

# デュプリケートブリッジの規則

2007年版

社団法人 日本コントラクトブリッジ連盟

## デュプリケートブリッジの規則 2007年版への ジョセ・ダミアニ世界ブリッジ連合会長序文

デュプリケートブリッジの規則 2007年版を公開することは私の誇りであり、また名誉でもあります。

まず、世界ブリッジ連合執行委員会を代表してこの困難な仕事を遂行し完成させた草案起草小委員会のメンバーにお祝いと感謝を述べたいと思います。

委員会のメンバーは世界中のブリッジコミュニティからの謝意を受けるに値します。

デュプリケートブリッジは多くの分野でその初期の形態から発展し変化してきましたが、これからも変化し続けることでしょう。各地域、各国ブリッジ組織、ディレクターおよびプレイヤーに対するサービスとしてデュプリケートブリッジの規則を定期的に（最後の改正は1997年）見直すことは世界ブリッジ連合の任務です。

ポートランドクラブ、ヨーロッパブリッジ連盟およびアメリカコントラクトブリッジ連盟の歴史的共同作業に感謝することは我々の喜びとするところです。

各国ブリッジ組織が著作権の制約なくデュプリケートブリッジの規則 2007年英語版を利用あるいは各国言語へ翻訳する権利を、WBFは喜んで許諾します。

各国ブリッジ組織はウェブサイトにあるテキスト（および希望すればこの序文も）を利用することができます。

ただし、デュプリケートブリッジの規則 2007年版をどのような形であれ公表する場合には、以下の内容を必ず記載してください。

以下の委員会メンバーに感謝します。

マックス・バビン、ラルフ・コーエン、グラッター  
ン・エンディコット（コーディネーター）、ジョ  
アン・ジェラード、トン・コイマン、ジェフリー  
・ポリスナー、アントニオ・リカルディ、ウィリ  
アム・ショーダー、  
ジョン・ウィグネル（委員長）

以下の組織の歴史的偉業に深く感謝します。

ポートランドクラブ

ヨーロッパブリッジ連盟

アメリカコントラクトブリッジ連盟

## デュプリケートブリッジの規則 2007年版への序文

最初のデュプリケートブリッジの規則は 1928年  
に出版された。1933、1935、1943、1949、1963、  
1975、1987 および 1997年に一連の改訂が行われた。  
世界ブリッジ連合はその細則に従って 2007年に現  
在の規則を公布した。

1930年代まで「ブリッジの規則」はロンドンの  
ポートルランドクラブとニューヨークのホイストク  
ラブが公布していた。40年代以降ホイストクラブ  
はアメリカコントラクトブリッジ連盟法規委員会  
と交代する一方、ポートルランドクラブの業務はイ  
ギリスブリッジ連盟およびヨーロッパブリッジ連  
盟が引き継いだ。1987年および 1997年と同様、  
1975年規則も世界ブリッジ連合が公布した。

1997年規則は最新の改訂版に置き換えられる。  
地域組織は 2008年1月1日以降 2008年9月30日  
までの任意の時期にこの規則を施行することがで  
きる。

長年にわたりディレクターの専門的技術と経験  
に著しい向上があり、これは新規則でより大きな  
責任がディレクターに与えられたことから明らか  
である。加えて、注目されている「上告委員会実  
施規定(Code of Practice for Appeals Committees)」の  
導入により上告の手順にも大幅な改善が見られた。

起草委員会は、新規則起草中のラルフ・コーエ  
ンおよびこれに先立つエドガー・カプラン両氏の  
逝去に対し哀悼の意を表する。ポートルランドク  
ラブのデビッド・ダベンポートおよびアントニオ・  
リカルディ両氏の助力にも感謝する。

起草委員会は、アナ・ガッジ、リチャード・ヒルズおよびリック・アサッド3氏の多大な貢献にも謝意を表すものである。しかしながら、起草委員会コーディネーター、グラッタン・エンディコット氏の献身的努力なしには本規則は生まれなかったであろう。

起草委員会：

マックス・バビン

ラルフ・コーエン

ジョアン・ジェラード

トン・コイマン

ジェフリー・ポリスナー

ウィリアム・ショーダー

グラッタン・エンディコット(コーディネーター)

ジョン・ウィグネル(委員長)

ジョン・R・ウィグネル、ニュージーランド・メリット勲章叙勲者

## デュプリケートブリッジの規則 2007年版日本語版への序文

WBF（世界ブリッジ連合）が2007年10月に新版デュプリケートブリッジの規則を公布したのに伴い、翻訳作業を開始しました。翻訳草案をもとに社団法人日本コントラクトブリッジ連盟ルール委員会が中心となり編集作業を行いました。なおこの間、神代高弘理事、平田眞理事および荻原節子氏より多くの貴重なご提言を頂くとともに、JCB L事務局の鈴木正人、仲村篤志、福崎洋子各氏のご協力を頂きました。ここに記して深く感謝の意を表します。

社団法人日本コントラクトブリッジ連盟  
ルール委員会

ロバート・ゲラー（委員長）  
古田一雄  
松田神一  
宮内宏  
大政哲人

2008年3月

# 目次

## 前書き

前書き	1
-----	---

## 定義

定義	4
----	---

## 予備規則

第1条	パック、カードとスートのランク	12
第2条	デュプリケートボード	12
第3条	テーブルの配置	13
第4条	パートナーシップ	13
第5条	着席場所の指定	13
A.	最初に座る位置	13
B.	位置やテーブルの移動	14

## 準備と進行

第6条	シャフルとディール	15
A.	シャフル	15
B.	ディール	15
C.	ペア双方の立会い	15
D.	シャフルのやり直しと配り直し	15
E.	シャフルとディールのディレクターの 選択権	16
F.	ボードの複製	16
第7条	ボードとカードの管理	17
A.	ボードの配置	17
B.	ボードからのカードの取出し	17
C.	ボードへのカードの返却	17

D. 手順に対する責任の所在	17
<b>第8条 ラウンドの順序</b>	18
A. ボードとプレイヤーの移動	18
B. ラウンドの終了	18
C. 最終ラウンドとセッションの終了	18

## 違反行為に関する一般原則

<b>第9条 違反行為があったときの手順</b>	19
A. 違反行為の指摘	19
B. 違反行為の指摘後	19
C. 違反行為の早まった訂正	20
<b>第10条 調整の査定</b>	20
A. 調整を定める権利	20
B. 調整の執行または免除の取り消し	20
C. 違反行為後の選択権	20
<b>第11条 調整を受ける権利の消滅</b>	21
A. 非反則側の行動	21
B. 調整を受ける権利消滅後のペナルティ	21
<b>第12条 ディレクターの裁量権</b>	21
A. 調整スコアを与える権利	21
B. スコア調整の目的	22
C. 調整スコアの査定	22
<b>第13条 カードの過不足</b>	25
A. ディレクターが通常のプレイができる と判断した場合	25
B. 調整スコアとペナルティの可能性	25
C. プレイ終了後	25
D. コールが行われていないとき	26
E. カードの配置と移動	26
F. 余分なカード	27
<b>第14条 紛失したカード</b>	27
A. プレイ開始前に不足が発見されたハンド .....	27
B. 後で不足が発見されたハンド	27



C. カードの入れ換えから得た情報	28
<b>第15条 間違ったボードのプレイ</b>	28
A. 前にそのボードをプレイしていない場合	28
B. 1人以上のプレイヤーが前にボードをプレイしている場合	29
C. オークション期間中に発見した場合	29
<b>第16条 正当な情報と不当な情報</b>	30
A. プレイヤーの情報の利用	30
B. パートナーから得た余計な情報	31
C. その他の出所から得た余計な情報	32
D. 取り消したコールやプレイから得た情報	33

## オークション

<b>第17条 オークション期間</b>	34
A. オークション期間の開始	34
B. 最初のコール	34
C. その後のコール	34
D. 間違ったボードから取り出したカード	34
E. オークション期間の終了	35
<b>第18条 ビッド</b>	35
A. 正しい形式	35
B. ビッドの競り上げ	36
C. 十分なビッド	36
D. 不十分なビッド	36
E. デノミネーションのランク	36
F. 別の方法	36
<b>第19条 ダブルとリダブル</b>	36
A. ダブル	36
B. リダブル	37
C. ダブルやリダブルの失効	37
D. ダブルやリダブルされたコントラクトのスコア	37

<b>第20条</b>	<b>コールの復唱と説明</b>	37
	A. はっきり認識できないコール	37
	B. オークション期間中のコールの復唱	38
	C. 最後のパス後の復唱	38
	D. 誰がオークションを復唱するか	39
	E. 復唱中の誤りの訂正	39
	F. コールの説明	39
	G. 間違っただ手続き	41
<b>第21条</b>	<b>間違っただ情報に基づくコール</b>	41
	A. 自分の誤解に基づくコール	41
	B. 対戦相手の間違っただ情報に基づくコール	41
<b>第22条</b>	<b>ビッド終了後の手順</b>	42
	A. オークションの終了	42
	B. オークション期間の終了	43
<b>第23条</b>	<b>損害の可能性に気づくこと</b>	43
<b>第24条</b>	<b>プレイ期間より前に見せたり、リードされたカード</b>	44
	A. 早まったリードではない低いカード	44
	B. 1枚のアナーカードか早まってリードしたカード	44
	C. 2枚以上のカードを見せた場合	44
<b>第25条</b>	<b>コールの適法な言い直しと違法な言い直し</b>	45
	A. 意図していなかったコール	45
	B. 意図したコール	45
<b>第26条</b>	<b>コールの取り消し、リードの制限</b>	46
	A. コールが特定のスートを示す場合	46
	B. その他の取り消したコール	47
<b>第27条</b>	<b>不十分なビッド</b>	47
	A. 不十分なビッドの受け入れ	47
	B. 不十分なビッドが受け入れられなかった場合	47
	C. 早まった言い換え	49
	D. 非反則側が損害を受けた場合	49

第28条	順番通りとみなすコール	50
	A. RHOがパスを要求されているとき	50
	B. 正当なプレイヤーのコールによる順番外の コールの取り消し	50
第29条	順番外のコールの後の手順	50
	A. 調整権の消滅	50
	B. 順番外のコールの取り消し	50
	C. 順番外のコールがアーティフィシャルの 場合	51
第30条	順番外のパス	51
	A. 誰もビッドしていないとき	51
	B. 誰かがビッドした後	51
	C. パスがアーティフィシャルのとき	52
第31条	順番外のビッド	52
	A. RHOのコールの順番	52
	B. パートナーまたはLHOのコールの 順番	53
第32条	順番外のダブルまたはリダブル	53
	A. 反則者のパートナーのコールの順番	54
	B. RHOのコールの順番	54
第33条	同時にしたコール	54
第34条	コールする権利の保持	55
第35条	認められないコール	55
第36条	認められないダブルやりダブル	55
	A. 調整の前に反則者のLHOがコール した場合	55
	B. 調整の前に反則者のLHOがコール しなかった場合	56
第37条	パスする義務に違反する行動	56
	A. 調整前に反則者のLHOがコール した場合	56
	B. 調整前に反則者のLHOがコール しなかった場合	57
第38条	7を超えるビッド	57
	A. プレイは認めない	57

B.	ビッドとその後のコールの取り消し	…	57
C.	反則側はパスしなければならない	……	57
D.	第23条および第26条を適用しない 場合	……………	57
<b>第39条</b>	<b>最後のパスの後のコール</b>	……………	58
A.	コールの取り消し	……………	58
B.	ディフェンダーのパスまたはディクレ アラー側の任意のコール	……………	58
C.	ディフェンダーのパス以外のコール	…	58
<b>第40条</b>	<b>パートナー間の了解事項</b>	……………	58
A.	プレイヤーのシステム上の合意事項	……	58
B.	特別なパートナー間の合意	……………	59
C.	システムからの逸脱とサイキック	……	62

## プレイ

<b>第41条</b>	<b>プレイの開始</b>	……………	63
A.	オープニングリードを伏せて出す	……	63
B.	オークションの復唱と質問	……………	63
C.	オープニングリードの表向け	……………	64
D.	ダミーのハンド	……………	64
<b>第42条</b>	<b>ダミーの権利</b>	……………	64
A.	無条件に行使できる権利	……………	64
B.	条件付きの権利	……………	65
<b>第43条</b>	<b>ダミーが受ける制限</b>	……………	65
A.	ダミーが受ける制限	……………	65
B.	違反が起きた場合	……………	66
<b>第44条</b>	<b>プレイの順序と進行</b>	……………	67
A.	トリックへのリード	……………	67
B.	トリックへのその後のプレイ	……………	67
C.	スートにフォローする義務	……………	67
D.	スートにフォローできない場合	……	67
E.	トランプを含むトリック	……………	67
F.	トランプを含まないトリック	……………	67

G. 第2トリック以降のトリックへのリード .....	68
<b>第45条 プレイされたカード</b> .....	68
A. ハンドからのカードのプレイ .....	68
B. ダミーからのカードのプレイ .....	68
C. プレイしなければならないカード .....	68
D. ダミーが間違っ <span style="font-size: small;">て</span> プレイしたカード .....	69
E. トリックにプレイされた5枚目のカード .....	70
F. ダミーがカードを指示した場合 .....	70
G. トリックを伏せること .....	70
<b>第46条 不完全または間違っ<span style="font-size: small;">た</span>言い方による         ダミーのカードの指定</b> .....	71
A. ダミーのカードを指定する正しい 形式 .....	71
B. 不完全、または間違っ <span style="font-size: small;">て</span> 言った場合 .....	71
<b>第47条 カードのプレイの取り消し</b> .....	72
A. 調整の過程 .....	72
B. 違法なプレイの訂正 .....	72
C. 意図しなかった指定の変更 .....	73
D. 対戦相手のプレイの変更への対応 .....	73
E. 間違っ <span style="font-size: small;">た</span> 情報に基づくプレイの変更 .....	73
F. その他の取り消し .....	74
<b>第48条 ディクレアラ<span style="font-size: small;">ー</span>が見せたカード</b> .....	74
A. ディクレアラ <span style="font-size: small;">ー</span> がカードを見せた場合 .....	74
B. ディクレアラ <span style="font-size: small;">ー</span> がハンドを広げた場合 .....	74
<b>第49条 ディフェンダーが見せたカード</b> .....	74
<b>第50条 ペナルティカードの処置</b> .....	75
A. ペナルティカードは表向きに置く .....	75
B. メジャーペナルティカードかマイナー ペナルティカードか .....	75
C. マイナーペナルティカードの処置 .....	76
D. メジャーペナルティカードの処置 .....	76
E. ペナルティカードから得た情報 .....	78

第51条	2枚以上のペナルティカード	78
A.	反則者のプレイする順番	78
B.	反則者のパートナーのリードする順番	78
第52条	ペナルティカードをリードしなかった リプレイしなかったとき	80
A.	ペナルティカードをプレイしなかった とき	80
B.	別のカードをプレイした場合	80
第53条	順番外のリードの受け入れ	81
A.	正しいリードとして扱われる順番外の リード	81
B.	ディクレアラーの違法なリードに対して 間違っただ順番のディフェンダーがカード をプレイした場合	81
C.	違法なリードの後に正しいリードを した場合	81
第54条	表向きに出した順番外のオープニング リード	82
A.	ディクレアラーがハンドを広げた場合	82
B.	ディクレアラーがリードを受け入れた 場合	82
C.	ディクレアラーがリードを受け入れなけ ればならない場合	83
D.	ディクレアラーがオープニングリードを 拒否した場合	83
E.	間違っただ側によるオープニングリード	83
第55条	ディクレアラーの順番外のリード	83
A.	ディクレアラーのリードが受け入れ られた場合	83
B.	ディクレアラーがリードの取り消しを 要求された場合	84
C.	ディクレアラーが情報を得た可能性が ある場合	84
第56条	ディフェンダーの順番外のリード	84

第57条	早まったリードやプレイ	85
A.	次のトリックへの早まったリードやプレイ	85
B.	反則者のパートナーが調整に応じられない場合	85
C.	ディクレアララーかダミーがプレイした場合	85
第58条	同時に行われたリードまたはプレイ	86
A.	2人のプレイヤが同時にプレイした場合	86
B.	ハンドから同時に複数のカードを出した場合	86
第59条	要求されたとおりにリードまたはプレイできない場合	87
第60条	違法なプレイの後のプレイ	87
A.	違反行為後のカードのプレイ	87
B.	ディクレアララーが要求されたリードをする前にディフェンダーがプレイしたとき	88
C.	調整を行う前に反則側がプレイしたとき	88
第61条	スートにフォローしないこと ーリボークに関する質問	88
A.	リボークの定義	88
B.	リボークの可能性について質問する権利	88
第62条	リボークの訂正	89
A.	リボークを訂正する義務	89
B.	リボークの訂正	89
C.	リボークの後プレイされたカード	90
D.	12トリック目のリボーク	90
第63条	リボークの成立	91
A.	リボークの成立	91
B.	リボーク訂正の禁止	91

第64条	リボーク成立後の手順	91
A.	リボーク後の調整	91
B.	調整なし	92
C.	公平を保つディレクターの責任	92
第65条	トリックの並べ方	93
A.	完了したトリック	93
B.	トリックの勝ち負けの確認	93
C.	整頓	93
D.	プレイの結果についての合意	94
第66条	トリックの検査	94
A.	現行のトリック	94
B.	自分の最後のカード	94
C.	終了したトリック	94
D.	プレイ終了後	94
第67条	過不足のあるトリック	95
A.	双方が次のトリックにプレイする前	95
B.	双方が次のトリックにプレイした後	95
第68条	トリックの「取り」または「取られ」 の宣言	97
A.	「取りの宣言」の定義	97
B.	「取られる宣言」の定義	98
C.	「取りの宣言」に必要な説明	98
D.	プレイの終了	99
第69条	合意された「取りの宣言」または 「取られる宣言」	99
A.	合意が成立したとき	99
B.	ディレクターの裁定	99
第70条	異議が申し立てられた「取りの宣言」 または「取られる宣言」	100
A.	一般的目的	100
B.	説明の復唱	100
C.	トランプが残っているとき	100
D.	ディレクターの考慮事項	101
E.	説明のなかったプレイの方針	101
第71条	「取られる宣言」の取り消し	102



## 作法

第72条 一般原則	103
A. 規則の遵守	103
B. 反則行為	103
第73条 意思の伝達	103
A. パートナー間の正当な意思の伝達	103
B. パートナー間の不当な意思の伝達	104
C. パートナーから不当な情報を得たとき	104
D. テンポあるいはしぐさの変化	104
E. ディセプション	105
F. 作法違反	105
第74条 振舞いとエチケット	106
A. 正しい態度	106
B. エチケット	106
C. 手順違反	106
第75条 説明の間違いかコールの間違いか	107
A. 間違いが引き起こした不当な情報	108
B. 間違った説明	108
C. 間違ったコール	109
第76条 見物人	109
A. 管理	109
B. テーブルで	110
C. 関与	110
D. 地位	110

## スコア

第77条 デュプリケートブリッジ得点表	111
第78条 採点方式および試合要項	113
A. マッチポイント	113
B. インターナショナルマッチポイント(IMP)	113
C. トータルポイント	113

D. 試合要項	113
<b>第79条 取ったトリック数</b>	114
A. 取ったトリック数の合意	114
B. 取ったトリック数についての異議	114
C. スコアの間違い	114

## 競技会の組織

<b>第80条 管轄団体および関連組織</b>	116
A. 管轄団体	116
B. 主催団体	116

## ディレクター

<b>第81条 ディレクター</b>	119
A. 公的地位	119
B. 制限と責任	119
C. ディレクターの義務と権限	119
D. 職務の委任	120
<b>第82条 手順の間違いの調整</b>	120
A. ディレクターの義務	120
B. 間違いの調整	120
C. ディレクターの間違い	120
<b>第83条 上告権の告知</b>	121
<b>第84条 合意がある事実に関する裁定</b>	121
A. 調整なし	121
B. 規則で定めた調整	121
C. プレイヤの選択権	121
D. ディレクターの選択権	121
<b>第85条 争われている事実に関する裁定</b>	122
A. ディレクターの査定	122
B. 事実を認定できない場合	122
<b>第86条 チーム戦または同様の試合</b>	122
A. IMP 戦のアベレージスコア	122
B. 釣り合わない調整、ノックアウト戦	122

C. 代替ボード	123
D. もう片方のテーブルで得られたスコア	123
<b>第87条 不完全なボード</b>	123
A. 定義	123
B. スコア	123
<b>第88条 賠償点を与えること</b>	124
<b>第89条 個人戦の調整</b>	124
<b>第90条 手順上のペナルティ</b>	124
A. ディレクターの権限	124
B. 手順上のペナルティの対象になる反則	124
<b>第91条 ペナルティか出場停止か</b>	125
A. ディレクターの権限	125
B. 失格にする権限	125

## 上告

<b>第92条 上告権</b>	126
A. 競技者の権利	126
B. 上告の期限	126
C. 上告の方法	126
D. 上告者の同意	126
<b>第93条 上告の手順</b>	126
A. 上告委員会がない場合	126
B. 上告委員会がある場合	127
C. さらに上告する可能性	127



## 2007年版デュプリケートブリッジの 規則への前書き

この「前書き」と次に続く「定義」は規則の一部である。

規則はデュプリケートブリッジでのプレイの正しい手順を定めたもので、万一正しい手順から逸脱し、相手側に損害を与えた場合には、それに対する十分な補償をすることを目的としている。規則は違反行為に対する処罰ではなく、その違反行為により非反則者が被ったであろう状況を調整することを目的としている。従ってすべてのプレイヤーはディレクターが裁定した調整や調整スコアを潔く受け入れることが望ましい。

過去10年間デュプリケートブリッジには数多くの進展があったが、このような変化はこれからも続くと思われる。従って起草委員会は過去の変化を処理しつつも、将来の進展にも柔軟に対応できる枠組みを規則に盛り込むよう試みた。

ディレクターにはより大きな裁量権を与えた。これはこれまでのような「自動的なペナルティ」を減らし、「不運にも起きてしまった状況を調整すること」に重きを置いた結果である。

様々な国で、様々な方法でブリッジはプレイされている。この現状を踏まえ、管轄団体に細則を定める権限をより多く与えている。アーティフィシヤルなビディングが存在する以上、それに付随する様々な問題が発生する。その解決の一環として、「特別なパートナーシップ間の合意」という新しいコンセプトを導入し、それについての規則を定める権限を管轄団体に与えた。

## 前書き

---

今回、管轄団体や主催団体あるいはディレクターの責任範囲をより明確にするよう試み、その責任のいくつかは新たに委譲（もしくは委任）できることを記した。

1997年規則にあった見出しの多くは体裁を整えるため取り除いた。見出しが残っている場合、見出しは規則の一部ではなく、また参照が省略されたとしても規則は適用される。

英語版では、指示、命令、禁止の度合いを助動詞で厳密に区別し、違反に対して調整が行われるか否かはこの助動詞と連動している。

肯定の表現の使い分けおよびその日本語訳でのいくつかの表現を、弱い方から強い方への順番で以下に列挙する：

- "may" do = 「することができる」もしくは「してもよい」（しないことは間違いではない）、
- "does" = 「する」（違反しても【調整】されることはなく正しい手順を定めている）、
- "should" do = 「するようにする」（しないことは反則者の権利を危うくする反則行為であるが、多くの場合【調整】されることはない）、
- "shall" do = 「すべきである」もしくは「するものとする」（違反には手順上のペナルティが科されることが多い）、
- "must" do = 「しなければならない」（一番強い言葉で、重大な問題である）。

一方、否定の表現の使い分けおよびその日本語訳を強い方から弱い方への順番で列挙する：

"must not" = 「決してしてはならない」（最も強い禁止）、

"may not" = 「してはならない」（"must not"よりやや弱い）、

"shall not" = 「すべきではない」もしくは「しないものとする」、

"should not" = 「しないようにする」、

"do not" = 「しない」。

### 【日本語版注】

規則の一部としてわかりやすくするために、前書きの構成を一部変更したり、英語版前書きに記載されていない助動詞を追加した。また、英語版にあった、単数と複数の使い分けや男性名詞、女性名詞についての記述は削除した。

規則関連の用語は英語版の表記にあわせて、以下のように使い分けている。

Law, Laws, The Laws : 規則（規則全文）

This Law : 本条

Provision : 規定（規則の条文に書かれた内容）

Regulation : 細則（管轄団体、主催団体が定めた競技会規定、試合要項など）

## 定義

---

### 定義

#### IMP (International Match Point)

第78条B項で定める表で換算する得点の単位。

#### LHO (Left-hand Opponent)

左手の対戦相手。

#### RHO (Right-hand Opponent)

右手の対戦相手。

#### アーティフィシャルコール (Artificial Call)

名指したあるいは最後に名指したデノミネーションでプレイする意図以外の情報（一般にプレイヤーが当然とは考えないような情報）を伝えるビッド、ダブル、リダブル。あるいはある特定以上の強さを約束するパス、または最後に名指したスート以外に強さを約束または否定するパス。

#### アナー (Honor)

A、K、Q、J、10のいずれか。

#### アラート (Alert)

対戦相手に説明が必要と思われるときにする警告。やり方は管轄団体が定める。

#### アンダートリック (Undertrick)

ディクレーラー側がコントラクトをメイクするのに不足した各トリック（第77条参照）。

#### 意図しなかった (Unintended)

（自分の意志からではない）思わず知らず、意志の制御の下にない、行動した時点でプレイヤーの意図ではない。

#### 違反行為 (Irregularity)

プレイヤーによる反則行為を含むがこれに限定されない正しい手順からの逸脱。



**オークション (Auction)**

1. 一連のコールでコントラクトを決定する過程。最初のコールが行われると始まる。
2. 行われたコール全体 (第17条参照)。

**オーバートリック (Overtrick)**

コントラクトを超えてディクレアラー側が取った各トリック。

**オープニングリード (Opening Lead)**

第1トリックにリードされたカード。

**オッドトリック (Odd Trick)**

6トリックを超えてディクレアラー側が取った各トリック。

**側 (Side)**

相手の2人のプレイヤーに対抗してパートナーシップを組む2人のプレイヤー。

**競技会 (Event)**

1セッション以上の競技。

**競技者 (Contestant)**

個人戦では1人のプレイヤー、ペア戦では競技会を通してパートナーとしてプレイする2人のプレイヤー、チーム戦ではチームメイトとしてプレイする4人以上のプレイヤー。

**ゲーム (Game)**

1つのボードで得点した100点以上のトリック点。

**コール (Call)**

ビッド、ダブル、リダブル、パスのいずれか。

**コントラクト (Contract)**

ダブル、リダブルに関係なく、ディクレアラー側が最後のビッドで指定した数のオッドトリックを指定したデノミネーションで取る約束 (第

## 定義

---

22条参照)。

**サイキックコール** (Psychic Call : 一般に「サイキック」または「サイク」)

アナーの強さやスートの長さを故意かつ大幅に偽るコール。

**順序** (Rotation)

コールまたはプレイが進行する時計回りの通常の順序。また、カードを1枚ずつ配る際推奨されている時計回りの順序。

**順番** (Turn)

プレイヤーがコールやプレイをする正しいタイミング。

**スート** (Suit)

プレイングカード1パックの4つのグループの1つで、それぞれ13枚のカードで構成され、固有のシンボルを持つ：スペード(♠)、ハート(♥)、ダイヤモンド(◇)、クラブ(♣)。

**スートにフォローする** (Follow Suit)

リードされたスートのカードをプレイすること。

**スラム** (Slam)

6オッドトリック(12トリック)を取るコントラクト(スモールスラムと呼ぶ)、または7オッドトリック(13トリック)を取るコントラクト(グランドスラムと呼ぶ)。

**正当な情報** (Authorized Information)

【日本語版注】オークションやプレイを行う際プレイヤーが利用できる情報(「不当な情報」および第16条参照)。

**セッション** (Session)

主催団体が定める数のボードをプレイすることが予定されている期間(第4条、第12条C項

2 および第9 1 条では意味が異なることがある)。

**揃えられたデッキ (Sorted Deck)**

その前の状態からランダム化されていないパック。

**対戦相手 (Opponent)**

相手側のプレイヤー、対戦するパートナーシップの1人。

**ダブル (Double)**

対戦相手のビッドに対し、メイクあるいはダウンしたコントラクトのスコアを増やすコール (第19条A項および第77条参照)。

**ダミー (Dummy)**

1. ディクレアラーのパートナー。オープニングリードが表向きになるとダミーになる。
2. オープニングリード後、テーブルの上に広げたディクレアラーのパートナーのカード。

**チーム (Team)**

別々のテーブルで違う方向に座るが、共通のスコアのためにプレイする2組以上のペア (細則で4人を越えるメンバーのチームを認めることができる)。

**調整 (Rectification)**

違反行為にディレクターが気づいたとき適用される救済規定。

**調整スコア (Adjusted Score)**

ディレクターが与えるスコア (第12条参照)。「人為的調整スコア」と「選定調整スコア」の2種類がある。

**ディール (Deal)**

1. 4人のプレイヤーのハンドを作るため、カードを配ること。

2. オークションとプレイを含め、このように配ったカードを1つの単位とみなしたもの。

### ディクレーラー (Declarer)

最後にビッドした側でデノミネーションを最初にビッドしたプレイヤー。オープニングリードが表向きになると、このプレイヤーがディクレーラーになる（ただし、順番外のオープニングリードがあったときは第54条A項参照）。

### ディフェンダー (Defender)

ディクレーラー（となる側）の相手側。

### デノミネーション (Denomination)

ビッドで指定するスートまたはノートランプ。

### トランプ (Trump)

スートコントラクトで指定したデノミネーションの各カード。

### 取り消した (Cancelled / Retracted / Withdrawn)

「取り消した (Withdrawn)」には「取り消した (Cancelled) 行動」と「取り消した (Retracted) カード」を含む。

【日本語版注】 Cancelled/Retracted/Withdrawn はいずれも規則に基づいて行動を取り消すことだが違いは次のとおり：

「取り消す (Cancel)」は、ディレクターがその権限でプレイヤーによるコールやプレイを「取り消す」こと。

「取り消す (Retract)」は、プレイヤーがプレイしたりリードしたカードをハンドに戻したり取り消すこと。

「取り消す (Withdraw)」は、プレイヤーが一度行ったコールやプレイを「取り消す」こと。

**トリック (Trick)**

プレイヤーが順番に1枚ずつ出した通常（過不足がない限り）4枚のカードで構成されるコントラクトの結果を決める単位、リードから始まり各プレイヤーが順番に1枚ずつ出す。

**トリック点 (Trick Points)**

コントラクトを達成したとき、ディクレアラ側が獲得する得点（第77条参照）。

**パートスコア (Partscore)**

1ディールで得点した90点以下のトリック点。

**パートナー (Partner)**

テーブルで相手側の2人に対抗して味方になるプレイヤー。

**パス (Pass)**

その順番ではビッド、ダブル、またはリダブルしないという意味のコール。

**パック (Pack)**

ゲームに使用する52枚のカード。

**バルネラビリティ (Vulnerability)**

プレミアム点を与えたり、アンダートリックのペナルティを科すときの条件（第77条参照）。

**反則行為 (Infraction)**

規則または合法的な細則に反するプレイヤーの行為。

**ハンド (Hand)**

最初にプレイヤーに配られたカード、あるいはその残り部分。

**ビッド (Bid)**

指定のデノミネーションで少なくとも指定の数のオッドトリックを取ろうという約束。

**不当な情報 (Unauthorized Information)**

【日本語版注】オークションやプレイを行う際

## 定義

---

プレイヤーが利用してはならない情報（「正当な情報」および第16条参照）。

### プレイ (Play)

1. 最初に出されるリードも含め、トリックにプレイヤーのハンドからカードを出すこと。
2. 行われたプレイ全体。
3. カードをプレイする期間。
4. ボードのコールとプレイ全体。

### プレイ期間 (Play Period)

ボードでオープニングリードが表向きになったとき始まる。プレイ期間中の競技者の権利は関連規則どおり失効する。プレイ期間は次のボードのポケットからカードが抜き出されたとき（またはラウンドの最後のボードが終わったとき）終了する。

### プレミアム点 (Premium Points)

トリック点を除く得点（第77条参照）。

### ペナルティ (Penalty) 「調整 (Rectification)」も参照

ペナルティには2種類ある：  
規律罰則：礼儀と秩序（第91条参照）を維持するために科される、および  
手順上のペナルティ：（調整に加えて）手順上の違反行為に対してディレクターが裁量で科すペナルティ（第90条参照）。

### ペナルティカード (Penalty Card)

第50条の処分の対象となるカード。

### ボード (Board)

1. 第2条で定めるデュプリケートボード。
2. セッション中のプレイのために最初にディーリングしてデュプリケートボードに収めた4つのハンド（「ディーリング」とも呼ばれる）。

**マッチポイント (Matchpoint)**

複数のスコアを比較して競技者に与える得点の単位 (第78条A項参照)。

**余計な (Extraneous)**

ゲームの合法的な手順の一部ではないもの。

**ラウンド (Round)**

対戦相手を変えずにプレイを行うセッションの一部。

**リード (Lead)**

トリックの最初にプレイされたカード。

**リダブル (Redouble)**

相手側のダブルに対し、メイクあるいはダウンしたコントラクトのスコアを増やすコール (第19条B項および第77条参照)。

## 予備規則

---

### 第1条 パック、カードとスートのランク

デュプリケートブリッジは4つのスートが13枚ずつの52枚のカードのパックでプレイする。スートのランクは上からスペード(♠)、ハート(♥)、ダイヤモンド(◇)、クラブ(♣)の順である。各スートのカードのランクは上からA、K、Q、J、10、9、8、7、6、5、4、3、2の順である。

### 第2条 デュプリケートボード

セッションでプレイするディール毎に、用意したデュプリケートボードにパックを入れる。ボードには一連番号を打ち、N、E、S、Wと名付ける4つのハンドを入れるポケットを設ける。ディーラーとバルネラビリティは次のとおり指定する。

North ディーラー	ボード No. 1	5	9	13
East ディーラー	ボード No. 2	6	10	14
South ディーラー	ボード No. 3	7	11	15
West ディーラー	ボード No. 4	8	12	16
双方ノンバル	ボード No. 1	8	11	14
N-S バル	ボード No. 2	5	12	15
E-W バル	ボード No. 3	6	9	16
双方バル	ボード No. 4	7	10	13

ボード番号17-32とこの後の16ボード毎のグループにも同じ指定を繰り返す。

この条件に合わないボードは使用しないようにする。しかし、もしそのようなボードを使用した



場合は、ボードに記した条件をそのセッションに限り適用する。

### 第3条 テーブルの配置

各テーブルでは4人のプレイヤーがプレイし、ディレクターはテーブルに一連番号をつけ、ある方向をノース（N）と指定して残りの方向はNに対して通常の地理的關係を保つ。

### 第4条 パートナーシップ

各テーブルの4人のプレイヤーはNS対EWの2つのパートナーシップ（側）を構成する。ペア戦やチーム戦では参加者はそれぞれペアまたはチームで参加し、セッションを通して同じパートナーシップでプレイする（ただし、ディレクターが認めた代理は例外）。個人戦ではプレイヤーは個々に参加し、セッションの間にパートナーが変わる。

### 第5条 着席場所の指定

#### A. 最初に座る位置

セッション開始時にディレクターは競技者（個人、ペア、チーム）の着席場所を指定する。特に指示がなければペアやチームに割り当てられたテーブルで合意の上、自分の座る位置を選ぶことができる。一度決めた位置は、セッション中はディレクターの指示か許可があるときに限り変えることができる。

### B. 位置やテーブルの移動

ディレクターの指示に従ってプレイヤーは位置を変え、あるいは他のテーブルに移動する。ディレクターにはプレイヤーに明確に指示する責任があり、プレイヤーには指示されたときに移動し、交替時に正しい場所に着席する義務がある。

## 第6条 シャフルとディール

### A. シャフル

プレイ開始前にパックを十分シャフルする。どちらかの対戦相手が要求した場合はカットする。

### B. ディール

カードは1枚ずつ伏せて各13枚の4つのハンドになるように配らなければならない。配り終わった各ハンドは裏向きにボードの4つのポケットの1つに入れる。カードを時計回りに順番に配る手順を推奨する。

### C. ペア双方の立会い

ディレクターが別途の指示をしなければ、双方の側がシャフルとディールに立ち会うようにする。

### D. シャフルのやり直しと配り直し

1. あるボードを初めてプレイするとき、オークションが始まる前にカードが間違っていて配られたり、シャフルやディールの間に他のプレイヤに所属するカードをプレイヤの1人が見ることができたかもしれないことが確認された場合、新たにシャフルし、配り直しを行うものとする。この後はプレイ終了前に他のプレイヤのハンドに所属するカードを偶然見てしまったときは第16条C項を適用する（ただし、第24条参照）。違法に配られたボードはすべて不完全なボードであり、またこれ以外の違反行為については関連規則を参照する。
2. 過去のディールを再びプレイすることが

競技会の目的でなければ、カードが揃えられたデッキ<sup>\*1</sup>をシャフルしないで配ったディール、または違うセッションから持ち込まれたディールだった場合、結果を成立させてはならない。（この規定は、必要があればテーブル間でのボード交換の規定を妨げるものではない。）

3. 第22条A項の制限内で、規則と矛盾しない限り、ディレクターが要求するときはシャフルとディールをやり直さなければならない（第86条C項も参照）。

### E. シャフルとディールのディレクターの選択権

1. プレイの開始直前に各テーブルでプレイヤーがシャフルし、ディールするよう指示できる。
2. ディレクター自らが前もってシャフルし、ディールできる。
3. アシスタントか指名した代理人に前もってシャフルし、ディールするよう指示できる。
4. 本条A項およびB項と同じく完全にランダムな期待を満たす別の方法で、ディールや事前のディールを行うよう要求できる。

### F. ボードの複製

プレイの状況から必要なら、ディレクターの指示で複数の元のディールと同じ複製を作ることができる。（ただしディレクターは例外

---

<sup>\*1</sup> 「揃えられたデッキ」とは前の状態からランダム化されていないカードのパックをいう。

的に配り直しを命じる権限を持つ)。

## 第7条 ボードとカードの管理

### A. ボードの配置

プレイ中はプレイが終るまでボードをテーブルの中央に置く。

### B. ボードからのカードの取出し

1. プレイヤは各自の位置に対応するポケットからハンドを取り出す。
2. プレイの前にカードの枚数を確認するために各プレイヤは伏せたままカードを数えて正確に13枚あることを確認し、この後コールする前に各自のカードの表を調べなければならない。
3. プレイ中は各自カードを保持し、他のプレイヤのカードと混ざらないようにする。ディレクターの許可がなければ、プレイ中もプレイ後も他のプレイヤのカードに一切触れるべきではない(ただし、ディクレアラは第45条の制限内でダミーのカードをプレイできる)。

### C. ボードへのカードの返却

プレイ終了後、各プレイヤは自分が最初から持っていた13枚のカードをシャフルし、その後各自の位置に対応するポケットに戻すものとする。この後は双方の側のプレイヤか、ディレクターが立ち会っていないければボードからハンドを取り出すべきではない。

### D. 手順に対する責任の所在

セッション中、同じテーブルに留まる競技者

が主にテーブルの秩序を維持する責任を負う。

### 第8条 ラウンドの順序

#### A. ボードとプレイヤーの移動

1. ディレクターはボードと競技者の移動先を正しくプレイヤーに指示する。
2. ディレクターの別途の指示がなければ、終了したボードを次のラウンドのテーブルに動かす責任は各テーブルの N にある。

#### B. ラウンドの終了

1. 一般に、ディレクターが次のラウンド開始の合図をしたときにラウンドは終了する。しかし、そのときまでにプレイが終了していないテーブルではプレイヤーが移動するまでラウンドは続く。
2. ディレクターが後でボードをプレイさせる権限を行使したときは、このボードについてはボードがプレイされスコアが合意されて記録されるか、ディレクターがボードのプレイをキャンセルするまで関係プレイヤーにとってラウンドは終了しない。

#### C. 最終ラウンドとセッションの終了

そのテーブルで予定のボードすべてのプレイが完了し、スコアをすべて合意して記録したときにセッションの最終ラウンドとセッション自体が終了する。

## 第9条 違反行為があったときの手順

### A. 違反行為の指摘

1. この規則で禁止されていなければ、オークション期間中は自分がコールする順番か否かにかかわらず誰でも違反行為を指摘できる。
2. 規則で禁止されていなければ、ディクレーラーとどちらのディフェンダーもプレイ期間中に起こった違反行為を指摘できる。勝ち負けの向きが間違っ て置かれたカードについては第65条B項3参照。
3. 違反行為が起きたとき、ダミーはプレイ期間中はこれを指摘してはならないがハンドのプレイが終了した後は指摘できる。しかし、ダミーを含めプレイヤは誰でも他のプレイヤの違反行為を防ごうとすることができる（ただしダミーは第42条および第43条の制限内で）。
4. 自分たちの側が犯した規則違反を指摘する義務はない（ただしパートナーの説明が間違っていると考えたときは、第20条F項5に従い訂正する）。

### B. 違反行為の指摘後

1. (a) 違反行為が指摘されたときはすぐディレクターを呼ぶようにする。  
(b) 違反行為が指摘された後は、ダミーを含め誰でもディレクターを呼ぶことができる。  
(c) ディレクターを呼ぶ前にプレイヤにあった権利はディレクターを呼んだ後も一切なくなることはない。

## 違反行為に関する一般原則

---

(d) 違反行為を犯した側がその違反行為を指摘したとしても対戦相手の持つ権利に影響しない。

2. 調整をディレクターがすべて説明するまでプレイヤーは一切行動してはならない。

### C. 違反行為の早まった訂正

違反行為を反則者が早まって訂正すると更に調整を科されることがある（第26条のリードの制限参照）。

## 第10条 調整の査定

### A. 調整を定める権利

ディレクターだけが必要なときに調整を定める権利を持つ。プレイヤーには自らの意思で調整を決める（または免除する：第81条C項5参照）権利はない。

### B. 調整の執行または免除の取り消し

ディレクターは、その指示を受けずにプレイヤーが執行または免除した調整はすべて、認めることも取り消すこともできる。

### C. 違反行為後の選択権

1. 規則が違反行為の後、選択権を定めるときは、ディレクターは適用する選択権をすべて説明する。

2. 違反行為の後、プレイヤーに選択権がある場合、パートナーと相談せずに選択しなければならない。

3. 対戦相手が犯した違反行為に対し、この規則が非反則側に選択権を定めるときは、最も有利な行動を選ぶことが適切



である。

4. 第16条D項2の制限内で、反則行為の調整後は、反則者は自らの反則行為から利益を得るように見えたとしても、自分達に有利になるコールやプレイを選ぶことが適切である（ただし第27条および第50条参照）。

### 第11条 調整を受ける権利の消滅

#### A. 非反則側の行動

ディレクターを呼ぶ前に非反則側のどちらかが何か行動を起こした場合、違反行為に対して調整を受ける権利がなくなることがある。例えば、反則側が規則の関連規定を知らずにその後起こした行動の結果、非反則側が利益を得た可能性があるときは調整しない。

#### B. 調整を受ける権利消滅後のペナルティ

この条項で調整を受ける権利がなくなった後も、手順上のペナルティを科すことがある（第90条参照）。

### 第12条 ディレクターの裁量権

#### A. 調整スコアを与える権利

ディレクターは、第92条B項に定められた期間内のプレイヤーの申請やディレクター自らの意思により、規則でディレクターに権限がある場合、調整スコアを与えることができる（チーム戦は第86条参照）。これには以下

## 違反行為に関する一般原則

も含まれる：

1. 反則側が犯した特定のタイプの規則違反に対して、この規則が非反則側競技者に補償を定めていないときは、調整スコアを与えることができる。
2. どのように修正してもボードを普通にプレイできない場合、人為的調整スコアを与える（本条C項2参照）。
3. 違反行為を正しく調整しなかった場合は、調整スコアを与えることができる。

### **B. スコア調整の目的**

1. スコア調整の目的は、非反則側の損害を補償し、また反則側が反則行為から得た利益すべてを取り去ることである。損害とは、反則行為のため、非反則側が反則行為が起きる前の時点で期待されていたより悪い結果を得ることである。ただし本条C項1(b)参照。
2. ディレクターは、この規則が定める調整がどちらか一方に不当に厳しい、あるいは不当に有利であるという理由でスコアを調整してはならない。

### **C. 調整スコアの査定**

1. (a) 違反行為の後、ディレクターはこの規則によりスコアを調整する権限を持ち、選定調整スコアを与えることができるときはそうする。このようなスコアはプレイで得られたスコアと置き換える。  
(b) 違反行為の後、非反則側が（反則行為に無関係な）重大な間違い、ある

## 違反行為に関する一般原則

いは無謀または投機的行動により自ら損害を引き起こした場合、損害のその部分に対しては、自ら引き起こしたものとして調整の際救済を受けない。反則側には反則行為の結果として割り当てられるスコアのみを与えるものとする。

- (c) 公平を保つため、管轄団体が禁止しなければ、いくつかの可能性のある結果の確率を反映させるため、選定調整スコアを加重平均することができる。
  - (d) 可能性が多数だったり明らかでない場合、ディレクターは人為的調整スコアを与えることができる。
  - (e) 管轄団体は裁量で本条C項1(c)の代わりに、以下の手順を全面的または部分的に適用することができる：
    - (i) 非反則側に対して実際の結果の代わりに与えるスコアは、違反行為がなかったときに起こりそうな最も有利な結果とする。
    - (ii) 反則側に対しては、与えるスコアは考えられる最も不利な結果とする。
  - (f) 双方に与えるスコアは釣り合う必要はない。
2. (a) 違反行為のため結果が出ないときは（本条C項1(d)も参照）、違反行為に対する責任の割合に応じて人為的調整スコアを与える。直接責任のあ

## 違反行為に関する一般原則

---

る競技者に対してはアベレージマイナス（ペア戦ではマッチポイントのトップの最大40%）、部分的に責任のある競技者に対してはアベレージ（ペア戦では50%）、全く責任のない競技者にはアベレージプラス（ペア戦では少なくとも60%）を与える。

- (b) ディレクターがインターナショナルマッチポイントでアベレージプラスまたはアベレージマイナスの人為的調整スコアを与えるときは、このスコアは通常プラスまたはマイナス3IMPとするが、第86条A項で許容されるとおり管轄団体はこれを変えることができる。
  - (c) 本条C項2(a)および(b)の規定は、獲得可能マッチポイントの60%以上のセッションスコアを獲得した非反則側の競技者、あるいは獲得可能マッチポイント（または同等のIMP）の40%未満のセッションスコアを獲得した反則側に対しては変更する。このような競技者にはそのセッションのこれ以外のボードで獲得したパーセンテージ（または同等のIMP）を与える。
3. 個人戦では、たとえ反則側の一方だけに違反行為の責任がある場合でも、規則の調整と調整スコアの規定を反則側の双方に等しく適用する。ただし、反則者の

パートナーには全く責任がないとディレクターが判断した場合、手順上のペナルティは科さないものとする。

4. ノックアウト戦で釣り合わない調整スコアを与えるときは、そのボードの各競技者のスコアを別々に計算し、2つのスコアの平均を両者に与える。

### 第13条 カードの過不足

#### A. ディレクターが通常のプレイができると判断した場合

ディレクターがボードのハンドのカードの枚数が正しくないことを確認し（第14条も参照）、また過不足のあるハンドを持つプレイヤーがコールしてしまったときは、このディールを修復してプレイできるとディレクターが判断すれば、コールを変えずにそのままプレイすることができる。プレイ終了後ディレクターは調整スコアを与えることがある。

#### B. 調整スコアとペナルティの可能性

A項に該当しなければ、コールが行われたときはディレクターは調整スコアを与え、更に反則者にペナルティを科すことがある。

#### C. プレイ終了後

プレイ終了後、あるプレイヤーのハンドのカードが最初から13枚より多く、別のプレイヤーのカードが少ないことがわかったときは（本条F項も参照）、結果は取り消さなければならない、調整スコアを与える（第86条D項を適用することがある）。反則した競技者は手

## 違反行為に関する一般原則

---

順上のペナルティを負う。

### D. コールが行われていない場合

まだコールしていないプレイヤーが間違った数のカードを持っていることが判明した場合、

1. ディレクターは不一致を修復し、更に誰も他のプレイヤーのカードを見ていない場合、ボードを普通にプレイさせる。
2. ディレクターがボードの1つ以上のポケットのカードの枚数が正しくなく、しかもあるプレイヤーが他のプレイヤーのハンドのカードを1枚以上見てしまったことを確認したときは、ディレクターの判断で次のとおり裁定する：

- (a) この不当な情報が普通のビッドやプレイを妨げそうにない場合、ディレクターはこのボードをプレイしてスコアすることを認める。その後この情報がボードの結果に影響したと判断した場合、ディレクターはスコアを調整し、更に反則者にペナルティを科すこともできる。
- (b) この不当な情報が普通のビッドやプレイを妨げるに足りる重要なものだった場合、ディレクターは人為的調整スコアを与え、更に反則者にペナルティを科すこともできる。

### E. カードの配置と移動

本条の規定の下にディレクターがプレイの継続を要求したときは、ディレクターによるカードの配置や移動の情報は、間違った枚数のハンドを持っていたプレイヤーのパートナー

には不当な情報となる。

### F. 余分なカード

ディールの一部ではない余分なカードが発見された場合、すべて取り除く。オークションとプレイは影響なく継続する。このようなカードが終了したトリックにプレイされたことが判明した場合、調整スコアを与えることがある。

## 第14条 紛失したカード

### A. プレイ開始前に不足が発見されたハンド

あるハンドに13枚より少ないカードしかない一方、13枚より多いハンドもないことをオープニングリードが表向きになる前に発見したときは、ディレクターは紛失しているカードを捜し、

1. そのカードを発見した場合、不足しているハンドに戻す。
2. そのカードを発見できない場合、ディレクターは別のパックを代用してディールを復元する。
3. オークションとプレイは行われたコールのどれも変更することなく普通に継続し、この復元されたハンドにはすべてのカードが終始一貫して所属していたものとみなされる。

### B. 後で不足が発見されたハンド

ハンドに13枚より少ないカードしかなく、13枚より多いハンドもないことをオープニングリードが表向きにされた後どの時点であ

## 違反行為に関する一般原則

---

れ（訂正期間終了まで）発見したときは、ディレクターは紛失しているカードを捜し：

1. そのカードをプレイされたカードの中から発見した場合、第67条を適用する。
2. そのカードをその他の場所で発見した場合、カードを不足していたハンドに戻す。調整やペナルティを科すことがある（本条B項4参照）。
3. そのカードを発見できなかった場合、別のパックを使ってディールを復元する。調整やペナルティを科すことがある（本条B項4参照）。
4. 本条B項の規定でハンドに戻したカードは、一貫して不足していたハンドに所属していたとみなす。このカードはペナルティカード（第50条参照）になることがあり、またこのカードをプレイしなかったことはリボークになることもある。

### C. カードの入れ換えから得た情報

カードを入れ換えたという情報は、間違った枚数のハンドを持っていたプレイヤーのパートナーには不当なものである。

## 第15条 間違ったボードのプレイ

### A. 前にそのボードをプレイしていない場合

現行のラウンドでプレイする予定のないボードをプレイした場合（ただし本条C項参照）、

1. プレイヤ全員が前にそのボードをプレイしていなければ、ディレクターは普通にスコアを成立させる。



## 違反行為に関する一般原則

2. ディレクターは両ペアに正しいボードを後からプレイするよう要求できる。

### B. 1人以上のプレイヤーが前にボードをプレイしている場合

正しい対戦相手であるかにかかわらず、前にプレイしたボードをプレイした場合、そのボードの2回目の結果は双方とも取り消し、正当な結果を得る機会を奪われた競技者には人為的調整スコアを与えるものとする。

### C. オークション期間中に発見した場合

オークション期間中に、競技者がそのラウンドでプレイすべきでないボードをプレイしていることを発見した場合、ディレクターはオークションを取り消し、正しい競技者を着席させた上、関係する競技者に現行と将来のラウンドでの取るべき行動について説明しなければならない。

2回目のオークションを始める。最初のオークションに参加したプレイヤーは、最初のオークションと同じコールを繰り返さなければならない。同席の4人のプレイヤーの、最初と2回目のオークションのコールが少しでも異なる場合は、ディレクターはそのボードを取り消すものとする。最初のオークションとの違いがなければ、オークションとプレイはそのまま進行する。

さらに、どちらかの側がボードのプレイを故意に妨げようとしたと判断した場合、ディレクターは手順上のペナルティを科すことも調整スコアを与えることもできる。

### 第16条 正当な情報と不当な情報

#### A. プレイヤの情報の利用

1. プレイヤはオークションやプレイで、以下の情報を利用できる。
  - (a) (受け入れられた違法なコールやプレイを含め) 合法的なコールやプレイに由来し、別途得た不当な情報の影響を受けていない情報
  - (b) 取り消された行動 (本条D項参照) から得た正当な情報
  - (c) 規則または細則で正当であると明示された情報か、明示されていなくても規則と細則が認めた合法的な手順から生じる情報 (ただし本条B項1参照)
  - (d) プレイヤがボードからハンドを取り出す前から保有し (第7条B項)、その情報の利用が規則が禁止していない情報 (【日本語版注】ブリッジの一般知識、パートナー間の合意など)
2. プレイヤは自分のスコアの予想、対戦相手の性癖、および競技会規定の要件を考慮に入れることもできる。
3. プレイヤはこれ以外の情報に基づいてコールやプレイを行ってはならない (このような情報は余計なものとなみなされる)。
4. この条項の違反により損害が生じた場合、ディレクターは第12条C項に従ってスコアを調整する。

### B. パートナーから得た余計な情報

1. (a) プレイヤが例えば論評、質問、質問への回答、予想外のアラート<sup>\*2</sup>やアラートしなかったこと、明白な躊躇、普通でないスピード、特別な強調、声の調子、身振り、動作、しぐさを通してコールやプレイを示唆する可能性のある余計な情報をパートナーに伝えたときは、このパートナーは論理的なくつかの選択肢の中からこの余計な情報が別の選択肢の代わりに明らかに示唆した可能性のある選択肢を選んではならない。
  - (b) 論理的な代わりの行動とは、そのパートナーシップのシステムを使用している当該レベルのプレイヤの間で、かなりの割合が真剣に考慮の対象とし、その中の何人かは選ぶと思われる行動である。
2. 対戦相手がこのような情報を伝え、更に損害を受ける可能性があると考えたときは、管轄団体が禁止していなければ（ディレクターを呼ぶよう命じているかもしれない）、後でディレクターを呼ぶ権利を留保することを宣言できる（対戦相手は不当な情報を伝えた可能性があるという事実に異議がある場合はすぐディレクターを呼ぶ）。

---

<sup>\*2</sup> すなわち、このプレイヤの行動原則に照らして予想外。

## 違反行為に関する一般原則

3. 相手方が論理的な代わりの行動の中から、このような情報が示唆したと思われる行動を選んだと考える十分な理由があるときは、プレイ終了後<sup>\*3</sup>ディレクターを呼ぶ。ディレクターは、規則違反が反則者に有利な結果をもたらしたと判断したときは、調整スコア（第12条C項参照）を与えるものとする。

### C. その他の出所から得た余計な情報

1. 間違っただハンドを見たり、コールや結果あるいは論評を漏れ聞いたり、他のテーブルのカードを見たり、オークションが始まる前に自分のテーブルで他のプレイヤーのハンドを見たりしてプレイしているか、またはこれからプレイするボードの不当な情報を偶然得たときは、できれば情報を得たプレイヤー自身が直ちにディレクターに報告する。
2. この情報が普通のプレイに差し支えたとディレクターがみなした場合、コールが行われる前ならば次のように処理する。
  - (a) 競技会の形式や採点方式から可能な場合は、テーブルのプレイヤーの位置を調整し、ハンドの情報を得たプレイヤーが問題のハンドを持つようにする。
  - (b) 試合方式が許せばこの競技者のためにボードを配り直すよう命じる。
  - (c) ディレクターが不当な情報が結果に

---

<sup>\*3</sup> ディレクターをもっと早くあるいはもっと遅く呼ぶことは反則行為ではない。

## 違反行為に関する一般原則

---

影響を与えたと判断した場合は、いつでも調整スコアを与える用意の下にボードのプレイ完了を認める。

(d) 人為的調整スコアを与える。

3. このような不当な情報がオークションの最初のコールが行われた後、ボードのプレイが完了する前に伝わった場合、ディレクターは本条C項2(c)のように処理する。

### D. 取り消したコールやプレイから得た情報

規則に従い、コールやプレイが取り消されたときは：

1. 自分か対戦相手かに関係なく、取り消した行動から得られた情報はすべて非反則側にとって正当なものである。
2. 反則側にとって、自分の取り消した行動および非反則側の取り消した行動から得た情報は不当なものである。反則側のプレイや論理的な代替りの行動の中から別の行動の代わりにこの不当な情報が明らかに示唆した可能性のある行動を選んではならない。

## 第17条 オークション期間

### A. オークション期間の開始

パートナーのどちらかがボードからカードを取り出したとき、その側についてはディールのオークション期間が始まる。

### B. 最初のコール

ボードにディーラーと指定されているプレイヤーが最初にコールする。

### C. その後のコール

ディーラーのLHOが2番目にコールし、その後各プレイヤーが時計回りに順番にコールする。

### D. 間違ったボードから取り出したカード

1. プレイヤーが間違ったボードから取り出したカードで行ったコールは取り消す。
2. 正しいハンドを見た後反則者は再びコールし、オークションはこの時点から普通に進行する。反則者のLHOが取り消したコールに続いてコールした場合、反則者の言い換えたコールと取り消したコール（反則者のLHOは先のコールを繰り返さなければならない）との間に違い<sup>\*4</sup>があるか、反則者のパートナーが取り消したコールに続いてコールした場合は、ディレクターは人為的調整スコアを与えるものとする。
3. この後、反則者がカードを間違って取り出したボードで、その取り消したコール

---

<sup>\*4</sup> 例えば、言い換えられたコールの意味が大幅に異なっていたり、サイキックだった場合。

を繰り返した場合、ディレクターはこのボードを普通にプレイすることを認めてもよいが、反則者のコールと最初の取り消したコールとの間に違い<sup>\*4</sup>があれば人為的調整スコアを与えるものとする。

4. 本条D項2および3に基づく調整に加えて手順上のペナルティ（第90条参照）を科すこともできる。

### E. オークション期間の終了

1. オークションおよびオークション期間は第22条の規定どおり終了する。
2. 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、そのために順番を飛ばされたプレイヤーがコールする権利を奪われたときは、オークションは終了しない。この場合、オークションは順番を飛ばされたプレイヤーに戻り、その後のパスはすべて取り消され、オークションは普通に進行する。順番外のパスをしたプレイヤーのすべては反則者として扱い、第16条D項を取り消されたパスに適用する。

## 第18条 ビッド

### A. 正しい形式

ビッドは1から7までのオッドトリック（6を超えるトリック）の数とデノミネーションを指定する。（パスやダブル、リダブルはコールであるがビッドではない。）

## オークション

---

### B. ビッドの競り上げ

前のビッドよりオッドトリックの数は同じでもランクの上のデノミネーションか、デノミネーションを問わずオッドトリックの数を多く指定するビッドは前のビッドを競り上げたことになる。

### C. 十分なビッド

最後のビッドを競り上げるビッドは十分なビッドである。

### D. 不十分なビッド

最後のビッドを競り上げないビッドは不十分なビッドである。

### E. デノミネーションのランク

デノミネーションのランクは上から順に、ノートランプ、スペード、ハート、ダイヤ、クラブである。

### F. 別の方法

管轄団体はコールを行う別の方法を認めることができる。

## 第19条 ダブルとリダブル

### A. ダブル

1. 対戦相手がしたビッドで、しかもパス以外のコールが間に入っていない最後のビッドだけをダブルすることができる。
2. ダブルするときは、オッドトリックの数やデノミネーションを言わないようにする。唯一の正しい形式は「ダブル」の一言である。
3. ダブルするとき、ビッドやオッドトリック



クの数、またはデノミネーションを間違  
って言ったとしても実際のビッドにダ  
ブルをかけたものとみなす。（第16条、  
不当な情報を適用することがある）。

### B. リダブル

1. 対戦相手がかけたダブルで、しかもパス  
以外のコールが間に入っていない最後の  
ダブルだけをリダブルすることができる。
2. リダブルするときはオッドトリックの数  
やデノミネーションを言わないようにす  
る。唯一の正しい形式は「リダブル」の  
一言である。
3. リダブルするとき、ダブルされたビッド  
やオッドトリックの数、またはデノミ  
ネーションを間違って言ったとしても、  
実際のビッドにリダブルをかけたものと  
みなす。（第16条、不当な情報を適用  
することがある）。

### C. ダブルやリダブルの失効

ダブルやリダブルはその後の合法的なビッドで  
無効になる。

### D. ダブルやリダブルされたコントラクトのスコ ア

ダブルやリダブルされたビッドに引き続き合  
法的なビッドがなかった場合、第77条に定め  
たとおりスコアの値が増加する。

## 第20条 コールの復唱と説明

### A. はっきり認識できないコール

どんなコールが行われたか不確かなプレイヤ

## オークション

---

は直ちに明らかにするように求めることができる。

### B. オークション期間中のコールの復唱

オークション期間中、規則でパスを要求されていなければ、自分のコールの順番のときに今までのコールすべての復唱<sup>\*5</sup>を求める権利がある。要請に答えるときはアラートも含めるものとする。プレイヤーは今までのコールの一部のみの復唱を要求してはならず、また復唱が完了する前に中止させてはならない。

### C. 最後のパス後の復唱

1. 最後のパスの後、どちらのディフェンダーも自分のオープニングリードかを質問する権利がある（第47条E項および第41条参照）。
2. ディクレアララー<sup>\*6</sup>とディフェンダーのどちらも、プレイする最初の順番に今までのコールすべての復唱<sup>\*5</sup>を要求できる。（第41条B項と第41条C項参照）。本条B項のとおり、プレイヤーは部分的な復唱を求めたり、復唱を中止させてはならな

---

<sup>\*5</sup> コールが口頭によるものではないときは、すべてのコールを明瞭に示し、質問した相手に伝わったことを回答者は確認しなければならない。【日本語版注】たとえばビディングボックスを使用しているときは、ビディングカードを見やすく置いた上で相手に見えることを確認する。

<sup>\*6</sup> 順番外のオープニングリードを受け入れた場合を除き、ディクレアララーの最初のプレイの順番はダミーからである。

い。

### D. 誰がオークションを復唱するか

コールの復唱<sup>\*5</sup>の要求に対しては対戦相手の1人だけが回答する。

### E. 復唱中の誤りの訂正

ダミーおよび規則でパスを要求されているプレイヤーも含め、プレイヤー全員に復唱<sup>\*5</sup>の間違いを直ちに訂正する責任がある（間違いが訂正されなかった復唱が損害を引き起こしたときは第12条C項1参照）。

### F. コールの説明

1. オークション中および最後のパスの前まで、コールする順番に限り、プレイヤーは誰でも対戦相手のそれまでのオークションの説明を要求できる。プレイヤーは、実際に行われたコール、コールされなかったが関連して代わりにできるコール、およびパートナーシップ間の了解事項としてどの行動を選ぶかに関係する推論について知る権利を持つ。ディレクターの指示があるときを除き、質問には問題のコールをしたプレイヤーのパートナーが答えるものとする。質問したプレイヤーのパートナーは自分のコールまたはプレイの順番が来るまで補足的な質問を行ってはならない。第16条を適用することがあり、管轄団体は筆記による説明の細則を定めることができる。
2. 最後のパスの後およびプレイ期間中は、どちらのディフェンダーもプレイする順番のときに対戦相手のオークションの説

## オークション

---

明を要求できる。自分のハンドまたはダミーからプレイする順番のときにディクレーラーはディフェンダーのコールやカードプレイの了解事項の説明を求めることができる。説明は本条F項1と同様の原則で、説明を求められている行動を行ったプレイヤのパートナーが行うものとする。

3. 本条F項1および2の下にプレイヤはある1つのコールに関して尋ねることができるが第16条B項1が適用されることがある。
4. プレイヤが自分の説明が間違っていたり不十分だったことにその後気づいた場合、ただちにディレクターを呼ばなければならない。ディレクターは第21条B項または40条B項4を適用する。
5. (a) 自分のパートナーが間違った説明をしたときは、オークション中は間違いを訂正してはならず、また説明の間違いがあったことも一切示唆してはならない。ここで「間違った説明」とは細則が命じているアラートやアナウンスのし忘れ、あるいは細則が命じていないアラート（またはアナウンス）を含む。  
(b) プレイヤはディレクターを呼び、対戦相手に自分の考えでは、パートナーの説明は間違っていることを知らせなければならないが（第75条参照）、次の最初の合法的な機会に

限られる：

- (i) ディフェンダーはプレイ終了時。
- (ii) ディクレアラーとダミーはオークションの最後のパスの後。

6. プレイヤが対戦相手によって与えられた間違った情報に基づいて行動したとディレクターが判断したときは、第21条または第47条E項のいずれかふさわしい条項を参照する。

### G. 間違った手続き

- 1. パートナーの利益のためだけに質問することは不適當である。
- 2. 管轄団体が認める場合を除き、プレイヤはオークションおよびプレイ期間中自分のシステムカードや覚え書きを参考にしてはならない（ただし第40条B項2(b)参照）。

## 第21条 間違った情報に基づくコール

### A. 自分の誤解に基づくコール

自分の誤解に基づいてコールしたプレイヤに対しては調整や補償は一切与えられない。

### B. 対戦相手の間違った情報に基づくコール

- 1. (a) オークション期間が終了する前で、しかもパートナーがその後まだコールしていなければ、対戦相手によって与えられた間違った情報とそのコールを行うという決定に十分影響を与えた可能性があるとしてディレクターが判断したときは、プレイヤは

## オークション

---

自分たちの側は調整なしでコールを言い直すことができる（第17条E項参照）。管轄団体がアラートを命じている場合、速やかにアラートしないことも間違った説明とみなされる。

- (b) 反証がなければコールの間違いではなく、説明の間違いとディレクターは推定する。
2. 間違った情報のため、（本条B項1のように）プレイヤーがコールの言い直しを選んだときは、このプレイヤーのLHOも順番にその後行ったコールを何であれ調整なしで言い直すことができるが、プレイ終了時に取り消したコールが非反則側に損害を与えるような情報を伝えたときディレクターが判断した場合、第16条D項を適用する。
  3. コールを言い直すには遅すぎ、また反則側が違反行為から利益を得たとディレクターが判断したときは、調整スコアを与える。

## 第22条 ビッド終了後の手順

### A. オークションの終了

次のときオークションは終了する：

1. 4人のプレイヤー全員がパスしたとき（ただし第25条参照）。ハンドはプレイせずにボードに戻す。配り直ししてはならない。

2. 1人以上のプレイヤーがビッドし、最後のビッドに引き続いてパスが順番に3回続いたとき。最後のビッドがコントラクトになる（ただし、第19条D項参照）。

### B. オークション期間の終了

1. オークション期間は、本条A項2のようにオークションの終了に引き続き、ディフェンダーのいずれかがオープニングリードを表向きにしたときに終了する。  
（オープニングリードが順番外の場合は第54条参照）。オークションの終了とオークション期間の終了との合間は説明期間と呼ぶ。
2. 誰もビッドしなかった場合（本条A項1参照）、オークション期間は4つのハンドすべてがボードに戻されたときに終了する。

## 第23条 損害の可能性に気づくこと

違反行為が起きた時点でこれが非反則側に損害を与える可能性が十分あることに反則者は気づくことができたとき、ディレクターが判断したときは、（終了していなければ）オークションとプレイの続行を命じるものとする。プレイが終了した時点で反則側が違反行為<sup>\*7</sup>から利益を得たとディレクターが判断した場合、調整スコアを与える。

---

<sup>\*7</sup> 例えば、パートナーの強制されたパスのような。

### 第24条 プレイ期間より前に見せたり、リードされたカード

オークション期間中にプレイヤー自らの間違いによりそのプレイヤーのハンドのカードがパートナーに表が見えるような位置にあったとディレクターが判断したときは、オークション期間が終了するまでこのようなカードをすべて表向きにテーブルの上に置くように命じる。このように見せたカードから得た情報は非反則側には正当なものであるが反則側には不当なものである。反則者がディクレアララーまたはダミーになるときは、このカードはハンドに戻す。反則者がディフェンダーになる場合、このようなカードはすべてペナルティカードになり（第50条参照）、さらに：

#### A. 早まったリードではない低いカード

アナーではなく、早まってリードしたものでもない1枚のカードの場合、それ以上の調整はない。

#### B. 1枚のアナーカードか早まってリードしたカード

1枚のアナーカードかどのカードであれ早まってリードしたカードの場合、反則者のパートナーは次のコールの順番のとき、パスしなければならない（パスが非反則側に損害を与えるときは第23条参照）。

#### C. 2枚以上のカードを見せた場合

2枚以上のカードを見せた場合、反則者のパートナーは次のコールの順番のとき、パスしなければならない（パスが非反則側に損害を与えるときは第23条参照）。



## 第25条 コールの適法な言い直しと違法な言い直し

### A. 意図していなかったコール

1. パートナーがコールする前であれば、プレイヤーは意図していなかったコールを意図していたコールに言い直しできるが、考える間を置かずに言い直すか、言い直すとした場合に限る。2番目の（意図していた）コールが成立し、当該条項を適用する。
2. 意図していなかったコールの後、そのパートナーがコールしたときは、コールの言い直しは一切できない。
3. 意図していなかったコールをしたプレイヤーのパートナーにコールの順番がくる前にオークションが終了した場合で、オークション期間が終了した後はコールの言い直しは一切できない（第22条参照）。
4. 言い直しが認められた場合、LHOは最初のコールに対して行ったどんなコールも取り消すことができる。取り消したコールから得られる情報はこのプレイヤーの側にだけ正当なものである。これ以上の調整はない。

### B. 意図したコール

1. A項で認められない言い直したコールを反則者のLHOは受け入れることができる。（LHOが意識的にこのコールに対してコールすると受け入れたことになる。）この場合最初のコールは取り消され、2番目のコールが成立してオークシ

## オークション

---

- オンは継続する。
2. 本条B項1の場合を除き、本条A項で認められない言い直しは取り消される。最初のコールが成立してオークションは継続する。
  3. プレイヤやディレクターが取り消したコールに対しては第16条D項を適用する。

## 第26条 コールの取り消し、リードの制限

反則したプレイヤがコールを取り消し、その順番に取り消したコールとは違う<sup>\*8</sup>最終コールを選び、その後ディフェンダーになったときは、

### A. コールが特定のスイートを示す場合

取り消したコールが特定のスイートまたは複数のスイートのみを示し（他のスイートは一切示さない）、更に、

1. このようなスイートのそれぞれを同じプレイヤが合法的なオークションで特定した場合はリードの制限はないが、第16条D項参照。
2. 取り消したコールで特定したスイートが合法的なオークションの中で同じプレイヤにより特定されなかった場合は、（オープニングリードを含め）反則者のパートナーが最初にリードする順番のときにディクレアラーは、

---

<sup>\*8</sup> 同じコールを繰り返しても意味が大幅に異なるときは、違ったコールと見なす。

- (a) 反則者のパートナーにこのようなスート（2つ以上ある場合はディクレーラーはスートを選ぶ）をリードするよう要求するか、
- (b) 反則者のパートナーにこのようなスート（1つ）をリードすることを禁止する。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。

### B. その他の取り消したコール

その他の取り消したコールに対しては、ディクレーラーは反則者のパートナーに対してオープニングリードを含め、最初にリードする機会に任意のスートを1つ選んでそのリードを禁止できる。この禁止は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

### A. 不十分なビッドの受け入れ

1. 反則者のLHOはどんな不十分なビッドでも受け入れる（合法的なものとして扱う）ことができる。このプレイヤがコールすると受け入れたことになる。
2. プレイヤが順番外の不十分なビッドを行った場合は、第31条を適用する。

### 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、

## オークション

---

1. (a) 不十分なビッドが同じデノミネーションで最も低い十分なビッドに訂正され、不十分なビッドと言い換えたビッドの双方が疑問の余地なくアーティフィシヤルではないとディレクターが判断した場合、オークションはこれ以上の調整なしに続行する。第16条D項は適用しないが本条D項参照。  
(b) (a)を除き、不十分なビッドと同じ意味<sup>\*9</sup>を持つか、あるいはより詳細な意味<sup>\*9</sup>を持つ合法的なコール（この合法的なコールには、不十分なビッドの中にあると考えられる意味がすべて含まれている）に訂正されたとディレクターが判断した場合、オークションはこれ以上の調整なしに続行するが本条D項参照。
2. 本条B項1に定める場合を除き、不十分なビッドが十分なビッドまたはパスに訂正された場合、反則者のパートナーはコールする順番のとき常にパスしなければならない。第26条のリードの制限を適用することがあり、また第23条も参照。
3. 本条B項1(b)に定める場合を除き、反則者が不十分なビッドをダブルやリダブルに言い換えようとした場合、言い換えよ

---

<sup>\*9</sup> コールの意味（すなわちコールから得られる情報）とは、コールが何を示すかおよび何を除外するかということ。

うとしたコールを取り消す。反則者は上記で認められるとおりに言い直さなければならず、また反則者のパートナーはコールする順番のとき常にパスしなければならない。第26条のリードの制限を適用することがあり、また第23条も参照。

4. 反則者が不十分なビッドを別の不十分なビッドに言い換えようとした場合、ディレクターは、反則者のLHOが言い換えた不十分なビッドを本条A項が認めるとおり受け入れなければ本条B項3のとおり裁定する。

### C. 早まった言い換え

ディレクターが調整について裁定する前に反則者が不十分なビッドを言い換えた場合、不十分なビッドが本条A項が認めるとおり受け入れられなければ、この言い換えが成立する。ディレクターは、言い換えたコールに本条B項の関連条項を適用する。

### D. 非反則側が損害を受けた場合

本条B項1を適用した後ディレクターが、プレイ終了時に反則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あり、また非反則側が損害を受けた（第12条B項1参照）と判断すれば、調整スコアを与えるものとする。この調整においてディレクター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。

### 第28条 順番通りとみなすコール

#### A. RHOがパスを要求されているとき

RHOのコールする順番にコールしたとしても、RHOが規則でパスを要求されているときは、順番通りにコールしたとみなす。

#### B. 正当なプレイヤーのコールによる順番外のコールの取り消し

対戦相手の順番外のコールに対して調整が行われる前にコールする順番のプレイヤーがしたコールは、順番通りとみなす。このようなコールをすると順番外のコールに対する調整を受ける権利はなくなる。オークションは対戦相手はその回コールしなかったものとして進行するが、第16条D項2を適用する。

### 第29条 順番外のコールの後の手順

#### A. 調整権の消滅

順番外のコールの後、反則者のLHOは、受け入れてコールすることを選ぶことができるが、その結果調整を受ける権利すべてを放棄することになる。

#### B. 順番外のコールの取り消し

本条A項が適用されなければ、順番外のコールを取り消し、オークションはコールする順番のプレイヤーに戻る。反則者は正しい順番に合法的なコールなら何をコールしてもよいが、反則側は第30条、第31条、または第32条の調整規定の対象となることがある。

- C. 順番外のコールがアーティフィシャルの場合  
順番外のコールがアーティフィシャルの場合、  
名指したデノミネーションではなく、特定し  
たデノミネーション（複数も）に対して第  
30条、第31条および第32条の規定を適  
用する。

## 第30条 順番外のパス

プレイヤーが順番外にパスし、第29条A項の選  
択権が行使されず、このコールが取り消されたと  
きは、以下の規定を適用する（パスがアーティフ  
ィシャルの場合、本条C項参照）：

### A. 誰もビッドしていないとき

誰もビッドしていないときに順番外のパスを  
したときは、反則者は次のコールの順番のと  
きパスしなければならない、さらに第23条を  
適用することがある。

### B. 誰かがビッドした後

1. 誰かがビッドした後、反則者のRHOの  
コールの順番に順番外のパスをしたとき  
は、反則者は次のコールの順番にパスし  
なければならない。
2. (a) 誰かがビッドした後、反則者がその  
パートナーのコールの順番に順番外  
のパスをしたときは、反則者はコー  
ルの順番のとき常にパスしなければ  
ならず、さらに第23条を適用する  
ことがある。  
(b) 反則者のパートナーは任意の十分な  
ビッドもパスもできるが、その回は

ダブル、リダブルしてはならず、さらに第23条を適用することがある。

3. 誰かがビッドした後、反則者のLHOの順番のときの順番外のパスはコールの言い直しとみなす。第25条を適用する。

### C. パスがアーティフィシャルのとき

順番外のパスがアーティフィシャル、あるいはアーティフィシャルコールに対するパスのときは、本条ではなく第31条を適用する。

## 第31条 順番外のビッド

プレイヤーが順番外に、ビッドをしたり、アーティフィシャルな意味を持つパスをしたり、あるいはパートナーのアーティフィシャルなコールをパス（第30条C項参照）し、このコールが取り消されたときは、第29条A項の選択肢が行使されなければ、以下の規定を適用する：

### A. RHOのコールの順番

反則者がRHOの順番にコールしたときは、

1. RHOがパスした場合、反則者は順番外のコールを繰り返さなければならず、そのコールが合法なら調整はない。
2. RHOが合法的な<sup>\*10</sup>ビッドやダブル、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が、以下の手順を適用する。
  - (a) 順番外のビッドのデノミネーションを繰り返した場合、反則者のパート

---

<sup>\*10</sup> RHOによる違法なコールには通常どおり調整する。



ナーは次のコールの順番にパスしなければならない（第23条参照）。

- (b) 順番外のビッドのデノミネーションを繰り返さなかったり、順番外のコールがアーティフィシヤルな意味を持つパスだったり、あるいはパートナーのアーティフィシヤルなコールに対するパスの場合、第26条のリードの制限を適用することがあり、さらに反則者のパートナーはコールの順番に常にパスしなければならない（第23条参照）。

### B. パートナーまたはLHO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<sup>\*11</sup>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、反則者のパートナーはコールの順番に常にパスしなければならない（パスが非反則側に損害を与えるときは第23条参照）。第26条のリードの制限を適用することができる。

## 第32条 順番外のダブルまたはリダブル

順番外のダブルやリダブルは次のコールの順番の対戦相手の選択で受け入れることができるが（第29条A項参照）、認められないダブルやリ

---

<sup>\*11</sup> 1度でもコールしたことのあるプレイヤーによるLHOのコールの順番に行われた順番外のコールは、コールの言い直しとみなし、第25条を適用する。

## オークション

---

ダブルを受け入れることはできない（にもかかわらず反則者のLHOがコールした場合は第36条参照）。順番外のコールが受け入れられなかった場合は取り消して、第26条B項のリードの制限を適用することがある。さらに、

### A. 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場合、反則者のパートナーはコールの順番に常にパスしなければならない（パスが非反則側に損害を与える場合は第23条参照）。

### B. RHOのコールの順番

RHOのコールの順番に、順番外のダブルやリダブルをした場合、

1. 反則者のRHOがパスしたなら、反則者は順番外のダブルやリダブルを繰り返さなければならない、調整はない。ただし、認められないダブルやリダブルには第36条を適用する。
2. 反則者のRHOがビッド、ダブルまたはリダブルをしたなら、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が、反則者のパートナーはコールの順番に常にパスしなければならない（パスが非反則側に損害を与える場合は第23条参照）。

## 第33条 同時にしたコール

コールする順番のプレイヤーのコールと同時に行われたコールは引き続いて行ったコールとみなす。

## 第34条 コールする権利の保持

コールに続いてパスが3回連続し、そのうちの1つ以上が順番外だったときは、第17条E項2を適用する。

## 第35条 認められないコール

以下のコールは認められない：

1. 第19条で許されていないダブルやリダブル。  
第36条を適用する。
2. パスを求められているプレイヤーによるビッド、  
ダブルまたはリダブル。  
第37条を適用する。
3. 7を超えるビッド  
第38条を適用する。
4. オークションの最後のパスの後のコール。  
第39条を適用する。

## 第36条 認められないダブルやリダブル

- A. 調整の前に反則者のLHOがコールした場合認められないダブルやリダブルを調整する前に反則者のLHOがコールした場合、認められないコールとその後のすべてのコールは取り消す。オークションはコールする順番だったプレイヤーに戻り、違反行為がなかったものとして進行する。第26条のリードの制限は適用しない。

## オークション

---

### B. 調整の前に反則者のLHOがコールしなかった場合

本条A項が適用されないときは：

1. 第19条で許されていないダブルやリダブルはすべて取り消す。
2. 反則者は合法的なコールに換えなければならない。オークションは継続し、反則者のパートナーはコールする順番のとき常にパスしなければならない。
3. 第23条および第26条のリードの制限を適用することがある。
4. 認められないコールが順番外の場合はオークションはコールする順番だったプレイヤーに戻り、反則者は自分のコールの順番に任意の合法的なコールを行うことができるが、反則者のパートナーはコールする順番に常にパスしなければならない。第23条および第26条のリードの制限を適用することがある。

## 第37条 パスする義務に違反する行動

### A. 調整前に反則者のLHOがコールした場合

認められないコールが規則でパスを要求されているプレイヤーのビッド、ダブル、またはリダブルで（ただし、第19条A項1または第19条B項1に反する行動ではない）ディレクターが調整する前に反則者のLHOがコールした場合、そのコールとそれに続くコールすべてが成立する。反則者がオークションの残り期間中パスを要求されている場合は、そ

の後引き続きパスしなければならない。第26条のリードの制限は適用しない。

### B. 調整前に反則者のLHOがコールしなかった場合

本条A項が適用されないとき：

1. パスを求められているプレイヤーによるあらゆるビッド、ダブルまたはリダブルは取り消す。
2. パスに言い直し、オークションは継続し、反則側のメンバーはそれぞれコールする順番に常にパスしなければならない。第23条および第26条のリードの制限を適用することがある。

## 第38条 7を超えるビッド

### A. プレイは認めない

7を超えるコントラクトのプレイは一切認めない。

### B. ビッドとその後のコールの取り消し

7を超えるビッドはその後のすべてのコールと共に取り消す。

### C. 反則側はパスしなければならない

反則側はパスに言い直さなければならない。オークションが完了していなければ継続し、反則側のメンバーはそれぞれコールする順番に常にパスしなければならない。

### D. 第23条および第26条を適用しない場合

第23条および第26条のリードの制限を適用することもあるが、反則者のLHOが反則行為に続いて調整が行われる前にコールした

場合はこの2つの条項を適用することはない。

### 第39条 最後のパスの後のコール

#### A. コールの取り消し

オークションの最後のパスの後のコールはすべて取り消す。

#### B. ディフェンダーのパスまたはディクレアラ側の任意のコール

調整の前に反則者のLHOがコールするか、反則行為がディフェンダーによるパスか、ディクレアラまたはダミー予定者によるコールの場合はこれ以上の調整はない。

#### C. ディフェンダーのパス以外のコール

反則者のLHOが反則行為に引き続いてコールしておらず、また反則行為がディフェンダーによるビッド、ダブルまたはリダブルの場合、第26条のリードの制限を適用することがある。

### 第40条 パートナー間の了解事項

#### A. プレイヤのシステム上の合意事項

1. (a) パートナー間で使用する方式についてのパートナー間の了解は検討してはっきり合意することも、互いの経験やプレイヤの自覚を通して暗黙のうちに合意することもある。
- (b) 各パートナーシップは、プレイ開始前にパートナー間の合意事項を対戦

相手に公開する義務がある。管轄団体は公開方法を定める。

2. パートナー間の合意事項を通してパートナーに伝える情報はコール、プレイ、および現行のディールの条件から生じるものでなければならない。各プレイヤーには合法的オークション、および規則が除外しない限り、自分が見たカードを考慮に入れる権利が与えられている。プレイヤーは規則で正当であると明示された情報を利用する権利を持つ（第73条C項参照）。
3. プレイヤーはパートナー間の公表されていない合意に基づいていなければ前もって知らせなくても任意のコールやプレイをすることができる（本条C項1参照）。

### B. 特別なパートナー間の合意

1. (a) 管轄団体の裁量で一定のパートナー間の合意を「特別なパートナー間の合意」として指定できる。特別なパートナー間の合意とは、その意味が競技会に参加しているかなりのプレイヤーにとって、容易に理解および予想できないであろうと管轄団体が判断したものをいう。
- (b) 明白であれ暗黙であれパートナーとの同意はパートナー間の合意である。管轄団体が別途定めない限り、コンベンションも、アーティフィシヤルな意味を持つコールすべても、特別なパートナー間の合意に含まれる。

## オークション

---

2. (a) 特別なパートナー間の合意を認めたり、認めなかったりあるいは条件付きで認める権限が無制限に管轄団体に与えられている。パートナー間の合意を事前に公表するため、補足シート付き、あるいは補足シートなしのシステムカードを定め、またその使用を規制することもできる。アラートの手順やパートナーシップのシステムを公開する別の方法を管轄団体は定めることができる。コールまたはプレイをパートナーシップのどちらのメンバーが行ったかによって、その意味が異なってはならないという一般原則を変えることもできる（このような細則はシステムだけで、スタイルや判断を規制してはならない）。
- (b) 管轄団体が別途定めない限り、オークション期間開始以降プレイの終了までプレイヤは自分のシステムカードを参照してはならない。ただし、ディクレアラー側のプレイヤに限り、説明期間中に自分のシステムカードを参照することができる。（【日本語版注】第22条B項1参照）
- (c) 管轄団体が別途定めない限り、プレイヤは以下のとき対戦相手のシステムカードを参照することができる：
- (i) オークションの開始前
  - (ii) 説明期間中



- (iii) オークション中およびプレイ中、ただし自分のコールまたはプレイの順番のときに限る。
  - (d) 管轄団体はアーティフィシャルコールのサイキックを規制できる。
3. 管轄団体は、質問、質問に対する回答、あるいはあらゆる違反行為の後で、オークションまたはプレイ中の合意を変えるというパートナーシップによる事前の取り決めを禁止することができる。
  4. 規則が定めるとおりに対戦相手がコールやプレイの意味を公表しなかったために損害を受けた側は、調整スコアを受ける権利を持つ。
  5. 対戦相手が競技会に適用される細則で許可されていない特別なパートナー間の合意を使用したため損害を受けた場合、スコアを調整するものとする。細則に違反した側には手順上のペナルティを科すことがある。
  6. (a) パートナーのコールやプレイの意味についての対戦相手の質問に回答するときは（第20条参照）、パートナー間の合意や、パートナーシップの経験から得た特別な情報を全部公開するべきである。しかし、ブリッジプレイヤに一般的に知られている事柄についての自分の知識や経験から引き出した推論を公表する必要はない。
    - (b) 説明では与えられなかった情報が対

戦相手の行動の選択にとって重大であり、そのため対戦相手が損害を受けた場合、ディレクターはスコアを調整する。

### C. システムからの逸脱とサイキック

1. プレイヤは、パートナーの方が対戦相手よりパートナー間の合意から外れた行動を行ったことに気づく理由が全くなければ、自分の側が公表した合意から外れても構わない。繰り返し逸脱すると暗黙の合意が成立してパートナー間のシステムの一部となり、システムの公開に適用される細則に従って公表しなければならない。公表されていない知識が対戦相手に損害を与えたとディレクターが判断した場合はスコアを調整するものとし、さらに手順上のペナルティを科すことがある。
2. 本条C項1を除き、対戦相手にあらかじめ公表したシステムから逸脱したことを明らかにする義務は一切ない。
3. (a) 管轄団体が認めなければ、オークションとプレイ期間中、記憶や計算、または技術の助けとなるようなものを一切使用してはならない。  
(b) パートナー間の合意を公開するという要件に繰り返し違反すると、ペナルティが科されることがある。

## 第41条 プレイの開始

### A. オープニングリードを伏せて出す

ビッド、ダブル、またはリダブルの後にパスが順番に3回続いた後、ディクレアラー予定者のLHOがオープニングリードを伏せて<sup>\*12</sup>出す。伏せて出したリードは違反行為の後ディレクターの指示がある場合に限り取り消すことができる（第47条E項参照）。取り消したカードはディフェンダーのハンドに戻さなければならない。

### B. オークションの復唱と質問

オープニングリードを表向きにする前に、リードしたプレイヤーのパートナーとディクレアラー予定者は（ダミー予定者は除く）オークションの復唱や相手方のコールの説明を要求できる（第20条F項2および第20条F項3参照）。ディクレアラー<sup>\*13</sup>とディフェンダーは最初にカードをプレイする順番のときオークションの復唱を求めることができる。この権利はカードをプレイするとなくなる。ディフェンダー（第16条を適用することができる）とディクレアラーにはプレイ期間中終始、自分<sup>\*14</sup>がプレイする順番のとき説明を

---

<sup>\*12</sup> 管轄団体はオープニングリードを表向きに出すよう指示できる。

<sup>\*13</sup> 順番外のオープニングリードを受け入れた場合を除き、ディクレアラーの最初のプレイの順番はダミーからである。

<sup>\*14</sup> ディクレアラーはダミーあるいは自分のハンドからプレイする順番のときに質問できる。

求める権利を保持する。

### C. オープニングリードの表向け

説明期間【日本語版注：第22条B項1参照】の後、オープニングリードを表向きにしてプレイ期間が確定的に（【日本語版注】オークション期間に戻ることはない）始まり、ダミーのハンドを広げる（表向きの順番外のオープニングリードは第54条A項参照）。前に行われたコールの復唱を要求する（本条B項参照）には遅過ぎるときでも、ディクレアラーとディフェンダーは自分<sup>\*14</sup>がプレイする順番のとき、コントラクトおよびダブルやリダブルがかけられているかを知る権利があるが、誰がダブルやリダブルをかけたかを聞くことはできない。

### D. ダミーのハンド

オープニングリードが表向きにされた後、ダミーは自分のハンドをテーブルの上に表向きにスート毎に揃え、一番低いランクのカードをディクレアラーに向けてランク順に並べてディクレアラーに長い方を向けて縦列に広げる。トランプはダミーから見て右側に置く。ディクレアラーは自分とダミーの両方のハンドをプレイする。

## 第42条 ダミーの権利

### A. 無条件に行使できる権利

1. ディレクターの立会いのもとに事実や規則について情報を与える権利がある。
2. トリックの勝ち負けを数える。

3. ディクレアララーの代理として指示されたとおりダミーのカードをプレイできる（ダミーがプレイを示唆した場合は、第45条F項参照）。

#### B. 条件付きの権利

ダミーは第43条に記載された制限内で、次の各種権利を行使できる。

1. スートにフォローしなかったディクレアララーに、リードされたスートのカードがないかを聞くことができる（ただしディフェンダーに聞くことはできない）。
2. ディクレアララーの違反行為を防ぐよう努めることができる。
3. 違反行為を指摘できるが、ハンドのプレイが完了した後に限られる。

### 第43条 ダミーが受ける制限

第42条で認められている場合を除き、ダミーは以下の制限を受ける。

#### A. ダミーが受ける制限

1. (a) 他のプレイヤーが違反行為を指摘した場合を除き、プレイ中率先してディレクターを呼ばないようにする。  
(b) プレイ中違反行為を指摘してはならない。  
(c) プレイに決して参加してはならず、またディクレアララーにプレイについて一切情報を伝えてはならない。
2. (a) ディクレアララーとハンドを交換して

はならない。

- (b) ディクレアラーのプレイを観察する目的で席を離れてはならない。
- (c) 故意にディフェンダーのハンドを見てはならない。

### B. 違反が起きた場合

1. 本条A項1やA項2に列記した制限に違反した場合、第90条に定めたペナルティを科すことがある。
2. 本条A項2に列記した制限に違反した後、ダミーが、
  - (a) ディクレアラーに間違ったハンドからリードしないよう注意した場合、どちらのディフェンダーもディクレアラーがどちらのハンドからリードするかを選ぶことができる。
  - (b) ディクレアラーのハンドからのプレイがリボークにならないかをダミーが最初に質問した場合、ディクレアラーはそのプレイが違法なものならば正しいカードに入れ換え、リボークが成立したものとして第64条の規定を適用する。
3. 本条A項2に列記された制限に違反した後、ダミーがディフェンダーの違反行為を最初に指摘した場合は、調整は一切行わない。プレイは違反行為がなかったものとして継続する。プレイ終了時に第12条B項1参照。

## 第44条 プレイの順序と進行

### A. トリックへのリード

(自分の側が犯した違反行為のため制限を受けていなければ) トリックにリードするプレイヤーはハンドにある任意のカードをプレイできる。

### B. トリックへのその後のプレイ

リードの後、順番に当たっている残りのプレイヤーがカードをプレイし、このようにプレイされた4枚のカードがトリックを構成する。  
(カードをプレイする方法とトリックの並べ方についてはそれぞれ第45条および第65条参照)。

### C. スートにフォローする義務

トリックに対してプレイするときは各プレイヤーは可能ならスートにフォローしなければならない。この義務は規則のどの義務よりも優先する。

### D. スートにフォローできない場合

(自分達の側が犯した違反行為のため制限を受けていなければ) スートにフォローできない場合、プレイヤーは任意のカードをプレイできる。

### E. トランプを含むトリック

トランプを含むトリックは、一番高いトランプを出したプレイヤーの勝ちとなる。

### F. トランプを含まないトリック

トランプを含まないトリックは、リードされたスートの一番高いカードを出したプレイヤーの勝ちとなる。

## プレイ

---

### G. 第2トリック以降のトリックへのリード

次のトリックへのリードは最後のトリックを勝ったハンドから行う。

## 第45条 プレイされたカード

### A. ハンドからのカードのプレイ

ダミーを除くプレイヤーは、自分のハンドからカードを1枚取り出し、自分のすぐ前のテーブルの上に表向き<sup>\*15</sup>にプレイする。

### B. ダミーからのカードのプレイ

ディクレアラーはカードを名指し、その後ダミーはそのカードを取り上げてテーブルの上に表向きにしてダミーのカードをプレイする。ダミーのハンドのプレイの際、ディクレアラーは必要なら自分で希望するカードをプレイしてもよい。

### C. プレイしなければならないカード

1. パートナーに表が見えるように持っていたディフェンダーのカードは現行のトリックにプレイしなければならない（そのディフェンダーが既に現行のトリックに対して合法的にカードをプレイしていた場合は第45条E項参照）。
2. 次の場合、ディクレアラーはハンドからカードをプレイしなければならない。
  - (a) 表向きに、テーブルに触れるか触れそうな状態で持たれているか、

---

<sup>\*15</sup> 管轄団体が別途の指示をしなければ、オープニングリードは、伏せて出す。



- (b) プレイしたことを示唆するような位置に保持されている。
3. ダミーのカードを揃える目的で触れたか、目的のカードに手を伸ばす際その前後のカードに触れた場合のいずれかを除き、ディクレアラーが故意に触れたダミーのカードはプレイしなければならない。
  4. (a) プレイヤが名指したり、プレイするつもりで指定したカードはプレイしなければならない。  
(b) パートナーがカードをプレイするまでは、プレイヤは考える間を置かずに行えば意図しなかった指定を変えることができる。指定を変更する前に対戦相手が順番通り合法的にカードをプレイしていた場合は、この対戦相手はこのプレイしたカードをハンドに戻し、別のカードを代わりにプレイすることができる（第47条D項および第16条D項1参照）。
  5. メジャーかマイナーかに関わりなく、ペナルティカードはプレイしなければならないことがある（第50条参照）。
- D. ダミーが間違っ**てプレイしたカード
- ディクレアラーが名指していないカードをダミーがプレイした位置に置いた場合、次のトリックに双方の側がプレイする前に間違いが指摘されたときは、このカードをダミーに戻さなければならない。間違いの後、指摘が行われる前にディフェンダーがプレイしたカードはハンドに戻すことができる。ディクレア

## プレイ

---

ラーのRHOがプレイを変えた場合、ディクレアラーはそのトリックにその後プレイしたカードをハンドに戻すことができる（第16条D項参照）。

### E. トリックにプレイされた5枚目のカード

1. ディフェンダーがトリックに対してプレイした5枚目のカードはディレクターがリードとみなして第53条または第56条を適用しない限り、第50条に従いペナルティカードになる。
2. ディクレアラーがトリックに対して、ハンドまたはダミーから5枚目のカードを出したときは、ディレクターがリードとみなして第55条を適用しない限り、このカードを調整なしでハンドに戻す。

### F. ダミーがカードを指示した場合

ダミーのハンドが広げられた後は、ダミーはディクレアラーの指示なく（カードを揃える目的を除き）カードに触れたり、カードを指示してはならない。ダミーがこのような行動をした場合、直ちにディレクターを呼んで報告するようにする。プレイは続けて行う。プレイ終了時に、ダミーがディクレアラーにプレイを示唆し、ディフェンダーが示唆されたプレイにより損害を受けたとディレクターが判断した場合、調整スコアを与えるものとする。

### G. トリックを伏せること

4人のプレイヤ全員がトリックにプレイするまでカードを伏せないようにする。

## 第46条 不完全または間違っただい方に よるだみのカードの指定

### A. だみのカードを指定する正しい形式

だみからプレイするカードを指定するとき、ディクレアラーは希望するカードのスイートとランクの両方をはっきり告げるようにする。

### B. 不完全、または間違っただい場合

だみからプレイするカードを不完全または間違っただいした場合、次の制限を科す（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）。

1. (a) ディクレアラーがだみからプレイするとき、「高い」、またはこれと同じ意味の言葉で指定した場合、一番高いカードを指定したとみなす。  
(b) ディクレアラーがトリックに「勝つ」ようだみに指定した場合、トリックを勝つことがわかっている一番低いカードを指定したとみなす。  
(c) ディクレアラーが「低い」、またはこれと同じ意味の言葉で指定した場合、一番低いカードを指定したとみなす。
2. ディクレアラーがスイートだけでランクを指定しなかった場合、そのスイートの一番低いカードを指定したとみなす。
3. ランクだけでスイートを指定しなかった場合、
  - (a) だみで前のトリックを勝ってリードするとき、指定したランクのカードが前にだみで勝ったスイート

にあれば、そのスートを続けるとみなす。

- (b) これ以外の場合、すべて合法的にプレイできればダミーから指定したランクのカードをプレイする。しかし、合法的にプレイできる指定したランクのカードがダミーに2枚以上ある場合、ディクレアラーはどちらをプレイするか指定しなければならない。
- 4. ダミーにないカードを指定した場合、指定は無効になり、合法ならば任意のカードを指定できる。
- 5. スートもランクも指定しないでプレイを指定した場合（「何でもよい」、またはこれと同じ意味の言葉で）、どちらのディフェンダーもダミーからのプレイを指定できる。

## 第47条 カードのプレイの取り消し

### A. 調整の過程

一旦行われたカードのプレイであっても、違反行為の後調整で必要なときは取り消すことができる（ただし、ディフェンダーの取り消されたカードはペナルティカードになることがある。第49条参照）。

### B. 違法なプレイの訂正

違法なプレイを訂正するため、カードのプレイを取り消すことができる（ディフェンダーの場合は、本条で定められている場合を除き、第49条を参照）。同時に行われたプレイに

については第58条参照。

**C. 意図しなかった指定の変更**

第45条C項4(b)で認められている指定の変更の後、カードのプレイを取り消して調整なしでハンドに戻すことができる。

**D. 対戦相手のプレイの変更への対応**

対戦相手のプレイの変更の後、カードのプレイを取り消して調整なしでハンドに戻し、別のカードに取り換えることができる。(第16条D項および第62条C項を適用することがある。)

**E. 間違った情報に基づくプレイの変更**

1. 対戦相手がリードまたはプレイの順番であるとプレイヤに間違っただけの場合、順番外のリード(またはカードのプレイ)は調整なしで取り消すことができる。このような状況ではLHOはリードまたはプレイを受け入れることはできない。
2. (a) 対戦相手のコールやプレイの説明の間違いのため、説明が訂正される前に行ったカードのプレイは調整なしで取り消すことができるが、そのトリックにその後カードがプレイされていない場合に限る。オープニングリードはダミーがカードを1枚でも表向きにされた後は取り消してはならない。
- (b) 本条E項2(a)に従ってプレイを訂正するには遅過ぎるときは、ディレクターは調整スコアを与えることができる。

### F. その他の取り消し

1. 第53条C項の規定に従い、カードのプレイを取り消すことができる。
2. 本条が定める場合を除き、一旦行われたカードのプレイは取り消すことはできない。

## 第48条 ディクレアラールが見せたカード

### A. ディクレアラールがカードを見せた場合

ディクレアラールはカードを見せても制限を受けることはなく（ただし、第45条C項2参照）、ディクレアラールやダミーのカードがペナルティカードになることは決してない。ディクレアラールには偶然落としたカードをプレイする義務はない。

### B. ディクレアラールがハンドを広げた場合

1. 順番外のオープニングリードの後ディクレアラールがハンドを広げたときは、第54条を適用する。
2. 順番外のオープニングリードのすぐ後を除き、ディクレアラールがハンドを広げたときは（明らかに取りの宣言をする意図がない場合を除き）、トリックの「取り」または「取られ」の宣言をしたとみなし、第68条を適用する。

## 第49条 ディフェンダーが見せたカード

普通にプレイしているときや規則を適用する場

合を除き（例えば第47条E項参照）、パートナーがカードの表を見ることができる位置にあったディフェンダーのカードや、ディフェンダーがハンドにあるカードを名指したときは、このようなカードはすべてペナルティカードになる（第50条参照）。ただしディフェンダーが現に進行中の完了していないトリックについて言及したときは第68条の脚注を参照し、またディフェンダーの「取られの宣言」にパートナーが反対したときは第68条B項2を参照する。

## 第50条 ペナルティカードの処置

ディフェンダーが早まってみせたカード（リードしたものを除く、第57条参照）は、ディレクターが別途の指定をしなければペナルティカードになる（第49条参照、また第23条を適用することがある）。

### A. ペナルティカードは表向きに置く

調整が選ばれるまで、ペナルティカードは所属するプレイヤのすぐ前のテーブルの上に表向きに置いておかなければならない。

### B. メジャーペナルティカードかマイナーペナルティカードか

アナーカードではなく、意図せずに（トリックに2枚プレイしたり、偶然カードを落とすなどして）見せた1枚のカードはマイナーペナルティカードになる。アナーカードや故意のプレイにより見せた（例えば、順番外のリードやリボークしてその後訂正するなど）カードはすべてメジャーペナルティカードになる。

また、1人のディフェンダーに2枚以上のペナルティカードがあるときは、このカードはすべてメジャーペナルティカードになる。

### C. マイナーペナルティカードの処置

マイナーペナルティカードがあるときは、それをプレイするまで同じスートのアナーではないカードをプレイしてはならないが、代わりにアナーカードをプレイすることができる。反則者のパートナーにリードの制限はないが、ペナルティカードを見て得た情報は不当なものである（本条E項参照）。

### D. メジャーペナルティカードの処置

ディフェンダーにメジャーペナルティカードがあると、反則者はプレイするとき、反則者のパートナーはリードするとき、それぞれ制限を受ける。

1. (a) メジャーペナルティカードは、リード、スートへのフォロー、ディスカード、またはトランプのどの場合でも合法的な最初の機会にプレイしなければならない。合法的にプレイできるペナルティカードが2枚以上ディフェンダーにある場合は、どちらをプレイするかディクレアラーが指定する。
- (b) スートにフォローしたり、リードやプレイの制限に従う義務はメジャーペナルティカードをプレイする義務に優先するが、ペナルティカードはそのままテーブルの上に表向きに残しておき、次の合法な機会にプレイ



しなければならない。

2. パートナーにメジャーペナルティカードがある間にリードするときは、ディクレーアラーが次の選択権を行使するまでリードしてはならない（ディフェンダーが早まってリードした場合は第49条の制限を受ける）。ディクレーアラーは次から選ぶことができる、
- (a) ディフェンダーにペナルティカードのスイートのリードを要求する<sup>\*16</sup>か、リードを保持する間、そのスイートのリードを禁止できる（2枚以上のペナルティカードについては第51条参照）。ディクレーアラーがこの選択肢のいずれかを行使したときはこのカードはもはやペナルティカードではなくなり、ハンドに戻す。
  - (b) リードの要求や禁止を行わない。この場合ディフェンダーは任意のカードをリードすることができるが、ペナルティカードはそのままペナルティカード<sup>\*17</sup>として残る。この選択肢を選んだ場合、ペナルティカードが残っている間本条D項を引き続き適用する。

<sup>\*16</sup> 要求どおりプレイできないときは第59条参照。

<sup>\*17</sup> ペナルティカードがあるディフェンダーのパートナーがリードを保持していて、ペナルティカードがプレイされなかった場合は、第50条D項2の要件と選択肢のすべてを次のトリックでも適用する。

### E. ペナルティカードから得た情報

1. ペナルティカードのプレイに関する義務についての情報はプレイヤ全員に正当なものである。
2. ペナルティカードを見たことから得たその他の情報はペナルティカードがあるプレイヤのパートナーには不当なものである（ディクレアララーには正当なもの）。
3. 見えたカードが非反則側に損害を与えるような情報を伝えたときディレクターが判断した場合、調整スコアを与えるものとする。

## 第51条 2枚以上のペナルティカード

### A. 反則者のプレイする順番

合法的にプレイできるペナルティカードが1人のディフェンダーに2枚以上ある場合、ディクレアララーはそのディフェンダーのプレイの順番にどれをプレイするか指定する。

### B. 反則者のパートナーのリードする順番

1. (a) 1つのスーツに2枚以上のペナルティカードがディフェンダーにあり、ディクレアララーがそのディフェンダーのパートナーにそのスーツのリードを要求<sup>\*18</sup>したときは、このスーツのカードはすべてペナルティカードではなくなり、ハンドに戻してこのトリックに合法なら任意の

---

<sup>\*18</sup> 指示どおりプレイできないときは第59条参照。

カードをプレイできる。

- (b) 1つのスートに2枚以上のペナルティカードがディフェンダーにあり、ディクレアラーがそのディフェンダーのパートナーにこのスートをリードすることを禁止<sup>\*18</sup>したときは、ディフェンダーはこのスートのペナルティカードをすべてハンドに戻し、そのトリックに合法なら任意のカードをプレイできる。この禁止はそのプレイヤがリードを失うまで続く。
2. (a) 2つ以上のスートにペナルティカードがディフェンダーにあり（第50条D項2(a)参照）、さらにそのパートナーがリードするときは、ディクレアラーはそのディフェンダーのパートナーに対し、ペナルティカードのある任意のスート1つのリードを要求<sup>\*18</sup>できる（ただし、このときは前項B 1 (a)を適用する）。
- (b) 2つ以上のスートにペナルティカードがディフェンダーにあり、さらにそのパートナーがリードするときは、ディクレアラーはそのディフェンダーのパートナーに対し、このようなスートのうち1つまたは複数のスートのリードを禁止<sup>\*18</sup>できる。ただし、この場合、ディクレアラーが禁止したスートのペナルティカードをすべてハンドに戻し、そのトリックに合法なら任意のカードをプレイ

できる。

この禁止はそのプレイヤがリードを失うまで続く。

### 第52条 ペナルティカードをリードしな かったりプレイしなかったとき

#### A. ペナルティカードをプレイしなかったとき

ディフェンダーが第50条または第51条で要求されるとおりペナルティカードをリードしなかったり、プレイしなかったときは、代わりのカードのプレイを勝手に取り消してはならない。

#### B. 別のカードをプレイした場合

1. (a) ディフェンダーが規則でペナルティカードをプレイする義務があるのに別のカードをプレイした場合、ディクレアラーはこのリードやプレイを受け入れることができる。
  - (b) ディクレアラーがその後ハンドやダミーからプレイした場合、このリードやプレイを受け入れなければならない。
  - (c) 本条B項1(a)または(b)でプレイしたカードが受け入れられた場合、プレイされなかったペナルティカードはすべてそのままペナルティカードとして残る。
2. ディクレアラーが違法にプレイまたはリードされたカードを受け入れなかった場合、ディフェンダーはそのカードとペ

ナルティカードを取り換えなければならない。違反行為の際ディフェンダーが違法にリードしたりプレイしたカードはすべてメジャーペナルティカードになる。

## 第53条 順番外のリードの受け入れ

- A. 正しいリードとして扱われる順番外のリード  
表向きになった順番外のリードはどれでも正しいリードとして扱うことができる（ただし、第47条E項1参照）。ディクレアラーまたはディフェンダーのどちらかが、場合により、受け入れ表明を行って受け入れたり、次の順番のハンドから違法なリードに対してプレイが行われると順番外のリードは正しいリードになる（ただし本条C項参照）。このような受け入れまたはプレイがなかった場合は、ディレクターは正しいハンドからリードするよう要求する（さらに第47条B項参照）。
- B. ディクレアラーの違法なリードに対して間違  
った順番のディフェンダーがカードをプレイ  
した場合  
ディクレアラーが順番外のリードを行い（【日本語版注】ダミーからの順番外のリードを含む）、そのハンドのRHOが違法なリードに続いてプレイした場合（ただし本条C項参照）、このリードが成立して第57条を適用する。
- C. 違法なリードの後に正しいリードをした場合  
第53条A項の制限内で、順番外のリードをしたプレイヤーの対戦相手がリードする正しい

順番だった場合、この対戦相手は反則行為の起こったトリックに対して正しいリードをすることができ、このカードは違法なリードに続いてプレイしたとはみなさない。この場合、正しいリードが成立し、このトリックに間違っ  
てプレイしたカードはすべて取り消すことができる。第16条D項を適用するが、それ以上の調整はない。

### 第54条 表向きに出した順番外のオープニングリード

順番外のオープニングリードが表向きにされ、一方反則者のパートナーがリードを伏せて出したときは、ディレクターは伏せて出したリードを取り消すよう命じる。さらに：

#### A. ディクレアラーがハンドを広げた場合

表向きの順番外のオープニングリードの後、ディクレアラーは自分のハンドを広げ、ダミーになることができる。ディクレアラーがハンドを広げ始め、その結果カードが1枚でも見えたときは、ハンドをすべて広げなければならない。ダミーがディクレアラーになる。

#### B. ディクレアラーがリードを受け入れた場合

ディフェンダーが順番外のオープニングリードを表向きにしたときは、ディクレアラーは第53条で定めたとおり、この違法なリードを受け入れ、第41条に従ってダミーを広げることができる。

1. このトリックに対する2番目のカードはディクレアラーのハンドからプレイする。

2. ディクレアラーがこのトリックに対する  
2番目のカードをダミーからプレイして  
いた場合は、リボークの訂正を除き、ダ  
ミーのカードを取り消すことはできない。

**C. ディクレアラーがリードを受け入れなければならない場合**

ディクレアラーがダミーのカードの一部を見ることができたときは（ダミーがオークション中に見せ、第24条の対象だったカードを除く）、リードを受け入れなければならない。

**D. ディクレアラーがオープニングリードを拒否した場合**

ディクレアラーはディフェンダーに表向きの順番外のオープニングリードを取り消すよう要求することができる。この取り消したカードはメジャーペナルティカードになり、第50条D項を適用する。

**E. 間違った側によるオープニングリード**

ディクレアラー側のプレイヤーがオープニングリードを行おうとした場合は、第24条を適用する。

## 第55条 ディクレアラーの順番外のリード

**A. ディクレアラーのリードが受け入れられた場合**

ディクレアラーが自分またはダミーのハンドから順番外のリードをした場合、どちらのディフェンダーも第53条に定めるとおり、このリードを受け入れることも、取り消しを要求することもできる（間違った情報による順

## プレイ

---

番外のリードの場合は第47条E項1参照)。2人のディフェンダーが異なる選択をした場合、順番外のリードをしたハンドのLHOが表明した選択が優先する。

### B. ディクレアラーがリードの取り消しを要求された場合

1. ディフェンダーがリードする順番にディクレアラーが自分またはダミーのハンドからリードし、ディフェンダーのどちらかがこのリードの取り消しを要求した場合、ディクレアラーは間違っ​​てリードしたカードを取り消して、そのハンドに戻す。それ以上の調整はない。
2. 自分のハンドかダミーからリードする順番のときにディクレアラーが間違っ​​たハンドからリードし、ディフェンダーのどちらかがこのリードの取り消しを要求した場合、間違っ​​てリードしたカードを取り消し、リード権のあるハンドからリードしなければならない。

### C. ディクレアラーが情報を得た可能性がある場合

ディクレアラーが反則行為から得た情報に基づいたプレイの方針を採用した可能性がある場合は、スコアを調整することがある。

## 第56条 ディフェンダーの順番外のリード

第54条D項参照。



## 第57条 早まったリードやプレイ

### A. 次のトリックへの早まったリードやプレイ

パートナーが現行のトリックにプレイする前にディフェンダーが次のトリックに対してリードしたり、パートナーがプレイする前に順番外にプレイしたときは、このようにリードしたりプレイしたカードはメジャーペナルティカードになり、さらにディクレアラーは以下から1つを選ぶ。

1. 反則者のパートナーに現行のトリックにリードされたスートで持っている一番高いカードのプレイを要求する。
2. 反則者のパートナーに現行のトリックにリードされたスートで持っている一番低いカードのプレイを要求する。
3. 反則者のパートナーにディクレアラーが指定する他のスートのカードのプレイを禁止する。

### B. 反則者のパートナーが調整に応じられない場合

反則者のパートナーがディクレアラーの選んだ調整に従えないときは、第59条に定めるとおり、任意のカードをプレイすることができる。

### C. ディクレアラーかダミーがプレイした場合

1. ディフェンダーがパートナーより前にプレイしたとしても、ディクレアラーが両方のハンドからプレイしたり、ダミーがプレイを違法に示唆した場合、調整を受けることはない。ダミーにシングルトンや同じスートのランクが隣接したカードがあってもディクレアラーが指定（また

は示唆<sup>\*19</sup>) するまでプレイされたとはみなされない。

2. ディクレアラがハンドまたはダミーから早まってプレイ（リードではない）すると、プレイされたカードになり、取り消すことはできない。

### 第58条 同時に行われたリードまたはプレイ

#### A. 2人のプレイヤが同時にプレイした場合

他のプレイヤの合法的リードやプレイと同時に行われたリードやプレイは、合法的なものに続いて行われたものとみなす。

#### B. ハンドから同時に複数のカードを出した場合 プレイヤが同時に2枚以上のカードをリードまたはプレイした場合は：

1. カードが1枚しか見えない場合は、そのカードをプレイし、残りのカードはすべてハンドに戻してそれ以上の調整はない（第47条F項参照）。
2. カードが2枚以上見えた場合は、このプレイヤがプレイするカードを指定する。ディフェンダーのときは、見えた残りのカードはペナルティカードになる（第50条参照）。
3. プレイヤが見せたカードを取り消した後、このカードに引き続いてプレイした対戦相手はこのプレイを取り消し、調整なし

---

<sup>\*19</sup> 身振りやうなずきによるといった

で別のカードに入れ換えることができる  
(ただし第16条D項参照)。

4. 双方が次のトリックに対してプレイする  
まで2枚以上のカードをプレイしたこと  
に気づかなかった場合、第67条を適用  
する。

### 第59条 要求されたとおりにリードまたはプレイできない場合

リードを要求されたスートのカードがなかったり、  
リードを禁止されたスートのカードしかなかったり、  
スートにフォローする義務があるという理由  
で、調整に従って要求されたとおりにリードまたは  
プレイができない場合、合法ならば任意のカード  
をプレイできる。

### 第60条 違法なプレイの後のプレイ

#### A. 違反行為後のカードのプレイ

1. 順番外あるいは早まって行われたリード  
またはプレイの後、調整が行われる前に  
それに続いて反則者のLHOがプレイす  
ると、この反則に対して調整を受ける権  
利を失う。
2. 調整を受ける権利がなくなると、違法な  
プレイは順番通りとみなされる(第53  
条C項を適用するときを除く)。
3. 反則側に以前からペナルティカードをプ  
レイしたり、リードまたはプレイの制限

## プレイ

---

に従う義務がある場合、この義務は次のトリック以降に引き継がれる。

### B. ディクレアラールが要求されたリードをする前にディフェンダーがプレイしたとき

ディクレアラールがどちらかのハンドからの順番外のリードの取り消しを要求された後、ディクレアラールが正しいハンドからリードする前にディフェンダーがカードをプレイしたときは、このディフェンダーのカードはメジャーペナルティカードになる（第50条参照）。

### C. 調整を行う前に反則側がプレイしたとき

調整を行う前に反則側のメンバーがプレイしたときは、非反則側の権利に変わりはなく、これ自体も調整の対象となることがある。

## 第61条 スートにフォローしないことーリボークに関する質問

### A. リボークの定義

第44条で要求されているとおりスートにフォローしないこと、または規則で要求されているか、違反行為の調整で選択権を行使した対戦相手が指定したカードやスートのリードあるいはプレイができるのにしないことはリボークになる。（要求に従うことができないときは第59条参照）。

### B. リボークの可能性について質問する権利

1. ディクレアラールは、スートにフォローしなかったディフェンダーにリードされたスートのカードがないか尋ねることがで

- きる。
2. (a) ダミーはディクレアララーに尋ねることができる（ただし第43条B項2(b)参照）。
  - (b) ダミーはディフェンダーに尋ねることはできず、第16条B項を適用することがある。
3. ディフェンダーはディクレアララーに尋ねることができ、また管轄団体が禁止しなければディフェンダー同士が尋ねあうこともできる（しかし不当な情報を生み出すおそれがある）。

## 第62条 リボークの訂正

### A. リボークを訂正する義務

リボークが成立する前に違反行為に気づいた場合、リボークを訂正しなければならない。

### B. リボークの訂正

リボークを訂正するには、反則者はカードのプレイを取り消して、合法的なカードに入れ換える。

1. 取り消されたカードは、すでに表向きに置かれていたカードを除き、ディフェンダーのハンドからプレイしたものであればメジャーペナルティカード（第50条参照）になる。
2. カードがディクレアララー（第43条B項2(b)の制限内で）またはダミーのハンドからプレイされたか、あるいはディフェンダーの表向きに置かれていたカードの

場合、調整なしで入れ換えることができる。

### C. リボークの後プレイされたカード

1. 非反則側の各メンバーは、リボークの後、リボークが指摘される前に行われたプレイをすべて取り消して、プレイされたカードをハンドに戻すことができる（第16条D項参照）。
2. 非反則側が上記のようにカードを取り消した後、次の順番の反則側のプレイヤはカードのプレイを取り消すことができるが、このプレイヤがディフェンダーの場合、プレイを取り消したカードはペナルティカードになる（第16条D項参照）。
3. リボークの指摘があっても、終了したトリックの検査をしてよいことにはならない（第66条C項参照）。

### D. 12トリック目のリボーク

1. 12トリック目のリボークが成立したとしても、ハンドをすべてボードに戻す前に発見した場合、訂正しなければならない。
2. ディフェンダーのリボークが12トリック目に起きてさらにこのトリックにパートナーがプレイする順番の前の場合、反則者のパートナーが2つのスートにカードを持っているときは、このプレイヤはリボークで見たカードにより示唆された可能性のあるプレイを選んではいならない。

## 第63条 リボークの成立

### A. リボークの成立

次のときに、リボークは成立する。

1. 反則者またはそのパートナーが次のトリックにリードしたり、プレイしたとき（合法か違法かに関係なく、このようなプレイはすべてリボークを成立させる）。
2. 反則者またはそのパートナーが次のトリックにプレイするカードを名指したり、指定したとき。
3. 反則側が口頭であるいはハンドを見せたりその他どのような方法にせよトリックの「取り」または「取られ」の宣言を行ったり、または宣言に同意したとき。

### B. リボーク訂正の禁止

リボークが成立すると、もはや訂正することはできず（第62条D項に定めている12トリック目のリボークの取り扱いを除く）、リボークの起こったトリックはプレイしたものとして成立する。

## 第64条 リボーク成立後の手順

### A. リボーク後の調整

リボークが成立したときは、

1. 反則したプレイヤー<sup>\*20</sup>がリボークの起こったトリックを取った場合、プレイ終了時

---

<sup>\*20</sup> この条項の適用に当たり、ダミーが取ったトリックはディクレアラールが取ったことにならない。

## プレイ

---

にリボークの起こったトリックと、その後反則側が取ったトリックの中の1つを非反則側に移す。

2. リボークが起こったトリックをリボークしたプレイヤー\*20は取らなかったが、反則側がこのトリックを含めてこの後取ったトリックがあるときは、プレイ終了後非反則側に1トリック移す。

### B. 調整なし

次の場合、成立したリボークの後本条A項に定めた調整は行わない。

1. 反則側がリボークの起こったトリックおよび、その後のトリックを1つも取らなかった場合。
2. 同じプレイヤーによる同じスートでの2回目以降のリボークの場合。ただし、本条C項を適用することがある。
3. テーブルに表向きに置いてあったカードや、ダミーのカードを含め、テーブルの上に広げてあったハンドに所属するカードをプレイしなかったことによるリボークの場合。
4. 非反則側が次のディールのコールを行った後、リボークが初めて指摘された場合。
5. ラウンドが終了した後、リボークが初めて指摘された場合。
6. 12トリック目のリボークの場合。
7. 同じボードで双方の側がリボークした場合。

### C. 公平を保つディレクターの責任

調整の対象にならないものも含め、リボーク



成立後、非反則側が受けた損害に対して本条では十分な救済を受けていないとディレクターが判断したときは、スコアを調整するものとする。

## 第65条 トリックの並べ方

### A. 完了したトリック

トリックに4枚のカードがプレイされたときは、各プレイヤーは自分のカードを自分の近くのテーブルの上に伏せる。

### B. トリックの勝ち負けの確認

1. 自分の側がトリックを取った場合、カードを縦向きに置く。
2. 対戦相手側がトリックを取った場合、カードを横向きに置く。
3. ディクレアラーは間違った向きに置かれたカードを、前項のとおり正しい向きに直すよう要求できる。ダミーもディフェンダーも間違った向きに置かれたカードを指摘することができる。しかし、ディクレアラー以外のプレイヤーは次のトリックへのリードが行われるとこの権利はなくなる。遅い指摘には第16条B項を適用することがある。

### C. 整頓

カードは、プレイした順序に秩序正しく1列に重ねて整理し、プレイ完了後、必要なら双方が取ったトリックの数やカードをプレイした順番の確認のため、調べ直しできるようにする。

### D. プレイの結果についての合意

取ったトリックの数を合意するまで、プレイしたカードの順序を乱さないようにする。本条の規定に従わないプレイヤーは、トリックの勝ち負けの主張や、リボークの主張（あるいは否定）が受け入れられにくくなる。

## 第66条 トリックの検査

### A. 現行のトリック

自分の側が次のトリックにリードしたりプレイしなければ、ディクレアラーとディフェンダーはテーブルの上に自分のカードを伏せるまで、現行のトリックにプレイしたカードを全部表向きにするよう要求できる。

### B. 自分の最後のカード

次のトリックにリードされるまで、ディクレアラーとディフェンダーは、自分が最後にプレイしたカードを調べることができるが、見せてはならない。

### C. 終了したトリック

この後は、プレイが終了するまで、終了したトリックを検査してはならない（ただし、リボークの主張を確認するために必要な場合など、ディレクターが特に指示した場合を除く）。

### D. プレイ終了後

プレイ終了後は、リボークやトリックの勝ち負けの数の主張について解決するため、プレイしたカードとプレイしていないカードを検査できる。ただし、自分以外のカードに触れ

ないようにする。このような主張があった後、自分のカードを混ぜて事実が確認できなくなった場合は、対戦相手に有利になるように裁定するものとする。

## 第67条 過不足のあるトリック

### A. 双方が次のトリックにプレイする前

トリックにプレイしなかったり、2枚以上のカードをプレイしたときに、双方が次のトリックにプレイする前に違反行為が指摘された場合は、過不足を調整しなければならない。

1. トリックにプレイしなかったときは、これを訂正するため、反則者は合法的にプレイできるカードを補充する。
2. トリックに2枚以上のカードを出したときは、このプレイを調整するため第45条E項（トリックにプレイされた5枚目のカード）か、第58条B項（ハンドから同時にプレイした複数のカード）を適用するものとする。

### B. 双方が次のトリックにプレイした後

双方が次のトリックにプレイした後、過不足のあるトリックが指摘されたり、（プレイヤーのハンドのカードが多過ぎたり、少な過ぎたりし、プレイしたカードの数がこれに一致して過不足があるという事実から）トリックに過不足があることをディレクターが確認したときは、どのトリックに過不足があるかを調べる。次の手順でカードの枚数を調整する。

1. 反則者が過不足のあるトリックにカード

をプレイしなかったときは、直ちに次のとおりカードを1枚表向きにさせ、反則者のプレイしたカードの中に置くよう指示する（このカードは過不足が起こったトリックの勝ち負けに影響しない）。

- (a) 反則者が過不足のあるトリックにリードされたスートのカードを持っている場合、その中から1枚を選び、自分のプレイしたカードの中に置く。この反則者は過不足のあるトリックでリボークしたものとみなされ、第64条A項2に従って1トリック移行させる損失の対象となる。
  - (b) 反則者に過不足のあるトリックにリードされたスートのカードがないときは、任意のカードを選んで自分のプレイしたカードの中に置く。反則者は過不足のあるトリックでリボークしたものとみなされ、第64条A項2に従って1トリック移行させる損失の対象となる。
2. (a) 反則者が過不足のあるトリックに2枚以上のカードをプレイしたときは、ディレクターはプレイしたカードを検査し、過不足のあったトリックに表向きにプレイしたカードを除いた余分なカードを全部反則者のハンド

に戻すよう指示<sup>\*21</sup>する（どのカードを表向きにしたか確認できない場合、反則者は過不足のあるトリックに合法的にプレイできたカードの一番高いランクのカードを残す）。過不足のあるトリックの勝ち負けは変わらない。

- (b) 戻したカードは一貫して反則者のハンドにあったとみなし、このカードを以前のトリックでプレイしなかったことはリボークになることがある。

## 第68条 トリックの「取り」または「取られ」の宣言

規則でトリックの「取り」または「取られ」となる宣言や行動は、現行<sup>\*22</sup>のトリック以外のトリックについて言及しなければならない。以後のトリックについて言及している場合は：

### A. 「取りの宣言」の定義

競技者が特定の数のトリックを取るという意

---

<sup>\*21</sup> ディレクターは極力ディフェンダーのプレイしたカードが見えないようにするが、ディフェンダーのハンドに戻す余分なカードが見えたときは、ペナルティカードになる（第50条参照）。

<sup>\*22</sup> 宣言や行動が現行のトリックの勝ち負けだけに関係しているときは、プレイは普通に進行する。ディフェンダーが見せたり、明らかにしたカードはペナルティカードにならないが、第16条（不当な情報）を適用することがある。また第57条A項（早まったプレイ）も参照。

味の申し立てはすべてトリックの「取りの宣言」になる。競技者がプレイの打ち切りを示唆したり、自分のハンドを見せたときも、「取りの宣言」になる（「取りの宣言」をする意図がないことがはっきりしている場合を除く：例えば、ディクレアラールが順番外のオープニングリードの後カードを見せた場合は、この条項ではなく第54条を適用する）。

### B. 「取られの宣言」の定義

1. 競技者が特定の数のトリックを負けるといふ意味の申し立てはすべてトリックの「取られの宣言」になる。トリックの一部の「取りの宣言」は残りのトリックの「取られの宣言」になる。ハンドを放棄したときは、残りすべてのトリックの「取られの宣言」になる。
2. 本条B項1にもかかわらず、ディフェンダーが「取られの宣言」を行い、そのパートナーがただちに反対した場合は「取られの宣言」は成立しない。不当な情報が発生した可能性があり、直ちにディレクターを呼ぶものとする。プレイは継続する。このような状況でディフェンダーが見せたカードはどれもペナルティカードにはならないが、カードを見せたことから発生した情報には第16条D項を適用し、カードを見せたディフェンダーのパートナーはこの情報を使用してはならない。

### C. 「取りの宣言」に必要な説明

「取りの宣言」をしたときは、カードをプレ

イする順序や、「取りの宣言」をしたトリックを取るプレイまたはディフェンスの方針の明確な説明を直ちに行うものとする。

**D. プレイの終了**

「取りの宣言」や「取られの宣言」の後、プレイは終了する（ただし、第70条D項3参照）。「取りの宣言」や「取られの宣言」に同意した場合、第69条を適用する。宣言が間違っているとプレイヤー（ダミーも含め）が考えた場合、直ちにディレクターを呼ばなければならず第70条を適用する。ディレクターが来るまで一切行動を起こしてはならない。

**第69条 合意された「取りの宣言」または「取られの宣言」**

**A. 合意が成立したとき**

対戦相手の「取りの宣言」や「取られの宣言」に同意し、どちらが先にせよ自分の側が次のボードでコールする前か、ラウンドが終了する前までに異議を申し立てないと、合意が成立する。そのボードは、「取りの宣言」や「取られの宣言」どおりにプレイされたものとしてスコアをつける。

**B. ディレクターの裁定**

以下の場合、「取りの宣言」または「取られの宣言」の合意（本条A項参照）は第79条C項に定められた訂正期間内であれば取り消すことができる。

1. プレイヤーが自分の側が実際は勝っていた

トリックを負けたと合意した場合。

2. プレイヤが自分の側がプレイを続ければ勝っていた公算が大きいトリックを負けたと合意した場合。

ディレクターは上記の決定どおり、そのボードのスコアをつけ直す。

### 第70条 異議が申し立てられた「取りの宣言」または「取られの宣言」

#### A. 一般的目的

異議が申し立てられた「取りの宣言」または「取られの宣言」の裁定にあたり、ディレクターは可能な限り双方に公平にボードの結果を調整するが、「取りの宣言」に関して疑わしい点は宣言者に不利に解決するものとする。ディレクターは次の手順をとる。

#### B. 説明の復唱

1. ディレクターは「取りの宣言」時にした説明の復唱を要求する。
2. 次に、対戦相手の「取りの宣言」に対する反対理由を聞く（しかしディレクターは当事者が主張していないことも考慮できる）。
3. ディレクターはプレイヤに残りのカードをテーブルの上に表向きに広げるよう要求することもできる。

#### C. トランプが残っているとき

対戦相手のハンドにトランプが残っているとき、次の場合対戦相手にトリックを与える。

1. 宣言者がこのトランプについて説明せず、



さらに、

2. 宣言者が「取りの宣言」を行った時点で対戦相手のハンドにトランプが残っていることに気づいていなかった可能性が高く、しかも、
3. 何らかの普通の<sup>\*23</sup>プレイでもそのトランプに負ける可能性があるとき。

### D. ディレクターの考慮事項

1. 結果が劣る別の普通の<sup>\*23</sup>プレイの方針があるときは、宣言者の最初の説明に含まれていなかった成功するプレイの方針は認めないものとする。
2. ディフェンダーの「取りの宣言」のうち、パートナーが複数の普通の<sup>\*23</sup>プレイの中から、ある特定のプレイを選ぶことに依存するような部分はどれも認めない。
3. 第68条D項によりプレイは終了すべきであるが、「取りの宣言」の後何であれプレイが行われた場合、これは「取りの宣言」の説明の一部とみなされる証拠になることがある。ディレクターは、これをこのプレイヤの「取りの宣言」後のありそうなプレイや「取りの宣言」の正確さの証拠として認めることもできる。

### E. 説明のなかったプレイの方針

1. 対戦相手が「取りの宣言」の前にスートにフォローしなかったり、どのような普

---

<sup>\*23</sup> 第70および71条の解釈で、「普通」とは当該プレイヤの技量としては不注意、または劣悪とされるようなプレイも含む。

通の<sup>\*23</sup>プレイの方針でもその後スートにフォローしないことが明らかになったり、このプレイの方針を採用しないことが不合理にならないければ、特定のカードを持っている対戦相手を見つけることが必要な説明のなかったプレイの方針は認めない。

2. 「取りの宣言」の説明でスートをプレイする順番が明らかにされなかった場合、プレイされたとディレクターがみなす順番（「トップから順に」など）を管轄団体は定めることができる（ただし、常に本条が定める制限内で）。

### 第71条 「取られの宣言」の取り消し

以下の場合を除いて、一旦行った「取られの宣言」は成立する。第79条C項で定められた訂正期間内にディレクターが「取られの宣言」を取り消す。

1. プレイヤが自分の側が実際は勝ったトリックを対戦相手に譲った場合、または、
2. 残りのカードをどのような普通の<sup>\*23</sup>プレイをしても負けることがないトリックを対戦相手に譲った場合。

ディレクターは上記の決定どおり、そのボードのスコアをつけ直す。

## 第72条 一般原則

### A. 規則の遵守

デュプリケートブリッジ競技会は、厳格に規則に従ってプレイする。主な目的は、規則が定める合法的な手順および倫理基準のもとで、他の競技者より高いスコアを獲得することである。

### B. 反則行為

1. たとえ規則に定められた調整を受け入れる意思があっても、故意に違反してはならない。
2. 自分の側が犯した規則違反を指摘する義務はない（ただし、説明の間違いに関する第20条F項、さらに第62条A項および第79条A項2参照）。
3. 2回目のリボークを犯したり、リボークに関係したカードを隠したり、早まってカードを混ぜるなどして反則行為を隠そうとはならない。

## 第73条 意思の伝達

### A. パートナー間の正当な意思の伝達

1. 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通して行うものとする。
2. コールやプレイは、過度の強調、しぐさ、抑揚をつけたり、不必要に躊躇したり、急いだりしないようにする。しかし、管轄団体は、オークションの第1ラウンド、

スキップビッドの警告の後、または1トリック目などに一定の間を取ることを義務づけることができる。

### B. パートナー間の不当な意思の伝達

1. コールやプレイのやり方、余計な論評や身振り、対戦相手への質問や質問しなかったこと、アラートおよびアラートへの説明や説明がなかったなどをパートナー間の意思の伝達に使うべきではない。
2. 考えられる最も重大な違反は、規則が認める以外の、あらかじめ取り決めた方法を使ってパートナー間で情報を交換することである。

### C. パートナーから不当な情報を得たとき

パートナーから論評、質問、説明、身振り、しぐさ、過度の強調、抑揚、性急あるいは躊躇、予想外の<sup>\*24</sup>アラートまたはアラート不履行などを通して不当な情報を得たときは、この不当な情報を利用しないよう十分注意しなければならない。

### D. テンポあるいはしぐさの変化

1. 常に要求されるわけではないが、一様なテンポと一定不変の行動を常に維持することが望ましい。しかし、変化させることが自分の側に有利になるかもしれないときは、特に注意を払うようにする。さもなければ、コールやプレイを行うテンポやしぐさが無意識に変化することはそ

---

<sup>\*24</sup> すなわち、このプレイヤーの行動原則に照らして予想外。

れ自体反則行為ではない。このような変化から推論を引き出すことは、対戦相手だけが自分の責任で行うことができる。

2. 論評や身振りを利用したり、コールやプレイを急いだり躊躇したり（シングルトンをプレイする前に躊躇するなど）、コールやプレイのやり方あるいはなんであれ正しい手順から故意にはずれて対戦相手を惑わそうとしてはならない。

### E. ディセプション

（パートナー間の秘密の了解事項や経験によって保護されていなければ）コールやプレイで対戦相手をだまそうとすることは差し支えない。

### F. 作法違反

この規則に定めた作法に違反した結果、その違反に関与していない相手方が損害を受けたとき、以下のすべてが満たされると判断した場合は、ディレクターは調整スコアを与えるものとする（第12条C項参照）。

- [1] 相手方の論評、しぐさ、テンポなどの作法違反により、その違反に関与していないプレイヤーが誤った推論に陥ったこと
- [2] 違反行為者には、[1]の違反行為を行う、はっきりしたブリッジ上の理由がなかったこと
- [3] [1]の違反行為で自分が有利になりうることを、違反行為者が違反の時点で知りえたこと

### 第74条 振舞いとエチケット

#### A. 正しい態度

1. プレイヤは常に礼儀正しい態度を維持するようにする。
2. 他のプレイヤに迷惑をかけたり、当惑させたり、ゲームの楽しみを妨げるような論評や行動は注意深く避けるようにする。
3. コールしたりプレイするときは、一定の正しい手順に従うようにする。

#### B. エチケット

礼儀上、次のような行動は慎むようにする。

1. ゲームに十分注意を払わないこと。
2. オークションとプレイ中、余計な批評をすること。
3. プレイする順番の前にカードを抜き出すこと。
4. 対戦相手を混乱させる目的で不必要にプレイを長引かせること（トリックを全部取れることが明らかなのにプレイを続けるなど）。
5. ディレクターや他の競技者に失礼な態度でディレクターを呼んだり、話しかけたりすること。

#### C. 手順違反

以下は手順違反の例である：

1. 同じコールに違った言い方をすること。
2. コールやプレイに同意や不満を表すこと。
3. まだ終了していないトリックの勝ち負けの期待や意図を示すこと。
4. 重要な出来事や、コントラクト達成に必要なトリックの数などに注意を向ける目

- 的で、コールやプレイ中、批評したり、行動すること。
5. オークションあるいはプレイ中に、他のプレイヤを見続けること。またはカードを見るため、もしくはカードを出す位置を観察するために他のプレイヤのハンドを凝視すること。（ただし、偶然に他のプレイヤのカードを見て得た情報に基づいてプレイすることは差し支えない<sup>\*25</sup>）。
  6. ディールにもう明らかに関心がないことを示すこと（カードを一重ねにするなど）。
  7. 対戦相手を混乱させる目的でビッドやプレイのテンポを普通と変えること。
  8. ラウンドが終了する前に必要なくテーブルを離れること。

## 第75条 説明の間違いかコールの間違いか

対戦相手に誤解を与える説明をした後、プレイヤ（およびディレクター）の責任を次の例で説明する：

Nは1NTとオープンし、長いダイヤモンドがある弱いハンドを持つSは、サインオフのつもりで2♦をビッドした。しかし、NはWの質問に対してSのビッドは強いアーティフィシャルのメジャースートを尋ねるビッドであると説明した。

---

<sup>\*25</sup> プレイヤが故意にカードを見せた可能性がある場合は第73条D項2参照。

### A. 間違いが引き起こした不当な情報

Nがパートナー間の合意を正しく説明しているか否かに関わらず、Nの説明を聞いたSは自分の2♦のビッドが誤解されたことを知った。この知識は「不当な情報」（第16条A項参照）であり、従ってSはこの不当な情報からいかなる利益も得ることのないよう注意しなければならない（第73条C項参照）。

（不当な情報から利益を得た場合は、ディレクターは調整スコアを与えるものとする。）  
例えば、Nが2NTとリビッドすると、Sはこのビッドは単にどちらのメジャースートも4枚カードを否定しているに過ぎないという不当な情報を得る。しかしSには、Nはマキシマムの強さを示し、弱いレスポンスに対して強いゲームトライをしたものとして行動する義務がある。

### B. 間違った説明

実際のパートナー間の合意では2♦はナチュラルなサインオフで、Nの説明は間違っていた。EWにはNSの合意の正確な説明を受け権利があるので、この説明は反則行為である（この反則行為がEWに損害を与えたときは、ディレクターは調整スコアを与えるものとする）。その後Nが自分の間違いに気づいた場合は、直ちにディレクターに申し出なければならない。Sはオークションが続いている間は間違った説明を一切訂正してはならず、最後のパスの後、Sは自分がディクレアラーまたはダミー予定者の場合は、ディレクターを呼んで自発的に説明を訂正しなければならない。



ない。Sがディフェンダーになる場合は、プレイ終了時にディレクターを呼んで説明を訂正する。

### C. 間違ったコール

パートナー間の合意は説明どおり2◇は強いアーティフィシャルで、Sのコールが間違っていた。この場合、NSの合意についてEWは正確な説明を受ける権利があるが、NSのハンドについて正確な説明をEWは得る権利がないので、反則行為は一切ない（損害にかかわらず、ディレクターは結果を成立させるものとするが、反証がなければコールの間違いではなく、説明の間違いと推定する）。Sは直ちにNの説明を訂正してはならず（または直ちにディレクターに申し出てはならない）、その後も説明を訂正する義務はない。

## 第76条 見物人

### A. 管理

1. 競技会場<sup>\*26</sup>内の見物人は競技会の細則に基づいてディレクターの管理下におかれる。
2. プレイの状況を電子的に中継することを認可する管轄団体および主催団体は、このような中継を行う条件および観戦者のふさわしい行動を細則で定めることがで

---

<sup>\*26</sup> 競技会場にはプレイヤーが参加しているセッション中居合わせる可能性がある施設すべての部分を含む。細則でさらに定義することができる。

## 作法

---

きる（観戦者はセッション中プレイしているプレイヤーと、決して情報伝達を行ってはならない）。

### B. テーブルで

1. 見物人は細則で認められていなければ、2人以上のプレイヤーのハンドを見てはならない。
2. 見物人はディール進行中はビッドやプレイに対して一切反応を表してはならない。
3. 見物人はラウンド中はいかなるしぐさまたは論評も控え、またプレイヤーと一切会話してはならない。
4. 見物人はプレイヤーの邪魔を一切してはならない。
5. テーブルの見物人はゲームのいかなる事柄についても指摘するべきではない。

### C. 関与

1. 見物人は、ディレクターに要請されたときに限り、競技会場<sup>\*26</sup>内の事実または規則について発言することができる。
2. 管轄団体および主催団体は見物人が引き起こした違反行為を処理する規定を定めることができる。

### D. 地位

プレイヤーまたは競技会役員を除き、競技会場<sup>\*26</sup>内のすべての人間は、ディレクターが別途の指定を定めなければ、見物人と位置づけられる。

## 第77条 デュプリケートブリッジ得点表

## トリック点

コントラクトをメイクしたときディクレアラ側が得点する。

トランプコントラクト	♣	◇	♡	♠
オッドトリックにつき				
ダブルなし	20	20	30	30
ダブル	40	40	60	60
リダブル	80	80	120	120

## ノートランプコントラクト

最初のオッドトリック

ダブルなし	40
ダブル	80
リダブル	160

以後の各オッドトリックにつき

ダブルなし	30
ダブル	60
リダブル	120

1ボードで得点した100点以上のトリック点はゲームである。100点未満のトリック点はパートスコアである。

## プレミアム点

ディクレアラ側の得点

## スラム

スラムのメイクに対して	ノンバル	バル
スモールスラム(12トリック)	500	750
グランドスラム(13トリック)	1000	1500

## オーバートリック

各オーバートリックにつき	ノンバル	バル
ダブルなし	トリック点	

## スコア

---

ダブル	100	200
リダブル	200	400
<b>ゲーム、パートスコア、コントラクトのメイク に対するプレミアム</b>		
バルネラブルのゲームメイク	500	
ノンバルネラブルのゲームメイク	300	
パートスコアメイク	50	
ダブルされたコントラクトメイク	50	
リダブルしたコントラクトメイク	100	

### アンダートリックのペナルティ

コントラクトがダウンしたときディフェンダー側が以下のとおり得点する。

#### アンダートリック

ディクレアラーがコントラクトをダウンしたトリックにつき

	ノンバル	バル
1 トリック目		
ダブルなし	50	100
ダブル	100	200
リダブル	200	400
2 トリック以降		
ダブルなし	50	100
ダブル	200	300
リダブル	400	600
4 トリック以降のボーナス		
ダブルなし	0	0
ダブル	100	0
リダブル	200	0

4人のプレイヤー全員がパスした場合、（第22条参照）両側のスコアは0点となる。

## 第78条 採点方式および試合要項

### A. マッチポイント

マッチポイント戦では、同じボードをプレイした他の競技者のスコアと比較して、自分より悪いスコアの競技者に対して2点（マッチポイントまたはハーフマッチポイント）、自分と等しいスコアの競技者に対して1点、自分よりよいスコアの競技者に対して0点を競技者に与える。

### B. インターナショナルマッチポイント (IMP)

インターナショナルマッチポイントでは、各ボードで2つのスコアを比較し、その得失点の差を次の表でIMPに換算する。

得点差	IMP	得点差	IMP	得点差	IMP
0- 10	0	370- 420	9	1750-1990	18
20- 40	1	430- 490	10	2000-2240	19
50- 80	2	500- 590	11	2250-2490	20
90-120	3	600- 740	12	2500-2990	21
130-160	4	750- 890	13	3000-3490	22
170-210	5	900-1090	14	3500-3990	23
220-260	6	1100-1290	15	4000 以上	24
270-310	7	1300-1490	16		
320-360	8	1500-1740	17		

### C. トータルポイント

トータルポイントは、プレイした全部のボードの純総得失点が各競技者のスコアになる。

### D. 試合要項

管轄団体が認可すれば、別の採点方式（例えば勝ち点への換算）を採用することができる。主催団体は前もって競技会または大会の試合要項を公表するものとする。試合要項には参

加条件、採点方式、順位の決定、同着の処理などを詳しく説明する。要項は規則および細則に抵触してはならず、また管轄団体が定めた情報すべてを組み入れるものとする。要項は競技者が入手できるようにする。

### 第79条 取ったトリック数

#### A. 取ったトリック数の合意

1. 4つのハンド全部をボードに戻す前に取ったトリックの数について合意するものとする。
2. 自分の側が勝たなかったトリックや、対戦相手が負けようのない「取られの宣言」をしたトリックに基づくスコアを、承知の上で受け入れてはならない。

#### B. 取ったトリック数についての異議

トリック数の合意後、異議が生じた場合、直ちにディレクターを呼ばなければならない。その後、

1. ディレクターは「取りの宣言」または「取られの宣言」があったと判断したときは第69条を適用する。
2. 1が当てはまらない場合、ディレクターはどのようなスコアを記録するか裁定する。ラウンド終了前にディレクターが呼ばれなかった場合、状況に応じ本条C項または第87条に従って裁定するが、ある側のスコアを増やす義務はない。

#### C. スコアの間違い

1. プレイヤによるかスコアラーによるかを

問わず、合意したスコアの計算や集計の間違ひは、主催団体が指定する期限が終了するまで訂正することができる。主催団体がもっと遅い<sup>\*27</sup> 期限を指定しなければ、訂正期間は公式スコアが公示されてから30分後に終了する。

2. ディレクターおよび主催団体の両者が記録が間違っていることに合理的な疑問の余地なく確信している場合には、訂正期間終了後であってもスコアの間違ひを訂正できる状況を細則で定めることができる。

---

<sup>\*27</sup> 競技会の特殊な事情のため必要ならば、もっと早い期限を指定することができる。

### 第80条 管轄団体および関連組織

#### A. 管轄団体

1. 規則における管轄団体とは以下のとおりである。
  - (a) 世界ブリッジ連合主催世界大会や競技会の場合は、世界ブリッジ連合
  - (b) 世界ブリッジ連合のゾーンが主催する大会や競技会の場合は、そのゾーン
  - (c) これ以外の競技会あるいは大会については、その国を代表するブリッジ団体
2. 管轄団体は規則で定められた責任および権限を持つ。
3. 管轄団体はその権限を委任（権限行使に対して最終責任を保持したまま）または委譲（この場合権限行使に対して責任を負わない）することができる。

#### B. 主催団体

1. 管轄団体は、規則および管轄団体が定めた要件の範囲内で、競技会または大会の準備と運営に責任を負う「主催団体」と呼ばれる運営主体を認可することができる。主催団体の権限および義務は委任することができるがその履行についての責任は残る。管轄団体と主催団体は同じ団体であってもよい。
2. 主催団体の権限および義務には以下を含む：
  - (a) ディレクターの任命。もし、任命されたディレクターがいない場合、プ



- レイヤがディレクターの職務を遂行する者を指名するようにする。
- (b) 競技会の会場および機器、その他必要なあらゆる用具などを前もって準備すること。
  - (c) 各セッションの日時を定めること。
  - (d) 参加条件を定めること。
  - (e) あらゆる特別な条件（例えば、スクリーン付のプレイスクリーン越しには伝わらない行動に関する調整の規定は変更できる—のような）を含め、規則に合致するビッドやプレイの条件を定めること。
  - (f) 規則に抵触しない補足規定を公表すること。
  - (g)
    - (i) ディレクターに必要なアシスタントの任命を手配<sup>\*28</sup>すること。
    - (ii) 他のスタッフを任命し、その義務と責任を定めること。
  - (h) エントリーの受付とリストの作成を手配<sup>\*28</sup>すること。
  - (i) 適切なプレイの条件を定め、競技者に公表すること。
  - (j) スコアを集め、結果を集計し、さらにこれらから公式記録の作成を手配<sup>\*28</sup>すること。
  - (k) 第93条の下に上告を処理するための

---

<sup>\*28</sup> ここで主催団体が手配することになっている任務の一部もしくはすべてに対してディレクターが責任を負うことが一般的な地域もある。

## 競技会の組織

---

適切な準備を行うこと。

- (1) 規則で授与されたその他あらゆる権限および義務。

## 第81条 ディレクター

### A. 公的地位

ディレクターは主催団体の公式な代表である。

### B. 制限と責任

1. ディレクターは現場での競技会運営の技術上の責任を負う。ディレクターは主催団体が定めなかったすべての事項について決定する権限を持つ。
2. ディレクターは、規則および規則により与えられた権限の下に公表された補足規定を適用すると共にこれに拘束される。

### C. ディレクターの義務と権限

ディレクター（プレイヤーではない）が違反行為を調整し損害を補償する責任を負う。ディレクターの義務と権限には通常以下も含む：

1. 規律を維持し、ゲームの秩序正しい進行を確保すること。
2. 規則を執行ならびに解釈し、また規則の下にプレイヤーにその権利と責任を助言すること。
3. どのような方法にせよ、気づいた間違いや違反行為を第79条C項で定めた訂正期間内に調整すること。
4. 必要に応じて適切な調整を行い、第90条および第91条で与えられた権限を行使すること。
5. 非反則側の免除の要請に基づいて、理由があると判断すれば、自分の裁量で調整を免除すること。
6. 紛争を調停すること。
7. あらゆる事柄を適切な委員会に付託する

## ディレクター

---

こと。

8. 主催団体の要請があれば結果を報告し、また主催団体により委任されたその他あらゆる事項を処理すること。

### D. 職務の委任

ディレクターは自分の職務の任意の部分のアシスタントに委任できるが、その場合にも任務を遂行する責任はディレクターにある。

## 第82条 手順の間違いの調整

### A. ディレクターの義務

手順の間違いを調整し、規則に反しない方法でゲームの進行を維持することはディレクターの責任である。

### B. 間違いの調整

手順の間違いを調整するため、ディレクターは：

1. 規則が認める調整スコアを与えることができる。
2. ボードのプレイを命じたり、延期したり、取り消すことができる。
3. その他、規則で与えられたあらゆる権限を行使することができる。

### C. ディレクターの間違い

裁定を下した後、ディレクターがその裁定は間違っていたと判断し、さらにどのように調整してもボードを普通にスコアできない場合は、双方を非反則側とみなして調整スコアを与えるものとする。

## 第83条 上告権の告知

ディレクターが事実や裁量権の行使に関する決定を再検討することが十分適切であると考えられる場合は、競技者に上告権があることを助言することも、適切な委員会に付託することもできる。

## 第84条 合意がある事実に関する裁定

規則や細則の適用についてディレクターの裁定が求められ、さらに事実が合意されている場合、以下のように裁定する。

### A. 調整なし

規則に調整の記述がなく、裁量権を行使する理由もないときは、オークションやプレイを続けるよう指示する。

### B. 規則で定めた調整

違反行為に対して規則が調整を明確に定めている場合は、その調整を執行し、履行されたことを確認する。

### C. プレイヤの選択権

規則でプレイヤに調整の選択権がある場合は、ディレクターは選択権を説明し、選択が行われて履行されたことを確認する。

### D. ディレクターの選択権

ディレクターは疑わしい点はすべて非反則側に有利に裁定する。公平を回復するよう努める。規則が調整を定めていない違反行為により非反則側が損害を受けた可能性が高いと判断した場合、スコアを調整する（第12条参照）。

### 第85条 争われている事実に関する裁定

規則や細則の適用についてディレクターの裁定が求められ、さらに事実が合意されていない場合、以下のように裁定する。

#### A. ディレクターの査定

1. 事実の確認に当たり、ディレクターは可能性の大小、言い換えれば集めた証拠の重み、に基づいて判断するものとする。
2. その後納得のいく事実確認ができた場合は、第84条のとおり裁定する

#### B. 事実を認定できない場合

ディレクターが納得のいく事実認定ができない場合は、プレイを続けられるように裁定する。

### 第86条 チーム戦または同様の試合

#### A. IMP 戦のアベレージスコア

ディレクターがIMP戦でアベレージプラスまたはアベレージマイナスの人為的調整スコアを与える選択をしたときは、このスコアはそれぞれ+3 IMPまたは-3 IMPとする。管轄団体の承認があれば、主催団体はこれを変更できる。

#### B. 釣り合わない調整、ノックアウト戦

ディレクターがノックアウト戦で釣り合わない調整スコア（第12条C項参照）を与えるときは、そのボードの競技者のスコアを別々に計算する。その後、2つのスコアの平均を各競技者に与える。

**C. 代替ボード**

ディレクターは1ボードの配り直しを命じる第6条の権限を、このボードを除く試合の最終結果を競技者が知ることができるときは行使しない。代わりに調整スコアを与える。

**D. もう片方のテーブルで得られたスコア**

チーム戦でディレクターが調整スコアを与え（第6条D項2を適用して行われた調整を除き）、また同じ競技者間のもう片方のテーブルで対戦結果がすでに得られている<sup>\*29</sup>ときは、ディレクターはIMPまたはトータルポイントで調整スコアを与えることができる（結果が非反則側に有利と考えるときはそうすべきである）。

## 第87条 不完全なボード

**A. 定義**

1枚以上のカードがボードに入れ間違えられているか、同じボードの複製の間でディーラーまたはバルネラビリティが異なり、さらにこのような理由によりスコアを比較すべき競技者が同一の形態でボードをプレイしなかったとディレクターが判断した場合、ボードは「不完全」とみなされる。

**B. スコア**

不完全なボードの採点に当たりディレクターはそのボードでどのスコアが正しい形態で、

---

<sup>\*29</sup> もう1つのテーブルで同じ2組の競技者の間で始まっている場合はそのボードを完了させることができる。

## ディレクター

---

またどのスコアが違った形態で得られたかを可能な限り綿密に判断する。この基準に基づいてスコアをグループ分けし、この競技会の細則に従って各グループのスコアを評価する。（関連規定がなければディレクターは採点方法を選び公表する。）

### 第88条 賠償点を与えること

第12条C項2参照。

### 第89条 個人戦の調整

第12条C項3参照。

### 第90条 手順上のペナルティ

#### A. ディレクターの権限

規則に定められている調整の執行に加え、ゲームを不当に遅らせたり、妨げたり、他の競技者に迷惑を掛けたり、正しい手順を逸脱したり、他のテーブルに調整スコアを強いるような反則に対してディレクターは手順上のペナルティを科すこともできる。

#### B. 手順上のペナルティの対象になる反則

以下は手順上のペナルティの対象になる反則である（ただし、これに限るわけではない）。

1. 指定開始時間後の競技者の到着。
2. 競技者の不当に遅いプレイ。
3. 別のテーブルに聞こえるようなビッド、



プレイ、またはボードの結果についての議論。

4. 他の競技者との不当なスコアの比較。
5. 他のプレイヤーに所属するカードに触れたり扱ったりすること（第7条参照）。
6. カードをボードの間違ったポケットに入れること。
7. 競技者に調整スコアを強いるような手順上の間違い（自分のハンドのカードを数えない、間違ったボードをプレイするなど）。
8. 競技規定やディレクターの指示に速やかに従わないこと。

### 第91条 ペナルティか出場停止か

#### A. ディレクターの権限

秩序と規律を維持するという義務の遂行のため、点数による規律罰則を科したり、現行セッションの全部またはその一部の期間競技者を出場停止にする権限が与えられている。本条に基づくディレクターの決定は最終的なものであり、上告委員会によりくつがえされることはない（第93条B項3参照）。

#### B. 失格にする権限

ディレクターは理由があれば主催団体の許可を得て、競技者を失格にする権限が与えられている。

### 第92条 上告権

#### A. 競技者の権利

競技者またはその主将は、ディレクターがそのテーブルで行ったすべての裁定について再検討を求めて上告できる。いかなる上告も、それが上告に値しないとみなされた場合は、細則が定める制裁の対象になることがある。

#### B. 上告の期限

主催団体が別途の期限を指定しなければ、ディレクターの裁定を求めたり、裁定に対して上告する権利は、公式スコアが掲示されてから30分後に終了する。

#### C. 上告の方法

すべての上告はディレクターを通して行うものとする。

#### D. 上告者の同意

上告は以下に合致しなければ審理されない：

1. ペア戦ではパートナーの双方が上告することに同意していること（しかし個人戦では上告者はそのパートナーの同意を必要としない）。
2. チーム戦ではチームの主将が上告することに同意していること。

### 第93条 上告の手順

#### A. 上告委員会がない場合

上告委員会（または第80条B項2(k)の代替措置）がなかったり、競技会の秩序正しい進行を妨げずに開催できない場合、主任ディレ

クターが上告をすべて審理して裁定するものとする。

### B. 上告委員会がある場合

上告委員会を召集できる場合は、

1. 上告のうち規則や細則だけに関係する部分は、主任ディレクターが審理して裁定するものとする。この裁定を委員会に上告できる。
2. その他の上告はすべて主任ディレクターが委員会に付託して裁決を求めるものとする。
3. 上告の裁決にあたり委員会は規則が主任ディレクターに与える権限をすべて行使できるが、規則や細則に関するディレクターの見解またはディレクターの第91条の懲戒権の行使をくつがえすことはできない。（委員会は主任ディレクターにこのような裁定を変更するよう勧告できる。）

### C. さらに上告する可能性

1. 管轄団体は前項の手段が尽きたときさらに上告する手順を定めることができる。上告に値しないとみなされた場合、このような上告はすべて細則が定める制裁の対象になることがある。
2. 主任ディレクターまたは上告委員会は管轄団体による後日の検討に問題などを上申することができる。管轄団体はあらゆるこれらの問題を最終的に解決する権限を持つ。
3. (a) 前項1および2にかかわらず、競技

会の進行に重要であるとみなした場合、管轄団体は各競技会の上告委員会にあらゆる上告を最終的に処理する責任を委譲することができるが、この場合上告関係者と共に管轄団体もその結論に拘束される。

- (b) 競技者に必要な告知を行えば管轄団体はこの規則<sup>\*30</sup>で定められた上告の手順の段階を自由に省略または変更することができる。

---

<sup>\*30</sup> 管轄団体は該当する法令遵守に対して責任を負う。

## 索引

### 【あ】

IMP	定義,78B
アーティフィシャルコール アーティフィシャルなパス	定義, 40B1(b) 定義, 30C
アナー	定義
アベレージスコア 注: 「アベレージスコア」は 「0」と同一ではない	12C2(a)
アベレージプラスのスコア	12C2, 86A
アベレージマイナスのスコア	12C2, 86A
アラート 予想外の、不当な情報 しない、不当な情報 しない、間違った説明 公開	定義 16B1(a), 73C 16B1(a), 73C 20F5(a) 40B2(a)
アンダートリック スコア	定義 77
意思の伝達（「情報」も参照） パートナー間の、正当な パートナー間の、不当な あらかじめ取り決めた パートナーから得た不当な情報 テンポ しぐさ	73 73A 73B 73B2 73C 73D 73D
意図しなかった	定義

<b>違反行為</b> （「反則行為」も参照）	定義
違反行為後の手順	9
指摘する	9A
防止	9A3
指摘された後	9B
ディレクターを呼ぶ	9B1(a), 9B1(b)
プレイヤーの権利	9B1(c)
権利の保持	9B1(c)
対戦相手の権利	9B1(d)
それ以上の行動をしない	9B2
早まった訂正	9C
調整の査定	10
違反行為後の選択	10C
損害の可能性に気づく	23
見物人が引き起こした	76C2

<b>違反行為の訂正、早まった</b>	9C
---------------------	----

<b>オークション</b>	定義
（「オークション期間」も参照）	

<b>オークション期間</b>	17
オークション	定義
オークションの開始	定義
オークション期間の開始	17A
その後のコール	17C
間違ったボードから出したカード	17D
オークションの終了	17E, 22A
オークション期間の終了	17E, 22B
復唱、オークション期間中の	20B
復唱、最後のパスの後	20C
復唱、対戦相手による回答	20D
コールの説明	20F
終了後の手順	22B, 41
説明期間	22B1
見せたりリードしたカード	24

復唱、オープニングリードを 表向きにする前	41B
オーバートリック	定義
オープニングリード	定義
伏せた	41A
表向きの	41C
順番外の	54
オッドトリック	定義、18A
<b>【か】</b>	
<b>カード</b>	
ランク	1
シャフルとディール	6
ボードからの取り出し	7B1
枚数を数える	7B2
検査	7B2, 66
各自ごとに保持	7B3
ボードへの返却	7C
プレイ終了後のシャフル	7C
間違った枚数の	13
紛失した	14
発見できない	14A2
取り消したプレイ	16D, 47
(withdrawn/retracted)	
間違ったボードからの取り出し	17D
見せた、オークション期間中に プレイしなければならない	24 45C
名指しまたは指定した	45C4(a)
意図しなかった指定の変更	45C4(b)
ダミーのカードの指定、 意図しない	45C4(b), 46B
ダミーの間違ったカードのプレイ	45D
トリックにプレイされた5枚目の	45E

ダミーの示唆	45F
ダミーのカードの指定、正しい	46A
ダミーのカードの指定、間違っ	46B
たダミーのカードの指定、不完全な	46B
見せた、ディクレアラ	48
見せた、ディフェンダー	49
ペナルティカード	49, 50
ペナルティカード、2枚以上の	51
ペナルティカード、プレイしない	52
リボーク（「リボーク」参照）	
<b>カードの指定（「カード」参照）</b>	
<b>カードを数える</b>	7B2
<b>過不足のあるトリック</b>	67
<b>側（サイド）</b>	定義
<b>管轄団体</b>	80A
世界ブリッジ連合	80A1(a)
ゾーン	80A1(b)
国を代表するブリッジ団体	80A1(c)
責任と権限	80A2
権限の委任	80A3
権限の委譲	80A3
主催者となることもできる	80B1
さらに上告する可能性	93C
<b>記憶、計算または技術の助け</b>	40C3(a)
<b>技術の助け</b>	40C3(a)
<b>規則の解釈</b>	前書き
<b>競技会</b>	定義



競技会場	76, 脚注
競技者	定義
規律罰則	91A
国を代表するブリッジ団体	80A1(c)
配り直し	6D
配り直ししない	86C
計算の助け	40C3(a)
ゲーム	定義
ゲームの楽しみ	74A2
結果（「スコア」も参照）	
シャフルしないディールは結果無効	6D2
最も有利な結果、ありそうな	12C1(e)(i)
最も不利な結果、考えられる	12C1(e)(ii)
結果が得られない	12C2
取り消し	13C
合意	65D, 79A
チーム戦のもう片方の テーブルで得た	86D
権限	
ディレクターの裁量権	12
管轄団体	80A
主催団体	80B
ディレクターの義務と権限	81C
見物人	76
管理	76A

テーブルで	76B
関与	76C
違反行為を引き起こした	76C2
地位	76D

## 権利

対戦相手の、ディレクターを 呼んだ後	9B1(d)
プレイヤーの、ディレクターを 呼んだ後	9B1(c)
ダミーの	42

## 合意（「パートナー間の了解事項」参照）

## 公開

コールの説明	20F
間違った手続き	20G
アラート（「アラート」参照）	
パートナー間の了解事項 （「パートナー間の了解事項」参照）	

## 公平

12C1(c)

## コール

	定義
順番外の、取り消し	16D, 28B
取り消し、非反則側	16D1
取り消し、反則側	16D2
コールする権利の保持	17E2
復唱と説明	20
はっきり認識できない	20A
説明	20F
自らの誤解に基づく	21A
間違った説明に基づく	21B
訂正に引き続く相手の言い直し	21B2
遅すぎるコールの言い直し	21B3
コールの言い直し、意図しない	25A

コールの言い直し、意図した	25B
受け入れられたコールの言い直し	25B1
受け入れられなかったコールの 言い直し	25B2
取り消し、リードの制限	26
順番通りとみなされる	28
RHOのパスする義務	28A
正しいプレイヤーによる	28B
順番外の、LHOの順番	25, 28B
順番外の	29
順番外の、受け入れられた	29A
順番外の、アーティフィシヤルな 同時の	29C 33
認められない	35
ダブル	36
リダブル	36
パスする義務	37
7を超える	38
最後のパスの後のコール	39
コールする権利の保持	17E2
個人戦	12C3
コントラクト	定義、22
コンベンション	40B1(b)
（「システムカード」も参照）	
<b>【さ】</b>	
サイキックコール	定義、40
（「パートナー間の了解事項」も参照）	
最後のパス、オークションの復唱	20C
最終ラウンドの終了	8C

<b>裁定</b>	
合意がある事実	84
異議のある事実	85
証拠の基準	85A1
<b>作法違反</b>	73F
<b>事実</b>	
合意された	84
争われている	85
証拠の重み	85A1
<b>システムカード</b>	40B2(a)
参照	20G2
自分のシステムカードの参照	40B2(b)
対戦相手のシステムカードの参照	40B2(c)
<b>質問</b>	
不当な情報	16B1(a), 73C
コール、実際に行われた	20F1, 20F2
コール、関係あるが行われなかった	20F1, 20F2
コール、推論	20F1, 20F2
ある1つのコール	20F3
オープニングリードの前のオーク ションについて	41B
してはならない (May not)	前書き
してもよい、することができる (May)	前書き
しなければならない (Must)	前書き
<b>シャフル</b>	6A
新しい	6D
シャフルしない	6D2
ディレクターの指示で	6D3

ディレクターの選択権	6E
<b>主催者</b>	80B
試合要項	78D, 80B2(i)
訂正期間	79C
任務、ディレクターが責任を負う	80 脚注
管轄団体であることもできる	80B1
権限と義務、委任	80B1
権限と義務	80B2
ディレクターの任命	80B2(a)
事前の準備	80B2(b)
セッションの日時	80B2(c)
参加条件	80B2(d)
ビッドとプレイ、条件	80B2(e)
ビッドとプレイ、特別な条件	80B2(e)
補足規定	80B2(f)
ディレクターのアシスタント任命	80B2(g)(i)
その他のスタッフ任命	80B2(g)(ii)
参加受付とリストの作成	80B2(h)
スコア	80B2(j)
上告	80B2(k), 93A
権限と義務、その他の	80B2(1)
上告の期限	92B
<b>順序</b>	定義
<b>順番</b>	定義
<b>上告</b>	92, 93
準備	80B2(k), 93A
権利の通告	83
競技者の権利	92A
主将	92A, 92D
無意味な	92A, 93C1
期限	92B
ディレクターを通して	92C

上告者の同意	92D
管轄団体、国の法律	93 脚注
手順	93
上告委員会がない	93A
委員会がある	93B
規則に関係する	93B1
裁決	93B2
その他の	93B2
委員会の権限	93B3
さらに上告する可能性	93C
管轄団体、さらなる手順	93C1
管轄団体、上申	93C2
管轄団体、最終決着	93C2
管轄団体、最終的委任	93C3(a)
管轄団体、省略または変更	93C3(b)
<b>証拠の基準</b>	85A1
<b>情報</b> （「意思の伝達」も参照）	16
正当な	16
不当な	16
コールやプレイ、合法的な	16A1(a)
対戦相手の性癖	16A2
余計な、パートナーから得た	16B
余計な、その他の出所から得た	16C
コールやプレイ、取り消した	16D
ディセプション、適切な	73E
ディセプション、はっきりした	
ブリッジ上の理由がない	73F
<b>人為的調整スコア</b>	12C1(d), 12C2
（「調整スコア」も参照）	
<b>スート</b>	定義、1
指定	46B2
不完全な指定	46B3, 46B5

スートにフォローする	定義
<b>スコア</b>	
ダブルされたコントラクト	19D
リダブルされたコントラクト	19D
得点表	77
マッチポイント	78A
インターナショナルマッチポイント	78B
トータルポイント	78C
そのほかの方法	78D
間違い	79C
不完全なボード	87
<b>すべきである (Shall)</b>	前書き
<b>スラム</b>	定義
<b>する (Does)</b>	前書き
<b>するようにする (Should)</b>	前書き
<b>正当な情報</b>	定義、16
合法的なコールとプレイ	16A1(a)
規則や細則から生じる	16A1(c)
規則が利用を禁止していない情報	16A1(d)
スコアの予想	16A2
対戦相手の性癖	16A2
競技会規定の要件	16A2
取り消した行動、非反則側の	16D1
<b>世界ブリッジ連合</b>	80A1(a)
<b>セッション</b>	定義
別の意味	定義
パートナーシップ	4
座る位置	5

セッションを通してテーブルに 終了	7D 8C
獲得したスコア	12C2
日時	80B2(c)
プレイヤーの出場停止	91A
<b>セッションの終了</b>	8C
<b>説明</b>	
コール	20F
ディフェンダーのカードプレイ	20F2
間違いの訂正	20F5, 75B
間違った、推定	21B1(b), 75C
間違った、不当な情報	75A
<b>説明期間</b>	22B1, 41
<b>ゼロスコア</b>	77
注：「ゼロスコア」は「アベレー ジスコア」と同一ではない	
<b>選択権</b>	
説明	10C1
選択	10C2
有利な	10C3, 10C4
<b>選定調整スコア</b> (「調整スコア」も参照)	12C1
<b>ゾーン</b>	80A1(b)
<b>揃えられたデッキ</b> (「パック」も参照)	定義、6D2
<b>損害の可能性に気づくこと</b>	23



<b>【た】</b>	
<b>対戦相手</b>	定義
対戦相手の権利	9B1(d)
<b>代替ボード</b>	6D3
チーム戦	86C
<b>代理プレイヤー</b>	4
<b>正しい手順</b>	74C, 90
礼儀	74A1
プレイの楽しみ	74A2
従うべき要件	74A3
エチケット	74B
十分注意を払わない	74B1
余計な批評	74B2
カードを抜き出す	74B3
遅いプレイ、不必要に	74B4
失礼な方法でディレクターを呼ぶ	74B5
手順違反、例	74C
重要な出来事	74C4
関心を失う	74C6
すばやいプレイ、混乱させるため	74C7
遅いプレイ、混乱させるため	74C7
テンポを変える、混乱させるため	74C7
必要なくテーブルを離れる	74C8
遅いプレイ、不当に	90B2
<b>ダブル</b>	定義
認められない	19A, 27B3, 36
合法的	19A1
正しい形式	19A2
間違っって言ったビッド	19A3
失効	19C
順番外の	32
得点	77

ダブルされたコントラクト 得点	19D 77
<b>ダミー</b>	定義
表向きになったハンド	41D
権利、無条件	42A
権利、条件付き	42B
制限	43
カードを示唆する	45F
ダミーからプレイされる カードの指定	46
<b>チーム</b> （「競技者」も参照）	定義
<b>チーム戦</b>	86
IMP戦のアベレージスコア	86A
釣り合わない調整、KO戦	86B
代替ボード	86C
チーム戦でもう片方のテーブルで 得られたスコア	86D
<b>着席場所の指定</b>	5
位置やテーブルの移動	5B
<b>調整</b>	定義
査定	10
査定する権利	10A
執行の取り消し	10B
免除	10B, 81C5
権利の消滅	11
非反則側による行動	11A
権利消滅後の	11B
間違った	12A3
不当に不利または有利	12B2
見物人が引き起こした違反行為	76C2
疑問な点	84D

リボーク（「リボーク」参照）

<b>調整スコア</b>	定義
ディレクター自らの意思で	12A
プレイヤーによる申請	12A
規則で補償されない	12A1
通常のプレイが不可能	12A2
違反行為の間違った調整	12A3
損害	12B1
与える	12C
選定調整スコア	12C1
非反則側の無謀、投機的行動	12C1(b)
人為的調整スコア	12C1(d), 12C2
釣り合う必要なし	12C1(f)
アベレージマイナス	12C2, 86A
アベレージプラス	12C2, 86A
アベレージ	12C2(a)
チーム戦	86
<b>調整の免除</b>	10B, 81C5
<b>調整を受ける権利の消滅</b>	11
<b>調整を定める権利</b>	10A
<b>ディーラーとバルネラビリティ</b>	2
<b>ディール</b>	定義、6B
配り直し	6D
間違って配られたり見えたカード	6D1
結果不成立、シャフルなしの ディール	6D2
ディレクターの指示による 配り直し	6D3
ディールのディレクターの選択権 別の方法、ディールや事前の	6E

ディール	6E4
配り直ししない	86C
定義	定義
ディクレアラ	定義
順番外のオープニングリード	
後のディクレアラ	54A
訂正期間	79C
ディセプション	73E
ディフェンダー	定義
ディレクター	81
ディレクターを呼ぶ	9B1
裁量権	12
公的地位	81A
責任	81B
権限	81C
職務の委任	81D
ディレクターの間違い	82C
問題の付託	83
出場停止	91A
失格	91B
テーブルの配置	3
手順	
責任の所在	7D
プレイ	44
リボーク成立後の	64
ディレクターの義務	81, 82A
手順の間違いの調整	82
ディレクターの間違い	82C

オークション期間  
（「オークション期間」参照）  
正しい（「正しい手順」参照）

手順上のペナルティ	90
別々に査定する	90A
ディレクターの権限	90A
対象となる反則	90B
遅刻	90B1
遅いプレイ	90B2
大声の議論	90B3
スコアの比較	90B4
カードに触れる	90B5
カードを間違った場所に戻す	90B6
手順上の間違い	90B7
速やかに従わない	90B8
デッキ（「揃えられたデッキ」参照）	
デノミネーション	定義
ランク	1, 18E
テンポとやり方	73D
推論	73D1
無意識の変化	73D1
対戦相手を惑わせる	73D2
故意にはずれる	73D2
テンポとやり方の変化	73D
特別なパートナー間の合意	40B1(a)
（「パートナー間の了解事項」も参照）	
取られの宣言（「取りの宣言」も参照）	68, 69, 70, 71
定義	68B1
パートナーの異議の後プレイは続く	68B2

合意された取りまたは取られの宣言	69
の成立	69A
の取り消し	69B
異議のある	70A
取り消し	71
普通のプレイ	71 脚注
<b>トランプ</b>	定義
トランプを含むトリック	44E
トランプを含まないトリック	44F
<b>取り消した(Cancelled, Retracted)</b>	47
(「取り消した(Withdrawn)行動」参照)	
<b>取り消した行動(Withdrawn)</b>	定義、16D
取消とは	定義
非反則側の正当な情報	16D1
反則側の不当な情報	16D2
コール、意図していなかった	25A
コール、意図していた	25B
リードの制限	26
カード、意図しなかった指定	45C4(b)
カード、取り消した	47
<b>トリック</b>	定義
プレイされた5枚目のカード	45E
伏せること	45G
並べ方	65
プレイヤーがカードを混ぜる	65D, 66D
検査	66
プレイの復唱	66D
過不足のある	67
取った	79
<b>トリック点</b>	定義、77

取りの宣言（「取られの宣言」も参照）	68, 69, 70
定義	68A
説明	68C, 70B
プレイの終了	68D, 70D3
合意された取りまたは取られの宣言	69
成立	69A
の取り消し	69B
異議のある	70
普通のプレイ	70 脚注
残っているトランプ	70C
プレイの方針、ディレクターの考慮	70D
プレイの方針、説明なし	70E

## 【は】

パートスコア	定義
--------	----

パートナー	定義
余計な情報	16B

## パートナー間の合意 （「パートナー間の了解事項」参照）

パートナー間の了解事項	40
システムカードの参照	20G2
明確な	40A1(a)
暗黙の	40A1(a),40C1
開始前に利用できるようにする義務	40A1(b)
伝わる情報	40A2
公開されない	40A3, 40B4, 40C1,40C3(b)
特別な	40B
アーティフィシヤルな意味	40B1(b)
コンベンション	40B1(b)
システムカード	40B2(a)
サイキック	40B2(d), 40C
了解事項からの逸脱	40B2(d), 40C

調整スコア	40B4, 40B6(b)
公開、しなかった	40B4
公開、推論	40B6(a)
公開、あらゆる特別な知識の	40B6(a)
公開、部分的な	40B6(b)
記憶、計算または技術の助け	40C3(a)
公開、繰り返して違反	40C3(b)
<b>パートナーシップ</b>	4
<b>パス</b>	定義
強制されたパスによる損害	23
順番外の	30
誰もビッドしていないときに 順番外の	30A
誰かがビッドした後、順番外の	30B
アーティフィシヤルな	30C
順番外のアーティフィシヤルな パスする義務に違反する行動	30C 37
<b>パック</b>	定義、 1
<b>早まった</b>	
違反行為の訂正	9C
ディフェンダーによる リードやプレイ	57
<b>バルネラビリティ</b>	定義
ディーラーとバルネラビリティ スコア	2 77
<b>反則行為</b> （「違反行為」も参照）	定義、 72B
故意の	72B1
自分たちの側の	72B2
隠す	72B3



ハンド	定義
反則行為（「違反行為」も参照）	定義、72B
故意の	72B1
自分たちの側の	72B2
隠す	72B3
左手の対戦相手（LHO）	定義
ビッド（「コール」も参照）	定義
正しい形式	18A
競り上げ	18B
十分な	18C
デノミネーションのランク	18E
別の方法	18F
間違った	21B1(b), 75
不十分なビッド	27
不十分なビッド、受け入れられた	27A1
不十分なビッド、順番外の	27A2, 31
不十分なビッド、受け入れない	27B
順番外のパスの前	30B
順番外	31
7を超える	38
オークション終了後	39
非反則側	
行動（非反則側による）	11A
取り消された行動は正当な情報	16D1
不完全なボード	87
復唱	
コール	20
はっきり認識できないコール	20A
コールする順番のときの	20B
最後のパスの後の	20C

オークション	20C, 41B
対戦相手の1人が回答	20D
間違いの訂正	20E
コントラクト	41C
プレイ完了後の	65C
現行のトリック	66A
自分の最後のカード	66B
終了したトリック	66C
<b>不十分なビッド</b>	18D, 27
不十分なビッドと言い換えた	
コールの意味	27, 脚注
受け入れられた	27A1
順番外の	27A2, 31
受け入れられなかった	27B
最も低いレベルで言い換え	
(アーティフィシャルではない)	27B1(a)
同じ意味を持つコールで言い換え	27B1(b)
反則者のパートナーは常にパス	27B2, 27B3, 27B4
ダブル、リダブルへの言い換え	27B3
別の不十分なビッドに言い換え	27B4
早まった言い換え	27C
調整スコア、非反則側が損害	27D
<b>普通のプレイが不可能</b>	12A2
<b>不当な情報</b>	定義、16
余計な情報	16A3
パートナーから得た不当な情報	16B, 73C
論理的な代替りの行動	16B1(b)
その他の出所から得た余計な情報	16C
取り消した行動、反則側	16D2
<b>不当に厳しいあるいは有利な調整</b>	12B2

振舞い	74
プレイ	定義
開始	41
手順	44
リード	44A
その後のプレイ（トリックへの）	44B
スーツにフォローする義務	44C
スーツにフォローできない	44D
早まった	57
同時の	58
要求されたとおりにプレイできない	59
違法なプレイの後	60
違反行為の後	60A
プレイ期間	定義
プレイ期間中のコールの説明	20F2
開始	41C
プレイの変更	47
間違った情報	47E
プレイヤー	3, 4, 5
プレイヤーの動き	8A
プレミアム点	定義、77
紛失したカード	14
プレイ開始前に気づいた	14A
後で気づいた	14B
入れ替えから得た情報	14C
ペナルティ（「調整」も参照）	定義
手順上のペナルティ、個人戦	12C3
公開違反の繰り返し	40C3(b)
手順上のペナルティ	90

規律罰則	91
ペナルティカード	定義、50
ディクレアラールかダミー	48A
ディフェンダー	49
2枚以上の	51
プレイしない	52
ボード（「ディール」も参照）	定義
ディーラーとバルネラビリティ	2
デュプリケート	2
複製	6F
配置	7A
カードの取り出し	7B
カードの返却	7C
移動	8A
普通のプレイが不可能	12A2
間違ったボード	15
間違ったボード、前にプレイせず	15A
間違ったボード、前にプレイ	15B
間違ったボード、オークション中	15C
不完全なボード	87
ボードの配置	7A
ボードの複製	6F
補償、規則に規定がない	12A1
【ま】	
間、義務づけられた	73A2
前書き	前書き
間違ったカードの枚数	13

間違っただコール	21B1(b), 75
間違っただ情報	
間違っただ情報に基づくコール	21B
プレイの変更	47E
間違っただ説明	21B1(b), 75
間違っただ調整	12A3
マッチポイント	定義
間を取る義務	73A2
右手の対戦相手 (RHO)	定義
認められないコール	35
ムーブメント	
ボードの	8A
プレイヤーの	8A
【や】	
余計な	定義
【ら】	
ラウンド	定義
終了	8B
最終ラウンドの終了	8C
ラウンドの終了	8B
ランク	
カードとスート	1
デノミネーション	18E
不完全な指定	46B1, 46B5

指定	46B3
<b>リード</b>	定義
制限、コールが取り消された場合	26
オープニングリード、伏せた	41A
順番外の、伏せた	
オープニングリード	41A, 47E2
オープニングリード、表向きの	41C
順番外の、間違っただ情報	47E1
制限、ペナルティカードの場合	50, 51
順番外の、ディフェンダーの	53, 54
順番外の	53, 54, 55
順番外の、受け入れられた	53, 54, 55A
順番外の、ディクレアララーの	53, 54E, 55
順番外の、表向きの	
オープニングリード	54
受け入れられなかった	54D, 55B
早まった	57
同時の	58
要求されたとおりにリードできない	59
<b>リダブル</b>	定義
認められない	19B, 27B3, 36
合法的な	19B1
正しい形式	19B2
間違っただ言ったビッド	19B3
失効	19C
順番外の	32
<b>リダブルされたコントラクト</b>	19D
得点	77
<b>リボーク</b>	61, 62, 63, 64
定義	61A
質問	61B
訂正	62

1 2トリック目	62D
パートナーが1 2トリック目に プレイする前	62D2
成立した	63A
成立後の手順	64
調整の査定	64A
調整しない	64B
表向きのカードをプレイしない ことによる	64B3
次のディールのコール後	64B4
ラウンド終了後	64B5
公平	64C

## 了解事項

(「パートナー間の了解事項」参照)

礼儀	74A1
----	------

論理的な代わりの行動	16B1(b)
------------	---------