

# プレイヤーのための ルールガイド

このルールガイドは、ブリッジプレイヤーが最低限押さえておきたい重要事項をまとめたものです。下線部は 2019 年度修正箇所です。

## 目次

1. デュプリケートブリッジの基礎知識	-----166
2. ゲームにおける基本事項	----- 168
3. オークションに関する基礎知識	-----170
4. パートナー間の合意／了解事項	-----172
5. 正当な情報／不当な情報	----- 174
6. プレイに関する基礎知識	----- 176
7. 上告	-----182
8. 振舞いとエチケット	-----182
9. その他	-----183

# 1. デュプリケートブリッジの基礎知識

## (1) 規則厳守とフェアプレイ精神

☆デュプリケートブリッジの基礎をなすのは、「デュプリケートブリッジの規則（以下ブリッジの規則）」です。プレイヤーが規則の詳細な項目まですべて覚える必要はありませんが、本ガイドで紹介するようなゲームに係わる正しい手順は押さえておくようにしましょう。

☆また、規則厳守とともに、プレイヤーには「フェアプレイ精神」が求められます。

「ブリッジの規則」では、規則違反は故意や悪意によるものではないことを前提に、反則者に対する処罰ではなく、非反則者側が違反行為によって被ったであろう状況を調整することを目的としています。規則そのものにこのような性質があるからこそ、「フェアプレイ精神」がよりいっそう重要になります。

☆規則で定められていないマナー／エチケット面も含め、礼節を重んじながら、楽しいゲームの場を作ってください。

☆何か問題が生じたら、速やかにディレクターを呼んで、ディレクターの裁定を仰ぎましょう。裁定を下す権限はディレクターにしかありません。たとえプロやベテランディレクターであっても、プレイヤーとしてゲームに参加している時には、裁定はできません。

## (2) デュプリケートは比較のゲーム

☆デュプリケートでは、参加者全員が同じハンドをプレイして結果を比較します。他のテーブルのコントラクトや結果がわかってしまうと、競技の「公正さ」が失われることになります。以下の事柄に注意する習慣をつけましょう。

- ① 他のテーブルに聞こえるような声で、結果を口に出したり、ポストモータムをしないようにしましょう。
- ② 自分のカードが他のプレイヤーに見えないようにカードをしっかりと持ちましょう。
- ③ 他人のカードやスコアを（無意識でも）見たり、自分のスコアカードが人に見えたりしないようにしましょう。

☆①間違ったハンドを見てしまった、②コール／結果／論評を漏れ聞いた、③他のテーブルのカードを見てしまった、④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プレイした、あるいは、⑤これからプレイするボードの情報を偶然得たなどの場合には、直ちにディレクターに報告しましょう。

※ 詳しくは、本ガイド「5. 正当な情報／不当な情報」を参照して下さい。

### (3) ブリッジは情報交換のゲーム

☆ブリッジはそれぞれのペアが「オークション中のコール」と「プレイ中のカード・シグナル」によって情報交換をして、その情報を頼りにしながらプレイするゲームです。また、ペア間の特別な約束事は、すべて対戦相手に公開することが規則により定められています（「情報公開の原則」）。

☆上記以外のパートナーからの余計な情報は、たとえ悪気はなくても、規則上「不当な情報（利用してはいけない情報）」として扱われ、これに基づくコールやプレイは規則違反となりますので、十分気をつけましょう。テーブルでは次のことを心がけましょう。

- ① オークションとプレイの間は、ポーカーフェイスを保って。
- ② 「沈黙は金」：オークションとプレイ中には特に大切、うっかりひとり言を漏らしてしまわないようご用心。
- ③ ボディ・アクションは厳禁です。カードの出し方や、仕草にも注意しましょう。

※ 詳しくは、本ガイド「4. パートナー間の合意／了解事項」「5. 正当な情報／不当な情報」を参照して下さい。

### (4) ブリッジは社交のゲーム

☆ブリッジは社交のゲームでもあります。パートナーやチームメートだけでなく、テーブルに着いたらお互い挨拶するなど、対戦相手にも礼儀正しく接して下さい。つい夢中になりすぎて、他のプレイヤに迷惑がかからないよう心がけましょう。

#### ♠♥ よくある質問 ♠♣

Q：隣の人のカードが見えそうな時にはどうすればよいですか？

A：見えそうな時には、そのプレイヤにカードの持ち方を変えてもらいましょう。

Q：プレイ中にカードをうっかり落として、他の人にも見えてしまったら、どうすればよいですか？

A：ディレクターを呼んで裁定を仰ぎましょう。裁定規則を簡単に説明しますと、ディクレアラーの場合は、ペナルティカードにはなりません。ディフェンダーの場合は、9以下のカードはマイナーペナルティカード、10以上のカードはメジャーペナルティカードになります。詳しくは、本ガイド「6. プレイに関する基礎知識」（5）ペナルティカードを参照して下さい。

## 2. ゲームにおける基本事項

### (1) 座り方と移動（ブリッジの規則：第5条／第8条）

☆急病など一部の例外を除いて、ペア戦、チーム戦を問わず、セッション中はパートナーを変えることはできません。

☆プレイヤーはセッション中、座る位置を変えることはできません。

◆ハウエル／スクランブル・ミッチェル：NSになったりEWになったりするムーブメントでは、NとEあるいはNとWというように、NSとEWから1つずつ座る位置を選んでセッション中は同じ位置に座ります。

◆ストレート・ミッチェル：N、S、E、Wの4つの中から1つ選び、セッション中は座る位置を変えることはできません。

☆プレイヤーは、ラウンド終了後、ディレクターの指示があつてから次のテーブルに移動します。正当な理由なく席を立つことは規則で禁止されています。各プレイヤーは、正しいテーブルに着席し、対戦相手とボードを確認してからプレイを開始します。

### (2) シャフルとディール（ブリッジの規則：第6条）

☆ハンドのシャフルとディールが必要な場合には、原則として、双方が立ち会う必要があります。

☆ディールする際には1枚ずつ、時計回りに順番に配るようにしましょう。配ったカードは、ボードのポケットのどの位置に入れても構いません。

☆パスアウトはひとつの結果ですので配り直ししてはいけません。（第22条）

### (3) ボードとカードの管理（ブリッジの規則：第7条）

☆正しい対戦相手と正しいボードをプレイする責任はテーブルに座っている4人全員にあります。また、そのテーブルで秩序正しくプレイを進める権限は一般にNにあります（EWがステーショナリーの場合はE）。プレイヤーは次のことを心がけて下さい。

◆正しいボードを正しい向きでプレイしましょう。

◆ボードからカードを取り出したら、すぐに枚数を確認します。

◆プレイ中は、常にボードを正しい向きでテーブルの中央に置きます。

◆他人のカードに触れないように（ただし、ディクレアラールはダミーのカードに触れることができます）。

◆プレイ後は、各自の位置に対応したボードのポケットに、13枚のカードをシャフルしてから戻します。（パスアウトのときも同様にシャフルしてから戻します。）その後は、双方のプレイヤーかディレクターが立ち会っていなければ、ボードからハンドを取り出すべきではありません。

◆ボードの移動は、ディレクターの指示によりNが行います。

#### (4) 一定時間内でのプレイ

☆デュプリケートでは、一定時間内にプレイを終了する必要があります。あるペアだけがプレイを終わらないと、ゲームの進行に支障が出ます。およその目安は1ボード当たり7、8分です。無論、考えるべきところでは、それより時間を使っても問題はありますが、ラウンドの制限時間内にすべてのボードを終了できるよう心がけましょう。以下に考える時間を増やすための工夫の例をご紹介します。

- ◆各ラウンド間のテーブルの移動を速やかにしましょう。
- ◆テーブルに着いたら直ちに正しい対戦相手とボードを確認して、ピックアップスコアシートにペア番号とボード番号を記入し、速やかにオークションを開始しましょう。
- ◆プライベートスコアの記入は、オークションやプレイの進行に影響がないときに行いましょう。
- ◆ポストモーテムはラウンド終了後に、他人に迷惑にならない場所で行いましょう。
- ◆自分のコールに影響がないなら、コールの意味についての説明要求はオークションが終わってからまとめてしましょう。

#### (5) トラブルと反則行為

☆トラブルや違反行為が生じた場合には、すぐディレクターを呼び、その裁定／指示に従いましょう。プレイヤだけで裁定を行わないようにしましょう。

☆違反行為は、オークション中（自分の順番外でも）とプレイ終了後は誰でも指摘できます。プレイ中は、ダミーは違反行為を指摘することができません。

☆ディレクターは、テーブル上での問題を解決し、ゲームをスムーズに進行させる役割を担っています。問題が発生したら、気軽にディレクターを呼ぶ習慣をつけて下さい。ディレクターは「警察」でも「裁判官」でもありません。

#### ♠♥ よくある質問 ♠♣

Q：時間を使いすぎるとペナルティを取られますか？

A：ディレクターは不当に遅いプレイに対しペナルティを科すことができます。不当に遅いプレイは「手順上のペナルティ」の対象になります。

「手順上のペナルティ」の対象となる行為にはこの他、遅刻、大声での議論、セッション中の不当なスコアの比較、他人のカードに触れること、ボードへのカードの入れ間違い、調整スコアを強いるような手順の間違い（間違ったボードをプレイするなど）、ディレクターへの不服従があります。ディレクターはこのような違反行為に対してペナルティを科す権限があります（ブリッジの規則：第90条）。詳しくは本ハンドブックの「競技会運営規則の要約」（試合中の基準ペナルティ）と「マナーとルール」を参照して下さい。

### 3. オークションに関する基礎知識

※ 本ハンドブックの「競技会運営規則の要約」も参照して下さい。

#### (1) コールの復唱（ブリッジの規則：第20条）

☆コールの復唱を要求できるのは次の場合です。

- ◆オークション中：自分のコールの番のときは誰でも要求できます。ビディングボックスやビディングシートを使っている場合は、オークションが終了してビディングカードやシートが片づけられるまでは、復唱を要求することはできません。
- ◆プレイ中：自分が最初にプレイする順番に復唱を要求できます。ディクレアラーは、普通ダミーからプレイする順番が最初の順番になります。

☆コールの復唱を要求されたときは、相手方の1人がすべてのコール（パス、アラートを含む）を復唱します。オークションの一部だけを復唱することや、復唱を途中で中止させることはできません。復唱に間違いがあれば、ダミーを含む全員に訂正する責任があります。

#### (2) コールの説明（ブリッジの規則：第20条）

☆コールの説明を要求できるのは次の場合です。

- ◆オークション中：自分のコールの番のとき。
- ◆説明期間：オープニングリードをするプレイヤーのパートナーは控えるようにします。(3) コールの説明を要求するリスクを参照。
- ◆プレイ中：自分がプレイする順番のとき。

☆コールの説明は当該のコールをしたプレイヤーのパートナーが行います。

☆実際に行われたコールとそのコールに関連したコールについてだけ質問できます。

#### (3) コールの説明を要求するリスク（ブリッジの規則：第16条、第20条）

☆自分のコールの番の時には相手方のコールの説明を要求する権利があります。しかし同時に質問する側にはリスクも伴います。それは、恣意的ではなくても、質問の内容やタイミングによっては結果的に何らかの余計な情報をパートナーに伝えることがあり得るので、スコア調整をされる可能性がある、ということです。特にパートナーのオープニングリードに影響を与える質問については注意すべきです。

☆具体的な例を見てみましょう。あなたは♠4 3 2♥3 2♦K Q 10 9♣9 8 6 5を持っています。LHOは1♥とオープン、RHOは4NT(RKCB)、LHOは5♦、RHOは6♥とビッドします。6♥の後にあなたのコールの番になりましたので質問する権利があります。その時に、例えば「5♦は何ですか？」と尋ねたとします。その質問は合法的でも、明らかにリードを示唆する余計な情報をパートナーに伝えます。その質問の後3人パスでコントラクトが決まり、♠Q J 10 9♥K 7♦5 4 3 2♣4 3 2から♠Qでなく♦2をリードし、

◇のリードのみ6♥がダウンするとします。その場合、ディクレアラ側はディレクターを呼び、スコアを調整される公算が大きくなります。

☆特にパートナーがリードする直前に尋ねることは、リスクを伴った行為だと認識しなければなりません。どうしても聞きたい場合は、特定のコールについて尋ねることを避けるべきです。「わかったことを教えてください」と尋ねると良いでしょう。

☆パートナーがオープニングリードのカードをテーブルに裏向きに置けば、リードへの影響はなく、安心して説明を求めることができます。なるべくそのときまで待ちましょう。

#### (4) コールの言い直し（ブリッジの規則：第25条）

☆「考えていたこととは違うコール」をしたとき（第25条A項）は、次のプレイヤーがコールした後であっても、パートナーがコールする前であれば、コールの言い直しができます。「1♥と言うつもりが、1♠と言ってしまった」場合やビディングカードのつまみ間違いがこれに当たります。この場合、「言い間違い」や「つまみ間違い」に気づいた理由に係わらず、パートナーがコールする前なら言い直しができます。

☆考えを変える意識的なコールの言い直しはできません。

☆ビディングボックス／シートの使用時も同じです。

#### (5) その他の補足

☆最後のパスの後、ディフェンダーは「自分のオープニングリードかどうか」を聞くことができます。

☆ディクレアラはリードやシグナルの約束について説明を要求できますが、ラウンド開始前に確認したり、コンベンションカードを参照するのが望ましいことです。

☆パートナーに理解させるためや注意を喚起するために復唱／説明要求することは、不適切な行為です（詳しくは、本ガイド「5. 正当な情報／不当な情報」を参照）。

☆プレイ中はダミーを除いて「コントラクト」を確認することができます。

☆パートナーが説明を受けているときに、干渉してはいけません。自分で説明を要求できる機会が来たときに発言して下さい。

☆オークション／プレイ中に、自分のコール／プレイについて、進んで情報提供することは不当な行為です。

## 4. パートナー間の合意／了解事項

### (1) 情報公開の原則（ブリッジの規則：第40条）

- ☆パートナー間の合意事項は、明白なもの、暗黙なものを問わず、すべてを余すところなく、対戦相手に公開しなければなりません（「情報公開の原則」）。
- ☆対戦相手が意味を十分に理解できないコールやプレイは禁止されています。
- ☆特別な合意事項はコンベンションカードに記入して、ペアで同じ物を2通携帯し、対戦相手が参照しやすいようにします。
- ☆特殊な取り決めは、実際にコールするときに「アラート」することにより、対戦相手の注意を喚起します。アラート規定の詳細は、本ハンドブック「競技会での手続き」アラート及び「JCBL アラート規定」を参照して下さい。
- ☆プレイヤーはペア間の合意事項から逸脱しても構いませんが、習慣的な逸脱は暗黙の合意を形成することになりますので、これについても公表します。
- ☆パートナーのコール／プレイについての質問に答えるときには、合意事項に加え、「経験から得られた特別な情報」も公開します。ただし、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ありません。
- ☆コールの意味を説明するときは、コンベンション名だけではなく、そのコールの意味を具体的に正しく説明します。また、他のコールへの影響があればこれも説明します（例えば、Flannery 2♦を使っているので、1♥オープンに対して、レスポンドナーは4枚♠で1♠をビッドしないなど）。
- ☆複雑なシステムを使用する場合や経験の浅い相手と対戦する場合には、相手が十分に説明を理解できるように配慮する義務があります。

### (2) 説明間違いの訂正（ブリッジの規則：第75条）

- ☆自分の説明が間違っていたり、不十分であったことに気づいた場合は、気づいてすぐか、説明期間（オークションが終了してオープニングリードが表向きになる前）にディレクターを呼んで説明を訂正します。自分の説明の後に自分がビッドした場合、ディレクターをすぐに呼ぶと自分がいつ誤解に気づいたかを知らせることになり、オークションに影響をあたえることがあります。その場合は説明期間にディレクターを呼んで説明を訂正します。
- ☆パートナーの説明が間違えている場合には、すぐに間違いを訂正してはいけません。また、この不当な情報を利用することはできません。ただし、正当な情報からパートナーの間違いに気づいた場合は例外です。はっきりとした根拠を持つまでは、ビッドの間違いという仮定に基づいてコールしてはいけません。
- ☆パートナーの間違いの訂正は以下の時点でディレクターを呼び、「パートナー間の取り決めではパートナーの説明は間違っていること」を告げます。
  - ◆ディクレアララー／ダミー：オークション終了時
  - ◆ディフェンダー：プレイ終了時
- ☆「説明間違い」により損害が出た場合は、調整の対象となります。ただし、「ビッ

ド間違い」の場合には、調整の対象とはなりません。

### (3) コンベンション／コンベンションカード（ブリッジの規則：第40条）

※ 本ハンドブックの「JCBL コンベンション規定」、「コンベンションカードを活用しましょう」、「JCBL コンベンションカードの記入方法」も参照して下さい。

☆JCBL が競技会毎に定めるコンベンション規定に従います。規定違反は調整の対象になります（本ハンドブック「競技会運営規則の要約」使用システム・コンベンション違反を参照）。

☆パートナー間で同じシステム（方法）を使用します。ただし、スタイルや判断の仕方は異なっても構いません。例えば、1NT オープンの点数幅はパートナー間で一致していなければなりません（方法）、5枚メジャーのある1NT オープンをするか否かは、パートナー間で異なっても構いません（スタイル）。

☆相手方のコンベンションカードはいつでも参照することができますが、自分のコンベンションカードを見てはいけません。また、記憶・計算の助けになるものを使用することはできません。ただしディクレーラー側は説明の間違いを訂正するため説明期間にだけ自分のコンベンションカードを確認することができます。

#### ♠♥ よくある質問 ♠♣

Q：ダミーが開いたら、オークション中の説明とは違ったハンドが出てきました。

A：まずディレクターを呼びましょう。ディレクターは、これが「説明間違い」によるものか「ビッド間違い」によるものかを明らかにします。「説明間違い」の場合、損害があれば調整されます。けれども「ビッド間違い」の場合は、残念ながら、たとえ損害を受けたとしても結果はそのまま成立します。

Q：パートナーと約束していないことについて質問されました。

A：明白な約束はしていなくても、過去に何度もその状況が出てきて合意事項があるような場合には、それを説明します。約束がまったくない場合には、「約束がありません」とだけ答えます。コールの説明をする時に、自分の解釈や推量を説明してはいけません。コールの説明をする際には、「……と思います」などの憶測を示す表現を使わないよう気をつけましょう。

## 5. 正当な情報／不当な情報【利用してはいけない／利用して良い】

### (1) パートナー間の正しい意思伝達（ブリッジの規則：第73条）

☆オークション／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じて行います。

☆コール／プレイは、特別な強調、仕草、抑揚をつけたり、不必要に躊躇したり、急いだり（ヘジテーション／ブレイク・イン・テンポ）しないようにしましょう。余計な情報が伝わらないよう、質問の仕方にも気をつけましょう。例えば、特定のストに関心があることを示唆するような質問の仕方は、好ましくありません。相手方のコンベンションカードを見ればわかる場合には、できるだけそのようにします。

### (2) パートナー間の不当な意思伝達（ブリッジの規則：第73条）

☆コールやプレイの仕方（テンポやカードの出し方など）、余計な論評や身振り、情報、相手側への質問や質問しなかったこと、アラート及びアラートへの説明や説明がなかったことを通じて、意思伝達をすることは不当です。

☆規則で認められていない方法を使った情報交換は、考えられる最も重大な規則違反です。違反者は「除名」されることもあります。

### (3) パートナーからの余計な情報（ブリッジの規則：第16条）

☆論評、質問、質問への回答、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、仕草などを通じて、意志を伝達することは不当であり、余計な情報とみなされます。

☆余計な情報がパートナーから伝わったかもしれないときは、この情報がはっきり示唆したと考えられる行動を選択してはいけません。例えば、パートナーがヘジテーションをしてパスした後、この不当な情報を利用してコールしてはいけません。

☆対戦相手がこのような情報を伝え、さらに損害を受ける可能性があるときには、ディレクターを呼びます。

☆対戦相手が、このような情報が示唆すると思われる行動を選んだと信じる十分な理由があるときには、すぐにディレクターを呼びます。

### (4) その他の出所からの余計な情報（ブリッジの規則：第16条）

☆間違ったハンドを見た、コール／結果／論評を漏れ聞いた、他テーブルのカードを見た、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、あるいは、これからプレイするボードの情報を偶然得たときは、余計な情報になります。

☆こうした情報を得たプレイヤは、直ちにディレクターに報告します。この情報が通常のプレイに差し障りがある場合、ディレクターは以下のような調整をします。

- ◆競技会の形式から可能ならば、テーブルのプレイヤの位置を調整し、ハンドの情報を得たプレイヤが問題のハンドを持つようにする。
- ◆ボードを配り直す。
- ◆とりあえずプレイさせ問題があったときは調整スコアを与える。
- ◆人為的調整スコアを与える。

## (5) 取り消したコールやプレイから得た情報（ブリッジの規則：第16条）

☆順番外のコールなどの反則行為を訂正するためのコールの取り消しやプレイのやり直しは認められています。

☆非反則側は、取り消した行動から得られた情報はすべて正当な情報として利用することができます。反則側にとっては、こうした情報はすべて不当なものとなります。

### ♠♥ よくある質問 ♠♣

Q：パートナーがヘジテーションした後は、ビッドしてはいけないのですか？

A：パートナーがヘジテーションしたからといって、ビッドしてはいけないという規則はありません。ビッドするのにふさわしいハンドを持っているのであれば、ヘジテーションに関係なく堂々とビッドしましょう。ただし、ヘジテーションによる不当な情報を利用しないよう細心の注意が必要です。なお、場合によっては、実際に不当な情報を利用したか否かに係わらず、ヘジテーションによる情報が伝わったと判断されて、スコアが調整されることもあります。

Q：対戦相手がヘジテーションをした時、どのように対処すればいいですか？

A：後々、損害があるかもしれませんので、問題のコールの後、またはオークション終了後に、ディレクターを呼びましょう。対戦相手がヘジテーションがあったという事実合意した場合で、最終的に損害があったと思われるようなら、プレイ終了後に再びディレクターを呼び、裁定を仰ぎます。どのような裁定になるかはケースバイケースです。

Q：オークションやプレイ中に判断の難しい局面に立たされると、どうしてもヘジテーションしてしまうのですが、どうすればいいですか？

A：考える権利は誰にでもあります。考えたければ、十分考えましょう。ただし、その後の展開次第では、不当な情報の伝達があったとみなされることもあります。ブリッジというゲームの性質上、悪気はなくてもこうしたことは頻繁に起こります。ヘジテーション自体を恐れるより、パートナーがヘジテーションをしたときにそこから得られた情報を利用しないことを心がけて下さい。でも、単に迷うだけなど、無駄に時間を使うことは避けたいですね。

## 6. プレイに関する基礎知識

### (1) プレイの開始（ブリッジの規則：第41条）

☆オープニングリードは伏せて出します。伏せて出したカードは原則として変更できません。

☆ダミーはハンドをスート毎に揃え、カードのランク順に縦列に並べます。切り札コントラクトの場合には、ディクレーラーから見て、向かって左側に切り札を置きます。それ以外のスートの順番に決まりはありませんが、見やすいよう黒いスートと赤いスートを交互に並べましょう。

### (2) カードのプレイ（ブリッジの規則：第44条、第46条）

☆カードは他のプレイヤーによく見えるように出します。また、あまり早く伏せないよう、気をつけましょう。

☆ディクレーラーはダミーのカードのスートとランクをはっきり指示します。不完全な言い方をした時は、以下の省略規定に従います。

- ◆「ハイ」「トップ」または同等の意味のときは、一番高いカード、4番手なら勝てる一番低いカード、「ロウ」「スモール」または同等の意味の時は、一番低いカードを指示したとみなします。
- ◆ランクだけでスートを指示しなかったときは、ダミーで直前のトリックを勝っていて、トリックを勝ったスートに指示したランクのカードがあれば、そのスートを続けるとみなします。その他の場合は、指示したランクのカードがいずれかのスートにあり、そのカードを合法的にプレイできるのであれば、そのカードを指示したとみなします。プレイできるカードが2枚以上あるときには、いずれかを指示しなければなりません。
- ◆スートだけでランクを指示しなかったときは、一番低いカードを指示したとみなします。

### (3) ダミーの権利とダミーが受ける制限（ブリッジの規則：第42条、第43条）

☆ディクレーラーの立ち会いの下、事実や規則について情報を与える権利があります。

☆トリックの勝ち負けを数えることができます。

☆ディクレーラーがリードされたスートにフォローしなかったときは、そのスートのカードがないかを質問できます（ディフェンダーに対してはできません）。

☆各トリックにプレイされたカードを見る権利があります。見えなかった時は要求できます。

☆オークションの復唱やディクレーラーの説明の間違いを訂正できます。

☆ディクレアララーやディフェンダーの違反行為を防ぐよう努めることができます。

☆ただし、プレイ中は違反行為が起きた後、違反行為を指摘することはできません。  
プレイが終了してからディレクターを呼びます。

☆誰かが違反行為を指摘した後なら、ダミーが代わりにディレクターを呼んでも構いません。

☆ディクレアララーのハンドと交換・見ること／ディクレアララーのプレイを観察するために席を離れること／ディフェンダーのハンドを見ることは、違反行為です。

#### (4) プレイされたカード（ブリッジの規則：第45条）

☆情報が伝わってしまうパートナーのいるディフェンダーの場合と、そうではないディクレアララーの場合とでは、プレイされたカードの定義が大きく異なります。

☆ディフェンダーの場合、パートナーに表が見える位置に持っていた（実際には見えたかではなく、視線がその方向にあればカードを判別できたかが問題）カードは、プレイされたカードとみなされます。

☆ディクレアララーの場合、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、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（この状態で一定時間、静止状態にあった）カードは、プレイされたカードになります。ディクレアララーにプレイする意図がなかったとしても、この条件に該当すれば、出し直すことはできません。つまり間違えたカードであっても同じです。一方、ハンドからカードを抜き出したカードの表がディフェンダーに見えたとしても、前述の「プレイされた位置にカードが静止状態に置かれなければ」、プレイされたことにはなりません。

☆ダミーの場合、ディクレアララーが指示したカードまたはディクレアララーが意図的に触れたカードは、プレイされたとみなされます。一般に、名指したり、指示したカードはプレイされたカードになります。考えていたこととは全く違う指示（言い間違い）は、訂正できます。

☆ダミーはディクレアララーの指示なく、カードに触れたり、自ら指示したりしてはいけません。ダミーが間違っただけでプレイしたカードは、ディフェンダーがまだプレイしていないときはダミーに戻します。ディフェンダーがプレイしてしまった場合は、調整なしでハンドに戻します。ディクレアララーの右手のディフェンダーがプレイを変えた場合には、ディクレアララーも戻すことができますが、見えたカードはディクレアララーにとって「不当な情報」になります。

☆ペナルティカードがあるときには、その処置に従います（次項参照）。

## (5) ペナルティカード（ブリッジの規則：第48～52条）

☆ディクレアララーはカードを見せても調整を受けることがなく、ディクレアララーやダミーのカードがペナルティカードになることはありません。ディクレアララーは、偶然、落としたカードをプレイする義務はありません。

☆ディフェンダーの場合、普通にプレイしている時や規則を適用するときを除いて、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カードや、ハンドにあることを名指したカードは、すべてペナルティカードになります。

☆ペナルティカードには、メジャーペナルティカードとマイナーペナルティカードの2種類があります。それぞれの意味と処置は以下の通りです。

☆**メジャーペナルティカード**＝10以上のカード、リードまたはフォローしたカード、2枚以上の見せたカード

（順番外のリードによるカード、リボークしたカードなど）

メジャーペナルティカードがある時は、反則者とそのパートナーにそれぞれ制約が科されます。

◆反則者は、合法的な最初の機会にペナルティカードをプレイする義務があります。合法的にプレイできるカードが複数ある場合は、どれをプレイするかをディクレアララーが指示します。スートにフォローしたり、リードやプレイのペナルティに従う義務は、ペナルティカードをプレイする義務に優先しますが、ペナルティカードはそのままテーブルの上に残しておき、次の合法的な機会にプレイしなければなりません。

◆反則者のパートナーにリード権があるときは、ディクレアララーが、①そのスートのリードの要求または禁止をするか（この場合、問題のカードはペナルティカードではなくなりハンドに戻る）、②リードの制限をしない（ペナルティカードのまま残る）かを選択するまで、リードをしてはいけません。早まってリードすると、そのカードはまたペナルティカードとなります。

☆**マイナーペナルティカード**＝不注意に1枚だけ見えた9以下のカード

（トリックに2枚プレイしたり偶然落としたカードなど）

マイナーペナルティカードがある時は、そのカードをプレイするまで同じスートの9以下のカードを出すことはできません（10以上のカードは出せません）。反則者のパートナーに対してリードの制約はありませんが、そのカードを見て得た情報は不当な情報になります。

## (6) トリックの並べ方（ブリッジの規則：第65条、第66条）

☆トリックに4枚のカードがプレイされたときは、自分のカードを自分の近くに伏せて置きます。味方が勝ったトリックは縦に、負けたトリックは横にして置きます。たとえ自分のカードであっても、次のトリックに入ると伏せたカードを見ることはできません。

☆間違えて置かれた勝ち負けの向きを指摘することはダミーを含め誰がしてもかまいませんが、自分の側が次のトリックにプレイするまでです。

☆カードはプレイした順番に秩序正しく1列に重ねて置き、後で調べ直しができるよ

うにします。問題が起きた場合、順序正しくカードを整理していなかったプレイヤーは、不利に裁定される場合があるので注意しましょう。

## (7) トリックの取り／取られの宣言（ブリッジの規則：第68～71条）

☆プレイヤーは、トリックの取り宣言（クレーム）／取られ宣言により、プレイの短縮を提案できます。

取り宣言：「特定数のトリックを取る」という意味の申し立て／プレイの打ち切りの示唆／自分のハンドを広げる行為を指します。

取られ宣言：「特定数のトリックを負ける」という意味の申し立て  
一部の「取り宣言」は残りのトリックの「取られ宣言」になります。

☆以下の場合を除き、取り／取られ宣言をするとプレイは終了します（続行することはできません）。

①ディフェンダーの取られの宣言に対してパートナーが直ちに反対したとき。

②4人が全員プレイの続行に合意したとき。

☆取り宣言の時は、すぐにプレイの順序や方針を説明します。切り札が残っている時には、その扱いを説明する必要があります。

☆取り／取られ宣言をしているプレイヤーの説明を中断させてはいけません。

## (8) スコア（ブリッジの規則：第77～79条）

※ 本ハンドブックの「競技会での手続き」ピックアップの記入、及び「競技会運営規則の要約」スコアの訂正も、参照して下さい。

☆ハンドをボードに戻す前に、「コントラクト」と「取ったトリック数」を合意して、全員が確認します。トリック数の合意ができない時は、すぐにディレクターを呼びます。

☆たとえ相手が負けると宣言しても、自分たちが勝てないトリックをもらうことはできません（例：ディクレアララーが最後の2枚でAQを持っていて、Aを取ってQは負けると言った場合、このスートのKをシングルトンで持っていたらすぐQも勝てることをディクレアララーに申し出なければなりません。）

☆公式スコアの記入はNS側のどちらかのプレイヤーが記入します（慣行として、Nが記入することが多い）。双方のペアは記入されたスコアが正しいことを確認し、EW側は確認したことを示すマーク／サインをスコア用紙に記入します。

☆「合意したスコア」の計算間違い／書き間違い、コンピュータ入力／集計の間違いは、訂正期限内（主催者が決定、例えばスコア公表後30分）であれば、訂正することができます。

☆「一旦、合意したトリック数の間違い」でも、訂正期限内であれば、客観的な証明ができる場合には、ディレクターの判断で訂正することができます。

## (9) リボーク（ブリッジの規則：第61～64条）

☆リボークの定義：

リードされたスートのカードを持っているにも係わらずフォローしないこと、または規則の要求に従って相手が指定したカードやスートのリード／プレイをできるのにしないこと。

☆スートにフォローしないことに関する質問：

ダミー以外は誰でもリボークの可能性について質問することができます。ディフェンダー同士での質問は不当な情報として扱われることに注意が必要です。ダミーはディクレアラーにだけ質問できディフェンダーには質問できません。

\* 伏せたトリックを確認することはできません。

☆リボークの成立：次のときにリボークは成立します。

- ◆反則者かそのパートナーが、次のトリックにリードしたり、プレイしたとき
- ◆反則者かそのパートナーが、次のトリックにプレイするカードを名指したり、指示したとき

◆反則者かそのパートナーが、「取り／取られ」の宣言をしたり宣言に同意したとき

☆リボークに対する調整：リボークが成立した場合、リボークが起きたトリック以降、反則したペアがその後にとったトリック数に応じて、以下の調整を行います。

- ◆1トリック取ったとき：1トリックが非反則側のペアに戻されます。
- ◆2トリック以上取ったとき：リボークしたプレイヤーがラフして勝った場合はさらに1トリックが非反則側のペアに戻されます。
- ◆1トリックも取らなかったとき：調整はありません。

☆次の場合には、リボークが成立しても、調整はありません。

- ◆同じプレイヤーの同じスートでの2回目のリボークのとき
- ◆テーブルに表向きに置いてあったカード（ダミーのハンドを含む）をプレイしなかったことによるリボークのとき
- ◆非反則側が次のボードのコールを行った後、リボークが初めて指摘されたとき（誰も指摘しないまま、次のボードに既に移ってしまったとき）
- ◆ラウンドが終了した後
- ◆12トリック目のリボークのとき（ただし、ハンドを全部ボードに戻す前にリボークを発見したときには訂正義務があります。また、反則者のパートナーが12トリック目をまだプレイしていないときには、そのカードを見たことによる影響を示唆するプレイを選んではいけません。）
- ◆両サイドでリボークが成立したとき。

☆同じトリックで双方の側がリボークして片側だけが成立したときは双方のリボークを訂正します。

☆前項の調整されない場合も含め、非反則者側が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には、スコアは調整されます。

## (10) 違法なリードとプレイ（ブリッジの規則：第53～60条）

☆順番外のオープニングリードの場合、ディクレアラーは、そのリードを受け入れるか、受け入れないかを選択することができます（何も表明せずにそのままプレイを続けたときには、受け入れたこととなります）。受け入れた場合、自分のハンドをダミーとして広げて、パートナーをディクレアラーにする、または、自分がそのままディクレアラーとしてプレイを続ける（第1トリックに対する2番目のカードはディクレアラーが出す）こともできます。受け入れなかった場合は、順番外にリードされたカードはメジャーペナルティカードになり、正しいハンドからリードをし直します。ただし、ダミーがハンドを広げてしまい1枚でもカードが見えた場合は、ディクレアラーにはリードを受け入れる義務があります。

☆ディフェンダーが順番外にリードした場合も、ディクレアラーにはダミーになってハンドを広げる場合を除き、上述の選択肢があります。受け入れた場合は、正しいリードとして扱われ、そのままプレイを続行します（何も表明せずにそのままプレイを続けたときには、受け入れたこととなります）。受け入れなかった場合は、順番外にリードされたカードはメジャーペナルティカードになり、正しいハンドからリードをし直します。

☆ディクレアラーが順番外にリードした場合、いずれのディフェンダーも、そのリードを受け入れるか、受け入れないかを選択することができます（2人のディフェンダーが異なる選択をした場合は順番外にリードしたハンドの次の順番の人の選択が優先します）。受け入れた場合は、正しいリードとして扱われます。受け入れなかった場合、順番外にリードされたカードは制限なしでハンドに戻ります。

☆ディフェンダーが早まったリードやプレイ（パートナーが現行のトリックをプレイする前に次のトリックをリードしたり、パートナーがプレイする前に順番外にプレイした場合）をしたときは、そのカードはペナルティカードとなり、さらにディクレアラーには、次の選択権が与えられます。

◆反則者のパートナーに対して、現行のトリックにリードされたスートの1番高いカードのプレイを要求

◆反則者のパートナーに対して、現行のトリックにリードされたスートの1番低いカードのプレイを要求

◆反則者のパートナーに対して、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の要求

◆反則者のパートナーに対して、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

※ 反則側が上述の要求または禁止に応じられないときは、任意のカードをプレイすることができます。

※ ディフェンダーがパートナーの前にプレイしても、ディクレアラーが両方のハンドからプレイしたり、ダミーが違法にプレイを示唆したときには、調整の対象にはなりません。ただし、ダミーに同じスートのシングルトンやランクの隣接したカードがあっても、プレイしたとは見なされません。

☆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とみなされます。

## 7. 上告（ブリッジの規則：第92条）

### （1）上告権

☆プレイヤーやチームの主将は、ディレクターの裁定について再検討を求めるために上告することができます。

☆ペアの双方かチームの主将の同意がない場合は、上告は審理されません。

### （2）上告の手順

☆上告を希望するペアまたはチームは、該当セッションの公式スコア提示後30分までに上告の意志をディレクターに伝えます。上告の意志を伝えると、ディレクターより規定の上告用紙が渡されますので、必要事項を記入してディレクターに提出します。

☆上告する際には供託金5千円を上告用紙に添えて提出します。供託金は無意味な上告を抑制する目的のもので、相応の理由のある上告の場合は返還されます。

☆競技会場で上告委員会を招集できる場合、上告の規則や規定だけに関係する部分は主任ディレクターが審理・裁定し、その他の上告は主任ディレクターが上告委員会に付託して裁決を求めるものとします。上告委員会の採決は1回限りとし、再審査は行いません。さらなる上告を希望する場合はルール委員会に対して行います。

☆上告委員会を招集できない場合、ディレクターは他のクラブに上告委員会の招集と裁定を依頼することができます。それが不可能な場合には、後日、競技委員による上告委員会が開催されます。

## 8. 振舞いとエチケット（ブリッジの規則：第74条）

※ 本ハンドブックの「マナーとルール」も参照して下さい。

### （1）正しい態度

☆プレイヤーの正しい態度として、ブリッジの規則は次のように規定しています。

- ◆常に礼儀正しい態度を維持するようにしましょう。
- ◆他のプレイヤーに迷惑をかけたり、当惑させたり、ゲームの楽しみを妨げるような行動は注意深く避けるようにしましょう。
- ◆コールやプレイをする時は、正しい手順に従うようにしましょう。

### （2）エチケット

☆礼儀上、次のような行為を慎むようにすることがブリッジの規則で定められています。

- ◆ゲームに十分な注意を払わないこと。
- ◆オークションとプレイ中、余計な批評やコメントをすること。

- ◆プレイする順番の前にカードを抜き出すこと。
- ◆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であるのに、プレイを続けること。
- ◆ディレクターや他のプレイヤー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。

### (3) 手順違反

☆次のような行動は手順違反とみなされます。

- ◆同じコールに違った言い方をすること（ビディングボックスやシートの使用時には、ビディングカードの出し方／並べ方や書き方を変えることがこれに相当します）。
- ◆コールやプレイに対して、同意や不満を表すこと。
- ◆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。
- ◆重要な出来事や、コントラクト達成に必要なトリック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、行動したりすること。
- ◆カードを見たり、カードを出す位置を観察する目的で、コールやプレイの間、他のプレイヤーの表情や手元を凝視すること（偶然、見えてしまった場合はこの限りではありません）。
- ◆現在のハンドへの無関心を態度で示すこと（カードを一重ねにするなど）。
- ◆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（ブレイク・イン・テンポ）。
- ◆ラウンドが終了する前に不必要にテーブルを離れること。

## 9. その他

### (1) 見物人（ブリッジの規則：第76条）

☆見物人は次のマナーを守りましょう。

- ◆複数のプレイヤーのハンドを見ることはできません。
- ◆ディールの進行中、コールやプレイに対して反応してはいけません。
- ◆プレイヤーと会話したり、仕草をしたり、論評したりしてはいけません。
- ◆プレイヤーの邪魔をしてはいけません。
- ◆着席して見物しましょう。
- ◆反則行為や間違いを一切指摘してはいけません。
- ◆おもしろいボードがあったからといってラウンドごとに追いかけて見物してはいけません。

☆プレイヤーは見物人を拒否することはできません（ただし、礼儀として、見物してもよいかをプレイヤーに尋ねる方が望ましいでしょう）。見物人の行動に異議があれば、ディレクターに伝えます。

☆ディレクターの許可がなければ、チームメイトを見物することはできません。