

デュプリケートブリッジの規則 2017年版

「同等なコール」の解説

2017年12月

仲村 篤志

デュプリケートブリッジ規則 2017年版の改定で最も大きな変更点は、「同等なコール」の考え方が「順番外のコール」に適用されたことでしょう。「同等なコール」は 2007年版規則で「不十分なビッド」の条項で新たに記述された考え方ですが、新規則では第23条で新たに定義されました。最初に「同等なコール」に関する条項を下記に抜粋します。次に「不十分なビッド」と「順番外のビッド」の裁定例を挙げて解説します。具体例を列挙しますので参考にしてください。

第23条 同等なコール

A. 定義

取り消したコールに置き換わるコールで以下のいずれかに該当するものは同等なコールである。

1. 取り消したコールと同じまたはほぼ同じ意味を持つコール。
2. 取り消したコールが示唆するいくつかの意味のうちの一部だけに限定するコール。
3. 取り消したコールと同じ目的（アスキングビッドやリレーなど）を持つコール。

B. 調整なし

コールが（第29条B項に従い）取り消され、反則者が正しい順番で違反行為を同等なコールに置き換えたとき、オークションとプレイはこれ以上の調整なしに継続する。第16条C項2は適用しないが本条C項参照。

C. 非反則側が損害を受けた場合

同等なコールに置き換えた後（第27条B項1(b)、第30条B項1(b)(i)、第31条A項2(a)、第32条A項2(a)参照）、ディレクターが、プレイ終了時に反則行為から得た助けがなければボードの結果は違った可能性が十分にあり、結果として非反則側が損害を受けたと判断すれば、調整スコアを与えるものとする（第12条C項1(b)参照）。

第26条 コールの取り消し、リードの制限

A. リードの制限なし

反則したプレイヤーのコールが取り消され、同等なコール（第23条A項参照）に置き換えられ、その後ディフェンダーになった場合、リードの制限は受けない。第16条C項は適用しないが第23条C項参照。

B. リードの制限あり

反則したプレイヤーのコールが取り消され、同等なコール（第23条A項参照）ではないコールに置き換えられ、その後ディフェンダーになった場合、反則者のパートナー

が最初にリードする順番（オープニングリードを含む）のときにディクレアラーは合法的なオークションの中で反則者によって特定されなかった任意のスート（1つ）を、反則者のパートナーがリードすることを禁止することができる。このような禁止はこの反則者のパートナーがリードを保持する間続く。

第27条 不十分なビッド

B. 不十分なビッドが受け入れられなかった場合

順番通りの不十分なビッドが受け入れられなかった場合（本条A項参照）、合法的なコールに言い直して訂正しなければならない（ただし、本条B項3参照）。そして、

1. (a) 不十分なビッドが、取り消したコールによって特定されるデノミネーションと同じデノミネーションを特定する、最も低い十分なビッドに訂正された場合、オークションはこれ以上の調整なしに続行する。第26条B項および第16条C項は適用しないが本条D項参照。
- (b) (a)を除き、不十分なビッドが同等なコール（第23条A項参照）に訂正された場合、オークションはこれ以上の調整なしに続行する。第16条C項は適用しないが本条D項参照。

第30条 順番外のパス

B. パートナーまたはLHOのコールの順番

1. 反則者がパートナーのコールの順番にパスした場合、あるいはまだコールしたことがない反則者がLHOのコールの順番にパスした場合：
 - (a) 反則者のパートナーは正しい順番に任意の合法的なコールができるが、第16条C項2を適用する。
 - (b) 反則者は正しい順番に任意の合法的なコールができ：
 - (i) そのコールが同等なコール（第23条A項参照）のとき、これ以上の調整はない。第26条B項は適用しないが第23条C項参照。
 - (ii) そのコールが同等なコール（第23条A項参照）でないとき、反則者のパートナーは次のコールの順番にパスしなければならない。第16条C項、第26条B項および第72条C項を適用することがある。

第31条 順番外のビッド

A. RHOのコールの順番

2. RHOが合法的なビッド、ダブル、またはリダブルした場合、反則者は任意の合法的なコールをすることができる：
 - (a) そのコールが同等なコール（第23条A項参照）であるとき、これ以上の調整はない。第26条B項は適用しないが第23条C項参照。
 - (b) そのコールが同等なコール（第23条A項参照）でないとき、反則者のパートナーは次のコールの順番にパスしなければならない。第16条C項、第26条B項および第72条C項を適用をすることがある。

B. パートナーのコールの順番またはLHOがディーラーで最初のコールの順番

反則者がパートナーのコールの順番にビッドした場合、あるいはまだコールしたこと

がない反則者がLHOのコールの順番にビッドした場合：

1. 反則者のパートナーは自分の順番に任意の合法的なコールをすることができるが、第16条C項2を適用する。
2. 反則者は正しいコールの順番に任意の合法的なコールをすることができるが、ディレクターは本条A項2(a)またはA項2(b)を適用する。

第32条 順番外のダブルまたはリダブル

A. RHOのコールの順番

2. 反則者のRHOがビッド、ダブルまたはリダブルをした場合、反則者はそのコールの順番に任意の合法的なコールをすることができる：
 - (a) そのコールが同等なコール（第23条A項参照）のとき、これ以上の調整はない。第26条B項は適用しないが第23条C項参照。
 - (b) そのコールが同等なコール（第23条A項参照）でないとき、反則者のパートナーは次のコールの順番にパスしなければならない。第16条C項、第26条B項および第72条C項を適用をすることがある。

B. 反則者のパートナーのコールの順番

反則者のパートナーのコールの順番に、順番外のダブルやリダブルをしたとき：

1. 反則者のパートナーは任意の合法的なコールをすることができるが、第16条C項2を適用する。
2. 反則者は正しいコールの順番に任意の合法的なコールをすることができるが、ディレクターは本条A項2(a)またはA項2(b)を適用する。

以下に『不十分なビッド』【第27条】と『順番外のビッド』【第31条】について裁定の例をあげて解説します。

『不十分なビッド』

例) 2NT-P-2♥(1NTと間違えた、2♥はトランスファー)だった場合：

- 1) 反則者が本来ビッドしようとしていたコールをテーブルで発言してパートナーに不当な情報を伝えたり追加の調整を受けることのないように、指示があるまで不注意な発言を控えるよう注意します。
- 2) 不十分なビッドが意図していたものと違ったビッドだと判断すれば、『意図と異なるコール』【第25条A項】を適用します。旧規則では「意図と異なるコール」を適用させるために「考える間を置かず」という条件がありましたが、新規則ではなくなりました。ただし「集中力が途切れたことによる」ビッド、例えばオポネントのオーバーコールを見忘れた、パートナーのビッドがジャンプしていることに気がつかなかった等は「意図と異なるコール」にならないことに注意することが重要です。今回のケースは1NTオープンと間違えたため「集中力が途切れた」ケースとして扱います。
- 3) 反則者には次の選択肢があることを説明したうえで、LHOに不十分なビッドを受け入れるか受け入れないかを選択してもらいます。なにも説明しないうちに受け入れるか受け入れないかを聞かないよう注意してください。
 1. まず第27条B項1(a)「同じデノミネーションを特定する、最も低い十分なビッド」

ッド」に訂正されるとその後のオークションに制限がないことを説明します。できる限り「3♡に直すとオークションに制限はありません。」と具体的に説明するとよいでしょう。新規則では不十分なビッドや言い直したビッドが「アーティフィシヤルではない」という条件がなくなりました。特定したビッドを改めて特定できるかどうか判断の基準です。不十分なビッドが複数のデノミネーションを特定していた場合は、同じく複数のデノミネーションを特定する必要があります。

2. 次に『同等なコール』【第23条A項】に訂正されるとその後のオークションに制限がないことを説明します。この段階で反則者のLHOはどのようなビッドが「同等なコール」となり得るのか知ることはできません。「余計な情報」が発生するのでこの間も反則者が不注意な発言をしないようディレクターは気を配ります。
3. さらに、上記2項目以外で「十分な代のビッド」か「パス」に言い直すと、反則者のパートナーが常にパスとなること、そのときは「ダブルまたはリダブル」には言い直せないこと。取り消したコールによる『リードに制限』【第26条】がかかる可能性があることを説明します。

- 4) 反則者のLHOが「不十分なビッド」を受け入れなかった後、反則者にビッドを訂正させますが、「同等なコール」や「特定したデノミネーション」などに関わる質問は全てテーブルを離れて聞くということを説明します。反則者がどういう理由で不十分なビッドをしたかが伝わるのを防ぐためです。質問に答えるときはハンドやシステムカード等も参照して、どのようなコールが「制限なし」になるかの説明をしますが、「どのコールだとノーペナルティになるから得ですよ」といった示唆を与えてはなりません。

実際の裁定例としてテーブルでは次のように説明します。「3♡か同等なコールに直せばオークションに制限はありません。その他のビッドもしくはパスに直した場合、パートナーは、このボードのコールが全てパスになります。またダブルには直せないなので注意してください。なにが同等なコールになるか等あらゆる質問はテーブルを離れて聞きますので同等なコールに直すときは必ず確認してください。とくに確認がなく3♡以外に直した場合は同等なコールではないものとして扱います。」

いかなる質問でもテーブルから連れ出して聞きますので、テーブルを離れること自体は不当な情報として扱いません。

- 5) 反則者にビッドを言い直させ、反則者のパートナーに「制限なし」か「ずっとパス」かを説明します。パートナーにパスを強制した場合は『リードの制限』【第26条】の対応が終わるまでテーブルに留まります。

新規則では「リードの制限」のとき特定したスーツの要求ができなくなったので注意してください。取り消したコールがスーツを取り消したかどうか関係なくなり、「同等なコール」で言い直された場合は「制限なし」、そうでない場合は「任意スーツの禁止」になります。禁止できるスーツはオークションで特定されたスーツ（不十分なビッドより前に特定されたスーツも含む）を除きます。

- 6) 反則行為の影響が最終的にあった場合はプレイ終了後に対応することを告げてテーブルを離れます（第27条D項）。

『順番外のビッド』のディレクターの手順

例) (ディーラー) - (2番手) - (3番手が1♦を順番外にビッドした場合):

- 1) LHOに次のことを説明したうえで、順番外のビッドを受け入れるか受け入れないかを選択してもらいます。なにも説明しないうちに受け入れるか受け入れないか聞かないよう注意してください。
 1. 受け入れられたら順番外のビッドが成立し制限なしにオークションが進行することを説明します。
 2. 受け入れない場合。反則者のパートナーはディーラーの位置で自由にコールができる。その上で反則者は制限なく自由にコールができる。そのコールが取り消されたコールと「同等なコール」のときはオークションはそれ以降も制限がない、「同等なコール」に言い直されなかったときは反則者のパートナーは「1回パス」になる。そして「リードに制限」がかかる場合があることを説明します。

反則者のパートナーにとっては、「順番外のコール」が「不当な情報」であることに注意が必要です。つまり反則者のパートナーは自由なコールができるとはいえ取り消された反則者の順番外の1♦が有利に示唆するコールを選んではいけないということになります。
- 2) ディーラーからオークションを始めるよう促し、反則者の番のときにもう一度状況を説明します。例えば1♦-Pと回ってきたときの裁定として、テーブルでは次のように説明します。「取り消された1♦と同等なコールに直せばオークションに制限はありません。その他の自由なコールに直すことができますが、同等なコール以外ではパートナーが次のコールの順番で1回パスになります。なにが同等なコールになるか等あらゆる質問はテーブルを離れて聞きますので同等なコールに直すときは必ず確認してください。とくに質問がない場合は同等なコールではないものとして扱います。」

♦のフォーシングレイズの取り決めがあればそれは「同等なコール」として扱うでしょう。例えば2♦(GFのインバーテッドマイナーレイズ)、であったり3♦(フォーシングレイズ)など取り決めによってかわります。INV以上のインバーテッドマイナーレイズも「ほぼ同じ意味」として扱って問題ないでしょう。
- 3) 反則者のコールの後、反則者のパートナーは「制限がなし」か「1回パス」かを説明します。「同等なコール」以外で訂正された場合は「リードの制限」の対応が終わるまでテーブルに留まります。
- 4) 反則行為の影響が最終的にあった場合はプレイ終了後に対応することを告げてテーブルを離れます(第23条C項)。

「不十分なビッド」第27条B1(a)を適用した場合、取り消されたコールの意味は反則側・非反則側の双方にとって不当な情報にはならず、正当な情報として扱われます。

1♥-パス-1♥のあと2♥に言い直したのならば、「レスポンドーは、もしかしたら1♥オープンしたつもりだったのかもしれない」ということは全員に正当な情報です。従ってオープンナーはミニマムのハンドでビッドを続けてもかまいません。ただし、ディレクターは不十分なビッドによって非反則側が損害を受けたと判断したら調整します【第27条D項】(例えば、プレイするサイドが変わってトリック数が違う、示せない強さが示せて落ちるコントラクトをプレイしないですんだ、など)。調整は「不十分なビッドが起こらなければこのボードで得られたであろう結果に可能な限り近づけるようにする。」となりま

す。

不十分なビッドと最低の代でのビッドが特定するスーツについてはコンベンションカードを確認します、必要に応じてテーブルから離れて不十分なビッドの意味を確かめます。

第27条B1を適用しなかったとき、つまり反則者のパートナーが「ずっとパス」の制限を受けたときは『非反則側が損害を受けた場合』【第27条D項】は適用しません。反則側は相応の制限を受けた後なのでそのまま結果を成立させます。

ただし、第72条C項『損害の可能性に気づくこと』が適用されることはあります。本条項は旧規則第23条より移動したので探すときは索引を活用してください。

「順番外のコール」では「不十分なビッド」と違い取り消したコールが「不当な情報」になるので注意が必要です。「不当な情報」の影響については第16条C項で、「同等なコール」の影響については第23条C項で最終的に調整します。

「同等なコール」は「ほぼ同じ意味」の解釈について判断に困ることあるでしょう、実際にはハンドパターンに影響がなくハンドの強さについて若干の影響はあるかもしれないくらいまでは「ほぼ同じ意味」として解釈します。そのうえで第27条C項『非反則側が損害を受けた場合』を活用します。

具体例

例1) W N E S
 1♥ P 1♥

2♥への言い直しは認められます【第27条B項1(a)】。反則者はパートナーの強制されるパスをさけるためにオークションの続く可能性がある2♥に言い直すことは合法です。第27条B項1(a)は第16条C項(不当な情報)を適用しないので、不十分なビッドが1♥オープンのもりかもしれないと推理することは全員に合法です(実際には1♦オープンと見間違えて1♥とレスポンスしただけかもしれませんが)。従ってWがミニマムで4♥とビッドしても合法になります。第27条D項の適用を検討しますが、Eが1♥オープンするつもりの手を持っていればゲームまでは行くでしょうから、通常のケースにおいて調整はありません。

不十分な1♥が1♥オープンのもりだったとき、♥のゲームフォーシングレイズへの言い直しは認められそうですが、5枚メジャーを使用しているペアの場合は示す♥の枚数が違うため認められません。4枚メジャーを使用しているペアが4枚の♥を保証するゲームフォーシングビッドに言い直すことは認められます。

例2) W N
 1♣ 1♣

1♣オープンに対する2♣オーバーコールがナチュラルの取り決めであれば、2♣への言い直しが認められます【第27条B項1(a)】。また、2♣をマイケルズキュービッドに取り決めているペアは3♣【第27条B項1(a)】への言い直しが認められます。

例3) W N E
1♣ 1♠ 1♥

2♥への言い直しは認められます【第27条B項1(a)】。♥4枚を示すネガティブダブルへの言い直しはどうでしょう？「ほぼ同じ意味」ですので「同等なコール」として扱います。

例4) W N E
1♦ 2♣ 1♥

2♥への言い直しは認められます【第27条B項1(a)】。どちらかのメジャーを示す、ネガティブダブルへの言い直しはどうでしょう？ネガティブダブルは♠4枚かもしれませんが「同等なコール」としては扱われません。

例5) W N E S
1♠ 2♥ 1NT

アーティフィシャルでない1NTレスポンスならば2NTに言い直せます【第27条B項1(a)】。ただし、一般的に1♠-2♥で終わるようなハンドでは、2♥に調整スコアになる可能性があります【第27条D項】。また「不当な情報」【第16条C項】は適用しないため、オープナーは言い直した2NTが6-9HCPで♥のストッパーがないかもしれないと考え、ミニマムでなくともパスをしてかまいません。その場合でたまたま2NTがジャストメイクするとき、ディレクターは不十分なビッドがなかった場合、最終コントラクト及びその結果がどうなりそうなのかを検証する必要があります。

1NTレスポンスがフォーシングNTの取り決めの場合、2NTが3NTへのインビテーションの取り決めの場合は「一部だけに限定するコール」になる為「同等なコール」【第27条B項1(b)】として言い直せます。

例6) W N E S
1NT P 1♥

トランスファーを使わず2♥が♥を特定するペアは、2♥に言い直しができます。【第27条B項1(a)】。1NTに気付かずに1♥でオープンしていた場合で、3♥がナチュラルでGF(10pts以上)の取り決めは、もしかしたらオープンより若干弱いかもしれませんが「ほぼ同じ意味」として問題ないでしょう。【第27条B項1(a)】。

一方、トランスファーの取り決めがあるなら2♦に言い直すことができます【第27条B項1(a)】。旧規則からすると大きな変更ですがトランスファーの2♦は♥を「特定する最も低い十分なビッド」に該当します。

例7) W N E S
1NT 2♦ 2♣

3♦のキュービッドがステイマンを表す取り決めならば「同等なコール」です。

例8) W N E S
-省略-
4NT 5♦ 5♣

DOP Iなどの取り決めがあり、同じキーカードの数を示す取り決めがあるならば「同

等なコール」です。例えば4NTに対する5♣が1枚か4枚のキーカードを示すとき、1枚のキーカードを示すパスに言い直すことが認められます。【第27条B1(b)】。

例9) W N E S
1NT 2♠ 2♦

2♦がトランスファーで♥を示す取り決めの場合は、♥を表すほかのビッドに言い直すことができます【第27条B項1(a)】。すなわち、3♦がトランスファーの取り決めなら3♦に、3♥が♥を示す取り決めなら3♥に言い直せます。4♦のトランスファーに言い直すのは最初に選ばなかったコールなので全く同じ意味ではありませんが、「ほぼ同じ意味」として扱って問題ないでしょう。

W N E S
1NT 2♦ (順番外)

2♠ ?

順番外のビッドでも同様です、Eが♥の5枚以上を示すコールは「同等なコール」として扱われます。ただしどちらのケースでもレーベンソールの2NTを経由して♥の5枚を示す場合、レーベンソールの2NT自体には特定の強いハンドや♣もしくは♦を示すハンドも含むでしょうから、2NTは「同等なコール」として扱われません。

例10) W N E S
1NT P 2♦ 2♠
2♥

トランスファーの2♦に対するオープナーの2♥はもともと何の意味も持っていないため、何にでも言い直すことができます【第27条B項1(b)】。ただし、♥の枚数やハンドの強さによって2♥以外のビッドをする取り決めがある場合でも「ほぼ同じ意味」として扱って問題ないでしょう。

例11) W N E S
2NT P 2♣

パートナーのオープンを1NTと見間違えて2♣とステイマンした場合、3♣がステイマンの取り決めであれば「同等なコール」です。新規則では第23条A項3で「取り消したコールと同じ目的（アスキングビッドやリレーなど）を持つコール。」が定義されました。

例12) W N E S
2NT P 2♦

3♦のトランスファーに言い直すことができます【第27条B項1(a)】。

例13) W N E S
1♦ P 1♥ 2♠
2♦

3♦への言い直しは認められます【第27条B項1(a)】。グッドバッド2NTの取り決めがあるとき2NTへの言い直しは認められそうですが、♣と♦のツースターハンドや♥に

サポートがあるハンドなどの可能性が含まれるため、「同等なコール」にはなりません。

例14) W N E S
2♣ 2♠ 2♦

2♣-P-2♦がネガティブという取り決め、あるいはウェイティングという取り決めがある場合、2♣-2♠の後にネガティブという意味、あるいはウェイティングという意味になるコールを取り決めてあれば、それは同等なコールです。ただし、例えば2♣-P-2♦がウェイティング、2♣-P-2♥がスーパーネガティブで、2♣-2♠-Pが0-7HCPを表すという取り決めの場合、パスへの言い直しは認められません。パスには0点の可能性がありますが、不十分なビッドの2♦には0点の可能性がないためです。

例15) W N E S
P (順番外)

1♥ P ?

Eはパートナーの順番を飛ばしてパスをした。受け入れられずにWからオークションを始めた。Eはパスの示すオープンハンドの強さがないという情報の「一部だけに限定」した。この例の場合1NT (フォーシング1NT: オープン点はない)、2♥ (6-9 pts)、3♥ (ウィーク)、4♥ (プリエンプト) 等いずれのビッドも、第23条「同等なコール」として扱われます。その後のオークションでNSに制限はありません。

例16) W N E S
1♥ (順番外)

1♥ P ?

Eはパートナーの順番を飛ばして1♥オープンした。受け入れられずにWからオークションを始めた。Eの1♥はWにとって「不当な情報」であるため、Wはパスするか1♥をビッドするか悩むハンドで1♥をビッドしてはいけません。例1と違い♥5枚を示すフォーシングビッドがないならEには同等なコールがないため、次のコールでWは「1回パス」になる。その後もWにとってEの順番外の1♥は「不当な情報」になります。

例17) W N E S
1♥ (順番外)

1♠ ?

2♥のオーバーコールは♥を5枚と10pts程度以上の強さを示します。1♥オープンはどうでしょう♥を5枚と12pts以上? 11pts以上? この程度の違いは「ほぼ同じ」とみなし「同等なコール」として扱います。

ダブルは♥の4枚とオープンハンドぐらいの強さを示しているとしましょう。しかし1♥オープンが♥の5枚を示しているならダブルは「同等なコール」になりません。