

DUPLICATE BRIDGE

初めてゲームに参加する方のための手引き



目次

はじめに	2
第1章 ゲームに参加する前の基礎知識	3
・ ルールの基本	3
・ ディレクターの役割	3
・ ゲームの種類	4
・ 参加条件	4
・ ゲームはどこでやっているの？	5
・ スコアの比較方法	6
・ ブリッジの道具	7
第2章 ゲームに参加してみましょう	8
・ エントリー	8
・ ガイドシート／ガイドカード	8
・ 席に着いたら	9
・ オークションの復唱とコールの説明	9
・ プレイ	9
・ トリックの終了	10
・ クレーム(取り／取られ宣言)	10
・ 不測の事態が起こったら	10
・ 1ボードのプレイがすべて終了したら	10
・ ボードの管理	11
・ スコア表は会場に常備されています	11
・ 公式スコアの記入と確認	11
・ プライベートスコアの記入	13
第3章 ゲームをより楽しむために	14
・ フェアプレイ精神で	14
・ デュプリケートブリッジは比較のゲーム	14
・ ブリッジは情報交換のゲーム	15
・ ブリッジは社交のゲーム	16
・ スムーズなゲーム進行を心がけましょう	17
おわりに	17
JCBLについて	18
全国のブリッジ会場連絡先(2012年4月現在)	20

はじめに

デュブリケートとは、「複製の」または「まったく同じ」という意味です。デュブリケートコントラクトブリッジでは、参加者がまったく同じハンドをプレイすることになっているため、この言葉が使われます。

ひとつのボードでの成績は、同じ位置でプレイした者同士(=NS側またはEW側)の結果を比較して決めます。例えば、パーシャル(スラム／ゲームボーナスの付かないコントラクト)でも、1トリックでも余分に取ればそれだけ成績はよくなります。また、たとえ500点失点をして、同じハンドを持った全員が600点の失点をしていたら一番よい成績になります。従って、たくさん得点できるようなハンドを持つことや、どれだけ得点するかはあまり重要ではありません。同じ位置の他のプレイヤーと比較して、より多く得点する、または、より少なく失点することが大切なのです。このように、デュブリケートは、「運」より「技術」が評価される仕組みになっています。

デュブリケートブリッジは、世界中で親しまれているゲームです。老若男女、様々な人々が、各地のクラブに集い、楽しいひと時を過ごしています。貴方も是非、デュブリケートブリッジの「面白さ」と「奥の深さ」を発見してください！またゲームに参加することで、様々な人たちとの出会いも楽しんでください。

本手引きは、これからデュブリケートブリッジのゲームに参加したい方やゲームに参加し始めたばかりの方を対象に、デュブリケート特有のルールや約束事をまとめたものです。ゲームに慣れるまでの手引きとして活用してください。



第1章 ゲームに参加する前の基礎知識

◆ ルールの基本

デュプリケートブリッジでは、多くのプレイヤーが同じハンドを決められた時間内にプレイします。このような条件でゲームを公正かつスムーズに進行させるため、「デュプリケートコントラクトブリッジの規則(以下、「ブリッジの規則」)」が定められています。ゲームに参加するプレイヤーは全員、この「ブリッジの規則」を遵守することが求められます。

ブリッジを始めて間もない人は、「ブリッジの規則」をもちろん知りません。また、プレイヤーは、規則の条項すべてに熟知していなければならないわけでもありません。でも、ゲームの進行に必要な正しい手順は、最低限、押さえておきたいものです。ゲームをするうえで必要な手順を徐々に覚えていくとよいでしょう。

この手引きでは、ゲームに参加するために、最低限、必要な事柄を紹介していきます。その大部分は、「ブリッジの規則」で規定されている、公式かつ大切な約束事です。ゲームに初めて参加する時に戸惑わないためにも、ここに記述してある事柄をよく読んで、準備するようにしてください。

◆ ディレクターの役割

デュプリケートゲームの運営責任者は「ディレクター」と呼ばれています。ゲームを公正かつスムーズに進行させること、結果を集計すること、皆さんがゲームを楽しめるよう心配りをするのが、その役目です。

ディレクターの指示によく耳を傾けて、きちんと従うようにしましょう。またゲームについて何かわからないことがあったら、遠慮せずにディレクターに質問してください。

♠ ゲームの種類

ペア(2人)単位で参加するペア戦と、チーム(4～6人)を単位とするチーム戦の2種類があります。

ペア戦

各ペアは、順番に他ペアと対戦していきます。通常、2～4ボード毎に相手が変わります。この1回の対戦単位をラウンドと言います。セッション*1の終りに、各ボードの結果を他ペアと比較してスコアを出します。

チーム戦

4～6人で構成されるチームが単位となり、他チームと対戦します。結果の比較は対戦したチームと行います。同じボードを両方でプレイしますから、条件は全く同じで、公平に結果を比較できます。ペア戦同様、ラウンドとセッションがあります。

♠ 参加条件

ペアの組み合わせやプレイヤーの力量により、参加条件が制限されているゲームがあります。参加制限の一切ない、オープンゲームもあります。

参加条件の例:

- ◇ プレイヤー(参加者)のマスターポイント*2により制限があるゲーム。初心者だけのゲームもあります。
- ◇ ウイメンズ(女性だけ)のゲーム
- ◇ ミックス(男女の組み合わせ)のゲーム
- ◇ 初級プレイヤーとエース級プレイヤーが組むゲーム、など

このような参加条件とペア戦・チーム戦というゲームの種類を組み合わせ、様々な形式のゲームが開催されています。その中からご自分に合うゲームを選んでご参加ください。



*1 1セッションは、数ラウンド、20～30ボード程度から成り、通常、約3時間程度かかります。

*2 JCBL会員を対象に発行される好成績を記録するためのポイント。発行ポイントは、順位／ゲームの種類／ゲームの格付／テーブル(参加者)数により異なります。生涯ずっと加算され、各プレイヤーの力量を示すひとつの目安となります。

♠ ゲームはどこでやっているの？

ゲームはほぼ毎日どこかで開催されています

ブリッジクラブやブリッジセンターが、全国各地に多数あります。各クラブやセンターでは、それぞれ決まった日程でゲームを開催しています。ほぼ毎日ゲームを開催しているクラブやセンターもありますので、皆さんのご都合に合わせて、是非、ゲームに参加してみてください。

ゲームには、午前・午後・夜のいずれかに開催される1セッションのみのゲーム、午前と午後が続けて行われる2セッションのゲーム、2日続けて開催される4セッションのゲーム等があります。土曜・日曜・祝祭日は、多数の2セッションゲームが開催されています。他方、ウィークデーに開催されるゲームは、1セッションゲームの場合が多く、一人で行ってもパートナーを探してもらえますので、3時間程度の時間があれば、気軽にゲームを楽しむことができます。

ゲームには、初心者だけを対象とするものもあります。

事前申し込みが必要なゲームもあります。参加する前に、JCBLの会報やホームページの競技会予定または主催者への問い合わせで確認しましょう。

各クラブでは講習会等も開催しています

各ブリッジセンターやクラブでは、様々な講習会や練習会を開催しています。ブリッジに興味を持たれた方、もう少し深く学びたいという方にお奨めします。

また、「ブリッジサロン」を主催しているセンターもあります。これは、初心者の方にデュプリケートブリッジの雰囲気馴染んでいただくための集まりです。いきなりゲームに参加するのはちょっと心配という方には、よい経験の場となります。講習会、練習会、サロンは、お1人でも参加することができます。

ゲームや講習会の開催情報は、JCBLまたは各クラブ・ブリッジセンターに直接お問い合わせください(ブリッジセンターの連絡先は、本手引き巻末を参照)。また、JCBL、ブリッジクラブ、およびブリッジセンター主催のゲームや講習会の開催情報は、JCBLのホームページにも詳しく掲載されています。

♠ スコアの比較方法

デュブリケートブリッジでスコアの優劣を決める主な方法として、MP方式とIMP方式があります。

MP：マッチポイント

ペア戦のスコア比較方法のひとつです。

ボード毎にNS側はNS側だけ、EW側はEW側だけでペアのスコアを別々に比較し、それぞれに順位点(MP)を付けます。最も結果の悪かったペアには0MP、次に悪かったペアには1MP、最も良かったペアには「テーブル数-1」MPが与えられます。

例えば、13テーブルの競技会でのトップスコアは12MP、平均MPは6MPとなります。

最終順位は、このようにして算出されたMPをすべて合計して、決定します。

(MPの付け方は、P12のトラベリングスコアの図を参照してください。)

IMP：インターナショナル・マッチポイント

チーム戦のスコア比較方法のひとつです。

ボード毎に2つのチームのスコアを比較して、その点差を一定の基準に従ってIMPと呼ばれる通常のスコアとは別のスコアに換算します。このIMPを合計して、勝敗を決めます。IMP換算表はプライベートスコア用紙に記載されています。

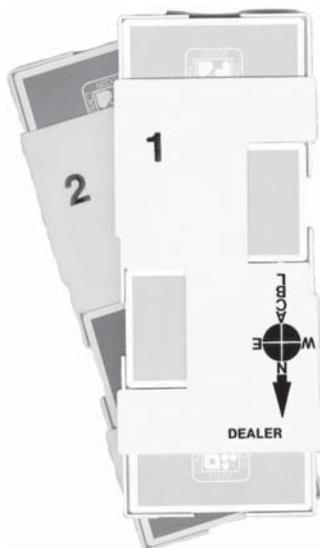


♠ ブリッジの道具

1. ボード

みんなが同じ内容のハンドをプレイできるように、配られたカードをしまっておくケースをボードと言います(右図)。

ボードには、N、S、E、Wやオークションを始めるディーラーの位置とバルネラビリティが示されています。



2. ビディングボックス

オークションを口頭で行う代わりに、ゲーム会場にはビディングボックス(図1)が用意されていることがあります。

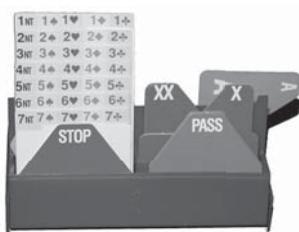


図1

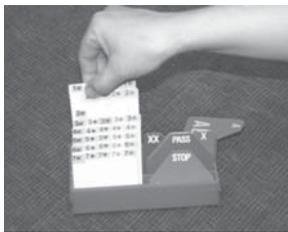


図2



図3

使い方：ビッドする時には、ビッドしたいカードとその後ろのカード全部(ビッドしたいレベルより低いレベルのコントラクトの分全部)と一緒に掴んで(図2)、全員が見やすい位置に置きます。パス、ダブル、リダブルの時も、同じように置きます。オークションが進んでいく度に、前に置いたカードが見えるよう少しずつずらして、図3のように順番に並べていきます。

※ 使用方法がよくわからない時には、ディレクターに聞いてください。

第2章 ゲームに参加してみましょ

◆ エントリー

会場に着いたら、まず受付でエントリーをします。

ゲームにより、あらかじめ座る場所が決められている場合と、空いている席に任意に座ってよい場合とがあります。エントリーする時に受付で確認して、正しい席に座りましょ。

◆ ガイドシート／ガイドカード

テーブルには、そこが何番テーブルかを示す「ガイドシート」が置いてあります(下図参照)。ペア戦の場合、ガイドシートには、ラウンド毎に、そのテーブルでプレイするペア番号、何番のボードをプレイするのか、各ペアは次のラウンドにどのテーブルへ動くのかが記載されています。自分たちのペア番号を確認しつつ、ガイドに従って移動しましょ。

テーブルの移動に「ガイドカード」を使うこともあります。その場合は、ペアやチーム毎に「ガイドカード」が配られますので、それに従って移動します。

「ガイドシート」にテーブル番号しか書いてない場合や「ガイドカード」がない場合は、ディレクターの指示に従って移動します。

ディレクターの指示で次のテーブルへ移動します。プレイが早く終わってしまった場合、指示があるまで席を立たないようにしましょ。

ガイドカード

JAPAN CONTRACT BRIDGE LEAGUE				
Table	Pair No.	Section		
13T	5	A		
Rd.	Position	VS	Boards	
1.	4 EW	18	7-8	
2.	1 EW	17	3-4	
3.	9 EW	15	21-22	
4.	6 NS	14	17-18	
5.	3 NS	26	13-14	
6.	3 EW	20	15-16	
7.	7 NS	16	25-26	
8.	11 NS	25	9-10	
9.	8 NS	24	5-6	
10.	5 EW	23	1-2	
11.	2 EW	22	23-24	
12.	12 NS	21	19-20	
13.	7 EW	19	11-12	

ガイドシート

3	HINS		3	
14 Pairs (13,16)				
EAST Go Next to NS	Rd	NS	EW	Boards
	1	9	10	5-6
	2	10	11	7-8
	3	11	1	9-10
	4	1	2	11-12
	5	2	3	13-14
	6	3	4	15-16
	7	4	5	17-18
	8	5	6	19-20
	9	6	7	21-22
	10	7	8	1-2
11	8	9	3-4	
CHECK BOARDS & PAIRS EVERY ROUND.				
3	NORTH		3	
Go Next to 7 EW				

♠ 席に着いたら

正しい席に座ったら、始める前に、対戦相手と挨拶を交わし、相手のペア／チーム番号とプレイするボードを確認しましょう。

ボードは正しい向きでテーブルの中央に置き、最初から最後まで中央から動かさないでプレイします。

対戦相手とボードが確認できたら、いよいよゲームのスタートです。ボードのポケットから自分のカードを取り出し、表を見る前にまず、カードを裏向きにしたままで13枚あるかどうかを数えます。枚数に過不足がある場合は、直ちにディレクターを呼びます。

♠ オークションの復唱とコール*3 の説明

オークションの経過を忘れてしまった時には、復唱を対戦相手に求めることができます。復唱を求めることができるのは、オークション中は、自分がコールする順番の時、オークション終了後は、オープニングリーダーの場合はリードする前、そのパートナーとディクレアラーの場合は自分のカードを最初にプレイする前までとなります。ただし、ビディングボックス使用時は、オークション中に復唱を求めることはできません。復唱を要求されたら、相手側のどちらかのプレイヤーが、一部だけではなくオークション全体を復唱します。

オークションまたはプレイ中、自分の順番の時に、対戦相手に特定のコールの意味について説明を求めることができます。コールの説明を求められたら、そのコールを行ったプレイヤーのパートナーが説明をします。

♠ プレイ

オークション終了後、ディクレアラーの左側のディフェンダー(オープニングリーダー)が1枚カードを選んで伏せて出し(オープニングリード)、そのパートナーが了承して表に向けられると、プレイが開始します。

カードをプレイする時は、音を立てて叩きつけたり、放り投げたりせず、やさしくカードを扱ってください。



*3 ビッド、パス、ダブル、リダブルを総称して、コールと呼びます。

♠ トリックの終了

テーブルに座っている4人のプレイヤー全員のカードが裏側に伏せられた時にトリックは終了します。よく見えないうちに他のプレイヤーのカードが伏せられてしまった場合、自分のカードをまだ伏せていなければ、もう一度、表向きにするよう要求することができます。

トリックが終了して伏せられたカードは、たとえ自分のカードでも見ることはできません。

♠ クレーム(取り/取られ宣言)

プレイヤーは、トリックの取り/取られを宣言する(クレームと言います)ことにより、プレイの短縮を提案できます。

ディレクターがクレームする時には、自分の手を広げ、直ちにどのような手順でプレイするのかを相手側に説明します。切り札コントラクトでまだディフェンダーに切り札が残っている場合には、特にその取り扱いを説明することを忘れないようにしましょう。

クレーム後は、プレイが直ちに終了し、続行することはできません。説明が理解できない場合や合意できない場合は、ディレクターを呼びます。

♠ 不測の事態が起こったら

カードが落ちてみんなに見えてしまった、間違えて自分の順番ではないのにビッドしてしまった。このような不測の事態はブリッジには付き物です。こういう時には、プレイヤー間で解決しようとせず、速やかにディレクターを呼びましょう。ディレクターは、「ブリッジの規則」に基づいて裁定を下し、その場を公正に調停します。

♠ 1ボードのプレイがすべて終了したら

カードをボードに戻す前に、コントラクトと取ったトリック数を合意して、全員が確認します。

その後、次にそのボードをプレイする人にプレイの順番がわからないよう少しシャッフルをしてから、ボードの正しいポケットにカードを戻します。

♠ ボードの管理

ボードの管理責任はプレイヤー全員にあります。正しいボードを正しい向きでプレイするよう心がけましょう。

ラウンドが終わったら、NS側は、ディレクターの指示に従ってボードを移動します。プレイ終了後は、自分のカードであっても、ボードからカードを抜き出して見てはいけません。

♠ スコア表は会場に常備されています

スコア計算は慣れないうちは難しいものです。無理に覚える必要はありません。各会場にはスコア表が常備されていますので、それを参照して記入してください。ビディングボックス用のカードの裏側にも、そのコントラクトのスコアが印刷されていますので、活用してください。

♠ 公式スコアの記入と確認

ペア戦の場合は、各ボードまたはそのラウンドでプレイするボードがすべて終了した後に、NS側のいずれかのプレイヤーがテーブルに用意されている公式スコアシート(ピックアップスリップまたはトラベリングスコア)に結果を記入します。

ピックアップスリップの場合には、EW側は内容を確認し、承認を示すマーク/サインを記入します。EW側承認済みのピックアップスリップは、裏側に伏せてテーブルに置いておきます(後でディレクターが回収します)。記入の仕方は下図を参考にしてください。

N-S PAIR NO.	1. 記入後は伏せておいてください。 2. プレイが終了したボードについての議論 をしないでください。 3. スコアの記入ミスには重い罰則を課しま すので注意してください。				E-Wの 承認サイン	E-W PAIR NO.		
1					K.T.	1		
N-S SCORE	M	D	N-S CONTRACT	BOARD NO.	E-W CONTRACT	M	D	E-W SCORE
120	2		^N _S 2NT	1	E W			
			N S	2	E ^W 3H	3		140
			N S		E W			
ピックアップ3 0312 100×1,200				Printed in JAPAN				

トラベリングスコアの場合はEW側のスコア用紙に承認欄はありませんので、NS側が記入したスコアを見て確認します。結果が正しく記載されているかどうか、きちんと確かめましょう。

JCBL OFFICIAL TRAVELING SCORE

BOARD NO.

18

SECTION

最初にプレイしたテーブルで、ディーラー、バルネラビリティ、ハンドレコードを、記入してください。

N-S Pair	CONTRACT	BY	MADE	DOWN	Final Score		E-W Pair	Match Points
					North-South	East-West		
1	4H*	E	4		590	3	0	2 4
2								
3								
4	4S	N	5	650		10	3x	
5	3S	N	4	170		7	1	
6	5C*	E	3	500		2	2	
7								3
8								x
9	4S	N	5	650		8	3x	
10								x
11								
12								
13								
14								
15								
16								

トラベリングスコア 6 8789 100x1,000
PRINTED IN JAPAN

チーム戦の場合は、それぞれのチームに公式のスコアシートが配られます。それぞれ結果を記入した後、対戦相手と内容を確認し、合意したら対戦相手のスコアシートに承認のマーク／サインを記入して、2枚まとめてディレクターに提出します。チーム戦でも、ピックアップスリップを使う場合がありますので、その場合には、ペア戦の時と同様にスコアの記入と確認を行います。

承認マーク／サインが記入されたスコアでも、誤りがあったことに後で気付いた場合は、ラウンド終了後の一定時間内に修正を申請することができます。

♠ プライベートスコアの記入

公式スコアの他に自分用のプライベートスコア用紙にも結果を記入しておく、後で結果を検討したり、公式結果のチェックをしたりする時に便利です。

プライベートスコア用紙は、会場に用意されています。裏側には、自分たちペアが使う約束事を記入する欄があります。これは、対戦相手に見てもらうためのものです。表面(下図参照)には、プレイしたボードのコントラクトやその結果を記入する欄があります。また、右下段にはIMP換算表などが付いています。

自分用のスコアの記入は時間の空いている時に行い、ゲームの進行の妨げにならないよう注意しましょう。

問題が起きたらすぐディレクターを呼びましょう

Vul.	Bd. No.	Vs.	Contract	By	M	D	Plus	Minus	Pts. Est.	Pts.	Bd. No.	Vul.	Bd. No.	Vs.	Contract	By	M	D	Plus	Minus	Pts. Est.	Pts.	Bd. No.	
None	1	1	2NT	N	2			120			33	None	17											49
N-S	2		3H	N	3		140				34	N-S	18											50
E-W	3										35	E-W	19											51
Both	4										36	Both	20											52
N-S	5	2	4S	S		1	100				37	N-S	21											53
E-W	6		NT	N	3			150			38	E-W	22											54
Both	7										39	Both	23											55
None	8										40	None	24											56
E-W	9	3	5C	E		2		500			41	E-W	25											57
Both	10		2D	S	3			110			42	Both	26											58
None	11										43	None	27											59
N-S	12										44	N-S	28											60
Both	13	4	P.O								45	Both	29											61
None	14		6C	N	7		940				46	None	30											62
N-S	15										47	N-S	31											63
E-W	16										48	E-W	32											64

INTERNATIONAL MATCH POINT SCALE		
Diff. in Pts. I.M.P.	Diff. in Pts. I.M.P.	Diff. in Pts. I.M.P.
20-40	1 370-420	9 1500-1740
50-80	2 430-490	10 1750-1990
90-120	3 500-590	11 2000-2240
130-160	4 600-740	12 2250-2490
170-210	5 750-890	13 2500-2990
220-260	6 900-1090	14 3000-3490
270-310	7 1100-1290	15 3500-3990
320-360	8 1300-1490	16 4000 and up

VPs	6-8	VPs	6-8	VPs	8	24	28
10-10	0	15-15	0	15-15	0-1	0-3	0-3
11-9	1-2	18-12	1	16-14	2-5	4-9	4-10
12-8	3-4	19-11	2	17-13	6-8	10-14	11-15
13-7	5-7	20-10	3	18-12	9-11	15-19	16-20
14-6	8-10	21-9	4	19-11	12-14	20-24	21-25
15-5	11-13	22-8	5-6	20-10	15-17	25-29	26-31
16-4	14-16	23-7	7-8	21-9	18-20	30-34	32-37
17-3	17-19	24-6	9-10	22-8	21-23	35-39	38-43
18-2	20-23	25-5	11-13	23-7	24-26	40-45	44-49
19-1	24-27	26-4	14-16	24-6	27-29	46-51	50-55
20-0	28+	27-3	17-19	25-5	30-33	52-57	56-61
		28-2	20-23	25-4	34-37	58-64	62-68
		29-1	24-27	25-3	38-41	65-71	69-76
		30-0	28+	25-2	42-45	72-79	77-85
				25-1	46-50	80-87	86-94
				25-0	51+	88+	95+

JAPAN CONTRACT BRIDGE LEAGUE INC.
プライベートスコア 0302 1000x100

第3章 ゲームをより楽しむために

♠ フェアプレイ精神で

「ブリッジの規則」はフェアプレイ精神に基づいています。このため、反則行為に関する規則は、反則者を罰することより、むしろ非反則者側の不利にならないよう配慮した形で、できる限りスコアの回復を図ることに主眼が置かれています。すべての規則を熟知している必要はありませんが、このような精神に基づく規則であることをよく理解し、1人1人がフェアプレイ精神を発揮して、ゲームを楽しみましょう。

♠ デュプリケートブリッジは比較のゲーム

デュプリケートブリッジでは、ペア戦であれ、チーム戦であれ、他者との比較によって優劣を競い合います。ですから、ゲーム中に他のプレイヤーにカードやスコアが見えたり、結果が聞こえたりすると、せっかくのゲームが台無しになってしまいます。ゲームの主旨が損なわれることのないよう、参加者全員がお互いに気を付けたいものです。

デュプリケートは「比較のゲーム」であることを念頭に置いて、ゲーム中は次のことに気を付けましょう。

- ◇ カードは、同じテーブルの他のプレイヤーだけでなく、他のテーブルに座っているプレイヤーにも見えないように、しっかり立てて持ちましょう。
- ◇ 自分用のスコアカードを表向きのままテーブルに放置しないよう気を付けましょう。
- ◇ カードやスコアの覗き見は、無意識でも厳禁です。
- ◇ 結果を確認する時や、ビッドの意味を聞いたり、説明したりする時に、あまり大声にならないようにしましょう。
- ◇ 前のテーブルでプレイしたハンドについて、他のテーブルに移ってから話するのは止めましょう。

♠ ブリッジは情報交換のゲーム

ブリッジは、限られた条件の中でペアが情報交換し合い、その情報に基づいてプレイするゲームです。**合法的な情報交換手段は、オークション中のコールのやりとりとプレイ中のカードシグナルのみ**、と規則で定められています。また、ペア間の特別な約束事は、すべて対戦相手に開示することも規則で定められています。

オークションやプレイ中の何気ない行為・態度・発言によってパートナーに余計な情報が伝わってしまうことがあるので気を付けましょう。たとえ悪気はなくても、情報が不当に伝わり、パートナーが利用したとみなされる場合には、スコアが調整されることもあります。

ブリッジは「情報交換のゲーム」であることを念頭に置いて、ゲーム中は次のことに気を付けましょう。

- ◇ コールとプレイは、できるだけ「一定のテンポで」。
- ◇ 相手のビッドの意味がわからない時は、その意味を尋ねることができます。
- ◇ ビッドの意味を尋ねられたら、そのビッドをしたプレイヤーのパートナーが答えます。明確に約束事をすべて伝えましょう。この時、自分の解釈や憶測を言うてはいけません。「～と思います」などの表現は避けましょう。取り決めのない場合は、「取り決めがありません」とだけ答えましょう。
- ◇ オークションやプレイが予想外の展開になっても、常にポーカフェイスを心がけましょう。
- ◇ ロ頭や身振りでの情報のやりとりや、相手を惑わすような発言は厳禁です。



アラート:

特殊な取り決めを使っているペアは、オークション中にその取り決めが出てきた時に、そのコールをしたプレイヤーのパートナーがアラートカードを出します(カードがない場合は、口頭で「アラート」と言う)。これは、「そのコールが特殊な取り決めであること」について相手側の注意を促すために使うものです。アラートされたコールについて質問したい時には、自分のコールする順番の時に尋ねます。質問されたら、アラートしたプレイヤーが答えます。

ストップ(スキップ):

オークション中のジャンプビッドは、他のプレイヤーにとっては予想外の展開です。このため、次のアクションを考えるのに少し時間が必要です。この時間を確保するため、自分がジャンプビッドする時には、ストップカードを出して(カードがない場合は、「ストップ(スキップ)」と言う)からビッドします。その後、10秒程度待ち、ストップカードを下げるか、口頭で「どうぞ」と言って、次の順番のプレイヤーにコールをしてくださいという意思表示をします。次の順番のプレイヤーは、この意思表示があるまでコールするのを待ちましょう。

♠ ブリッジは社交のゲーム

ブリッジは社交のゲームと呼ばれています。パートナーやチームメイトだけでなく、テーブルに着いたらお互いに挨拶するなど、対戦相手にも礼儀正しく接してください。つい夢中になりすぎて他のプレイヤーに迷惑がかからないよう心がけましょう。楽しくゲームができれば、いろいろな人との出会いも、より一層広がります。

ブリッジは「社交のゲーム」であることを念頭に置いて、ゲーム中は次のことに気を付けましょう。

- ◇ テーブルに着いたら、お互い、挨拶を交わしましょう。
- ◇ ディレクターや他のプレイヤーに礼儀正しく接し、エチケットを守りましょう。
- ◇ パートナー同士で言い争ったり、頼まれてもいないのに対戦相手に講釈したりすることは、ブリッジテーブルで最も嫌がられる行為です。
- ◇ 大きな声でのおしゃべりは禁物です。

♠ スムーズなゲーム進行を心がけましょう

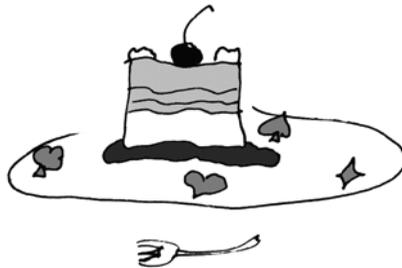
プレイは一定時間内で行うよう決められています。プレイヤー1人1人がゲームのスムーズな進行を心がけ、時間を独り占めしないようにしましょう。

無駄な時間を節約して、考える時間を少しでも増やすための工夫としては、次のようなものが挙げられます。

- ◇ 各ラウンド間のテーブルの移動を速やかに。
- ◇ テーブルに着いたら、正しいボードと対戦相手を確認して、すぐにオークションを始めましょう。
- ◇ プライベートスコアへの記入は、空いている時間に行い、他のプレイヤーを待たせないようにしましょう。
- ◇ できる時には、クレーム(取り／取られ宣言)も活用しましょう。
- ◇ 終わったボードの話をせず、すぐに次のボードに取りかかりましょう。

おわりに

初めのうちはたくさん規則があるように感じられ、覚えるのが大変なような気がしますが、慣れてしまえば難しいことはありません。本冊子を参考に徐々に規則に親しんで、新しいゲームの世界を楽しんでください。



JCBLについて

◆ **公益社団法人 日本コントラクトブリッジ連盟**(JCBL)はコントラクトブリッジゲームの普及発展、会員の親睦を目的として1953年に結成された団体です。1982年2月には、知的な健全娯楽として囲碁・将棋・連珠に続いて第4番目の公益法人として文部科学省に認可されました。競技会の開催、マスターポイントの発行と記録、会報の発行、海外への選手派遣、講習会、クラブの助成等の普及活動を行っています。

◆ 会員の皆様には会報「JCBL BULLETIN」を年6回配布しています。また、ゲームで好成績を収めた会員を対象にマスターポイントを発行しています(囲碁・将棋の段位に相当します)。

◆ JCBLではホームページを開設しています。競技会予定、終了した競技会の結果等を公開しています。また、初級者用ブリッジ学習ソフト「ブリッジ入門」を、どなたでも無料でダウンロードすることができます。どうぞご利用ください。

<http://www.jcbl.or.jp/>



公益社団法人 日本コントラクトブリッジ連盟

〒160-0004

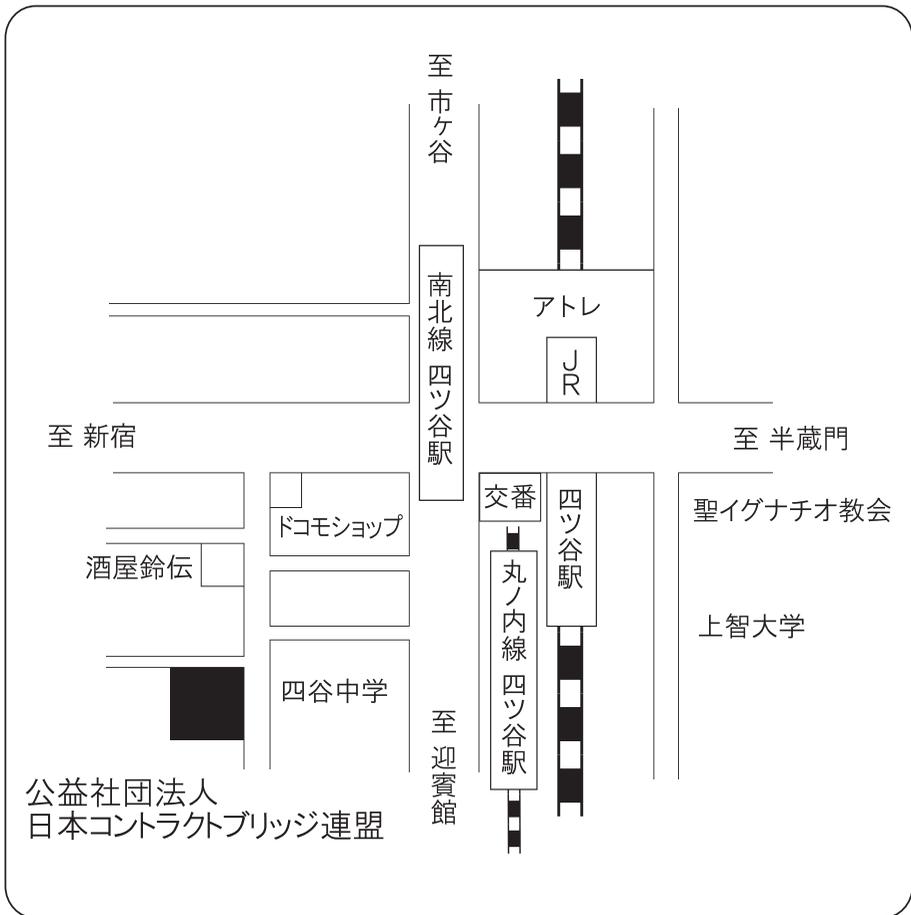
東京都新宿区四谷 1-13 虎ノ門実業会館四谷ビル

電話 03-3357-3741

FAX 03-3357-7444

e-mail info@jcbl.or.jp

HP <http://www.jcbl.or.jp/>



全国のブリッジ会場連絡先 (2012年4月現在)

仙台ブリッジクラブ

電話/FAX:(022)727-7856

四谷ブリッジセンター

電話:(03)3357-7940 FAX:(03) 3357-7445

六本木デュプリケートブリッジセンター

電話:(03)3402-0946 FAX:(03)3479-0635

ブリッジスタジオ (五反田)

電話:(03)3444-7807 FAX:(03)3444-0907

錦糸町ブリッジセンター

電話:(03)5669-1520 FAX:(03)569-1521

高田馬場ブリッジセンター

電話/FAX:(03)5287-5516

東中野ブリッジセンター

電話/FAX:(03)5348-8955

大塚ブリッジセンター

電話/FAX:(03)5567-1565

渋谷ブリッジセンター

電話:(03) 6416-1311 FAX:(03) 6416-1097

吉祥寺ブリッジセンター

電話/FAX:(0422)21-0390

町田ブリッジセンター

電話:(042)732-3107 FAX:(042)732-3109

横浜ブリッジセンター

電話:(045)316-1193 FAX:(045)316-1169

大船ブリッジセンター

電話:(0467)48-2286 FAX:(0467)48-2093

京葉ブリッジセンター (船橋)

電話/FAX:(047)421-3103

名古屋ブリッジセンター (瑞穂区役所)

電話:(052)852-2218 FAX:(052)852-1804

大阪ブリッジセンター (西中島南方)

電話:(06)6390-0992 FAX:(06)6390-0972

福岡ブリッジプラザ (博多)

電話:(092)404-5090 FAX:(092)404-5098

