

WBF SYSTEMS POLICY(邦訳)

(下線部は本年度改定部分)

1. 序文

1.1. この規程の目的は下記の通り。

- ・ WBF の選手権試合が適正に運営され十分に管理されることを保証し、かつシステムの進歩や変革に適切な配慮を行う。
- ・ 異なるシステムと対戦する場合にそのシステムに精通しているペアと比較して 不利にならないようにする。
- ・ プレイヤーが WBF の試合でシステムサマリーに関する準備と提出に関して、何を期待されているかを明確にする。

1.2. この規程に関する追加、変更は原則として公表の 4 ヶ月後に有効となる。

1.3. この文書におけるハイカードポイントはミルトン・ワーク・ポイント (A=4, K=3, Q=2, J=1) である。

1.4. この文書で「弱い」は 9 点以下を意味し「強い」は 16 点以上を意味する。

2. システムのクラス分け

2.1. クラス分けの原則

2.1.1. プレイヤーは、このシステムポリシーに準拠して自分のシステムのクラス分けを行うべきである。

2.1.2. プレイヤーは、クラス分けの判断がつかない場合は「WBF システムカード記入ガイド」を参照すべきである。

2.1.3. プレイヤーは、クラス分けに関して WBF のシステム委員会に相談することも可能だが、試合要項に記載されているシステムカードの提出期限までに行うべきである。

2.2. クラス分け

認識と取り扱いを容易にするために、システムサマリーは以下の手段のうちの一つ以上により識別を行う。

- ・ 該当する色の名前 (手書き又はタイプ) を書く。
- ・ システムカードの該当する色の欄にチェックマークをつける。

具体的なクラス分けの内容は下記の通り。

GREEN: 1 の代のオープニングビッドがナチュラルでノンフォーシングのシステム。

BLUE: 下記のすべてを満たすストロングクラブ／ダイヤモンドシステム。

- a) 1C 又は 1D がアーティフィシヤル、フォーシングで 13HCP 以上の手を示す。
- b) 1 の代のメジャー及び 1NT オープンがナチュラルでノンフォーシング。
- c) もう一つのマイナーでの 1 の代のオープンがアーティフィシヤルでもよい。

RED: このクラスのシステムは相手方が事前にディフェンスを準備する必要がある、下記のシステムが含まれる。

RED1 アーティフィシヤルな 1 の代のオープニングビッドで **YELLOW** 及び **BLUE** の定義に当てはまらないものを含む。

RED2 1 の代のオープンの意味が位置やバルネラビリティによって異なる。
(スーツの長さや、ポイントレンジは除く)

YELLOW: Highly Unusual Methods (HUM)、下記の定義による。

2.3. HUM Systems

2.3.1. この規程において **Highly Unusual Methods (HUM)** とは以下の 1 つ以上の特徴を持つすべてのシステムを意味する。

- a) パートナー間の了解事項によりオープニングポジションでのパスが通常 1 の

代のオープニングビッドにより示される以上の強さを示す。但し、弱い手を含む場合があっても良い。

- b) パートナー間の了解事項により、1 の代のオープニングビッドがパスより弱い可能性がある。
- c) パートナー間の了解事項により、1 番手または 2 番手での 1 の代のオープニングビッドが 7HCP 以下の可能性がある。
- d) パートナー間の了解事項により、1 の代のオープニングビッドが既知のスーツの特定の長さ（3 枚以上）か特定の長さ（1 枚以下）を示し、その間の枚数は否定する。
- e) パートナー間の了解事項により、1 の代のオープニングビッドが特定のメジャースーツに 3 枚以上か、もう一つのスーツに 3 枚以上のいずれかを示す。

2.3.2. 以上に加えて、WBF のシステム委員会はその判断により、特定のシステムを HUM に指定することができる。

2.4. クラス分けの見直し

2.4.1. WBF の試合期間中

WBF の現地のシステム管理者はプレイヤーによるクラス分けの見直しを行い、必要に応じてクラスの再指定をすることができる。システム管理者は、対戦相手がディフェンスをその場で準備することが合理的に困難であると判断した場合に再指定を行う。またシステム管理者は、同一の相手とプレイするボード数が少ない試合（BAM やペア戦など）では特定の了解事項の使用を制限することができる。

2.4.2. WBF の試合期間以外

全てのプレイヤー／ペア／チームは、システムのクラス分けの基準や、WBF の試合における現地のシステム管理者によるシステムまたは特定の了解事項の使用許可、クラスの再指定、使用の制限又は禁止に関する決定の再検討を要求することができる。WBF のシステム委員会がこれらの再検討を行うが、委員会の決定により現地のシステム管理者による決定が遡って覆されることはない。

2.4.3. 決定の記録

上記 2.4.1. 及び 2.4.2. に基づく決定を行った場合やあるシステムを HUM と認定した場合（2.3.2. による）は将来の類似の案件に備えて記録を行う。これらの記録は恒常的に更新され全ての決定が将来的に参照可能となる。

2.5. Brown Sticker Methods

下記のコールは ‘Brown Sticker’ に分類される。

- a) 2♣ から 3♠ までの全てのオープニングビッドで 9HCP 以下の可能性があり、かつ 4 枚以上の既知のスーツを保証しない。

例外：弱い時は常に既知の 4 枚以上のスーツを示す場合。既知の 4 枚スーツを示さない場合は 13HCP 以上の手を保証しなければならない。（説明：弱い時には既知の 4 枚以上のスーツを示し、強い時には 13HCP 以上の手を示す場合は Brown Sticker コンベンションではない）

例外：どちらかのメジャーのウィーク 2 を示す 2 の代のマイナーのオープン。16HCP 以上の強い手を含む可能性の有無は無関係。相手方は、これに対するディフェンスを項番 6 に従い使用することができる。（削除）

- b) 1 の代のナチュラルなスーツのオープンに対するオーバーコールが 4 枚以上の既知のスーツを保証しない

例外：ナチュラルな、またはテイクアウトダブルの意味を持つノートランプのオーバーコール

例外：強い手を示す全てのキュービッド

例外：相手方の既知のスーツのキュービッドがパートナーにストッパーがあったらノートランプをビッドすることを要求する場合

- c) 2 又は 3 の代の「弱い」2 スーターを示すビッドで、取り決め上その内の一つのスーツが 3 枚以下の可能性があるもの

注釈：

- I. 上記 (a-c) の制限はフォーシングでアーティフィシヤルなオープンに対するディフェンスや、Brown Sticker 又は HUM に対するディフェンスには適用されない。
- II. 上記 (b) はダブルトンやシングルトンの可能性があるノンフォーシングの 1 の代のマイナーオープンに対するオーバーコールに対しても適用される。
- III. 上記 2.2 のシステムの識別手段の他に、1 つ以上の Brown Sticker コンベンションを使用するペアはその旨をシステムカードに明記しなければならない。

2.6. カードプレイに関するシグナル

- a) ペアはスーツにフォローする場合とディスカードする場合にプレイされるカードの意味についての了解事項を持たなければならない。（即ち、定義されていないシグナル方式は禁止されている）
- b) プレイヤーはシグナルによって伝えられるメッセージがディフェンス側のみが知り得るある情報に基づいているために、ディクレアララーからは隠されてしまうようなシグナル方式を使ってはならない。（すなわち、暗号シグナルは禁止されている）

2.7. ランダムなオープン

8HCP 未満の手でオープンし、その後の展開の取り決めがないような了解事項は禁止されている。但し、HUM を使用するペアは、上記 2.3.1 (c) により 1 の代のオープンが許される。

3. WBF の試合で使用できるシステム

使用可能なシステムの観点から WBF の試合は 3 つのカテゴリーに分けられる。

カテゴリー 1: U21 及び U16 を除くすべてのチーム選手権

これらの試合では、ノックアウト・ステージに限り十分な開示を前提に全てのシステムの使用が許されるが、HUM システムや Brown Sticker コンベンションを使用するチームは試合要項に従ってシステムカードや Brown Sticker Announcement Form を事前提出する義務があり、さらにラインアップ提出に際して以下の制約を受ける。HUM システムを使うペアのいるチームが、HUM を使わないチームと対戦する場合は HUM を使うチームが常に 'Away' チームとなり先にラインアップを提出する。HUM を使うペアのいるチーム同士が対戦する場合は（そのペアが出場するか否かに関わらず）ラインアップ提出の制約は適用されない。

カテゴリー 2: 各ゾーンの選手権試合や WBF のルール委員会が指定するチーム戦

HUM システムは使用不可。

十分な開示を前提にペア当り 3 つまでの Brown Sticker コンベンションが使用できるが、これを使用するペアは試合要項に従ってシステムカード及び Brown Sticker Announcement Form を事前提出する義務がある。同時に全ての Brown Sticker コンベンションに対する、使用に耐えるサンプルディフェンスを提出しなければならない。このサンプルディフェンスはシステムカードの一部と見なされ、相手方がテーブルで参照することができる。

カテゴリー 3: カテゴリー 1 及び 2 に含まれない全ての WBF の選手権試合

HUM システム及び Brown Sticker コンベンションは使用不可。

4. システムサマリー

Yellow (HUM) システムの使用が許される全てのカテゴリー 1 のチーム戦では、HUM システムを使用する全てのペアは（通常のシステムカードと補足シートの期限内の提出の他に）試合要項に従って、競技会の開始前に英語の完全なシステムサマリーを提出する必要がある。

Green, Blue, Red の各システムを使用するペアは全ての WBF 競技会の冒頭に英語の完全なシステムサマリーを提出することを奨励されている。試合要項により事前提出が求められる場合もある。

トーナメントディレクター及び上告委員会が決定を下す場合、完全なサマリーを事前提出したペアはテーブルで行われた説明に関して疑義が生じた場合、このサマリーに基づいた決定を期待する事ができる。

5. システムカード及び補足シート

十分な開示の原則に基づき、競技者はディフェンスの準備が必要な全ての了解事項及びトリートメントの完全な開示を求められている。この目的を達成するためにシステムカードの他に補足シートを使用する必要がある。システムカードの記入にあたっては、「WBF システムカード記入ガイド」を参照すべきである。

試合要項に別の定めがある場合を除き、補足シートは 6 枚以内でなければならない。

補足シートは、システムカードと照合し易いように記入項目に適切な番号付けがされていなければならない。補足シートにはペアの氏名を記入し、文字は読み易くなければならない。番号付けされた記入項目は明確に区切られていなければならない。特にカテゴリー 2 及び 3 の試合では簡潔に記入するのが望ましいが、そのために開示が不十分になってはならない。

ディフェンスを準備する必要のある全てのコンベンションやトリートメントの一覧を WBF システムカードの前面右側の部分に記入しなければならない。また、これらに関する完全な説明（競り合いになった場合の取り決めを含む）をシステムカードの外側又は内側の適切な場所に記入するか、又はスペースが足りない場合は補足シートの先頭に番号をつけて記入しなければならない。

システムカードの前面右側には以下のものが記入されていなければならない。

- ① 全てのアーティフィシャルオープン（ストロング 1♣ 及び 2♣ を除く）
- ② ナチュラルなスートのオープンに対する弱い、又はアーティフィシャルなレスポンス
- ③ 1 の代のナチュラルなスートのオープンに対する全てのアーティフィシャルなディフェンシブビッド（全ての 2 スターオーバーコールは詳細な説明が必要、このための最良の方法は 'Two Suiters' と記入して補足シート上の項目番号を振り、詳細な説明は補足シートに記入することである）

ここに記入されるべきビッドを使用するペアが記入を怠り、その結果相手方がベストコントラクトに到達出来なかった場合は、相手方がディフェンスを準備することが出来なかったために損害を被ったと裁定される可能性が強い。さらに記入を怠ったペアは手続き上の罰則を課される可能性がある。

HUM システム又は Brown Sticker コンベンションを使用するペアは自分達のビッドとその後の展開（特に競り合い時の展開）に関する完全な記述を提示する特別な義務を負う。完全な記述がされていないオークションを行った場合は、前項で述べた事前の開示がなされなかったという前提でスコア調整や罰則が適用される。

各トーナメントの試合要項にはシステムサマリーとシステムカード（及びシステムに関する問い合わせ先の電話及びファックス番号又は E メールアドレス）の提出先と提

出期限が明示されている。この期限に間に合うように準備を行うことはプレイヤー、NPC、各国のブリッジ連盟、各ゾーン組織の共同責任である。期限に間に合わなかった場合は試合要項に記述されている罰則が自動的に課される。システムに関する問い合わせはシステム委員会の委員長若しくは試合要項に示されている代行者に対して行われるべきである。

システムの提出期限後にシステムカードや補足シートを変更する場合は以下の規定が適用される。

- a) 項目や記述の削除は、システム委員会の委員長又はその代行者に申請することにより認められる。項目の説明の追加も通常認められる。
- b) 取り決めの変更や追加は、新しい取り決めが **Brown Sticker** でなければ通常認められる。新しい取り決めをいつから使用できるかはシステム委員長の判断によるが、通常は変更内容を他の競技者に通知してから 2 日目の朝から使用できる。
- c) **Brown Sticker** コンベンションを他の **Brown Sticker** コンベンションに置き換えることや、新しい **Brown Sticker** コンベンションを追加することは一切認められない。

全ての競技者は、上記の規定は厳格に適用されることを認識しなければならない。

6. **Yellow (HUM) システム及び Brown Sticker コンベンションに対するディフェンス**

HUM システムに対するディフェンスに関して以下の規定が適用される。HUM システムを使用するペアと対戦するペアはそのセグメント開始に先立ち、HUM システムに対するディフェンスのサマリーの（判読容易な）コピーを 2 部、試合要項に述べられている場所に期限内に提出する。このサマリーは相手方のコンベンションカードの一部と見なされる。

HUM システムに対するディフェンスを準備する場合、**Green, Blue, Red** の何れかのシステムを使用するペアは、自分達のシステムを変更することができる。これはオープニングコールを含むが、それを **HUM** や **Brown Sticker** に変更することはできない。HUM システムを使用するペアはオープニングコールを変更することはできない。

HUM システムを使用するペアは、セッション開始に先立ち相手方の **HUM** に対するディフェンスに対するカウンターディフェンスの（判読容易な）コピーを 2 部準備しなければならない。この際 **HUM** を使用するペアはシステムを変更してはならない。

HUM システムが、相手方が **HUM** を使用する場合のみ使用される場合は試合要項のシステムカードの提出期限より前に提出しなければならない。

Brown Sticker コンベンションに対するディフェンスに関して以下の規定が適用される。相手方のシステムの **Brown Sticker** に該当する部分に対するディフェンスのサマリーを準備することができる。このサマリーの（判読容易な）コピーを 2 部、そのセグメントの開始に先立ち、試合要項に述べられている場所と期限に相手方に提出しなければならない。ペア戦の場合はラウンド開始前に提出する。このサマリーは相手方のシステムカードの一部と見なされる。

7. 1 チームに許されるシステムの数

カテゴリー 1 の試合ではチーム毎に最大 4 つまでの **Red** 又は **Yellow** システムが許されるが、そのうち **Yellow** は最大 3 つまででなければならない。

位置やバルネラビリティにより 2 つのシステムを使い分ける場合も全体で 1 つのシステムとして数える。

ペアを組む 2 人はビディング及びカードプレイに関して同じシステムを使わなければならない。