

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)					6
•1C-スート (ポジティブ)					7
•コンペティティブ					12
INT					14
•コンペティティブ					16
IH or IS					17
•コンペティティブ					19
ID					20
•コンペティティブ					22
2C					23
•コンペティティブ					25
2D					26
•コンペティティブ					27
2NT					28
ギャンブリング3NT					28
2H or 2S (ウイーク2)					29
3の代、4の代のビッド					29
ディフェンシブビッド					30
補足 (スラムビidding)					33

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：4枚Mの制限なし
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	9~11	7+枚◇/♣	ギャンブリング3NT、AKQTxxx以上
4 C / 4 D	9~10	7+枚♥/♠	ソリッドな♥/♠、サイドにAKQJなし
3の代スーツ	5~10	7+枚	2&3に基づく

スートの良さの考え方

- 良い3+枚
 - ・ K x x 以上
 - ・ Q x x x 以上（4枚）
- 2の代以下の良い4+枚
 - ・ K x x x 以上
 - ・ Q x x x x 以上（5枚）
- 3の代の良い4+枚（new suit）
 - ・ K Q x x 以上
- 良い5+枚
 - ・ K x x x x 以上
 - ・ Q x x x x x 以上（6枚）
- 強い5+枚（パートナーのサポートなくても良いレベル）
 - ・ K Q J T x 以上（A K J T x、A Q J T x など）
 - ・ K Q J x x x 以上（6枚）（A Q J x x x など）

減点対象の考え方

- 4 3 3 3のハンド
- NT時、パートナーのスートが
 - ・ シングルトン or ボイド
- J頭のスーツが2つ以上
- Q頭のスーツが2つ以上
- シーケンスでないQ、Jが3枚以上
例) ♠AJxx ♥Qxx ◇AJx ♣Axx
 - ・ 16HCPで1Cオープン？
 - ・ 4333で減点
 - ・ シーケンスでないQ、Jが3枚
14HCP相当と考え、1Nでオープン

【1】 フォーシング「1 C」 オープニングビッドと最初のレスポンス (SUMMORY)

1 ♣オープンと最初のレスポンス

ビッド	HCP	備考
1 ♣	1 6 +	下記例外を除くすべてのハンド 2 N T : 22~23 HCP, バランスハンド

1) 1 ♣-P- ?

最初のレスポンス	HCP	備考
1 ◇	0 ~ 7	全てのハンド
	8 ~	インポッシブルネガティブ、4-4-4-1
1 ♡/1 ♠/2 ♣/2 ◇	8 ~	5 + 枚
2 ♡/2 ♠	4 ~ 7	6 枚、殆どのHCPはそのスートにある
3 ♡/3 ♠/3 ♣/3 ◇	4 ~ 7	7 枚、殆どのHCPはそのスートにある
1 N	8 ~ 1 0	バランスハンド
2 N	1 1 ~ 1 3	バランスハンド
3 N	1 4 ~ 1 5	バランスハンド

2) 1 ♣-X- ?

ビッド	HCP	備考
パス	0 ~ 4	全て
	5	バランスハンド。5 + 枚Mなし
1 ♡/1 ♠/2 ♣/2 ◇	5 ~ 8	5 + 枚スート
1 N	6 ~ 8	バランスハンド (準バランスハンド)
リダブル	9 ~	全て

3) 1 ♣-2 ♠以下のオーバーコール- ?

ビッド	HCP	備考
パス	0 ~ 4	全て
S.ニュースート	5 ~ 8	5 + 枚スート
1 N	6 ~ 8	バランスハンド 敵スートに1ストパーあり
2 N	9 ~ 1 1	
3 N	1 2 ~ 1 4	
Cue-Bid	9 ~	2スーター or 3スーターハンド 敵スートがシングルトン or ボイド
ダブル	9 ~	全て
(テイクアウト)	5 ~ 8	バランスハンド

4) 1 ♣-2 N以上のオーバーコール- ?

コントロール数:	A & ボイド	2 コントロール
	K & シングルトン	1 コントロール

ビッド	コントロール	備考
4 N	4 +	通常のBlackwood (A アスキング)
4 ステップ (Cue-bid)	4 +	敵スートに「1 +」コントロールあり
3 ステップ	5 +	敵スートに「0」コントロール
2 ステップ	4	敵スートに「0」コントロール
1 ステップ	3	-
ダブル (ペナルティ)	0 ~ 2	4 ~ 7 HCP、殆どが敵スートにHCP
3 N		8 ~ HCP、バランスハンド、1ストッパーあり
4の代以上 (5ステップ以上)		① 4 ~ 7 HCP、6 + 枚 (コンストラクティブビッドと同等) ② 8 + HCP、通常のポジティブレスポンスと同じ
パス		上記ビッドができないハンド

【IC】

オープン	HCP	補足												
IC	16～	・ 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	・ 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	・ 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

レスポンスのサポートは2枚でOKです。

経緯	Op-リビッド	HCP/pts	備考												
1C-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	18～19	・ インビテーション ・ Re：Minでパス、Maxでゲーム												
	ゲームビッド	—	・ 全て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 2枚サポートではエントリーが心配、スートコントラクトを選択												
	ニュースート (ゲーム以下)	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> ・ 4＋枚：p t s ・ 3枚：P t s (With A or K) ・ 2枚：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 colspan="2">2－枚サポート</td></tr><tr><td>Cue-bid</td><td>(Max) 3Nに向けてストッパー</td></tr><tr><td>3N</td><td>(Max)上記ビッドができない</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	2－枚サポート		Cue-bid	(Max) 3Nに向けてストッパー	3N	(Max)上記ビッドができない	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														
2－枚サポート															
Cue-bid	(Max) 3Nに向けてストッパー														
3N	(Max)上記ビッドができない														
リビッド	(Min)全てのハンド														
2N (2H、2S後)	19～	・ (Max以上)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 ・ 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。

(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 IN- 16~18	パス	0 ~ 7	バランスハンド、ゲームが無く 1 Nがベターと考える 下記ビッドができない
	2C	7 ~ 7	ステイマン（4枚Mあり / 5枚♠のバランスハンド） ・その後）フィット：レイズ、ミスフィット：2 N or 5枚♠の時 2 S)
	2N	7 ~ 7	バランス・準バランスハンド、インビテーション
	2D, 2H	0 ~ 6	5 + ♡ / ♠枚、その後パスが基本（6+枚でMaxはゲーム指向）
	Jacoby Transfer※	7 ~ 7	インビテーション ※その後：2 N, 3の代のビッド
	2S	0 ~ 6	5 - 5枚以上のマイナー2スーター、サインオフが基本
		7 ~ 7	インビテーション ※その後）5521は3 N、5530はレイズ
	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ジャンプビッド

※Jacoby TransferはINTオープンの章を参照

2) 2 N or 3 Nリビッド後のオークション

・ Mが長い時は「Jacoby Transfer」を利用、ゲームの有無はレスポnderが主導

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
	3C	4 ~ 7	通常のステイマン（1 N後の2 Cと同様、その後ビッドも同様）
		8 ~	インポッシブルネガティブ （ジャンプビッドは利用しない） ・ Mレスポンスでフィット：ゲーム（or スラムトライ） ・ その他：3 NT
		5 ~ 7	バランス・準バランスハンド
	3D / 3H	0 ~ 4	サインオフが基本 ※計算方法）5枚はHCPで、6+枚はpntで
	Jacoby Transfer	5 ~ 7	5枚♠のバランスハンドは3 C（ステイマン）
IC-ID 3N- 24~26	3S	4 ~ 7	5 - 5以上のマイナー2スーター ※その後）ゲームビッド
	パス	0 ~ 6	スラムがないと思う時
	4C	4 ~ 7	ステイマン（Modified Stayman※）
		8 ~	・ フィットが見つかった：ゲームビッドでサインオフ（パス） ・ インポッシブルネガティブ 時にも使用（スラムビッド） ※ 4 + 枚スートを下から順にビッド（1 C - 3 Nの章参照）
	4D / 4H	0 ~ 7	ゲームがあると思う時 Minはゲームビッド（サインオフ）、Maxはスラムトライ
	Jacoby Transfer	0 ~ 7	ゲームがあると思う時 5 - 5以上のマイナー2スーター
	4S	0 ~ 7	ゲームがあると思う時 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
1C-1D	J.リビッド 2H, 2S 3C, 3D	・ 22 + HCP & 良い5 + 枚スート (KQJT _x 以上、AKJT _x など) ・ 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)	

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nderはパスしてはいけない。

経緯	Re.リビッド	HCP	レスポnder・補足
1C-1D 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 (K _{xx} , Q _{xxx} 以上)
	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
	↓インボ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
1C-1D	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♡優先。 但しJ頭等の弱い時、♠が強ければ♠をビッド (♣や◇のビッドはダメ)

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
1 C - 1 D 1 H - 1 S - 2 C - 2 D - 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 (2C/2D/2H/2S)
	S.NT		5 + 枚スートがない (1N or 2N)
	● 3 + 枚サポート (Pts)		
	パス	0 ～ 1	—
	S.レイズ	2 ～ 4	3 + 枚サポート (2H/2S/3C/3D)
	J.レイズ	5 ～ 9	4 + 枚サポート (3H/3S) ※4C/4Dはビッドせず、Sスート or S.NT
	S.スート (2の代まで)	5 ～ 7 HCP	3 - 枚サポート、5 + 枚で一番長いスート、レイズは次回 1C-1D/2D-3Cはダメ → 3枚でレイズ、4枚MはM、その他は2N
	S.NT		3 - 枚サポート、5 + 枚スートなし、レイズは次回
	M4の代.レイズ	10～	4 + 枚サポート (4H/4S)
	● インポッシブル-ネガティブ (HCP)		
	J.NT (2 N or 3 N)	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NTでもOK
	J.スート (3の代以下)		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 (参考-元資料に記載なし)

インポッシブルネガティブの ビッド	その後のビッド
J.NT	・ オープナーがトランプを決める (リビッド、New Suit、NT) (MIN) : 3 N, 4 + 枚New Suit、mのリビッド (5 枚可) 3 Nはサインオフ、NTでスラムトライは4 N (通常のBW) スラムトライはレスポンダー主導 ・ レスポンダー: ・ 3 Nはパス可能、その他はゲームビッドであってもパス不可 ・ スラムに興味なしはレイズ ・ スラムに興味ありは、Cue-bid、RKCB
J.New Suit	・ トランプ決定、レスポンダーは 11+pnt ・ オープナー: (MIN) ゲームビッド、スラムトライはレスポンダーから : (Max) スラムトライ、Cue-bid開始、その後RKCBW : (MAX+) グランドスラムトライ、Cue-bid開始、その後RKCBW

(2) Positive response

1 N レスpons

レスポンス	HCP	備考
1 N	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								
1 C-1 N	ニュースート 2D,2H,2S	1 6 ~	・ 良い 5 枚 + 枚スート もう 1 枚 4 枚 Mがあってもステイマンは利用しない レイズされなかったら、4 枚 Mをビッド <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>2 N</td><td>上記ビッドができない</td></tr></table>	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)	2 N	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)									
	2 N	上記ビッドができない									
	2N	16	・ 4 枚 Mなし、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」が基本 *Qや Jが中心のハンド *4 3 3 3のハンド ・ NTのゲームは mのゲームより 2トリックすくないので、5 枚 mは紹介しない								
	3N	1 7 ~ 2 1	・ サインオフ								
4N	2 2 ~ 2 3	・ 定量 NT (3 ~ 4 枚 Aあり)									
2C	1 6 ~	・ ステイマン (丁度 4 枚 Mがあるとき) ・ 長い mでプレーしたい時、2 C後 3 C / 3 Dを再度ビッドする									
4C	2 3 ~	・ ガーバー (Aアスキング) ※P14参照									

経緯	(1C-1N) 後の「ステイマン」に対するレスポンス方法
1C-1N 2C- ?	・ 一方のMが4枚の時: そのスートをビッド ・ 両方のMが4枚の時: <u>良い方のスートをビッド</u> 2 Nor 3 N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、1C-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27 HCP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、2 Nや3 N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	1 1 ~ 1 3 or 1 6 ~	3 C	・ modified Stayman (良い 5 枚、 6 + 枚スート無し)	
			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♠、3一枚♡
			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◇、3一枚♣、♡♠不明			
4 H	16+HCP、4枚♡、3一枚♣◇、♠不明			
4 S	16+HCP、4枚♠、3一枚♣◇♡			
		3 D, 3 H, 3 S	・ 良い 5 + 枚スート ・ レスポンダーは 3 + 枚サポートでレイズ、他は 3 N	
		3 N	・ 4 枚Mなし、バランスハンド、スラムに興味なし	
		4 N	・ 定量NT	
		4 C	・ Gerber convention	

経緯	Re.HCP	Op.リビッド	備考
1 C-3 N	1 4 ~ 1 5	スート ゲームビッド	・ 良い 5 + 枚スート ・ スラムに興味なし、サインオフ
		4N	・ 定量N T
		4C	・ Modifiedステイマン、スラムトライ Re.リビッド ・ 4 + 枚のスートを下から順に全てビッドする ・ ビッドするスートが無くなった時； -フィットが見つからなかった時： 4 N -フィットが見つかった時：そのスートをビッド ・ 4 N後、パートナーのビッド -フィットを見つけていない時、パス、 5 N(INV)、 6 N -フィットが見つかった時： 5 の代 (INV) 、スラムビッド

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	・ソリッドな6+枚 16+HCP ・6+枚 & 19+HCP	・6+枚ソリッド-スート (AKQT x x 以上が必要)	
			・トランプ決定 (サポート不問)、スラムの可能性ありを伝えられる	
			Re.リビッド	備考
			S.リビッド	1-枚サポート、8~10 HCP
			S.NT	バランスハンド、8~10 HCP 全アンビッドスーツにある程度の強さあり
			S.レイズ	2+枚サポート、8~10 HCP S.NTをビッドできないハンド
New Suit (Cue-bid)	11+HCP Cue-bid: A or KQxのスート (役に立つスート)			

2) 3 N リビッド

経緯	Op.リビッド	HCP	備考				
1C-1H -1S -2C -2D	3N	1 6 ~ 1 8	・ 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><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 トランプはオープナーが決定 ・ 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>	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 トランプはオープナーが決定 ・ 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 トランプはオープナーが決定 ・ 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						
※弱いMinハンドで5Cや5Dをするよりも3Nを選択すべき							

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~	・ 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

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

・コントロール数の計算方法 $A = 2 \text{ コントロール}$ $K = 1 \text{ コントロール}$	
①ミニмум以上のポジティブレスポンス:	$11 + \text{HCP} \& 4 + \text{コントロール}$ 4+枚サポートで $11 + \text{pts} \& 4 + \text{コントロール}$ (3+枚サポートでボイドとシングルtonsのみダミーポイントを加算)
② ミニмумのポジティブレスポンス:	$8 \sim 10 \text{ pts}$ 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。

- ① ジャンプニュースートは、良い4+枚（A,K,Qの内2枚以上）が基本です。
- ② ジャンプニュースートは、比較的バランスハンドでは、3NTを超えない範囲でビッド。
この「3NT」のレスポンスの時のみ、オープナーはMinのバランスハンドであればパス可

ビッドの 経緯	レスポンダーのリビッド			備考
	強さ	サポート	レスポンダー リビッド	
S.スート リビッド (例) 1C-1S 2H-??	シンプルビッド			(オープナー) MinとMax: ゲーム、Max+: スラムトライ
	Min	3+枚	S.レイズ	・ 他に4枚スートがってもレイズを優先 ・ トランプ決定、ゲームフォーシング
		2枚	S.NT (1N/2N)	・ 比較的バランスハンド ※: 3Cはフォーシング、3Nはサインオフ ・ 3C後アンビッドスートにストッパーがあれば3N ・ ストッパーが無ければ、2枚でS.レイズ
		2-枚	S.New Suit	・ 4+枚スート ※: レスポンダースートのレイズはゲームフォーシング 3NTはサインオフ 3N以下、弱いスートをビッドしてはダメ (QJxx以上)
			S.リビッド	・ 6+枚、4+枚mをビッドするよりもリビッドを優先する。 ※: リビッドの時、2枚サポートはレイズ、それ以外はパス
		トランプが 決まっていない時		※: ・ ニュースートはフォーシング ・ 自分のスートのS.リビッド(16HCP)は、8~9-HCPではパス ・ ゲームビッドはサインオフ

ビッドの 経緯	レスポnderのリビッド				
	強さ	サポート	レスポnder リビッド	備考 ※：※印以降はオープナーのリビッド、その後のビッド	
S.スート リビッド (例) 1C-1S 2H-??	Min以上	ジャンプビッド (オープナー) Min：ゲーム。Max：スラムトライ、Max+：スラム			
		3+枚	J.レイズ	・最優先のビッド ・トラump決定	
		2枚	J.NT(2N) J.NT(3N)	・比較的バランスハンド (5332、5422、6322) ・良い4枚スートがあっても3Nを超えるビッドはダメ (バランスハンドのMinハンドで3Nをパスできるように) ・スラムを狙う時は3Nはダメ。パスされる可能性がある	
		1枚	J.New Suit	・良い4+枚 (A,K,Qの内2枚以上) が基本	
			2枚	J.リビッド	・6+枚
		トラumpが 決まっていない時		※： ・ジャンプリビッドが3Nの時のみ、パス可能 ・(Min)では、S.リビッドやレスポnderスートのS.レイズ ・(Max以上)では、J.リビッドやNew Suitのキュービッド ・J.リビッドは非常に良い6+枚、トラump決定、Cue-bid開始 ・レスポnderスートのゲームビッドはサインオフ	

4) シンプルNTリビッド

経緯	Op.リビッド	HCP	備考
1C-1H 1C-1S	S.NT (1N / 2N)	16～ 上限なし	・他のビッド (以下のビッド) ができない - 3NT - レイズ (後述の説明参照) - S.ニュースート (良くない5枚m / Jxxxxでビッド不可)
1C-2C			
1C-2D			

Op.のS.NTリビッド後

ビッドの 経緯	レスポnderのリビッド		
	強さ	レスポnder リビッド	備考 ※：※印以降はオープナーのリビッド、その後のビッド
シンプル NT 1C-1H 1N-? 1C-2D 2N-?	Min	シンプルビッド (オープナー) MinとMax：ゲーム、Max+：スラムトライ	
		シンプル♣ 2C / 3C	・丁度8HCP、他に4枚スートなし (♣の4+枚はOK) ・ノンフォーシング ・丁度8HCPでも、良い4枚スートがあれば2Nをビッド ※) 丁度16HCPであれば、次回に最終コントラクトをビッド 5枚♣であればパスも可 (ゲーム以下もOK)
		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 ※) 2N：丁度16HCP、8HCPならパス S.レイズ：フィットが見つかったので、ゲームトライ ゲームビッド：サインオフ
		S.リビッド	・6+枚、1rdフォーシング ・4枚New-mのビッドよりも6+枚Mのリビッドを優先
		2Nにレイズ	・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 ※) 3N：サインオフ New Suit：スラムトライのキュービッド

ビッドの 経緯	レスポnderのリビッド		
	強さ	レスポnder リビッド	備考 ※：※印以降はオープナーのリビッド、その後のビッド
シンプル NT	Min以上	ジャンプ (オープナー) Min：ゲーム。Max：スラムトライ、Max+：スラム	
		J.New Suit	・良い3+枚スート (♣も含む)
		J.リビッド	・6+枚
		ジャンプ3N	・上記以外
IC-IH IN-?	備考	オープナーがミニマムの時：NT、トランプのS.リビッド 2N(16HCP)などミニマムの時：レスポnderはゲーム前でビッドを終了してもOK フィットが見つければ、ゲームフォーシング オープナーのゲームビッドは全てサインオフ レスポnderがMin以上で、オープナーがMax以上であれば、New SuitでCue-bid	

5) レスポnder スートのレイズ (全てゲームフォーシング)

- ・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nder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(3枚) pnt(4+枚)	備考(3+枚サポートあり)							
レイズ IC-IH -IS -2C -2D ??	Mのゲームビッド 4H/4S	1 6	・スラムに興味なし <table><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>RKCB</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	RKCB	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								
	RKCB	スラムに興味あり								
	(M) 1N→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、1N経由でレイズ <table><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	1 6 ~ 1 8									
J.レイズ	1 9 ~ 2 1	<table><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	2 2 ~	・スラムトライ ・トランプアスキング.コンベンション								
備考	<u>マイナースーツのフィット</u> が見つければ、ちょっと立ち止まってください。 比較的バランスハンドであるなら、 <u>3N</u> でのプレーを検討しましょう。 (5 4 2 2, 6 3 2 2程度まで) ディストリビューション・ポイントを忘れずにカウントしてください。 (基本は、3枚サポート:HCP、4+枚:pnt)									

(1) オープナーによる トランプ アスキング ビッド

- ・IC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

【1C-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nderは弱いハンドではパス、1♣オーブ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
1C-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	・比較的バランスハンド ・良い5 + 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

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
1C-1S	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
	S.NT	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
	J.NT	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
	DJ.NT 3N以下	12 ~ 14	・バランスハンド、1ストッパーあり ・3Nを越える時は「ダブル」
	上記ビッドができないハンド		
	X	5 ~ 8	・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 } ダブルをビッ ※次回のビッドで、
		9 ~	・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 ・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 ~ 8 HCPとの違いを示す ・3 + 枚サポートでJ.レイズ ・良い5 + 枚のニュースート ・敵スート Cue-bid : バランスハンドで敵スートにストッパー無し

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
1C-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

※ ダブルについて (1Sや1D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

【Weak Notrump – 1 N T】

ビッド	HCP	補足
1 N T	1 3 ~ 1 5	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：4 3 3 3、4 4 3 2、5 3 3 2 例外：・「4 2 2 5、2 4 2 5」で5枚♣が弱い時、2 C オープン不可。1 N 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1 N を優先 ・Aが1枚もない16HCPのバランスハンドは1 N でオープン

1) サインオフ

・Jacoby Transfers：5 + 枚で一番長いMスートの下をビッド、レスポンドーは一つ上のスートをビッド。

レスポンドー			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	—	
3 C / 3 D	0 ~ 7	6 + 枚m	パス	
Jacoby Tr.				
2 D	0 ~ 9	5 + 枚♥	2 ~ 3 枚♥：2 H、4 枚♥：3 H	
2 H		5 + 枚♠	2 ~ 3 枚♠：2 S、4 枚♠：3 S	

2) N T レイズ

・バランスハンド、2 ~ 3 枚M

レスポンドー			オープナー	
レスポンス	HCP	ハンド	リビッド	補足
2 N	1 0 ~ 1 1	—	パス	1 3 ~ — 1 4 H C P
			3 N	+ 1 4 ~ 1 5 H C P
3 N	1 2 ~ 1 7	ソリッドな5+枚mの17HCP → 4Cor4N	パス	—
4 N	1 7 ~ 1 9	定量N T	パス	1 3 H C P
		良い17 + HCP：3枚Aあり	6 N	1 4 ~ 1 5 H C P
6 N	1 9 ~ 2 1	良い19 + HCP：3枚Aあり	パス	—
4 C	1 8 ~	良い18HCP、ソリッドな6 + 枚mあり AやKの枚数を確認して、スラムトライ	ガーバー	

3) スートゲームへの誘い

(1) スтейマン

・丁度4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。

・メジャーが5-4の時も「ステイマン」を使う。

フィットが見つからなかった時は、5枚スートをビッドして示す。

レスポンドー			オープナー	
レスポンス	HCP	ハンド	リビッド	補足
2 C	8 ~ 1 1	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	2 S	4枚♥なし、4枚♠あり
			2 H	4枚♥あり、4枚♠不明
			2 D	4枚♥なし、4枚♠なし
2 S	1 2 ~	Forcing Stayman ・4枚Mあり	・ゲームまでパスしてはいけない	
			3 S	4枚♥なし、4枚♠あり
			3 H	4枚♥あり、4枚♠不明
			3 D	4枚Mなし、5枚◇
			3 C	4枚Mなし、5枚♣
			2 N	4枚Mなし、5枚mなし

- ・マイナー 2 スーター、マイナー 1 スータの時は、HCP に応じて 2 C or 2 S 後に長いスートをビッドして捌く。
- ・セミソリッド以上の 6 枚、良い 7 枚、8 + 枚で 5 C や 5 D のゲームを狙う時は、2 S のステイマン後に 4 C / 4 D でインビテーション

(2) 5 + 枚 M をコントラクトにしたい Jacoby Transfers (JTB)

- ・ Jacoby Transfers : 5 + 枚で一番長い M スートの下をビッド、レスポンドーは一つ上のスートをビッド。

レスポンス	レスポンドー		オープナー
2 D	0 HCP ~	Jacoby(JTB)、5 + 枚♥	2 ~ 3 枚♥ : 2 H、4 枚♥ : 3 H
2 H	0 HCP ~	Jacoby(JTB)、5 + 枚♠	2 ~ 3 枚♠ : 2 S、4 枚♠ : 3 S

経緯	Re.リビッド	HCP / PTS	補足
1 N - 2 D 2 H - ?	パス	~ 9 HCP	ゲームに興味なし
	2 N	1 0 ~ 1 1 HCP インビテーション	5 枚♥、(準) バランスハンド、その後 : パス / 3 N / 4 H
	3 H		6 + 枚♥、その後 : パス / 3 N / 4 H
	2 S		5 枚♥ + 5 枚♠ (メジャー 2 スーター)
	3 C、3 D		5 枚♥、アンバランスハンド、4 + 枚♣ / ♦
	3 N	1 2 ~ 1 5 HCP ゲームフォーシング	5 枚♥、(準) バランスハンド、その後 : パス / 4 H
	4 H		6 + 枚♥
	3 S		5 枚♥ + 5 枚♠ (メジャー 2 スーター)
	4 C、4 D		5 枚♥、アンバランスハンド、4 + 枚♣ / ♦

(3) M.ジャンプビッド

レスポンドー				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	1 6 ~	・アンバランスハンド ・良い 5 + 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ーが決定

(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	バランスハンド
2の代のスート		アンバランスハンド、5 + 枚スートでサインオフ（2 Cや2 Sも含む）
2 N	11 ~ 12	インビテーション、全スーツにハーフstopper以上あり
3 N	13 ~ 15	全スーツにハーフstopper以上あり
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	バランスハンド
S.ニュースート		アンバランスハンド、non jump：5 + 枚スートでサインオフ
2 N	11 ~ 12	インビテーション、stopper有り
3 N	13 ~ 15	stopperあり
Cue-Bid	12 +	フォーシングステイマン
ジャンプ.M	12 +	ゲームフォーシング、良い5 + 枚 ・レスポンス：2枚サポートは3 N、3 + 枚サポートはレイズ
ダブル	10 +	基本はペナルティ Maxの時、バル／ノンバルの関係でゲーム選択も可

【1H/1S】

オープン	HCP	枚数	補足
1H/1S	11~15	5+枚	一番長いスートを選択、5-5や6-6の同数の時は上位ランクの♠でオープン ※ 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

ジャンプレイズは、4+枚サポートが基本。

3枚サポート時は、1クッション置いてジャンプレイズする。例：1N→3H、2C→3Hなど。

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	Min	パス	—
			Max	New Suit	・ゲームインビテーション
J.レイズ	11~13	4+枚 (良い3枚)	11~12	パス	—
			13~15	ゲームビッド	・4H/4S (サインオフ)
3NT	14~15	4+枚 (強い3枚)	Min	ゲームビッド	・4H/4S (サインオフ)
			Max	キュービッド	・4H/4S:サインオフ、Cue-bid:スラムトライ
DJ.ニュースート (シングルトン or ボイドスート)	11~15 HCP 14~20 pts	4+枚	全て	キュービッド	・4H/4S :サインオフ(11~15pts) ・Cue-bid :スラムトライ(16+pts)
T.レイズ 4♥/4♠	14~ ~10 HCP	4+枚	全て	パス	・パスが基本 ・非常に良いMaxでは、スラムトライ

スプリンター

3) ニュースート (サポートが無いハンド)

- ・1の代： 8+HCP、 4+枚スート
- ・2の代： 11+HCP、 1S-2H時の♥は5+枚必要
- ・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、 3枚時で良い5+枚スートがあればそれをビッド、レイズはその後
- ・ニュースート： 良い4+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	ビッド	説明
1の代 (1H-1S)	8~15	良い4+枚	Min (11~13) 2N以下でビッドする	
2の代 (1S-2H) (1S-2D) (1S-2C)	11~15	良い4+枚 2Hの時：5+枚♥	M.レイズ	3+枚サポート 例外：(1S-2H)-(3H、この3HはOK)
			リビッド	6+枚
			New Suit	4+枚
			1NT/2NT	最も低いNT、上記ビッドができないハンド
			Max (14~15) 3の代でビッドする	
			MのJレイズ	3+枚サポート
			リビッド	良い6+枚 (AQJxxx以上)
			3の代 New Suit	良い4+枚 (KQxx以上)
			3の代のmレイズ	3+枚サポート
			4の代のスート シングルトン/ボイド	スプリンター(11~15HCP)、4+枚サポート
			3NT	ジャンプNT、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

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	ビッド	説明
1N	8～15	・ 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 + 枚スート
				・ 4 + 枚スートが無い時、良い方の3枚m
			S.リビッド	・ 上記ビッドができない
			Max (14～15) 2の代のオープンスートを超えてビッドする	
			New Suit	良い4 + 枚
			J.リビッド	6+枚
			2N	上記ビッドができない

その後) ビッド経緯	ビッド	備考
1N - Min.リビッド	S.ビッド / 3N	サインオフ
	J.ビッド / 2N	インビテーション

5) 16+ HCP ※ 16+ptsではないので注意

3 + 枚サポートを持っていたてもよい。

(1) Jump Shift

3 + 枚サポートがあれば次の機会にビッドし、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	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	
		・ 3+枚サポートは次の機会に示す	3N	11～13、バランスハンド
			S.ニュースート	11～15、良い4 + 枚
			自分のスートリビッド	11～15、上記ビッドができな
			※早く良いトランプスートを見つける スラムがありそうなら、キュービッドを始める	

(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
2N	16～	・ J.シフトできない ・ バランスハンド ・ 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
			Max (14～15) GF	
			J.リビッド (3H / 3S)	バランスハンド
			New suit	良い4 + 枚、アンバランスハンド
			※早く良いトランプスートを見つける スラムがありそうなら、キュービッドを始める	

【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~ pts ~15HCP	3+枚	インビテーション以上 良い3+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)	11~15HCP 14~20pts	4+枚	4+枚サポート (スプリンター) シングルトン or ボイドのスートをビッド	
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	(弱い3枚)	バランスハンド、1ストッパーあり	
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-枚 (弱い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 ♠	
		(3の代をX)		マキシマルダブル	
		(4の代をX)		ペナルティ	
		11~HCP/pts		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	
	3の代のS.ニュースート	13~15		(1S-2H)-3D、良い5+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~	不問 3+枚は 次の機会に ビッド	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:	
				3NT	11~13、バランスハンド
				S.ニュースート	11~15、良い4+枚
				自分のスートリビッド	11~15、上記ビッドができない

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		Jレイズするハンド、良い3+枚サポート	
	3NT	14~15		3Nをビッドするハンド、良い3+枚サポート	
	D J.ニュースート (スプリンター)	11~15 HCP 14~20 pts	4+枚	シングルトン or ボイドのスートをビッド	
不明	S.ニュースート (2の代以下)	8~10 HCP	3-枚	良い4+枚スート	
	XX (他のビッドができない)	11~15 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	不問 3+枚は 次の機会に ビッド	バランスハンドもここ 良い5+枚スートが基本 ・サポートあり:(全て)レイズ ・サポートなし:	
				3NT	11~13、バランスハンド
				S.ニュースート	11~15、良い4+枚
				自分のスートリビッド	11~15、上記ビッドができない

【1D】

オープン	HCP	枚数	補足
1 D	11~15	4 + 枚	・ 1 1~1 5 HCP、4 + 枚♦は、1 Dでオープンする。 → 但し、Mオープンと 1 Nオープンを優先する ・ 2 Cオープンの基準に合わないハンドで（1 N、2 Dもダメ） 良い 3 枚♦（"1435、1336"で A K Q の内 2 枚）がある時は 1 Dでオープンしても良い（例外）

1) M.レスポンス

1 Dオープン後のDレイズは優先度が下がります。

1 D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			—
1 H / 1 S	8 ~ 1 5	4 + 枚♥ / ♠ ●優先順位 ・ M優先 5 + 枚mがあっても ・ 長い方の♥ or ♠ ・ 4 - 4 の時は♥ ・ 5 - 5 の時は♠	Min	11~13 HCP （レイズ以外は 2 D以下でレスポンス）	
				S.レイズ	4 + 枚サポート
				1 H → 1 S	4 + 枚♠
				2 D	6 + 枚◇
				2 C	4 + 枚♣、アンバランス（5431以上）
				1 NT	上記ビッドができないハンド
			Max	14~15 HCP （全て 2 Dを超えてレスポンス）	
				J.レイズ	4 + 枚サポート
				M-New Suit	2 Dを超えて、良い 4 + 枚スート
				3 D	良い 6 + 枚◇
				3 C	5 - 5 以上のマイナー 2 スター
				2 NT	上記ビッドができないハンド

① 1 DオープナーのリビッドがMin (11~13HCP) だったとき

- ・ この後は、フォーシングではありません。
- ・ ゲームに興味があれば、直接ゲームビッド（サインオフ）か、ニュースートをジャンプビッド。
オープナーの 1 Nリビッド後、レスポnderの 3 Dは、フォーシングです。

② 1 D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

- ・ 3 Dの J.ビッドは、5 + 枚サポートのウィークでサインオフ
- ・ 2 Dは、4 + 枚サポート、1 1~1 5 HCPで、ワンラウンドフォーシング
- ・ レスポnderが 2 Dにレイズ後、オープナーは 3 Nでプレーするためのストッパー状況を伝える
- ・ 4 枚◇がなくて 2 Dがビッドできない時は、2 C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	HCP	リビッド	補足
2 D	11 ~ 15	3 - 枚M 4 + 枚◇	Min (11 ~ 13 HCP)		
				2 H	H : ストッパー有、S : ストッパー無
				2 S	H : ストッパー無、S : ストッパー有
				2 N	H : ストッパー有、S : ストッパー有
				3 D	H : ストッパー無、S : ストッパー無
			Max (14 ~ 15 HCP)		
				3 H	H : ストッパー有、S : ストッパー無
				3 S	H : ストッパー無、S : ストッパー有
2 C	11 ~ 15	3 - 枚M 3 - 枚◇ 良い 4 + 枚♣ (弱い 4 枚M可)	以下以外は、上記 2 D 後のリビッドと同じ Minの「3 D」→「2 D」		
3 D	8pts ~ 10HCP	5 + 枚◇	—		

3) NTレスポンス

- ・オープナーは、普通、その後はパスです。
- ・1 N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
1 N T	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		
				2 N T	15 HCPで、3 N TへのINV
				New Suit	NTよりNew Suitでプレーしたい、NF
3 N T	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、2 C or 2 Dで確認		

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

(1) Jump Shift

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 ・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、ゲーム or スラムトライ
			11 ~ 15HCP、2 - 枚サポート		
				3 N	11 ~ 13、バランスハンド
				New Suit	11 ~ 15、良い 4 + 枚 (優先: 強さ、長さ、M, ♡)
				3 D	11 ~ 15、上記ビッドができないハンド

(2) 2NT (Jump Shiftがビッドできないとき)

レスポnder			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+枚スートがない ・3+枚サポートは次の機会に示す	Min	11~13HCP	
				3NT	バランスバンド
				3C	アンバランスバンド
			Max	14~15HCP	
				3D	下記以外のハンド (O.リビッド)
				New suit	良い4+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
1D-1H-?	1N	8~10	バランスハンド、ストッパー不問、4枚Mなし
	2N	11~13	バランスハンド、1ストッパーあり、4枚Mなし
	3N	14~15	
	1代 S.New Suit	8~15	5+枚♠ (1D-1H-1S)
	2代 S.New Suit	11~15	良い5+枚 (♠、♥、♣)
	X	8~(1&2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♥
		11~(3の代)	
		(3の代)	マキシマルダブル
		(4の代)	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 pts~ 15 HCP	4+枚サポート、良い4+枚スートを訊く
	J.シフト	16~ HCP	良い4+枚スート、4+枚◇の可能性あり、バランスハンドもここ

2) ダブル後

経緯	ビッド	HCP	サポート枚数	備考
1D-X	XX	1 1 ～	不明	以下のビッドができないハンド
	1 N	8 ～ 10	不明	バランスハンド
	3 N	1 4 ～ 1 5		
	1 H／1 S	8 ～ 1 5	不明	4 + 枚♡／♠
	2 D	1 1 ～	4 + 枚D	ストッパー アスキング ビッド ・3-枚M ・レスポンスは通常 ・オーバーコールで重なった時はX ・ビッドできない時はパス
	2 C	1 1 ～	3 - 枚D	
	3 D	5～10 pnt	5 枚	プリエンプティブ レイズ
	4 D		6 + 枚	
	2 N	1 6 ～ H C P	バランスハンド、ストッパー有り、J.シフトできないハンド	
	J.シフト	1 6 ～ H C P	良い 5 + 枚スート、 4 + 枚Dの可能性あり	

【2C】

オープン	HCP	補足
2C	11～15	・良い5+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、6+枚の時は4枚Mの制限はなし ●良い♣) 5枚 : AKQの内2枚 6枚♣ : QJT以上 (補足) ●Mスーツ優先、5枚Sと6+枚Cの時は1Sでオープン ♣でスラムトライを考えている時は、2Cオープンも可 ・オープンの優先順位 (11～15HCP) : 1S / 1H → 1N → 1D → 2D → 2C ・2Cオープンの基準に合わないハンドについて : -♣が弱い準バランスハンド (4225) or (2425) は1N (13～15HCP) でオープン -♣が弱くショート♦のハンド (3415) or (4315) は2Dでオープン -♣が弱く良い3枚♦がある時 (1435) or (4135) は1Dでオープン
		●良い5+枚♣とは、 5枚 : AKQの内2枚必要 KQxxx以上 例外) KJT9xはOK (JT9をQ相当と判断) 6枚 : AKQJの内2枚 QJTxxx以上 (QJ頭の時のみTが必要) 例外) QJ98xxもOK (98をT相当と判断) 7枚 : AKQの内1枚 Qxxxxxx以上

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)、サインオフ	
				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)、インビテーション	
				Sレイズ	3+枚サポート
				2N	3-枚サポート
	3C	8～10 ※Not pts	良い3+枚♣ 5+枚Mなし	Min (11～13 HCP)、サインオフ	
				パス	
				Max (14～15 HCP)、インビテーション	
				3N	4枚Mなし、バランスハンド
	2N	11～12	バランスハンド 4+枚Mなし	Min (11～13 HCP)、サインオフ	
				パス	バランスハンド
				3C	6+枚C、アンバランス
				Max (14～15 HCP)、インビテーション	
				3N	4枚Mなし、バランスハンド
				New Suit	4+枚

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	レスポンドー			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 ニュースート	Min (11~13HCP/pts) 、ゲームフォーシング	
				3 N	2 -枚サポート
	3 S			S レイズ	3 +枚サポート
	3 H			Max (14~15HCP, 14+pts) , ゲームフォーシング	
	3 D			3 N	2 -枚サポート
				New Suit	3 +枚サポート、A-Kキュービッド

※ ♣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パーあり）、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	レスポンドー		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♠ (♥優先)
				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♠ (♥優先)
				3N	ソリッドな6+枚♣ or (準)バランスハンド (6322)
				4C	上記以外

※ 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	レスポンドー		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	レスポンドー		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nder				
レスポンス	HCP	備考		
2 H / 2 S	8 ~ 1 0	5 + 枚♡ / ♠ ※ 3 の代になってビッドできない時は、X(ネガティブダブル)		
3 C	8 ~ 1 0	良い 3 + 枚♣、4 + 枚Mなし		
X	2 の代 8 ~	ネガティブダブル：8 + HCP アンビッドMが4枚あり		
		オープナー		
		HCP	リビッド	備考
		1 1 ~ 1 5	3 C	アンビッド4枚Mがない
	2 H / 3 H、2 S		アンビッド4枚M (♡優先)	
	3 の代以上	3 の代：マキシマル、 4 の代：ペナルティ		
2 N	1 1 ~	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)
			3 N	ソリッドな6 + 枚♣
			敵.cue-bid	1 ストッパーあり
			4 C	上記以外の全て
3 D / 3 H / 3 S	1 4 ~	良い 5 + 枚 (※ ジャンプビッドではなく、3 の代のビッド)		

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 その後のオポーネントのコントラクトをダブリ、大量得点を狙う		
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		
		HCP	リビッド	備考
		Min 11～13	2H／2S	4＋枚♡／4＋枚♠（♡優先）
			2N	6＋枚♣、2サイドスーツにストッパーあり
			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♠（♡優先）
			3N	ソリッドな6＋枚♣ or（準）バランスハンド
			4C	上記以外の全て
3D／ 3H／3S	14～	良い5＋枚（※ ジャンプビッドではなく、3の代のビッド）		

【2D】

オープン	HCP	ハンド
2D	11~15	・ 4414, 4405のショートダイヤが基本 ・ 3415 (4315) で、♣が弱く2Cオープンできないハンド → 但し、Q&Jが多い弱い11~13HCPはパス。 ※ 4405、良い5枚♣で、2Cオープン可能なハンドも2Dでオープンする → このビッドだけで、パートナーにハンドの形を十分に伝えられるので。

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、11~13HCP
	3N	11~13	6+枚◇ ソリッド	SO	3N	Max、14~15HCP
	3N	11~13	6+枚◇ ソリッド	SO	パス	—
	2H/2S 3C	0~7	4+枚スート 一番長いスート	SO	パス	—
	3S/3H	5~7	良い5+枚♠/♥	NF	パス	下記以外
					レイズ	14~15HCP & ◆がボイド

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 3Dコンベンション：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 3Hコンベンション：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

※2Dコンベンションは、以下の重要な内容を知る手助けになります。

- ① オープナーのハンドは、MinかMaxか？
ゲームがあるのか、スラムがあるのか？
- ② どのスートでプレーするのか？ M、NT、♣？

【コンペティティブ・ビッド】

1) オーバーコール後

(1) 2 S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	pnt	ハンド	ビッド	補足
2D-2H ??-??	パス	0 ～7	—	—	以下のビッドができないハンド
	2 S	5 ～7	ブリエンプティブ 4 枚♠	パス	—
	3 C／ 3 H／3 S	5 ～7	ブリエンプティブ 4 + 枚♣, 5 + 枚♡／♠		
2D-3C ?	3 N	11～13HCP	ソリッドな 6 + 枚♦ 4 + Mなし	パスが基本、必要に応じてスラムトライ	
	2 N (3の代はX)	8～	ディストリビューション アスキング	・ 次のオポーネントがパス時は通常のレスポ ビッドできない時はパス ・ X後にオーバーコールは、DOP1でレスポンス	

2) ダブル

経緯	レスポnderのビッド			オープナーのリビッド	
	ビッド	pnt	ハンド	ビッド	補足
2D-X ??-??	パス	0～7	－	－	以下のビッドができないハンド
	2 H／2 S	5～7	ブリエンプティブ 4枚♡／4枚♠	パス	－
	3 C／3 H／ 3 S	5～7	ブリエンプティブ 4＋枚♣, 5＋枚♡／♠		
	3 N	11～13HCP	ソリッドな6＋枚♦ 4＋Mなし	パスが基本、必要に応じてスラムトライ	
	2 N	8～10	ディストリビューション アスキング	・次のオポーネントがパス時は通常のレスポンス ビッドできない時はパス ・XX後にオーバーコールは、DOP1でレスポンス	
	XX	11～			

【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	9～11	AKQ頭のソリッドな7+枚m ※ノンバ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。

【4C/4D】

オープン	HCP	補足
4C	9～10	AKQ頭のソリッドな7枚♥ その後：パートナーは4D → オープナーが4Hをビッド レスポnderの判断でスラムトライ
4D	9～10	AKQ頭のソリッドな7枚♠ ※4Cと同じ、4Dは4Hに

【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/Pts	サポート枚数	補足
2H 2S	パス	—	—	以下のビッド以外
	・パス ・3H/3S	5~12	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 (4+枚サポートでは4H/4S)
	4H/4S	16~20	2+枚	・サインオフ
	2N	13~20		・ Featureコンベンション (ゲーム or スラムトライ) シングルトン or ボイドのアスキング
	3N	16~	1~2枚	3Nをプレーしたい
	New Suit (狙い) ・自分のスートで ゲーム ・3NT	16~ 通常 8~ (自分のスート でプレー)	1枚	良い5+枚スート、1枚サポート、1rdフォーシング ・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+pts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	5~10	・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

※ プリエンプティブ オープンしたオープナーは、その後は静かにして、パートナーに任せること。

【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 (K Q x x x 以上)
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 (ウィーク2オープンと同じ) 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) ⇒2N: invitation (7~8HCP) ⇒2D/2H: Jacoby Transfer (0~HCP、6+枚) ⇒ゲーム以下のJシフト (9+HCP): フォーシング
テイクアウトダブル	X	11~15	・ オポネントスートが0~1枚。 ・ 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~	・ INTオーバーコール以外は、全てダブルから入る ⇒2の代: Min) 0~8HCP ⇒3の代: Max) 9~ HCP ・ ダブラーの次回ビッドがNT: 19~21HCP、ストッパーあり
マイケルズキュービッド	キュービッド (2の代)	11~15	・ アンビッドの上から2スーター (5-5以上) - プレシジョンの1Cオープン後も利用可 - レスポンスでスートを選択 (3の代、サインオフ) - インビテーションは、2N レスポンスは下のスートで: (Min) 3の代、(Max) 4の代 - 直接ゲームビッド
アンジュアル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) - プレシジョンの1Cオープン後も利用可 - レスポンスでスートを選択 (3の代、サインオフ) - インビテーションは、4の代でスートを選択 - 直接ゲームビッド

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
INT	8~10	・ バランスハンド、敵スートに1ストッパーあり
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 (K Q J T 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。

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）
		Cue.Bid （敵スート） （ビッドできない時：X）	・ 3の代以下 11～ pts ～15HCP	良い3＋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
		D J .New Suit （4の代以下）	11～15 14～20pts	良い3＋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
		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
		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～	良い4＋枚（バランスハンド含む）、スラムに興味あり

② 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～	良い4＋枚（バランスハンド含む）、スラムに興味あり サポート不問、サポートがるときは次回のビッドで示す	
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）	
		Cue.Bid （敵スート） （ビッドできない時：X）	11～ pts ～15 HCP	良い3＋枚サポート 3の代のリビッド（サインオフ）ができること	

(3-1) 1NTオープンに対する オーバーコール

オーバーコール	HCP	説明
ダブル	20:17~ Spr:15~ 13~	・ バランスハンド、敵の上限HCP以上 201では、17+HCP プレシジョンでは、15+HCP ・ ソリッドな6+枚スート (AKQTxx以上) + 確実なエントリー
2H, 2S	11~	・ ビッドしたスートとマイナーの2スーター (5-5以上が基本) ・ マイナーを訊きたい時: 2Nをビッド
2D	11~	・ メジャー2スーター (5-5以上が基本) ・ アドバンサーがトランプを決定
2NT (アンユージュアル2NT)	11~	・ マイナー2スーター (5-5以上が基本)
2C	11~	・ 1スーター (6+枚) ・ レスpons: 2D (無条件) → 長いスートをビッド
3S, 3H, 3D, 3C	8~10	・ 良い7枚以上 ・ プリエンプティブ

(3-2) 2NTオープンに対する オーバーコール

オーバーコール	HCP/Pts	説明
3NT	10~&15~	・ マイナー2スーター (5-5以上)
ダブル	8~&13~	・ メジャー2スーター (5-5以上)
3C/3D/3H/3S	8~&13~	・ 1スーター、良い6+枚 (KJxxxx以上)

(4) 2の代: 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
2NT	16~18	・ バランスハンド、1ストッパーあり
3NT	16~21	・ 6+枚ソリッドm、1ストッパーあり、ボイドなし
キュービッド	16~21	・ ソリッドな6+枚m (AKQ頭)
ダブル	13~	・ アンビッドM4枚 (弱い5枚)、オープンスート2枚
	16~	・ 他のビッドができないハンド
S. スート	11~15	・ 2の代、良い5+枚スート (5枚: KQ以上、6枚: QJ以上)
	13~15	・ 3の代、良い6+枚スート
J. スート (2H→3S)	16~18	・ 6+枚 (QJ以上)
4の代 (4S/4H/4D/4C)	19~21	・ 6+枚 (QJ以上)

(5) 3の代: 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	・ 11~	・ オポネントスート : ボイド、Mは4~5枚、mは3+枚
	・ 13~	・ オポネントスート : 1枚、Mは4~5枚、mは3+枚
	・ 16~	・ 他のビッドができないハンド
3NT	16~21	・ バランスハンド、1ストッパーあり ・ 6+枚ソリッドm、1ストッパーあり、ボイドなし
4NT	16~	・ m-2スーター (5-5枚以上、下から2つ)
キュービッド	16~	・ M-2スーター (5-5枚以上、上から2つ)
3の代 S. スート	11~15	・ 良い5+枚 (AKQの2枚) 13+HCP (QJ頭でOK)
4の代	16~21	・ 良い6+枚 (AKQの2枚) 19+HCP (QJ頭でOK)

(6) 4の代: 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	・ 11~	・ オポネントスート : ボイド、Mは4~5枚、mは3+枚
	・ 13~	・ オポネントスート : 1枚、Mは4~5枚、mは3+枚
	・ 16~	・ 他のビッドができないハンド
4NT	16~	・ m-2スーター (5-5枚以上、下から2つ)
4の代 S. スート	14~	・ 良い6+枚 (AKQの2枚) 19+HCP (QJ頭でOK)
5の代	22+pts	・ 良い6枚 (AKQの2枚) 7+枚 (QJ頭でOK)

(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なく、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えに注意。(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：
 - ・ 5の代のトランプスートをビッド
 - ・ ビッドできない時は「5 NT」をビッド
 - ② トランプQが有る：
 - a) サイドスーツにKが無い場合：
 - ・ 「6の代のトランプスート (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 Kある時は、Kの有るスート (スモールスラムを超えない) をビッド
ビッドできない時は、スモールスラムをビッド
 - ・ 2 Kある時は、グランドスラムをビッド
 - 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) ボイドをAと数えて答えてはいけません。