

5枚メジャー、2オーバー1 ゲームフォース

サマリー

("5M, 2 / 1 GF" summary)

1. システムの基本	2
2. システムの周辺	12
3. NTのシステム	19
4. ディフェンシブビッド	26
5. コンペティティブビッド	35
6. スラムビディング	45

【第一部 システムの基本】

【1】2/1レスポンスをゲームフォーシングに決める理由

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	

2) レスポンダーのビッドの仕方

HCP	メジャーレイズ	その他のレスポンス
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

3) 5枚メジャーのある5332ハンドのビッド

12~14HCP:	1Mでオープン 1/1 → 1Nリビッド 1N → 2C or 2Dリビッド
15~17HCP:	1Nでオープン (5枚メジャーは気にしない)
18~19HCP:	1Mでオープン 1/1 → 2Nリビッド 1N → 2Nレイズ 2/1 → 3Nリビッド
20~22HCP:	2Nでオープン (5枚メジャーは気にしない)

1M2*2N → 15~17HCP
・12~14HCPのバランスハンドは
5枚Mでリビッド

4) 2/1ゲームフォーシングの利点

- ① 良いゲームをゆっくり相談するビiddingスペースが得られる。
- ② スラムトライを経済的なレベルで示すことができる。
- ③ ビッドシークエンスによるフォーシング、ノンフォーシングの取り決めの煩雑さが無い。

5) ルールオブ20

「並 (平均) よりちょっと良ければオープンしよう。」
「オープンハンドらしきものはオープンしよう。」

HCP + (長い2つのスートの枚数の合計) ≥ 20ならば、1で代のオープンする

(注意1) 2番目のスートが2つ以上ある場合は、+1点する。

(注意2) 1の代のオープンには、最低、A1枚か、K2枚は必要 (2コントロール以上)。

・Aを2コントロール、Kを1コントロールと計算します。

(注意3) バルネラビリティ、ポジションによるアジャストは当然考える。

- ・ノンバルで、オポーネントバルならより積極的にオープン。
- ・サードハンドでノンバルなら、何でもあり。
- ・フォースハンドでは、「ルールオブ15」でオープン。

6) ダミーポイントなどの再評価 (フィット点、表記: pts とします)

- 4枚サポートがあるときは、ダミーポイントで再評価する。
ポイド: +5点、 シングルトン: +3点、 ダブルトン: +1点
- 12~15pts: シングルレイズ
16~18pts: ジャンプレイズ
19~ pts: ゲームビッド
- pts: シングルトン or ポイドがあれば、スプリンタービッドでスラムトライ

• ダミーポイントでレイズする

- 4枚♠ & 5枚♥で1Hオープン、パートナーが1Sレスポンス。
その後のオープナーのレイズ方法
★4枚サポートがある時は、ダミーポイントで再評価する。
再評価で19+ptsになれば、オープナーのスプリンタービッドが可能
- 1H-1S
2S: 12~15pts | シングルレイズ
3S: 16~18pts | ジャンプレイズ
4C: 19+pts | スプリンターレイズ
4D: 19+pts | スプリンターレイズ
4H: 良い5+枚♥
4S: 19+pts | スプリンターレイズできないハンド

【2】フォーシング1Nレスポンス

1) フォーシング1Nコンベンション

フォーシング1Nコンベンションは、5M、2/1GFシステムにとって必要不可欠です。

2) フォーシング1Nレスポンスの内容

- 1H、1Sオープンに対する1Nレスポンスを、1ラウンドフォーシングと約束します。
ハンドの強さは、原則として、6-12HCPです。
弱いハンド(6-9)と、インビテーションのハンド(10-12)の両方が含まれます。

3) フォーシング1Nに対するオープナーのリビッド

- 1H、1Sでオープンした場合、かなりの頻度で、1Nレスポンスが返って来ることになります。
 - ① 4枚以上のサイドスートがあれば、それを普通にビッドします。
・メジャー優先です。
 - ② なければ、3枚の♣、または3枚の◇をビッドします。(どちらも2枚の時は♣をビッド)
 - ③ ♠/♥のリビッドは、必ず6枚♠/♥が必要です。(12~14HCP)
 - ④ リバーズビッド、ジャンプシフトはゲームフォーシングで、良い18+HCPを示します。

4) フォーシング1Nからのリビッド

- 6~9、10~12の強さの区分をしっかりとるのが大事です。
10~12HCP: 2Nを超えてビッド
- (1S-1N)(2C-?)の時
2枚♠であれば、4枚♣を持っていても、2Sとプリファする。
マイナーは3枚でビッドしているかも。
- オープナーのスートが短くても、2NリビッドはOK。

5) 1 Nフォーシングを使うハンド

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、他の全スーツが3+枚の時。 (4441や4332など)
6~9	オープナーの示した2つのスーツにプリファする	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)枚スート
	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
	メジャーのシングルレイズ2	1S-2S	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
6~12	サポートが無く、4枚メジャーがあれば1の代でビッドする	1H-1S	3+枚♥サポートが無く、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♠

6) レスponsをする(6+HCPではレスponsが必須、5-HCPはパスしなさいではない/パスしてもよい)
4~5点でも、殆どのハンドでは、何かレスponsした方がよい結果になるのです。

・パスの基準

オープン	ビッド	HCP/pts	サポート	ハンド
1H/1S	パス	0~5 HCP	0~2枚	バランスハンド
			-	以下以外のハンド
	シングルレイズ	6+pts	4+枚	-
	1N→パス	3~5 HCP	3-枚	2 or 3 スーターハンド
1C/1D	パス	0~5 HCP	-	バランスハンド、メジャーは4-枚
				以下以外のハンド
	長いメジャースート	4~5 HCP	-	5枚メジャー
		3~5 HCP	-	6+枚メジャー

【3】メジャーのレイズいろいろ

・インビテーション以上のハンド(10+HCP)、いきなりサポートを示すジャンプレイズをする場合は、
原則として4枚以上のサポートを保証します。

ゲーム、スラムを狙う時に、9枚目のトランプの余裕を知る事はとても有効です。

但し、6-9 HCPでシングルレイズをする時は、3枚サポート、4枚サポートの区別はしません。

・ハンドの評価方法

- 1) トランプ : 5枚目あれば+1点、6枚目あれば+2点
 - 2) サイドスート: 4枚スートに+1点、5枚スートに+2点
 - 3) Aが2枚あれば+1点
 - 4) 4333は-1点、KダブルトンとQダブルトンは-1点
- ★6~10点: パス 10~13点: ゲームトライ
13~16点: ゲーム 16~ : スラムトライ

1) ウィークハンド (0-9 pts) のレイズ

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

2) インビティショナルハンド (10-12 HCP) のレイズ

pts	サポート枚数	ビッド例	ビッド
10~12	3	1 S-1 N 2 C-3 S	便宜的に1 Nレスポンスの後、ジャンププリファー。 無理に1 N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+	1 S-3 S	すぐにダブルレイズ (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	1 S-2 C	2/1 レスポンスをし、後にゲームヘレイズ。
		2 D-4 S	(ファーストアライバル)
	4+	1 S-3 N	バランスハンド (シングルトンやボイドがない)。
		1 S-4 C	シングルトン/ボイドがあるなら、スプリンターレイズ。
16+	3	1 S-2 C	2/1 レスポンスをし、後に3の代にジャンプレイズ。
		2 D-3 S	(スローアライバル)
	4+	1 S-2 N	バランスハンドなら、ジャコビー2 Nが便利です。
		1 S-2 C 2 D-2 S	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)

● ルーザーの数え方 (一般的なものと同じ)

- ・ 1枚スートは、Aが無ければ、1ルーザー
- ・ 2枚スートは、AKの欠けている数がルーザー数
- ・ 3枚以上のスートは、AKQの内、欠けているアナーの数がルーザー数

(ルーザーの目安)

- ・ ミニマムオープンのハンドは7ルーザー
- ・ 余裕のあるオープンハンドは6ルーザー
- ・ シングルレイズは9ルーザー
- ・ ダブルレイズは8ルーザー
- ・ ゲームレイズは7ルーザー

【4】マイナーオープンからの展開

1) ショートクラブオープン (1Cオープン)

5枚以上のメジャーの無いハンドではマイナーズートでオープンする事になります。(3枚♣で1Cオープン)

基本は「ショートクラブオープン」、時には「ショートダイヤオープン」を利用します。(3枚♣がなく、3枚◇の時は

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

※基本通り、メジャー「4-4は下から」、「5-5は上から」ビッドする。

・最適コントラクトの探し方

- ① メジャースートのフィットをさがす。
- ② 3NTの可能性をさがす。
- ③ メジャースートやNTでコントラクトを買う可能性がなければ、マイナーズートでコントラクトを買う。

2) 1Cオープンに対するレスポンスの基本

<p>・レスポンスの基本</p> <p>6~12HCP: 4+枚◇があっても、4枚メジャーのレスポンスを優先。</p> <p>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。</p> <p>1Nレスポンスは、原則として、4+枚♣を保証</p> <p>・1C-?</p> <p>1D: 4+枚◇、4枚以上のメジャーを持っているときは13+HCP</p> <p>1H: 4+枚♡、4+枚の◇を持っているかも</p> <p>1S: 4+枚♠、4+枚の◇を持っているかも</p> <p>1N: 4+枚♣、4枚メジャーは持っていない → 6~9 HCP</p> <p>2C: 10+ HCP、4+♣、4枚メジャーは持っていない</p> <p>2N: 10~12HCP、3-枚♠&♡のバランス 3Nへのインビテーション</p> <p>3C: 4~ 9HCP、5+枚♣ プリエンプティブ</p> <p>3N: 13~15HCP、3334ハンド</p>
--

←インバーティッド、マイナーレイズ(後

3) オープナーのリビッド

- ・1Cオープンして、1Dレスポンスが返ってきた時、バランスハンド(4432、4333)では
- ・バランスハンド(4432、4333)では、4枚のメジャーを紹介せずにNTをリビッドが推奨です。これでハンド全体の形と強さを紹介できます。
- ・アンバランスハンド(5+枚♣+4枚メジャー)では、普通にメジャーをビッドします。これで2スーター(5&4以上の形)のハンドであることを自然に紹介出来ます。

<p>・1C-1D: インビテーション以上でなければ、4+枚メジャーはない インビテーション以下では、長いマイナーより4枚メジャーを優先する</p> <p>1N: 12~14HCP、バランスハンド 4枚メジャーを持っていても</p> <p>2N: 18~19HCP、バランスハンド 4枚メジャーを持っていても</p> <p>1♡: 12~17HCP、4枚♡&5枚♣、アンバランスハンド</p> <p>2♡: 18+HCP、4枚♡&5枚♣、アンバランスハンド</p> <p>1♠: 12~17HCP、4枚♠&5枚♣、アンバランスハンド</p> <p>2♠: 18+HCP、4枚♠&5枚♣、アンバランスハンド</p> <p>★4414のハンドは、バランスハンドとみなす。</p>

- ・1C-1D-1H後のリビッドの方法には以下の3種類があり、パートナーと取り決めが必要です。
- (A) 「バランスハンドでは、1Sリビッドより1Nリビッドを優先する」スタイル (アラート必要)
- (B) 「バランスハンドでも、1Hに対して4枚♠があれば1Sリビッドする」スタイル
- (C) 「ハンドの気分次第で言ったり言わなかったり自由に捌く」スタイル

※ ストッパーは気にせずにNTをビッドする(現代風)。

【5】レスポnderのリビッド（フィットしたハンドの再評価）

・マイナーでオープン-1/1でメジャーレスポンス
 シングルレイズ -?

※ディクレーラー側の再評価の仕方
 持っているHCPに

- 1) トランプの 5枚目に+1点、6枚目に+2点
- 2) サイドスートの4枚目に+1点、5枚目に+2点
- 3) 4333型は、-1点

*: Kシングルトン、Qダブルトンは、半値に。
 : Aが2枚あったら、+1点
 : T98が気に入ったら、+1点

その合計点が

6~9pts: パス
 10~12pts: インビテーション（ゲームトライ）
 13~15pts: ゲーム
 16+pts: スラムトライ
 19+pts: 大いにスラムビッド

・(1C-P-1H-P)
 (1S-P-?)

 -パス: 4~6HCP, 3~4枚♠ Sをプリファ
 -1N: 6~9HCP, ♠&♠のミスフィット、バランスハンド
 -2N: 10~12HCP, インビテーション
 -3N: 13~15HCP

 -2C: 6~9HCP, 4+枚♣, Cをプリファ
 -3C: 10~12HCP, 4+枚♣, 3N or 5Cへの誘い
 -2S: 6~9HCP, 4枚♠, シングルレイズ
 -3S: 10~12HCP, 4枚♠, 4Sへの誘い
 -4S: 13~15HCP, 4枚♠

 -2H: 6~9HCP, 6+枚♥
 -3H: 10~12HCP, 6+枚♥, 3N or 4Hへの誘い
 -4H: 13+ HCP, 6+枚♥

 -2D: 13+ HCP, 4thスートゲームフォーシング

レイズ or 自分のスートのリビッド

- ・2の代 : 6~9 pts
- ・3の代 : 10~12 pts
- ・ゲーム : 13~15 pts

・基本的な考え方

6~9: サインオフ
 10~12: インビテーション
 13~ : 直接ゲームビッド or 4thスートゲームフォーシング経由

・1H-1S
 2D-?

パス: 6~7, 4+枚◇, 2-枚♥ | Dをプリファ
 2H: 6~9, 2+枚♥ | Hをプリファ
 2S: 6~9, 6+枚♠ | 自主的なリビッドは6枚必要
 | 2N: 10~12 | 3Nへのインビテーション
 3C: 13+ | 4thスートゲームフォーシング
 3D: 8~12, 4+枚◇ | ゲームに興味あり (3N)
 3H: 10~12, 3枚♥ | インビテーション
 3S: 10~12, 6+枚♠ | インビテーション
 3N: 13~15, バランスハンド&♠ストッパーあり
 4D: 13~, 4+枚◇ | スラムトライ
 4H: 13~15, 3枚♥ | スラムに興味なし
 4S: 13~15, 6+枚♠ | スラムに興味なし

・弱いハンドではプリファーせよ

レスポナーのリビッドの段階では、見えた最終コントラクトをビッドをする。

・6~9HCP | サインオフ、10~12HCP (インビテーション)、13+HCP (ゲームビッド)

・1D-1H (オポネントはパス)

1S-?

パス:	~ 6HCP, 3~4枚♠		ゲームの可能性なし
1N:	6~ 9HCP, ♠、♣のフィットなし		
2C:	13+ HCP, 4thスートゲームフォーシング		
2D:	6~ 9HCP, 4+枚◇		◇をプリファ
2H:	6~ 9HCP, 6+枚♥		6枚必要
2S:	6~ 9HCP, 4枚♠		シングルレイズ
2N:	10~12HCP		ややバランスハンド、インビテーション
3C:	10~12HCP, 5枚♥&♣		インビテーション
3D:	10~12HCP, 4+枚◇		3N or 5Dインビテーション
3H:	10~12HCP, 6+枚♥		4H or 3Nインビテーション
3S:	10~12HCP, 4+枚♠		4Sへのインビテーション
3N:	13~15HCP		3Nをしたい
4D:	15+HCP, 4+枚◇		スラムトライ
4H:	13+HCP, 6+枚♥		スラムに興味なし
4S:	13~15HCP, 4枚♠		スラムに興味なし

・1H-1S | 2D-?

6~ 9、サインオフ (2Hは2枚♥、2S、6+枚♠、パス)

10~12、ゲームインビテーション

13+、ゲームフォーシング | 4thスートビッド or 直接ゲームビッド

・1H-1S

2D-パス:	6~ 7pts, 4+枚◇、2-枚♥		◇をプリファ
2H:	6~ 9pts, 2枚♥		♥をプリファ
2S:	6~ 9pts, 6枚♠		♠をプリファ
2N:	10~12pts,		3Nへのインビテーション
3D:	8~12pts, 4+枚◇		ゲームの可能性あり
3H:	10~12pts, 3枚♥		4Hへのインビテーション
3S:	10~12pts, 6枚♠		4Sへのインビテーション
3N:	13~15pst, バランス模様、♠に良いストッパーあり		
4D:	13+ pts,		◇でのスラムに興味あり

・1H-1S

2C-? | ここまででオープナーのハンドは、

| 5+枚♥&4+枚♠、3-枚♣、12~18HCPが分かります。

| オープナーのハンドを1534の13HCPと仮定してリビッドする

パス:	6~ 8HCP, 4+枚♣		♣をプリファ
2D:	13+HCP		4thスートゲームフォーシング
2H:	6~ 9HCP, 2枚♥		♥をプリファ
2S:	6~ 9HCP, 6+枚♠		
2N:	10~12HCP		3Nへのインビテーション
3C:	9~12HCP, 4+枚♣、2-枚♥		3N、5Cの可能性あり
3D:	10~12HCP, 5枚♠&5枚◇		インビテーション
3H:	10~12HCP, 3+枚♥		インビテーション
3S:	10~12HCP, 6+枚♠		3N or 4Sインビテーション
3N:	13~15HCP		バランスハンド
4H:	13~15HCP, 3+枚♥		スラムに興味なし
4S:	13~15HCP, 6+枚♠		スラムに興味なし

【6】フォーススタートゲームフォーシング

1) レスポンダーのニュースート

「レスポナーのニュースートはフォーシング」

2) サードスートフォーシング (ワンラウンドフォーシング)

- ・インビテーション以上の強さが必要です。
- ・レスポナーが弱いハンド (6 - 9 点) の場合では、オープナーがリビッドしたスートがたとえ短くても、パスして低く止まる判断が最善です。(サードスートをビッドしてはダメ)

① オープナーの1 N リビッドの後のニュースートは、事情が違います。

ジャンプ、リバースのニュースートのみフォーシング、となっています。

・この例は、フォーシングではありません。

1 C - 1 S
1 N - 2 H

・この例は、フォーシングです。

1 C - 1 H
1 N - 2 S

インビテーションハンドの時は、Hをビッドするのではなく「チェックバックステイマンを使用する」

3) フォーススタートフォーシング (ゲームフォーシング)

- ・ゲームフォーシング (1 3 + HCP) です。
(1C-1H) (1S-2D) はゲームフォーシング、6 ~ 1 2 HCPでは2 Dではなく1 Nをビッドする。
- ・フォーススタートは便宜的なビッドで、フォーススタート自身には、何も保証しない。

※ オープナーのニュースートはフォーシングではありません。

レスポナーのニュースートはフォーシングです。

4) フォーススタートをビッドする狙い

- ① レスポナー自身の初めのスート (5 + 枚) のサポート (3 枚) の有無が知りたい。
- ② NT狙いで、オープナーにフォーススタートのストッパーがあるかどうか、知りたい。
- ③ もっとオープナーのハンド (ディストリビューション、HCP) を教えて欲しい。
- ④ 自分のハンドをフォーシングしながら示して、ゲーム以上の相談がしたい。
- ⑤ オープナー側のスートのサポートを、ゲームフォーシングしながら示したい。

・レスポナーのリビッドは、見えた最終コントラクトをビッドする時です。

・ 6 ~ 9 : 低く止まれるサインオフ
10 ~ 12 : インビテーション ジャンプ
13 ~ : 直接ゲームビッド or 4thスートゲームフォーシングビッド
4thスートは便宜的なゲームフォーシングで、スートではない。

・ 1 D - 1 H
2 C - ?

パス : 6 ~ 8 pts, 4 (3) + 枚♣ | ゲームに興味なし
2 D : 6 ~ 9 pts, 2 + 枚 | Dをプリアファー
2 H : 6 ~ 9 pts, 6 + 枚♥
2 S : 13 + pts, 便宜的な4thスートゲームフォーシング
2 N : 10 ~ 12 HCP, 準バランスハンドまで | インビテーション
3 C : 9 ~ 12 HCP, 4 + 枚♣ | 3 N or 5 Cへのインビテーション
3 D : 9 ~ 12 HCP, 3 + 枚◇ | 3 N or 5 Dへのインビテーション
3 H : 10 ~ 12 HCP, 6 + 枚♥ | 3 N or 4 Hへのインビテーション
3 N : 13 ~ 15 HCP | 3 Nをしたい
4 H : 13 ~ HCP, 6 + 枚♥ | 4 Hをしたい

5) フォースストに対してのオープナーのリビッド

- ・可能な範囲で自分のハンドを素直に表わすビッドを選びます。
 余裕 (HCPが多少多い、良い3枚サポートがある) のあるハンドでは、ジャンプしてその余力を示します。
- ・選択の順番は
 第一に、レスポnderの初めのスートの3枚、良い2枚があれば知らせる。
 第二に、フォースストにストッパーがあれば、NTをビッドする。
 第三に、どれにもぴったりした選択の無い時は、
 5枚スートをビッドするなり、安い範囲のビッドで工面して選択し、とにかくつなぐこと。
 (ゲームになるまで「パス！」は駄目)

6) 3NTを尋ねる四番目のスートビッド

- ・ 1H-2C
 2D-3D
 ?
- ・マイナースートのフィットが見つければ、まずは3NTのゲームを捜します。
- ・四番目のスートにストッパーがないとき、マイナーのゲームを目指す。
- ・四番目のスートにしっかりしたストッパーを持っていれば、3NTをビッド。
- ・四番目のスート (フォーススト) を3代でビッドすれば、
 「止まっていれば、3NTを選んでください」という意味になります。
 Axで3NTをしたくない時にも、フォースストビッドで相談してもよい。
- ・4の代のビッドはAキュービッドで、スラムトライです。

【7】 2/1レスポンス後のビッド

1) リバースビッド

- ・基本的な考え方
 12~14: リバースではないスートビッド、2N(1D-2C/2Nのみ)
 15~ : リバースビッド | スラムトライ、2N(1M2*2N)
- ・ 1D-2C
 ?
 2D: 12~ , 5+枚◇ | ミニマムとは限らない
 2H: 15~ , 4枚♥&5+枚◇ | 余力有り、リバースビッド
 2S: 15~ , 4枚♠&5+枚◇ | 余力有り、リバースビッド
 2N: 12~14
 3C: 12~ , 4+枚♣ | ミニマムとは限らない
 3D: 15~ , 良い6+枚◇
 3N: 18~20, バランスハンド
 4C: 15~ 。4+枚♣&4+枚◇ | スラムトライ

2) リビッド

- ・3の代のリビッドは、リバースビッドです。 | 16+HCP
- ・12~15HCPの時は、5枚♠でリビッドする。6枚保証ではない。
- ・ 1S-2H
 ?
 2S: 5+枚♠、2-枚♥、12~ ミニマムが多いが、上限無し
 2N: 5♠233、15~17HCP | バランスハンド
 3C: 5枚♠&4+枚♣、16+HCP | リバースビッド
 3D: 5枚♠&4+枚◇、16+HCP | リバースビッド
 3H: 3+枚♥ | 余力の有無不明、無いことが多し
 3S: 6+枚♠、15+HCP
 3N: 5♠233、18~19HCP | バランスハンド
 4C、4D: スプリンタービッド
 4H: 5枚♠&4枚♥、♠&◇にAなし、スラムに興味なし
 4S: 7+枚♠、内容の悪いスートでスラムに興味なし
 4N: ♥フィットでRKCB

【8】 オープナーの2Nリビッド

- 1Nオープンよりも強く、2Nオープンよりも弱い、バランスハンドのとき。
1の代のストオープンし、2Nにジャンプリビッドします。
4枚メジャーを持っていても、2Nリビッドがお奨め。
- 1C-1H
?
2N: 18~20HCP | 4432, 4333, メジャー4枚あっても
1S→3H: 15~17, 4枚♠&3枚♥
2S (ジャンプシフト): 20+ | 4枚♠&5+枚♣
2H: 12~14HCP, 3+枚♥
3H: 15~18HCP, 4+枚
4H: 19~20, 4+枚♥
- オープナーの2Nリビッドに対して
1C-1H
2N-?
3H: 5枚♥
3S: 4枚♠&4枚♥
3C: 4+枚♣ | チェックバックステイマンは使いません。5Cに興味あり
3D: 4+枚◇ | 5Dに興味あり

• 2Nリビッドに対するレスポンスのリビッド

- 1C-1H
2N-? | 2Nリビッドは、18~20HCP、バランスハンド
パス: 6-HCP、以下のビッドができない
3C: 4+枚♣、♣フィットに興味のあるハンド
3D: 5+枚◇、◇フィットに興味のあるアンバランスハンド
3H: 5+枚♥、5-3フィット捜し
3S: 4枚♠&4枚♥、♠の4-4フィット捜し
4H: 6枚♥、スラム興味なし
4N: 定量NT、13~14HCP、バランスハンド

【第二部 システムの周辺】

【1】ウィーク2オープン

1) ウィーク2オープンのポイント

(1) ハンドの条件

- ① 5～10HCP、内容の良い6枚のスイート。
- ② HCPが、メインスイートに集中していること。
- ③ 枚数は普通6枚。7枚ある時は、原則として3の代でオープンする。
- ④ 4枚以上のサイドスイートは無いのが望ましい。特にもう一方のメジャー。
- ⑤ サイドにポイドは、持って無いのが望ましい。基本のハンドは、6 3 2 2。

※ 規則で、4点以下または4枚以下のスイートでウィーク2オープンすると、自動的にペナルティが課せられますから注意が必要です。

(2) ポジション

- 1番手では：プリエンブティブ狙いだが、コンストラクティブの意味も大いにあり。
 2番手では：RHOが既にパストハンドですから、コンストラクティブ。
 3番手では：パートナーがパストハンドですから、極めてプリエンブティブ。積極的で大胆に。
 4番手では：プリエンブティブの必要は無し。パートスコア狙いのオープン。

(3) バルネラビリティ

ルール順守度が高いのは、Weバル > ポスバル > ポスノンバル > Theyバル

(4) しつけ (プリエンブティブのスタイル)

① 一番手でノンバルの時

- ・ウィーク2オープンは、どうかと思ったら見送る方がいい。
- ・7枚スイートがある時、ウィーク2オープンはしません。3の代でオープンします。(2 & 3で判断)

② 三番手でノンバルの時

- ・積極的で大胆に、AQの5枚メジャーでもウィーク2オープンしましょう(HCPはこの6HCPのみ)。
- ・J頭の6枚で、ミニマムの5HCPでも、ウィーク2オープンして構いません。

2) 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	0～15HCP	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	16～20HCP	1～2枚	・AKを含む6+枚の1スーターハンド
	3H	6～12HCP	3枚	・プリエンブティブレイズ
	2N	13～15HCP	3枚	・OGUSTコンベンションで <u>ゲームトライ</u>
	4H/4S	0～18pts	4+枚	・点数の事は忘れて、4レベルまでレイズ (プリエンブティブ or スラムがないと思うとき)
	ニュースート	15～ HCP	0～1枚	・5+枚スイート、ワンラウンドフォーシング

3) 手を聞く2Nレスポンス

答え方には2種類あります。

① OGUST (オーガスト) レスポンスが一般にはよく使われています。

冒険的なウィーク2オープンを好むパートナーにはオーガストが必要です。

② ルール通りにビッドするペアはフューチャーが良いでしょう。(HCPがそのスイートに集中を守るペア)

・OGUSTレスポンス

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

良いスートとは
 AKJ x x x
 AQJ x x x
 KQJ x x x

4) プリエンプティブオープンに対するレスポンス

・パートナーの3Hオープンに対して | 良い7枚♡
 ★良くない10-HCP : パス、Q中心のハンド、♡の枚数に関わらず
 ★良い8~10HCP : ゲームビッド、A中心、ハートの枚数に関わらず
 ★13+pts : ゲームの可能性を考えましょう、ハートの枚数に関わらず
 例え♡がボイドでも。
 ★ニュースートは、フォーシング
 ★3N : 3Nをしたい
 ★4N : RCKB

【2】ストロング2C、2Dオープン

1) アーティフィシャルストロング2Cオープン

強いバランスハンドを、細分化して示すことが出来るように、2Dもストロングとします。(関西に多い)

① ストロング2C、2Dを併用する場合

- 2Nオープン : 20-22 HCP
- 2Cから2N : 23-24 HCP
- 2Dから2N : 25-26 HCP
- 2Cから3N : 27-28 HCP

2) 2Cでオープンする為の条件

ビッド	ハンド	HCP	備考
2C	バランスハンド	23~24	・2つのスーツにA&Kが必要
		27~29	・5枚メジャーの5332はバランスハンド
	アンバランスハンド	18~	・4ルーザー以内 ・6610のような2スーターは、1の代でオープン(オポネントが♡か♣でプリエンプティブビッドの可能性大)
2D	バランスハンド	25~26	・2つのスーツにA&Kが必要 ・5枚メジャーの5332はバランスハンド
		アンバランスハンド	18~

3) 2Cオープンに対するレスポンスの約束

- ・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。
- ・オープナーのリビッドを待って自分のハンドを示します。これをニュートラル2Dレスポンスといいます。
- ・リビッドの2H/Sに3C、3Cに3Dをセカンドネガティブの約束です。(※利用していない?)

4) ストロング2Dオープン (関西版)

- ・2Dオープンは、♡スートが中心のストロングハンドか、バランスハンドの25~26HCP。
- ・義務的にニュートラル2Hレスポンスするのが一般的です。

5) ストロング 2 C / 2 D オープン後の展開

- 2種類のハンドが含まれています。
 - ① 25 + HCP、バランスハンド
 - ② ◇がメインスーツのストロングハンド
- ★ 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。
- 2D-2H
 - ?
 - 2S: 5+枚◇ & 4+枚♠
 - 2N: 25 + HCP、バランスハンド
 - 3C: 5+枚◇ & 4+枚♠
 - 3D: 6+枚◇、紹介したいサイドスースートなし
 - 3H: 5+枚◇ & 4+枚♥

- 基本的なビッド
 - 2Dレスポンス : 繋ぎのビッド
 - オープナーのリビッド: ハンドの紹介を開始
- 2C-2D
 - 2H-?
 - 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」
 - 2S: 2-枚♥、5+枚♠
 - 2N: 2-枚♥、バランス模様
 - 3C: 2-枚♥、5+枚♠
 - 3D: 2-枚♥、5+枚◇
 - 3H: 3+枚♥、強さは問わない
 - 4H: 4+枚♥、サイドにAK、シングルトン、ポイドなし
 - 3S、4C、4D: 4+枚♥、スプリンターレイズ

【3】 インバーティドマイナーレイズ

- (6-9 HCP) 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 マイナーをレイズする時は、4枚以上のメジャーは無い。
- ② プリエンプティブダブルレイズする場合は、**5枚以上のサポート**があるのが望ましい。(ショート♠かも)
- ③ 4枚サポートの6-9では、1Nレスポンスを考える。
- ④ 2Nレスポンスは、バランスハンドで、10-12の3Nインビテーション。(ストッパー有りが望ましい)
- ⑤ パストハンド後や競り合い時も、インバーティドレイズを使用するかについては、取り決めが必要。

1) インバーティッドシングルレイズ後の展開

- ① **第一の狙いは3N**ですから、互いにストッパーを示し合う展開をとります。
- ② 従って、ニュースートは3N狙いのストッパーを示している、と考えます。
- ③ シングルレイズは、インビテーション(10-12)のハンドも含まれますから、**3の代のマイナーを越えるには、オープナーは良い14点以上、シングルレイザーは良い12点以上の余力が必要です。**

- ④ 2 N、3の代のマイナーは、どちらからビッドされても、ノンフォーシングになります。

・シングルレイズは、4+枚サポート、10+HCP。
以後のビッドは、3Nを目標にしたストッパーショーイングと解釈する。
・1C-2C
?
2N: 全スーツにストッパーあり
2D/H/S: D/H/Sにストッパーあり。3枚DでもOK
2つのスーツにストッパーがあるときは、枚数に関係なく下のスーツ。

【4】チェックバックステイマン

1) チェックバックステイマンとは

・ステイマンコンベンションを、オープナーの1Nリビッドに対しても同様に使用しよう、という工夫です。

→ 以下の内容を確認するのが主な目的です。(10~12HCP&5枚メジャーあり)

- ① 1Nリビッターに対し、レスポnderのビッドしたメジャーの3枚サポ-の有無
- ② ビッドされなかった4枚メジャーの有無

2) 1Nリビッドまでのシステムアグリーメントの確認

(確認事項)

- ① 1Cオープンに対して、4+◇をスキップして4枚メジャーレスポンスをするか？(はい)
- ② 1Dレスポンスに対して、バランスハンドなら4枚メジャーを紹介せずに1Nを言うか？(？、スートの強さ次第)
- ③ 1Hレスポンスに対して、4♠333、4♠234で、1Sリビッドか1Nリビッドか？(？、スートの強さ次第)

3) 1Nリビッドに対するレスポnderのリビッドの約束(チェックバック2Cの周辺)

- ① 1Nリビッドに対しての2Cは、何時もチェックバックステイマンになる。
- ② レスポンスしたスートのジャンプしないシンプルリビッドは、6(5)枚のサインオフ。
- ③ リバースでない2の代のニュースート(2D、2H)は、サインオフ。
- ④ ジャンプ、またはリバースビッドは、自然なビッドで、ゲームフォーシング。
- ⑤ 2Nは、3Nへのインビテーション。
- ⑥ チェックバックステイマン2Cを使うハンド
 - (1) インビテーション以上の強さで、レスポンスしたメジャーが5枚以上ある。
 - (2) インビテーション以上の強さで、ビッドされてない4枚のメジャーがある。
 - (3) 丁度インビテーションの強さで、レイズ、リビッドしたいハンドをしている。
 - (4) 特殊:強さに拘わらず、♣の短いハンドをしていて何が返ってきても困らない形をしている。

4) チェックバックステイマンに対するオープナーのリビッド

例) 1C-1S

1N-2C* (基本のチェックバックステイマン)

・チェックバックステイマンに対する返事は、ここでは単純に、

1Nオープンに対するそれと同じ様な答え方にして、2D、2H、2Sの3通りとします。

- ① レスポnderのメジャースートに3枚サポートがあればそれを紹介します。
- ② 紹介しなかった4枚のメジャーがあればそれをビッドします。
- ③ 紹介するメジャーが無い場合は、便宜的に2Dをビッドします。
- ④ レスポnderのメジャー3枚、他のメジャーが4枚ある場合は、♡を優先することにします。

5) ニューマイナーフォーシング

- ・ 1Nリビッドに対して、オープンされたスートの2の代のレイズはサインオフ。
- ・ 他の2の代のマイナーは便宜的なフォーシングビッドの約束で、メジャーを尋ねるコンベンションの約束。チェックバックステイマンと同様の方法でレスポンスする。

例1) 1C-1S 1N-2C (サインオフ)	例3) 1D-1S 1N-2C (チェックバックステイマン)
例2) 1C-1S 1N-2D (チェックバックステイマン)	例4) 1D-1S 1N-2D (サインオフ)

【5】パストハンドビidding

1) サードハンドライトオープン

- ・ しばしばサードハンドで、通常の強さが無いにもかかわらず、オープンする事があります。それをサードハンドライトオープンと言います。
- ・ その狙いは、

- | |
|---|
| ① 自分の方が強い場合は、 パートスコアが得られる。 |
| ② 自分の方が弱い場合は、 オポネントにディフェンシブビッドを強いる。(ビッドの種類が少ない) パートナーに良いリードを知らせる。 |
| ③ オポネントに全体の強さの判断を難しくさせる。 |

- ・ サードハンドライトオープンする時の注意点としては、
- ① 出来ればリードショウイングになる良いスートでオープンすること。
 - ② バルネラビリティが不利な場合は用心すること。
 - ③ パートナーのありそうなレスポンスに対して、パスする用意のあること。
 - ④ リビッドに困るアンバランスハンドの5枚スートは、ウィーク2オープンも考えること。
- ・ サードハンドなので、

- | |
|---|
| ① 12HCPなくてもオープンしてよい |
| ② 4枚メジャーでのオープンもOK |
| ③ 5枚でウィーク2オープンもOK |
| ④ 但し、パートナーから何が返ってきて困らない(パスできる)ハンドであること(バランスハンド) |

2) サードハンドマイナーオープンに対するレスポンス

- | | |
|-------------------------------------|-------|
| ① パストハンドのニューースートルレスポンスは、フォーシングでは無い。 | |
| ② 1Nレスポンスは、4枚以上のメジャーを持ってないバランスハンド | 6~10 |
| ③ 2Nレスポンスは、4枚以上のメジャーを持たないバランスハンド | 11~12 |
| ④ ニューースートは、5枚以上の良いスート | 6~12 |
| ④ ジャンプシフトは、5枚以上の良いスートと4枚以上のサポートあり | 9~12 |

3) 競り合いのビッド

パートナーがパストハンドの時の競り合いのビッドは気楽なものです。
積極的に、テイクアウトダブル、オーバーコールをして戦いましょう。
 リードを知らせることは重要です。

【6】ドゥルーリ2Cコンベンション

1) サード、フォースハンドメジャーオープンに対するレスポンス

- ① 3、4枚サポートの6-9は、普通にシングルレイズします。
- ② 3、4枚サポートの10-12のリミットレイズのハンドは、便宜的に2Cをビッドします。
これが、ドゥルーリ2Cです。
- ③ 2枚以下のサポートの10-12は、一旦、1Nをビッドします。
パストハンドの1Nはノンフォーシングですが、
オープナーが良い13+ならフォーシング1Nと同様に扱ってリビッドしますから、
その時、2N(10-12)で誘います。

ビッド経緯	サポート枚数	HCP/pts	レスポンス
P-P-1H/IS-P ?	3~4枚	6~9	シングルレイズ
	5+枚		4H/4S、ゲームビッド(プリエンプティブ)
P-P-P-1H/IS P-?	3~4枚	10~12	2C(ドゥルーリ)
	5+枚		3H/3S(インビテーション)
	2-枚	6~12	1S, ニュースート(4+枚S)
		10~12	2H, ニュースート(5+枚H)
	6~12	1N(上記ビッドができないハンド)	

2) ドゥルーリ2Cに対してのオープナーのリビッド

- ① 12点以下のミニмумオープンは、メジャーをリビッドし、サインオフ
- ② 13-15点の微妙なハンドは、便宜的に2Dをビッドし、ゲームトライ
- ③ 16点以上でスラムに興味が無いハンドは、サッサとゲームビッド

- ・3、4番手のパートナーがメジャーオープンに対する2Cレスポンス
♣とは無関係、3+枚サポート、10+HCP
- ・オープナーのドゥルーリ2C後のリビッド
パス-1H
2C-?
2H: 12-HCP | ウィークオープン、ゲームに興味なし
2D: 13~15pts | ◇とは関係なく、インビテーション
4H: 16+HCP | ゲームありならさっさとビッド
- ・オープナーの2Dリビッド後のレスポンスのビッド
パス-1S
2C-2D
?
2S: 3枚♣、10HCP
2N: 3枚♣、11~12HCP
3C: 3枚♣、4+枚♣、11+HCP | ゲームトライアルビッド(3Dも)
3S: 4+枚♣、10~11pts | インビテーション
4S: 4+枚♣、12+pts

3) ドゥルーリコンベンションの周辺

オポーネントが介入してきた時も、「2C」のビッドはドゥルーリ2Cです。

※1Nオーバーコール(強い)後の2Cはドゥルーリではなく、普通の5+枚C、6~9HCPです。

2C以外の3CやX(2Cオーバーコール後)は、ドゥルーリではありません。

【7】リバースビッド

1) オープナーのリバースビッドの種類

種類	H C P	補足
1 / 1 に対するリバースビッド	1 8 +	殆どゲームフォーシング ・ 5 - 4 なら 1 8 H C P 以上 ・ 6 - 4 なら 1 6 H C P 以上 ・ ファーストスートは、良い 5 枚以上を保証 希に 3 枚の事も、6 3 3 1 の時 ・ バランスハンドではリバースせず、 2 N T (18 ~ 20) をビッド
2 / 1 に対するリバースビッド	1 5 +	スラムの可能性
1 N に対するリバースビッド	1 8 +	ゲームフォーシング

2) 1 / 1 に対するリバースビッドからの展開

- ・ 1 / 1 リバースされたレスポンド側のリビッドは；
第一に、オープナーのファーストスートの良いサポートがあればそれを知らせます。(G F)
第二に、初めにレスポンスしたスートが 5 枚あればそれを知らせます。(F)
初めはわかりやすく 1 / 1 のリバースはゲームフォーシングで扱うのがいいでしょう。

3) 2 / 1 に対するリバースビッド (1 5 +) について

- ・ 2 / 1 レスポンスで既に (G F) されていますから、リバースビッドは、良いゲームを探すのみならず、次なる狙い、スラムへのアプローチとして扱います。
- ・ 2 / 1 レスポンスに対して、3 の代の新しいスートビッドもリバースビッドで、余力を示します。
- ・ 余力が無ければ、無理せずにオープンしたスートをリビッドする。
- ・ 1 D - 2 C 後のリバースは、5 - 4 以上の (アンバランスハンドで) 余力有りです。
バランスハンド (4 3 3 3、4 4 3 2) では、12 ~ 14 H C P では 2 N、18 ~ 20 は 3 N です。

【第三部 NTのシステム】

【1】 バランスハンドを示す

1) バランスハンドとアンバランスハンド

- ・ バランスハンドでは、HCPがハンド評価の中心になります。
- ・ アンバランスハンドでは、ハンドパターン、スーツフィットの状態等が、細かなHCPの計算より重要です。

典型的なバランスハンド:	4 3 3 3, 4 4 3 2, 5 3 3 2
準バランスハンド:	5 4 2 2, 6 3 2 2, 7 2 2 2
バランスハンドと見なすことがあるハンド:	4 4 4 1, 5 4 3 1

<ul style="list-style-type: none"> ・ 15~17HCP、だいたいバランスハンドなら「1NT」オープンする。 ・ 1NTオープンするハンド <ol style="list-style-type: none"> 1) 5M332、6m332 2) 4522 一般的にフラナリー2Dオープンのハンド 3) 4枚♥と5枚マイナー 1C-P-1S-Pの後、適当なビッドが無い 4) 2245 1C後、1H/1Sのレスポンス時、適当なリビッドが無い 2254の時は、1Dオープン。メジャーレスポンス時に2Cとビッドできる。 5) アナーシングルトンの4441 弱いシングルトンの4441は1D。

2) バランスハンドの強さの区分と表現

ビッド展開	HCP	
1*1*1N	12-14	
1N	15-17	5(M)332を含む
1*1*2N	18-20	
1*1*3N	ソリッドスートあり	
1m1N2N	16-18	インビテーション (1N:6~9)
1M1N2N	18-20	1/1リバースビッド
2N	21-22	良い20~22、5(M)332を含む
3N	ギャンプリング	
1D2C2N	12-14	インビテーション
1D2C3N	18-20	
1M2*2N	15-17	2/1リバースビッド
1M2*3N	18-20	
2C2*2N	23-24	
2D2*2N	25-26	
2C2*3N	27+	

- ・ バランスハンドは1Nリビッドを優先するのがお奨めです。
- ・ 1C-1D、この後1Hをビッドすると、4枚♥と5枚♣保証で、アンバランスハンドになります。
- ・ 2Cはチェックバックステイマン。
- ・ ジャンプビッド、リバースビッドはゲームフォーシング。
- ・ ストッパーは気にせず、1Nオープンしましょう。
- ・ 5枚メジャーで、スートオープンか1Nオープンかを迷ったら、1Nオープンを選択する方が良い。
5枚メジャーの5332の15-17は、原則として、1Nオープンします。
- ・ 2Nリビッドの後は、3Cチェックバックステイマンを使わない。3Cは♣スートです。
- ・ 1、2番手の3Nオープンには、ギャンプリング3Nオープンに約束します。
ソリッドな7、8枚のマイナースートがあり、サイドにはA、Kの無いハンド、と約束します。
- ・ 3、4番手の3Nオープンには、サイドが強い事あり。原則として、プレイしたい3Nの意味です。

【2】NTに対するレスポンスの基本

- ・ 1Nオープンは伝えるべき情報は全て伝えています。
従って、レスポナーが主導権を持ってコントラクトを決定します。
オープナーがハンドを示し、レスポナーがコントラクトを決めるのは、ビッドの基本形です。
- ・ 1Nオープンに対するレスポンスの基本
 - ① ジャンプした時はゲームフォーシング
 - ② 2Cは♣に無関係で、ステイマンコンベンション
 - ③ 2D、2Hは◇や♡に無関係で、ジャコビートランスファー（JTB）
 - ④ 2Sは♠に無関係で、マイナーステイマン

1) NTレイズ

- ・ キーナンバー（**3N=26、6N=33、7N=37**）を指標にビッドする。
実際には、12HCP同士の場合、合計24HCPですが、3Nのチャンスは十分あります。積極的にビッドしましょう。

① 丁度4枚のメジャーを持つハンド

ゲームを狙う時は原則として、バランスハンドでもメジャーのフィットを探しに行きます。

- ・ ステイマンやスモーレンTrを利用

HCPに十分ゆとりがある4333、4432の時は、NTでゆく判断もOK。

② 5枚以上のメジャーを持つハンド

メジャーのフィットを探しに行きます。フィットしない時はNTでコントラクトします。

- ・ ジャコビーTr、テキサスTr、スモーレンTrを利用

③ マイナー主体のハンド

ややアンバランスハンド程度までは、原則としてNTでコントラクトします。

7～9HCPで6枚程度のマイナーがある時は、そのスートの走りに期待して3Nをビッドしましょう。

本格的なアンバランスハンドや、スラムを狙う時には、マイナーのフィットを見つけることも大事。

- ・ マイナーステイマンを利用

【3】ステイマン2Cコンベンション

1) ステイマン2Cを使う利点

- ① 4-4のメジャーフィットを見つけることができます。

ゲームを狙う場合、原則として、

一番目に、8枚以上のメジャーのフィットがあるなら、4H、4Sを狙います。

二番目に、8枚以上のメジャーのフィットが無ければ、3Nを狙います。

三番目に、NTではストッパーが十分でない場合は、5C、5Dを目指します。

2) ステイマン2Cを使うハンド

- ① インビテーション以上の強さ（8+HCP）（例外）♣の短い3スーターハンド（その後パス）
- ② 少なくとも一方は4枚のメジャーを持っているハンド

3) ステイマン2Cに対するオープナーのリビッド

ビッド (ステイマン)	オープナー リビッド	備考
1N-2C	2S	4枚♠、3枚♡
	2H	♠不明、4枚♡
	2D	3枚♠、3枚♡

4) ステイマン2Cからのリビッド

- ① ♣の短い3スーターの弱いハンドは、返ってきた2D/H/Sをパスすることがあります。
- ② 2C後の4Nは、6Nへのインビテーションとします。
2H, 2Sのリビッド後は、フィットしているとしてRCKBとします。

5) スモーレントランスファービッド

- ・ 5♠ 4♥、4♠ 5♥を持っている7点以上の時に利用します。
- ・ 2Cステイマンに2Dが返ってきた時、5-3フィットを探すために利用します。
- ・ 5枚ではなく、便宜的に4枚のスートをビッドして5枚のスートを示すコンベンションが「スモーレン」です。
(1Nオープナーのプレイとなるように、HCPの多い方がプレイするように)

スモーレン	レスポンス	意味	
1N-2C	2S	3♠あり、	ミニマム
	2N	2♠、	ミニマム
2D-2H	3S	3♠あり、	マキシマム
	3N	2♠、	マキシマム

スモーレン	レスポンス	意味	
1N-2C	2N	2♥、	ミニマム
	3H	3♥あり、	ミニマム
2D-2S	3N	2♥、	マキシマム
	4H	3♥あり、	マキシマム

【4】 ジャコビー、テキサストランスファービッド

1) トランスファーの種類

① テキサストランスファービッド (略記: TTB)

4D: 6+枚♥、テキサストランスファービッド

4H: 6+枚♠、テキサストランスファービッド

4H、4Sでエンドビッドしてしまうハンドを、
4Dは4Hへ、4Hは4Sへのトランスファーにして、
1Nオープナーにディクレアラーをしてもらう、というコンベンションです。

② ジャコビートランスファービッド (略記: JTB)

2D: 5+枚♥、ジャコビートランスファービッド

2H: 5+枚♠、ジャコビートランスファービッド

レスポンスは、ゲームのあるなし(強さ)、サイドスートのあるなし(ハンドパターン)、を次のビッドで示す事となります。

③ トランスファー利用時に意味が変わるビッドの紹介(例)

- ・ 2S: マイナースーツステイマンコンベンション
- ・ 3C/D: 6+♣/◇、プリエンブティブ(0-6)、または、インビテーション(7-9)
- ・ 3H/S: 良い6+♥/♠、スラムトライの強さを保証

2) テキサストランスファーの展開

- ・ 大抵は、4の代でトランスファーさせるのだけが目的です。
- ・ テキサスを使った後に、4Nをビッドしますと、ローマンキーカードブラックウッドとなります。

3) ジャコビートランスファーの展開

- ・ 大抵は義務的に、2の代でトランスファーする。
- ・ 4枚サポートでスートコントラクト向きのハンドをしている時は、積極的にジャンプして受け入れます。

2H : 2、3枚♥、義務的	2S : 2、3枚♠、強さに拘わらず
3H : 4枚♥あればジャンプ	3S : 4枚♠、強さはさほど気にせずに

4) ジャコビートランスファー後のレスポンスのリビッド

JTB	リビッド	HCP	説明		
1N-2D 2H-??	P	0~7	サインオフ	5+♥	-
	2S	7~9	INV	5♥&5♠	4H/4Sへのインビテーション
	2N			5♥	4H/3Nへのインビテーション
	3C	10+	GF	5+♥&4+♣	形を示しゲーム、スラムトライ
	3D			5+♥&4+◇	同上
	3H	6~8	INV	6♥	4H/3Nへのインビテーション
	3N	10~14	NF	5♥	3N/4Hのプリファレンス
	3S/4C/4D	13~	SPL	6♥	スプリンタービッド、スラムトライ
	4H	10~14	NF	6+♥	マイルドスラムトライ
4N	15~16	INV	5♥	6H/6Nへのインビテーション	

※5♠&5枚♥の(GF)は、2Hから2Sとトランスファーして、3Hリビッドします。
5♠&5枚♥の(INV)は、2Dから2Hとトランスファーして、2Sリビッドします。

5) オープナーの判断

- ジャコビートランスファーから2Nで、ゲームに誘われることはしばしばあります。
1Nオープナーは、3枚のサポートの有無、強さによって4通りの選択があります。

JTB	リビッド	HCP	枚数
1N-2D 2H-2N ??-??	パス	15	2-♥
	3N	16, 17	2-♥
	3H	15	3+♥
	4H	16, 17	3+♥

- ジャコビートランスファーから3の代のマイナーリビッドでゲームフォーシングされた時

JTB	リビッド	内容	
1N-2H 2S-3C ??-??	3D	2枚♠	◇に強さあり。(♥弱い)
	3H	2枚♠	♥に強さあり。(◇弱い)
	3S	3+枚♠	優先順位の高いビッドです。
	3N	2枚♠	3-♣でフィットしていない。♥&◇に強さあり。
	4C	4+枚♣	大いに♣でスラムトライしたい。

例) ビット →

その後の
オープナーのリビッド →

・3の代のスートビッド： 5&4枚以上の10+pts ゲームフォーシング
・1N-2D 5+枚♥、ジャコビートランスファ
2H-3D 5枚♥&4+枚◇、10+pts ゲームフォーシング
3H： 3+枚♥ 3枚♥があれば、3Hを優先してビッド
3S： 2枚♥、4+枚◇ ◇フィットを♠のキュービッドで示す(3N以下)
3N： 2枚♥、4-枚◇ 良い4枚◇ではない、2枚時は優先度高い
4C： 2枚♥、良い4+枚◇ Aキュービッド、スラムトライ
4D： 2枚♥、良い4+枚◇ スラムに興味あり

【5】マイナーステイマンコンベンション

1) マイナーステイマン

- ・ 1 N オープンは、メジャースートより、マイナースートを多く持っていることが多いものです。
 - ・ 3 N よりも 5 C や 5 D の方が良かった、と言うことがあります。
- そこで、マイナースートのフィットを探りながら、より良いコントラクトを探そうというのが狙いです。

2) マイナーステイマンを使うハンド

- ・ 1 N オープンに対して 2 S、2 N オープンに対して 3 S をマイナーステイマンとします。
 - ・ 両方のマイナーが4枚以上でアンバランスハンド時に使うことにします。(普通は 5-4 以上、8 + HCP) バランスハンドで、ストッパーの関係から NT は難しく、マイナーでゲームトライしたい時に利用。
- マイナー1スーター (5枚以上) のハンドの場合は、
便宜的に 2 C を経由してから、示したい マイナーを3の代でリビッドする事で捌きます。

3) マイナーステイマンに対するレスポンス

- ・ レスポンスの原則は、2 N (3-枚◇、3-枚♣)、3 C (4+枚♣)、3 D (4+枚◇) です。

マイナーステイマン	レスポンス	説明
1 N - 2 S ??-??	2 N	N F : 3-♣、3-◇、ミニマム、3 N がビッドできない
	3 C	N F : 4+♣、◇不明
	3 D	N F : 3-♣、4+◇
	3 N	N F : 3-♣、3-◇、マキシマム、♠&♥ストッパーあり
	4 C	G F : 4+♣、マキシマム、非常に良い♣
	4 D	G F : 4+◇、マキシマム、非常に良い◇

4) マイナーステイマンビッダーのリビッド

- ・ マイナーステイマンビッダーのメジャースートのリビッドは、スプリンターリビッドとします。

マイナーステイマン	レスポンス	説明
1 N - 2 S 2 N - ??	P	S.O. : 8-HCP
	3 C	N F : 5+♣、7~9 HCP
	3 D	N F : 5+◇、7~9 HCP
	3 H	G F : 10+HCP、♥シングルトン or ボイド
	3 S	G F : 10+HCP、♠シングルトン or ボイド
	3 N	S.O. : 10~13 HCP、2254、2245
	4 C	G F : 5+♣、13+HCP、スラムトライ
	4 D	G F : 5+◇、13+HCP、スラムトライ

マイナーステイマン	レスポンス	説明
1 N - 2 S 3 C - ??	P	S.O. : 8-HCP
	3 D	G F : 10+HCP、良い◇を紹介しスラムトライ
	3 H	
	3 S	
	4 C	
	4 H	
	4 S	
	4 N	

5) メジャーのスプリンターリビッドをされた時の1Nオープナーの評価

マイナーステイマンした後の、レスポnderのメジャーリビッド(3H、3S)は、スプリンターリビッドです。そのメジャーの短い両マイナーのハンドです。

- ・3Hリビッドなら、通常、3145、3154、2155、3055です。
- ・3Sリビッドなら、通常、1345、1354、1255、0355です。
- ・シングルトン、ボイドのスイートにアナーを沢山持っている時は、3Nが良い。
- ・シングルトン、ボイドのスイートにアナーが少ない時は、3Nを避け、フィットしたスイートでゲーム or スラム

パペット2Nレスポンス
メジャーズサインオフ
パペットステイマン

← 省略 (元資料をご確認ください)

【6】2NT、その他のオープンからの展開

1) 2Nオープンからの展開

- ・1Nオープンの時と同様に、ステイマン、ガーバー、ジャコビー、テキサス、マイナーステイマン等を同じように使えます。

・2N: 20~22HCP、バランスハンド
 ・レスポnderが両メジャーを持っている時のビッドまとめ
 1) 3C: ステイマンからのビッド(4-4 or 5-4)
 ★ 3D→3N、3H→4H、3S→4S
 ★ フィットで、もう一方のメジャーをビッドしてスラムトライ
 3H→3S、3S→4H | 便宜的スラムトライの合図、4NはRKCB
 ★ 5-3フィットを捜すのは、スモークトランスファーを利用
 2) ジャコビートランスファーからのビッド(5-5)
 ★ スラムに興味なし
 (2N-3H)(3S-4H) | 5枚♠&♥で、オープナーがスイートを選択
 ★ スラムに興味あり
 (2N-3D)(4H-4S) | 5枚♠&♥で、その後の4Nは、RKCB

2Nオープン	レスポンス	説明	
2N-?	P	S.O.	0~3HCP
	3C	ASK	ステイマン
	3D	JTB	5+枚♥
	3H	JTB	5+枚♠
	3S	ASK	4+♣&4+◇、マイナーステイマン
	4D	TTB	6+♥、3+HCP
	4H	TTB	6+♠、3+HCP

2) ストロング2C、2Dオープンから

ストロング2Cオープンから2Nリビッド: 23-24HCP、バランスハンド
 ストロング2Dオープンから2Nリビッド: 25-26HCP、バランスハンド

- ・2Nオープンからのシステムの約束を、そのまま使うことになります。
 3Cステイマン、ジャコビー、テキサストラランスファー、マイナーステイマンが使えます。

【7】1Nオープンに邪魔が入ったら

- ・ 1Nオープンに対してオポネントが、介入してきた場合
 - ① ペナルティダブル
 - ② ナチュラルオーバーコール
 - ③ コンベンショナルオーバーコール（ランディ、ハミルトンなど） ←ハミルトンを利用

1) ペナルティダブルに対して

1Nに邪魔	レスポンス	説明	
1N-X	-	基本	コンベンションは全てキャンセル ステイマン、JTB、TTBも使いません
	2C/2D 2H/2S	S.O.	7-HCP, 良い5枚 or 6+枚
	リダブル	S.O.	8+HCP、バランスバンド（1Nxxを戦いましょう）
	パス	S.O.	7-HCP、バランスバンド（1Nxを戦いましょう）

2) 2H or 2Sオーバーコール（ビッドしたスートを持っている場合）

1Nに邪魔	レスポンス	説明	
1N-2H 1N-2S	-	基本	コンベンションは全てキャンセル ステイマン、JTB、TTBも使いません
	ダブル	ASK	ネガティブダブル
	シンプルビッド	S.O.	ジャンプしなければノンフォーシング
	ジャンプビッド	G.F.	ジャンプビッドはゲームフォーシング
	2N	INV	8~9HCP、バランスバンド、ストッパーは気にせず
	3N	S.O.	10~14HCP、バランスバンド、ストッパーは気にせず
	キュービッド	ASK	ステイマン

3) コンベンションの2スーターオーバーコールに対して（ハミルトン2D）

- ・ 2Dのオーバーコールがコンベンションで、両方のメジャーを示す約束があります。
それに対しては、自分達のメジャーの4-4フィットは見つけに行かなくてよいのです。

1Nに邪魔	レスポンス	説明	
1N-2D	-	基本	コンベンションは全てキャンセル ステイマン、JTB、TTBも使いません
	2N	INV	8~9HCP、バランスバンド、ストッパーは気にせず
	3N	S.O.	10~14HCP、バランスバンド、ストッパーは気にせず
	3C/3D	S.O.	7-HCP, 6+♣/◇
	ダブル	-	8+HCP、2H/2Sに対してペナルティダブルの提案
	2H	INV	キュービッド、10+HCP、5+♣
	2S	INV	キュービッド、10+HCP、5+◇

4) ハミルトン2C（何かの1スーター）のような意味のない2Cオーバーコールに対して

- ・ 「システムON」でビッドします。 JTB、TTB、2Sマイナーステイマンは有効です。
- ・ 但し、2Cステイマンの代わりはダブルになります。
- ・ 一旦パスをして、オポネントスートにダブルを掛けたら、それはテイクアウトダブルとします。

【第四部 ディフェンシブビッド】

【1】ディフェンシブビッドの考え方

1) : ディフェンシブビッドすることの狙い

狙い	ハンドの特徴
① 自分達の側の建設的なコントラクトを捜す	点数の多いハンド
② 良いサクリファイスを見つける	形の良いハンド
③ パートナーに良いリードを知らせる	スーツの内容の良いハンド
④ オポネントのビッドの邪魔をする	長いスーツで、サイドに良いもの無し

2) ディフェンシブビッドの種類と内容

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ツが長い時(ウェイティングパス)
テイクアウトダブル	11~	オポネントスーツが「シングルtonorボイド」、他は3枚以上
	13~	バランスハンド (オポネントのスーツが短い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、ソリッドスーツ

【2】オーバーコール(オーバーコールのタイミングと条件)

1) オーバーコールを考える時のチェックポイント

項目	チェックポイント
紹介するスーツの長さ	5枚は普通、自主的リピッドせず。6枚では積極的。 非常に良い4枚で1の代あり。
全体のHCP	オープンする強さ(12+HCP)があれば堂々と。 18+HCPでは、形に無関係にダブルから入るべし。
全体のハンドパターン	5-5、6-4の2スター、7枚以上のハンドは積極的に。 5332には注意。(2の代は不幸せのオーバーコール/xを検討)
オポネントスーツの枚数	1枚、5枚持ちは非常に良い。2、4枚持ちはまあまあ。 3枚持ちはとっても悪い。
バルネラビリティ	バル:ゲームは積極的に。パートスコアの競り合いは慎重に。 ノンバル:1ダウン見当で積極的に競り合おう。
パートナーはパストハンドか	パートナーがパストハンドなら、好き勝手にオーバーコールして良い。 パートナーがパストハンドでないなら、無理しない。

2) オーバーコールをする狙い

① オープンするような強さ(HCP)、形(5+枚の長さ)をパートナーに示す。 ポイント: 12+のハンドではオープニングビッドする気分でオーバーコール。 (1) 13+HCPあれば、内容の悪い5枚スーツでも、堂々と1の代のオーバーコールする。 (2) 13+HCPあっても、5332で2の代のオーバーコールはしない。ダブルが適当。
② 形の良いハンドでは、フィットが見つければすごく強くなる。 ポイント: 7枚スーツ、64、55、(54)は、HCPが少な目でも積極的にオーバーコールする。

<p>③ <u>パートナーに良いリードを知らせる。</u> ポイント：タイミングが大事。パートナーが、パストハンドでノンバルが絶好の機会。 (1) パートナーがパスなら、HCPが少ないハンドでも、積極的にリードを示そう。 (2) 1の代なら、時には非常に良い4枚スートのオーバーコールも試みよう。</p>
<p>④ <u>オポネントのビッドの邪魔をする。</u> ポイント：長いスーツでは、ウィークジャンプオーバーコールを試そう。 (1) 高さの目安 6枚スート⇒2の代、 7枚スート⇒3の代、 8枚スート⇒4の代 5 4 x x形⇒2の代、 6 4 x x形⇒3の代、 7 4 x x形⇒4の代</p>

3) 1NTオーバーコールの周辺

<ul style="list-style-type: none"> • RSOがオープン、良いバランスハンドでのディフェンスビッド • オポネントスートが短い時は、テイクアウトダブル オポネントスートが長い時は、パス or NT 5枚メジャーがある時は、 スートビッド • 1D-?
<p>1 2 ~ 1 5 HCP : ダブル オポスートが2枚以下、他スートが3+枚 パス ダブルに向かない</p>
<p>1 5 ~ 1 7 HCP : 1N バランスハンド、オポスートにストッパーあり ダブル オポスートにストッパーなし</p>
<p>1 8 ~ 2 0 HCP : ダブル 次にNT</p>
<p>2 1 ~ HCP : ダブル 次にジャンプNT</p>

【3】オーバーコール (オーバーコールに対するレスポンス)

●レスポンスいろいろ

1) NTレスポンス

<ul style="list-style-type: none"> • 1NTレスポンス = 6-10HCP ; 1Nレスポンスをする気持ちで一言繋ぐ (ストッパーは気にしない) • 2NTレスポンス = 11-13HCP ; 3NTへのインビテーション • 3NTレスポンス = 13+HCP ; 3NTをしたいハンド
--

2) ニュースーツレスポンス (一般的にはノンフォーシングですが、1の代はセミフォーシングとして扱います)

ビッド	ハンド
1の代のニュースーツ	5 (良い4) 枚スーツ、6-14点。セミフォーシングとします。 1/1レスポンスする気分でスーツ紹介です。
2の代のニュースーツ	6 (良い5) 枚スーツ、9-14点。ノンフォーシングです。 インビティショナル2/1レスポンスする気持ちです。
ジャンプニュースーツ	(15+HCPで、 <u>フィットジャンプ</u> にしましょう) 2の代になるスーツが弱い場合は、軽い気持ちで1Nレスポンスします。 きっと次の機会がありますから。

3) プリエンプティブレイズ

- パートナーがビッドしたスーツにサポートがある時は、それをすぐに伝えましょう。
 トラumpsの枚数に基づいて、積極的にジャンプをしてプリエンプティブします。

ビッド	ハンド
シングルレイズ	6-9 ダミィポイント 3枚サポート (バランスハンドなら4枚)
ダブルレイズ	8 HCP以下 4枚サポート (バランスハンドなら5枚)
トリプルレイズ	8 HCP以下 5枚サポート (バランスハンドなら6枚)

4) インビティショナルキュービッド

- キュービッドが、バリューに基づくゲームインビティション以上です。
 ゲームゆける強さがあっても、キュービッドしてからゲームレイズします。

5) アドバンサーのレスポンスまとめ (IC-IH-IS-?)

- ・ 4 + 枚のメジャー Suit があれば、マイナー Suit のレイズよりも優先してビッドする。
- ・ 競り合いでは、HCP を数えず、トランプを数えよ

	ビッド	HCP	備考
サポートなし ----- アンバラスト	1 N	6 ~ 10	バランスハンド、ストッパーば気にせずに
	2 N	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 ⇒ 2 N	14 ~	バランスハンド、ストッパー有りが望ましい
	3 N	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!
	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	~ 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也可
	ジャンプシフト	15 ~	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 ~	スプリンタービッド

【4】 テイクアウトダブル (テイクアウトダブルするハンドと考え方)

0) ダブルの使い方の基本的思想

「低い代 (3の代以下) でのダブルをペナルティとはせず、
スーツフィットを見つけて競り合う相談をするダブル、として使用する。」

1) テイクアウトダブルするハンド

① ハンドパターンに関して

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 点数に関して

12HCP以上が目安。

オポネントスーツが短い時は、パートナーのスーツでフィットすると仮定して、
ダミーポイントで計算し、積極的にダブルで出掛ける。

ダミーポイント：ボイド = +5点、シングルトン = +3点、ダブルトン = +1点

【5】テイクアウトダブル（ダブルに対するレスポンスと以後の競り合い）

1) テイクアウトダブルに対するレスポンス

心得： 以後の展開の主導権は自分（アドバンサー）にある、と意識すること。

要領： ① 自分に余裕（10点あたり）があれば、ジャンプしてそれを示します。
 ② ダブルへのフォーシングビッドは、唯一キュービッド（CUE）です。
 ③ HCPが少な目でも、4枚は2の代、5枚は3の代を目標に元気良く競り合います。

(1) ペナルティパス（1C-X-P-パス）

1の代では、逆狩り出来るくらいのしっかりした内容と長さ（良い5+枚）が必要。

(2) ミニマムスーツテイクアウト

強さは0-8HCP。メジャースーツを優先。4枚♡4枚♠では、1Sレスポンスから。

(3) ジャンプスーツテイクアウト

9-12HCPでは、積極的にジャンプしてインビテーション。

4枚なら2の代に一つジャンプ、5枚なら3の代へ、6枚なら4の代を目安に。

(4) NTレスポンス

NTレスポンスは、多少良いハンド。1NT=7-10HCP、2NT=11-13HCP。

(5) キュービッドレスポンス

13+HCP。スーツの同意が得られるまではフォーシング。

2) ダブラーの心得

原則としてパートナーに身を任せるように。並のダブラーは努めて控え目に。

3) テイクアウトダブルからの競り合いの判断

※テイクアウトダブルを掛けたスーツをオポネントがレイズで競り合ってきた時、

レスポンス側での売り頃、買い頃の見切りを判断する時のポイントは；

(1) フィットしている自分達のトランプスーツの枚数が；（ダブラーに4枚期待して）

・ 8枚 → 2の代 / 9枚 → 3の代 / 10枚 → 4の代、まで競る

(2) 自分の持っているオポネントスーツの枚数が；

・ 4枚 → 2の代 / 3枚 → 3の代 / 2枚 → 4の代、を競り合う限度として。

(3) オポネントスーツにアナー（特にQ、J）を持っている時は、控え目にして競り過ぎないように。

4) パートナーの「ダブル」に対するレスポンスまとめ（1C-X-P-?）

	ビッド	HCP	備考
-	ペナルティパス	-	逆狩り可能な程度の強さと長さが必要（AKを含む5+枚以上） RHOがパスの時、弱いハンドでパスはダメ、必ずビッドして繋ぐこと
バランス ハンド	1N	7~10	ストッパーは気にしない
	2N	11~13	ハーフ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スターハンドで「3N」をしたい！
アンバランス ハンド	シンプルビッド	0~8	メジャー優先、4♠4♡では1Sを優先、機会があれば♡も紹介し
	シンプルジャンプ	9~12	4枚、2（3）の代
	ダブルジャンプ		5枚、3（4）の代
	トリプルジャンプ		6枚、4の代
全て	Cue-Bid	13~	スーツの同意が得られるまではフォーシン

・ 1D-X-1S-?		義務的にテイクアウトをする必要がない状況です
パス:		弱いハンド or 紹介したいスートなし
X:		5+HCP、4+枚♠ ペナルティダブル
1N:		6~ 9HCP、バランスハンド
2C:		5~ 8HCP、4+枚♣
2D:		13+HCP 便宜的なキュービッド
2H:		5~ 9HCP、4+枚♥
2N:		10~12HCP 3Nへのインビテーション
3C:		10~12HCP、5+枚♣ インビテーション
3H:		10~12HCP、4+枚♥ インビテーション

【6】パートナーがパストハンドの時

- 1) サードハンドライトオープン
 - ・ サードハンドで、通常の強さが無いにもかかわらず、オープンする事があります。
- 2) サード、フォースハンドオーバーコール（パートナーがパストハンドの時）
 - ・ パートナーがパスで、右手のオポがオープンしてきた場合も同様に、**気楽なオーバーコール、テイクアウトダブルを掛ける作戦は非常に有効**です。

- ① リードショウイングになる良いスーツでオープンする。
- ② バルネラビリティが不利な場合は用心する。
- ③ パートナーのありそうなレスポンスに対して、パスする用意が出来ている。
- ④ リビッドに困るアンバランスハンドの5枚スーツは、ウィーク2オープンも考える。

3) パストハンドのレスポンス

- ・ 自分がパストハンドで、パートナーがオーバーコール、テイクアウトダブルを掛けてきました。そんな時、**全くいつもと同様に行動するのが大事**です。
- ・ パートナーが、ライトアクションかもしれない、と勘繰ってレスポンスを控え目にはいけません。
- ・ **自分のハンドを素直に示し、パートナーに判断を預けます。**

【7】プリエンプティブオープンに対抗

- 1) 基本的考え方と態度
 - ・ 考え方の第一は、「**プリエンプティブに対して完璧なディフェンスをする事は出来ない**」と知ることです。それなりなコントラクトに到達できれば十分と考えます。
 - ・ 第二は、「**パートナーに、ある程度の強さとサポートを期待して行動する**」ということ。
- 2) ルールオブ7点

プリエンプティブオープンに対してディフェンシブビッドする時、「パートナーは7点程度は持っている」と想定して、オーバーコール、テイクアウトダブルをします。
- 3) テイクアウトダブル

基本的には1オープンされた時と同じ行動を選択します。
- 4) オーバーコール

レベルが高くなるに応じて、少しずつ良いハンドが要求されます。
1オープンされたと仮定して、オーバーコールするハンドなら、**代を気にせずビッドする要領**で構いません。
バランスハンドで、**1Nオープンするようなハンドの場合は、怖がらず3Nオーバーコール**します。
- 5) バランシングアクション

プリエンプティブオープンが流れてきた時は、積極的なリオープンが望まれます（10点期待する要領）。特に**オポーネントのスーツが短い時には、ダブルでリオープン**をします。
オポーネントのスーツが長い時（4枚以上）は、多少強くてもパスが賢明です。
選択の一つに3Nがあるなら、3Nを選べ。

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~ 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 12~17	バランスハンド、ストップあり マイナーのソリッドな1スーターありで3Nをしたい、ストップあり
	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

6) ウィーク2に対するディフェンシブビッド

- ・ **2NTオーバーコールは、ナチュラルな1Nオーバーコールと大体同じハンドを表わします。**

2Nオーバーコールに対しては、

2Nオープンの後(ステイマン3C、ジャコビー3D/H、マイナーステイマン3S、テキサス4D/H)と全く同じシステムでビッドすることにします。(システムオン)

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、♡のストップなし(確認、3N指向)
	3N		ソリッドなマナーあり、♡のストップあり(ギャンブリング)
	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

【8】2スーターオーバーコール(アニュージャリアルNT、マイケルズキュービッド)

1) 2スーターオーバーコールを使う時のポイント

- ・ 的確に自分のハンドが示せる時に使います。
- ・ 長さが55でなかったり、10~15HCPの範囲でなかったら、個々のスーツオーバーコールが優っています。

2) アニュージャリアルNT

マイナー(ロウアー)2スーターを示す特別なビッドとします。

アンビッドロウア2スーター(未だビッドされてない下から2つのスーツ55以上)を示しています。(基本)

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

3) マイケルズキュービッド

マイナーに対するキュービッドは、メジャー2スーターです。(5♠+5♥)。

メジャーに対するキュービッドは、もう一方のメジャー5枚と、どちらかのマイナー5枚。

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♣、リーピングマイクルズ(持っているマイナーを4の代で)

4) 2スーターオーバーコールに対するレスポンス

- 自分達のフィットが何枚くらいなのかを目安に ちょっと頑張って競り合います。

8枚フィット→3の代
9枚フィット→4の代
10枚フィット→5の代

- メジャーに対するマイケルズキュービッドの対応で、アナザーメジャーにサポートが無い場合では、

2NT: キュービッターにマイナーを尋ねる

- ♠と♥が同じ枚数の時は、安い方の♥をプリファーします。内容の良し悪しは考慮しません。

【9】 1NTオープンに対抗して (ハミルトン、その他いろいろ)

1) 1NTオープンの世界

- 「NTはマイナースーツの変わり身である」
マイナースーツがフィットした場合、ゲームを狙うなら 5C、5Dよりも先ず3NTを狙う
- 1NTオープンに対して何かオーバーコールすべきハンドは、アンバランスハンドであることが非常に重要なポイントです。 特に2スーターは有力です。

2) 1NTに対してのダブル

- 1Nオープンに対するダブルはペナルティです。
- パートナーのペナルティダブルに対して、弱いからといってバランスハンドでテイクアウトはダメ。
6枚スーツがある時は、テイクアウトします。

3) 2スーターハンド

一見、そんなに強そうに見えなくても、フィットが見つかりさえすれば、とても強くなるハンドがあります。それは2スーターハンドです。

1NTオープンに対抗するには非常に有効です。

メジャー2スーターを含め、形のあるハンドでフィットを上手く見つけるに、コンベンション「ハミルトン」を使います。

4) ハミルトン コンベンション

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 (6 3 3 2) & 確実なエントリーありの時
	2C	8~17	<p>♣に関係なく、何かの1スーター (6+枚)</p> <p><u>(その後)</u></p> <p>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</p> <p>2D：◇に無関係で、そのスートを尋ねる</p> <p>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</p> <p>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</p> <p>3C：6+♣</p>
	2D	10~17	<p>◇に関係なく、4+♠&4+♥ (メジャー2スーター)</p> <p><u>(その後)</u></p> <p>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</p> <p>2H：♥プリファー 2S：♠プリファー</p>
	2H	10~17	<p>5♥&4+マイナー (6+♥であれば2Cのオーバーコール)</p> <p><u>(その後)</u></p> <p>2N：マイナーズーツを尋ねる</p>
	2S	10~17	上の2Hと同じ
	2N	10~17	5+♣&5+◇、アンユージュアル2N

5) 1Nが流れてきた時のバランスングビッド

格言「1N-パス-パス、5枚メジャーあればビッドせよ」 ⇒ 非常に大胆にバランスング!

- ・ 1スーター2Cは、5枚で良し。
- ・ 両メジャー2Dは、4♠&4♥で良し。

【10】 リオープンをしよう

- ・ 1の代のオープンが流れてきて、リオープンポジションの時
そのスーツが短ければ(3枚以下)であれば、非常に積極的にリオープンします。
- ・ 普通の時よりも、3点少なくても同じビッド、と考える。
「リオープンは、二人分をビッドしている」
「リオープンは、4点鯖を読む」
「オポーネントスーツが短ければ、安売りするべからず」
「リオープンでは、15HCPあれば、先ずダブルから」
- ・ 1H-P-P-?
パス： 5+枚♡, or 8-HCP
X : 通常のテイクアウトダブル, or 15+HCP
1S : 5(4)枚♠, 8~14HCP
2C : 5+枚♣, 8~14HCP
2D : 5+枚◇, 8~14HCP
2S : 良い6+枚♠, 13~15HCP。 ウィークではない!
1N : 12~14HCP, バランスハンド。 15~17HCPは、X→NT
2N : 18-19HCP, バランスハンド。 アンユージュアルではない。

1) 全般的な心得

- ① パートナーがパストハンドなら、主導権は自分にある。従って、何でもありあり。
- ② 自分達バルの時、ゲームの可能性の無いハンドで危険を冒さない。
- ③ パスカ、アクションか迷ったら、アクションせよ。
- ④ ビッドか、ダブルか迷ったら、ダブルを選択せよ。
- ⑤ 「オポーネントのブリエンプティブには流されろ」、逆らわずに流れに乗ってビッドする。

2) オーバーコール

- ・ オープンするように、オーバーコールする。オーバーコールということ意識しすぎない。
- ・ 幸せになれない2の代のオーバーコールに気を付ける(マイナー5枚の5332ハンド)。
- ・ アクションする場合
オポーネントスーツが2枚なら、ダブルする。
オポーネントスーツが3枚なら、1Nオーバーコールが候補。

3) テイクアウトダブル

- ・ 「ボイドはダブル」
オポーネントスーツボイドの場合、極力ダブルからの介入する。
ついでに格言「ボイドで2度目にはダブるな」
- ・ 「4333はテイクアウトダブルに向いている」
- ・ 1H/Sに対して、もう一方のメジャー4枚あるハンドは、オーバーコールよりダブル優先。
- ・ 「ダブルは控え目に、アドバンサーは積極的に」

【第五部】コンペティティブビッド

【1】オーバーコールに対するコンペティティブビッド

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トが長い時 (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 ボイドのスートをビッド)
	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	プリエンプティブレイズ (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

補足)

1) パス (トラップパス/ウェイティングパス)

- ・ オポネントスートの長いハンドは、一旦トラップパスをして、オープナーのリオープニングダブルを期待します。そして、リオープンダブルをペナルティパスして捕まえる要領です。

2) ネガティブダブル

それはアンビッド (メジャー) スーツ「4枚」と代に応じた「強さ」を示しています。

ダイレクトにそのスートをビッドする「長さ」、もしくは「強さ」の足りないハンドを表わしています。

3) 3/2, 3/3, 4/3 レスポンス (ゲームフォーシング)

3の代以上のニュースーツは、5枚以上で13+HCP、ゲームフォーシングになります。

【2】ネガティブダブル

1) ネガティブダブルの基本的考え方

パートナーがオープンし、オポネントのオーバーコールが入った時のダブルです。
現代ではネガティブダブルと言う、テイクアウトダブルです。

① ネガティブダブルの示す内容は：

- (1) アンビッドスーツ (特にメジャースーツ) の紹介、通常4枚以上を示しています。
- (2) ネガティブダブルする代に応じた強さを示しています。
- (3) 他の適当なビッド (ニュースーツ、レイズ、NT) に向かないハンドを示しています。

経緯	レスポンス	HCP	枚数		説明
1C-1S-?	ダブル	6~	4♥	ネガティブダブル	2Hの1/2には5+♥&10+HCP必要
		6~ 9	5+♥		5+♥だけど、10-HCP
	2H	10~	5+♥	1/2オーバーコール	5+♥&10HCPなので1/2オーバーコール
1C-1H-?	ダブル	6~	4♠	ネガティブダブル	丁度4♠
	1S		5+♠	1/1オーバーコール	5+♠
1C-1D-?	ダブル	6~ 9	4♥&4♠	ネガティブダブル	ネガティブダブルは4+♥&♠、弱いハンド (6-9)
	1H		4+♥	1/1オーバーコール	一方のメジャーしかないので通常のオーバーコール
	1S		4+♠		
	1S	10~	5♠&4-5♥	1/1オーバーコール	ネガティブダブル可能ですが、強いハンド (10+) 1/1オーバーコールする (5-5は上の♠から)
	1H		4♠&5♥		
1D-2C-?	ダブル	6~	4+♥&4+♠	ネガティブダブル	両メジャー4+枚が必要
	2H/2S	10~	5+♥/♠	1/2オーバーコール	片方のメジャーのみの時は、普通に1/2オーバーコール
	パス	6~ 9	5+♥/♠	-	10-なので1/2オーバーコールできない

2) ネガティブダブルに対するオープナーのリビッド

① 1C-1S-X -P

?

ネガティブダブルでアンビッドメジャー (4+♥) を持っています。

パートナーが1Hレスポンスしてきたと考えてリビッドします。 (1N、2H、3Hなど)

② 1C-1H-X -P

?

このネガティブダブルは、丁度4枚♠を示しています。1Sレスポンスは5枚♠を保証。

<ul style="list-style-type: none"> • 1D-1H-X (ネガティブダブル) -P ? ネガティブダブルは、丁度4枚♠、5+枚♠の時は1Sレスポンス • リビッドは、パートナーが1Sレスポンスをしたと考える。 • 1S: 12~14 pts, 4枚♠ (良い3枚の可能性あり、1Nよりも良いと考える時) 2S: 12~14 pts, 良い4枚♠ 3S: 15~18 pts, 4枚♠ 4S: 19~ pts, 4枚♠
--

3) ジャンプオーバーコールに対して

2の代以下のダブル	ネガティブダブル、アンビッドメジャー4枚以上
3の代のダブル	ネガティブダブルではない、12+HCPで適当なビッドがない、カードショーイング 3Nを狙いましょう、ペナルティパスも可
4の代のダブル	ペナルティ

【3】 テイクアウトダブルに対するコンペティティブビッド

- 1) 競り合いのオークションにおいて重視されるべきポイント
 - (1) フィットを早く見つける、または知らせること
 - (2) フィットの状態（枚数）を知る、または知らせること
- 2) マイナーオープンにダブルが入った場合

ビッド	説明
NT	テイクアウトダブルが入らなかったときと同じ
リダブル	(基本) 10+HCP、ミスフィット模様、バランスハンド オポネントが出てきたら“ダブル”で捕まえられそうなハンド 10+HCP、良い1スーターはリダブル後にビッド
ニュースート	4+枚のスーツ、55は上から、44は下から、メジャー優先 ノンフォーシング
レイズ	インバーティッドマイナーレイズ

経緯	レスポンス	HCP	枚数	説明
1D-X-?	1N	6~9	メジャー枚数 2~3	バランスハンド、4+枚メジャーなし
	2N	10~12		
	3N	13~15		
	1H, 1S	6~7	4+	良い4枚 or 5+枚、良くない4枚はパス 5-5は上から、4-4は下からビッド ノンフォーシング
		8~10	4+	
	2C	8~10	5+	ノンフォーシング
	XX	10+	-	ミスフィット模様、バランスハンド
	2D	10~	4+	インバーティッドマイナーレイズ
3D	6~9	5+		

- 3) メジャーオープンにダブルが入った場合

ビッド	説明
1NT	6~10、バランスハンド、ノンフォーシング
リダブル	(基本) 10+HCP、ミスフィット模様、バランスハンド オポネントが出てきたら“ダブル”で捕まえられそうなハンド 10+HCP、良い1スーターはリダブル後にビッド
1/1レスポンス	6~10、ノンフォーシング
2/1レスポンス	
レイズ	プリエンプティブレイズ トラスコット2N、3N

経緯	レスポンス	HCP	枚数	説明
1H-X-?	1N	6~10	2~3 ♠&♥	バランスハンド、4+枚メジャーなし
	1/1レスポンス	6~10	4+	ノンフォーシング
	2/1レスポンス		5+	(良いスーツを伝える、リードショーイングに利用)
	XX	10+	-	ミスフィット模様、バランスハンド
	<u>レイズ</u>	<u>ダミーポイント</u>	<u>サポート枚数</u>	<u>説明</u>
	パス	0~5	-	悪い5ptsはパス (QJが多いハンド)
	2H	5~9	3♥	シングルレイズ
	3H		4♥	バルでは2H、競られたら3H ノンバルではプリエンプティブレイズ3H
	4H		5♥	ゲームビッド、プリエンプティブレイズ
	XX→2H		10~12	3♥
	XX→3H	13~		「ジャンプレイズ
	2N	10~12	4+♥	トラスコット2N (リミットレイズ)
	3N	13~		バランスフォーシングレイズ
	4C/4D/4S	13~		スプリンターレイズ

4) トラスコット2N

トラスコット2N後	リビッド	pts	枚数	説明
1H-X-2N-P ?	3H	12~13-	5+♡	サインオフ
	3C, 3D	13~14		ゲームインビテーション
	4H	15~		-

(例) テイクアウトダブル後

1) 1N、2/1は、	ノンフォーシング
2) ジャンプレイズは、	プリエンブティブ
3) リミットレイズは、	トラスコット2N
4) 3Nやスプリンターは、	システムONです。
・ 1S-X-?	
XX:	10+HCP
1N:	7~10HCP、バランスハンド ノンフォーシング
2C:	5+枚♣、6~10HCP ノンフォーシング
2D:	5+枚◇、6~10HCP ノンフォーシング
2H:	5+枚♡、6~10HCP ノンフォーシング
2S:	3+枚♠、6~9pts ノンフォーシング
XX-2S:	3枚♠、10~12pts
2N:	4+枚♠、10~12pts トラスコット2N
3S:	4枚♠、4~7pts ノンフォーシング
4S:	5+枚♠、4~7pts ノンフォーシング
XX-3S:	3枚♠、13~ pts
3N:	4+枚♠、13~ pts

【4】プリエンプティブレイズとインビテイショナルキュービッド

1) 競り合いでの考え方

- 一番目に大事なことは、フィットを見つけること。
- 二番目に大事なことは、フィットを見つけたら、弱いハンドでもさっさと高くレイズすること。
フィット枚数で代を決める。
- 三番目に大事なことは、自分達のコントラクトをサクリファイスされたと思われる時は、
忘れずペナルティダブルを。

2) プリエンプティブレイズとインビテイショナルキュービッド

(1) 1 H、1 S オープンの場合

シンプルオーバーコールが入った時	単純なレイズ：プリエンプティブ
	キュービッド：リミットレイズ(インビテイショナルキュービッド)

例：1 H - 1 S - ?

もう一方のメジャーが5枚あっても、レイズを優先する(フィットを見つける)

pts：ダミーポイント

レスポンス	枚数	pts	意味
2 H	3♥	5~9	シングルレイズ
3 H	4♥		リミットレイズではなく、競り合い
4 H	5+♥		プリエンプティブ
2 S	3+♥	10+	キュービッド、上限なし、GFハンドも含む。

(2) 1 C、1 D オープンの場合

シンプルオーバーコールが入った時	・インバーティッドマイナーレイズを応用
	シングルレイズ：インビテーション キュービッド：ゲームフォーシング

例：1 D - 1 S - ?

pts：ダミーポイント

レスポンス	枚数	pts	意味
1 N	4◇	6~9	次の機会にレイズ
2 D	4+◇	10~12	インビテーション、ワンラウンドフォーシング
3 D	5+◇	6~9	プリエンプティブ
2 S	4+◇	13+	ゲームフォーシング

例)

1 C - 1 S - ?

1) 7+HCPあれば、何かアクションを!

2) 競り合いの2/1レスポンス、ネガティブダブル、ノンフォーシングNTが重要

パス：以下のビッドができないハンド

X	4+枚♥	7~	HCP		ネガティブダブル
1 N	バランス	7~	9 HCP		ストッパーは気にしない、ノンフォーシング
2 N	バランス	10~	12 HCP		ストッパーあり、3Nインビテーション
3 N	バランス	13~	15 HCP		ストッパーあり、3Nしたい
2 C	4+枚♣	10~	12 pts		インバーティッドマイナーレイズ
3 C	5+♣	4~	9 pts		インバーティッドマイナーレイズ
2 D	4+枚◇	11~	HCP		フォーシング
2 H	5+枚♥	11~	HCP		フォーシング
2 S	5+枚♣	13~	pts		ゲームフォーシング

(3) プリエンプティブ・ジャンプ・オーバーコールが入った場合

プリエンティブジャンプオーバーコールが入った時	・「プリエンティブにプリエンティブ無し」の原則に従う。 プリエンティブジャンプレイズはしません
-------------------------	--

例：1 S - 3 C - ?

pts：ダミーポイント

レスポンス	枚数	pts	意味
3 S	3 + ♠	7~10	シングルレイズ程度の強さ
4 C		14~	立派なゲームレイズ、♣コントロールは不明
4 S		10~13	リミットレイズ

【5】サポートダブル（オープナーのレスポンス）

1) サポートダブルを使う理由

早くフィットを見つけること、そのフィット枚数を把握することが、競り合いの勘どころです。その勘を大いに助けるコンベンションが、このサポートダブルです。

2) サポートダブルとなる時

(状況1) 1 C、1 D、1 H オープンし、パートナーが1の代のスートでレスポンス。 (状況2) そこにオポネントが、1の代か、ジャンプしない2の代（またはダブル）で介入。 (状況3) オープナーの順番。そこでのオープナーのダブル（リダブル）が、サポートダブル。

・サポートダブルの例

- ① 1 C (P) 1 H (IS) / X ② 1 C (X) 1 H (2D) / X ③ 1 D (1H) 1 S (2C) / X

・サポートダブルではない例

- ① : (1C) - 1 H - (1S) - X ② : (1H) - 1 S - (2H) - X ③ : 1 D - (P) - 1 N - (2H) / X
 ④ : 1 S - (P) - 1 N - (2C) / X ⑤ : 1 C - (P) - 1 H - (2S) / X ⑥ : 1 H - (P) - 2 C - (2D) / X

- ① オーバーコールに対するダブル。
- ② オーバーコールに対するダブル。レスポンスブルダブル。◇と♣が長い。
- ③ 1 N レスポンスなので、カードショウイングダブル。
- ④ 1 N レスポンスなので、テイクアウトダブルです。
- ⑤ ジャンプオーバーコールにサポートダブルは使いません。
- ⑥ 2 / 1 レスポンス（ゲームフォーシング）の後のダブルは、ペナルティダブルです。

3) サポートダブルの条件

サポートダブルを使うハンドは、丁度3枚サポートがある時です。
原則として、3枚サポートのあるハンドはサポートダブルを優先します。

（まとめ）

- ① レスポンスしたスートをレイズするのは、4枚サポートを保証します。
- ② ダブルは、丁度3枚サポートを示します。強さ、形は限定されていません。
- ③ パス、その他のビッドは、原則2枚以下のサポートです。

1 C - (P) - 1 H - (1S) / ?

ビッド	枚数	強さ	ハンド
パス	2 - 枚♥	ミニマム (12~14)	バランス模様
X	3 枚♥	不明	不明
1 N	2 - 枚♥	ミニマム (12~14)	バランス
2 C	2 - 枚♥	ミニマム (12~15)	6 枚♣
2 H	4 枚♥	ミニマム (12~15)	

【6】コンペティブレスポンスからの展開

1) 1/1レスポンス (1ラウンドフォーシング) からの展開

- ・ 4枚以上で1ラウンドフォーシングです。
- ・ 強さの上限はありません。
- 1D-1H-1S : 5 + ♠
- 1D-1H-X : 丁度4枚♠ (ネガティブダブル)

(1) フォースハンドのオポがレイズしてきた時は (オープナーのリビッド)

- ・ 4枚サポートでのレイズは積極的に
- ・ サポートダブルは2の代までで、3の代ではサポートダブルは使いません。

2) 2/1レスポンス (コンペティブ2/1) からの展開

- ・ 3の代のリビッドまでフォーシングです。
- 5枚 の 12 + HCP } 競り合いの2/1レスポンスをします
- 6枚以上の 10 + HCP }
- 6枚以上の 9 HCP ⇒ ネガティブダブル (5枚で9~11 HCPも)

(1) オープナーのリビッド

- ・ リバースビッド: 5 & 4以上で良い | 4 HCP程度でリバースOK
- ・ ゲームの有無がはっきりしない場合は、ゲームビッドしましょう (競り合いでは、微妙な強さの確認は出来ません)

(2) フォーハンドがパスした時

フォースハンドがパスした時

1C-1S-2H-P/ ?

2S : (GF)	キュービッド	15 +,	♠のストッパーを尋ねる
2N : (NF)	バランスハンド	12 ~ 14,	1ストッパーありが望ましい
3C : (F)	5 + ♣	12 ~ 14,	他にビッドなし、5 ♣でリビッド
3D : (GF)	5 + ♣ & 4 ♦	14 ~	、良い14 + HCPならリバースビッドもOK
3H : (GF)	3 + ♥	13 ~	、フォーシング
3N : (NF)	バランスハンド	18 ~ 20,	バランスハンドでない可能性あり

3) メジャーのシングルレイズからの展開

フォースハンドがレイズしてきて、完全な競り合いのオークションに入りました。

競り合いとゲームインビテーションが分かりにくいので、

プリエンプティブレイズ (バービッド)、トライアルビッド (ゲームの誘い) を活用しましょう。

- ・ バービッド : 単純にトランプをビッド (単なる競り合い)
- ・ トライアルビッド: ニュースーツ (ゲームインビテーション) (ビッドスペースが無い時はダブルを代用)

1S-2C-2S-3C/ ?

パス : (NF)	5枚♠	ミニマム、	2 ~ 3 ♣
X : (NF)	バランスハンド	16 ~	、オプションダブル、3 + ♣
3D : (GT)	3 + ♦	15 ~	、ゲームトライアルビッド
3H : (GT)	3 + ♥	15 ~	、ゲームトライアルビッド
3S : (NF)	5 ~ 6 ♠	12 ~ 14,	バービッド、5 ♠の時は1 - ♣
4C/4D/4H	1 ♣/4+♦/♥		強いハンド、スラムトライ

1S (2H) 2S (3H)

?

- X : (GT) ゲームトライダブル、16 +、バランス風。
- 3S : (BAR) 単なる競り合い。 ゲームを誘っていません。
- 4C : (GF) 4 + ♣、自分達の側が強いことをパートナーに教えています。
- 4S : (NF) 単なるゲームビッド。 時にサクリファイス模様のハッターあり。

【7】インビジブルキュービッド（2スターオーバーコールに対して）

1) 2スターオーバーコール（コンベンション）

- ・アニュージュアルNT : マイナー2スター（55）、マナーオープン時は下から2スター
- ・マイケルズキュービッド: メジャー2スター（55）、メジャーオープン時はもう一方のメジャーとどちらかのマナー
- ・ハミルトン2D : メジャー2スター（55）

2) 2スターコンベンションに対する基本的な約束

① ダブル: 将来のスーツテイクアウトに対するペナルティ指向（どちらかのスーツ） 10+HCP。
② オポネントの示した中身のスーツビッドは、キュービッド。（2スターなのでキュービッドは2つ） (a) 安いキュービッド: 4thスーツが5枚以上で、ゲームフォーシング (b) 高いキュービッド: オープンしたスーツ(サポートあり)のインビテーション以上のレイズ (例a) 1H-(2N)-3C 1C-(2C)-2H - 1N-(2D)-2H (例b) 1H-(2N)-3D 1C-(2C)-2S 1H-(2H)-2S 1N-(2D)-2S
③ レイズ: トランプサポートに基づく、代に応じたレイズ
④ 4thスーツのダイレクトビッド: 長さがありますが、強さはさほどありません。 代の見当は; 2の代→5枚、3の代→6枚、4の代→7枚。
⑤ パスした後のオポネントスーツのビッド: そのスーツがとても長くてノンフォーシング。

3) 1H、1Sオープンにアニュージャル2Nが入ったら

1H-2N-? (2N: 5枚♦ & 5枚♣)

ビッド	枚数	HCP/pts	説明
X	2-♥	10~	ペナルティ、♣か♦が長く、ミスフィット模様。
3C	5+♠	13~	安いキュービッド、ゲームフォーシング
3D	3+♥	10~	高いキュービッド、インビテーション以上
3H	3+♥	6~9	シングルレイズ（ミニマムレイズ）
3S	6+♠	6~9	ノンフォーシング
3N	4+♥	13~15	バランスハンド、システムON
4C/4D	4+♥	13~	スプリンタービッド
4H	5+♥	6~9	プリエンプティブレイズ

・「ミスフィットの時はディフェンスを」

4) 1C、1Dにマイケルズキュービッドが入ったら

1C-2C-? (2C: 5枚♥ & 5枚♠)

ビッド	枚数	HCP/pts	説明
パス	-	-	弱いハンド or ウェイティング
X	3-♣	10~	ペナルティ、♥か♠が長く、ミスフィット模様
2D	5+♦	6~9	ノンフォーシング
2H	5+♦	13~	安いキュービッド、♦ゲームフォーシング
2S	4+♣	10~	高いキュービッド、リミットレイズ以上。
3C	5+♣	6~9	シングルレイズ（ミニマムレイズ）
3H/3S	4+♣	13~	スプリンタービッド
3N	-	13~	バランス模様

5) 1H、1Sにマイケルズキュービッドが入ったら

どちらのマーナーを持っているか分かりませんので、キュービッドは1つしか使えません。

キュービッドは、3枚以上のサポートの、インビテーション以上のハンドを表わすことにします。

1H-2H-? (2H: 5♠ & どちらかのマイナー)

ビッド	枚数	HCP/pts	説明
X	2-♥	10~	良い4+♠、将来の♠でのペナルティ狙い
2S	3+♥	10~	サポートあり、インビテーション以上のハンド
3C/3D	5+♣/◇	13~	ゲームフォーシング、3/2レスポンス
3S	4+♥	13~	スプリンタービッド
4C/4D	4+♥	13~	5+♣/◇、フィットジャンプの約束です
3/4H	3~4/5+♥	6~9	ミニマム/プリエンプティブレイズ

6) 1Nにハミルトン2Dオーバーコールが入ったら

- ・メジャーのフィットを自分達の側で探す必要はありません。
- ・ゲームを目指すなら3NT
- ・パートスコアでは、マイナースーツで競り合う必要があります。
⇒ マイナーの単純なビッドをノンフォーシングに取り決めます。
- ・キュービッドの2Hは♣、2Sは◇のゲームフォーシングハンドとします。

1N-2D-? (2D: 4+♠ & 4+♥)

ビッド	枚数	HCP	説明
パス	-	-	ウィークハンド。以下のビッドが出来ないハンド。
X	-	8~	♥か♠が長い、将来のペナルティ狙い
2H	5+♣	10~	ゲームフォーシング
2S	5+◇	10~	ゲームフォーシング
2N	-	7~9	バランスハンド、3Nへのインビテーション
3C	5+♣	6~8	ノンフォーシング
3D	5+◇	6~8	ノンフォーシング
3H	4+◇/♣	10~	♥のスプリンタービッド
3S	4+◇/♣	10~	♠のスプリンタービッド
3N	-	10~	バランスハンド

★1Nにハミルトン2Hオーバーコールが入った時の対応

・1N-2H	
X:	5+HCP、4144、4234など テイクアウトダブル
2♠:	3~8HCP、5+枚♠
3♣:	3~8HCP、5+枚♣
3◇:	3~8HCP、5+枚◇
3♥:	9+HCP、4枚♠ ゲームフォーシング
3♠:	9+HCP、5+枚♠ ゲームフォーシング
3N:	10+HCP ストッパーはきにせず
4H:	9+HCP、6+枚♠ テキサストランスファ

【8】レーベンゾール2Nコンベンション

省略（元資料を参照してください）

【9】ウィークジャンプシフトとフィットジャンプ（HANA式、提案）

- ・ 競っていない時のシングルジャンプシフトは、ストロングスーツ（良い6枚以上）のスラムトライ（16+）です。
- ・ オポネントが介入してきた時のジャンプシフトは以下の約束です。

1) ウィークジャンプシフト

- ・ 1C～1Hオープンで始まり、オポネントがテイクアウトダブルか、1D/Hのオーバーコールして、レスポonderが**2H、2Sにジャンプした時だけ**。
→ その内容は、丁度6枚スーツ、強さは3～6点です。

（例）1C-(1D)-2H/2S

2) フィットジャンプ

心得として、2スーターフィットしているハンドで安売りは禁物です。
思う以上に頑張っていて競り合う判断が正解です。

そこで、自分達のサイドスーツのフィット具合を知る為に、フィットジャンプを約束します。

それは、オポネントがオーバーコールして来た時、

オーバーコールされたスーツ以外のジャンプシフト（ウィークジャンプシフトを除いて）です。

- その内容ですが、4枚サポートと5枚のサイドスーツ、その代に応じた強さを示します。
3の代は9～12HCP、4の代は13HCP～です。

【第六部 スラムビディング】

- ・ チャンスと見れば思い切って、6C～6Nのスモールスラムをビッドしてみましょう。
1個負ける余裕がありますから、かなり積極的にスモールスラムをビッドして構いません。
- ・ グランドスラムは、1個も負けれないので、かなり自信があるときだけビッドしましょう。

● スラムビッド上達の心得

- ① スモールスラムは、チャンスと見たら大胆に。
グランドスラムは、少し慎重に。
- ② パートナーがスラムに関心があるかどうか、出来るだけ相談する。
- ③ 一人で暑くならない
⇒ そこそこなら、後はパートナーの判断を仰ぐゆとりのビッドを。
- ④ スモールスラムの必要条件は、5キーカードか、4キーカードならトランプQがあること。
- ⑤ 4Nに頼らない。
⇒ できるだけ事前にキュービッドでパートナーと相談せよ。

【1】 2/1レスポンスからのスラムトライ

1) ファーストアライバル、スローアライバル

ファーストアライバル：「(GF)されている時、さっさとゲームビッドはスラムに関心無し」
スローアライバル：「(GF)されている時、ゲームの一手手前のレイズはスラムトライ」

例：

1 S	-	2 C (13+, 4+♣)
2 S	┌	3 S : 15+, 3+♠、強さに少しは余裕有り。スラムトライ。
	└	4 S : 12-14, 3+♠、ギリギリのゲームフォーシング程度です。

1 S	-	2 C
2 D	┌	2 S : 13+, 3 (2) ♠、ぼんやりした♠プリファアの意。まだ様子見で。
	└	3 S : 15+, 3+♠、♠をトランプにハッキリと確定し、スラムトライ。
		4 S : 12-14, 3+♠、やっどこさゲーム。スラムに関心はありません。

2) スラムトライに対するオープナーの対応

ミニマムオープンなら、サイドスーツにAがあってもキュービッドせずに、さらっとゲームビッド(ファーストアライバル)
ハンドに余裕があれば、Aをキュービッドしてスラムに関心を示します。
ゲーム以下でのキュービッドは、割と気楽にするのがコツ。

【2】 キュービッド

1) キュービッドとは

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

2) キュービッドかどうか

ハッキリとしたゲームフォーシングの状況で、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。

3) キュービッドの内容

- ・ キュービッドはそのスーツにコントロールがあることを伝えています。
- ・ 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を優先してキュービッドすることになります。

4) スキップしたスーツは良いコントロールを否定

間接的にスキップされたスーツのコントロールを否定する意味合いもあることにも注目します。

【3】スプリンターレイズ

1) スプリンターとなる時

現代の少し科学的なビッドでは、スプリンタービッド（レイズ）が使われています。

⇒ ハンドパターンを一言で示し切り、フィット具合をチェックするのに非常に有効だからです。

スプリンタービッドの伝える内容は；

「トランプは確定、ジャンプビッドしたスーツはシングルトンかボイド、それ相応の強さ」です。

強さの目安：9～12HCP, 13～16pts

2) スプリンターが使われるビッドシーケンス

例1) メジャーのオープンに対するレスポンスでのダブルジャンプシフト

オープン	レスポンス	枚数	HCP/pts	説明
1 S-P	2 C	4 + 枚♣	13~	2 / 1 GF、普通の♣スーツのGF
	3 C	6 + 枚♣	16~	内容の良い6 + 枚♣のスラムトライ
	4 C	4 枚♠	13~16	♣スプリンター（♣シングルトン or ボイド）
	4 D			◇スプリンター
	4 H			♡スプリンター

例2) 1 / 1 レスポンスのメジャーに対するオープナーのリビッドでのダブルジャンプシフト

ビッド経過	リビッド	枚数	pts	説明
1 D-1 H ?	2 H	4 枚♡	12~15	3♡でレイズも可
	3 H		16~18	バランスした18pts or アンバランスは14~16HCP
	3 S		19~	♠SPL
	4 C	♣SPL		
	4 D	良い5 + ◇ & 4♡、◇1スーターの強いハンドは3D		
	4 H	バランスハンド、アンバランスはスートビッドを。		

ビッド経過	リビッド	枚数	HCP/pts	説明
1 C-1 S ?	2 D	5 + 枚♣ & 4 枚◇	18~	1 / 1 リバースビッド
	4 D	4 枚♠	19~	◇SPL
	2 H	5 + 枚♣ & 4 枚♡	18~	1 / 1 リバースビッド
	4 H	4 枚♠	19~	♡SPL

例3) 2 / 1 レスポンスに対するオープナーのリビッドでのジャンプシフト

ビッド経過	リビッド	枚数	HCP/pts	説明
1 S-2 C ?	2 D	5 + 枚♠ & 4 + 枚◇	12~	普通のビッド
	2 H	5 + 枚♠ & 4 + 枚♡	12~	普通のビッド
	3 D	5 + 枚♠ & 4 + 枚♣	15~	♣フィットの◇SPL
	3 H			♣フィットの♡SPL
	3 C	5 + 枚♠ & 4 + 枚♣	12~	4 枚♣ではHCPに余裕があってもジャンプはダメ
	4 C	5 + 枚♠ & 5 + 枚♣	15~	スラムトライ

ビッド経過	リビッド	枚数	HCP/pts	説明
1 S-2 H ? ? - ? ?	2 S	5 + 枚♠、2 - 枚♡	12~	3C/Dはリバースになるので、5♠で2Sリビッド
	3 H	5 + 枚♠、3 + 枚♡	12~	普通のシングルレイズ
	3 C	5 + 枚♠ & 4 + 枚♣	15~	3の代なので、2/1に対するリバースと考える
	4 C	5 + 枚♠、4 + 枚♡	15~	♣SPL
	4 D			◇SPL
	4 H	5 + 枚♠、4 + 枚♡	12~15	◇と♣に良いストッパーなし

例4) マイナーオープンに対するレスポンスでのジャンプシフト

オープン	レスポンス	枚数	HCP/pts	説明
1D-P	2H	6+枚♥	16~	ストロングジャンプシフト (普通)
	3H	5+枚◇	15~	♥SPL
	3S			♠SPL

例5) インバーティドマイナーレイズの展開で、3の代へのジャンプニュースーツ

ビッド経過	リビッド	枚数	HCP/pts	説明
1C-2C ??-??	2D	◇ストップ	12~	ニュースーツはリバースではなくトリアル。3Nトライ。
	3D	-	15~	◇SPL
	3H			♥SPL
	3S			♠SPL
	3N			バランス

例6) ジャコビートランスファー後のジャンプニュースーツリビッド (2D: 5+♥)

ビッド経過	リビッド	枚数	HCP/pts	説明
1N-2D 2H-??	3C	5+♥ & 4+♣	10~	普通
	4C	6+♥	12~	♣SPL
	3S			♠SPL
	4D			◇SPL
	4H			バランス

ビッド経過	リビッド	枚数	HCP/pts	説明
1N-2H 2S-??	3H	5+♠ & 5+♥	10~	普通
	4C	6+♥	12~	♣SPL
	4D			◇SPL
	4H			♥SPL
	4S			6+♠

例7) マイナーステイマン後のメジャーのリビッド

ビッド経過	リビッド	HCP/pts	説明
1N-2S 2N-??	3H	8~	♥SPL
	3S		♠SPL
	3N	10~13	バランス

ビッド経過	リビッド	HCP/pts	説明
1N-2S 3C-??	3H	8~	♥SPL
	3S		♠SPL
	3N	10~13	バランス

例8) ジャコビー2Nメジャーレイズに対するオープナーのリビッド (4+♥、16+)

ビッド経過	リビッド	HCP/pts	説明
1H-2N ?	3C	12~	♣SPL
	3D		◇SPL
	3S		♠SPL

3) スプリンターされたスーツのアナーの評価

パートナーにスプリンタービッドされた時、そのスーツの持ち具合を評価する必要があります。

以下の考え方で、ゲームかスラムトライかを判断します。

(1) 良い持ち方

- ◎ (1) x x x x : 理想的です。感激して大いにスラムの可能性をトライしよう。
- ◎ (2) A x x x : 無駄の無い素晴らしい持ち方です。(ボイドと向かい合って無ければ)
- (3) J x x x : Jの1点はきっと無駄になりそうですが、そのくらいなら許せます

(2) 悪い持ち方

- × (1) Q J x x : Q Jのアナーが活躍しません。Q Jが無いと見て可能性を考えます。
- △ (2) K Q x x : K Qがしばしば無駄になります。このK Qは別のスーツに欲しい。
- × (3) A K Q : Aは許せますが、K Qが悲しいアナー。「かぶって」いるのです。
- × (4) x : ショートスーツが向かい合い、ラフするパワーがありません。

【4】ローマンキーカードブラックウッド（基本）

1) 普通のブラックウッド4Nを使う時の使用上の注意点

- ① 4Nは、スラムを探すためではなく、2Aの無い悪いスラムを避けるため。
- ② 弱いダブルトン等のスーツのある時は、先ずキュービッドでコントロールを確認。
- ③ ボイドを持つて人は、4Nを使うよりキュービッドを使う方が有効。
- ④ 4Nを使ったら、後の事はすべて自分の側で処理しきる覚悟が必要。
- ⑤ トランプが、♣◇の時は、レスポンスで返って来る答えに注意。（サインオフできるか？）
- ⑥ 4Nの後の5Nは、Kを尋ねるビッド。必ず4A揃ってることが絶対条件。
4A揃ったことをパートナーに伝えて、グランドスラムトライ。
- ⑦ 4Nの後で、アグリーされてるトランプを5の代でビッドするのはサインオフ。

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）

普通の4Nの使用上の注意に加えて；

- 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。

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

- ・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。

・RKCB4Nでチェックを始めて

- ① 合計して3KC（2KC不足）なら、5の代でサインオフ。
- ② 合計して4KC（1KC不足）なら、
トランプQがあればスモールスラム、無ければ5の代でサインオフ。
- ③ 合計して5KCの時、グランドスラムの可能性が薄いならばスモールへ。
グランドスラムの可能性があるなら、トランプQを確認し；
トランプQが無ければ、スモールスラム。
トランプQがあるなら、必要ならば、サイドのKのチェックしてグランドスラムへ。

最も大事： 5枚のキーカード・・・♠A♥A♦A♣A、トランプK
次に大切： 1枚のトランプQ・・・Q
それから： 3枚のサイドのK・・・トランプ以外のK

（大事な心得）

- ・キーカードが必要条件を満たしている答えならば、必ずそのスラムをビッドする覚悟で！
- ・覚悟が出来ない程度の強さならば、4Nを尋ねないでキュービッド等で、パートナーと相談するように。

【5】ローマンキーカードブラックウッド（周辺）

1) 5 C、5 Dレスポンスに対してトランプQを尋ねるビッド

- ・ 5 C (0、3 KC)、5 D (1、4 KC) のレスポンスは、トランプQの情報は含まれていません。
⇒トランプQのアスキング：トランプでない次のステップのスーツをビッド

2) トランプQアスキングに対するレスポンスの仕方（標準の答え方）

- ① トランプQが無い場合：可能な最低の代のトランプスーツをビッドします。
- ② トランプQが有る場合：
 - a) サイドスーツにKが無い場合：
 - ・ ジャンプしてスモールスラムビッド
 - ・ 5 Nをビッド
 - b) サイドスーツにKが有る場合：
 - ・ 1 Kある時は、Kの有るスーツをビッドします。
 - ・ 2 Kある時は、安く言えるスーツのKをビッドします。
- ③ 10枚フィットを保証できるトランプの余分な長さを自分が持っている場合は、トランプQ有り、と答えます。
10枚目のトランプがQに相当する、と考えます。

まとめ：

♠がトランプの時：			
4 N - 5 C : (0、3 KC、♠Q不明)		4 N - 5 D : (1、4 KC、♠Q不明)	
5 D : ♠Q? 5 H : -- 5 S : S-O 5 N : K? 6 C : --	5 H : ♠Q有+♥K 5 S : ♠Q無い 5 N : ♠Q有、K無し 6 C : ♠Q有+♣K 6 D : ♠Q有+◇K 6 S : ♠Q有、K無し	5 H : ♠Q? 5 S : S-O 5 N : K? 6 C : --	5 S : ♠Q無い 5 N : ♠Q有、K無し 6 C : ♠Q有+♣K 6 D : ♠Q有+◇K 6 H : ♠Q有+♥K 6 S : ♠Q有、K無し

♥がトランプの時：			
4 N - 5 C : (0、3 KC、♥Q不明)		4 N - 5 D : (1、4 KC、♥Q不明)	
5 D : ♥Q? 5 H : S-O 5 S : -- 5 N : K?	5 H : ♥Q無い 5 S : ♥Q有+♠K 5 N : ♥Q有、K無し 6 C : ♥Q有+♣K 6 D : ♥Q有+◇K	5 H : S-O 5 S : ♥Q? 5 N : K? 6 C : --	5 N : ♥Q有、K無し 6 C : ♥Q有+♣K 6 D : ♥Q有+◇K 6 H : ♥Q無い 6 S : ♥Q有+♠K

3) サイドスーツのKを尋ねるビッド（5 KCとトランプQ揃った）

RKCB 4 Nの後、続けて5 Nをビッドすると、それはサイドスーツのKアスキングです。
注意する点としては、

- ①：5 Nは、グランドスラムを狙っているビッド
- ②：5 Nに対する答え方（Kの枚数を答えるのではない）
Kのあるサイドスーツ自身を経済的順番でビッド
サイドに2 Kあればグランドスラムをビッド

4) 4 Nに対するレスポンスでポイドスーツがある時の答え方

ポイドをAと数えて答えてはいけません。

5) (0 3 / 1 4) を (1 4 / 0 3) の順への変更

5 C (0 3)、5 D (1 4) 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。

【6】ジャコビー2Nレイズ

1) ジャコビー2Nレイズ

1H/S-2N: 4+枚♥/♠、16+HCP、(4枚以上のサポートのあるスラムトライ)

(条件1) 4枚以上のサポートがあること。

(条件2) 16+の強さがあること。

- ・4枚以上のサポートの16+HCPのバランスハンドで、ジャコビー2Nを使用するのが理想的です。
- ・アンバランスハンドでも、16+ptsのハンド評価ならば、使用可です
- ・良いサイドスーツのあるハンドでは、そのサイドスーツで2/1レスポンスし、3の代でサポートを示してトライする展開も可能

オープン	レスポンス	トランプ枚数	HCP	備考	オープン	レスポンス	トランプ枚数	HCP	備考
1H	2H	3+♥	6~9	シングルレイズ	1S	2S	3+♠	6~9	シングルレイズ
	2N	4+♥	16~	ジャコビー2N		2N	4+♠	16~	ジャコビー2N
	3H	4+♥	10~12	ジャンプレイズ		3S	4+♠	10~12	ジャンプレイズ
	3S		13~15	♠SPL		3N		13~15	バランスハンド
	3N			バランスハンド		4C			♣SPL
	4C			♣SPL		4D			◇SPL
	4D	◇SPL		4H		♥SPL			
	4H	5+♥	6~9			4S	5+♠	6~9	

2) ジャコビー2Nレイズに対するオープナーのリビッド

ジャコビー2Nに対する一般的なオープナーのリビッドの仕方は、

バランスハンドの場合 (シングルトン、ボイドがない)	12~13	4H/Sで、ファーストアライバル
	14~15	3N
	16~	3H/Sリビッドし、じっく리스ラムトライ
アンバランスハンドの場合	3の代のニュースーツ 4の代のニュースーツ	スプリンタービッド(シングルトンかボイド) 良い5枚スーツ(AKQの内2枚)

まとめ:

1H-2N	1S-2N
3C: ♣SPL、12+	3C: ♣SPL、12+
3D: ◇SPL、12+	3D: ◇SPL、12+
3H: (BAL)、16+	3H: ♥SPL、12+
3S: ♠SPL、12+	3S: (BAL)、16+
3N: (BAL)、14-15	3N: (BAL)、14-15
4C: 良い5♣、12+	4C: 良い5♣、12+
4D: 良い5◇、12+	4D: 良い5◇、12+
4H: (BAL)、12-13	4H: 良い5♥、12+
	4S: (BAL)、12-13

【7】NTからのスラムトライ

1) バランスハンド同士のスラムトライ

- ・バランスハンド同士の場合、6Nが十分良いコントラクトになるには、33HCPが必要です。
- ・その強さを確かめる為に4Nをインビテーションとして使用します。
トランプフィットした場合は、Aアスキング（RKCBを使ったり）
フィットが見つからない時は全体の強さを尋ねている

2) ジャコビートランスファーからのスラムトライ

例) 1N-2D
2H-?

レスポンドーリビッド	意味
シンプルニュースート	ゲームフォーシングビッド
ジャンプニュースート	スプリンタービッド

- ・「バランスハンドに向かっては、スプリンターせよ」というスラムトライのコツがあります。
- ・6331でもスラムに興味ない程度の強さの場合は、テキサストランスファーからあっさり4の代のメジャーのゲームでお仕舞にします。
- ・ジャコビーから4へのゲームレイズは、6322のバランスしたスラムトライの意味
- ・スラムの可能性がない6322のハンドでは、テキサス使用してサインオフ
- ・スラムトライを考える場合、フィットしうるサイドスートは必ず紹介して、マイナーの4-4フィットも逃さず見つけるように心掛けます。

ビッド経過	レスポンス	HCP	意味	ビッド経過	レスポンス	HCP	意味
1N - 2D 2H - ??	2S	10+	5+♥&4+♠	1N - 2H 2S - ??	3C	10+	5+♠&4+♣
	3C	10+	5+♥&4+♣		3D	10+	5+♠&4+◇
	3D	10+	5+♥&4+◇		3H	10+	5+♠&4+♥
	3S	11+	6+♥、♠SPL		4C	11+	6+♠、♣SPL
	4C	11+	6+♥、♣SPL		4D	11+	6+♠、◇SPL
	4D	11+	6+♥、◇SPL		4H	11+	6+♠、♥SPL
	4H	12~14	6+♥、バランス		4S	12~14	6+♠、バランス
	4N	15~17	5♥、スラムトライ		4N	15~17	5♠、スラムトライ

- ・ジャコビー、テキサストランスファーで、以下のシークエンスの違いがあります。

<ul style="list-style-type: none"> ・テキサストランスファーを組み合わせることで、スラムを上手く誘うことが出来ます。 ・1N-4D 4H-P : 6+枚♥、8~11 スラムに興味なし ・1N-2D 2H-4H : 6+枚♥、12~14 スラムに興味あり ・1N-4D 4H-4N : 6+枚♥、15+ 1430RKCB ・1N-2D 2H-4N : 5枚♥、15~17 6H or 6Nへのインビテーション

<ul style="list-style-type: none"> ・テキサストランスファから4NTのビッドは、RKCBになります。 ・スモールスラムが微妙な6枚メジャーは、ジャコビートランスファーから4H/4Sにレイズし、NTオープンに判断を預ける(マイルドスラムトライ)。 6332、12~14HCP 6331、11~13HCPの時は、ジャコビートランスファからスプリンター。

3) ステイマン後のスラムトライの仕方

<p>• 1N-2C 2D-? 3C: 5+枚♣、ゲームフォーシング 3D: 5+枚◇、ゲームフォーシング 3H: スモーレントランスファ 5枚♠&4枚♥ 3S: スモーレントランスファ 4枚♠&5枚♥ 4N: 定量NT、15~17HCP バランスハンド 5N: 7Nへのインビテーション、20~21HCP バランスハンド</p> <p>• 1N-2C 2H-? 3C: 5+枚♣、ゲームフォーシング 3D: 5+枚◇、ゲームフォーシング 3H: 4+枚♥、8~9 インビテーション 3S: 4+枚♠、8~9 インビテーション 4C: ♥フィット、♣SPL ス 4D: ♥フィット、◇SPL ス 4N: 定量NT、15~17HCP </p> <p>• 1N-2C 2S-? 3C: 5+枚♣、ゲームフォーシング 3D: 5+枚◇、ゲームフォーシング 3H: 4+枚♥、13+ ♠フィ 3S: 4+枚♠、8~9 インビ 4C: ♠フィット、♣SPL ス 4D: ♠フィット、◇SPL ス 4H: ♠フィット、♥SPL ス 4N: 定量NT、15~17HCP </p>	<p>• ステイマン2C後、フィットが見つかり、その後RKCBを使いたい時、 ★便宜的にもう一方のメジャーを3の代でビッドして、スラムトライの意思表示 (広く知られている約束) ★ステイマン2C後、すぐに4NTをビッドすると、フィットせずで、定量NT</p> <p>• 1N-2C 2S-2N: 3Nへのインビテーション 3C: 5+枚♣、GF 3D: 5+枚◇、GF 3H: (便宜的) ♠フィット、スラムトライ 3S: 4Sへのインビテーション 3N: プレイ 4S: プレイ 4N: 4枚H、15~17HCP 定量NT</p> <p>• 1N-2C 2H-? 2S: 5+♠、インビテーション 3S: (便宜的) ♥フィット、スラムトライ 4N: 4枚♠、15~17HCP 6N(6♠)へのインビテーション</p>
--	--

【8】ストロングジャンプシフトレスポンス

1) 強いハンドしている時のレスポンスの考え方

① ストロングジャンプシフト (スラムの可能性を伺うビッド)

・単にHCPが多いからというだけで、ジャンプシフトしてはダメ。

・条件：トランプの目処がたっていること。

⇒ HCPを示すより、よりフィットを、**良いトランプを見つけることが優先事項**です。

⇒ トランプの目処のたっている、スラムトライの強さ (16+)

2) ストロングジャンプシフトのハンドの条件

① ソリッドスーツがあり、そのスーツをトランプに確定させてスラムを狙いたいハンド。

⇒ AKQJの4枚が揃った6枚のスートがある

⇒ AKQの3枚が揃った7+枚のスートがある

② セミソリッドスーツがあり、スラムトライでそのスーツのトップアナーを知りたいハンド。

⇒ AKQJの内3枚が揃った7+枚スートがある。

強くてもジャンプシフトをしてはいけないハンドは；

① **バランスハンド**：主導権を持って、オープナーのハンドをゆっくり聞き出す方向で。

② **2スターハンド**：じっくり二つのスーツを紹介し、**先ず良いフィットを見つけるように**。

3) ダブルジャンプシフトについて

フィット保証の**スプリンターレイズ**とします。(そのスーツをダブルジャンプして示す必要はないので)

M) 1S	?	m) 1D	?
	3C : 良い5+♣、スラムトライ		2H : 良い5+♥、スラムトライ
	3D : 良い5+◇、スラムトライ		2S : 良い5+♠、スラムトライ
	3H : 良い5+♥、スラムトライ		3C : 良い5+♣、スラムトライ
	4C : 4+♠、♣スプリンター		3H : 5+◇、♥スプリンター
	4D : 4+♠、◇スプリンター		3S : 5+◇、♠スプリンター
	4H : 4+♠、♥スプリンター		

4) ストロングジャンプシフトに対するオープナーのリビッド

オープナーはごく自然なリビッドを心掛けます。

・ジャンプシフトされたスーツに**トップアナー (A/K/Q) があれば、レイズ**。(シングルトンでもOK)

・大体バランスハンドでは、NTをリビッドする。

・紹介したいスーツ (必ずAか、Kを含むこと) が有れば、自然に紹介する。

5) ジャンプシフターのリビッド

・リビッドした場合は、ソリッドスーツでトランプ確定、キュービッド要求。

・他のスーツをビッドした場合は、セミソリッドでトランプ確定、既にキュービッドに入っているとします。