# 2019年度前期四谷リーグ試合要項 1部

2019年3月15日 四谷ブリッジセンター

#### 1. 試合日程及び開始時間

4月20日(土) 10:30 & 14:30 4月27日(土) 10:30 & 14:30

6月 8日(土) 10:30 & 14:00世界同時大会

7月13日(十) 10:30 & 14:30

試合日程の変更は出来ません。不戦敗あるいは遅刻が無いよう、連絡担当者の方は試合日の徹底等よろしくお願いいたします。

※ 試合の進行状況によって2ラウンド目の開始時間を早める場合がありますので、途中参加される方はお早めにいらしてください。

## 2. 試合方式

1試合28ボード、総当り全7試合。1部は組み込みハンドを使用します。 VPスケールは20.00(小数点付き)を使用します。

## 3. ペアリングとシーティング

試合の前後半でペアリングを組み替えても差し支えありません。また試合の後半に、前半と同じプレイヤーと対戦しても差し支えありません。対戦表のチーム番号左側のチームが「ホームチーム」、右側のチームが「ビジッテイングチーム」です。ホームチームは前半又は後半のいずれかに対戦相手のペアを選ぶことができます。 試合開始前に、この権利を前半に行使するか、後半に行使するかを宣言してください。宣言しなかった場合は、前半に行使したとみなされます。

# 4. コンベンション使用制限

リスト D まで (試合開始 2 週間前までに下記 8 部もしくは電子ファイルを提出) ・WBF コンベンションカード、補足シート (3 枚以内)、概要説明 (2 枚以内) WBF または JCBL コンベンションカードを 2 部携帯してください。

### 5. 制限時間 (28ボード)

1) 遅いプレイには次のとおりボードをキャンセルします。

対戦相手が一方的に遅いときはディレクターにモニターを要請してください。 開始時間から

45分後 双方のテーブルで手を付けていない前半のボードはキャンセル

100分後 両テーブルで結果の出ていない前半のボードはキャンセル

145分後 双方のテーブルで手を付けていない後半のボードはキャンセル

200分後 両テーブルで結果の出ていない後半のボードはキャンセル

2)遅いプレイ

一方にのみ責任のある場合、キャンセルされたボードに対して3×ボード数 IMP を対戦相手に与えます。

3)時間延長・その他

制限時間の延長は一切おこないません。

頻繁に遅刻・遅いプレイを繰り返すチームに対しては別途ペナルティを課します。

#### 6. 不戦勝・不戦敗

30分以上の遅刻は不戦敗になりますが、双方の話し合いにより、プレイを行うことも可能とします。遅刻が理由で28ボード全部をプレイ出来なかった場合、遅刻した側は1ボードにつき3IMPを対戦相手に与えます。

不戦勝のチームには次のうちの最大 VP が与えられます。

- 1) 不戦勝チームの平均獲得 VP
- 2) 不戦敗チームの平均喪失 VP
- 3) 12VP

不戦勝のチームは任意のメンバーが出場したことにできます。

不戦敗のチームは 0 VP です。

不戦敗のチームは誰も出場しなかったことになります。

## 7. チームメンバーの追加変更

- 1)メンバーの登録は8名までとします。代理プレイヤーは認められません。 日本リーグ、渋谷リーグ、横浜リーグとの重複登録はできません。
- 2) メンバーの追加変更は残り試合数に関係なくいつでも出来ます。 ただし、1試合でも出場したメンバーは登録を削除できません。
- 3) 出場試合数が3試合未満のメンバーは失格し、MPは発行されません。

#### 8. 順位決定

以下のとおり順位を決定します。

- 1) VP の高いチーム
- VP が等しい場合は、IMP 得失点比率 (総獲得 IMP÷総失点 IMP)の高いチーム

#### 9. 昇隆格

1位のチームが日本リーグ2部へ昇格します(日本リーグは6人制です)。 降格チームは原則2チームですが、日本リーグから降格してくるチーム数等で変動 します。

## 10. チームの継続

2019年後期四谷リーグに継続参加するには、チームの4名以上がクオリファイしていることが必要です。

### 11. その他

喫煙は昼休みの他、前半(14ボード)終了時に相手テーブルで1ボード以上プレイを残している場合は喫煙可とします。遅い方のテーブルは前半終了時に喫煙は不可です。

携帯電話等の電子機器は電源を切るかマナーモードにし、着信音等が鳴らないよう にしてください。通話および通信は禁止です。

当試合要項に記載のない事項については、主任ディレクターおよび担当ディレクターと当センターが協議の上決定します。