

4 枚メジャー・システム・発展 2010.09@佐伯和男

絵札点 (ハイカード点)

A/K/Q/J : 4/3/2/1 HCP

枚数、分布に対する評価(ディストリビューション点)

NT オープンの場合
 5 枚スートを持っている場合 : +1 pts
 スート・オープンの場合
 エースを 4 枚持っている場合 : +1 pts
 4-3-3-3 の格好から 1 枚動く毎に : +1 pts
 シングルトンの絵札(K, Q, J) : -1 pts
 NT・スート共通
 ダブルトンの絵札(Q, J) : -1 pts

絵札が多いハンドのオープン

1 NT	2 NT	3 NT
1 5-1 7 HCP	2 0-2 2 HCP	2 5-2 7 HCP

1 の代のスート 強さの目安は 1 3-2 1 pts。
 4 枚以上のスートが基本。
 1 H, 1 S は 5 枚以上のスートのことが多くなる。
 1 C は 3 枚スートのことがある (Prepared Club)。

ディストリビューション

4-3-3-3 1 5-1 7 HCP は 1 NT。
 1 2-1 4 HCP のハンドは 1 C とオープン。
 4-4-3-2 1 5-1 7 HCP は 1 NT。2 枚スートが弱い時に
 リビッドを設定できれば、4 枚スートでオープン。
 長い(4-4) 2 スートが隣接している時は上の
 ランクのスートでオープンする (C+D は 1 D、
 D+H は 1 H、H+S は 1 S)。
 D+S は、リビッドが適当になるようにオープンする。
 2 スートが離れている他の格好では下のランクの
 スートでオープン (C+H は 1 C、C+S は 1 C)。
 リビッドを設定できるならば <早く示したい>
 メジャー・スート (H, S) でオープンする。
 5-3-3-2 C or D が 5 枚の 1 5-1 7 HCP は下記から選ぶ。
 1) リビッドを設定し、5 枚スートでオープン。
 2) 1 NT でオープンする。
 4-4-4-1 1 枚スートが 4 枚スートに挟まれている時は
 1 枚スートの下のランクのスートでオープンする
 (C+H+S は 1 C、C+D+S は 1 D)。
 1 枚スートが 4 枚スートに挟まれていない時は
 中央のランクのスートでオープンする
 (C+D+H は 1 D、D+H+S は 1 H)。
 枚数の異なる 2 スート・ハンドは枚数の多いスートで、
 5-5、6-6 の 2 スート・ハンドは上のランクの
 スートでオープンする。原則外: 5-5 の C+S、
 1 6-1 8 pts は、1 C オープン (1 S、2 S リビッド)。

1 レベルのスート・オープンに対するリスポンス

0-5 pts パス
 6-10 pts 1) パートナー・スートに 4 枚以上のサポートが
 ある時はシングル・レイズする。
 2 H、2 S のプレイに向くハンドの時は
 3 枚のサポートで可。
 2) 1 レベルで自分のスートをビッドする。
 3) 1 NT をビッドする。
 11-12 pts 1) パートナー・スートに 4 枚以上のサポートが
 ある時はダブル・レイズする。
 [例] 1 C → 3 C、1 S → 3 S
 2) 自分のスートをビッドする。2 レベルで
 ビッドする (例: 1 H → 2 D) のは 1 0 pts
 以上の強さ。1 S → 2 H は 5 枚以上。
 3) 片マイナー・スート 4 枚の 4-3-3-3 形で
 絵札が分散していれば 2 NT をビッドする。
 13-15 pts 1) 新しいスートをビッドする。
 2) 1 H, 1 S → 3 NT (1 2) 1 3-1 5 HCP、
 サポート、バランス・ハンド Conv. Raise
 3) 1 C → 3 D / 3 NT (1 2) 1 3-1 5 HCP、4-5 枚
 サポート、バランス・ハンド (他の形 / 4333 形)
 Conv. Raise
 4) 1 D → 3 NT (1 2) 1 3-1 5 HCP、4-5 枚
 サポート、バランス・ハンド Conv. Raise
 5) 1 H / 1 S → ダブル・ジャンプシフト (4 C or 4 D
 or 3 S / 4 H) 1 0-1 5 HCP、4+枚 サポート、
 示したスートが 1-0 枚 SPLINTER Bid
 6) 1 C / 1 D → ダブル・ジャンプシフト (3 H or 3 S
 or 4 D / 4 C) 1 0-1 5 HCP、5+枚 サポート、
 示したスートが 1-0 枚 SPLINTER Bid
 16-18 pts スラムの可能性を考える。
 1) 新しいスートをビッドする。
 2) 適合したハンドで SPLINTER Bid レイズ。
 3) 後のコール展開で自分のハンドを示せると予想でき
 れば <ジャンプして> 他のスートをビッドする。=
 ジャンプ・シフトする。
 [例] 1 C → 2 D、1 S → 3 D
 ジャンプ・シフトは「スラムを誘う」であり、「パー
 トナーのスラム・ビッドを待つ」ことに留意する。
 < 19pts 以上でも、後述の理由でジャンプ・シフト
 することがある。>
 19pts 以上 最終的にスラムをビッドする。
 < 自分のスートを切札に設定するためジャンプ・
 シフトした後にスラム・トライ (後述 1 4 3 0
 R K C B など) することがありうる。>

1 レベルのスート・オープンに対するリスポンス (まとめ)

シングル・レイズ (1 C → 2 C, 1 H → 2 H)
 6-1 0 pts パートナー・スートの 4+枚 サポート
 (2 H、2 S コントラクトに向く格好の
 ハンドでは 3 枚のサポートで可)
 ダブル・レイズ (1 D → 3 D, 1 S → 3 S) Invitation
 1 1-1 2 pts パートナー・スートの 4+枚 サポート
 ゲーム・レイズ (1 C → 5 C, 1 H → 4 H)
 1 0 HCP 以下 (4) 5+枚のサポート、荒れた格好
 ⇒ ~4~トリック
 3 NT と 1 C → 3 D Conventional Raise
 (1 2) 1 3-1 5 HCP、サポート、バランス・ハンド
 ダブル・ジャンプシフト と 1 C → 4 D SPLINTER Bid
 1 0-1 5 HCP、サポート、ジャンプしたスートが 1-0 枚
 1 NT 6-1 0 HCP
 1 レベルでビッド出来るメジャーを否定
 1 C オープンに対してのみ 8-1 0 HCP
 2 NT 1 0-1 2 HCP Invitation
 ワン・オーバー・ワンのニュー・スート (例: 1 H → 1 S)
 6 pts 以上 ワンラウンド・フォーシング
 ツー・オーバー・ワンのニュー・スート (例: 1 H → 2 D)
 1 0 pts 以上 ワンラウンド・フォーシング
 1 S → 2 H は 5 枚以上
 ジャンプ・シフトのニュー・スート (例: 1 H → 2 S)
 1 6-1 8 pts スラム可能性を示唆 ⇒ 自分からトライせず
 稀に 1 9+pts 切札を設定 ⇒ 後で自分からスラム・トライ

ワン・オーバー・ワンのニュー・スーツ・リスポンスに対する
 オープナーのリビッド [例: 1 D → 1 H → ?]

パートナーのスートを 4 枚のサポートでレイズする。
 シングル・レイズ 1 3-1 5 pts
 ダブル・レイズ 1 6-1 8 pts
 ゲーム・レイズ 1 9-2 1 pts
 1 9-2 1 pts の荒れたハンドは、マイナー・スートで
 ダブル・ジャンプ・リビッドする。あるいは、第三のスートで
 ダブル・ジャンプ・シフトする。いずれも、そのスートに
 エースを持つ。
 Unusual Jump Rebid = Support & Power Suit
 (例: 1 D → 1 S → 4 D)
 Unusual Jump-shift = Support & Side Ace
 (例: 1 D → 1 S → 4 H)

ワン・オーバー・ワンのニュー・スート・リスポンスに対する
 オープナーのリビッド [例：1D→1H→?] (続き)

<p>平均したハンドはNTでリビッドする。 全スートが止っている(が望ましい)(特に、2NT, 3NT)。 1NT 12-15 HCP 2NT 16-18 HCP マハ ~16~HCP, 6枚スート 3NT 19-20 HCP マハ ~18~HCP, 6枚スート 1NTリビッドは、以下のハンドがありうる。 (1) 3枚のクラブで1Cオープンした4-3-3-3形。 理由：Prepared Club オープンの後で1H, 1Sを リビッドすると4枚クラブを示唆するので、 1NTリビッドでこれを避ける。 (2) ノー・トランプ・プレイ向きの格好の5-3-3-2形。 理由：ハンドの格好に関する情報が多く、良いコン トラクトに到達し易い。1NTにストップ可能。</p>
<p>オープンした長いスートをリビッドする。 リビッド 13-15 pts、(5)6+枚 ジャンプ・リビッド 16-18 pts、6+枚</p>
<p>ニュー・スート・リビッド 13-15 or 16-18 pts [例] 1D→1H→1S, 2C</p>
<p>リバース・リビッド 17-19 or 20-21 pts [例] 1C→1S→2D, 2H オープンしたスートは長い(5枚以上)。 リバースはワンラウンド・フォーシングとなる。 ⇒ リスポンダーはパスできない。 リスポンダーがパートナー・スートにサポートを 持たず、ミニマムの強さならば、5+枚スートを リビッドするか、2NTをビッドする。 <このコール展開で、オープナーは次にパスできる。> 上記(リスポンダー・スート、2NT)以外のリスポンダー のビッドは、ミニマムでないと扱う。 <ゲーム・フォーシングと扱う。> [例] 1C→1S→2H→2S, 2NT Not Forcing 1C→1S→2H→3C, 3H Forcing</p>
<p>ジャンプ・シフト・リビッド 19-21 pts [例] 1C→1H→2S, 3D ジャンプ・シフトはゲーム・フォーシングとなる。 ジャンプ・シフトが(コールのスペースを狭め)ビッドを 困難にすると予想でき、ハンドの格好とコール展開が 適合しているならば、リバース・リビッドする。例えば、 1C→1H→3Dでなく1C→1H→2Dとリビッドする。</p>

ツー・オーバー・ワンのニュー・スート・リスポンスに対する
 オープナーのリビッド [例：1H→2D→?]

<p>パートナーのスートを4枚のサポートでレイズする。 シングル・レイズ 13-15 pts ダブル・レイズ 16-18 pts スラムを示唆するビッド展開 19-21 pts Unusual Jump Showing Support & Control (Ace) [例] 1S→2H→4D Game-forcing Rebid 後のレイズ [例] 1S→2H→3D→3NT→4H</p>
<p>Hは3枚のサポートでレイズできる。 5-3-3-2形で5枚のメジャー・スートと3枚のマイナー・ スートに絵札が集中している時は3枚でレイズできる。 [例] ♠AKxxx ♣AQx で1S→2C→3C</p>
<p>バランスハンドはNTでリビッドする。 2NT 15-17 HCP 3NT 18-20 HCP 13-14 HCPで敢えて<原則外の>1H or 1Sオープン すると、2NTリビッドに追い込まれることがある。</p>
<p>オープンした長いスートをリビッドする。 リビッド 13-15 pts、5+枚 ジャンプ・リビッド 16-18 pts、6+枚</p>
<p>ニュー・スート・リビッド [例] 1S→2C→2H 13-21 ptsなので、ワンラウンド・フォーシングです。 以下は16+pts。 リバース・リビッド [例] 1H→2C→2S 3レベル・ニュー・スート [例] 1H→2D→3C ジャンプ・シフト・リビッド [例] 1S→2C→3H 敢えてジャンプ・シフトする。⇒ 5+5枚を示す。</p>
<p>アーティフィシャル・フォース・スート・フォーシング 4th Suit Forcing 1 Round Game 4番目のスートのリスポンス=ビッドをつなぐ。2~4枚。 (好ましくは、Kxxx, Qxxx) ワンラウンド・フォーシング=ゲーム・インビテーション が有効であり、扱い易い。 ワンラウンドと設定していても、3レベルはゲーム・ フォーシングになる。[例] 1S→2D→2H→3C</p>
<p>以降、ナチュラルにビッドを続ける。 1C→1D→1H→1SはArtificial 4th Suitでなく、 4枚スート。</p>

ディフェンシブ・ビッド

<p>オーバーコール 5枚以上の良いスートを示し、パートナーにそのスートの オープニング・リードを要求する。ただし、下記の目的で 敢えて良くないスートでオーバーコールすることがある。 (1) コントラクトを奪う。絵札の多い(13+HCP)手でのみ、 この目的に特化できる。 (2) オポネントのビッドを妨害する(例：1Cに1S)。 通常1レベルのオーバーコールは10 pts以上、2レベルは 13 pts以上。上限は17-18 pts。</p>
<p>オーバーコールに対するリスポンス 1) サポートのある6-10 ptsはシングル・レイズ。 2) サポートのある11-13 ptsはダブル・レイズ。 3) ニュー・スートのリスポンスはノン・フォーシング。 4) ニュー・スートのジャンプはゲームへの強い誘い。 5) キュービッドはワンラウンド・フォーシング。 < Support Showing or Game Going > ⇒ オーバーコールがミニマムの強さの時はスートを リビッドし、そうでなければ他をビッドする。</p>
<p>テイクアウト・ダブル 13 pts以上の強さを示し、パートナーにオポネント・ スート以外のスートのビッドを要求する。 オポネント・スートが強いとダブルしない(パス、1NT)。 テイクアウト・ダブルはオーバーコールするには強すぎる ハンドの時も使います。</p>
<p>テイクアウト・ダブルに対するリスポンス オポネント・スートが長く良い(例：QJ T 9 8) パス=Penalty Pass<それなりの覚悟で><稀です> 0-9 pts 最も低いレベルで3枚以上のスートをビッド。 4枚以上のメジャー・スートが優先。 11 pts位 自分のスートをジャンプしてビッド。 13 pts以上 ゲーム・コントラクトをビッドするか、 オポネントのスートをキュービッド(Game Forcing)。 NTプレイに向き、HとSが3枚以下のハンドで 7-10/10-12/13~ HCP 1NT/2NT/3NT</p>
<p>オープンした同じスートでオーバーコールする意味? DIRECT CUEBID Michaels Major□ Minor□ Strong T/O Major□ Minor□ Natural ♣□♦□ Major□ Michaels (Majorに対しては)他のMajorと片方の Minorが各5枚、(Minorに対しては) Major両方が各5枚、10-15 HCP、絵札は長い スートに集中している(が望ましい)。 Strong T/O 何らかのゲームに向かう宣言。 Natural このスートでのオーバーコール。</p>

オーバーコールの次席のコール [例：1D (1H) ?]

- 問題ない時はコールを変更しない=予定通りのコール。
- 2NT以上のオーバーコールへのダブル
Penalty Double でなく **Optional Double** = 私は強いハンドだが、適当なビッドがない。パートナーはパス (Penalty Pass) できるが、理由あれば (手が荒れていれば) ビッドしなさい。
- 1S以外、2S以外のオーバーコールへのダブル
従来と同じ **Penalty Double**。
- 1Sと2Sオーバーコールへのダブル
Penalty Double でなく **Negative Double** = リスポンダーによる **Take-out Double** = パートナーにオポネントのスート以外のスートのビッドを要求。ハート・スートが4枚以上で、コールを続けられる格好が必要である。⇒ **限定的な Negative Double** コールを続けられるハンドの強さが必要となる。
⇒ 1/2レベルで8/11pts程度以上の強さ。
- 1Sと2Sオーバーコールの次のパス
(a) パスを予定していたハンド
(b) ビッドできなくなったミニマムな強さ
(c) **Penalty Double** したいハンド
- キュービッド [例：1D (1H) 2H]
特定の情報を示さない (尋ねない) 本来のキュービッド。
ゲームに到達したいと示す。
⇒ 適当なスート or NTをビッドできない or したくない。

Negative Double がある時のオープナーのリ・オープン

[例：1D (1S) P (P) ?]

パス オポネント・スートが3枚でミニマムの強さ。
ダブル オポネントのスートが2枚以下である多くのハンド。**ミニマムの強さでもパスは許されません。**
1NT 18-20 HCP、NTプレイに向く格好のハンド。
他のビッド 相応しい強さと格好のハンド。

Negative Double がない時のオープナーのリ・オープン

[例：1D (1H) P (P) ?]

パス ミニマムの強さのハンド。
ダブル 中位以上の強さの多くのハンド。
<Take-out Double by Opener>
1NT 18-20 HCP、NTプレイに向く格好のハンド。
他のビッド 相応しい強さと格好のハンド。

テイクアウト・ダブルの次席のコール [例：1C (Double) ?]

パス 0-5 pts、または9 HCP以下で適当なビッドがない。
シングル・レイズ 6-10 pts、サポートあり。
ダブル・レイズ **Pre-emptive Raise**
6-10 pts、サポートある荒れたハンド。
トリプル・レイズ：4C, 4D, 4H, 4S
11 pts以上、サポートある荒れたハンド。
1NT 6-9 HCP。コールの展開状況から、H or Sの4枚保持が許されます。
2NT 10-12 HCP、**サポートある**、バランス・ハンド、ゲームに誘う。 **Truscott Convention**
1レベルのニュー・スート
6-12 pts、**ワンラウンド・フォーシング**。
2レベル以上のニュー・スート **Limit Suit Response**
6-12 pts、(5) 6+枚の良いスート、**ノン・フォーシング**。
リダブル **Penalty-Tendency Redouble**
a) (9) 10+HCP、ペナルティ・ダブル志向。
b) 13+pts、ゲームを探す。

1NTオープンに対するバランス・ハンドのレスポンス

9-10 HCP 2NT
11-15 HCP 3NT
(14) 16-17 HCP 4NT = **スモール・スラムへの誘い**
18-19 HCP 6NT
(18) 20-21 HCP **4S** = **グランド・スラムへの誘い**
22- HCP 7NT

1NT → 4NT 16-17 HCP
マハ 14-15 HCP、役立つ絵札と格好
→パス = **Minimum**

→ **5C/5D/5H/5S = 0, 4/1/2/3 Aces**

→ 5NT **Sharing 2 Aces** → パス

→ 5D ~ **4card Suit**

エースを3-4枚持つと分かる時は、交互に4枚スートを紹介し、フィットしたら **6 of the Suit** へ。フィットしなかったら、**6NT** へ。

1NT → **4S** 16-17 HCP

マハ 14-15 HCP、役立つ絵札と格好

→ 4NT = **Minimum** → 4枚スートを紹介し、**6 of the Suit or 6NT** へ。直接 **6NT** ビッドも可。

→ **5C/5D/5H/5S = 0, 4/1/2/3 Aces**

→ 6NT **Sharing 3 Aces** → パス

→ 5D ~ **4card Suit**

エースを4枚持つと分かる時は、交互に4枚スートを紹介し、フィットしたら **7 of the Suit** へ。フィットしなかったら、**7NT** へ。

1NTオープンに対するアンバランス・ハンドのレスポンス

0-8 pts 5枚以上のD、H、Sを2レベルでビッド。
オープナーはパス。
9-10 pts 2C (ステイマン) をビッドした後、5枚のメジャー・スートを最も低いレベルでビッド。
2Cに対してオープナーがメジャー・スートをビッドし、フィットした時はシングル・レイズ。
<ステイマンの拡大使用>
8-14 pts スラムの可能性がない時は、6枚以上のスートでゲーム・ビッド。 **ただし、**
4♦, 4♥ Texas Transfer □
4D 4H をビッドし、プレイしなさい。
4H 4S をビッドし、プレイしなさい。
11 pts以上 5枚以上のメジャー・スートを3H or 3Sとビッドする。
オープナーは3+枚サポートでレイズする。
強いハンドでは別のスートをビッドする。= キュービッドでコントロールを示しながら応援する。
[例：1NT → 3H → 3S, 4C, 4D]
2枚サポートの時は3NTをビッドする。
リスポンダーはスラムの可能性がない時は5枚以上のマイナー・スートをビッドせずに3NTをビッドする。

1NT - 2C - 2D or 2H or 2S - 3C / 3D

<これもステイマンの拡大使用>

多くの人のスタイルは、
9-10 pts、5枚以上のC/D ⇔ ゲームへの誘い
下記の取り決めも可 ⇒ 特定の格好を扱い易くなる
11 pts以上、5枚以上のC/D、4枚のH or S
⇔ 特定の格好でゲーム・フォーシング

ステイマン・コンベンション

1NTオープンに対する2CレスポンスはCに関係なく4枚のメジャー・スートの有無を訊ねるビッドになる。

オープナーの答え方

2D 4枚のメジャー・スートがない。
2H 4枚のHがある。
2S 4枚のHはないが4枚のSがある。

リスポンダーのリビッド

9-10 pts スートがフィットすれば3レベルにレイズする。それ以外は2NTをビッドする。
11-15 pts スートがフィットすれば4レベルにレイズする。それ以外は3NTをビッドする。

2NTオープンに対する3Cレスポンスを (後述の)

パペット・ステイマン に設定すると有効です。

ガーバー=エース・アスキング 1NT→4C Gerber□

1NTオープンに対する**直接の4C**レスポンスは、エースの枚数を訊ねるビッドになる。
 良い6枚以上のスートを持ち、エースの枚数でスラム・コントラクトを決定できるハンドを持っている。

オープナーの答え方
 4D/4H/4S/4NT = 0, 4/1/2/3 Aces

リスポンダーのリビッド
 5C以外 最終コントラクト → パス
 5C King Asking Gerber
 → 5D/5H/5S/5NT/6C = 0/1/2/3/4 Kings

1NT (オーバーコール)? [例: 1NT (2H)?] を工夫する。

2Cオーバーコールには、**System on**。
 ⇒ 予定のコールを行う。ただし、ダブルは2Cステイマンの代りになる。

2D, 2H, 2Sオーバーコールには、**Lebensohl**□。
 ダブル **Optional = Penalty Tendency**。2NTレイズ以上の強さ。
 2H, 2S To Play = To Compete。
 3C, 3D, 3H, 3S Game-forcing。

2NT Force to 3C ⇐ **レベンゾール2NT**
 → 3C Forced
 → P マハ Lower Rank スート To Play = Competing。
 [例] 1NT (2H) 2NT→3C→P or 3D
 → Higher Rank スート Invitation。
 [例] 1NT (2H) 2NT→3C→3S
 → 3C, 3D, 3H, 3S Game-forcing。
 [例] 1NT (2H) 3C or 3D or 3S

直ぐにキュービッド **コントラクトを探す(ステイマンのように)。**
ストッパーなし。
 [例] 1NT (2H) 3H
 2NT→3C→キュービッド
コントラクトを探す(ステイマンのように)。
ストッパーあり。
 [例] 1NT (2H) 2NT→3C→3H

直ぐに3NT **3NTを提案。ストッパーなし。**
 [例] 1NT (2H) 3NT→P or 4C or 4D
 2NT→3C→3NT **3NTを決定。ストッパーあり。**
 [例] 1NT (2S) 2NT→3C→3NT→P

Lebensohl の利点 低いランクのスートの3で競り合える。
 欠点 低いランクのスートでのゲームへの誘いが無い。
 ⇒ **Competing or Game-going** のどちらかに寄せる。

2NTオープン (20-22 HCP) の**格好を広げたい。**
 「**4-3-3-3 形 マハ 4-4-3-2 形 マハ 5-3-3-2 形**」の格好。
5枚のハート、5枚のスペードでも2NTオープンする。

2NTオープンに対する**パペット・ステイマン**
2NT_to_Puppet Stayman □ Puppet=あやつり人形
 2NTオープンに対する3Cレスポンスは**5枚 対比 4枚のメジャー・スーツ**の有無を訊ねるビッドになる。
 2NTオープナーが**5枚のメジャー・スーツ**を持つ可能性があるため、**多くの手で3C Puppet**を用いる。
 4枚+4枚フィットの4H or 4Sを(殆どの場合)(絵札の多い) 2NTオープナー側でプレイできる。

2NT → 3C Puppet → ?
 3D 4枚のH and/or Sがある。
 3H 5枚のHがある。
 3S 5枚のSがある。
 3NT 4枚のメジャー・スーツがない。

2NT → 3C Puppet → 3D → ?
 3H **私に4枚のS**がある。→ 3S/3NT **フィット/アナイ**
 3S **私に4枚のH**がある。→ 4H/3NT **フィット/アナイ**
 3NT To Play。
 4C/4D 5枚C/Dを示す。

2NTオープンに対する3Dフリント **3♦ FLINT**
 2NTオープンに対する3Dレスポンスを**3Hビッドせよ**と設定する(フリント氏発明の)コンベンション。
 最弱(0-3 Pts)、5・6枚HマハS = 3Hマハ3Sのプレイの向かうハンドであることが第一に想定される。スラムの可能性ある4・5枚**C**と4・5枚**D**のハンドかもしれない。

2NT → 3D FLINT → ?
 3H **多くのハンド** = 4H or 4Sをやりたくない。
 3S 4枚**H**、**Maximum** = 4Hならやりたい。
 3NT 4枚**H**、4枚**S**、**Maximum** = 4Hか4Sをやりたい。

2NT → 3D FLINT → 3H → ?
 P 3Hでやってくれ。
 3S 3Sでやりたい。→ P or 4S (4枚**S**、**Maximum**)
 3NT スラムの可能性ある**C**と**D**のハンド → P, 4C, 4D

2NT → 3D FLINT → 3S → ?
 P 3Sでやってくれ = 3Sでやりたかった。
 4H 4Hでやってみよう = 3Hでやりたかった。→ P
 3NT スラムの可能性ある**C**と**D**のハンド → P

2NT → 3D FLINT → 3NT → ?
 4H/4S 4H/4Sでやるしかない。
 P スラムの可能性ある**C**と**D**のハンド

< 2NTオープンに対する3H以上のレスポンスは、1NTオープンに対するレスポンスと同じ意味になる。 >

3NTオープンは、他のビッドで示すことが難しい特殊なハンドと設定したい。 ⇒ **ギャンプリング3NT**

3NT Solid minor □
 3NTオープンを「C or Dのソリッド7枚 = AKQxxx、サイドにA, Kを持たない」と設定。
 4C = 低くプレイ マハ **Try for 6D**
 → P = To Play 4C と分った; Cスートが長いので
 → 4D = Dスートが長い
 → P = To Play 4D
 → 4H or 4S = Control Showing (Try for 6D)
 4D = 低くプレイ マハ **Try for 6C**
 → P = To Play 4D と分った (Dスートが長いので) (Cスートが長いので、**Try for 6C** と分った時)
 → 4H/4S = Control = H/Sが短い(1枚)
 → 5C = No Control in H nor S = HとSが2-3枚
 4H, 4S = To Play
 4NT = Length Asking
 → 5C/5D/5H = 6/7/8 枚

インターミディエイト・ツー・オープン (エイコール・ツー)
 2D, 2H, 2Sのオープンは、形の強さで(スートの長さで)強い(ゲーム前後以上の)手を示します。絵札は13 HCP位から。上から4敗するハンドは、除きます。
 2D 9トリック以上。
 2H, 2S 8.5トリック以上。
 [例] ♠AKxxx ♥x ♦Ax ♣AKxxxで2Sオープン
 レスポンス (リビッド)
 2NT = 0コントロール or 0-1トリック (New Suit Rebid = Forcing)
 (New Suit Jump-Rebid = 5+ Cards)
 (キング/エース=1/2コントロール)
 ゲーム・レイズ = サポート、1-2トリック、エースなし
 新しいスート、レイズ、3NT = 1+コントロール and 2+トリック
 ジャンプシフト = サポート、2+トリック、ジャンプしたスートが1-0枚。 **SPLINTER Bid**

Artificial Strong 2 C Opening

2 3 HCP 以上のバランス・ハンド、または 2 2 HCP 以上のアンバランス・ハンド（欄外注記を参照）は 2 C とオープン。

バランス・ハンドは NT を最も低いレベルでリビッド。
ただし、2 5-2 7 HCP の手で 2 D リスponsには 3 NT。
アンバランス・ハンドは次に自分のスートをビッド。

[2 2 HCP 以上のアンバランス・ハンド] は <取り敢えずの目安>として示した。正しくは、[**絵札が多く、**
(1) 5 枚以上のメジャー・スートと確実な 9+トリック。
(2) 5 枚以上のマイナー・スートと確実な 1 0+トリック。]

2 C オープンに対するリスponスのスタイルを決めます。

2 C オープンに対する **ナチュラル**・リスponス

2 D ネガティブ = 0 コントロール or 0-1 トリック
2 H, 2 S, 2 NT, 3 C, 3 D
= ナチュラル、1+コントロール and 2+トリック

2 C オープンに対する **コントロール・ステップ**・リスponス

2 D 0 or 1 コントロール
2 H / 2 S 2 / 3 コントロール
2 NT 4+コントロール
(キング/エース = 1 / 2 コントロール)
3 C ~ 3 S AKQxx 以上 = 稀な **ナチュラル**・リスponス

オポネントのオーバーコールが入った時に

1+コントロール and 2+トリックあれば、
ナチュラルにビッドする。
または、ダブル (Optional Double) する。

1 4 3 0 R K C B (Roman Key Card Blackwood)

4 NT とビッドしパートナーにキー・カードの枚数を訊ねる。

答え方: 5 C キー・カード 1 枚か 4 枚 1 4 ト林[♠] 耳

5 D キー・カード 3 枚か 0 枚 3 0 ト林[♠] 耳

5 H キー・カード 2 枚

5 S キー・カード 2 枚と切札 Q (マハ二人で切札 1 0 枚)

5 NT キー・カード 5 枚 (4 NT ビッダーがキー・カード
0 枚の<稀な>時に限り、この意味になる)

5 NT キー・カード 2 枚、有効なボイド・スートあり
(パートナーが分かるなら、キー・カードが
0 枚、4 枚で 5 NT と答えて良い)

→ 6 C = ボイド・スートを尋ねる

切札スート以外の 6 キー・カード 1 枚か 3 枚、有効な
ボイド(ゼロ枚)・スートを示す

切札スートの 6 キー・カード 1 枚か 3 枚、上のランクに
有効なボイド(ゼロ枚)・スートあり

キー・カードとは、4 枚のエースと切札 K の 5 枚。
フィットを示さず 4 NT ジャンプ⇒直前のスートが切札。
ただし、ジャンプ・シフトしたスートが優先する。

キー・カードが 5 枚揃い、グランド・スラムの可能性が
ある時は 5 NT とビッドしパートナーにキングの
位置を訊ねる。

答え方: 切札スートの 6 キングなし
切札以外の 6 キングあるスート
(特に理由がなければ、近いスートから示す)

5 C or 5 D リスponスの次に (切札を除いて) 一つ上の
ランクのスート・ビッドは切札 Q の有無を尋ねる。

答え方 [切札が S の時] マハ

[切札の 5 H ビッドができる時]

5 切札スート (5 H, 5 S) 切札 Q なし

6 切札スート (6 H, 6 S) 切札 Q のみ

他のスート 切札 Q とそのスートの K

5 NT 切札 Q と 2-3 枚の K

5、6、他、5 NT ト林[♠] 耳

答え方 [切札が C or D の時] マハ

[切札の 5 H ビッドができない時]

6 切札スート (5 H, 5 S) 切札 Q なし

5 NT 切札 Q のみ

他のスート 切札 Q とそのスートの K

(特に理由がなければ、近いスートから示す)

6、5 NT、他 ト林[♠] 耳

CUEBID キュービッドを用いましょう。

CUEBID キュービッドとは

- (1) 切札としては提案していないスートのビッド
- (2) 最終コントラクトとして提案していない NT のビッド

本来のキュービッド 特定スートの情報を示さない、尋ねない
ゲームに向う合図

(1 H) 2 H DIRECT CUEBID Strong T/O
(1 NT) 2 NT DIRECT CUEBID Strong T/O
1 D (1 S) 2 S Responding CUEBID Game-Forcing
(1 H) X (P) 2 H Responding CUEBID Game-Forcing

トリートメントであるキュービッド

そのスートのコントロールやストップを示す/尋ねるキュービッド

1 S → 3 S → 4 C Control (Ace or King) を示す
(1 S) 3 S Spades に Stopper あれば、3 NT ビッドせよ

コンベンションであるキュービッド

マイケルスやパートナー・スートのサポートを示すキュービッド

(1 H) 2 H DIRECT CUEBID Michaels
(1 D) 1 H (P) 2 D Support Showing or Game Going

1 4 3 0 R K C B → オーバーコール → ?

~ 5 H → Step by P, X, Suit
5 S ~ → DEPO < X / P = Even / Odd Key Cards >

5 NT Grand Slam Force

ジャンプして 5 NT →

切札 C	切札 D	切札 H	切札 S
7 C 2 Tops	7 D 2 Tops	7 H 2 Tops	7 S 2 Tops
			6 S A or K, Length
		6 H A or K	6 H A or K
	6 D 1 Top	6 D Q	6 D Q
6 C 1, 0 Top	6 C 0 Top	6 C 0 Top	6 C 0 Top

Tops = Top Honors = Ace, King, Queen