

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 |
|-------------------------|-------|----------|--|
| 1C (forcing 1♣ open) | 16+ | 不明 | 16+HCPの全て（2NTオープンを除く） ♣に関係なし |
| 1NT (Weak NT) | 13~15 | バランス | 4333、4432、m5332 |
| 1H / 1S | 11~15 | 5+枚♥ / ♠ | ♥♠が55の時は上のスートから、メジャー優先 |
| 1D | | 4+枚◇ | 1N優先 |
| 2C | | 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 |
| 2D | | 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 |
| 2H / 2S | 8~10 | 6枚♥ / ♠ | ウィーク2、良い6枚スート |
| 2NT | 22~23 | バランス | 4333、4432、m5332 |
| 3NT | 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 border="1"> <thead> <tr> <th>区分</th> <th>HCP</th> <th>説明</th> </tr> </thead> <tbody> <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> </tbody> </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

レスポナーのサポートは2枚でOKです。

| 経緯 | Op-リビッド | HCP/pts | 備考 | | | | | | | | | | |
|-----------------|--|---|--|---------|---------------|-------------------|--------------|-----------------|------------------|----------------|-------------------------|------|--------------|
| IC-2H -2S | パス | - | <ul style="list-style-type: none"> ・ 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 | <ul style="list-style-type: none"> ・ 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> <ul style="list-style-type: none"> ・ 3+枚サポート: p + s ・ 2枚サポート: HCP | | <table border="1"> <thead> <tr> <th>Re.リビッド</th> <th>備考 (3N以下でレスポ)</th> </tr> </thead> <tbody> <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)</td> </tr> <tr> <td>S.NT(2N or 3N)</td> <td>(Max) A, K, Qが1枚以上ある3+枚</td> </tr> <tr> <td>リビッド</td> <td>(Min) 全てのハンド</td> </tr> </tbody> </table> | Re.リビッド | 備考 (3N以下でレスポ) | 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) | S.NT(2N or 3N) | (Max) A, K, Qが1枚以上ある3+枚 | 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) | | | | | | | | | | | |
| 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) | | | | | | | | | | | | |
| S.NT(2N or 3N) | (Max) A, K, Qが1枚以上ある3+枚 | | | | | | | | | | | | |
| リビッド | (Min) 全てのハンド | | | | | | | | | | | | |
| 2N (2H, 2S後) | 19~ | <ul style="list-style-type: none"> ・ 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 border="1"> <thead> <tr> <th>Re.リビッド</th> <th>備考</th> </tr> </thead> <tbody> <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> </tbody> </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。

レスポナーのリビッド

- ・ 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ルビッドは、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 | レスポナー・補足 |
|-----------------------|--------------------|-----|--|
| IC-ID IN- 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ナーが次回のビッドで判断

| 経緯 | Re.リビッド | HCP | レスポナー・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、レスポンドはパスしてはいけない。

| 経緯 | Re.リビッド | HCP | レスポンド・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 1H- 16~21 | ● 2-枚サポート (HCP) | | |
| | パス | 0~4 | - |
| | S.ズート | 5~7 | 5+枚で一番長いズート |
| | S.NT | | 5+枚ズートがない |
| | ● 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.ズート | | 3枚サポート、5+枚で一番長いズート、次回にレイズ |
| | S.NT | | 3枚サポート、5+枚ズートなし、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~ | オープナーズ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 シングルトンズ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.ズート | シングルトンのズート | | |

インポッシブルネガティブ後のビッド

| 経緯 | レスポнда 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nda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 | | | | | | | | |
|-------|-----------------------|---|---|---------|----|-----|---------|-------|-----------|----|------------|
| IC-IN | ニューースート 2D, 2H, 2S | 16~ | ・ 良い5枚ズート or 6+枚ズート 4枚Mがあってもステイマンは利用しない(良いズートを示す) レイズされなかったら、4枚Mをビッド <table border="1" style="margin-left: 20px;"> <thead> <tr> <th>Re.リビッド</th> <th>備考</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>レイズ</td> <td>3+枚サポート</td> </tr> <tr> <td>M-ズート</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> </tbody> </table> | Re.リビッド | 備考 | レイズ | 3+枚サポート | M-ズート | 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-ズート | 4枚 M(♡優先) | | | | | | | | | |
| | 2N | 上記ビッドができない | | | | | | | | | |
| 2N | 16 | ・ 3Nへのインビテーション - 8HCP: 「パス」が基本 - 下記の9HCPは「パス」を検討 * 3+枚QでQ中心のハンド * 4333、4432のハンド | | | | | | | | | |
| 3N | 17~21 | ・ サインオフ | | | | | | | | | |
| 4N | 22~23 | ・ 定量NT(3枚Aあり) | | | | | | | | | |
| 2C | 16~ | ・ 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があればそのズートをビッド ・ 良い5枚 or 6+枚♣の時、2C→3Cで示す | | | | | | | | | |

| 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) |

2N、3Nレスポンス

| レスポンス | HCP | 備考 |
|-------|-------|--|
| 2N | 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~ | |
| 3N | 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 | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|------------|--|---------|---|--------------------------------|-----|----|--------------------------------|----|------------------|----|-------------------|----|------------------------|----|-------------------|----|-----------------------|----|----------------------|----|-------------------|
| 1C-2N | 11~13 or 16~ | 3C | <ul style="list-style-type: none"> modified Stayman (良い5枚、6+枚スート無し) <table border="1"> <thead> <tr> <th>Re.回答</th> <th>ハンド</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>3D</td> <td>11~13HCP、4枚Mなし、4-4-3-2/5-3-3-2</td> </tr> <tr> <td>3H</td> <td>11~13HCP、4枚♡、♠不明</td> </tr> <tr> <td>3S</td> <td>11~13HCP、4枚♠、3-枚♡</td> </tr> <tr> <td>3N</td> <td>11~13HCP、4枚Mなし、4-3-3-3</td> </tr> <tr> <td>4C</td> <td>16+HCP、4+枚♣、◇♡♠不明</td> </tr> <tr> <td>4D</td> <td>16+HCP、4+枚◇、3-枚♣、♡♠不明</td> </tr> <tr> <td>4H</td> <td>16+HCP、4枚♡、3-枚♣◇、♠不明</td> </tr> <tr> <td>4S</td> <td>16+HCP、4枚♠、3-枚♣◇♡</td> </tr> </tbody> </table> | Re.回答 | ハンド | 3D | 11~13HCP、4枚Mなし、4-4-3-2/5-3-3-2 | 3H | 11~13HCP、4枚♡、♠不明 | 3S | 11~13HCP、4枚♠、3-枚♡ | 3N | 11~13HCP、4枚Mなし、4-3-3-3 | 4C | 16+HCP、4+枚♣、◇♡♠不明 | 4D | 16+HCP、4+枚◇、3-枚♣、♡♠不明 | 4H | 16+HCP、4枚♡、3-枚♣◇、♠不明 | 4S | 16+HCP、4枚♠、3-枚♣◇♡ |
| | | | Re.回答 | ハンド | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | | 3D | 11~13HCP、4枚Mなし、4-4-3-2/5-3-3-2 | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | | 3H | 11~13HCP、4枚♡、♠不明 | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 3S | 11~13HCP、4枚♠、3-枚♡ | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 3N | 11~13HCP、4枚Mなし、4-3-3-3 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 4C | 16+HCP、4+枚♣、◇♡♠不明 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 4D | 16+HCP、4+枚◇、3-枚♣、♡♠不明 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 4H | 16+HCP、4枚♡、3-枚♣◇、♠不明 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 4S | 16+HCP、4枚♠、3-枚♣◇♡ | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 3D, 3H, 3S | <ul style="list-style-type: none"> 良い5枚スート、6+枚スート レスポンドーは3+枚サポートでレイズ | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 3N | <ul style="list-style-type: none"> 4枚Mなし、バランスハンド、スラムに興味なし | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 4C | <ul style="list-style-type: none"> Gerber convention | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |

| 経緯 | Re.HCP | Op.リビッド | 備考 |
|---|--------|---------|--|
| 1C-3N | 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 |
| | | 4N | <ul style="list-style-type: none"> 定量NT |
| | | 4C | <ul style="list-style-type: none"> Modifiedステイマン、スラムトライ <table border="1"> <thead> <tr> <th>Re.リビッド</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td> <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、4N (RKCBW) ビッドするスートが無くなれば、4N (RKCBW) </td> </tr> </tbody> </table> |
| Re.リビッド | | | |
| <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、4N (RKCBW) ビッドするスートが無くなれば、4N (RKCBW) | | | |

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 ~ | <ul style="list-style-type: none"> ・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 border="1"> <thead> <tr> <th>Re.リビッド</th> <th>備考</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>S.レイズ</td> <td>Minimal Value (10 - HCP or 3 - controls)</td> </tr> <tr> <td>S.NT</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 + controls) KQx以上のスート スラムに興味あり</td> </tr> </tbody> </table> <p>※トランプのサポートは不問 (Op-スートは非常に強い)</p> | Re.リビッド | 備考 | S.レイズ | Minimal Value (10 - HCP or 3 - controls) | S.NT | 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 + controls) 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.NT | 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 + controls) KQx以上のスート スラムに興味あり | | | | | | | | | | |

2) 3Nリビッド

| 経緯 | Op.リビッド | HCP | 備考 | | | | |
|---------------------------------|--|---------|---|---------|----|-----------------|--|
| 1 C-1 H -1 S -2 C -2 D | 3 N | 16 ~ 18 | <ul style="list-style-type: none"> ・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 ・4枚Mなし、良い5枚mなし ・サポートは2 ~ 3枚 (4枚はレイズを優先) ・4 3 3 3、4 4 3 2 (4枚はm)、5 3 3 2 (5枚は弱いm) <table border="1"> <thead> <tr> <th>Re.リビッド</th> <th>備考</th> </tr> </thead> <tbody> <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> </tbody> </table> <p>※弱いMinハンドで5Cや5Dをするよりも3Nを選択すべき</p> | 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 |
|----------------------------|----------------|-----|--|
| 1C-1H -1S -2C -2D | シンプル ニュースート | 16~ | <ul style="list-style-type: none"> ・ 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） <p>※ 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！</p> |

(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) 1C-1S 2H-?? | Min ・ 10-HCP 10-pts or ・ 3コントロール | ※ シンプル ビッド | |
| | | S.レイズ | ・ 3+枚サポート ※ 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 |
| | | 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 ・ 11+HCP 11+pts & ・ 4+コントロール | ※ 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.：8HCP～QJ主体の9HCPはパス |
| 例 1C-1S 2H-3S | Min以上 | パス | ・Re.のリビッドが3N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（3N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 | 1N | 最も低い代のNT (S.NT) | |
| | | 16HCP～ 上限なし | Re.スートのサポート枚数：2枚 ・3N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 | 2N | (M) 17～18HCP (m) 16～18HCP | Re.スートのサポート枚数：3+枚 ・良い5枚、6+枚スートがあれば、それを優先してビッド サポートはその後に示す (レイズの説明参照) |

Op.の1N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 | ・8HCP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16HCP（16pts）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2N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 |
| | | 2N | ・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、2N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 |
| | | 3N | ・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いないくて、レスポンス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 IC-1H -1S -2C -2D ?? | Mのゲームビッド 4H/4S | 16 | ・スラムに興味なし <table border="1"> <tr><th>Re.リビッド</th><th>備考</th></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) 1N→S.レイズ | 17~18 | ・シングルレイズは特別なビッドのため、1N経由でレイズ <table border="1"> <tr><th>Re.リビッド</th><th>備考</th></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) 2N→S.レイズ | 16~18 | | | | | | | | |
| J.レイズ | 19~21 | <table border="1"> <tr><th>Re.リビッド</th><th>備考</th></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 | 22~00 | ・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 |
| | IN | 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 | } ダブルをビッド | ・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 ※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 |
| | | 9~ | | ・前述のキュービッドやNTのビッドができないハンド ※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) 1. 3+枚サポートでJ.レイズ 2. 良い5+枚のニュースート 3. 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)
 IH-P-2H-2S-? / Xはインビテーション、3Hは単なる競り合い

3) 2N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 |
| 敵スートポイド : | 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onder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 | 4~7HCP 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 4~7HCP 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

| レスポンド | | | 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

| レスポンド | | | 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 | 13 HCP |
| | | | 3N | 14 ~ 15 HCP |
| 3N | 12 ~ 17 | - | パス | - |
| 4N | 18 ~ 19 | 定量NT (3枚Aあり) | パス | 13 HCP |
| | | | 6N | 14 ~ 15 HCP |

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。

| レスポンド | | | 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 ・11 HCP: 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 |
| 2S | 12 ~ | Forcing Stayman ・4~5枚Mあり | ・ゲームまでパスしてはいけない | |
| | | | 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。

| レスポンド | | | 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

| レスポンド | | | | 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ンドが決定

(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(2Cや2Dも含む) |
| 2N | 11~12 | バランスハンド、全スーツにストッパー有り |
| 3N | 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(3Cを除く) |
| 2N | 11~12 | バランスハンド、全スーツにストッパー有り |
| 3N | 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3D or 3N 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 |
|-------|-------|-----|---|
| IH/IS | 11~15 | 5+枚 | 一番長いスートを選択、55や66の同数の時は♠を選択 ※ QとJだけの11~12HCP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 25ptsに満たないため |
| | 7-HCP | 2-枚 | |

2) レイズ

| レスポンド | | | 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 | ※レスポンド ・弱い3枚の時：IN→ジャンプレイズ |
| | | | 13+ | 4H/4S | |
| 3NT | 14~15 11~15 HCP | A or KJ含む3枚 4+枚 | 13-pts | ゲームビッド | ※レスポンド ・3枚の時：IN→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 | - |

スプリンター

※ 良い3枚：A or KJ以上を含む3枚（無理せずINで繋ぐビッドをしても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：11~13HCP、Max：14~15HCP (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NewSuitがあれば優先
- ・ニュースート： 4枚with AorK, or 5+枚 / 1♠→2♥の時だけ5枚保証

| レスポンド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 | |
| | | | IN/2N | 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or4+枚サポート | | | | |
| m.レイズ | 3+枚、アンバランスハンド | | | | |
| 3NT | 上記ビッドができないハンド | | | | |

4) フォーシング 1NT

- ・ 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

・ 1N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

| レスポナーのビッド | | | オープナーのリビッド | | | |
|-----------|------|--|--|-----|-----------------------|--|
| レスポンス | HCP | 説明 | HCP | ビッド | 説明 | |
| 1N | 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 | |
| | | | S.リビッド | | 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 | | | | |
| 2N | | 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。

| レスポナーのビッド | | | 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 | | |
| | | | S.レイズ | | トランプ決定、スラムトライ |
| | 19~ | ・ 5+枚 | 11~15HCP、2-枚サポート | | |
| | 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) | | |
| ・ 3+枚サポートは次の機会に示す | | | | | |

(2) 2NT (Jump Shiftできないハンド)

| レスポナーのビッド | | | オープナーのリビッド | | |
|-----------|---------|--|-----------------------|----|-------------------|
| レスポンス | HCP | 説明 | リビッド | 説明 | |
| 2N | 16~ | <ul style="list-style-type: none"> ・ 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 (11~13) NF | | |
| | | | 3NT | | バランスバンド |
| | | | 3C | | アンバランスバンド |
| | 16~ pts | ・ 4+枚サポートあり | Max (14~15) 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 最初のレスポンス 競り合い時 (他のビッドができない時) | レスポンスが 1の代: 8~ 2の代: 11~ (3の代をX) (4の代をX) 11~HCP/pts | 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 ペナルティ その後、必要に応じてスラムトライ | | |
| | | 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(O.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(O.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 | |
| | 1NT | 8~10 | 3+枚 | Sレイズするハンド |
| | 2NT | 11~13 | 4+枚 | 良い3枚、4+枚サポート |
| | 3NT | 14~ | 4+枚 | 良い3枚、4+枚サポート |
| DJ.ニュースート (スプリンター) | 11~ HCP 14~ pts | 4+枚 | 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 | |
| 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.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オープンには常に良い♣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。

| レスポンドーのビッド | | | 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

- ・レスポンドー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
- ・レスポンドーが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nder | | | | 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」 | | |
| | | | | 3N | H: ストッパー有、S: ストッパー有 | |
| | | | | 3C | H: ストッパー無、S: ストッパー無 | |
| | | | | 3D | - | |

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nder | | | 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nder | | | 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~ | <ul style="list-style-type: none"> ・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: 強さ、長さ、M、♡) | |
| | | | 4D | 14~15、上記以外のハンド(O.Jリビッド) | |

(2) 2NT (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 |
| 2NT | 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 | |
| | | | | 3NT | バランスバンド |
| | | | 3C | アンバランスバンド | |
| | | | Max | 14~15 HCP | |
| | | | | 3D | 下記以外のハンド (0.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-? | 1N | 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 | |
| | 2N | 11~13 | | |
| | 3N | 14~15 | | |
| | 1代 S.New Suit | 8~ | 5+枚♠ (1D-1H-1S この時のみ) | <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block;"> 4枚Mは ネガティブダブルで示す </div> |
| | 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) 11~ (2の代) (3の代) (4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 | |
| | | | | |
| | 2D | 5~10 pts | 4枚サポート | |
| | 3D | | 5枚サポート | |
| 4D | 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 | | |

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♥ / ♠ |
| | 1N | 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 |
| | 2D | 5~10 | 4枚 | プリエンプティブレイズ 4+枚Mなし |
| | 3D | | 5枚 | |
| | 4D | | 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ID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 (11~13HCP) | | |
| | | | | 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 (14~15HCP), 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 (11~13HCP) | | |
| | | | | パス | | |
| | | | | Max (14~15HCP), INV | | |
| | | | | 3N | - | |
| | | | | New Suit | 4+枚 | |
| 2N | 11~12 | バランスハンド 4+枚Mなし | Min (11~13HCP) | | | |
| | | | パス | バランスハンド | | |
| | | | 3C | 6+枚C、アンバランス | | |
| | | | Max (14~15HCP), 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 |
| 2C | J-シフト | 14~ | 良い5枚 6+枚 ニュースート | Min (11~13HCP/pts) | |
| | 3N | | | 2-枚サポート | |
| | Sレイズ | | | 3+枚サポート | |
| | Max (14~15HCP, 14+pts), GF | | | | |
| | 4C | | | 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) 2D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 |
| 2C | 2D | 11+ 全てのハンド | 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 |

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

11HCP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：3D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-? | 3D | 12+ | Min 11~13 | 3H | ♥と◇にストッパーあり |
| | | | | 3S | ♠と◇にストッパーあり |
| | | | | 3N | ♥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-? | 3D | 12+ | Min 11~13 | 3H | ♥にストッパーあり |
| | | | | 3S | ♠にストッパーあり |
| | | | | 3N | ◇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

| レスポンス | | | レスポンス | | |
|--------------|----------------|---|-------|--------|--|
| レスポンス | HCP | 備考 | | | |
| 2H/2S | 8~10 | 5+枚♥/♠ | | | |
| 3C | 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) | | | |
| | 3の代以上 | 3の代: マキシマル、4の代: ペナルティ | | | |
| 2N | 11~ | 2D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 | 3C | 全てのハンド | |
| Max 14~15 | 3H/3S | アンビッド4+枚M (♥優先) | | | |
| | 敵.cue-bid | 1ストッパーあり | | | |
| | 3D | m. 2スーター (6-5以上) | | | |
| 4C | 上記以外の全て (6+枚C) | | | | |
| 3H/3S | 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 | | | レスポナー | | |
|---|-------|---|-------|------|---|
| 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 | 3~11 | Stayman |
| | | | 3D | 0~11 | 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 | 0~11 | 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 | 3~11 | 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ため、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 | レスポンド | | | |
|----------|---------------|---|--------|---|
| | 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 | 10~12pts 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 x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「1H、1S」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） | |
| | 1 | 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 | | 14～ pts | 良い3枚、4+枚サポート（上限なし） |
| | | D J .New Suit （4の代以下） | | 11～15 | 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 | |
| | J.new suit | 16～ | 4+枚（良い4枚）、スラムに興味あり | | |
| 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） 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 | 0~05 | |
| 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 |
| サポートあり | 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 |
| | | 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) |
| | | 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 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 |

ジャンプしない
シンプルビッド

「競り合いの判断」が基本

(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 |
| 2N | 18~20 16~18 | ・2o1 } バランスハンド(ダブルの1ランク上) ・Spr } |
| 2C | 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 |
| 2D | 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 |
| 2H, 2S | 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 |
| 3S, 3H, 3D, 3C | 8~10 | ・非常に良い6枚、7+枚 プリエンप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) |
| 3NT | 16~18 | ・バランスハンド、1ストッパーあり |
| 2NT | 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、6C～6N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4N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 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】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RKC 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4Nは、通常のブラックウッドとしてレスポンスをする。
- ② 4Nは、スラムを探すためでは無く、2A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 ボイドを持つてる人は、4Nを使うよりキュービッドを使う方が有効。
- ⑤ 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。
- ⑥ トランプが、♣◇の時、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?)
- 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) RKC B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RKC B (RKCB0314)

| | |
|----|--|
| 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 |
|----|--|

- 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、必ずグランド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、グランドスラムをビッド
- 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。