

ブリッジ用語集

2012年5月1日全面改訂、競技委員会監修

(アンダーラインは本年度改定部分)

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)

プレイヤー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)をしたプレイヤーのパートナー。

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ーのプレイ。

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©

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ス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ャルなノートランプビッド。

- ①1の代のスーツに対する2NTのオーバーコールやパストハンドの1NTオーバーコールが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、オーバーコ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キングプレイ。

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。

オプションルダブル (Optional Double)

→コンベンション規定®

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、ビッドするかを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)

スーツ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

短いスーツを長いスーツ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。オポー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。ディクレアラールがダミーに「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

INT 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ントロールしたいハンド、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

INT 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、リードされたスーツ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ツ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⑥

オポーネントの1の代のスーツオープンに対するキュービッドが、同色のアンビッド2スーツ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オポー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ツのビッド。ビッドしたスーツ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⑥

ソリッドな7枚以上のマイナースーツを示す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、1½QT=同じスーツのAQ、1QT=Aまたは同じスーツのKQ、½QT=Kx。

クイックルーザー (Quick Loser)

オポー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⑩

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)

個人で競うデュブ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⑨

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、あるスーツでオポーネントに即座に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)

オポー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が持っている状態。

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を記載したカード。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2007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ビディングシステム。

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番目のプレイヤー。

②トリックで3番手にプレイするプレイヤー。

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ーが持つ、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⑨

パスしていない状態で、左手のオポネントがオープンして右手のオポ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スー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⑩

ストロングオープン的一种で、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1Cオープンすること。(1Dオープンで4枚以上の約束にしているビディングシステムで用いられることが多い。)
- ② 3枚の♣スーツで1Cオープンすること。(4枚メジャーでオープンしないビディングシステムで用いられることが多い。)

ショート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1Dオープンすること。
- ② 3枚の♦スーツで1Dオープンすること。(4枚メジャーでオープンしないビディング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。ステイッフ。

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⑩

メジャーオープンに対して2NTレスポンスで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⑩

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⑥

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。

②1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⑥

①「シフト①」と同義。

②1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) やツーウェイステイマン (Stayman - Two-Way / Two-Way Stayman) などの派生形もある。ジョージ・ラビーの考案だが、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用されるカード。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クカードになる。

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ャルな1♣で

オープンするビディングシステムの総称。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⑧

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の種類。

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。オポネントのト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ト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⑨

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⑩

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。

スルーストレングス (Through Strength)

ディクレアラ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。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。

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。

② オプショナルダブル (Optional Double)

② コンペティティブダブル

(Competitive Double)

② サポートダブル (Support Double)

① テイクアウトダブル (Takeout Double)

① ネガティブダブル (Negative Double)

① ペナルティダブル (Penalty Double)

② マキシマルオーバーコールダブル

(Maximal Overcall Double)

① ライトナーダブル (Lightner Double)

② レスポンシブダブル (Responsive Double)

① 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つのスー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)

あるスーツの持ち札が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。ゴール方式ではパートナーズー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プ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 (Check Back)

→コンベンション規定②

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②

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、ディクレアララーに K103 があるとき、
ディクレアララーは 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。

ディクレアララー (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)

リードされたスーツのカードがなく、トラ
ンプスーツ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 スーツの分かれ
方、または、1 ハンドに配られた 4 スーツの
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
スーツでのエスタブリッシュや、短いス
ーツでのラフの潜在的強さを点数で表す。
レンジス点 (Length Points) 方式は、5 枚ス
ーツは 1 点、6 枚スーツは 2 点、7 枚ス
ーツは 3 点、8 枚スーツは 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)

オポーネントを誤誘導 (mislead) させる
プレイ。ディクレアララーが低いカ
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ツ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ディクレアラー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を「オフense」。

②オポー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)

ディクレアラーのオポーネントのプレイヤー。ディクレアラー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つのスーツ (♠・♥・♦・♣) 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。

デマンドツウ (Demand Two)

ナチュラルなストロングツウビッド。

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。「ラバールブリッジ」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ツの内 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 枚スーツから 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。他の全てのスーツ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)

オポー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)

オポー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一スーツの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)

①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。

② (オークションの早い段階での) ほとんど全てのコールがナチュラルな意味を持つビディングシステム。

ナチュラルトランプトリック

(Natural Trump Trick)

トランプス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⑤

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⑩

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)

ラバー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⑩

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。

バラシング (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大きい。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、経験と取り決めによる意思疎通の程度。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④

- 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⑥

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、プレイヤに伝わった情報。プレイヤ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⑧

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、 $1\clubsuit - 1\spadesuit : 3\diamond = \spadesuit$ 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⑧⑨

$2\diamond (2\heartsuit)$ オープンが、 $\heartsuit 5$ 枚と $\spadesuit 4$ 枚を示すコンベンション。 $2\diamond$ 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⑩

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： $5\clubsuit = 0$ か4枚、 $5\diamond = 1$ 枚、 $5\heartsuit = 2$ 枚、 $5\spadesuit = 3$ 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。イーズリー・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ーネントの手中にあるカードの配分。例：3-2ブレイク = オポーネントにある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 = オポー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⑩

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スーター、 $2\clubsuit = \clubsuit$ と \heartsuit 、 $2\diamond = \diamond$ と \heartsuit 、 $2\heartsuit = \heartsuit$ メジャー2スーター、 \heartsuit と \spadesuit 、 $2\spadesuit = \spadesuit$ 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ENS側にも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。

プレインスーツ (Plain Suit)

「サイドスーツ②」と同義。

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「ディーラー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。

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。

マイケルズキュービッド (Michaels Cuebid)

→コンベンション規定⑧

2スーターを示すコンベンショナルオーバーコールの1つ。オポーネントがオープンしたスーツを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スーターを、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スーターを示す。

マイナースーツ (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⑧

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況で、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OMP、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①

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スーターハンド
- (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②

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スーター、2◇=いずれかのメジャー1スーター、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。

ミニマムイコールレベルコンバージョン

(Minimum Equal-Level Conversions)

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ビディングシステム。

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③

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©

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、そのカードのスイ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スイ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。トランプ以外のスイツのリードに対して、トランプをプレイすること。

ラフアウト (Ruff Out)

あるスイツを(複数回)ラフすることでオポネン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イ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。

ラフイングフィネス (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トリックを取るスイ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®

INT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イ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。ダブルしたスイツを要求することが多い。

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。

リストリクテッドチョイス

(Restricted Choice)

スイ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、前にビッドしたスイツよりもランクの高い、ニュースイツのビッド。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⑧

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ビディングシステム。

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)

あるスーツの負けるトリックに、いずれ負ける他のスーツ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のAの suits = 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3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。

ルーベンスール (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⑪

「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⑧

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、右手がオープンス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、その他の返事につい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⑧

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、オポーネントのウィーク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。

レングスシグナル (Length Signal)

「カウントシグナル」と同義。

連続したアナー (Touching Honors)

シーケンスを構成する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ーツで低いカードを出した後高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。

ローマンガーバー (Roman Gerber)

→コンベンション規定⑧

ガーバ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枚以上のサイドスー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の代のスーツオープンに対する1の代のスーツレスポンス。

ワンスーター (One Suiter)

6枚以上のスーツが1つしかなく、他に4枚以上のスーツがないハンド。

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。