

デュプリケートブリッジの規則 2017年版 変更点の解説

2017年12月
仲村 篤志

定義は下記の通り変更された。

- アーティフィシャルコール：(あるいは付随する) 追加
- ダミー：「プレイが終了するとダミーではなくなる。」追加
- ディクレーラー予定者 (Presumed Declarer)：項目追加
- ペナルティ：「award in」から「assessed at」に変更、日本語はそのまま
- 間違った情報 (Misinformation)：項目追加
- 見せたカード (Visible Card)：項目追加

第1条 パック

カードの対称性が問われるようになった。J C B Lではスーツシンボルの対称性のデザインに対して不評な意見が多いため、対称性を要求しない。

カードの裏は対称であることが望まれるが現在使われているカードの破棄を求めるものではない。

第4条 パートナーシップ

代理プレイヤーの記述は規則から無くなった、IMP戦においてJ C B Lでは試合要項にて代理プレイヤーを定めている。

第6条 シャフルとディール

2枚続いたカードが同じハンドに配られるため、カードを往復して配るべきではありません。引き続きカードを時計回りに順番に配る手順を推奨する。

第7条 ボードとカードの管理

他のプレイヤーのカードに触れることについて、新たに対戦相手の許可があれば触れて良くなった。例えば席を立ったダミーのカードを代わりに引いてあげるなどに対応するためだろう。ただし第66条D項にあるようにプレイ終了後は他のプレイヤーのカードに触れてはならない。

第11条 調整を受ける権利の消滅

反則者と非反則者の表記が、一方と他方に変更された。反則行為の後、規則に無知なプレイヤーが勝手な行動を取ったおかげで得られた有利な結果は取り消し、勝手に行動した側の不利なスコアはスタンドにする。

第12条 ディレクターの裁量権

選定調整スコアは可能な限りありそうな結果に近いものに戻すように務める。旧規則「双方に与えるスコアは釣り合う必要は無い」は削除された。しかし第11条「調整を受ける権利の消滅」、第12条C項1(e)「極めて重大な過失」、第79条「取ったトリック数」で一方のスコアだけ減らすとき、第12条C項2「人為的調整スコア」において「釣り合わないスコア」になることがある。

選定調整スコアは、C項1(b)にあるとおり「反則行為が起こらなかった場合にありそうな結果に可能な限り近いものに戻すように努める。」

また非反則者側の「重大な間違いあるいは無謀、または投機的行動」は「極めて重大な過失による場合、・・・調整を期待して行う投機的行動」に変更されたため適用するケースが減る。リボークは対象となるが通常の下手なプレイは含まれない。また投機的行動は調整を期待して行っている可能性があることに注意する。

C項2(b)主催団体としてのJCB Lは3IMPの調整スコアを変えていない。

C項2(d)JCB Lは特別な調整スコアを定めていない。

第13条 カードの過不足

脚注にあるとおり、誰かのカードが13枚より多いときにこの条文を適用する。そうでないとき（カードが52枚に足りないとき等）は第14条を適用する。条文は反則者がコールしたか、コールしていないかで整理された。

A項2、カードの過不足を修正し、他人のカードを見てしまったとしてもディレクターはまずプレイの続行を指示する。そして必要ならば後から調整する。

第15条 間違っただボードかハンド

旧規則第17条D項の1人だけ間違っただボードからハンドを抜き出したとき、の条文が加わった。オークションが反則者のパートナーまで進んでいた場合は人為的調整スコアにする。進んでいない場合は正しいハンドを持って反則者のコールからやり直す。反則者のパートナーがディーラーのときに行った最初のコールは、反則者のコールの前であるため関係ないことに注意する。

さらに取り消したコールについて、非反則者の取り消したコールは反則者側には不当な情報となり、非反則者側には正当な情報となる。通常間違っただボードのハンドでしたコールは結果に影響しないが、取り出したハンドがまだプレイしていないボードのものだった場合はそのボードに影響する。ディレクターはプレイをさせずに人為的調整スコアにしても良いし、プレイさせてコールに違いがなければ認めても良い。

B項は規則が大きく変わった、1ラウンド間違えた場所に移動したり、動かし忘れたボードを間違えてプレイしたり、本来プレイすべきでないボードを間違えてプレイすることがある。以前はオークション中なら、一旦間違っただボードを取消し正しい対戦で正しいボードをプレイすることができたが、新規則ではオークション中でも最後まで間違っただボードをプレイさせてスコアをつける。

また誰かがそのボードを前にプレイした場合は即座にプレイを中断して取り消す。同じオークションなら正しいときにプレイを認めるオプションは無くなり常に人為的調整スコ

アを与える。従ってディレクターはラウンドの移動時に次のラウンド数をアナウンスするのが良いだろう。

ディレクターはオークション期間が始まったら本条が適用されることに注意する。枚数を数えているだけの状態で誰もハンドを見ていなかったとしても、オークション期間は始まっている。

実際の例を考えてみよう。

マスターシート

	Brd 1-2	Brd 3-4
Rd.3	1) 1 vs 2	2) 3 vs 4
Rd.4	2) 3 vs 5	
Rd.5	3) 4 vs 7	

3ラウンド目、2番テーブルではボードをまわさずに1-2番ボードが置いたままとなっていた。そのため3 v s 4の対戦で間違っ1番ボードを始めディーラーがパスを置いたところで1番テーブルにボードがないため気がついた。新規則ではプレイの続行を指示し結果を成立させなければならない。時間が足りなければ4番ボードがキャンセルされる。

1番テーブルには1番ボードが使われているため2番ボードからプレイするよう指示する。ラウンド4、ラウンド5では、それぞれ1番ボードがキャンセルされる。マスターシートは1番ボードを5 v s 7に変更し、時間があれば4番ボードの3 v s 4と一緒にレイトボードにする。プレイができれば人為的調整スコアは無くなる。レイトボードがプレイできなかったときは、1番ボードの5 v s 7はアベレージ++。4番ボードの3 v s 4はアベレージ-でスコアする。人為的調整スコアを減らすためもう一度書く、ディレクターはラウンドの移動時に次のラウンド数をアナウンスすることを推奨する。

第16条 正当な情報と不当な情報

「正当な情報」と「不当な情報」そして「余計な情報」が整理された。

○余計な情報

○パートナーから得た余計な情報 (L16B) = 不当な情報

- ・論理的な代わりに行動を取ってはいけない
- ・反則者に有利になったら調整スコア

○取り消したコールやプレイから得た情報 (L16C)

非反則者 = 正当な情報

- ・オークションやプレイで、情報を利用できる

反則者 = 不当な情報

- ・論理的な代わりに行動を取ってはいけない
- ・非反則者に損害があったら調整スコア

○それ以外の余計な情報 (L16D)

- ・結果に影響を与えたら調整スコア

不当な情報は反則者側にのみ適用されるので、その他は余計な情報になる。従って余計な情報には「論理的な代わりに行動」による制限が無いことに注意する。

第20条 コールの復唱と説明

F項4、自分の説明が間違えていたことに気がついた場合、旧規則ではただちにディレクターを呼ばなければならなかった。新規則では説明期間の終了まででよくなった。変更の理由は自分がコールした後に説明を訂正すると、自分のコールが間違いに基づくものとパートナーに伝わってしまうから。ディレクターはパートナーに不当な情報の影響があったかと、間違えた説明で対戦相手が影響をうけたか両方の視点でスコアを調整する。

G項1、「パートナーの利益だけを目的とする質問」は「してはならない」になった

G項2、「間違えた回答を引き出すことだけを目的とする質問」は「してはならない」になった。

プレイヤーが誤った目的で質問した場合の裁定が「してはならない」と強くなったことにディレクターは留意すること。

第23条 同等なコール

旧規則の第27条不十分なビッドにおける、「同じ意味を持つか、あるいはより詳細な意味を持つ合法的なコール」が、新規則では「同等なコール」として定義された。定義の内容は

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

新規則では取り消されたコールに対して置き換えられたコールが「同等なコール」である場合にはオークションに制限が無くなるので、より自然な結果が得られる。

ディレクターは、「プレイ終了時に反則行為から得た助けがなければボードの結果は違った可能性が十分にあり、結果として非反則側が損害を受けたと判断すれば」調整スコアを与える。

この条項は第27条「不十分なビッド」と第30条～第32条「順番外のコール」で運用される。別途「同等なコールの解説」を参照。

第24条 オークション中に見せたり、リードしたカード

オークション期間がオークション中に変更された。定義は次の通り。

オークション オークション期間

開始 最初のコール ハンドを取り出したとき

終了 最後のパス オープニングリードが表向き

旧規則ではオークション期間中に見せたカードだったため、最初に13枚を数えているときにカードを落とすと本条が適用された。新規則ではまだオークションが始まっていなためカードを数えているときに落としたカードについては第16条正当な情報と不当な情報を適用する。

第25条 コールの適法な言い直しと違法な言い直し

旧規則の「考える間を置かずに言い直すか」の条文が削除された。新規則では元のコー

ルが

- ・「意図していたコール」か「意図と異なるコール」か
- ・パートナーがコールしているかどうか

が判断基準となる。「意図と異なるコール」には集中力が途切れたことによる不注意なコールは含まれないことに最大限注意を払って裁定する。

第26条 コールの取り消し、リードの制限

旧規則で「取り消したコール」が「特定のスイート」を示すかどうかで判断したが、新規則では「同等なコール」によって言い直されたかどうかで判断する。「同等なコール」ならばリードの制限はない。「同等なコール」でない場合、「合法的オークションの中で特定されなかった任意のスイート1つ」だけが禁止できる。「取り消したコール」が示したスイートを後で特定したとしても「同等なコール」で言い直していない以上、リードが制限される。また取り消したコールが特定したスイートは関係なく、「オークションの中で特定されなかったスイート」のみが禁止の対象になる。さらに「リードの要求」が無くなったことにも注意すること。

第27条 不十分なビッド

B項1(a)、旧規則の「不十分なビッドと、訂正される最も低い代のビッドが疑いの余地なくアーティフィシヤルではないなら」の条件が、「不十分なビッドが特定したデノミネーション」を「特定できる最も低い代のビッド」で訂正した場合に変更されました。従ってトランスファー等のコンベンションがB項1(a)で訂正できるようになった。

B項1(b) 「同じ意味を持つかあるいはより詳細な意味を持つ合法的なコール」が「同等なコール」に書き換わった。

別途解説「同等なコールの解説」を参照。

第30条 順番外のパス

第31条 順番外のビッド

第32条 順番外のダブルまたはリダブル

順番外のコールが受け入れられなかった場合

1. RHOの順番を飛ばした場合

「順番外のパス」のときは無条件で反則者はパス。それ以外では

(1) RHOがパスした場合

→従来通り「順番外のコール」を繰り返す。

(2) RHOがパス以外のコールをした場合

a) 反則者が「同等のコール」をしたとき

→それ以上の調整はない。

○第26条B項「リードの制限」は取り消された順番外のコールに適用されない。

○第23条C項「非反則者が損害を受けた場合」は適用される。

b) 反則者が「同等のコール」をしなかったとき

→反則者のパートナーが「次のコールの順番にパス」になる。「常にパス」ではないことに注意。

2. パートナーの順番を飛ばした場合

(1) 反則者のパートナーは、「常にパスではなく」本来のコールの順番のとき任意のコールができる。

(2) その後は上記1(2)RHOがパス以外のコールをした場合と同様の裁定をする。

3. 取り消した「順番外のコール」に対しては

(1) 第16条C項「余計な情報」が適用される。

(2) 第26条B項「リードの制限」が適用される。

(3) 第72条C項「損害の可能性に気付くこと」が適用される。

別途解説「同等なコールの解説」を参照してください。

第43条 ダミーが受ける制限

ダミーはプレイ期間中、違反行為について率先してディレクターを呼んではならない。規則が *should not* から *may not* に変わったため手順上のペナルティの対象になりやすくなった。新規則ディフェンダーがダミーにハンドを見せては行けないことが明記された。*may not* であるため手順上のペナルティの対象。

第45条 プレイされたカード

意図と異なる指定の変更は、ダミーへの指定に限定された。トリックの3番手や4番手がダミーのときは次のディレクレーター側のプレイがもう一度ダミーになることがある。その場合は次のトリックでダミーに名指しするまでがトリックの訂正期限となる。旧規則にあった「考える間を置かずに行えば」の記述はなくなった。「集中力が途切れた」結果の名指しや「考え直し」については取り消すことができないことに注意する。

ダミーが名指したカードと違うカードをプレイしたときで、違うカードのプレイが成立したとき、ダミーのリードにフォローしなかったことはリボークになる可能性がある。

第50条 ペナルティカードの処置

ペナルティカードに関する正当な情報・不当な情報が変更された。例えばパートナーにはメジャーペナルティカードとして♠Qがあり、それは順番外のリードでできたものだとする。旧規則ではこのトリックで♠Qがプレイされることは正当な情報であるが、♠Jを持っていそうだということ、♠に3HCPあるので他のスーツにアナーが少なそうだということは不当な情報でした。新ルールでは♠Qがテーブルの上で表向きの間は正当な情報となる。反則者のハンドに戻ったり、プレイされると、反則者のパートナーにとっては不当な情報となるよう変更されました。ただしこれらの情報が正当であっても不当であっても結果に影響を与えた可能性が十分あったとディレクターが判断すれば調整する。調整は第12条の調整の目的に添って、情報がなければ得られたであろう結果に可能な限り近づける。

第53条 順番外のリードの受け入れ

13トリック目に順番外のリードがあった場合は取り消されることになった。

第57条 早まったリードやプレイ

ディフェンダーの早まったプレイで、パートナーの順番を飛ばしたとき、パートナーに掛かる制限に任意のスートの要求が追加された。

D項は新しい規則、ディフェンダーがRHOの順番のときにカードをプレイしようとする、そのカードをプレイしなければならないなくなった。スーツフォローに違反する場合は、メジャーペナルティカードになる。さらにプレイしようとしたこと自体が不当な情報として扱われる。D項はリードにはあてはまらないことに注意する。

第62条 リボークの訂正

リボークの訂正について、「気づいた場合」が「指摘された場合」に変更された。自分のリボークには申告の義務がないためだと思われる。

ダミーからリードしディクレアラーがリボークしてラフしたとする。それを次の人がオーバーラフしたがこれもリボークだったとしよう。オーバーラフしたディフェンダーは次のトリックにリードし、ここでリボークに気がついた。ディフェンダー側は次のトリックにプレイしているがディクレアラー側はまだ次のトリックにプレイしていないのでリボークの訂正をするべきである。新規則では双方の側のリボークを訂正することが明記された。

第64条 リボーク成立後の手順

リボークの自動的なトリック調整を行わない例として第62条で解説した件が追加された。

同じプレイヤーによる同じスートでのリボークについて2007年規則でトン・コイマン氏が解説した例を紹介する。

例C項2: ♠AKQ5
 ♠1074 ♠J9
 ♠8632

Nから♠Aをプレイ、Eはリボークした。続いて♠Kをプレイ、Eはもう一度リボークしたとしよう。現状では♠QをとってもEには♠J9が残っているので♠5が勝てない。NSは♠が3トリックとリボークのペナルティで4トリックとなる。ではリボークが1回だったらどうか考えてみる。Nが♠KQをとるとEから♠J9とWから♠107がプレイされるので、♠は4トリック取れる。さらにリボークのペナルティをNSに与える。(他のスーツで負けているとき)この場合は第64条C項2を適用する。

双方の側がリボークした場合はB項によって自動的なトリック調整は行われず、このとき公平性を保つための調整スコアの仕方が記述された。どちらか一方の側に損害がある場合は、全てのリボークがなかったときに起こりそうな結果に調整する。

第65条 トリックの並べ方

間違った向きに置かれたカードの指摘が下記の通り変更された。

旧規則	ディクレアラ	：	いつでも
	それ以外	：	次のトリックまで
新規則	全員	：	次のトリックに自分の側がプレイするまで

第66条 トリックの検査

自分が最後にプレイしたカードを確認できるかどうかは「次のトリックに自分の側がプレイするまで」になりました。旧規則では「次のトリックにリードされるまで」でした。

第67条 過不足のあるトリック

プレイ済みのカードが足りなかったり、プレイしたカードをどこかで発見したときは、カードを探し出して正しくプレイ済みのカードの中に置く。プレイ済みのカードがもう一度プレイされ、訂正には遅すぎるときは調整スコアを与える。

第68条 トリックの「取り」または「取られ」の宣言

「取り」または「取られ」の宣言が行われると今まではプレイが終了したが、新規則ではテーブルの4人全員が同意すればプレイを続行する。この規則はディレクターが呼ばれていない場合に適用される。プレイが続行された場合は「取り」または「取られ」の宣言が第16条「不当な情報」、第50条「ペナルティカード」の対象にならない。

旧規則では「取り」または「取られ」の宣言されるとプレイが終了した。それでもプレイヤーが勝手にプレイを続行された場合、①宣言の内容②ディレクターの調整③続行後の結果、がそれぞれ違う可能性があった。旧規則では宣言時の状態でディレクターが調整することになるが新規則では4人が納得して続行した結果を採用する。ただしプレイの続行はディレクターが呼ばれずに4人が同意したときのみ適用されることが、2017年リヨンで開催されたWBF法規委員会で確認された。

第73条 意思の伝達、テンポとディセプション

C項1「不当な情報を利用しないよう十分注意し」に違反した場合、ペナルティの対象となることが明記された。これは対戦相手に損害がなくともである。対戦相手に損害があるときは別途第16条B項で調整する。

第75条 説明の間違いかコールの間違いか

第20条F項4のとおり自分の説明が間違っていたときは、オープングリードが表向きになるまでに訂正することになった。

第79条 取ったトリック数

ラウンド終了後でスコア訂正期限前ならば、ディレクターはスコアを変更することができる。変更するスコアに確信があるときだけ双方のスコアを訂正する。それ以外は片側のスコアだけを減少させるか、記録されたスコアを成立させる。

スコア訂正期限後はディレクターが確信し主催団体が承認したときスコアを訂正できる。旧規則ではディレクターと主催団体が確信したときだった。

第86条 チーム戦

チーム戦において、アベレージ+-は第12条に定められるとおり、+3 IMPと-3 IMP。できる限りもう一方の対戦でそのボードはプレイさせないようにする。

テーブル1：人為的調整スコア テーブル2：未プレイ

アベレージプラス (A v +) は+3 IMP

アベレージマイナス (A v -) は-3 IMP

テーブル1：人為的調整スコア テーブル2：プレイ済

プレイ済みの結果を反映して選定調整スコアにすることが可能。

例えば非反則者側のチームメイトが通常行かないゲームをプレイしてメイクしていたならば、+3 IMPでは足りないため、期待できる+10 IMP (バルの場合) に調整する。

次に双方でプレイはしたけれど比較できないときとしてB項2で記述されました。

テーブル1：プレイ済み テーブル2：プレイ済み (ただし比較できない)

テーブル1：人為的調整スコア テーブル2：人為的調整スコア

○双方に責任がないときはA v ++

○双方に責任があるときはA v --

○片方に責任があるときはA v +-

例えば違うボードに違うハンドが入っていたせいで比較できないとき、

○運営が間違ったボードを配ったときはA v ++

・片側ができないスラムが作られても選定調整スコアにはしません。

○最初プレイしたテーブルでディクレアララーがダミーとハンドを間違ってしまったとき

・違ってハンドをしまった側だけに責任があるのでA v +-

・もう片方のスコアによっては選定調整スコアにする

○NとEのハンドが混じって両側に責任があるときはA v --

・もう片側でどんな変わったスコアがあったとしてもA v --