

ブリッジ用語集

2012 年 5 月 1 日全面改訂、競技委員会監修

(下線部は本年度改訂部分)

あ行

アーティフィシャルコール (Artificial Call)

名指ししたデノミネーション(NT・♠・♥・♦・♣)でプレイする意図以外の情報を伝えるビッド、ダブル、リダブル。または特別な約束のあるパス。「コール」参照。

アールエイチオー (RHO)

プレイヤの右手のオポネント。right hand opponent の短縮形。⇒「エルエイチオー」。

アイエムピー、またはインプ

(IMP=International Match Points)

チーム戦の採点スケールの 1 つ。2 つのテーブルのスコアを比較し、その点差を一定のスケールで別のスコアに換算する。全テーブルとのスコア比較による、IMP ペア戦もある。

アグリーメント (Agreement)

オークションのコールとディフェンスのリードとシグナルに関するパートナー間の明示的取り決め。

アスキングビッド (Asking Bid)

パートナーに対して、A の枚数、ハンドの強さなど、特定の情報を尋ねるビッド。

アストロ (Astro)

→コンベンション規定◎

1NT オープンに対するディフェンシブビッドの 1 つ。2♣=♥とマイナー、2♦=♠ともう 1 つのスーツを示す。

アスプロ (Aspro)

→コンベンション規定◎

1NT オープンに対するディフェンシブビッドの 1 つ。2♣=♥ともう 1 つのスーツ、2♦=♠とマイナーを示す。

アッパーカット (Uppercut)

一方のディフェンダーがパートナーのトランプトリックを昇格させる目的でラフすること。

アップサイドダウン (Upside-Down)

→コンベンション規定◎

スーツへの興味やカウントシグナルなどを、通常とは逆にプレイする取り決め。(高いカードをプレイすると、ノンカモンや奇数枚などを示す。)

アティチュードシグナル (Attitude Signal)

プレイされたスーツへの興味をパートナーに知らせるディフェンスのシグナル。通常は高いカードをプレイすると興味があることを示す。

アドバンサー (Advancer)

オポネントのオープンの後、自分達の側で最初にパス以外のコール(オーバーコールやテイクアウトダブル)をしたプレイヤのパートナー。

アナー (Honor)

① Ace, King, Queen, Jack, 10 のこと。⇒「スポットカード」。

②アナーカード、絵札。

アナーシークエンス (Honor Sequence)

カードがランクの順に 2 枚以上続いていて、その 1 番高いカードがアナーの持ち方。

アナーをスプリットする (Splitting Honors)

オポネントのリードに対して 2 枚以上のアナーシークエンスから、アナーの 1 枚をプレイすること。例: KQ6 から K か Q をプレイすること。

アベレージスコア (Average Score)

競技会での 1 ディールまたは単(複)数セッションでの平均スコア。

アボイダンス (Avoidance)

特定のオポネントにリードが入ることが不可能あるいは困難、または入ってもオポネントが得をしないことを狙うディクレアラのプレイ。

アラート (Alert)

パートナーが特殊な取り決めのコールをした際に、オポネントに対して注意を喚起す

る行為。テーブルのアラートカードを使い、無い場合には口で「アラート」と言う。オポネントはコールまたはプレイする順番に、アラートをしたプレイヤーに対して説明を求めることができる。「ディレードアラート」、「プリアラート」参照。

アラートカード (Alert Card)

パートナーのコールに対してオポネントに注意を喚起する目的で使用するカード。競技会では各テーブルに常備されている。使用方法に関しては HANDBOOK「競技会での手続き」参照。

アンダートリック (Undertrick)

コントラクトの達成に足りないトリック数。
⇒「オーバートリック」。

アンダービッド (Underbid)

- ①メイクできるより低くビッドすること。
⇒「オーバービッド①」。
- ②正当なハンドの評価より低くビッドすること。

アンダーラフ (Underruff)

あるトリックでトランプでラフがあった後に、それよりも低いトランプでラフすること。
⇒「オーバーラフ」。

アンダーリード (Underlead)

下打ち。持っているスーツから、最高位ではないカードをリードすること。

アンチフラナリー (Anti-Flannery)

→コンベンション規定④

2◇(2♥/2♠)オープンが、♠ 5 枚と♥ 4 枚を示すコンベンション。

アンバランスハンド (Unbalanced Hand)

スーツの分配が偏ったハンド。⇒「バランスハンド」。

アンパストハンド (Unpassed Hand)

オープニングビッダーの後ろに位置しているハンド。従って、たとえオープニングビッドの直後でパスをしたとしても、オープンするのに十分な強さのハンドを持っている可能性がある。⇒「パストハンド」。

アンビッドスーツ (Unbid Suit)

オークション中にだれもビッドしなかったスーツ。

アンブロッキング (Unblocking)

後にブロックすることを防ぐ目的で、故意に、ハイカードをプレイまたはディスカードすること。⇒「ブロッキング」。

アンユージュアル・オーバー・アンユージュアル (Unusual Over Unusual)

→コンベンション規定④

パートナーのスーツに対して相手方がアンユージュアルな NT で介入した場合、相手方の 2 つのスーツのキュービッドがそれぞれパートナーズーツのリミットレイズ以上のハンドとアンビッドスーツを持つ強いハンドを示す。

アンユージュアルノートランプ

(Unusual Notrump)

→コンベンション規定④

競り合いのビッドで 2 スターを示すアーティフィシヤルなノートランプビッド。

- ① 1 の代のスーツに対する 2NT のオーバークールやパストハンドの 1NT オーバークールが 2 スターを示すコンベンション。
- ② ノートランプのビッドが、ビッド経過からアンビッド 2 スターなどを示すコンベンション。

イコールレベルコンバージョン

(Equal-Level Conversion)

「ミニマムイコールレベルコンバージョン」と同義。

インタービナー (Intervenor)

オポネントのオープンの後、ダブル、オーバークールまたはキュービッドでオークションに介入するプレイヤー。アドバンサーのパートナー。

インテリアシークエンス (Interior Sequence)

アナーシークエンスに、続いていない高いアナーが付いている持ち方。例：「AJ10」はインテリアシークエンス。「J10」はシークエンスだが、A とはシークエンスになっていない。

イントラフィネス (Intra Finesse)

片側のオポネントのカードに対してフィネスをした後、引き続き反対側のオポネントのカードに対するフィネスを試みるプレイ。例：ダミーに A93、ディクレアララーに K864

とあるとき。左手は 102 ダブルトン。最初に 4 をリードして、左手が 2 をフォローしたら、ダミーから 9 を引いて、J に負ける。この後、A を取って、左手の 10 を落とした後、右手の Q を K8 でフィネスする。

インバーテッドマイナーレイズ

(Inverted Minor Raises)
→コンベンション規定④

マイナーオープンに対して、シングルレイズはインビテーション以上の強いハンド、ダブルレイズはディフェンス向きでない弱いハンドとするトリートメント。

インビテーション (Invitation)

パートナーをゲームまたはスラムへ誘うコール。

ウィーク 2 (Weak Two Bids)

5 ～ 10HCP で通常 6(5) 枚カードを示す 2 の代のオープン。

ウィナー (Winner)

トリックを勝てる、または勝てると期待されるカード。⇒「ルーザー」。

ウェイティングビッド (Waiting Bid)

自分のハンドを示すよりも、パートナーからの情報を引き出すことを目的とする便宜的なビッド。

ヴィエナクー (Vienna Coup)

スクイズの準備としてなされるアンブロッッキングプレイ。

エクスクルージョン RKCB (Exclusion RKCB)

ボイドスーツのエースを除いて答える RKCB。レスポンスは 0314 が主流だが 1430 もある。ボイドウッド。

エイコールシステム (Acol System)

英国発祥のシステム。4 枚メジャー、ウィーク NT、エイコール 2 等で構成され様々なバリエーションがある。アコールシステムともいう。

エグジットカード (Exit Card)

ハンドから安全にリード権を手放す(負ける)ことのできるカード。

エスオーエスリダブル (SOS Redouble) →コンベンション規定④

ペナルティダブルがかかった状態 (ペナル

ティパスされた状態を含む) で、他のデノミネーション (NT・♠・♥・♦・♣) にテイクアウトすることをパートナーに求めるリダブル。レスキューリダブル。

エスタブリッシュ (Establish)

オポネントのガードまたはウィナーを追い出して、カードを昇格させること。

エルエイチオー (LHO)

プレイヤーの左手のオポネント。left-hand opponent の短縮形。⇒「アールエイチオー」。

エリミネーション (Elimination)

オポネントのハンドから安全なエグジットカードを無くすプレイ。多くの場合はスローインプレイの準備として為される。

エンカレッジ (Encourage)

①「カモンシグナル」と同義。⇒「ディスカレッジ」。

②より高いコントラクトへの到達をパートナーに勧めるビッド。

エンクリプテッドシグナル

(Encrypted Signal)

オポネントには判別できない方法で、パートナーだけに情報を伝えるディフェンスのシグナル。JCBL を含む多くのブリッジ団体では禁止されている。

エンドプレイ (Endplay)

オポネントの不利になるリードを出させること。または、そうなるカードの配置。スローインプレイ。広義にはトランプクーとスクイズも含まれる。

エントリー (Entry)

①トリックを勝つことによって、ハンドがリード権を得ることのできるカード。

②競技会の申し込み。

オーガスト (Ogust)

→コンベンション規定④

ウィーク 2 オープン後の 2NT アスキングに対して、トランプの内容とハンドの強さをステップで答えるコンベンション。

オークション (Auction)

コントラクトを決めるためにプレイヤーがビッドをすること。ブリッジディールの最初の段階。

オーバーコール (Overcall)

オポネントがオープニングビッドした後にビッドすること。

オーバーテイク (Overtake)

エントリーの関係から、パートナーがプレイしたカードを上回る高いカードをプレイすること。

オーバートリック (Overtrick)

コントラクトに必要なトリック数以上にディクレアラーが勝ったトリック。⇔「アンダートリック」。

オーバービッド (Overbid)

- ①パートナー間でメイクできるよりも多くビッドすること。⇔「アンダービッド」。
- ②(結果はともかく)不適當に高くビッドすること。

オーバーラフ (Overruff)

あるトリックでラフがあった後に、それよりも高いトランプでラフすること。上切り。⇔「アンダーラフ」。

オープニングビッド (Opening Bid)

オークションにおけるパス以外の最初のコール。

オープニングリード (Opening Lead)

コントラクト決定後、ディクレアラーの左手の人がプレイする最初のリード。

オッドイーブンシグナル(Odd-Even Signal)

プレイするカードの偶数・奇数によって情報を伝えるディフェンスのシグナル。奇数のカードをフォロー（またはディスカード）した場合はカモン、偶数の場合はノンカモンと同時にスーツプリファランスを示す。

オッドイーブンファーストディスカード

(Odd-Even First Discards)
→コンベンション規定◎

オッドイーブンシグナルを最初のディスカードの機会に使用するディフェンスのシグナル。

オフENSE (Offense)

コントラクトを取った側のペア。⇔「ディフェンス①」。

オフサイド (Offside)

特定のカードが不利に配置されている状態。

⇔「オンサイド」。

オブビアスシフトプリンシプル

(Obvious Shift Principle)

第1トリックにサードハンドがスーツへの興味をシグナルでプレイする状況で、「特定のスーツ（通常はダミーの最も弱いスーツ）」へのシフトを示すときにはノンカモンを、そうでなければカモンをプレイするディフェンスのシグナル。「特定のスーツ」の決め方はパートナー間の約束による。

オブリガトリーフィネス

(Obligatory Finesse)

オポネントのハイカードがドロップすることを期待して、スモールでダックするプレイ。例：ディクレアラーにKの4枚、ダミーにQの4枚があるとき、最初は低いカードをダミーに向けてリードして、Qが勝ったら、次は両側のハンドから低いカードをプレイする。

オプションダブル (Optional Double)

→コンベンション規定⑩

パートナーとの約束に基づき、ペナルティとしてパスするか、ビッドするかの判断を委ねるダブル。

オポネント (Opponent)

対戦相手側のプレイヤー。

オンサイド (Onside)

特定のカードが有利に配置されている状態。⇔「オフサイド」。

か行

カーディング (Carding)

- ①ディフェンス側がプレイしたカードの意味に関するパートナー間の合意の全て。
- ②ディフェンス側がカードをプレイする順序の選択。シグナリングともいう。

カード (Card)

ブリッジで使う4つのスーツ、各13枚、合計52枚の1枚。

カウンティング (Counting)

- ①自分のハンドの HCP、ウィナー数、あるいはルーザー数を数えること。
- ②プレイやディフェンスにおいて、すでにプレイされたカードから、オポネントやパートナーの持っているディストリビューションやハイカードを推測すること。

カウントシグナル (Count Signal)

スートの長さをパートナーに伝えるディフェンスのシグナル。高いカードをプレイすると偶数枚を、低いカードをプレイすると奇数枚を示す。

カナッペ (Canape)

→コンベンション規定④

短いスートを長いスートよりも先にビッドする取り決め。

カバー (Cover)

同じトリックで前にプレイされたカードよりも高いカードをプレイすること。オポネントのカードの直後に高いカードをプレイする場合に使われることが多い。ディクレアラがダミーに「カバー」と指示した場合は、ディフェンダーのカードに勝てるダミーのカードのうちで1番低いものをプレイする。

カペレッティ (Cappelletti / Hamilton)

→コンベンション規定⑥

1NT オープンに対するディフェンシブビッドの1つ。2♣=何かのスーツでオーバーコールしたいハンド、2♦=メジャー2スーター、2♥=♥とマイナー、2♠=♠とマイナーを示す。

カペレッティモディファイド

(Cappelletti-Modified / Helms II)

→コンベンション規定⑥

1NT オープンに対するディフェンシブビッドの1つ。2♣=マイナーの1スーターかメジャーとマイナーの2スーター、2♦=メジャー2スーター、2♥=♥、2♠=♠を示す。

カモンシグナル (Come-On Signal)

パートナーのリードに対して、リードされたスートの継続を求めるディフェンスのシグナル。高いカードをプレイすると継続に興味があることを示す。ディスカードの際には、ディスカードしたスートへの興味があることを示す。⇒「ノンカモンシグナル」。

カラフルキュービッド (Colorful Cuebid)

→コンベンション規定⑧

オポネントの1の代のスートオープンに対するキュービッドが、同色のアンビッド2スートを示すコンベンション。

ガード (Guard)

「ストッパー」と同義。

ガーバーコンベンション

(Gerber Convention)

→コンベンション規定④

4♣のビッドでAの枚数をアスキングするコンベンション。レスポンスは：4♦=0か4枚、4♥=1枚、4♠=2枚、4NT=3枚。4♣ビッダーが続いて5♣をビッドすると、Kの枚数のアスキングになる。ジョン・ガーバーにより考案された。

キーカードブラックウッド

(Blackwood -Keycard / Keycard Blackwood)

ブラックウッドコンベンションの変形。トランプのKを5枚目のAとして数える。

キックバック (Kickback)

4の代でアグリーしたスートのひとつ上のビッドをRKCBとして扱う取り決め。

キャッシュ (Cash)

勝てるカードをプレイすること。トリックを勝つこと。

キャッシュアウト (Cash Out)

取れるウィナーをすべて取りきること。

キュービッド (Cuebid)

①オポネントが示したデノミネーション (NT・♠・♥・♦・♣)のビッド。オークション経過によってサポートを表したり、ハンドの強さを示したり、ストッパーを尋ねる意味となる。

②トランプが合意した後にスラムを狙うサイドスートのビッド。ビッドしたスートのコントロールを示す。コントロールビッドともいう。

切り札 (Trump)

「トランプ①」と同義。

ギャンブリング3NT (Gambling 3NT)

→コンベンション規定⑧

ソリッドな7枚以上のマイナースートを示す3NTオープン。

クー・アン・パッサン (Coup En Passant)

高いトランプの左手に位置する低いトランプを、サイドスーツをリードすることによってウィナーとするプレイの方法。

クイックトリック (QT = Quick Trick)

プレイの早い段階でトリックを取ると思われるハイカードの持ち方。1つのスーツでは2QTまでしか数えない。2QT=同じスーツのAK、1½ QT=同じスーツのAQ、1QT=A または同じスーツのKQ、½ QT=Kx。

クイックルーザー (Quick Loser)

オポネントにリード権が渡るとすぐに取りられるルーザーのこと。

クオンティタティブ (Quantitative)

量的。オークションで特定のカードの有無ではなく、ハイカード点でのハンドの強さの評価。

クリスクロス (Criss Cross)

→コンベンション規定⑧

マイナーオープンに対するレスポンスで、マイナースーツでのジャンプシフトがレイズを示すコンベンション。

クレーム (Claim)

特定のトリック数を取ること(クレーム)または取られること(コンセッション)をプレイの途中で宣言すること。取り/取られの宣言。

クロスラフ (Crossruff)

パートナー間で相互にラフをするプレイ。

グランドスラムフォース

(Grand Slam Force)

→コンベンション規定④

トランプスーツが合意した後 5NTへジャンプして、パートナーにトランプの3トップアナー (A、K、Q) のうち2枚あったらグランドスラムをビッドすることを求めるコンベンション。

ゲームコントラクト (Game Contract)

トリック点が少なくとも100点になるコントラクト。例:3NT、4♥、5♣等。

ゲームフォーシング (Game Forcing)

ゲームコントラクトまではオークションを継続するようパートナーに求めるビッド。

ゲス (Guess)

推測すること。

コール (Call)

ビッド、ダブル、リダブル、パスのすべて。

コールド (Cold)

(コントラクトが)簡単にメイクできることを示す。メイク確実な。

個人戦 (Individual)

個人で競うデュプリケートブリッジの対戦方式。ラウンド毎に違うパートナーが指定される。採点方式はペア戦に準ずる。

コミック 1NT(Comic 1NT Overcall)

→コンベンション規定⑩

1NT オーバーコールが、強いバランスハンドまたは弱い1スーターを示すコンベンション。

コンストラクティブ (Constructive)

一定のハンドの強さを状況に応じて示す(ビッド)。

コントラクト (Contract)

ダブル、リダブルの有無を問わず、ディクレアラー側が最後のビッドで宣言した数のトリックを宣言したデノミネーション(NT・♠・♥・♦・♣)で取る約束。

コントロール (Control)

一般には、あるスーツでオポネントに即座に1～3トリック勝たれるのを防ぐ持ち方。ファーストラウンドコントロール=A またはトランプコントラクトでのボイド、セカンドラウンドコントロール=K またはトランプコントラクトでのシングルトン、サードラウンドコントロール=Q またはトランプコントラクトでのダブルトン。

コントロールを失う (Lose Control)

ディクレアラーのハンドに十分な枚数のトランプが残っていないために、ディフェンダー側がウィナーを取ることを防げない状態。

コントロールを保つ (Maintain Control)

オポネントがリード権を取って、コントラクトをダウンさせるトリックがある場合に、そのトリックを取られることを防ぐのに十分な枚数のトランプをディクレアラーが持っている状態。

コンベンショナルコール (Conventional Call)

「アーティフィシャルコール」と同義

コンベンション (Convention)

①パートナー間の合意により、直接に表したデノミネーション(NT・♠・♥・♦・♣)に関係なく特定の情報を伝えるコール。

②パートナー間の合意により、特定の情報を伝えるディフェンスのリードとシグナル。

コンベンションカード (Convention Card)

パートナー間の取り決めに記載したカード。競技会では所持義務がある。デュブリケートブリッジの規則 2017 年版では「システムカード」。

コンペティティブダブル

(Competitive Double)

→コンベンション規定⑧

「パスしたくないが自分のハンドを示す適当なビッドがない」ことを示すダブル。

コンペティティブビディング

(Competitive Bidding)

対戦双方がコントラクトを競り合うオークション。オープニングビッドをした側から見て、オポネントに介入されたオークション。

ゴールデンフィット (Golden Fit)

パートナーと合わせて同じスーツのカードが少なくとも 8 枚あること。

5枚メジャーシステム

(Five-Card Major System)

1 の代のメジャーオープンが 5 枚以上の長さのスーツを示すシステム。

さ行

サートウントリック (Certain Trick)

「シュアトリック」と同義。

サードアンドフィフス (Third and Fifth)

3 枚または 4 枚のスーツからは上から 3 番目を、それ以上の長さのスーツからは 5 番目をプレイするリードの約束。

サードハンド (Third Hand)

①ディーラーから始まって、ビッドする順番

が 3 番目のプレイヤ。

②トリックで 3 番手にプレイするプレイヤ。

サードフロムイーブン、ローフロムオッド

(Third from Even, Low from Odd)

偶数枚の長さのスーツからは上から 3 番目を、奇数枚の長さのスーツからは最も低いカードをプレイするリードの約束。

サイキックビッド (Psychic Bid)

アナーの強さやスーツの長さを、パートナー間の約束から故意かつ大幅に偽るビッド。通称「サイク」。

サイドスーツ (Side Suit)

①ビッドしたプレイヤが持つ、最初にビッドしたスーツ以外の 4 枚以上のスーツ。

②ディクレアラ側側のトランプ以外で 4 枚以上のスーツ。

サインオフビッド (Sign-Off Bid)

パートナーにパスすることによってオークションの終了を提案したビッド。「バービッド」参照。

サウンド (Sound)

ビッドした内容が堅実なこと。例：比較的、堅固な持ち方のスーツでのプリエンプティブオープンサウンドであるというように表現される。⇒「ライト」。

サクリファイス (Sacrifice)

オポネントのゲーム、スラム等のコントラクトを落とせそうもないとき、いずれにしても得点されるので、オポネントの得点を少しでも少なくしようという試みで、ダウンを承知でビッドすること。

サポート (Support)

パートナースーツに応援があること。または、パートナースーツをレイズすること。

サポートダブル (Support Double)

→コンベンション規定⑧

オーバーコールに対するオープナーのダブルが、パートナーがレスポンスしたスーツの 3 枚サポートを示すコンベンション。パートナーが 5 枚スーツを示した場合に 2 枚サポートを示す約束もある。

サンドイッチ 1NT (Sandwich 1NT)

→コンベンション規定⑥

パスしていない状態で、左手のオポーネントがオープンして右手のオポーネントがレスポンスした後、1NT オーバーコールがアンビッド 2 スターを示すコンベンション。

シーケンス (Sequence)

ランクの順に 2 枚以上続いているカードの持ち方。

シート (Seat)

ポジションと同義。

シェイプ (Shape)

あるプレイヤーが持っているハンドの形。

シェンケン 2◇ (Schenken 2◇ Opening)

→コンベンション規定⑥

ストロングオープンの一種で、パートナーの持っている A を示すように求める。

シグナル (Signal)

ディフェンダーがパートナー間の取り決めにより情報交換をするコンベンショナルなプレイ。

システム (System)

「ビディングシステム」参照。

システムオン／オフ (System On / Off)

競り合いのビッドでも競り合っていないときと同じ意味でコンベンションを使用する場合にはシステムオン、逆に、競り合いのビッドでは特定のコンベンションを使用せず意味をナチュラルに戻す場合にはシステムオフと言う。

シフト (Shift)

- ① 違うスーツをリードすること。
- ② 新しいスーツをビッドすること。

シャットアウトビッド (Shut Out Bid)

「プリエンプティブビッド」と同義。

シャッフル (Shuffle)

無作為のディストリビューションを得るために混ぜ合わせること。

シュアトリック (Sure Trick)

必ず勝つはずのトリック。

ショートクラブ (Short Club)

- ① 2 枚以下の♣スーツで 1♣オープンすること。(1◇オープンを 4 枚以上の約束にしてい

るシステムで用いられることが多い。)

- ② 3 枚の♠スーツで 1♠オープンすること。(4 枚メジャーでオープンしないシステムで用いられることが多い。)

ショーツスーツゲームトライ

(Short Suit Game Try)

フィットが見つかった後にシングルトンやボイドを示してゲームに誘うビッド。

ショートダイヤモンド (Short Diamond)

- ① 2 枚以下の◇スーツで 1◇オープンすること。
- ② 3 枚の◇スーツで 1◇オープンすること。(4 枚メジャーでオープンしないシステムで用いられることが多い。)

ショウアウト (Show Out)

プレイ中、同種のスーツがないため、フォローできない最初の機会。

昇格 (Promotion)

高いランクのカードがプレイされた後で、それより低いランクのカードがトリックを勝つことができるようになること。

シリアス 3NT (Serious 3NT)

3 の代でのメジャースーツのフィット直後、ゲームフォーシングの強さを保証している場合、3NT でスラムへの強い興味を示す取り決め。

シングルダミー (Single Dummy)

ダミーと自分のハンドしか見えていない状態。「ダブルダミー」参照。

シングルトン (Singleton)

あるスーツの持ち札が 1 枚の持ち方。ステイツフ。

シングルレイズ (Single Raise)

パートナーのデノミネーション(NT・♠・♥・◇・♣)を 1 つレイズすること。

シンプルスクイズ (Simple Squeeze)

1 人のオポーネントに 2 つのスーツで作用するスクイズ。

ジャコビー 2NT (Jacoby 2NT)

→コンベンション規定⑥

メジャーオープンに対して 2NT レスponse で 4 枚以上のサポートを持つ上限のないフォーシングレイズを示すコンベンション。

ジャコビートランスファー

(Jacoby Transfers)
→コンベンション規定⑧

ナチュラルな 1NT または 2NT のオープン
の後、最低のレベルの◇ビッドが♥スーツ、
♥ビッドが♠スーツを示すコンベンション。

ジャンプシフト (Jump Shift)

新しいスーツでのジャンプビッド。

ジャンプレイズ (Jump Raise)

パートナーのデノミネーション (NT・♠・
♥・◇・♣) をジャンプしてレイズすること。

順番外のコール (Call Out of Rotation)

自分のコールの順番ではないときにパス、
ビッド、ダブル、リダブルをすること。

順番外のリード (Lead Out of Turn)

自分のリードの順番ではないときにカード
をプレイすること。

上告 (Appeal)

ディレクターの裁定に再検討を要請するこ
と。手続きが取られると上告委員会が招集さ
れる。

上告委員会 (Appeals Committee)

上告案件を審議する臨時委員会。国際試合
の大会期間中は常設される。「ブリッジの規
則」の解釈に基づくディレクターの裁定を覆
すことはできない。

スーツ、またはスート (Suit)

①カード 1 組を 4 つに分けたものの 1 つ。♠,
♥, ◇, ♣ の 4 種類。

②切り札のある状態。例：スーツコントラク
ト。

スーツパターン (Suit Pattern)

1 人のプレイヤーのハンドの持ち方の種類。
4・3・3・3 から 13・0・0・0 まで 39 種類のパター
ンがある。

スーツプリファランスシグナル

(Suit Preference Signal)

プレイしたカード以外のスーツに対する興
味を示すディフェンスのシグナル。高いカー
ドをプレイすると上のランク、低いカードを
プレイすると下のランクへの興味を示す。

スイス (Swiss)

②→コンベンション規定⑩

①競技会の対戦方式の 1 つ。途中経過のスコ
アが近い対戦相手が選ばれる。

② 1 の代のメジャーのオープンに対する
4♣/4◇のレスポンスが強いレイズを示すコン
ベンション。

スイッチ (Switch)

②→コンベンション規定⑩

①「シフト①」と同義。

② 1 の代のスーツのオープンに対してスー
ツによるオーバーコールが入った場合、残りの
2 つのスーツについてその意味を交換してレ
スポンスするコンベンション。

スキップビッド (Skip Bid)

ジャンプビッド。スキップビッドをする際
はテーブルのストップカードを使いオポーネ
ントのテンポの乱れを防ぐことが推奨されて
いる。

スクイズ (Squeeze)

オポーネントに必要とするカードを捨てざ
るを得なくさせるプレイ。

スクエアハンド (Square Hand)

四角い。転じて、4333 のハンドのこと。

スクリーン (Screen)

テーブル上を N-E 側と S-W 側に分ける仕
切り。選手権試合等で使用され、オークショ
ン中は閉めて、プレイ中は開けることができ
る構造になっている。

スコア (Score)

ディール、ラウンド、セッションまたは競
技会での得点。

スティッフ (Stiff)

「シングルトン」と同義。

ステイマンコンベンション

(Stayman Convention)

→コンベンション規定④

1NT (2NT) オープンに対して、2♣ (3♣)
のレスポンスで 4 枚のメジャースーツを尋ね
るコンベンション。パペットステイマン
(Stayman-Puppet / Puppet Stayman) やツーウ
エイステイマン (Stayman - Two-Way /
Two-Way Stayman) などの派生形もある。ジ
ョージ・ラピーの考案だが、発表したサミュ

エル・ステイマンの名前で呼ばれている。

ストッパー (Stopper)

あるスーツでオポネントに多くのトリックを取られることを防ぐ(ことが期待できる)持ち方。A, Kx, Qxx 等。ガード。

ストップカード (Stop Card)

スキップ (ジャンプ) ビッドする際、オポネントのテンポの乱れを防ぐ目的で使われるカード。競技会では各テーブルに常備されている。使用方法に関しては HANDBOOK「競技会での手続き」参照。

ストリッププレイ (Strip Play)

①オポネントからエグジットカードを奪うプレイ。

②ダミーとディクレアラーのハンドから特定のスーツを無くすプレイ。オポネントがそのスーツをリードするとラフアンドディスカードになる。

ストロングクラブシステム

(Strong Club System)

強いハンドをアーティフィシヤルな 1♣でオープンするシステムの総称。ブルークラブ、プレジジョンクラブ等が有名。

ストロングツースビッド (Strong Two Bid)

1人でゲームのできる強さのあることを示す2の代のオープン。通常は最低3.5クイックトリックあり、4ルーザー(マイナーは3ルーザー)以内のハンドを示す。

スプリット (Split)

①同格の複数枚のカード(通常は絵札)から1枚をプレイすること。

②「ブレイク」と同義

スプリンター (Splinter)

→コンベンション規定⑥

特定のスーツのシングルトンまたはボイドを示すコンベンショナルレイズ的一种。

スポットカード (Spot Card)

9以下のカードのこと。⇒「アナー」。

スマザープレイ (Smother Play)

エンドプレイの一種。オポネントのランプがフィネスにかかる位置にあるが、フィネスにかける高いランプよりも枚数が多いときに捕まえる方法。例：切り札は♠。ダミ

ーに♠A♥A、ディクレアラーに♠QJ、左手に♠K10がある。右手が♦AKからリードすると、左手の♠Kが捕まる。

スミスエコー (Smith Echo)

→コンベンション規定⑦

ノートランプコントラクトに対するディフェンスのシグナル。ディクレアラーがプレイしたスーツにフォローする際に、オープニングリードされたスーツへのカモンまたはノンカモンを示す。

スモーレントランスファー

(Smolen Transfer)

→コンベンション規定⑧

1NT-2♣-2♦の後、2または3の代のメジャーが、ビッドしたメジャー4枚ともう一方のメジャー5枚を示すコンベンション。

スラム (Slam)

6の代(スモールスラム)、7の代(グランドスラム)のコントラクト。

スリースーター (Three-Suiter)

4枚以上のスーツが3つあるハンド。

4-4-4-1ないし、5-4-4-0の持ち方。

スルーストレngth (Through Strength)

ディクレアラーの左手のディフェンダーはダミーの強いスーツをリードする。ディフェンスの大ざっぱな目安。

スレットカード (Threat Card)

オポネントが守らないとウィナーになるカード。メナス。

スローインプレイ (Throw-In Play)

「エンドプレイ」と同義。

セーフティプレイ (Safety Play)

コントラクトをつくるのに一番確実なプレイのこと。他のプレイなら得られる可能性のあるオーバートリックを度外視している。

セイブ (Save)

「サクリファイス」と同義。

セカンドハンド (Second Hand)

①ディーラーから始まって、ビッドする順番が2番目のプレイヤー。ディーラーの左手。

②トリックで2番手にプレイするプレイヤー。

セカンドハンドロー、サードハンドハイ

(Second Hand Low, Third Hand High)

セカンドハンドは低いカードを、サードハ

ンドは高いカードをプレイする大ざっぱな目安。

セクション (Section)

競技会での対戦グループ。

接近原理

ハイカード点によるインビテーション。とくに NT オープンに対して 4NT や 5NT でのインビテーションを指すことが多い。参照「クオンティタティブ」。

セッション (Session)

- ①休憩を挟まずに連続してプレイされる単位。一般的には 3 時間程度の間、24 ボード前後をプレイする単位。
- ②スコアが集計される単位。

セットアップ (Set Up)

カードをエスタブリッシュすること。

セミソリッド (Semi-Solid)

ソリッドスーツからハイカードの一部が抜けているが、1 敗以内で済むと思われるスーツ。例：AQJ10xx。

ソリッドスーツ (Solid Suit)

A からのシークエンスで、すべて勝てると思われるスーツ。例：AKQJxxx。

た行

タクティクス (Tactics)

試合形式などを考慮した通常とは微妙に差異のある戦略的なビッド。

タッチング (Touching)

連続する（カードまたはランク）。タッチングアナー、例：Q と J。タッチングスーツ、例：♠と♥。

ダウン (Down)

コントラクト達成に失敗すること。⇔「メイク」。

ダック (Duck)

勝てる可能性のある高いカードを持っているとき、故意に低いカードをプレイすること。

「ホールドアップ」参照。

ダブル (Double)

オポネントのコントラクトをダウンさせたときのスコアを増加させるコール。この意図を表すペナルティダブルと、別の意図を表すコンベンショナルダブルがある。以下のダブルについては「JCBL コンベンション規定」参照。

⑧ オプショナルダブル (Optional Double)

⑧ コンペティティブダブル

(Competitive Double)

⑧ サポートダブル (Support Double)

④ テイクアウトダブル (Takeout Double)

④ ネガティブダブル (Negative Double)

④ ペナルティダブル (Penalty Double)

⑧ マキシマルオーバーコールダブル

(Maximal Overcall Double)

④ ライトナーダブル (Lightner Double)

⑧ レスポンスダブル (Responsive Double)

④ ブラックウッドにオーバーコールされた場合のコンベンショナルダブル

(DOPI、DEPO、DOPE など)

ダブルスクイズ (Double Squeeze)

両側のオポネントにそれぞれ 2 つのスイツで作用するスクイズ。

ダブルダミー (Double Dummy)

4 人のプレイヤーすべてのハンドが見えている状態。「シングルダミー」参照。

ダブルトン (Doubleton)

あるスイツの持ち札が 2 枚の持ち方。

ダブルフィネス (Double Finesse)

見えていない 2 枚のカードに対してフィネスをするプレイ。

ダブルレイズ (Double Raise)

パートナーのデノミネーション (NT・♠・♥・♦・♣) を 2 つレベルを上げてレイズすること。

ダミー (Dummy)

ディクレアラーのパートナー、またはそのハンド。

ダミー点 (Dummy Points)

ハンドの強さを評価する方法の 1 つ。ゴーレン方式ではパートナーズスイツをレイズする

ときに、ダブルトンは1点、シングルトンは3点、ボイドは5点と数える。

ダミープレイ (Dummy Play)

ディクレアラールによるカードのプレイ。

ダミーリバーサル (Dummy Reversal)

パートナー間の長い側のトランプをラフに使い、逆側よりも短くするプレイの方法。

チーム戦 (Team of Four)

2組のペアによるチームで競うデュブリケートブリッジの対戦方式。KO戦、ラウンドロビン戦、スイス戦などの対戦方式がある。

チェックバック (Checkback)

→コンベンション規定⑧

オープナーの1NTリビッドに対して、2♣をアスキングとして使うコンベンション。

ツーウェイステイマン

(Stayman - Two-Way / Two-Way Stayman)

→コンベンション規定⑧

1NTオープンに対する2♣と2♦のレスポンスが4枚のメジャースーツを尋ねるコンベンション。2♦はゲームフォーシングになる。

ツーウェイチェックバック

(Two-Way Checkback)

「ツーウェイニューマイナーフォーシング」と同義

ツーウェイニューマイナーフォーシング

(Two-Way New Minor Forcing)

→コンベンション規定⑧

オープナーの1NTリビッドに対して、2♣と2♦をアスキングとして使うコンベンション。

ツーウェイフィネス (Two-Way Finesse)

左右どちら向きにもできる形のフィネス。ボスウェイフィネスともいう。例：ダミーにAJ2、ディクレアラールにK103があるとき、ディクレアラールはQに対してツーウェイフィネスの状態にある。

ツーオーバーワンゲームフォース

(Two-Over-One Game Force)

ツーオーバーワンレスポンスをゲームフォーシングとして扱うシステム。

ツーオーバーワンレスポンス

(Two-Over-One Response)

オープンされたスーツよりランクの低いス

ーツの2の代でのミニマムレスポンス。1♠ - 2♣等。

ツースーター (Two-Suiter)

4枚以上のスーツが2つあるハンド。但し通常は4432のハンドは該当しない。

ツースーターフィット (Two-Suiter Fit)

パートナー間で2つのスーツがフィットしていること。ダブルフィット (Double Fit) ともいう。

テイクアウトダブル (Takeout Double)

→コンベンション規定④

パートナーに対してビッドすることを促すダブル。⇒「ペナルティダブル」。

テキサスサウスアフリカン

(Texas-South African)

→コンベンション規定⑧

1NT(2NT)オープンに対するコンベンショナルレスポンスで、4♣は4♥、4♦は4♠をビッドするよう求めるコンベンション。

テキサストランスファー (Texas Transfer)

→コンベンション規定⑧

1NT(2NT)オープンに対するコンベンショナルレスポンスで、4♦は4♥、4♥は4♠をビッドするよう求めるコンベンション。

テナス (Tenace)

間が1枚以上抜けている同じスーツの2枚アナーカード。例：AQ。

テンポ (Tempo)

- ①プレイヤーがコールやプレイをする速度。
- ②プレイ中にリード権が入って、リードをする機会。

ディープフィネス (Deep Finesse)

フィネスするカードより3枚以上の高いカードが抜けているときのフィネス。

ディーラー (Dealer)

- ①配り手。
- ②オークションを開始するプレイヤー。

ディール (Deal)

- ①カードを配ること。
- ②配られた52枚のカード。
- ③一連のオークションとプレイの過程。ブリッジゲームの最小単位。

ディクレアラール (Declarer)

最後のビッドをした側の、デノミネーショ

ン(NT・♠・♥・♦・♣)を最初にビッドした人。
自分自身とパートナー(ダミー)の両方のカードをプレイする。

ディスカード (Discard)

リードされたスートのカードがなく、トラ
ンプスート以外のカードをプレイすること。
または、そのようにしてプレイされたカード。

ディスカレッジ (Discourage)

「ノンカモンシグナル」と同義。⇔「エンカ
レッジ」。

ディストリビューション (Distribution)

4つのハンドに配られた1スートの分かれ
方、または、1ハンドに配られた4スートの
カードの配分。

ディストリビューション点

(Distributional Points)

ハンドの強さを評価する方法の1つ。長い
スートでのエスタブリッシュや、短いスート
でのラフの潜在的強さを点数で表す。レング
ス点(Length Points)方式は、5枚スートは1
点、6枚スートは2点、7枚スートは3点、8
枚スートは4点と数える。ゴーレン方式では
ダブルトンは1点、シングルトンは2点、ボ
イドは3点と数える。

ディセプティブプレイ (Deceptive Play)

オポネントを誤誘導(mislead)させるプ
レイ。ディクレアラが低いカードで取れる
トリックを故意に高いカードで勝ったり、ノ
ートランプコントラクトで弱いスートを自ら
リードしたり、様々な手法がある。「フォー
ルスカード」参照。

ディフェンス (Defence)

①ディクレアラの相手側のプレイヤー(ディ
フェンダー) およびそのプレイヤーのプレイ⇔
「オフェンス」。

②オポネントのシステムやコンベンション
に対抗するための取り決め。

ディフェンダー (Defender)

ディクレアラのオポネントのプレイヤー。
ディクレアラがコントラクトを達成するの
を阻止する。

ディレードアラート (Delayed Alert)

オープナーのリビッド以降で4♣以上の特

殊な取り決めに対するアラート。オークショ
ンが終わってからまとめてアラートする。詳
細はHANDBOOK「JCBL アラート規定」参
照。

ディレクター (Director)

競技会の進行責任者。「ブリッジの規則」
を解釈し裁定する。

デッキ、またはデック (Deck)

合計52枚の1組のカード。

デノミネーション (Denomination)

4つのスート(♠・♥・♦・♣)とノートランプ
のうちの1つ。

デポ (DEPO)

→コンベンション規定④

ブラックウッド4NTの直後にオーバーコ
ールが入ったときのコンベンション。ダブル
が偶数枚(Even)、パスが奇数枚(Odd)のAを
示す。

デマンドツー (Demand Two)

ナチュラルなストロングツービッド。

デュース (Deuce)

2のカード。

デュプリケートブリッジ (Duplicate Bridge)

参加者が同じディールをプレイするブリッ
ジゲームの形式。競技ブリッジ。「ラバーブ
リッジ」参照。

トップ (Top)

①マッチポイントによる採点形式で1ディー
ルの最高スコア。⇔「ボトム①」。

②競技会の1位。⇔「ボトム②」。

③ダミーに名指ししたスートの内1番高いカ
ード。

トップ・オブ・シーケンス

(Top of Sequence)

シーケンスで1番高いカード。

トップ・オブ・ナッシング (Top of Nothing)

アナーの無い3枚スートから1番高いカ
ードをプレイするリードの約束。

トライアルビッド (Trial Bid)

ゲームトライ。スラムトライの前段階に使
われることもある。

トラップパス (Trap Pass)

対戦相手がより困難な状況になることを期

待して、何らかのコールができるハンドの強さがありながら、パスをすること。

トランプ (Trump)

①切り札。他の全てのスートの全てのカードよりも優位なカード。

②切り札をプレイすること。

③ 52 枚のカードのセット。英語圏ではプレイングカードといわないと通用しない。

トランプエコー (Trump Echo)

トランプのフォローの際にハイローをプレイするディフェンスのシグナル。サイドスーツがラフできることや奇数枚のトランプを示す。

トランプクー (Trump Coup)

プレイにおける最終段階で、フィネスが利いている位置にあるディフェンダーの切り札が、フィネスをせずにディクレアラーの切り札に捕まってしまうこと。例：切り札は♥。ダミーに♠32、ディクレアラーに♥AQ、右手に♥K2 がある。ダミーからのリードで右手の♥K が捕まる。

トランプスクイズ (Trump Squeeze)

オポネントに対するスクイズが成立した時点で、スレットカード（メナス）をラフすることが要となるスクイズ。

トランプを狩る (Drawing Trumps)

オポネントのトランプを取り払うこと。切り札狩り。

トリートメント (Treatment)

パートナー間の合意により、直接に表したデノミネーション (NT・♠・♥・♦・♣) でのプレイの意志や強さを示すビッド。例：リミットジャンプレイズはトリートメント、スプリンターはコンベンション。「コンベンション」参照。

トリック (Trick)

リードされてから順にプレイされた 4 枚 1 組のカード。1 ディールには 13 トリックある。

トリック点 (Trick Score)

コントラクトをビッドして作ったトリックに対して与えられる得点。マイナースーツでは 1 トリックにつき 20 点、メジャースーツ

では 1 トリックにつき 30 点、ノートランプでは最初のトリックに 40 点、2 トリック目以降は 30 点となっている。

トリプルスクイズ (Triple Squeeze)

1 人のオポネントに 3 スーツで作用するスクイズ。

トリプルトン (Tripleton)

あるスーツの持ち札が 3 枚の持ち方。

トリプルレイズ (Triple Raise)

パートナーのデノミネーション (NT・♠・♥・♦・♣) を 3 つレベルを上げてレイズすること。

同価値のカード (Equals)

トリックを取る力が同等（イコール）のカード。例：同一プレイヤーが持っている同スーツの A と K。

ドピ (DOPI)

→コンベンション規定④

ブラックウッド 4NT の直後にオーバーコールが入ったときのコンベンション。ダブルが 0 枚、パスが 1 枚、次のランクから順に 2 枚、3 枚の A を示す

ドペ (DOPE)

→コンベンション規定④

ブラックウッド 4NT の直後にオーバーコールが入ったときのコンベンション。ダブルが奇数枚 (Odd)、パスが偶数枚 (Even) の A を示す。

ドロートランプ (Draw Trumps)

「トランプを狩る」と同義

ドロップ (Drop)

オポネントの勝てる可能性のあるカードを、より高いカードを手前でプレイして叩き落とすこと。

ドロップフィネス (Drop Finesse)

低位のカードをドロップさせると同時に高位のカードをフィネスするプレイ。例：ダミーに♠A10、ディクレアラーに♠Q2、左手に♠K9、右手に♠J♥2 がある。♠Q をリードすると左手の♠K が捕まる。ピンニングプレイ (pinning play) ともいう。

ドント (DONT)

→コンベンション規定④

1NT オープンに対するディフェンシブビ

ツドの1つ。ダブルは1 スーター、2♣/◇/
♥はビッドしたスーツとランクが上のもう1
つのスーツの2 スーターを示す。

な行

長いスーツ (Long Suit)

枚数の多いスーツ。

ナチュラル (Natural)

ビッドしたデノミネーション(NT・♠・♥・◇・♣)でプレイすることを意図するコール。異なる特定のデノミネーションに関する情報は含まない。「アーティフィシャルコール」及び「コンベンション」参照。

ナチュラルシステム (Natural System)

1の代のオープンが全てナチュラルかつノンフォーシングであるシステムの総称。スタンダード、ツーオーバーワンゲームフォース、エイコール等。

ナチュラルトランプトリック

(Natural Trump Trick)

トラumpsーツでウィナーになることが確定しているカード。

ナムヤッツ (Namyats)

→コンベンション規定◎

4♣、4◇のオープンがそれぞれ良い4♥、4♠オープンを示すコンベンション。

ニュースーツ (New Suit)

オークションの最中、新たに紹介されたスーツ。

ニューマイナーフォーシング

(New Minor Forcing)

→コンベンション規定⑧

オープナーの1NTリビッドに対してアンビッドのマイナー(2♣/◇)をアスキングとして使うコンベンション。

ネガティブダブル (Negative Double)

→コンベンション規定④

パートナーのオープンに対し右手のオポネントがオーバーコールしたときに、それ以外のスーツのテイクアウトの意味になるダブル。適用するレベルやポイントレンジはパー

トナー間で個々に取り決められるが、メジャー志向の強い使い方をするのが一般的である。スプートニックダブル (Sputnik Double) ともいう。

ネガティブレスポンス (Negative Response)

特定のハンドの強さや価値を否定するビッド。⇔「ポジティブレスポンス」。

ノートランプ (Notrump)

オークションに於ける最高位のデノミネーション(NT・♠・♥・◇・♣)で、プレイに切り札が無い。

ノックアウト戦 (KO=Knockout)

チーム戦の対戦方式の1つ。勝ち抜き戦。勝ち残ったチーム同士で対戦する。

ノンカモンシグナル (Non-Come-On Signal)

パートナーのリードに対して、リードされたスーツを継続しないことを求めるディフェンスのシグナル。低いカードをプレイすると興味がないことを示す。ディスカードの際には、ディスカードしたスーツに興味がないことを示す。⇔「カモンシグナル」。

ノンパストハンド (Non-Passed Hand)

和製英語。「アンパストハンド」と同義。

ノンバルネラブル (Non-Vulnerable)

ラバブリッジではゲームをスコアしていない側の状態。デュプリケートブリッジではボードに表示がある。⇔「バルネラブル」。

ノンフォーシングビッド (Non-Forcing Bid)

パートナー間の取り決めに基づき、パートナーがパスすることを認めるビッド。⇔「フォーシングビッド」。

は行

ハーフストッパー (Half Stopper)

ディフェンダー側のスーツが走るのを、パートナーの協力があれば食い止めると期待できるカードの持ち方。Qx / Jxx など。パースシャルストッパー (Partial Stopper) ともいう。

ハイカード (High Card)

「アナーカード」と同義。

ハイカード点 (High-Card Points, HCP)

A～Jの4枚のアナーの点数。Aは4点、Kは3点、Qは2点、Jは1点と数える。1ディールに合計40点ある。

ハイローシグナル (High-Low Signal)

ディフェンスが同一のスーツで高いカードを出した後に低いカードをプレイするディフェンスのシグナル。スーツへの興味やカウントを示す。

ハウエルムーブメント (Howell Movement)

ペアで競うデュプリケートブリッジの対戦方式。マッチポイント、IMPスコアリングなどの採点方式がある。

ハンド (Hand)

- ① 1人のプレイヤーの持っているカード。
- ② 「ディール②」と同義。
- ③ 「ディール③」と同義。

バーゲンレイズ (Bergen Raise)

→コンベンション規定©

メジャーオープンに対してサポートを示すコンベンション。3♣=4枚サポートの強いシングルレイズ、3♦=4枚サポートのリミットレイズ、ダブルレイズ=プリエンプト。

バービッド (Bar Bid)

パートナーにパスを強く求めることによってオークションの終了を提案したビッド。「サインオフ」参照。

バックワードフィネス (Backward Finesse)

通常のフィネスが成功しないと想定して、別の低位のカードのフィネスを行うように試みる特殊なプレイ。例：AJ9、K32が向かい合っている。Qのフィネスが抜けると想定した場合に、最初にJをリードしてQがカバーされたらKで勝ち、次にA9に向かってリードして10のフィネスをするプレイ。

balancing (Balancing)

オポネントのビッド経過からパートナーのハンドに一定の強さがあることを推察して、オークションに介入すること。プロテクション。「リオープン」参照。

バランスハンド (Balanced Hand)

比較的平均したスーツディストリビューションのハンド。4333、4432、5332のディストリビューションのハンド。5422や6322のセミバランスハンドもバランスハンドとみなすことがある。⇒「アンバランスハンド」。

バルネラビリティ (Vulnerability)

ラバーブリッジでは対戦するいずれの側がバルネラブルであるか、またはノンバルネラブルであるかのスコアの状態。デュプリケートブリッジではボードに表示がある。

バルネラブル (Vulnerable)

ラバーブリッジではゲームを1つスコアしている状態。デュプリケートブリッジではボードに表示がある。コントラクトがダウンしたときのアンダートリックの失点が多い。また、ゲーム、スラムのボーナスや、ダブルやリダブルがかかったときのオーバートリックの得点も大きくなる。⇒「ノンバルネラブル」。

バロン (Baron)

→コンベンション規定⑧

パートナー間で4枚(以上)のスーツを下から順にビッドしていき、4-4フィットを見つけるコンベンション。通常2NTオープンに対して3♣で用いる。

パースシャルコントラクト (Partial Contract)

「パートスコア」と同義。

パートスコア (Partscore)

トリック点が100点未満のレベルのコントラクト。例：1NT、2♠、4♣。

パートナー (Partner)

ペアの片方のメンバー。

パートナーシップ (Partnership)

- ① ペアと同義。
- ② ペアを組む2人のプレイヤーの、経験と取り決める意思疎通の程度。例：パートナーシップが有る、無い。

パス (Pass)

オークションの自分の順番のとき、ビッド、ダブル、リダブルのいずれもしないコール。

パスアウト (Pass Out)

だれもオープンしないで、パスが4つ続く

こと。双方のスコアは0になる。

パストハンド (Passed Hand)

順番としてはオープニングビッダーとなるチャンスがあったのに、最初の機会にパスをしたプレイヤー。⇒「アンパストハンド」。

パック (Pack)

「デッキ」と同義。

パペットステイマン

(Stayman-Puppet / Puppet Stayman)

→コンベンション規定⑧

1NT(2NT) オープンに対する 2♣(3♣) のレスポンスが4枚と5枚メジャースーツを尋ねるコンベンション。1NT オープンよりは2NT オープンの後に使うことが多い。

パンプ (Pump)

ディクレアラーまたはダミーのトランプを短くさせる目的でラフをさせること。

ヒューストントライアル (Houston Trial)

ペア戦の採点方式の1つ。対戦相手のペアの側の平均スコアをチームメイトのスコアと見なして、各ラウンド毎でIMP戦と同様のVPスコアを付ける。VPの合計で順位が決まる。

ビジネスパス (Business Pass)

「ペナルティパス」と同義。

ビッグクラブ (Big Club)

「ストロングクラブシステム」と同義。

ビッドブルスーツ (Biddable Suit)

オークション経過に応じて、紹介するに相当する強さや長さのあるスーツ。

ビッド (Bid)

特定のデノミネーション(NT・♠・♥・♦・♣)で6を超えるトリック数を取る宣言。1から7までの数と、デノミネーションの組み合わせ。

ビディング (Bidding)

「オークション」と同義。

ビディングシート (Bidding Sheet)

オークションを記入する紙。発声によるオークションより余計な情報を伝えない。

HANDBOOK「競技会での手続き」参照。

ビディングシステム (Bidding System)

コールの意味に関するペアの取り決めの全

体。

ビディングボックス (Bidding Box)

オークションで使用するコールの書かれたカードが納められている箱。発声によるオークションより余計な情報を伝えない。

HANDBOOK「競技会での手続き」参照。

ファーストハンド (First Hand)

①ディーラー。

②トリックで1番手にプレイするプレイヤー。

ファンタムサクリファイス

(Phantom Sacrifice)

落ちるコントラクトに対してサクリファイスをすること。ファンタムセイブともいう。

フィーチャー (Feature)

①→コンベンション規定⑨

①ウィーク2 オープン後の2NTアスキングに対して、サイドスーツの高い絵札を答える約束。

②高い絵札。多くの場合、AとK。ときにはA、KとQ。

③高い絵札またはシングルトン、ボイドなど、特定スーツの特徴。

フィールド (Field)

競技会に参加しているすべてのペアないしチーム。

フィット (Fit)

①パートナースーツのサポートの度合い。

②あるスーツでのパートナー間の持ち方。

例：4-4 フィットでは、それぞれのパートナーに4枚スーツがある。

フィネス (Finesse)

オポネントの高いカードの配置を利用して、低いカードの昇格を試みるプレイ。イントラ、オブリガトリー、ダブル、チャイニーズ、ツーウェイ、ディープ、ドロップ、バックワード、ボスウェイ、マークド、ラフィングなどの種類がある。

フォーシングパス (Forcing Pass)

パートナーにパス以外の何らかのコールをすることを求め、オポネントのビッドが（ダブル無しで）コントラクトに決まらないよう求めるパス。

フォーシングビッド (Forcing Bid)

パートナー間の取り決めに基づき、パートナーにパスしないことを求めるビッド。⇒「ノンフォーシングビッド」。

フォーシングレイズ (Forcing Raise)

- ①最低でもゲームまではビッドするハンドの強さを示すレイズ。
- ②1の代のオープンに対する3の代へのレイズが、ゲームに誘うハンドの強さを示す取り決め。

フォーシング 1NT レスpons

(Forcing 1NT Response)

1メジャーオープンに対して1NTレスポンスが12点までを示しフォーシングとする取り決め。通常ツーオーバーワンゲームフォースの一環。オープナーがミニマムのときパスしてもよいセミフォーシング1NTレスポンスという取り決めもある。

フォース (Force)

- ①フォーシングのコール、またはフォーシングのコールをすること。
- ②「パンプ」と同義。

フォーススーツフォーシング

(Fourth Suit Forcing)

→コンベンション規定⑧

パートナー間でビッドされた4つ目のスーツがビッドしたスーツには関係なく、ワンラウンドまたはゲームフォーシングの強さを示すコンベンション。

フォースハンド (Fourth Hand)

- ①ディーラーから始まって、ビッドする順番が4番目のプレイヤー。
- ②トリックで4番手にプレイするプレイヤー。

フォースベスト (Fourth Best)

長いスーツの4番目のカードをリードするディフェンスの約束、またはその出されたカード。フォースハイエスト (Fourth Highest)。

フォールスカード (False Card)

オポネントが正しくカードの配置を推測することを困難にする目的で、不必要に高い(または低い)カードをプレイすること。

フォロー (Follow Suit)

リードされたカードと同じスーツをプレイ

すること。

不当な情報 (Unauthorized Information)

「ブリッジの規則」に則したコールやプレイ以外の手段で、プレイヤーに伝わった情報。プレイヤーが伝わった情報を利用した、または利用した可能性がある場合は、ディレクターがスコアを調整することもある。

HANDBOOK「プレイヤーのためのルールガイド」参照。

フライト (Flight)

競技会の参加ペアまたはチームを、マスターポイントやシードポイント等の順番で分割したグループ。

フラグメント (Fragment)

→コンベンション規定⑩

パートナースーツのサポートと、アンビッドスーツの短さを同時に示すレイズ。例：パートナー間のビッドで、 $1\clubsuit - 1\spadesuit : 3\diamondsuit = \spadesuit$ サポートの強いハンドで、 $\heartsuit$ のボイドまたはシングルトンを示す。

フラナリー (Flannery)

→コンベンション規定⑩⑪

$2\diamondsuit$ ($2\heartsuit$) オープンが、 $\heartsuit$ 5枚と $\spadesuit$ 4枚を示すコンベンション。 $2\diamondsuit$ はリストB、 $2\heartsuit$ はリストC。

フリービッド (Free Bid)

パスしても構わないオークション経過において、進んでビッドすること。パートナーに再びビッドをする機会を与える。

フリーフィネス (Free Finesse)

- ①ディクレアラー側に有利なフィネスをさせるディフェンス側のリード。
- ②ディクレアラー側からはフィネスができないスーツでフィネスをさせるディフェンス側のリード。

バイピー (VP = Victory Points)

チーム戦の採点方法の1つ。IMPの合計をVPスケールで換算する。スケールはボード数により異なり、30点満点、25点満点、20点満点、10点満点などの種類がある。

ブック (Book)

ディクレアラー側が取った、最初の6トリック。

ブラックウッド (Blackwood)

→コンベンション規定④

4NT のビッドでパートナーの A の枚数をアスキングするコンベンション。レスポンスは：5♣=0 か 4 枚、5♦=1 枚、5♥=2 枚、5♠=3 枚。続けて 5NT をビッドすると K の枚数のアスキングになる。イーブリー・ブラックウッドにより考案された。

ブレイク (Break)

あるスーツでのオポネントの手中にあるカードの配分。例：3-2 ブレイク = オポネントにある 5 枚のカードが 3 枚と 2 枚に分かれて持たれている。ブレイクが良い = オポネントにあるカードが (1 枚差以内で) 均等に持たれている。

ブレイク・イン・テンポ (Break in Tempo)

オークションやプレイの最中に、あるプレイヤーが通常より短くまたは長く時間を使う (テンポを乱す) こと。不当な情報として扱われる可能性がある。普通よりも長く時間を使うことを、ハドル (Huddle)、ヘジテーション (Hesitation) ともいう。

ブローゼル (Brozel)

→コンベンション規定⑤

1NT オープンに対するディフェンシブビッドの 1 つ。ダブルが 1 スター、2♣=♣と♥、2♦=♦と♥、2♥=メジャー 2 スター、♥と♠、2♠=♠とマイナーを示す。

ブロッキング (Blocking)

スーツをブロックさせることを目的とするプレイ。⇒「アンブロッキング」。

ブロック (Blocked)

あるスーツのカードの持ち方で、パートナー間のコミュニケーションに問題がある状態。例：QJ109 のスーツと AK ダブルトンが向かい合っていると、このスーツはブロックしている。

プッシュ (Push)

チーム戦で、あるディールのスコアが対戦双方で等しいこと。

プリアラート (Pre-Alert)

ラウンドの開始前に、特殊な取り決めについて説明する行為。詳細は HANDBOOK

「JCBL アラート規定」参照。

プリエンプティブビッド (Preemptive Bid)

オポネントの情報交換を阻害する目的等で、高いレベルのビッドをしてオークションのレベルを上げること。

プリエンプティブレイズ

(Preemptive Raise)

オポネントの介入を困難とさせる目的等で、パートナーがビッドあるいはオーバーコールしたスーツを弱い手で (ジャンプ) レイズすること。

プリファランス (Preference)

パートナーに示されたデノミネーション (NT・♠・♥・♦・♣) から 1 つを選ぶこと。通常は最初に示されたスーツを選ぶこと。

プレイングトリック (Playing Tricks)

オフense側にまわったときに取ることができる可能性のあるトリック数。

ブレインスーツ (Plain Suit)

「サイドスーツ②」と同義。

プレジジョン (Precision)

1♠オープンが♣の枚数に関係なく 16HCP 以上を示すシステム。1 メジャーオープンと 2♣オープン通常 5 枚以上を示し、1♦オープン他で開けられないハンドを含むため♦の長さを保証しない。

プレジジョン 1♠ (Precision 1♠ Opening)

1♠オープンが♣の枚数に関係なく 16HCP 以上を示すコンベンション。

プレジジョン 2♦ (Precision 2♦ Opening)

→コンベンション規定⑥

プレジジョンクラブシステムに採用される特殊なオープニングビッド。♦スーツの短い 4-4-1-4/4-4-0-5 の 11-15HCP のハンドを示す。4-3-1-5 あるいは 3-4-1-5 のハンドが含まれることがある。

プロテクション (Protection)

①「バランシング」と同義。

②「リオープン」と同義。

プロモーション (Promotion)

「昇格」と同義。

ヘジテーション (Hesitation)

「ブレイク・イン・テンポ」と同義。

ヘルプスーツゲームトライ

(Help Suit Game Try)

フィットが見つかった後のゲームトライアルビッドの1つ。ビッドしたサイドスーツのアナーや長さを重視してゲームインビテーションに対する判断をするよう求めるビッド。

ペア (Pair)

テーブルで向かい合って座っている2人のプレイヤー。NSまたはEW。

ペア戦 (Pairs)

ペアで競うデュプリケートブリッジの対戦方式。

ペナルティ (Penalty)

①コントラクトをダウンさせたときにディフェンダーが得る得点。ダブル、リダブルの有無やバルネラビリティにより異なる。

②規則違反に対してとられる措置の1つ。

ペナルティカード (Penalty Card)

誤って見せたディフェンダーのカード。メジャーペナルティカードとマイナーペナルティカードがあり、ディフェンダーのプレイが制限される。オークションが制限されることもある。

ペナルティダブル (Penalty Double)

→コンベンション規定④

オポネントのダウンに対するペナルティを増やすことを意図したダブル。ダウンしたときも、メイクしたときもスコアが増加する。⇔「テイクアウトダブル」。

ペナルティパス (Penalty Pass)

ペナルティを意図していないパートナーのダブルを、ペナルティにする為にパスすること。

ホールディング (Holding)

1つのハンド内のカードの持ち方。

ホールドアップ (Hold Up)

勝てるトリックを勝たないこと。オポネントのコミュニケーションを断つことを目的とすることが多い。

ホイスト (Whist)

コントラクトブリッジの前身のひとつ。オークションとコントラクトが無く、ダミーが無い状態でプレイをする。

ボード (Board)

①デュプリケートブリッジで52枚のカードを4つのハンドに分けて保持するために用いられる入れ物。

②「ディール②」と同義。

③「ディール③」と同義。

ボード・ア・マッチ (Board-a-Match)

チーム戦の採点方式の1つ。2つのテーブルのスコアを比較し、勝ちなら2点、引き分けなら1点、負けは0点と採点する。(1点、0.5点、0点と採点する方式もある。)この合計により順位を付ける。VP戦の要素を加味した採点方式の「ボード・ア・マッチ+VP」もある。

ボーナス (Bonus)

コントラクトをメイクしたときにディクレアラ側が得る得点で、トリック点以外に加えられる点数。メイクボーナスと追加トリックボーナスがあり、それぞれダブル、リダブルの有無やバルネラビリティで異なる。ラバーブリッジでは別にアナーボーナスがある。

ボイド (Void)

あるスーツの持ち札が0枚の持ち方。

ボイドウッド (Voidwood)

「エクスクルージョン RKCB」と同義。

ボトム (Bottom)

①マッチポイントによる採点形式で1ディールの最低スコア。⇔「トップ①」。

②競技会の最下位。⇔「トップ②」。

ポジション (Position)

テーブルでの位置。ディーラーとの相対的順序。シート。ディーラーはファーストポジション、ディーラーの左手はセカンドポジション、その次はサード、その次はフォース。

ポジティブレスポンス (Positive Response)

特定のハンドの強さや価値を肯定するビッド。⇔「ネガティブレスポンス」。

ポストモータム (Post-Mortem)

プレイの終了したハンドを、そのディール(あるいは、ラウンドないしセッション)終了後に、論評したり、再検討すること。

ポーリッシュクラブ (Polish Club)

1♣オープンが次のいずれかを示すシステ

ム。

- ① 12-14 点、バランスハンド
- ② 15 点以上、♣5 枚以上
- ③ 18 点以上、すべてのハンド

ま行

マークトフィネス (Marked Finesse)

所在が明らかになっているカードに対するフィネス。

マイナーウッド (Minorwood)

トランプスートの 4 の代のマイナーをそのスートの RKCB として扱う取り決め。

マイケルズキュービッド (Michaels Cuebid)

→コンベンション規定⑩

2 スターを示すコンベンショナルオーバーコールの 1 つ。オポネントがオープンしたスートを 2 の代でキュービッドすると、マイナーオープンの場合はメジャー 2 スターを、メジャーオープンの場合はもう一方のメジャーとどちらかのマイナーの 2 スターを示す。

マイナーズーツ (Minor Suits)

◇か♣。⇔「メジャースーツ」。

マキシマルオーバーコールダブル

(Maximal Overcall Double)

→コンベンション規定⑩

フィットが見つかった場合に、すぐ下のランクのスーツ (♠なら♥、♥なら◇) の 3 の代のビッド (マキシマルオーバーコール) に対するダブルをゲームへのインビテーションとするコンベンション。例：1♠－2♥－2♠－3♥－ダブル。

マスターカード (Master Card)

(あるスーツで) まだプレイされていない最高位のカード。

マスタートランプ (Master Trump)

両サイドでトランプが残っている状態で、まだプレイされずに残っている最高位のトランプ。最高位の同格のカードを複数持っている場合、それらのことを言うこともある。

マッチポイント (MP=Match Points)

ペア戦の採点方式の 1 つ。ボード毎に、NS 側は NS 側、EW 側は EW 側だけでスコアを比較する。最も悪いスコアは 0MP、次に悪かったペアには 1MP、最も良かったペアには (テーブル数-1) MP と採点される。例：13 テーブルの競技会でのトップスコアは 12MP、平均 MP は 6MP となる。MP の総和が最終スコアになる。

マッド (MUD = Middle Up Down)

アナーの無い 3 枚のスーツから、先ず中間のカードをリードし、次に高いカードをプレイするリードの約束。

マルチ 2◇ (Multi 2◇)

→コンベンション規定⑩

2◇オープンが以下の 4 つのパターン (またはその一部) を示すコンベンション。

- (1) メジャーのウィーク 2 のハンド
- (2) 強いバランスハンド
- (3) 強い 3 スターハンド
- (4) マイナーで 8 プレイングトリック以上のハンド

マルチランディ

(Multi-Landy / Reverse Cappelletti)

→コンベンション規定⑩

1NT オープンに対するディフェンシブビッドの 1 つ。2♣=メジャー 2 スター、2◇=いずれかのメジャー 1 スター、2♥=♥とマイナー、2♠=♠とマイナーを示す。

短いスーツ (Short Suit)

- ① 2 枚以下のスーツ。
- ② シングルトンまたはボイド。

ミスフィット (Misfit)

パートナー間の 2 つのハンドが、互いの長いスーツに良いサポートが無い状態。偏ったディストリビューションのハンドが向かい合っているにも拘わらず、8 枚以上のフィットが無い状態。

ミクストレイズ (Mixed Raise)

スーツオープンあるいはオーバーコールに対し、そのスーツに 4 枚以上のサポートと 7-9 点あるハンドを示すレイズ。1 の代のマイナーオープンに対しては通常 5 枚以上のサ

ポートを示す。どのビッドをミクストレイズと扱うかは約束により異なる。例：1♠－3♦、1♠－3♠、1♦－2♠、(1♣)－1♠－(P)－3♣。
ミッチェルムーブメント

(Mitchell Movement)

ペア戦の対戦方法の1つで、ストレートミッチェルはNS側がテーブルにとどまり、EW側が動く。順位はNS側、EW側で別々に付ける。

ミニブリッジ (Mini Bridge)

簡易コントラクトブリッジ。オークションが無く、絵札点の一番高いプレイヤーがコントラクトを宣言してディクレアラーになる。

ミニмумイコールレベルコンバージョン

(Minimum Equal-Level Conversion)

ダブルをかけたプレイヤーが後に新しいスーツをビッドしても、ビディングレベルを上げないときにはハンドの強さに余裕を表さないパートナー間の取り決め。イコールレベルコンバージョン。例：1♥－ダブル－パス－2♣－パス－2♦。

ムーブメント (Movement)

競技会で適切にスコアを比較するためのスケジュール。プレイヤーにラウンド、テーブル、対戦相手、ボード等が指示される。

メイク (Make)

コントラクトを達成すること。⇔「ダウン」。

メジャースーツ (Major Suits)

♠か♥。⇔「マイナースーツ」。

メナス (Menace)

「スレットカード」と同義。

や行

ヤーボロー (Yarborough)

アナーが1枚も無いハンド。

4枚メジャーシステム

(Four-Card Major System)

1の代のメジャーオープンが4枚以上の長さのスーツを示すシステム。

ら行

ライト (Light)

ビッドした内容が堅実でないこと。⇔「サウンド」。

ライトナーダブル (Lightner Double)

→コンベンション規定④

特にスラムコントラクトのとき、一般的（トランプ、味方のスーツ、アンビッドスーツなど）ではないスーツのリードを求めるダブル。通常はラフできることが多い。

ラウンド (Round)

①競技会でプレイヤーが1つのテーブルから動かずにプレイする単位。

②競技会で同時に進行するプレイの単位。

例：準決勝ラウンド、最終ラウンド。

③オークションの際に、それぞれのプレイヤーにコールが1回ずつまわること。

④プレイの際に、あるスーツが1巡まわること。

ラウンドロビン (Round Robin)

チーム戦の対戦方式の1つ。総当たり戦。全ての参加チームが他の全ての参加チームと対戦する。または、グループ内のチームが他の全てのチームと対戦する。

ラバーブリッジ (Rubber Bridge)

伝統的な採点方法によるブリッジゲームの形式。1回のラバーは2つのゲームから成る。「デュプリケートブリッジ」参照。

ラビンサールディスカード

(Lavinthal Discard)

→コンベンション規定⑤

スーツプリファランスを示すディフェンスのディスカード。最初の機会のディスカードは、そのカードのスーツに興味がないことを示すとともに、そのカードの数の高低で残りの2スーツのプリファランスを示す。

ラフ (Ruff)

トランプすること。切り札で切ること。トランプ以外のスーツのリードに対して、トランプをプレイすること。

ラファウト (Ruff Out)

あるスーツを（複数回）ラフすることでオ

ポーンートの高いカードを出させて、低いカードをエスタブリッシュさせること。

ラフ・アンド・ディスカード

(Ruff and Discard)

ディクレアラ、ダミーともに無いスーツをディフェンダーがリードした場合、一方でラフし、もう一方でルーザーをディスカードすること。ラフ・アンド・スラフ (Ruff and Sluff) ともいう。

ラフィングフィネス (Ruffing Finesse)

トランプを用いるフィネス。シークエンスをリードして、カバーされたらラフして昇格させる。

ランク (Rank)

①ビッドにおけるデノミネーションの順位。

NT > ♠ > ♥ > ♦ > ♣

②トリックを取るスーツ内での各カードの順位。A > K > Q > J > 10..... > 2

ランディ (Landy)

→コンベンション規定⑧

1NT オープンに対するディフェンシブビッドの1つ。2♣=メジャー2 スターを示す。

リード (Lead)

あるトリックで最初にプレイされたカード。または、あるトリックで最初にカードをプレイすること。

リードショウイングダブル／ビッド

(Lead Showing Double/Bid)

パートナーに特定スーツのオープニングリードを要求するビッドまたはダブル。ダブルしたスーツを要求することが多い。

リーピングマイケルズ (Leaping Michaels)

オポーンートのウィーク 2 メジャーオープンに対して、4♣あるいは4♦のジャンプオーバーコールを、そのスーツと残りのメジャー 5-5 以上の良い手を示すコンベンション。

リオープン (Reopen)

自分がパスするとコントラクトが決まる位置で、ビッドやダブル、リダブルで介入すること。「バランシング」参照。

リストラクテッドチョイス

(Restricted Choice)

スーツコンビネーションを分析するときの

数学的指針。プレイするカードの選択肢が有るときよりは、無いときの方が持ち方の可能性が高いというもの。いささか単純化し過ぎの傾向があると言われる。例：9枚フィットの QJ 抜けで A を取ったら Q が出てきた場合、Q シングルトンなら Q をプレイするしかないが、QJ ダブルトンなら Q をプレイする選択肢と J をプレイする選択肢がある。そのため、Q シングルトンの確率のほうに 2 倍程度高いと考える。

リダブル (Redouble)

すでにダブルがかかったコントラクトの得点をさらに増やすことを意図したコール。ダウンしたときも、メイクしたときもスコアが増加する。

リバース (Reverse)

同一のプレイヤーによる、ジャンプをせずにレベルを上げた、前にビッドしたスーツよりもランクの高い、ニュースーツのビッド。通常はハンドの強さに余裕がある。

リバリュエーション (Revaluation)

オークション経過を考慮に入れたハンドの価値の再評価。

リビッド (Rebid)

①あるプレイヤーの 2 度目のビッド。

②同じスーツを繰り返しビッドすること。

リボーク (Revoke)

リードされたスーツのカードを持っているのにフォローしないこと。HANDBOOK「プレイヤーのためのルールガイド」参照。

リップストラ (Ripstra)

→コンベンション規定⑨

1NT オープンに対するディフェンシブビッドの1つ。1NT オープンに対し、2♣/♦=メジャー2 スターでアンビッドマイナーが短さを示す。

リミットレイズ (Limit Raise)

ゲームに誘う意味のレイズ。

リレー (Relay)

①他のテーブルとそのラウンドにプレイするボードを共有すること。

②最小限の情報しか与えずに、パートナーのハンドをアスキングするアーティフィシャル

コール。ビッドできる最低限のレベルのコールであることが多い。

リレーシステム (Relay System)

一方のプレイヤーが、自分のハンドに関する情報をほとんど教えず、パートナーにハンドの強さや形、絵札の配置などを順次アスキングしてコントラクトを決定するシステム。

ルーザー (Loser)

負けざるを得ないトリック。負けるトリックにプレイせざるを得ないカード。プレイしても状況的にトリックを勝たないカード。状況によっても変化する。⇒「ウィナー」。

ルーザー・オン・ルーザー (Loser on Loser)

あるスートの負けるトリックに、いずれ負ける他のスートのルーザーをディスカードして、有利に進めることを試みるディクレアラのプレイ。

ルージングトリックカウント

(Losing-Trick Count / LTC)

ルーザーを基準とするハンドの強さの評価方法の1つ。ボイドないしシングルトン A のスーツ = 0 ルーザー、A 以外のシングルトン、A ないし K のダブルトン = 1 ルーザー、それ以外のダブルトン = 2 ルーザーというように数える。3 枚以上の長さを持つスーツはトランプスーツも含めて、A、K、Q のうち 1 枚が抜けている毎にルーザーを 1 つずつ加える。1 つのスーツでは 4 ルーザー以上はカウントしない。以上のようにルーザーを数え、その他に微調整を加える。ディーラーでオープンするハンドは 7 ルーザー以下のハンドとされる。

ルーベンスアドバンス (Rubens Advance)

→コンベンション規定⑩

パートナーのオーバーコールのレスポンスでトランスファーを使うコンベンション。

ルーベンソール (Rubensohl / Rubinsohl)

→コンベンション規定⑩

オーバーコールが入った直後にトランスファーでレスポンスするコンベンション。

ルール・オブ・イレブン (Rule of Eleven)

フォースベストのリードに適用される計算方法。リードされたカードの数字を 11 から

引いた差が、リーダーを除く 3 人にあるリードされたカードより高いカードの枚数になる。

ルール・オブ・ツー・アンド・スリー

(Rule of Two and Three)

プリエンプティブの目安。バルのときはパートナーに 2 トリック、ノンバルのときは 3 トリックのウィナーをパートナーに期待したレベルのビッドをする。ルールオブ 500 (ファイブハンドレッド) ともいう。

ルール・オブ・フィフティーン

(Rule of Fifteen)

フォースハンドでオープンするときの目安。HCP と ♠ の枚数の合計が 15 以上なら、フォースハンドはオープンしても良い。

ルジナウ (Rusinow)

アナーシークエンスの上から 2 番目をリードするディフェンダーの約束。

レイズ (Raise)

パートナーのデノミネーション (NT・♠・♥・♦・♣) のレベルを上げること。

レスキューリダブル (Rescue Redouble)

→コンベンション規定④

「エスオーエスリダブル」参照。

レスポンシブダブル (Responsive Double)

→コンベンション規定⑥

左手のオポーネントのオープンにパートナーがテイクアウトダブルまたはオーバーコールし、右手がオープナーズーツをレイズしたときに、ハンドの強さはあるが適当なビッドがないことを示すダブル。リターンテイクアウトダブルともいう。

レスポンス (Response)

通常はオープナーのパートナーのビッド。ただし、その他の返事に関しても使われる場合もある。「アドバンサー」参照。

レベル (Level)

7 トリック目以後のビッドの高さ。1 ~ 7 の代までである。

レベンソール (lebensohl)

→コンベンション規定⑥

2NT のビッドでパートナーに 3♣ をビッドすることを求めた後にスーツをビッドすると悪いハンド、これに対して 2NT を経由せずに直接に 3 の代でスーツをビッドすると良い

ハンドを示すコンベンション。典型的には 1NT オープンにオーバーコールが入ったときのレスポンスや、オポネントのウィーク 2 オープンにテイクアウトダブルがかかったときの返事に用いる。

レンジシグナル (Length Signal)

「カウントシグナル」と同義。

連続したアナー (Touching Honors)

シークエンスを構成する 2 枚以上のアナーカードのこと。例：QJ107 は高い 3 枚のカードがタッチングアナー。

ロー・オブ・トータルトリック (Law of Total Tricks)

NS 側と EW 側のトランプ枚数の合計と、両側で取れるトリック数の合計は一致することが多いという経験則。従って、競り合いのオークションの目安となる。ロット

(LOTT)、または単にロー (Law) と呼ばれる。

ローハイシグナル (Low-High Signal)

ディフェンスが同一のスイツで低いカードを出した後に高いカードをプレイするディフェンスのシグナル。スイツへの興味やカウントを示す。

ローマンガーマー (Roman Gerber)

→コンベンション規定⑧

ガーマーコンベンションの変形。4♣の A アスキングに対してレスポンスは：4♦=0 か 3 枚、4♥=1 か 4 枚、4♠=2 枚。

ローマンキーカードブラックウッド

(Roman Key Card Blackwood)

→コンベンション規定⑧

キーカードブラックウッドの変形。4NT でキーカードの枚数をアスキングする。レスポンスは：5♣=0 か 3 枚、5♦=1 か 4 枚、5♥=2 枚でトランプの Q 無し、5♠=2 枚でトランプの Q 有り。

ローマンキーカードブラックウッド 1430

(Roman Key Card Blackwood Fourteen-thirty)

→コンベンション規定⑧

ローマンキーカードブラックウッドの変形。レスポンスは：5♣=1 か 4 枚、5♦=0 か 3 枚、5♥=2 枚でトランプの Q 無し、5♠=2 枚でトランプの Q 有り。

ローマンブラックウッド

(Roman Blackwood)

ブラックウッドコンベンションの変形。4NT の A アスキングに対してレスポンスは：5♣=0 か 3 枚、5♦=1 か 4 枚、5♥=同色 (♠&♣/♥&♦) の 2 枚、5♠=同位 (♠&♥/♦&♣) の 2 枚、5NT=その他 (♠&♦/♥&♣) の 2 枚。

ロングスーツゲームトライ (Long Suit Game Try)

フィットが見つかった後に 3 枚以上のサイドスイツを示してゲームに誘うビッド。

わ行

ワンオーバーワンレスポンス

(One over One Response)

1 の代のスイツオープンに対する 1 の代のスイツレスポンス。

ワンスーター (One Suiter)

6 枚以上のスイツが 1 つしかなく、他に 4 枚以上のスイツがないハンド。

補足：コンベンションの解説に関しては HANDBOOK の「JCBL コンベンション規定」をご参照下さい。