

# はじめの第一歩

## 201 Game Forceビディングシステム アウトライン

### 目次

基本事項	・・・	・・・	・・・	・・・	1
【1】 オープニングビッドとレスポンス	・・・	・・・	・・・	・・・	2
【2】 ディフェンシブビッド (オーバーコール)	・・・	・・・	・・・	・・・	7
【3】 コンペティティブビッド	・・・	・・・	・・・	・・・	10
【4】 スラムビディング	・・・	・・・	・・・	・・・	11
【5】 その他・補足	・・・	・・・	・・・	・・・	11

### 【基本事項】

- ・メジャースート：♥、♠  
マイナーズート：♣、♦
- ・ポイントカウント 点数(pts) = 絵札点 + ダミーポイント  
絵札点 : A=4点、K=3点、Q=2点、J=1点  
ダミーポイント : (4枚以上のサポートを持っている時に加点する。)
  - ・4枚以上のサポートの場合：ボイド=5点、シングルトン=3点、ダブルトン=1点
  - ・Aのシングルトンは4点のみ、KQJのシングルトンは絵札点0点でシングルトン(3点/2点)のみを評価注： ノートランプコントラクトをめざす時はダミーポイントの加算はせず絵札点のみで判断する。
- ・キーナンバー (目安となる両方のハンドの合計点数)  
26 : 3NT/4♥/4♠  
29 : 5♣/5♦  
33 : スモールスラム(6レベルのコントラクト)  
37 : グラントスラム(7レベルのコントラクト)
- ・ハンドの形  
バランスハンド : スートの分布が4-3-3-3、4-4-3-2、5-3-3-2、5-4-2-2、6-3-2-2のハンド。  
アンバランスハンド : スートがかたよっているハンド。シングルトンやボイドがあるハンド。  
ソリッドなスート : AKQを持っているスート  
内容の良いスート : AKQのうち2枚以上を持っているスート

2024年 4月12日 Ver. 1.2

【1】 オープニングビッド(最初にパス以外のビッドをすること)

【参考】ルールオブ20: ハンドの絵札点と長い2スートの枚数を足してそれが20以上ならオープンしてもよい。

【参考】ルールオブ15: 4thの位置でオープンするときハンドの絵札点と♠の枚数を足してそれが15以上ならオープンしてもよい。

1.1) オープナーのビッドの仕方

HCP	バランスハンド	アンバランスハンド
12~14	1の代 → 1Nリビッド	リバースでないニュースート、リビッド、シングルレイズ
15~17	1N	ジャンプリビッド、ジャンプレイズ、 1/1レスポンスにリバースでないニュースート 2/1レスポンスにリバースビッド
18~20	1の代 → 2Nリビッド	ジャンプシフト、ゲームレイズ、 1/1レスポンスにリバースビッド
21~22	2N (良い20HCP含む) ←	「良い」とは、AK中心のハンド(QJが少ないハンド)  ストロング2Cオープン(4枚Dの時) ストロング2Dオープン(5枚Dの時)
23~24	2C → 2N	
25~26	2D → 2N	
27+	2C → 3N	

ビッド	点数の範囲(HCP)	条件(ハンドの形)
1♥/1♠	12~21	♥/♠が5枚以上。 3rd/4thの位置の時は、10~11点でもオープン。
1♣/1♦	12~21	♥と♠が4枚以下の時。長いほうの♦か♣ ♦4枚♣4枚は1♦、♦3枚♣3枚は1♣ 3rd/4thの位置の時は、10~11点でもオープン。
1NT	15~17	バランスハンド
2NT	良い20~22	バランスハンド、原則として全ストップパーがあること
2♦/2♥/2♠	5~9	内容の良い6枚スート。絵札点はそのスートだけに集中していること。 原則として、他に4枚以上のメジャースートがない、ボイドがないこと。 4thの位置ではウィーク2オープンを行わないこと。
3♣/3♦/3♥/3♠	~10	内容の良い7枚以上のスート。4thの位置ではパスすること。
4♣/4♦/4♥/4♠	~10	内容の良い8枚以上のスート。4thの位置ではパスすること。
2♣	23~24	2♣→2NT、バランスハンド。
	27~28	2♣→3NT、バランスハンド。
2♦	18~	4ルーザー以下、アンバランスハンド、4枚♦以下、
	25~26	2♦→2NT、バランスハンド。
	18~	4ルーザー以下、アンバランスハンド、5枚♦以下、

## 1.2) レスポンダーのビッドの仕方

メジャースートオープン時は、3枚以上のサポートがあればレイズを優先します。

マイナーズートオープン時は、4枚以上のメジャーがあればメジャースートを優先してビッドします。

HCP/pts	メジャーレイズ (pts)	その他のレスポンス (HCP)
6~9	シングルレイズ	1/1、1Nレスポンス
10~12	リミットレイズ	1/1、1Nレスポンス
13~15	3N、スプリンター	1/1、2/1レスポンス
16~	ジャコビー2Nなど	1/1、2/1レスポンス、ジャンプシフト

### 1.2.1) フォーシング1Nレスポンス

1の代のオープンに対して、2の代でレスポンスするには13HCPが必要です。

6~12HCPでビッドするズートが無い時は、1NTとレスポンスします。

HCP	ビッド	例	ハンドの形
4~5	サポートがなく&HCP不足でも、条件を満たせば出来るだけ繋ぎましょう	1S-1N 2D-P	♠が短く、他の全ズートが3+枚の時。(4441や4332など)
6~9	オープナーの示した2つのズートにプリファする	1S-1N 2C-2S	弱いハンド
	ジャンプしないニュースート	1S-1N 2C-2H	6(5)枚ズート
	メジャーのシングルレイズ1	1H-2H	4~5枚♠があっても、3+枚♥のサポートがあればレイズを優先 バランスハンドでも、3枚サポートがあればレイズを優先/1Nをビッドしてはダメ
	メジャーのシングルレイズ2	1S-2S	
6~12	サポートがなく、4枚メジャーがあれば1の代でビッドする	1H-1S	3+枚♥サポートがなく、4+枚♠があればバランスハンドでも1Nのビッドはダメ
8~12	マイナーのレイズ	1S-1N 2C-3C	5+♣/◇ ショート♣の可能性があるので5+枚必要
10~12	NTのインビテーション	1S-1N 2C-2N	ストッパーなど大雑把で構わない ミスフィットのためアンバランスのこともある
	ジャンプしてインビテーション	1S-1N 2C-3H	6+枚メジャースートではジャンプしてインビテーション
	メジャースートのリミットレイズ(3枚サポート) 1N経由でジャンプレイズ	1S-1N 2C-3S	3枚♠
	メジャースートのリミットレイズ(4+枚サポート) 直ぐにジャンプレイズ	1S-3S	4+枚♠

### 1.2.2) メジャーのレイズいろいろ

#### 1) ウィークハンド(0-9pts)のレイズ

pts	サポート枚数	ビッド例	ビッド
0~3	3~4	1S-P	パス
4~5		1S-1N 2C-2S	1Nでつなぎ、後にプリファアします。
6~9		1S-2S	シングルレイズ
4~9	5+	1S-4S	トリプルレイズ(プリエンティブ模様)

#### 2) インビティショナルハンド(10-12HCP)のレイズ

pts	サポート枚数	ビッド例	ビッド
10~12	3	1S-1N 2C-3S	便宜的に1Nレスポンスの後、ジャンププリファア。 無理に1Nレスポンスする必要はなく、((1H-1S)-(2C-3H)) ジャンプビッドでインビティションします。
	4+	1S-3S	直ぐにダブルレイズ(いわゆるリミットレイズ)。

3) ゲームフォーシングハンド (13+HCP) のレイズ

pts	サポート枚数	ビッド例	ビッド
13~15	3	1S-2C 2D-4S	2/1レスポンスをし、後にゲームヘレイズ。 (ファーストアライバル)
	4+	1S-3N 1S-4C	バランスハンド(シングルトンやポイドがない)。 シングルトン/ポイドがあるなら、スプリンターレイズ。
16+	3	1S-2C 2D-3S	2/1レスポンスをし、後に3の代にジャンプレイズ。 (スローアライバル)
	4+	1S-2N 1S-2C 2D-2S	バランスハンドなら、ジャコビー2Nが便利です。 アンバランスなら、2/1レスポンスからシングルレイズ。 (スローアライバル)

1.2.3) マイナーオープンからの展開

HCP	説明
12-	4枚以上のメジャーがあれば、優先してレスポンス 4枚以上の◇より、4枚の♡、♠を先にレスポンス 「バイパスダイヤモンド」又は「メジャーファーストレスポンス」と言い、アラートは不要。
13+	ハンドパターンを正確に伝えるように、長さに従ってレスポンス

・レスポンスの基本

6~12HCP: 4+枚◇があっても、4枚メジャーのレスポンスを優先。  
13+ HCP: 長さに従ってビッド。リバースビッドで、メジャーを紹介。  
1Nレスポンスは、原則として、4+枚♣を保証

・1C-?

1D: 4+枚◇、4枚以上のメジャーを持っているときは13+HCP  
1H: 4+枚♡、4+枚の◇を持っているかも  
1S: 4+枚♠、4+枚の◇を持っているかも  
1N: 4+枚♣、4枚メジャーは持っていない  
2C: 10+ HCP、4+♣、4枚メジャーは持っていない  
2N: 10~12HCP、3-枚♠&♡のバランス | 3Nへのインビテーション  
3C: 4~7HCP、5+枚♣ | プリエンプティブ  
3N: 13~15HCP、3334ハンド

①インバーティドマイナーレイズ

- ・(6-9HCP)の弱いハンドは、プリエンプティブにダブルレイズして、介入を難しくさせます。
- ・(10+HCP)のハンドはシングルレイズをしゲームの有無、スラムの可能性をゆっくりと相談します。

ポイントレンジ	サポート枚数	ビッド (インバーティド)
6~9	4枚	1NT
	5枚	ダブルレイズ (3♣/3◇)
10~12	4枚 (バランス)	2NT
	4枚 (アンバランス)	シングルレイズ (2♣/2◇)
13~	4枚	シングルレイズ (2♣/2◇)

1.2.4) NTオープンに対するレスポンスの基本

4枚メジャーが無いバランスハンド

オープン	レスポンス		
	HCP	ビッド	説明
1 NT 15~17HCP	~ 7	パス	—
	8~ 9	2 NT	3 NTへのインビテーション
	10~15	3 NT	サインオフ
	16~17	4 NT	6 NTへのインビテーション (定量NT)
	18~19	6 NT	サインオフ
	20~21	5 NT	7 NTへのインビテーション
	22~	7 NT	サインオフ

ちょうど4枚メジャーが有る時 (メジャーのフィットを探したいハンド)

4枚メジャーを訊くビッド: 2 C (ステイマン)

オープン	レスポンス		オープナーのリビッド
	HCP	ビッド	
1 NT 15~17HCP	~ 7	パス	—
	8~	2 C ステイマン	2 D: 4枚メジャーなし 2 H: 4枚H、4枚S不明 2 S: 4枚Hなし、4枚S

5枚以上のメジャーが有る時

・ジャコビートランスファ: 長いスートの下のスートをビッド、オープナーは1つ上のスートをビッド

オープン	レスポンス		オープナーのリビッド
	HCP	ビッド	
1 NT 15~17HCP	~ 7	パス	—
	8~	2 D (5+枚H) 2 H (5+枚S) ジャコビートランスファ	→ 2 H (2~3枚H) → 3 H (4枚H) → 2 S (2~3枚S) → 3 S (4枚S)

6枚以上のメジャーが有る時

・テキサストランスファ: 長いスートの下のスートをビッド、オープナーは1つ上のスートをビッド

オープン	レスポンス		オープナーのリビッド
	HCP	ビッド	
1 NT 15~17HCP	~ 7	パス	—
	8~	4 D (6+枚H) 4 H (6+枚S) テキサストランスファ	→ 4 H → 4 S

### 1.2.5) 2NTオープン後の展開

- ・ 1Nオープンの時と同様に、  
ステイマン、ジャコビー、テキサス等を同じように使ってレスポンスします。

### 1.2.6) ウィーク2に対するレスポンス

ビッド	レスポンス	HCP/pts	サポート枚数	概要
2H/2S (ウィーク2)	パス	0~15 HCP	1~2枚	・ゲーム/スラムが無いと思うとき
		—	—	・下記以外のハンド
	3N	16~20 HCP	1~2枚	・AKを含む6+枚の1スーターハンド
	3H	6~12 HCP	3枚	・プリエンプティブレイズ
	2N	13~15 HCP	3枚	・OGUSTコンベンションで <u>ゲームトライ</u>
	4H/4S	0~18 pts	4+枚	・点数の事は忘れて、4レベルまでレイズ (プリエンプティブ or スラムがないと思うとき)
ニュースート	15~00 HCP	0~1枚	・5+枚スート、ワンラウンドフォーシング	

- ・ OGUSTレスポンス

	<強さ>	<内容>
2S 2N	3C: ミニмум (5-7)	、悪いスート
	3D: ミニмум (5-7)	、良いスート
	3H: マキシмум (8-10)	、悪いスート
	3S: マキシмум (8-10)	、良いスート
	3N: マキシмум (8-10)	、AKQ x x x

良いスートとは  
AK J x x x  
AQ J x x x  
KQ J x x x

### 1.2.7) ストロング2C、2Dオープン後の展開

- ・ 2Cオープンに対して、ハンドに関わらず先ず2Dで繋がります。
- ・ 2Dオープンに対して、ハンドに関わらず先ず2Hで繋がります。

<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 基本的なビッド</li> <li>2Dレスポンス : 繋ぎのビッド</li> <li>オープナーのリビッド: ハンドの紹介を開始</li> <li>・ 2C-2D</li> <li>2H-?</li> <li>パス: 2C後のオープナーリビッドはフォーシングのため「ダメ」</li> <li>2S: 2-枚♡、5+枚♣</li> <li>2N: 2-枚♡、バランス模様</li> <li>3C: 2-枚♡、5+枚♣</li> <li>3D: 2-枚♡、5+枚◇</li> <li>3H: 3+枚♡、強さは問わない</li> <li>4H: 4+枚♡、サイドにAK、シングルトン、ポイドなし</li> <li>3S、4C、4D: 4+枚♡、スプリンターレイズ</li> </ul>
--

<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 2種類のハンドが含まれています。</li> <li>① 25+HCP、バランスハンド</li> <li>② ◇がメイスートのストロングハンド</li> <li>★ レスポンダーは、どちらか分からないので、2♡で繋ぐのが基本。</li> <li>・ 2D-2H</li> <li>?</li> <li>2S: 5+枚◇&amp;4+枚♣</li> <li>2N: 25+HCP、バランスハンド</li> <li>3C: 5+枚◇&amp;4+枚♣</li> <li>3D: 6+枚◇、紹介したいサイドスートなし</li> <li>3H: 5+枚◇&amp;4+枚♡</li> </ul>
---

## 【2】ディフェンシブビッド（オーバーコール）

### 2.1) ディフェンシブビッドの種類と内容

- ・ 10 HCP以上持っていて、良い5 + 枚スートがあればオーバーコールする。
- ・ 18 HCP以上持っていれば、無条件でダブル（テイクアウトダブル）をビッドする。

種類	HCP	説明
パス	-	以下のビッドができないハンド オープンされたスートが長い時（ウェイティングパス）
テイクアウトダブル	11～	オポネントスートが「シングルton or ボイド」、他は3枚以上
	13～	バランスハンド（オポネントのスートが短い4432、4333）
	18～	全てのハンド
シンプルオーバーコール	10～17	オープニングビッドするように
1Nオーバーコール	15～17	1Nオープンと同じ。ストッパーありが望ましい
2H/2S（メジャーでジャンプ）	5～10	ウィーク2（ウィークジャンプオーバーコール）
キュービッド	10～17	マイケルズキュービッド（5♠ & 5♥）
2N	10～17	アニュージャナル2N、ランクの低い下から2スーター
3NT	13～17	ギャンプリング、ソリッドなマイナーズあり ストッパーは気にしない
4H/4S（メジャーでゲーム）	～17	プリエンプティブゲームビッド、ソリッドスート

#### 2.1.1) テイクアウトダブルについて

すべてのアンビッドスーツに少なくとも3枚必要。
(1) 5枚以上のメジャーがある時は、オーバーコールでそれを示しておく方が良い。
(2) オポネントスーツがボイドの時は、テイクアウトダブルから入る。
(3) 4333のハンドパターンは、テイクアウトダブルに向いている。
(4) 18 + HCPでは、テイクアウトダブルから必ず入る。
(5) メジャーのオープンに対して、もう一方のメジャーを4枚持っている形は、テイクアウトダブルを積極的に選択する。例えば、4621、4522など。
(6) テイクアウトダブルか、オーバーコールか迷ったら、テイクアウトダブルを選ぶべし。

#### 2.2) オーバーコール後のレスポンス

- ・ 4 + 枚のメジャースートがあれば、マイナーズのスートレイズよりも優先してビッドする。

	ビッド	HCP	備考
サポートなし バランスハンド	1N	6～10	バランスハンド、ストッパーば気にせずに
	2N	11～13	バランスハンド、ハートストッパー有りが望ましい
	Cue-Bid ⇒ 2N	14～	バランスハンド、ストッパー有りが望ましい
	3N	13～	マイナーのソリッドな1スーターハンドで「3N」をしたい！
サポートなし アンバランス	1の代	6～14	5 + 枚（良い4枚）、1rdフォーシング
	2の代	9～14	6 + 枚（良い5枚）、ノンフォーシング
	Cue-Bid ⇒ ニュースート	15～	5 + 枚の自分のスートをビッド、フォーシング
サポートあり	シングルレイズ	6～9 pts	3（4）枚、2の代
	ダブルレイズ	6～8	4（5）枚、3の代
	トリプルレイズ		5（6）枚、4の代
	シンプルCue-Bid	10～ pts	3枚（Cue-Bid）
	ジャンプCue-Bid	10～ pts	4 + 枚サポートであれば、ジャンプキュービッドでゲームに誘うのも可
	ジャンプシフト	15～ pts	3 + 枚サポート、5 + 枚ニュースート（ジャンプシフトは、フィットジャンプ）
	4の代ダブルジャンプ ニュースートキュービッド	11～ pts	スプリンタービッド

### 2.3) ウィーク2オープンに対するオーバーコール

経緯	ビッド	HCP	備考
2H-?	パス	-	以下のビッドができない 3Nをビッドできない、Hが長くて強いハンドを含む(ウェイティングパス)
	X(テイクアウト)	18+(基本)	1Hオープンにダブルを掛けるのと同じ
	2S	12~17	5+♠、1Hオープンに1Sオーバーコールするのと同じ
	2N	15~17	1Nオーバーコールするのと同じ
	3C/3D	12~17	1Hオープンに2C/Dオーバーコールするのと同じ
	3H		ソリッドなマナーあり、♡のストッパーなし(確認、3N指向)
	3N		ソリッドなマナーあり、♡のストッパーあり(ギャンプリング)
	4C		リーピングマイケルズ、立派な5+♠&5+♣
	4D		リーピングマイケルズ、立派な5+♠&5+◇
4S	7~17	7+♠、パートナーに少し期待して、4Sしたいハンド	

### 2.4) 3の代のプリエンブティブオープンに対するオーバーコール

経緯	ビッド	HCP	備考
3C-?	パス	-	以下のビッドができない 3Nをビッドできない、Cが長くて強いハンドを含む(ウェイティングパス)
	X(テイクアウト)	18~ $\text{○○}$ 13~17 11~17	無条件 ↓11~17でダブル後は「ずっとパス」 オポネントスーツが短く、HCPがないバランスハンド(4333, 4432) オポネントスーツが1枚以下でHCPがない、他スーツは3+枚
	3D/3H/3S	14~17	5+◇ / 5+♡ / 5+♠
	3N	15~17	バランスハンド、ストッパーあり
		12~17	マイナーのソリッドな1スーターありで3Nをしたい、ストッパーあり
	4C	12~17	5+♠&5+♡、マイケルズキュービッド
	4H/4S	14~17	6+♡ / 6+♠、3の代では勿体ない(強い)ハンド

### 2.5) 2スーターオーバーコールについて

・アニュージャルNT(基本はマイナー2スーター)

ビッド	ビッド例	HCP	説明
2N	1S-2N	10~15	5+◇&5+♣ 基本のアニュージャル2N
	1C-2N		5+♡&5+◇ アンビッドの下から2つのスーツ
	1D-2N		5+♠&5+♣ アンビッドの下から2つのスーツ
	1C-P-1S-2N		5+♡&5+◇ アンビッドの下から2つのスーツ
	1S-P-3S-4N	8~17	5+◇&5+♣ サクリフェイス狙いで、弱いハンドかも

・マイケルズキュービッド(基本はメジャー2スーター)

ビッド	ビッド例	HCP	説明
キュービッド	1C-2C / 1D-2D	10~15	5♠&5♡、基本のマイケルズキュービッド
	1S-2S		5♡&5枚マイナー、◇か♣かは不明
	1H-2H		5♠&5枚マイナー、◇か♣かは不明
	1C-P-1N-2C		5♠&5♡、これもマイケルズキュービッド
	1H-P-1N-2H		5♠&5枚マイナー、◇か♣かは不明
	2H-4C		5♠&5♣、リーピングマイケルズ(持っているマイナーを4の代で)



2.5) 1NTオープンに対するオーバーコール

コンベンション「ハミルトン」を使います。

経緯	ハミルトン	
1N-?	X	ペナルティ
	2C	何かの1スーター
	2D	メジャー2スーター
	2H	Hとどちらかのマイナーの2スーター
	2S	Sとどちらかのマイナーの2スーター

経緯	ビッド	HCP	備考	
1N-?	パス	-	以下のビッドができない	
	X	17~♠♠ 13~♠♠	バランスハンドの時 ソリッドな1スーター(6332) & 確実なエントリーありの時	
	2C	♠8~17	♠8~17	♣に関係なく、何かの1スーター(6+枚) <u>(その後)</u> パス：(普通はダメ)自分の長い6+♣でプレーしたい 2H：(普通はダメ)自分の長い6+♥でプレーしたい 2S：(普通はダメ)自分の長い6+♠でプレーしたい 2D：◇に無関係で、そのスートを探ねる パス：6+◇(ゲームは無いので3Dをビッドする必要はない) 2H：6+♥ 2S：6+♠ - 2N：強さを尋ねてゲームトライ 3C：♠8~12(ミニマム)、悪いスーツ 3D：♠8~12(ミニマム)、良いスーツ 3H：13~17(マキシマム)、悪いスーツ 3S：13~17(マキシマム)、良いスーツ 3N：AKQxxxの良いスートあり 3C：6+♣
				◇に関係なく、4+♠&4+♥(メジャー2スーター) <u>(その後)</u> パス：(普通はダメ)自分の長い6+◇でプレーしたい 3C：(普通はダメ)自分の長い6+♣でプレーしたい 2H：♥プリファー 2S：♠プリファー
				5♥&4+マイナー(6+♥であれば2Cのオーバーコール) <u>(その後)</u> 2N：マイナーズーツを探ねる
				上の2Hと同じ
				5+♣&5+◇、アンユージュアル2N

### 【3】コンペティティブビッド

パートナーがオープンし、オーバーコールが入った後のビッド。

経緯	?ビッド	HCP	説明
1C-1H-? 1H-2C-?	パス	-	以下のビッドができない オポネントがビッドしたスーツが長い時 (一旦ウェイティングパス)
	X	1の代 7~ 2の代 10~	ネガティブダブル (アンビッドメジャー4枚)
	1の代ビッド	6~	4+枚1 / 1ニュースーツ、ワンラウンドフォーシング
	2の代ビッド	10~	4+枚2 / 1ニュースーツ、3の代までフォーシング
	3の代ジャンプ	13~	スプリンター (シングルトン or ボイドのスーツをビッド)
	1N	7~ 9	バランス模様、ストッパー不問
	2N	10~12	バランス模様、ストッパー有りが望ましい、インビテーション
	3N	13~15	バランスハンド、ストッパー必要
	サポートあり (メジャーは最優先でレイズビッド、 (マイナーはメジャー4+枚があれば優先してビッドし、レイズはその後) ディフェンシブビッドのレイズに関する説明を参照		
	レイズ	5~ 9	プリアンプレイブルレイズ (トランプの枚数に応じて)
キュービッド	10~	3枚サポートでシンプル、4+枚ではジャンプキュービッドも可	

例)

経緯	?ビッド	HCP	説明
1C-1H-?	パス	~10	以下のビッドができない / ♡が長いウェイティングパスあり
	X	7~	ネガティブダブル (4枚♠)、10+HCPでビッドできないハンド
	1S	6~	5+枚♠、1の代ニュースーツ、丁度4枚♠はダブルで示す
	2D	10~	4+枚◇、2の代ニュースーツ
	2S	3~ 6	6+枚♠ (約束: ウィークジャンプシフト)
	3S / 3H	13~	5+枚♣、1-枚♠ / 1-枚♡ (スプリンター)
	1N	7~ 9	バランス模様
	2N	10~12	バランス模様、インビテーション
3N	13~15	バランスハンド	

経緯	?ビッド	HCP	説明
1H-2C-?	パス	-	以下のビッドができない / ♡が長いウェイティングパスあり
	X	7~	ネガティブダブル (4枚♠)、10+HCPでビッドできないハンド
	2D	10~	4+枚◇、2の代ニュースーツ
	2S	10~	4+枚♠、2の代ニュースーツ
	3S / 3D	13~	4+♡、1-♠ / 1-◇ (スプリンター)
	2N	10~12	バランス模様、インビテーション
	3N	13~15	バランスハンド

## 【4】スラムビディング

・スラムを狙う道具（コンベンション、ビッド）は2つあります。

①キュービッド

②ローマンキーカードブラックウッド（Roman Key Card Blackwood、略してRKCB）

RKCBに頼りがちですが、キュービッドも積極的に活用しましょう。

### 4.1) キュービッド

スラムに関心のある時、コントロール（スラムに対するストッパー）の有るスーツを示すビッド。  
ハッキリとトランプスーツが確認されている事が条件です。

#### ●キュービッドの内容

- ・そのスーツにコントロールがあることを 下から順（♣最優先→♦♥♠の順）に伝えます。
- ・コントロールには、ファーストラウンドコントロール（A、またはボイド）と、セカンドラウンドコントロール（K、またはシングルトン）があります。
- 一般に、ファーストラウンドコントロールのあるスートを優先してキュービッドします。

### 4.2) ローマンキーカードブラックウッド

フィットが見つかった後、スラムを目指してパートナーの持っているキーカードの枚数を聞くコンベンション。

- ① オークションで、ハッキリとトランプスーツが確定している。
- ② トランプスーツのKと4枚のAをキーカード（KC）と呼び、全部で5KCある。
- ③ 5キーカードの次に大切なカードは、トランプQとなる。
- ④ 2キーカードの答の時は、トランプQの有無も同時に含めて答える。

- ・良いスモールスラムとなる為の必要条件は； 5KCある、4KC+トランプQある。
- ・良いグランドスラムとなる為の必要条件は； 5KCが揃って、かつ、トランプQある。

ビッド	レスポンス
4N	5C：0、3KC 5D：1、4KC 5H、2KC、トランプQなし 5S、2KC、トランプQあり

5C（03）、5D（14）の答え方を交換した方式があります。

それぞれメリット/デメリットがあります。 パートナーと十分確認の上で決めましょう。

## 【5】その他・補足

本資料は「はじめの第一歩」、初心者を対象とした概要です。

従いまして、ビディングシステムの7～8割程度しか紹介しておりません。

例えば、下記のコンベンションについては記載していません。

マイナーステイマン、スモールレン、ドルルーリー2C、サポートダブル、4thスートゲームフォーシング等々

上記コンベンションを含め詳細なビッドの説明は「5M, 2/1GF」サマリーをご覧ください。