

## 2017年版デュプリケートブリッジの規則に関する注釈

### 序文

世界ブリッジ連合法規委員会は、2017年版デュプリケートブリッジの規則に関する注釈を発表することを喜ばしく思う。

ブリッジはプレイのやり方について詳細な説明を必要とする複雑なゲームであるが、ブリッジの規則には、トーナメントディレクターがどのようにその役割を遂行すべきかについて、常に詳細に記述されているわけではない。この注釈の目的は、ディレクターがブリッジの規則を正しく適用するための助けとなることである。ブリッジの規則では、条文によっては管轄団体に対して通常の処置とは異なる処置を選択することを認めている場合がある。同様に規則の解釈も地域によって異なることが考えられるが、法規委員会は、委員会が最善と考える処置を選択した。これらの選択は不変のものではなく、将来的には変更される可能性がある。この注釈は定期的に更新されるべき柔軟な文書であり、委員会はコメントや改善の可能性についての提案及び追加的な解釈に関する要望を歓迎する。

委員会はこの注釈が有用であることを希望する。

Ton Kooijman

世界ブリッジ連合法規委員長

2019年1月

翻訳 吉田正

2019年4月

## 序論

この文書の焦点は2007年版規則からの変更を明確にすると共に、法規委員会の解釈を詳述することである。従って、この文書は何よりもディレクターのためのガイドであり、2017年版規則の一部ではない。

この注釈は各条文に関して番号順に述べているが、全ての条文を含んでいるわけではない。内容については、法規委員会全体としての見解及び現在の規則に関する一般的な理解に基づいている。この注釈は、確定した文書ではなく、将来的には、経験、議論、論争に基づき定期的に更新または拡張される。さらに、規則の適用に関して、現時点では言及されていない混乱が発生し、それを解消する必要が発生した場合や、あるブリッジ組織から特定の条文や語句の意味に関する明確化の要請があった場合も将来的な修正の可能性もある。

## 一般原則

条文の中で明確に規定されている場合を除き、単数形は複数形を含み、男性形は女性形を含む。

2つの条文が同一の事項に関連している場合は、詳細な条文が一般的な条文に優先する。

### 例1：

ダミーの権利は42条及び43条に述べられている。これらの条文は9条のダミーに関する条文に優先する。

### 例2：

ディフェンダーがリボークした時に、ダミーがリボークしていないか尋ねた場合、9条A項3によればこれは認められると解釈できるが、61条B項では明確に禁止されている。

### 例3：

ディフェンダーが直前にプレイしたトリックを勝ったのに横向きに伏せた場合は、43条A項1(b)によれば、ダミーはこれを指摘してはならないが、65条B項は、明確にダミーは自分の側が次のトリックをプレイするまでは、これを指摘することができると定めている。

## 不法な情報交換

法規委員会は、2015年に何名かの国際級のプレイヤーが、プレイ中に恒常的かつ意図的に不正な手段により情報を交換していたと思われることが発覚したという衝撃的な事実に注意を払わざるを得ない。どのような規則の条文をもってしても、それ自体では不正行為を阻止することはできない。すでに73条B項2は「最も重大な反則は、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。」と明確に定めている。

それはそれとして、委員会の見解では(実際のテーブルで)ブリッジをプレイするには数多くの手作業による動作が必要であり、これらは統一された方法で行われなければならない。ブリッジの規則はこれらの統一的な方法について定めており、補足的な細則も同様の規定を行うべきである。ディレクターの役目はこれらの統一された手順を維持することである。プレイヤーは公正なゲーム運営のためには、適正な手順が求められることを理解する必要がある。

### 第1条 バック

この規則はカードの裏面は対称形であることを求めている。古いカードの中にはこの条件を満たさないものがある。例えばロゴが1つだけ使われている場合は逆さまにすると対称形にならないものがある。また、委員会はカードの表面も対称形にすることを推奨している。

### 第6条 シャフルとディーラー

この規則は今回明確になった：2枚の連続したカードを同じハンドに配ってはならない。また、カードを配る時には時計回りに4つの山に配ることが推奨される。

### 第7条A項 ボードの配置

ボードはテーブル上の適正な位置に置く。プレイヤーがカードをポケットから取り出した後はプレイが終わるまでボードを動かしてはならない。これが、ハンドの入れ違いなどを防ぐための正しい手順である。

### 第7条B項 相手方のハンドを見ること

プレイ終了後は相手方のいずれかが了解するか、ディレクターが許可すれば相手方のハンドを見ることができる。

### **第7条C項 ボードへのカードの返却**

プレイ終了後、各プレイヤーはカードをボードに戻す前にシャフルすべきである。これはカードの順番により前のテーブルでのプレイの順番が推測されることを防ぐためである。

### **第9条A項3 違反行為の防止**

規則は、どのプレイヤーに対しても他のプレイヤーが反則行為や違反行為を犯すことを防ぐ行為を認めている。違反行為が起きてしまった後はそれを防ぐ手立てはない。典型的な例としてはディクレアラーが誤ったハンドからプレイしたことをダミーが指摘するケースがある。ディクレアラーが誤ったハンドからプレイする前はダミーがそれを指摘することができるが、プレイしてしまった後はそれを防ぐことはできない。ダミーは、他のプレイヤーが違反行為を指摘するまでは、それを指摘したりディレクターを呼んだりしてはならない。

### **第10条及び11条 調整の査定及び消滅**

10条A項は、裁定を行うのはディレクターであり、プレイヤーではないと定めている。

10条B項は、ディレクターはプレイヤーが独自に行った裁定を取り消すことも生かすこともできると定めている。12条A項1はディレクターに、この規則が特定の調整を定めていない違反行為が発生した場合に、スコアを調整する権限を与えている。一方の側が独自に裁定を行うことにより利益を得た場合等が該当する。

11条は違反行為が発生した場合に、ディレクターを呼ばなかったプレイヤーについて定めている。非反則側が、ディレクターを呼ぶ前に行動を起こした場合は、過去の規則は、発生した違反行為に関する調整を受ける権利を失うことがあると定めていた。2017年版規則では11条A項は変更され、ディレクターは、どちらかの側が利益を得た場合、(両者が失点する) スプリットスコアを与えることができる。(これまでは、非反則側が得た利益のみを取り除くことができた。) 現在は、ディレクターは、直ちにディレクターを呼ばなかった側が得た全ての利益を取り除くことができる。(ペナルティカードのあるプレイヤーが、それを最初の機会にプレイする義務があることを知らずに、2枚目のペナルティカードを作ってしまった場合等) この場合でも、反則側に対しては該当の規則が適用される。

#### 例 4 :

プレイヤーが独自に裁定を行い、結果が好ましくなかった事例

	S 64	
	H 82	
	D J2	
	C -	
S 873		S -
H 63		H KJ5
D 7		D 986
C -		C -
	S QJ2	
	H -	
	D KQ5	
	C -	

Sがディクレーターでダイヤモンドが切札。ダミーのリードでDJがプレイされ、EはH5をプレイし、SとWはフォロー。ダミーからD2がプレイされ、Eがリボークに気付きその旨をディクレーターに告げる。ディクレーターはディレクターを呼ばずに、Eにプレイを続け、最後に1トリックのペナルティを払うように告げる。(リボークがまだ成立していないので、これは正しくない)Sは最後のトランプをプレイし、残りの3トリックはEが勝つ。Sは1トリックのペナルティをもらっても、まだ通常の結果より1トリック少ないことに気付きディレクターを呼ぶ。

N/Sはテーブル上の結果がそのまま残り、6トリック中3トリックを得る。E/Wは直ちにディレクターが呼ばれていた場合は6トリック中1トリックを得ることになるため、そのようにスコアが調整される。

#### 第12条 スコア調整

ディレクターが呼ばれる殆どの場合、規則を適用することで問題が解決する。

12条B項1は、スコア調整の目的は、反則側が違反行為により得た利益を取り去り、非反則側の損害を補償することであると定めている。反則側が、反則行為がなかった場合に想定される結果より良い結果を得た場合は、反則行為により利益を得たとみなされ、12条C項が適用される。

時には、規則の条文だけでは、非反則側が被った損害が十分に補償されない場合があり、こ

の場合は12条A項1が適用される。12条A項2は同様のケースで規則では損害の補償が求められるが、正常なプレイが不可能なケースについて規定している。規則ではこれを「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」と規定している。

時には、12条A項1を適用するかA項2を適用するかの判断が難しい場合がある。

#### 例5：

ハイレベルの試合でオークションが以下のように進行した：

1C-P-P-P

1NT-P-P-P

1NTのプレイが終わった後で、プレイヤー達は何が起きたか気付いた。もしプレイが始まる前に気付いていれば、裁定は簡単で39条A項が適用される。(3つ目のパスの後のコールは全て取り消され1Cがコントラクトとなる)このケースでは、そのボードを1Cで再度プレイさせることは意味がない。反則側による特定の規則違反に対する調整が規則に定められていない場合は、12条A項1によりスコアを調整することができるが、このケースでは非反則者が存在しないため、12条A項1ではなく、A項2が適用される。

どのような調整をしても1Cのコントラクトに対する正常な結果を得ることはできないため、両者にアベレージマイナスの人為的調整スコアを与えるのが正しい裁定である。

12条A項1を適用する例としては以下のようなケースがある：

ディクレーターが3トリック目にスペードの10をプレイしようダミーに指示する。

ダミーはそのカードを出すか、そのまま表向きにテーブル上に残し、10トリック目になってもそのままになっている。その結果ディフェンス側が混乱し、損害を受けた場合は12条A項1を適用してスコアを調整する。

違反行為の中には、直ちに調整を行うことが不可能なものが数多く存在する。最も典型的な例は説明の間違いと不当な情報である。これらのケースでは、ディレクターが非反則側に損害があったかどうかを判断するためには、そのボードの結果を出す必要がある。12条C項1(e)が書き換えられ、非反則側が救済を受けられない場合があることが定められた。

同項には、違反行為の結果として発生した損害は救済されるが、違反行為の後に非反則側が自ら引き起こした損害は救済されないことが明記されている。非反則側は、違反行為と無関係な重大な過ち、(リボーク等)を犯した場合や、投機的行動(即ちダブルショット)を取って失敗した場合には救済を受けることができない。

これらのケースでは、反則側は、自らの反則行為から生じた利益を取り除くためのスコア調整を受ける。非反則側は自ら引き起こした損害については救済されないが、(信じ難い)間

違った説明に基づいたプレイの方針を選択した結果受けた損害は、反則行為の結果とみなされ、救済されない理由とはみなされない。

このような裁定では、ディレクターは反則行為の結果生じた損害（結果損害）と、その後に発生した損害を分離し、非反則側に対しては結果損害のみを救済する。

#### 例 6 :

IMP, NSバル

N（チームA）が4Hをビッドし、E（チームB）は長いヘジテーションの後パスをする。Sのパスの後Wが4Sをビッドする。その後N/Sは5Hをビッドし9トリックを取る。ディレクターは、Wの4Sは16条違反で、5Hは正常でない投機的な行動であり、また、4Sはダウン2で4Hはダウン1と判断する。対抗テーブルの結果はE/Wの3Sダウン1であった。

殆ど全てのケースで実際の結果(Ra)と正常な結果(Rn)を区別する必要がある。つまり、反則行為があった場合となかった場合のそれぞれの結果である。非反則側の実際の結果が正常な結果より悪い場合は損害があったことになり（12条B項1）、ディレクターは両者のスコアを正常な結果に調整する。単一の正常な結果を決定することができない場合もあり得るため、12条C項1(c)により確率に基づく加重平均による調整スコアを与えることもできる。

時には実際の結果が、非反則側が正常なブリッジを続けていたら得られたであろう結果と異なる場合がある。これは、非反則側が、極端に重大な過ち（リボーク等）を犯したりこの事例のように、ブリッジ上の理由がないにもかかわらずビッドを続けるといった投機的な行動を取った場合に発生する。これらの投機的行動の中には、いわゆるダブルショットと考えられるものが含まれる。その行動が成功すればスコア調整は不要だし、失敗した場合は救済を受けられることを前提としているものである。

これらのケースに関しては、3種類の結果を区別する必要がある。Rnは反則行為がなかった場合の正常な結果、Reは反則行為の後でプレイが正常に進行した場合に得られたであろう結果、そしてRaは実際の結果で、これは反則行為と、それとは無関係の重大な過ちや、投機的行動による結果も含む。

もしチームAが投機的な5Hをビッドしなかったら、4Sを2ダウンさせて2IMP取っていたはずである。Wが4Sをビッドしたことにより、彼らは有利な立場に立つことができた。規則違反の4Sのビッドがなければ、チームAは4Hダウン1で4IMP失うはずだったからである。つまり、チームAはWの4Sによって損害を受けたのではなく、自分たちの投機的な5H

のビッドによって損害を受けたのであり、テーブル上のスコア通り11IMPを失う。チームBは規則違反による利益を保持することは許されず、4Sのビッドがなかった場合に得られたであろう4IMPの得点に調整される。

#### 例7：

事実関係は例6と同じだが、今回は4Sがメイクする。対抗テーブルは3S4メード。今回のスコアは以下のように計算される。

チームBの反則行為(Wの4S)の後正常なプレイが行われれば(つまり、N/Sは投機的な5Hをビッドしない)チームAのスコア( $R_e$ )はマイナス6IMP(4S4メード)。

反則行為がなかった場合のスコア( $R_n$ )はプラス2IMP(4Hダウン1)。

この2つのスコアの差(8IMP)が反則行為による損害である。チームAの実際のスコア( $R_a$ )はマイナス8IMP(5Hダブルダウン2)であり、これと損害分の8IMPが相殺されてスコアは0IMPに調整される。

チームBのスコアは4Sのビッドがなかった場合のマイナス2IMP(4Hダウン1)に調整される。

#### アベレージプラス

新規則の12条C項2(d)は、管轄団体に、あるペアがセッション中に複数のボードをプレイできなかった場合の取り扱いについて規定することを許している。法規委員会は単なるハーフトーブルの場合にはアベレージプラスを与えないことを推奨しており、またセッション当りのアベレージプラスを2ボードまでに限定することを示唆している。それ以上プレイできないボードがあった場合はアベレージとしてスコアをつけるか、極端な場合は元々プレイする予定がなかったものとして取り扱う。

#### 加重平均スコア

チーム戦で、複数の考えられる結果に基づく調整スコアを与える場合は、それらの結果の加重平均をIMPに換算したスコアを与える。

#### 例8：

チームAに与えられる調整スコアが4S4メード(+620)の2/3と、4Sダウン1(-100)の1/3と裁定された。対抗テーブルの結果は3S3メード(+140)。

チームAには+10IMPの2/3と-6IMPの1/3の合計の+4 2/3IMPが与えられる。

マッチポイントの場合は、調整スコアの計算に含まれる全ての結果とその確率を使用して、78条A項によりスコアを求める。他のペアのスコアもこの調整スコアに含まれる結果に影響される。スコアリングプログラムの中には、このようなスコア調整に対応していないものもあり得る。その場合はディレクターが手計算で結果を算出してプログラムに入力する必要があるが、このような作業は時間がかかるため、テーブル数が多い場合は現実的ではない。

**例9：**

調整が発生したテーブルと、同じフィールドの他の全てのテーブルに加重平均による調整スコアを与える場合のスコア計算の例：

ペアAは以下のような選定調整スコアを与える裁定を受けた：

3NT3メード (+400) の1/3, 3NTダウン1(-50)の1/3, 4S4メード(+420)の1/6,  
4Sダウン1(-50)の1/6

このボードの他のテーブルの結果は+420が4回、+400が2回、+170が1回、  
+150が1回、-50が3回。

これに調整スコアに含まれる結果を追加すると以下ようになる。

+420が4 1/6回、+400が2 1/3回、+170が1回、+150が1回、-50が3 1/2回。

これらのスコアに相当するマッチポイント(トップは22)はそれぞれ、

18 5/6, 12 1/3, 9, 7, 2 1/2となる。

ペアAに与えられるマッチポイントは

$18 \frac{5}{6} * \frac{1}{6} + 12 \frac{1}{3} * \frac{1}{3} + 2 \frac{1}{2} * \frac{1}{2} = 8 \frac{1}{2}$ となる。

他のペアのスコアも上記の計算による。+400を取ったペアのマッチポイントは12 1/3。

不当な情報のために取り消されたビッドがあった場合の加重平均スコアには、合法的に得られる結果のみが反映される[12条C項1(c)]。ある結果が、合法的な手段でも違法な手段でも得られる場合は、合法的な手段の割合のみが計算に含まれる。

**例10：**

あるペアが、ヘジテーションの後6Sをビッドした。ディレクターは、意見を聞いたプレイヤーのうち何人かは他のコールを選んだためこのコールを認めなかった。加重平均スコアを計算する場合は、他のプレイヤーが選んだコールを含めることができるが、取り消された6Sは、過半数のプレイヤーがそれを選んだとしても、加重平均に含めることはできない。

### 疑わしきは罰せず

加重平均スコアの目的は、複数の可能性のある結果の確率を考慮した現実的な結果を求めることにある。殆どの場合に最良の手段は、ディレクターがプレイヤーの意見を聞き、可能性のある結果の範囲について説得力のある見解を得ることである。実際のプレイヤーと同程度のレベルの5人以上のプレイヤーに意見を聞くべきである。

残念ながら、サンプル数が少ない場合は、意見のばらつきが大きくなる可能性がある。5人に意見を聞いた場合に、そのうちの1人が意見を変えると、20%の意見が変わってしまうことになる。この場合の不確実性は $\pm 0.2$ 以上ということになる。

人為的調整スコアを与える場合は、12条C項2は、疑問の余地がある場合の補償手段として、非反則側に有利なスコア(アベレージプラス)を与えるべきであると明確に定めている。選定調整スコアを与える場合も、84条D項に定められているように、同様の原則を適用して公平を回復し、疑問の余地がある場合は非反則側に有利なスコアを与える。

プレイヤーの意見を聴取した場合に得られる生の割合に関連する不確実性を考慮し、加重平均スコアを与える場合は非反則側に若干有利な結果とすべきであるが、その場合でも意見聴取から得られる生のデータから2割以上乖離すべきではない。つまり、両サイドが非反則側(または反則側)である場合は、バランスしない加重平均スコアを与える必要がある場合もある。

#### 例11:

あるペアが、説明の間違いのために、メイクする6Dではなく3NTをプレイして1ダウンした。プレイヤーの意見聴取の結果、正しい説明があれば6Dをビッドすることは容易であるという結論になった場合は6Dにスコアを調整する。

しかし、6Dに到達する確率が最大50%という結果になった場合は、ディレクターは、6D6メイドの他にいくつかのゲームコントラクト(メイクもダウンも含む)にパーセンテージを割り当てる。この場合は6Dの割合を2割上乗せして60%とする。

6Dをメイクするためにはクイーン的位置を当てなければならず、それが完全にゲスである場合は、6D6メイドと6Dダウン1の両方を加重平均の算出に含めるが、非反則側に若干有利な結果を与えるという原則は変わらない。つまり、6Dをビッドすることは100%確実だが、メイクする確率は最大50%である場合は、加重平均スコアは6D6メイドの60%と6Dダウン1の40%の合計とする。

プレイヤーの意見聴取の結果、6Dをビッドする割合が最大50%で、それがメイクする確率も50%だった場合は、非反則側が6D6メイドの結果を得る生の確率は25%だが、この場合も非反則側に有利な結果を与える原則に従いメイクする確率を30%とする。残りの70%の中には、6Dダウン1の他に、5D5メイドと3NTダウン1を含める。

### 重大な誤り

ブリッジでは誤りを犯すことは通常起きることであり、それがゲームの一部である。反則行為に関連する損害を考慮する場合に、非反則側が誤りを犯した場合、それが言語道断な(egregious)誤りである場合を除いては、救済される権利を失うことはない。

### 例 1 2 :

ディーラーS/NSバル	North
	S K8
	H K
	D AQ62
	C AK10863
	East
	S J976
	H 10874
	D J97
	C 52

ビディングは以下のように進んだ。EWはずっとパス。

1D-3C-3NT-4D-4H-4S-4NT-5S-6D-7D

N/Sのシステムは5枚メジャー、ベターマイナー。

5Sは2エースとダイヤモンドのQ。Sの6Dの前にヘジテーションがあった。

リードはHQで、ダミーが勝ち、ディクレアラーはCA, K, 3とプレイ。EがラフしてもSはオーバーラフするので、7Dは落ちないと思い、Eはハートをディスカードしたが、Sのダイヤモンドは予想外のK84だったため、Eが9かJでラフしていればWの10(xx)がプロモートして7Dはダウンしていた。

ディレクターが、パスが7Dに対する論理的選択肢であると判断した場合は、Eのディフェンスミスは通常のブリッジの範囲内であり、両サイドのスコアを6D7メイドに調整する。このケースはE/Wの救済の権利を制限するほどの重大な誤りの事例ではない。

例 13 :

ハイレベルの試合

ディーラーN/ボスバル

	S K7	
	H 53	
	D A964	
	C AKJ102	
S 1096		S J532
H A84		H J1072
D KQJ752		D 103
C Q		C 943
	S AQ84	
	H KQ96	
	D 8	
	C 8765	

1NT - 2C

2D - 3C

3D - 3H

3S - 4C

4D - 5C

6C ///

Sの5Cの前にヘジテーションがあった。

WのリードはDKで、ダミーのAが勝つ。ディクレアラーはハートをプレイしKがAに負ける。Wはダイヤモンドを続けディクレアラーはラフし、トランプを2巡プレイしてから12トリック目を取るためにダミーからダイヤモンドをプレイする。Eはハンドのトランプの9がディクレアラーの残りのトランプより高いことに気付かず、ディスカードしたためコントラクトはメイクした。

このケースは殆どのレベルの試合において重大な誤りと考えられる。

ディレクターが、5Cの後のパスが論理的選択肢であると判断すれば、N/Sのスコアを5C6メイドに調整する。さらにディレクターは、E/Wの損害はNの反則行為ではなく、簡単にコントラクトをダウンさせることができたEの失敗によるものであると判断すべきである。これは、6Cダウン1（反則行為の後に想定される結果）と6C6メイド（実際の結果）のスコアの差が、反則行為の後に発生した損害と考えられることを意味する。

調整スコアを求める方法は、EWに5C6メイドに相当するマッチポイントを与えた後、そこから6C6メイドと6Cダウン1のマッチポイントの差を差し引くことである。

プレイヤーの経験レベルによっては、この裁定は変化することがあり得る。初級レベルの試合では反則行為の後の損害はなかったと考え、単に両サイドのスコアを5C6メイドに調整することも考えられる。

### **第13条 カードの過不足**

あるプレイヤーが13枚より多いカードを持ち、もう1人が13枚より少ないカードを持ったが、過不足のあったプレイヤーがまだコールしていない場合は、ディレクターはそのボードを正しい状態に修復してプレイを続行させ、余計な情報がプレイに影響した場合はスコアを調整する。旧規則では余分なカードを見たことによる情報は不当な情報であった。新規則ではそれは正当な情報であるが、ディレクターはその情報が結果に影響を与えたと判断した場合はスコアを調整することができる。その場合16条C項は適用されない。

過不足のあったプレイヤーがすでにコールしていた場合は、ディレクターはそのボードを修復した後プレイが可能かどうかを判断する。すでに行われたコールを変えてはならない。ディレクターはプレイ終了後、スコアを調整することがある。

### **第13条C項**

52枚より多いカードが配られた場合は、余分なカードが取り除かれプレイは続行される。余分なカードがすでにプレイされていて、結果に影響があった場合はスコアを調整する。

### **第14条 紛失したカード**

紛失したカードが不足しているハンドに戻された時点で不当な情報が存在し、パートナーのその後の行動の選択が制限される。紛失していたカードに関する情報によりペナルティカードが発生する可能性があり、さらにそれをプレイしなかったことによりリボークが成立することがある。

13条との取り扱いの相違に留意すること。(13条では不当な情報は存在しないし、16条B項も適用されない)

### **第15条A項 間違ったボードから取り出したカード**

あるプレイヤーが間違ったボードからカードを取り出しコールした。パートナーがまだコールしていない場合は、正しいハンドでコールをやり直す。それ以外の場合は人為的調整スコアを与える。LHOがすでにコールしていた場合は取り消され、その情報は反則側にとっ

ては不当な情報となる。

誤ってハンドを取り出したボードを後でプレイする場合は、反則者が最初のコールと同等のコールを行った場合は、調整は発生しない。(23条参照)15条A項3はそのボードが同じ相手に対してプレイされることを前提としている。そのボードが別の相手に対してプレイされる場合は、そのままプレイさせるか、スコアを調整する。

#### **第15条B項 間違っただボードのプレイ**

誤ったペアがテーブルに座った場合は、どちらかのペアがすでにそのボードをプレイしてしまっただ場合を除き、そのままプレイさせる。これにより、正しいテーブルに座り直させ、オークションが同じように進行することを期待するという煩雑な手続きが避けられる。誤って座ったペアがそのボードをプレイする予定がない場合は、この処置をすることはできないことがある。そのボードをプレイする予定がある場合は、そのボードの本来の対戦相手は、反対側のペアの本来の対戦相手とそのボードをプレイする。

バロメーター方式の試合の場合は、誤って座ったペアを正しいテーブルに座ったとみなし、ムーブメントを変更する等の適切な処置を行う。

#### **第16条 不当な情報**

通常は、プレイヤーがヘジテーションや相手からの質問に対する予想外の回答などの不当な情報を発した場合、ディレクターは直ちに行動を起こすことはない。一般的にはこれらのケースが(自動的に)反則行為になることはない。パートナーが、他に論理的選択肢がある場合に、ヘジテーションや予想外の回答により明確に示唆された行動を選択した場合に反則行為となる。すでに説明したように、(他に論理的選択肢があるために)反則行為となる行動は加重平均スコアの算出に含めてはならない。[12条C項1(c)参照]

質問に対する予想外の回答は、それがペアで取り決めたシステムと異なる場合はそれ自体が反則行為となる。予想外の回答は説明を行ったプレイヤーのパートナーに対する不当な情報になる。パートナーによる説明が誤っているか、説明は正しいが、ビッドがシステム通りでないかのいずれかであるが、ビッドの間違いであれ説明の間違いであれ、その説明はパートナーに対する不当な情報になる。間違っただ説明は反則行為であるが、取り決めと異なるビッドをすることは反則行為ではない。時にはディレクターは、実際に取り決めが存在するか、そしてその場合どんな取り決めであるかを判断することが困難な場合がある。

パートナーが、不当な情報により明確に示唆された行動を選択しなかった場合は、反則行為はなく、スコア調整は行われぬ。

### 第17条D項3 プレイヤーが順番外のパスによりコールする権利を奪われた場合

#### 例14：

W	N	E	S
Pass	Pass	-	Pass

4つのハンドが全てボードに戻された場合は、調整は行わない。(17条D項2)

それ以外の場合に、ディレクターが呼ばれた場合は、Wに順番外のパスを受け入れる選択肢を与える。(まだコールの後パスが3つ続いてはいない)Wが再度パスすることを選んだ場合は、Eのビッドする順番となる。(SとWのパスは取り消される)これをWに注意深く説明しなければならない。Wがパスを選ばず、例えば1Dをビッドした場合は、オークションは通常通り進行する。

#### 例15：

オークションが以下のように進んだ場合：

W	N	E	S
Pass	1H	Pass	Pass
-	Pass	Pass	

この場合もパスが3つ続いたが、そのうち1つは順番外のパスである、この例ではEは順番外のパスの後でパスしたが、Eは順番外のパスを受け入れることができるため、それは反則行為とはならない。Nのパスのみが潜在的に不当な情報となる。

### 第20条F項 コールの説明

この規則は一般的に、説明を求められた場合、プレイヤーは実際に行われたコールや、行われなかったが関連して代わりにできるコールについてのパートナー間の了解事項を説明する義務があると定めている。この義務は、実際のハンドが、了解事項と違っている場合でも変わらない。

#### 例16：

W	N	E	S
1H	3C*	P	3S**

NのハンドはS:Q6 H:6 D:953 C:AQJ8652で、Nはクラブの長い弱い手を示したつもりだっ

たが、取り決め上は、これはダイヤモンドとスペードを示すため、ビッドの間違いである。これ自体は反則行為ではない。Sはアラートして3Sをビッドする。もしアラートがなければ、Nは、ナチュラルな3Cに対する3Sは長いスペードを示すと解釈するはずだが、アラートがあったため、Nは自分のビッドは間違いで、Sの3Sはダイヤモンドよりスペードを選んだビッドだったことに気付く。Nは3Sをアラートし、その意味を説明する義務がある。Nは不当な情報を得ており、その後の行動の選択が制限されるが、自分たちの取り決めについては正しく説明しなければならない。その意味ではビッドが間違いだったことを知ったことは不当な情報ではない

同じオークション(1H-3C)だが、Nのハンドが、S:KJ874 H:94 D:AQ1083 C:6だったとする。今回はSが取り決めを忘れて3Cをアラートしなかった。これは反則行為であるが、Nはそれを指摘してはならない。Nはパートナーが3Cをアラートすべきだったことを相手方に告げてはならない。パートナーは暗示的に間違いに気付くかもしれないが、その場合は相手方も気付くことになる。

#### 例17:

オークションが以下のように進んだとする:

W	N	E	S
1H	3C	3H	4C*

3Cにアラートがなかったので、Nは、4Cはクラブのサポートを示すと仮定するが、取り決め上は、4Cはダイヤモンドかスペードのサポートのある強い手を示す。従って、Nは4Cをアラートし、聞かれればそのように説明すべきである。この義務は20条F1項5(a)のパートナーの説明が間違っていることを示唆してはならないという規定に優先する。その条文は、プレイヤーは73条A1項1:「オークションおよび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」に従うよう求めている。

アラートを行うことや、質問に答えることはパートナー間の合法的な情報伝達手段ではなく、対戦相手に正しい情報を伝えるための手段である。首を振ったり、顔をしかめたりする行為は、何か異常なことが起きていることがパートナーに伝わってしまうため許されない。そのような行為により両者に不当な情報が伝わることになる。このケースでは、Sは4Cの説明の後ディレクターを呼び、3Cに対してアラートを怠ったことを申告すべきである。その後は、Sはパートナーのアラートや説明を聞かなかった前提でビッドしなければならない。より正確に言えば、Sは不当な情報を得ているため、他に論理的選択肢がある場合は、不当な情報により明確に示唆されるコールやプレイを選択してはならない。

## 説明の要求

コールに関する説明を求める場合の制約についていくつかの誤解がある。質問をすることが自動的に質問者のその後の行動に関係するとみなされるべきではないが、質問の答えによっては、質問者の行動が影響されることはあり得る。質問の答えに関わらずパスする場合は質問するべきではないという考え方は正しくない。そのような前提そのものが不当な情報になる。但しプレイヤーは、質問そのものは合法的であっても、内容や尋ね方によっては不当な情報になってしまう場合があることに留意すべきである。

プレイヤーは、誤った説明を誘発する目的でコールに関する質問をしてはならない。また、規則はパートナーのために質問することを禁じている。従って、プレイヤーは相手方の了解事項をすでに知っている場合は、コールに関する質問をするべきではない。

## 第21条 間違った情報

オークション期間が終了する前に(つまり、オープニングリードが表向きに出される前に)あるプレイヤーがパートナーのコールについて間違った説明をしていたことが明らかになった場合は、最後にコールをした相手方は、ディレクターが正しい説明があればそのコールをしなかったであろうと判断した場合は、コールを変えることができる。

このケースに関して規則は大幅に変更された。旧規則では自身の間違った説明(またはアラート忘れやアラートの遅れ)に気付いたプレイヤーは、直ちにディレクターを呼びこれを訂正する義務があったが、新規則では、オークション中の最後のパス(これはオークション期間の終了ではない)まで待つことが許される[20条F項4(a)]。但し、旧規則同様直ちに訂正しても良い。今回の変更により、例えばペナルティダブルによる大量失点の可能性を少なくすることができる。

### 例18:

W	N	E	S
2H	Pass	4H	Pass
Pass			

Nは2Hの意味を尋ね、Eは「強い」と答えるが、Nが最後のパスをしてオークションが終了する直前に、2Hはウィーク2だと説明を訂正する。Eはストロング2Hに対して4Hしかビッドしなかったため、強くないことはシャーロック・ホームズでなくでも推測できる。Wも弱いことは明らかで、パートナーがある程度強いことがわかるので、Nは自動的にペナルティダブルをかける。Nの手はS:AQ7 H:8 D:K10984 C:Q1052。ディレクターはNに対して21条による救済を行う必要はない。Nは2順目のコールの時に相手方の事故に関する情報を

利用できる。

もしEがNの最後のパスの後で説明の間違いを訂正した場合は、ディレクターは必ずしもNに最後のコールの変更を許すとは限らない。N/S側が救済を受けるためには、正しい説明があれば、いくつかのコールを変えていたことを示す必要がある。これは、NもSもE/W側にビッドの誤解があったというだけでは、ダブルをかける理由にはならないと考えられるため、簡単な話ではない。

これは、ディレクターが、コールの変更を認めるかどうかを判断しなければならない事例である[2 1条B項1(a)]。ディレクターが判断を下す場合は、他のプレイヤーに余計な情報が伝わることをないように十分に注意しなければならない。裁定の結果を伝える際にハンドに関する情報は一切伝えてはならない。

正しい手順は、まずプレイヤーに対してどういう場合にコールを変更することができるかを、説明することである。場合によっては、ディレクターは、変更が許されるかどうかについての結果を伝える前に、さらに検討しなければならないこともある。コールの変更を認めない場合は、2 1条B項3を適用し、スコアを調整する。

コールの変更は自動的に認められるわけではないが、不当な情報があった場合と同様の基準が適用されるわけではない。間違った説明を受けたプレイヤーは非反則者であり、2つ目のコールが論理的選択枝の条件を満たしていれば、即ち、かなりの割合のプレイヤーが真剣に考慮の対象とし、何人かは実際に選択すると考えられる場合は、コールの変更は認められるべきである。

2 1条B項2の条文は、反則側の取り消されたコールに関して、通常の不当な情報に関する基準を反映させるために変更されている。2 1条B項3は変更されていない。同項は、反則側が得た利益を取り除くことに関してのみ述べているが、ディレクターは1 2条B項1により、非反則側が違反行為によって受けた損害を補償する権利を与えられていることに留意すべきである。

### **第23条 同等なコール**

この条文は今回新設されたものである。旧規則の23条は、強制されたパス等のケースで、反則側が、違反行為の時点でその行為により自分たちが利益を得る可能性があることを知り得たことにより相手方が受けた損害に関するもので、新規則では72条の一部になっている。

23条は新しい概念：同等なコールを定義している。この概念は2007年版規則の27条（不十分なビッド）に関連して導入され、現在はより一般的な形で取り入れられている。この概念は拡大され、あるコールがより詳細なコールで置き換えられる場合は、通常有害な情報は発生しないと解釈されている。この概念の適用により、このようなコールの言い直しの後は、オークションは通常通り続行することが許され、相手方に損害は発生しない。このようなアプローチでは、ハンドの強さよりも示されるスーツがより強調されるが、示されるハンドの強さが当初のコールとあまりに異なる場合は同等なコールとはみなされない。

同等なコールとみなされるためには、以下のいずれかでなければならない：

- ・取り消したコールと同じかほぼ同じ意味を持つ
- ・取り消したコールの意味の一部だけに限定する
- ・取り消したコールと同じ目的（リレーやアスキングビッドなど）を持つ

新しいコールが取り消したコールと同じ目的を持つ場合は、示される強さやスーツが同じでなくても良い。そのコールは定義により同等である。また、取り消したコールと新しいコールが同等の場合は、不当な情報は発生しない。

同等なコールとそうでないコールによる置き換えの例は、この注釈の27条B項1(b)、30条B項1(b)(i)、31条A項2(a)及び32条A項2(a)の各項の適用に関する説明を参照のこと。

#### **第24条 オークション中に見えたカード**

この規則は今回変更された。2007年版規則の1行目の「オークション期間」という用語が「オークション」に置き換えられた。これは、最初のコールの前にカードが見えた場合は、24条ではなく16条D項1が適用されることを意味する。

オークション終了後（即ち説明期間中に）ディクレアラ側（ディーラー側）のカードが見えてしまった（リードされたのではない）場合は48条が適用される。ディフェンス側のカードが見えた場合は49条が適用され、最終的にはペナルティカードになる。

#### **第25条 コールの言い直し**

プレイヤーは意図したコールを言い直すことは許されない。すでに言い直しをしてしまった場合は25条B項1が適用される。ディレクターはプレイヤーに意図したコールを言い直す機会を与えるべきではない。

残るは意図と異なるコールをしてしまった場合の取り扱いであるが、これは通常は、ビデオ

ングボックスから誤ったカードを抜き出してテーブル上に置いてしまった場合に発生する。パートナーがまだコールしていなければ、誤ったビディングカードを戻し、意図していたコールに置き換えることができる。この場合、誤ったカード自体はビディングに関する情報を伝えていないので、不当な情報は発生しない。誤ったコールは行われなかったものとみなされる。但し、LHOが意図と異なるコール（機械的な誤り）の後ですでにコールしていた場合は、罰則なしでそのコールを取り消すことができる。取り消されたコールに関する情報は相手方にとっては不当な情報で、パートナーにとっては正当な情報である。

通常は、誰もビッドせずにパスが4回続けばオークションは終了するが、3番目または4番目のパスが意図と異なるものだった場合は、4つのハンドがボードに戻されるまでは訂正することができる（17条D項2）。

時には、あるコールが意図と異なるかどうかの判断が難しい場合がある。ディレクターは、プレイヤーが一瞬たりともそのコールを考えなかったと確信できる場合のみ、そのコールは意図と異なると判断すべきである。誤りは指の誤りでなければならず、頭脳の誤りであってはならない。大きな誤りであるが、意図と異なるコールではない例は以下の通り：

#### 例19：

Nが1Hとオープンし、Eはパス、Sは4Cとビッド、これはスプリンターでハートのスラムへの興味を示す。Wはパスし、Nはしばらく考えた後、スラムトライはしないと決断するが、誰も4Hをビッドしていないことを忘れてパスをする。Nは直後に間違いに気付いてディレクターを呼ぶ。

Nはディレクターにパスするつもりは全くなかったと主張するが、ディレクターはこの主張を受け入れるべきではない。Nは一瞬パスをするとオークションは4Hで終わると考えた。Nが4Cでプレイする意図はなかったことは間違いないが、それは考慮されない。2017年版規則では全般的に条文が改善されている。25条A項2及びプレイ期間に関する同様の条文である45条C項4(b)では、「集中力の途切れ」という語句を使用しており、ディレクターがコールの言い直しを許すかどうかの判断を行う場合の根拠としている。

旧規則ではさらに、考えるための間を置いてはならないという条件もあったが、解釈が難しいためこの条件は削除された。そのコールが意図と異なるコールであったかどうかは、訂正にかかった時間の長さとは無関係である。プレイヤーは、何をコールするかを決める前にビディングカードを取り出すこともあり得る。取り出したコールが意図しなかったコールであった場合は、2017年版規則は、コールの言い直しを認めている。

意図と異なるコールか意図したコールかの問題に戻ると、ディレクターは人の心を読むことはできないので、常にその区別ができるとは限らないが、事実関係や関連状況を考慮し、何が起きたかを判断するのがディレクターの仕事である。あるペアが、ハンドをアーティフィシャルに伝える特殊なシステムを使用し、アスキングビッドやリレーを多用している場合は、ビディングの誤りが起こりやすいが、プレイヤーは、行ったコールは意図と異なるものであったと主張して救済を受けるべきではない。但し、ディレクターが、プレイヤーがそのコールを行った理由をどうしても発見できない場合は、そのコールは意図しなかったものであると判断することは不合理ではない。そのようなことは起こりうる。

25条A項による言い直しを許すかどうかを判断する場合の手順については、不当な情報や説明の間違いがあった場合に同様に非反則側にコールの言い直しを許すかどうかの判断を行う場合の手順と比較することができる。後者の場合は、ハンドについての情報を極力与えないようにしなければならないが、25条の場合、状況は異なる。該当のコールが意図と異なるものであった場合は、意味のある情報は伝わっていないし、意図したものであった場合は、ディレクターは言い直しを認めることはない。従って、25条を適用する場合は、ディレクターは、単に、コールが意図したものであったかそうでなかったかの判断に基づき裁定を行う。

旧規則では、意図と異なるコールは、プレイヤーがどのような理由で自身の間違いに気付いたかに関わらず、言い直すことが許されるという脚注があったが、新規則ではこれは25条A項3として本文に取り入れられた。

## 第26条 コールが取り消された後のリードの制限

この規則はコールが取り消されて別のコールに置き換えられた場合のプレイにおける調整について述べている。この規則は2017年版において大きく変更され、2つのコールが同等である場合リードの罰則がなくなった。同等でない場合は、ディクレアラーは合法的なオークションの中で特定されなかった任意の1つのスートのリードを禁止することができる。これは取り消されたコールに全く無関係のスーツを含む。

あるスートがリードの禁止の対象から除かれるためには、合法的なオークションの中で、そのスートが示される必要がある。

### 例20：

Nがディーラーだが、Eが2Hとオープンし、これは5枚ハートとどちらかのマイナーで1の代のオープンより弱い手を示す。Sはこの2Hを受け入れず、Nが1NTとオープンし、Eは2Hとオーバーコールする。これはハートとマイナーを示し、基本的には取り消されたコールと

同じ意味を持つが、もっと強い手の可能性もある。この2Hを取り消された2Hと同等とみなすことは合理的であると考えられ、リードの制限はない。

**例 2 1 :**

状況は同じだが、今回は2Hのオーバーコールはハートのみを示す。

合法的なオークションは以下のようになった

W	N	E	S
	1NT	2H	2NT
Pass	3C	X	3D
All Pass			

2NTはlebensohlでダブルはクラブを示す

今回は2つの2Hは同等ではないため、26条B項が適用される。Eは2つのスーツを合法的に示したが、リードの制限を免れることはなく、スペードかダイヤモンドのリードが禁止される。旧規則では、Eはオークション中に2つのスーツを合法的に示したので、リードの制限は適用されなかったと考えられる。

**例 2 2 :**

W	N	E	S
	Pass	2D	3D
X	Pass	<del>2H</del>	
		All Pass	

2Dは4-4-1-4の11-15 HCPを示す。

Eは不十分な2Hをパスに直したので、26条B項が適用されるが、今回はEの2Dが、4つのスーツ全ての長さを示したので、リードの制限はない。

26条B項の条文には16条C項2に関する参照がされていないが、コールの取り消しに伴いリードの制限を受けているプレイヤーは16条による制約も受ける。この不当な情報に関する制約は、プレイの期間中、つまり、ディクレアラーが26条により不当な情報には関係しないスートのリードを禁止する権利を行使した後も継続する。

## 第27条B項 不十分なビッドが受け入れられなかった場合

27条B項1は、2017年版規則では若干変更された。27条B項1(a)の、ナチュラルなコールを、罰則なしで同じデノミネーションの最も低い十分なコールに訂正することを許す条文が拡張されている。現在は、同じデノミネーション(単数または複数)を特定する最も低い十分なビッドへの訂正が罰則なしに許される。27条B項1(b)は同等なコールへの罰則なしの訂正を許している。

あるコールがあるデノミネーションを特定するためには、その特定のデノミネーションの内容に関する情報を示さなければならない。これは、あるスートの長さやコントロール、または短さを保証することを意味する。言い直しのコールはアーティフィシャルでもナチュラルでも良い。27条B項1(a)に関連してパートナーがパスを強制されないためには、言い直しのコールは同じデノミネーションの同じタイプの特性を示す必要がある。

1S-P-3H(スプリンター)というシーケンスでは、3Hはスペードの長さでハートの短さを同時に示す。従ってパートナーを制約しない言い直しのコールもスペードの長さでハートの短さを保証する必要がある。

規則の変更の趣旨は、不十分なビッドが不当な情報を発していない場合は、オークションを通常どおり継続することを許すことにある。27条B項1(a)または27条B項1(b)により不十分なビッドを訂正する場合は、16条(不当な情報)及び26条(リードの制限)は適用されない。

27条D項は新しい23条C項と同様の目的を持っている。反側側が、自分達の不十分なビッドから助けを得て、そうでなければ到達できなかったコントラクトに到達した場合は、27条D項はディレクターにスコア調整を求めている。ディレクターは、「この結果は不十分なビッドがなければ起こり得なかったか」という質問に答えるべきであり、その答えが「イエス」の場合は27条D項を適用してスコアを調整する。

いくつかの事例を見てみよう(Wがオープンし、不十分なビッドは受け入れられない):

### 例23:

1C-1S-1H(4枚以上のハートと6点以上を示す)

ダブルへの言い直しは認められる。1Hと同じ意味を持つか、または取り決めによってはハートとダイヤモンドを示すため、ハートのみを示す1Hの意味の範囲に含まれるからである。2Hへの言い直しも27条B項1(a)により認められる。

**例 2 4 :**

テイクアウトダブルは通常特定のスーツを示さない。Wが1Sとオープンし、Nが1Hをビッドして受け入れられなかった場合、ダブルへの言い直しは許されないが2Hへの変更は許される。(コンベンションカードにダブルは4枚ハートを保証するという記載がある場合は、1Hオープンが4枚以上の場合はダブルへの言い直しが認められるが、5枚メジャーの場合は認められない)

**例 2 5 :**

Wが1NTとオープンし、Nが1C(16点以上を示すアーティフィシャルオープン)をビッドして受け入れられなかった場合は、ダブルへの言い直しは1Cと同じ強さ(16点以上)を示すため、27条B項1(b)により認められる。

**例 2 6 :**

2NT・P・2C(1NTオープンに対するメジャーアスキングのつもり)

メジャーを尋ねる十分なレベルのビッドへの言い直しは、5枚メジャーを尋ねるビッドの場合も含めて同等なコールとして認められる。(23条A項3)

**例 2 7 :**

Sはエースアスキングの4NTをビッドし、Wが5Dとオーバーコールする。Nはこれに気付かず1枚か4枚のキーカードを示す5Cをビッドする。NSが、パスが1エース(またはキーカード)を示すコンベンションを使用している場合は、パスへの言い直しを認める。Nのパスも取り消された5Cもエースの枚数を示すが、エース1枚を示すコールの方が1枚か4枚を示すコールよりもより狭い範囲に限定されているからである。(5Cが0枚か3枚のキーカードを示す場合は、ダブルが同じ位置付けになる)

ダブル、リダブルへの言い直しは自動的に禁止されてはいないことに注意。これは2007年版規則で変更された。

**例 2 8 :**

1NT・2S・2D(ハートへのトランスファー)。Eが3Hをビッドすればオークションは通常通り進行する。これは新しい27条B項1(a)による。

**例 2 9 :**

1NT・2S・2D(ハートへのトランスファー)。E/Wはlebensohlをプレイしており、Eは2NTをビッドしてパートナーに3Cをビッドさせた後3Hをビッドすることができる。この2つのビッド(2NTと3H)を合わせると不十分な2Dに近い意味を持つが、2NTそのものはそうでは

なく、27条B項1(b)の条件を満たさない。2NTに言い直した場合は、パートナーは常にパスをしなければならない。

**例30：**

2NT - 2S (Nは1NTにオーバーコールをしたつもり；2Sは5枚スペードと4枚以上のマイナーを示す)。3Sが同じハンドを示す場合(つまり、2NTに対しても1NTと同じコンベンションを使用している場合)は言い直しが認められるが、3Sがスペードのみを示す場合は、パートナーは常にパスしなければならない。

**例31：**

1NT - P - 2D - 3C

2H (3Cに気付かずトランスファーを受け入れた)

2Dに対して自動的に2Hをビッドする場合は、不十分な2Hは何も情報を発していないため、あらゆる合法的なコール(パスも含む)への言い直しが許される。マキシマムの際は3Hをビッドし、それ以外は2Hをビッドする取り決めの場合は、3Hは同等なコールとはみなされない。これは(取り消された)2Hと3Hはお互いに排他的な関係にあることになり、23条A項2に該当しないためである。

**例32：**

1C - P - 1H - P

1S - 2D - 2D (4<sup>th</sup> suit forcingのつもり、2Dオーバーコールを見逃した)

3Dとビッドすればオークションは通常通り継続する。3Dは2Dと同じ意味を持つと考えられる。より強いハンドの場合もあり得るが、2Dにより示されるハンドに含まれる。

プレイヤーが、ディレクターを呼ばずに不十分なビッドを言い直そうとした場合は、LHOが不十分なビッドを受け入れた場合を除いては、2番目のコールが合法的であればそれが有効となる。その後ディレクターはそれが同等なコールであるかどうかを判断する。同等でなければパートナーは常にパスをしなければならない。同等であればオークションは通常通り継続する。27条B項3により認められないダブルまたはリダブルは取り消され、パートナーは常にパスをしなければならない。

**不十分なビッドの後の手順**

上述の手順に関わらず、不十分なビッドをしたプレイヤーのLHOはそれを受け入れることができる。但し、LHOは受け入れるかどうかの判断をする前に、反則者が罰則なしに言い直すことができるコールが存在するかどうかを知る必要がある可能性があるため、20条F項1に従って反則者のパートナーに、考えられる言い直しのコールについて質問すること

ができる。

ディレクターも反則者に対して、不十分なビッドをした時に、実際は何をビッドしようとしていたかを尋ねる必要がある場合がある。その場合は不当な情報を避けるために、テーブルから離れた場所で尋ねるべきである。反則者が、言い直そうとしているコールが27条B項1の条件を満たすかどうかを知りたいと申し出た場合も、ディレクターはテーブルから離れた場所で回答すべきである。

#### 第27条D項 非反則側が損害を受けた場合

27条D項は、取り消されたコールから得られた付加的な情報により反則側が利益を得た場合の取り扱いについて定めている。不十分な1NTレスポンス(1D-2C-1NT)が2NTに言い直された場合、不十分なビッドから得られた情報は正当なものであり、パートナーは、レスポンドのハンドが9HCP以下であるという情報を利用できる。但し、不十分なビッドがなければ2NTをビッドすることは不可能であると考えられ、それにより相手方が損害を受けた場合はスコアを調整する。

同様に、ディクレアラールとダミーが逆になり、オープニングリードが違ったために、結果的に反則側が利益を得た場合も、27条D項により、不十分なビッドがなかった場合に想定される結果にスコアを調整する。

例33：

ディーラーN/両サイドノンバル

S J108

H 9

D QJ106

C AJ854

S AK

H 10765

D 853

C 10932

S 972

H AKQ3

D 972

C KQ7

S Q6543

H J842

D AK4

C 6

W	N	E	S
	Pass	1C	2C(5-4のメジャーを示す)
1NT		TD!	
2NT	All Pass		

Wは2Cを見ていなかった。2NTに言い直し、オークションは制限なしに進んだ。

ディレクターが見守る中で、2NTは2ダウンした。スコアを調整すべきだろうか。

ディレクターがテーブルで見ているならば、不十分なビッドがなかった場合に同じ結果になったかどうかを判断できるかもしれない。規則に精通しているプレイヤーなら違反行為に対応している時にスコア調整の可能性に言及するかもしれない。経験豊富なペアならば自分たちは損害を受けたと考えるかもしれないし、経験の浅いペアは何かがおかしいと感じるがそれをどう表現すればよいかわからないかもしれない。1NTのビッドがなかったものとして考えるとWはパスするしかなく、Nが2Sをビッドしそれが最終コントラクトになる。2Sはおそらく3メイドになりそうなので、そのようにスコアを調整する。

## 第28条 順番通りとみなすコール

Sがディーラーだが、Wが1Hとオープンし、その後でSが1Dとビッドした。Sは1Hのビッドに気付かなかったか、またはそれにかまわずオープンしたかった。28条B項はこれを許している。1Hのビッドは取り消され、1Dオープンした後Wのビッドの順番となる。取り消されたコールから得られる情報はEにとって不当な情報であるが、同様の情報が合法的な行動、例えば1Hオーバーコールによって得られた場合は、不当な情報ではなくなるか、不当な情報の量が減少する。

Sがディーラーで、Eが1Hとオープンした後Sが1Sとビッドした場合は、状況は複雑になる。Sは順番外のビッドに気付いた上でオーバーコールしたかもしれないし、1Hのビッドを無視してオープンしたかったかもしれない。ディレクターはSの意図を確かめなければならない。Sは1Hを受け入れてオーバーコールをしたかったのか、1Sオープンをしようとしたのかである。オーバーコールの場合は、オークションはそのまま継続するが、そうでない場合は、1Hのビッドは取り消され、Wにとって不当な情報となる。

Sがディーラーで、Wが順番外のパスをした後でSが1Dをビッドした場合は、状況は異なる。Sはオープンしたつもりだった可能性が高いが、Sにその意図を確かめることは悪いことではない。

ディレクターは、29条A項は28条B項に優先しないことを理解しなければならない。

反則者の左手に座っている場合は、正しいコールの順番で行動を起こすことにより調整を受ける権利を失うことはない。

### 第29条C項 順番外のコールがアーティフィシャルの場合

29条C項についての解説は31条A項の解説を参照のこと。

### 第30条A項 RHOのコールの順番での順番外のパス

LHOがこの順番外のパスを受け入れない場合は、反則者は正しいコールの順番でパスをしなければならない。

### 第30条B項 パートナーまたはLHOのコールの順番での順番外のパス

30条B項は30条A項とは全く異なる。まず、パートナーは、取り消された順番外のパスから得られる情報は不当な情報であるという以外の制約は受けない。反則者自身もパスを強制されることはない。反則者が取り消されたパスと同等なコールを行った場合は、オークションは正常に進行する。それ以外のコールを選んだ場合は、パートナーは1回パスをしなければならない。

#### 例34：

Nがディーラーで、オークションは以下のように進んだ。

W	N	E	S
	Pass	-	-
Pass			

Wのパスが受け入れられない場合、Eの行動の選択は不当な情報によって制約されるが、Wが順番外のパスと同等なコールを行えば、事実上の問題は発生しない。

例えばEが1HとオープンしSがパスしたとする。この場合Wの選択肢にはパス、2H、1NT、3H、2NT(その意味による)、バーゲンレイズなどが含まれる。これらのコールは、パスを除いて、全て取り消されたパスによって示されるハンドの集合体の部分集合と考えられるため、同等なコールである。(パスは同じ意味のコールであり、当然同等である)

Wが同等でないコールを選んだ場合のみEは1回パスをしなければならない。

### 第31条 順番外のビッド

原則的な取り扱いとは30条(及び32条)と同様である、

以下の事例では全てWがディーラーで順番外のビッドは受け入れられない。特別な取り決

めは存在しない。

### 第31条A項 RHOのコールの順番

合法的なコールが順番外のビッドと同等な場合は、オークションの制限はない。そうでない場合は、パートナーは1回パスをしなければならない。

#### 例35：

W	N	E	S
1NT	-	<del>2D</del> (順番外のビッド、ハートへのトランスファーのつもり)	
	2D	2H (Eのビッドはハートを示すため、オークションは制限なしに続行される)	

### 第31条B項 パートナーまたはLHOのコールの順番

パートナーは不当な情報による制約を受け、反則者には本条A項が適用される。

#### 例36：

W	N	E	S
		<del>1C</del> (2枚以上、受け入れられなかった)	
1S	X	?	

10HCP以上を示すリダブルは同等なコールである。

10-11HCPのバランスハンドを示す2NTは同等ではない。

#### 例37：

W	N	E	S
	<del>1C</del> (取り消された)		
1S	?		

ダブルは同等なコールではないが2Cは同等なコールである。

#### 例38：

W	N	E	S
	<del>2D</del> (マルチ、取り消された)		
1D	?		

2H (ウィーク) は同等なコールである。

**例 39 :**

W	N	E	S
Pass	1NT	Pass	2H トランスファー
-	2S- (順番外)		
3C	?		

2Hに対して自動的に2Sをビッドする取り決めの場合は、Nは何をビッドしても良い。2Sのビッドは何も示していないため、全てのコールが2Sと同等である。

**第 32 条 順番外のダブルとリダブル**

順番外の(リ)ダブルが認められない場合は、36条B項が適用される。それ以外の場合は、31条と同様の対応を行う。つまり、反則者が同等なコールを行えば、オークションは正常に進行し、そうでない場合は、パートナーは1回パスをしなければならない。

**例 40 :**

W	N	E	S
1S	Pass	-	X

Sにとって幸運なことに、Eが何をコールしてもSのダブルは取り消されたダブルと同じかまたはより詳細な意味を持つと考えられるため、同等なコールである。(より高いレベルのビッドに対するダブルが、やはりテイクアウトであるということを前提として)

**第 40 条 パートナー間の了解事項**

管轄団体はパートナー間の了解事項を規制することができる。管轄団体は、何が特別な了解事項に該当するかを定義し、その使用を規制(または禁止)することができる。また、あらゆるアーティフィシャルコールのサイキックを制限することができる。

パートナーが質問をしたり質問に答えた場合に、了解事項を変えることは16条違反である。自分たちが反則行為をした場合の後の行動に関する事前の了解事項は禁止されている。管轄団体は、相手方の違反行為の後で了解事項を変えることを禁止することができる。

[40条B項2(a)(iv)] 但し、相手方の合法的なコールの意味によって了解事項を変えることは常に許される。

自分のハンドからみて、相手方がアラートを怠っていると推測される場合にのみ質問することは好ましくない。典型的な例は下記の通り。

#### 例 4 1 :

W	N	E	S
Pass	1D	3C	

3Cはアラートされなかったが、SのクラブはKJ1073でメジャーには何も持っていないため、Sは、Eはメジャー 2 スーターを示したかもしれないと考えて3Cの意味を尋ねた。このようなことが2回あれば、パートナーはその質問が何を意味するかを推測することができる。これは許されない。質問をすることと、そのプレイヤーのハンドに推測可能な相関関係があったはならない。

プレイヤーが、相手方のコンベンションカードをいつ参照できるかに関して、40条B項2(c)に条件が追加された：相手方がパートナーのコールの意味について質問した時に、その答えが、相手方がそれまでに行ったコールの意味による場合である。

管轄団体が、ペアの一方がシステムの一部をパートナーとは異なる内容でプレイすることを許すことができるという条文は、今回削除された。

40条B項4は、あるペアが許されていない了解事項を使用していた場合の取り扱いについて述べている。手順上の罰則が科される可能性がある他、相手方が損害を受けたとディレクターが判断した場合は、スコアを調整する。これは、ディレクターは自動的に人為的調整スコアを与えるのではなく、実際の結果を待って、必要な場合のみスコアを調整すべきであることを意味する。

#### 第 4 1 条 プレイの開始

ディクレアララーがオークションの復唱を求めることができる最後の機会は、第1トリックにダミーからプレイする時である。(LHOのリードに対して)ディクレアララーは、自分がプレイする順番の時に特定のコールに対する説明を求めることができる。これは自分のハンドからプレイする時でも、ダミーからプレイする時でもよい。

41条C項は、どのプレイヤーも自分のプレイの順番に、コントラクトは何か、及び、それにダブルまたはリダブルがかかっているかを尋ねることができるが、誰が(リ)ダブルをかけたかを尋ねることはできないと定めている。

オープニングリードがテーブル上に表向きに出された後は、オークションに戻ることはできない。47条E項は、間違った情報に基づいたオープニングリードは、表向きに出された後でもダミーのカードがまだ1枚も見えていない場合は、取り消すことができると定めて

いる。

4 1 条D項にダミーがハンドを広げるやり方がより詳細に定められた。降順に縦に並べそれぞれの縦列は間隔を置いて並べる。

ダミーのハンドが正しいことを保証するのはディクレアラ側（ディーラー側）の責任である。例えば、ディフェンス側は、ダミーのハンドの枚数が正しいか、あるいはダミーが、ディクレアラが指示していないカードをプレイしていないか、等について注意を払う義務はない。

#### **第 4 2 条 ダミーの権利**

##### **第 4 2 条A項 3**

ダミーはスートにフォローするという新たな義務が追加された。（ディクレアラが指示したカードをプレイするとリボークになる場合等）

#### **第 4 3 条 ダミーが受ける制限**

4 3 条A項 3 は、ディフェンダーはダミーにハンドを見せてはならないと定めており、4 3 条A項 2 (c) はダミーがディフェンダーのハンドを見ることを禁じている。ダミーが4 3 条A項に違反した場合は、4 3 条B項 2 (b) 及び4 3 条B項 3 による調整が適用される。

##### **第 4 3 条B項 2 (b)**

ダミーが本条A項 2 による制限の一つに違反した後、ディクレアラがスートにフォローしなかった時にリボークしていないか注意を喚起した場合は、リボークは訂正され、1 トリックまたは2 トリックがディフェンダー側に与えられるが、ダミーが違法な質問をしたトリック以降にディクレアラ側が取ったトリックのみが調整の対象となる。

##### **第 4 3 条B項 3**

この条文は両サイドが違反行為を行った場合を扱っている。ダミーが本条A項 2 による制限の一つに違反し、ディフェンダーの一人が順番外のリードや、パートナーがプレイする前にプレイする等の違反行為を行ったとする。ダミーがこの違反行為を指摘した場合は、通常の調整は行わずにプレイを継続する。（例えば、順番外のリードはそのまま受け入れられ、反則行為の結果見えたカードは罰則なしにハンドに戻される等）成立していないリボークは訂正されなければならないが、取り消された行動からの情報は両サイドに対して正当な情報となる。

この結果ディフェンス側が利益を得た場合は、ディレクターはディフェンス側のスコアのみを調整する。ディクレアラ側のスコアはテーブル上のスコアがそのまま残るため、バラ

ンスしない結果となる。一方、ダミーがA項の制限に違反していない状態で、ディフェンダーの違反行為を指摘した場合は、ディレクターは、通常通り関連する規則を適用するが、ディクレアラール側に手順上の罰則を科すことがある。90条参照。

#### **第45条 プレイされたカード**

カードがプレイされたとみなされる基準はディフェンダーとディクレアラールでは大きく異なる。

##### **第45条C項1**

ディフェンダーのカードがプレイされたとみなされるのは、パートナーに見えた可能性がある時である。実際にパートナーに見えたかどうかではなく、見えた可能性があったかが問題になる。従って、ディクレアラールとダミーの両者に見えた場合は、パートナーにも確実に見えたと考えられる。

##### **第45条C項2**

ディクレアラールの場合は、カードの見せ方が非常に重要になる。ディクレアラールが、誤ったカードを抜き出したことに気付いた場合、それを撤回することが許される。このカードは一方または両方のディフェンダーに見えてしまった場合でも、必ずしもプレイされたとはみなされない。カードをテーブル上に運んだ後、同じ動作でハンドに戻した場合もプレイされたことにはならない。ディクレアラールのプレイされたカードの定義はそのカードが静止した場合にのみ成立する。

##### **第45条C項4(b)**

ダミーからプレイするように指示したカードを変更できるのは、ディクレアラールがカードを名指しした場合のみで、ダミーのカードを触って指示した場合や、テーブル上のプレイされた位置に(ディクレアラールが自分で)置いた場合は変更できない。変更できる条件は25条A項と同等である。変更の理由が考えを変えたことであってはならないし、ディクレアラール側がその後でカードをプレイしてはならない。

25条(コールの言い直し)との文言の違いは、オークションは厳密に順番通りに進行するが、プレイは前のトリックに勝ったプレイヤーから始まるため、ディクレアラールがプレイする前に、ダミーが2トリック連続でプレイすることがあり得るからである。

ダミーからのプレイが変更された場合は、当然ディフェンダーは、変更前にプレイしたカードを取り消すことができる。取り消されたカードの情報はディクレアラールにとっては不当な情報である。

#### 第45条D項1

この規則によれば、ダミーが、ディクレアラールが指示しなかったカードをプレイした場合は、5枚のカードのプレイを取り消さなければならない可能性がある。両サイドが次のトリックをプレイする前に間違いが指摘された場合は、プレイを訂正しなければならないからである。ディクレアラールがダミーのカードを指定するが、誤ったカードがプレイされる。そのトリックは終了し、次のトリックのリードがテーブル上に出される。この時点でディクレアラールが間違いに気付けば、ダミーから意図したカードをプレイすることが許される。

ディレクターはRHOに、プレイしたカードを変更しなければ、ディクレアラールもプレイしたカードを変更することはできないことを説明するべきである。しかし、LHOはパートナーやディクレアラールの行動にかかわらず、元のカードを別のカードに置き換えることができる。規則には明記されていないが、次のトリックでリードされたカードは取り消すことができる。

ディクレアラール側が反則側と考えられるため、ディフェンダーの取り消されたカードに関する情報は、ディクレアラールにとって不当な情報である。

#### 第45条D項2

新規則は、ディクレアラールが、ダミーが指示に従わずに間違ったカードをプレイしたことに気付くのが遅すぎた場合についても定めている。遅すぎた場合とは、すでに両サイドが次のトリックにプレイしてしまった場合である。この場合はそのトリックは成立して、プレイは継続し、取り消されるカードはない。リードがダミーからだった場合、フォローしなかったプレイヤーはリボークしたとみなされるが、これはダミーからプレイされたデノミネーションのカードを持っていた場合のみである。ディレクターがこのような違反行為を調整する場合は、ディクレアラールがリボークした場合は64条A項を適用し、ディフェンダーの場合は64条C項1を適用する。

#### 第45条F項

45条F項の最後の条文を適用する場合、ディクレアラールが、示唆されたカードを示唆がなくてもプレイしていたと考えられる場合、さらに厳密に言うと、他に論理的選択肢がなかった場合は、ディレクターは、ディフェンス側が損害を受けたと判断すべきではない。

#### 第46条 ダミーのカードの不完全または無効な指定

この規則は、最も誤解・誤用されている規則の一つである。46条B項序文の括弧書き「ディクレアラールの意図について、疑問の余地がない場合を除く」を理解することが重要である。

#### 例 4 2 :

ダミー

C KJ6

ディクレアラ

S 6

C 73

コントラクトは4Sで、ディクレアラは8トリック取っており、前のトリックはハンドが勝った。クラブのAとQはまだプレイされておらず、ディフェンダーのクラブはまだ5枚残っている。ディクレアラはスモールクラブをリードし、Wは8をプレイする。ディクレアラはしばらく考えた後、「わからない、どれか出して(I don't know, play one)」と言う。ディフェンダー側はディレクターを呼び、46条B項5により、ダミーからのプレイをディフェンダー側が指定できるので、クラブの6をプレイするよう要求するが、これは合理的な裁定ではない。Sがコントラクトを作るためにクラブのJかKのいずれかをプレイしようとしていたことは明白であり、このうちどちらをプレイすべきかわからなかったのである。従ってディフェンダーはJかKのどちらをプレイするか指定できる。もちろん、ディクレアラはこの発言によって、コントラクトがメイクするチャンスを50%から25%に減らしてしまったことになる。

この条文のもっと一般的な適用例としては、ディクレアラが「何でも良い」という意味のことを言った場合である。ディクレアラの意図は、ほぼ確実に「スモールカードなら何でも良い」ということであり、ディレクターは、ダミーのエースをディスカードすることを要求すべきではない。

#### 第 4 7 条 E 項 2 プレイされたカードの取り消し (間違っ た情報に基づく)

興味深いことに 21 条 B 項 1 (a) と比較すると、この規則にはディレクターが、プレイヤーが正しい情報を得ていれば、別のカードをプレイしていたであろうという判断をする必要があるという条件がない。ディクレアラは単に、正しい説明を受ける前にプレイしたカードを取り消すことが許される。この権利は、そのトリックに別のカードがプレイされていれば消滅するが、ディレクターは後でスコアを調整することができる。この規則は変更されていない。

変更があり、かつ混乱が起きる可能性があるのは、16 条 C 項 (不当な情報) に関する括弧書きによる参照である。ディレクターは、相互参照は有用ではあるが、常に存在するとは限らないことに留意すべきである。時には、適用されない条文に関する参照もある。36 条

A項や37条A項では26条B項（リードの制限）が適用されない、等の場合である。

16条C項に関する記述がない場合でも適用除外が明記されていない場合は、取り消された行動は反則側にとっては不当な情報である。

#### **第50条D項 複数のペナルティカードの処置**

ディフェンダーの両者に対してペナルティカードがある場合は、パートナーのペナルティカードによるリードの制限が、自分のペナルティカードをプレイする義務に優先する。

#### **例43：**

リード権を持つLHOにペナルティカード（SJ）があり、パートナーにメジャーペナルティカード（S7）がある。ディクレアラーはスペードのリードを禁止した。この場合S7はハンドに戻され、LHOはリードを保持する限りSJをプレイできない。

ディクレアラーがスペードリードを要求した場合は、S7はハンドに戻されLHOはSJをプレイしなければならない。奇異に思えるかもしれないが、この選択をすることがディクレアラーの利益になることもあり得るので、この選択肢が存在する。ディクレアラーが、S7がペナルティカードであることに関する選択権を行使しない場合は、LHOはSJをリードしなければならない、RHOはS7をプレイしなければならない。ディフェンダーの両者にペナルティカードがある場合の取り扱いは複雑で、経験豊かなプレイヤーでも全てを理解しているとは限らないため、ディレクターは明確な説明を行う必要がある。

#### **第50条E項 ペナルティカードからの正当なおよび不当な情報**

ペナルティカードは最初の合法的な機会にプレイされなければならないという情報は、両サイドにとって正当な情報であり、時には驚くべき結果をもたらす。コントラクトが4Hで、LHOのスペードはKQJ5でRHOにSAのペナルティカード（順番外のオープニングリードによる）がある。ディクレアラーがスペードリードを禁止しなかった場合は、LHOはS5をリードすることが許される。

2017年版規則では、基本的な変更がある。ペナルティカードから得られる情報は、そのカードがペナルティカードである限りプレイヤー全員にとって正当な情報である。上記の例では、RHOがAxからリードしたという情報は、パートナーにとっても正当な情報である。しかし、ペナルティカードが、プレイされたか、またはディクレアラーがリードを制限する権利を行使したために、テーブル上からなくなれば、ペナルティカード（上記の例ではSA）に関する情報は反則者のパートナーにとっては不当な情報になる。（50条E項2）

上記の例で、ディクレアラーがスペードリードを要求した場合は、SAはハンドに戻され、

LHOにとってパートナーがSAを持っているという情報は不当な情報となる。LHOはS5をリードすることは許されず(16条C項) 取り決めに従いKまたはQをリードしなければならない。

この変更は、マイナーペナルティカードに関する裁定に、より効果を持つと考えられる。マイナーペナルティカードは、数トリックの間テーブル上に存在し続けることが多いからである。その間は、パートナーに対する不当な情報は存在しない。

ディレクターは、50条E項4に従い、反則側がペナルティカードにより利益を得た場合は、それを取り除かなければならないことに留意すべきである。上記の例では、ディフェンス側がスペードを4トリック取ったが、ペナルティカードがなければ3トリックしか取れないと判断した場合はスコアを調整する。

### 第53条及び55条 順番外のリード

2017年版規則では、13トリック目の順番外のリードに関して若干の変更がなされた。これまでディレクターは「13トリック目は自動的にプレイされる」という原則で裁定を行ってきたが、今回それが規則として明文化された。13トリック目の順番外のリードは取り消され、それによってどちらがそのトリックを得るかが代わることはない。この条文はスコア訂正期限までに誰かが順番外のリードが気付くことを前提にしている。

ディクレーラーが誤ったハンドからリードした場合は、どちらのディフェンダーも、そのような発言をすることにより、そのリードを受け入れることができる。両方のディフェンダーが意思表示をし、それが異なっていた場合は順番外のリードの左手のプレイヤーの意見が優先される。(55条A項) この規則を正しく適用するためには、ディレクターは両方のディフェンダーに選択肢を示し(順番外のリードのLHOだけではなく) 必要な場合のみこの条文を適用すべきである。

55条B項及びC項は、順番外のリードに対して、ディフェンダーの両者が55条A項による受け入れを行わなかったことを前提としている。

53条B項を適用する場合は、ディレクターは28条B項と同様の手順を取る。Eがリード権を持つ時にNがリードし、その後Eがプレイした場合は、ディレクターはEがフォローしたのかリードしようとしたのかを確認しなければならない。一方、Wのリードの時にNがリードした後で、Wがプレイした場合は、Wはフォローしたのではなくリードしようとしたことは明らかである。

5 3 条C項は、ディクレアラーの順番外のリードに対してそのRHOがフォローするという、まれなケースについて規定しており、5 7 条(ディフェンダーによる早まったプレイ)が適用される。RHOは、ディクレアラーが正しいハンドからリードしていれば2番目にプレイするはずだったが、違反行為の後はそのトリックの最後にプレイすることになる。RHOの順番外のプレイにより、間違っただハンドからのリードを受け入れたことになり、パートナーに対して5 7 条が適用される。

5 3 条は両方のディフェンダーがプレイした場合(即ち順番外のリードと、その後正しいリード)は適用されない。この場合ディレクターは、まず相手方に順番外のリードを受け入れる選択肢を与える。相手方が受け入れた場合はもう一方のカードはメジャーペナルティカードになる。受け入れなかった場合は、順番外のリードのカードがメジャーペナルティカードになり、2番目のカードがそのトリックのリードとなる。

5 5 条C項をどう適用すべきかの事例は以下の通り：

#### 例 4 4 :

コントラクトは4SでダミーのスペードはKJ84、ハンドはA1072。2トリック目をハンドで勝った後、ディクレアラーはダミーからSJをプレイ、RHOはこれを受け入れない。ディクレアラーはハンドからS2をプレイしてダミーのKを出し、ダミーからSJを流してQのフィネスを成功させた。ディフェンダー側はディレクターを呼び、ディクレアラーは順番外のリードによりSQの位置を推測できたとして救済を求めた。多くのプレイヤーは、順番外のリードがフィネスを成功させる場合はそれを受け入れないため、ディレクターはスコアを調整する。

上記の例で、RHOが順番外のリードを受け入れた場合に、ディクレアラーがAをプレイしてLHOに対してQのフィネスをして成功した場合も、ディレクターはスコア調整を考慮すべきである。

#### 第 5 7 条 早まったプレイ

ディクレアラーは(反則者のパートナーに対して)特定のスーツのプレイを要求できる。これにより、パートナーが早まってプレイしたウィナーをラフすることを強制できる場合がある。(5 0 条D項)

上記は今回変更された点である。旧規則の5 7 条では、ディクレアラーが、反則者のパートナーがそのトリックでショウアウトを知っている場合に、あるスーツのプレイを禁止することはできたが、要求することはできなかった。

## 第58条 同時に行われたプレイ

リード権を持つLHOが2枚のスマールカードを出した（落とした）場合は、ディレクターはLHOの意図を確認する。（必要に応じテーブルから離れた場所で）

1. LHOがプレイしようとしたのは、見えた2枚のどちらでもない第3のカードだった場合は、見えた2枚は共にメジャーペナルティカードになり、ディクレアラーが2枚のうちどちらがリードされるかを選択する。
2. 見えた2枚のうちの1枚をプレイしようとしていた場合は、LHOが元々プレイしようとしていたカードがプレイされ、残りのカードはマイナーペナルティカードになる。

現実的には、ディレクターは上記1.の前提に立つべきではなく、プレイヤーは見えたカードのうちどれかをプレイするつもりだったと考えるべきである。これにより不当な情報を発する可能性がなくなる。仮定に基づく裁定を行うより質問に基づく方が確実である。

見えた2枚のカードの1枚が絵札だった場合は、絵札をプレイすれば残りのカードはマイナーペナルティカードになるが、スマールカードをプレイすれば、残りの絵札はメジャーペナルティカードになる。ディレクターはその後のトリックのプレイについても説明すべきである。

## 第61条B項3 リボークに関する質問

旧規則で物議を醸した、管轄団体にディフェンダーがパートナーがリボークしていないかどうかを尋ねることを禁止できる権限を与える条文は、今回削除された。新規則ではプレイヤーは質問することができる。規則は依然不当な情報の可能性について触れているが、通常はこれは発生しない。不当な情報となる事例としては、質問の目的がリボークを防ぐことではなく、ディクレアラーのそのスーツが予想外に長いことを示唆する場合がある。パートナーがショウアウトしたときに常に質問する場合は不当な情報は発生しないが、めったに質問しない場合や、質問の仕方が驚きを伝えるような場合は不当な情報となる。

### 例45：

W	N	E	S
Pass	Pass	Pass	1NT
Pass	2H	Pass	2S
Pass	3NT	Pass	4S
All Pass			

WがDQをリードする。ダミーのハンドは S:K9873 H:K94 D:632 C:A9

Eがクラブをディスカードし、WはEに本当にダイヤモンドを持っていないのか尋ねる。

ディクレアラーのハンドはS:AJ4 H:A7 D:AK10854 C:J6

ディレクターは、予想外のことが起きた時にだけ質問するディフェンダーには疑いを持つべきである。これにより、ディクレアラーのダイヤモンドが予想外に長いことをパートナーに伝えている。

## **第62条 リボークの訂正（正当なまたは不当な情報）**

### **第62条C項2**

ディフェンダーが成立していないリボークを訂正した場合は、ディクレアラーは次にプレイしたカードを変更することができる（ハンドからでもダミーからでも）。ディクレアラーがプレイしたカードを変更した場合は、もう一方のディフェンダーは、その次にプレイしたカードを変更することができる。ディフェンダー側は反則側であるため、取り消したカードはペナルティカードになる。

### **第62条C項3**

両サイドが同じトリックでリボークした場合は、その後両サイドとも次のトリックをプレイした場合のみリボークが成立する。それ以外の場合は、前のトリックに戻って両方のリボークを訂正し、ディフェンス側が見せたカードはペナルティカードになる。

### **第62条D項2**

12トリック目のリボークには罰則がないが、もう一方のディフェンダーにとっては、パートナーの残り2枚のカードについての情報は不当な情報である。

## **第63条A項**

63条A項は、リボークが成立する時点をクレームした側とその相手方で区別している。

（新設された63条A項4）新規則では、クレームした側の相手方のリボークは、クレームが合意され、その後反則者側がクレームに異議を申し立てることなく次のボードのコールを行うか、またはラウンドが終了するまでは成立しない。

ディフェンス側がリボークした後ディクレアラーがクレームし、ディフェンス側が異議を申し立てた場合は、クレームが合意されていないのでリボークは成立しない。ディレクターは、リボークの訂正を認めた後でクレームについてできる限り公正に判断しなければならないが、疑義がある場合はリボークした側に不利に裁定する。

## **第64条 トリックの移行及び損害の補償**

2トリックの罰則が自動的に科される事実上唯一のケースは、反則者がリボークのトリック

クをラフして勝った場合である。例外は、ディフェンダーがリードの要求に(そのスーツを持っているのに)従わなかった場合で、これもリボークになる。(64条A項:リボークの定義)どちらのケースでも、罰則がリボークの起きたトリック以降に反則側が取ったトリック数を超えることはない。

自動的なトリック調整ではリボークによる損害が補償されないと考えられる場合は、ディレクターは、リボークがなかった場合に考えられる結果を想定して64条C項を適用する。この場合に加重平均スコアを与えることも可能である。このようなケースでは自動的なトリック調整は適用されない。プレイヤーの中には、リボークが成立した場合は、相手方は少なくとも1トリックは有利な裁定を受けられると考える者もいるが、それは正しくない。規則は非反則側がリボークにより損害を受けることがないことを保証しているのみである。

64条C項は、64条B項により自動的なトリック調整を行わない場合にも適用可能である。64条B項8は新設された条文で、両サイドが同じトリックでリボークしたが、一方のリボークのみが成立し、その後両方のリボークが訂正されるケースについて規定している。当然のことながら、このようなケースでは(64条B項1と同様)64条C項は適用されない。

64条A項とC項を組み合わせる事例としては、あるプレイヤーが同じスーツで2回リボークしたことがある。最初のリボークに対しては64条A項が適用され、2回目のリボークにより反則側が利益を得た場合は64条C項2(a)が適用される。

#### 例46:

	AKQ5	
1074		J9
	8632	

Sがノートランプのディクレアラールで、スペードは上記のようにになっている。ディクレアラールはダミーのAをプレイし、Eはフォローしなかったので、1トリックの罰則が発生する。次にダミーはKをプレイするが、Eは再度リボークし、その後Jでトリックを取る。

Eが2回目のリボークをしなかった場合は、ディクレアラールはスペード4トリックと罰則の1トリックを取るはずであったが、2回目のリボークの後には3トリックしか取らなかった。ディレクターは、64条C項2(a)を適用してスコアを調整し、ディクレアラールに5トリックを与える。

## 第65条B項 トリックの勝ち負け

どのプレイヤーでも、自分の側が次のトリックをプレイするまでは、間違っただけに伏せられたカードを指摘することができる。旧規則では、ディクレアラール以外のプレイヤーは、次のトリックのリードがされた後は、指摘することができなかった。この改正はリボークが成立する時点に関する規則と類似している。自分の側が次のトリックをプレイした後で指摘すると不当な情報となる。条文には明記されていないが、ダミーに対する不当な情報は存在しないので、ディクレアラールはいつでも指摘することができる。

### 例47：

コントラクトは3NTでディクレアラールは7トリックを取っており、フィネスによりあと2トリックを取ることができる状態で、ダミーが、カードが1枚間違っただけに伏せられていると指摘した（これは違法である）。ディレクターは、ディクレアラールが既に8トリック取っていると考え、ダウンの危険を冒してまでフィネスをしない可能性を考慮すべきである。IMP戦では明らかに、ディクレアラールはフィネスをしないという前提でスコアを調整するべきであり、マッチポイントでもフィネスをしないプレイは論理的選択肢の一つと考えられる。

## 第67条 過不足のあるトリック

カードをプレイしないことによって不足のあるトリックを発生させ、それが、両サイドが次のトリックをプレイした後に発見された場合は、リボークが成立したものととして1トリックの罰則が科される。実際にリボークがあったかどうかは無関係である。

あるトリックに2枚以上のカードをプレイした場合も、リボークになる可能性がある。反則行為の後でハンドに戻されたカードが、後のトリックにフォローするためにプレイされるべきだった場合である[67条B項2(b)]。

最後に、67条B項3が追加され、あるカードをプレイしたプレイヤーが、不注意にもそのカードをプレイされていないカードの中に含めてしまった場合について定めている。そのカードがプレイ中に発見された場合は、それをプレイされたカードの中に戻す。そのカードが2度プレイされており、それにより相手方が損害を受けた場合はスコアを調整する。

## 第68条 「取り」または「取られ」の宣言

「取り」または「取られ」の宣言の目的はプレイを迅速化することであり、相手方はそれを受け入れるかどうかを意思表示しなければならない。2つの例外を除いてプレイは停止する。

1. ディフェンダーの一方が1トリック以上の「取られ」を宣言し(もし残りのトリックがあればその「取り」を宣言したことになる) そのパートナーが直ちに異議を唱えた場合は、ディレクターはプレイを続行させる。ディレクターは「取られ」を宣言したプレイヤーに対して、パートナーが異議を唱えたという情報により利益を得る(想定していなかったトリックを取れる可能性に気付く等)ことがあってはならないことを警告する。このケースはペナルティカードの発生に関する例外にも関連する。ディフェンダーが「取り」または「取られ」の宣言への同意または異議申し立てのために見せたカードはハンドに戻され、ペナルティカードにはならない。これらのカードに関する情報はディクレアラーにとっては正当な情報でありディフェンダー側にとっては不当な情報である。

この規則の前文は、下記のようなケースについて述べている：

**例48：**

ダミー： KJ8 (他のスーツのカードがある場合もある)

ディクレアラーは5をプレイし、しばらく考え込む。(LHOはスモールをプレイ)ここでRHOがこのスーツのAQをテーブル上に出すかまたは見せた場合は、それはディクレアラーがKを出してもJを出しても結果は同じであるという意思表示である。これらのカードがペナルティカードになることはないが、RHOはこのトリックと次のトリックでAとQの両方をプレイすることが望ましい。これらのカードについての情報はパートナーにとっては不当な情報である。そうしない場合に、後のプレイでLHOにリードが渡り、LHOのリードに、論理的選択肢がある場合はスコアが調整されることがある。

2. 68条D項 この規則は「取り」の宣言に同意がされなかった場合に多くのテーブルで発生すると思われる状況に対応している。この規則は「取り」の宣言をされた側が要求し、4人のプレイヤー全員が同意した場合はプレイを続行することができるとしている。不当な情報はなく、ペナルティカードもなく単にプレイが続行される。4人のうちの誰かが続行に同意しなかった場合は、通常の同意されなかった「取り」の宣言としてディレクターを呼ぶ。ディレクターはプレイの続行を示唆するべきではないが、この新しい選択肢を周知させるために、立会いの上でプレイを続行させても良い。

**第69条 「取り」または「取られ」の宣言に対する合意**

2007年版規則で、宣言に合意した側が、後でその合意が早まったものであったことに気付いた場合の取り扱いについて、合意した側に有利に修正された。いつ同意が成立するかの定義は重要であり、同意した側が次のボードでコールした時点で同意が成立する。それまで

は、「取り」の宣言の詳細について分析や議論をすることができる。その後は、ディレクターは、もしプレイが続行していたら、同意した側がトリックを取れていた可能性があるかどうかを判断しなければならない。そのように判断した場合はスコアを調整する。

例 49 :

	S -	
	H 8	
	D 6	
	C -	
S 8		S 7
H J		H -
D -		D 8
C -		C -
	S 96	
	H -	
	D -	
	C -	

スペードが切り札で、SはダミーからH8をプレイしハンドを見せずに最後の2トリックを取ると宣言する(SはWがHJを持っておりオーバーラフできないことを知っている)。EはSの切札が98だと思い宣言に同意して、次のボードをプレイする。

Eはハンドレコードを見て初めてSの「取り」の宣言は無効であることに気付いた。ディレクターは、プレイが続行していたら、Eはラフしたと考えられるため、E/Wに1トリックを与える。

もしディクレアララーが、68条C項に正しい手順として定められているように、「取り」の宣言の時にハンドの2枚のカードを見せていた場合は、ディレクターはE/Wに対してそれほど寛容になるべきではない。E/Wは宣言がされた時点でEがラフすれば1トリック取れることに気付くべきであり、後になって同意を取り消すことは認められるべきではない。

例 5 0 :

	S KQJ6	
	H -	
	D -	
	C -	
S 52		SA3
H 3		H 8
D 7		D -
C -		C 2
	S 7	
	HA	
	DA	
	CA	

Sがノートランプをプレイしており、ダミーからSKをプレイし、Eがプレイする前にハンドを開いて3トリック取ると宣言した。

ケース1：ディフェンス側は宣言を受け入れるが、次のボードでコールする前にEがAをプレイしなければ、Sがスクイズされることに気付く。この場合70条A項が適用され、この宣言は認められない。(SがEのダイヤモンドがボイドであることを知っている場合は除く)

ケース2：E/Wは、次のボードはコールしてしましたが、スコア訂正期限内に3トリックは自動的ではないことに気付いた。この場合は、ディレクターはスコア調整には遅すぎると判断する。Eがテーブル上でAをダックするプレイに気付かなかったのであれば、プレイが継続していたとしてもやはり気付かなかったと想定するのが妥当である。

#### 第70条：異議が申し立てられた「取り」または「取られ」の宣言

宣言の有効性を判断するためには、その時点での宣言の理由を理解することが重要である。

例 5 1 :

1096

AKJ87

このボードで、ディクレアララーの唯一の問題はこのスートのQを発見することである。ディクレアララーはダミーから10をプレイし、RHOはフォロー、ハンドから7をプレイしLHOは

ディスクードする。ディクレアラーはダミーの9に手を伸ばし、プレイの方針を説明することなく、あと4トリック取ると宣言する。これは規則に照らせば望ましいやり方ではないが、罰則を科してディフェンダーに1トリック与えるほどではない。もしディクレアラーがダミーから9をプレイせず、ダミーにエントリーがない場合は、ディフェンダーに1トリック与える。但し、ディクレアラーがエンドプレイなどの手段により確実にこのスーツが全部取れることを示した場合は除く。

余分なことかもしれないが害はないので触れるが、今回変更されていない70条D項2は、ディフェンダーの「取り」の宣言が、パートナーが当然とはいえない特定のプレイをした場合にのみ成立する場合は、認められないと定めている。

### **第79条 トリック数についての異議およびスコア修正**

両サイドが取ったトリック数について合意が得られない場合は、ディレクターを呼ばなければならない。79条B項は2つの異なる状況について規定している。第一は、結果に関する合意が得られる前にディレクターが呼ばれた場合であり、第二は、一旦合意が得られたが、その後に異議が申し立てられた場合である。前者の場合は、ディレクターは事実を収集し、関連する規則を適用して（「取り」または「取られ」の宣言があった場合は69条を適用する等）単一のスコアを与える。加重平均スコアやバランスしないスコアを与えてはならない。後者の場合は、ディレクターは、それがそのボードの実際の結果であると確信できた場合のみ、記録された結果を訂正すべきである。この場合は、トリックを失った側のスコアを減らすが、相手方のスコアはそのままにする等、バランスしないスコアを与えることもできる。全てのケースについて、ディレクターはスコアの訂正期限を遵守しなければならない。（下記参照）

スコアの間違いとは、登録された結果が合意された結果（取ったトリック数やダブルまたはリダブルがかかっていたかどうか、等）と一致しないことと定義される。

例としては、ディクレアラー、バルネラビリティ、コントラクトの入力間違いや、スコア調整の間違いなどがある。

スコアの間違いと取ったトリック数の間違いについての訂正期限は通常同じで、特別の取り決めがない限り、終了後30分である。79条は主催団体に、スコアの間違いに関する訂正期間をこれより長くすることを許している。（訳注：主催団体はこれより早い訂正期限を定めることもできる）試合要項にはスコア訂正期限を明示しなければならない。主催団体は、公式結果の正確さを保証するために、結果の報告ミスを極力減らす努力を行うことが期待される。予選通過者の発表や、賞品授与が終了した後のスコア訂正は問題が大きい。

## 第80条 管轄団体と主催団体

管轄団体は、規則により権限が与えられている場合は、その管轄地域における競技会に適用される細則を定める必要がある。これを主催団体に委任または委譲することもできる。

## 第81条 ディレクター

この規則はディレクターの役割について定めている。

81条B項1は、主催団体が不在の場合や特定の細則が欠けている場合は、ディレクターは、競技会ができるだけ円滑に運営されるよう必要な決定を行わなければならないと定めている。

81条C項3は、対処されていなかった反則行為があったことを発見した場合は、ディレクターはそれを是正しなければならないと定めている。プレイヤーが違反行為を受け入れた場合は(27条A項、29条A項、53条A項等)それ以上の調整は不要だが、11条に該当する場合はスコア調整を行う。ディレクターは、79条および92条に規定される(スコア訂正および上告に関する)期限を遵守しなければならない。

見物人がディレクターに、リポークがあったがディレクターが呼ばれず、その結果反則側が利益を得たと伝えた場合は、ディレクターは事実関係を確認した後64条C項を適用し、実際に反則側が利益を得ていた場合はスコアを調整する。

不当な情報の目に余る乱用を発見した場合は、ディレクターはスコアを調整する。異常なスコアを発見した場合もディレクターは事実関係を確認しなければならない。

81条C項5はめったに適用されるべきではないし、多くのディレクターはこれを適用することはない。例外として、ペアの一方が初級者の場合に教育効果を重視してこの条文を適用することは考えられる。

時には、反則行為が対戦相手によって誘発される場合がある。

例：プレイヤーがビッドする番でテーブルを指で2回叩き、LHOはこれをパスしたと解釈してコールした。このケースでディレクターが81条C項5の適用を要請された場合は、それを認めることは考えられる。

## 第82条C項 ディレクターの間違い

ディレクターは双方を非反則側とみなすが、これは両者が良いスコアを得る必要があることを意味するものではない。ディレクターが間違った裁定をした結果、一方がゲームに行く

べきところをパートスコアでプレイした場合、それが反則行為とは無関係のビッドミスが原因である場合は、スコアは調整するが1～2トリックを与えるのみで、コントラクトをゲームに変更することは行わない。これは、ディレクターは選定調整スコアや、バランスしないスコア、加重平均スコアを考慮すべきであることを意味する。

#### **第86条B項1 チーム戦での(単一の)比較できない結果**

この規則は、一方のテーブルでは結果が得られたが、もう一方のテーブルでは比較できる結果が得られなかった場合にのみ適用される。典型的な事例としては、外部からの余計な情報があったために、16条D項により、途中までプレイされたボードをキャンセルした場合や、あるハンドが14枚のカードを持ち、もう一つのハンドが12枚のカードを持ってプレイをした場合、遅いプレイのために結果が出なかった場合等がある。

チーム戦において、何らかの理由でプレイできなかったボードがすでに対抗テーブルでプレイされていた場合は、場合によっては通常の12条C項2による人為的調整スコアではなく、12条C項1による選定調整スコアを与える必要がある。86条B項1を適用するかどうかを判断する場合は、ディレクターは実際に得られた(比較できない)結果が本項に定める「明らかに有利である」という基準を満たすかどうかを判断しなければならない。

望ましい方法は、問題のボードに関して可能性のある結果に対して12条C項1(c)による加重平均スコアを求めた上で、それを対抗テーブルの実際の結果と比較することである。これによる得点(または失点)が3IMPを超える場合は、その結果が「明らかに有利である」と判断し86条B項1を適用する。それ以外の場合は、12条C項2による人為的調整スコア(責任の度合いに応じてプラス/マイナス3IMP)を与える。

NBOによっては、86条B項1の適用を該当の結果が「予想外」の場合のみとしているがこの場合も、ディレクターは対抗テーブルでも同じ結果になる可能性を考慮する必要がある。管轄団体が「明らかに有利な結果」を上記のように定義する場合は、細則に明示する必要がある。

12条C項1(c)による加重平均スコアを与える場合に、一方の側だけにスコアが出ない責任がある場合は、プレイヤーに対する意見聴取から得られた計算の結果よりも、責任のない側に若干有利なスコアを与える。

#### **第86条B項2 チーム戦での複数の比較できない結果**

この規則は、同じ対戦相手の間で複数の比較できない結果があった場合に適用される。これには、不完全なボード(脚注27 日本語版初版は脚注26)その他ディレクターが複数の

調整スコアを与える必要がある場合が含まれる。

### **第 8 6 条B項 3 管轄団体**

世界ブリッジ連合法規委員会は、各NBOがこの条文で許されている細則について制定することを推奨する

NBOは、8 6 条B項 1 が適用される場合を除くあらゆる状況において8 6 条B項 3 に定められている管轄団体としての権限を行使することができる。8 6 条B項 3 に関連する細則がない場合は8 6 条B項 2 (a-c)を適用する。

### **第 8 7 条A項 不完全なボード - 定義**

ボードがハンドレコードと一致しない場合にのみ不完全と定義されるわけではない。スコアを比較すべき競技者が同一の条件でボードをプレイしたかどうかだけが唯一の有効な判断基準である。

### **第 8 7 条C項 チーム戦での不完全なボード**

チーム戦において不完全なボードが両テーブルで(2つの異なる条件下で)プレイされた場合は、そのボードは定義により2つの異なる結果を持つことになり、それらは結果を比較する目的では有効ではない。このような状況では、2つの結果は同等に有効かつ重要である。従って8 6 条B項 1 ではなく8 6 条B項 2 が適用される。

### **第 9 2 条B項 上告の期限**

この規則はプレイヤーがディレクターの裁定を求めたり、その後に裁定に対する再考を求めることができる期限について定めている。

主催団体が指定する上告期限は7 9 条C項によるスコアの訂正期限とは異なってもよい。セッションのスコアは全ての裁定や、可能性のある上告が決着するまでは暫定的なものである。ディレクターがセッション終了後に裁定の結果をプレイヤーに伝えた場合は、その裁定についての上告期間は裁定がプレイヤーに伝えられた時点から始まる。

### **第 9 3 条 上告の手順**

9 3 条は上告の標準的な手順について定めている。管轄団体がこれと異なる手順を定めていない場合は、8 0 条によりこの手順が実行される。9 3 条C項 3 (b)は、上告は管轄団体が定めるとどのような手順で処理しても良いと定めているが、9 3 条A項に定められている主任ディレクターに対して裁定についての上告を行う権利は必須であり、保証されなければならない。