

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

NT のオープン

1 NT 15-17 HCP

2 NT 20-22 HCP

3 NT 25-27 HCP

1 の代のスート・オープン

1 H, 1 S のオープンは 5 枚以上のスートを示し、
1 C, 1 D は 3 枚以上を示す (13-21 pts)

ディストリビューション

4-3-3-3 15-17 HCP は 1 NT。

12-14, 18-20 HCP は、D が 4 枚の時は
1 D とオープンする。C/D が絵札の貧しい 3 枚/
豊かな 3 枚 (例: Jxx/AQx) の時は 1 D と
オープンする。それ以外は 1 C とオープンする。
<C と D が 3-3 の時は 1 C オープンに傾く>

4-4-3-2 15-17 HCP は 1 NT。

C と D が 4-4 の時は 1 D とオープンする。
H と S が 4-4 の時は 3 枚のマイナー・スートで
オープンする。

5-3-3-2 C または D が 5 枚の 15-17 HCP は 1 NT。

4-4-4-1 C と D が 4-4 の時は 1 D とオープン。

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・スートのサポートがある
時はシングル・レイズ。

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
(3 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
(5 枚か絵札入り 4 枚) 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・スートのサポート
(マイナー・スート 5 枚以上 マハ 絵札入り 4 枚)
(メジャー・スート 3 枚以上)

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。
1 C 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 枚サポートがある
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。
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。

- 16-18 pts 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。

- 19-21 pts 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

- サポートのある6-10 ptsはシングル・レイズ。
 - サポートのある11-13 ptsはダブル・レイズ。
 - ニュー・スーツのレスポンスはノン・フォーシング。
 - 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□ 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。
- 2Sまでの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。ビッドされていないメジャー・スーツが4枚以上。コールをフォローできる格好が必要。
- 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**
- 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。

オープナーのリ・オープン [例: 1D (1H) 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。

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。

1NT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 2NT
11-15 HCP 3NT
16-17 HCP 4NT=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枚以上のスーツを下のランクからビッドする)
18-19 HCP 6NT
20-21 HCP 5NT=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6NTをビッド) (オープナーがマキシマムの時は4枚以上のスーツを下のランクからビッドする)
22- HCP 7NT

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・スーツ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・スーツをビッドし、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枚以上のスーツでゲーム・ビッド。
11 pts 以上	5枚以上のメジャー・スーツを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ツ=キュービッド)。2枚の時は3 NT をビッド。 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・スーツをビッドせずに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・スーツ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 スーツがフィットすれば3レベルにレイズ。それ以外は2 NT をビッド。 11-15 pts スーツがフィットすれば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ツを3レベルでリビッド。マキシマムなら別のスーツ (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ツをビッド。

[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・スーツを持ち、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、グラウンド・スラムの可能性ある時は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