

# 競技会での手続き (アンダーラインは本年度改定部分)

競技会でのトラブル防止のために色々な手順や手続きを知っておくことが大切です。競技会が公平且つ正常に運営されるためにプレイヤ各位のご協力をお願いします。

## 1. 参加申込用紙の記入

申込のときに渡された参加申込書には姓名、会員番号、チームまたはペア番号を記入して、ディレクターが集めに来たときすぐに渡せるようご用意下さい。

## 2. 対戦相手とボードの確認

テーブルに座ったら必ず対戦相手とボードが間違いないかお互いに確認してからオークションを始めて下さい。

## 3. ボードの扱い

ボードやカードによっては、ボードからカードが落ちやすいことがあります。ボードを裏向けに置いたり、斜めに持って運んだりしないようご注意ください。

## 4. ピックアップの記入

ピックアップスリップには次の手順で記入して下さい。

### (1) 確認

ラウンド開始時に対戦相手とボード番号を確認して NS / EW のペア番号とそのラウンドにプレイするボード番号をピックアップスリップに記入して下さい。

### (2) ボード番号順に記入

ボード番号は実際にプレイする順番に関係なく若い番号順に記入して下さい。

### (3) コントラクトの記入

オークションが終了してコントラクトが決まったら、コントラクトを記入し、ディクレアラーを○で囲んで下さい。

プライベートスコアシートへの記入はピックアップへ記入してからにしてください。

### (4) 結果の記入

プレイが終了したらハンドをボードに戻し、結果を記入して下さい。自分の記録はピックアップに記入してからにして下さい。オフィシャル・スコアに記入することが最優先です。

### (5) NS は左側、EW は右側

NS 側がディクレアラーのときは、コントラクトとメイクまたはダウン数を左側に、EW 側がディクレアラーのときは右側に記入して下さい。

スコアは得点した側に記入して下さい。

### (6) マークは使わない

♠♥♦♣のマークを使わないで、S H D C を使用して下さい。

### (7) 記入事項の再確認

ラウンドが終了したら、記入事項に誤りがないか（ペア番号とプレイしたボード番号を正しく記入しているか、コントラクトとメイク・ダウンの数は正しいか、ダブルが抜けていないか、バルネラビリティは正しいかなど）を点検し、記入事項が正しければ EW に確認を求めて下さい。

### (8) EW の確認

EW は記入事項を点検の上、正しければ所定の欄に確認済みのサインをして下さい。

スコアの訂正については競技会運営規則の要約の「3. スコアの訂正」(P.72 参照)を参照して下さい。

### 記入例

N-S PAIR NO.	1. 記入後は伏せておいてください。 2. プレイが終了したボードについての議論をしないでください。 3. スコアの記入ミスには重い罰則を課しますので注意してください。				E-Wの承認サイン	E-W PAIR NO.		
13					Y. F.	5		
N-S SCORE	M	D	N-S CONTRACT	BOARD NO.	E-W CONTRACT	M	D	E-W SCORE
630	4		① S 3NT	10	E W			
			N S	11	② W 6D	6		920
300			N S	12	E ③ W 5D <sup>X</sup>		2	

## (9) 裏面へのボード番号記入

EW がサインしたら裏向けにテーブルの端に置いて下さい。

ディレクターがプレイングの時には、裏にプレイしたボード番号を記入して下さい。(例えば 1～3、11～12 のように)

## 5. アラート

コンベンションや特殊なトリートメント

(相手方が一般的にその意味を予測できないかもしれないすべてのコール) は相手側が拒否したときを除きアラートをする義務があります。アラートの手順を取り決める目的は、テーブル上で双方のペアがあらゆるオークションに関して平等に情報を得ることができるようにすることにあります。また、この説明により得られた情報は相手方のためのものであり自分達のために利用してはなりません。

### (1) アラート対象のコール

「アラートチャート」を参照して下さい。

プリアラート対象あるいはディレードアラート対象のコールもあります。

アラートすべきかどうか迷ったときにはアラートして下さい。

リスト A のコンベンションでもアラートの必要なものがあります。

コンベンションカードの赤字の項目はアラート対象であることを意味していますが、カードの印刷・在庫の都合上必ずしも正確ではありません。

### (2) アラートの方法

#### 1) 通常のアラート

アラートすべきコールをしたプレイヤーのパートナーが、

- ・「ALERT」と印刷したカードを見せる。
- ・「ALERT」と印刷したカードがないときは口で「アラート」と言う。

アラートしたプレイヤーには、アラートしたことが相手方に伝わったことを確認する責任もあります。

同一のコールやビディングシーケンスでアラートをしたり、しなかったりし

てはいけません。

相手側のアラートをオークションの途中からでも拒否することができます。アラートを拒否されたときはアラートしてはいけません。これはそのラウンドの最後のボードまで続きます。

オークションの復唱はアラートも含めて行って下さい。

プレイのコンベンション(リード、シグナル)はアラートしてはいけません。

ディクレアラーはコンベンションカード、質問等で相手側の約束を調べておくことが大切です。

#### 2) プリアラート

オークションを開始してからアラートしたのでは遅すぎると思われる特殊なコンベンションについてはラウンドの始めにまとめて説明(アラート)しておきます。

オークション中に実際にコールした場合には、あらためてアラートします。

#### 3) ディレードアラート

「オープナーのリビッド以降で 4♣以上のコンベンショナルなビッドおよびパス」については、オークションが終了するまでアラートしません。勿論、自分のコールの番のときにはコールの意味を尋ねることができます。

オークションが終了したら、ディクレアラーとダミー側は各々パートナーのアラートの必要なコールについてすぐにアラートします。

オープニングリードする人は必要なら説明を求めることができますが、そのパートナーは自分のプレイする番まで待ちます。

ディフェンダー側はオープニングリードを選択しダミーが開かれるまでの間にアラートします。

#### (3) 質問と説明

アラートされたコールの意味の説明を求めたいプレイヤーは自分のコールの順番のときに「説明して下さい」と言います。

質問の仕方により不当な情報がパートナーに伝わらないように十分に注意します。更に質問するタイミングにも注意します。最後のパス前、パートナーがオープニングリードする前に質問すると不当な情報が伝わる可能性があります。

説明はアラートしたプレイヤーがします。約束事の全てについて説明しなければなりません、更に経験的に得た知識も含まれます。しかし自分のハンド等から得られた推論などは説明すべきではありません。

また、約束がなければその旨を言うべきであり、想像して説明すべきではありません。(9.「コールの復唱と説明」参照)

## 6. ストップ

ブリッジの規則第73条は「常に要求されるわけではないが、一定のテンポを維持し所作を変えないことが望ましい。」と定められています。連盟では「ストップ」の宣言については下記の通り規定し、「オークションの第1ラウンド」「1トリック目のプレイ」については一定の間を置くことを推奨します。

(1) 各プレイヤーはスキップビッド(1つ以上ジャンプしてビッドすること)をするときは「ストップ」を宣言して、「次のプレイヤーに一定の間を置くように要請し、相手方のテンポの乱れに起因する不当な情報の交換を未然に防止する」ことを薦めます。これは相手方を保護するために行うものであると同時に結果として味方のためにもなるものです。

(2) 「ストップ」の正しい宣言方法は次の2通りがあります。

- 1) 「STOP」カードをテーブルの自分の前に表を向けて出す。「STOP」カードは5～8秒の間、出し続けます。
- 2) 「STOP」カードがないときは、口で「ストップ」と言う。そして5～8秒の待った後「どうぞ」と言う。

「ストップ」の宣言はスキップビッドのとき常に行うか、常に行わないかに統一します。「ストップ」の宣言の有無に

よりハンドの強弱などが伝わっては絶対にいけません。

(3) 次の順番のプレイヤー

「ストップ」の宣言があったら、次の順番のプレイヤーは「STOP」カードが引き下げられてから、オークションを再開します。10秒以上待っても意志表示がなければ督促できます。

なおビッドの説明を求めるときは待たず、すぐに質問します。

(4) 「ストップ」の宣言をせずにスキップビッドをしたり、次の順番のプレイヤーが「ストップ」の宣言後に間を置かなかったとしてもそれだけで直接的なペナルティはありません。

(5) 「ストップ」の宣言がなかったとき、

次のプレイヤーが自発的に5～8秒間待つのは完全に適法です。

## 7. ビディングシート

次の場合、オークションは紙に書いて行います。

- (1) 主催者がビディングシートの使用を指定したとき。
- (2) ディレクターがビディングシートの使用を認めたとき。
- (3) 一方のペアがビディングシートの使用を要求し、相手側がそれを受け入れたとき。

コールに使用できる記号は次の通りです。

1～7の数字と S, H, D, C, NT の組合せ。

× (ダブル)    ×× (リダブル)

／ (パス)    ／／ (オークション終了)

記入は一定の書体、筆順、強さ、速さで行い、記入途中で考えることは許されません。パス(／)とダブル(×)は記入時に見間違われないようにするために筆順を一定にすることを推奨します。

パス(／) : 左下から右上に書く。

ダブル(×) : 左上から右下へ、次に左下から右上に書く。

コールを口に出してはいけません。

ビディングシートに書いたコール以外の方法で伝わった情報については不当な情報を適

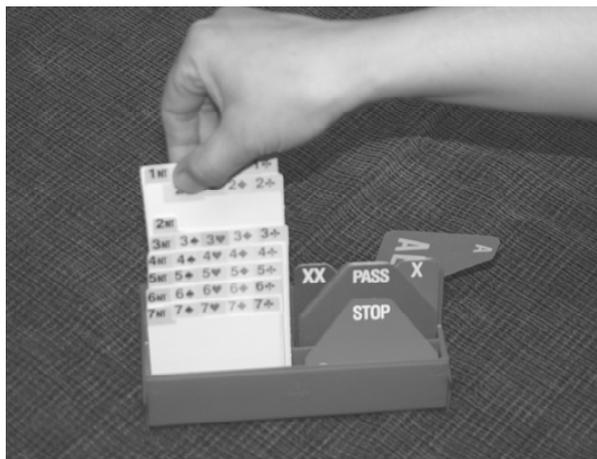
用します。

規則でオークションの復唱を要求できない期間中は、ボードでシートを隠すなどしてビディングシートを見えないようにしておきます。

## 8. ビディングボックス

ビディングボックスは次のように使います。

- (1) ボックスから「ビッドしたいカードから後のカード」をひとまとめにして抜き出します。

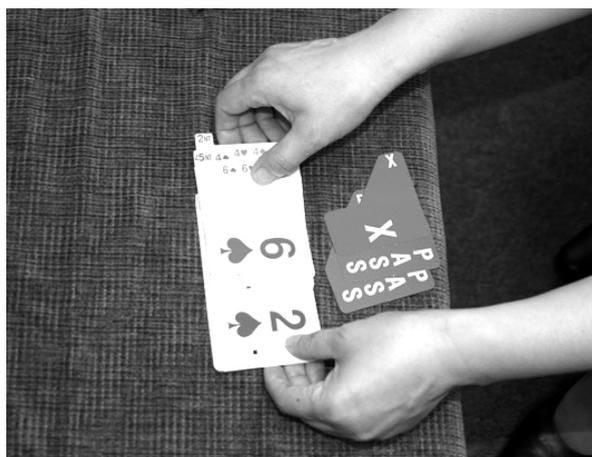


- (2) パス、ダブル、リダブル、ストップ等は1枚ずつカードを引き出します。
- (3) カードはパートナーの方に向けてテーブルの上に置きます。2巡目以降のカードはすべてのコールが見えるように少しずらして重ねて置きます。



- (4) 最後のパスまできちんと出さなければなりません。ビディングカードは崩したり動かしたりせずそのまま置いておきます。オープニングリードが表向きになったら、パス、ダブル、リダブルのカードを抜いて、

残りのビディングカードをまとめてボックスに戻します。



- (5) プレイヤはビディングカードに触れる前に自分のコールを決めていなくてはなりません。

コールが行われたと認定されるのは、ビディングボックスからカードが明白な意図を持って抜き出されるときです。（「抜き出されるとき」とは掴んだビディングカードがビディングボックスに残ったカードから完全に離れた状態。）

最終的にコールが行われなかったと判断された場合は、不当な情報が伝わったとして裁定されます。



- (6) コールが行われたと認定されても、ディレクターが「意図と異なるコール」（つまみ間違い）と認めたときはコールを訂正することができます。（ブリッジの規則第25条）

## 9. コールの復唱と説明

プレイヤーは自分がコールする順番のとき、オークションの復唱を要求できます。但し、ビディングシートやビディングボックスを使用しているときはオークションの復唱を要求することはできません。

復唱の要求は、特定のコールについて尋ねたり、自分から復唱することはできません。

(悪い例：「オープニングビッドは？」

「1♣でしたね。」「パス？」等)

オークションの復唱は相手側一人が行い、復唱の誤りに気付いたプレイヤーは直ちにこれを訂正します。

自分のコールやプレイの順番のときに相手方のコールの説明を要求できます。この要求に対する説明はコールをしたプレイヤーのパートナーが行います。相手のコールの意味を質問することはプレイヤーの権利として認められていますが、質問をすることで自分のパートナーに情報を伝えた場合は不当な情報が損害を与えればスコアを調整されることがあります。また、相手方のコンベンションカードを見れば済むことならできるだけ参照するようにします。

コールの説明は、そのコールについて約束事すべて（過去の経験を含む）を説明し、自分のハンドから分ることや、ブリッジの常識から導かれることまで説明する必要はありません。

質問に対してはパートナーとの合意を説明します。約束がない時は「約束はありません」と答えることが正しく、「・・・と思います」のような回答をしてはいけません。

つまり、あるコールについてパートナーと約束があるときはその約束を説明する義務がありますが、約束がないときに自分がどう解釈したかを説明してはいけません。

競技会にはペアで共通のコンベンションカードを2部用意します。対戦中は相手側のコンベンションカードを見ることができますが、自分側のコンベンションカードは見ることができません。ディクレアラ側は、オークションが終了してオープニングリードが伏

せられている間は、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。このときコンベンションカードの記載とコールの説明が異なっていたら、ディレクターを呼んで訂正します。

## 10. 第1巡目のプレイ

オープニングリードをするプレイヤーは、リードの前にオークションの復唱とコールの説明を要求できます。

次にオープニングリードのカードを伏せて出しますが、そのカードは以後の手続き中に取り換えることは許されません。（相手側の誤った情報に基づいたものであるとディレクターが認めた場合を除きます）質問が終るか、質問がないことを宣言されたときオープニングリードされたカードは表向きにします。

ディクレアラは、ダミーのカードをプレイする前にオークションの復唱を要求できます。

オープニングリードするプレイヤーのパートナーは、オープニングリードが伏せて出されている間、または第1トリックの自分のプレイの順番のときにオークションの復唱を要求できます。

以上の場合を除きプレイ中にオークションの復唱は要求できません。

ディクレアラは第1トリック目にダミーのカードをプレイする前に自発的に間を置くことを奨励します。

## 11. 「取りの宣言」「取られの宣言」

宣言できるときは「取りの宣言」や「取られの宣言」をすることを薦めます。

「取りの宣言」をしたときは、カードをプレイする順序や、宣言した数のトリックを取る方針の明確な説明を行います。

ディフェンダーの「取られの宣言」に、そのパートナーがただちに反対した場合はただちにディレクターを呼んで下さい。この場合「取られの宣言」は成立せずプレイが継続されます。

「取りの宣言」や「取られの宣言」が成立

した場合はプレイは中断します。宣言したプレイヤーはハンドを開示してください。

「取りの宣言」や「取られの宣言」に間違いがあると考えた場合もただちにディレクターを呼んで下さい。この場合はダミーも含めて全員が間違いを指摘できます。

## 12. チーム戦での対戦方法と NS, EW ペアの座り方

チーム戦で対戦相手を選ぶ権利を持つチームをホームチーム、その相手をビジティングチームといいます。

一方のペアとの対戦のみで後半の対戦がない試合では、ホームチーム、ビジティングチームの区別はありません。EW ペアが相手テーブルに移動して試合を始めます。

後半の対戦がある試合では一方のチームが前半または後半に対戦相手を選ぶ権利を持ちます。試合が始まる前にそのチームが前半または後半のどちらかにホームチームになるかを宣言します。もし宣言なく試合を始めた場合は前半にその権利を行使したとみなし、後半は相手チームがホームチームとなります。

後半はプレイヤーの交代、ペアの組み替えなど自由に行えます。前半と同じペア同士の対戦も可能です。

ホームチームを宣言できる権利を持つチームとは、

### ・KO 戦

シード順位の上位チーム。もし下位シードが上位に勝った場合は次の試合以降上位のシード順位を引き継ぎます。ダブルノックアウト戦で1敗して敗者ブラケットに入ったチームは、最初は当初のシード順位を使用し、以降は上記通りとなります。

### ・スイス

対戦を決めたラウンドでの上位チーム。

### ・ラウンドロビン

主催者が事前に公表しておきます。特に指示のない場合は対戦表の左側を上位とします。

IMP リーグの場合は別項の試合要項に従って各ペアは座り対戦します。

4 回戦の試合の場合は上位シードが 1, 4 回戦をホームとするか 2, 3 回戦をホームとするかを選択します。

また、ラインアップ記入方式を採用している場合は、所定の時刻までにビジティングチーム、ホームチームの順に登録用紙にプレイヤー名を記入します。ホームチーム、ビジティングチームの区別のない試合では、ラインナップを先に書いたチームは伏せておき、両チームが記入した時点で両チームのラインナップを表に向け公開します。

## 13. スクリーン付きテーブルでの手順

パートナー間で不当な情報が伝わることを最大限に防止する手段としてブリッジテーブル上にスクリーンを張って試合を行うことがあります。

### (1)使用方法

ノースとイーストがスクリーンの同じサイドに座る。ビディングトレイにボードを置いたり取り除いたりするのはノースの責任である。

使用手順は以下の通り。

- ・ノースがボードをビディングトレイに置く。小窓を閉じて、ビディングトレイが小窓の下を行き来できるようにする。(小窓はオークション期間中は閉じたままにしておく。)
- ・プレイヤーはカードをボードから取り出す。
- ・ビディングボックスを使用してコールを行う。
- ・プレイヤーは選んだコールをスクリーンの自分達の側だけから見えるようにビディングトレイに置く。
- ・プレイヤーの最初のコールは、ビディングトレイの左端に触れるように置き、それ以降のコールはその右側に見やすいように等間隔で重ねて置く。
- ・これらの動作はできる限り静かに行う。スクリーンが使用されている場合は、トレイにカードを置いて手を離れたときにそのコールが行われたとみなされる。プレイヤーがパスをする意図でビディングカードを1枚以上トレイから取り除いた場合は実際にパスをした

とみなされる。

・同じ側の2人のプレイヤーがコールを行った後、ノース又はサウスがビディングトレイをスクリーンの中央部の下から滑らせて、反対側のプレイヤーのみに見えるようにする。

・反対側のプレイヤーも同じような手順でコールを行い、ビディングトレイを戻す。

この手順をオークションが終了するまで繰り返す。

・トレイを戻すときは、テンポをランダムに変えるのが望ましい。

・4人全員のプレイヤーがオークションの確認を行う機会を得た後（オークションの復唱を求める権利に相当する）ビディングカードをビディングボックスに戻す。

・トレイはディクレアラー側が取り除く。  
ボードはプレイ期間中を通してテーブル中央に置く。

・正当なオープニングリードが表向きに出された後、4人全員にダミーのカード及びそのトリックにプレイされたカードが見えるようにスクリーンの小窓を開く。

・ディフェンダーのカードが見えたが、スクリーンのためにディクレアラーからは見えなかった場合は、ダミーはそれを指摘することができる。

## (2) アラートとその説明

a) WBF Alerting Policy に定義されるアラートが必要なコールをしたプレイヤーは、スクリーンメイトに対してアラートし、そのパートナーはトレイがスクリーンの反対側に送られたときにアラートする。アラートはアラートカードをスクリーンメイトの最後のコールの上に置くことによって行い、アラートされたプレイヤーはアラートカードを返すことによってアラートを認識したことを伝える。プレイヤーは、筆記による質問により相手方のコールの説明を求めることができ、スクリーンメイトが筆記により答える。

b) プレイヤーは、オークション期間中いつでもスクリーンメイトに対して、筆記により相手方のコールの完全な説明を求めると

ができる。回答も筆記で行う。

c) オークションの終了からプレイの終了までの間、プレイヤーはコールの意味や受けた説明に関する情報をスクリーンメイトからのみ受ける。プレイ期間中の質問は小窓を閉じた状態で筆記により行い、答えの後に小窓を開ける。従って、ディレクターはオークション及びプレイ期間中に、スクリーンの反対側でプレイヤーに代わって質問をすることはできない。

(3) スクリーンを使用している場合の調整に関する修正

a) スクリーンの反対側まで伝わった違反行為は通常の規則が以下のように適用される。

i) 認められないコール（ブリッジの規則35条参照）は訂正しなければならない。

ii) プレイヤーが規則違反を犯し、意図せずに（それ以外の場合は72条C項が適用されることがある）そのスクリーンメイトがトレイを反対側に送ってしまった場合は、規則によりLHOがそのコールを受け入れることができる場合は、トレイを送った側がそのコールを受け入れたとみなされる。

b) 違反行為がスクリーンの反対側に伝わる前に、反則者又はそのスクリーンメイトはディレクターを呼ぶべきである。違法なコールを受け入れてはならず、調整なしに訂正しなければならない（但し、(a)(ii)参照）。その他の違反行為はディレクターにより調整され、合法的なコールのみがスクリーンの反対側に送られる。規則の適用のために必要な場合を除いて、スクリーンの反対側のプレイヤーに違反行為があったことが伝わることはならない。

c) プレイヤーが順番外のリードをしようとしたときは、スクリーンメイトはこれを防止するよう努めるべきである。順番外のオープニングリードはスクリーンが開いていなければ調整なしに取り消すことができる。それ以外の場合は：

i) スクリーンが開かれたがディクレア

ラー側にその責任がなく、もう一方のディフェンダーが表向きにリードしていない場合は、54条が適用される。

- ii) ディクレアララー側がスクリーンを開いた場合はそのリードを受け入れたことになり、元々のディクレアララーが実際のディクレアララーとなる。72条C項が適用される場合がある。
  - iii) ディフェンダーの両方が表向きにリードした場合は正しくない方のカードがメジャーペナルティカードになる。
  - iv) ディクレアララー側がカードを見せた場合は48条が適用される。
- d) アラート対象のコールがされた場合は(2)参照。
- e) プレイヤがコールを行うのに通常より時間をかけた場合、自らブレイクインテンポを指摘することは、反則行為とはならない。但し、そのスクリーンメイトはそれを指摘してはならない。
- f) トレイを受け取った側のプレイヤが、ブレイクインテンポがあり、その結果不当な情報が伝わった可能性があると考えられる場合は16条B項2に従いディレクターを呼ぶべきである。これはオープニングリードが出されてスクリーンが開かれる前ならいつでも可能である。
- g) (f)項の定めに従わなかった場合は、ディレクターはブレイクインテンポを指摘したのはそのパートナーであると判断するかも知れない。その場合、ブレイクインテンポはなく不当な情報もないと判断される可能性が高い。トレイを返すまでの時間が20秒以内の場合は通常ブレイクインテンポがあったとはみなされない。
- h) 但し、プレイヤがオークションのテンポを(1)使用方法に述べられているようにランダムに変えていなかった場合は、20秒以内にトレイが返った場合でもブレイクインテンポがあったとみなされる場合がある。

#### 14. Bridgemate

スコアの報告にはテーブルに配置された、**Bridgemate** という機械を使用することがあります。**Bridgemate** を使用するとスコアが無線で送信され、すみやかに結果が集計されます。



☆ **Bridgemate** には電源スイッチがありません。**OK** キーが電源スイッチとコンピュータのエンターキーを兼ねるとお考えください。

☆約20秒間操作しないでいると、画面表示が消えます。画面に何も表示されていない時は、**OK** を1度だけ押してください。消える前に表示されていた画面が現れます。

☆ラウンド開始時にNS, EWのペア番号とプレイするボード番号が大きく表示されます。座り間違いのないようにペア番号をご確認ください。

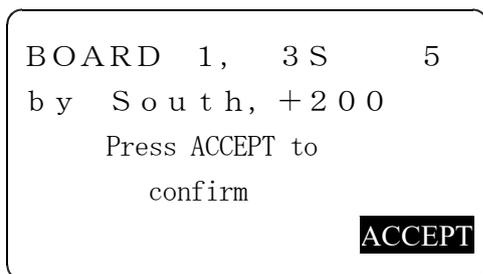
##### 基本的な操作方法

- ◎ Nがボード番号を確認して、**OK** を押すか、またはボード番号を修正して**OK** を押す。
- ◎オークションが終わるとNがコントラクトとディクレアララーまで入力しておく。
- ◎プレイが終わったところでNがメイク/ダウンを入力して**OK** を押す。
- ◎ EまたはWがスコアを確認して **ACCEPT** キーを押す。

☆入力途中やスコア確認時に修正があれば、**CANCEL** で入力した文字を消去して、入力し直すことができます。

☆スコア確認画面で **ACCEPT** キーを約 20 秒以上押さないでいると画面に警告表示が現れ、さらに約 20 秒後、自動的に **ACCEPT** キーが押された状態になります。EW の方はご注意ください。

☆ **ACCEPT** キーを押すとスコアが確定するので、そのあとの修正はディレクターをお呼びください。



**ACCEPT** キー

☆ラウンド中に **SCORES** キーを押すと、そのテーブルでのラウンド中のコントラクトとスコアを確認できます。確認後は必ず **BACK** キーで画面を戻してください。