

## アラート規定の補足説明

### 1. アラート制度の目的：

ブリッジと言うゲームは、自分達のコールやプレイについての『事前にした取り決め』を相手側に対して完全に公開して行うゲームです。

ブリッジ規則第40条「パートナー間の了解事項」には、「各パートナーシップは、プレイ開始前にパートナー間の合意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」と規定されています。これに対処するために、

- ・参加者のレベルに合わせて、『競技会毎に使用できるコンベンションを制限』
- ・『コンベンションカードの携帯義務』
- ・『アラート制度』

があります。

近年、システム、コンベンションについての工夫がいろいろと進んで複雑多岐となり、『普通には理解できないと思われるコール』が多くなっています。これはコンベンションだけではなく、ナチュラルなコールでもそのトリートメントが標準的なものとは異なっているものも多くあります。

アラート制度は、相手側に味方の取り決め事項が『普通には理解できないと思われるもの』であることを知らせるための手続きであり、公平な競技条件とするために設けられたものです。

一方、道義的なブリッジプレイヤーは、味方の取り決めを完全に説明する義務があることを認識しており、かつ、この説明は全て相手方のためにするものであり、自分達のためには利用してはならないことを理解しています。

以上述べたアラート制度の目的を理解していれば、ブリッジ・テーブル上でのアラートに係わる問題は自然に解消するはずで

### 2. 具体的な補足説明：

アラートに係わる幾つかの質問に対して具体的に説明しましょう。

- 1) アラートすべきコールをアラートしなかった場合には、「間違っただ説明をした」とみなされます。しかし、「間違っただ説明をした」場合でも損害を与えなければ、損害を補償するためのスコア調整はされません。

また、「間違っただ説明をした」場合でも相手方がそのことを知っていたか、その疑いを持っていて質問するなどの指摘をしなかった場合には、損害を受けても補償されないことがあります。

- 2) 経験や技量を持つプレイヤーが、相手方が特別な取り決めをアラートしなかったと気付いた場合には、相手方のコンベンションカードを参照したり説明を求めることにより自ら対処できるので損害を受けたとの主張は認められません。

よくテーブル上で見かけますが、相手方のアラート忘れに気付いていて、それを理由にして後でディレクターを呼んでスコアを改善しようとする行為は大変、不適切です。

『アラートチャート』のアラートの要不要は、現在の標準的なビディングシステムやポピュラーなコンベンションをベースにした指針を示したものであり、その本質はアラートの目的を達成することにあります。即ち、この指針とアラートの有無が少しぐらい外れていても特殊な取り決めであることに相手方も気付いていれば、不公平な競技条件にはなりません。

なお、アラートすべきかどうか分からない場合は、アラートした方がよいでしょう。

一方、特殊な取り決めであることに全く気付いていない可能性のある経験の浅いプレイヤーに対しては、アラート制度を十分に機能させて、公平な競技条件を保たなければなりません。

- 3) アラートするプレイヤーは、相手方に対してアラートしたことを認識させる責任を負います。

形式的にアラートカードを出すだけでは不十分なこともあります。

相手方が目を反らして居るときにアラートカードを出しても目的を達成してはいません。

場合により「アラート」と口に出して伝えることも必要です。

- 4) あるコールがアラートされるべきであることを覚えているが、その意味を忘れてしまった場合でもアラートしなければなりません。

よく聞くセリフの「取りあえずアラートしておきます」は不適切です。パートナーに不確かな理解であることを不当に伝えているからです。「アラート」とだけ言い、説明を求められたらコンベンションカードを参照してもらおうとか、自発的にテーブルから離れてパートナーに説明してもらおうとよいでしょう。

- 5) パートナーがアラートすることを怠ったり忘れていても、オークションの間はその様な素振りを見せてはなりません。

また、パートナーが間違えている可能性があることを考慮に入れてはなりません。パートナーは単にアラートすることを忘れただけであり、正しい行動をしていると云う前提でオークションを続けなければなりません。

ディクレアラー側が説明間違いをした場合にはオークション終了時に訂正しなければなりません。

ディフェンダー側も同様ですが、プレイ終了後まで訂正することは出来ません。

- 6) 一般にアスキングタイプのビッドは、そのレスポンスもアラートが必要になります(事例の項目もご参照下さい)。

もし、最初のアスキングビッドについてパートナーがアラートしなかった場合でも、そのレスポンスをアラートすべきです。パートナーがそれによりコンベン

ションであったことに気付いたとしても止むを得ません。

パートナーは別にして貴方自身は正しい行動をとらなければなりません。

アラート制度の目的は特別な取り決めであることを相手方に知らせることにあります。

例：Pass - 1♠

2♣ - 2◇

Drury 2♣に対して、パートナーはアラートを忘れた場合でも貴方は2◇レスポンスに対してアラートします。

- 7) 取り決め事項についての説明を求められたら、取り決めた事項だけを過不足無く説明しなければなりません。これにはパートナーとの経験的に知り得たことも含まれます。

しかし、実際のハンドなどから推測できた事項や自分の解釈を説明すべきではありません。取り決めていないことは「取り決めなし」と答えるべきです。

パートナーがアラートしたことや説明により、自分のビッドが間違いであることに気付いた場合には、これは不当な情報になります。

「ビッドの間違い」は反則ではありませんが「不当な情報の利用」は反則です。この不当な情報が無かったものとしてオークションを続けなければなりません。

一方、取り決め事項は正しく説明されていて、単にビッドを間違えた場合は反則ではありません。多くの場合その相手側はよいスコアを得ますが、たまたま悪いスコアとなることもあり得ます。この場合は、単に偶然の不幸な出来事となります。

- 8) パートナーとの取り決め事項は、コンベンションカードに漏れなく記述してあるはずです。

従って、ラウンドの初めに相手方のコンベンションカードを見せてもらい、

「使用システム」や「INT オープンの強さ」などについての基本的な部分につ

いては理解すべきです。

これらの事項で問題が起きても、参照義務を怠ったことになり原則として救済はされません。

また、アラートされた場合に説明を求めるより、相手方のコンベンションカードを参照することで済みそうなことはカ

ードを参照すべきです。これにより、説明の求め方や説明の仕方のまずさにより、不当な情報の伝わるのが避けられます。

『相手方のコンベンションカードをもっと活用しましょう』

### 3. アラートの要不要の事例：

ここに示す例は「アラートチャート」の規定にあるアラートの要不要を具体的に説明したものです。これはアラートすべきかどうかのガイドラインであり、ビッドの意味が多くの人に知られている事項かどうかによりアラートの要不要は区分されています。

「アラート不要なものをアラート」したり「アラートを忘れた」場合でも多くの場合、問題はありません。相手方としてアラートすべきコールである可能性に気付いていた場合には、自分の利益を自ら守るための行動：コンベンションカード参照や質問することが要求されます。

一方、経験の浅い人が相手であると思われる場合等には、相手が特殊な意味を持ったコールであることに全く気付いていない可能性もあるので、より親切に知らせてあげる気持ちが大切です。

- |    |    |     |      |  |
|----|----|-----|------|--|
| 1) | 1♣ | (P) | 1♥?  | 1♣オープンに対して、ハンドが弱い場合♦スーツを飛ばしてメジャーをレスポンスする取り決めはアラート不要です。                               |
|    | 1♣ | (P) | 1♦/♥ | オープナーの1NTリビッドが4枚のメジャーを隠し得る場合にはアラートが必要です。2NTリビッドの場合はアラート不要です。                         |
|    | 1♣ | (P) | 1♦?  | <u>3325のハンドの場合などに2枚♦でレスポンスをする可能性がある場合にはアラートが必要です。</u>                                |
|    | 1♥ | (P) | 1♠?  | ♠が5枚保証の場合はアラートが必要です。   |
| 2) | 1♠ | (P) | 2♣?  | ゲームフォーシングの取り決めはアラート不要です。   |
| 3) | 1♥ | (P) | 1NT? | 1NTレスポンスがワンラウンド・フォーシングの場合にはアラートします。フラナリーを使用しているペアは、説明を求められたら4枚♠を持っている可能性のあることも説明します。 |
|    | 1♠ | (P) | 1NT  | フォーシング1NTに対するマイナーの2♣? リビッドが3枚  |
|    |    |     |      | スーツの可能性があってもアラート不要です。  |

- 1♥ (P) 1NT (P) 4枚♠5枚♥のハンドの場合などに2枚でマイナーズートのリビッドをする可能性がある場合にはアラートが必要です。  
2♣?
- 4) 1NT? 15-18 HCP 範囲から外れる 1NT オープンの場合、例えば 13-15 HCP であればラウンド開始時にプリアラートすると共に、実際に 1NT オープンした時点でもアラートします。
- 1NT (P) 2♣? 4枚または5枚のメジャーを尋ねるステイマンは、4枚メジャーを持っていることを保証しなくてもアラート不要です。一方、4枚のメジャーを尋ねるステイマン以外の場合、オープナーのリビッドはすべてアラートが必要です。
- 1NT (P) 2♣ (P) 4枚メジャーを持っていないことがある場合には、2NT をビッドした時点でアラートします。  
2◇ (P) 2NT?
- 1NT (P) 2♣ (P) ♣のサインオフの場合は同様に4枚メジャーを保証しないのでアラートします。  
2◇ (P) 3♣?
- 1NT (P) 3♣? 1NT オープン後の 3♣が5枚メジャーを尋ねている場合、アラートが必要です。
- 2NT (P) 3♣? 2NT オープン後の5枚メジャーを尋ねるステイマン 3♣はアラート不要です。オープナーの 3NT 以下のリビッドは全てアラートが必要です。また、4♣以上のビッドはディレードアラートの対象になります。
- 5) 2♥? ウィーク 2 オープンはアラート不要です。
- 2♥ (P) 2NT? ウィーク 2 オープンに対する 2NT レスポンスがインビテーション以上の強さのオーガストかフィーチャーの場合はアラート不要です。ナチュラルな場合もアラート不要です。ただし、インビテーション未満の強さの可能性を含む場合はアラートが必要です。
- 2♥ (P) 2NT (P) オープナーの答はアラートします。  
3◇?
- 2♥ (P) 3◇? ウィーク 2 オープンに対するニューズーツレスポンスがノンフォーシングの場合はアラートが必要です。

2♥ (Dbl) 3♦? ダブルやオーバーコール後のニュースーツレスポンスも同様に、ノンフォーシングの場合はアラートが必要です。

2♥ (3♣) 3♦?

6) 2♦/2♥? フラナリーはアラートが必要です。

2♦/2♥ (P) 2NT? フラナリーに対する 2NT レスポンスがアーティフィシカルな場合はアラートが必要です。2NT レスポンスがナチュラルな場合はアラート不要です。

7) 2♣? 強いアーティフィシカルな 2♣ オープンはアラート不要です。逆にナチュラルでもプレシジョン 2♣ やウィーク 2♣ はアラートが必要です。「強い」の定義はリスト A を参照して下さい。

2♣ (P) 2♦? ネガティブまたはウェイティングを示す 2♦ はアラート不要です。2♥ をスーパーネガティブに使っている場合も 2♦ はアラート不要です。

2♣ (P) 2♦ (P) レスポンダーがスーツを示す前にオープナーが NT ビッドした場合は、NT でオープンした後と同様になります。3♣ がステイマンやパペットステイマンの場合にはアラート不要です。

2NT (P) 3♣?

2♣ (P) 2♠ (P) レスポンダーがスーツを示した場合には、全てのコンベンションにアラートが必要です。3♣ がナチュラルの場合はアラート不要ですが、アスキングなどナチュラルではない場合にはアラートが必要です。

2NT (P) 3♣?

8) 1♣ (P) 1♥ (P) オープナーのリビッド以降で 4♣ 以上のビッドはその時点ではアラートしません。この様なビッドは、アラートしなくても通常、特殊な意味を持っています。

4♦?

オークションが終了しオープニングリードを選ぶ前に、まとめてアラートします。これを「ディレードアラート」と呼びます。

ディフェンダー側のビッドについても、オープニングリードが決まりダミーが開かれる前にアラートします。

1♣ (P) 1♥ (P) オープナーのリビッドが 4♣ 以上ではありません。従って、アラートします。

3♠?

- 1♣ (P) 1♥ (P) パスが特殊な意味を持っている場合には、ディレードアラート  
4♦ (Dbl) P? します。
- 9) 1♠ (P) 3♠? ダブルレイズがインビテーション未満のハンドを示す場合はアラートが必要です。
- 10) (1♣) 2♣? **すべての相手方のスーツのキュービッドはアラート不要です。**
- (1♦) 1♠ (P) 2♦?
- (1♥) 1NT (P) 2♥?
- (P) 1♦ (2♦)\* 2♥?  
\*2♦=メジャー2スーター
- 11) 1♣ (1♠) Dbl? **すべてのダブル、リダブルはアラート不要です。**
- 1♣ (1♦) Dbl? 一般的な定義と外れたネガティブダブル（両メジャーを保証しない）であってもアラート不要です。
- 12) 1♥ (2♦) 2♠? ナチュラルなスーツオーバーコール後のニュースーツレスポンス（ジャンプした場合も含む）がノンフォーシングの場合はアラートが必要です。ただし、パストハンドのときやゲームビッドの場合は除きます。
- 1♣ (1♦) 2♥?
- 13) 1♣ (Dbl) 1♠? テイクアウトダブル後のニュースーツレスポンスはフォーシング、ノンフォーシングどちらの場合でもアラート不要です。
- 1♠ (Dbl) 2♦?
- 14) 1♦ (1NT) 2♠? 1NT オーバーコール後のニュースーツレスポンスはフォーシング、ノンフォーシングどちらの場合でもアラート不要です。
- 1♦ (2NT)\* 3♠?  
\*2NT=♣&♥ 2スーターオーバーコール後のニュースーツレスポンスはフォーシング、ノンフォーシングどちらの場合でもアラート不要です。

- 15) 1♠ (Dbl) 3♠? 競り合いの場合のジャンプレイズは強さにかかわらずアラート不要です。
- 1♦ (Dbl) 3♦?
- 1♠ (2♥) 3♠?
- (1♥) 1♠ (2♥) 3♠?
- 16) 1♣ (P) 1♥ (P) インビテーション、バービッドいずれの取り決めでもアラート不要です。  
2♥ (P) 3♥?
- 17) 1♠ (P) 2♠ (P) ♣が通常3枚以上のゲームトライ（ロングスーツ、ヘルプスーツゲームトライ）はアラート不要です。頻繁に2枚でヘルプスーツゲームトライをする場合はアラートが必要です。  
3♣?
- 1♥ (2♣) 2♥ (3♣) ♠に関係なく、単なるインビテーションを示す場合にはアラートが必要です。  
3♦?
- 18) (1♠) P (P) バランシングポジションでの1NTが2スーターハンドを意味する場合にはアラートが必要です。  
1NT?
- P (1♠) P (P) パスした人の1NTオーバーコールが2スーターハンドを示す場合はアラート不要です。  
1NT?
- (1♣) P (P) 2♠? バランシングポジションでのジャンプがインターミディエイトハンドを示す場合はアラート不要です。（ダイレクトのジャンプオーバーコールがインターミディエイトハンドの場合にはアラートが必要です）
- 19) 1♣ (P) 1♠ (2♥) サポートダブルの関連で3枚♠を否定する場合でもアラート不要です。  
P?
- 1♣ (P) 1♥ (1♠) サポートダブルの関連で3枚♥を否定する場合でもアラート不要です。  
1NT?
- 1♣ (1♥) 1♠ (2♥) サポートダブルを使用している場合でも、パスはアラート不要ですが、説明を求められたら♠の枚数も正確に答えます。この例では1♠が5枚以上の♠を示す場合、パスが「2枚♠を否定している」のか「3枚♠を否定している」のかを説明します。  
P?