

IMP リーグの試合方法 (ジュニア II は J2 と略記)

1. プレイするボード数

前半 12(J2 は 10)ボード、後半 12(J2 は 10)ボードの合計 24(J2 は 20)ボードをプレイします。

2. テーブルへの座り方

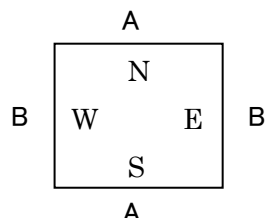
2つのテーブルにチームごとに一旦座ります。

(1)自分達のテーブルをホームテーブル、相手方のテーブルをビジターテーブルと呼びます。

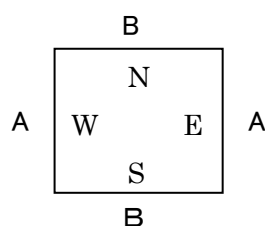
(2)前半プレイする 12(J2 は 10)ボードを 6(J2 は 5)ボードずつ、2つのテーブルに置きます。

(3)NS ペアと EW ペアを決め、ホームテーブルには NS ペア、ビジターテーブルには EW が遠征して座ります。次の図のように座っているか開始前に確認して下さい。

テーブル A



テーブル B



◎これは非常に大切なことで、もし間違えるとチームメイト同志が同じハンドをプレイすることになり、試合が成立しません。ホームテーブルでは NS、ビジターテーブルで EW と習慣づけて下さい。

3. ゲームの進め方

(1)両チームが揃ったら、両テーブルでボードをシャフルしてゲームを始めます。

(2)必ずプライベートスコアをつけて下さい。チーム戦では自分達のプライベートスコアが公式記録になります。

(3)6 ボードのプレイが終わったら、もう一つのテーブルとボードを交換し、そのままシャフルしないで取り替えた 6(J2 は 5)ボード、合計 12(J2 は 10)ボードをプレイします。

(4)12(J2 は 10)ボードが終ると前半戦は終了し、相手ペアのプライベートスコアシートと並べて照合しスコアを確認します。

(5)一方のテーブルでプレイとスコアの照合と確認が終了しても、もう一方のテーブルが終了していないときは、プ

レイを見に行ったりしてはいけません。

(6)両テーブルのプレイが終了したら、EW ペアはホームテーブルに戻って味方のスコアと比較し、得点と失点を IMP スケールにより換算します。

(7)得点と失点の IMP を合計して相手チームのスコアと照合し、間違いがあれば修正します。

(8)前半のスコアの照合と確認が済んだら後半戦を始めます。

(9)後半戦は勝ったチームのペアはそのままの位置に座り、負けたチームは前半戦ホームチームで NS にいたペアがビジターテーブルの EW に、ビジターテーブルで EW にいたペアがホームテーブルで NS に座ります(この場合でもホームテーブルで NS、ビジターテーブルで EW の原則は変わりません)。

(10)出場メンバーの交代は後半戦を始めるときに行います。このとき以外にメンバーは交代できません(ディレクターが認めた時は、その限りではありません)。

(11)後半も 6(J2 は 5)ボードずつ両テーブルに置いてシャフルしてからゲームを始めます。あとは前半と同じです。

(12)後半戦が終了後、前半戦と同じくスコアを照合・確認してからホームテーブルに戻って IMP を計算します。

(13)前後半のスコアを合計します。

(14)この結果と出場メンバーその他の必要事項を所定の報告用紙に記入し、事務局に報告します。

※SRR について

SRR はショートラウンドロビンを略記したものです。

(1)4 あるいは 5 チームのリーグで行います。全チームが集まり、チーム総当たりを行います。

(2)4 チームの場合は各チームと 8(J2 は 7)ボード、5 チームの場合は各チームと 6(J2 は 5)ボードをプレイします。

(3)NS はステイで、EW は対戦相手のテーブルにムーブメントに従って動きます。

(4)全チームと対戦後、チームメイトとスコアを比較し、IMP に換算の上、相手チームと確認しサインをもらいます。VP はその合計 IMP 差を VP に換算されます。

※動き方を間違えると対戦結果が得られないため、必ずディレクターの指示に従ってください。なお、5 チームの試合の対戦表に bye とあるラウンドは、その番号のチームはお休みです。