

競技会運営規則

第1章 総則

(運営)

第1条 公益社団法人日本コントラクトブリッジ連盟（以下「連盟」という）が主催あるいは公認する競技会（以下競技会と表記）はこの規則に従って運営する。ただし主催団体が予め試合要項を定め公表している競技会はこの限りではない。

2 主催団体は試合要項を定めた場合は、予め公表しなければならない。

3 主催団体から予め公表された試合要項でも競技委員会は不相当と認めた規程を無効とすることができる。

(種類)

第2条 連盟の競技会は次のいずれかの格（以下「レイティング」という）で開催する。

- (1) ウィークリー
- (2) クラブ選手権試合（以下「CCG」という）
- (3) ローカル
- (4) セクショナル
- (5) リジョナル
- (6) ナショナル

(開催の公示)

第3条 ローカル、セクショナル、リジョナル、ナショナル各レイティングの競技会を開催する主催団体は予め会場・時間・参加制限等を連盟の会報で公示しなければならない。

(ディレクター)

第4条 セクショナル、リジョナル、ナショナル各レイティングの競技会において主催団体は専任のディレクターを指名しなければならない。ただし、ゲームの運営上やむを得ない場合ディレクターはプレイに参加することができる。

(結果の報告)

第5条 ウィークリーレイティング以外の競技会を主催した団体は其の結果を競技会終了後2週間以内に連盟に報告しなければならない。

(結果の保存)

第6条 主催団体は競技会の結果を開催日から1年間以上の期間保存しなければならない。

(必要テーブル数)

第7条 各レイティングごとに競技会の成立は次に定めるテーブル数以上の参加者が必要である。

- | | |
|---------------------|---------|
| (1) ウィークリー、CCG、ローカル | 2テーブル以上 |
| (2) セクショナル | 3テーブル以上 |
| (3) リジョナル、ナショナル | 4テーブル以上 |

相手のスコアは削除せず成立させるものとする。競技会参加者数は変更されない。

(2) 競技会終了後 60 日以内に発覚した場合、当該参加者を順位から除外し下位の参加者の順位を繰り上げる。競技会参加者数は変更されない。

(3) 競技会終了後 61 日以降 2 年以内に発覚した場合、当該参加者を順位から除外する。下位の参加者の順位の繰り上げは行わない。

(4) 競技会終了後 2 年を超えた場合、結果の修正は行わない。

6 ノックアウト戦において次の対戦が始まるまでに参加制限違反が発覚した場合は当該チームの直前の対戦相手を繰り上げる。当該チームの直前の対戦相手に連絡が取れないなどで次の対戦に参加できない場合は次の対戦の対戦相手が不戦勝となる。ただし連絡が取れなかったチームは不戦敗として扱わず、次の対戦は出場回数に数えない。また競技会参加者数は変更されない。

(コールの方法)

第 10 条 主催団体はコールの方法にビディングシートやビディングボックス等の使用を指定することができる。

2 参加者から口頭以外の方法によるコールの方法を求められた場合ディレクターはこれを認めることができる。

(見物人)

第 11 条 ディレクターは見物の可否及び方法を指示する。

2 プレイヤーは原則として見物人を拒否することができない。

第 2 章 チーム戦

(チームの人数)

第 12 条 1 チームの人数は 4 名以上 6 名以下とする。ただし事前に競技委員会が認めた場合は、この限りではない。

(主将の指名)

第 13 条 各チームは主将を 1 名指名する。第 12 条に拘わらず 7 人目のメンバーをプレイに参加しないことを条件に主将として指名することができる。特に指定がない場合チームメンバー名簿の筆頭のメンバーを主将とみなす。

(重複参加の禁止)

第 14 条 同一競技会において 2 つ以上のチームに参加することはできない。

(他の競技会への参加)

第 15 条 併行して開催される他の競技会に参加することができる。

(ペアの組み替え)

第 16 条 ペアの組み替えあるいは交代は試合要項あるいはディレクターが定めるときに行うことができる。

(ホームチームとビジティングチーム)

第 17 条 チーム戦で対戦相手を選ぶ権利を持つチームをホームチーム、その相手をビジティングチームとする。

2 後半の対戦のない試合はホームチーム、ビジティングチームの区別は生じない。

3 前半の対戦のある試合は一方のチームが試合前に前半または後半のいずれかにホームチームとなる宣言ができる。このチームは試合形式により下記のチームが該当する。もう一方のチームは相手が宣言を行ったラウンドはビジティングチームとなり、残りのラウンドはホームチームとなる。権利を行使できるチームが宣言なく試合を開始した場合は前半に権利を行使したものと見なし、後半は相手チームがホームチームとなる。

権利を行使できるチームとは

(1) ノックアウト戦 (第 22 条)

シード順位の上位チーム。もし下位シードが上位に勝った場合は次の試合以降上位のシード順位を引き継ぐ。ダブルノックアウト戦で 1 敗して敗者グループに入ったチームは、最初は当初のシード順位を使用し、以降は上記通りとする。

(2) スイス戦 (第 24 条)

対戦を決めたラウンドでの上位チーム。

(3) ラウンドロビン戦 (第 23 条)

主催者が事前に公表したチーム。特に指示のない場合は対戦表の左側に記載されたチーム。

4 4 回戦の試合の場合は 3 項の権利を行使できるチームが 1 および 4 回戦にホームチームとなるか、2 および 3 回戦にホームチームとなるかの宣言を試合前に行う。宣言を行わず試合を開始した場合は該当チームは 1 および 4 回戦にホームチームとなる。

(ラインアップ)

第 18 条 出場者名を記入する方式を採用のチーム戦では、所定の時間までにビジティングチーム、ホームチームの順に出場者名を記入する。

2 ホームチーム、ビジティングチームの区別のない試合では、先に出場者名を記入したチームは記入後用紙を伏せておき、両チームが出場者名を記入した時点で用紙を表に向けて公開する。

(メンバーの失格)

第 19 条 当該チームの消化した試合のうち半分以上に出場していないメンバーは失格とする。

(メンバーの追加あるいは変更)

第 20 条 チームメンバーは主催団体が認めている範囲内で追加あるいは変更できる。

2 チームメンバーを変更する場合、既に出場しているメンバーを新しいメンバーと変更することはできない。ただし競技委員会が認めた場合は、この限りではない。

3 メンバーの追加あるいは変更には制限があるときは主催団体が予め公表する。

(不戦勝・不戦敗)

第 21 条 不戦勝あるいは不戦敗した対戦の結果は次のように扱う。ただし平均獲得ポイント (以下「VP」という) 及び平均損失 VP は実際に行われた試合のみを対象として算出す

る。

- (1) 不戦勝したチームの VP は以下より最も良いものを選ぶ。

不戦勝チームの平均獲得 VP

不戦敗チームの平均損失 VP

引き分け時の VP の 1.2 倍の VP

- (2) 不戦敗したチームの VP は 0VP とする。

2 不戦勝したチームは任意のメンバーを出場登録することができる。

3 不戦敗したチームは全員を不出場とする。

4 不戦勝・不戦敗の試合も消化した試合として扱う。

(ノックアウト戦)

第 22 条 勝ち抜き戦によって行われる試合形式をノックアウト戦 (KO 戦) という。

2 採点方式

IMP (International Match Points) の得失点により勝敗を決定する。

1 ボード単位での IMP の最小単位は小数点以下第 3 位を四捨五入して 0.01 とする。

(ラウンドロビン戦)

第 23 条 総当たり戦によって行われる試合形式をラウンドロビン戦 (RR 戦) という。

2 採点方式

VP の合計もしくは勝ち点によって順位を決定する。勝ち点により順位を決定する場合でも VP は順位に反映される。VP の最小単位は小数点以下第 3 位を四捨五入して 0.01 とする。1 ボード単位での IMP の最小単位は小数点以下第 3 位を四捨五入して 0.01 とする。また IMP を VP に換算するときは IMP の小数点以下第 1 位を四捨五入して整数とする。

(スイスチーム戦)

第 24 条 直前のラウンドまでの成績によって次の対戦チームを決める対戦方式をスイスチーム戦という。

2 採点方式

第 23 条 2 項を準用する。

3 対戦相手を決める成績は 1 ラウンド前のものを使用することができる。

4 重複対戦がないよう対戦を調整することができる。対戦の調整は可能な限り下位の順位のもの調整する。

5 参加チームが奇数の場合は次のいずれかの方法で処理する。

- (1) 下位 3 チームで 2 ラウンドかけて対戦する。1 ラウンド前の成績で対戦を決定する場合、未確定の成績については引き分け時の VP を仮に与える。

- (2) 下位 3 チームで 1 ラウンドのボード数の半分ずつを対戦する。VP は 1 ラウンド分のボード数を通して換算する。3 チームの合計 VP が引き分け時の VP の 3 倍に等しくなる必要はない。

6 試合途中での不戦勝の点数は引き分け時の VP の 1.2 倍を仮に与えて計算する。

- 7 途中結果で VP が同じ場合の順位付けは次の通り行う。
 該当ラウンドまでの IMP の得失点率
 該当ラウンドの獲得 VP
 該当ラウンドの直前のラウンドの順位（第 1 ラウンドのときはチーム番号）
 ただし主催者は 以降の手順で順位を付けることができる。また主催団体は予め
 試合要項によって同 VP の処理を定めることができる。

- 8 IMP の得失点率は以下の通り計算する。

$$\text{IMP の得失点率} = \text{総獲得 IMP} \div \text{総損失 IMP}$$
 総獲得 IMP および総損失 IMP がともに 0IMP の場合、IMP の得失点率は 1 とす
 る。

総損失 IMP が 0IMP の場合、IMP の得失点率は一番上位となる。総損失 IMP の
 0IMP が複数いる場合は、総獲得 IMP の多い方が上位となる。

総獲得 IMP が 0IMP の場合、IMP の得失点率は一番下位となる。総獲得 IMP の
 0IMP が複数いる場合は、総損失 IMP の多い方が下位となる。

（ボード・ア・マッチチーム戦）

第 25 条 ボードごとのマッチポイントによって採点される試合形式をボード・ア・マッチチ
 ム戦という。ラウンドごとにトータルポイント差を VP に換算してマッチポイントに加算
 する採点方式はボード・ア・マッチ+VP チーム戦という。

2 採点方式

得点の最小単位は小数点以下第 3 位を四捨五入して 0.01 とする。

3 アベレージ	マッチポイント	トータルポイント
アベレージ	1.0 点	0 点
アベレージプラス	1.5 点	100 点
アベレージマイナス	0.5 点	100 点

4 ハンドが入れ替わったボードの処理

- (1) 各ペアのスコアが 2 つ以上のペアとスコアの比較が可能なときは次の手順で得点を付
 ける。

各スコアのマッチポイントをパーセンテージに換算する。

- スコアの数 が 2 つのときはスコアの良い順に 65%、35%
- スコアの数 が 3 つのときはスコアの良い順に 80%、50%、20%
- スコアの数 が 4 つ以上のときは各グループでマッチポイントを付けそのパーセン
 テージ

のパーセンテージをチームで合計し次の通りの点数を付ける。

- その合計値が 130%を越えたチームは 2 点
- その合計値が 70%以上 130%以下のチームは 1 点
- その合計値が 70%未満のチームは 0 点

トータルポイント部分の算出

同じグループで同サイドの各ペアとトータルポイントを比較しその平均値を算出する。両ペアでその平均値を合計しさらに2で割る。

- (2) 片方のペアの他のペアと比較ができないときは次の手順で得点を付ける。

前項に従い比較できる方のペアのパーセンテージを算出する。

のパーセンテージをもとにし次の通りの点数を付ける。

- a) 70%を越えたチームは2点
- b) 30%以上70%以下のチームは1点
- c) 30%未満のチームは0点

トータルポイント部分の算出

比較することのできるペアだけ同じグループで同サイドの各ペアとトータルポイントを比較しその平均値を算出する。

- (3) 双方のペア共比較できないときは両方のチームにアベレージプラスを与える。

第3章 ペア戦

(マッチポイントペア)

第26条 ボードごとのマッチポイントの合計によって順位を決定する試合形式をマッチポイントペアという。

2 採点方式

- (1) 得点の最小単位は小数点以下第3位を四捨五入して0.01とする。
- (2) 人為的調整スコアがあった場合、正規にプレイされたスコアのマッチポイントは、以下の方法で計算する。略式としての方法で計算することもできる。

人為的調整スコアを除いてマッチポイントをつけ、当該スコアを正規にプレイされたスコア数引く1で割り、本来あるべきスコア数引く1を掛ける。

人為的調整スコアを除いてマッチポイントをつけ、人為的調整スコア1つにつき引き分けのマッチポイントを加算する。

- (3) プレイするボード数が違う場合のファクタライズ

ハーフテーブル等の理由により他のペアよりプレイしたボード数の少ないペアには、少ないボード数について自ペアの獲得平均マッチポイントを与える。

獲得平均マッチポイントはセッションの順位を算出するときはそのセッションについて算出する。競技会全体の順位を算出するときはずべてのセッションを通しての獲得平均マッチポイントを算出する。

- (4) セッションによって1ボードのトップスコアが違う場合のファクタライズ

競技会全体の順位を出すための各セッションのスコアは第1セッションを基準とする。第2セッション以降のスコアは当該セッションの1ボードのトップスコアで割り第1セッションの1ボードのトップスコアを掛けたものとする。

3 ハンドが入れ替わったボードの処理

- (1) 入れ替わったハンドのスコアが4つ以上あるグループは次の計算式で算出する。

$$M = \frac{N \times S}{n} + \frac{M - n}{2n}$$

M：ボードの最終マッチポイント

N：ボードのスコア数

S：グループ内のマッチポイント

n：グループ内のスコア数

- (2) スコア数が3つのグループは、スコアの良い順に70%、60%、50%を与える。同じ得点がある場合は平均のパーセンテージを与える。ただし全体のスコア数が4つもしくは5つのときはスコア数が3つのグループでも前項1の式を使用する。
- (3) スコア数が2つのグループは、スコアの良い順に65%、55%を与える。2つの得点と同じ場合は双方に60%を与える。
- (4) スコア数が1つのグループのスコアは、NS、EW双方に60%を与える。

(IMP スコアリングペア)

第27条 各ペアは他のテーブルの同じサイドのペアとのスコアの比較をIMPに換算しその合計によって順位を決定する採点方式をIMPスコアリングペアという。

2 採点方式

- (1) 得点の最小単位は小数点以下第1位を四捨五入して1IMPとする。負の数は絶対値を四捨五入する。
- (2) 1度の比較におけるIMPの換算において最大を17IMPとする。17IMPを越えるIMPは全て17IMPとして扱う。
- (3) 人為的調整スコアがあった場合、正規にプレイされたスコアのIMPは、以下のの方法で計算する。略式としての方法で計算することもできる。

人為的調整スコアを除いてIMPをつけ、当該スコアを正規にプレイされたスコア数で割り、本来あるべきスコア数を掛ける。

人為的調整スコアを除いてIMPをつける。

- (4) プレイするボード数が違う場合のファクタライズ

ハーフテーブル等の理由により他のペアよりプレイしたボード数の少ないペアには、少ないボード数について自ペアの獲得平均IMPを与える。

獲得平均IMPはセッションの順位を算出するときはそのセッションについて算出する。競技会全体の順位を算出するときにはすべてのセッションを通しての獲得平均IMPを算出する。

- (5) セッションによって1ボードのスコア数が違う場合のファクタライズ

競技会全体の順位を出すための各セッションのスコアは第1セッションを基準とする。第2セッション以降のスコアは当該セッションのスコア数で割り第1セッションのスコア数を掛けたものとする。

3 アベレージ

- (1) アベレージ ± 0IMP
- (2) アベレージプラス 同じサイドに位置してプラスの IMP を獲得した全ペアの合計を実際のスコア数で割りその IMP の 60%。
- (3) アベレージマイナス 同じサイドに位置してマイナスの IMP を獲得した全ペアの合計を実際のスコア数で割りその IMP の 60%。
- (4) ファクタライズ アベレージの計算はスコアをファクタライズした後に行う。

4 ハンドが入れ替わったボードの処理

- (1) 入れ替わったハンドのスコアが 2 つ以上あるグループは次の計算式で算出する。

$$I = i \times \frac{N}{n}$$

I : ボードの最終 IMP

i : グループ内の IMP

N : ボードのスコア数

n : グループ内のスコア数

- (2) スコア数が 1 つのグループのスコアは、NS、EW 双方にアベレージプラスを与える。

(トータルポイントペア)

第 28 条 各ペアは他のテーブルの同じサイドのペアとのスコアのトータルポイントと比較しその合計によって順位を決定する採点方式を IMP スコアリングペアという。

2 採点方式

- (1) 得点の最小単位は 1 の位を四捨五入して 10IMP とする。負の数は絶対値を四捨五入する。

- (2) 人為的調整スコアがあった場合、正規にプレイされたスコアのトータルポイントは、以下のの方法で計算する。略式として の方法で計算することもできる。

人為的調整スコアを除いてトータルポイントをつけ、当該スコアを正規にプレイされたスコア数で割り、本来あるべきスコア数を掛ける。

人為的調整スコアを除いてトータルポイントをつける。

- (3) プレイするボード数が違う場合のファクタライズ

ハーフテーブル等の理由により他のペアよりプレイしたボード数の少ないペアには、少ないボード数について自ペアの獲得平均ポイントを与える。

獲得平均ポイントはセッションの順位を算出するときはそのセッションについて算出する。競技会全体の順位を算出するときはずべてのセッションを通しての獲得平均ポイントを算出する。

- (4) セッションによって 1 ボードのスコア数が違う場合のファクタライズ

競技会全体の順位を出すための各セッションのスコアは第 1 セッションを基準とする。第 2 セッション以降のスコアは当該セッションのスコア数で割り第 1 セッションのスコア数を掛けたものとする。

3 アベレージ

- (1) アベレージ ± 0IMP
- (2) アベレージプラス 同じサイドに位置してプラスの得点を獲得した全ペアの合計を実際のスコア数で割りその IMP の 60%。
- (3) アベレージマイナス 同じサイドに位置してマイナスの得点を獲得した全ペアの合計を実際のスコア数で割りその IMP の 60%。
- (4) ファクタライズ アベレージの計算はスコアをファクタライズした後に行う。

4 ハンドが入れ替わったボードの処理

- (1) 入れ替わったハンドのスコアが 2 つ以上あるグループは次の計算式で算出する。

$$T = t \times \frac{N}{n}$$

T：ボードの最終得点

t：グループ内の得点

N：ボードのスコア数

n：グループ内のスコア数

- (2) スコア数が 1 つのグループのスコアは、NS、EW 双方にアベレージプラスを与える。

(ヒューストントライアルペア)

第 29 条 ボードごとに計算した平均点と各ペアのスコア差を IMP に換算する採点方式をヒューストントライアルペアという。

2 採点方式

- (1) 平均点の最小単位は 1 の位を四捨五入して 10 点とする。負の数は絶対値を四捨五入する。
- (2) 平均点算出の際最高得点と最低得点のスコアを 1 つずつ除外する。
- (3) 各ラウンドの IMP の合計を VP に換算しその合計で順位を決定する。VP の最小単位は 0.01 とする。

3 アベレージ

アベレージ 0IMP

アベレージプラス 3IMP

アベレージマイナス 3IMP

4 ハンドが入れ替わったボードの処理

- (1) スコア数が上下のスコアを削除した後に 2 つ以上残るグループは各々のグループで通常通り平均を算出し IMP に換算する。
- (2) 前項 1 にあたらないスコア数のグループでは双方のペアにアベレージプラスを与える。

第 4 章 個人戦

(個人戦)

第 30 条 個人戦は原則として第 3 章ペア戦の規則をそのまま準用する。

第 5 章 同着の処理

(同着の処理)

第 31 条 同着者の中で順位を付けることを行ってはならない。ただし杯の授与や予選通過等のために必要があれば次の通り行う。主催団体は予め試合要項によって同着の処理を定めることができる。

- (1) 個人戦もしくはペア戦 (VP によって順位を決定する競技会を除く)
 - 各セッションにおいて最も高い得点 (マッチポイントの場合パーセンテージ) のセッションの得点を比較する。
 - が等しいか 1 セッションゲームの場合、直接対戦の結果を比較する。
 - が等しいか直接対戦がない場合、1 位との対戦結果を比較する。
 - が等しいか双方が 1 位との対戦をしていない場合、2 位との対戦結果を比較する。
 以下差が出るまで比較対象の順位を引き下げる。
 - トータルポイントを比較する。
- (2) ボード・ア・マッチ戦
 - 勝ちボードの数を比較する。
 - 以下の手順はペア戦の 以降と同様。
- (3) VP によって順位を決定する競技会
 - IMP の得失点率を比較する。
 - 勝った試合を 2 点 (1IMP 差以上) 引き分けた試合を 1 点、負けた試合を 0 点としてその合計得点を比較する。
 - 以下の手順はペア戦の 以降と同様。
 ただし主催者は (を省いて) 以降の手順で順位を付けることができる。
- (4) KO 戦
 - トータルポイントを比較する。
 - 2 ボードのプレイオフを行う。

第 6 章 予選のある競技会

(予選通過数)

第 32 条 予選の順位によって決勝の参加資格を与えることができる。

- 2 ペア戦又はボード・ア・マッチチーム戦における予選の通過者数は 40%以上 70%未満とする。ディレクターはこの規則の範囲内で予選通過数を決定し予選ラウンド開始 30 分以内に参加者に公表しなければならない。ディレクターの要請により主催団体が認めた場合はこの限りではない。

(複数セクションに分けて行う予選)

第 33 条 予選通過者数は各セクションの参加者数に応じた比率で配分する。端数が生じる場合には各セクションの次点の内最も得点の高い参加者を選出する。

2 競技会開始に当たり予め公表してあれば成績により選出することができる。

(複数の予選競技会への参加)

第 34 条 参加者は決勝への参加資格獲得のため複数の予選に参加することができる。主催団体は予め公表することによりこれに制限を設けることができる。

2 予め決勝への参加資格を獲得している参加者が参加資格を保持したまま新たな予選に参加する場合、キャリアオーバーの増加は認めない。

3 予め決勝への参加資格を獲得していても参加資格を放棄したうえで新たな予選に参加する場合、キャリアオーバーは当該予選の成績を基に算出する。

(欠員の補充)

第 35 条 予選がストレートミッチェルで開催された場合で何らかの理由により予選通過者数に欠員が生じたときは次の通り補充することができる。

(1) 欠員の生じたセクションの次点を補充する。

(2) 同一セクションから複数の欠員が生じた場合 2 番目以降については全体から補充する。

(キャリアオーバー)

第 36 条 決勝においては予選の結果を第 37 条乃至第 38 条の通りキャリアオーバーを算出して賦与することができる。主催団体が予め試合要項で定めている場合はこの限りではない。

2 キャリアオーバーは補欠を含めて実際に決勝に参加する参加者に基づいて算出する。

3 セクション間でアベレージが違う場合はキャリアオーバーを計算するための各参加者の成績を次の通り算出する。

$$M = m \times \frac{A}{a}$$

M：キャリアオーバー算出のための成績

m：各参加者の成績

A：最もアベレージが大きいセクションのアベレージ

a：参加したセクションのアベレージ

4 キャリアオーバーの最小単位は決勝の採点方式における最小単位に準ずる。

(マッチポイントペア戦のキャリアオーバー)

第 37 条 マッチポイントペア戦のキャリアオーバーは次の式により算出する。

$$C = M \times \frac{Q}{E} \times \frac{A \times B \times q}{S}$$

C：キャリアオーバー

M：予選のマッチポイント

Q：決勝参加ペア数

- E：順位による予選の全参加者数
 A：決勝における1ボードのアベレージ
 B：予選のボード数
 q：順位によって選出された決勝参加ペア数
 s：全決勝参加ペアの予選における成績の合計

2 キャリーオーバーの上限は次の通りとする。

- | | |
|-------------------------|------------|
| (1) 予選1セッション、決勝1セッション | 決勝の最大2ボード分 |
| (2) 予選2セッション、決勝1セッション | 決勝の最大3ボード分 |
| (3) 予選2セッション以上、決勝2セッション | 決勝の最大4ボード分 |

3 キャリーオーバーの幅が上限を越える場合は次の式で算出する。

$$C = (M - L) \times U \times \frac{1}{T - L}$$

- C：キャリーオーバー
 M：予選のマッチポイント
 U：キャリーオーバーの上限
 T：予選通過の最高スコア
 L：予選通過の最低スコア

(ボード・ア・マッチチーム戦のキャリーオーバー)

第38条 ボード・ア・マッチチーム戦のキャリーオーバーは次の式により算出する。

$$C = M \times \frac{Q}{E}$$

- C：キャリーオーバー
 M：予選のマッチポイント
 Q：順位によって選出された決勝参加チーム数
 E：順位によって選出した予選のチーム数

2 キャリーオーバーの上限は次の通りとする。

- | | |
|-------------------------|---------------|
| (1) 予選1セッション、決勝1セッション | 決勝の最大3.25ボード分 |
| (2) 予選2セッション、決勝1セッション | 決勝の最大4.50ボード分 |
| (3) 予選2セッション以上、決勝2セッション | 決勝の最大6.50ボード分 |

3 キャリーオーバーの幅が上限を越える場合は第37条3項を準用する。

第7章 特殊な試合形式

(スイスペア戦)

第39条 成績によって対戦ペアを決める対戦方式をスイスペア戦という。

- 2 成績はマッチポイントをVPに換算して付けることができる。VPの最小単位は小数点以下第3位を四捨五入して0.01とする。

- 3 対戦相手を決める成績は1ラウンド前のものを使用することができる。
- 4 重複対戦がないよう対戦を調整することができる。対戦の調整は可能な限り下位の順位のもの进行调整する。

(イーブンチャンス戦)

第40条 シードポイント等で参加者に順番を付けその上位と下位とがチーム又はペアを組む試合形式をイーブンチャンス戦という。

(SRR & ペア戦)

第41条 ラウンドロビンのチーム戦を行うのと同時にペア戦の集計も行う試合形式をSRR & ペア戦という。

- 2 チームの人数は4人とし途中ペアの組み替えはできない。
- 3 異なるフライトのスコアを混合してペア戦の採点を行うことができる。

(ストラティファイド戦)

第42条 MP制限によって分けられたフライトを同一のフィールドでスコアリングし順位は各フライトごとに付ける試合形式をストラティファイド戦という。

- 2 フライト分けはマスターポイントもしくはシードポイントの参加制限によって分けられるものとする。上位フライトは下位フライトの参加制限を含まねばならない。
- 3 フライトは3フライトまでとする。
- 4 ディレクターは各フライトの対戦比率がなるべく等しくなるようにする。
- 5 最下位のフライトは第7条のテーブル数の制限を受ける。

(シードポイントによりフライト分けされた競技会)

第43条 参加者をシードポイントでフライト分けすることができる。

- 2 チーム戦のシードポイントは上位4名の合計とする。

第8章 ペナルティ

(各採点方式に対する基準)

第44条 1ボード分のペナルティを次の通り定める。

- | | |
|-----------------|------------------------|
| (1) マッチポイント | 1ボード分の最大マッチポイント |
| (2) IMPスコアリングペア | (1ボードのスコア数 - 1) × 5IMP |
| (3) トータルポイントペア | (1ボードのスコア数 - 1) × 250点 |
| (4) VP | 1ラウンドの最大VPの5% |
| (5) ノックアウトチーム | 5IMP |

(遅刻や遅いプレイ)

第45条 遅刻や遅いプレイにより制限内にプレイできなかったボードについて反則者にはアベレージマイナス、対戦相手にはアベレージプラスを与える。プレイできないボードが多い場合は第50条と第51条を参照。

(ハンドの入れ間違い)

第 46 条 ハンドの入れ間違いが起こったテーブルを特定した後、責任の所在が不明な場合は管理責任者側に最大 2 ボード分のペナルティ、相手側に最大 1 ボード分のペナルティを科すことができる。責任の所在が明白なときは責任者側にだけ最大 2 ボード分のペナルティを科すことができる。

(使用コンベンション違反)

第 47 条 制限外のシステムやコンベンションを取り決めていることが判明したときは当該コンベンションを使用禁止とする。当該ボードはプレイの続行を指示し相手側が損害を受けていた場合調整スコアとする。

2 それ以前にプレイされたボードについてもスコア修正期限内であれば申告に基づき調整スコアを与えることができる。

3 さらに最大 1 ボード分のペナルティを科すことができる。

(その他のペナルティ)

第 48 条 その他のペナルティについては最大 1 ボード分を原則としディレクターが決定する。

2 主催者は喫煙および電子機器の使用に関して規程を設けペナルティを科すことができる。

第 9 章 特殊な計算方法

(加重平均とスプリットスコア)

第 49 条 選定調整スコアを加重平均したり、反則者と非反則者で別々のスコアを与えるときは、各々のスコアを元に NS、EW を別々に計算する。

2 ディレクターは簡便な方法として以下の手順で計算することができる。

(1) 全体のスコアは選定調整スコアをアベレージとして計算する。

(2) 該当の選定調整スコアは各々のスコアを元に計算し、アベレージとの差をセッションの得点から調整する。

第 10 章 途中参加および途中棄権

(1 ボードごとにスコアを算出する競技会)

第 50 条 1 ボード毎にスコアを算出する競技会(通常のペア戦、ボード・ア・マッチチーム戦など)では、各セッションのボード数の半分以上のボードをプレイできる見込みがない競技者の参加を認めない。

2 実際にプレイしたボード数が半分以上の場合、プレイできなかったボードは第 45 条(遅刻や遅いプレイ)を適用する。

3 実際にプレイしたボード数が半分に満たない場合、当該参加者のスコアを対戦相手のスコアも含めて除外する。(アベレージおよびアベレージプラスは実際にプレイしたボード数として数える)

(複数のボードのスコアをVPに換算する競技会)

第 51 条 複数のボードのスコアを VP に換算する競技会（VP によるチーム戦、KO 戦、VP に換算するペア戦など）では、ラウンドのボード数から算出される制限時間（1 ボード当たり 7 分で計算）の半分（端数切上げ）か 30 分を超えた場合は不戦敗とする。ただし主催団体が予め試合要項を定め公表している競技会はこの限りではない。

- 2 実際にプレイしたボード数がラウンドのボード数（VP に換算するボード数）の半分以上の場合、プレイできなかったボードは第 45 条（遅刻や遅いプレイ）を適用する。
- 3 実際にプレイしたボード数がラウンドのボード数（VP に換算するボード数）の半分に満たない場合、不戦勝・不戦敗として扱う。（アベレージおよびアベレージプラスは実際にプレイしたボード数として数える）。
- 4 不戦敗のラウンドが半分を超えてある場合、当該チームを失格とし対戦相手を含めてスコアから除外する。ただしスイス戦においては対戦相手のスコアは成立させる。また競技会参加者数は変更されない。

変更履歴

- 1999 年 1 月 20 日制定
- 1999 年 3 月 17 日改訂
- 2002 年 3 月 6 日改訂 5 月 1 日施行
- 2003 年 3 月 5 日第 44 条改訂
- 2004 年 4 月 1 日第 9、42 条改訂
- 2004 年 9 月 1 日第 27、28 条改訂
- 2008 年 11 月 1 日第 1、4、7、17、24、26、27、28、29、42、48、49 条改訂
- 2011 年 1 月 1 日第 27、28 条改訂
- 2011 年 8 月 1 日第 24 条改訂
- 2013 年 4 月 1 日第 31 条、付表 1、4 改訂
- 2014 年 4 月 1 日第 1、13、26、27、28、30、32、48 条改訂
- 2016 年 4 月 1 日第 1、8、9、27、28、31、45、48 条改訂、第 50、51 条追加
- 2018 年 4 月 1 日付表 5,7 改訂
- 2020 年 2 月 1 日改正（規則類整備にともなう体裁変更および
第 8、12、20、22、23、31 条改正、付表 1、7 改正

付表

- 各種 VP スケール ハンディキャップ表
- ビディングシートの書き方
- ビディングボックスの使い方ストップカードの使い方
- アラートカードの使い方スクリーンの使い方

付表 1 各種 VP スケール

- (1) JCBL 公認の競技会では下記の VP スケールを使用することができる。
- (2) 主催団体は予め試合要項によって VP スケールを定めることができる。ただしスコアと VP の相関性がみたまされていること。(例えば獲得した IMP が少ないのに多い VP を得ることがあってはならない)

WBF VP Scale *メジャートーナメント用

4		5		6				7				8			
IMP	VPs														
0	10.00	0	10.00	0	10.00	35	19.78	0	10.00	35	19.43	0	10.00	35	19.11
1	10.61	1	10.55	1	10.50	36	19.91	1	10.47	36	19.56	1	10.44	36	19.24
2	11.20	2	11.08	2	10.99	37	20.00	2	10.92	37	19.68	2	10.86	37	19.37
3	11.76	3	11.59	3	11.46			3	11.35	38	19.80	3	11.27	38	19.50
4	12.29	4	12.07	4	11.90			4	11.77	39	19.92	4	11.67	39	19.62
5	12.80	5	12.53	5	12.33			5	12.18	40	20.00	5	12.05	40	19.74
6	13.28	6	12.98	6	12.75			6	12.57			6	12.42	41	19.85
7	13.74	7	13.41	7	13.15			7	12.94			7	12.77	38	19.95
8	14.18	8	13.81	8	13.53			8	13.31			8	13.12	39	20.00
9	14.60	9	14.20	9	13.90			9	13.65			9	13.45		
10	15.00	10	14.58	10	14.25			10	13.99			10	13.78		
11	15.38	11	14.94	11	14.59			11	14.32			11	14.09		
12	15.74	12	15.28	12	14.92			12	14.63			12	14.39		
13	16.09	13	15.61	13	15.24			13	14.93			13	14.68		
14	16.42	14	15.92	14	15.54			14	15.22			14	14.96		
15	16.73	15	16.23	15	15.83			15	15.50			15	15.23		
16	17.03	16	16.52	16	16.11			16	15.78			16	15.50		
17	17.31	17	16.79	17	16.38			17	16.04			17	15.75		
18	17.59	18	17.06	18	16.64			18	16.29			18	16.00		
19	17.84	19	17.31	19	16.89			19	16.53			19	16.23		
20	18.09	20	17.56	20	17.12			20	16.77			20	16.46		
21	18.33	21	17.79	21	17.35			21	16.99			21	16.68		
22	18.55	22	18.01	22	17.58			22	17.21			22	16.90		
23	18.76	23	18.23	23	17.79			23	17.42			23	17.11		
24	18.97	24	18.43	24	17.99			24	17.62			24	17.31		
25	19.16	25	18.63	25	18.19			25	17.82			25	17.50		
26	19.34	26	18.82	26	18.38			26	18.01			26	17.69		
27	19.52	27	19.00	27	18.56			27	18.19			27	17.87		
28	19.69	28	19.17	28	18.73			28	18.36			28	18.04		
29	19.85	29	19.33	29	18.90			29	18.53			29	18.21		
30	20.00	30	19.49	30	19.06			30	18.69			30	18.37		
		31	19.64	31	19.22			31	18.85			31	18.53		
		32	19.79	32	19.37			32	19.00			32	18.68		
		33	19.93	33	19.51			33	19.15			33	18.83		
		34	20.00	34	19.65			34	19.29			34	18.97		

9				10				12				14			
IMP	VPs	IMPs	VPs	IMPs	VPs	IM	VPs	IMP	VPs	IMP	VPs	IMP	VPs	IMP	VPs
0	10.00	31	18.25	0	10.00	31	18.00	0	10.00	31	17.56	0	10.00	31	17.19
1	10.41	32	18.40	1	10.39	32	18.15	1	10.36	32	17.71	1	10.33	32	17.34
2	10.81	33	18.55	2	10.77	33	18.30	2	10.71	33	17.86	2	10.66	33	17.49
3	11.20	34	18.69	3	11.14	34	18.44	3	11.05	34	18.00	3	10.97	34	17.63
4	11.58	35	18.83	4	11.50	35	18.58	4	11.38	35	18.14	4	11.28	35	17.77
5	11.94	36	18.97	5	11.85	36	18.71	5	11.70	36	18.28	5	11.58	36	17.91
6	12.29	37	19.10	6	12.18	37	18.84	6	12.01	37	18.41	6	11.87	37	18.04
7	12.63	38	19.22	7	12.51	38	18.97	7	12.31	38	18.54	7	12.16	38	18.17
8	12.96	39	19.34	8	12.83	39	19.10	8	12.61	39	18.66	8	12.44	39	18.29
9	13.28	40	19.46	9	13.14	40	19.22	9	12.90	40	18.78	9	12.71	40	18.41
10	13.59	41	19.58	10	13.43	41	19.33	10	13.18	41	18.90	10	12.97	41	18.53
11	13.89	42	19.69	11	13.72	42	19.44	11	13.45	42	19.02	11	13.23	42	18.65
12	14.18	43	19.80	12	14.00	43	19.55	12	13.71	43	19.13	12	13.48	43	18.76
13	14.46	44	19.90	13	14.28	44	19.66	13	13.97	44	19.24	13	13.72	44	18.87
14	14.74	45	20.00	14	14.54	45	19.76	14	14.22	45	19.34	14	13.96	45	18.98
15	15.00			15	14.80	46	19.86	15	14.46	46	19.44	15	14.19	46	19.08
16	15.26			16	15.05	47	19.96	16	14.70	47	19.54	16	14.42	47	19.18
17	15.50			17	15.29	48	20.00	17	14.93	48	19.64	17	14.64	48	19.28
18	15.74			18	15.52			18	15.15	49	19.74	18	14.85	49	19.38
19	15.97			19	15.75			19	15.37	50	19.83	19	15.06	50	19.47
20	16.20			20	15.97			20	15.58	51	19.92	20	15.26	51	19.56
21	16.42			21	16.18			21	15.79	52	20.00	21	15.46	52	19.65
22	16.63			22	16.39			22	15.99			22	15.66	53	19.74
23	16.83			23	16.59			23	16.18			23	15.85	54	19.83
24	17.03			24	16.78			24	16.37			24	16.03	55	19.91
25	17.22			25	16.97			25	16.55			25	16.21	56	19.99
26	17.41			26	17.16			26	16.73			26	16.38	57	20.00
27	17.59			27	17.34			27	16.91			27	16.55		
28	17.76			28	17.51			28	17.08			28	16.72		
29	17.93			29	17.68			29	17.24			29	16.88		
30	18.09			30	17.84			30	17.40			30	17.04		

16		20				24				28					
IMPs	VPs														
0	10.00	41	18.21	0	10.00	41	17.68	0	10.00	41	17.25	0	10.00	41	16.88
1	10.31	42	18.33	1	10.28	42	17.79	1	10.25	42	17.36	1	10.24	42	16.99
2	10.61	43	18.44	2	10.55	43	17.90	2	10.50	43	17.47	2	10.47	43	17.10
3	10.91	44	18.55	3	10.82	44	18.01	3	10.75	44	17.58	3	10.70	44	17.21
4	11.20	45	18.66	4	11.08	45	18.12	4	10.99	45	17.69	4	10.92	45	17.32
5	11.48	46	18.77	5	11.34	46	18.23	5	11.23	46	17.79	5	11.14	46	17.42
6	11.76	47	18.87	6	11.59	47	18.33	6	11.46	47	17.89	6	11.35	47	17.52
7	12.03	48	18.97	7	11.83	48	18.43	7	11.68	48	17.99	7	11.56	48	17.62
8	12.29	49	19.07	8	12.07	49	18.53	8	11.90	49	18.09	8	11.77	49	17.72
9	12.55	50	19.16	9	12.30	50	18.63	9	12.12	50	18.19	9	11.98	50	17.82
10	12.80	51	19.25	10	12.53	51	18.73	10	12.33	51	18.29	10	12.18	51	17.92
11	13.04	52	19.34	11	12.76	52	18.82	11	12.54	52	18.38	11	12.38	52	18.01
12	13.28	53	19.43	12	12.98	53	18.91	12	12.75	53	18.47	12	12.57	53	18.10
13	13.52	54	19.52	13	13.20	54	19.00	13	12.95	54	18.56	13	12.76	54	18.19
14	13.75	55	19.61	14	13.41	55	19.09	14	13.15	55	18.65	14	12.95	55	18.28
15	13.97	56	19.69	15	13.61	56	19.17	15	13.34	56	18.74	15	13.13	56	18.37
16	14.18	57	19.77	16	13.81	57	19.25	16	13.53	57	18.82	16	13.31	57	18.45
17	14.39	58	19.85	17	14.01	58	19.33	17	13.72	58	18.90	17	13.48	58	18.53
18	14.60	59	19.93	18	14.20	59	19.41	18	13.90	59	18.98	18	13.65	59	18.61
19	14.80	60	20.00	19	14.39	60	19.49	19	14.08	60	19.06	19	13.82	60	18.69
20	15.00			20	14.58	61	19.57	20	14.26	61	19.14	20	13.99	61	18.77
21	15.19			21	14.76	62	19.65	21	14.43	62	19.22	21	14.16	62	18.85
22	15.38			22	14.94	63	19.72	22	14.6	63	19.3	22	14.32	63	18.93
23	15.56			23	15.11	64	19.79	23	14.76	64	19.37	23	14.48	64	19.01
24	15.74			24	15.28	65	19.86	24	14.92	65	19.44	24	14.63	65	19.08
25	15.92			25	15.45	66	19.93	25	15.08	66	19.51	25	14.78	66	19.15
26	16.09			26	15.61	67	19.99	26	15.24	67	19.58	26	14.93	67	19.22
27	16.26			27	15.77	68	20.00	27	15.39	68	19.65	27	15.08	68	19.29
28	16.42			28	15.93			28	15.54	69	19.72	28	15.23	69	19.36
29	16.58			29	16.08			29	15.69	70	19.79	29	15.37	70	19.43
30	16.73			30	16.23			30	15.83	71	19.85	30	15.51	71	19.50
31	16.88			31	16.38			31	15.97	72	19.91	31	15.65	72	19.56
32	17.03			32	16.52			32	16.11	73	19.97	32	15.78	73	19.62
33	17.17			33	16.66			33	16.25	74	20.00	33	15.91	74	19.68
34	17.31			34	16.80			34	16.38			34	16.04	75	19.74
35	17.45			35	16.93			35	16.51			35	16.17	76	19.80
36	17.59			36	17.06			36	16.64			36	16.29	77	19.86
37	17.72			37	17.19			37	16.77			37	16.41	78	19.92
38	17.85			38	17.32			38	16.89			38	16.53	79	19.98
39	17.97			39	17.44			39	17.01			39	16.65	80	20.00
40	18.09			40	17.56			40	17.13			40	16.77		

WBF - VP SCALE (整数版)

VPs	Number of Boards							
	4	5	6	7	8	9	10	12
10-10	0	0	0	0	0	0	0	0-1
11-9	1-2	1-2	1-2	1-2	1-3	1-3	1-3	2-4
12-8	3-4	3-4	3-4	3-5	4-6	4-6	4-6	5-7
13-7	5-6	5-6	5-7	6-8	7-9	7-9	7-9	8-11
14-6	7-8	7-9	8-10	9-11	10-12	10-12	10-13	12-15
15-5	9-11	10-12	11-13	12-14	13-16	13-16	14-17	16-19
16-4	12-14	13-15	14-17	15-18	17-20	17-21	18-22	20-24
17-3	15-17	16-19	18-21	19-23	21-25	22-26	23-27	25-30
18-2	18-21	20-24	22-26	24-28	26-30	27-32	28-34	31-37
19-1	22-26	25-30	27-32	29-35	31-38	33-40	35-42	38-46
20-0	27+	31+	33+	36+	39+	41+	43+	47+

VPs	Number of Boards					
	14	16	20	24	28	32
10-10	0-1	0-1	0-1	0-1	0-1	0-2
11-9	2-4	2-4	2-5	2-5	2-6	3-7
12-8	5-8	5-8	6-9	6-10	7-11	8-12
13-7	9-12	9-12	10-14	11-15	12-17	13-18
14-6	13-16	13-17	15-19	16-21	18-23	19-24
15-5	17-21	18-22	20-25	22-27	24-29	25-32
16-4	22-26	23-28	26-31	28-34	30-37	33-40
17-3	27-33	29-35	32-39	35-43	38-46	41-50
18-2	34-40	36-43	40-48	44-53	47-57	51-61
19-1	41-50	44-53	49-60	54-65	58-71	62-76
20-0	51+	54+	61+	66+	72+	77+

Swiss Pairs

小数点第2位までのパーセンテージによる成績を下記の式でVPに換算する。

$$A = (\text{獲得\%} - 50\%) \times (\text{ボード数} / 7)$$

$$-2/9 \leq A \leq 2/9$$

$$A \geq 0 \text{ のとき } VP = -180A^2 + 85A + 10$$

$$A < 0 \text{ のとき } VP = 180A^2 + 85A + 10$$

VPは小数点第3位を四捨五入

VPs	Number of Boards		
	6	7	8
	% of available match point not exceeding		
10.00	50.00	50.00	50.00
10.01	50.01	50.01	50.01
...			
11.00	51.30 - 51.31	51.21	51.13
12.00	52.68	52.48 - 52.49	52.32
13.00	54.15	53.84	53.59 - 53.60
14.00	55.72 - 55.73	55.30	54.96
15.00	57.43 - 57.44	56.88 - 56.89	56.44
16.00	59.33 - 59.34	58.64	58.08 - 58.09
17.00	61.47 - 61.48	60.62 - 60.63	59.94 - 59.95
18.00	64.01 - 64.03	62.97 - 62.99	62.13 - 62.15
19.00	67.30 - 67.33	66.02 - 62.04	64.98 - 65.01
20.00	73.90 -	72.13 -	70.70 -

B-a-M + VP

Victory Point

VPs	Number of Boards	
	2	3 or more
	Total Scores	
3-3	0 - 50	0 - 80
4 - 2	60 - 220	90 - 320
5 - 1	230 - 510	330 - 740
6 - 0	520 -	750 -

Board - a - Match Point

Win	2
Tie	1
Lose	0

付表 2 ハンディキャップ表

SP	HC	SP	HC
0	0	59-74	10
1-2	1	75-93	11
3-5	2	94-115	12
6-9	3	116-140	13
10-14	4	141-170	14
15-20	5	171-200	15
21-27	6	201-240	16
28-35	7	241-280	17
36-45	8	281-350	18
46-58	9	351-	19

付表 3 ビディングシートの書き方

- (1) ビディングシートの使用するときコールに使用できる記号は次の通り。
 1 ~ 7 の数字と S、H、D、C、NT の組合せ。
 × (ダブル) ×× (リダブル)
 / (パス) // (オークション終了)
- (2) 記入は一定の書体、筆順、強さ、速さで行い、記入途中で考えることは許されません。パス (/) とダブル (×) は記入時に見間違われないようにするために筆順を一定にすることを推奨します。
 パス (/): 左下から右上に書く。
 ダブル (×): 左上から右下へ、次に左下から右上に書く。
- (3) コールを口に出してはいけません。
- (4) ビディングシートに書いたコール以外の方法で伝わった情報については不当な情報を適用します。
- (5) 規則でオークションの復唱を要求できない期間中は、ボードでシートを隠すなどしてビディングシートを見えないようにしておきます。

付表 4 ビディングボックスの使い方

- (1) ボックスから「ビッドしたいカードから後のカード」をひとまとめにして抜き出します。
- (2) パス、ダブル、リダブル、ストップ等は 1 枚ずつカードを引き出します。
- (3) カードはパートナーの方に向けてテーブルの上に置きます。2 巡目以降のカードはすべてのコールが見えるように少しずらして重ねて置きます。
- (4) 最後のパスまできちんと出さなければなりません。ビディングカードは崩したり動かしたりせずそのまま置いておきます。オープニングリードが表向きになったら、パス、ダブル、リダブルのカードを抜いて、残りのビディングカードをまとめてボックスに戻します。
- (5) プレイヤーはビディングカードに触れる前に自分のコールを決めていなくてはなりません。コールが行われたと認定されるのは、ビディングボックスからカードが明白な意図を持って抜き出されるときです。（「抜き出されるとき」とは掴んだビディングカードがビディングボックスに残ったカードから完全に離れた状態）。
最終的にコールが行われなかったと判断された場合は、不当な情報が伝わったとして裁定されます。
- (6) コールが行われたと認定されても、ディレクターが「意図していなかったコール」（つまり間違い）と認めたときはコールを訂正することができます。（ブリッジ規則第 25 条）

付表 5 ストップカードの使い方

ブリッジの規則第 73 条は「常に要求されるわけではないが、一様なテンポと一定不変の行動を常に維持することが望ましい。」と定められています。連盟では「スキップビッドの予告後」については下記の通り規定し、「オークションの第 1 ラウンド」「1 トリック目のプレイ」については一定の間を置くことを推奨します。

- (1) 各プレイヤーはスキップビッド（1 つ以上ジャンプしてビッドすること）をするときは「ストップ」コールをして、「次のプレイヤーに一定の間を置くように要請し、相手方のテンポの乱れに起因する不当な情報の交換を未然に防止する」ことを薦めます。これは相手方を保護するために行うものであると同時に結果として味方のためにもなるものです。
- (2) 「ストップ」コールの正しい方法は次の 2 通りがあります。
 - 1) 「STOP」カードをテーブルの自分の前に表を向けて出す。
 - 2) 「STOP」カードがないときは、口で「ストップ」と言う。
 スキップビッドの予告は常に行うか、常に行わないかに統一してください。
スキップビッドの予告の有無によりハンドの強弱などが伝わらないように気を付けます。
- (3) 「ストップ」コールがあったら、次の順番のプレイヤーはスキップビッドしたプレイヤーが「コールしてもかまいません」という意志表示をするまで自分のコールを待ってください。（5～8 秒）この後に「コールしてもかまいません」という意志表示の正しい方法は次の 2 通りです。

- 1) 「STOP」カードを引き下げる。
 - 2) 口で「どうぞ」と言う。
- 10 秒以上待っても意志表示がなければ督促できます。
 なおビッドの説明を求めるときは待たず、すぐに質問します。
- (4) スキップビッドの予告をしなかったり、予告後に間を置かなかつたとしてもそれだけで直接的なペナルティはありません。
 - (5) スキップビッドの予告がなかったとき、次のプレイヤーが自発的に 5~8 秒間待つのは完全に適法です。
 - (6) 同様に「オークションの第 1 ラウンド」に自発的に間を置く例としては、ミニ 1NT オープンなどがあります。

付表 6 アラートカードの使い方

- (1) アラートすべきコールをしたプレイヤーのパートナーが、
 - ・「ALERT」と印刷したカードを見せる。
 - ・「ALERT」と印刷したカードがないときは口で「アラート」と言う。
- (2) アラートしたプレイヤーには、アラートしたことが相手方に伝わったことを確認する責任もあります。
- (3) 同一のコールやビディングシーケンスでアラートをしたり、しなかったりしてはいけません。
- (4) 相手側のアラートをオークションの途中からでも拒否することができます。アラートを拒否されたときはアラートしてはいけません。これはそのラウンドの最後のボードまで続きます。
- (5) オークションの復唱はアラートも含めて行ってください。
- (6) プレイのコンベンション（リード、シグナル）はアラートしてはいけません。

付表 7 スクリーンの使い方

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

(1) 使用方法

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

使用手順は以下の通り。

- ・ノースがボードをビディングトレイに置く。

小窓を閉じて、ビディングトレイが小窓の下を行き来できるようにする。（小窓はオークション期間中は閉じたままにしておく）

- ・プレイヤーはカードをボードから取り出す。
- ・ビディングボックスを使用してコールを行う。
- ・プレイヤーは選んだコールをスクリーンの自分達の側だけから見えるようにビディングトレイに置く。
- ・プレイヤーの最初のコールは、ビディングトレイの左端に触れるように置き、それ以降のコールはその右側に見やすいように等間隔で重ねて置く。
- ・これらの動作はできる限り静かに行う。

スクリーンが使用されている場合は、トレイにカードを置いて手を離れたときにそのコールが行われたとみなされる。プレイヤーがパスをする意図でビディングカードを1枚以上トレイから取り除いた場合は実際にパスをしたとみなされる。

- ・同じ側の2人のプレイヤーがコールを行った後、ノースまたはサウスがビディングトレイをスクリーンの中央部の下から滑らせて、反対側のプレイヤーのみに見えるようにする。
- ・反対側のプレイヤーも同じような手順でコールを行い、ビディングトレイを戻す。この手順をオークションが終了するまで繰り返す。
- ・トレイを戻すときは、テンポをランダムに変えるのが望ましい。
- ・4人全員のプレイヤーがオークションの確認を行う機会を得た後（オークションの復唱を求める権利に相当する）ビディングカードをビディングボックスに戻す。
- ・トレイはディクレアラールサイドが取り除く。ボードはプレイ期間中を通してテーブルの中央に置く。
- ・正当なオープニングリードが表向きに出された後、4人全員にダミーのカードおよびそのトリックにプレイされたカードが見えるようにスクリーンの小窓を開く。
- ・ディフェンダーのカードが見えたが、スクリーンのためにディクレアラールからは見えなかった場合は、ダミーはそれを指摘することができる。

(2) アラートとその説明

- a) WBF Alerting Policy に定義されるアラートが必要なコールをしたプレイヤーは、スクリーンメイトに対してアラートし、そのパートナーはトレイがスクリーンの反対側に送られたときにアラートする。アラートはアラートカードをスクリーンメイトの最後のコールの上に置くことによって行い、アラートされたプレイヤーはアラートカードを返すことによってアラートを認識したことを伝える。プレイヤーは、筆記による質問により相手方のコールの説明を求めることができ、スクリーンメイトが筆記により答える。
- b) プレイヤーは、オークション期間中いつでもスクリーンメイトに対して、筆記により相手方のコールの完全な説明を求めることができる。回答も筆記で行う。
- c) オークションの終了からプレイの終了までの間、プレイヤーはコールの意味や受けた説明に関する情報をスクリーンメイトからのみ受ける。プレイ期間中の質問は小窓を閉じた状態で筆記により行い、答えの後で小窓を開ける。したがって、ディレクターはオークションおよびプレイ期間中に、スクリーンの反対側でプレイヤーに代わって質問をすることはできない。

- (3) スクリーンを使用している場合の調整に関する修正
- a) スクリーンの反対側まで伝わった違反行為は通常の規則が以下のように適用される。
 - i) 認められないコール（ブリッジの規則 35 条参照）は訂正しなければならない
 - ii) プレイヤーが規則違反を犯し、意図せずに（それ以外の場合は 23 条が適用されることがある）そのスクリーンメイトがトレイを反対側に送ってしまった場合は、規則により LHO がそのコールを受け入れることができる場合は、トレイを送った側がそのコールを受け入れたとみなされる。
 - b) 違反行為がスクリーンの反対側に伝わる前に、反則者またはそのスクリーンメイトはディレクターを呼ぶべきである。違法なコールを受け入れてはならず、調整なしに訂正しなければならない（ただし、(a)(ii)参照）。その他の違反行為はディレクターにより調整され、合法的なコールのみがスクリーンの反対側に送られる。規則の適用のために必要な場合を除いて、スクリーンの反対側のプレイヤーに違反行為があったことが伝わることはあってはならない。
 - c) プレイヤーが順番外のリードをしようとしたときは、スクリーンメイトはこれを防止するよう努めるべきである。順番外のオープニングリードはスクリーンが開いていなければ調整なしに取り消すことができる。それ以外の場合は：
 - i) スクリーンが開かれたがディクレアラ側側にその責任がなく、もう一方のディフェンダーが表向きにリードしていない場合は、54 条が適用される。
 - ii) ディクレアラ側がスクリーンを開いた場合はそのリードを受け入れたことになり、元々のディクレアラ側が実際のディクレアラ側となる。23 条が適用される場合がある。
 - iii) ディフェンダーの両方が表向きにリードした場合は正しくない方のカードがメジャーペナルティカードになる。
 - iv) ディクレアラ側がカードを見せた場合は 48 条が適用される。
 - d) アラート対象のコールがされた場合は(2)参照。
 - e) プレイヤーがコールを行うのに通常より時間をかけた場合、自らブレイクインテンポを指摘することは、反則行為とはならない。ただし、そのスクリーンメイトはそれを指摘してはならない。
 - f) トレイを受け取った側のプレイヤーが、ブレイクインテンポがあり、その結果不当な情報が伝わった可能性があると考える場合は 16 条 B 項 2 に従いディレクターを呼ぶべきである。これはオープニングリードが出されてスクリーンが開かれる前ならいつでも可能である。
 - g) (f)項の定めに従わなかった場合は、ディレクターはブレイクインテンポを指摘したのはそのパートナーであると判断するかも知れない。その場合、ブレイクインテンポはなく不当な情報もないと判断される可能性が高い。トレイを返すまでの時間が 20 秒以内の場合には通常ブレイクインテンポがあったとはみなされない。
 - h) ただし、プレイヤーがオークションのテンポを(1)使用方法に述べられているようにラ

ンダムに換えていなかった場合は、20秒以内にトレイが返った場合でもブレイクインテンポがあったとみなされる場合がある。