2019 年 4 月 15 日
2024 年 1 月 1 日改正

WEB 版 PDF

デュプリケートブリッジの規則

２０１７年版

公益社団法人 日本コントラクトブリッジ連盟

Copyright ⓒ World Bridge Federation

ＷＢＦ法規委員会委員に感謝します。
マックス・バビン
マウリツィオ・ディ・サッコ
デービッド・ハリス
アルビン・レヴィ
チップ・マーテル
ハワード・ワインスタイン
ジョン・ウィグナル
アダム・ウィルダフスキー
ローリー・ケルソー(書記)
トン・コイマン(委員長)

2017年3月

以下の組織の歴史的偉業に深く感謝します。
ポートランドクラブ
ヨーロッパブリッジ連盟
米国コントラクトブリッジ連盟

デュプリケートブリッジの規則
2017年版への序文

　ブリッジはチェスや囲碁など他のマインドスポーツに比べると新しいゲームであり、それゆえに進化を続けています。デュプリケートブリッジの規則は1928年に初版が発行され、以降 1933、1935、1943、1949、1963、1975、1987、1997、および2007年に改訂されました。ブリッジの規則は1930年代まではロンドンのポートランドクラブと、ニューヨークのホイストクラブが公布していました。この活動は40年代以降はホイストクラブから米国コントラクトブリッジ連盟法規委員会が引き継ぎ、英国ブリッジ連盟とヨーロッパブリッジ連盟がポートランドクラブを補完するようになります。

　現在では規則の定期的改定は世界ブリッジ連合の採択方針であり、法規委員会が少なくとも10年毎の規則見直しを担っています。今回の改定はかってないほど大がかりなものでありました。非常に多くの提案が個人、トーナメントディレクター、各国ブリッジ組織、ゾーン組織から寄せられ、その全てが委員会により長期にわたって検討されました。審議の場は選手権大会が開催される度に設けられ、交わされた電子メールの数は何千にものぼります。そしてここにようやく意見の一致を見ることができました。ブリッジ界は以下に列記される委員諸氏の尽力に感謝の念を抱くものです。とくにトン・コイマン氏はその豊富な経験から委員長を務め、作業を成功裡へと導きました。さらに賛辞を呈するべきは書記を務めたローリー・ケルソー氏です。膨大な時間を費やして事務的な仕事の全てをこなし、ほとんどの条文を起草しました。作業の完遂には不可欠な人材であったと言わざるを得ません。

2007年以来、規則改正の方向性は堅持されています。トーナメントディレクターの裁量権を広げ、罰則を科すよりも状況の修正を試み、管轄団体の権限を保つことです。しかしながら規則が今のまま維持されるということはありません(この新規則が出版されているさなかにもいくつかの条項が討議されているくらいです)。現行の法体系は十分に試行されており、今後の改訂にも備えられているものです。

なお当委員会の活動にはじつに多くの方々からのご協力を頂きました。多大なる謝意を表す次第です。

ジョン・R・ウィグネル
(ニュージーランド・メリット勲章叙勲者)

ＷＢＦ法規委員会委員：
マックス・バビン
マウリツィオ・ディ・サッコ
デービッド・ハリス
アルビン・レヴィ
チップ・マーテル
ハワード・ワインスタイン
ジョン・ウィグナル
アダム・ウィルダフスキー
ローリー・ケルソー(書記)
トン・コイマン(委員長)

デュプリケートブリッジの規則
2017年版日本語版への序文

　初めて日本語での規則が施行されたのは1968年です。その背景には日本人プレイヤーが多くなって規則の和訳が必要になったということがあります。連盟会報サイズ(A5版)、全30ページでした。以来、1977、1987、1997、2007年と改正される度に規則は微に入り細に渡り、大きな変更も有り。2017年版は1987年版と比べると内容は五割増しです。現場ディレクターの負担はいかばかりか。

　規則理解を底支えすべく、今回の改正にあたっては全条文の翻訳を見直しました。条文の解釈はＷＢＦ法規委員会に確認してあります。規則を暗誦されているベテランディレクターさんは不具合を感じられるかもしれません。改正に伴い条文が別の条項に移ったものもあります。索引も充実させましたので御利用ください。これからディレクターの勉強を始められる方は、まだまだ難しいとお思いになるかもしれません。ほぼ限界まで意訳してあります。慣れ親しんでください。

　なお今回の作業にあたり、担当委員には大変な負担をかけました。また、情報を提供していただいた吉田正さん、規則全文に目を通していただいた荻原節子さん、連盟事務局の職員のかたがた。ご尽力に感謝申し上げます。

　規則は互いにできるだけ気持ちよくブリッジを楽しめるように定められたものです。この１冊が複雑化するディレクターの仕事を助け、さらにはブリッジの仲間を増やす一助になれば幸いです。この規則は2018年3月31日から施行されます。

公益社団法人日本コントラクトブリッジ連盟
ルール委員会

委員長　清水康裕

委員　　ロバート・ゲラー
　　長坂　整
　　松田神一
　　宮内　宏

2017年12月

目次

前書き

前書き …… 1

定義

定義 …… 4

予備規則

第１条　パック …… 12
Ａ．カードとスートのランク …… 12
Ｂ．カードの表 …… 12
Ｃ．カードの裏 …… 12
第２条　デュプリケートボード …… 12
第３条　テーブルの配置 …… 13
第４条　パートナーシップ …… 13
第５条　着席場所の指定 …… 14
Ａ．最初に座る位置 …… 14
Ｂ．位置やテーブルの移動 …… 14

準備と進行

第６条　シャフルとディール …… 15
Ａ．シャフル …… 15
Ｂ．ディール …… 15
Ｃ．ペア双方の立会い …… 15
Ｄ．シャフルのやり直しと配り直し …… 15
Ｅ．シャフルとディールのディレクターの
選択権 …… 16
Ｆ．ボードの複製 …… 16

第７条　ボードとカードの管理 …… 17
Ａ．ボードの配置 …… 17
Ｂ．ボードからのカードの取り出し …… 17
Ｃ．ボードへのカードの返却 …… 17
Ｄ．手順に対する責任の所在 …… 18
第８条　ラウンドの順序 …… 18
Ａ．ボードとプレイヤの移動 …… 18
Ｂ．ラウンドの終了 …… 18
Ｃ．最終ラウンドとセッションの終了 …… 18

違反行為に関する一般原則

第９条　違反行為があったときの手順 …… 19
Ａ．違反行為の指摘 …… 19
Ｂ．違反行為の指摘後 …… 19
Ｃ．違反行為の早まった訂正 …… 20
第10条　調整の査定 …… 20
Ａ．調整を定める権利 …… 20
Ｂ．調整の執行または免除の取り消し …… 20
Ｃ．違反行為後の選択権 …… 20
第11条　調整を受ける権利の消滅 …… 21
Ａ．非反則側の行動 …… 21
Ｂ．調整を受ける権利消滅後のペナルティ… 21
第12条　ディレクターの裁量権 …… 21
Ａ．調整スコアを与える権利 …… 21
Ｂ．スコア調整の目的 …… 22
Ｃ．調整スコアの査定 …… 22
第13条　カードの過不足 …… 25
Ａ．コールが行われていない場合 …… 25
Ｂ．オークションやプレイ中に発見した場合 …… 26
Ｃ．余分なカード …… 26
Ｄ．プレイ終了後 …… 27

第14条　紛失したカード …… 27
A．プレイ開始前に不足が発見されたハンド …… 27
B．後で不足が発見されたハンド …… 27
C．カードの入れ換えから得た情報 …… 28
第15条　間違ったボードかハンド …… 28
A．間違ったボードから取り出したカード …… 28
B．オークション期間中またはプレイ期間中に間違ったボードを発見した場合 … 29
第16条　正当な情報と不当な情報 …… 30
A．プレイヤの情報の利用 …… 30
B．パートナーから得た余計な情報 …… 31
C．取り消したコールやプレイから得た情報 …… 32
D．その他の出所から得た余計な情報 …… 33

オークション

第17条　オークション期間 …… 34
A．オークション期間の開始 …… 34
B．最初のコール …… 34
C．その後のコール …… 34
D．オークション期間の終了 …… 34
第18条　ビッド …… 35
A．正しい形式 …… 35
B．ビッドの競り上げ …… 35
C．十分なビッド …… 35
D．不十分なビッド …… 35
E．デノミネーションのランク …… 35
F．別の方法 …… 36
第19条　ダブルとリダブル …… 36
A．ダブル …… 36
B．リダブル …… 36
C．ダブルやリダブルの失効 …… 37

D．ダブルやリダブルされたコントラクトのスコア …… 37
第20条　コールの復唱と説明 …… 37
A．はっきり認識できないコール …… 37
B．オークション期間中のコールの復唱 … 37
C．最後のパス後の復唱 …… 37
D．誰がオークションを復唱するか …… 38
E．復唱中の誤りの訂正 …… 38
F．コールの説明 …… 38
G．間違った手続き …… 40
第21条　間違った情報 …… 41
A．自分の誤解に基づくコールおよびプレイ …… 41
B．対戦相手の間違った情報に基づくコール …… 41
第22条　オークションの終了 …… 42
第23条　同等なコール …… 42
A．定義 …… 42
B．調整なし …… 43
C．非反則側が損害を受けた場合 …… 43
第24条　オークション中に見せたり、リードしたカード …… 43
A．早まったリードではない低いカード … 44
B．１枚のアナーカードか早まってリードしたカード …… 44
C．２枚以上のカードを見せた場合 …… 44
D．ディクレアラー側 …… 44
E．ディフェンダー …… 44
第25条 コールの適法な言い直しと違法な言い直し …… 44
A．意図と異なるコール …… 44
B．意図したコール …… 46
第26条　コールの取り消し、リードの制限 … 46
A．リードの制限なし …… 46
B．リードの制限あり …… 46

第27条　不十分なビッド …… 47
Ａ．不十分なビッドの受け入れ …… 47
Ｂ．不十分なビッドが受け入れられなかった場合 …… 47
Ｃ．早まった言い換え …… 48
Ｄ．非反則側が損害を受けた場合 …… 49
第28条　順番通りとみなすコール …… 49
Ａ．ＲＨＯがパスを要求されているとき … 49
Ｂ．正当なプレイヤのコールによる順番外のコールの取り消し …… 49
第29条　順番外のコールの後の手順 …… 50
Ａ．調整権の消滅 …… 50
Ｂ．順番外のコールの取り消し …… 50
Ｃ．順番外のコールがアーティフィシャルの場合 …… 50
第30条　順番外のパス …… 50
Ａ．ＲＨＯのコールの順番 …… 50
Ｂ．パートナーまたはＬＨＯのコールの順番 …… 51
Ｃ．パスがアーティフィシャルのとき …… 51
第31条　順番外のビッド …… 52
Ａ．ＲＨＯのコールの順番 …… 52
Ｂ．パートナーのコールの順番またはＬＨＯがディーラーで最初のコールの順番 … 53
Ｃ．ＬＨＯのコールの順番 …… 53
第32条　順番外のダブルまたはリダブル …… 53
Ａ．ＲＨＯのコールの順番 …… 53
Ｂ．反則者のパートナーのコールの順番 … 54
Ｃ．ＬＨＯのコールの順番 …… 54
第33条　同時にしたコール …… 55
第34条　コールする権利の保持 …… 55
第35条　認められないコール …… 55
第36条　認められないダブルやリダブル …… 56
Ａ．調整の前に反則者のＬＨＯがコールした場合 …… 56

Ｂ．調整の前に反則者のＬＨＯがコール
しなかった場合 …… 56
Ｃ．オークション期間の終了後に判明した
違反行為 …… 56
第37条　パスする義務に違反する行動 …… 57
Ａ．調整前に反則者のＬＨＯがコール
した場合 …… 57
Ｂ．調整前に反則者のＬＨＯがコール
しなかった場合 …… 57
第38条　７を超えるビッド …… 58
Ａ．プレイは認めない …… 58
Ｂ．ビッドとその後のコールの取り消し … 58
Ｃ．反則側はパスしなければならない …… 58
Ｄ．第２６条Ｂ項および第７２条Ｃ項を適用
しない場合 …… 58
第39条　最後のパスの後のコール …… 58
Ａ．コールの取り消し …… 58
Ｂ．ディフェンダーのパスまたはディクレ
アラー側の任意のコール …… 58
Ｃ．ディフェンダーのパス以外のコール … 59
第40条　パートナー間の了解事項 …… 59
Ａ．プレイヤのシステム上の合意事項 …… 59
Ｂ．パートナー間の特別な了解事項 …… 60
Ｃ．システムからの逸脱とサイキック …… 63

プレイ

第41条　プレイの開始 …… 64
Ａ．オープニングリードを伏せて出す …… 64
Ｂ．オークションの復唱と質問 …… 64
Ｃ．オープニングリードの表向け …… 65
Ｄ．ダミーのハンド …… 65
第42条　ダミーの権利 …… 65
Ａ．無条件に行使できる権利 …… 65
Ｂ．条件付きの権利 …… 66

第43条　ダミーが受ける制限 …… 66
A．ダミーが受ける制限 …… 66
B．違反が起きた場合 …… 67
第44条　プレイの順序と進行 …… 68
A．トリックへのリード …… 68
B．トリックへのその後のプレイ …… 68
C．スートにフォローする義務 …… 68
D．スートにフォローできない場合 …… 68
E．トランプを含むトリック …… 69
F．トランプを含まないトリック …… 69
G．第２トリック以降のトリックへのリード …… 69
第45条　プレイされたカード …… 69
A．ハンドからのカードのプレイ …… 69
B．ダミーからのカードのプレイ …… 69
C．プレイしたとみなされるカード …… 69
D．ダミーが指定されていないカードを取り上げたとき …… 71
E．トリックにプレイされた５枚目のカード …… 72
F．ダミーがカードを指示した場合 …… 72
G．トリックを伏せること …… 72
第46条　ダミーのカードの不完全または無効な指定 …… 73
A．ダミーのカードを指定する正しい形式… 73
B．不完全、または無効な指定 …… 73
第47条　カードのプレイの取り消し …… 74
A．調整の過程 …… 74
B．違法なプレイの訂正 …… 74
C．意図と異なる指定の変更 …… 75
D．対戦相手のプレイの変更への対応 …… 75
E．間違った情報に基づくプレイの変更 … 75
F．その他の取り消し …… 76
第48条　ディクレアラーが見せたカード …… 76
A．ディクレアラーがカードを見せた場合… 76

Ｂ．ディクレアラーがハンドを広げた場合… 76
第49条　ディフェンダーが見せたカード …… 77
第50条　ペナルティカードの処置 …… 77
Ａ．ペナルティカードは表向きに置く …… 77
Ｂ．メジャーペナルティカードかマイナーペナルティカードか …… 77
Ｃ．マイナーペナルティカードの処置 …… 78
Ｄ．メジャーペナルティカードの処置 …… 78
Ｅ．ペナルティカードから得た情報 …… 80
第51条　２枚以上のペナルティカード …… 81
Ａ．反則者のプレイする順番 …… 81
Ｂ．反則者のパートナーのリードする順番 …… 81
第52条　ペナルティカードをリードしなかったりプレイしなかったとき …… 83
Ａ．ディフェンダーがペナルティカードをプレイしなかったとき …… 83
Ｂ．ディフェンダーが別のカードをプレイしたとき …… 83
第53条　順番外のリードの受け入れ …… 84
Ａ．正しいリードとして扱われる順番外のリード …… 84
Ｂ．違法なリードの後に正しいリードをした場合 …… 85
Ｃ．ディクレアラーの違法なリードに対して間違った順番のディフェンダーがカードをプレイした場合 …… 85
第54条　表向きに出した順番外のオープニングリード …… 85
Ａ．ディクレアラーがハンドを広げる場合 …… 86
Ｂ．ディクレアラーがリードを受け入れる場合 …… 86
Ｃ．ディクレアラーがリードを受け入れなければならない場合 …… 86

D．ディクレアラーがオープニングリードを拒否した場合 …… 86
E．間違った側によるオープニングリードの場合 …… 87
第55条　ディクレアラーの順番外のリード … 87
A．ディクレアラーのリードが受け入れられた場合 …… 87
B．ディクレアラーがリードの取り消しを要求された場合 …… 87
C．ディクレアラーが情報を得た可能性がある場合 …… 88
第56条　ディフェンダーの順番外のリード … 88
第57条　早まったリードやプレイ …… 88
A．早まったプレイや次のトリックへのリード …… 88
B．反則者のパートナーが調整に応じられない場合 …… 89
C．ディクレアラーかダミーがプレイしていた場合 …… 89
D．ＲＨＯの順番での早まったプレイ …… 90
第58条　同時に行われたリードまたはプレイ … 90
A．２人のプレイヤが同時にプレイした場合 …… 90
B．１人のプレイヤがハンドから同時に複数のカードを出した場合 …… 90
第59条　要求されたとおりにリードまたはプレイできない場合 …… 91
第60条　違法なプレイの後のプレイ …… 92
A．違反行為後のカードのプレイ …… 92
B．ディクレアラーが要求されたリードをする前にディフェンダーがプレイしたとき …… 92
C．調整を行う前に反則側がプレイしたとき …… 92

第61条　スートにフォローしないこと
ーリボークに関する質問 …… 93
Ａ．リボークの定義 …… 93
Ｂ．リボークの可能性について質問する権利 …… 93
Ｃ．トリックを調べる権利 …… 93
第62条　リボークの訂正 …… 94
Ａ．リボークを訂正する義務 …… 94
Ｂ．リボークの訂正 …… 94
Ｃ．リボークの後プレイされたカード …… 94
Ｄ．１２トリック目のリボーク …… 95
第63条　リボークの成立 …… 95
Ａ．リボークの成立 …… 95
Ｂ．リボーク訂正の禁止 …… 96
第64条　リボーク成立後の手順 …… 96
Ａ．自動的なトリック調整 …… 96
Ｂ．自動的なトリック調整を行わない場合… 97
Ｃ．損害の補償 …… 97
第65条　トリックの並べ方 …… 98
Ａ．完了したトリック …… 98
Ｂ．トリックの勝ち負けの確認 …… 98
Ｃ．整頓 …… 99
Ｄ．プレイの結果についての合意 …… 99
第66条　トリックの検査 …… 99
Ａ．現行のトリック …… 99
Ｂ．自分の最後のカード …… 99
Ｃ．終了したトリック …… 99
Ｄ．プレイ終了後 …… 100
第67条　過不足のあるトリック …… 100
Ａ．双方の側が次のトリックにプレイする前 … 100
Ｂ．双方の側が次のトリックにプレイした後 … 100
第68条　トリックの「取り」または「取られ」の宣言 …… 102
Ａ．「取りの宣言」の定義 …… 103
Ｂ．「取られの宣言」の定義 …… 103

C．必要な説明 …… 104
D．プレイの中断 …… 104
第69条　合意された「取りの宣言」または「取られの宣言」 …… 105
A．合意の成立 …… 105
B．成立した合意の取り消し …… 105
第70条　異議が申し立てられた「取りの宣言」または「取られの宣言」 …… 106
A．一般的目的 …… 106
B．説明の復唱 …… 106
C．トランプが残っているとき …… 106
D．ディレクターの考慮事項 …… 107
E．説明のなかったプレイの方針 …… 107
第71条　「取られの宣言」の取り消し …… 108

作法

第72条　一般原則 …… 109
A．規則の遵守 …… 109
B．反則行為 …… 109
C．損害の可能性に気づくこと …… 109
第73条　意思の伝達、行動、テンポとディセプション …… 110
A．パートナー間の意思の伝達の正しい形式 …… 110
B．パートナー間の意思の伝達の禁止された形式 …… 110
C．パートナーから偶然に得た不当な情報 …… 110
D．テンポあるいは所作の変化 …… 111
E．ディセプション …… 111
第74条　振舞いとエチケット …… 112
A．正しい態度 …… 112
B．エチケット …… 112

C．手順違反 …… 113
第75条　説明の間違いかコールの間違いか … 114
A．間違いが引き起こした不当な情報 … 114
B．間違った説明 …… 114
C．間違ったコール …… 115
D．ディレクターの決定 …… 115
第76条　見物人 …… 116
A．管理 …… 116
B．テーブルで …… 117
C．関与 …… 117
D．地位 …… 117

スコア

第77条　デュプリケートブリッジ得点表 … 118
第78条　採点方式および試合要項 …… 120
A．マッチポイント …… 120
B．インターナショナルマッチポイント(IMP) …… 120
C．トータルポイント …… 120
D．試合要項 …… 121
第79条　取ったトリック数 …… 121
A．取ったトリック数の合意 …… 121
B．取ったトリック数についての異議 … 121
C．スコアの間違い …… 122

競技会の組織

第80条　管轄団体および関連組織 …… 123
A．管轄団体 …… 123
B．主催団体 …… 123

ディレクター

第81条　ディレクター …… 126
A．公的地位 …… 126
B．制限と責任 …… 126
C．ディレクターの職務と権限 …… 126
D．職務の委任 …… 127
第82条　手順の間違いの調整 …… 127
A．ディレクターの職務 …… 127
B．間違いの調整 …… 127
C．ディレクターの間違い …… 127
第83条　上告権の告知 …… 128
第84条　合意がある事実に関する裁定 …… 128
A．調整なし …… 128
B．規則で定めた調整 …… 128
C．プレイヤの選択権 …… 128
D．ディレクターの選択権 …… 128
第85条　争われている事実に関する裁定 …… 129
A．ディレクターによる査定 …… 129
B．事実を認定できない場合 …… 129
第86条　チーム戦 …… 129
A．代替ボード …… 129
B．他のテーブルで得られたスコア …… 130
第87条　不完全なボード …… 131
A．定義 …… 131
B．ペア戦と個人戦のスコア …… 131
C．チーム戦のスコア …… 132
第88条　補償となる点を与えること …… 132
第89条　禁止された行動及び非難されるべき振舞い …… 132
第90条　手順上のペナルティ …… 133
A．ディレクターの権限 …… 133
B．手順上のペナルティの対象になる反則 …… 134

第91条　ペナルティか出場停止か …… 134
Ａ．ディレクターの権限 …… 134
Ｂ．失格にする権限 …… 135

上告

第92条　上告権 …… 136
Ａ．競技者の権利 …… 136
Ｂ．上告の期限 …… 136
Ｃ．上告の方法 …… 136
Ｄ．上告者の同意 …… 136
第93条　上告の手順 …… 136
Ａ．上告委員会がない場合 …… 136
Ｂ．上告委員会がある場合 …… 137
Ｃ．さらに上告する可能性 …… 137

2017 年版デュプリケートブリッジの規則への前書き

デュプリケートブリッジは絶えず進化し変化するものであり、それゆえに世界ブリッジ連合は法規委員会に対して「少なくとも10年毎の、包括的検討と規則見直し」を要請している。

改定作業は５年ほど前に始められ、かつてなく包括的なものとなっている。提言や意見は各ゾーン、各国のブリッジ組織および関係者から寄せられた。

これらが出そろったのちに委員会は関連規則を詳細に検討し、改定の採否を決定した。ＷＢＦ選手権大会が開催された際に討議の席が持たれ、この５年間に交わされた電子メールは何千にものぼる。

規則の目的は以前と変わらない。規則はデュプリケートブリッジの正しい手順を定め、それからの逸脱による損害に対して、相当の補償をすることを目的としている。

また、規則は違反行為を処罰することではなく、違反行為によって非反則者が損害を被った状況を調整することを目的としている。従ってプレイヤにおいては調整、ペナルティや裁定を潔く受け入れることが望まれる。

規則執行においてトーナメント・ディレクターにより大きな裁量権を与える2007年からの傾向は保持され、また解釈をより明確にすることが試みられた。この点に関して、例を含む公式注釈書を別途提供する予定である。

前書き

英語版では、指示、命令、禁止の度合いを助動詞で厳密に区別し、違反に対して調整が行われるか否かはこの助動詞と連動している。

肯定の表現の使い分けおよびその日本語訳でのいくつかの表現を、弱い方から強い方への順番で以下に列挙する：

"may" do ＝「することができる」もしくは「してもよい」（しないことは間違いではない）、

"does"＝「する」（違反に対するペナルティの有無に言及せずに手順を定めている）、

"should" do ＝「するようにする」（しないことは反則者の権利を危うくする反則行為であるが、多くの場合ペナルティを科されることはない）、

"shall" do ＝「すべきである」もしくは「するものとする」（違反にはペナルティが科されることが多い）、

"must" do ＝「しなければならない」（一番強い言葉で、重大な問題である）。

一方、否定の表現の使い分けおよびその日本語訳を強い方から弱い方への順番で列挙する：

"must not"＝「決してしてはならない」（最も強い禁止）、

"may not"＝「してはならない」（"must not"よりやや弱い）、

"shall not"＝「すべきではない」もしくは「しないものとする」、

"should not"＝「しないようにする」、

"do not"＝「しない」。

この「前書き」と次に続く「定義」は規則の一部である。

【日本語版注】

規則の一部としてわかりやすくするために、前書きの構成を一部変更した。また、英語版前書きには記載のない助動詞″should not″と″do not″の解釈を追加した。また、英語版前書きにある、単数と複数の使い分けや男性名詞、女性名詞についての記述は削除した。

規則関連の用語は英語版の表記にあわせて、以下のように使い分けている。

Law, Laws, The Laws：規則（規則全文）
This Law：本条
Provision：規定（規則の条文に書かれた内容）
Regulation：細則（管轄団体、主催団体が定めた競技会規定、試合要項など）

定義

IMP（International Match Point）
　第７８条Ｂ項で定める表で換算する得点の単位。
LHO（Left-hand Opponent）
　左手の対戦相手。
RHO（Right-hand Opponent）
　右手の対戦相手。
アーティフィシャルコール（Artificial call）
　１．名指したあるいは最後に名指したデノミネーションでプレイする意図以外の（あるいは付随する）情報（一般にプレイヤが当然とは考えないような情報）を伝えるビッド、ダブル、リダブル。
　２．ある特定以上の強さを約束するパス。
　３．最後に名指したスート以外に強さを約束または否定するパス。
アナー（Honor）
　Ａ、Ｋ、Ｑ、Ｊ、１０のいずれか。
アラート（Alert）
　対戦相手に説明が必要と思われるときにする警告。やり方は管轄団体が定める。
アンダートリック（Undertrick）
　ディクレアラー側がコントラクトをメイクするのに不足した各トリック（第７７条参照）。
意図と異なる（Unintended）
　（自分の意志からではない）思わず知らず、意志の制御の下にない、行動した時点でプレイヤの意図ではない。
違反行為（Irregularity）
　プレイヤによる反則行為を含むがこれに限定さ

れない正しい手順からの逸脱。

オークション（Auction）

１．一連のコールでコントラクトを決定する過程。最初のコールが行われると始まる。

２．行われたコール全体（第１７条参照）。

オーバートリック（Overtrick）

コントラクトを超えてディクレアラー側が取った各トリック。

オープニングリード（Opening Lead）

第１トリックにリードされたカード。

オッドトリック（Odd Trick）

６トリックを超えてディクレアラー側が取った各トリック。

側（Side）

相手の２人のプレイヤに対抗してパートナーシップを組む２人のプレイヤ。

競技会（Event または Tournament）

１セッション以上の競技。

競技者（Contestant）

個人戦では１人のプレイヤ、ペア戦では競技会を通してパートナーとしてプレイする２人のプレイヤ、チーム戦ではチームメイトとしてプレイする４人以上のプレイヤ。

ゲーム（Game）

１つのボードで得点した１００点以上のトリック点（第７７条参照）。

コール（Call）

ビッド、ダブル、リダブル、パスのいずれか。

コントラクト（Contract）

ダブル、リダブルの有無に関係なく、ディクレアラー側が最後のビッドで指定した数のオッド

トリックを指定したデノミネーションで取る約束（第２２条参照）。

サイキックコール（Psychic Call：一般に「サイキック」または「サイク」）

アナーの強さやスートの長さを故意かつ大幅に偽るコール。

順序（Rotation）

コールまたはプレイが進行する時計回りの通常の順序。また、カードを１枚ずつ配る際推奨されている時計回りの順序。

順番（Turn）

プレイヤがコールやプレイをする正しいタイミング。

スート（Suit）

プレイングカード１パックの４つのグループの１つで、それぞれ１３枚のカードで構成され、固有のシンボルを持つ：スペード(♠)、ハート(♡)、ダイアモンド(♢)、クラブ(♣)。

スートにフォローする（Follow Suit）

リードされたスートのカードをプレイすること。

スラム（Slam）

６オッドトリック（１２トリック）を取るコントラクト（スモールスラムと呼ぶ）、または７オッドトリック（１３トリック）を取るコントラクト（グランドスラムと呼ぶ）。

正当な情報（Authorized Information）

【日本語版注】オークションやプレイを行う際プレイヤが利用できる情報（「不当な情報」および第１６条参照）。

セッション（Session）

主催団体が定める数のボードをプレイすること

が予定されている期間（第４条、第１２条Ｃ項２および第９１条では意味が異なることがある）。

揃えられたデック（Sorted Deck）
その前の状態からランダム化されていないパック。

対戦相手（Opponent）
相手側のプレイヤ、対戦するパートナーシップの１人。

ダブル（Double）
対戦相手のビッドに対し、メイクあるいはダウンしたコントラクトのスコアを増やすコール（第１９条Ａ項および第７７条参照）。

ダミー（Dummy）
１．ディクレアラーのパートナー。オープニングリードが表向きになるとダミーになり、プレイが終了するとダミーではなくなる。
２．オープニングリード後、テーブルの上に広げたディクレアラーのパートナーのカード。

チーム（Team）
別々のテーブルで違う方向に座るが、共通のスコアのためにプレイする２組以上のペア（細則で４人を越えるメンバーのチームを認めることができる）。

調整（Rectification）
違反行為にディレクターが気づいたとき適用する救済規定。

調整スコア（Adjusted Score）
ディレクターが与えるスコア（第１２条参照）。「人為的調整スコア」と「選定調整スコア」の２種類がある。

ディール（Deal）

１．４人のプレイヤのハンドを作るため、カードを配ること。

２．オークションとプレイを含め、このように配ったカードを１つの単位とみなしたもの。

ディクレアラー（Declarer）

最後にビッドした側でデノミネーションを最初にビッドしたプレイヤ。オープニングリードが表向きになると、このプレイヤがディクレアラーになる（ただし、順番外のオープニングリードがあったときは第５４条A項参照）。

ディクレアラー予定者（Presumed Declarer）

違反行為がなければディクレアラーになるプレイヤ。

ディフェンダー（Defender）

ディクレアラー（となる側）の相手側。

デノミネーション（Denomination）

ビッドで指定するスートまたはノートランプ。

トランプ（Trump）

スートコントラクトで指定したデノミネーションの各カード。

取り消した（Cancelled / Retracted / Withdrawn）

「取り消した（Withdrawn）」には「取り消した（Cancelled）行動」と「取り消した（Retracted）カード」を含む。

【日本語版注】Cancelled/Retracted/Withdrawn はいずれも規則に基づいて行動を取り消すことだが違いは次のとおり：

「取り消す（Cancel）」は、ディレクターがその権限でプレイヤによるコールやプレイを「取り消す」こと。

「取り消す(Retract)」は、プレイヤがプレイしたりリードしたカードをハンドに戻したり取り消したりすること。
「取り消す(Withdraw)」は、プレイヤが一度行ったコールやプレイを「取り消す」こと。

トリック（Trick）
プレイヤが順番に１枚ずつ出した通常（過不足がない限り）４枚のカードで構成されるコントラクトの結果を決める単位、リードから始まり各プレイヤが順番に１枚ずつ出す。

トリック点（Trick Points）
コントラクトを達成したとき、ディクレアラー側が獲得する得点（第７７条参照）。

パートスコア（Partscore）
１ディールで得点した９０点以下のトリック点（第７７条参照）。

パートナー（Partner）
テーブルで相手側の２人に対抗して味方になるプレイヤ。

パス（Pass）
その順番ではビッド、ダブル、またはリダブルしないという意味のコール。

パック（Pack）
ゲームに使用する５２枚のカード。

バルネラビリティ（Vulnerability）
プレミアム点を与えたり、アンダートリックのペナルティを科すときの条件（第７７条参照）。

反則行為（Infraction）
規則または合法な細則に反するプレイヤの行為。

ハンド（Hand）
最初にプレイヤに配られたカード、あるいはそ

の残り部分。

ビッド（Bid）

指定のデノミネーションで少なくとも指定の数のオッドトリックを取ろうという約束。

不当な情報（Unauthorized Information）

【日本語版注】オークションやプレイを行う際プレイヤが利用してはならない情報（「正当な情報」および第１６条参照）。

プレイ（Play）

１．最初に出されるリードも含め、トリックにプレイヤのハンドからカードを出すこと。
２．行われたプレイ全体。
３．カードをプレイする期間。
４．ボードのコールとプレイ全体。

プレイ期間（Play Period）

ボードでオープニングリードが表向きになったとき始まる。プレイ期間中の競技者の権利はそれぞれ関連する規則どおり失効する。プレイ期間は次のボードのポケットからカードが抜き出されたとき（またはラウンドの最後のボードが終わったとき）終了する。

プレミアム点（Premium Points）

トリック点を除く得点（第７７条参照）。

ペナルティ（Penalty）「調整（Rectification）」も参照

ペナルティには２種類ある：

規律罰則：礼儀と秩序（第９１条参照）を維持するために科されるもの、および

手順上のペナルティ：（調整に加えて）手順上の違反行為に対してディレクターが裁量で科すもの（第９０条参照）。

ペナルティカード（Penalty Card）
第５０条の処分の対象となるカード。

ボード（Board）
１．第２条で定めるデュプリケートボード。
２．セッション中のプレイのために最初にディールしてデュプリケートボードに収めた４つのハンド（「ディール」とも呼ばれる）。

間違った情報（Misinformation）
パートナー間で使用する方式または了解事項について、規則または細則で定める通りまたは定められたときに、正確な公開を怠ること。

マッチポイント（Matchpoint）
複数のスコアを比較して競技者に与える得点の単位（第７８条Ａ項参照）。

見せたカード（Visible Card）
対戦相手またはパートナーに表が見えるかもしれないように持たれたカード。

余計な（Extraneous）
ゲームの合法的な手順の一部ではないもの。

ラウンド（Round）
対戦相手を変えずにプレイを行うセッションの一部。

リード（Lead）
トリックの最初にプレイされたカード。

リダブル（Redouble）
相手側のダブルに対し、メイクあるいはダウンしたコントラクトのスコアを増やすコール（第１９条Ｂ項および第７７条参照）。

第１条 パック

Ａ．カードとスートのランク

デュプリケートブリッジは４つのスートが１３枚ずつの５２枚のカードのパックでプレイする。スートのランクは上からスペード(♠)、ハート(♡)、ダイアモンド(♢)、クラブ(♣)の順である。各スートのカードのランクは上からＡ、Ｋ、Ｑ、Ｊ、１０、９、８、７、６、５、４、３、２の順である。

Ｂ．カードの表

管轄団体はカードの表を対称にするよう要求することができる。

Ｃ．カードの裏

デックの５２枚のカードの裏はすべて同じ図柄になるようにする。図柄には文字、ロゴ、絵的デザインを使用しても差し支えないが、構図は点対称となるようにする。

第２条　デュプリケートボード

セッションでプレイするディール毎に、用意したデュプリケートボードにパックを入れる。ボードには一連番号を打ち、Ｎ、Ｅ、Ｓ、Ｗと名付ける４つのハンドを入れるポケットを設ける。ディーラーとバルネラビリティは次のとおり指定する。

North ディーラー	ボード No. 1	5	9	13
East ディーラー	ボード No. 2	6	10	14
South ディーラー	ボード No. 3	7	11	15
West ディーラー	ボード No. 4	8	12	16

双方ノンバル	ボード No. 1	8	11	14
N-S バル	ボード No. 2	5	12	15
E-W バル	ボード No. 3	6	9	16
双方バル	ボード No. 4	7	10	13

ボード番号１７－３２とこの後の１６ボード毎のグループにも同じ配列を繰り返す。

この条件に合わないボードは使用しないようにする。しかし、もしそのようなボードを使用した場合は、ボードに記した条件をそのセッションに限り適用する。

第３条　テーブルの配置

各テーブルでは４人のプレイヤがプレイし、ディレクターはテーブルに一連番号をつけ、ある方向をノース（N）と指定して残りの方向はNに対して通常の関係を保つ。

第４条　パートナーシップ

各テーブルの４人のプレイヤはＮＳ対ＥＷの２つのパートナーシップ（側）を構成する。ペア戦やチーム戦では参加者はそれぞれペアまたはチームで参加し、セッションを通して同じパートナーとプレイする（ディレクターは例外を認めることができる）。個人戦ではプレイヤは個々に参加し、セッションの間にパートナーが変わる。

第５条　着席場所の指定

Ａ．最初に座る位置

セッション開始時にディレクターは競技者（個人、ペア、チーム）に開始時の着席場所を指定する。特に指示がなければ、ペアまたはチームのメンバーは互いの合意に基づき、指定された着席場所からそれぞれの席を選ぶ。プレイヤの選んだ席（ＮＳＥＷ）をセッション中に変えるにはディレクターの指示または許可を必要とする。

Ｂ．位置やテーブルの移動

ディレクターの指示に従い、プレイヤは開始時の席（ＮＳＥＷ）への移動または他テーブルへの移動を行う。ディレクターには指示を明確に告知する責任があり、プレイヤには指示されたときに指示された通りに移動し、移動後は正しい席に着く責任がある。

第６条　シャフルとディール

Ａ．シャフル

プレイ開始前にパックを十分シャフルする。どちらかの対戦相手が要求した場合はカットする。

Ｂ．ディール

カードは伏せて１枚ずつ各１３枚の４つのハンドに配られなければならず、各ハンドは伏せたままボードの４つのポケットに入れられる。デックから２枚続いたカードが同じハンドになるべきではない。カードを時計回りに順番に配る手順を推奨する。

Ｃ．ペア双方の立会い

ディレクターが別途の指示をしなければ、双方の側がシャフルとディールに立ち会うようにする。

Ｄ．シャフルのやり直しと配り直し

１．新しくディールされたボードでオークションが始まる前に、カードが間違ってディールされていることが判明したときや、シャフルやディールの際にあるプレイヤに他のプレイヤのカードが見えたかもしれないことが確認されたときには、新たにシャフルとディールをやり直すものとする。この後は、あるボードのプレイ終了前に他のプレイヤのカードを偶然に見たときには第１６条Ｄ項を適用する（ただし、第２４条参照）。

２．過去のディールを再びプレイすることが競技会の目的でなければ、カードが揃え

られたデック[*1]をシャフルしないで配ったディール、または違うセッションから持ち込まれたディールだった場合、結果を成立させてはならない（この規定は、必要があってテーブル間でボードを交換する設定を妨げるものではない）。

３．ディレクターは規則に準拠するいかなる理由によっても新たなシャフルとディールのやり直しを命ずることができる（ただし、第２２条Ｂ項および第８６条Ａ項参照）。

Ｅ．シャフルとディールのディレクターの選択権

１．プレイの開始直前に各テーブルでプレイヤがシャフルし、ディールするよう指示できる。

２．ディレクター自らが前もってシャフルし、ディールできる。

３．アシスタントか指名した代理人に前もってシャフルし、ディールするよう指示できる。

４．本条Ａ項およびＢ項と同様に全くの無作為が見込まれる別の方法でのディールまたは事前ディールを要求できる。

Ｆ．ボードの複製

運営上必要なら、ディレクターの指示で元のディールと同じ複数の複製を作ることができる。ディレクターがそのような指示をしたときは、通常配り直しをしないものとする（た

[*1] 「揃えられたデック」とはカードが揃えられていて無作為ディールをされていないパックをいう。

だし、ディレクターは配り直しを命じる権限を持つ）。

第７条　ボードとカードの管理

Ａ．ボードの配置

プレイ中はプレイが終るまでボードを正しい向きのままテーブルの中央に置く。

Ｂ．ボードからのカードの取り出し

１．プレイヤは各自の位置に対応するポケットからハンドを取り出す。

２．プレイの前にカードの枚数を確認するために各プレイヤは伏せたままカードを数えて正確に１３枚あることを確認し、この後コールする前に各自のカードの表を見なければならない。

３．プレイ中は各自カードを保持し、他のプレイヤのカードと混ざらないようにする。対戦相手かディレクターの許可がなければ、プレイ中もプレイ後も他のプレイヤのカードに一切触れるべきではない（ただし、ディクレアラーは第４５条の制限内でダミーのカードをプレイできる）。

Ｃ．ボードへのカードの返却

プレイ終了後、各プレイヤは自分が最初から持っていた１３枚のカードをシャフルし、その後各自の位置に対応するポケットに戻すものとする。この後は双方の側のプレイヤか、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ない。

Ｄ．手順に対する責任の所在

セッション中、同じテーブルに留まる競技者が主にテーブルの秩序を維持する責任を負う。

第８条　ラウンドの順序

Ａ．ボードとプレイヤの移動

１．ディレクターはボードと競技者の移動先を正しくプレイヤに指示する。

２．ディレクターの別途の指示がなければ、終了したボードを次のラウンドのテーブルに動かす責任は各テーブルのＮにある。

Ｂ．ラウンドの終了

１．一般に、ディレクターが次のラウンド開始の合図をしたときにラウンドは終了する。しかし、そのときまでにプレイが終了していないテーブルではプレイヤが移動するまでラウンドは続く。

２．ディレクターが後でボードをプレイさせる権限を行使したときは、このボードについてはボードがプレイされスコアが合意されて記録されるか、ディレクターがボードのプレイをキャンセルするまで関係プレイヤにとってラウンドは終了しない。

Ｃ．最終ラウンドとセッションの終了

そのテーブルで予定のボードすべてのプレイが完了し、スコアをすべて合意して記録したときにセッションの最終ラウンドとセッション自体が終了する。

第９条　違反行為があったときの手順

Ａ．違反行為の指摘

１．この規則で禁止されていなければ、オークション期間中は自分がコールする順番か否かにかかわらず誰でも違反行為を指摘できる。

２．規則で禁止されていなければ、ディクレアラーとどちらのディフェンダーもプレイ期間中に起こった違反行為を指摘できる。勝ち負けの向きが間違って置かれたカードについては第６５条Ｂ項３参照。

３．ダミーを含めプレイヤは誰でも違反行為を防ごうとすることができる（ただし、ダミーは第４２条および第４３条の制限内で）。

４．ダミーはハンドのプレイが終了するまでは違反行為を指摘してはならない（ただし、パートナーの説明が間違っていると考えたときは、第２０条Ｆ項５に従い訂正する）。

５．自分たちの側が犯した規則違反を指摘する義務はない（ただし、パートナーの説明が間違っていると考えたときは、第２０条Ｆ項５に従い訂正する）。

Ｂ．違反行為の指摘後

１．(a) 違反行為が指摘されたときはすぐディレクターを呼ぶようにする。

(b) 違反行為が指摘された後は、ダミーを含め誰でもディレクターを呼ぶことができる。

(c) ディレクターを呼ぶ前にプレイヤに

あった権利はディレクターを呼んだ後も一切なくなることはない。

(d) 違反行為を犯した側がその違反行為を指摘したとしても対戦相手の持つ権利に影響しない。

２．ディレクターが調整についてすべて説明するまでプレイヤは一切行動してはならない。

Ｃ．違反行為の早まった訂正

違反行為を反則者が早まって訂正すると更に調整を科されることがある（第２６条Ｂ項のリードの制限参照）。

第10条　調整の査定

Ａ．調整を定める権利

ディレクターだけが必要と認めたとき、調整の要否及び内容を定める権利を持つ。プレイヤには自らの意思で調整を決める（または免除する：第８１条Ｃ項５参照）権利はない。

Ｂ．調整の執行または免除の取り消し

ディレクターの指示を受けずにプレイヤが執行または免除した調整はすべて、ディレクターが認めることも取り消すこともできる。

Ｃ．違反行為後の選択権

１．規則が違反行為の後、選択権を定めているときは、ディレクターは適用する選択権をすべて説明する。

２．違反行為の後、プレイヤに選択権がある場合、パートナーと相談せずに選択しなければならない。

３．対戦相手が犯した違反行為に対し、この規則が非反則側に選択権を定めているときは、最も有利な行動を選ぶことが適切である。
４．第１６条Ｃ項２の制限内で、反則行為の調整後は、反則者は自らの反則行為から利益を得るように見えたとしても、自分達に有利になるコールやプレイを選ぶことが適切である（ただし、第２７条および第７２条Ｃ項参照）。

第11条　調整を受ける権利の消滅

Ａ．非反則側の行動

ディレクターを呼ぶ前に非反則側のどちらかが何か行動を起こした場合、違反行為に対して調整を受ける権利がなくなることがある。違反行為の後で一方の側が規則の関連規定を知らずに行動を起こしたことにより他方の側が利益を得た場合はその利益を取り除く調整を行う。関連規定を知らずに行動を起こした側は調整を行わない。

Ｂ．調整を受ける権利消滅後のペナルティ

この条項で調整を受ける権利がなくなった後でも、手順上のペナルティを科すことがある（第９０条参照）。

第12条　ディレクターの裁量権

Ａ．調整スコアを与える権利

ディレクターは、第９２条Ｂ項に定められた

期間内のプレイヤの申請やディレクター自らの意思により、規則でディレクターに権限がある場合、調整スコアを与えることができる（チーム戦は第８６条Ｂ項参照）。これには以下も含まれる：

１．規則違反に対して、この規則が調整を定めていない特殊な規則違反が生じたときは、非反則側競技者の利益を守るような調整スコアを与えることができる。

２．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、人為的調整スコアを与える（本条Ｃ項２参照）。

３．違反行為を正しく調整しなかった場合は、調整スコアを与えることができる。

Ｂ．スコア調整の目的

１．スコア調整の目的は、非反則側の損害を補償し、また反則側が反則行為から得た利益すべてを取り去ることである。損害とは、反則行為のため、非反則側が反則行為が起きる前の時点で期待されていたより悪い結果を得ることである。

２．ディレクターは、この規則が定める調整がどちらか一方に不当に厳しい、あるいは不当に有利であるという理由でスコアを調整してはならない。

Ｃ．調整スコアの査定

１．(a) 違反行為の後、ディレクターはこの規則によりスコアを調整する権限を持ち、選定調整スコアを与えることができるときはそうする。このようなスコアはプレイで得られたスコア

と置き換える。

(b) ディレクターは選定調整スコアの付与にあたっては、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。

(c) 選定調整スコアは、いくつかの潜在的結果を確率に基づき加重平均することができる。その際には規則に合致する方法で得られる可能性のある結果だけが反映される。

(d) 可能性が多数だったり明らかでない場合、ディレクターは人為的調整スコアを与えることができる（本条C項２参照）。

(e) 違反行為の後に非反則側が自ら損害を引き起こし、その損害が（反則行為に無関係な）極めて重大な過失による場合、または失敗しても調整を受けられると期待して行う投機的行動による場合、

(i) 反則側には、反則行為の調整の結果として割り当てられるスコアを与えるものとする。

(ii) 非反則側は、損害の自ら引き起こした部分に対しては救済を受けない。

２．(a) 違反行為のため結果が出ないときは（本条C項１(d)も参照）、違反行為に対する責任の割合に応じて人為的調整スコアを与える。直接責任のあ

る競技者に対してはアベレージマイナス（ペア戦ではマッチポイントのトップの最大４０％）、部分的に責任のある競技者に対してはアベレージ（ペア戦では５０％）、全く責任のない競技者にはアベレージプラス（ペア戦では少なくとも６０％）を与える。

(b) ディレクターがＩＭＰ戦においてアベレージプラスまたはアベレージマイナスの人為的調整スコアを与えるとき、そのスコアはそれぞれプラスまたはマイナス３ＩＭＰとする。管轄団体の承認がある場合、主催団体は第７８条Ｄ項、第８６条Ｂ項３、本条Ｃ項２(d)に基づきこれを変えることができる。

(c) 本条Ｃ項２(a)および(b)の規定は、獲得可能マッチポイントの６０％以上のセッションスコアを獲得した非反則側の競技者、あるいは獲得可能マッチポイント（または同等のＩＭＰ）の４０％未満のセッションスコアを獲得した反則側に対しては変更する。このような競技者にはそのセッションのこれ以外のボードで獲得したパーセンテージ（または同等のＩＭＰ）を与える。

(d) 管轄団体は、競技者が同一のセッションにおいて複数のボードで結果を得られない場合に備える規則を定め

ることができる。その規則でそれぞれの２ボード目以降のボードについて与えられる調整スコアは、上記の(a)や(b)と異なるものでもよい。

３．個人戦では、たとえ反則側の一方だけに違反行為の責任がある場合でも、規則の調整と調整スコアの規定を反則側の双方に等しく適用する。ただし、反則者のパートナーには全く責任がないとディレクターが判断した場合、手順上のペナルティは科さないものとする。

４．ノックアウト戦で釣り合わない調整スコアを与えるときは、そのボードの各競技者のスコアを別々に計算し、２つのスコアの平均を両者に与える。

第13条　カードの過不足[*2]

Ａ．コールが行われていない場合

カードに過不足のあるプレイヤがまだコールしていない場合：

１．ディレクターは不一致を修復し、更に誰も他のプレイヤのカードを見ていない場合、ボードを普通にプレイさせる。

２．ディレクターがボードの１つ以上のポケットのカードの枚数が正しくなく、しかもあるプレイヤが他のプレイヤのハンド

[*2] この規則は１つ以上のハンドのカードが１３枚より多い場合に適用する。不十分なデッキに関しては第１４条参照。

のカードを１枚以上見てしまったことを確認したときでも、ディレクターはこのボードをプレイしてスコアすることを認める。その後この余計な情報がボードの結果に影響したと判断した場合、ディレクターはスコアを調整し（第１２条Ｃ項１(b)参照）、更に反則者にペナルティを科すこともできる。

Ｂ．オークションやプレイ中に発見した場合

あるプレイヤのハンドのカードが最初から１３枚より多く、別のプレイヤのカードが少なく、カードに過不足のあるプレイヤがコールしたことを確認した場合：

１．ディレクターがディールの修復とプレイが可能であると判断したときには、ディールを修復し、コールを変えずにそのままプレイすることを指示する。プレイ終了後にディレクターは調整スコアを与えることができる。

２．過不足のあるままコールがされ、ディレクターがプレイの続行が難しいと判断したときには、スコアを調整し（第１２条Ｃ項１(b)参照）、更に反則者にペナルティを科すことができる。

Ｃ．余分なカード

ディールの一部ではない余分なカードが発見された場合、すべて取り除く。オークションとプレイは続行され調整はない。このカードがすでに終了したトリックにプレイされていないのであれば、スコアを調整してはならない。

Ｄ．プレイ終了後

プレイ終了後、あるプレイヤのハンドのカードが最初から１３枚より多く、別のプレイヤのカードが少ないことがわかったときは、結果は取り消さなければならず、調整スコアを与える（第８６条Ｂ項を適用することがある）。反則した競技者は手順上のペナルティを負う。

第14条　紛失したカード

Ａ．プレイ開始前に不足が発見されたハンド

あるハンドに１３枚より少ないカードしかない一方、１３枚より多いハンドもないことをオープニングリードが表向きになる前に発見したときは、ディレクターは紛失しているカードを捜し、

１．そのカードを発見した場合、不足しているハンドに戻す。

２．そのカードを発見できない場合、ディレクターは別のパックを代用してディールを復元する。

３．オークションとプレイは行われたコールのどれも変更することなく普通に継続し、この復元されたハンドにはすべてのカードが終始一貫して所属していたものとみなされる。

Ｂ．後で不足が発見されたハンド

ハンドに１３枚より少ないカードしかなく、１３枚より多いハンドもないことをオープニングリードが表向きにされた後どの時点であ

れ（訂正期間終了まで）発見したときは、ディレクターは紛失しているカードを捜し：

1．そのカードをプレイされたカードの中から発見した場合、第６７条を適用する。
2．そのカードをその他の場所で発見した場合、カードを不足していたハンドに戻す。調整やペナルティを科すことがある（本条Ｂ項４参照）。
3．そのカードを発見できなかった場合、別のパックを使ってディールを復元する。調整やペナルティを科すことがある（本条Ｂ項４参照）。
4．本条Ｂ項の規定でハンドに戻したカードは、一貫して不足していたハンドに所属していたとみなす。このカードはペナルティカードになることがあり、またこのカードをプレイしなかったことはリボークになることもある。

Ｃ．カードの入れ換えから得た情報

カードを入れ換えたという情報は、間違った枚数のハンドを持っていたプレイヤのパートナーには不当なものである。

第15条　間違ったボードかハンド

Ａ．間違ったボードから取り出したカード

1．プレイヤが間違ったボードから取り出したカードで行ったコール(それに引き続く全てのコールも)は取り消す。
2．(a) 反則者のパートナーが引き続いてコールしていた場合は、ディレク

ターは調整スコアを与えるものとする。

(b) その他の場合は、反則者は正しいハンドを見てコールをやりなおし、その時点からオークションは普通に進められる。

(c) 取り消されたコールに対しては第１６条Ｃ項を適用する。

３．前二項のボードをプレイした後、反則者がカードを間違って取り出したボードをプレイするときに、その取り消したコールを繰り返した場合、ディレクターはこのボードを普通にプレイすることを認めてもよいが、反則者のコールと最初の取り消したコールとの間に違い[*3]があれば人為的調整スコアを与えるものとする。

４．以上の調整をした上で、手順上のペナルティ（第９０条参照）を科すこともできる。

Ｂ．オークション期間中またはプレイ期間中に間違ったボードを発見した場合[*4]

オークション期間の開始より後に、競技者が当該ラウンドではプレイすべきでないボードをプレイしていることを発見した場合：

１．テーブルの１人以上のプレイヤがそのボードをすでにプレイしている場合には、

[*3] 例えば、言い換えられたコールの意味が大幅に異なっていたり、サイキックだった場合。

[*4] この規則はペア戦と個人戦のみに適用する。チーム戦は第８６条Ｂ項参照。

正しい対戦相手であるか否かにかかわらず、双方の側ともボードは取り消される。

２．４人のプレイヤが誰も前にそのボードをプレイしていなければ、ディレクターはオークションとプレイの続行を指示し、ボードの結果を成立させる。またディレクターは、正しいボードを後からプレイすることを全員に指示することができる。

３．ディレクターは正当な結果を得る機会を逸した全ての競技者に対して人為的調整スコア（第１２条Ｃ項２(a)参照）を与えるものとする。

第16条　正当な情報と不当な情報

Ａ．プレイヤの情報の利用

１．プレイヤはオークションやプレイで、以下の情報を利用できる。

(a)　（受け入れられた違法なコールやプレイを含め）合法的なコールやプレイに由来し、別途得た不当な情報の影響を受けていない情報。

(b)　取り消された行動（本条Ｃ項参照）から得た正当な情報。

(c)　規則または細則で正当であると明示された情報か、明示されていなくても規則と細則が認めた合法的な手順から生じる情報（ただし、本条Ｂ項１参照）。

(d)　プレイヤがボードからハンドを取り出す前から保有し（第７条Ｂ項）、

その情報の利用が規則が禁止していない情報（【日本語版注】ブリッジの一般知識、パートナー間の合意など）。

２．プレイヤは自分のスコアの予想、対戦相手の性癖、および競技会規定の要件を考慮に入れることもできる。

Ｂ．パートナーから得た余計な情報

１．コールやプレイを示唆する可能性のある、パートナーから得た余計な情報は不当である。これには論評、質問、質問への回答、予想外のアラートやアラートしなかったこと、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、所作が含まれる。

(a) プレイヤは論理的な代わりのコールまたはプレイがある場合、別の行動の代わりに不当な情報が明らかに示唆したコールまたはプレイを選んではならない。

(b) 論理的な代わりの行動とは、当該パートナーシップと同じシステムを使用する同等レベルのプレイヤの間で、かなりの割合が真剣に考慮の対象とし、その中の何人かは選ぶと思われる行動である。

２．対戦相手がこのような情報を伝え、更に損害を受ける可能性があると考えたときは、管轄団体が禁止していなければ（ディレクターを呼ぶよう命じているかもしれない）、後でディレクターを呼ぶ権利

を留保することを宣言できる（対戦相手は不当な情報を伝えた可能性があるという事実に異議がある場合はすぐディレクターを呼ぶ）。

３．相手方が論理的な代わりの行動の中から、このような情報が示唆した行動を選んだと考える十分な理由があるときは、プレイ終了後[*5]ディレクターを呼ぶ。ディレクターは、規則違反が反則者に有利な結果をもたらしたと判断したときは、調整スコア（第１２条Ｃ項１参照）を与えるものとする。

Ｃ．取り消したコールやプレイから得た情報

規則に従い、コールやプレイが取り消されたとき：

１．自分たちか対戦相手かに関係なく、取り消した行動から得られた情報はすべて非反則側にとって正当なものである。

２．反則側にとって､自分たちの取り消した行動および非反則側の取り消した行動から得た情報は不当なものである。反則側のプレイヤは論理的な代わりのコールまたはプレイがある場合、別の行動の代わりに不当な情報が明らかに示唆したコールまたはプレイを選んではならない。

３．本条Ｃ項２の違反により非反則者側に損害が生じた場合、ディレクターは調整スコア（第１２条Ｃ項１参照）を与えるも

[*5] ディレクターをもっと早くあるいはもっと遅く呼ぶことは反則行為ではない。

のとする。

D．その他の出所から得た余計な情報

１．間違ったハンドを見たり、コールや結果あるいは論評を漏れ聞いたり、他のテーブルのカードを見たり、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のハンドを見たりして、プレイ中またはこれからプレイするボードの余計な情報を偶然得たときは（第１３条Ａ項も参照）、できれば情報を得たプレイヤ自身が直ちにディレクターに報告する。

２．この情報が普通のプレイに差し支えるとディレクターがみなした場合、コールが行われる前ならば次のように処理する。

(a) 競技会の形式や採点方式から可能ならば、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。

(b) 試合方式が許せばこの競技者のためにボードを配り直すよう命じる。

(c) ディレクターが余計な情報が結果に影響を与えたと判断した場合は、いつでも調整スコアを与える用意の下にボードのプレイ完了を認める。

(d) 調整スコアを与える（チーム戦は第８６条Ｂ項参照）。

３．このような余計な情報がオークションの最初のコールが行われた後、ボードのプレイが完了する前に伝わった場合、ディレクターは本条Ｄ項２(c)および２(d)に従い処理する。

第17条　オークション期間

Ａ．オークション期間の開始

パートナーのどちらかがボードからカードを取り出したとき、その側についてはディールのオークション期間が始まる。

Ｂ．最初のコール

ボードにディーラーと指定されているプレイヤが最初にコールする。

Ｃ．その後のコール

ディーラーのＬＨＯが２番目にコールし、その後各プレイヤが時計回りに順番にコールする。

Ｄ．オークション期間の終了

１．オークション期間は、第２２条Ａ項に従ってオークションが終了した後、ディフェンダーのいずれかがオープニングリードを表向きにしたときに終了する（オープニングリードが順番外の場合は第５４条参照）。オークションの終了とオークション期間の終了との合間は説明期間と呼ぶ。

２．誰もビッドしなかった場合（第２２条Ｂ項参照）、オークション期間は４つのハンドすべてがボードに戻されたときに終了する。

３．コールの後、パスが３回続いたとしても、そのどれかが順番外のパスで、そのために順番を飛ばされたプレイヤがコールする権利を奪われたときは、オークションは終了しない。この場合、オークションは順番を飛ばされたプレイヤに戻り、そ

の後のパスはすべて取り消され、オークションは普通に進行する。順番外のパスをしたプレイヤのすべては反則者として扱い、第１６条Ｃ項を取り消されたパスに適用する。

第18条　ビッド

Ａ．正しい形式

ビッドは１から７までのオッドトリック（６を超えるトリック）の数とデノミネーションを指定する（パスやダブル、リダブルはコールであるがビッドではない）。

Ｂ．ビッドの競り上げ

前のビッドよりオッドトリックの数は同じでもランクの上のデノミネーションか、デノミネーションを問わずオッドトリックの数を多く指定するビッドは前のビッドを競り上げたことになる。

Ｃ．十分なビッド

最後のビッドを競り上げるビッドは十分なビッドである。

Ｄ．不十分なビッド

最後のビッドを競り上げないビッドは不十分なビッドである。不十分なビッドは反則行為である（調整は第２７条参照）。

Ｅ．デノミネーションのランク

デノミネーションのランクは上から順に、ノートランプ、スペード、ハート、ダイアモンド、クラブである。

Ｆ．別の方法

管轄団体はコールを行う別の方法を認めることができる。

第19条　ダブルとリダブル

Ａ．ダブル

１．対戦相手がしたビッドで、しかもパス以外のコールが間に入っていない最後のビッドだけをダブルすることができる。

２．ダブルするときは、オッドトリックの数やデノミネーションを言わないようにする。唯一の正しい形式は「ダブル」の一言である。

３．ダブルするとき、ビッドやオッドトリックの数、またはデノミネーションを間違って言ったとしても実際のビッドにダブルをかけたものとみなす（第１６条、不当な情報を適用することがある）。

Ｂ．リダブル

１．対戦相手がかけたダブルで、しかもパス以外のコールが間に入っていない最後のダブルだけをリダブルすることができる。

２．リダブルするときはオッドトリックの数やデノミネーションを言わないようにする。唯一の正しい形式は「リダブル」の一言である。

３．リダブルするとき、ダブルされたビッドやオッドトリックの数、またはデノミネーションを間違って言ったとしても、実際のビッドにリダブルをかけたもの

とみなす（第１６条、不当な情報を適用することがある）。

Ｃ．ダブルやリダブルの失効

ダブルやリダブルはその後の合法なビッドで無効になる。

Ｄ．ダブルやリダブルされたコントラクトのスコア

ダブルやリダブルされたビッドに引き続き合法なビッドがなかった場合、第７７条に定めたとおりスコアの値が増加する。

第20条　コールの復唱と説明

Ａ．はっきり認識できないコール

どんなコールが行われたか不確かなプレイヤは直ちに明らかにするように求めることができる。

Ｂ．オークション期間中のコールの復唱

オークション期間中、規則でパスを要求されていなければ、自分のコールの順番のときに今までのコールすべての復唱を求める権利がある。要請に応えるときはアラートも含めるものとする。プレイヤは今までのコールの一部のみの復唱を要求してはならず、また復唱が完了する前に中止させてはならない。

Ｃ．最後のパス後の復唱

１．最後のパスの後、どちらのディフェンダーも自分のオープニングリードかを質問する権利がある（第４７条Ｅ項および第４１条参照）。

２．ディクレアラー[*6]とディフェンダーのどちらも、プレイする最初の順番に今までのコールすべての復唱を要求できる。（第４１条Ｂ項と第４１条Ｃ項参照）。本条Ｂ項のとおり、プレイヤは部分的な復唱を求めたり、復唱を中止させてはならない。

Ｄ．誰がオークションを復唱するか

コールの復唱の要求に対しては対戦相手の１人だけが回答する。

Ｅ．復唱中の誤りの訂正

ダミーおよび規則でパスを要求されているプレイヤも含め、プレイヤ全員に復唱の間違いを直ちに訂正する責任がある（間違いが訂正されなかった復唱が損害を引き起こしたときは第１２条Ｃ項１参照）。

Ｆ．コールの説明

１．オークション中で最後のパスの前であれば、自分がコールする順番に（規則でパスを要求されていなければ）、プレイヤは誰でも対戦相手のオークションの説明を要求できる[*7]。プレイヤは、実際に行われたコール、コールされなかったが関連して代わりにできるコール、およびパートナーシップ間の了解事項として選んだ

[*6] 順番外のオープニングリードを受け入れた場合を除き、ディクレアラーの最初のプレイの順番はダミーからである。

[*7] プレイヤが規則によってパスを要求されていない限り。

行動からの推論について知る権利を持つ。ディレクターの指示があるときを除き、質問には対象のコールをしたプレイヤのパートナーが答えるものとする。質問したプレイヤのパートナーは自分のコールまたはプレイの順番が来るまで補足的な質問を行ってはならない。第１６条を適用することがあり、管轄団体は筆記による説明の細則を定めることができる。

２．最後のパスの後およびプレイ期間中は、どちらのディフェンダーもプレイする順番のときに対戦相手のオークションの説明を要求できる。自分のハンドまたはダミーからプレイする順番のときにディクレアラーはディフェンダーのコールやカードプレイの了解事項の説明を求めることができる。説明は本条Ｆ項１と同様の原則で、説明を求められている行動を行ったプレイヤのパートナーが行うものとする。

３．本条Ｆ項１および２の下にプレイヤはある１つのコールに関して尋ねることができるが第１６条Ｂ項１を適用することがある。

４．(a) オークション中にプレイヤが自分の説明が間違っていたり不十分だったことに気づいたときには、説明期間の終了までにディレクターを呼び説明の間違いを訂正しなければならない。それよりも前にディレクターを呼んでも良いがそのようにする義務

はない（プレイ期間中の訂正は第７５条Ｂ項２参照）。

(b) ディレクターは第２１条Ｂ項または第４０条Ｂ項３を適用する。

５．(a) 自分のパートナーが間違った説明をしたときは、オークション中は間違いを訂正してはならず、また説明の間違いがあったことも一切示唆してはならない。ここで「間違った説明」とは細則が命じているアラートやアナウンスのし忘れ、あるいは細則が命じていないアラート（またはアナウンス）を含む。

(b) プレイヤはディレクターを呼び、対戦相手に自分の考えでは、パートナーの説明は間違っていることを知らせなければならないが（第７５条Ｂ項参照）、合法的な最初の機会に限られる：

(i) ディフェンダーはプレイ終了時。

(ii) ディクレアラーとダミーはオークションの最後のパスの後。

６．プレイヤが対戦相手によって与えられた間違った情報に基づいて行動したとディレクターが判断したときは、第２１条または第４７条Ｅ項のいずれかふさわしい条項を参照する。

Ｇ．間違った手続き

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。

２．プレイヤは対戦相手から間違った回答を

引き出すことだけを目的とする質問はしてはならない。

３．管轄団体が認める場合を除き、プレイヤはオークション期間およびプレイ中に自分のシステムカードや覚え書きを参考にしてはならない（ただし、第４０条Ｂ項２(b)参照）。

第21条　間違った情報

Ａ．自分の誤解に基づくコールおよびプレイ

自分の誤解に基づいてコールまたはプレイしたプレイヤに対しては調整や補償は一切与えられない。

Ｂ．対戦相手の間違った情報に基づくコール

１．(a) オークション期間が終了する前で（第１７条Ｄ項参照）、しかもパートナーがその後まだコールしていなければ、対戦相手によって与えられた間違った情報がコールの選択に影響を与えた可能性が十分にあるとディレクターが判断したときは、自分たちの側への調整なしでそのコールを言い直すことができる。管轄団体がアラートを命じている場合、速やかにアラートしないことも間違った説明とみなされる。

(b) 反証がなければコールの間違いではなく、説明の間違いとディレクターは推定する。

２．間違った情報のため、（本条Ｂ項１のよ

うに）プレイヤがコールの言い直しを選んだときは、引き続きこのプレイヤのＬＨＯもコールを言い直すことができるが、第１６条Ｃ項を適用する。

３．コールを言い直すには遅すぎ、かつ反則側が違反行為から利益を得たとディレクターが判断したときは、調整スコアを与える。

第22条　オークションの終了

次のときオークションは終了する*：

Ａ．１人以上のプレイヤがビッドし、最後のビッドの後でパスが順番に３回続いたとき。最後のビッドがコントラクトになる（ただし、第１９条Ｄ項参照）。

Ｂ．４人のプレイヤ全員がパスしたとき（ただし、第２５条参照）。ハンドはプレイせずにボードに戻す。配り直ししてはならない。

第23条　同等なコール

Ａ．定義

取り消したコールに置き換わるコールで以下のいずれかに該当するものは同等なコールである。

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。

* 【日本語版注】第１７条Ｄ項３参照

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。

Ｂ．調整なし

コールが（第２９条Ｂ項に従い）取り消され、反則者が正しい順番で違反行為を同等なコールに置き換えたとき、オークションとプレイはこれ以上の調整なしに継続する。第１６条Ｃ項２は適用しないが本条Ｃ項参照。

Ｃ．非反則側が損害を受けた場合

同等なコールに置き換えた後（第２７条Ｂ項１(b)、第３０条Ｂ項１(b)(i)、第３１条Ａ項２(a)、第３２条Ａ項２(a)参照）、ディレクターが、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ものとする（第１２条Ｃ項１(b)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

オークション中にプレイヤ自らの間違いによりそのプレイヤのハンドのカードがパートナーに表が見えるような位置にあったとディレクターが判断したときは、オークションが終了するまでこのようなカードをすべて表向きにテーブルの上に置くように命じる。このように見せたカードから得た情報は非反則側には正当なものであるが反則側には不当なものである（第１６条参照）。

Ａ．早まったリードではない低いカード
アナーではなく、早まってリードしたものでもない１枚のカードの場合、それ以上の調整はない（本条Ｅ項参照）。

Ｂ．１枚のアナーカードか早まってリードしたカード
１枚のアナーカードかどのカードであれ早まってリードしたカードの場合、反則者のパートナーは次のコールの順番のとき、パスしなければならない（パスが非反則側に損害を与えるときは第７２条Ｃ項参照）。

Ｃ．２枚以上のカードを見せた場合
２枚以上のカードを見せた場合、反則者のパートナーは次のコールの順番のとき、パスしなければならない（パスが非反則側に損害を与えるときは第７２条Ｃ項参照）。

Ｄ．ディクレアラー側
反則者がディクレアラーまたはダミーになる場合は、このカードはハンドに戻す。

Ｅ．ディフェンダー
オークションの終了後、反則者がディフェンダーになる場合、このようなカードはすべてペナルティカードになる（第５０条および第５１条参照）。

第25条　コールの適法な言い直しと違法な言い直し

Ａ．意図と異なるコール
１．プレイヤが意図していたコールをしていないことに気付いたときには、パートナ

ーがコールする前であれば、意図と異なるコールを意図していたコールに言い直しできる。２番目の（意図していた）コールが成立し、関連条項を適用するが、第２６条のリードの制限は適用しない。

２．プレイヤの元々の意図が、実際になされたコールをすることであった場合は、そのコールが成立する。コールの言い換えは機械的失敗（【日本語版注】ビディングカードのつまみ間違い等）または口が滑ったことによるものは認めることができるが、行動する意図について集中力が途切れたことによるものは認められない。

３．本条Ａ項１の条件が満たされるならば、プレイヤはどのような理由で自身の間違いに気付いた場合においても、意図と異なるコールを言い換えることが認められる。

４．意図と異なるコールの後、そのパートナーがコールしたときは、コールの言い直しは一切できない。

５．意図と異なるコールをしたプレイヤのパートナーにコールの順番がくる前にオークションが終了した場合で、オークション期間が終了した後はコールの言い直しは一切できない（第１７条Ｄ項参照）。

６．言い直しが認められた場合、ＬＨＯは最初のコールに対して行ったどのようなコールも取り消すことができる。取り消したコールから得られる情報はこのプレ

イヤの側には正当なものであるが、対戦相手の側には不当なものである。

Ｂ．意図したコール

１．Ａ項で認められない言い直したコールを反則者のＬＨＯは受け入れることができる（ＬＨＯがこのコールに対して意識的にコールすると受け入れたことになる）。この場合最初のコールは取り消され、２番目のコールが成立してオークションは継続する（第２６条を適用することがある）。

２．本条Ｂ項１の場合を除き、本条Ａ項で認められない言い直しは取り消される。最初のコールが成立してオークションは継続する（第２６条を適用することがある）。

３．取り消されたすべてのコールに第１６条Ｃ項を適用する。

第26条 コールの取り消し、リードの制限

Ａ．リードの制限なし

反則したプレイヤのコールが取り消され、同等なコール（第２３条Ａ項参照）に置き換えられ、その後ディフェンダーになった場合、リードの制限は受けない。第１６条Ｃ項は適用しないが第２３条Ｃ項参照。

Ｂ．リードの制限あり

反則したプレイヤのコールが取り消され、同等なコール（第２３条Ａ項参照）ではないコールに置き換えられ、その後ディフェン

ダーになった場合、反則者のパートナーが最初にリードする順番（オープニングリードを含む）のときにディクレアラーは合法なオークションの中で反則者によって特定されなかった任意のスート（１つ）を、反則者のパートナーがリードすることを禁止することができる。このような禁止はこの反則者のパートナーがリードを保持する間続く。

第27条　不十分なビッド

Ａ．不十分なビッドの受け入れ

１．反則者のＬＨＯはどんな不十分なビッドでも受け入れる（合法なものとして扱う）ことができる。このプレイヤがコールすると受け入れたことになる。

２．プレイヤが順番外の不十分なビッドを行った場合は、第３１条を適用する。

Ｂ．不十分なビッドが受け入れられなかった場合

順番通りの不十分なビッドが受け入れられなかった場合（本条Ａ項参照）、合法なコールに言い直して訂正しなければならない（ただし、本条Ｂ項３参照）。そして、

１．(a) 不十分なビッドが、取り消したコールによって特定されるデノミネーションと同じデノミネーションを特定する、最も低い十分なビッドに訂正された場合、オークションはこれ以上の調整なしに続行する。第２６条Ｂ項および第１６条Ｃ項は適用しないが本条Ｄ項参照。

(b) (a)を除き、不十分なビッドが同等なコール（第２３条Ａ項参照）に訂正された場合、オークションはこれ以上の調整なしに続行する。第１６条Ｃ項は適用しないが本条Ｄ項参照。

２．本条Ｂ項１に定める場合を除き、不十分なビッドが十分なビッドまたはパスに訂正された場合、反則者のパートナーはコールする順番のとき常にパスしなければならない。第２６条Ｂ項のリードの制限を適用することがあり、また第７２条Ｃ項も参照。

３．本条Ｂ項１(b)に定める場合を除き、反則者が不十分なビッドをダブルやリダブルに言い換えようとした場合、言い換えようとしたコールを取り消す。反則者は上記で認められるとおり言い直さなければならず、また反則者のパートナーはコールする順番のとき常にパスしなければならない。第２６条Ｂ項のリードの制限を適用することがあり、また第７２条Ｃ項も参照。

４．反則者が不十分なビッドを別の不十分なビッドに言い換えようとした場合、ディレクターは、反則者のＬＨＯが言い換えた不十分なビッドを本条Ａ項１が認めるとおり受け入れなければ本条Ｂ項３のとおり裁定する。

Ｃ．早まった言い換え

ディレクターが調整について裁定する前に反則者が不十分なビッドを言い換えた場合、不

十分なビッドに対して本条Ａ項１が定めるとおりに受け入れられないときには（ただし、本条Ｂ項３参照）、この言い換えが（合法ならば）成立する。ディレクターは、言い換えたコールに本条Ｂ項内の関連する条項を適用する。

Ｄ．非反則側が損害を受けた場合

本条Ｂ項１を適用した後ディレクターが、プレイ終了時に反則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あり、また非反則側が損害を受けた（第１２条Ｂ項１参照）と判断すれば、調整スコアを与えるものとする。この調整においてディレクターは不十分なビッドが起こらなければこのボードで得られたであろう結果に可能な限り近づけるようにする。

第28条　順番通りとみなすコール

Ａ．ＲＨＯがパスを要求されているとき

ＲＨＯのコールする順番にコールしたとしても、ＲＨＯが規則でパスを要求されているときは、順番通りにコールしたとみなす。

Ｂ．正当なプレイヤのコールによる順番外のコールの取り消し

対戦相手の順番外のコールに対して調整が行われる前にコールする順番のプレイヤがしたコールは、順番通りとみなす。このようなコールをすると順番外のコールに対する調整を受ける権利はなくなる。オークションは対戦相手がその回コールしなかったものとして

進行する。第２６条は適用しないが第１６条Ｃ項２参照。

第29条　順番外のコールの後の手順

Ａ．調整権の消滅

順番外のコールの後、反則者のＬＨＯは、受け入れてコールすることを選ぶことができるが、その結果調整を受ける権利すべてを放棄することになる。

Ｂ．順番外のコールの取り消し

本条Ａ項を適用しないときは、順番外のコールを取り消し、オークションはコールする順番のプレイヤに戻る。反則側には第３０条、第３１条、または第３２条の規定を適用する。

Ｃ．順番外のコールがアーティフィシャルの場合

順番外のコールがアーティフィシャルの場合、名指したデノミネーションではなく、特定したデノミネーション（複数も）に対して第３０条、第３１条および第３２条の規定を適用する。

第30条　順番外のパス

プレイヤが順番外にパスし、第２９条Ａ項の選択権が行使されず、このコールが取り消されたときは、以下の規定を適用する（パスがアーティフィシャルの場合、本条Ｃ項参照）：

Ａ．ＲＨＯのコールの順番

反則者のＲＨＯのコールの順番に順番外のパ

スをしたときは、反則者は次のコールの順番にパスしなければならない。第７２条Ｃ項を適用することがある。

Ｂ．パートナーまたはＬＨＯのコールの順番

１．反則者がパートナーのコールの順番にパスした場合、あるいはまだコールしたことがない反則者がＬＨＯのコールの順番にパスした場合：

(a) 反則者のパートナーは正しい順番に任意の合法なコールができるが、第１６条Ｃ項２を適用する。

(b) 反則者は正しい順番に任意の合法なコールができ：

(i) そのコールが同等なコール（第２３条Ａ項参照）のとき、これ以上の調整はない。第２６条Ｂ項は適用しないが第２３条Ｃ項参照。

(ii) そのコールが同等なコール（第２３条Ａ項参照）でないとき、反則者のパートナーは次のコールの順番にパスしなければならない。第１６条Ｃ項、第２６条Ｂ項および第７２条Ｃ項を適用することがある。

２．反則者がすでにコールしていた場合、反則者のＬＨＯの順番のときの順番外のパスはコールの言い直しとみなす。第２５条を適用する。

Ｃ．パスがアーティフィシャルのとき

順番外のパスがアーティフィシャル、あるい

はアーティフィシャルコールに対するパスのときは、本条ではなく第３１条を適用する。

第31条　順番外のビッド

プレイヤが順番外に、ビッドをしたり、アーティフィシャルな意味を持つパスをしたり、あるいはパートナーのアーティフィシャルなコールをパス（第３０条Ｃ項参照）し、第２９条Ａ項の選択権が行使されず、このコールが取り消されたときは、以下の規定を適用する：

Ａ．ＲＨＯのコールの順番

反則者がＲＨＯの順番にコールしたとき：

１．ＲＨＯがパスした場合、反則者は順番外のコールを繰り返さなければならず、そのコールが合法なら調整はない。

２．ＲＨＯが合法な[*8]ビッド、ダブル、またはリダブルした場合、反則者は任意の合法なコールをすることができる：

(a) そのコールが同等なコール（第２３条Ａ項参照）であるとき、これ以上の調整はない。第２６条Ｂ項は適用しないが第２３条Ｃ項参照。

(b) そのコールが同等なコール（第２３条Ａ項参照）でないとき、反則者のパートナーは次のコールの順番にパスしなければならない。第１６条Ｃ項、第２６条Ｂ項および第７２条Ｃ項を適用をすることがある。

[*8] ＲＨＯによる違法なコールは通常どおり調整する。

Ｂ．パートナーのコールの順番またはＬＨＯがディーラーで最初のコールの順番

反則者がパートナーのコールの順番にビッドした場合、あるいはまだコールしたことがない反則者がＬＨＯのコールの順番にビッドした場合：

１．反則者のパートナーは自分の順番に任意の合法なコールをすることができるが、第１６条Ｃ項２を適用する。

２．反則者は正しいコールの順番に任意の合法なコールをすることができるが、ディレクターは本条Ａ項２(a)またはＡ項２(b)を適用する。

Ｃ．ＬＨＯのコールの順番

１度でもコールしたことのあるプレイヤによるＬＨＯのコールの順番に行われた順番外のビッドは、コールの言い直しとみなし、第２５条を適用する。

第32条　順番外のダブルまたはリダブル

順番外のダブルやリダブルは次のコールの順番の対戦相手の選択で受け入れることができるが（第２９条Ａ項参照）、認められないダブルやリダブル（第３６条参照）を受け入れることはできない。順番外のコールが受け入れられなかった場合は取り消し、以下の規定を適用する：

Ａ．ＲＨＯのコールの順番

ＲＨＯのコールの順番に、順番外のダブルやリダブルをしたとき：

１．反則者のＲＨＯがパスしたなら、反則者

は順番外のダブルやリダブルを繰り返さなければならず、調整はない。ただし、認められないダブルやリダブルには第３６条を適用する。

２．反則者のＲＨＯがビッド、ダブルまたはリダブルをした場合、反則者はそのコールの順番に任意の合法なコールをすることができる：

(a) そのコールが同等なコール（第２３条Ａ項参照）のとき、これ以上の調整はない。第２６条Ｂ項は適用しないが第２３条Ｃ項参照。

(b) そのコールが同等なコール（第２３条Ａ項参照）でないとき、反則者のパートナーは次のコールの順番にパスしなければならない。第１６条Ｃ項、第２６条Ｂ項および第７２条Ｃ項を適用することがある。

Ｂ．反則者のパートナーのコールの順番

反則者のパートナーのコールの順番に、順番外のダブルやリダブルをしたとき：

１．反則者のパートナーは任意の合法なコールをすることができるが、第１６条Ｃ項２を適用する。

２．反則者は正しいコールの順番に任意の合法なコールをすることができるが、ディレクターは本条Ａ項２(a)またはＡ項２(b)を適用する。

Ｃ．ＬＨＯのコールの順番

１度でもコールしたことのあるプレイヤによるＬＨＯのコールの順番に行われた順番外の

コールは、コールの言い直しとみなし、第２５条を適用する。

第33条　同時にしたコール

コールする順番のプレイヤのコールと同時に行われたコールは引き続いて行ったコールとみなす。

第34条　コールする権利の保持

コールに続いてパスが３回連続し、そのうちの１つ以上が順番外だったときは、第１７条Ｄ項３を適用する。

第35条　認められないコール

以下のコールは認められない：

Ａ．第１９条で許されていないダブルやリダブル。
　　第３６条を適用する。

Ｂ．パスを求められているプレイヤによるビッド、ダブルまたはリダブル。
　　第３７条を適用する。

Ｃ．７を超えるビッド
　　第３８条を適用する。

Ｄ．オークションの最後のパスの後のコール。
　　第３９条を適用する。

第36条　認められないダブルやリダブル

Ａ．調整の前に反則者のＬＨＯがコールした場合

認められないダブルやリダブルを調整する前に反則者のＬＨＯがコールした場合、認められないコールとその後のすべてのコールは取り消す。オークションはコールする順番だったプレイヤに戻り、違反行為がなかったものとして進行する。第２６条Ｂ項のリードの制限は適用しない。

Ｂ．調整の前に反則者のＬＨＯがコールしなかった場合

本条Ａ項を適用しないとき：

１．第１９条で許されていないダブルやリダブルはすべて取り消す。

２．反則者は合法なコールに換えなければならず、オークションは継続し、反則者のパートナーはコールする順番のとき常にパスしなければならない。

３．第７２条Ｃ項および第２６条Ｂ項のリードの制限を適用することがある。

４．認められないコールが順番外の場合はオークションはコールする順番だったプレイヤに戻り、反則者は自分のコールの順番に任意の合法なコールを行うことができるが、反則者のパートナーはコールする順番に常にパスしなければならない。第７２条Ｃ項および第２６条Ｂ項のリードの制限を適用することがある。

Ｃ．オークション期間の終了後に判明した違反行為

オープニングリードが表向きにされた後に認

められないダブルやリダブルが指摘されたときは、認められないコールが行われなかったものとして最終コントラクトのスコアを記録する。

第37条　パスする義務に違反する行動

Ａ．調整前に反則者のＬＨＯがコールした場合

認められないコールが規則でパスを要求されているプレイヤのビッド、ダブルまたはリダブルで（ただし、第１９条A項１または第１９条Ｂ項１に反する行動ではない）ディレクターが調整する前に反則者のＬＨＯがコールした場合、そのコールとそれに続くコールすべてが成立する。反則者がオークションの残りの期間中、パスすることを要求されている場合は、その後引き続きパスしなければならない。第２６条Ｂ項のリードの制限は適用しない。

Ｂ．調整前に反則者のＬＨＯがコールしなかった場合

本条A項を適用しないとき：

１．パスを求められているプレイヤによるあらゆるビッド、ダブルまたはリダブルは取り消す。

２．パスに言い直し、オークションは継続し、反則側のメンバーはそれぞれコールする順番に常にパスしなければならない。第７２条Ｃ項および第２６条Ｂ項のリードの制限を適用することがある。

第38条　７を超えるビッド

Ａ．プレイは認めない

７を超えるコントラクトのプレイは一切認めない。

Ｂ．ビッドとその後のコールの取り消し

７を超えるビッドはその後のすべてのコールと共に取り消す。

Ｃ．反則側はパスしなければならない

反則側はパスに言い直さなければならない。オークションが完了していなければ継続し、反則側のメンバーはそれぞれコールする順番に常にパスしなければならない。

Ｄ．第２６条Ｂ項および第７２条Ｃ項を適用しない場合

第２６条Ｂ項および第７２条Ｃ項のリードの制限を適用することもあるが、反則者のＬＨＯが反則行為の後、調整が行われる前にコールした場合はこの２つの条項を適用することはない。

第39条　最後のパスの後のコール

Ａ．コールの取り消し

オークションの最後のパスの後のコールはすべて取り消す。

Ｂ．ディフェンダーのパスまたはディクレアラー側の任意のコール

調整の前に反則者のＬＨＯがコールした場合、反則行為がディフェンダーによるパスの場合、または反則行為がディクレアラーもしくはダ

ミー予定者によるコールの場合はこれ以上の調整はない。

Ｃ．ディフェンダーのパス以外のコール

反則者のＬＨＯが反則行為の後でコールしておらず、かつ反則行為がディフェンダーによるビッド、ダブルまたはリダブルの場合、第２６条Ｂ項のリードの制限を適用することがある。

第40条　パートナー間の了解事項

Ａ．プレイヤのシステム上の合意事項

１．(a) パートナー間で使用するシステムについてのパートナー間の了解事項は打ち合わせにより明示的に合意することも、互いの経験やプレイヤの認識を通して暗黙のうちに形成されることもある。

(b) 各パートナーシップは、プレイ開始前にパートナー間の了解事項を対戦相手に公開する義務がある。管轄団体は公開方法を定める。

２．パートナー間の了解事項を通してパートナーに伝える情報はコール、プレイ、および現行のディールの条件から生じるものでなければならない。各プレイヤには合法なオークション、および規則が除外しない限り、自分が見たカードを考慮に入れる権利が与えられている。プレイヤは規則で正当であると明示された情報を利用する権利を持つ（第７３条Ｃ項参

照）。

3．プレイヤはパートナー間の公開されていない了解事項に基づいていなければ、前もって知らせなくても任意のコールやプレイをすることができる（本条Ｃ項１参照）。

4．コールまたはプレイをパートナーシップのどちらのメンバーが行ったかによって、合意した事項が異なってはならない（規制されるのはシステムだけで、スタイルや判断は制限されない）。

Ｂ．パートナー間の特別な了解事項

1．(a) 明示的であれ暗黙であれパートナーとの合意はパートナー間の了解事項である。

(b) 管轄団体の裁量でパートナー間の特定の了解事項を「パートナー間の特別な了解事項」として指定できる。パートナー間の特別な了解事項とは、その意味が競技会に参加しているかなりのプレイヤにとって、容易に理解および予想できないであろうと管轄団体が判断したものをいう。

(c) 管轄団体が別途定めない限り、アーティフィシャルな意味を持つコールはパートナー間の特別な了解事項になる。

2．(a) 管轄団体は：

(i) パートナー間の特別な了解事項を認めたり、認めなかったりあるいは条件付きで認める権限が

無制限に与えられている。

(ii) パートナー間の了解事項を事前に表記するため、補足シート付き、あるいは補足シートなしのシステムカードを定めること、およびその使用に関する細則を定めることができる。

(iii) アラートの手順やパートナーシップのシステムを公開する別の方法を定めることができる。

(iv) 対戦相手の違反行為の後で、オークションまたはプレイ中の了解事項を変えるというパートナーシップによる事前の合意を禁止することができる。

(v) アーティフィシャルコールのサイキックを規制できる。

(b) 管轄団体が別途定めない限り、オークション期間開始以降プレイの終了までプレイヤは自分のシステムカードを参照してはならない。ただし、ディクレアラー側のプレイヤに限り、説明期間中に自分のシステムカードを参照することができる（【日本語版注】第１７条Ｄ項１参照）。

(c) 管轄団体が別途定めない限り、プレイヤは以下のとき対戦相手のシステムカードを参照することができる:

(i) オークションの開始前、

(ii) 説明期間中、

(iii) オークション中およびプレイ中、

ただし、自分のコールまたはプレイの順番のときに限る、

(iv) 第２０条Ｆ項に従って対戦相手からの説明の要求に回答するときにパートナーのコールやプレイの意味を正しく説明するため。

(d) 管轄団体が別途定めない限り、オークションとプレイ期間中、記憶、計算または技術の助けとなるようなものを一切使用してはならない。

３．(a) 規則が定めるとおりに対戦相手がコールやプレイの意味を公開しなかったために損害を受けた側は、調整スコアを受ける権利を持つ。

(b) パートナー間の了解事項を公開するという要件に繰り返し違反すると、ペナルティが科されることがある。

４．対戦相手が競技会に適用する細則で許可されていないパートナー間の特別な了解事項を使用したため損害を受けた場合、スコアを調整するものとする。細則に違反した側には手順上のペナルティを科すことがある。

５．(a) パートナーのコールやプレイの意味についての対戦相手の質問に回答するときは（第２０条参照）、パートナー間の合意や、パートナーシップの経験から得た特別な情報を全部公開するべきである。しかし、ブリッジプレイヤに一般的に知られている事柄についての自分の知識や経験か

ら引き出した推論を公開する必要はない。

(b) 説明では与えられなかった情報が対戦相手の行動の選択にとって重大であり、そのため対戦相手が損害を受けた場合、ディレクターはスコアを調整する。

C．システムからの逸脱とサイキック

1．プレイヤは、対戦相手よりもパートナーの方が、パートナー間の了解事項から外れた行動を行ったことに気づく理由がなければ、自分の側が前もって知らせた了解事項から外れても構わない（ただし、本条Ｂ項２（ａ）ｖ参照）。繰り返し逸脱すると暗黙の了解事項が成立してパートナー間のシステムの一部となり、システムの公開を定める細則に従って公開しなければならない。公開されていない知識が対戦相手に損害を与えたとディレクターが判断した場合はスコアを調整するものとし、さらに手順上のペナルティを科すことがある。

2．本条Ｃ項１を除き、対戦相手にあらかじめ公開したシステムから逸脱したことを明らかにする義務は一切ない。

第41条　プレイの開始

Ａ．オープニングリードを伏せて出す

ビッド、ダブルまたはリダブルの後にパスが順番に３回続いた後、ディクレアラー予定者のＬＨＯがオープニングリードを伏せて[*9] 出す。伏せて出したリードは違反行為の後ディレクターの指示がある場合に限り取り消すことができる（第４７条Ｅ項および第５４条参照）。取り消したカードはディフェンダーのハンドに戻さなければならない。

Ｂ．オークションの復唱と質問

オープニングリードを表向きにする前に、リードしたプレイヤのパートナーとディクレアラー予定者は（ダミー予定者は除く）オークションの復唱や相手方のコールの説明を要求できる（第２０条Ｆ項２および第２０条Ｆ項３参照）。ディクレアラー[*10]とディフェンダーは最初にカードをプレイする順番のときオークションの復唱を求めることができる。この権利はカードをプレイするとなくなる。ディフェンダー（第１６条を適用することががある）とディクレアラーにはプレイ期間中終始、自分[*11]がプレイする順番のとき説明を

[*9] 管轄団体はオープニングリードを表向きに出すよう指示できる。

[*10] 順番外のオープニングリードを受け入れた場合を除き、ディクレアラーの最初のプレイの順番はダミーからである。

[*11] ディクレアラーはダミーあるいは自分のハンドからプレイする順番のときに質問できる。

求める権利を保持する。

Ｃ．オープニングリードの表向け

説明期間【日本語版注：第１７条Ｄ項参照】の後、オープニングリードを表向きにしてプレイ期間が確定的に（【日本語版注】オークション期間に戻ることはない）始まり、ダミーのハンドを広げる（表向きの順番外のオープニングリードは第５４条Ａ項参照）。前に行われたコールの復唱を要求する（本条Ｂ項参照）には遅過ぎるときでも、ディクレアラーとディフェンダーは自分[*11]がプレイする順番のとき、コントラクトおよびダブルやリダブルがかけられているかを知る権利があるが、誰がダブルやリダブルをかけたかを聞くことはできない。

Ｄ．ダミーのハンド

オープニングリードが表向きにされた後、ダミーは自分のハンドをテーブルの上に表向きにスート毎に揃え、一番低いランクのカードをディクレアラーに向けてランク順に並べてディクレアラーに長い方を向けて別々の縦列に広げる。トランプはダミーから見て右側に置く。ディクレアラーは自分とダミーの両方のハンドをプレイする。

第42条　ダミーの権利

Ａ．無条件に行使できる権利

１．ディレクターの立会いのもとに事実や規則について情報を与えること。

２．トリックの勝ち負けを数えること。

３．ディクレアラーの代理として指示されたとおりにダミーのカードをプレイし、また正しくスートにフォローするように務めること（ダミーがプレイを示唆した場合は、第４５条Ｆ項参照）。

Ｂ．条件付きの権利

ダミーは第４３条に記載された制限内で、次の各種権利を行使できる。

１．スートにフォローしなかったディクレアラーに、リードされたスートのカードがないかを聞くこと（ただし、ディフェンダーに聞くことはできない）。

２．違反行為を防ぐよう努めること。

３．違反行為を指摘すること。ただし、ハンドのプレイが完了した後に限られる。

第43条　ダミーが受ける制限

第４２条で認められている場合を除き、ダミーは以下の制限を受ける。

Ａ．ダミーが受ける制限

１．(a) ダミーは、他のプレイヤが違反行為を指摘した場合を除き、プレイ中率先してディレクターを呼んではならない。

(b) ダミーは、プレイ中違反行為を指摘してはならない。

(c) ダミーは、プレイに決して参加してはならず、またディクレアラーにプレイについて一切情報を伝えてはな

らない。

２．(a) ダミーは、ディクレアラーとハンドを交換してはならない。

(b) ダミーは、ディクレアラーのプレイを観察する目的で席を離れてはならない。

(c) ダミーは、ディフェンダーのハンドを見てはならない。

３．ディフェンダーは、ダミーにハンドを見せてはならない。

Ｂ．違反が起きた場合

１．本条Ａ項１やＡ項２に列記した制限に違反した場合、第９０条に定めたペナルティを科すことがある。

２．本条Ａ項２に列記した制限に違反した後、ダミーが、

(a) ディクレアラーに間違ったハンドからリードしないよう注意した場合、どちらのディフェンダーもディクレアラーがどちらのハンドからリードするかを選ぶことができる。

(b) ディクレアラーのハンドからのプレイがリボークにならないかをダミーが最初に質問した場合、ディクレアラーはそのプレイが違法なものならば正しいカードに入れ換え、リボークが成立したものとして第６４条の規定を適用する。

３．本条Ａ項２に列記された制限に違反した後、ダミーがディフェンダーの違反行為を最初に指摘した場合は、その場で調整

はしない。プレイは違反行為がなかったものとして継続する。ディフェンダー側が違反行為により利益を得たときは、プレイ終了後にディレクターはその利益を取り去った調整スコアを与える。ディクレアラー側はテーブルでの結果によるスコアを得る。

第44条　プレイの順序と進行

Ａ．トリックへのリード

（自分の側が犯した違反行為のため制限を受けていなければ）トリックにリードするプレイヤはハンドにある任意のカードをプレイできる。

Ｂ．トリックへのその後のプレイ

リードの後、順番に当たっている残りのプレイヤがカードをプレイし、このようにプレイされた４枚のカードがトリックを構成する（カードをプレイする方法とトリックの並べ方についてはそれぞれ第４５条および第６５条参照）。

Ｃ．スートにフォローする義務

トリックに対してプレイするときは各プレイヤは可能ならスートにフォローしなければならない。この義務は規則のどの義務よりも優先する。

Ｄ．スートにフォローできない場合

（自分達の側が犯した違反行為のため制限を受けていなければ）スートにフォローできない場合、プレイヤは任意のカードをプレイで

きる。

Ｅ．トランプを含むトリック

トランプを含むトリックは、一番高いトランプを出したプレイヤの勝ちとなる。

Ｆ．トランプを含まないトリック

トランプを含まないトリックは、リードされたスートの一番高いカードを出したプレイヤの勝ちとなる。

Ｇ．第２トリック以降のトリックへのリード

次のトリックへのリードは最後のトリックを勝ったハンドから行う。

第45条　プレイされたカード

Ａ．ハンドからのカードのプレイ

ダミーを除くプレイヤは、自分のハンドからカードを１枚取り出し、テーブルの上の自分のすぐ前に表向き[*12]にプレイする。

Ｂ．ダミーからのカードのプレイ

ディクレアラーはカードを名指し、その後ダミーはそのカードを取り上げてテーブルの上に表向きにしてダミーのカードをプレイする。ダミーのハンドのプレイの際、ディクレアラーは必要なら自分で希望するカードを取り上げてもよい。

Ｃ．プレイしたとみなされるカード

１．パートナーに表が見えるように持っていたディフェンダーのカードは現行のトリ

[*12] 管轄団体が別途の指示をしなければ、オープニングリードは、伏せて出す。

ックにプレイしたとみなされる（そのディフェンダーが既に現行のトリックに対して合法的にカードをプレイしていた場合は本条Ｅ項参照）。

２．次の場合、ディクレアラーはハンドからカードをプレイしたとみなす。
(a) 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、
(b) 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。

３．ダミーのカードを揃える目的の場合、および、プレイするカードに手を伸ばす目的でその上下のカードに触れる場合を除き、ディクレアラーが故意に触れたダミーのカードはプレイされる。

４．(a) プレイヤが名指したり、プレイするつもりで指定したカードはプレイされる（ただし、第４７条参照）。
(b) ディクレアラーは自分のハンドまたはダミーから次のカードをプレイするまでは、意図と異なるダミーからのカードの指定を直すことができる。指定の変更において、口が滑ったことによるものは認めることができるが、集中力が途切れたり行動を考え直したことによるものは認められない。指定を変更する前に対戦相手が順番通り合法的にカードをプレイしていた場合は、この対戦相手はこのプレイしたカードをハンドに戻し、別のカードを代わりにプレイするこ

とができる（第４７条Ｄ項および第１６条Ｃ項１参照）。

５．メジャーかマイナーかに関わりなく、ペナルティカードはプレイしなければならないことがある（第５０条参照）。

Ｄ．ダミーが指定されていないカードを取り上げたとき

１．ディクレアラーが名指していないカードをダミーがプレイした位置に置いた場合、次のトリックに双方の側がプレイする前に間違いが指摘されたときは、このカードをダミーに戻さなければならず、間違いの後、指摘が行われる前にディフェンダーがプレイしたカードはハンドに戻すことができる。ディクレアラーのＲＨＯがプレイを変えた場合、ディクレアラーはそのトリックにその後プレイしたカードをハンドに戻すことができる（第１６条Ｃ項参照）。

２．ダミーが間違えて置いたカード（本条Ｄ項１参照）を変えるには遅すぎるときには、プレイはこのトリックもその後のトリックもカードの変更なしに普通に進められる。ダミーが間違えて置いたカードがトリックの１枚目のカードのときには、そのスートにフォローしなかったことはリボークになることもある（第６４条Ａ項、第６４条Ｂ項７、第６４条Ｃ項参照）。ダミーが間違えて置いたカードが進行中のトリックにプレイされて、ダミーが結果としてリボークしたときは、第

６４条Ｂ項３および第６４条Ｃ項を適用する。

Ｅ．トリックにプレイされた５枚目のカード

１．ディフェンダーがトリックに対してプレイした５枚目のカードは、ディレクターがリードとみなして第５３条または第５６条を適用しない限り、第５０条に従いペナルティカードになる。

２．ディクレアラーがトリックに対して、ハンドまたはダミーから５枚目のカードを出したときは、ディレクターがリードとみなして第５５条を適用しない限り、このカードを調整なしでハンドに戻す。

Ｆ．ダミーがカードを指示した場合

ダミーのハンドが広げられた後は、ダミーはディクレアラーの指示なく（カードを揃える目的を除き）カードに触れたり、カードを指示してはならない。ダミーがこのような行動をした場合、直ちにディレクターを呼んで報告するようにする。プレイは続けて行う。プレイ終了時に、ダミーがディクレアラーにプレイを示唆し、ディフェンダーが示唆されたプレイにより損害を受けたとディレクターが判断した場合、調整スコアを与えるものとする。

Ｇ．トリックを伏せること

４人のプレイヤ全員がトリックにプレイするまでカードを伏せないようにする。

第46条　ダミーのカードの不完全または無効な指定

Ａ．ダミーのカードを指定する正しい形式

ディクレアラーはダミーからプレイするカードを指定するとき、希望するカードのスートとランクの両方をはっきり告げるようにする。

Ｂ．不完全、または無効な指定

ダミーからプレイするカードを不完全または無効な指定をした場合、次の制限を適用する（ディクレアラーの意図について、疑問の余地がない場合を除く）。

１．(a) ディクレアラーがダミーからプレイするとき、「高い」、またはこれと同じ意味の言葉で指定したとき、リードされたスートの一番高いカードを指定したとみなす。

(b) ディクレアラーがトリックに「勝つ」ようダミーに指定したとき、トリックを勝つことがわかっている一番低いカードを指定したとみなす。

(c) ディクレアラーが「低い」、またはこれと同じ意味の言葉で指定した場合、リードされたスートの一番低いカードを指定したとみなす。

２．ディクレアラーがスートだけでランクを指定しなかった場合、そのスートの一番低いカードを指定したとみなす。

３．ランクだけでスートを指定しなかった場合、

(a) ダミーからのリードで、指定したランクのカードがダミーにあり、ダミー

がそのカードのスートで直前のトリックを勝っているときは、同じスートを続けるとみなす。

(b) 上記の(a)以外で、指定したランクのカードがダミーにあるときは、それが合法的に出せるならばプレイしなければならない。ただし、指定したランクのカードで合法的に出せるカードが２枚以上あるときには、どれが意図するカードかをディクレアラーは指定しなければならない。

４．ダミーにないカードを指定した場合、指定は無効になり、任意の合法なカードを指定できる。

５．スートもランクも指定せず（「何でもよい」、またはこれと同じような意味の言葉で）プレイを指定した場合、どちらのディフェンダーもダミーからのプレイを指定できる。

第47条　カードのプレイの取り消し

Ａ．調整の過程

一旦行われたカードのプレイであっても、違反行為の後調整で必要なときは取り消すことができる（ただし、ディフェンダーの取り消されたカードはペナルティカードになることがある。第４９条参照）。

Ｂ．違法なプレイの訂正

違法なプレイを訂正するため、カードのプレイを取り消すことができる（ディフェンダー

の場合は、本条で定められている場合を除き、第４９条を参照）。同時に行われたプレイについては第５８条参照。

Ｃ．意図と異なる指定の変更

第４５条Ｃ項４(b)で認められている指定の変更の後は、カードのプレイを取り消して調整なしでハンドに戻すことができる。

Ｄ．対戦相手のプレイの変更への対応

対戦相手のプレイの変更の後、カードのプレイを取り消して調整なしでハンドに戻し、別のカードに取り換えることができる（第１６条Ｃ項および第６２条Ｃ項２を適用することがある）。

Ｅ．間違った情報に基づくプレイの変更

１．対戦相手がリードまたはプレイの順番であるとプレイヤに間違って教えた場合、順番外のリード（またはカードのプレイ）は調整なしで取り消す（第１６条Ｃ項参照）。このような状況ではＬＨＯはリードまたはプレイを受け入れることはできない、また第６３条Ａ項１は適用しない。

２．(a) 対戦相手のコールやプレイの説明の間違いのため、説明が訂正される前に行ったカードのプレイは調整なしで取り消すことができるが、その後カードがプレイされていない場合に限る（第１６条Ｃ項参照）。オープニングリードはダミーがカードを１枚でも表向きにされた後は取り消してはならない。

(b) 本条Ｅ項２(a)に従ってプレイを訂正するには遅過ぎるときは、ディレクターは調整スコアを与えることができる。

Ｆ．その他の取り消し

１．第５３条Ｂ項の規定に従い、カードのプレイを取り消すことができる。

２．本条が定める場合を除き、一旦行われたカードのプレイは取り消すことはできない。

第48条　ディクレアラーが見せたカード

Ａ．ディクレアラーがカードを見せた場合

ディクレアラーはカードを見せても制限を受けることはなく（ただし、第４５条Ｃ項２参照）、ディクレア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決してない。ディクレアラーには偶然落としたカードをプレイする義務はない。

Ｂ．ディクレアラーがハンドを広げた場合

１．順番外のオープニングリードの後ディクレアラーがハンドを広げたときは、第５４条を適用する。

２．順番外のオープニングリードのすぐ後を除き、ディクレアラーがハンドを広げたときは、トリックの「取り」または「取られ」の宣言をしたとみなし（ただし、取りの宣言をする意図がないことが明らかな場合を除く）、第６８条を適用する。

第49条　ディフェンダーが見せたカード

普通にプレイしているときや規則を適用する場合を除き（例えば第４７条Ｅ項参照）、ディフェンダーのカードが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ときや、ディフェンダーがハンドにあるカードを名指したときは、このようなカードはすべてペナルティカードになる（第５０条参照）。ただし、ディフェンダーが現に進行中の完了していないトリックについて言及したときは第６８条を参照し、またディフェンダーの「取られの宣言」にパートナーが反対したときは第６８条Ｂ項２を参照する。

第50条　ペナルティカードの処置

ディフェンダーが早まって見せたカード（リードしたものを除く、第５７条参照）は、ディレクターが別途の指定をしなければペナルティカードになる（第４９条参照、また第７２条Ｃ項を適用することがある）。

Ａ．ペナルティカードは表向きに置く

調整が選ばれるまで、ペナルティカードは所属するプレイヤのすぐ前のテーブルの上に表向きに置いておかなければならない。

Ｂ．メジャーペナルティカードかマイナーペナルティカードか

アナーカードではなく、意図せずに（トリックに２枚プレイしたり、偶然カードを落とすなどして）見せた１枚のカードはマイナーペナルティカードになる。アナーカードや故意のプレイにより見せた(例えば、順番外のリー

ドやリボークしてその後訂正するなど）カードはすべてメジャーペナルティカードになる。また、１人のディフェンダーに２枚以上のペナルティカードがあるときは、このカードはすべてメジャーペナルティカードになる。

Ｃ．マイナーペナルティカードの処置

ディフェンダーにマイナーペナルティカードがある場合には、反則者はそれをプレイするまで同じスートのアナーではないカードをプレイしてはならないが、代わりにアナーカードをプレイすることはできる。反則者のパートナーにリードの制限はない。ただし、本条Ｅ項参照。

Ｄ．メジャーペナルティカードの処置

ディフェンダーにメジャーペナルティカードがある場合には、反則者はプレイするとき、反則者のパートナーはリードするとき、それぞれ制限を受ける。

１．(a) 本条Ｄ項１（ｂ）に定める場合を除き、メジャーペナルティカードは、リード、スートへのフォロー、ディスカード、またはトランプのどの場合でも合法的な最初の機会にプレイしなければならない。合法的にプレイできるペナルティカードが２枚以上ディフェンダーにある場合は、どちらをプレイするかディクレアラーが指定する。

(b) スートにフォローしたり、リードやプレイの制限に従う義務はメジャーペナルティカードをプレイする義務

に優先するが、ペナルティカードはそのままテーブルの上に表向きに残しておき、次の合法な機会にプレイしなければならない。

２．パートナーにメジャーペナルティカードがある間にリードするときは、ディクレアラーが次の選択権を行使するまでリードしてはならない（ディフェンダーが早まってリードした場合は第４９条の制限を受ける）。ディクレアラーは次から選ぶことができる、

(a) ディフェンダーにペナルティカードのスートのリードを要求する[*13]か、リードを保持する間、そのスートのリードを禁止できる（２枚以上のペナルティカードについては第５１条参照）。ディクレアラーがこの選択肢のいずれかを行使したときはこのカードはもはやペナルティカードではなくなり、ハンドに戻す。

(b) リードの要求や禁止を行わない。この場合ディフェンダーは任意のカードをリードすることができ、ペナルティカードはそのままテーブル上にペナルティカード[*14]として残る。こ

[*13] 指示どおりプレイできないときは第５９条参照。

[*14] ペナルティカードがあるディフェンダーのパートナーがリードを保持していて、ペナルティカードがプレイされなかった場合は、次以降のトリックにおいても第５０条Ｄ項２の要件と選択肢のすべてが適用される。

の選択肢が行使された場合、ペナルティカードが残っている間は本条Ｄ項を引き続き適用する。

Ｅ．ペナルティカードから得た情報

１．ペナルティカードから得られた情報とそのペナルティカードをプレイする条件は、ペナルティカードがテーブル上にある間はプレイヤ全員に正当な情報である。

２．ペナルティカードから得られた情報は、（第５０条Ｄ項２(a)に従い）ペナルティカードがハンドに戻された後には、ペナルティカードを出したプレイヤのパートナーにとっては不当な情報であり（第１６条Ｃ項参照）、ディクレアラーには正当な情報である。

３．ペナルティカードがプレイされた直後からは、そのカードがペナルティカードになった状況から得られた情報は、ペナルティカードを出したプレイヤのパートナーにとっては不当な情報である(まだプレイされていないペナルティカードについては本条Ｅ項１参照)。

４．本条Ｅ項１を適用した後ディレクターがプレイ終了時に、見えたカード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ものとする（第１２条Ｂ項１参照）。この調整においてディレクターはペナルティカードの影響がなければこのボードで得られたであろう結果に可能

な限り近づけるようにする。

第51条　２枚以上のペナルティカード

Ａ．反則者のプレイする順番

ディフェンダーのプレイの順番において、１人のディフェンダーに合法的にプレイできるペナルティカードが２枚以上ある場合、ディクレアラーはその順番にどれをプレイするか指定する。

Ｂ．反則者のパートナーのリードする順番

１．(a) ディフェンダーの１つのスートに２枚以上のペナルティカードがあり、ディクレアラーがそのディフェンダーのパートナーに対してそのスートのリードを要求[*15]したときには、そのスートのカードはすべてペナルティカードではなくなる。ディフェンダーはこのスートのカードをハンドに戻し、そのトリックの合法な任意のカードをプレイできる。

(b) ディフェンダーの１つのスートに２枚以上のペナルティカードがあり、ディクレアラーがそのディフェンダーのパートナーに対してそのスートのリードを禁止[*15]したときには、ディフェンダーはこのスートのペナルティカードをすべてハンドに戻し、そのトリックに合法なら任意のカードをプレイできる。この禁止はそのプ

[*15] 指示どおりプレイできないときは第５９条参照。

レイヤがリードを失うまで続く。

２．(a) ディフェンダーの２つ以上のスートにペナルティカードがあり（第５０条Ｄ項２(a)参照）、このディフェンダーのパートナーがリードするときは、ディクレアラーはペナルティカードの任意の１つのスートをリードすることを要求[*15]できる（ただし、このときは前項Ｂ１(a)を適用する）。

(b) ディフェンダーの２つ以上のスートにペナルティカードがあり、このディフェンダーのパートナーがリードをするときは、ディクレアラーはペナルティカードの１つまたは複数のスートのリードを禁止[*15]できる。この場合ディフェンダーは、ディクレアラーが禁止したスートのペナルティカードをすべてハンドに戻し、そのトリックに合法な任意のカードをプレイできる。この禁止はそのプレイヤがリードを失うまで続く。

(c) ディフェンダーの２つ以上のスートにペナルティカードがあり、このディフェンダーのパートナーがリードをするときに、ディクレアラーがリードの要求も禁止もしなかった場合には、ディフェンダーのパートナーは任意のカードをリードできる。ペナルティカードはそのままテーブ

ル上にペナルティカード[*16]として残る。この選択権が行使された場合、ペナルティカードが残っている間は第５０条と第５１条を引き続き適用する。

第52条　ペナルティカードをリードしなかったりプレイしなかったとき

Ａ．ディフェンダーがペナルティカードをプレイしなかったとき

ディフェンダーが第５０条または第５１条で要求されるとおりペナルティカードをリードしなかったり、プレイしなかったとき、そのディフェンダーはカードのプレイを勝手に取り消してはならない。

Ｂ．ディフェンダーが別のカードをプレイしたとき

１．(a) ディフェンダーが規則でペナルティカードをプレイする義務があるときに別のカードをプレイした場合、ディクレアラーはこのリードやプレイを受け入れることができる。

(b) ディクレアラーはこのリードやプレイに引き続きハンドやダミーからプ

[*16] ペナルティカードがあるディフェンダーのパートナーがリードを保持している場合は、次のトリックにおいても第５１条Ｂ項２の指示と選択肢のすべてが適用される。

レイした場合、これを受け入れなければならない。

(c) 本条Ｂ項１(a)または(b)でプレイしたカードが受け入れられた場合、プレイされなかったペナルティカードはすべてそのままペナルティカードとして残る。

２．ディクレアラーが違法にプレイまたはリードされたカードを受け入れなかった場合、ディフェンダーはそのカードではなく、ペナルティカードをプレイしなければならない。違反行為の際ディフェンダーが違法にリードしたりプレイしたカードはすべてメジャーペナルティカードになる。

第53条　順番外のリードの受け入れ

Ａ．正しいリードとして扱われる順番外のリード

１３トリック目より前に[*17]表向きになった順番外のリードはすべて正しいリードとして扱うことができる（ただし、第４７条Ｅ項１参照）。順番外のリードは、ディクレアラーまたはどちらかのディフェンダーが、意思を表明することで受け入れたり、違法なリードの次の順番のハンドからプレイが行われると、正しいリードになる（ただし、本条Ｂ項参照）。このような受け入れまたはプレイがな

[*17] １３トリック目の順番外のリードは取り消さなければならない。

かった場合は、ディレクターは正しいハンドからリードするよう要求する（さらに第４７条Ｂ項参照）。

Ｂ．違法なリードの後に正しいリードをした場合

本条Ａ項に関連して、順番外のリードをしたプレイヤの対戦相手がリードする正しい順番だった場合、この対戦相手は反則行為の起こったトリックに対して正しいリードをすることができ、このカードは違法なリードに続いてプレイしたとはみなさない。この場合、正しいリードが成立し、このトリックに間違ってプレイしたカードはすべて取り消すことができる。ただし、第１６条Ｃ項を適用する。

Ｃ．ディクレアラーの違法なリードに対して間違った順番のディフェンダーがカードをプレイした場合

ディクレアラーがハンドまたはダミーから順番外のリードを行い、その右側のディフェンダーが違法なリードに続いてプレイした場合（ただし、本条Ｂ項参照）、このリードが成立して第５７条を適用する。

第54条　表向きに出した順番外のオープニングリード

順番外のオープニングリードが表向きにされ、反則者のパートナーがリードを伏せて出しているときは、ディレクターは伏せて出したリードを取り消すよう命じる。さらに：

Ａ．ディクレアラーがハンドを広げる場合

表向きの順番外のオープニングリードの後、ディクレアラーは自分のハンドを広げることができ、そのときはダミーになる。ディクレアラーがハンドを広げ始め、それによってカードが１枚でも見えたときは、ハンドをすべて広げなければならない。ダミーがディクレアラーになる。

Ｂ．ディクレアラーがリードを受け入れる場合

ディフェンダーが順番外のオープニングリードを表向きにしたときは、ディクレアラーは第５３条で定めたとおり、この違法なリードを受け入れ、第４１条に従ってダミーを広げることができる。

１．このトリックに対する２番目のカードはディクレアラーのハンドからプレイする。

２．ディクレアラーがこのトリックに対する２番目のカードをダミーからプレイしていたときは、リボークの訂正を除き、ダミーのカードを取り消すことはできない。

Ｃ．ディクレアラーがリードを受け入れなければならない場合

ディクレアラーがダミーのカードの一部を見ることができたかもしれないときは（ダミーがオークション中に見せ、第２４条の対象だったカードを除く）、リードを受け入れなければならず、ディクレアラー予定者がディクレアラーになる。

Ｄ．ディクレアラーがオープニングリードを拒否した場合

ディクレアラーはディフェンダーに表向きに

出した順番外のオープニングリードを取り消すよう要求することができる。この取り消したカードはメジャーペナルティカードになり、第５０条D項を適用する。

Ｅ．間違った側によるオープニングリードの場合

ディクレアラー側のプレイヤがオープニングリードを行おうとした場合は、第２４条を適用する。

第55条 ディクレアラーの順番外のリード

Ａ．ディクレアラーのリードが受け入れられた場合

ディクレアラーが自分またはダミーのハンドから順番外のリードをした場合、どちらのディフェンダーも第５３条に定めるとおり、このリードを受け入れることも、取り消しを要求することもできる（間違った情報による順番外のリードの場合は第４７条Ｅ項１参照）。ディフェンダーの２人が異なる選択をした場合、違法なリードをしたハンドのＬＨＯが表明した選択が優先する。

Ｂ．ディクレアラーがリードの取り消しを要求された場合

１．ディフェンダーがリードする順番にディクレアラーが自分またはダミーのハンドからリードし、ディフェンダーのどちらかからこのリードの取り消しが要求された場合、本条Ａ項に定めるとおり、ディクレアラーは間違ってリードしたカードを取り消して、元のハンドに戻す。それ

以上の調整はない。

２．ディクレアラーが自分のハンドかダミーからリードする順番のときに間違ったハンドからリードし、ディフェンダーのどちらかからこのリードの取り消しが要求された場合、本条Ａ項に定めるとおり、ディクレアラーは間違ってリードしたカードを取り消して、リード権のあるハンドからリードしなければならない。

Ｃ．ディクレアラーが情報を得た可能性がある場合

ディクレアラーが採用したプレイの方針が、自身の反則行為から得た情報に基づくものである可能性がある場合は、スコアを調整することがある、第１６条を適用する。

第56条 ディフェンダーの順番外のリード

順番外のリードが表向きに出されたとき、ディクレアラーは：

Ａ．第５３条に定めるとおり、この違法なリードを受け入れることができる。または、

Ｂ．ディフェンダーに表向きになった順番外のリードを取り消すよう要求することができる。取り消したカードはメジャーペナルティカードになり第５０条Ｄ項を適用する。

第57条　早まったリードやプレイ

Ａ．早まったプレイや次のトリックへのリード

ディフェンダーが、パートナーが現行のトリ

ックにプレイする前に次のトリックに対してリードしたり、パートナーがプレイする前に順番外にプレイしたときは、このようにリードしたりプレイしたカードはメジャーペナルティカードになる。さらにディクレアラーは以下から１つを選ぶ。

１．反則者のパートナーに現行のトリックにリードされたスートで持っている一番高いカードのプレイを要求する。
２．反則者のパートナーに現行のトリックにリードされたスートで持っている一番低いカードのプレイを要求する。
３．反則者のパートナーに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要求する。
４．反則者のパートナーに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する。

Ｂ．反則者のパートナーが調整に応じられない場合

反則者のパートナーがディクレアラーの選んだ調整に従えないときは（本条Ａ項参照）、第５９条に定めるとおり、任意のカードをプレイすることができる。

Ｃ．ディクレアラーかダミーがプレイしていた場合

１．ディフェンダーはパートナーより前にプレイしたとしても、ディクレアラーが両方のハンドからプレイしていたときには調整を受けることはない。なおディクレアラーの指定（または示唆[*18]）があるま

[*18] 身振りやうなずきなどによる。

でダミーからプレイされたとはみなされない。

２．ディフェンダーはパートナーより前にプレイしたとしても、ＲＨＯがプレイする前にダミーが自発的に早まってカードを選んだときと、ダミーがカードをプレイしたことを違法に示唆したときには、調整を受けることはない。

３．ディクレアラーがハンドまたはダミーから早まってプレイ（リードではない）すると、プレイされたカードになり、合法なら取り消すことはできない。

Ｄ．ＲＨＯの順番での早まったプレイ

ディフェンダーがＲＨＯの順番でトリックにプレイ（リードではない）しようとしたときには、第１６条を適用することがある。このカードがトリックに合法的にプレイできるならば、正しい順番にプレイしなければならず、そうでないときにはメジャーペナルティカードになる。

第58条　同時に行われたリードまたはプレイ

Ａ．２人のプレイヤが同時にプレイした場合

他のプレイヤの合法なリードやプレイと同時に行われたリードやプレイは、合法なものに続いて行われたものとみなす。

Ｂ．１人のプレイヤがハンドから同時に複数のカードを出した場合

プレイヤが同時に２枚以上のカードをリード

またはプレイした場合：

１．カードの表が１枚だけ見えたときは、そのカードをプレイし、残りのカードはすべてハンドに戻してそれ以上の調整はない（第４７条Ｆ項参照）。

２．カードの表が２枚以上見えたときは、反則したプレイヤがプレイするカードを指定する。反則者がディフェンダーのときは、見えた残りのカードはペナルティカードになる(第５０条参照）。

３．反則したプレイヤが見せたカードを取り消した後、このカードに引き続いてプレイした対戦相手はこのプレイを取り消し、調整なしで別のカードに入れ換えることができる（ただし、第１６条Ｃ項参照）。

４．双方の側が次のトリックに対してプレイするまで２枚以上のカードをプレイしたことに気づかなかったときは、第６７条を適用する。

第59条　要求されたとおりにリードまたはプレイできない場合

リードを要求されたスートのカードがない、リードを禁止されたスートのカードしかない、またはスートにフォローする義務があるという理由で、調整に従って要求されたとおりにリードまたはプレイができない場合、プレイヤは任意の合法なカードをプレイできる。

第60条　違法なプレイの後のプレイ

Ａ．違反行為後のカードのプレイ

１．順番外のまたは早まったリードまたはプレイの後、調整が行われる前にＬＨＯがプレイすると、この反則に対して調整を受ける権利を失う。

２．調整を受ける権利を失うと、違法なプレイは順番通りとみなされる（第５３条Ｂ項を適用するときを除く）。

３．反則側に以前からペナルティカードをプレイする義務や、リードまたはプレイを制限される義務がある場合は、次のトリック以降に引き続きこの義務を負う。

Ｂ．ディクレアラーが要求されたリードをする前にディフェンダーがプレイしたとき

ディクレアラーがどちらかのハンドからの順番外のリードの取り消しを要求された後、ディクレアラーが正しいハンドからリードする前にディフェンダーがカードをプレイしたときは、このディフェンダーのカードはメジャーペナルティカードになる（第５０条参照）。

Ｃ．調整を行う前に反則側がプレイしたとき

調整を行う前に反則側のメンバーがプレイしたときは、そのプレイも調整の対象となることがあり、非反則側の権利が失われることはない。

第61条　スートにフォローしないこと
ー リボークに関する質問

Ａ．リボークの定義

第４４条で定められたとおりスートにフォローしないこと、または規則で要求されているカードやスートのリードやプレイができるのにしないこと、または対戦相手が違反行為の調整で要求したカードやスートのリードやプレイができるのにしないことはリボークになる（要求に従うことができないときは第５９条参照）。

Ｂ．リボークの可能性について質問する権利

１．ディクレアラーは、ディフェンダーがフォローしなかったとき、リードされたスートのカードがないか質問することができる。

２．(a) ダミーはディクレアラーに質問することができる（ただし、第４３条Ｂ項２(b)参照）。

(b) ダミーはディフェンダーに質問することはできない。違反行為には第１６条Ｂ項を適用することがある。

３．ディフェンダーはディクレアラーに質問することができ、また、ディフェンダーは互いに質問することができる（ただし、この質問をしたこと自体が不当な情報となる可能性がある）。

Ｃ．トリックを調べる権利

リボークが指摘されたからと言って、終了したトリックの検査が認められるわけではない（第６６条Ｃ項参照）。

第62条　リボークの訂正

Ａ．リボークを訂正する義務

リボークが成立する前に違反行為が指摘された場合、プレイヤはリボークを訂正しなければならない。

Ｂ．リボークの訂正

リボークを訂正するには、反則者はカードのプレイを取り消して、代わりに合法なカードを出す。

１．取り消されたカードは、すでに表向きに置かれていたカードを除き、ディフェンダーのハンドからプレイしたものであればメジャーペナルティカード（第５０条参照）になる。

２．カードがディクレアラー（第４３条Ｂ項２(b)の制限内で）またはダミーのハンドからプレイされたか、あるいはディフェンダーの表向きに置かれていたカードの場合、調整なしで入れ換えることができる。

Ｃ．リボークの後プレイされたカード

１．非反則側の各プレイヤは、リボークの後、リボークが指摘される前にプレイしたカードをすべて取り消して、ハンドに戻すことができる（第１６条Ｃ項参照）。

２．非反則側が上記のようにカードを取り消した後、次の順番の反則側のプレイヤはカードのプレイを取り消すことができるが、このプレイヤがディフェンダーの場合、プレイを取り消したカードはペナルティカードになる（第１６条Ｃ項参照）。

３．同一のトリックにおいて双方の側にリボークがあり、一方の側だけがその後のトリックにプレイを行っている場合、双方がリボークを訂正しなければならない（第１６条Ｃ項２参照）。ディフェンダー側の取り消したカードはすべてペナルティカードになる。

Ｄ．１２トリック目のリボーク

１．１２トリック目のリボークは、リボークが成立しているときでも、４つのハンドがすべてボードに戻される前に発見された場合には、訂正しなければならない。

２．１２トリック目にディフェンダーが、パートナーがトリックにプレイする順番の前にリボークした場合には、第１６条Ｃ項を適用する。

第63条　リボークの成立

Ａ．リボークの成立

次のときに、リボークは成立する：

１．反則者またはそのパートナーが次のトリックにリードするか、またはプレイしたとき（合法か違法かに関係なく、このようなプレイはすべてリボークを成立させる）。

２．反則者または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、指定したとき。

３．反則側が口頭またはハンドを見せるなどの方法で、トリックの「取り」または

「取られ」の宣言を行ったとき。

４．対戦相手の「取り」や「取られ」の宣言への合意が（第６９条Ａ項の定めるとおり）成立したとき。すなわち反則者側が、ラウンドが終了する前か、次のボードでコールする前に、異議の申し立てをしなかったとき。

Ｂ．リボーク訂正の禁止

リボークが成立すると、訂正してはならない（ただし、１２トリック目のリボークには第６２条Ｄ項を適用し、双方の側による同一トリックでのリボークには第６２条Ｃ項３を適用する）。この場合、リボークの起きたトリックはプレイされたとおりに成立する。

第64条　リボーク成立後の手順

Ａ．自動的なトリック調整

リボークが成立したとき：

１．反則したプレイヤ[*19]がリボークの起きたトリックを取った場合、リボークの起きたトリックと、反則側がこれより後のトリックを取ったときはその中の１つを、プレイ終了後に非反則側に移す。

２．反則したプレイヤ[*19]がリボークの起きたトリックを取らなかった場合、反則側がこのトリック、あるいはこれより後のトリックを１つでも取ったときは、１トリ

[*19] この条項の適用に当たり、ダミーが取ったトリックはディクレアラーが取ったことにならない。

ックをプレイ終了後に非反則側に移す。

Ｂ．自動的なトリック調整を行わない場合

リボークが成立したときでも、以下の場合には自動的なトリック調整は行わない（ただし、第６４条Ｃ項参照）。

１．反則側がリボークの起きたトリックを取らず、その後もトリックを１つも取らなかった場合。
２．同じプレイヤによる同じスートでの２回目以降のリボークで、最初のリボークが成立している場合。
３．ペナルティカードやダミーのカードをプレイしなかったことによるリボークの場合。
４．非反則側が次のディールのコールを行った後、リボークが初めて指摘された場合。
５．ラウンドが終了した後、リボークが初めて指摘された場合。
６．１２トリック目のリボークの場合。
７．同じボードで双方の側がリボークして、双方のリボークがともに成立している場合。
８．リボークが第６２条Ｃ項３の定めにより訂正された場合。

Ｃ．損害の補償

１．リボークの成立後、トリックの調整対象にならないリボークも含め、本条では非反則側が受けた損害に対する救済が不十分であるとディレクターが判断したときは、調整スコアを与えるものとする。
２．(a)同じプレイヤによる同じスートでの２

回以上のリボークがあった場合（本条Ｂ項２参照）、２回目以降のリボークの１つ以上がなかったら非反則者側がより多くのトリックを取った可能性が高いとき、ディレクターはスコアを調整する。

(b) 同じボードで双方の側がリボークした場合（本条Ｂ項７参照）、一方の側の競技者が損害を受けたとディレクターが判断したときは、リボークがなかったときに起こりそうな結果に基づく調整スコアを与えるものとする。

第65条　トリックの並べ方

Ａ．完了したトリック

トリックに４枚のカードがプレイされたときは、各プレイヤは自分のカードをテーブルの上の自分の近くに伏せる。

Ｂ．トリックの勝ち負けの確認

１．自分の側がトリックを取った場合、カードを縦向きに置く。

２．対戦相手側がトリックを取った場合、カードを横向きに置く。

３．プレイヤは間違った向きに置かれたカードを指摘することができるが、自分の側が次のトリックのリードまたはプレイをするとこの権利はなくなる。これより後、指摘をしたときには第１６条Ｂ項を適用することがある。

Ｃ．整頓

正しく１列に重ねて並べ、プレイ完了後、双方が取ったトリックの数やカードをプレイした順番の確認が必要なときのため、調べ直しできるようにする。

Ｄ．プレイの結果についての合意

プレイヤは取ったトリックの数を合意するまで、プレイしたカードの順序を乱さないようにする。本条の規定に従わないプレイヤは、トリックの勝ち負けの主張や、リボークの主張（あるいは否定）が受け入れられにくくなる。

第66条　トリックの検査

Ａ．現行のトリック

ディクレアラーとディフェンダーは自分の側が次のトリックにまだリードまたはプレイしていない限り、自分のカードをテーブル上に伏せるまでは、現行のトリックにプレイしたカードを全部表向きにするよう要求できる。

Ｂ．自分の最後のカード

自分の側が次のトリックにリードまたはプレイするまで、ディクレアラーとディフェンダーは、自分が最後にプレイしたカードを調べることができるが、見せてはならない。

Ｃ．終了したトリック

この後は、プレイが終了するまで、終了したトリックを検査してはならない（ただし、リボークの主張を確認するために必要な場合など、ディレクターが特に指示した場合を除く）。

Ｄ．プレイ終了後

プレイ終了後は、リボークやトリックの勝ち負けの数の主張について解決するため、プレイしたカードとプレイしていないカードを検査できる。ただし、自分以外のカードに触れないようにする。このような主張があったがディレクターには事実の確認ができず、かつ一方の側だけがカードを混ぜている場合は、もう一方の側に有利な裁定をするものとする。

第67条　過不足のあるトリック

Ａ．双方の側が次のトリックにプレイする前

トリックにプレイしなかったり、２枚以上のカードをプレイしたときに、双方の側が次のトリックにプレイする前に違反行為が指摘された場合は、過不足を調整しなければならない。

１．トリックにプレイしなかったときは、これを修正するため、反則者は合法的に出せるカードをプレイする。

２．トリックに２枚以上のカードを出したときは、このプレイを修正するため第４５条Ｅ項（トリックにプレイされた５枚目のカード）か、第５８条Ｂ項（ハンドから同時にプレイした複数のカード）を適用するものとする。

Ｂ．双方の側が次のトリックにプレイした後

双方の側が次のトリックにプレイした後、（プレイヤのハンドのカードが多過ぎたり、少な過ぎたりし、プレイしたカードの数がこ

れに一致して過不足があるという事実から）、トリックに過不足があることをディレクターが確認したときは、次の手順をとる：

１．反則者が過不足のあるトリックにカードをプレイしなかったときは、直ちに次のとおりカードを１枚表向きにさせ、反則者のプレイ済みのカードの中に置くよう指示する（このカードは過不足が起こったトリックの勝ち負けに影響しない）。

（a）反則者が過不足のあるトリックにリードされたスートのカードを持っている場合、その中から１枚を選び、自分のプレイ済みのカードの中に置く。この反則者は過不足のあるトリックでリボークしたものとみなされ、第６４条Ａ項２に従って１トリック移行させる損失の対象となる。

（b）反則者に過不足のあるトリックにリードされたスートのカードがないときは、任意のカードを選んで自分のプレイ済みのカードの中に置く。反則者は過不足のあるトリックでリボークしたものとみなされ、第６４条Ａ項２に従って１トリック移行させる損失の対象となる。

２．（a）反則者が過不足のあるトリックに２枚以上のカードをプレイしたときは、ディレクターはプレイしたカードを検査し、そのトリックに表向きにプレイ済みのカード以外のカードを全

部反則者のハンドに戻すよう指示[*20]する（どのカードを表向きにしたか確認できない場合、反則者は過不足のあるトリックに合法的にプレイできたカードの一番高いランクのカードを残す）。過不足のあるトリックの勝ち負けは変わらない。

(b) 戻したカードは一貫して反則者のハンドにあったとみなし、このカードを以前のトリックでプレイしなかったことはリボークになることがある。

３．ディレクターが、反則者は該当トリックにカードをプレイしたものの、そのカードをプレイ済みのカードの中に置かなかったことを確認した場合は、そのカードを探し出して反則者のプレイしたカードの中に置く。さらにディレクターは、同じカードが該当トリック以降にもプレイされ、この違法なプレイを訂正するには遅過ぎるときには、調整スコアを与えるものとする。

第68条　トリックの「取り」または「取られ」の宣言

宣言や行動が規則上の「取り」または「取ら

[*20] ディレクターは極力ディフェンダーのプレイしたカードが見えないようにするが、ディフェンダーのハンドに戻すカードが見えたときは、ペナルティカードになる（第５０条参照）。

れ」の宣言とみなされるためには、その宣言や行動が現行以外のトリックについて言及していなければならない。宣言や行動が現行のトリックの勝ち負けだけに関係しているときは、プレイは普通に進行する。ディフェンダーが見せたり、持っていることを示したカードはペナルティカードにはならないが、第１６条および第５７条Ａ項を適用することがある。

Ａ．「取りの宣言」の定義

ディクレアラーまたはディフェンダーによる、自分の側が特定の数のトリックを取るという意味の申し立てはすべてトリックの「取りの宣言」になる。プレイヤがプレイの打ち切りを示唆したり、自分のハンドを見せたときも、「取りの宣言」になる（「取りの宣言」をする意図と異なることがはっきりしている場合を除く：例えば、ディクレアラーが順番外のオープニングリードの後カードを見せた場合は、この条項ではなく第５４条を適用する）。

Ｂ．「取られの宣言」の定義

１．ディクレアラーまたはディフェンダーに自分の側が特定の数のトリックを負けるという意味の申し立てはすべて「取られの宣言」になる。一部のトリックの「取りの宣言」は残りのトリックの「取られの宣言」になる。ハンドを放棄したときは、残りすべてのトリックの「取られの宣言」になる。

２．本条Ｂ項１にもかかわらず、ディフェンダーが「取られの宣言」をしようとし、そのパートナーが直ちに反対した場合は

「取られの宣言」も「取りの宣言」も成立しない。不当な情報が発生した可能性があるので、直ちにディレクターを呼ぶものとする。プレイは継続する。このような状況でディフェンダーが見せたカードはいずれもペナルティカードにはならないが、カードを見せたことから発生した情報には第１６条Ｃ項を適用し、カードを見せたディフェンダーのパートナーはこの情報を使用してはならない。

Ｃ．必要な説明

「取りの宣言」をするときは、宣言するトリックを取るプレイまたはディフェンスの方針について、カードをプレイする順序も含め、明確な説明をすみやかに行うものとする。「取りの宣言」または「取られの宣言」をするプレイヤは自分のハンドを見せる。

Ｄ．プレイの中断

「取りの宣言」および「取られの宣言」の後、プレイは中断される。

１．「取りの宣言」または「取られの宣言」が合意された場合には第６９条を適用する。

２．プレイヤ（ダミーも含め）から宣言に疑問が示された場合には以下の(a)、(b)いずれかを行う：

(a) 直ちにディレクターを呼ぶことができ、ディレクターが来るまでは一切の行動を起すべきではない。第７０条を適用する。または、

(b) 「取りの宣言」または「取られの宣

言」をされた側の要求に基づき、以下の条件でプレイを続行することができる：

(i) ４人のプレイヤ全員が同意しなければならない。４人の同意が得られない場合にはディレクターが呼ばれ、Ｄ項２(a)を適用する。

(ii) この「取りの宣言」もしくは「取られの宣言」は無効になり、いかなる裁定の対象にもならない。第１６条および第５０条の適用対象にもならず、こののちに得られたスコアが成立する。

第69条　合意された「取りの宣言」または「取られの宣言」

Ａ．合意の成立

ある側が対戦相手の「取りの宣言」または「取られの宣言」に同意し、自分の側が次のボードでコールする前か、ラウンドが終了する前のいずれか早い方までに異議の申し立てがなければ合意が成立する。そのボードは、「取りの宣言」または「取られの宣言」どおりにプレイされたものとしてスコアをつける。

Ｂ．成立した合意の取り消し

「取りの宣言」または「取られの宣言」の合意（本条Ａ項参照）は第７９条Ｃ項に定められた訂正期間内であれば取り消すことができる。

１．プレイヤが自分の側が実際は勝っていたトリックを負けたと合意した場合。
２．プレイヤが自分の側がプレイを続ければ勝っていた公算が大きいトリックを負けたと合意した場合。

ボードのスコアは上記のトリックを加減して付け直す。

第70条　異議が申し立てられた「取りの宣言」または「取られの宣言」

Ａ．一般的目的

異議が申し立てられた「取りの宣言」または「取られの宣言」の裁定にあたり、ディレクターは可能な限り双方の側に公平にボードの結果を調整するが、「取りの宣言」に関して疑わしい点は宣言者に不利に解決するものとする。ディレクターは次の手順をとる。

Ｂ．説明の復唱

１．ディレクターは宣言者に「取りの宣言」時にした説明の復唱を要求する。
２．次に、対戦相手の「取りの宣言」に対する反対理由を聞く（ただし、対戦相手が反対理由として主張していないことも、ディレクターは考慮に入れることができる）。
３．ディレクターはプレイヤに残りのカードをテーブルの上に表向きに広げるよう要求することもできる。

Ｃ．トランプが残っているとき

対戦相手のハンドにトランプが残っていると

き、次の場合対戦相手にトリックを与える。
1．宣言者がこのトランプについて説明せず、さらに、
2．宣言者が「取りの宣言」を行った時点で対戦相手のハンドにトランプが残っていることに気づいていなかった可能性が高く、しかも、
3．何らかの普通の[*21]プレイでそのトランプに負ける可能性があるとき。

D．ディレクターの考慮事項

1．結果が劣る別の普通の[*21]プレイの方針があるときは、宣言者の最初の説明に含まれていなかった成功するプレイの方針は認めないものとする。
2．ディフェンダーの「取りの宣言」のうち、パートナーが複数の普通の[*21]プレイの中から、ある特定のプレイを選ぶことに依存するような部分はどれも認めない。

E．説明のなかったプレイの方針

1．ディレクターは、プレイの成功には特定のカードを持っている対戦相手を見つけることが必要なとき、対戦相手が「取りの宣言」の前にそのカードのスートにフォローしていなかったり、どのような普通の[*21]プレイの方針でもそのスートにフォローしないことになるようでなければ、宣言者から説明のなかったプレイの方針

[*21] 第７０および７１条の解釈で、「普通」とは当該プレイヤの技量としては不注意、または劣悪とされるようなプレイも含む。

は認めない。

２．管轄団体は、「取りの宣言」の説明でスートをプレイする順番が明らかにされなかった場合に、ディレクターがスーツがプレイされたとみなす順番（「トップから順に」など）を定めることができる（ただし、常に本条が定める制限内で）。

第71条　「取られの宣言」の取り消し

一旦行った「取られの宣言」は成立する。ただし、以下の場合は第７９条Ｃ項で定められた訂正期間内にディレクターが「取られの宣言」を取り消すものとする：

Ａ．プレイヤが自分の側が実際は勝ったトリックを対戦相手に譲った場合、または、

Ｂ．残りのカードをどのような普通の[*22]プレイをしても負けることがないトリックを対戦相手に譲った場合。

ボードのスコアは上記のトリックを加減して付け直す。

[*22] 第７０および７１条の解釈で、「普通」とは当該プレイヤの技量としては不注意、または劣悪とされるようなプレイも含む。

第72条　一般原則

Ａ．規則の遵守

デュプリケートブリッジ競技会は、厳格に規則に従ってプレイする。主な目的は、規則が定める合法的な手順および倫理基準のもとで、他の競技者より高いスコアを獲得することである。

Ｂ．反則行為

１．たとえ規則に定められた調整を受け入れる意思があっても、故意に違反してはならない。

２．一般的に自分の側が犯した規則違反を指摘する義務はない（ただし、説明の間違いに関する第２０条Ｆ項、さらに第６２条Ａ項および第７９条Ａ項２参照）。

３．２回目のリボークを犯したり、リボークに関係したカードを隠したり、早まってカードを混ぜるなどして反則行為を隠そうとしてはならない。

Ｃ．損害の可能性に気づくこと

ディレクターは、反則者が違反行為を起こした時点でこの違反行為が非反則側に損害を与える可能性に気づくことが可能だったと判断した場合でも、オークションとプレイの続行を（終了していなければ）命じるものとする。プレイ終了時にディレクターは、反則側が違反行為から利益を得たと判断した場合、調整スコアを与える。

第73条　意思の伝達、行動、テンポとディセプション

Ａ．パートナー間の意思の伝達の正しい形式

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。ただし、この規則で明示的に認められた方法は除く。

２．コールおよびプレイは、不適切な強調、所作もしくは抑揚または過度の性急もしくは躊躇がないものとする（ただし、第７３条Ｄ項３参照）。

Ｂ．パートナー間の意思の伝達の禁止された形式

プレイヤは、第７３条Ａ項に定められたもの以外の方法でパートナーに意思を伝え又は伝えようとしてはならない。

Ｃ．パートナーから偶然に得た不当な情報

１．プレイヤは、パートナーから論評、質問、説明、身振り、所作、過度の強調、抑揚、性急または躊躇、予想外のアラートまたはアラート不履行などを通して不当な情報を偶然に得たときは、それを利用しないよう十分注意しなければならない（第１６条Ｂ項１(a)参照）。

２．本条Ｃ項１に違反するとペナルティが科せられることがある。対戦相手に損害があったときは第１６条Ｂ項３も参照。

Ｄ．テンポあるいは所作の変化

１．プレイヤは、一定のテンポを維持し所作を変えないことが望ましい。これらを変化させることが自分の側に有利になる可能性があるときは、特に注意を払うようにする。そうでないときは、コールまたはプレイを行うテンポまたは所作が意図せずに変化することは反則行為ではない。これらの変化から導き出される推論は、対戦相手にだけ正当なものであり、対戦相手は自己責任でこの情報に基づく行動を取ることができる。

２．プレイヤは、質問、論評または身振りを利用したり、コールまたはプレイを急いだり躊躇したり（例えば、シングルトンをプレイする前に躊躇するなど）、コールまたはプレイする所作、または故意に正しい手順から逸脱することにより、対戦相手を惑わそうとしてはならない（第７３条Ｅ項２も参照）。

Ｅ．ディセプション

１．（所作や、普通よりも早くまたは遅くすることで強調したり、パートナー間の秘密の了解事項または経験によって保護されているのでなければ）コールまたはプレイで対対戦相手をだまそうとすることは差し支えない。

２．違反行為をしていないプレイヤが対戦相手の質問、論評、所作、テンポなどにより誤った推論に導かれた場合、その対戦戦相手をだまそうとすることは差し支え

ない。

２．違反行為をしていないプレイヤが対戦相手の質問、論評、所作、テンポなどにより誤った推論に導かれた場合、その対戦相手にその行動を取るはっきりしたブリッジ上の理由がなく、その対戦相手が行動の時点で自分が有利になりうることを知り得たとディレクターが判断した場合には、調整スコアを与えるものとする。

第74条　振舞いとエチケット

Ａ．正しい態度

１．プレイヤは常に礼儀正しい態度を維持するようにする。

２．他のプレイヤに迷惑をかけたり、当惑させたり、ゲームの楽しみを妨げるような論評や余計な行動は注意深く避けるようにする。

３．コールするとき、およびプレイするときは、一定の正しい手順に従うようにする。

Ｂ．エチケット

礼儀上、次のような行動は慎むようにする。

１．ゲームに十分注意を払わないこと。

２．オークションとプレイ中、余計な批評をすること。

３．プレイする順番の前にカードを抜き出すこと。

４．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なのにプレイを続けるなど）。

５．ディレクターや他の競技者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。

Ｃ．手順違反

以下は手順違反の例である：

１．同じコールに違った言い方をすること。
２．コールやプレイに同意や不満を表すこと。
３．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。
４．重要な出来事や、コントラクト達成に必要なトリックの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、行動すること。
５．オークションあるいはプレイ中に、他のプレイヤを見続けること。またはカードを見るため、もしくはカードを出す位置を観察するために他のプレイヤのハンドを凝視すること（ただし、偶然に他のプレイヤのカードを見て得た情報に基づいてプレイすることは差し支えない[*23]）。
６．ディールにもう明らかに関心がないことを示すこと（カードを一重ねにするなど）。
７．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。
８．ラウンドが終了する前に必要なくテーブルを離れること。

[*23] プレイヤが故意にカードを見せた可能性がある場合は第７３条Ｄ項２参照

第75条 説明の間違いかコールの間違いか

対戦相手に誤解を与える説明をした後のプレイヤ（およびディレクター）の義務は以下のように定める：

Ａ．間違いが引き起こした不当な情報

プレイヤは、自らのパートナーの説明を聞いた後は、パートナー間の合意を正しく説明しているか否かに関わらず、自分のコールが誤解されたことを知ることになる。ここで認識したことは「不当な情報」（第１６条Ａ項参照）であり、プレイヤはこの不当な情報によって自らが有利になることを注意深く避けなければならない（第７３条Ｃ項参照）。そうでなければ、ディレクターは調整スコアを与えるものとする。

Ｂ．間違った説明*

１．説明がパートナー間の合意とは異なる場合、この説明は反則行為となる。この反則行為が非反則者側に損害を与えたときは、ディレクターは調整スコアを与えるものとする。

２．プレイヤが自身の間違いに気づいたとき：

[a]オープニングリードが表向きになる前（その後に気付いたときはプレイ中）に、ディレクターを呼んで説明を訂正しなければならない。

[b]オークションが終了する前にディレクターを呼ぶことも許されているが、そ

* 【日本語版注】第７５条Ｂ項２および３の項番([a][b][c])は日本語版において付け加えた。

のようにする義務はない（第２０条Ｆ項４参照）。

３．プレイヤのパートナー：

[a]オークションが続いている間は間違いを訂正するような行為は一切してはならない。

[b]ディフェンダーになったときは、プレイが終了してから、ディレクターを呼んで正しい説明をしなければならない。

[c]ディクレアラーまたはダミーになったときは、最後のパスの後に、ディレクターを呼んで訂正をしなければならない。

Ｃ．間違ったコール

パートナー間の合意が正確に説明されたときは、間違ったのはコールであって説明ではなく、反則行為はない。説明は決してその場で訂正してはならず（ディレクターに申し出てもならない）、その後も説明を訂正する義務はない。対戦相手の損害の有無にかかわらず結果は成立する（ただし、第２１条Ｂ項１(b)参照）。

Ｄ．ディレクターの決定

１．プレイヤにはパートナー間の合意を正確に公開することが求められている（第２０条Ｆ項１参照）。これを怠ると「間違った情報」になる。

２．パートナー間の合意においては、プレイヤの双方が互いに同じ了解事項があることが条件とされる。このような了解事項がないにもかかわらず、合意があるかの

ように説明することは反則行為である。ディレクターは、パートナー間の合意に基づかない説明によって対戦相手が誤解したと判断したときは第２１条Ｂ項を適用する。

３．本条Ｂ項１またはＤ項２の反則行為があった場合は以下のように処理する。コールの意味について合意があるとの十分な証拠があるとき、ディレクターは、対戦相手が適時に正しい説明を受けたときに得られるであろう結果に基づいた調整スコアを与える。ディレクターが、コールには合意された意味がないと判断したとき、対戦相手がそのように知らされたときに得られるであろう結果に基づいた調整スコアを与える。

第76条　見物人

Ａ．管理

１．競技会場[*24]内の見物人は競技会の細則に基づいてディレクターの管理下におかれる。

２．プレイの状況を電子的に中継することを認可する管轄団体および主催団体は、このような中継を行う条件および観戦者のふさわしい行動を細則で定めることがで

[*24] 競技会場は、参加しているプレイヤがセッション中に立ち入る可能性がある施設すべてを含む。細則でさらに定義することができる。

きる（観戦者はセッション中プレイしているプレイヤと、決して情報伝達を行ってはならない）。

B．テーブルで

1．見物人は細則で認められていなければ、２人以上のプレイヤのハンドを見てはならない。
2．見物人はディール進行中はビッドやプレイに対して一切反応を表してはならない。
3．見物人はラウンド中はいかなる所作または論評も控え、またプレイヤと一切会話してはならない。
4．見物人はプレイヤの邪魔を一切してはならない。
5．テーブルの見物人はゲームのいかなる事柄についても指摘するべきではない。

C．関与

1．見物人は、ディレクターに要請されたときに限り、競技会場[*24]内の事実または規則について発言することができる。
2．管轄団体および主催団体は見物人が引き起こした違反行為を処理する規定を定めることができる。

D．地位

プレイヤまたは競技会役員を除き、競技会場[*24]内にいるすべての者は、ディレクターが別途の指定をしなければ、見物人と位置づけられる。

第77条　デュプリケートブリッジ得点表

トリック点

コントラクトをメイクしたときディクレアラー側が得点する。

トランプコントラクト	♣	♢	♡	♠
各オッドトリックにつき				
ダブルなし	20	20	30	30
ダブル	40	40	60	60
リダブル	80	80	120	120

ノートランプコントラクト

最初のオッドトリック	
ダブルなし	40
ダブル	80
リダブル	160
以後の各オッドトリックにつき	
ダブルなし	30
ダブル	60
リダブル	120

１ボードで得点した１００点以上のトリック点はゲームである。１００点未満のトリック点はパートスコアである。

プレミアム点

ディクレアラー側の得点

スラム

スラムのメイクに対して	**ノンバル**	**バル**
スモールスラム(12トリック)	500	750
グランドスラム(13トリック)	1000	1500

オーバートリック

各オーバートリックにつき	ノンバル	バル
ダブルなし	トリック点	
ダブル	100	200
リダブル	200	400

ゲーム、パートスコア、コントラクトのメイクに対するプレミアム

バルネラブルのゲームメイク	500
ノンバルネラブルのゲームメイク	300
パートスコアメイク	50
ダブルされたコントラクトメイク	50
リダブルしたコントラクトメイク	100

アンダートリックのペナルティ

コントラクトがダウンしたときディフェンダー側が以下のとおり得点する。

アンダートリック

ディクレアラーがコントラクトをダウンしたトリックにつき

	ノンバル	バル
１トリック目		
ダブルなし	50	100
ダブル	100	200
リダブル	200	400
２トリック以降		
ダブルなし	50	100
ダブル	200	300
リダブル	400	600
４トリック以降のボーナス		
ダブルなし	0	0
ダブル	100	0
リダブル	200	0

４人のプレイヤ全員がパスした場合、（第２２条参照）双方のスコアは０点となる。

第78条　採点方式および試合要項

Ａ．マッチポイント

マッチポイント戦では、同じボードをプレイした他の競技者のスコアと比較して、自分より悪いスコアの競技者に対して２点（マッチポイントまたはハーフマッチポイント）、自分と等しいスコアの競技者に対して１点、自分よりよいスコアの競技者に対して０点を競技者に与える。

Ｂ．インターナショナルマッチポイント(IMP)

インターナショナルマッチポイントでは、各ボードで２つのスコアを比較し、その得失点の差を次の表でＩＭＰに換算する。

得点差	IMP	得点差	IMP	得点差	IMP
0- 10	0	370- 420	9	1750-1990	18
20- 40	1	430- 490	10	2000-2240	19
50- 80	2	500- 590	11	2250-2490	20
90-120	3	600- 740	12	2500-2990	21
130-160	4	750- 890	13	3000-3490	22
170-210	5	900-1090	14	3500-3990	23
220-260	6	1100-1290	15	4000 以上	24
270-310	7	1300-1490	16		
320-360	8	1500-1740	17		

Ｃ．トータルポイント

トータルポイントは、プレイした全部のボードの純総得失点が各競技者のスコアになる。

Ｄ．試合要項

管轄団体が認可すれば、別の採点方式（例えば勝ち点への換算）を採用することができる。主催団体は前もって競技会または大会の試合要項を公表するものとする。試合要項には参加条件、採点方式、順位の決定、同着の処理などを詳しく説明する。要項は規則および細則に抵触してはならず、また管轄団体が定めた情報すべてを組み入れるものとする。要項は競技者が入手できるようにする。

第79条　取ったトリック数

Ａ．取ったトリック数の合意

１．取ったトリックの数は、４つのハンド全部がボードに戻される前に合意されるものとする。

２．プレイヤは、自分の側が勝たなかったトリックや、対戦相手が負けようのない「取られの宣言」をしたトリックに基づくスコアを、承知の上で受け入れてはならない。

Ｂ．取ったトリック数についての異議

異議が生じた場合はディレクターを呼ばなければならない。その後、

１．ディレクターは「取りの宣言」または「取られの宣言」があったと判断したときは、第６９条Ｂ項または第７１条を適用する。

２．本条Ｂ項１を適用しないときは、ディレクターはどのようなスコアを記録するか

裁定する。

３．ディレクターがラウンド終了前に呼ばれなかったときは、ディレクターはテーブル上で得られた結果について十分に確信したときに限り、双方のスコアを変えることができる。確信できないときはディレクターは、記録されたスコアを成立させるか、または、片側のスコアを増加させずにもう片側のスコアを減少させる。

Ｃ．スコアの間違い

１．プレイヤによるか競技会運営担当者によるかを問わず、合意したスコアの記録や計算の間違いは、主催団体が指定する期限が終了するまで訂正することができる。主催団体がもっと遅い[*25]期限を指定しなければ、訂正期間は公式スコアが公示されてから３０分後に終了する。

２．記録が間違っていることにディレクターが合理的な疑問の余地なく確信したときは、訂正期間終了後であっても主催団体の承認のもとに、スコアの間違いを訂正することができる。

[*25] 競技会の特殊な事情のため必要ならば、もっと早い期限を指定することができる。

第80条　管轄団体および関連組織

Ａ．管轄団体

１．この規則における管轄団体とは以下のとおりである。

(a) 世界ブリッジ連合が主催する世界競技会や大会の場合は、世界ブリッジ連合。

(b) 世界ブリッジ連合のゾーン組織が主催する競技会や大会の場合は、そのゾーン組織。

(c) 上記の他の競技会や大会の場合は、開催される競技会を主催する各国ブリッジ組織。

２．管轄団体は規則で定められた責任および権限を持つ。

３．管轄団体はその権限を委任（権限行使に対して最終責任を負う）または委譲（権限行使に対して責任を負わない）することができる。

Ｂ．主催団体

１．管轄団体は、規則および管轄団体が定めた要件の範囲内で、競技会または大会の準備と運営に責任を負う「主催団体」と呼ばれる運営主体を認可することができる。主催団体の権限および義務は委任することができるがその履行についての責任は残る。管轄団体と主催団体は同じ団体であってもよい。

２．主催団体の権限および義務には以下を含む：

(a) ディレクターの任命。ディレクター

が任命されていない場合、プレイヤがディレクターの職務を遂行する者を指名するようにする。

(b) 競技会の会場および機器、その他必要なあらゆる用具などを前もって準備すること。

(c) 各セッションの日時を定めること。

(d) 参加条件を定めること。

(e) あらゆる特別な条件を含め、規則に合致するビッドやプレイの条件を定めること（例えば、スクリーン付のプレイースクリーン越しには伝わらない行動に関する調整の規定は変更できる）。

(f) 規則に抵触しない補足規定を公表すること。

(g) (i) ディレクターに必要なアシスタントの任命を手配[*26]すること。

(ii) 他のスタッフを任命し、その職務と責任を定めること。

(h) エントリーの受付とリストの作成を手配[*26]すること。

(i) 適切なプレイの条件を定め、競技者に公表すること。

(j) スコアを集め、結果を集計し、さらにこれらから公式記録の作成を手配[*26]すること。

[*26] ここで主催団体が手配することになっている任務の一部もしくはすべてに対してディレクターが責任を負うことが一般的な地域もある。

(k) 第９３条の下に上告を処理するための適切な準備を行うこと。
(l) 規則で授与されたその他あらゆる権限および義務。

第81条　ディレクター

Ａ．公的地位

ディレクターは主催団体の公式な代表である。

Ｂ．制限と責任

１．ディレクターは競技会の現場での運営における技術上の責任を負う。ディレクターは主催団体が定めなかったすべての事項について決定する権限を持つ。

２．ディレクターは、規則および規則により与えられた権限の下に公表された補足規定を適用すると共にこれに拘束される。

Ｃ．ディレクターの職務と権限

ディレクター（プレイヤではない）が違反行為を調整し損害を補償する責任を負う。ディレクターの職務と権限には通常以下も含む：

１．規律を維持し、ゲームの秩序正しい進行を確保すること。

２．規則を執行ならびに解釈し、また規則の下にプレイヤにその権利と責任を助言すること。

３．どのような方法で気付いたものであれ、間違いや違反行為を第７９条Ｃ項および第９２条Ｂ項で定めた期間内に調整すること。

４．必要に応じて適切な調整を行い、第９０条および第９１条で与えられた権限を行使すること。

５．非反則側の免除の要請に基づいて、理由があると判断すれば、自分の裁量で調整を免除すること。

６．紛争を調停すること。

７．あらゆる事柄を適切な委員会に付託すること。
８．主催団体の要請があれば結果を報告し、また主催団体により委任されたその他あらゆる事項を処理すること。

Ｄ．職務の委任

ディレクターは自分の職務の任意の部分をアシスタントに委任できるが、その場合にもアシスタントの適切な職務遂行についての責任を免れるわけではない。

第82条　手順の間違いの調整

Ａ．ディレクターの職務

手順の間違いを調整し、規則に反しない方法でゲームの進行を維持することはディレクターの責任である。

Ｂ．間違いの調整

手順の間違いを調整するため、ディレクターは：

１．規則が認める調整スコアを与えることができる。
２．ボードのプレイを命じたり、延期したり、取り消すことができる。
３．その他、規則で与えられたあらゆる権限を行使することができる。

Ｃ．ディレクターの間違い

裁定を下した後、ディレクターがその裁定は間違っていたと判断し、さらにどのように調整してもボードを普通にスコアできない場合は、双方の側を非反則側とみなして調整スコ

アを与えるものとする。

第83条　上告権の告知

ディレクターが事実や裁量権の行使に関する決定を再検討することが十分適切であると考える場合は、競技者に上告権があることを助言すべきであり、自身が適切な委員会に付託することもできる。

第84条　合意がある事実に関する裁定

規則や細則の適用についてディレクターの裁定が求められ、さらに事実が合意されている場合、以下のように裁定する。

Ａ．調整なし
規則に調整の記述がなく、裁量権を行使する理由もないときは、オークションやプレイを続けるよう指示する。

Ｂ．規則で定めた調整
違反行為に対して規則が調整を明確に定めている場合は、その調整を執行し、履行されたことを確認する。

Ｃ．プレイヤの選択権
規則でプレイヤに調整の選択権がある場合は、ディレクターは選択権を説明し、選択が行われて履行されたことを確認する。

Ｄ．ディレクターの選択権
ディレクターは事実が確定できない点はすべて非反則側に有利に裁定する。公平を回復す

るよう努める。規則が調整を定めていない違反行為により非反則側が損害を受けた可能性が高いと判断した場合、スコアを調整する（第１２条参照）。

第85条　争われている事実に関する裁定

規則や細則の適用についてディレクターの裁定が求められ、さらに事実が合意されていない場合、以下のように裁定する。

Ａ．ディレクターによる査定

１．事実の確認に当たり、ディレクターは可能性の大小、言い換えれば集めた証拠の重み、に基づいて判断するものとする。

２．その後納得のいく事実確認ができた場合は、第８４条のとおり裁定する。

Ｂ．事実を認定できない場合

ディレクターが納得のいく事実認定ができない場合は、プレイを続けられるような裁定をする。

第86条　チーム戦

Ａ．代替ボード

ディレクターは１ボードの配り直しを命じる第６条の権限を、このボードを除く試合の最終結果を競技者が知ることができるときは行使しないものとする。代わりに調整スコアを与える。

Ｂ．他のテーブルで得られたスコア

１．得られた単一の結果

チームプレイにおいてディレクターが調整スコアを与えた場合に、反対テーブルで同一競技者によって得られたスコアが片側のチームにとって明らかに有利であるときには、ディレクターは選定調整スコアを与えるものとする（第１２条Ｃ項１(c)参照、ただし、複数の調整スコアについては以下のＢ項２参照）。

２．１つ以上のテーブルで得られた複数の結果[*27]

チームプレイにおいて、同一競技者から複数の比較できない結果が得られたとき、またはこの規則がディレクターに複数の調整スコアを与えることを定めているとき：

(a) 競技者に責任がないとき、ディレクターはボードを取り消し、各ボードに人為的調整スコアを与える（第１２条Ｃ項２参照）ものとするが、時間に余裕があれば代替ボードをプレイさせる。

(b) 競技者の片方にだけ責任があるとき、ディレクターは非反則者側に対して問題となる各ボードに人為的調整スコアであるアベレージプラス（第１２条Ｃ項２(b)参照）か選定調整スコアのうち、より有利な方のスコアを

[*27] 不完全なボードの結果も含む。

与える。反則者の側は対戦相手に与えられたスコアのプラスマイナス逆のスコアを得るものとする。

(c) 競技者の双方に責任があるとき、ディレクターはボードをキャンセルして各ボードに人為的調整スコアを与えるものとする（第１２条Ｃ項２参照）。

３．同一競技者によるものであれ、異なる競技者によるものであれ、複数のボードがそれぞれ１つのテーブルでしかプレイされなかったときのために管轄団体は、細則を設けることができる。細則では各ボードに上記Ｂ項２と異なるスコアを与えるよう定めることもできる。細則で定められていないときはディレクターは上記Ｂ項２に従う。

第87条　不完全なボード

Ａ．定義

１枚以上のカードがボードに入れ間違えられているか、同じボードの複製の間でディーラーまたはバルネラビリティが異なり、さらにこのような理由により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なかったとディレクターが判断した場合、ボードは不完全とみなされる。

Ｂ．ペア戦と個人戦のスコア

不完全なボードの採点に当たりディレクターはそのボードでどのスコアが正しい条件で、

またどのスコアが違った条件で得られたかを可能な限り綿密に判断する。この基準に基づいてスコアをグループ分けし、この競技会の細則に従って各グループのスコアを評価する（関連規定がなければディレクターは採点方法を選び公表する）。

Ｃ．チーム戦のスコア

第８６条Ｂ項２参照。

第88条　補償となる点を与えること

第１２条Ｃ項２参照。

第89条　禁止された行動及び非難されるべき振舞い

Ａ．次に挙げるものは反則である。

１．不正な方法で、現在プレイされているボード又はプレイが予定されているボードに関する情報を得ようとすること

２．現在プレイされているボード又はプレイが予定されているボードに関する不正な情報を使用すること

３．禁止された方法で、現在プレイされているボードに関する情報をパートナーに伝え又は伝えようとすること

４．プレイが予定されているボードに関する情報を他のプレイヤに伝え又は伝えようとすること

Ｂ．Ａ項に違反したプレイヤは、非難されるべき

振舞いに対して、これに関係する懲戒規則に規定される制裁を科されなければならない。*

C．禁止された方法による情報伝達を用いたことに関する競技者の容疑を証明し又は裏付けるために、統計的又は確率的分析を用いることができる

D．次に挙げるものはいずれも、問題となっているボードの結果やパートナーによるその後の行為（又は行為しないこと）にかかわらず、不正行為の判断の基礎づけに用いることができる。

1．プレイヤの所作又は動作とそのプレイヤが持っているカードとの間の統計的に有意な相関の存在

2．プレイヤの特異な行動選択とパートナー又は対戦相手が持っているカードとの間の統計的に有意な相関の存在

3．まだプレイされていないボード又はまだ公表されていない結果に関する不正に得た情報の所持

* 管轄団体は、管轄地域外で行われた競技会において得られた証拠を、他の管轄団体が行った懲戒処分を含めて、考慮することができる。

第90条　手順上のペナルティ

A．ディレクターの権限

ディレクターは規則に定められている調整の執行に加え、ゲームを不当に遅らせたり、妨げたり、他の競技者に迷惑を掛けたり、正しい手順を逸脱したり、調整スコアを強いるよ

うな反則に対して手順上のペナルティを科すこともできる。

Ｂ．手順上のペナルティの対象になる反則

以下は手順上のペナルティの対象になる反則である（ただし､これに限るわけではない）：

１．指定開始時間後の競技者の到着。
２．競技者の不当に遅いプレイ。
３．別のテーブルに聞こえるようなビッド、プレイ、またはボードの結果についての議論。
４．他の競技者との不当なスコアの比較。
５．他のプレイヤに所属するカードに触れたり扱ったりすること（第７条参照）。
６．カードをボードの間違ったポケットに入れること。
７．競技者に調整スコアを強いるような手順上の間違い（自分のハンドのカードを数えない、間違ったボードをプレイするなど）。
８．競技規定やディレクターの指示に速やかに従わないこと。

第91条　ペナルティか出場停止か

Ａ．ディレクターの権限

ディレクターには秩序と規律を維持するという職務の遂行のため、点数による規律罰則を科したり、現行セッションの全部または一部の期間プレイヤまたは競技者を出場停止にする権限が与えられている。本条項に基づくディレクターの決定は最終的なものである（第

９３条Ｂ項３参照）。

Ｂ．失格にする権限

ディレクターは正当な理由があれば主催団体の承認を得て、プレイヤまたは競技者を失格にする権限が与えられている。

第92条　上告権

Ａ．競技者の権利

競技者またはその主将は、ディレクターがそのテーブルで行ったすべての裁定について再検討を求めて上告できる 。そのような要求はすべて、相応の理由がないとみなされた場合は、細則が定める制裁の対象になることがある。

Ｂ．上告の期限

ディレクターの裁定を求めたり、裁定に対して上告する権利は、主催団体が別途の期限を指定しなければ、公式スコアが掲示されてから３０分後に終了する。

Ｃ．上告の方法

裁定についての再検討の要求はすべてディレクターを通して行うものとする。

Ｄ．上告者の同意

上告は以下に該当しなければ審理されない：

１．ペア戦ではパートナーの双方が上告することに同意していること（しかし個人戦では上告者はそのパートナーの同意を必要としない）。

２．チーム戦ではチームの主将が上告することに同意していること。

第93条　上告の手順

Ａ．上告委員会がない場合

上告委員会（または第８０条Ｂ項２(k)の代替措置）がない、あるいは、あっても競技会の

秩序正しい進行を妨げずに開催することができない場合は、主任ディレクターがすべての上告を審理して裁定するものとする。

Ｂ．上告委員会がある場合

委員会（または権限のある代替機関）がある場合は、

１．上告のうち規則や細則だけに関係する部分は、主任ディレクターが審理して裁定するものとする。この裁定結果は、委員会に上告することができる。

２．その他のすべての上告は主任ディレクターが委員会に付託して裁決を求めるものとする。

３．上告の裁決にあたり委員会（または権限のある代替機関）は規則がディレクターに与える権限をすべて行使できるが、主任ディレクターの規則や細則に関する解釈あるいはディレクターの第９１条の懲戒権の行使をくつがえすことはできない（委員会は主任ディレクターにこのような裁定を変更するよう勧告できる）。

Ｃ．さらに上告する可能性

１．管轄団体は前述の手順が尽くされたときにさらに上告する手順を定めることができる。このようにしてなされた上告は、相応の理由がないとみなされた場合、細則が定める制裁の対象になることがある。

２．主任ディレクターまたは再検討を行う機関は、管轄団体に問題を上申して、後日の検討を依頼できる。管轄団体はこれらの問題について最終的に決議する権限を

持つ。

３．(a) 前項１および２にかかわらず、管轄団体は競技会の進行に重要であるとみなした場合、上告を最終的に処理する責任を特定の委員会に委譲することができるが、その下した決定には管轄団体のみならず上告の関係者も拘束される。

(b) 競技者に必要な告知を行えば管轄団体はこの規則[*28]で定められた上告の手順の段階を任意に省略または変更することができる。

[*28] 管轄団体はその活動に関連する国内法の法令遵守に責任を負う。

索引－2017年規則－

編集：Richard Hills(Rick Assad の作成した 1997年規則の索引に基づく)

【あ】

IMP　定義, 78B

アーティフィシャルコール　定義, 40B1(c)
　アーティフィシャルなパス　定義, 30C
　アーティフィシャルコールのサイキック　40B2(a)(v)

アナー　定義

アベレージスコア　12C2(a)
　注：「アベレージスコア」は
　　「０」と同一ではない

アベレージプラスのスコア　12C2, 86B2

アベレージマイナスのスコア　12C2

アラート　定義
　予想外の、不当な情報　16B1, 73C
　しない、不当な情報　16B1, 73C
　しない、間違った説明　20F5(a)
　公開　40B2(a)(iii)

アンダートリック　定義
　得点　77

意思の伝達、行動、テンポとディセプション
（「情報」も参照）　73
　パートナーから得た不当な情報　16B1(a), 16B3, 73C
　パートナー間の意思の伝達、正当な　73A
　パートナー間の意思の伝達、不当な　73B

規則が認める以外のあらかじめ
　取り決めた意思の伝達　73
しぐさ　73D
テンポ　73D
ディセプション　73E

意図と異なる　定義
集中力が途切れた　25A2, 45C4(b)

違反行為（「反則行為」も参照）　定義
違反行為後の手順　9
指摘する　9A
防止　9A3
指摘された後　9B
ディレクターを呼ぶ　9B1(a), 9B1(b)
プレイヤの権利　9B1(c)
権利の保持　9B1(c), 9B1(d)
対戦相手の権利　9B1(d)
それ以上の行動をしない　9B2
早まった訂正　9C, 26B
調整の査定　10
違反行為後の選択　10C
損害の可能性に気づく　72C
見物人が引き起こした　76C2

違反行為の訂正、早まった　9C

オークション　定義
（「オークション期間」も参照）
開始　定義
見せたカード　定義，24
間違ったボードから取り出したカード　15
復唱、最後のパスの後　20C
復唱、対戦相手による回答　20D
コールの説明　20F
終了　22, 25

終了後の手順 22, 41
復唱、オープニングリードを表向きにする前 41B

オークション期間 17
（「オークション」も参照）
開始 17A
最初のコール 17B
その後のコール 17C
オークション期間の終了 17D
説明期間 17D1, 20F4, 20F5(b)(ii), 40B2(b), 40B2(c)(ii), 41
コールする権利の保持 17D3
復唱、オークション期間中の 20B

オーバートリック 定義
得点 77

オープニングリード 定義
伏せた 41A
表向きの 41C
順番外の 54

オッドトリック 定義、18A

【か】
カード
見せたカード 定義
ランク 1A
対称、カードの表 1B
対称、カードの裏 1C
シャフルとディール 6
ボードからの取り出し 7B1
枚数を数える 7B2

表を見る、検査 7B2, 66
各自が保持 7B3
ボードへの返却 7C
プレイ終了後のシャフル 7C
過不足 13
紛失した 14
発見できない 14A2
間違ったボードからの取り出し 15
取り消したカード(withdrawn/retracted) 16C, 47
見せた、オークション中に 24
プレイされた 45
プレイしなければならない 45C
名指しまたは指定した 45C4(a)
意図と異なるダミーからのカードの指定 45C4(b)
集中力が途切れた 45C4(b)
ダミーのカードの指定、意図しない 45C4(b), 46B
ダミーが指定されていないカードを取り上げた 45D
トリックにプレイされた５枚目の 45E
ダミーの示唆 45F
ダミーのカードの指定、正しい 46A
ダミーのカードの指定、間違った 46B
ダミーのカードの指定、不完全な 46B
見せた、ディクレアラー 48
見せた、ディフェンダー 49
ペナルティカード 49, 50
ペナルティカード、２枚以上の 51
ペナルティカード、プレイしない 52
見せた、リボーク 64B3
リボーク（「リボーク」参照）

カードの指定（「カード」参照）

カードを数える 7B2

各国ブリッジ組織 80A1(c)

過不足、カード 13

過不足のあるトリック 67

側（サイド） 定義

管轄団体 80A
- 世界ブリッジ連合 80A1(a)
- ゾーン組織 80A1(b)
- 各国ブリッジ組織 80A1(c)
- 責任と権限 80A2
- 権限の委任 80A3
- 権限の委譲 80A3
- 主催者となることもできる 80B1
- さらに上告する可能性 93C

記憶、計算または技術の助け 40B2(d)

規則
- 調整を定めていない 12A
- 肯定の表現の使い分け 前書き
  （「することができる」
  「する」
  「するようにする」
  「すべきである」
  「しなければならない」）

規則の解釈 前書き, 81C2

競技会 定義

競技会場 76 脚注

競技者 定義

規律罰則 91A

配り直し 6D
　配り直ししない、チーム戦 86A

ゲーム 定義, 77

ゲームの楽しみ 74A2

結果（「スコア」も参照）
　シャフルしないディールは不成立 6D2
　結果が得られない 12C2
　取り消し、１３枚より多い 13D
　合意 65D, 79A
　チーム戦のもう片方のテーブルで得た 86B

権限
　ディレクターの裁量権 12
　管轄団体 80A
　主催団体 80B
　ディレクターの義務と権限 81C

見物人 76
　管理 76A
　テーブルで 76B
　関与 76C
　違反行為を引き起こした 76C2
　地位 76D

権利
　プレイヤの、ディレクターを呼んだ後 9B1(c)
　対戦相手の、ディレクターを呼んだ後 9B1(d)
　ダミーの 42

合意（「パートナー間の了解事項」参照）

公開
　コールの説明 20F

間違った手続き 20G
アラート（「アラート」参照）
パートナー間の了解事項
（「パートナー間の了解事項」参照）

コール 定義

順番外の、取り消し 16C, 28B
取り消し、非反則側 16C1
取り消し、反則側 16C2
コールする権利の保持 17D3
復唱と説明 20
はっきり認識できない 20A
説明 20F
自らの誤解に基づく 21A
間違った説明に基づく 21B
訂正に引き続く相手の言い直し 21B2
遅すぎるコールの言い直し 21B3
同等な 23
意図と異なるコールの言い直し 25A
　機械的失敗 25A2
　口が滑った 25A2
意図したコールの言い直し 25B
　集中力が途切れた 25A2
コールの言い直し、受け入れられた 25B1
コールの言い直し、受け入れられなかった 25B2
取り消し、リードの制限 26
順番通りとみなされる 28
ＲＨＯのパスする義務 28A
正しいプレイヤによる 28B
順番外の 29
　ＬＨＯの順番 25, 28B
　受け入れられた 29A
　アーティフィシャルな 29C
同時の 33
認められない 35
　ダブル 36

リダブル 36
パスする義務 37
７を超える 38
最後のパスの後のコール 39

コールする権利の保持 17D3

個人戦 12C3

コントラクト 定義、22

【さ】
サイキックコール 定義、40
（「パートナー間の了解事項」も参照）
アーティフィシャルコールのサイキック 40B2(a)(v)

最後のパス、オークションの復唱 20C

最終ラウンドの終了 8C

裁定
合意がある事実 84
争われている事実 85
証拠の重み 85A1

事実
合意がある 84
争われている 85
証拠の重み 85A1

システムカード 40B2(a)(ii)
自分のシステムカードの参照 20G3, 40B2(b)
対戦相手のシステムカードの参照 40B2(c)

質問 20
不当な情報 16B, 73C, 75
規則によって要求されたパス 20B, 20脚注7
コール、実際に行われた 20F1, 20F2
コール、関係あるが行われなかった 20F1, 20F2
コール、推論 20F1, 20F
ある１つのコール 20F3
パートナーの利益だけを目的とする 20G1
間違った回答を引き出すことだけを目的とする 20G2
オープニングリードの前のオークションについての 41B

してもよい、することができる(may) 前書き

しなければならない(must) 前書き

シャフル 6
揃えられたデック 定義, 6D2, 6 脚注
新たに 6D
ディレクターの指示で 6D3, 22B, 86A, 86B2(a)
ディレクターの選択権 6E

集中力が途切れた 25A2, 45C4(b)

主催者 80B
試合要項 78D, 80B2(i)
訂正期間 79C
訂正期間終了後 79C2
管轄団体であることもできる 80B1
権限と義務、委任 80B1
権限と義務 80B2
ディレクターの任命 80B2(a)
事前の準備 80B2(b)
セッションの日時 80B2(c)
参加条件 80B2(d)

ビッドとプレイ、条件 80B2(e)
ビッドとプレイ、特別な条件 80B2(e)
補足規定 80B2(f)
ディレクターのアシスタント任命 80B2(g)(i)
他のスタッフ任命 80B2(g)(ii)
参加受付とリストの作成 80B2(h)
スコア 80B2(j)
上告 80B2(k), 93A
権限と義務、その他の 80B2(1)
任務、ディレクターが責任を負う 80脚注
上告の期限 92B

順序 定義

順番 定義

上告 92, 93
準備 80B2(k), 93A
権利の告知 83
競技者の権利 92A
主将 92A, 92D
相応の理由がない 92A, 93C1
期限 92B
ディレクターを通して 92C
上告者の同意 92D
ディレクターの権限と責任 93
手順 93
上告委員会がない 93A
委員会がある 93B
規則に関係する 93B1
裁決 93B2
その他の 93B2
委員会の権限 93B3
委員会、権限のある代替機関 93B3
さらに上告する可能性 93C
管轄団体、さらなる手順 93C1

管轄団体、最終的決議 93C2
管轄団体、上申 93C2
再検討を行う機関 93C2
管轄団体、最終的委任 93C3(a)
管轄団体、省略または変更 93C3(b)
管轄団体、国内法 93脚注

証拠の重み 85A1

情報（「意思の伝達」も参照) 16
正当な 16
不当な 16
コールやプレイ、合法な 16A1(a)
対戦相手の性癖 16A2
余計な、パートナーから得た 16B
コールやプレイ、取り消した 16C
余計な、その他の出所から得た 16D
ディセプション、差し支えない 73E1
ディセプション、
はっきりしたブリッジ上の理由がない 73E2

人為的調整スコア 12C1(d), 12C2
（「調整スコア」も参照）

スート 定義、1A
指定 46B2
不完全な指定 46B3, 46B5

スートにフォローする 定義

スコア
マッチポイント 定義、78A
インターナショナルマッチポイント 定義、78B
ダブルされたコントラクト 19D, 36C
リダブルされたコントラクト 19D, 36C
得点表 77

トータルポイント	78C
その他の方法	78D
間違い	79C
不完全なボード, チーム戦	86B2
不完全なボード	87

スコア調整（「調整スコア」を参照）

すべきである(shall)	前書き

スラム	定義

する(does)	前書き

するようにする(should)	前書き

正当な情報	定義, 16
合法なコールとプレイ	16A1(a)
規則や細則から生じる	16A1(c)
規則が利用を禁止していない情報	16A1(d)
スコアの予想	16A2
対戦相手の性癖	16A2
競技会規定の要件	16A2
取り消した行動、非反則側にとって	16C1

世界ブリッジ連合	80A1(a)

セッション	定義
別の意味	定義, 4, 12C2, 91
パートナーシップ	4
座る位置	5
同じテーブルに留まる	7D
終了	8C
獲得したスコア	12C2
日時	80B2(c)

競技者の出場停止 91A
プレイヤの出場停止 91A

説明
コール 20F
ディフェンダーのカードプレイ 20F2
間違いの訂正 20F4, 20F5, 75B
間違った、推定する 21B1(b), 75C
間違った、不当な情報 75A
ディレクターの決定 75D

説明期間 17D1, 20F4, 20F5(b)(ii), 40B2(b), 40B2(c)(ii), 41

説明の間違いかコールの間違いか 21B, 75
不当な情報 16, 73C, 75A
間違った情報 21B, 75B1, 75D2
間違った説明 21B1(b), 75B
自分の間違い 20F4,75B2
パートナーの間違い 75B3
間違ったコール 75C
調整スコア、不当な情報による損害 75A
調整スコア、間違った情報に基づく損害 75D3

セッションの終了 8C

ゼロスコア 77
注：「ゼロスコア」は「アベレージスコア」と同一ではない

選択権
説明 10C1

選択 10C2
有利な 10C3, 10C4

選定調整スコア 12C1
（「調整スコア」も参照）

ゾーン組織 80A1(b)

揃えられたデック 定義、6D2、
（「パック」も参照） 6 脚注

損害の可能性に気づくこと 72C

【た】
対戦相手 定義
対戦相手の権利 9B1(d)

代替
プレイヤ 4
ボード 6D3
ボード、チーム戦 86A、86B2(a)

正しい手順 74C, 90
礼儀 74A1
プレイの楽しみ 74A2
一定の正しい手順に従う 74A3
エチケット 74B
十分注意を払わない 74B1
余計な批評 74B2
カードを抜き出す 74B3
遅いプレイ、不必要に 74B4
失礼な態度でディレクターを呼ぶ 74B5
手順違反、例 74C
重要な出来事 74C4
関心がない 74C6
早いプレイ、混乱させるため 74C7

遅いプレイ、混乱させるため 74C7
テンポを変える、混乱させるため 74C7
必要なくテーブルを離れる 74C8
遅いプレイ、不当に 90B2

ダブル 定義
認められない 19A, 27B3, 36
合法な 19A1
正しい形式 19A2
ダブルするとき間違って言ったビッド 19A3
失効 19C
順番外の、同等なコール 23A, 32A2
順番外の 32
得点 36C, 77

ダブルされたコントラクト 19D
得点 36C, 77

ダミー 定義
表向きにされたハンド 41D
権利、無条件 42A
権利、条件付き 42B
制限 43A1, 43A2, 43B
ディフェンダーの見せたハンド 43A3
指定されていないカードを取り上げたとき 45D
カードを示唆する 45F
プレイするカードの指定 46

着席場所の指定 5
位置やテーブルの移動 5B

チーム（「競技者」も参照） 定義

チーム戦 86
釣り合わない調整、ＫＯ戦 12C4

代替ボード 86A, 86B2(a)
他のテーブルで得られたスコア 86B
不完全なボード 86B2

調整（「調整スコア」参照） 定義
査定 10
査定、ディレクターだけが 10A
定める権利 10A
査定、執行または免除 10B
免除 10B, 81C5
査定、選択権 10C
権利の消滅 11
権利の消滅、一方の側だけの調整 11A
権利の消滅、手順上のペナルティ 11B, 90
規則が定めていない 12A1
正しくなかった 12A3
不当に厳しいまたは有利 12B2
見物人が引き起こした違反行為 76C2
事実が確定できない点 84D
リボーク（「リボーク」参照）

調整スコア 定義
ディレクター自らの意思により 12A
プレイヤの申請 12A
規則が調整を定めていない 12A1
通常のプレイが不可能 12A2, 12C2
違反行為の間違った調整 12A3
損害 12B1
査定 12C
選定調整スコア 12C1, 86B1, 86B2(b)
人為的調整スコア 12C1(d), 12C2, 86B2
ありそうな結果 12C1(b)
極めて重大な過失（反則行為に無関係な） 12C1(e)
投機的行動 12C1(e)

アベレージ 12C2(a)
アベレージマイナス 12C2
アベレージプラス 12C2, 86B2(b)
チーム戦 12C4, 86

調整の免除 10B, 81C5

調整を受ける権利の消滅 11
一方の側だけの調整 11A
手順上のペナルティ 11B, 90

調整を定める権利 10A

ディーラーとバルネラビリティ 2

ディール 定義、6B
配り直し 6D
間違って配られたり見えたカード 6D1
結果不成立、シャフルなしのディール 6D2
ディレクターの指示による配り直し 6D3
ディレクターの選択権 6E
別の方法、ディールまたは事前ディール 6E4
配り直ししない、チーム戦 86A

ディクレアラー 定義
順番外のオープニングリード後のディクレアラー 54A

ディクレアラー予定者 定義, 21B1(a), 54A

訂正期間 79C

ディセプション 73E

ディフェンダー 定義

ディレクター 81
ディレクターを呼ぶ 9B1
裁量権 12
公的地位 81A
責任 81B
権限 81C
職務の委任 81D
ディレクターの間違い 82C
問題の付託 83
出場停止 91A
失格 91B

手順
責任の所在 7D
プレイ 44
リボーク成立後の 64
ディレクターの職務 81, 82A
手順の間違いの調整 82
ディレクターの間違い 82C
オークション期間
（「オークション期間」参照）
正しい（「正しい手順」参照）

手順上のペナルティ 90
個人戦 12C3
ディレクターの権限 90A
別々に査定する 90A
対象になる反則 90B
遅刻 90B1
不当に遅いプレイ 90B2
大声の議論 90B3
スコアの比較 90B4
カードに触れる 90B5
カードをボードの間違ったポケットに戻す 90B6
手順上の間違い 90B7
速やかに従わない 90B8

デック（「揃えられたデック」参照）

デノミネーション 定義
　ランク 1A, 18E

テーブルの配置 3

テンポあるいは所作 73D
　推論 73C, 73D1
　意図せずに変化 73C, 73D1
　対戦相手を惑わせる 73D2, 73E2
　故意に逸脱 73D2, 73E2

同等なコール 23

取られの宣言（「取りの宣言」も参照） 68, 69, 70, 71
　合意された取りまたは取られの宣言 69
　　の成立 69A
　　の取り消し 69B
　定義 68B1
　プレイの中断 68D
　４人のプレイヤ全員の同意によるプレイの続行 68D2(b)
　異議が申し立てられた 70A
　取り消し 71
　普通のプレイ 71 脚注

トランプ 定義
　トランプを含むトリック 44E
　トランプを含まないトリック 44F
　取りの宣言のときに残っているトランプ 70C

取り消した(cancelled, retracted) 47
（「取り消した(withdrawn)行動」参照）

取り消した行動(withdrawn) 定義、16C
　取り消しとは 定義

非反則側の正当な情報 16C1
反則側の不当な情報 16C2
コール、意図していなかった 25A
コール、集中力が途切れた 25A2
コール、意図していた 25B
リードの制限 26
カード、意図と異なる指定 45C4(b)
カード、集中力が途切れた指定 45C4(b)
カード、取り消した 47

トリック 定義
プレイされた５枚目のカード 45E
伏せること 45G
並べ方 65
プレイヤがカードを混ぜる 65D, 66D
検査 66
プレイした順番の確認 65C
過不足のある 67
取った 79

トリック点 定義、77

取りの宣言（「取られの宣言」も参照） 68, 69, 70
定義 68A
説明 68C, 70B
プレイの中断 68D
４人のプレイヤ全員の同意によるプレイの続行 68D2(b)
合意された取りまたは取られの宣言 69
成立 69A
の取り消し 69B
異議が申し立てられた 70
残っているトランプ 70C
プレイの方針、ディレクターの考慮 70D
プレイの方針、説明なし 70E
普通のプレイ 70脚注

【は】

パートスコア 定義
得点 77

パートナー 定義
（「合意」、「パートナー間の了解事項」参照）
余計な情報 16B

パートナー間の了解事項 40
システムカードの参照、自分の 20G3, 40B2(b)
明示的に 40A1(a)
暗黙の 40A1(a),40C1
公開する義務 40A1(b)
伝える情報 40A2, 73C
公開されていない 40A3, 40B3, 40C1
サイキック 40A3, 40C1, 40C2
了解事項からの逸脱 40A3, 40C1, 40C2
システム、パートナーとの異なる 40A4
スタイルや判断、パートナーとの異なる 40A4
特別な 40B
アーティフィシャルな意味 40B1(c)
システムカード 40B2(a)(ii)
変える、対戦相手の違反行為の後で 40B2(a)(iv)
サイキック、アーティフィシャルな 40B2(a)(v)
システムカードの参照、対戦相手の 40B2(c)
記憶、計算または技術の助け 40B2(d)
公開、しなかった 40B3
調整スコア 40B3(a), 40B4, 40B5(b)
公開、繰り返し違反 40B3(b), 90, 91
違法な 40B4, 90
公開、特別な知識を全部 40B5(a)
公開、推論 40B5(a)

公開、部分的な 40B5(b)

パートナーシップ 4

パートナーとの異なる
スタイルや判断 40A4
パートナー間の了解事項 40A4

パス 定義
順番外の 30
同等なコール 23A
アーティフィシャルな 30C, 31
パスする義務に違反する行動 37
強制されたパスによる損害 72C

パスする義務、違反する行動 37

パック 定義、1

早まった
違反行為の訂正 9C, 26B
ディフェンダーによるリードやプレイ 57

バルネラビリティ 定義
ディーラーとバルネラビリティ 2
得点 77

反則行為（「違反行為」も参照） 定義、72
故意の 72B1
自分の側が犯した 72B2
隠す 72B3
損害の可能性に気づくこと 72C

ハンド 定義
間違った 15

左手の対戦相手（ＬＨＯ） 定義

ビッド（「コール」も参照） 定義
正しい形式 18A
競り上げ 18B
十分な 18C
デノミネーションのランク 18E
別の方法 18F
間違った 21B1(b), 75
順番外、同等なコール 23A
不十分なビッド、同等なコール 23A
不十分なビッド 27
不十分なビッド、受け入れられた 27A1
不十分なビッド、順番外の 27A2, 31
不十分なビッド、受け入れない 27B
順番外のパスの前 30B
順番外 31
７を超える 38
オークション終了後 39

非反則側
行動（非反則側による） 11A
取り消された行動は正当な情報 16C1

不完全なボード 86B2, 87

復唱
コール 20
はっきり認識できないコール 20A
コールする順番のときに 20B
最後のパスの後の 20C
オークション 20C2, 41B
対戦相手の１人が回答 20D
間違いの訂正 20E
コントラクト 41C
プレイしたカードの順番の確認 65C

現行のトリックの検査 66A
自分の最後のカードの検査 66B
終了したトリックの検査 66C

不十分なビッド 18D, 27
同等なコール 23A, 27B1(b)
受け入れられた 27A1
順番外の 27A2, 31
受け入れられなかった 27B
最も低いレベルで言い換え、
　同じデノミネーションを特定する 27B1(a)
反則者のパートナーは常にパス 27B2, 27B3, 27B4
ダブル、リダブルへの言い換え 27B3
別の不十分なビッドに言い換え 27B4
早まった言い換え 27C
調整スコア、非反則側が損害を受けた 27D

普通のプレイができない 12A2

不当な情報 定義, 16
余計な情報 16B
パートナーから得た不当な情報 16B, 73C
論理的な代わりの行動、
　　明らかに示唆した 16B1(a)
論理的な代わりの行動、定義 16B1(b)
取り消した行動、反則側 16C2
その他の出所から得た余計な情報 16D

不当に厳しいあるいは有利な調整 12B2

振舞い 74

プレイ 定義
開始 41
順序 44

リード 44A
その後の 44B
スートにフォローする義務 44C
スートにフォローできない 44D
ディフェンダーによる早まったリードやプレイ 57
同時の 58
要求されたとおりにプレイできない 59
違法なプレイの後の 60
違反行為の後の 60A

プレイ期間 定義
プレイ期間中のコールの説明 20F2
開始 41C

プレイの取り消し 47
間違った情報 47E

プレイヤ 3, 4, 5
プレイヤの移動 8A

プレミアム点 定義、77

紛失したカード 14
プレイ開始前に気づいた 14A
後で気づいた 14B
入れ換えから得た情報 14C

ペナルティ（「調整」も参照） 定義
手順上のペナルティ、個人戦 12C3
公開違反の繰り返し 40B3(b)
手順上のペナルティ 90
規律罰則 91

ペナルティカード 定義、50
ディクレアラーかダミー 48A
ディフェンダー 49

マイナーペナルティカード 50B, 50C
ペナルティカードから得た情報 50E
２枚以上の 51
プレイしなかった 52

ボード（「ディール」も参照） 定義
ディーラーとバルネラビリティ 2
デュプリケート 2
複製 6F
向きと配置 7A
カードの取り出し 7B
カードの返却 7C
移動 8A
普通のプレイができない 12A2
間違ったボード 15
不完全なボード 86B2, 87

【ま】
間、義務づけられた 73D3

間違った情報 定義, 20F1, 75D
間違った情報に基づくコール 21B
プレイの変更 47E

間違った調整 12A3

間違ったボードかハンド 15

マッチポイント 定義, 78A

右手の対戦相手（ＲＨＯ） 定義

見せたカード 定義
オークション 24
ディクレアラー 48

ディフェンダー 49
リボーク 64B3

認められないコール 35

ムーブメント
プレイヤの移動 8A
ボードの移動 8A

【や】
余計な 定義

【ら】
ラウンド 定義
終了 8B
最終ラウンドの終了 8C

ラウンドの終了 8B

ランク
カードとスート 1A
デノミネーション 18E
不完全な指定 46B1, 46B5
指定 46B3

リード 定義
制限、コールが取り消された場合 26
オープニングリード、伏せた 41A
順番外の、伏せたオープニングリード 41A, 47E2
オープニングリード、表向きの 41C
順番外の、間違った情報 47E1
制限、ペナルティカードの場合 50, 51
順番外の 53, 54, 55, 56
順番外の、受け入れられた 53, 54, 55A, 56A
順番外の、ディフェンダーの 53, 54, 56

順番外の、ディクレアラーの 53, 54E, 55
順番外の、１３トリック目 53脚注
順番外の、表向きのオープニングリード 54
受け入れられなかった 54D, 55B
ディフェンダーの早まったリードやプレイ 57
同時に行われた 58
要求されたとおりにリードできない 59

リダブル 定義
認めることができない 19B, 27B3, 36
合法な 19B1
正しい形式 19B2
間違って言ったビッド 19B3
失効 19C
順番外の、同等なコール 23A
順番外の 32
得点 36C, 77

リダブルされたコントラクト 19D
得点 36C, 77

リボーク 61, 62, 63, 64
見せたカード 定義, 64B3
定義 61A
質問 61B
トリックを調べる権利 61C, 66C
訂正 62
１２トリック目、訂正 62D1
１２トリック目、
ディフェンダーのパートナーがプレイする前 62D2
成立した 63
成立後の手順 64
自動的なトリック調整 64A
自動的なトリック調整を行わない場合 64B
表向きのカードをプレイしないことによる 64B3
非反則側が次のディールのコールを行った後 64B4

ラウンド終了後 64B5
損害の補償 64C
繰り返したリボーク 64B2, 64C2(a)
双方の側がしたリボーク 64B7, 64C2(b)

了解事項
（「パートナー間の了解事項」参照）

礼儀 74A1

論理的な代わりの行動
明らかに示唆した 16B1(a)
定義 16B1(b)