

ハンドの評価方法

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

1NT 2NT ~~3NT~~
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.

1H, 1S 5+枚

1C, 1D 3+枚

ディストリビューション

4-3-3-3 15-17 HCPは1NT。
12-14, 18-20 HCPで、Dが4枚の時は1Dとオープンする。
CとDが3-3の時は(原則)1Cとオープンする。
<原則外> C/Dの絵札が貧しい/豊かな(例: Jxx/AQx)時は1Dとオープンする。

< **Prepared Club** に **Better Minor Opening** が混じる >

4-4-3-2 15-17 HCPは1NT。
CとDが4-4の時は1Dとオープンする。
HとSが4-4の時は3枚のC or Dでオープン。

< **Better Minor Opening** >

他の格好では4枚のC or D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) 1NTでオープンする。

4-4-4-1 CとDが4-4の時は1Dとオープンする。

他の格好では4枚のC or Dでオープンする。

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, 6-18 ptsは、1Cオープン(1S, 2Sリビッド)。

1H, 1Sオープンに対するリスポンス

シングル・レイズ (例: 1H→2H)

6-10 pts 3+枚サポート

ダブル・レイズ (1S→3S)

11-12 pts **4+枚**サポート

ゲーム・レイズ (1H→4H)

10 HCP以下 4+枚サポート、荒れた格好(多いトリック)

ダブル・ジャンプ・シフト (1S→4C) **SPLINTER Bid**

10-15 HCP **4+枚**サポート、ジャンプ・スートが1-0枚

3NT **Conventional Raise**

16+HCP **4-5枚**サポート、バランス・ハンド

2NT **Power Conventional Raise**

13-15 HCP **4-5枚**サポート、バランス・ハンド

オーバーコールされた次席では **Conventional Raises** を放棄する。

2NT/3NT 10-12/13-15 HCP、NTプレイ向き

1NT 6-15 HCP **ワン・ラウンド・フォーシング**

下記の何れかのハンド。

- (1) 6-9 HCP、他に適当なビッドがない
- (2) 10-12 HCP、3枚のサポート、次に3H, 3Sでゲームに誘う予定
- (3) 13-15 HCP、3枚のサポート、次に4H, 4Sとゲーム・ビッドする予定
- (4) 10-12 HCP、2枚のサポート、次に2NTでゲームに誘う予定
- (5) 13-15 HCP、2枚のサポート、次に3NTとゲーム・ビッドする予定

1の台のニュー・スート 6+pts、1回フォーシング

[例] 1H→1S

2の台のニュー・スート 10+pts、1回フォーシング、

[例] 1H→2D, 1S→2H(5+枚)

ジャンプ・シフト [例] 1H→2S, 1S→3C

通常は16-18 pts ⇒ スラム可能性を示唆

⇒ 自分からスラム・トライしない

稀に19+pts ⇒ 自らの良いスートを切札に設定

⇒ 後で自分からスラム・トライ

1H/1S → 2NT → ?

3H/3S ミニマムでない ⇒ スラム・トライしたい

4H/4S ミニマムである ⇒ ゲームに止りたい

3の台の別のスート そのスートが短い(0-1枚)

4の台の別のスート 第二スート(4+枚)

1H/1S → 3NT → ?

4H/4S ゲームに止まる

4の台の別のスート そのスートのコントロール (**CUEBID**)

1H/1S → 1NT → ?

2D 13-15 pts, **3+枚**

マハ 16-18 pts, 4+枚

2C 13-15 pts, **3+枚**

マハ 16-18 pts, 4+枚

マハ 13-15 pts, **2枚** ← 下記の例外的ハンド

1H→1NT→2Cに限り、C/D/H/S=2/2/5/4枚がありうる。

1S→1NT→2H 13-15 or 16-18 pts, 4+枚

1H→1NT→2S 17-19 or 20-21 pts, 4+枚

3C, 3D, (1S→1NT→)3H 19+pts, 4+枚

2NT 15-17 HCP, **5-3-3-2**形

3NT 18-20 HCP, **5-3-3-2**形

2H/2S 13-15 pts, 6+枚

3H/3S 16-18 pts, 6+枚

1H, 1S → 1NT → 2C, 2D → ?

手の強さと形に応じてビッドする。例示すると。

1H→1NT → 2C → P 6-7 HCP, 4+枚C

1S→1NT → 2C → P 6-7 HCP, 3+枚C

1S→1NT → 2D → 2S 6-9 HCP, 2枚S

1S→1NT→2D→3S/4S

10-12/13-15 HCP, 3枚S

1H→1NT→2C→2NT/3NT

10-12/13-15 HCP, 2枚H

1H → 1S → ?

パートナーのスートを4枚のサポートでレイズする。

2S/3S/4S 13-15/16-18/19-21 pts

19-21 ptsの荒れたハンドは、エースを持つ

マイナー・スートでダブル・ジャンプ・シフトする。

Unusual Jump-shift = Support & Side Ace

(例: 1H→1S→4D)

1C, 1D → 1D, 1H, 1S → ? (続き)

ニュー・スート・リビッド 13-15 or 16-18 pts
[例] 1S → 2C → 2H

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)と期待される。
止むを得ず、理由あり、4枚かもしれない。

[例] ♥AKQx ♦AKQx で 1D → 1S → 2H
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

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。

1D → 2C → ?

パートナーのスートを4+枚のサポートでレイズする。
3C 13-15 pts
4C 16-18 pts 又は 19-21 pts

バランスハンドはNTでリビッドする。
2NT 12-15 HCP ← **ミニマム**
3NT 15-19 HCP

オープンした長いスートでリビッドする。
2D 12-15 pts, 5+枚
3D 16-18 pts, 6+枚

リバース・リビッド 16+pts, 5+枚D 又は 4枚と4枚
[例] 1D → 2C → 2H, 2S

ジャンプ・シフト・リビッド 19+pts, 5+枚と4+枚
[例] 1D → 2C → 3H, 3S

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、Kxx, Qxx)

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

以降、ナチュラルにビッドを続ける。
1C → 1D → 1H → 1SはArtificialでなく、4枚スート。

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10pts以上、2レベルは

13pts以上。上限は17-18pts。

オーバーコールに対するリスポンス

1) サポートのある6-10ptsはシングル・レイズ。
2) サポートのある11-13pts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。

テイクアウト・ダブル

13pts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。

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: QJT98)
パス=Penalty Pass<それなりの覚悟で><稀です>
0-9pts 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。

11pts位 自分のスートをジャンプしてビッド。
13pts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

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、10-15HCP、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。

オーバーコールの次席のコール [例: 1D(1H)?]

1) 問題ない時はコールを変更しない=予定通りのコール。
2) 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。

3) 1D~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。

ビッドされていないメジャー・スートが4枚以上で、
コールが続けられる格好が必要である。

1/2レベルで8/11pts程度以上の強さが必要。
4) 1D~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

5) 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orNTをビッドできないorしたくない。

1D~2Sオーバーコール → オープナーのリ・オープン
(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 18-20HCP, 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：1 C (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：4 C, 4 D, 4 H, 4 S
 11 pts 以上、サポートある荒れたハンド。
 1 NT 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。
 2 NT 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・ダブル志向のハンド。
 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

9-10 HCP 2 NT
 11-15 HCP 3 NT
 (14) 16-17 HCP 4 NT = スモール・スラムへの誘い
 18-19 HCP 6 NT
 (18) 20-21 HCP **4 S** = **グラウンド・スラムへの誘い**
 22- HCP 7 NT
 1 NT → 4 NT 16-17 HCP
マハ 14-15 HCP、役立つ絵札と格好
 → パス = Minimum
 → **5 C / 5 D / 5 H / 5 S = 0, 4 / 1 / 2 / 3 Aces**
 → 5 NT **Sharing 2 Aces** → パス
 → 5 D ~ **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、**6 NT** へ。
 1 NT → **4 S** 16-17 HCP
マハ 14-15 HCP、役立つ絵札と格好
 → 4 NT = Minimum → 4枚スートを紹介し、**6 of the Suit or 6 NT** へ。直接**6 NT** ビッドも可。
 → **5 C / 5 D / 5 H / 5 S = 0, 4 / 1 / 2 / 3 Aces**
 → 6 NT **Sharing 3 Aces** → パス
 → 5 D ~ **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、**7 NT** へ。

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。
< 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 □
4 D 4 H をビッドし、プレイしなさい。
4 H 4 S 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3 H or 3 S とビッドする。
 オープナーは3枚以上の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：1 NT → 3 H → 3 S, 4 C, 4 D]
 2枚の時は3 NT 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3 NT をビッドする。
 1 NT - 2 C - 2 D or 2 H or 2 S - 3 C / 3 D
< 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

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・スーツの有無を訊ねるビッドになる。
 オープナーの答え方
 2 D 4枚のメジャー・スーツがない。
 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。
 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2 NT 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3 NT をビッドする。
 2 NT オープンに対する3 C 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 1 NT → 4 C Gerber □

1 NT オープンに対する**直接の4 C** 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
 4 D / 4 H / 4 S / 4 NT = 0, 4 / 1 / 2 / 3 Aces
 リスポンダーのリビッド
 5 C 以外 最終コントラクト → パス
 5 C **King Asking Gerber**
 → 5 D / 5 H / 5 S / 5 NT / 6 C = 0 / 1 / 2 / 3 / 4 Kings

1 NT (オーバーコール) ? [例：1 NT (2 H) ?] を工夫する。

2 C 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2 C ステイマンの代りになる。
 2 D, 2 H, 2 S オーバーコールには、**Lebensohl □** 。
 ダブル **Optional = Penalty Tendency**
 = 2 NT レイズ以上の強さ
 2 H, 2 S **To Play = To Compete**
 3 C, 3 D, 3 H, 3 S **Game-forcing**。
 2 NT **Force to 3 C ⇔ レベンゾール 2 NT**
 → 3 C **Forced**
 → P マハ **Lower Rank** スート **To Play = Competing**
 [例] 1 NT (2 H) 2 NT → 3 C → P or 3 D
 → **Higher Rank** スート **Invitation**
 [例] 1 NT (2 H) 2 NT → 3 C → 3 S
 → 3 C, 3 D, 3 H, 3 S **Game-forcing**
 [例] 1 NT (2 H) 3 C or 3 D or 3 S
 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] 1 NT (2 H) 3 H
 2 NT → 3 C → 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] 1 NT (2 H) 2 NT → 3 C → 3 H
 直ぐに3 NT **3 NT を提案 < ストッパーなし >**
 [例] 1 NT (2 H) 3 NT → P or 4 C or 4 D
 2 NT → 3 C → 3 NT **3 NT を決定 < ストッパーあり >**
 [例] 1 NT (2 S) 2 NT → 3 C → 3 NT → 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(20-22HCP)の格好を広げたい。

「4-3-3-3形 ♠4 4-4-3-2形 ♠4 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 ♠3 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の、多くの手で3C Puppetを用いる。

4枚+4枚フィットの4H or 4S(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♠S = 3H♠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をやりたいくない。

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の予定だった) → 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 = AKQxxxx、サイドにA、Kを持たない」と設定。

4C 低くプレイ ♠4 Try for 6D

→ P To Play 4C と分った; Cスーツが長いので

→ 4D Dスーツが長い

→ P To Play 4D

→ 4H or 4S Control Showing

(Try for 6D)

4D 低くプレイ ♠4 Try for 6C

→ P To Play 4D と分った(Dスーツが長いので)

(Cスーツが長いので、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

ウィーク・ツー・オープン

2D, 2H, 2Sオープン 7-10 HCP、6枚スーツ、
< 絵札の多い6枚スーツが望ましい >

レスポンスとリビッド

3の台ヘレイズ 相手側ビッドの妨害 Bar Bid

< 3枚のサポートでレイズすると有効 >

オープナーはパスします。

2NT Ogust □ Feature □

2NT Ogust インビテーション以上の強さ

3C/3D ミニマムの強さ、内容の悪い/良いスーツ

3H/3S マキシマムの強さ、内容の悪い/良いスーツ

3NT AKQxxxx

2NT Feature インビテーション以上の強さ

リビッド(3D, 3H, 3S) ミニマムの強さ

ニュー・スーツ マキシマムの強さ、Feature (Kxなど)

3NT AKQxxxx

Artificial Strong 2C Opening

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2C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、25-27 HCPの手で2Dレスポンスには3NT。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・スーツと確実な9+トリック。
(2) 5枚以上のマイナー・スーツと確実な10+トリック。]

2Cオープンに対するレスポンスのスタイルを決めます。

2Cオープンに対するナチュラル・レスポンス

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

2Cオープンに対するコントロール・ステップ・レスポンス

2D 0 or 1コントロール
2H/2S 2/3コントロール
2NT 4+コントロール
(キング/エース = 1/2コントロール)
3C~3S AKQxx以上 = 稀なナチュラル・レスポンス

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 N T 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[♠] 取
 5 D キー・カード 3 枚か 0 枚 3 0 ト林[♠] 取
 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 N T キー・カード 5 枚 (4 N T 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 N T キー・カード 2 枚、有効なボイド・スーツあり
 (パートナーが分かるなら、キー・カードが
 0 枚、4 枚で 5 N T と答えて良い)
 → 6 C = ボイド・スーツを尋ねる
 切札スーツ以外の 6 キー・カード 1 枚か 3 枚、有効な
 ボイド(ゼロ枚)・スーツを示す
 切札スーツの 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)・スーツあり

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 N T ジャンプ⇒直前のスーツが切札。
 ただし、ジャンプ・シフトしたスーツが優先する。

キー・カードが 5 枚揃い、グラウンド・スラムの可能性が
 ある時は 5 N T とビッドしパートナーにキングの
 位置を訊ねる。
 答え方：切札スーツの 6 キングなし
 切札以外の 6 キングあるスーツ
 (特に理由がなければ、近いスーツから示す)

5 C or 5 D リスponスの次に(切札を除いて)一つ上の
 ランクのスーツ・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 切札スーツ (5 H, 5 S) 切札 Q なし
 6 切札スーツ (6 H, 6 S) 切札 Q のみ
 他のスーツ 切札 Q とそのスーツの K
 5 N T 切札 Q と 2-3 枚の K
 5、6、他、5 N T ト林[♠] 取
 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 切札スーツ (5 H, 5 S) 切札 Q なし
 5 N T 切札 Q のみ
 他のスーツ 切札 Q とそのスーツの K
 (特に理由なければ、近いスーツから示す)
 6、5 N T、他 ト林[♠] 取

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 N T のビッド

本来のキュービッドは

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 N T) 2 N T	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は

そのスートのコントロールやストップパーを示す／尋ねる

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

コンベンションであるキュービッドは

マイケルスやパートナー・スートの特殊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 Sowing 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 N T Grand Slam Force

ジャンプして 5 N T →

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