

# 2007年版デュプリケート・ブリッジの規則注釈

WBF 法規委員会委員長 Ton Kooijman

中谷忠義訳

## 前書き

この注釈は、WBF ウェブサイト (<http://www.worldbridge.org/departments/laws/default.asp>) に掲載されている WBF 法規委員会の「2007年規則」をどのように解釈するかについての注釈です。

日本語版は、執筆者の WBF 法規委員長 Ton Kooijman 氏の許可を得て翻訳したもので、自由にダウンロード、印刷してかまいません。また、質問、誤植、間違いなどがあれば JCBL にご連絡下さい。

## 第7条C項

プレイ後はポケットに戻す前に各ハンドをシャッフルする。これはカードがプレイされた順番について不当な情報が伝わることを防ぐためである。

## 第9条A項3

プレイヤーは誰でも他のプレイヤーの違反を防ごうとすることができることを今の規則ははっきり認めている。しかしいったん違反が起きると（プレイ期間中は）ダミーにこれを指摘する権利はない。

## 第12条：損害の補償

反則は非反則側に損害を与えることがある。補償はこの反則により引き起こされた損害に対してのみ与えられ、反則後の重大な間違いの結果による損害に対しては与えられない。重大な間違いには、無謀あるいは投機的な行動、また、例えば、リボーク後の調整による余分なトリックの損失が含まれる。

TD は反則により引き起こされた損害（結果として生じた損害）とその後起きた損害とを区別し、結果として生じた損害を補償する。

例：

### A) チーム戦；NS バル

NS（チーム A）は、相手（チーム B）が顕著なヘジテーションの後 4♠（NS は 4♥をビッド）をビッドするという競り合いのオークションの後 5♥ダブルをプレイし、9 トリック取った。TD は 4♠のビッドは認められず、また 5♥は投機的で普通の行動ではないと決定した。さらに TD は 4♠（ダブルなし）のプレイの結果は 8 トリック、4♥は 9 トリックと判断した。もう一つのテーブルでの結果は EW の 3♠ -1 だった。

- 普通のプレイでは、チーム A は反則後 2 IMP (+100/-50) 受け取る。
- 反則がなければ、4 IMP (-100/-50) 受け取ることになるだろう。
- チーム A は反則により損害を受けなかったと TD は判断し、スコアは調整しない。そこで、チーム A は -11 IMP (-500/-50) 受け取る。
- チーム B は違反が起こらなかったときに期待される結果に基づいたスコアを受け取る：+4 IMP (+100/+50)。

B) 4♠はメークする（もう一つのテーブルでの結果は 3♠ +1）ことを除き、事実は同じである。この場合の計算は次のとおり；

- 普通のプレイでは、チーム A は反則後 -6 IMP (-420/+170) 受け取る。
- 反則がなければ、+2 IMP (-100/+170) 受け取ることになるだろう。
- TD は反則により生じた損害は 8 IMP と決定し、チーム A のスコアを 8 IMP 増やし、その結果 -8 (-500/+170) +8 = 0 IMP となる。
- チーム B は -2 IMP (+100/-170) 受け取る。

## アベレージプラス

ペア戦であるボードの人為的調整スコアは、セッション開始時にペアはそのボードをプレイする予定だったが、何らかの理由により普通の結果を得ることができなかった場合にのみ、与えるべきである。セッションでのバイをアベレージプラスとすべきではない；関係したペアは何ボードかプレイした数が少なかつたに過ぎない。例えばセッション当たり 2 ボードといった、アベレージプラスを与えるボード数を規定で制限することを勧める。普通のプレイで得られた結果のないボード数がこれより多い場合はこのボードはスコアしない。

## 加重スコア

チーム戦で、競技者があるボードで複数の可能性のある結果に基づいたスコアを受け取る場合は、そのボードの IMP による結果は関連した結果の IMP による計算結果の加重平均である。

例：

- チーム A のあるボードの調整スコアは 4♠メーク (+620) の  $\frac{2}{3}$ 、4♠ -1 (-100) の  $\frac{1}{3}$  とした。もう一つのテーブルでの結果は 3♠ジャストメーク (+140) だった。
- チーム A は、+10 (+620/-140) の  $\frac{2}{3}$  プラス -6 (-100/-140) の  $\frac{1}{3}$  = +4  $\frac{2}{3}$  IMP を受け取る。

ペア戦では、調整スコアに関する結果の加重はボードの頻度に加算し、また第 78 条 A 項の記述どおりに処理する必要がある。

例：

- ペア A にあるボードで選定調整スコアを与えた：3NT メーク (+400) の  $\frac{1}{3}$ 、3NT -1 (-50) の  $\frac{1}{3}$ 、4♠メーク (+420) の  $\frac{1}{6}$  および 4♠ -1 (-50) の  $\frac{1}{6}$ 。
- この結果を除外した頻度は、+420 が 4 回、+400 が 2 回、+170 が 1 回、+150 が 1 回、-50 が 3 回だった。
- TD の決定でこの頻度を、+420 4  $\frac{1}{6}$  回；+400 2  $\frac{1}{3}$  回；+170 1 回；+150 1 回；-50 3  $\frac{1}{2}$  回に変えた。このスコアに対応するマッチポイントは、18  $\frac{5}{6}$ 、12  $\frac{1}{3}$ 、9、7、2  $\frac{1}{2}$  である。ペア A に対し、関係するマッチポイントに確率係数を乗じる：  

$$\frac{1}{6} \times 18 \frac{5}{6} + \frac{1}{3} \times 12 \frac{1}{3} + \frac{1}{2} \times 2 \frac{1}{2} = 8 \frac{1}{2} \text{ MP}$$

## 重大な間違い

ブリッジでは、間違えることは普通のことで、ゲームの一部である。反則に関わる損害を考慮する場合、間違いが本当に容認できないものでないとみなされなければ、プレイヤを罰するべきではない。

例 1：

ディーラー S、NS バル

	<i>West</i>	<i>North</i>	<i>East</i>	<i>South</i>
♠ K 8				1◇
♥ K	Pass	3♣	Pass	3NT
◇ A Q 6 2	Pass	4◇	Pass	4♥
♣ A K 10 8 6 3	Pass	4♠	Pass	4NT
N ♠ J 9 7 6	Pass	5♠	Pass	6◇
W E ♥ 10 8 7 4	Pass	7◇	All Pass	
S ◇ J 9 7				
♣ 5 2				

- NS は 5 枚メジャー、ベターマイナーをプレイしていた。5♠はエース 2 枚と◇Q を示す。S はヘジテーションしてから 6◇をビッドした。
- リードは♥Q でダミーの♥K が勝ち、続いて♣A、♣K、♣3 がプレイされた。

- S はオーバーラフするからグランドスラムは間違いなくメークするように思われた。そこでEはハートをディスカードしたが、Sのダイヤモンドは♦K84 だったので、Eが♦9 か♦J でラフすればWの♦10 (xx) が昇格し、コントラクトをダウンさせることができた。
- TD が 7♦の代わりにパスは論理的な選択肢であると判断すれば、E のミスプレイの可能性は普通のブリッジの範囲内とみなし、双方のスコアを 6♦ +1 に調整する。

## 例 2:

ディーラー N、NS バル

			<i>West</i>	<i>North</i>	<i>East</i>	<i>South</i>
	♠ K 7			1NT	Pass	2♣
	♥ 5 3		Pass	2♦	Pass	3♣
	♦ A 9 6 4		Pass	3♦	Pass	3♥
	♣ A K J 10 2		Pass	3♠	Pass	4♣
♠ 10 9 6	N	♠ J 5 3 2	Pass	4♠	Pass	5♣
♥ A 8 4	W E	♥ J 10 7 2	Pass	6♣	All Pass	
♦ K Q J 7 5 2	S	♦ 10 3				
♣ Q		♣ 9 4 2				
	♠ A Q 8 4					
	♥ K Q 9 6					
	♦ 8					
	♣ 8 7 6 5					

- Sはメジャーとマイナーのアスキングを行い、5♣をビッドする前にテンポを乱した。
- Wは♦Kを打ち出し♦Aが勝った。スモールハートがリードされ、♥K、♥Aとなり、Wはダイヤモンドを続けディクレアラーはラフした。ディクレアラーはトランプを2回狩り、ダミーから12トリック目となるダイヤモンドをリードした。Eは♣9でトランプすればコントラクトはダウンすることに気づかずディスカードし、この後ディクレアラーはコントラクトを作った。
- これは重大な間違いとみなされるもので、6♣-1（違反後の期待される結果）と6♣メーク（実際の結果）との結果の差がその後起きた損害として扱われることを意味する。
- TDが、パスはNにとって6♣に代わる論理的な選択肢であると判断すれば、NSのスコアを調整する。しかし、同時にEWの損害はNの違反により引き起こされたものではなく、簡単にコントラクトをダウンさせることができたEの過失と判断する。

## 第 13 条 F 項

余分なカードが既にプレイされてしまったときの一般的な解決策は調整スコアを与えることである。発見された時点でプレイヤーの一人がまだ余分なカードを持っている場合、問題の解決は簡単ではない。WBF 法規委員会はこのような違反に対して第 67 条は適用しないと決定した。しかし 14 枚のカードを持っていたプレイヤーが既に違法にプレイしてしまったカードと全く同一のカードをまだ持っているときは（まずありそうにないが）、このカードを取り除いてもよい（厳密に言えば、違法なカードと交換）。しかし一般的に、同様のカードがまだハンドにあり、違法なカードをプレイしても違いはないと TD が判断すれば、テーブルの結果を維持すると決定してもかまわない。

## 第 16 条

例えば、ヘジテーションや相手からの質問に対するパートナーの予期しない回答などによりプレイヤーが不当な情報を伝えた場合、通常 TD は行動を起こさない。一般的に、このようなケースは（自動的に）反則になるわけではない。反則になるのは、論理的な選択肢の中からヘジテーションや予期しない回答が示唆した可能性

のある選択肢を選んだときである。予期しない回答がパートナー間で合意しているシステムと一致しない場合はそれ自体が違反になる。

違反が示唆した可能性のある行動をパートナーが選ばなければ反則は起きておらず、スコアに関して TD が決定する必要はない。

**第 16 条 B 項**は、「・・・選んではならない・・・」という言葉を使っている。これは、TD が実際のスコアの代わりに加重調整スコアを与える決定を行うときは、合法的なオークションでもそのコントラクトに到達できると判断した場合を除き、実際の結果のパーセンテージを加重選定スコアに反映させてはならない、という意味である。

### 第 17 条 A 項

オークション期間は、ある側がハンドを見たときではなく、ポケットからハンドを取り出したときに始まる。第 24 条の前文参照。

### 第 17 条 D 項 2

正しいハンドのコールと間違ったボードから取り出したハンドのコールとが同じで、ハンドがコールとある程度合致するときに限り、オークションは普通に進行する。さらに、違反の後 LHO だけがコールしている場合である。例えば、プレイヤーが間違ったボードから取り出したハンドを持って 1NT (15-17) をビッドした場合、14 点または 18 点で 1NT をビッドする、あるいは合意では 5 枚ハートを示すが、4 枚 (強さはシステム上の要件におおよそ合致) で 1♥を繰り返してもボードをキャンセルしない。

### 第 17 条 E 項

<i>West</i>	<i>North</i>	<i>East</i>	<i>South</i>
Pass	Pass		Pass

TD が呼ばれたら、順番外のパスを受け入れる選択肢を W に与える。W が受け入れて再びパスすればビッドは E に戻る (S と W のコールは取り消され、S の順番外のパスが反則になる)。これを十分 W に説明すること。W がパスせず (例えば) 1♦とビッドするとオークションは普通に進行する。

オークションが次のように進んだ場合も、

<i>West</i>	<i>North</i>	<i>East</i>	<i>South</i>
Pass	1♥	Pass	Pass
	Pass	Pass	

この条文は依然適用され、E の最初のパスが「コールの後、パスが 3 回続いたとしても、その 1 つが順番外のパスで…」のコールである。(この例で) E が順番外のパスの後パスしても、順番外のパスを受け入れる権利があるので反則者ではない。

### 第 20 条

プレイヤーは対戦相手に自分のパートナー間の合意を説明する義務があることをこの条文は規定している。説明が必ずしも実際に持っているハンドと一致しないことから、混乱が起きることもある。次の例を考えてみよう：

<i>West</i>	<i>North</i>	<i>East</i>	<i>South</i>
1♥	3♣*	Pass	3♠**

Nは♠Q6 ♥6 ♦953 ♣AQJ8652 を持っていてクラブの長い弱いハンドを示すつもりだった。しかし合意はダイヤモンドとスペードだったので、3♣はビッドの間違いだった。これは反則ではない。Sは3♣をアラートして3♣とビッドした。アラートを見なければ、N は自分の3♣の意味に沿って3♣を長いスペードを示すと解釈しそうである。しかしアラートを見てしまったので N は間違いに気づき、3♣はダイヤモンドではなくスペードのプリファァーであることがわかる。3♣をアラートしてそのように説明することが N の義務である。N はオークション中の選択肢を制限する不当な情報を作り出した一方、パートナー間の合意について正しい情報を与える助けになってしまうというやっかいな立場に陥ってしまった。この観点からは自分の間違いについての知識は不当な情報とはみなされない。

同じ状況で、今度はNが♠KJ ♥874 ♦94 ♣AQ10863 を持っていてSが3♣をアラートしなかった場合を考えてみよう。これは反則だが、N には、パートナーは3♣をアラートすべきだったと相手に教えて明確に違反を指摘する権限はない。パートナーが間違いを教えられた場合は対戦相手もおそらく同様にこれに気づくことは避けがたい。(S が3♣をビッドすれば、N はこのコールをアラートしてスペードへのプリファァランスを示すと説明すべきであるが、これはパートナーに不当な情報を伝え、間違いなくパートナーを気づかせることになる)。

オークションが次のように続いたと仮定する：

<i>West</i>	<i>North</i>	<i>East</i>	<i>South</i>
1♥	3♣	3♥	4♣*

3♣のアラートがなければ、S が自分のクラブスートをサポートしたと N は考えるだろうが、合意は、4♣はダイヤモンドかスペードのどちらかにトランプサポートのある強いハンドだった。従ってNはアラートし、質問されればそのように説明する。この義務は、どのような方法にせよ間違いが起きたことを示してはならないという F 項 5(a)記載の要求より優先する。「オークションやプレイ中のパートナー間の意思の伝達は、コールとプレイだけをとおして行うものとする」という第 73 条 A 項 1 にプレイヤは従うことをこの文章は指示している。

これは、アラートや質問に対する回答は対戦相手のためだけであって、パートナーとの意思伝達の手段とはみなされないことを意味する。

パートナーは実際のやり取りを聞いたにもかかわらず、TD を呼んで3♣を間違っって説明したことを申告する義務がある。この後パートナーは聞いたことを忘れ、より正確には論理的な選択肢の中からこの不当な情報が示唆した可能性のあるコールを選ばないようにする。

## 第 24 条

この条文に記載されている表向きにされたカードの処理はハンドがポケットから取り出されたときに始まる。第 17 条 A 項参照。

## 第 25 条 A 項

旧規則 25 条 B 項は削除され、意図したコールを変えることは認められなくなった。プレイヤが意図したコールを言い直したときに限り B 項 1 の規定を適用する。TD はプレイヤに意図したコールを変える機会を与えない。

この結果、意図しないコールに関しては、ビディングボックスでプレイしているとき間違っったカードを抜き出してテーブルに置くというよくある現象だけが残された。このような違反の後には、パートナーがコールしていなければ間違っったビディングカードを戻して意図したコールと入れ換えることができる。このような行動自体は、ビディングカードの抜き間違いはビッドに関わる情報を伝えないので不当な情報を作り出すことはない。しかし LHO がその後コールしてしまった場合、LHO はビディングカードを引っ込めることができる。このコールに関わる情報は対戦相手には不当だがパートナーには正当である。

4つのパスは通常オークションを終了させるが、3番目または4番目のパスが意図しないものでそのコールを行ったプレイヤーが変更を希望すれば、オークションを継続させなければならない。4つのハンドすべてがボードに戻されるとこの可能性はなくなる(第22条B項2)。

コールが意図しなかったものか否かを判断することは難しい。一瞬たりともプレイヤーがそのコールを行うつもりがなかったことを確信した場合に限り、TDは意図しなかったと判断すべきである。次は大変な間違いであることは確かだが意図したコールの一例である：

Nは1♥オープン、Eはパスし、Sはハートでスラムの関心を示すスプリンターの4♣をビッドした。Wはパスし、Nはしばらく考え、パートナーにスラムに関心がないことを伝えることにした。しかしまだゲームをビッドしていないことを忘れてパスし、すぐに間違いに気づいてTDを呼んだ。

NはTDにパスするつもりは全くなかったと主張するだろうが、この言い分を受け入れるべきではない。何分の一秒か、Nはパスすればオークションは4♥で終わると考えた。Nが4♣でプレイする意図は全くなかったことは間違いでないが、これは無関係である。このプレイヤーはパートナーにスラムに関心はないという情報をパスは間違いなく伝えたことがこの決定を支えるもう一つの論拠である。

この基準とは別に、考える間があってはならないというもう一つの基準がある。これは間違いをする前にプレイヤーは何をするつもりだったかを知っていた必要があることを意味する。しかし意図しなかったコールを直ちに訂正する必要があるということではない。この要件は自分の間違いに気づいた瞬間から適用される。

どんなコールをするか決めずに上の空でビディングボックスからカードを抜き出し自分も驚いているようなプレイヤーにコールの変更を認められない。考えを変えることも認められないが、一般にTDは読心術師ではないので、いつもこのような状況に気づくことはできない。事実と状況を判断し、何が起きたかを判定することがTDの仕事の一部である。

## 第26条

これは(25条A項のケースではない)取り消されたコールすべてを扱う条文である。条文で第26条は適用しないと指示しているときはリードの調整はしない。引用で適用されると指示していることは役には立つが本当は必要ない。第25条B項を例に挙げてみよう。第26条への引用はないが、B項1およびB項2の双方に第26条を適用する。

第26条は変更されていないが、用語のいくつかは変わった。取り消したコールが(a)既知のスト(スーツ)だけに関係しているときは、第26条A項を適用する。平均したハンドを示すコール、例えばNTオープンやダブル(テークアウトかペナルティかを問わず)は、スーツに関係しているとはみなされない。残りのメジャースーツを保証するネガティブダブルは、スーツに関係する他の種類のダブルと同様、そのストに関係している。

次の状況を検討してみよう：

ディーラーはNだが、Eがマルチ2♦オープンし、Sは受け入れなかった。Nは1♠オープン、Eは2♥オーバーコールした。EWがディフェンダーになったと仮定すると、第26条は適用されるだろうか？ 回答を考えるためには、2♥は2♦とは違うコールかを判断する必要がある。2♦はメジャーのどちらかを示すのに対し、2♥はハートだけを示すのでもちろん異なる。そこで答えはイエスで、第26条を適用し、2♦は特定のストを示さないのTDは第26条B項を使用する。Wが最初にリードするときディクレアラーはハートを含む任意のストのリードを禁止できる。

ディーラーはNだが、Eが1の代のオープンより弱い5枚ハートとマイナーの一つを示す2♥オープンした。Sは受け入れず、Nは1NTオープンした。Eは取り消したコールと同じ意味だが強い可能性のある2♥オーバーコールした。このコールの意味に大きな違いはないと判断すればリードペナルティはない。

同じ状況だが、合法的な2♥がハートだけを指す場合、意味は大きく異なる。取り消されたコールは既知のス

ーツだけを示すものではないので、第 26 条 B 項を適用し、ディフェンダーになり W が最初にリードする場合もディクレアラーは任意のスートのリードを禁止することができる。合法的オークションで E がハートを示したことは第 26 条 B 項を適用する際、無関係である。

<i>West</i>	<i>North</i>	<i>East</i>	<i>South</i>
1♣	Pass	1♥	Pass
2♣	1NT		
	2♦	3♣	Pass
Pass	Pass		

1NT は♦と♠のアンビッドスーツを示し、受け入れられなかった。Nは 2♦に言い換えた。Nは♦Q をリード、E ♦K、S のエースが勝った。取り消したコールは特定のスーツだけに関係しているので、第 26 条 A 項を適用する。N は合法的オークションでスペードを示さなかったため、W は 2 トリック目にスペードのリードを禁止または要求することができる。

### 第 27 条 B 項 1

この条文は、2007 年規則より前の不十分なコールも（最低のレベルで）言い直したコールも同じデノミネーションでナチュラルなコールというケースに加え、（新たに 2007 年以降は）言い直したコールが不十分なコールより詳細な意味を持つか不十分なコールに含まれているときもオークションを普通に進めることを認めている。（平均した 18-19 を示すコールは 15-17 を示すコールより詳細ではあるが含まれない。）

変更の意図は、不十分なビッドがオークションの支障となるような不当な情報を伝えない場合、オークションを普通に進めることを認めるためである。合法的オークションで示されるすべての考えられるハンドが不十分なコールの意味の中に含まれていれば、このような状況になる（プレイヤーがコールしたとき考えていた意図では）。十分なコールで示されるハンドのサンプルは、不十分なコールにより示されるハンドの一部でなければならぬ、という数学的観点から考察しなければならない。これはスーツのみならず強さにも関係する。

- このような場合、不十分なコールから生じた情報は両方の側が利用できるものとしてオークションは継続する。第 16 条 D 項は、B 項 1(a)および B 項 1(b)のいずれにも適用しない。
- 到達したコントラクトあるいはコントラクトの結果を得るために反則側にとってこの情報が不可欠な場合、第 27 条 D 項の指示により TD はスコアを調整する。

B 項 1(a)および B 項 1(b)のいずれにも「オークションはこれ以上の調整なしに続行する」と書かれているが、反則側がディフェンダーになった場合リードペナルティの可能性はどうするかという問題が残る。TD がとにかくオークションを普通に継続することを認める第 27 条の適用を行ったときは、第 26 条は適用しない、と WBF 法規委員会は決定した。さらにこれによりディフェンダーが有利な結果を得れば第 27 条 D 項で TD はこの結果を調整する。

例をいくつか検討してみよう (W がオープン)

- 1) 1♣ -1♠ -1♥ (4 枚以上のハートと 6+HCP を示す、受け入れられなかった)。TD は、同じ意味を持つか別のパートナー間ではハートとダイヤモンドを示し、これはハートだけを示す 1♥の意味の中にも含まれるのでダブルへの言い換えを認める。B 項 1(a)の下に 2♥も認める。

テークアウトダブルは通常特定のスーツを示さない。Wが 1♠オープンし、Nが続いて 1♥とビッドして受け入れられなかったとき、ダブルへの言い直しは S のオークションへの参加を認めないが、代わりに 2♥は普通にオークションの継続を認める。(コンベンションカードがこのようなダブルは 4 枚ハートを保証することを示し、Nが 1♥オープンするつもりで 4 枚でも 1♥オープンするのであれば認められるが、5 枚スートを保証する場合は認められない)。

- 2) W が 1NT オープン、N が 1♣ (16+HCP のオープンを意味する) とビッドして受け入れられなかった場合は、同じ強さまたは 16-18 HCP を示すダブルへの言い直しは B 項 1(b) に合致する。
- 3) 2NT -Pass -2♣ (1NT オープンと思って行動、メジャーアスキング、受け入れられなかった)。例えば、♠xx ♥KJ87 ♦Q87 ♣xxxx で 3♣ をビッドできるのであれば、このようなハンドは 1NT オープンの後、2♣ を使うサンプルに含まれていないと TD は考えざるを得ない。オークションを普通に継続させることはできない。
- 4) オークションは無関係で、S は 4NT でエースを聞き、W は 5♦ とオーバーコールした。N はこれに気づかず 1 枚または 4 枚のキーカードを示す 5♣ をビッドし、受け入れられなかった。NS が、ここでパスは 1 エースを示すというコンベンションを使っていれば、S のコールは両方ともエースの数を示し、1 エースを示すことは 1 または 4 エースを示すより詳細なので、TD は制限なしにオークションを続けることを認める。(5♣ が 0 または 3 キーカードを示す場合は、ダブルが同じ結果になる。) 今やダブルやリダブルは自動的に禁止されない。
- 5) 1NT -2♠ -2♦ (ハートへのトランスファー、受け入れられなかった)。E がここで 3♥ をビッドすればオークションは普通に継続する。3♥ は同じスートを示す 2♦ より詳細なコールである。しかし 2♦ トランスファーを弱いハンドでしか行わない場合は、パートナーはここでパスしなければならず第 23 条が関係する可能性がある。
- 6) 1NT -2♠ -2♦ (ハートへのトランスファー、受け入れられなかった)。EW は Lebensohl を使っていて、E はパートナーに 3♣ ビッドを要求する 2NT をビッドし、その後 3♥ とビッドしてハートを示す。この二つのビッド (2NT と 3♥) は確かに不十分な 2♦ と同様の意味を持っているが、2NT それ自体は持っていない。従って B 項 1(b) に定められた条件を満たしていない。
- 7) 2NT-2♠ (N は 1NT オープンと考えてコールした。正確に 5 枚スペードと 4+ の未知のマイナースートを示す)。3♠ が同じ持ち方を示す場合、オークションは普通に進行するが、スペードだけしか示さないときは、パートナーは終始パスしなければならない。
- 8) 1NT -Pass -2♦ -3♣ -2♥ (3♣ に気づかずトランスファーにレスポンス)。2♥ が 2♦ トランスファーの後自動的ならばどんな情報も伝えず、任意の合法的なコールまたパスに言い換えることができる。しかし 3♥ はマキシマムを示す一方 2♥ はマキシマムを否定する場合は問題が残る。
- 9) 1♣ -Pass -1♥ -Pass  
1♠ -2♦ -2♦ は相手のコールを見ずにフォース・スートの意味。ここで 3♦ ビッドなら普通にオークションを続けることを認めるべきである。3♦ は 2♦ と同じ意味 (アスキング、フォーシング) を持っている。もっと強いかもしれないがこのようなハンドも 2♦ コールに含まれている。

WBF 法規委員会は、例えば、前述の例 3 (2♣ と 3♣ コールを両方とも単なるアスキングビッドと考えれば定められた要件を満たす) の 3♣ ビッドを認める寛大な解釈を第 27 条 B 項 1(b) の基準として採用する権限を管轄団体に与える決定をした。

さらに変更点がある。27 条 B 項 1(b) では寛大であるがこの条文の B 項 3 と C 項はより厳格である。

今は不十分なビッドを他のコールに言い直そうとする試みを黙認することはできない。合法であれば成立し

(LHO が不十分なビッドの受け入れを希望しなければ) この条文を適用する。B 項 1(b)のとおり認められないダブルやリダブルは取り消され、合法的なコールに言い換えてパートナーは終始パスしなければならない。

【参考】以下はイタリアブリッジ連盟が採用した 27 条 B 項 1(b)の解釈です。WBF 法規委員会メンバーおよび WBF ディレクターの何人かはこの解釈に同意しているようです。JCBL ルール委員会はまた第 27 条 B 項 1(b)の解釈について公式見解を明らかにしていないため、以下の解釈に沿った不十分なビッドの裁定は各自の責任で行って下さい (第 81 条 B 項 1 と C 項 2 の規定で、公式見解が出るまでこの解釈に沿って裁定しても問題ありません)。

第 27 条 B 項 1(b)は、次の仮定の表現 (以下のように書かれていると考えて) に従って適用すべきである：  
(a)に規定されている例外として、不十分なビッドが、ディレクターの見解では不十分なビッドが示したディストリビューション (ディストリビューションの意味は完全に不十分なビッドの範囲内にある) と同じかあるいはより正確なディストリビューションを示す合法的なコールに訂正された場合、あるいは、得られた情報から反則側にオークションの通常の進行を妨げるような重要な情報が伝わることはありそうにないとディレクターが考えた場合は、オークションは影響を受けずに進行するが、次項 D 参照。(以下参考原文)：  
Law 27B1b is to be applied according to the following, hypothetical wording (as it were written as):  
*If, exceptionally to what is provided in (a) the insufficient bid is corrected with a legal call that, in the director's opinion show the same distribution, or a distribution more precise than the one shown by the insufficient bid (the distribution meaning wholly within the range of the insufficient bid), or alternatively, if the director considers that the offending side will likely gain nothing substantial from the information he receives that will obstruct the normal development of the auction, the auction proceeds unaffected, but see paragraph D following.*

#### 第 27 条 D 項

明らかに反則が、反則側が有利なコントラクトに到達する手助けとなった場合は、TD は調整スコアを与えるべきである。しかしこのようなケースを考慮する際は、TD は不十分なビッドから得られる情報は正当であり利用して構わないことを理解する必要がある。

Wは♠AJ1052 ♥AJ ♦Q87 ♣Q64 を持っていてオークションは次のように進んだ：

West	North	East	South
1♠	2♥	1NT	

- Eはオーバーコールに気づかなかった。TD の介入後、E は 2NT をビッドした。1NT は 6-9HCP を示し、W はパートナーがすぐ 2NT をビッドすれば 3NT とビッドしたのだけれども 2NT をパスすることにした。この決定を下すに当たり W は条文に一切違反していない。
- 他方、1NT を無視して 3NT をビッドしメイクした場合も、これ自体はスコアを調整する理由にならない。幸運な結果は不十分なビッドに影響されておらず、むしろ反対である！
- しかしこれがすべてではない。TD は、不十分なビッドなしに反則側は 3NT に到達したかという質問に答えなければならない。

Eは♠87 ♥Q74 ♦K1063 ♣K852 を持っていたとしよう。通常のオークションでは E はダブルをかけ、W は 2NT をビッドしてオークションは終わるだろう。これが明らかに普通のコントラクトである。

E のキングが両方ともクィーンに変わるとダブルは当然とはいえない。E はパスするかもしれない、その後リオープンのダブルに E は 2♠とビッドするかもしれない。この場合不十分なビッドがなければ 2NT はあり得ないコントラクトである。

これは、不十分なビッドのケースでは時には多少の分析が必要なことを例証している。この条文 (27 条 D 項) の下でスコアを調整する場合、不十分なビッドを行った側を反則側として扱うべきではないことを理解することが重要である。不十分なビッドなしで (普通のオークションで) 反則側は同じコントラクトに到達でき

たかという質問への答えを考える。答えが「多分イエス」であれば結果を成立させる。

### 第 28 条

S がディーラーだったが、W が 1♥オープンした後 S は 1◇とビッドした。S は 1♥に気づかなかったか、かまわずオープンする権利を行使したかったかのどちらかであることは明らかである。1♥は取り消され、1◇オープンに続く W のコールの順番になる。取り消したコールから得られる情報は E にとって不当なものである。しかし、例えば 1♥オーバーコールのような合法的オークションをとおして同様な情報が得られるようになれば、不当な情報にならなくなるかその度合いが減少する。

S がディーラーのとき E が 1♥オープンし、その後 S が 1♠ビッドしたとしよう。状況はさらにはっきりしない。S は順番外のビッドに気づいていてオーバーコールした可能性もあるが、1♥ビッドを無視してオープンしたかった可能性もある。どちらも合法的な選択であり、従って TD は S の意図を確認しなければならない。オーバーコールならオークションはそのまま続き、さもなければ 1♥は取り消され W には不当な情報になる。

S がディーラーのとき E がパスしてオークションをオープンし、この後 S が 1◇ビッドした場合も状況は変わらない。TD が呼ばれた場合は、S の意図はオークションをオープンしたのか否かのどちらかだったかを見つけ出し、その結果によりパスを取り消しあるいは成立させる。

TD は、第 29 条 A 項は第 28 条 B 項より優先しないことを理解すること。

### 第 29 条 C 項

存在を確認するため、第 31 条 A 項 2 参照。

### 第 30 条 A 項

N がディーラーでオークションは次のように進んだ：

<u>West</u>	<u>North</u>	<u>East</u>	<u>South</u>
			Pass

Pass

W は順番外のパスをした。第 29 条 A 項により N にこのパスを受け入れる（ここで境界線上のパスを示す 1♥オープンするかもしれない）機会を与える。N がこのコールを受け入れなければ、第 30 条 A 項を適用し（N のパスはビッドではない）、W は最初の合法的な順番にパスする義務がある。N が 1◇オープンしていれば、第 30 条 B 項 2 を適用し、W はオークション中終始パスしなければならず、また第 23 条を適用する可能性がある。

### 第 31 条 A 項 2

次のオークションで、

<u>West</u>	<u>North</u>	<u>East</u>	<u>South</u>
INT		2◇	(順番外のビッド、ハートへのトランスファー、受け入れられず)
	2◇	2♥	(ハートを示す)

W は 1 回パスしなければならず（A 項 2(a)）、これは E にとって重要な情報である。ゲームの強さがあれば E は 2♥の代わりにゲームをビッドした方がよい。4♥をビッドしたときは A 項 2(a)が依然適用されるが、3NT をビッドすると A 項 2(b)になる。

このアプローチは第 26 条の場合と同様である。

W がディーラーで、N がマルチ 2♦ オープンし受け入れられなかった。オークションは次のように進んだ：

<u>West</u>	<u>North</u>	<u>East</u>	<u>South</u>
-------------	--------------	-------------	--------------

1♠	2♥		
----	----	--	--

[N は 2♦ で示したデノミネーションを繰り返さなかったため、A 項 2 (b) を適用する]

しかし W が INT オープンした場合は、

INT	2♦		
-----	----	--	--

[長いハートかスペードを示すマルチ・ランディ、第 29 条 C 項で TD は A 項 2 (a) を適用する]

#### 第 40 条

管轄団体はパートナー間の合意を規制する機会が多くなり、特別なパートナー間の了解事項を定義してその使用を規制（禁止も）することができるようになった。また、アーティフィシャルコールのサイクの使用を規制することもできる。

相手の質問、質問に対する回答あるいは違反が起きた場合にシステム上の事前の取り決め（合意を変更すること）を認めないという興味深い可能性が B 項 3 に定められている。新しい 27 条でペアは、例えば、不十分なビッドをした場合、ダブルに言い換え、このダブルは不十分なビッドと同じ意味にすると取り決めておくことができた。この結果オークションは普通に進行することになる。管轄団体にはこのような「巧妙な対応策」を防止する権限がある。パートナー間で対戦相手のコールの意味により合意を変えることはもちろん認められる。プレイヤーが順番外にアーティフィシャルコールを行い、その結果パートナーは終始パスしなければならない場合、正常なオークションでそのビッドを繰り返す必要はない。ペアは相互理解のためにパートナー間の合意を必要としない。

例：

W がディーラーなのに、E は長いダイヤモンドを示す 3♣ オープンした。このビッドが受け入れられない場合、第 31 条 B 項で W は終始パスしなければならない。N もパスすると、EW のシステム上の合意ではハートへのトランスファーになるが E は 3♦ とオープンすることが認められる。

プレイヤーがハンドの内容から驚いた場合に限って質問することはインチキに近い行為である。次のケースがよく知られている：

<u>West</u>	<u>North</u>	<u>East</u>	<u>South</u>
-------------	--------------	-------------	--------------

Pass	1♦	3♣	
------	----	----	--

3♣ はアラートされず、S は ♠KJ1073 でメジャーはなかった。E はメジャー 2 スターを示していると S は察したが、ビッドの意味を質問した。これを 2 回するだけでパートナーは状況を理解する。これは許されない。対戦相手への質問という方法で自分のハンドの情報を伝えてはならない。

B 項 5 に認められない合意に関する対応が規定されている。手順上のペナルティの可能性のほかに、対戦相手が損害を受けたと TD が判断すればスコアを調整する。これは、TD は自動的に人為的調整スコアを与えるのではなく、実際の結果を待ち、その後必要なら調整することを意味する。

#### 第 40 条

ディクレアラーがビッドの復唱を要求できる最後の機会は、最初のトリックにダミーからカードをプレイする直前である（リードは LHO）。いつでもダミーまたは自分のハンドからカードをプレイするときにあるコールについて説明を求めることができる。

第 41 条 C 項は、いったんオープニングリードが表向きにされるとオークションに戻ることはできないと定めている。ディクレアラー側の間違った説明はプレイ終了後処理しなければならない。

第 41 条 D 項は、ダミーのハンドを拡げる方法を今までより詳細に指示している。ディクレアラーに長い方向を向けて縦列にするだけでなく、一番低いランクのカードをディクレアラー側に順番に拡げる。

#### 第 43 条 B 項 2 (b)

ダミーが質問したトリックから数え始めてディクレアラーがトリックを取れば、ディフェンダーにペナルティとして 1 トリック移す。

#### 第 43 条 B 項 3

記述は多少わかりにくい。第 12 条 B 項 1 への参照は、ディフェンダーは自分たちの違反から利益を得てはならないという意味である。しかし、このケースでは非反則側はいないためディクレアラー側のスコアを増やすべきではなく、その結果スプリットスコアになる。

#### 第 45 条

C 項 4 の「名指す/指定」という言葉は、A 項と B 項 (2 番目の文章) に規定されているカードのプレイと、これとは別の方法でカードをプレイすることを区別するために使われている。ダミーからディクレアラーが手でプレイしたカードやディフェンダーがプレイしたカードは合法的なカードであれば入れ換えることはできない。例えば名指すといった別の方法でプレイしたカードの場合に限り換えることができる。このような指示は意図しなかったものでなければならず、またその時点でこのプレイヤーは何をプレイしたかかわかっていたとこの条文は述べている。さらにパートナー (実際問題としてダミーについて話しているが) はまだプレイした位置にカードを置いてはならない。

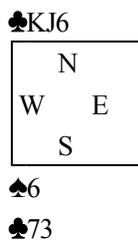
第 45 条 D 項に、ディクレアラーがプレイするよう指示しなかったカードをダミーがプレイした場合、5 枚のカードを取り消さなければならない可能性があると書かれている。ディクレアラーがダミーからリードし、間違っただカードがプレイされた場合、このトリックが終わって次のトリックへのリードがテーブルに置かれたとしよう。ディクレアラーが間違いに気づけば、ダミーから意図したカードをプレイすることが認められる。TD は、RHO に自分がプレイしたカードを入れ換えなければディクレアラーも自分のカードを入れ換えることはできないことを十分説明すべきである。LHO は入れ替えが認められる。

第 45 条 F 項の最後で、ディクレアラーが示唆されたカードをいずれにせよプレイする場合、TD はディフェンダーが損害を受けたと判断すべきではない。

#### 第 46 条

B 項冒頭の括弧内の「ディクレアラーの意図について、疑問の余地がない場合を除く」という文章に注意し、理解することが重要である。

その意味を説明するために例を挙げる：



4♠でディクレアラー (S) はここまで 8 トリック勝っていて最後のトリックをハンドで勝った。♣A と♣Q はまだプレイされておらず、ディフェンダーはクラブを 5 枚持っている。ディクレアラーはハンドからスモールクラブを続け、Wは♣8を出した。ディクレアラーはしばらく考え、肩をすくめて「わからない、どれかプレイして」と言った。ディフェンダーはダミーからプレイするカードの選択権、もちろん♣6だが、が与えられ

る B 項 5 の適用をディフェンダーに求めた。これは合理的な裁定ではない。コントラクトを達成するためには S は♠J か♠K のどちらかをプレイするつもりだったことは完全に明らかである。もちろん、コントラクトを作る可能性を 50%から 25%に減らしたディクレーラーの発言は馬鹿げている。

## 第 50 条

ディフェンダーの両方にペナルティカードがある場合、自分のペナルティカードによるリードの制限より【訳注：ペナルティカードをプレイする義務】パートナーに科されるリードの制限の方が優先することに注意する。

### 例：

ペナルティカードとして♠J を持っている LHO のリードで、そのパートナーには♠7 のメジャーペナルティカードがあった。ディクレーラーはスペードリードを禁止した。これは、♠7 をハンドに戻さなければならない一方、LHO はリードを保持する間はペナルティカードをリードできないことを意味する。

- ディクレーラーがスペードのリードを要求したときは♠7 を戻し、LHO は♠J をプレイしなければならない。
- ディクレーラーが♠7 がペナルティカードであることに関わる選択権を行使しなければ、LHO は♠J、RHO は♠7 をプレイしなければならない。TD はこのような成り行きを説明する義務がある。

## 第 50 条 E 項

最初の合法的な機会にペナルティカードをプレイしなければならないという知識は両方の側に許される情報であり、注目すべき結果がある。ディクレーラーは 4♥をプレイしている。LHO は♠KQJ5、RHO はペナルティカード（最初間違った側からリードした）の♠A を持っていてディクレーラーがスペードのリードを禁止しなかったとき、LHO は♠5 をプレイできるが、パートナーは♠A を持っているらしいという情報を利用することはできない。この結果ディフェンダー側が余分にトリックを取れば、TD は第 12 条 A 項 1 に定められた裁量権を行使してスコアを調整する。

## 第 53 / 55 条

ディクレーラーが間違ったハンドからリードした場合は、どちらのディフェンダーも、口頭で表明することによりこのリードを受け入れることができる。このような表明が行われなかったときは、TD は間違ったリードが行われたハンドの次のプレイヤに受け入れる機会を与える。

第 55 条 B 項と C 項で、第 55 条 A 項を適用したことは順番外のリードが受け入れられなかったという結論が導き出されたことが想定される。

第 53 条 C 項で、TD は第 28 条 B 項と同じ手順に従う。E のリードの順番に N がリードし、その後 E がリードしたときは、TD は E がフォローしたのか、それともリードしなかったのかを見つけ出す必要がある。N が順番外にリードし、リードの順番に当たっている W がその後カードをプレイしたときは、状況は非常にはつきりしている。N から始まったトリックに W がカードを出した可能性を TD は除外してかまわない。この条文は、パートナーの両方が、最初に順番外で 2 番目に正しい順番のプレイヤがカードをプレイした場合には適用しない。このような場合 TD はまず順番外にリードしたプレイヤの LHO にこのリードを受け入れる機会を与える。受け入れれば、もう一つのカードはメジャーペナルティカードになる。受け入れなければ、最初にプレイされたカードはメジャーペナルティカードになり、2 番目のカードがそのトリックへのリードになる。【訳注：ディフェンダーの W が順番外にリードし、リード権を持っている E がこの後 W のリードに気づかずリードした場合、第 53 条 C 項を適用しない。順番外のリードをしたプレイヤと、これに気づかず正しいリードをしたプレイヤがパートナーではない場合に C 項を適用する】

第 55 条 A 項で、文章が一つ追加され、これは新しいアプローチとなる可能性が高い。TD のほとんどは、最初に選んだディフェンダーの希望に従うものとされてきたが、今後はディフェンダーの意見が違ふときは LHO の選択に従うよう指示している。

## 第 56 条

第 54 条への参照は、ディフェンダーの順番外のリードはすべて、ディフェンダーの順番外のオープニングリードと同じ方法で処理することを示している。

## 第 58 条

リードの順番の LHO がテーブルに両方ともスモールカードを 2 枚置いたとする。TD が理由を質問すると次のように答えた：

1. プレイしなかった別のカードを抜き出すとき、この 2 枚のカードが落ちてしまった。厳密に言うとカードは両方ともペナルティカードになり、ディクレアラーはどちらのカードをプレイするか選ぶ。
2. この 2 枚のカードの 1 枚をプレイしなかったが、もう 1 枚のカードも同時に落ちてしまった。TD はプレイしなかったカードをプレイさせ、もう一つのカードはマイナーペナルティカードになる。

実際には、TD は、プレイヤは落としたカードの中の一つをプレイしなかったと考えて(1)の状況を避けるようにする。これは不当な情報を作り出す可能性を防ぐことにもなる。

アナーカード 1 枚とスモールカード 1 枚の同じ状況を考えてみよう。TD は、LHO にアナーカードをプレイすれば残りのカードはマイナーペナルティカードになり、スモールカードを選ぶとメジャーペナルティカードが残ると説明する。

## 第 61 条 B 項 3

リボークの可能性についてディフェンダーのパートナーへの質問を認めることが基本的な立場になった。しかし管轄団体はこの質問を禁止することができる。禁止したときは、プレイヤがリボークの可能性を質問した場合何が起きるかについても決める必要がある。前の版の条文とは反対に今は規制されていない。手順上のペナルティを定めてこのような違反行為を成立したリボークとして扱わないことが合理的であろう。

この条文はパートナーに質問することにより不当な情報が生じる可能性について触れている。これは通常起きるケースではない。質問の目的がリボークを防ぐことではなく、例えばディクレアラーはまだそのスートにカードを持っているといった予期しない状況に注意を喚起する目的のときに起きる。

この変更から生じた問題の一つは、「ノー『クラブ』パートナー？」という質問が時々ましか行われないと驚きを伝えるかもしれないことである。

<i>West</i>	<i>North</i>	<i>East</i>	<i>South</i>
Pass	Pass	Pass	1NT
Pass	2♥	Pass	2♠
Pass	3NT	Pass	4♠
Pass	Pass	Pass	

W は♦Q をリードし、ダミーは♠K9873 ♥K94 ♦632 ♣A9 を持っていた。RHO がクラブをディスカードすると、W は「ノーダイヤモンド、パートナー？」と尋ねた。ディクレアラーが♠A64 ♥A7 ♦AK10854 ♣J6 のようなハンドを持っていても驚いてはならない。

## 第 62 条 C 項 2

TD は、非反則者が取り消したカードの成り行きについて説明する。次の順番のプレイヤもカードを取り消して別のカードと入れ換えることができる。この取り消したカードはペナルティカードになる。

## 第 62 条 D 項 2

「示唆する」という言葉がまた使われている。これは、選択をしなければならないプレイヤが正しい選択を行うことをそのパートナーが助けるかもしれないという意味である。プレイが明らかかなものであれば、パート

ナーが示唆したという事実自体はプレイヤーの選ぶ権利を危うくすることはない。

## 第 64 条

成立したリボークのペナルティは変更された。プレイヤーがスートにフォローする代わりにラフしてそのトリックを勝ったときだけ 2 トリックのペナルティで、その他の場合はすべて 1 トリックのペナルティである。もちろん、反則側はリボークが起きたトリック以降少なくともリボークの規定で対戦相手に移すトリック数を勝っていることが常に前提である。

これは第 64 条 C 項を以前より頻繁に使用する必要があることを意味する。スートにフォローしないことは時々 1 トリック以上の損害を引き起こすことがあり、これを補償する必要がある。

同じボードで双方の側がリボークした場合という調整されないケースが一つ追加された。第 64 条 B 項の見出しから明らかなように、両方のリボークが成立した場合にだけ当てはまる。

同じプレイヤーによる同じスートでの 2 回目のリボークは特別な状況を引き起こす。非反則側にとって 2 回目のリボークがなければそのボードの結果がもっと良い場合、第 64 条 C 項を適用する。

例：

♠AKQ5  
N  
♠1074 W E ♠J9  
S  
♠8632

S は NT コントラクトのディクレアラーである。♠A をプレイすると E はスートにフォローせず 1 トリックのペナルティになる。続けて♠K をプレイすると E はまたリボークした。その後 E は♠J でトリックを勝った。

E が 2 回目のリボークをしなければディクレアラーはスペードで 4 トリックとリボークの調整として余分に 1 トリック取れた。2 回目のリボークのため、スペードで 3 トリックしか取れなかった。64 条 C 項を適用して TD は、1 回しかリボークが起きなければ得たはずのトリック (4 プラス 1) を S に与えてスコアを調整する。

## 第 65 条 B 項

ディクレアラーを除いて、プレイヤーは次のトリックにリードされるまで間違っただけの向きに置かれたカードを指摘できる。この後は指摘すると不当な情報を作り出すことになる。ディクレアラーはいつでも間違っただけの向きに置かれたカードを指摘できる。

例えば、ディクレアラーは 3NT をプレイしていて 7 トリック取り、フィネスすれば 9 トリックあるとき、カードが間違っただけで置かれている (勝ったとして) とダミーが遅れてディクレアラーに注意した場合、ディクレアラーは既に 8 トリック取っていると思い、フィネスしてコントラクトを危険にさらすことはないと考えられるかもしれないことを TD は考慮する必要がある。チーム戦ではこれはほぼ自動的な決定であり、ペア戦ではもっと複雑である。

## 第 67 条

トリックにカードをプレイしないことにより異常なトリックを作り出すことは、双方の側が次のトリックにカードをプレイした後に間違いが発見されると 1 トリック失う成立したリボークとして扱われる。

プレイヤーがトリックに 2 枚以上のカードをプレイすることも、戻したカードを B2(b)の違反行為の後スートにフォローしてプレイすべきだったときはリボークになる。

## 第 68 条

クレーム（「取りの宣言」）およびまたはコンセッション（「取られの宣言」）はプレイを省略しようという提唱である。このようなクレーム／コンセッションに同意する、しないは対戦相手の仕事である。一つの例外を除いてプレイは終了する：ディフェンダーの 1 人が一つ以上のトリックを負けると宣言し（それとともにあれば残りをクレーム）、パートナーが直ちに反対したときは、TD はプレイの継続を決定する。さらに TD は負けると宣言したプレイヤに、自分が考えていた以上のトリックをパートナーは予想しているという情報を利用しないよう注意する。論理的な代わりのプレイにより負けると宣言したプレイヤが取れるトリックが少なくなればスコアを調整する。このケースはペナルティカードにならないもう一つの例外である。クレーム／コンセッションを証拠立てたり反駁したりするためディフェンダーが見せたカードはハンドに戻すことができ、ペナルティカードにならない。このようなカードを見せたことから生じる情報はディクレアラーには正当なものであり、ディフェンダーのパートナーには不当なものとなる。

この条文の脚注は次のような例を挙げている：

ダミー： ♠KJ8（他のスーツにカードがあるかもしれない）

ディクレアラーはダミーに向けて♠5 をプレイして考え込んだ。ここで RHO が♠AQ を見せても、トリックを勝つために適切なカードをプレイすることを示しているに過ぎない。このカードはペナルティカードにならないが、このカードを持っていることは LHO には不当な情報になるのでこのトリックと次のトリックで♠A と♠Q を両方とも取ってしまうことが賢明である。ディクレアラーがこのスートで二つ目のトリックを失わないプレイに成功すれば（LHO のリードになり、論理的な選択肢があるとき）、TD はスコア調整を求められることがある。

## 第 69 条

規則は、後でトリックの負けを安易に認めた（クレームした側は安易にトリックを獲得した）側により寛大になった。プレイを続ければ同意した側がこのトリックを取っただろうと TD が判断すればその状態に戻す。

例 1：

	♠ -	
	♥ 8	
	◇ 6	
	♣ -	
♠ 8	N	♠ 7
♥ J	W E	♥ -
◇ -	S	◇ 8
♣ -		♣ -
	♠ 96	
	♥ -	
	◇ -	
	♣ -	

スペードのコントラクトをプレイしていて、S はダミーから♥8 をプレイし、ハンドのカードを見せずに残り 2 トリックをクレームした（W は♥J を持っているのでオーバーラフできないことを S は知っていた）。E は S がトランプの♠98 を持っていると思っていたので全員満足して次のボードに移った。後になってハンドレコードを見てから E は S が間違っただけのクレームをしたことに気づいた。TD は、プレイが続けば E はラフし、その結

果 W のトランプがプロモートするので、EW に 1 トリック与える。

例 2 :

		♠ KQJ6	
		♥ -	
		♦ -	
		♣ -	
♠ 52	N	♠ A3	
♥ 3	W E	♥ 8	
♦ 7	S	♦ -	
♣ -		♣ 2	
		♠ 7	
		♥ A	
		♦ A	
		♣ A	

S は NT コントラクトのディクレアラーだった。ダミーから♠K をプレイし、ハンドのエース 3 枚を見せて 3 トリックとクレームした。

ケース 1: ディフェンダーは二人ともクレームに同意した。しかしディフェンダーの一人が次のボードにコールする前に、♠A をダックするとディクレアラーはスクイズされることに気づくと、第 70 条 A 項を適用してクレームを取り消す。

ケース 2: プレイの後、訂正期限前に、EW はディクレアラーが自動的に 3 トリック取れるわけではないことを見つけた。TD はスコアを変更するには遅すぎると判断する。プレイが続いたとしても、E がその場でこのプレイに気づかないのなら、EW が余分にトリックを取りそうにないことは明らかである。

## 第 70 条

クレームが有効かを判断する場合、その特定の時点でのクレームの理由をたどって理解することが重要である。

		♠1096	
		N	
		W E	
		S	
		♠AKJ87	

このボードでディクレアラーのただ一つの問題は♠Q を見つけることだった。ダミーから♠10 をプレイすると RHO はフォローし、ハンドから♠7、LHO はディスカードした。♠9 に手を伸ばしながら説明なしにもう 4 トリッククレームすることはこの条文が望むところではないが、ディフェンダーに 1 トリック与えてペナルティを科すべきではない。ディクレアラーが♠9 をプレイせず、またダミーへのエントリーもなければ、これはあやしげなクレームである。

クレーム/コンセッション後もプレイが続くことがよくある。このようなプレイから生じた証拠は結果を決めるために使用してよいとこの条文に書かれている。しかし条文にどのような方法かは書かれていない。クレームした側が余分にトリックを負けることに「成功」すれば、クレームを認めない十分な理由と思われる。しかしディクレアラーが余分にトリックを勝つことに成功しても TD はそのトリックを与えることを嫌がるだろう。しばしば対戦相手は宣言したトリックを負けないようにする方法を見つけようとして、逆にトリックを余

分に負けてしまうことがある。このトリックはクレームした側に与えるべきではない。

たぶん不必要だが害はない D 項 2 は、パートナーがどれか明らかではない正しいカードをプレイしたときだけ成功するディフェンダーのクレームは認めるべきではないと指示している。

## 第 79 条

スコアの間違ひは、合意した結果（通常勝ったり負けたりしたトリック数、(リ) ダブルされていたか否かに関係する）と一致しない記載された結果と定義されている。例としては、間違っただけに記入されたスコア、バルネラビリティの間違ひ、コントラクトの間違ひ、調整スコアの訂正間違ひなどである。

スコアの間違ひと勝ったり負けたりしたトリック数の数え間違ひの両方の訂正期限は、別途定められていなければ通常 30 分である。しかし、第 79 条は、区別してスコアの間違ひの訂正期限を延長することを認めている。これをどのように処理するか規定で説明する必要である。規定には主催団体の承認も含める。

## 第 80 条

この条文で管轄団体に選択が与えられている場合はその管轄地域でブリッジをプレイする状況を定義する必要がある。管轄団体は主催団体にこの選択を委任または委譲できる。

## 第 81 条 C 項 3

ここで表されている意図は、プレイヤーが違反行為に気づかなかつたり気にしなかつたりとしても公平な結果の獲得に努めることである。リボークが気づかれないまま進み（後で）TD が気づいたときは（例えば見物人から聞くなどして）、このリボークで結果が変わるのであれば TD は第 64 条 C 項を適用する必要がある。提出された結果に疑問を持てば行動を起こさなければならない。

## 第 86 条 D 項

チーム戦で、もう一つのテーブルで既にプレイされたボードがこちらのテーブルでは理由が何であれプレイできなくなったときは、型どおりの人為的調整スコアからはずれることも可能である。このためにはプレイされたボードで普通ではない結果を必要とする。あるボードで通常の結果の範囲内であればこの条文の適用を TD が求められることはない。非反則側はいずれにせよ何 IMP か（アベレージプラス）与えられるという事実を考えれば、ダブルされていないオーバートリック二つは普通ではない結果とはみなされない。

非反則側が非常によい結果を得たボードがこちらのテーブルで（相手側により）プレイできなくなったときは、この結果を 100%加重して選定調整スコアを与えることが必須である。一方のテーブルでよいスコアを得たチームがもう一つのテーブルでボードのキャンセルを引き起こしたと仮定すると、TD が選定調整スコアを与える場合、このよい結果の加重は少なくする必要がある。30%が妥当だろう。

2 番目のテーブルの間違ひでボードをキャンセルしなければならなくなり、最初のテーブルで非反則側が非常によい結果を得ていた場合、非反則側を 100%加重する。反則者が非常によい結果を得ていた場合は、加重は減らす（50%が妥当と思われる）。どちらの側にも責任がない場合は多少大きくする（60%程度）。

## 第 92/93 条

上告の基本的手順が書かれている。第 80 条への参照により管轄団体が別に処理方法を規定しなければこの手順に従う必要がある。

第 93 条 C3(b)は、上告は管轄団体が任意の方法で処理することができると述べている。しかし第 93 条 A 項に記載されているように、決定を主任 TD に上告する可能性は必須であり、維持すべきである。