

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)	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
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◇ / ♣	ギャンブリング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~	<ul style="list-style-type: none"> ・ 良い5+枚スート、サポート不明、1rdフォーシング 										
	<u>(HCP/ptsについて)</u> ・ 3+枚サポート : p t s ・ 2枚サポート : H C P			<table 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
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
1C-1D	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
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 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
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
1C-1D 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tons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	レスポンス ビッド	ICの区分	オープナー リビッド	オープナーのビッド
(例) ・ IC-1D ・ IS-2N	2 N Jump NT	Min : 16~18 (HCP)	ゲームビッド	(NTはトランプ未定、オープナーがトランプを決定) ・ 良い4+枚ニュースート(M優先)、4H/4S/5C/5D ・ オープナーズート(良い7枚、8+枚) ・ 3N(上記ビッドができないハンド)
		Max : 19~21 (HCP)	3の代	(スラムトライ) ・ 良い4+枚ニュースート(M優先)、3H/3S/3C/3D ・ 上記ビッドができない時、自分のズートをリビッド → その後、キュービッドからRKCB
・ IC-1D ・ 2C-3N	3 N Jump NT	Min : 16~18 (HCP)	ゲームビッド	・ 良い4+枚ニュースート(M優先)、4H/4S/5C/5D ・ オープナーズート(良い6枚、7+枚) ・ 例外: パス(上記ビッドが出来ず、良くない丁度16HCP)
		Max : 19~21 (HCP)	4C	・ キュービッド開始サイン(コンベンション) → もっとも良いズートをビッド(♣以外) → トランプは不明確ですが、通常Blackwoodでスラムトライ
・ IC-1D ・ IH-2S ・ IC-1D ・ IH-3C	Jump New Suit	Min : ~18 (Pts)	4の代 キュービッド	(Jump New Suitはトランプ決定) ・ ゲームあり、スラム不明 ・ 4の代でキュービッド開始(オープナー) ・ ゲームはサインオフ、スラムの有無はレスポンスが決定
		Max : 19~ (Pts)	3の代 キュービッド	・ スラムトライ ・ 3の代でキュービッド開始(オープナー) ・ RKCBでスラムトライ(どちらからでもOK)

(2) Positive response

INレスポンス

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

経緯	Op.リビッド	HCP	備考								
IC-IN	ニュースート 2D, 2H, 2S	16~	<ul style="list-style-type: none"> ・ 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	<ul style="list-style-type: none"> ・ 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~	<ul style="list-style-type: none"> ・ ステイマン(4枚 or 良くない5枚Mを持って) ・ 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 <p>(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)</p>

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
1H、1S	8~	5+枚
2C、2D		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								
1C-1H -1S -2C -2D	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				
1C-1H -1S -2C -2D	3N	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) ・4333、4432 (4枚はm)、5332 (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+HCP & 4+コントロール

4+枚サポートで 11+pts & 4+コントロール
(ポイドとシングルTONのみカウント)

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

(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 11~13HCP/ptsで比較的バランスハンドのレスポンスは、「3NT」とレスポンス

この「3NT」のレスポンスの時のみ、オープナーはパス可能

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	
(例) 1C-1S 2H-??	Min	※ シンプル ビッド		
		S.レイズ	<ul style="list-style-type: none"> ・ 3+枚サポート <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;"> ※ Op-リビッド ゲームビッド: スラム無しと判断 Cue-bid: スラム興味有り </div>	
		S.NT	・ 2枚サポート、比較的バランスハンド	
		S.New Suit	<ul style="list-style-type: none"> ・ 4+枚スート 非常に弱いスートをビッドしてはダメ 	
	Min以上	※ ジャンプ ビッド ※ ゲームフォーシングであり、スラムインビテーションです (3Nを除く)	S.リビッド	<ul style="list-style-type: none"> ・ 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
			J.レイズ	・ 4+枚、良い3枚サポートが基本
			J.NT(2N)	<ul style="list-style-type: none"> ・ 2枚サポート(良くない3枚→次回レイズ)、比較的バランスハンド ・ 1C-1H/1S-2N、このビッド経緯のみで 14+HCP
			J.NT(3N)	<ul style="list-style-type: none"> ・ 11~13HCPで比較的バランスハンド (5332、5422、6322) ・ 良くない3枚サポート以下、リビッドを避けたい弱い6枚スート
			J.New Suit	・ 良い4枚 (A,K,Qの内2枚以上) が基本 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
		シンプルレイズ	・丁度16HCP、ゲームインビテーション
		New Suit ジャンプレイズ ジャンプリビッド	・ゲーム未満のビッドはゲームまでフォーシング ・スラムに興味あり
		S.リビッド	・ミスフィット時：Re.：8HCPとQJ主体の9HCPIはパス
例 1C-1S 2H-3S	Min以上	パス	・ジャンプリビッドが3Nの時のみパス可、16~18HCP
		3NT	・スラムに興味なし(バランスハンドとは限らない)、16~18HCP
		Re.スート ゲームビッド	・スラムに興味なし(どのタイミングでも)、3+枚サポート ・16~18HCP/16~18pts
		自分のスート(M) non-Jump	・(4S/4H以下)、スラムに興味なし、6枚保証 ・16~18HCP
		自分のスート(M) Jumpビッド	・(4S/4H)、ソリッドな6+枚、19+HCP ・トランプ決定でスラムインビテーション
		自分のスート(m) 5の代	・(5C/5D)、スラムに興味なし、セミソリッドな6+枚 ・16~18HCP
		自分のスート(m) 4の代	・(4C/4D)、ソリッドな6+枚、19+HCP ・トランプ決定でスラムインビテーション
		ゲーム未満 Re.スートレイズ	・3+枚サポート、スラムインビテーション ・19+HCP/19+pts
		New Suit	・スラムに興味あり、19+HCP/19+pts(3+枚サポートの可能性あり) ・3の代：良い4+枚スート、4の代：A or Kのあるスート

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を示す(レイズの説明参照)

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INリビッド後→その次のオープナーのリビッド

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

5) レスポンダー スートのレイズ

- ・オープナーが自分自身の良いスートを持ってなくて、レスポン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	22~24	・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ストップあり ・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ストップあり ・J.NTでレスポンス
	3N or ダブル	12~14	・バランスハンド、1ストップあり ・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 ・ストップ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ストップあり

※ ダブルについて (ISやIDなど全てで共通)

・1~2の代: テイクアウトダブル

・4の代 : ペナルティダブル

・3の代 : マキシマルダブル (インビテーション、場合によってはパスしてペナルティ化は可)

1H-P-2H-2S-? / Xはインビテーション、3Hは単なる競り合い

3) 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
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4N(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4C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4Cに続く5C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
3N	13~15	バランスハンド、全スーツにストッパー有り
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 25 pts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: 1N→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: 1N→ゲーム or スラムトライ
			14+pts	キュービッド	
DJ.ニュースート (4の代以下)	14~20 11~15 HCP	A or KJ含む3枚 4+枚	13-pts	ゲームビッド	・スラムインビテーション
			14+pts	キュービッド	・スラムトライ
T.レイズ 4♥/4♠	14~15 ~10 HCP	5+枚	-	New Suit	-

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

3) ニュースート

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

レスポ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) 2N以下でビッドする		
			M.レイズ	3+枚サポート 例外: (IS-2H)-(3H、この3HはOK)	
2の代 (IS-2H) (IS-2C)	11~15	良い4枚、5+枚 2Hの時: 5枚保証	リビッド	6+枚	
			New Suit	4+枚	
			1N/2N	最も低い代	
			Max (14~15) 2Nを超えてビッドする		
			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 INT

- ・ 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

・ IN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		
IN	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		6+枚		
			3枚mの良い方 (良い2枚よりもクズ3枚)				
			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		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	<ul style="list-style-type: none"> ・ 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-枚	ネガティブダブル (アンビッドメジャー4枚) (1S-2C)-X 4枚♥、(1S-2C)-2H 5+枚♥ (1S-2C)-X 4枚♠、(1H-2C)-2S 5+枚♠ マキシマルダブル
		(3の代をX)		ペナルティ
		(4の代をX)		その後、必要に応じてスラムトライ
		11~HCP/pts		
	2の代のS.ニュースート	11~15	3-枚	(1S-2C)-2D、良い4枚 or 5+枚
	3の代のS.ニュースート	13~15		(1S-2H)-3D、良い5枚 or 6+枚
	J.ニュースート (3の代まで) (ビッドできないときは "X" に対応)	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)
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	<ul style="list-style-type: none"> ・11~13HCP：Mスーツを優先してビッド。 5枚Sと6枚Dを持っている時は、1Sでオープン ・14~15HCP：一番長いスーツでオープン。 例外) 4 1 3 5 or 1 4 3 5で♣が弱い時、2Cオープンは不可 A or Kのある良い3枚◇であれば、3枚で1D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>

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

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

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

1) M.レスポンス

1Dオープン後のDレイズは優先度が下がります。

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

① 1DオープナーのリビッドがMax(14~15HCP)だったとき

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

2) m.レスポンス

M.スーツのビッドができない時は、Dのレイズが次善の選択である

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

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

3) NTレスポンス

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

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

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

(1) Jump Shift

- ・3+枚サポートがあれば、最優先でレイズし、トランプを確定する。

レスポンド			オープナー		
レスポンス	HCP	説明	HCP	リビッド	説明
J.シフト 2H 2S 3C	16~	<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-IH?	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; text-align: center;"> 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 ●11~13HCP：Mスーツを優先してビッド。 5枚Sと6枚Cを持っている時は、1Sでオープン ●14~15HCP：一番長いスーツでオープン。 (補足) <ul style="list-style-type: none"> ・5枚♣でバランスハンド(5332)の時は、1NTでオープン(13~15HCP) ・弱い5枚♣で(4225、2425)の時は、13~15HCP：1Nでオープン(例外) ・11~12HCP：パス ・弱い5枚♣で、良い3枚◇(Axx、Kxx)の時(4135、1435)、例外として1Dでオープン ※ QとJだけの11~12HCPのハンドは格下げして、「パス」

1) ノンフォーシング・レスポンス

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	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 3S 3H 3D	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nder																				
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） <table border="1" style="margin-left: 20px;"> <thead> <tr> <th colspan="3">オープナー</th> </tr> <tr> <th>HCP</th> <th>リビッド</th> <th>備考</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>11~15</td> <td>3C</td> <td>4+枚Mがない</td> </tr> <tr> <td>11~13</td> <td>2H/3H、2S</td> <td>シンプルビッド</td> </tr> <tr> <td>14~15</td> <td>3H/4H、3S</td> <td>ジャンプビッド</td> </tr> </tbody> </table>	オープナー			HCP	リビッド	備考	11~15	3C	4+枚Mがない	11~13	2H/3H、2S	シンプルビッド	14~15	3H/4H、3S	ジャンプビッド			
	オープナー																			
HCP	リビッド	備考																		
11~15	3C	4+枚Mがない																		
11~13	2H/3H、2S	シンプルビッド																		
14~15	3H/4H、3S	ジャンプビッド																		
	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 <table border="1" style="margin-left: 20px;"> <thead> <tr> <th colspan="3">オープナー</th> </tr> <tr> <th>HCP</th> <th>リビッド</th> <th>備考</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Min 11~13</td> <td>3C</td> <td>全てのハンド</td> </tr> <tr> <td rowspan="4">Max 14~15</td> <td>3H/3S</td> <td>アンビッド4+枚M (♥優先)</td> </tr> <tr> <td>敵.cue-bid</td> <td>1ストッパーあり</td> </tr> <tr> <td>3D</td> <td>m. 2スーター (6-5以上)</td> </tr> <tr> <td>4C</td> <td>上記以外の全て (6+枚C)</td> </tr> </tbody> </table>	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)
		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																							
		<table border="1" style="margin-left: 20px;"> <thead> <tr> <th colspan="3">オープナー・リビッド</th> </tr> <tr> <th>HCP</th> <th>ビッド</th> <th>意味</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td rowspan="4">Min 11~13</td> <td>2H/2S</td> <td>4+枚♥/4+枚♠</td> </tr> <tr> <td>2N</td> <td>6+枚♣、2サイドスートにストッパーあり</td> </tr> <tr> <td>3C</td> <td>6+枚♣、1サイドスートにストッパーあり</td> </tr> <tr> <td>3D</td> <td>マイナー2スーター (6-5以上)</td> </tr> <tr> <td rowspan="4">Max 14~15</td> <td>3H/3S</td> <td>4+枚♥/4+枚♠</td> </tr> <tr> <td>3N</td> <td>ソリッドな6+枚♣</td> </tr> <tr> <td>4C</td> <td>ブローケン6+枚♣</td> </tr> <tr> <td>4D</td> <td>マイナー2スーター (6-5以上)、Minと同じ</td> </tr> </tbody> </table>		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♣
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	・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	レスポンドのビッド				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	レスポンド		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

【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 その後のオポナーのコントラクトをダブル、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	3~10	Stayman
			3D	0~10	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	0~10	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	3~10	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。

【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 17~20pts	2+枚	・4+枚サポート ・2+枚サポート
	2N	13~20pts		・ 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
アンユーザル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)
		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	

「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	0~5	
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
サポートなし	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	

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

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

(4) 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
ダブル	16~ 14~15	・全て (下記3N以外) ・4441、5枚スートが弱いハンド (パスしたくないハンド)
3 NT	16~18	・バランスハンド、1ストッパーあり
2 NT	13~15	・バランスハンド、1ストッパーあり
S. スート	11~15 13~15	・2の代、良い5枚 or 6+枚スート ・3の代、良い5枚 or 6+枚スート

(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
3N	16~21	<ul style="list-style-type: none"> ・1ストッパー有り (3枚が基本) ・マイナー：2+枚、メジャー：2~4枚 (弱い5枚可)
マイケルズ キュービッド	12~21 15+pts	<ul style="list-style-type: none"> ・上から2スーター：5-5が基本 (一般的なマイケルズキュービッドをモディファイ) (両スーツに3+HCP (A/K/Q J以上))
4N (3S/3H後のみ)	17+pts	<ul style="list-style-type: none"> ・マイナー2スーター：5-5が基本 (アンユージャル2NT) (両スーツに3+HCP (A/K/Q J以上))
ニューースート 3の代	12~17	<ul style="list-style-type: none"> ・良い5+枚スート
4の代	18~21	<ul style="list-style-type: none"> ・良い6+枚スート
ダブル	14~21 15~21 16~21 22~	<ul style="list-style-type: none"> ・オポーネントスート：0~2枚、マイナー：2~5枚、メジャー：3~5枚 ・オポーネントスート：Axx、1~3枚、マイナー：2~5枚、メジャー：3~5枚 ・オポーネントスート：Kxx、2~3枚、マイナー：2~5枚、メジャー：3~5枚 ・無条件

(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	13~ & 16+pts	<ul style="list-style-type: none"> ・オポーネントスート：0~2枚、マイナー：2~5枚、メジャー：3~5枚 ・オポーネントスート：Axx、1~3枚、マイナー：2~5枚、メジャー：3~5枚 ・オポーネントスート：Kxx、2~3枚、マイナー：2~5枚、メジャー：3~5枚
ニューースート 4の代	14~ 16~	<ul style="list-style-type: none"> ・良い6+枚スート、アンバランスハンド ・良い6+枚スート、バランスハンド
5の代	14~	<ul style="list-style-type: none"> ・A/K含む非常に良い6枚スート、シングルトン or ボイドあり ・良い7+枚スート、シングルトン or ボイドあり
4N (4H/4S後)	14~	<ul style="list-style-type: none"> ・アンビッド2スーターハンド：5-5以上 両方共に良いスーツ
5H/5S	25~27pts	<ul style="list-style-type: none"> ・スラムインビテーション 良い7+枚スート
6の代	28+pts	<ul style="list-style-type: none"> ・スモールスラム 良い7+枚スート (セミソリッド以上が基本)

(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なく、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 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のあるなら、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 KC)、5 D (1、4 KC) 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イツをビッドします。
- 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イツをビッドします。
 - ② トランプQが有る場合：
 - a) サイドスイツに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) サイドスイツにKが有る場合： ・ 1 Kある時は、Kの有るスイツをビッドします。
 ・ 2 Kある時は、安く言えるスイツの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) サイドスイツのKを尋ねるビッド (5 KC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、それはサイドスイツのKアスキングです。
 注意する点としては、5 Nは、必ずグラントスラムを狙っているビッドになります。
- a) サイドスイツにKが無い場合： ・ スモールスラムをビッド
 - b) サイドスイツにKが有る場合： ・ 1枚、そのスイツをビッド
 2枚以上、グラントスラムをビッド
- 6) 4 Nに対するレスポンスでボイドスイ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。