

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      | <del>3 NT</del>      |
| 15-17 HCP | 20-22 HCP | <del>25-27 HCP</del> |

1の代のスート 強さの目安は13-21 pts.

4枚以上のスートが基本。

1H, 1Sは5枚以上のスートのことが多くなる。

1C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 15-17 HCP は1 NT。

12-14 HCPのハンドは1Cとオープン。

4-4-3-2 15-17 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1D, D+Hは1H, H+Sは1S)。

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1C, C+Sは1C)。

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15-17 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1C, C+D+Sは1D)。

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1D, D+H+Sは1H)。

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、16-18 pts は、1Cオープン(1S、2S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。

2H、2S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] 1C→3C、1S→3S

2) 自分のスートをビッドする。2レベルでビッドする(例: 1H→2D)のは10 pts以上の強さ。1S→2H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) 1H, 1S→3 NT (12) 13-15 HCP、サポート、バランス・ハンド Conv. Raise

3) 1C→3 D/3 NT (12) 13-15 HCP、4-5枚サポート、バランス・ハンド(他の形/4333形) Conv. Raise

4) 1D→3 NT (12) 13-15 HCP、4-5枚サポート、バランス・ハンド Conv. Raise

5) 1H/1S→ダブル・ジャンプシフト(4C or 4D or 3S/4H) 10-15 HCP、4+枚サポート、示したスートが1-0枚 SPLINTER Bid

6) 1C/1D→ダブル・ジャンプシフト(3H or 3S or 4D/4C) 10-15 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] 1C→2D、1S→3D

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1430 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 (1C→2C, 1H→2H)

6-10 pts パートナー・スートの4+枚サポート (2H、2S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 (1D→3D, 1S→3S) Invitation

11-12 pts パートナー・スートの4+枚サポート

ゲーム・レイズ (1C→5C, 1H→4H)

10 HCP以下 (4) 5+枚のサポート、荒れた格好 ⇒ ~4~トリック

3 NT と 1C → 3D Conventional Raise (12) 13-15 HCP、サポート、バランス・ハンド

ダブル・ジャンプシフト と 1C → 4D SPLINTER Bid 10-15 HCP、サポート、ジャンプしたスートが1-0枚

1 NT 6-10 HCP 1レベルでビッド出来るメジャーを否定 1Cオープンに対してのみ8-10 HCP

2 NT 10-12 HCP Invitation

ワン・オーバー・ワンのニュー・スート(例: 1H→1S) 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: 1H→2D) 10 pts以上 ワンラウンド・フォーシング

1S→2Hは5枚以上 ジャンプ・シフトのニュー・スート(例: 1H→2S) 16-18 pts スラム可能性を示唆⇒自分からトライせず 稀に19+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: 1D→1H→?]

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

ゲーム・レイズ 19-21 pts

19-21 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: 1D→1S→4D)

Unusual Jump-shift = Support & Side Ace (例: 1D→1S→4H)

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><b>平均したハンドはNTでリビッドする。</b><br/>         全スートが止っている(が望ましい)(特に、2NT, 3NT)。<br/>         1NT 12-15 HCP<br/>         2NT 16-18 HCP マハ ~16~HCP, 6枚スート<br/>         3NT 19-20 HCP マハ ~18~HCP, 6枚スート<br/>         1NTリビッドは、以下のハンドがありうる。<br/>         (1) 3枚のクラブで1Cオープンした<b>4-3-3-3</b>形。<br/>         理由：<b>Prepared Club</b> オープンの後で1H, 1Sを<br/>         リビッドすると4枚クラブを示唆するので、<br/>         1NTリビッドでこれを避ける。<br/>         (2) ノー・トランプ・プレイ向きの格好の<b>5-3-3-2</b>形。<br/>         理由：ハンドの格好に関する情報が多く、良いコン<br/>         ラクトに到達し易い。1NTにストップ可能。</p>          |
| <p><b>オープンした長いスートをリビッドする。</b><br/>         リビッド 13-15 pts、(5)6+枚<br/>         ジャンプ・リビッド 16-18 pts、6+枚</p>   |
| <p><b>ニュー・スート・リビッド</b> 13-15 or 16-18 pts<br/>         [例] 1D→1H→1S, 2C</p>   |
| <p><b>リバース・リビッド</b> 17-19 or 20-21 pts<br/>         [例] 1C→1S→2D, 2H<br/>         オープンしたスートは長い(5枚以上)。<br/>         リバースはワンラウンド・フォーシングとなる。<br/>         ⇒ リスポンダーはパスできない。<br/>         リスポンダーがパートナー・スートにサポートを<br/>         持たず、ミニマムの強さならば、5+枚スートを<br/>         リビッドするか、2NTをビッドする。<br/>         &lt;このコール展開で、オープナーは次にパスできる。&gt;<br/>         上記(リスポンダー・スート、2NT)以外のリスポンダー<br/>         のビッドは、ミニマムでないと扱う。<br/>         &lt;ゲーム・フォーシングと扱う。&gt;<br/>         [例] 1C→1S→2H→2S, 2NT <b>Not Forcing</b><br/>         1C→1S→2H→3C, 3H <b>Forcing</b></p> |
| <p><b>ジャンプ・シフト・リビッド</b> 19-21 pts<br/>         [例] 1C→1H→2S, 3D<br/>         ジャンプ・シフトはゲーム・フォーシングとなる。<br/>         ジャンプ・シフトが(コールのスペースを狭め)ビッドを<br/>         困難にすると予想でき、ハンドの格好とコール展開が<br/>         適合しているならば、リバース・リビッドする。例えば、<br/>         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><b>パートナーのスートを4枚のサポートでレイズする。</b><br/>         シングル・レイズ 13-15 pts<br/>         ダブル・レイズ 16-18 pts<br/>         スラムを示唆するビッド展開 19-21 pts<br/> <b>Unusual Jump Showing Support &amp; Control (Ace)</b><br/>         [例] 1S→2H→4D<br/> <b>Game-forcing Rebid</b> 後のレイズ<br/>         [例] 1S→2H→3D→3NT→4H<br/>         Hは3枚のサポートでレイズできる。<br/> <b>5-3-3-2</b>形で5枚のメジャー・スートと3枚のマイナー・<br/>         スートに絵札が集中している時は3枚でレイズできる。<br/>         [例] ♠AKxxx ♣AQx で1S→2C→3C</p> |
| <p><b>バランスハンドはNTでリビッドする。</b><br/>         2NT 15-17 HCP<br/>         3NT 18-20 HCP<br/>         13-14 HCPで敢えて&lt;原則外の&gt;1H or 1Sオープン<br/>         すると、2NTリビッドに追い込まれることがある。</p>  |
| <p><b>オープンした長いスートをリビッドする。</b><br/>         リビッド 13-15 pts、5+枚<br/>         ジャンプ・リビッド 16-18 pts、6+枚</p>   |
| <p><b>ニュー・スート・リビッド</b> [例] 1S→2C→2H<br/>         13-21 ptsなので、ワンラウンド・フォーシングです。<br/> <b>以下は16+pts</b>。<br/> <b>リバース・リビッド</b> [例] 1H→2C→2S<br/> <b>3レベル・ニュー・スート</b> [例] 1H→2D→3C<br/> <b>ジャンプ・シフト・リビッド</b> [例] 1S→2C→3H<br/>         敢えてジャンプ・シフトする。⇒ 5+5枚を示す。</p>  |
| <p><b>アーティフィシャル・フォース・スート・フォーシング</b><br/> <b>4th Suit Forcing 1 Round Game</b><br/>         4番目のスートのリスポンス=ビッドをつなぐ。2~4枚。<br/>         (好ましくは、Kxxx, Qxxx)<br/>         ワンラウンド・フォーシング=ゲーム・インビテーション<br/>         が有効であり、扱い易い。<br/>         ワンラウンドと設定していても、3レベルはゲーム・<br/>         フォーシングになる。[例] 1S→2D→2H→3C<br/>         以降、ナチュラルにビッドを続ける。</p>   |
| <p>1C→1D→1H→1Sは<b>Artificial 4th Suit</b>でなく、<br/>         4枚スート。</p>  |

ディフェンシブ・ビッド

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

5 D キー・カード 3 枚か 0 枚 **3 0** ト林<sup>♠</sup> 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<sup>♠</sup> 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<sup>♠</sup> 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

マイケルズやパートナー・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