

目 次

(Simplified Precision System)

Bid Summary

IC	2
•1C-コンストラクティブ			2
•1C-1D (ネガティブ)			3
•1C-1N (ポジティブ)	5
•1C-スート (ポジティブ)	7
•コンペティティブ			11
INT	13
•コンペティティブ			15
IH or IS	16
•コンペティティブ			18
ID	19
•コンペティティブ			21
2C	22
•コンペティティブ			24
2D	25
•コンペティティブ			26
2NT	27
ギャンブリング3NT	27
2H or 2S (ウイーク2)	28
3の代、4の代のビッド	28
ディフェンシブビッド	29
補足 (スラムビidding)	32

オープニングビッドの種類

オープニング ビッド	HCP	ハンド	説明
1 C (forcing 1♣ open)	16+	不明	16+HCPの全て（2NTオープンを除く） ♣に関係なし
1 NT (Weak NT)	13~15	バランス	4333、4432、m5332
1 H / 1 S	11~15	5+枚♥/♠	♥♠が55の時は上のスートから、メジャー優先
1 D		4+枚◇	1N優先
2 C		5+枚♣	良い♣（AKQの内2枚以上ある） 5枚♣の時：4枚Mが必要（3325→1N、2245→1D） 6+枚♣の時：制限なし
2 D		1-枚◇	ショートD、4414、4405が基本 ♣が弱く2Cオープンできない、3415、4315を含む
2 H / 2 S	8~10	6枚♥/♠	ウィーク2、良い6枚スート
2 NT	22~23	バランス	4333、4432、m5332
3 NT	9~10	7+枚◇/♣	ギャンプリング3NT、AKQTxxx以上
3の代スーツ	ウィーク	7+枚	2&3に基づく

【IC】

オープン	HCP	補足												
IC	16～	<ul style="list-style-type: none"> ・ 16 + HCPで下記例外以外の全てのハンド ・ 14～15HCPで非常に良い2スーターハンド（パスされたくないハンド） 例外：22～23HCPのバランスハンドは2NTでオープン ：Aが1枚もない16HCPのバランスハンドは、1NTでオープン <u>ICの区分</u> （N: Negative, P-: Mini Positive, P+: Above Mini Positive） <table> <tr> <th>区分</th><th>HCP</th><th>説明</th></tr> <tr> <td>Min</td><td>16～18</td><td>N: ゲームの可能性殆ど無し、P-: ゲームトライ、P+: ゲーム以上</td></tr> <tr> <td>Max</td><td>19～21</td><td>N: ゲーム可能性あり、P-: ゲーム以上、P+: スラムトライ</td></tr> <tr> <td>Max+</td><td>22～</td><td>N: ゲーム可能性あり、P-: スラムトライ、P+: スラムあり</td></tr> </table>	区分	HCP	説明	Min	16～18	N: ゲームの可能性殆ど無し、P-: ゲームトライ、P+: ゲーム以上	Max	19～21	N: ゲーム可能性あり、P-: ゲーム以上、P+: スラムトライ	Max+	22～	N: ゲーム可能性あり、P-: スラムトライ、P+: スラムあり
区分	HCP	説明												
Min	16～18	N: ゲームの可能性殆ど無し、P-: ゲームトライ、P+: ゲーム以上												
Max	19～21	N: ゲーム可能性あり、P-: ゲーム以上、P+: スラムトライ												
Max+	22～	N: ゲーム可能性あり、P-: スラムトライ、P+: スラムあり												

(I) Constructive response

レスポンス	HCP	補足
2H/2S	4～7	<ul style="list-style-type: none"> ・ 6枚スート with A, K, Qの内最低1枚は必要（J頭の7枚も可） ・ 殆どのHCPがオープンスートにある
3H/3S 3C/3D	4～7	<ul style="list-style-type: none"> ・ 7枚スート with A, K, Qの内最低1枚は必要（J頭の8枚も可） ・ 殆どのHCPがオープンスートにある

コンストラクティブレスポンス後オープナーのリビッド

レスポnderのサポートは2枚でOKです。

経緯	Op-リビッド	HCP/pts	備考										
IC-2H -2S	パス	—	・ ゲームが無いと考えるのであれば、パスをする。 ・ 例えサポートがなくても、無理してビッドしてはダメ										
	S.レイズ 3H、3S	19～20	・ S.レイズはインビテーション、Re：Minでパス、Maxでゲーム										
	ゲームビッド	21～24	・ 4H／4Sのゲームビッドはサインオフ ・ 3Nは3枚サポート有り、ストッパー有り、バランスハンド										
	ニュースート	16～	・ 良い5＋枚スート、サポート不明、1rdフォーシング										
	<u>(HCP／ptsについて)</u> ・ 3＋枚サポート：p t s ・ 2枚サポート：H C P		<table><tr><th>Re.リビッド</th><th>備考（3N以下でレスポス）</th></tr><tr><td>レイズ</td><td>（全て）3＋枚サポート</td></tr><tr><td>3の代以下スート</td><td>2－枚サポート（3Nに向けて） （Max）A,K,Qが1枚以上ある3＋枚</td></tr><tr><td>S.NT(2N or 3N)</td><td>（Max）スートビッドできないハンド</td></tr><tr><td>リビッド</td><td>（Min）全てのハンド</td></tr></table>	Re.リビッド	備考（3N以下でレスポス）	レイズ	（全て）3＋枚サポート	3の代以下スート	2－枚サポート（3Nに向けて） （Max）A,K,Qが1枚以上ある3＋枚	S.NT(2N or 3N)	（Max）スートビッドできないハンド	リビッド	（Min）全てのハンド
	Re.リビッド	備考（3N以下でレスポス）											
	レイズ	（全て）3＋枚サポート											
3の代以下スート	2－枚サポート（3Nに向けて） （Max）A,K,Qが1枚以上ある3＋枚												
S.NT(2N or 3N)	（Max）スートビッドできないハンド												
リビッド	（Min）全てのハンド												
2N （2H、2S後）	19～	・ 強いハンドで良いサポートあり、ゲーム or スラム-インビテーション ・ ルーザーの多いスートがある時（xxx,Qxx,Axxxなど） ・ シングルトン or ボイドのアスキング-ビッド（Feature NT）											
		<table><tr><th>Re.リビッド</th><th>備考</th></tr><tr><td>New Suit</td><td>シングルトン or ボイドのスート</td></tr><tr><td>リビッド</td><td>ボイド or シングルトンなし</td></tr></table>	Re.リビッド	備考	New Suit	シングルトン or ボイドのスート	リビッド	ボイド or シングルトンなし					
Re.リビッド	備考												
New Suit	シングルトン or ボイドのスート												
リビッド	ボイド or シングルトンなし												

※ 3～4代は7枚保証で2&3ルールに基づきます。シングルレイズはインビテーション、ゲームはサインオフ。
 4以上の代のニュースートは、サインオフです。4Nはトランプ合意でRKCB0314です。

レスポnderのリビッド

- ・ オープナーは、ゲームが無いと思えばリビッドしません。パスします。
- ・ オープナーのニュースートリビッドは、1ラウンドフォーシングです。
- ・ ゲームビッドはサインオフです。

(2) Negative I D response

レスポンス	HCP	補足
I D	0 ~ 7	・ コンストラクティブ-レスポンスを除く、0 ~ 7 HCPの全て。 ・ ◇とは関係なく、良くないハンドを伝える重要なビッド
	8 ~	・ インポッシブル-ネガティブ 4-4-4-1の特別なハンド、HCPの上限はなし ⇒ 5+枚スートがなく、且つアンバランスハンドで、 通常のポジティブレスポンスが出来ないハンド

※ トランプを見極め（NT含む）、ゲームが無いと判断すれば適当なコントラクトでストップする。

NTリビッド

経緯	Op.リビッド	HCP	補足
IC-ID	1 N	16 ~ 18	・ バランスハンド（4-3-3-3, 4-4-3-2, 5-3-3-2） ・ 5枚はマイナーズート
	2 N	19 ~ 21	
	3 N	24 ~ 26	

1) 1 Nリビッド後のオークション

経緯	Re.リビッド	HCP	レスポnder・補足
IC-ID 1N- 16~18	パス	0 ~ 7	下記ビッドができず、1 Nがベターと考える時
	2 C	7 ~ 7	ステイマン（4 ~ 5枚Mあり）、25ptsの可能性ありの時 ・その後：2D⇒5枚Mがあればビッド、なければ2N 2H, 2Sでフィットが見つからなかった時、他Mが4枚はNT 5枚Mがあればそのスートをビッド
	2 N	7 ~ 7	バランスハンド、インビテーション
	2 D, 2 H	0 ~ 7	Jacoby Transfer、6+枚、サインオフ
	2 S	0 ~ 7	5-5枚以上のマイナー2スーター
	3の代 3C,3D,3H,3S	8 ~	インポッシブルネガティブ シングルトンのスートをビッド

2) 2 N or 3 Nリビッド後のオークション

- ・ インポッシブル-ネガティブは、ステイマン：3C／4Cで伝える。
- ・ Mが長い時は「Jacoby Transfer」を利用、ゲームの有無はレスポnderが次のビッドで判断

経緯	Re.リビッド	HCP	レスポnder・補足
IC-ID 2N- 19~21	パス	0 ~ 4	下記のビッドができず、3 Nがないと思われるハンド
	3 C	8 ~	ステイマン、 インポッシブルネガティブ 時に使用 リビッド：4+枚スート、M優先、♡優先 ♣が長い時は3N、その後はパス、4C、スラムトライ リビッドがシングルトンの時は3 N、他の時はレイズ スラムトライは、トランプ合意でキュービッド、3Nの代わりに4N(BW)
	3 D／3 H	0 ~ 7	Jacoby Transfer 5枚でシングルトン or ボイドあり、6+枚
	3 S	0 ~ 7	5-5以上のマイナー2スーター
	3 N	5 ~ 7	バランス or 上記ビッドができないハンド、サインオフ
IC-ID 3N- 24~26	パス	0 ~ 6	スラムがないと思う時
	4 C	8 ~	Modified Stayman※ インポッシブルネガティブ 時に使用 ※ 4+枚スートを下から順にビッド
	4 D／4 H	0 ~ 7	Jacoby Transfer、前述の2 Nと同じ条件
	4 S	0 ~ 7	5-5以上のマイナー2スーター

スートでジャンプリビッド (2H, 2S, 3C, 3D)

経緯	Op. リビッド	HCP	補足
IC-ID	J. リビッド 2H、2S 3C、3D	・ 22HCP & 良い5+枚スート ・ 確実に9ウィナーがあるハンド (例えば、非常に強い1スーターハンドなど)	

1) その後のビッド

1 ラウンド-フォーシングなので、レスポンドーはパスしてはいけない。

経緯	Re. リビッド	HCP	レスポンドー・補足
IC-ID 2H- 22~ 9+ウィナ	S.NT	0~3	2-枚サポート
	S.レイズ	0~3	3+枚サポート
	J.レイズ	4~7	良い3枚 or 4+枚サポート
	S.ニュースート	4~7	4+枚スート 良くない3枚サポートあるかも
	↓インポッシブルネガティブ		
	J.NT	8~	パートナーズートがシングルトン
	J.ニュースート		シングルトンのズートをビッド

シンプルズートリビッド

経緯	Op. リビッド	HCP	補足
IC-ID	1H、1S 2C、2D	16~21	J. リビッドやNTをビッドできないハンド 最も長いズートをリビッド、4441の時は4枚Mの下からで♡

次にすべきことは、出来るだけ早くオープナーのリビッドを基本にトランプを決めることです。

経緯	Re.ビッド	HCP／Pts	備考
IC-ID IH- 16~21	● 2枚サポート (HCP)		
	パス	0 ~ 4	—
	S.スート	5 ~ 7	5 + 枚で一番長いスート
	S.NT		5 + 枚スートがない
	● 3 + 枚サポート (Pts)		
	パス	0 ~ 1	—
	2の代.レイズ	2 ~ 4	3 + 枚サポート (2H/2S/3C/3D)
	3の代.レイズ	5 ~ 7	4 + 枚サポート (3H/3S)
	S.スート		3枚サポート、5 + 枚で一番長いスート、次回にレイズ
	S.NT		3枚サポート、5 + 枚スートなし、次回にレイズ
	M4の代.レイズ	8 ~	4 + 枚サポート (4H/4S)
	m4の代.レイズ	8 ~ 10	4 + 枚サポート (4C/4D)
	m5の代.レイズ	11 ~	4 + 枚サポート (5C/5D)
	● インポッシブルネガティブ (HCP)		
	J.NT	8 ~	オープナー・スートがシングルトン ・ オープナーは次回にトランプを決定する シングルトン・スートがソリッドな時は、そのままでもOK NTを選択してもOK
	J.スート		シングルトンのスート

インポッシブルネガティブ後のビッド

経緯	レスポンス ビッド	ICの区分	オープナー リビッド	オープナーのビッド
(例) ・ IC-ID ・ IS-2N	2 N Jump NT	Min : 16~18 (HCP)	ゲームビッド	(NTはトランプ未定、オープナーがトランプを決定) ・ 良い4+枚ニュースート(M優先)、4H/4S/5C/5D ・ オープナーズート(良い7枚、8+枚) ・ 3N(上記ビッドができないハンド)
		Max : 19~21 (HCP)	3の代	(スラムトライ) ・ 良い4+枚ニュースート(M優先)、3H/3S/3C/3D ・ 上記ビッドができない時、自分のズートをリビッド → その後、キュービッドからRKCB
・ IC-ID ・ 2C-3N	3 N Jump NT	Min : 16~18 (HCP)	ゲームビッド	・ 良い4+枚ニュースート(M優先)、4H/4S/5C/5D ・ オープナーズート(良い6枚、7+枚) ・ 例外: パス(上記ビッドが出来ず、良くない丁度16HCP)
		Max : 19~21 (HCP)	4C	・ キュービッド開始サイン(コンベンション) → もっとも良いズートをビッド(♣以外) → トランプは不明確ですが、通常Blackwoodでスラムトライ
・ IC-ID ・ IH-2S ・ IC-ID ・ IH-3C	Jump New Suit	Min : ~18 (Pts)	4の代 キュービッド	(Jump New Suitはトランプ決定) ・ ゲームあり、スラム不明 ・ 4の代でキュービッド開始(オープナー) ・ ゲームはサインオフ、スラムの有無はレスポンスが決定
		Max : 19~ (Pts)	3の代 キュービッド	・ スラムトライ ・ 3の代でキュービッド開始(オープナー) ・ RKCBでスラムトライ(どちらからでもOK)

(2) Positive response

INレスポンス

レスポンス	HCP	備考
IN	8~10	バランスハンド(4333、4432、5332 5枚は弱いm、5422まで)

経緯	Op. リビッド	HCP	備考								
I C - I N	ニュースート 2 D, 2 H, 2 S	1 6 ~	<div><div>・ 良い 5 枚スート or 6 + 枚スート 4 枚 Mがあってもステイマンは利用しない（良いスートを示す） レイズされなかったら、4 枚 Mをビッド</div><table><tr><th>Re. リビッド</th><th>備考</th></tr><tr><td>レイズ</td><td>3 + 枚サポート</td></tr><tr><td>M-スート</td><td>4 枚 M (♡優先)</td></tr><tr><td>2N</td><td>上記ビッドができない</td></tr></table></div>	Re. リビッド	備考	レイズ	3 + 枚サポート	M-スート	4 枚 M (♡優先)	2N	上記ビッドができない
	Re. リビッド	備考									
	レイズ	3 + 枚サポート									
	M-スート	4 枚 M (♡優先)									
	2N	上記ビッドができない									
2 N	1 6	<div><div>・ 3 Nへのインビテーション - 8 HCP： 「パス」が基本 - 下記の 9 HCPは「パス」を検討 * 3 + 枚 Qで Q 中心のハンド * 4333、4432のハンド</div></div>									
3 N	1 7 ~ 2 1	<div><div>・ サインオフ</div></div>									
4 N	2 2 ~ 2 3	<div><div>・ 定量 N T （3 枚 Aあり）</div></div>									
2 C	1 6 ~	<div><div>・ ステイマン（4 枚 or 良くない 5 枚 Mを持ってる） フィットしなかった時、5 枚 Mがあればそのスートをビッド ・ 良い 5 枚 or 6 + 枚♣の時、2 C → 3 Cで示す</div></div>									

経緯	(IC-IN) 後の「ステイマン」に対するレスポンス方法
IC-IN 2C-?	<ul style="list-style-type: none"> ・ 一方のMが4枚の時: そのズートをビッド ・ 両方のMが4枚の時: <u>良い方のズートをビッド</u> 2N or 3Nが返ってきた時は、もう一方のMをビッドする ・ 4枚Mがない時: 2Dをビッド (このレスポンス方法は、IC-3Cのステイマンに適用してもよい)

2 N、3 Nレスポンス

レスポンス	HCP	備考
2 N	11 ~ 13	バランスハンド (4333、4432、5332 5枚は弱いm、5422まで) 合計は最低でも27HCPになるので、ゲームは確実にスラムを狙える
	16 ~	
3 N	14 ~ 15	

※良い5枚mがあれば、2Nや3Nのレスポンスではなく、スートでポジティブレスポンスをする

経緯	Re.HCP	Op. リビッド	備考																		
1 C-2 N	11 ~ 13 or 16 ~	3 C	・ modified Stayman (良い 5 枚、 6 + 枚スート無し)																		
			<table><tr><th>Re.回答</th><th>ハンド</th></tr><tr><td>3 D</td><td>11~13HCP、4枚Mなし、4-4-3-2／5-3-3-2</td></tr><tr><td>3 H</td><td>11~13HCP、4枚♡、♠不明</td></tr><tr><td>3 S</td><td>11~13HCP、4枚♠、3-枚♡</td></tr><tr><td>3 N</td><td>11~13HCP、4枚Mなし、4-3-3-3</td></tr><tr><td>4 C</td><td>16+ HCP、4 + 枚♣、◇♡♠不明</td></tr><tr><td>4 D</td><td>16+ HCP、4 + 枚◇、3-枚♣、♡♠不明</td></tr><tr><td>4 H</td><td>16+ HCP、4 枚♡、3-枚♣◇、♠不明</td></tr><tr><td>4 S</td><td>16+ HCP、4 枚♠、3-枚♣◇♡</td></tr></table>	Re.回答	ハンド	3 D	11~13HCP、4枚Mなし、4-4-3-2／5-3-3-2	3 H	11~13HCP、4枚♡、♠不明	3 S	11~13HCP、4枚♠、3-枚♡	3 N	11~13HCP、4枚Mなし、4-3-3-3	4 C	16+ HCP、4 + 枚♣、◇♡♠不明	4 D	16+ HCP、4 + 枚◇、3-枚♣、♡♠不明	4 H	16+ HCP、4 枚♡、3-枚♣◇、♠不明	4 S	16+ HCP、4 枚♠、3-枚♣◇♡
			Re.回答	ハンド																	
			3 D	11~13HCP、4枚Mなし、4-4-3-2／5-3-3-2																	
			3 H	11~13HCP、4枚♡、♠不明																	
3 S	11~13HCP、4枚♠、3-枚♡																				
3 N	11~13HCP、4枚Mなし、4-3-3-3																				
4 C	16+ HCP、4 + 枚♣、◇♡♠不明																				
4 D	16+ HCP、4 + 枚◇、3-枚♣、♡♠不明																				
4 H	16+ HCP、4 枚♡、3-枚♣◇、♠不明																				
4 S	16+ HCP、4 枚♠、3-枚♣◇♡																				
3 D, 3 H, 3 S	・ 良い 5 枚スート、 6 + 枚スート ・ レスポンダーは 3 + 枚サポートでレイズ																				
3 N	・ 4枚Mなし、バランスハンド、スラムに興味なし																				
4 C	・ Gerber convention																				

経緯	Re.HCP	Op.リビッド	備考
1 C-3 N	14 ~ 15	ゲームビッド	<ul style="list-style-type: none">・ 良い 5 枚スート、 6 + 枚スート・ スラムに興味なし、サインオフ
		4 N	<ul style="list-style-type: none">・ 定量 N T
		4 C	<div><ul style="list-style-type: none">・ Modifiedステイマン、スラムトライ<div><div>Re.リビッド</div><ul style="list-style-type: none">・ 4 + 枚のスートを下から順にビッドする・ トランプが決まれば、4 N (RKCBW)・ ビッドするスートが無くなれば、4 N (RKCBW)</div></div>

トランプ不明時のスラムトライ方法 (Blackwood) について (ミスフィット模様)

・RKCBWではなく、通常のBlackwood (Aの数のみをレスポンス) とする。

ポジティブ スート レスポンス

レスポンス	HCP	備考
1 H、1 S	8 ~	5 + 枚
2 C、2 D		良い5枚、6 + 枚が基本 弱い5枚mの5422は「NT」でレスポンス

1) ジャンプシフト-リビッド

経緯	Op. リビッド	HCP	備考								
1 C - 1 H - 1 S - 2 C - 2 D	ジャンプシフト	19 ~	・ 6 + 枚ソリッド-スート (AKQT x x 以上が必要)								
			・ トランプ決定、スラムの可能性ありを伝えられる								
			<table><tr><th>Re. リビッド</th><th>備考</th></tr><tr><td>S. レイズ</td><td>Minimal Value(10 - HCP or 3 - controls)</td></tr><tr><td>S. N T</td><td>Minimal Value 全アンビッドスートにある程度の強さ</td></tr><tr><td>New Suit</td><td>Extra Value(11 + HCP, 4 + controles) KQx以上のスート スラムに興味あり</td></tr></table>	Re. リビッド	備考	S. レイズ	Minimal Value(10 - HCP or 3 - controls)	S. N T	Minimal Value 全アンビッドスートにある程度の強さ	New Suit	Extra Value(11 + HCP, 4 + controles) KQx以上のスート スラムに興味あり
			Re. リビッド	備考							
			S. レイズ	Minimal Value(10 - HCP or 3 - controls)							
S. N T	Minimal Value 全アンビッドスートにある程度の強さ										
New Suit	Extra Value(11 + HCP, 4 + controles) KQx以上のスート スラムに興味あり										
※トランプのサポートは不問 (Op-スートは非常に強い)											

2) 3 N リビッド

経緯	Op.リビッド	HCP	備考				
1C-1H -1S -2C -2D	3 N	16 ~ 18	<div><div><div>・ バランスハンド、全てのアンビッドスートにストッパーあり</div><div>・ 4枚Mなし、良い5枚mなし</div><div>・ サポートは2～3枚（4枚はレイズを優先）</div><div>・ 4 3 3 3、4 4 3 2（4枚はm）、5 3 3 2（5枚は弱いm）</div></div><table><tr><th>Re.リビッド</th><th>備考</th></tr><tr><td>4の代 New Suit</td><td>5-5以上のディストリビューション トランプはOpが決定 ・ M同士なら3枚スート ・ m同士なら長い方 ・ Mとmで同数ならM ・ MとM、mとmで同数なら最初のスート</td></tr></table><div>※弱いMinハンドで5Cや5Dをするよりも3Nを選択すべき</div></div>	Re.リビッド	備考	4の代 New Suit	5-5以上のディストリビューション トランプはOpが決定 ・ M同士なら3枚スート ・ m同士なら長い方 ・ Mとmで同数ならM ・ MとM、mとmで同数なら最初のスート
Re.リビッド	備考						
4の代 New Suit	5-5以上のディストリビューション トランプはOpが決定 ・ M同士なら3枚スート ・ m同士なら長い方 ・ Mとmで同数ならM ・ MとM、mとmで同数なら最初のスート						

3) シンプル スート リビッド

経緯	Op.リビッド	HCP	備考
IC-1H -1S -2C -2D	シンプル ニュースート	16~	・ 5+枚で最も長いスート、同数の時は上のランクのスート ・ ゲームフォーシング（ミスフィットが分かるまで） ※ 3枚サポートでは、レイズよりも自分の良い5+枚スートをビッド レイズはその後！

(1) レスポンダーのリビッド

レスポナーのリビッドで、以下の方法によってレスポンスが「ミニマム」か「ミニマム以上」かを伝えます。

・ コントロール数の計算方法
A = 2 コントロール
K = 1 コントロール

- ① ミニマム以上のポジティブレスポンス：11+pts & 4+コントロール
- ② ミニマムのポジティブレスポンス：8~10ptsの全て or 3-コントロールの全て
- Min以上のハンドの時は、スラムの可能性が高くなります。

(2) Minポジティブレスポンスのビッドの仕方

- ① 3+枚サポートがあれば、シングルレイズ
オープナーはスラムが無いと思えばゲームでサインオフ、スラムトライはキュービッドから
- ② 2枚サポートで比較的バランスハンドであれば、最も低いNT（1枚もOK?）
- ③ 4+枚のニュースート、但し弱い4枚スートをビッドしてはダメ
- ④ 6+枚Mの自分のスートをリビッド、オープナーのm.レイズやm.ニュースートビッドよりも優先

(3) Min以上のビッドの仕方

Minと考え方は同じで、ジャンプしてビッドする。
全てゲームフォーシングであり、スラムへのインビテーションです。

ビッドの 経緯	レスポナーのリビッド		
	強さ	Re-リビッド	備考
S.スート リビッド (例) IC-1S 2H-??	Min	※ シンプル ビッド	
		S.レイズ	・ 3+枚サポート <div>※ Op-リビッド ゲームビッド：スラム無しと判断 Cue-bid：スラム興味有り</div>
		S.NT	・ 2枚サポート、比較的バランスハンド
		S.New Suit	・ 4+枚スート 非常に弱いスートをビッドしてはダメ
		S.リビッド	・ 6+枚保証 Opのmをレイズするよりも、6+枚Mのリビッドを優先する
	Min以上	※ ジャンプ ビッド ゲームフォーシングであり、スラムインビテーションです	
		J.レイズ	・ 4+枚サポート、良い3枚
		J.NT	・ 2枚サポート（弱い3枚→次回レイズ）、比較的バランスハンド 3Nを超えないこと（良い2枚でレイズなど他のビッドを選択）
		J.New Suit	・ 良い4枚（AorK,+Q,[JTペア]の内2枚以上） or 5+枚スート
		J.リビッド	・ 6+枚保証

レスポnderによる「Min／Min以上」リビッド後、オープナーのリビッド

ビッドの経緯		オープナーのリビッド、その後のビッド	
経緯	強さ	Op.リビッド	考え方
例 1C-1S 2H-3C	Min	ゲームビッド	・サインオフ
		レイズ	・インビテーション
		New Suit	・ゲーム未満のビッドはフォーシング
		S.リビッド	・ミスフィット時：Re.：8 HCP～QJ主体の9 HCPはパス
例 1C-1S 2H-3S	Min以上	パス	・Re.のリビッドが3 Nの時のみ、パスしてもよい
		ゲーム.リビッド	・スラムに興味なし（3 Nを含む）
		ゲーム.レイズ	・目安は、16～18pts or 16～18HCP
		リビッド	・ゲーム以下はスラムに興味あり、ソリッドな6＋枚
		New Suit (コントラクトはOp.が決定)	・ゲーム以下はスラムに興味あり、良いスートをビッド ・3の代は4＋枚スート、4の代はイタリアンキュービッド

4) シンプルNTリビッド

経緯	Op.リビッド	HCP	備考
1C-1H 1C-1S	最も低い代のNT (S.NT)		
	1 N	Re.スートのサポート枚数：2枚	
		16 HCP～ 上限なし	・3 Nリビッドができないハンド、比較的バランス（4441含む） ・5＋枚スートなし（弱い5枚◇、5枚♣は可能性あり）
1C-2C 1C-2D	2 N	Re.スートのサポート枚数：3＋枚	
		(M) 17～18 HCP (m) 16～18 HCP	・良い5枚、6＋枚スートがあれば、それを優先してビッド サポートはその後を示す (レイズの説明参照)

Op.の1 Nリビッド後、Re.のリビッドの仕方

シンプルスート リビッド後と同様の方法で、「Min」か「Min以上」かを伝えます。

① ミニマム以上のポジティブレスポンス（Min以上）： 11＋pts & 4＋コントロール

② ミニマムのポジティブレスポンス（Min）： 8～10ptsの全て or 3-コントロールの全て


ビッドの 経緯	レスポnderのリビッド		
	強さ	Re-リビッド	備考
シンプルNT 例 1C-1S 1N-? (2N-?)	Min ・8～10HCP 8～10pts or ・3-コントロール	シンプル♣ 2C／3C	・8 HCP丁度で、他に4＋枚スートなし（♣の4＋枚はOK） ・フォーシングではなく、オープナーが丁度16 HCP(16 pts)であれば、早めにオークションを終了するのも良い判断
		S.New Suit	・4＋枚のニュースート（♣以外）、1rdフォーシング ・Mの4-4フィットが見つかるかもしれない
		S.リビッド	・6＋枚保証（オープナーのリビッドが2 Nの時は、5枚mでOK） ・4枚New-mのビッドよりも6＋枚Mのリビッドがよい
		2 N	・9＋HCP(4＋枚♣の可能性あり)、ゲームフォーシング ・他のビッドが出来るときは、2 Nをビッドしてはダメ
	Min以上 ・11＋HCP 11＋pts & ・4＋コントロール	※ Min以上を伝えるために、リビッドでは「ジャンプ」する このジャンプビッドは、ゲームフォーシングであり、スラムインビテーションです	
		J.New Suit	・良い4枚 or 5＋枚スート（♣も含む）、Aを含む3枚も可
		J.リビッド	・6＋枚保証
		3 N	・上記以外

Op.の1Nリビッド後→その次のオープナーのリビッド

ビッドの経緯		オープナーのリビッド、その後のビッド	
経緯	強さ	Op.リビッド	考え方
例 1C-1S 1N-2H	Min	パス	・Re.の2Cはミニマムリビッドなので、16HCPで5+枚♣であれば、パス
		ゲームビッド	・サインオフ（例：17～18pts、♠の3+枚サポートあり）
		レイズ	・ゲームフォーシング（3H：4+枚♥サポートあり） （2S：3+枚♠サポートあり）
		2N	・丁度16HCPで4432 or 4333、Re.はゲーム前にパスも可
		New Suit	・1rdフォーシング（4枚スート、上記ビッドができない）
例 1C-1S 1N-3H	Min以上	基本的にスラムトライ	
		S.レイズ	・♠については同上、セカンドスートは4枚サポートあり
		3N	・ミスフィット（スラムは微妙）、3Nを超えない事
		New Suit	・セカンドスートでスラムに興味あり、キュービッド

5) レスポンダー スートのレイズ

- ・オープナーが自分自身の良いスートを持ってなくて、レスポンドスートの良いサポートを持っている時（3+枚）、全てゲームフォーシング。
- ・サポートが3枚の時は、自分の良い5枚、6+枚スートがあれば、そのスートを優先してビッド

経緯	オープナー リビッド	HCP	備考（3＋枚サポートあり）							
レイズ 1C－1H －1S －2C －2D ??	Mのゲームビッド 4 H／4 S	1 6	・ スラムに興味なし <table><tr><td>Re.リビッド</td><td>備考</td></tr><tr><td>パス</td><td>スラムに興味なし</td></tr><tr><td>Cue-bid</td><td>スラムに興味あり</td></tr></table>		Re.リビッド	備考	パス	スラムに興味なし	Cue-bid	スラムに興味あり
	Re.リビッド	備考								
	パス	スラムに興味なし								
	Cue-bid	スラムに興味あり								
	(M) 1 N→S.レイズ	1 7～1 8	・ シングルレイズは特別なビッドのため、1 N経由でレイズ <table><tr><td>Re.リビッド</td><td>備考</td></tr><tr><td>ゲームビッド</td><td>スラムに興味なし、サインオフ</td></tr><tr><td>Cue-bid</td><td>スラムに興味あり、New Suit</td></tr></table>		Re.リビッド	備考	ゲームビッド	スラムに興味なし、サインオフ	Cue-bid	スラムに興味あり、New Suit
Re.リビッド	備考									
ゲームビッド	スラムに興味なし、サインオフ									
Cue-bid	スラムに興味あり、New Suit									
(m) 2 N→S.レイズ	1 6～1 8									
J.レイズ	1 9～2 1	<table><tr><td>Re.リビッド</td><td>備考</td></tr><tr><td>ゲームビッド</td><td>スラムに興味なし、サインオフ</td></tr><tr><td>Cue-bid</td><td>スラムに興味あり、New Suit</td></tr></table>		Re.リビッド	備考	ゲームビッド	スラムに興味なし、サインオフ	Cue-bid	スラムに興味あり、New Suit	
Re.リビッド	備考									
ゲームビッド	スラムに興味なし、サインオフ									
Cue-bid	スラムに興味あり、New Suit									
シングルレイズ	2 2～  	・ スラムトライ ・ トランプアスキング.コンベンション								

(1) オープナーによる トランプアスキング ビッド

- ・1Cオープン→S-スートビッド→「**シングル-レイズ**」は、特別なコンベンションです。
トランプの枚数と「A, K, Q」の枚数をステップ数で答える（ステップにNTも含める）

ステップ数	スートの長さ	トップアナー 枚数 (A,K or Q)
1	5+枚	0
2	5枚	1
3	5枚	2
4	6+枚	1
5	6+枚	2
6	5+枚	3

【IC-コンペティティブ ビッド】

1) ダブル後

・基本のビッドは、パスとリダブル。

レスポンドは弱いハンドではパス、1♣オープナーにもう一度ビッドの機会があるので問題ない
リダブルのみがポジティブレスポンス。強いハンドで、ゲームフォーシング

その他のビッドは全てネガティブレスポンス。パスとリダブルの間

ビッド経緯	レスポンス	HCP	補足
IC-X	パス	0~4 5	・全てのハンド ・5+枚のスートがないハンド
	リダブル	9~	・全てのハンド ・ゲームフォーシング
	1N	6~8	・バランスハンド ・良い5枚、6+枚スートなし
	S.スート	5~8	・一番長い5枚スート ・1D/1H/1S/2C (5~6枚)
	J.スート		・良い6+枚スートでコンストラクティブビッド ・2D/2H/2S/3C (7+枚)

2) 2S以下のオーバーコール後

- ・ポジティブレスポンスは、キュービッドとJ.NT
- ・Xは、フォーシングとノンフォーシングの両方を含み、次回のビッドでどちらかを示す。
- ・その他のビッドはネガティブレスポンス (ノンフォーシング)

ビッド経緯	レスポンス	HCP	補足
IC-IS	パス	0~4	・全てのハンド ・パートナーにはビッドする機会があるので無理をしない
	S.スート	5~8	・5枚スートでシンプルスートビッド (3の代になる時は"x"の選択も可)
	J.スート		・6+枚スートでジャンプスートビッド (4の代になる時はS.スートの選択も可)
	2S (キュービッド)	9~	・敵スートがシングルトン or ボイドで 2-or 3-スーターハンド ・ゲームフォーシングのキュービッドで
	1N or 2N	6~8	・バランスハンド、1ストッパーあり ・最も低い代のS.NTでレスポンス
	2N or 3N	9~11	・バランスハンド、1ストッパーあり ・J.NTでレスポンス
	3N or ダブル	12~14	・バランスハンド、1ストッパーあり ・DJ.NTで3Nを超えない時は「3N」、越える時は「ダブル」
	上記ビッドができないハンド		
	X	5~8	<div> <div> ・5+枚スートがないハンド ・ストッパーのないバランスハンド </div> <div> } </div> <div> ダブルをビッド </div> </div> <p>※次回のビッドで、パートナーのスート3+枚サポートでS.レイズ 2-枚サポートの時はS.NTをビッド</p>
		9~	<p>・前述のキュービッドやNTのビッドができないハンド</p> <p>※次回のビッドで5~8HCPとの違いを示す (ゲームフォーシング)</p> <ol style="list-style-type: none"> 3+枚サポートでJ.レイズ 良い5+枚のニュースート 15+HCPのバランスハンドはJ.NT、1ストッパーあり

※ ダブルについて (ISやIDなど全てで共通)

- ・1~2の代: テイクアウトダブル
 - ・4の代: ペナルティダブル
 - ・3の代: マキシマルダブル (インビテーション、場合によってはパスしてペナルティ化は可)
- 1H-P-2H-2S-? / Xはインビテーション、3Hは単なる競り合い

3) 2 N以上のオーバーコール後

A :	2 コントロール
K :	1 コントロール
敵スートボイド :	2 コントロール
敵スートシングルトン :	1 コントロール

※ ステップの計算にNTは含めない

ビッド経緯	ビッド	コントロール数	備考
IC-3H	4N	4 +	Blackwood (トランプ未決定のルールに従って) トランプはレスポnderが決定 (ソリッドな1スーター)
	4ステップ 4H (キュービッド)	4 + (敵スートで1+)	以下のハンド ① 全アンビッドスートに良いサポートあり ② 良い6+枚スートあり ゲーム以上でスラムの可能性大 ・ Opener : ① 良い5+枚スートをビッド ② 敵スートのCue-Bid、パートナーの良いスートを訊く ③ NT、敵スートに多くのHCPあり ゲームは確実、スラムも可能性あり
	3ステップ 4D	5 + (敵スートで0)	オープナーのビッドは上記と同じ オープナーが敵スートにコントロールがあれば、多分スラムあり
	2ステップ 4C	4 (敵スートで0)	オープナーのビッドは上記と同じ オープナーが敵スートにコントロールがあれば、スラムの可能性大
	1ステップ 3S	3	ゲームはある ・ Opener : ① 19+HCP、7+コントロールあればスラムトライ 敵スートをキュービッド
	ダブル	0 ~ 2	4 ~ 7 HCP 殆どが敵のスートにHCPあり、ペナルティ
	3N		8 + HCP ストッパーあり、バランスハンド (準も可)
	4の代以上 (5ステップ以上)		① 4 ~ 7 HCP 6+枚スート (コンストラクティブ・ライク) ② 8 + HCP 5+枚で良いスート (通常のポジティブ・レスポンス) フォーシングではない
	パス		● 上記のビッドができない全てのハンド オープナーの以下のビッドのみはフォーシング ① ダブル : テイクアウトダブル ② 敵スートのキュービッド : ゲームフォーシング ③ ニュースート : ゲームインビテーション

【Weak Notrump – I N T】

ビッド	HCP	補足
I N T	13 ~ 15	バランスハンド（5枚Mなし、5枚mはOK） ディストリビューション：4333、4432、5332 例外：・「4225、2425」で5枚♣が弱い時、2Cオープンは避けてINオープン ・5枚mのバランスハンドは特別な理由がない限りINを優先 ・Aが1枚もない16HCPのバランスハンドはINでオープン

1) サインオフ

レスポnder			オープナー
レスポンス	HCP	ハンド	リビッド
パス	0 ~ 9	バランスハンド	弱いメジャー5枚の時は、この選択も可
3C/3D	0 ~ 7	7+枚m	パス

2) NTレイズ

レスポnder			オープナー	
レスポンス	HCP	ハンド	リビッド	補足
2N	10 ~ 11	バランスハンド、3-枚M	パス	13HCP
			3N	14 ~ 15HCP
3N	12 ~ 17	—	パス	—
4N	18 ~ 19	定量NT (3枚Aあり)	パス	13HCP
			6N	14 ~ 15HCP

3) スートゲームへの誘い

(1) ステイマン

- ・4~5枚Mを持っていれば、「ステイマン」を使って、Mフィットを見つけに行く。

レスポnder			オープナー	
レスポンス	HCP	ハンド	リビッド	補足
2C	8 ~ 11	non-forcing Stayman その後のビッド ・11HCP: 3N/4S/4H(フィット時) ・3の代(3S, 3H)はインビテーション ・2Nはサインオフ	2S	4枚♥なし、4枚♠あり
			2H	4枚♥あり、4枚♠不明
			2D	4枚♥なし、4枚♠なし
			・ゲームまでパスしてはいけない	
2S	12 ~	Forcing Stayman ・4~5枚Mあり	3S	4枚♥なし、4枚♠あり
			3H	4枚♥あり、4枚♠不明
			3D	4枚Mなし、5枚◇
			3C	4枚Mなし、5枚♣
			2N	4枚Mなし、5枚mなし

- ・セミソリッド以上の6枚、良い7枚、8+枚で5Cや5Dのゲームを狙う時は、2Sのステイマン後に4C/4Dでインビテーション
- ・5枚Mのスートがレスポンスで返ってこなかった時は、5枚Mのスートをビッドして5枚ありを伝える。但し、2C後は、2の代のレスポンスを基本とする。（例：IN-2C/2H-2S、IN-2C/2S-2N）
5枚Mで11+HCPであれば3の代も可とする。（例：IN-2C/2S-3H）

(2) Jacoby Transfers (JTB)

・ Jacoby Transfers : 5 + 枚で一番長いMスートの下のスートをビッド、同数の時は強いスートを示す。

レスポnder			オープナー
レスポンス	HCP	ハンド	リビッド
2 D	0 ~ 7	・ 5 + 枚♥	2 ~ 3 枚♥ : 2 H、4 枚♥ : 3 H
	8 ~ 11	・ 6 + 枚♥	
	12 ~ 15	(4 ~ 5 枚♥はステイマンを利用)	
2 H	0 ~ 7	・ 5 + 枚♠	2 ~ 3 枚♠ : 2 S、4 枚♠ : 3 S
	8 ~ 11	・ 6 + 枚♠	
	12 ~ 15	(4 ~ 5 枚♠はステイマンを利用)	

※その後のビッド：スラムトライは、4の代イタリアンキュービッドや4 N(RKCB)を利用

経緯	Re.リビッド	HCP/PTS	補足
1 N - 2 D 2 H - ?	P	—	下記ビッドができない全てのハンド
	2 N	10 ~ 11 HCP	6 枚♥、準バランスハンド (6322)
	3 N	12 ~ HCP	6 枚♥、準バランスハンド (6322)
	3 H	11 ~ 12 pts	6 + 枚♥
	4 H	13 ~ pts	6 + 枚♥

(3) M.ジャンプビッド

レスポnder				オープナー	
レスポンス	HCP	ハンド	F/NF	リビッド	補足
3 H / 3 S	16 ~	・ アンバランスハンド ・ 良い5枚、6 + 枚	ST	3 N	2 枚サポート
				4 H / 4 S	Min、3 + 枚サポート
				キュービッド	Max、3 + 枚サポート

※ キュービッド：イタリアンキュービッド、スラムトライの可否はレスポnderが決定

(4) Gerber Ace-asking コンベンション

・ 1 N オープン後の4 C レスポンスは、Gerber Ace-asking コンベンションです。

Gerber	レスポンス	
1 N - 4 C	4 D	0 枚
	4 H	1 枚
	4 S	2 枚
	4 N	3 枚

※ Weak NTなので、Aが4枚あることはない

※ Gerberの4 Cに続く5 Cは「K」 Asking bidです。

レスポンス方法は同じ。

【コンペティティブ・ビッド】

1) ダブル後

ビッド	HCP	備考
パス	0 ~ 9	5 + 枚スートなし
2の代のスート		5 + 枚スートでサインオフ (2 Cや2 Dも含む)
2 N	11 ~ 12	バランスハンド、全スーツにストッパー有り
3 N	13 ~ 15	
リダブル	10 +	基本はペナルティ狙い、バル／ノンバルの関係でゲームを選択 ・レスポンス：アンビッドの4枚M or 5枚m

2) オーバーコール

ビッド	HCP	備考
パス	0 ~ 9	5 + 枚スートなし
S.ニュースート		2の代：5 + 枚スートでサインオフ 3の代：6 + 枚スートでサインオフ (3 Cを除く)
2 N		バランスハンド、全スーツにストッパー有り
3 N	13 ~ 15	
敵スートの キュービッド	12 +	フォーシングステイマン、敵のMにストッパーあり ・レスポンス：4枚Mをレスポンス、♡優先、無い時は3 D or 3 N
		3D：5 - 5以上のmあり、マイナーステイマン (1N-2Dのオーバーコールがメジャー2スーターのため)
ジャンプ.M	12 +	ゲームフォーシング、良い5枚 or 6 + 枚保証 ・レスポンス：2枚サポートは3N、3~4枚サポートはゲームビッド
ダブル	10 +	基本はペナルティ狙い、バル／ノンバルの関係でゲームを選択 ・レスポンス：アンビッドの4枚M or 5枚m

【IH/IS】

オープン	HCP	枚数	補足
I H / I S	11 ~ 15	5 + 枚	一番長いスートを選択、5 5 や 6 6 の同数の時は♠を選択 ※ Q と J だけの 11 ~ 12 HCP のハンドは格下げして、「パス」

1) パス

ビッド	ポイント	サポート枚数	説明
パス	7 - pts	3 + 枚	ゲームに必要な 合計 25 pts に満たないため
	7 - HCP	2 - 枚	

2) レイズ

レスポnder			オープナー		
レスポンス	pts	サポート	HCP	リビッド	補足
S.レイズ	8 ~ 10	3 + 枚	-	パス	-
				New Suit	・ゲームインビテーション
J.レイズ	11 ~ 13	A or KJ 含む 3 枚 4 + 枚	12 -	パス	※レスポnder ・弱い 3 枚の時：1 N → ジャンプレイズ
			13 +	4 H / 4 S	
3 NT	14 ~ 15 11 ~ 15 HCP	A or KJ 含む 3 枚 4 + 枚	13 - pts	ゲームビッド	※レスポnder ・3 枚の時：1 N → ゲーム or スラムトライ
			14 + pts	キュービッド	
DJ.ニュースート (4 の代以下)	14 ~ 20 11 ~ 15 HCP	A or KJ 含む 3 枚 4 + 枚	13 - pts	ゲームビッド	・スラムインビテーション
			14 + pts	キュービッド	・スラムトライ
T.レイズ 4 ♡ / 4 ♠	14 ~ 15 ~ 10 HCP	5 + 枚	-	New Suit	-

※ 良い 3 枚：A or K J 以上を含む 3 枚（無理せず 1 N で繋いぐビッドをしても OK）

3) ニュースート

- ・ 1 の代： 8 + HCP
- ・ 2 の代： 11 + HCP
- ・ オープナーのハンド評価： Min：11 ~ 13 HCP、Max：14 ~ 15 HCP（pts ではないので注意）
- ・ サポート枚数： 2 枚以下が基本、14 + pts で弱い 3 枚、3 枚時で良い 4 + 枚 New Suit があれば優先
- ・ ニュースート： 4 枚 with A or K, or 5 + 枚 / 1 ♠ → 2 ♡ の時だけ 5 枚保証

レスポnderのニュースートビッド			オープナーのリビッド		
レスポンス	HCP	説明	HCP	ビッド・F/NF	説明
1 の代 (IH-IS)	8 ~ 15	良い 4 枚、5 + 枚	Min (11 ~ 13) <u>2N 以下でビッドする</u>		
2 の代 (IS-2H) (IS-2C)	11 ~ 15	良い 4 枚、5 + 枚 2H の時：5 枚保証		M.レイズ	3 + 枚サポート 例外：(IS-2H)-(3H、この 3H は OK)
				リビッド	6 + 枚
				New Suit	4 + 枚
				1 N / 2 N	最も低い代
			Max (14 ~ 15) <u>2N を超えてビッドする</u>		
				M.レイズ	3 + 枚サポート
				リビッド	良い 6 枚、7 + 枚
				S.New Suit	良い 4 枚、5 + 枚（クズ 5 枚はダメ）
				J.New Suit	スプリンター、良い 3 枚 or 4 + 枚サポート
				m.レイズ	3 + 枚、アンバランスハンド
				3 NT	上記ビッドができないハンド

4) フォーシング I NT

- ・ オープンスートのレイズができず、自分自身のビッドできるスートもない時
- ・ 8～15 HCP、ワンラウンド フォーシング

・ I N レスポンス後のオープナーのリビッド

Min: オープンした自分のスートの2の代よりも下でビッドする (以下)

Max: オープンした自分のスートの2の代を超えてでビッドする

レスポnderのビッド			オープナーのリビッド		
レスポンス	HCP	説明	HCP	ビッド	説明
I N	8～15	<ul style="list-style-type: none"> ・ オープンスートをレイズできない ※ サポートがない ※ 11+HCP(14+pts)で弱い3枚サポート ・ New Suitのビッドもできない 	Min (11～13) 2の代のオープンスート以下でビッドする		
			New Suit		4+枚が基本
					3枚mの良い方 (良い2枚よりもクズ3枚)
			S.リビッド		6+枚
			Max (14～15) 2の代のオープンスートを超過してビッドする		
			New Suit		4+枚 (クズ4枚mは避ける)
			J.リビッド		6+枚
			2 N		上記ビッドができない

5) 16+ HCP ※ 16+ptsではないので注意

3+枚サポートを持っている可能性あり。

(1) Jump Shift

3+枚サポートがあれば、最優先で伝え、トランプを確定する。

レスポnderのビッド			オープナーのリビッド	
レスポンス	HCP	説明	リビッド	説明
J.シフト	16～18	・ 良い5枚、6+枚	11～15HCP、3 +枚サポート	
	19～	・ 5+枚	S.レイズ	トランプ決定、スラムトライ
			11～15HCP、2 -枚サポート	
		・ 3+枚サポートは 次の機会に示す	S.NT(2N or 3N)	11～13、バランスハンド(5332)
			3H／3S	11～13、上記以外のハンド (O.リビッド)
			J.NT(3N)	14～15、バランスハンド(5332)
			New Suit	14～15、4 +枚 (優先：強さ、長さ、M、♡)
			4H／4S	14～15、上記以外のハンド (O.Jリビッド)

(2) 2NT (Jump Shiftできないハンド)

レスポnderのビッド			オープナーのリビッド	
レスポンス	HCP	説明	リビッド	説明
2 N	16～	・ 良い 5 枚スートなし ・ 6 + 枚スートなし ・ 3 + 枚サポートは次の機会に示す	Min (1 1 ～ 1 3) NF	
			3 NT	バランスバンド
			3 C	アンバランスバンド
	16～ pts	・ 4 + 枚サポートあり	Max (1 4 ～ 1 5) GF	
			3H／3S	下記以外のハンド (O . リビッド)
			New suit	良い 4 枚、 5 + 枚

【コンペティティブ・ビッド】

1) オーバーコール後

ビッド		HCP	サポート枚数	備考	
サポートあり	2の代 (2S/2H)	5~10 pts	3枚	プリエンプティブ レイズ	
	3の代 (3S/3H)		4枚		
	4の代 (4S/4H)		5+枚		
	キュービッド (敵スート)	11~13 pts	4+枚	インビテーション以上 良い3枚、4+枚サポート	
	3NT	14~ pts	4+枚	良い3枚、4+枚サポート	
	J.ニュースート J.キュービッド(敵スート) (4の代)	11~ HCP 14~ pts	4+枚	4+枚サポート (スプリンター)	
バランス	1NT	8~10	2~3枚	バランスハンド、1ストッパーあり	
	2NT	11~12		クズ3枚サポートの可能性あり	
サポートなし・不明	X <div>最初のレスポンス</div> <div>競り合い時</div> <div>(他のビッドができない時)</div>	レスポンスが 1の代: 8~ 2の代: 11~	3-枚	ネガティブダブル (アンビッドメジャー 4枚) (1S-2C)-X 4枚♡、(1S-2C)-2H 5+枚♡ (1S-2C)-X 4枚♠、(1H-2C)-2S 5+枚♠ マキシマルダブル	
		(3の代をX)		ペナルティ	
		(4の代をX)		その後、必要に応じてスラムトライ	
		11~HCP/pts			
	2の代のS.ニュースート	11~15	3-枚	(1S-2C)-2D、良い4枚 or 5+枚	
	3の代のS.ニュースート	13~15		(1S-2H)-3D、良い5枚 or 6+枚	
	J.ニュースート (3の代まで) (ビッドできないときは “X” で対応)	16~	3-枚	バランスハンドもここ 良い4+枚スート ・サポートあり: (全て)レイズ ・サポートなし:	
	S.NT	11~13、バランスハンド(5332)			
	S.リビッド(3,4H/S)	11~13、上記以外のハンド (0.リビッド)			
	New Suit	14~15、4+枚 (優先: 強さ,長さ,M,♡)			
J.リビッド(4H/4S)	14~15、上記以外のハンド (0.Jリビッド)				
敵・キュービッド	14~15、J.リビッドできない時				

2) ダブル後

ビッド		pts	サポート枚数	備考	
サポートあり	2の代 (2S/2H)	5 ~ 7	3枚	プリエンプティブ レイズ	
	3の代 (3S/3H)		4枚		
	4の代 (4S/4H)		5 + 枚		
	1 NT	8 ~ 10	3 + 枚	Sレイズするハンド	
	2 NT	11 ~ 13	4 + 枚	良い3枚、4 + 枚サポート	
	3 NT	14 ~	4 + 枚	良い3枚、4 + 枚サポート レスポンス：ゲームビッドでサインオフ RKCBでスラムトライ	
	DJ.ニュースート (スプリンター)	11 ~ HCP 14 ~ pts	4 + 枚		
不明	S.ニュースート (2の代以下)	8 ~ 10 HCP	3 - 枚	良い4枚、5 + 枚スート	
	XX (他のビッドができない)	11 ~ HCP	3 - 枚	弱い3枚サポートの可能性あり	
	J.ニュースート	16 ~ HCP	3 - 枚	バランスハンドもここ 良い4 + 枚スート ・ サポートあり：(全て)レイズ ・ サポートなし：	
				S.NT(2N or 3N)	11 ~ 13、バランスハンド(5332)
				S.リビッド(3,4H/S)	11 ~ 13、上記以外のハンド (O.リビッド)
				J.NT(3N)	14 ~ 15、バランスハンド(5332)
				New Suit	14 ~ 15、4 + 枚 (優先：強さ、長さ,M,♡)
J.リビッド(4H/4S)	14 ~ 15、上記以外のハンド (O.J.リビッド)				

【1D】

オープン	HCP	枚数	補足
1◇	11~15	4+枚	4+枚◇、5枚Mがあっても良い6+枚◇であれば1Dでオープン ・但し、6+枚Mの時は、常にMでオープン ・5枚♣の(2245)は、1Dでオープン (もともと4枚Mがないので2Cオープンは不可) 例外) 4 1 3 5 or 1 4 3 5で♣が弱い時、2Cオープンは不可 AorKのある良い3枚◇であれば、3枚で1Dオープン ※ QとJだけの11~12HCPのハンドは格下げして、「パス」

※1Dと2Cのどちらでもオープンできる時、ビッドスペースの広い1Dオープンを優先して考えます。

5枚♣で2Cオープンする時は良い♣を保証。2Cオープンは常に良い♣を持っていることを伝えたい時に選択。

弱い6+枚♣で2Cと1D共にオープン可能であれば、その後の展開を考慮して「1Dか2C」を選択。

1) M.レスポンス

1Dオープン後のDレイズは優先度が下がります。

1Dオープン後のレスポンスは、先ず4+枚Mを持っていれば、そのMスートの紹介を優先します。

レスポnderのビッド			オープナーのリビッド		
ビッド	HCP	ハンド	HCP	ビッド	補足
パス	~7 pts	全て			—
1H/1S	8~15	4+枚♥/♠	Min	11~13 HCP (2D以下でレスポンス)	
				S.レイズ	4+枚サポート
				M-New Suit	2D以下、4+枚M (1H→1Sのみ)
				S.リビッド	6+枚◇
				2C	4+枚♣、アンバランス (5431以上)
				1NT	上記ビッドができないハンド
			Max	14~15 HCP (2Dを超えてレスポンス)	
				J.レイズ	4+枚サポート
				M-New Suit	2Dを超えて、良い4枚、5+枚
				J.リビッド	良い6枚◇、7+枚◇
				3C	5-5以上のマイナー2スーター
				2NT	上記ビッドができないハンド

① 1DオープナーのリビッドがMax(14~15HCP)だったとき

- ・レスポnderによるニュースートは、ワンラウンドフォーシングです
- ・ジャンプニュースートは、ゲームフォーシングです。
- ・どんなゲームビッドもサインオフです。
- ・他のビッドは、ノンフォーシングです。

2) m.レスポンス

M.スートのビッドができない時は、Dのレイズが次善の選択である

- ・3DのJ.ビッドは、5+枚サポートのウィークでサインオフ
- ・2Dは、4+枚サポート、11~15HCPで、ワンラウンドフォーシング
- ・レスポnderが2Dにレイズ後、オープナーは3Nでプレーするためのストップ状況伝える
- ・4枚◇がなくて2Dがビッドできない時は、2Cをビッドする (4枚Mと4枚◇がなければ、4+枚♣です)

レスポンド				オープナー		
レスポンス	HCP	ハンド	F/NF	HCP	リビッド	補足
2D	11~15	3-枚M 4+枚◇	F	Min (11~13HCP)		
					2H	H: ストッパー有、S: ストッパー無
					2S	H: ストッパー無、S: ストッパー有
					2N	H: ストッパー有、S: ストッパー有
					3D	H: ストッパー無、S: ストッパー無
				Max (14~15HCP)		
					3H	H: ストッパー有、S: ストッパー無
					3S	H: ストッパー無、S: ストッパー有
2C	11~15	3-枚M 3-枚◇ 4+枚♣ (弱い4枚M可)	F	以下以外は、上記2D後のリビッドと同じ Minの「3D」→「2D」		
3D	8pts~ 10HCP	5+枚◇	SO	-		

3) NTレスポンス

- ・オープナーは、普通、その後はパスです。
- ・1N後にビッドした時は、非常に偏ったハンドで、そのスートでプレイしたい、になります。

レスポンド			オープナー		
レスポンス	HCP	ハンド	HCP	リビッド	補足
1NT	8~10	バランスハンド 3-枚M ストッパーは気にしない	Min/Max 11~15 HCP		
				2NT	15 HCPで、3NTへのINV
				New Suit	NTよりNew Suitでプレーしたい、NF
3NT	14~15	3-枚M バランスハンド	両Mにストッパーあり ストッパーが無い時は、2C or 2Dで確認		

4) 16+HCPのレスポンス Jump Shift/ 2NT (他と共通)

(1) Jump Shift

- ・3+枚サポートがあれば、最優先でレイズし、トランプを確定する。

レスポンド			オープナー		
レスポンス	HCP	説明	HCP	リビッド	説明
J.シフト 2H 2S 3C	16~	・良い5枚スート ・6枚スート ・4+枚Dを持っている 可能性あり (次回レイズも可)	11~15HCP、3+枚サポート		
				レイズ	トランプ決定、スラムトライ
			11~15HCP、2-枚サポート		
				S.NT(2N or 3N)	11~13、バランスハンド
				3D	11~13、上記以外のハンド(O.リビッド)
				J.NT(3N)	14~15、バランスハンド
				New Suit	14~15、4+枚 (優先: 長さ、M、♡)
				4D	14~15、上記以外のハンド(O.Jリビッド)

(2) 2 NT (Jump Shiftがビッドできないとき)

レスポナー			オープナー		
レスポンス	HCP	説明	HCP	リビッド	説明
2 NT	16 ~	・ 良い5枚スート 6+枚スートがない ・ 3+枚サポートは 次の機会に示す	Min 11 ~ 13 HCP		
			3 NT		バランスバンド
			3 C		アンバランスバンド
			Max 14 ~ 15 HCP		
			3 D		下記以外のハンド (O.リビッド)
			New suit		良い4枚、5+枚

【コンペティティブ・ビッド】

1) オーバーコール後

経緯	ビッド	HCP	備考
ID-1H-?	1 N	8 ~ 10	バランスハンド、敵スートに1ストッパーあり、4枚Mなし ・ 全スートにストッパーありが望ましい
	2 N	11 ~ 13	
	3 N	14 ~ 15	
	1代 S.New Suit	8 ~	5+枚♠ (1D-1H-1S この時のみ)
	2代 S.New Suit	11 ~	良い4枚 or 5+枚 (♠、♥、♣)
	3代 S.New Suit	13 ~	良い5枚、6+枚 (♠、♥、♣)
	X	8 ~ (1の代)	ネガティブダブル (アンビッドメジャー4枚あり / 2つある時は1つでOK) (1D-1H) - X 4枚♠、 (1D-1H) - 1S 5枚♠ (1D-1S) - X 4枚♥、 (1D-1S) - 2H 5枚♥ マキシマルダブル ペナルティ
		11 ~ (2の代)	
		(3の代)	
		(4の代)	
	2 D	5 ~ 10 pts	4枚サポート
	3 D		5枚サポート
	4 D		6+枚サポート
	S. Cue Bid	11 ~ 13 pts	良い4枚、5+枚サポート
	J. Cue Bid	14+ pts	良い4枚、5+枚サポート

4枚Mは
ネガティブダブルで示す

2) ダブル後

経緯	ビッド	HCP	サポート枚数	備考
ID-X	XX	11 ~	不明	以下のビッドができないハンド
	1H / 1S	8 ~ 10	不明	4+枚♥ / ♠
	1 N	8 ~ 10	不明	バランスハンド (4333、4432、5332) 弱い4枚Mの可能性あり
	2 D	5 ~ 10	4枚	プリエンプティブレイズ 4+枚Mなし
	3 D		5枚	
	4 D		6+枚	

【2C】

オープン	HCP	補足
2C	11~15	<ul style="list-style-type: none"> ・良い5枚♣、6+枚♣ 2Cオープンは、良い♣を伝えるのが基本 5枚♣の時は、4枚Mが必要 (補足) ・5枚♣でバランスハンド(5332)の時は、INTでオープン(13~15HCP) ・弱い5枚♣で(4225、2425)の時は、13~15HCP: INでオープン(例外) ・11~12HCP: パス ・弱い5枚♣で、良い3枚♦(Axx、Kxx)の時(4135、1435)、例外として1Dでオープン <p>※ QとJだけの11~12HCPのハンドは格下げして、「パス」</p>

1) ノンフォーシング・レスポンス

オープン	レスポnder			オープナー	
	レスポンス	HCP	ハンド	リビッド	補足
2C	2H/2S	8~10	5+枚♥/♠	Min (11~13 HCP)	
				パス	受け入れられる時
				3C	サポートがなく回避したいとき
				Max (14~15 HCP), INV	
				Sレイズ	3+枚サポート
				2N	—
	3C	8~10 ※Not pts	良い3枚♣ 4+枚♣ 5+枚Mなし	Min (11~13 HCP)	
				パス	
				Max (14~15 HCP), INV	
				3N	—
				New Suit	4+枚
	2N	11~12	バランスハンド 4+枚Mなし	Min (11~13 HCP)	
				パス	バランスハンド
				3C	6+枚C、アンバランス
				Max (14~15 HCP), INV	
				3N	—
				New Suit	4+枚

パスが基本です

2) ストロング・レスポンス

(1) ジャンプシフト (14+HCP)

- ・14+HCP、5+枚スートでジャンプシフトする(最低でも25HCPなので、ゲームの可能性大)。

オープン	レスポnder			オープナー	
	レスポンス	HCP	ハンド	リビッド	補足
2 C	J-シフト	1 4 ~	良い 5 枚 6 + 枚 ニュースート	Min (1 1 ~ 1 3 HCP / pts)	
	3 S 3 H 3 D			3 N	2 - 枚サポート
				S レイズ	3 + 枚サポート
				Max (1 4 ~ 1 5 HCP , 1 4 + pts) , GF	
				4 C	2 - 枚サポート
				New Suit	3 + 枚サポート、良いスート

※ ♣のサポートありで、14+HCPの時は、

2Dコンベンションから4の代のキュービッドでスラムトライ。

※ 3N後のスラムトライは、4N(定量NT, アンビッドにストップあり)、4+枚のニュースート

(2) 2 D コンベンション (11 + HCP)

・ 11 + HCP、オープナーのディストリビューションを尋ねるコンベンション

オープン	レスポnder		オープナー・リビッド		
	レスポンス	HCP / ハンド	HCP	ビッド	意味
2 C	2 D	11 + 全てのハンド	Min 11 ~ 13	2 H / 2 S	4 + 枚♡ / 4 + 枚♠
				2 N	6 + 枚♣、2 サイドスートにストッパーあり
				3 C	6 + 枚♣、1 サイドスートにストッパーあり
				3 D	マイナー2 スター (6 - 5 以上)
			Max 14 ~ 15	3 H / 3 S	4 + 枚♡ / 4 + 枚♠
				3 N	ソリッドな 6 + 枚♣
				4 C	ブローケン 6 + 枚♣
				4 D	マイナー2 スター (6 - 5 以上)、Min と同じ

※ 2 D コンベンションに対して、2 N または 3 C のレスポンスだった時 (Min)、

11 HCP であれば、パートスコアでプレーするように計画する。

12 + HCP であれば、ストッパーのあるスートを訊ねるアスキングビッド：3 D を利用する。

ビッド 経緯	レスポnder		オープナー・リビッド		
	リビッド	HCP	HCP	ビッド	意味
2C-2D 2N-?	3 D	12 +	Min 11 ~ 13	3 H	♡と◇にストッパーあり
				3 S	♠と◇にストッパーあり
				3 N	♡と♠にストッパーあり

ビッド 経緯	レスポnder		オープナー・リビッド		
	リビッド	HCP	HCP	ビッド	意味
2C-2D 3C-?	3 D	12 +	Min 11 ~ 13	3 H	♡にストッパーあり
				3 S	♠にストッパーあり
				3 N	◇にストッパーあり

【コンペティティブ・ビッド】

1) オーバーコール後

レスポnder				
レスポンス	HCP	備考		
2 H / 2 S	8 ~ 10	5 + 枚♡ / ♠		
3 C	8 ~ 10	良い3枚♣、4 + 枚♣、4 + 枚Mなし		
X	2の代 8 ~	ネガティブダブル（アンビッドMあり 8 ~ 10 : 4枚、11 ~ : 4 + 枚）		
		オープナー		
		HCP	リビッド	備考
		11 ~ 15	3 C	4 + 枚Mがない
		11 ~ 13	2 H / 3 H、2 S	シンプルビッド
14 ~ 15	3 H / 4 H、3 S	ジャンプビッド	4 + 枚♡ / 4 + 枚♠	
	3の代以上	3の代：マキシマル、4の代：ペナルティ		
2 N	11 ~	2 D コンベンションと同じ意味		
		オープナー		
		HCP	リビッド	備考
		Min 11 ~ 13	3 C	全てのハンド
		Max 14 ~ 15	3 H / 3 S	アンビッド4 + 枚M（♡優先）
敵.cue-bid	1 ストッパーあり			
3 D	m. 2 スター（6 - 5 以上）			
	4 C	上記以外の全て（6 + 枚C）		
3 H / 3 S	14 ~	良い5枚 or 6 + 枚		

2) ダブル (XX以外は、通常のビッドと同じ)

ビッド	HCP	備考		
XX	11～	全てのアンビッドスートにHCPがあるバランスハンド その後のオポネントのコントラクトをダブル、大量得点を狙う		
・他のビッドは、通常のビッドと同じ				
2H／2S	8～10	5＋枚♡／♠	Min：パス、3C Max：レイズ、2N	
3C	8～10	良い3枚♣ 4＋枚♣	Min：パス Max：3N、New suit（5Cへのインビテーション）	
2N	11～12	4＋枚Mなし	Min：パス、3C Max：3N、New suit（5Cへのインビテーション）	
2D	11～	ディストリビューション.アスキング.コンベンション		
		オープナー・リビッド		
		HCP	ビッド	意味
		Min 11～13	2H／2S	4＋枚♡／4＋枚♠
			2N	6＋枚♣、2サイドスートにストッパーあり
			3C	6＋枚♣、1サイドスートにストッパーあり
			3D	マイナー2スーター（6－5以上）
		Max 14～15	3H／3S	4＋枚♡／4＋枚♠
			3N	ソリッドな6＋枚♣
			4C	ブローケン6＋枚♣
4D	マイナー2スーター（6－5以上）、Minと同じ			
3H／3S	14～	良い5枚 or 6＋枚		

【2D】

オープン	HCP	ハンド
2D	11~15	<ul style="list-style-type: none"> ・ 4414, 4405のショートダイヤ ・ 例外 3415 (4315) のハンドで、2CでオープンにはCが弱すぎるとき 13+HCPは必ずオープン、QやJ主体の11~12HCPはパス

4405のハンドは、2Cでもオープン可能ですが、
ディストリビューションまで正確に伝えることができるので、「2D」でオープンする。

1) ノンフォーシング・レスポンス

オープン	レスポnderのビッド				オープナーのリビッド	
	ビッド	HCP	ハンド		ビッド	補足
2D	パス	0~10	6+枚◇	—	—	—
	3D	11~13	6+枚◇ セミソリッド◇	NF	パス	Min、11~13 HCP
	3N	11~13	6+枚◇ ソリッド	SO	3N	Max、14~15 HCP
	2H/2S 3C	0~7	4+枚スート 一番長いスート	SO	パス	—

2) フォーシング・レスポンス

2Dオープン後のフォーシングレスポンスは、唯一「2NT」だけです。

2Nはコンベンションは、オープナーのハンドの更なる説明を要求するビッドです。

オープン	レスポnder		オープナー・リビッド		
	レスポンス	HCP	ビッド	HCP	ディストリビューション
2D	2N	8+	3C	不明	3-4-1-5、HCPの範囲は3Dで確認 3Dコンベンション：3H 11~13HCP 3S 14~15HCP
			3D	不明	4-3-1-5、HCPの範囲は3Hで確認 3Hコンベンション：3S 11~13HCP 3N 14~15HCP
			3H	11~13	4-4-1-4
			3S	14~15	4-4-1-4
			3N	14~15	4-4-1-4, ◇はA or K
			4C	11~13	4-4-0-5
			4D	14~15	4-4-0-5

【コンペティティブ・ビッド】

1) オーバーコール後

(1) 2S以下のオーバーコール

経緯	レスポnderのビッド			オープナーのリビッド	
	ビッド	HCP	ハンド	ビッド	補足
2D-2H ?	パス	0 ~ 8	—	—	以下のビッドができないハンド
	2の代.M 3C	5 ~ 8	4枚.M 5+枚C	パス	プリエンプティブ
	3の代.M	5 ~ 8	5枚.M		
	3D	11 ~ 13	ソリッドな6+枚◇	パス 3N	Min、11 ~ 13 HCP Max、14 ~ 15 HCP
	3N	14 ~ 15	ソリッドな6+枚◇	パス	—
	2N	9 ~	ディストリビューション アスキング	・次の敵がパス時は、通常のレスポンス ・ビッドした時は、DOPIでレスポンス (通称時の3Nレスポンスは省く)	

(2) 2Sを超えるオーバーコール

- ・X: 3の代 → マキシマルダブル
トランプ不明なので、「Mのみ、良いスートを選択、同じ強さの時はHを優先」
- 4の代 → ペナルティダブル
- ・他のビッドは全てノンフォーシング（パーシャルもゲームも）

2) ダブル

ビッド	HCP	備考
XX	11 ~	全てのアンビッドスートにHCPがある その後のオポーネントのコントラクトをダブリ、大量得点を狙う
その他の ビッド	—	2Dを含め、全て同じです

【2NT】

オープン	HCP	補足
2NT	22～23	バランスハンド（5枚Mなし、5枚mはOK） ディストリビューション：4333、4432、5332

1) レスポンス

オープナー			レスポnder		
オープン	HCP	ハンド	レスポンス	HCP	補足
2N	22～23	バランスハンド 4333 4432 5332 （5枚はm）	パス	0～3	比較的バランスハンド
			3C	3～	Stayman
			3D	0～	Jacoby transfer 5+枚♥ ・オープナー 3H：無条件で
					パス： Weakでゲームなし
					3N： 4Hとの選択
					4H： 6+枚♥
					4の代New Suit： スラムトライ、Cue-bid
			3H	0～	Jacoby transfer 5+枚♠ ・オープナー 3S：無条件で
					パス： Weakでゲームなし
					3N： 4Sとの選択
					4S： 6+枚♠
					4の代New Suit： スラムトライ、Cue-bid
			3S	3～	Minor Stayman 5-5以上 mの1スーターは3C経由でmをビッド
			3N	4～	サインオフ バランスハンド with 3-枚M
			4C	10～	Gerber
			4N	10	定量NT 3-枚Mでバランスハンド 6Nへのインビテーション

【3NT】

オープン	HCP	補足
Gambling 3NT	9～12	AKQ頭のソリッドな7～8枚m ノンパルの時だけビッドすること

1) その後のビッド

パートナーが3Nを拒否するときは (escape)、「4C」をビッドする。

・オープナーの長いスートをビッドする

♣が長い時は、パス

◇が長い時は、4Dをビッドする。

【Weak-2/2S, 2H】

オープン	HCP	ハンド
2H/2S	8~10	・良い6枚スート
(例外)	5~7	・2&3ルールでオープンも可

1) Weak 2ビッド後

※ オープナーは良い6枚スートでオープンしているので、サポートは2枚からOKとする。

※ レイズやゲームビッドはサインオフ。

※ (サポート枚数) 2枚: HCP、3枚: HCPが基本、良い3枚はptsも可、4枚: pts

オープン	レスポンス			
	レスポンス	HCP	サポート枚数	補足
2H 2S	パス	—	—	以下のビッド以外
	・パス ・3H/3S	6~12pts	2+枚	・RSOが「パス」の時は、 パス ・RSOがビッドし競り合いになった時は、 プリエンプティブレイズ
	4H/4S	0~12pts 17~00pts	2+枚	・4+枚サポート ・2+枚サポート
	2N	13~00pts		・ Featureコンベンション シングルトン or ボイドのアスキング
	3N	16~	2枚	バランスハンドで、3Nをプレーしたい
	New Suit	・1スーター 16~ ・55 or 4441 14~	1-枚	良い5+枚スート、1-枚サポート ・4441の時は、「3C」をビッド ※ オープナーリビッド ・レイズ : 3枚サポート ・2-枚サポートの時 ① 3+枚スート (A or Kあり) ② リビッド (①のビッドができない)

※ オーバーコールが入って「2N」がビッドできなくなった時、「X」で13~16ptsのビッド範囲を示す。
但し、Featureコンベンションではなく、普通のインビテーションとする。

【Preemptive Bid】

オープン	HCP	ハンド
Preemptive 3の代 4の代	0~10	・2&3が基本 (バルでは2ダウン、ノンバルでは3ダウン) ・7枚保証 ・8枚保証 } 枚数だけでビッドしてはダメ

【ディフェンシブ・ビッド】

1) オーバーコールの種類

種類	ビッド	HCP	説明
シンプル・オーバーコール	1 or 2の代	11~15	・ 良い5+枚（オープンと同様）
ジャンプ・オーバーコール	2 or 3の代	8~10	・ プリエンプティブ（オープンと同様） 2の代：6枚保証 3の代：7枚保証（2 & 3重視）
INTオーバーコール	INT	16~18	・ バランスハンド、敵スートに1ストッパーあり ⇒ 2C：non-forcing Stayman（6~9HCP） 2S：forcing Stayman（10HCP~） 2D/2H：Jacoby Transfer（0~HCP、6+枚）
テイクアウトダブル	X	11~15	・ オープンスートがシングルトン以下。 ・ 他のスートは全て3~4枚（弱い5枚m含む） ⇒ その後：パス or レイズ
		13~15	・ 全アンビッドスートは3+枚 ⇒ その後：パス or レイズ
		16~	・ 1Nオーバーコール以外は、全てダブルから入る ⇒ その後：ICオープン後のビッドと同様 ・ S.B.は、1Dレスポンス ・ J.B.&キュービッドは、ポジティブ ・ NTは19~21HCP, ストッパーあり
マイケルズキュービッド ・ 2C/2Dは、M2スーター ・ 2H/2Sは、Mm2スーター	2D (2の代)	11~15 & 16+pts	・ アンビッド2スーター（5-5以上） ⇒ 4H/S 11+pts 3H/S 8~10pts 2H/S 0~7pts ⇒ サポートなし 0~13HCP 2N 14~ HCP キュービッド ※mスートを訊くときは、2Nをビッド ※ハンドによっては、3NやソリッドなmビッドもOK
アンユージャルNT (Mオープン後のみ)	2NT	11~15	・ マイナー2スーター（5-5以上） ⇒ 5C/D 14+pts 4C/D 11~13pts 3C/D 0~10pts ⇒ サポートなし 0~13HCP 3C 14~ HCP キュービッド ※ハンドによっては、3NやソリッドなMビッドもOK

2) アドバンサーのレスポンス

(1) テイクアウトダブル後

RSOがビッドした時は、弱いハンドでビッドする必要はありません。

下表で、0~7HCPはパス、8~10HCPはS.New Suit。

ビッド	HCP	説明
1NT	8~10	・ バランスハンド、敵スートに1ストッパーあり
2NT	11~13	
3NT	14~15	
S.New Suit（2の代以下）	0~7	・ 4+枚スート、NF 3枚の可能性あり 4 3 3 3で4枚が敵スートの時
J.New Suit（3の代以下）	8~10	・ 4+枚スート、NF 非常に良いスート or 2スーターの時は、7HCPでもOK
キュービッド	11~	・ ゲームフォーシング
パス	6~	・ 敵スートがソリッドな5+枚である時（KQJT×以上） ダブルでコントラクトが決まった時、パートナーはトランプをリード (敵がトランプをラフに使えないように)

(2) スートオープンに対する オーバーコール後

1) オーバーコール後、オポネントがビッドしなかった時（競り合いにならなかった時）、
プリエンプティブレイズの必要はありません。

従って、PTが

- ・ 8～10：シングルレイズ
- ・ 11～13：ジャンプレイズ
- ・ 14～：ゲームレイズ

更に、オーバーコールが1の代「IH、IS」の時は、オープニングビッドと考えてレスポンスします。
（競り合いにならなかった時）

① パートナーがMスート（♥／♠）でオーバーコールした時

		ビッド	HCP	備考
—		パス	00～05	
サポートあり	—	2の代にレイズ	6～10 pts	3枚サポート（8枚フィット保証）
		3の代にレイズ		4枚サポート（9枚フィット保証）
		4の代にレイズ		5枚サポート（10枚フィット保証）
		S.Cue.Bid （敵スート）	3の代以下 11～13 pts	良い3枚、4+枚サポート 3の代とは、3の代のリビッド（サインオフ）ができるビッド 例：(1S-2H)-(2S-3S)→ 3Hのサインオフができないのでダメ (1H-1S)-(2H-3H)→ 3Sのサインオフができるので3の代
		3 N		良い3枚、4+枚サポート（上限なし）
		D J .New Suit （4の代以下）		良い3枚、4+枚サポート（敵スートのJ.CueBidも） （スプリンター）
サポートなし	バランス	1 N	8～10	バランスハンド、ストッパー不問
		2 N	11～13	バランスハンド、1ストッパーあり
	アンバランス	1の代.new suit	8～15	4+枚、1rdフォーシング
		2の代.new suit	11～15	5+枚（良い4枚）、1rdフォーシング
		3の代.new suit	13～15	6+枚（良い5枚）、ゲームフォーシング
不明		J.new suit	16～	4+枚（良い4枚）、スラムに興味あり
		X：1～2の代	11～	テイクアウト（ビッドできないアンビッド4+枚Mの可能性大） 上記ビッドが出来ないハンド（例：3の代ではない11～13pts）
		：3の代		マキシマル ダブル
		：4の代		ペナルティ ダブル

「競り合いの判断」が基本

ジャンプしない
シンプルビッド

② パートナーがmスート（♣／◇）でオーバーコールした時

・ アドバンサーのレスポンスの優先順位

1. NT（4枚サポートでもバランスハンドであれば）
2. Mのニュースート（Mのフィットを探す）
3. mのニュースート（NT指向、サポートがあっても比較的バランスハンドであれば）
4. レイズ
5. mのニュースート（サポートなし、アンバランスハンド）

パートナーがmスート (♣/◇) でオーバーコールした時

		ビッド	HCP	備考	
—		パス	00～05		
サポートなし	バランス	1 N	8～10	バランスハンド、ストッパー不問	
		2 N	11～13	バランスハンド、1ストッパーあり	
		3 N	14～15	バランスハンド、1ストッパーあり	
	アンバランス	1の代.new suit	8～15	4＋枚、1rdフォーシング	ジャンプしない シンプルビッド
		2の代.new suit	11～15	5＋枚（良い4枚）、1rdフォーシング	
		3の代.new suit	13～15	6＋枚（良い5枚）、ゲームフォーシング	
		J.new suit	16～	4＋枚（良い4枚）、スラムに興味あり	
サポートあり	アンバランス	2の代にレイズ	6～10 pts	3枚サポート（8枚フィット保証）	「競り合いの判断」が基本
		3の代にレイズ		4枚サポート（9枚フィット保証）	
		4の代にレイズ		5枚サポート（10枚フィット保証）	
	アンバランス	S.Cue.Bid （敵スート）	・ 3の代 11～13 pts	良い3枚、4＋枚サポート 3の代とは、3の代のリビッド(サインオフ)ができるビッド	
		J.Cue.Bid	・ 4の代 14＋ pts	良い3枚、4＋枚サポート	
	不明	X：1～2の代		11～	テイクアウト（ビッドできないアンビッド4＋枚Mの可能性大）
：3の代		上記ビッドが出来ないハンド(例:3の代ではない11～13pts)			
：4の代		マキシマル ダブル ペナルティ ダブル			

(3) INTオープンに対する オーバーコール

※マイナーの1スーターは、2C後に自分の長いスートをビッドして伝える。

2C後のパートナーのレスポンスが自分のスートと同じであれば、パス/レイズ/ゲームは適当に。

オーバーコール	HCP	説明
ダブル (バランスハンド、 3スーターハンド)	2o1:15~ Spr:13~ 13~	・ バランスハンド、敵のHCPと同等以上 (2o1 15~17 HCP) プレジジョンでは、13~15 HCP (バランス) ・ 4441 or 5440 ⇒レスポンスが1枚の時は、一つ上のスートをリビッド(NT含む) ⇒インビテーション以上の時はジャンプビッド
2 N	18~20 16~18	・ 2o1 } バランスハンド (ダブルの1ランク上) ・ Spr }
2 C	11~	・ マイナー2スーター (5-5以上) ・ アドバンサーがトランプを決定、コントラクト決定も主導
2 D	11~	・ メジャー2スーター (5-5以上) ・ アドバンサーがトランプを決定、コントラクト決定も主導
2 H, 2 S	11~	・ 非常に良い5枚 (AKJxx以上)、良い6枚、7+枚 1スーターハンド
3 S, 3 H, 3 D, 3 C	8~10	・ 非常に良い6枚、7+枚 プリエンプティブ

(4) プリエンプティブ・オープンに対する オーバーコール

ビッド	HCP	説明
ダブル	16~ 14~15	・ 全て (下記3N以外) ・ 4441、5枚スートが弱いハンド (パスしたくないハンド)
3 NT	16~18	・ バランスハンド、1ストッパーあり
2 NT	13~15	・ バランスハンド、1ストッパーあり
S. スート	11~15 13~15	・ 2の代、良い5枚 or 6+枚スート ・ 3の代、良い5枚 or 6+枚スート

(補足) スラムビidding

- ・ チャンスと見れば思い切って、6 C～6 Nのスモールスラムをビッドしてみましょう。
先ずはビッドしてしまうことです。
(ですから、スモールスラムのオープニングリードには、アタッキングリードが必須なのです。)
- ・ グランドスラムは、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。
⇒ スローアライバル、キュービッドで、スラムへの興味を示す。
- ③ 一人で暑くならない
⇒ スラムトライをして、パートナーがつきあった時、大喜びして4 Nを尋ねたりしない。
⇒ 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。
グランドスラムには、5 キーカードとトランプQが必要。でも十分条件では無い。
- ⑤ 4 N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】ローマンキーカードブラックウッド

1) ローマンキーカードブラックウッド (Roman Key Card Blackwood、略してR K C B) の使用上の注意点

- 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。
決まっていないときの4 Nは、通常のブラックウッドとしてレスポンスをする。
- ② 4 Nは、スラムを探すためでは無く、2 Aの無い悪いスラムを避けるため。
- ③ 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。
- ④ ボイドを持ってる人は、4 Nを使うよりキュービッドを使う方が有効。
- ⑤ 4 N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。
- ⑥ トランプが、♣◇の時は、レスポンスで返って来る答に注意。(サインオフできるか?)
- ⑦ 4 N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) R K C Bでチェックを始めて

- ① 合計して3 K C (2 K C不足) なら、5の代でサインオフ。
- ② 合計して4 K C (1 K C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5 K C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の確認し;
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

基本のR K C B (RKCB0314)

4 N	5 C : 0、3 K C
	5 D : 1、4 K C
	5 H、2 K C、トランプQなし
	5 S、2 K C、トランプQあり

3) 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 K C)、5 D (1、4 K C) のレスポンス時で、トランプQのアスキングは
⇒ トランプでない次のステップのスーツをビッドします。

4) 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長さを持っている場合は、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。

5) サイドスーツのKを尋ねるビッド (5 K CとトランプQ揃った)

R K C B 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、5 Nは、必ずグラントスラムを狙っているビッドになります。

- a) サイドスーツにKが無い場合：・ スモールスラムをビッド
- b) サイドスーツにKが有る場合：・ 1枚、そのスートをビッド
2枚以上、グラントスラムをビッド

6) 4 Nに対するレスポンスでボイドスーツがある時の答え方

ボイドをAと数えて答えてはいけません。