

4枚メジャー・システム・基礎 2010.02@佐伯和男

ハンドの評価方法

絵札点 (ハイカード・ポイント)

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・ポイント)

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
15-17 HCP	20-22 HCP	25-27 HCP

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い。
 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1 Cとオープン。
 4-4-3-2 15-17 HCP は1 NT。
 CとSが4-4の時は1 Cとオープンする。
 隣り合ったランクの2スート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)。
 CとHが4-4の時は1 Cとオープンする (ハンドの格好とコールの展開を考慮して1 Hオープンすることがある)。
 DとSが4-4の時はハンドの格好とコールの展開を考慮して1 Dオープンと1 Sオープンから選ぶ。
 5-3-3-2 CまたはDが5枚の15-17 HCP は1 NT。
 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真ん中のランクにある4枚スートでオープンする (C+D+Hは1 D, D+H+Sは1 H)。
 その他 5-5, 6-6の2スート・ハンドは上のランクのスート、枚数の異なる2スート・ハンドは枚数の多いスートでオープンする。

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・スートの4枚以上のサポートがある時はシングル・レイズ。1H, 1Sオープンに対し2H, 2Sのプレイに向くハンドの時は3枚のサポートでシングル・レイズする。
 2) 1レベルで自分のスートをビッド。
 3) 1 NTをビッド。
 11-12 pts 1) パートナーのメジャー・スートのサポート(4枚以上)がある時はダブル・レイズ。
 2) 自分のスートをビッド。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) パートナーのマイナー・スートのサポート(4枚以上)がある時はダブル・レイズ。
 4) バランス・ハンドでありスート・コントラクトに向かなければ2 NTをビッド。
 13-15 pts 1) 新しいスートをビッド。
 2) パートナーのマイナー・スートのサポートがあり、HとSが各3枚以下の時は他のマイナー・スートをビッド (1C→1D, 1D→2C)。
 3) バランス・ハンドでありスート・コントラクトに向かなければ3 NTをビッド。
 16-18 pts ゲームが確実なのでスラムの可能性を考える。
 1) 新しいスートをビッド。
 2) 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 = ジャンプ・シフト。
 19pts以上 最終的にスラムをビッド。

1レベルのスート・オープンに対するレスポンス (まとめ)

シングル・レイズ
 6-10 pts パートナー・スートの4枚以上のサポート (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
 11-12 pts パートナー・スートのサポート (ゲーム・インビテーション)
 ゲーム・レイズ
 10 HCP以下 5枚以上のサポートとボイドまたはシングルトンのあるハンド。

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 (ゲーム・インビテーション)
 3 NT
 13-15 HCP
 ワン・オーバー・ワンのニュー・スート
 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
 10 pts以上 ワンラウンド・フォーシング。

オープナーのリビッド

13-15 pts 1) シングル・レイズに対しパス。
 2) バランス・ハンドの時は1 NTリスポンスに対してパス。
 3) パートナー・スートに4枚サポートが有る時はシングル・レイズ。
 4) 1S→2Hに対してHに3枚サポートが有る時はシングル・レイズ。
 5) 最初のスート(5枚以上)をジャンプせずにもう一度ビッド(シンプル・リビッド)。
 6) 1の代で他の4枚スートをビッド。例外: Prepared Clubの時は(1H, 1Sをビッドせず)1 NTをビッドする。
 7) 他の4枚スートが最初にビッドしたスートよりランクが低い時は2レベルでビッド。
 8) バランス・ハンドは1 NTをビッド。
 16-18pts 1) シングル・レイズに対してゲームに誘う。 <2 NT, 3レベルにレイズ, 他のスート>
 2) パートナー・スートに4枚サポートがある時はジャンプ・レイズ。
 3) 他の4枚スートをビッド。
 4) 良い6枚以上のスートをジャンプ・リビッド。
 19-21pts 1) シングル・レイズに対しゲーム・ビッド。
 2) パートナーのメジャー・スートに4枚サポートがある時はゲーム・ビッド。
 3) 新しいスートをジャンプしてビッド。
 4) バランス・ハンドはジャンプしてNTをビッド(18-20 HCP)。

ワン・オーバー・ワンのニュースーツ・レスポンスに対する
オープナーのリビッド (まとめ)

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	
1 NT	12-15 HCP	バランス・ハンド
2 NT	18-20 HCP	バランス・ハンド
3 NT	ソリッド・スーツ (例: AKQJ×××) と アンビッド・スーツにストッパー。 パートナー・スーツは0-2枚。	
リビッド	13-15 pts	5枚以上のスーツ
ジャンプ・リビッド	16-18 pts	(ノンフォーシング)
ニュー・スーツ	13-18 pts	
	[例] 1C→1H→1S 1D→1H→2C	
リバース	ワンラウンド・フォーシング [例] 1C→1H→2D	
ジャンプ・シフト	ゲーム・フォーシング [例] 1C→1H→2S	

ディフェンシブ・ビッド

オーバーコール	5枚以上の良いスーツを示し、パートナーにそのスーツの オープニング・リードを要求する。下記の何れかの目的を 達成できる見込みあるハンドの強さとコールの状況では、 良くないスーツでオーバーコールすることがある。 (1) 絵札が多い=コントラクトを奪う。 (2) オポネントのビッドを妨害する (例: 1Cに 1Sオーバーコール)。 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。
---------	---

オーバーコールに対するレスポンス	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・スーツのレスポンスはノン・フォーシング。 4) キュービッドはワンラウンド・フォーシング。 パートナーは、オーバーコールがミニマム/マキシマムの 強さの時はスーツをリビッドする/他をビッドする。
------------------	---

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・ スーツ以外のスーツのビッドを要求する。 オポネント・スーツが強い時はダブルしない (パスするか 1NTオーバーコールする)。 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。
------------	--

テイクアウト・ダブルに対するレスポンス	オポネント・スーツが長く良い (例: QJT98) 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枚以上のスーツ をビッド。 4枚以上のメジャー・スーツが優先。 11 pts位 自分のスーツ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、 オポネントのスーツをキュービッド (ゲーム・フォーシング) 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 オポネントのオープンした同じスーツをビッドする意味 を決めます。 DIRECT CUEBID Michaels Major <input type="checkbox"/> Minor <input type="checkbox"/> Strong T/O Major <input type="checkbox"/> Minor <input type="checkbox"/> Natural ♣ <input type="checkbox"/> ♦ <input type="checkbox"/> Major <input type="checkbox"/> 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、絵札は長いスーツに集中して いる (が望ましい)。 Strong T/O 何らかのゲームに向かう宣言。 Natural このスーツでのオーバーコール。
---------------------	---

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えない (予定のコール)。
- 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
強いハンドなので、パートナーは **Penalty Pass** も可。
- 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
オポネントのスーツ以外のスーツのビッドを要求。
ハンドの強さは1/2レベルで8/11 pts以上。
ハート・スーツが4枚以上。コールをフォローできる
格好が必要。<限定的に用いる **Negative Double**>
- 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 ⇐ 注意

6) キュービッド [例: 1D (1H) 2H]	ゲームに到達したい強さ、良いビッドがない (良い スーツを持たない、NTビッドするハンドでない)。 「行き先を求める正体不明のキュービッド」と説明。
---------------------------	--

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	オポネントのスーツが3枚以上でミニマムの強 さ。
ダブル	オポネントのスーツが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、パートナー・スーツのサポート。 ダブル・レイズ Pre-empt 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。4枚のメジャー・スーツも可。 (競り合う状況なので)
2NT	Truscott Convention 10-12 HCP。サポートあるバランスしたハンド。 ゲームに誘う。
1レベルのニュー・スーツ	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・スーツ	Limit Suit Response 6-12 pts。(5) 6枚以上の良いスーツ。 ノン・フォーシング。
リダブル	Penalty-Tendency Redouble a) (9) 10-HCP。ペナルティ志向のハンド。 b) 13-pts。ゲームを探すハンド。

1 NTオープンに対するバランス・ハンドのレスポンス

0-8 HCP	パス
9-10 HCP	2 NT
11-15 HCP	3 NT
16-17 HCP	4 NT = スモール・スラム・インビテーション (オープナーがマキシマムの時は4枚以上の スートを下のランクからビッドする)
18-19 HCP	6 NT
20-21 HCP	5 NT = グランド・スラム・インビテーション (オープナーがミニマムの時は6 NTをビッド) (オープナーがマキシマムの時は4枚以上の スートを下のランクからビッドする)
22- HCP	7 NT

1 NT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	2 C (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。 2 C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。
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。
11 pts 以上	5枚以上のメジャー・スートを3レベルで ビッド (3 H、3 S)。それに対しオープ ナーは3枚以上のサポートでレイズ (強い ハンドでは別のスート=キュービッド)。 2枚の時は3 NTをビッド。 レスポnder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 3 NTをビッド。

ステイマン・コンベンション

1 NTオープンに対する2 CレスポンスはCに関係なく 4枚のメジャー・スートの有無を尋ねるビッド。	
オープナーの答え方	
2 D	4枚のメジャー・スートがない。
2 H	4枚のHがある。
2 S	4枚のHはないが4枚のSがある。
レスポnder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。 それ以外は2 NTをビッド。
11-15 pts	スートがフィットすれば4レベルにレイズ。 それ以外は3 NTをビッド。
2 NTオープンに対する3 Cレスポンスも同様にステイ マン。	

ウイーク・ツー・オープン

2 D、2 H、2 Sのオープン 7-10 HCP、6枚スート。 絵札が6枚スートに集中が望ましい。
レスポンスとリビッド
3の台へレイズ オポナーのビッドを妨害する。 (Bar Bid)
オープナーはパス。
2 NT Feature Asking インビテーション以上の強さ。
オープナーはミニマムならスートを3レベルでリビッド。 マキシマムなら別のスート (Kxなどの特長)。 AKQxxxなら3 NT (ソリッド・スーツが特長)

プリエンプティブ・オープン

3 C ~ 3 S、4 C ~ 4 S、5 C、5 Dのオープンは 二つの目的を持つ。
1. コントラクトを獲得する。
2. オポナーのビッドを妨害する。
望ましいハンドの格好
1. 絵札の多い7枚以上のスーツ。
2. 他のスーツに絵札が無い~少ない。
3. Rule of 2, 3 & 4 = バルネラビリティが不利/ 対等/有利な時に2/3/4トリック不足して いる (期待している)。
スーツのランク (C, D, H, S) と座席 (1st, 2nd, 3rd, 4th Position) によってオープンのレベルを調整する。

特に強いハンドのオープン

23 HCP 以上のバランス・ハンド、または 22 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。 アンバランス・ハンドは次に自分のスートをビッド。

[22 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・スートを持ち、確実な9トリック
以上。(2) 5枚以上のマイナー・スートを持ち、確実な
10トリック以上。]

2 Cオープンに対するレスポン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・レスポンス

0-6 pts は2 Dをビッド。 それ以外のビッドは7 pts 以上 (またはキング2枚)

2 Cオープンに対するコントロール・レスポンス

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)
オポナーのオーバーコールが入った時に 1 コントロール以上と2トリック以上あれば、 ナチュラルにビッドする。または、 ダブル (Optional Double) する。

ブラックウッド (エース・アスキング・コンベンション)

4 NTとビッドしパートナーにエースの枚数を尋ねる。	
答え方:	5 C エース0枚か4枚
	5 D エース1枚
	5 H エース2枚
	5 S エース3枚
エースが4枚揃い、グランド・スラムの可能性のある時は 5 NTとビッドしパートナーにキングの枚数を尋ねる。	
答え方:	6 C キング0枚
	6 D キング1枚
	6 H キング2枚
	6 S キング3枚
	6 NT キング4枚
	7? 13トリックあると判断したビッド