

オークション(ビidding)をどうやる？

佐伯 和男

## はじめに

出山基さんが「佐伯のブリッジ解説書」を統合されましたので、私が若干改訂し、校正しました。

ページ数が大きいので、読む場所を探し確認するのが困難です。下記の大項目目次を利用してください。

2007年6月3日

佐伯 和男

## 大項目目次

1. 全体をどう考えるか？	Page 1
2. 手の評価	Page 2
3. オフェンス・ビディング、全体の構成	Page 3
4. オフェンス・ビディング、Two Openings	Page 5
5. オフェンス・ビディング、Pre-emptive Openings	Page 9
6. ディフェンス・ビディング、Direct Position	Page 11
7. ディフェンス・ビディング、Re-opening & Balancing	Page 14
8. オフェンス・ビディング、Normal Opening Hand & 1 of a Suit	Page 16
8.1 前提条件の確認	Page 16
8.2 4 Card Major	Page 16
8.3 Acol System or Natural System	Page 26
8.4 5 Card Major	Page 30
8.5 5 Card Major + 2 / 1 Game-forcing	Page 39
9. オフェンス・ビディング、Balanced Hand & NT Openings	Page 40
10. スラムトライ	Page 53
11. リード・コンベンション	Page 57
12. シグナリング	Page 59

## 1. 全体をどう考えるか？

### 1.1 原則

接近原理 = 自分の手の強さと形を教えあう。教える情報は、オークションを進める毎に狭くします。どのシステムでも、これにより最良のコントラクトに到達できるよう努力しています。

**注意** オフェンス・ビディング(オープニングビッドから始まるビディング)とディフェンス・ビディング(オープニングビッドの反対ペアのビディング)は構成が異なります。ディフェンス・ビディングでは、Opponent の後からコールに参入するため、捕まる(ダブルされ損する)リスクがあり、Opponent のコントラクトに決着してディフェンス・ビディングの情報を利用されることが多いからです。従って、ディフェンス・ビディングは、ダブルに捕まらないように、Opponent にディフェンス・ビディングの情報を利用されても見合うだけの戦略を持って、構成します。ディフェンス・ビディングでは、

- (1) 18点持っても、パスすることがある。
- (2) 8点でも、良い5枚スートでオーバーコールすることがある。
- (3) オーバーコールを含め、多くのコールがより **Limited Information**(狭い情報とする)。
- (4) ダブルを有効に利用する。

### 1.2 Natural か？ Artificial か？

**Natural** 手の強さと形の情報が自然であること。

**Artificial** 敢えて訳せば、「技巧的」、「科学的」。

手の強さと形の情報に工夫を入れること。私たちは、**Natural** を基本とし、**Artificial Call** を最小限採用すると良い、と思います。

**Blackwood 4NT**、**Stayman Convention** は、**Artificial** の典型です。5枚メジャーシステムは、オープンが **Artificial** です。ディフェンス・ビディングは、**Artificial** ではありません(**Tactical** です)。

### 1.3 各システムの特徴

**Acol or Natural**、**4 Card Major**、**5 Card Major**、**5 Card Major + 2 over 1 Game-forcing** の特徴を示します。この4システムは、**Natural** を基本とし、少しずつ **Artificial** に進んでいます。

**Acol System or Natural System** 。イングランドのブリッジクラブの名を冠した最も **Natural** なシステム。名手テレンス・リースが使用したことで著名。ヨーロッパでは、**Acol** の名を嫌い、**Natural** と言います。多くのプレイヤーが驚く程、範囲が隣り合う連続した **Limit (ed) Bids** が主体です。

**4 Card Major** 。USAの **Charles Goren** が広めたことで著名。形の価値をスートの長さで評価していますが、これを自動的に(考えずに)やると失敗します\*。形の価値の評価には注意しましょう。範囲の隣り合っていないビッド構成が欠点である、と佐伯は思います。

\* **実例**。手の形が5・4・3・1なので、シングルトンの3点を加え19点、ジャンプシフトの答えをした(1D-2H)。しかし、シングルTONはオープンされたスート(◇)にあり、この時点でミスフィット→マイナスに評価すべきだったのです。

**5 Card Major** 。最近ではシンプルな形で用いられています。ただし、5枚メジャー、3枚以上ベター・マイナー・オープンが **Artificial** であり、良い点と悪い点があります。良い点:メジャー・オープン後の展開が楽になります。悪い点:マイナー・オープン後の展開が困難です。オープンするスートの選択を考えずに済み、安易な(=良い)システムに見えますが、**Natural** から離れていることに留意しないと酷いこととなります。これらの特徴に対応し、**Major-1NT Forcing**、**Conventional raises**、**Minor-Inverted raises** を使用することを薦めます。

5 Card Major + 2 over 1 Game-forcing 。 5枚メジャー・オープンに加え、2 over 1 Game-forcing とします。例えば、1H Opening-2D Response がゲームフォーシングです。ゲームフォーシングできる強さがあり 2 over 1 Response ができる時には展開が楽になります。コール展開方法はそれなりに変更されます。また、Major-1NT Forcing の使用範囲が広がります。

私がJCBL(日本コントラクトブリッジ連盟)のトーナメントで見える感じでは、Acol or Natural / 4 Card Major / 5 Card Major / 5 Card Major + 2 over 1 Game-forcing が1/2/3/4程度に用いられています。

Big Club システムも紹介しておきましょう。1C Opening を強くします。17HCP(絵札点)相当以上、など。Schenken, Neapolitan, Blue, Simple Precision, Power Precision が著名です。Big Club システムには Competing に弱い欠点があり、今は用いる人が少なくなりました。

Canapé カナツペについて。通常、2つのスートを長い方から示します(Natural Showing)。5 Card Major は、若干ずらしています。ところが、敢えて短い方のスートから示すスタイルがあります(Canapé Showing)。カナツペは、自分の手の強さと形を教える有効な手段ですが、全ての手を Bidding Sequence に割り振るには特殊な Convention を入れる必要があり、その Convention で別の苦勞が生じますので、お勧めできません。

## 2. 手の評価

### 2.1 HCP (絵札点)、4・3・2・1 評価

これが基本です。ただし、他の評価を横目で見ながら進めましょう。

**第一の注意。** A=4, K=3, Q=2, J=1では、A, Kの評価が低すぎる時があります。スートコントラクトの時。また、特定のスートを走って作る3NTの時。A=7, K=5, Q=3, J=1の評価の方が正しいが、計算が大変なので4・3・2・1に変えた、と聞いています。実際には、コールを進める段階でA, Kの評価を見直せば良いのです。しかし、オープンの段階でも、4枚 King の12点はオープンする、4枚 Queen と4枚 Jack の12点はパスする、程度には判断しましょう。

**第二の注意。** 10、9 の価値が高い時もあります。特に、全スートで闘うNTコントラクトの時。実際には、コールを進める段階で 10、9 を評価し直せば良いのですが、オープンの段階でも4枚の 10 を1点程度には評価しましょう。

### 2.2 形の評価

これが問題です。スートの長さ、そして、短さの価値です。プレイの時に役立つ必要がありますし、自分の予定したコントラクトにならないと評価がひっくり返りますので、コールを進める段階で厳密に評価する、オープンの段階では程ほどに評価すると良いでしょう。

#### Goren の評価

短いスートに評点を付けます。 ダブルトン(2枚スート)=1、シングルトン(1枚スート)=2、ボイド(0枚スート)=3 DP(Distributional Points)。切り札が決まり、サポートする時、サイドのシングルトン=3、ボイド=5 DPと再評価します。条件「切り札が決まり、サポートする時、サイドの……」に留意し、切り札の枚数とラフできそうなトリック数を考えておきましょう。切り札の枚数が少なくラフできそうなトリックが少ない時は、評価を下げましょう。

長いスートに評点を付けます。 佐伯はこれを採用しています。もちろん、「切り札が決まり、サポートする時、サイドの長さ」は、それなりに再評価します。イメージの悪い手(Q, Jが多い、短いスートに絵札が多い、リビッドが困難、など); -1~0点。普通の手(4-3-3-3, 4-4-3-2, 4-4-4-1, 5-3-3-2); 1点前後。荒れた手(5-4-2-2, 5-4-3-1, 5-4-4-0, 6-x-y-z); 2点前後。



(4) 長い良いスーツ 3C~3S、4C~4S、5C、5D

Rule of 2 and 3に従う

= **Playing Tricks** に2(Vul.時)または3**Tricks (Non-Vul.時)**加えたレベルでオープンする

= ダブルされ、ダミーの **Tricks** が無くても、- 500 に抑えたいタクテックス

サイドの **Quick Tricks** はない~少ない、が望ましい 特に、3C~3S、4C、4D

Pre-emptive Openingと呼びます

### 3.2 Old Fashion ; Goren Style の問題点

**Demand Two** の設定が強すぎるので、その手の頻度が少ない。

**Demand Two** に若干不足した手の扱いが難しい。1でオープンしても、敢えて2でオープンしても。

平均した12HCP でもオープンしたい。少し特徴あれば、12HCP でも闘える。12HCP + 12HCP でも、長さの価値が少しあれば、3NTをメイクできる。

2NT、3NTの設定が強すぎるので、その手の頻度が少ない。

**Pre-emptive Opening** は、**Rule of 2 and 3** で良いのか？ もっと激しく **Compete** したい。

### 3.3 Old Fashion ; Goren Style をどう変えるか？ どう変えてきたか？

**Demand Two**を**Artificial Strong 2C**にまとめ、強さの設定を若干下げ、それなりに扱う。

2D、2H、2Sを**Demand Two**以外の出現頻度の高い、扱い易い**Convention**とする。 (1) **Weak Two** ; 2の代の**Pre-emptive Opening** ; 内容良い6枚スーツ、7~11HCP (ペアが任意に設定します)。(2) **Acol Two**; **Artificial Strong 2C**よりHCPは少ないが、スーツの長さでゲームに近い~ゲームだ。(3) **FLANNERY 2D**; 4枚♠、5枚♥、11~15HCP; 1Hオープン(5枚以上) —1NT(1rd Forcing)を厳密に運用すると必要なコンベンションです。2HをFLANNERYとし、2Dは別の**Convention**(例えば、4-4-4-1を示す)とするペアもいます。

平均した手の示し方を変える。全体に低HCPに。

12~14HCP	1C、1D、1H、1S
15~17HCP	1NT(1C、1D、1H、1Sオープンもあり、とするペアも多い)
18~20HCP	1C、1D、1H、1S
20~22HCP	2NT
23HCP 以上	<b>Artificial Strong 2C</b>

3NTを特殊な**Pre-emptive Opening**とする。

**Gambling 3NT** 7、8枚のソリッドな(AKQxxxx)マイナー(ClubsまたはDiamonds)

**No Side Aces / Kings** が普通(持つとすると却って扱い難い)

**A Broken Minor Suit** ソリッドでないマイナー(ClubsまたはDiamonds)**Pre-emptive**

**Pre-emptive Opening**で、もっと激しく**Compete**する。

**Rule of 2 and 3 and 4**

**Playing Tricks** に2(We=Vul., They=Non-Vul 時)、3(Both=Vul. or Both=Non-Vul.時)、または4**Tricks (We=Non-Vul., They=Vul.時)** 加えたレベルでオープンする。

#### 4. オフェンス・ビディング、Two Openings

オフェンス・ビディングは、1C、1D、1H、1S、1NTオープンとその展開が中心ですが、敢えて、周りから説明します。

##### 4.1 Old Fashion; Goren Style; Demand Two

**2C, 2D, 2H, 2S Opening** 平均していない強い手、26点 (HCP + DP) 以上  
または、平均した手、28HCP 以上  
**Game-forcing Two、Demand Two** と呼びます

##### Responses

**2NT** 弱い; 0~5点、または、6点以上だが **No Aces / Kings**  
応援があっても弱い手はこれを選ぶ

**Raise to 4** (例; 2H-4H) 4~5枚の (**Ace, King** ない) 応援、弱い(6点前後)、コントロール  
少ない (**No Aces, 0 or 1 King, Balanced or 1 Singleton**)  
全体として「サポートあり、少し取れる」  
これを外れたら2NT(弱い)または **Raise to 3**(強い)

**Raise to 3** (例; 2H-3H)、**New Suit**(例; 2H-2S, 3C)  
強い~非常に強い; 6点以上、**1 King** または **1 Singleton** 以上のコントロール  
複数の候補がある時どれを採るかは議論ありますが、私は、  
2の代のスート **Kxxx**以上 3の代のスート **Kxxxx**以上  
**Raise to 3 xxx**以上の応援  
ボロ3枚応援の時、良い内容の **New Suit** を選ぶことがある  
(2の代のスート **KQxx**以上、3の代のスート **KQxxx**以上)

**3NT** 6~9HCP レベルが高いので、強さの幅は狭くしましょう  
オープナーはスラムトライします  
・ 4NT 6NTインビテーション  
・ **New Suit**、4C、4D 4NT = **Ace Asking** の準備のことがありうる  
・ 2H-3NT-4H-Pass(スラムトライしなくても許されるケース)  
・ 2S-3NT-4S-Pass(同上)

##### 4.2 Artificial Strong 2C

**Demand Two** に比べ強さの設定が若干低くなり、手のタイプはリビッドで示す (**Artificial Opening**)

平均していない強い手、22点 (HCP + DP) 以上  
または、平均した手、23HCP 以上

注意 平均していない強い手(スーツの手) **Spade, Heart** は**9Tricks** 以上  
**Diamond, Club** は**10Tricks** 以上

言い換えると、2C-2D(弱い)-2H/2Sは、3H/3Sまで **Forcing**  
2C-2D(弱い)-3C/3Dは、4C/4Dまで **Forcing**

注意 平均していない強い手(スーツの手)の強さはHCP中心であること  
スーツの長さが強さの半分以上を占める手で、スーツを示さない2Cは不適當です  
このような手で2C → **Opponent** の他スーツの邪魔で、コールの後手を引きます  
このような手は **Acol Two** が適當です  
**Acol Two** を用いていないペアは1の代のスーツで始めましょう  
(ゲームルーズのリスクがありますが、ヤムヲエナイ)

Responses のスタイルを決めておきましょう

**Natural Responses** 2D **Negative**; 0コントロール( King = 1 とする)または0~1Trick

2H、2S、2NT、3C、3D **Positive**; 1コントロール以上、2Tricks 以上

2H以上の時、手の形は判りますが、コントロール数は判りません

**Control Showing Responses** 2D 0~1コントロール( King = 1、Ace = 2 とする)

2H/2S/2NT; 2/3/4+ コントロール <手の形に依らないことに注意>

コントロール数が判りますが、手の形が判りません(判るのが遅れます)

2C-Response-Rebid; 自分の手を示す、**Natural Response** には **Raise** も可能

2C-2D-2H/2S-2NT(**2nd Negative** = 本本当に弱い) - 3H/3S-Pass 可

2D=Negative と2NT=2nd Negative があるので、3H or 3Sに安心して止まります

2C-2D-3C/3D-3X(強さ不明) - 4C/4D-Pass 可

2C-2D、\* - 2NT or 3NT(平均、23HCP+) - [2NT Open と同じ Responses]

\* **Control Showing** 2H、2S、2NT

#### 4.3 Weak Two; Weak 2D, Weak 2H, Weak 2S

2の代の **Pre-emptive Opening**

良い6枚スート、7~11HCP(ペアが任意に設定します)(佐伯は5~10HCP)

2D、あるいは、2Dと2Hを別の **Convention** に設定するペアも多い

**注意** 良い6枚スートの例; AKQxxx, KQ10xxx, KJ10xxx; QJ10xxx は微妙

サイドスートに絵札の多い手とサイド4枚メジャーは **Weak Two** を避けます

(10) 11HCP の時、1の台のスートオープンも考えましょう

有効でない絵札を含む11、12HCP の手で、~10HCP の設定でも、**Weak Two** 可

#### Responses

**Single raise** (2H-3Hなど) **Bar Bid** = 更に邪魔する; 良くて、やっとメイク

**Double raise** (2H-4Hなど) **Make** の意図か、**Bar Bid** か、不明; とにかく、やりたい

**New Suit Natural, 1rd Forcing**

2NT **Invitation** 以上、手の強さを聞く、約束は設定しておくこと

下記2タイプが多いが、佐伯は **Feature** を好みます

2NT **Feature** - 新しいスート ; 強い、そのスートに絵札あり(**Feature Showing**)

- オープンしたスートをリビッド ; 弱い(**Minimum**)

- 3NT ; おそらく走れる; **Solid** = AKQxxx

2NT **Ougust** - 3C/3D ; 弱い、内容悪い/良いスート

- 3H/3S ; 強い、内容悪い/良いスート

- 3NT ; おそらく走れる; **Solid** = AKQxxx

#### Defense Bidding

Pre-emptive Opening に対抗しましょう

**Suit Overcall Natural**

2NT (15)16~18 HCP

**Double For Take-out**

<1の台のスートに対するディフェンスと同じ>



**Double** に対する Responses 下記を勧めます( 2NT LEBENSOHL Convention )

Cue-bid; ゲームへ 2X; 弱い 3X; 少し強い

2NT; 3C と言え - 3C (通常この Forced Call)

- Pass, 3D, 3H, 3S; 「弱い」または「僅かに強い」 <例示参照のこと>

- Other ; Natural, 異常に強い

例1 (2H) - Double - (Pass) - 2NT - (2H) - Double - (Pass) - 3D  
(Pass) - 3C - (Pass) - 3D 少し強い(7~10HCP程度)  
弱い(0~6HCP程度)

例2 (2H) - Double - (Pass) - 2NT - (2H) - Double - (Pass) - 3S  
(Pass) - 3C - (Pass) - 3S 少し強い(9~11HCP程度)  
僅かに強い(6~8HCP程度)

(2H) - Double - (Pass) - 2S  
弱い(0~6HCP程度)

#### 4.4 Acol Two ; Acol 2D, Acol 2H, Acol 2S

**Artificial Strong** 2CよりHCPは少ないが、スートの長さでゲーム~ゲームに近い。

2D 9~11Tricks

2H, 2S 8.5~10Tricks

ただし、上から4トリック取られる手はこのオープンをしない。

**Diamond, Heart, Spade** について中程度の強さの手を埋めています。

**Club** について埋める工夫はできますが、別の問題を生じます。

♠xx ♥AQJxxx ♦KQ ♣KQJ 1H 上から4トリック取られる。

♠xx ♥AQJxxx ♦AQ ♣KQJ 2H

♠xx ♥AKQJxx ♦AKx ♣xx 1H 8Tricksしかない(上から4トリック取られる欠点もある)

♠xx ♥AKQJxx ♦AKxx ♣x 2H 4枚目の♦に0.5トリック

♠xx ♥AKQxx ♦AKJxx ♣x 2H 2スートハンドの例

**Natural Responses** 2NT Negative; 0コントロール(King = 1 とする)または0~1Trick

Raise to 4(例 ; 2H-4H) 4~5枚の(Ace, King ない)応援、弱い(6点前後)、

コントロール少ない(No Aces, 0 or 1 King, Balanced or 1 Singleton)

全体として「サポートあり、少し取れる」

これを外れたら2NT(弱い)または Raise to 3(強い)

Raise to 3, New Suit, 3NT Positive ; 1コントロール以上、2Tricks 以上

**Natural Rebids**

2NTに対して、Reverse, Jump は Game-forcing 例 2H-2NT-3S, 4C

2NTに対して、他の Rebid は Not Forcing 例 2H-2NT-3C, 3H, 4H

**Defense Bidding** Acol Two はスートの長さで闘っている → 臆せず、ディフェンスビッドする  
ダブルは For Take-out

#### 4.5 FLANNERY 2D

4枚♠、5枚♥、11～15HCP(とする人が多い)

1Hオープン; 5枚以上－1NT; 1rd Forcing－2枚2Cリビッドを許容しないシステムには必要です  
2Hを FLANNERY とし、2Dは別の Convention(例えば、4-4-4-1)とするペアも多い

Responses Major; Natural, Limited bid、 Minor; Natural, 1rd Forcing

2NT Asking, Invitation or Strong

3C/3D 4-5-1-3/4-5-3-1 (3card suit showing)

3H/3S 4-5-2-2, Minimum/Maximum

3NT 4-5-2-2, Maximum, Honors in Both Minors

4C/4D 4-5-0-4/4-5-4-0 (4card suit showing)

(この格好を FLANNERY 2D に含めず、1Hオープンするペアも多い)

#### Defense Bidding

ダブルは **Balanced**、2NT 15～17HCP(前後もあり)、2H **For Take-out**

2S、3C、3D **Natural**

#### 4.6 お勧めする Two Openings

##### (1) Natural を追求する

ACOL or Natural でやりましょう

2C Artificial Strong

2D、2H、2S ACOL Two

##### (2) ACOL or Natural に踏み切れない方は

2C Artificial Strong

2D、2H、2S Weak Two

##### (3) 5 Card Major、1NT Response 1rd Forcing を厳密に運用する方は

2C Artificial Strong

2D FLANNERY

2H、2S Weak Two

皆様には、入り易い 4.2 Artificial Strong 2C & 4.3 Weak Two を勧めます。既述の 4.1 Demand Two、4.2 Artificial Strong 2C、4.3 Weak Two を確認してください。

## 5. オフェンス・ビディング、Pre-emptive Openings

### 5.1 Tactics

高いレベルでオープンし、(1) 自分側のコントラクトを適当に設定します。同時に、(2) 相手側のオークションを邪魔します。

### 5.2 どんな手で Pre-emptive Opening するか？

**Tactics** に合致させる3条件があります。(1) 良い内容の長いスーツがある。(2) サイドスーツに絵札が無い～少ない。(3) 適当な **Playing Tricks or Playing Value** を持っている。

(1)、(2)を外れると、異なるスーツコントラクトあるいはNTコントラクトが良いのに見付けられません。(3)を外れると、プレイすべきレベルを間違えます。(1)、(2)、(3)が適当でないと、相手と競り合った時に、プレイすべきか？(サクリフェイスすべきか？)を判断ミスします。相手にノーゲームなのにサクリフェイスしてダブルされ大きくダウンする、などの悲劇が待っています。**Pre-emptive Opening** の後はレスポnderがオークションを主導しますので、この3条件を外れると、レスポnderが泣くことになります。

適当な **Playing Tricks or Playing Value** は具体的に幾つでしょう？ 基本的には以下のごとく設定します。実戦ではフレが生ずることがあります(**Playing Tricks** が一つ多いことがあります)。

#### 昔から言われている Rule of 2 and 3

**Playing Tricks** に2Tricks(We=Vul.時)、または3Tricks(We=Non-Vul.時)加えたレベルでオープンする。相手側のゲームの価値を 500 点と設定し、**Pre-emptive Opening** がダブルされダウンしても-500 点に抑えよう、との **Tactics** です。

#### 最近のスタイル Rule of 2 & 3 & 4 <私はこれを勧めます>

**Playing Tricks** に2Tricks(We=Vul.,They=Non-Vul.時)、3Tricks(Both=Vul. or Both=Non-Vul.時)、または4Tricks(We=Non-Vul., They=Vul.時)加えたレベルでオープンする。相手側のゲームの価値を **Vulnerability** によって変動させ、更に若干プラスしたリスクを負って戦う = より激しく **Compete** する **Tactics** です。

### 5.3 Pre-emptive Opening、位置による注意

**1st or 2nd Position** 通常の **Pre-emptive Opening** です。

**3rd Position** パートナーがパスしているので、自分サイドが弱いことが多い。そして、次のプレイヤー**4th hand** が強い→相手サイドが強い可能性があります。そこで、通常の **Pre-emptive Opening** から若干外れる = 上記3条件から若干外れる = 若干ムリをする、時もあります。

例示 < ♠xx ♥KQ ♦xxx ♣KQJxxx > **Both=Vul.時の 3rd Position** で敢えて3Cオープンする。

**4th Position** 3人パスの後ですから、相手を **Pre-emptive** する必要がありません。そこで、上記3条件をしっかり守り、多目の **Playing Tricks**(**Rule of 2 and 2.5** 程度)でオープンします。

### 5.4 Pre-emptive Opening、レベルについて注意

2D、2H、2S 既出の **Weak Two** です。**Weak Two** は、取り決めを付けて用います。

3C、3D、3H、3S 頻度の高い **Pre-emptive Opening** です。3H、3Sは相手を追い込んでおり、ダブルされダウンすることが多いので、**Playing Tricks** 数には注意しましょう。

4C、4D 3NTを逃す可能性あるので、このオープンはやめた方がいいのですが、充分長い、**3rd Position** である、などの理由があれば、これでオープンします。

4H、4S サイドスーツに絵札(特に、K、Q)の多いことがあります。例示 ;

< ♠x ♥KQJxxxx ♦KQx ♣Kx > **Both=Vul.時に4H**オープンする。

5C, 5D 充分長いスートです。

5H, 5S, 6C, 6D, 6H, 6S (1)が本来ですが、(2)のこともあります。

(1) 切り札 Ace or King を求めるスラムトライ。例示; ♠A ♥KQJxxxxx ♦AKQ ♣- で6H。

(2) 異常に長いスートと異常な形の手による Pre-emptive。ただし、上記が基本ですから、切り札の Ace と King を持っていました(持っていないとレイズされることがあります)。

## 5.5 Responses

レイズ(応援) To Play(ここでやりたい)です。Bar Bid(更に相手を邪魔する、メイクしない予定を含む)になることもあります。2H-3H, 3C-4C, などは、明らかな Bar Bid です。3S-4Sなどは、メイクするつもりか? Bar-bid なのか? 不明です。

**New suit, Jump** なし, ゲーム未満; 例2H-3C, 3C-3H **Natural, 1rd Forcing** 。

**New suit, Jump** なし, ゲーム; 例3S-4H, 3H-3NT **Natural, To Play** 。

ただし、ゲームレベルの **Pre-emptive Opening** に対する **New suit, Jump** ナシ, ゲーム; 例4H-4S, 4S-5C は、オープンしたスート(例ではハート、スペード)に応援あり、**Slam Interest, Cue-bid**(ビッドしたスート[例ではスペード、クラブ]にコントロールあり)。

**New suit, Jump** あり; 例3C-4H オープンしたスート(例ではクラブ)に応援あり、**Slam Interest, Cue-bid**(ビッドしたスート[例ではハート]にコントロールあり)。

**New suit response** について他の取り決めも可能ですが、シンプルな上記が良いと思います。

## 5.6 Defense against Pre-emptive Openings

ダブルをどう用いるか? が問題となります。低レベル(3C, 3D)にはテイクアウト志向、中程度(3H~4D)にはオプション(テイクアウト志向とペナルティ志向の間)、高いレベル(4H~)にはペナルティ志向、とすると良いでしょう。

Weak Two に対するダブルはテイクアウト志向ですが、(既に述べたごとく)レスポンスに2NT LEBENSOHL Convention が有効です。

## 5.7 Gambling 3NT, 3NT a broken Minor suit

3NTも特殊な Pre-emptive Opening に用いるのが一般的です。強い(23HCP以上)バランスハンドは、**Artificial Strong 2C** に含めます。

**Gambling 3NT** 7, 8枚のソリッドな(AKQxxxx)マイナー(Clubs または Diamonds)、6枚(AKQxxx)ならばコンベンション外(勝手にやっている)、

**No Side Aces / Kings** が普通(持つとすると却って扱い難い)

**Responses** パス やりたい(メイクのつもりか、落ちて構わないか、いずれか)

4C, 4D パートナーのソリッドな Clubs または Diamonds でやろう  
違うスートならば、更に上がることもある

例; 3NT-4D-5C-6C(Clubs ならば6だ)

4H, 4S 敢えて、ここでやりたい

4NT ソリッドなスートの枚数を知りたい - 5C, 5D (6)7枚  
- 6C, 6D 8枚

**3NT a Broken Minor Suit** 7-9枚のソリッドでないマイナー(Clubs または Diamonds)

本来4C, 4Dオープンなのですが、4C, 4Dを別の意味に用いるペアの多くがこの Convention を用います。

## 6. ディフェンス・ビディング、Direct Position

### 6.1 Tactics 戦う方針を直ぐに(あるいは、早めに)設定します。

- (1) 弱い手、そして、コールし難い手はパス。18点でもパスすることがあります。
- (2) 適当なスートと強さでオーバーコール。
- (3) 良いスートと適当なトリック数でジャンプ・オーバーコール。
- (4) 若干強く、平均した手、相手スートにストッパーで1NT。
- (5) オープンハンド以上の強さと相手スート以外全てに応援でダブル。
- (6) 十分な強さと次のコールの用意でダブル。
- (7) 2NTと **Immediate Direct Cue-bid** (1Hに対して2H、など)は適当に約束する。

### 6.2 オーバーコール

目標と注意点があります。(1) コントラクトを奪う。(2) ディフェンスプレイで攻めるスートを教える。(3) 相手側のコールを邪魔する(1Cオープンに1Sオーバーコールは効果大きい)。(4)ペナルティ・ダブルのリスクを避ける。このためには、適当なスートと強さが条件です。Rule of 2 and 3に概略合致しているか?を考慮すると、更に良いでしょう。(1)~(4)全てに適当な例は多くありません。しかし、2つ~3つの条件は満たしましょう。

悪い例(反面教師); ♠Qxx ♥Axx ♦Qxxxx ♣Qx で1Cに1Dオーバーコール; 絵札少ないので(1)を満たさない。スートの内容が悪いので(2)を満たさない。オークションのステップを奪っていないので(3)を満たさない。スートの内容が悪いので(4)を満たさない。

一般的な言い方の条件は、8~15HCP、内容の良いスート;KJ10 以上の5~6枚スート、2の台のオーバーコール(2Cなど)はAJ10 以上の6~7枚スートが望ましい、となります。

### 6.3 オーバーコールに対するリスポンス

オーバーコールは、適当なスートと強さ、ただしオープンできない8HCP前後からの狭い範囲の強さ、を示し、Rule of 2 and 3 に概略合致しています。オープンより狭い範囲であり、弱めです。従って、リスポンスは **Natural**、**Not Forcing**、**レイズ**(**応援**)優先が基本となります。

相手の1Hオープン / 1Sオーバーコール / **Pass** / リスポンス?の例では、  
2S、3S、4S 応援3枚以上、適当な強さ、3Sはインビテーション = ゲームに誘う  
1NT、2NT、3NT 適当な形と強さ、2NTはインビテーション = 11~13HCP 程度  
2C、2D 5枚以上、適当な強さ(弱いインビテーションまで)、もちろん Not-forcing  
3C、3D 6枚以上、インビテーション = ゲームに誘う、Not-forcing  
2H **Cue-bid response Game-forcing**(ゲームまで行こう)、後は **Natural**

注意; 1H(敵) - 1S - 2C(敵) - の時は、2H Natural、3C Cue-bid

相手が2つのスートを示した時、古いスート(2H)は Play したい、New suit Cue-bid

ジャンプ・レイズと Cue-bid response を変更し、Jump raise Pre-emptive, Cue-bid response Invitation or Game-forcing とする戦い方は、有効ですので、お勧めします。打ち合わせて用いてください。 Jump raise Pre-emptive は **Alert** します。1H(相手) - 1S - 2C(相手) - ? の例では、

3S Jump raise Pre-emptive; 4~5枚の応援、荒れた手、弱め = 相手を邪魔する目的

3C **Cue-bid response Invitation or Game-forcing** (F1と表示されます); 応援3枚以上、4Sへの誘い(以上)が基本、応援2枚以下で非常に強い(**Game Forcing**)手も含むが稀、2の台で **Cue-bid response** した時には2NTに向く手(応援2枚)を含む

Cue-bid response Invitation or Game-forcing の進行例(4プレイヤーのコールで示します)

1H-1S-P-2H- P-2S-P-P-P

1H-1S-P-2H- P-2NT-P-P-P

1H-1S-P-2H- P-2NT-P-3C- P-3NT-P-P-P

#### 6.4 ジャンプ・オーバーコール

Jump Overcall には、Strong、Intermediate、Pre-emptive の3タイプがあります。多くのプレイヤーは Pre-emptive で使っています。本当に弱い手で使う人もいますが、私は、若干は強い、Rule of 2 and 3 に従う\*、8-15HCP、良い6-7枚、が実戦で戦えると思います。\* ノンバルで2/3の台は5/6Tricks、バルで2/3の台は6/7Tricks

Jump Overcall が適当であるのに、2回オーバーコールする人がいます。例; 1D-1H-1S-P-2C-2H。地道に戦っているように見えますが、(1) パートナーがコントラクトを決めるのに困惑する、(2) 相手側のオークションが楽になります、ので、臆病な = 間違った戦い方です。速やかに高く自分の手を示すのが正しい戦い方です。例では1D-2Hとすべきです。

#### 6.5 1NT オーバーコール

15-18HCP、平均した手、相手スートにストッパー <Responses は取り決めます>

伝統的な Responses 敵のスートは Forcing、ステイマンのように用いる。他は Natural。

1H-1NT-P-2H Forcing、インビテーション以上、パートナーは4枚スペード優先

-2C、2D、2S To Play

-3C、3D、3S Forcing

-2NT インビテーション

最近の Responses 1NTオープンに対すると同じリスポンス。System ON と呼びます。

#### 6.6 Takeout Double

1C~1Sオープンに対する Double は、基本的にスートテイクアウト要求です。

手のタイプ1 12HCP以上、相手スート以外全てに応援あり → 相手スートは短い

手のタイプ2 オーバーコール以上の強い手。16HCP以上、スートある手、

手のタイプ3 18HCP以上、平均した手

Responses 1D-Double-P-? で例示。

Pass Penalty に替える;例♠xx ♥Qxx ♦QJT9xx ♣Qx

相手スートのつながった絵札と長さが条件です→パスは慎重に!

1H、1S、2C 強くない、長いスート(必要ならば3枚でもビッド)

2H、2S、3C インビテーション、4枚以上

2D Cue-bid response Game-forcing(ゲームまで行く)、後は Natural

Rebids 1D-Double-P-1H- P-? で例示。

Pass/2H/3H/4H タイプ1、13/16/19/22HCP前後

Pass の例;♠Axxx ♥Kxxx ♦x ♣KQJx

1S、2C タイプ2、16HCP以上、スートある手

1Sの例;♠AQJxxx ♥Ax ♦xx ♣AQx

1NT タイプ3、18HCP以上、平均した手

1NTの例;♠Qxxx ♥AJx ♦AQx ♣AQx

## 6.7 ダブルの後のリスポンス

1C～1Sオープンに **Double** された時、リスポンスはどうしましょう？

0－5HCP；パス、6－9HCP；何かビッド、10－12HCPの特定の形で2NT、(9)10HCP+；リダブル、が基本です。若干のフレがあり得ます。

6－9HCPで何かビッド

### Pre-emptive Raises

例；1H－**Double**－2H／3H／4H それなりの応援、レベルに応じた **Playing Value** = レベル高いだけ tricks が多い → 手が荒れている

スート 5枚以上、レベル高い→それなりの内容と強さ= **Not-forcing** = オープナーはパス可

例；1H－**Double**－2S ♠KQJxxx ♥xx ♦Qx ♣xxx

1NT 平均している＜パスも可ですが、ビッドする方が楽になります＞

10－12HCP、平均した手、4枚応援で2NT( Truscott Support )

例；1H－**Double**－2NT ♠Kx ♥KJxx ♦Qxx ♣Qxxx

(9)10HCP+でリダブル、ペナルティ志向、後は双方でナチュラルにコールする

例；1H－**Double**－Redouble ♠KJxx ♥x ♦Kxxx ♣Kxxx

## 6.8 Unusual 2NT Overcall

2NTオーバーコールは、**Unusual 2NT** と呼ばれ、**2 Lower Unbid**(相手のビッドスートを除き、低いランクの2スート)を示す人が多い。強さはペアで設定しますが、私は、10～15HCPが使い易いと考えます。

例；1D－2NT クラブ＋ハート、各5枚以上

1H－2NT クラブ＋ダイヤモンド、各5枚以上

## 6.9 Immediate Direct Cue-bid (1Hに対して2H、など、相手と同じスートをビッド)

伝統的なスタイル **Game-forcing** = ゲームまで行く、スートなどは次のコールで示す

強い手を持てば良い **Convention** ですが、そういう手は非常に稀です。

最近のスタイル1 **Natural** = そのスートでのオーバーコール

相手がオープンしたスートで戦います。

相手スートが立派でない可能性高いクラブに限り用いるペアが多い。

クラブとダイヤモンドに限り用いる方法もあります。

最近のスタイル2 **Michael's Cue-bid** = メジャー中心の2スート、各5枚以上

2スートとは、マイナーオープンには2メジャー、メジャーオープンには他メジャーと片方のマイナー(この時点でどちらか不明)を示します。

10－15HCPの強さが使い易い、と私は考えます。

戦い方はペアで設定してください。

例1；クラブは **Natural**、他は **Game-forcing** 。

例2；クラブ、ダイヤモンドは **Natural**、ハート、スペードは **Michael's Cue-bid** 。

## 6.10 1NTに対するディフェンス

1NTに対するディフェンスには注意しましょう。1NTオープナーは若干強く、形と強さが狭い範囲にあるので、ペナルティ・ダブルに捕まり易いのです。

特に設定しなければ、スート **Natural**、ダブル **Strong(15+HCP)**、2NT **Power hand (Game-forcing)**、スートなどは次のコールで示す。

様々なディフェンス・コンベンションがありますが、どれもイマイチでした。最近登場した **DONT (Disturbing Opponent's Notrump) Convention** は有効ですので、お勧めします。

相手側は **Strong NT (15-17HCP)** であるので充分強い。自分側のゲームは求めない。相手側のコントラクトをダブルことは考えない。パートスコアを争う。相手を邪魔する。ペナルティ・ダブルに捕まらないようにする。これが、DONTの基本姿勢です。

2C/2D/2H クラブ+何か/ダイヤモンド+ハート or スペード/ハート+スペード(ビッドしたスートと上のスート)、5-4枚以上(どちらが長いかわ不明)、物量不明(通常8-15HCP)、レスポンスは自分の3枚以上のスートでプレイするよう動きます

2S スペードのオーバーコール(後述のダブルを経由して示す2Sより弱い)

ダブル 何かの1スートハンド、戦える強さ(13HCP程度)  
レスポンスは通常2Cと答え(クラブは短くて可)、ダブルはスートを示す  
レスポンスの6枚スートは(2Cでなく)直接示せる

DONTを用いている時のオーバーコールの進行例

1NT-2D\*<sup>1</sup>-P-2H\*<sup>2</sup>- P-P\*<sup>3</sup>-P

\*1 手の例 ♠Kx ♥KJxxx ♦Qxxx ♣Qx

\*2 ハート3+枚、ダイヤモンド0-2枚、または、ハート4+枚、スペード4+枚

手の例1 ♠xxx ♥xxx ♦Ax ♣Axxxx、手の例2 ♠Axxx ♥Kxxx ♦xxx ♣xx

ハート0-2枚、ダイヤモンド0-2枚の時は困ります(稀ですが)→何かで捌いてください

\*3 パスする手の例 ♠Kx ♥KJxx ♦Qxxxx ♣Qx

♠KJxx ♥Kx ♦Qxxxx ♣Qx ならば(勿論)2Sです

## 7. ディフェンス・ビディング、Re-opening & Balancing

### 7.1 Re-opening の Tactics

リオープニングとは、相手のオープン、パス、パスと廻ってきた状況のことです(例; 1H-P-P-?)。相手側はオープンしたがゲームトライを中断している、パートナーは強い可能性がある、パスすると終わってしまう、ので、若干弱めでも、形に若干問題があってもビッドに参加します。**Direct Position** とビッドが違ってきます。

オープンした相手がゲーム近い形の手を持っている時にリオープニングしますと、眠っていたゲームをビッドされることが起こり得ます。その場合、非常に稀な不幸を拾ったと諦めましょう。

### 7.2 オーバーコール

強さと形に下限と上限があります。8~13HCP、Kxxx 以上~6枚スート、2の台は Kxxxx 以上~7枚スートが望ましい、となります。



### 7.3 ジャンプ・オーバーコール

Jump Overcall は Sound = 良いスート、オープンできる下限近くの手、となります。この状況では Pre-emptive が不要だからです。

例 ; 1H-P-P-2S ; ♠AQxxx ♥xx ♦KJx ♣Kxx

### 7.4 1NT オーバーコール = リオープニング 1NT

10-13HCP、平均した手、相手スートにストッパーがないかもしれない(特にS、Hの時)  
12-15HCPに設定する人もあります。

強くなくても、リオープニングでは1NTで参加します。

### 7.5 Takeout Double

手のタイプ1 9HCP以上、相手スート以外全てに応援あり

手のタイプ2 オーバーコール以上の強い手 ; 14HCP以上、スートある手、  
あるいは、14HCP以上、平均した手

### 7.6 2NT Overcall

リオープンの2NTは、強いバランスハンドです。17-20HCP程度、バランスハンドが基本です。  
5-4-3-1の格好もあり得ます。

### 7.7 Re-opening Cue-bid (1H に対して 2H、など、相手と同じスートをビッド)

自分たちで決めた Immediate Direct Cue-bid と同じで戦いましょう。ただし、「Natural」は「Game-forcing に近い」に変更すべきでしょう。

### 7.8 1NT に対するリオープニング

特に設定しなければ、スート Natural、ダブル Strong(13+HCP)、2NT Power hand (Game-forcing、スートなどは次のコールで示す)。

DONTIはリオープニングでも同様に使え、更に有効です。

### 7.9 バランシング

リオープンに類似して、バランシングの状況があります。例; 1H-P-2H-P- P-?。相手側がゲームを低いレベルで放棄しているため、多くの手でビッドに参加できます = コントラクトを奪いに向かえます。ただし、リスクは常にありますし、ビッドに参加した結果は貴方の責任です。

例1 ; 1H-P-2H-P- P-2S ; ♠Qxxxx ♥xx ♦KQxx ♣Kx

例2 ; 1H-P-2H-P- P-Double ; ♠Qxxx ♥- ♦KQxx ♣Qxxxx

### 7.10 ペナルティ・ダブルになるケース

ペナルティ・ダブルになるケースがあります。相手のスートがフィットしないで廻ってきた時のダブルです。バランシングとの状況の違いに留意してください。直前の相手のスートを持っています。パートナーはダブルで戦うか?を判断しましょう。

例1 ; 1H-P-1NT-P- P-Double ; ♠KQ ♥AQxxx ♦KQJx ♣xx

例2 ; 1H-P-1S-P- 1NT-Double ; ♠K ♥AQxx ♦KQJx ♣Kxxx

## 8. オフェンス・ビディング、Normal Opening Hand & 1 of a Suit

リビッドでバランスハンドをどう示すか、決めましょう。

Limit Bid、Limit Raise を用いましょう。Acol or Natural はその姿勢を採っています。

若干の Convention ; 限られた条件での Negative Double、SPLINTER、(Acol に) Minor SWISS ; を用いましょう。

5 Card Major には、広い範囲での Negative Double と若干の Convention が必要です。

### 8.1 前提条件の確認

#### 8.1.1 手の評価

(1) HCP(絵札点)、4・3・2・1評価 A、Kと多い10、9の価値に注意しましょう。

(2) 形の評価 コールを進める段階で厳密に評価する、オープンの段階では程ほどに評価します。

短いスートに評点を付けます。 ダブルトン=1DP (Distributional Points)、シングルトン=2DP、ポイド=3DP。適当なサポートでレイズする時、シングルトン=3DP、ポイド= 5DP と再評価します。

長いスートに評点を付けます。 私はこれが扱い易いと思います。「切り札が決まり、サポートする時、サイドの短さ」は、それなりに再評価します。イメージの悪い手(Q、Jが多い、短いスートに絵札が多い、リビッドが困難)=-1~0DP。普通の手 = 1DP。荒れた手(5-4-x-y、6-x-y-z) = 2~3 DP。

#### 8.1.2 Key Numbers

ペア2人の HCP + DP の合計とコントラクトのレベルの目安

NTは「特に弱いスートがない、特に走るスートがない」条件

スートコントラクトは「2人で切り札8枚(4+4、または5+3)」条件

(25)26点 = 3NT、4H、4S (28)29点 = 5C、5D (32)33点 = 6C~6NT

## 8.2 4 Card Major 平均した手を低HCPでビッド(1NT=15~17HCP);で紹介します。

### 8.2.1 1C~1S オープンの条件

(a) 12~20HCP、平均 または (b) 13~21点(HCP+DP)、平均していない

(a) は、12~14/15~17/18~20HCP を Minimum/Medium/Maximum に分類し、1C~1S/1NT /1C~1S オープンが原則です。しかし、15~17HCP、平均した手も、理由(5枚メジャー・3・3・2、4・4・3・ポロ 2、5・3・3・ポロ 2、絵札の集まった 4・4\*)あれば 1C~1S オープンしますので、1C~1S オープンの後のリビッドで3つ全ての強さを示す必要が生じ、リビッドの構成(どれが何点を示すか?)が困難になります。 \* 例 ♠-xxx ♥-AKxx ♦-AQJx ♣-Kx

(b) は、13~15/16~18/19~21点を Minimum/Medium/Maximum に分類します。22点以上で Artificial Strong 2Cに適さない手は、やむをえないので 19~21点の如くビッドします; 1C~1S オープンし、次に強くリビッドします。

### 8.2.2 1C~1S オープン、平均した手の示し方

1C~1S オープンの次にNTリビッドで平均した手を示します。コントラクトを決める時が近いので、各NTリビッドの強さの幅は狭い2~3HCPが望まれます。One over One Response(例; 1Dオープン1Hリスpons)時、1NTを含め3つのNTリビッドがあり、平均した手は示し易くなっています。しかしながら、Two over One Response(例; 1Dオープン2Cリスpons)時、2つのリビッド2NT、3NTで12~20HCPをカバーすることはムリです。

伝統的な解決方法は、2NT Rebid Medium & Prepared Club (Short Club は呼び間違い) です。1D-2Cリスポンス2NT/3NTリビッドを15~17/18~20HCPとします。12~14HCP、4333の形は全てクラブでオープンします。3枚クラブでのオープン(Prepared Club)で1NT Rebid Minimumが可能となるのですが、問題点(長くないスートでオープン)もあります。

多くの方が2NT Rebid Minimumで対処しています。1Dオープン2Cリスポンス2NT/3NTリビッドを12~14/15~17HCPとします。3枚クラブでのオープンを避けることができ、多くの手を問題なく示せます。しかしながら、(頻度は高くないですが)18~20HCPをNTリビッドで示せません。何かのゴマカシが必要です。2NT Rebid Minimumが根本的な解決方法となっていないこと、そして、これを知らずに用いている人が多いのは残念です。

どちらのスタイルも問題を抱えていますが、自分はどちらで戦っているのか?確認しておくことは必要です。「考えたことがない」では、パートナーをガッカリさせます。

### 8.2.3 1C~1S、どれでオープンするか?

(a) 4-3-3-3 4枚スート または 3枚クラブ(Prepared Club)

(b) 4-4-3-2 4枚スートの片方 2NT Rebid Minimum 下記を参考に適当に選ぶ

2NT Rebid Medium 形、強さ、リビッド構成を考慮します(Rebid Mediumでの苦勞です)

ランク続く2スート→ランク上(例;♥+◇→♥)、♠+♣→♣、♥+♣→♣\*、♠+◇で3枚♥→♠\*、♠+◇で3枚♣→◇\* \* 他を選ぶ人もいます、戦い方にもよりますが

3枚C(2つの4枚スートを選ばない = Prepared Club を拡大使用する人もいる)

(c) 4-4-4-1 シングルトンの下のスート、ただしS4、H4、D4、C1枚はH=ハート

(d) 5-X-Y-Z 最も長いスート

(e) 5-5-X-Y ランク上のスート(例;♠+◇→♠)、ただし、♠+♣の場合、強さで決めます;

Minimumで♠(♣でオープンし2回♠リビッドできない) / Mediumで♣

(後で2回♠リビッドできる) / Maximumで♠(後で♣を強くリビッドできる)

(f) 6-5-X-Y 6枚スート、または、ランク上の5枚スート(リビッド展開を考慮した選択)

(手の形と強さによっては、もう一つのスートをリビッドできないオークション展開がありうる)

### 8.2.4 1C~1Sに対するリスポンス

(a) パス 0~5点の価値の手

(b) シングルレイズ(例;1H-2H) 4枚以上のサポート、6~9点

メジャー(Spade、Heart)のレイズ 非平均の手は3枚サポートも可 他ビッドより優先

マイナー(Diamond、Club)のレイズ 形の点数(DP)評価は控える(NTを狙う)

メジャーのビッドを優先させます

(例外)7点程度では4枚メジャーよりマイナーレイズを選ぶ;競り合いに有効

(c) ダブルレイズ (例;1C-3C) 4枚以上のサポート、13~15点、Game-forcing

・ シングルとダブルレイズの間 = 10~12点のレイズがない;システムの欠点だと思います。

メジャーのレイズ 平均した~平均に近い(5422まで)手に限る

形の価値は状況により左右される → 平均していない手は他アプローチ

マイナーのレイズ 平均した~平均に近い(5422まで)手に限る(NTを狙うので)

メジャーのビッドが優先です。

- (d) メジャーのトリプルレイズ (例; 1H-4H) 下のどちらかでやりましょう。
- ・伝統的な Shut-out Bid サポートあり、5・5など荒れている、8HCP 以下
  - ・Limit Raise サポートあり、5・5など荒れている、5~10HCP、ゲーム妥当な強さ  
若干強い定義 Limit Raise が戦い易いので、多くの方が用いています。私も、勧めます。
- (e) マイナーのトリプルレイズ (例; 1C-4C)
- ・Shut-out Bid = Pre-emptive Raise サポートあり、5・5など荒れた手、10HCP 以下
- (f) スート、1の台 (例; 1D-1H) 4枚以上、6点以上、1rd Forcing  
メジャーのレイズを優先させます  
1Dリスponsより2NTリスpons、3NTリスponsを優先させることがあります
- (g) スート、2の台 (例; 1D-2C) 4枚以上(とりあえず)、10点以上、1rd Forcing  
2Cリスpons、2Dリスponsは理由あって3枚以下のことがあります
- 理由の例1; 1S-2C ♠-Kxx ♥-AKxx ♦-xxx ♣-Axx  
2Hには5枚要する(後述)、2NTには ♦xxx が不適合要件(後述)
- 理由の例2; 1S-2C ♠-Kxxx ♥-Kxx ♦-xxx ♣-Axx  
2Sと3Sの中間の強さ 10~12点である
- 1Sオープン2Hリスponsは5枚以上  
2Cリスpons、2Dリスponsはオープナーに3枚でサポートされることがあります  
メジャーのレイズ、2NTリスpons、3NTリスponsを優先させます(定義に合えば)  
スート、1の台も可能な時; 手の強さとビッド展開を考慮して選びましょう  
(例; 1Dオープン1Hリスpons、2Cリスpons、どちらか?)
- (h) スート、ジャンプ = ジャンプシフト **Jump-shift**(例; 1D-2H) 下の何れかです。
- ・伝統的な Jump-shift 4枚以上、19点以上
  - ・最近の Jump-shift 4枚以上、16点以上<使用頻度高いので、こちらを勧めます>  
DPをスートの短さで評価する時は注意してください(役立つシングルtonですか?)  
ジャンプシフトは<スラムに興味あり><スラムトライしなくて可>に価値あります  
自らのビiddingスペースを奪います → 可能ならば他の低いビッドで続けましょう  
パートナーズ以外以外の2スート(5・4以上)でのジャンプシフトは避けましょう  
(他に適当な続け方がない場合にジャンプシフトすることがあります)
- 例; 1D-2H ♠-Axxx ♥-KQxx ♦-Qx ♣-AJx、♠-Axx ♥-KQxxx ♦-Qx ♣-AJx; 平均した手  
1D-2S ♠-AKQxxx ♥-Axx ♦-xx ♣-xx; ソリッドスート; 次に 3H = A or K + ソリッド  
スート、または、4枚  
1D-2S ♠-AKxx ♥-xxx ♦-AQxx ♣-xx; サポートある手; 次に 3D=サポートを予定
- ・皆さんは「最近の Jump-shift<スラムに興味あり>」で用いておられるようですが、「スラムに興味あるの?」、「パートナーズスートが短いので価値低い」手が見受けられるのは、残念です。ダメな例; 1D-2H ♠-Kxxx ♥-AQxxx ♦-x ♣-KJx
  - ・オープナーは Qxx 以上でレイズ可能 → レイズしてもプレイしないことがあります  
(4-3フィットの時、オープンしたスートに、またはNTに方針変更できます)

- (i) 1NT 6~9HCP、レイズできない、1の台のスートでレスポンスできない  
(例外; CorD4枚・3・3・3、C以外の全スートに絵札; 1Cオープン1NTレスポンス可能)
- ・ 平均しているとは限らない、に注意。例; 1H-1NT ♠-x ♡-Qx ♢-Kxxxx ♣-Kxxx
  - ・ コントラクトを予想する1NTレスポンスは止めましょう。  
ダメな例; 1H-1NT ♠-Qxxx ♡-xx ♢-Qxxx ♣-Kxx Sフィットを逃しますよ!
  - ・ レイズも1の台のスートも可能な状況なので、1C-1NTはコントラクトを予想する1NTレスポンス → 平均(4・3・3・3)、C以外の全てのスートに絵札(ストッパー)  
例; 1C-1NT ♠-Kxx ♡-QJx ♢-Jxxx C-Jxx、♠-Kxx ♡-QJx ♢-QJx ♣-xxxx
- (j) 2NT 13~15HCP、平均、レイズできない、1の台のスートでレスポンスできない  
(例外; D4枚・3・3・3、C以外の全スートに絵札で1Cオープン2NTレスポンスが可)  
<10~12HCP、平均を示すレスポンスがないのは欠点である、と思います>
- 例; 1H-2NT ♠-KJx ♡-Jxx ♢-QJxx ♣-KQx
- ・ ここで言う平均は手をピッタリ示す平均です。従って、4・3・3・3の形\*と他の全てのスートに絵札(ストッパー)が必要です。4・4・3・2で用いるのは、勝手にズラした、または、ペア内で取り決めた場合に限ります。これらを知らない方の多いのは残念です。  
\* オープナーが5枚ハートで1Hオープン2NTレスポンス4Hリビッドできます。
- 手の例 ; オープナー ♠-AJx ♡-KQJxx ♢-Qxx ♣-xx  
レスポナー ♠-KQx ♡-xxx ♢-KJx ♣-Axxx
- (k) 3NT 16~18HCP、平均、レイズできない、1の台のスートでレスポンスできない  
(例外; D4枚・3・3・3、C以外の全スートに絵札で1Cオープン3NTレスポンスが可)
- 例; 1H-3NT ♠-KQx ♡-Jxx ♢-AJxx ♣-KQx  
1C-3NT ♠-KQx ♡-KQx ♢-KJxx ♣-Kxx
- ・ ここで言う平均は手をピッタリ示す平均です。従って、4・3・3・3の形\*と他の全てのスートに絵札(ストッパー)が必要です。
  - \* オープナーが5枚ハートで1Hオープン3NTレスポンス4Hリビッドできます。
- (l-1) ダブルジャンプシフト **Double Jump-shift = Pre-emptive** 良い7~8枚、他に絵札ナン
- 例; 1C-3H ♠-xx ♡-KQJxxxx ♢-xx ♣-xx
- ・ 出現頻度が少なく、効果が限られるので、最近使われなくなりました。
- (l-2) ダブルジャンプシフト=スプリンター Double Jump-shift = SPLINTER  
示したスートが短い(1枚または0枚)、サポート4~5枚、10~15HCP→13~18点(が基本)  
1Cオープン、1Dオープンに対する SPLINTER レスポンスは、それなりの形と強さが必要となります。  
オープナーのスートが良くないことが多いので、5C、5Dが遠いので。
- 例; 1H-3S ♠-x ♡-Kxxx ♢-AQxx ♣-Qxxx 1S-4D ♠-Qxxx ♡Axx ♢-x ♣-Axxxx  
1C-3H ♠-Axx ♡-x ♢-KJxx ♣-AQxxx
- ・ Double Jump-shift = SPLINTER が一般的に用いられ、私もこれを勧めます。
  - ・ SPLINTERの狙い = レスポナーの短いスートにオープナーが中間の絵札KQJを持たず、二人の絵札点が少なくてもスラムがメイクする、状況を探します。

- ・ レベル高いビッドなので、強さの幅を 10~15HCP → 13~18 点と制約します。中途半端でなくスラムトライ続行が妥当である充分強い手であれば、幅の外でも可です。
- ・ オープナーは Sign-off(ゲームビッド)、または、Slam Try(Cue-bid or 4NT)します。
- ・ リスポンダーは SPLINTER で狭い範囲の手を示したので、以降を抑えて控えめにビッドします。ただし、予定していた場合はスラムトライを続行します。

#### 8.2.5 1C~1S に対するリスポンス、ダブルの後

0~5HCP; パス、(5)6~9HCP; 何かビッド、10~12HCP 特定の形で2NT、(9)10+HCP; リダブル、が基本です。

- (a) パス 0~5点の価値の手、または、9HCP 以下で適当なビッドのない手
- (b) **Pre-emptive Raises**(例; 1H-Double-2H、3H、4H)  
(5)6~9HCP、それなりのサポートと強さ、レベル高いと Tricks 多い = 手が荒れている
- ・ オープナーは判断してリビッドします(3H-パス、もありうる)。
- (c) スート、ジャンプありを含む(例; 1D-Double-1H、2H、2C、3C)  
(5)6~9HCP、5枚以上、レベルに応じたそれなりの長さと強さ
- ・ オープナーは、パスも許されますが、1の台でシングルトンでは何かビッドします。
- ビッドと手の例; 1Hオープン Double-2Sリスポンス Pass-Pass リビッド  
 オープナー ♠-x ♥-KQJxx ♦-KJxx ♣-AJx  
 リスポンダー ♠-KQJxxx ♥-xx ♦-Qx ♣-10xx
- (d) 1NT(例; 1S-Double-1NT) 6~9HCP、平均している
- ・ この強さではパスもできますが、1NTリスポンスする方が楽になります。
- (e) 2NT(例; 1S-Double-2NT; 1C-Double-2NT) Truscott Support は有効です  
10~12HCP、平均している、4-5枚サポート、1C・1Dオープンには4枚メジャーナシ
- 例; 1H-Double-2NT ♠-Kx ♥-KJxx ♦-Qxx ♣-Qxxx
- ・ オープナーはスートリビッド(止めよう)を含め、ナチュラルにコールします。
- (f) リダブル (9)10+HCP、ペナルティ志向 ・ 後は双方でナチュラルにコールします。
- 例; 1H-Double-Redouble ♠-KJxx ♥-x ♦-Kxxx ♣-Kxxx

#### 8.2.6 1C~1S に対するリスポンス、オーバーコールの後

中程度の手をパスに変更することがあります。

条件を限って **Negative Double** の採用を薦めますが、扱い方に注意しましょう。

- (a) パス 0~5点の価値の手、または、6~12点でビッドし難い手
- Negative Double** 採用時にはオーバーコールを **Penalty Double** したい手も含まれます。
- (b) シングルレイズ(例; 1H-何か[Opponent]-2H) これらは基本的に変わりません。
- (c) ダブルレイズ (例; 1C-何か[Opponent]-3C)  
2の台のオーバーコールに **Limit Raise** としたい。[ 8.2.7 ] 参照。
- (d) メジャーのトリプルレイズ (例; 1H-何か[Opponent]-4H)
- (e) マイナーのトリプルレイズ (例; 1C-何か[Opponent]-4C)

- (f) スート、1の台（例；1C-1D[Opponent]-1H）4枚以上、6点以上、1rd Forcing 相手に邪魔された時（例；1Dオープン2C[Opponent]となり1Hリスポンスできない）6～12点でビッドし難い手の多くはパスに変えます。  
1の台を2の台に変更すると、5+枚を強く示唆します（例；1D-2C[Opponent]-2H）。
- (g) スート、2の台（例；1D-2C）4枚以上（とりあえず）、10点以上、1rd Forcing 相手に邪魔された時（例；1Hオープン2D[Opponent]となり2Cリスポンスできない）6～12点でビッドし難い手の多くはパスに変えます。
- (h) スート、ジャンプ = ジャンプシフト Jump-shift（例；1D-1H[Opponent]-2S）  
ジャンプの状況が同じであれば、基本的に変わりません（上記例）。  
ビッドのレベルが上っている時、ジャンプしないビッドに変えます（ビディングスペースを保つため、そして、別の意味に解釈されるのを避けるため）（例；1H-2D[Opponent]-3C）。
- (i) 1NT 7～10HCP（少し強くする）、レイズできない、相手スートが止る、NTに向く
- (j) 2NT 13～15HCP、平均、レイズできない、相手スートが止る、NTに向く
- (k) 3NT 16～18HCP、平均、レイズできない、相手スートが止る、NTに向く
- (j)、(k) を、2の台のオーバーコールに Limit Bid としたい。[ 8.2.7 ] 参照。
- (l) Cue-bid（例；1D-1H[Opponent]-2H） Game-forcing  
様々な手がありますが、(1) 相手スート2～3枚、NTを狙う、(2) 相手スート1枚、自分側のスートをビッドし易い、何れかが望ましく、オープナーもこれを想定します。後は **Natural** に続けます。
- (m) **Negative Double** 1C・1D-1S[Opponent]-**Double** に限り、ハート中心に用いましょう。  
(1) 8～11点、4～5枚ハート、後は抑えてビッド、または  
(2) 12点以上、4枚ハート、後で他スートビッド(5+枚)などを經由してゲームまで行く  
Negative Double は4枚メジャーシステムにも必要です。1C-1S[Opponent]-何か-2S[Opponent] のようになり、1Hリスポンスが邪魔されて4Hゲームルーズが起りうるからです。  
1C・1D-1S[Opponent]-**Double** に限って **Negative Double** を用いることを勧めます。  
注意1。用いる手の強さの範囲とビッド展開を考慮しましょう。  
注意2。Negative Double は約束 Convention です。コールは Double であり、Penalty Double と変わりません。Double が何であってもパートナーは Alert しないことになりました。  
注意3。Penalty Double したい手は、Double できませんから、パスします。  
注意4。オープナーは、1C・1D-1S[Opponent]-Pass(前に Pass していない)-Pass[Opponent] をパスできません。レスポnderが Penalty Double 掛けたい手である(上記)かもしれないからです。そのような展開と判断の例を示しますと、1D-1S[Opponent]-Pass(Penalty Double したいが今はできない)-Pass[Opponent]-Double(12HCP しかないのでパスしたいが、パスが許されない)-Pass[Opponent]-Pass(待っていた、Penalty Pass しよう)。

### 8.2.7 1C～1S に対するリスポンス、ジャンプ・オーバーコールの後

中程度の手をパスに変更することがあります。

レイズとNTを Limit Bid after 2+Level Overcall とすることを、強く勧めます。

1H-2D[Opponent]-3H 10～12 点、4枚以上のサポート

1H-2S[Opponent]-2NT/3NT 10～12/13～15HCP、相手スートが止る、NTに向く

この強さの手を含めてパスで廻すオープンナーが判断に困りますので、Limit Raise or Limit Bid で対処したいのです。

更に強くなり、13～15 点、13～15HCP ならば、ゲームビッド(4H、3NT、など)、あるいは、他の適当なビッド(Cue-bid、スートビッド、ダブル[下記])を選びましょう。

**Double** を Optional Double (Takeout と Penalty の中間 = どうしようか?) とすることを勧めます。そのような手が多いからです。

注意1。2～3の台のジャンプ・オーバーコールに対し **Optional Double** を掛ける時、相手のスートは2～4枚としたい。シングルトンで **Double** すると、オープンナーの **Penalty Pass** で結果が悪くなることが多いからです。

注意2。オープンナーは **Optional Double** を **Penalty Pass** できますが、できるだけ **Takeout** しましょう。特に、2～3の台に掛った **Optional Double** には。

### 8.2.8 1C～1S に対するリスポンス、1NT オーバーコールの後

6～9 点はパス、または適当にビッドします。下例の如くレベルが高くても **Not Forcing** です。

例; 1H-1NT[Opponent]-2S 6～9 点、5枚以上のスート、ここでプレイ可

(9)10HCP+で **Double** を掛けられます。ペナルティ志向です。

### 8.2.9 1C～1S オープナーのリビッド

**Competition** が入ったら、それなりに対応しましょう。

(a) **Limit Bid** には、オープンナーがコールを主導します。パスもあります。

例 1H-2H-3H インビテーション

1H-2H-3C インビテーション、Club 価値(3～4枚)を示しながら

1C-2C-2S インビテーション、Spade 価値(3～4枚)を示しながら

1H-3H-3S Cuebid(コントロールあり)、スラムに関心あり

1C-3C-3H Heart 価値(3～4枚)(3NT、5Cを狙う)(これが基本)、

Cuebid(コントロールあり)、スラムに関心あり(のこともある)

(b) 1NTリスポンスは(形が不明なので)典型的な **Limit Bid** ではないのですが、点数幅が狭いので、1NTリスポンスの後にはオープンナーがコールを主導します。

例 1H-1NT-2NT(3NTはどうか?)-3H(♡3枚なので4Hはどうか?)-4H(こっちに決めた)  
-Pass

1の台のスートルスポンスに対すると同様のリビッドが多く用いられます。

パスする手が増えます。5枚メジャー・3・3・2、(1D-1NT-)D5枚・C1枚・4・3、など。



(c) 1C・1D－1H[Opponent]－Pass－Pass[Opponent]－？リビッド

(味方でなく)相手のオーバーコールが入り、パートナーはパス(弱い～中程度の強さ)ですから、控えめにコールします。

Pass Minimum = 12～14HCP、13～15 点

1NT 18～20HCP(フレはありえますが)

Double オープナーの Takeout Double; Medium～Maximum = 15～20HCP、16～21 点

(d) 1C・1D－1S[Opponent]－Double (Negative)－Pass[Opponent]－？リビッド

1Hリスponsがあったように適当なレベルでリビッドします。

レベルを高くするハート以外の New Suit にはそれなりの形と強さが必要です。

(e) 1C・1D－1S[Opponent]－Pass(前に Pass していない、ここで Double は Negative の約束)－Pass[Opponent]－？リビッド

(c)と異なり、Minimum = 12～14HCP、13～15 点でも Pass できません。リスポンダーが、「Penalty Double 掛けたい、Negative の約束のために Pass している」可能性があるからです。Minimum でも、パートナーの Penalty Pass を許せる手であれば、Double です。

→ オープナーの Takeout Double の幅が Minimum～Medium～Maximum に広がります

(f) スート、1の台に対するリビッド (例; 1Dオープン1Hリスpons?リビッド)

1NT/2NT/3NT 12～14(15)/18～19/19～20HCP、平均(4333, 4432, 5332)

< (15)16～17HCP を排除しているのは、システムの欠陥であると思います。>

コントラクトを予想するに近い平均 → Unbid Siut ボロ2枚は他のビッドを探す。

1の台でのスートのリビッドが優先です。敢えて2NT、3NTリビッドも可です。

3枚クラブオープン(Prepared Club)し、フィットしなかった時、1H、1Sでなく 1NT リビッドが適当です。1H、1Sリビッドでオープンしたスート(クラブ3枚)より長いスートを後で(2回目に)示すのを避けます。

オープンしたスートのリビッド、2/3/4の台(例; 1H－1S－2H/3H/4H)

13～15/16～18/19～21 点、良い5枚以上/6枚以上/6枚以上

12～15HCP では1NT とリビッドする方が良い手もあります。

新しいスートを(許されるレベルの)リビッドが優先です。

パートナースートのレイズ、2/3/4の台(例; 1H－1S－2S/3S/4S)

13～15/16～18/19～21 点、4枚サポート

新しいスートのリビッド New Suit Rebid without Jump(例; 1D－1H－1S、2C)

13～18 点(Minimum～Medium)、4枚以上

リバースリビッド Reverse Rebid(オープンしたスートに戻スート3の台になる2の台の New Suit Rebid without Jump) (例; 1C－1S－2H)

16～18 点、リビッドスート4枚、オープンスート5+枚(が原則)

少し荒れた 16～18 点(Medium)を示すビッドです。

昔は 19～21 点(Maximum)と言われましたが、必要に応じ強さの設定が下りました。

13～15 点(Minimum)では許されません(前例と同じ形では1C－1S－2Cとします)。

リバースは Medium を示すので、リスポンダーは2回目にパスできますが、極力ビッドします。

抑えた2回目リスポンス(例; 1C-1S-2H-2S, 2NT, 3C, 3H) は Poor Minimum(6~8HCP、6~8点)、Not-forcing です。

<重大な留意点> 最近は、19~21点(Maximum)でも、敢えて(ジャンプシフトでなく)リバースリビッドできる、リスポンダーは必ず再リスポンスする、オープナーは強さに応じてもう一回リビッドする、スタイルになりました。(佐伯もこれで良いと思います)。

ジャンプシフト Jump-shift (例; 1C-1H-2S, 3D)

19~21点、Game-forcing、リビッドスート4枚、オープンスート4+枚

ダブルジャンプシフト Double-Jump-shift = SPLINTER (例; 1C-1H-3S, 4D)

19~21点、示したスート1(O)枚、サポート4枚

1の台のスートには、Opener's SPLINTER が使い易いです。

オープンの段階で16~18点の手で用い、それ以上の手は Jump-shift で示します。

マイナーの4リビッド Unusual Jump (例; 1D-1S-4D)

19~21点、サポート4枚、示したスートにコントロール

(g) スート、2の台に対するリビッド (例; 1Hオープン2Cリスポンス?リビッド)

オープンする段階でリビッドを予定しましょう(リビッドの段階で考える = 「行き当たりバッタリ」)。

2NT/3NT 2NT Rebid Medium; 15~17/18~20HCP、平均(4333, 4432, 5332)

コントラクトを予想する平均 → Unbid Suit ボロ2枚は他のビッドを探す。

2の台でのスートのリビッドが優先です。敢えて2NT、3NTリビッドも可です。

2NT/3NT 2NT Rebid Minimum; 12~14/15~17HCP、平均(4333, 4432, 5332)

コントラクトを予想する平均 → Unbid Suit ボロ2枚は他のビッドを探す。

2の台でのスートのリビッドが優先です。敢えて2NT、3NTリビッドも可です。

NTリビッドしたい18~20HCPは、何かでゴマカしてください。

オープンしたスートのリビッド、2/3/4の台(例; 1H-2C-2H/3H/4H)

13~15/16~18/19~21点、5枚以上/6枚以上/6枚以上

リスポンダーのビッド続行を期待し、13~15点、ボロ5枚でもリビッドします。

新しいスートの(許されるレベルの)リビッドが優先です。

パートナーズートのレイズ、3の台(例; 1H-2C-3C)13~15点、4枚サポート

1S-2H-3Hは3枚以上のサポートです。他のスートも理由あれば3枚でレイズ。

レベルが高いので、13~15点より強い方に振れることがあります。

**Poor Minimum or Light Opening** では、最初のレイズを避けます。

例; 1H-2C-2H-2NT-3C-Pass ♠-AJx ♥-KQxxx ♦-x ♣-Qxxx

パートナーズートのレイズ、4の台(例; 1H-2C-4C)16~18点、4枚サポート

1S-2H-4Hは3枚以上のサポートです。

4C、4Dは、ゲームでないので、16~18点より強い方に振れることがあります。

19~21点は、他のリビッドを用います;ジャンプシフト、Unusual Jump、など。

新しいスーツ、2の台 New Suit Rebid @ 2 Level(例; 1H-2C-2D)

13~18点(19~21点もありうる)、4枚以上

Minimum ~ Medium が基本、Maximum もあり(5・4である、などの理由で)

Forcing になります = リスポンダーは、もう1回ビッドします。

新しいスーツ、3の台 New Suit Rebid @ 3 Level(例; 1H-2D-3C)

19~21点 = Maximum、4枚以上、オープンしたスーツは5枚以上

理由あれば3枚でリビッド可。例; 1H-2D-3C ♠-x ♡-AKJxx ♢-AQxx ♣-AKx

リバースリビッド Reverse Rebid(オープンしたスーツに戻スーツ3の台になる2の台の New Suit Rebid without Jump) (例; 1H-2C-2S)

16~18点、リビッドスーツ4枚、オープンスーツ5+枚(が原則)

16~18点(Medium)を示しますが、Maximum でも用いることがあります。

ジャンプシフト Jump-shift (例; 1H-2C-3D、3S)

19~21点、Game-forcing、リビッドスーツ4枚、オープンスーツ5+枚

リビッドスーツ5+枚が望ましい(期待されます)。リビッドスーツ5+枚と決めるペアもあります。

**Unusual Jump** (例; 1S-2H-4D、1H-2D-4C)

19~21点、サポート4枚、示したスーツにコントロール(Ace が望ましい)

2の台でのリスパンスの後はビディングスペースが狭いので、SPLINTERを収容できません。

## 8.2.10 リスポンダーのリビッド

(a) **New Suit** 基本的に **Forcing** 例; 1Dオープン1Sリスパンス2Dリビッド2Hリスパンス

(b) 1NTが入ると **New Suit** でも **Not-forcing**

例1; 1D-1Sリスパンス1NTリビッド2Cリスパンス 中程度の強さまで → ビッド or パス

例2; 1S-1NTリスパンス2Dリビッド2Hリスパンス (5)6+枚 → パス or ビッド

(c) リスポンダーの(**New Suit** でない)高い~ジャンプリビッドは **Limit Bid or Invitation** とします。

昔は「強い」でしたが、中程度の手を捌く Limit Bid が必要となり、そうになりました。

例1; 1D-1Hリスパンス1Sリビッド1NT/2NT/3NTリスパンス

NT向き、弱い/誘う/ゲームだ = 6~10/10~12/13~15HCP

例2; 1D-1Hリスパンス1Sリビッド2D/3D/4Dリスパンス

(3)4枚サポート、弱い/誘う/ゲームだ = 6~10/10~12/13~15点

例3; 1D-1Hリスパンス1Sリビッド2H/3H/4Hリスパンス

(5)6枚以上、中程度/強い誘い/ゲームだ = 7~11/12~13/14~15点

(d) **Artificial 4th Suit Forcing** 中程度の手を捌く **Convention** の採用を勧めます。

4番目のスーツ = Artificial, 1rd Forcing @ 2 Level, Game Forcing @ 3 Level です。

オープナーは **Alert** します。アーティフィシルですが、適切に(2~3枚で)用いましょう。

例1; 1D-1Hリスpons1Sリビッド2Cリスpons[4th suit]-ナチュラルにリビッド;  
2D\*<sup>1</sup>/2H\*<sup>1</sup>/2NT\*<sup>2</sup>/3C\*<sup>3</sup> = 5枚/3枚/NT向き/4枚、Not Poor  
3H/3NT = 3枚、余裕ある/NT向き、余裕ある

- \* 1 パスされる可能性がある。
- \* 2 2NTは4枚クラブで Poor Hand を含む。パスされる可能性がある。
- \* 3 4枚クラブ、Not Poor であり、Game-forcing となる。

例2; 1H-2Cリスpons2Dリビッド2Sリスpons[4th suit]-ナチュラルにリビッド;  
2NT\*<sup>2</sup>/3C\*<sup>1</sup>/3D\*<sup>1</sup>/3H\*<sup>1</sup> = NT向き/3枚/5枚/5枚、  
3S\*<sup>3</sup>/3NT = 4枚、Poorでない/NT向き、余裕ある

- \* 1 パスされる可能性がある。
- \* 2 2NTは4枚スペードで Poor Hand を含む。パスされる可能性がある。
- \* 3 4枚スペード、Not Poor であり、Game-forcing となる。

例3; 1H-1Sリスpons2Dリビッド3Cリスpons[4th suit][3レベルは Game-forcing]

### 8.3 Acol System or Natural System

範囲の隣り合う Limit Bid が主体の Natural なシステムです。少しはコンベンション;  
SPLINTER、Minor SWISS、限られた条件での Negative Double; を用いましょう。

#### 8.3.1 1C~1S オープンの条件

(a) 12~20HCP、平均 または (b) 13~21 点(HCP+DP)、平均していない

(a) は、12~14/15~17/18~20HCP を Minimum/Medium/Maximum に分類し、1C~1S/1NT  
/1C~1S オープンが原則です。しかし、15~17HCP、平均した手でも、理由あれば 1C~1S オープン  
します。平均した手を全体としてバランス良く示すために、2NT Rebid Medium & Prepared Club、  
そして、強さの連続したNTリビッドを用います。

(b) は、13~15/16~18/19~21 点を Minimum/Medium/Maximum に分類します。22 点以上で  
Artificial Strong 2Cに適さない手は、Acol Two を用います。Acol Two にも適さない手は、やむを  
えず、19~21 点の如くビッドします。

Acol Light Opening Playing Tricks と Quick Tricks を持てば、10,11HCP でオープンします。  
Acol 以外の多くのシステムでもオープンしています。2回リビッド(3回同じスーツをビッド)で  
Light Opening を示します。

例; 1H-1S-2H-3C-3H-Pass ♠-Ax ♡-KQJTxx ♢-xxx ♣-xx

#### 8.3.2 1C~1S オープン、平均した手の示し方

One over One Response 時、3つのNTリビッドを連続した強さの幅に割り付け、Two over One  
Response 時、2NT、3NTリビッドを 15~17HCP、18~20HCP に割り付けます(2NT Rebid  
Medium)。12~14HCP、4333の形はクラブでオープンします(Prepared Club)。

#### 8.3.3 1C~1S、どれでオープンするか?

「8.2.3 1C~1S、どれでオープンするか?」(Page 17)に示した通りです。(a)、(b)は、2NT Rebid  
Medium & Prepared Club に従います。

#### 8.3.4 1C~1S に対するリスpons

「8.2.4 1C~1S に対するリスpons」(Page 17~20)に示した通りですが、異なる、あるいは、注意  
するポイントを以下に示します。

- (c) ダブルレイズ (例; 1C-3C) 4枚以上のサポート、10~12点 = Limit Raise  
 メジャーのレイズ 平均; 10~12HCP または 荒れている; 10~12点  
 マイナーのレイズ 平均した~平均に近い(5422まで)、メジャーのビッドが優先  
ダブルレイズが Limit なので、Delayed Game Raise と Minor SWISS が必要です。
- (d) メジャーのトリプルレイズ (例; 1H-4H)  
Limit Raise サポートあり、5・5など荒れている、5~10HCP、ゲーム妥当な強さ
- (g) スート、2の台 (例; 1D-2C) 4枚以上(とりあえず)、10点以上、1rd Forcing  
 2Cリスペンス、2Dリスペンスは理由あって3枚以下のことがあります  
Delayed Game Raise 例; 1S-2C-2D-4S ♠-Kxxx ♥-KQx ♦-xxx ♣-AJx  
 1Sオープン2Hリスペンスは5枚以上 2Cリスペンス、2Dリスペンスは3枚でサポートされうる  
 メジャーのレイズ、2NTリスペンス、3NTリスペンスを優先させます(定義に合えば)
- (h) スート、ジャンプ = ジャンプシフト Jump-shift(例; 1D-2H) 4枚以上、16点以上  
 「最近の Jump-shift」(Page18)を参照してください。
- (i) 1NT 6~9(10)HCP、レイズできない、1の台のスートでリスペンスできない  
 (例外; CorD4枚・3・3・3、C以外の全スートに絵札; 1Cオープン1NTリスペンス可能)  
 ・ 平均しているとは限らないのですが、1NTビッドはNT向きの手に努めます。  
 例; 1S-Pass ♠-Qx ♥-x ♦-Jxxxx ♣-Kxxx  
 ・ 1C-1NTだけは平均(4・3・3・3)、他の全てのスートに絵札、CまたはDが4枚
- (j)(k) 2NT/3NT <これらも Limit Bid>  
 10~12/13~15HCP、平均、レイズできない、1の台のスートでリスペンスできない  
 (例外; D4枚・3・3・3、C以外の全スートに絵札で1Cオープン2NTリスペンスが可)  
 例; 1H-2NT ♠-KJx ♥-Jxx ♦-Qxxx ♣-KJx 1C-3NT ♠-KJx ♥-KJx ♦-KJxx ♣-Qxx  
 ・ ここで言う平均は、4・3・3・3の形\*と他の全てのスートに絵札(ストップパー)です。  
 オープナーは5枚ハートで1Hオープン2NT、3NTリスペンス4Hリビッドできます。
- (l) ダブルジャンプシフト=スプリンター Double Jump-shift = SPLINTER  
示したスートが短い(1枚または0枚)、サポート4~5枚、10~15HCP→13~18点(が基本)  
1Cオープン、1Dオープンに対する SPLINTER リスペンスは、それなりの形と強さが必要となります。  
 「(l-2) ダブルジャンプシフト = スプリンター」(Page19)を参照してください。
- (m) マイナーに3D・3NTダブルジャンプシフト=Minor SWISS  
平均、サポート4~5枚、4枚メジャーナシ、13~15HCP  
 例; 1C-3D ♠-KQx ♥-xx ♦-KQxx ♣-KJxx 1C-3D ♠-KQx ♥-KQx ♦-xx ♣-KJxxx  
 1C-3NT ♠-KQx ♥-xxx ♦-KQx ♣-KJxx 1D-3NT ♠-KQx ♥-KQx ♦-KJxxx ♣-xx  
 オープナーは、2・3枚スート(Value 見せ)ビッドを含め、ナチュラルにリビッドします。  
 Minor SWISS を用いる時、1C-4Dが SPLINTER になります。

8.3.5 1C～1S に対するリスポンス、ダブルの後

「8.2.5 1C～1S に対するリスポンス、ダブルの後」(Page 20)を参照。

8.3.6 1C～1S に対するリスポンス、オーバーコールの後

「8.2.6 1C～1S に対するリスポンス、オーバーコールの後」(Page 20～22)に示した通りですが、異なる、あるいは、注意するポイントを以下に示します。

(j)(k) 2NT/3NT 10～12/13～15HCP、平均、レイズできない、相手スートが止る、NT に向く

(m) **Negative Double** 1C・1D－1S[Opponent]－**Double** に限り、ハート中心に用いましょう。

(1) 8～11点、4～5枚ハート、後は抑えてビッド、または

(2) 12点以上、4枚ハート、後で他スートビッド(5+枚)などを経由してゲームまで行く

「(m) **Negative Double** 」(Page21)を参照してください。

8.3.7 1C～1S に対するリスポンス、ジャンプ・オーバーコールの後

「8.2.7 1C～1S に対するリスポンス、ジャンプ・オーバーコールの後」(Page 22)参照。

8.3.8 1C～1S に対するリスポンス、1NT オーバーコールの後

「8.2.8 1C～1S に対するリスポンス、1NT オーバーコールの後」(Page 22)参照。

8.3.9 1C～1S オープナーのリビッド

「8.2.9 1C～1S オープナーのリビッド」(Page 22～25)に示した通りですが、異なる、あるいは、注意するポイントを以下に示します。

(a) Limit Bid には、オープナーがコールを主導します。パスもあります。

例 1H－2H－3C インビテーション、Club 価値(3～4枚)

1C－2C－2S インビテーション、Spade 価値(3～4枚)

1H－3H－3S スラムに関心あり、Spade 価値(3～4枚)

1C－3C－3H Heart 価値(3～4枚)(3NT、5C狙い)(スラムに関心;アリウル)

(d) 1C・1D－1S[Opponent]－Double (Negative)－Pass[Opponent]－ ?リビッド

1Hリスポンスがあったように適当なレベルでリビッドします。

レベルを高くするハート以外の **New Suit** にはそれなりの形と強さが必要です。

(e) 1C・1D－1S[Opponent]－Pass(前に Pass していない、ここで **Double** は **Negative** の約束)－Pass[Opponent]－ ?リビッド

このケースは、Minimum = 12～14HCP、13～15点でも Pass できません。リスポンダーが、「Penalty Double 掛けたい、Negative の約束のために Pass している」可能性があるからです。Minimum でも、パートナーの Penalty Pass を許せる手であれば、Double です。

→ Opener の Takeout Double の幅が Minimum～Medium～Maximum に広がります

(f) スート、1の台に対するリビッド (例; 1Dオープン1Hリスポンス?リビッド)

1NT/2NT/3NT 12～15(16)/16～18/18～20HCP、平均(4333、4432、5332)

コントラクトを予想するに近い平均 → Unbid Siut ボロ2枚は他のビッドを探す。

1の台でのスートのリビッドが優先です。敢えて2NT、3NTリビッドも可ですが。

3枚クラブオープン(Prepared Club)し、フィットしなかった時、1H、1Sでなく 1NT リビッドが適当です。1H、1Sリビッドでオープンしたスート(クラブ3枚)より長いスートを後で(2回目に)示すのを避けます。

リバースリビッド Reverse Rebid(オープンしたスートに戻スート3の台になる2の台の  
New Suit Rebid without Jump) (例; 1C-1S-2H)

16~18点、リビッドスート4枚、オープンスート5+枚(が原則)

少し荒れた16~18点(Medium)を示すビッドです。

レベルを上げるので、16~点でもリバースを避けることがあります(例1C-1S-2C)。

19~21点(Maximum)でも、敢えて(ジャンプシフトでなく)リバースリビッドすることがあります。リスポンダーにパスされるリスクがありますが。

ダブルジャンプシフト Double-Jump-shift = SPLINTER (例; 1C-1H-3S、4D)

19~21点、示したスート1(0)枚、サポート4枚

1の台のスートには、Opener's SPLINTER。オープンの段階で16~18点の手。

マイナーの4リビッド Unusual Jump (例; 1D-1S-4D)

19~21点、サポート4枚、示したスートにコントロール

(g) スート、2の台に対するリビッド (例; 1Hオープン2Cリスポンス?リビッド)

2NT/3NT 2NT Rebid Medium; 15~17/18~20HCP、平均(4333, 4432, 5332)

コントラクトを予想する平均 → Unbid Suit ポロ2枚は他のビッドを探す。

2の台でのスートのリビッドが優先です。敢えて2NT、3NTリビッドも可です。

パートナーズートのレイズ、3の台(例; 1H-2C-3C)13~15点、4枚サポート

1S-2H-3Hは3枚以上のサポートです。他スートも理由あれば3枚でレイズ可。

レベルが高いので、13~15点より強い方に振れることがあります。

Poor Minimum or Light Opening では、最初のレイズを避けます。

例; 1H-2C-2H-2NT-3C-Pass ♠-Ax ♡-KQJxxx ♢-x ♣-xxxx

新しいスート、2の台 New Suit Rebid @ 2 Level(例; 1H-2C-2D)

13~18点(19~21点もありうる)、4枚以上

Minimum~Mediumの強さが基本だが、Maximumもあり(5・4である、など理由)。

Forcingになる = リスポンダーは、もう一回ビッドする。

リバースリビッド Reverse Rebid(オープンしたスートに戻スート3の台になる2の台の  
New Suit Rebid without Jump) (例; 1H-2C-2S)

16~18点、リビッドスート4枚、オープンスート5+枚(が原則)

16~18点(Medium)を示しますが、Maximumでも用いることがあります。

ジャンプシフト Jump-shift (例; 1H-2C-3D、3S)

19~21点、Game-forcing、リビッドスート4枚(5+枚を期待)、オープンスート5+枚

Unusual Jump (例; 1S-2H-4D、1H-2D-4C)

19~21点、サポート4枚、示したスートにコントロール(Aceが望ましい)

2の台でのリスポンスの後はビディングスペースが狭いので、SPLINTERを収容できません。

### 8.3.10 リスポンダーのリビッド

- (a) **New Suit** 基本的に **Forcing** 例; 1Dオープン1Sリスポンス2Dリビッド2Hリスポンス

**Acol System** では、非常に稀ですが、**Light Open** しているオープナーが前例および類似の状況でパスすることがあります。前例でパスする手の例; ♠-xx ♡-Axx ♢-KQJxxx ♣-xx。

- (b) 1NTが入ると **New Suit** でも **Not Forcing**

- (c) リスポンダーのジャンプリビッド **Limit Bid or Invitation**

例1; 1D-1Hリスポンス1Sリビッド1NT/2NT/3NTリスポンス

NT向き、弱い/誘う/ゲームだ = 6~10/10~12/13~15HCP

例2; 1D-1Hリスポンス1Sリビッド2D/3D/4Dリスポンス

(3)4枚サポート、弱い/誘う/ゲームだ = 6~10/10~12/13~点

例3; 1H-1Sリスポンス2Dリビッド2H/3Hリスポンス

(2)3枚サポート、弱い/誘う = 6~10/10~12 点

例4; 1D-1Hリスポンス1Sリビッド2H/3H/4Hリスポンス

(5)6枚以上、中程度/強い誘い/ゲームだ = 7~11/12~13/14~点

- (d) これらは **Forcing** です。 1D-1Hリスポンス3Dリビッド3Hリスポンス

1D-1Hリスポンス2NTリビッド3Dリスポンス 1D-1Hリスポンス2NTリビッド3Hリスポンス

- (e) **Artificial 4th Suit Forcing** 中程度の手を捌くには必要な **Convention** です。

4番目のスート = Artificial, 1rd Forcing @ 2 Level, Game Forcing @ 3 Level です。

オープナーは **Alert** します。アーティフィシヤルですが、使い過ぎはダメ、2~3枚が望ましいのです。

## 8.4 5 Card Major

システムの特徴に合わせたコンベンション **Forcing 1NT Response to 1H or 1S Opening**、**Artificial Major Raise**、**Inverted Minor Raise**、広い範囲での **Negative Double** を用いる条件で紹介します。コンベンションが異なる方は、それなりに読み直してください。

### 8.4.1 1C~1S オープンの条件

- (a) 12~20HCP、平均 または (b) 13~21 点 (HCP+DP)、平均していない

(a) について。5枚メジャー以外の手は長い方のマイナーでオープンします。マイナー3・3はクラブ、または、良いダイヤモンドでオープンします (**Better Minor Opening**)。12~14/15~17/18~20HCP を **Minimum/Medium/Maximum** に分類し、原則として1C~1S/1NT/1C~1S オープンします。15~17HCP で、理由あれば、1C~1Sオープンします。

(b) は、13~15/16~18/19~21 点を **Minimum/Medium/Maximum** に分類します。22 点以上で **Artificial Strong 2C** に適さない手は、やむをえず、19~21 点の如くビッドします。

**5 Card Major**、**Better Minor Opening** は、オープンするスートの条件をズラしています。メジャーのオープン、「スートが5+枚である」情報を含んでいますので、レイズの方法を拓けることができます (**Forcing 1NT & Artificial Raise**)。また、**Suit Rebid Mimium** とできるので、**2NT Rebid Medium** で適切にリビッドできます。一方、**Better Minor Opening** は、長くないスートでオープンする可能性があり、(1) **Inverted Minor Raise**(4+枚サポート、10+HCP をシングルレイズに抑え、広くしたビiddingスペースでコントラクトを探す)が必要となります。(2) 1Dオープンが3枚以上です(メジャー・スートが長いかもしれない)ので、**2NT Rebid Medium**、**2NT Rebid Minimum** 何れでも適切なリビッドができないことが生じます。それなりの覚悟が必要です。



#### 8.4.2 1C~1S オープン、平均した手の示し方

1C~1S オープンの次にNTリビッドで平均した手を示します。**One over One Response** 時、3つのNTリビッドで示し易くなります。しかしながら、**Two over One Response** 時、2つのリビッド、2NT、3NTで12~20HCPを隙間なくカバーするのはムリになります。

1H、1Sオープンに対しては、**2NT Rebid Medium** で解決できます。1H、1Sオープン・2Cリスpons・2NT/3NTリビッドを15~17HCP/18~20HCPとします。平均した**Minimum**をリビッドする時、メジャーオープンが5+枚ですから**Suit Rebid Minimum**でリビッド構成に問題ありません。

1Dオープンが3枚以上ですので、**2NT Rebid Medium**では、1Dオープン・2Cリスponsに3、4枚で2Dリビッドします(不自然ですが)。(多くの方が用いる)**2NT Rebid Minimum**では、(頻度は高くないですが)18~20HCPをNTリビッドで示せません。何かのゴマカシが必要になります(これも不自然です)。パートナーシップでどちらにするか打ち合わせ、それなりに捌いてください。

#### 8.4.3 1C~1S、どれでオープンするか?

**Better Minor Opening** ですので、(a)、(b)、(c) が変わります。

- (a) 4-3-3-3 4枚マイナー、または、良い方の(ただし、C=クラブに傾く)3枚マイナー
- (b) 4-4-3-2 4枚マイナー(4・4マイナーはD)、または、良い方の(Cに傾く)3枚マイナー
- (c) 4-4-4-1 4枚マイナー(他マイナー1枚の時)、または、D(4・4マイナーの時)
- (d) 5-X-Y-Z 最も長いスーツ
- (e) 5-5-X-Y ランク上のスーツ(例;S+D→S)、ただし、S+Cの場合、強さで決めます;  
**Minimum**でS(Cでオープンし2回Sリビッドできない)/**Medium**でC  
(後で2回Sリビッドできる)/**Maximum**でS(後でCを強くリビッドできる)
- (f) 6-5-X-Y 6枚スーツ、または、ランク上の5枚スーツ(リビッド展開を考慮した選択)  
(手の形と強さによっては、もう一つのスーツをリビッドできないオークション展開がありうる)

#### 8.4.4 1H、1S オープンに対するリスpons (メジャーとマイナーでリスponsが大きく異なります。)

- (a) パス 0~5点の価値の手
- (b) シングルレイズ(例;1H-2H) 3枚以上のサポート、6~9点
- (c) ダブルレイズ (例;1H-3H) 4枚以上のサポート、10~12点 = **Limit Raise**  
平均した手も荒れた手も含まれます。サポート3枚なら1NT、または、他スーツを選びます。
- (d) トリプルレイズ (例;1H-4H)  
・**Limit Raise** サポートあり、5・4など荒れている、5~10HCP、ゲーム妥当な強さ
- (e) スート、1の台(例;1H-1S) 4枚以上、6点以上、**1rd Forcing**  
メジャーのレイズを優先させます
- (f) スート、2の台(例;1H-2C) 4枚以上(とりあえず)、10点以上、**1rd Forcing**  
1Sオープン2Hリスponsは5枚以上  
2Cリスpons、2Dリスponsはオープナーに3枚でサポートされることがあります  
メジャーのレイズ、2NTリスpons、3NTリスponsを優先させます(定義に合えば)  
スート、1の台も可能な時;手の強さとビッド展開を考慮して選びましょう  
(例;1Hオープン1Sリスpons、2Cリスpons、どちらか?)

- (g) スート、ジャンプ = ジャンプシフト **Jump-shift**(例; 1S-3C) 4枚以上、16点以上
- ・ ジャンプシフトは<スラムに興味あり><スラムトライしなくて可>に価値あります
  - ・ ビiddingスペースを奪います → 可能ならば他の低いビッドで続けましょう

(h) 1NT(例; 1H-1NT) 6~12(15)点、1rd Forcing

- ・ (1) シングルレイズできない、1の台のスートでリスポンスできない。
- ・ (2) 10~12HCP の平均した手、3枚サポートまたはNT向き。
- ・ (3) 13~15HCP の平均した手、3枚サポートまたはNT向き。<他リスポンスを探します>

1H/1S-1NT-強さと形に応じてリビッド。ただし、ミニマムで平均したハンドは、3枚スートで2C, 2D。フラナリーを用いず、4-5-2-2の形では、2枚で2C(稀ですが)。

(i) 2NT/3NT(例; 1H-2NT/3NT) (15)16~/ (12)13~15HCP、4・5枚サポート、平均した形

1H/1S-2NT-3 of a New Suit シングルトンまたはボイド  
 -4 of a New Suit セカンドスート  
 -4H/4S 平均、ミニマムハンド  
 -3H/3S 平均、16点以上  
 -3NT 平均、14-15点

1H/1S-3NT-4 of a New Suit **Cue-bid = Control Showing**

-4H/4S これで行こう(スラムは止めよう)

- ・ 相手がオーバーコールした次でサポートしたい手は、一旦、相手スートをビッド(**Cue-bid**)し、次にサポートを示します。例; 1S-(2C)-3C。
- ・ 相手オーバーコールの次で1NT/2NT/3NT **Limit bid**(7~10/10~12/13~15HCP)

(j) ダブルジャンプシフト=スプリンター **Double Jump-shift = SPLINTER**

示したスートが短い(1枚または0枚)、サポート4~5枚、10~15HCP→13~18点(が基本)

例; 1H-3S ♠-x ♡-Kxxx ♢-AQxx ♣-Qxxx

- ・ **SPLINTER** の狙い =二人の絵札点が少なくてもスラムがメイクする、状況を探す。
- ・ 10~15HCP → 13~18点を基本としますが、中途半端でなくスラムトライ続行が妥当である充分強い手であれば、幅の外でも可です。
- ・ オープナーは **Sign-off**(ゲームビッド)、または、**Slam Try**(**Cue-bid** or 4NT)します。

1H、1Sオープンに対するレイズ方法のまとめ

強さ	サポート	手の形	リスポンス	例
6~9点	3~枚	平均~荒れている	シングルレイズ	1S- <u>2S</u>
10~12点	3枚	荒れている	スート	1S- <u>2C</u>
10~12点	4~枚	平均~荒れている	ダブルレイズ	1S- <u>3S</u>
13~18点	4~枚	荒れている	トリプルレイズ	1S- <u>4S</u>
13~18点	4~枚	サイド短い	ダブルジャンプシフト SPLINTER	1S- <u>4C</u> (Short)
10~12(15)HCP	3枚	平均	1NT 1rd Forcing	1S- <u>1NT-2C-3S(4S)</u>
(15)16~HCP	4~枚	平均	2NT Artificial Raise	1S- <u>2NT</u>
(12)13~15HCP	4~枚	平均	3NT Artificial Raise	1S- <u>3NT</u>
強い or 事情アリ	3~枚		スート or ジャンプシフト	1S- <u>2C, 3C</u>

#### 8.4.5 1C, 1D オープンに対するリスポンス

- (a) パス 0~5 点の価値の手
- (b) シングルレイズ(例; 1D-2D) 4枚以上のサポート、10HCP 以上、1rd Forcing
- (c) ダブルレイズ (例; 1D-3D) 5枚以上のサポート、6~9HCP、Preemptive Raise
- (b)、(c) を **Inverted Minor Raise** と言います。(b)、(c) よりメジャーのビッドが優先です。
- (d) トリプルレイズ (例; 1D-4D)
- ・ **Shut-out Bid = Pre-emptive Raise** サポートあり、5・5など荒れた手、10HCP 以下
- (e) スート、1の台 (例; 1D-1S) 4枚以上、6点以上、1rd Forcing
- (f) スート、2の台 (例; 1D-2C) 4枚以上(とりあえず)、10 点以上、1rd Forcing
- ・ ここに紹介する **5 Card Major** では、5枚以上のことが多い
  - ・ オープナーに3枚でサポートされることがある(ビッド展開を考慮しておきましょう)
  - ・ スート、1の台も可能な時; 手の強さとビッド展開を考慮して選びましょう  
(例; 1Dオープン1Sリスポンス、2Cリスポンス、どちらか?)
- (g) スート、ジャンプ = ジャンプシフト **Jump-shift**(例; 1D-2H) 4枚以上、16 点以上
- (h) 1NT 6~9(10)HCP、5枚サポートナシ、1の台のスートでリスポンスできない
- (i) 2NT/3NT **Limit Bid** としましょう。

10~12/13~15HCP、平均、レイズできない、1の台のスートでリスポンスできない  
(例外; D4枚・3・3・3、C以外の全スートに絵札; 1Cオープン2NT、3NTリスポンスが可)

例; 1H-2NT S-KJx H-Jxx D-Qxxx C-KJx 1C-3NT ♠-KJx ♥-KJx ♦-KJxx ♣-Qxx

- ・ ここで言う平均は、4・3・3・3の形と他の全てのスートに絵札(ストッパー)です。  
オープナーは5枚ハートで1Hオープン2NT、3NTリスポンス4Hリビッドできます。
- ・ サポートが4枚あっても、内容が悪ければ、2NT/3NTとリスポンスします。

- (j) ダブルジャンプシフト=スプリンター Double Jump-shift = SPLINTER

示したスートが短い(1枚または0枚)、サポート4~5枚、10~15HCP→13~18点(が基本)

1Cオープン、1Dオープンに対する SPLINTER リスポンスは、それなりの形と強さが必要となります。

オープナーのスートが3枚のことが多いので。5C、5Dが遠いので。

例; 1C-3H S-Axx H-x D-KJxx C-AQxxx < 前 Page の同項目を参照してください >

#### 8.4.6 1C~1S に対するリスポンス、ダブルの後

0~5HCP; パス、(5)6~9HCP; 何かビッド、10~12HCP 特定の形で2NT、(9)10+HCP; リダブル、が基本です。**5 Card Major**、**Better Minor Opening** に応じた扱いが必要です。

「8.2.5 1C~1S に対するリスポンス、ダブルの後」(Page 20)を参照してください。異なる点を以下に示します。

- (e) 2NT(例; 1S-Double-2NT ; 1C-Double-2NT) **Truscott Support**

1H・1Sオープンに対して 10~12HCP、平均、3-4枚サポート

1C・1Dオープンに対して 10~12HCP、平均、5枚サポート、4枚メジャーなし

例; 1H-Double-2NT ♠-Kxx ♥-KJx ♦-Qxx ♣-Qxxx

#### 8.4.7 1H, 1S に対するリスポンス、オーバーコールの後

メジャーオープンが「5+枚スートである」ので、広い範囲で **Negative Double** を有効利用できます。

- (a) パス 0~5 点の価値の手、または 6~12 点でビッドし難い手、そして (**Negative Double** を広い範囲で採用しているので)オーバーコールを **Penalty Double** したい手
- (b) レイズ(例; 1H-何か[Opponent]-2H/3H/4H) サポート、**Limit Raise**  
用いる手が増えます; 例 サポート3枚、10~12 点(荒レテイル)、スートビッド困難 → 3H・3S
- (c) スート、1の台 1H、1Sオープンオーバーコールでは、このリスポンスはできません。
- (d) スート、2の台(例; 1S-何か[Opponent]-2C) 4枚以上(とりあえず)、10点以上、**1rd Forcing**  
相手に邪魔された時(例; 1Hオープン2D[Opponent]となり1Sリスポンスできない)  
6~12 点でビッドし難い手は、**Negative Double**、または、パスに変えます。  
1の台を2の台に変更すると、5+枚となります(例; 1H-2C[Opponent]-2S)。
- (e) スート、ジャンプ = ジャンプシフト Jump-shift(例; 1H-1S[Opponent]-3C)  
ジャンプの状況が同じであれば、基本的に変わりません(上記例)。  
ビッドのレベルが上っている時、ジャンプしないビッドに変えます(ビディングスペースを保つため、そして、別の意味に解釈されるのを避けるため)(例; 1H-2D[Opponent]-3C)。
- (f) 1NT 7~10HCP、レイズできない、相手スートが止る、NTに向く  
意味を大きく変更している(1rd Forcing → Natural)ことに注意してください。  
10~12HCP、平均(3枚サポート、または、NT向き)は、**Suit or Negative Double or Pass** に変えます。
- (g) 2NT/3NT(例; 1H-1S[Opponent]-2NT/3NT) **Natural, Limit Bid**  
ジャンプあっても(Artificial Raise ではなく)Natural, Limit Bid になることに注意!  
**Artificial Raise** したかった手は、ビッド展開を考慮して、**Suit or Negative Double or Cue-bid** に変えます
- (h) Cuebid(例; 1H-1S[Opponent]-2S) Game-forcing 様々な手がありえますが、  
(1) 相手スート2~3枚、NTを狙う、  
(2) 相手スート1枚、自分側のスートをビッドし易い、  
何れかが望ましく、オープナーもこれを想定します。後はナチュラルに続けます。
- (i) **Negative Double** 広い範囲で(Opponent の3Hまで)用いましょう。  
(1) 8~11 点、4~枚メジャー(1メジャー時) or 3~+4~枚メジャー(2メジャー時)、後は抑えてビッド  
(2) 12~点、4枚メジャー(1メジャー時)、または、3~+4枚メジャー(2メジャー時)、後でゲームまで行く  
(3) 10~12HCP の平均した手(3枚サポート or NT向き)、ただしビッド展開問題ない条件が要る  
が、基本ですが、若干違う手でも(展開を考えた上で)ダブルします。  
以下、「8.2.6 1C~1S に対するリスポンス、オーバーコールの後 (m) **Negative Double**」(Page 21~22)を参照してください。  
「オープナーは、3Hまでのオーバーコール、パートナーの初めてのパス、をパスできない」に留意してください。

## 1H、1Sオープンに対するオーバーコール後のレイズ方法、変更された点

強さ	サポート	手の形	レスポンス
10～12点	3枚	荒れている	Double Raise or Suit
10～15HCP	3枚	平均	Suit or Negative Double or Cue-bid
12～14HCP	4・5枚	平均	Suit or Negative Double or Cue-bid

### 8.4.8 1C、1Dに対するレスポンス、オーバーコールの後

**Better Minor Opening** でのマイナーオープンの形の幅が広がっているため、コントラクトを決めるために、広い範囲で **Negative Double** を利用せざるを得ません。

- (a) パス 0～5点の価値の手、または 6～12点でビッドし難い手、そして(**Negative Double** を広い範囲で採用している)オーバーコールを **Penalty Double** したい手
- (b) シングルレイズ(例; 1D-何か[Opponent] -2D) サポート4枚以上、6～9HCP
- (c) ダブルレイズ(例; 1D-何か[Opponent] -3D) サポート5枚以上、10～12HCP、**Limit Raise**  
オーバーコール後は **Inverted Minor Raise** を放棄せざるを得ません。  
3枚かもしれないクラブ、ダイヤモンドでも4枚サポートでシングルレイズします。
- (d) トリプルレイズ(例; 1D-4D) Shut-out Bid サポートあり、荒れた手、10HCP 以下
- (e) スート、1の台(例; 1C-1D[Opponent] -1H) 4枚以上、6点以上、**1rd Forcing**  
相手に邪魔された時(例; 1Dオープン2C[Opponent]となり1Hレスポンスできない) 6～12点でビッドし難い手は、**Negative Double**、または、パスに変えます。  
1の台を2の台に変更すると、5+枚となります(例; 1H-2C[Opponent] -2S)。
- (f) スート、2の台(例; 1D-何か[Opponent] -2C) 4枚以上(トリアエース)、10点以上、**1rd Forcing**  
相手に邪魔された時(例; 1Hオープン2D[Opponent]となり2Cレスポンスできない) 6～12点でビッドし難い手は、**Negative Double**、または、パスに変えます。
- (g) スート、ジャンプ = ジャンプシフト **Jump-shift**(例; 1D-1H[Opponent] -2S)  
ジャンプの状況が同じであれば、基本的に変わりません(上記例)。  
ビッドのレベルが上っている時、ジャンプしないビッドに変えます(ビディングスペースを保つため、そして、別の意味に解釈されるのを避けるため)(例; 1D-2C[Opponent] -2S)。
- (h) 1NT 7～10HCP(少し強くする)、レイズできない、相手スートが止る、NTに向く
- (i) 2NT/3NT 10～12/13～15HCP、平均、レイズできない、相手スートが止る、NTに向く
- (j) **Cuebid**(例; 1D-1H[Opponent] -2H) **Game-forcing** 様々な手がありますが、  
(1) 相手スート2～3枚、NTを狙う、(2) 相手スート1枚、自分側のスートをビッドし易い、何れかが望ましく、オープナーもこれを想定します。後はナチュラルに続けます。
- (k) **Negative Double** 広い範囲で(Opponentの3Hまで)用いましょう。  
基本的に **Takeout** 要求です。次項の **Negative Double** を参照してください。

#### 8.4.9 1C～1S に対するリスポンス、ジャンプ・オーバーコールの後

中程度の手をパスに変更することがあります。

オーバーコールを **Penalty Double** したい手でパスします (**Negative** を採用しているの)。

**Negative Double** 広い範囲で (Opponent の 3H まで) 用いましょう。

- (1) 8～11 点、4～枚メジャー(1 メジャー時) or 3～+4～枚メジャー(2 メジャー時)、後は抑えてビッド  
(2) 12～点、4 枚メジャー(1 メジャー時)、または、3～+4 枚メジャー(2 メジャー時)、後でゲームまで行くが、基本ですが、若干違う手でも (展開を考えた上で) ダブルします。そして、3 の台のスートへのダブルは強くなダブルはゲーム以下でもう一回ビッドします。

以下、「8.2.6 1C～1S に対するリスポンス、オーバーコールの後 (m) **Negative Double**」(Page 21～22) を参照してください。

「オープナーは、3H までのオーバーコール、パートナーの初めてのパス、をパスできない」に留意してください。

#### 8.4.10 1C～1S に対するリスポンス、1NT オーバーコールの後

6～9 点はパス、または適当にビッドします。下例の如くレベルが高くて **Not Forcing** です。

例; 1H-1NT [Opponent] - 2S 6～9 点、5枚以上のスート、ここでプレイ可

(9) 10HCP+ で **Double** を掛けられます。ペナルティ志向です。

#### 8.4.11 1C～1S オープナーのリビッド

- (a) **Limit Bid** には、オープナーがコールを主導します。パスもあります。

例 1H-2H-3C インビテーション、Club 価値 (3～4枚) を示しながら  
1H-3H-3S Spade 価値 (3～4枚)、スラムに関心あり  
1C-3C-3H Heart 価値 (3～4枚) (3NT、5C を狙う)

- (b) 1C/1D-2C/2D (10+HCP ; Minor Single Raise = 1rd Forcing) - ?リビッド

ストップ価値スートビッド (Value Showing) しながら、ゲームトライします。

**2NT or 3 of the Agreed Suit** でパスできます。

1D オープン後クラブストップを確認できず危ない 3NT に行くことがある (ヤムオエナイ部分)。

1C-2C-2NT (NT 向き、低 HCP) - パス

1C-2C-2NT-3C - パス

1D-2D-2H (H 価値、S 弱い) - 2NT (NT 可、低 HCP)

1D-2D-2H-2NT - パス (低 HCP)、3D (止め)、3NT (やろう)

1D-2D-2H-2S (S 価値、C 弱い) - 3NT (やろう) - パス

- (c) スート、1 の台に対するリビッド (例; 1D オープン 1H リスポンス ?リビッド)

「8.2.9 1C～1S オープナーのリビッド、(f) スート、1 の台に対するリビッド」(Page 23～24) に示しましたが、異なる、あるいは、注意するポイントを以下に示します。

1NT/2NT/3NT 12～15(16)/16～18/18～20HCP、平均(4333、4432、5332)

強さが連続しているリビッドで全ての手を巧く扱きましょう。

コントラクトを予想するに近い平均 → Unbid Suit ボロ2枚は他のビッドを探す。

1 の台でのスートのリビッドが優先です。敢えて 2NT、3NT リビッドも可ですが。

3枚クラブ、3枚ダイヤモンドオープン (Better Minor Opening) し、フィットしなかった時、「オープンしたスート3枚、リビッドしたスート4枚」の奇妙なコールを避けるため、手の格好が許すなら、1H、1S でなく 1NT リビッドを敢えて選ぶことがあります。

リバースリビッド Reverse Rebid(オープンしたスートに戻スート3の台になる2の台の  
New Suit Rebid without Jump) (例; 1C-1S-2H)  
16~18点、リビッドスート4枚、オープンスート5+枚(が原則)

少し荒れた 16~18点(Medium)を示すビッドです。

レベルを上げるので、16~点でリバースを避けることがあります(例1C-1S-2C)。

Maximumでも、敢えてリバースビッドすることがあります(パスされるリスクは覚悟で)。

ダブルジャンプシフト Double-Jump-shift = SPLINTER (例; 1C-1H-3S、4D)  
19~21点、示したスート1(0)枚、サポート4枚

1の台のスートには Opener's SPLINTER が使い易い。オープンの段階で 16~18点の手です。

マイナーの4リビッド Unusual Jump (例; 1D-1S-4D)  
19~21点、サポート4枚、示したスートにコントロール

- (d) スート、2の台に対するリビッド(例; 1Dオープン2Cリスポンス?リビッド)  
「8.2.9 1C~1S オープナーのリビッド、(g) スート、2の台に対するリビッド」(Page 24~25)に示した通りですが、注意するポイントを以下に示します。

2NT/3NT 2NT Rebid Medium; 15~17/18~20HCP、平均(4333, 4432, 5332)  
コントラクトを予想するに近い平均 → Unbid Suit ポロ2枚は他のビッドを探す。  
2の台でのスートのリビッドが優先です。敢えて2NT、3NTリビッドも可です。

オープンしたスートのリビッド、2/3/4の台(例; 1H-2C-2H/3H/4H)  
13~15/16~18/19~21点、5枚以上/6枚以上/6枚以上  
1D-2C-2Dに限り 13~15点、3枚以上  
リスポンダーのビッド続行を期待し、13~15点、ポロ5枚でもリビッドします。  
新しいスートの(許される)リビッドが優先です。

2NT Rebid Mediumなので、1D-2C-2Dは3枚以上とせざるを得ません。2Dで Minimumのみ判り、形については何も教えていません。2Cリスポンダーの次のビッドの後に前進できます。

上記「2NT Rebid Medium、1D-2C-2D3枚以上」を嫌う方は、1D→2C→2NT Minimumを採用してください。また、2NT Rebid Minimumを1D→2C→のみとするか、全てのケースとするか、決めましょう。2NT Rebid Minimumを採用する方は(3枚Dのリビッドはなくなります)強い手で問題があります。

1D→2C→2NT / 3NT 2NT Rebid Minimum; 12~14/15~17HCP、平均(5332 マデ)

コントラクトを予想する平均 → Unbid Suit ポロ2枚は他のビッドを探す。

NTリビッドしたい 18~20HCP は、何かでゴマカシてください。

パートナーズートのレイズ、3の台(例; 1H-2C-3C) 13~15点、4枚サポート

1S-2H-3Hは3枚以上のサポートです。他スートも理由あれば3枚でレイズ可。

レベルが高いので、13~15点より強い方に振れることがあります。

Poor Minimum or Light Opening では、最初のレイズを避けます。

例; 1H-2C-2H-2NT-3C-Pass ♠-QJ-KQJxxx ♢-x ♣-QJxx

新しいスート、2の台 New Suit Rebid @ 2 Level(例; 1H-2C-2D)

13~18点(19~21点もありうる)、4枚以上

13~15 ~ 16~18点 = Minimum ~ Mediumの強さが基本ですが、19~21点 = Maximumのこともあります(平均している、5・4である、などの理由で)。

Forcing になります = リスポンダーは、もう1回ビッドします。

リバースリビッド **Reverse Rebid**(オープンしたスートに戻スート3の台になる2の台の  
New Suit Rebid without Jump) (例; 1H-2C-2S)  
16~18点、リビッドスート4枚、オープンスート5+枚(が原則)

少し荒れた 16~18点(Medium)を示すビッドです。

**Maximum** でも、(ジャンプシフトでなく)リバースリビッドすることがあります。

ジャンプシフト **Jump-shift** (例; 1H-2C-3D、3S)

19~21点、**Game Forcing**、リビッドスート4枚(5+枚が望ましい)、オープンスート5+枚

**Unusual Jump** (例; 1S-2H-4D、1H-2D-4C)

19~21点、サポート4枚、示したスートにコントロール(**Ace**が望ましい)

2の台でのレスポンスの後はビディングスペースが狭いので、SPLINTERを収容できません。

(e) 1H・1Sオープン、1NT 1rd Forcing に対するリビッド(例; 1H-1NT-?リビッド)

1NT 1rd Forcing は 5 Card Major の有力な Tool ですから、上手に使いたいですね。

2C/2Dリビッド Minimum(12~14HCP)、形5332の3枚\*(1H-1NT-2Cは2枚も\*)

または Minimum~Medium(13~18点)、4枚以上(形5・4以上)

\* 12~14HCP では3枚リビッドがありうるのは、ヤムオエナイ部分です。

\* 12~14HCP、S4、H5、D2、C2枚、に限り2枚で2Cリビッド  
→ 2枚2Cリビッドは稀なので構わない、と考えましょう。

これを嫌う方は **Flannery 2D Opening** を採用してください。

1S-1NT-2Hリビッド Minimum~Medium(13~18点)、4枚以上(形5・4以上)

1H-1NT-2Sリビッド Medium(16~18点)、4枚以上(形5・4以上) <リバースなので>

Maximum(19~21点)でもリバースすることある(レベルを上げないため)

**Jump Shift** Maximum(19~21点)、4枚以上(形5・4以上)

オープンスート 2/3/4 リビッド Minimum/Medium/Maximum(13~15/16~18/19~21点)、6枚以上

2NT/3NT リビッド Medium(15~17HCP) / Maximum(18~20HCP)、形5332

(f) 1H・1Sオープン、2NT (15)16~HCP、4・5枚サポート、平均した形、にリビッド

1H/1S-2NT-3 of a New Suit シングルトンまたはボイド

-4 of a New Suit セカンドスート

-4H/4S 平均、ミニマムハンド

-3H/3S 平均、16点以上

-3NT 平均、14-15点

(g) 1H・1Sオープン、3NT (12)13~15HCP、4・5枚サポート、平均した形、にリビッド

1H/1S-3NT-4 of a New Suit **Cue-bid = Control Showing**

-4H/4S これでやろう(スラムは止めよう)



#### 8.4.12 リスポンダーのリビッド

(a) **New Suit** 基本的に **Forcing**

(b) 1H・1S - 1NT 1rd Forcing - 2C・2D - ? 2nd Rebid 2D から例示します。

- 2D 3cards(5332), Minimum または 4+cards, Minimum~Medium

- Pass To Play

- 2H ~6~cards

- 3S 3card Support, 10~12HCP ← 10~12HCP, 平均した手の有効なアプローチ

- 2NT 10~12HCP ← 10~12HCP, 平均した手の有効なアプローチ

(c) オープナーの1NTが入ると **New Suit** でも **Not Forcing**

(d) リスポンダーのジャンプリビッド **Limit Bid or Invitation**

例1; 1D-1Hリスpons1Sリビッド1NT/2NT/3NTリスpons

NT向き、弱い/誘う/ゲームだ = 6~10/10~12/13~15HCP

例2; 1D-1Hリスpons1Sリビッド2D/3D/4Dリスpons

(3)4枚サポート、弱い/誘う/ゲームだ = 6~10/10~12/13~点

例3; 1H-1Sリスpons2Dリビッド2H/3Hリスpons

(2)3枚サポート、弱い/誘う = 6~10/10~12点

例4; 1D-1Hリスpons1Sリビッド2H/3H/4Hリスpons

(5)6枚以上、中程度/強く誘う/ゲームだ = 7~11/12~13/14~点

(e) これらは、**Forcing** です。 1D-1Hリスpons3Dリビッド3Hリスpons

1D-1Hリスpons2NTリビッド3Dリスpons

1D-1Hリスpons2NTリビッド3Hリスpons

(f) **Artificial 4th Suit Forcing** 中程度の手を捌くコンベンションの採用を勧めます。

4番目のスーツ = Artificial, 1rd Forcing @ 2 Level, Game Forcing @ 3 Level です。

オープナーは **Alert** します。アーティフィシカルですが、使い過ぎはダメ、2~3枚が望ましいのです。

#### 8.5 5 Card Major + 2 / 1 Game-forcing

**5 Card Major** に加え、**2 / 1 Game-forcing** とします。充分強く **2 over 1 Response** できる時には展開が楽になります。展開方法はそれなりに変更されます。

**2 / 1 Game-forcing** ですから、中程度の多くの手が **2 over 1 Response** できず、**1NT 1rd Forcing** に含まれます。**1NT 1rd Forcing** 後の展開方法の幅を広げることになります。例えば、1Sオープン、1NTリスpons、2Cリビッド、3H 2回目リスpons = 強い誘い = **6+cards, 10-12 Pints** が起ります。また、1Dオープン後の展開に工夫が必要です。

1Cオープン、1Dリスpons = 4枚メジャー否定、または強い(Game-Going)、が普通です。

多くのコンベンションが用いられます。1H-1S = 5+枚スペード、**New Minor Forcing**、**Minor Single Raise** の後の **Relays** (形、強さ、コントロールを尋ねる)、など。

## 9. オフェンス・ビディング、Balanced Hand & NT Openings

### 9.1 平均した手の示し方

平均した手を示すビディング構成を列記します。このビディング構成を背景として、手の形とビッド展開に応じ(必要ならば)スート・リビッド、レイズなどのビッドが用いられます。

最近のスタイル;低めの HCP 幅設定、**Artificial Strong 2C** を採用;で紹介します。

- ・ 1NT/2NT オープン 15~17/20~22HCP
- ・ 2C-2D リスpons-2NT/3NT リビッド 23~25/26~28HCP

スート・オープンし、NT リビッドする、をどう設定するか?が問題となります。

#### (a) 4 Card Major では

\*1 = 2NT Rebid Medium \*2 = 2NT Rebid Minimum

1C~1H-1D~1S リスpons 1NT/2NT/3NT リビッド 12~14(15)/18~19/19~20HCP

1D~1S-2C~2H リスpons 2NT/3NT リビッド 15~17(18)/18~20HCP \*1  
(ジャンプナシ) または、12~14(15)/15~17HCP \*2

**留意点1** 15~17HCP でも理由(5枚メジャー・3・3・2、4・4・3・ボロ 2、5・3・3・ボロ 2、絵札の集った4・4枚)あれば 1C~1S オープンします。しかしながら、全てのスート・リスponsに適当なリビッドを用意できないので、(a) 1C~1S オープンし、必要あれば、リビッドを何かでゴマカシます。または、(b) 1C~1S オープンする理由ある(= 1NT オープンに適さない)手で敢えて 1NT オープンします。

**留意点2** 2NT Rebid Medium では、12~14HCP、4・3・3・クラブ 3枚で 1C オープン(**Prepared Club**)するので、ビッド展開に注意が必要です。

**留意点3** 2NT Rebid Minimum では、18~20HCP で 1D, 1H, 1S オープンし 2の台の新スート・リスponsが来た時、適当なNTリビッドが無いので、リビッドを何かでゴマカシます。

#### (b) Acol System or Natural System では

2NT Rebid Medium として

1C~1H-1D~1S リスpons 1NT/2NT/3NT リビッド 12~14(15)/16~18/18~20HCP

1D~1S-2C~2H リスpons 2NT/3NT リビッド 15~17(18)/18~20HCP  
(ジャンプナシ)

**留意点4** 15~17HCP でも理由(**留意点1**と同じ)あれば 1C~1S オープンします。1C~1S オープンした時(複数の NT リビッドの強さに隙間がないので)全てのスート・リスponsに適当な強さのリビッドが用意されています。ただし、サイドスートのストップが無いと NT リビッドに問題を生じます。そして、中程度の手で 2NT をプレイすることが多くなります。

**留意点2** <前記を参照>

#### (c) 5 Card Major では

\*1 = 2NT Rebid Medium \*2 = 2NT Rebid Minimum

1C~1H-1D~1S リスpons 1NT/2NT/3NT リビッド 12~14(15)/16~18/18~20HCP

1D~1S-2C~2H リスpons 2NT/3NT リビッド 15~17(18)/18~20HCP \*1  
(ジャンプナシ) または、12~14(15)/15~17HCP \*2

**留意点3、留意点4** <前記を参照>

**留意点5** **Better Minor Opening**(3枚マイナーでオープンする)ですから、**2NT Rebid Medium**では、(a) 12~14HCP、クラブ 3枚で 1C オープンした時、ビッド展開に注意が必要です。(b) 12~14HCP、ダイヤモンド 3~4枚で 1D オープン 2C リスponsの時、長くないスートで 2D リビッドします

## 9.2 1NT オープンとビッド展開

### 9.2.1 1NT オープンの条件

15~17HCP、平均した手で 1NT オープンします。平均とは、4・3・3・3、4・4・3・2、5・3・3・2、の形ですが、ボロ 2 枚と 5 枚メジャーは 1NT オープンしないのが普通です。

15~17HCP で理由(5 枚メジャー・3・3・2、4・4・3・ボロ 2、5・3・3・ボロ 2、絵札の集まった 4・4)あれば 1C~1S オープンします。しかしながら、全てのスート・リスポンスに適当なリビッドを用意できません。従って、(a) 1C~1S オープンし、必要 あれば、リビッドを何かでゴマカシます。または、(b) 1C~1S オープンする理由ある( = 1NT オープンに適さない)手で敢えて 1NT オープンします。

5 枚メジャー、16HCP 前後の手が 1NT オープンすると、4 枚サポート、7HCP のリスポンダーはパスとなり、(5・4 フィットの長さの価値が見えず)4H、4S を逃します。5 枚メジャーで 1NT オープンを避ける理由です。最少絵札点 15HCP では、リスクが少いと見え、1NT オープンすることがあります。

5 枚マイナーでは 1NT オープンします。5C、5D には多くの HCP+DP(絵札点+形の価値)が必要であり、ノートランプ・プレイでのマイナー 5 枚目の価値がそんなに大きくないからです。

### 9.2.2a 改善リスポンス体系のコンベンション

**2C ステイマン** — 2D 4 枚メジャーなし(ダイヤモンド・スートを示しません、アーティフィシャルです)

— 2H・2S 4 枚スート(両方アルトキ 2H\*<sup>1</sup>、または、内容良いスート\*<sup>2</sup>)

\*<sup>1</sup> が一般的です(Heart First = ハートを先に示す)。\*<sup>2</sup> を好む人もいます。

— 2D・2H・2S — Pass < ドレカデ止める計画、または、そのリビッドなら止める >

— 2D — 2H・2S / 3H・3S 5+枚スート、普通の / 強い インビテーション(=誘い)  
メジャー片方の 5+枚でもインビテーションできます。ステイマンの重要な転用法です。

私は下記と決めるのが好きです。5・4 枚メジャーの弱い手でステイマンを使えますから。

— 2D — 2H・2S / 3H・3S 5+枚スート、止め / インビテーション(=誘い)

— 2D・2H・2S — 3C・3D インビテーション、5+枚スート(1スートハンドかも)<ステイマンの転用>

— 2D — 2NT / 3NT インビテーション / ゲームだ < 4 枚メジャーあり >

— 2H・2S — 2NT / 3NT インビテーション / ゲームだ

2C リスポンダーは他メジャー 4 枚です。オープナーは、フィットした他メジャーを必ずビッドします。

例 ; 1NT-2C-2H-3NT(4 枚スペード)-4S(私も 4 枚スペード)-Pass

— 2H — 2S(新スート) インビテーション、5+枚\*-Pass or 3S or 4S or 2NT or 3NT

— 2S — 3H(新スート) インビテーション、5+枚\*-Pass or 4H or 3NT <\* ステイマンの転用>

— 2H — 3H / 4H(レイズ) インビテーション / ゲームだ、4+枚サポートあり — Pass or 4H

— 2S — 3S / 4S(レイズ) インビテーション / ゲームだ、4+枚サポートあり — Pass or 4S

**2D リレー、ゲーム・フォーシング** — 2H・2S 4 枚スート(両方ある時は 2S\*<sup>3</sup>)

— 2NT / 3C・3D 4 枚メジャーなし、5 枚マイナーなし / 5 枚スート

\*<sup>3</sup> ビッド展開を容易にするため、Spade First( = スペードが先 )とします。

— 2H・2S — レイズ / 新スート 4+枚応援 / 5+枚スート

— 2NT リビッド待ち — スート / 3NT 4 枚スート / 形 4・3・3・3

— 2NT — 3C・3D / 3H・3S 4+枚スート / 5+枚スート

— 3NT このゲームで止め — Pass

— 3C・3D — レイズ / 新スート 3+枚応援 / 5+枚スート

— 3NT このゲームで止め — Pass

2H, 2S, 3C, 3D サイン・オフ = ここでプレイしよう - Pass

2NT / 3NT インビテーション / ゲームだ - Pass or 3NT

3H, 3S 5+枚、ナチュラル、フォーシング - 4H / 4S 3+ 枚応援、普通の手

- 新スート(3S~4H) キュー・ビッド、3+枚応援、スラム提案
- 3NT 2枚応援

- 4H / 4S - Pass or 新スート(キュー・ビッド=Cue-bid = コントロールあり、スラム提案)

- 新スート(3S~4H) - 4H / 4S(やめよう) or スラムトライ;新スート、など

- 3NT - Pass

- 4H / 4S (6+枚あり、スラム提案\*) - Pass or スラムトライ or スラム

\* スラムが無理な時、直接 4H / 4S リスpons、または、直接 4C / 4D ( オープナーの 4H / 4S )

4C / 4D South African Transfer - 4H / 4 S 必ずこれをリビッド - Pass または スラムトライ

4H・4S このゲームで止め - Pass

### 9.2.2b 改善リスpons体系の説明

1NT オープンは手の範囲が狭い(リミット・ビッドである)ので、コンベンションを有効利用できます。ステイマンは、ビッド展開が多く例示されているので複雑に見えますが、考え方を理解すれば易しく、非常に有効なコンベンションです。2D リレー は、ゲーム・フォーシングであり、ナチュラルにビッド展開しますので、易しいコンベンションです。2H, 2S, 3C, 3D は、サイン・オフ = ここでプレイしよう になります。4C, 4D South African Transfer を用いると、4H, 4S をプレイするサイドを選ぶことができます。

2C ステイマン Stayman、2D リレー Relay、ゲーム・フォーシング、2H,2S,3C,3D サイン・オフ Sign-off、4C,4D South African Transfer、と記憶しましょう。

2C ステイマン オープナーに4枚メジャーを尋ね、次に、手の強さに応じてビッドします。これにより、4・4 フィットのメジャーのゲーム = 4H,4S を逃すことなく、適当なレベルのコントラクトに到達できます。

2D リレー、ゲーム・フォーシング 「手の形を示しながらゲームまで到達する」開始シグナル = リレー です。オープナーは4枚メジャーを示すことが多いので ステイマンのように見えますが、5枚マイナーも示しますし、リスponderは4枚メジャー保持に傾いていませんから、ステイマンではありません。長いマイナーの強い手、そして、5・4枚2スートの強い手でコントラクトを探すために有効なコンベンションです。

2H, 2S, 3C, 3D サイン・オフ 「ここでプレイしよう」、「止めよう」です。オープナーは必ずパスです = リスponderは弱い手で安心して自分のスートをビッドできます。 2C ステイマン を「ゲームに誘う5+枚スートの手」に用いるので、これらのサイン・オフが成立します(そうでないと、1NT-2H-3Hとなりコントラクトのレベルが上がり過ぎる、1NT-Pass で良い 2H でプレイできない、などの悲劇が待っています)。ここで、3C,3D サイン・オフ は、コントラクトのレベルが高いので、(6枚スートなど)適当な形の手でビッドします。5枚マイナーなどでは一旦パスし、相手にダブルされたら 2C,2D に逃げます。

3H, 3S 5+枚、ナチュラル、ゲーム・フォーシング ゲームまで到達しよう、です。これにより、好ましいゲーム 4H,4S に到達し易くなり、可能性あるスラムの確認もできます。2D リレー、ゲーム・フォーシングを採用していても、この3H,3S 5+枚、ナチュラル、ゲーム・フォーシング は従来通り有効です。

4C / 4D South African Transfer 4H / 4S をリビッドせよ、です。6+枚スートで4H, 4Sに行く時、切札以外に短いスートが無ければ、1NT オープナーにプレイしてもらいたい。絵札を多く持つ1NT オープナーがプレイすると、テネス(AQx, Kx, など)が相手のオープニング・リードから守られる(= リードで儲かる)ことが多いからです。そのための、トランスファーです。このビッドは、ゲームに止るか、スラムトライする、どちらかであることを注意してください。

**4H・4S このゲームで止め** 荒れた手のリスポンダーが自分でプレイすると、荒れた手が隠れ、相手が自分たちのルザーを捕り間違え易くなるので、自分でゲーム・ビッドします。

### 9.2.3a フル装備リスpons体系のコンベンション

**2C スтейマン** — 2D 4枚メジャーなし

— 2H・2S 4枚スート(両方あるとき 2H\*、または、内容良いスート\*)

\* どちらか決めましょう

— 2D・2H・2S —Pass < どれかで止める計画、または、そのリビッドなら止める >

— 2D — 2H・2S / 3H・3S 5+枚スート、普通の/強いインビテーション(誘い) <ステイマンの転用>

私は下記と決めるのが好きです。5・4 枚メジャーの弱い手でステイマンを使えますから。

— 2D — 2H・2S / 3H・3S 5+枚スート、止め / インビテーション(=誘い)

— 2D・2H・2S —3C・3D インビテーション、5+枚スート(1スートハンドかも) <ステイマンの転用>

— 2D — 2NT インビテーション ; 4枚メジャーないかもしれない <この時点でアラートします>

— 2D — 3NT ゲームだ ; 4枚メジャーあり

— 2H / 2S — 2NT インビテーション ; 他メジャー4枚ナシ/4枚ない可能性 <この時点でアラート>

— 2H・2S — 3NT ゲームだ ; 他メジャー4枚あり — フィットした他メジャーを必ずビッド

— 2H — 2S(新スート) インビテーション、4枚スート <アラート要> — Pass, 3S, 4S, 2NT, 3NT

— 2S — 3H(新スート) インビテーション、5+枚スート <ステイマンの転用> — Pass, 4H, 3NT

— 2H — 3H / 4H (レイズ) インビテーション / ゲームだ、4+枚サポートあり — Pass or 4H

— 2S — 3S / 4S (レイズ) インビテーション / ゲームだ、4+枚サポートあり — Pass or 4S

**2D / 2H Jacoby トランスファー** = 5+枚 Heart / Spade

— 2H / 2S 2、3枚サポート または 4枚サポート、低 HCP

— 2S,3C,3D / 3C,3D,3H ビッドスート4枚、44枚サポート、高 HCP

— 3H / 3S 4枚サポート、高 HCP、他スート4枚ナシ(または、示したくない)

— 2H / 2S — Pass 止める

— 2NT インビテーション(5枚スートある平均した手)

— 3H / 3S インビテーション

— 3NT ゲームを選べ(5枚スートある平均した手)

— 4H / 4S スラムへのインビテーション ; サポート2枚で可、高 HCP でスラムだ

— 新スート 4+枚、第2スート、ゲーム・フォーシング — 新スートフィットならレイズ

— 2S,3C,3D / 3C,3D,3H — 3H / 3S 止める = ゲームに行かない

— リビッドスートのレイズ これもフィットした、スラムに興味あり

— 他はナチュラル(キュー・ビッドもあり)、4H~/4S~ でプレイする

— 3H / 3S — Pass 止める = ゲームに行かない

— 4H / 4S ゲームをやろう

— 新スート キュー・ビッド(=コントロールあり)

**2S マイナー・スート・ステイマン** = 4・4枚以上のマイナー、ゲーム・フォーシング

— 2NT 4枚マイナーナシ — ナチュラル

— 3C, 3D 4+枚スート(両方アレバ内容良い方) — 新スート キュー・ビッド

- 2NT / 3C マイナー・トランスファー** = 5+枚 Club / Diamond、サインオフ または ゲームフォーシング
- 3C / 3D Forced(=必ずビッド)
  - Pass 止め
  - 3D,3H,3S / 3H,3S 4+枚(第2スート)、ゲーム・フォーシング
  - 3NT,4C / 3NT,4D ナチュラル、ゲーム・フォーシング

- 3D / 3H, 3S Short Suit Showing** =形 4・4・4・1、1枚はマイナーの片方／ビッドスート、スラムを提案
- Suit フィットした - スラムトライ
  - (3H,3S ニ)3NT フィットせず - ナチュラル
  - (3D ニ)3NT メジャーはフィットせず - 4C,4D(必ずビッド) 4枚スート

**3NT ゲームだ** - Pass

**4C / 4D South African Transfer** - 4H / 4S 必ずこれをリビッド - Pass または スラムトライ

**4H / 4S このゲームで止め** - Pass

### 9.2.3b フル装備リスpons体系の説明

これは、私が使用しているリスpons体系です。試みてみませんか？

**Jacoby ジャコビ・トランスファー マイナー・トランスファー** は、オープナーのリビッドの後に2回目のコールができますので、様々な形と強さの手を処理できます。**マイナー・スート・ステイマン** は、4・4枚以上のマイナーを持つ強い手に用います。**Short Suit Showing** は、4・4・4・1形でスラムを提案します。

**2C ステイマン、2D,2H Jacobyトランスファー、2S マイナー・スート・ステイマン、2NT, 3C マイナー・トランスファー、3D, 3H, 3S Short Suit Showing、4C, 4D South African Transfer、**と記憶しましょう。

**2C ステイマン** オープナーに 4枚メジャーを尋ね、次に、手の強さに応じてビッドします。ただし、ここに示すリスpons体系では、2NT がコンベンションとなっていますので、4枚メジャーを尋ねる必要のない(4枚メジャーを持たない)インビテーション(本来 2NT である)の手も 2C ステイマンとなります。

**2D / 2H Jacoby トランスファー** 5+枚ハート / スペードを持ち、1ランク下をリスpons・ビッドし、その5+枚スートを 1NT オープナーにリビッドさせるトランスファー・ビッドです。これにより、様々な形と強さ(2H,2S で止めたい～インビテーション～ゲームを選ぶ～スラムを狙う、選ぶ)の手を処理できます。1NT オープナーは、示されたスート 2H/2S をリビッドする、が基本ですが、サポートある良い手では2H/2Sを越えてビッドします。絵札を多く持つ1NT オープナーがプレイし、テネス(AQx, Kx など)が相手のオープニング・リードから守られる(= リードで儲かる)状況が増えます。一方、2D,2H トランスファーを用いると 3H,3S と高レベルになる可能性があるため、5枚スートの非常に弱い手は一旦パスし、相手にダブルされた後 2H,2S に逃げます。

**2S マイナー・スート・ステイマン(マイナーでのステイマン)リスponder**は 4・4枚以上のマイナーを持ち、オープナーに4枚マイナーを尋ね、ゲーム以上に到達します。

**2NT / 3C マイナー・トランスファー** 5+枚クラブ / ダイヤモンドを持ち、1ランク下をリスpons・ビッドし、その5+枚スートを 1NT オープナーにリビッドさせるトランスファー・ビッドです。これにより、様々な形と強さ(3C,3D で止める～ゲームを選ぶ～スラムを狙う、選ぶ)(インビテーションには使えません)の手を処理できます。1NT オープナーはトランスファーされたスート 3C/3D を必ずリビッドします(フォースされます)。絵札を多く持つ 1NT オープナーがプレイし、テネス(AQx, Kx など)が相手のオープニング・リードから守られる(= リードで儲かる)状況が増えます。一方、このトランスファーを用いると 3C,3D とレベルが高くなるため、5-6枚スートの非常に弱い手は一旦パスし、相手にダブルされた後 2C,2D に逃げます。

**3D, 3H, 3S Short Suit Showing** リスポンダーは、4・4・4・1 の1枚スートを示しスラムを提案します。3H,3S はビッドしたスートが短く、判り易いのですが、3D はマイナー・スートの片方(クラブまたはダイヤモンド)が短く、間違え易いので注意してください。後はナチュラルに展開します。

**4C / 4D South African Transfer** 4H / 4S をリビッドせよ、です。

**4H / 4S** このゲームで止めです。

リスポンダーは、手によってどちらか選びましょう。以下、Page 42 & 43 を参照してください。

**サイン・オフ**「ここでプレイしよう」は**2D,2H,2NT,3C**トランスファーに含まれますが、レベルが高くなる可能性があるため、5-6 枚スートの弱い手は一旦パスし、相手にダブルされた後に逃げ出します。

#### 9.2.4 ノートランプ・スラム・インビテーションとエース・アスキング

1NTオープンに対する直接の4NTリスポンスは、エース・アスキング(エースの枚数を尋ねる)=Blackwood でなく、6NTインビテーション(6NT(あるいは、6のスート)に行かないか?)になります。1NT-3Hナチュラル-3NT-4NT、1NT-3Cナチュラル-3NT-4NTなどの「フィットが明らかでない」4NTも、6NTインビテーションにしたい。しかしながら、4 レベルのトランスファー( **South African, Texas Transfer** )を持っていないければ、1NT-3Hナチュラル-3NT-4NTはエース・アスキングになります。そして、マイナーへのトランスファーと**4C Gerber** を持っていないければ、1NT-3Cナチュラル-3NT-4NTはエース・アスキングになります。他に方法がないからです。

1NT-4NT-P                      1NT-4NT-5NT-6NT                      1NT-4NT-6NT

1NT-4NT-5C-5NT-6NT   1NT-4NT-5C-6C

1NT-4NT-5D-5H-6NT   1NT-4NT-5D-5H-6H

1NTオープンに対する直接の5NTと「フィットが明らかでない」5NTは、7NTインビテーション(7NT(あるいは、7のスート)に行かないか?)になります。

1NT-5NT-6NT                      1NT-5NT-7NT

1NT-5NT-6C-6NT-7NT   1NT-5NT-6C-7C

1NT-5NT-6D-6H-6NT   1NT-5NT-6D-6H-7H

上記の6NTインビテーションと7NTインビテーションは、伝統的な有力なスラムトライです。しかしながら、2エースない6に突入する、1エースない7に突入することが起りえます。そこで、佐伯は、「6NTインビテーションと7NTインビテーションを受け入れる(6へ行くことに同意する、7へ行くことに同意する)時に、4NTと5NTをエース・アスキングとして扱う」と提案します。

6NTインビテーションの使用例では、

1NT-4NT-P                      1NT-4NT-5D(1 Ace)-5NT(2 Aces 欠けている)-P

1NT-4NT-5H(2 Aces)-5S-5NT-6NT-P

1NT-4NT-5H(2 Aces)-5S-6S-P

1NT-4NT-5H(2 Aces)-5S-5NT-6D-P or 6NT

7NTインビテーションの使用例では、

1NT-5NT-6NT-P                      1NT-5NT-6H(2 Aces)-6NT(1 Ace 欠けている)-P

1NT-5NT-6H(2 Aces)-6S-6NT-7NT-P

1NT-5NT-6H(2 Aces)-6S-7S-P

1NT-5NT-6H(2 Aces)-6S-6NT-7D-P or 7NT

6NTインビテーションと7NTインビテーションは、2NTオープンに対しても同様に用いられます。

### 9.3 1NT オープンに対するディフェンス

#### 9.3.1 強い手によるディフェンス

**トリック多い手によるジャンプ・オーバーコール** 3レベルで、7~8 Tricks でしよう。

2NT Strong ゲームできる~ゲーム近い強い手。2スートハンドのことが多い。ナチュラルにビッドを展開します。

#### 9.3.2 ディフェンスに入る位置と1NT オープンの強さに対する配慮

1NT オープンの次席では、後ろの相手にダブルされるリスクがあり、パートナーが後でコールできる状況です。1NT オープン Pass-Pass - ? (リオープニング) では、1NT オープンに相手が動きを見せなかった後ですから、ダブルされるリスクは少なくなります。そして、オークションが終了しないよう、弱めの手でもディフェンス・コールします。

1NT オープンは、以前 16~18HCP、最近 15~17HCP、いわゆる Strong NT が普通です。通常、ディフェンス側からパートスコアは争えても、ゲームレベルでは戦えません。一方、12~14HCP の Weak NT に対抗するディフェンス側は、ゲームレベルでも戦う必要があります。

#### 9.3.3 Strong NT に、D.O.N.T.

Strong NT には D.O.N.T. が有効です。次席とリオープニングの両方で。

D.O.N.T. = Disturb Opponent's No Trumph ; 自分側のゲームと相手コントラクトのダブルを基本的に諦めます。パートスコアの争いと相手オークションの邪魔に努めます。

2C, 2D, 2H ビッドしたスートと高ランクのスート; 4枚+4枚(以上)、強さ不明

2C は C+何か、2D は D+H または D+S、2H は H+S スートを示します。

リスポンダーは、4+3枚以上のフィットを探します(例; 2C に S/H/D/C=4/4/3/2枚で 2D)。

リスポンダーは、主に切札の枚数を頼ってパートスコアを争います。

Double 何かの1スート、~12~HCP 以上

リスポンダーは、2C でスートを尋ねます。オーバーコーラーはパスを含め長いスートを示します。

または、自分の 6+枚スートをビッドします。インビテーション程度の強さで。

2S S スート<ダブルから示すより弱いハンド>

#### 9.3.4 Weak NT に、次席で、トランシファー・オーバーコール が有効

1スートハンドと2スートハンド、広い範囲の強さを示せます。

2C, 2D, 2H, 2S ビッドしたスートの1つ高いランクのスートを持つ

リスポンダーは、通常、示されたスートをジャンプせずビッドします(2D, 2H, 2S, 3C)。

他のビッドは、インビテーション(=誘い)となります。

Double 12HCP 以上 リスポンダーは、ペナルティ・パスを含め、適当にビッドします。

#### 9.3.5 Weak NT に、リオープニングで、ナチュラル が有効

コンベンションがないので、ディフェンスに入ることでできる弱めの手が増えます。

#### 9.3.6 他のコンベンション(現在用いる人は少ない)

2C Landy H+S スート、4枚 + 4枚(以上)

2C, 2D Ripstra H+S スート、4枚+4枚(以上)、ビッドしないマイナーが短い



## 9.4 1NT オープンに直ぐディフェンス( Defense @ Direct Position )が入った後のレスポンス

### 9.4.1 ダブルが入った後のレスポンス

取り決める事柄ですが、下記の何れかが良いと思います。

#### (1) 単純に対応する <判り易い>

**リダブル Strong 1NT** リダブルでプレイして良い。相手をペナルティ・ダブルしたい。

2C,2D,2H,2S 逃げ出す

2NT(元来コンベンションでなければ) 形が強い、ゲーム・フォーシング

2NT(元来コンベンション)、3C 以上 ダブルない時と同じ( System ON と、言います。)

1NT-Double(相手)-Pass-Pass -? 5枚スートあれば、そのスートで逃げます。

形 4・4・3・2 でリダブル(SOS = 逃げ出そう)できますが、苦しい選択です。

#### (2) コンベンションを用いて逃げ出す ; 例えば

**リダブル SOS リレー** = 2C とビッドせよ、次に Pass またはスート・ビッドで逃げ出す

2C, 2D, 2H ビッド+ ランク上スート(C+?, D+H or S, H+S)が 4・4 枚、4+4(3)枚スートで逃げ出そう

2S(元来コンベンションでなければ) 6~7枚スピード、ゲーム・インビテーション

2NT(元来コンベンションでなければ) 形が強い、ゲーム・フォーシング

2S(元来コンベンション)、2NT(元来コンベンション)、3C 以上 ダブルない時と同じ = System ON

Pass リダブルがコンベンションなのでビッドできない、または、形悪いので動けない

1NT-ダブル(相手)-Pass-Pass -? 5枚スートあれば、逃げます。SOS リダブルも可。

### 9.4.2 オーバーコールが入った後のレスポンス

取り決め事項ですが、捌き易い(2)、(3)が良いと思います。

#### (1) 単純に対応する = コンベンションを用いない

2D, 2H, 2S / 3C, 3D, 3H, 3S 競り合い / 5+枚スート、ゲーム・フォーシング

キュー・ビッド(相手スート; 2H に 3H など) ゲーム・フォーシング、4+枚メジャー(通常持っている)

2NT, 3NT ナチュラル

**ダブル** ペナルティ・ダブル、インビテーション 2NT 以上の強さ

**問題点(例示)** 1NT-2H オーバーコール? 3C で競り合いたいが、3C にオープナーが動く。

#### (2) 2C オーバーコールに System ON

**ダブル** (自らビッドする)2C の代り

2D 以上 オーバーコールない時と同じ = System ON

### (3) 2D,2H,2S オーバーコールに LEBENSOHL

ダブル ペナルティ・ダブル、インビテーション 2NT 以上の強さ

2H, 2S / 3C, 3D, 3H, 3S 競り合い / 5+枚スート、ゲーム・フォーシング

キュー・ビッド(相手スート; 2H に 3H など) ゲーム・フォーシング、4枚メジャーを持つ、ストッパーなし

3NT 平均した手、相手スートにストッパーなし(オープナーもストッパーなければ、マイナーへ?)

2NT 3C ビッドせよ - 3C Forced - Pass, 3D, 3H; オーバーコールよりランク下スート 競り合い

- 3H,3S;オーバーコールよりランク上スート インビテーション

- キュー・ビッド 前記キュー・ビッドと同じ、ただしストッパーあり

- 3NT 平均した手、ただし相手スートにストッパーあり

<2NT 経由のスートは強くない、2NT 経由の遅いキュー・ビッド、3NT はストッパーあり、と覚えよう>

(オーバーコールがビッドと異なる 5+枚スートを示す時、示された 5+枚スートをビッドはキュー・ビッド)

例示 1NT-(2H 相手)-2S 競り合い

-3C,3D 5+枚スート、ゲーム・フォーシング

-3H ゲーム・フォーシング、4枚メジャー(Spade)あり、ストッパーなし

-3NT 平均した手、相手スートにストッパーなし

-2NT-(P)-3C-(P)-Pass,3D 競り合い

-3S 5+枚スート、インビテーション

-3H 4枚メジャー(Spade)あり、ストッパーあり

-3NT 平均した手、相手スートにストッパーあり

## 9.5 2NT オープンとビッド展開

2NT オープンと 2C オープン 2D リスpons 2NT リビッドは、同じリスpons体系が用いられます。オープナーの HCP の違いに対応してズラした HCP でリスponsします。

### 9.5.1 2NT オープンと 2C オープン 2D リスpons 2NT リビッドの条件

20~22HCP、平均した手で 2NT オープンします。23~25HCP、平均した手で 2C オープンし、2D リスponsに 2NT リビッドを予定します。平均とは、4・3・3・3、4・4・3・2、5・3・3・2、の形です。ポロ2枚と 5枚メジャーは、これらのビッドを避けますが、そうした時に全てのリスponsに適当なリビッドを用意するのは困難です。対策として、(a) 1C~1S オープンし、リビッドを何かで誤魔化す、または、2C オープンし、2D リスponsにゴマカシのスート・リビッドします。または、(b) 敢えて 2NT オープンする、あるいは、2C オープンし、2D リスponsに 2NT リビッドを予定します。最近の5枚メジャーは (b) が普通となり、対応するために Puppet パペット・ステイマンを用います。

### 9.5.2a 単純リスポンス体系のコンベンション

3C ステイマン — 3D 4枚メジャーナシ  
— 3H・3S 4枚スート(両方アルトキ 3H\*<sup>1</sup>, または、内容良いスート\*<sup>2</sup>)  
\*1 が一般的です(Heart First = ハートを先に示す)。\*2 を好む人もいます。

3D, 3H, 3S 5+枚、ナチュラル、ゲーム・フォーシング  
— 3NT 2枚応援 — Pass or スート ナチュラル  
— レイズ／新スート 3+枚応援, 通常／強い(新スートにコントロール)

4C / 4D South African Transfer — 4H / 4S(必ずビッド) — Pass または スラムトライ

### 9.5.2b 単純リスポンス体系の説明

3C ステイマン オープナーに4枚メジャーを尋ね、次に、手の形に応じてビッドします。これにより、4・4 フィットのメジャーのゲームを逃すことなく、適当なレベルのコントラクトに到達できます。次に5+枚マイナーを示すこともできます。例えば、2NT—3C—3S—4C。

4C / 4D South African Transfer 「4H / 4S をリビッドせよ」です。

### 9.5.3a 改善リスポンス体系のコンベンション

3C Baron = 4枚スートを下ランクから示せ — 3D・3H・3S・3NT 4枚スート(3NT=クラブ)

3D Flint — 3H このリビッドが普通 — Pass, 3S 止る  
— 3NT, 4C, 4D マイナー長い、スラムに興味  
— 3S 4枚ハート、高 HCP — Pass, 4H 止る、または、これでやろう  
— 3NT, 4C, 4D マイナー長い、スラムに興味  
— 3NT 4枚ハート+4枚スペード、高 HCP — 4H, 4S これです  
— 4C, 4D マイナー長い、スラムに興味

3H, 3S 5+枚、ナチュラル、ゲーム・フォーシング  
— 3NT 2枚応援 — Pass or スート ナチュラル  
— レイズ／新スート 3+枚応援, 通常／強い(新スートにコントロール)

4C / 4D South African Transfer — 4H / 4S(必ずビッド) — Pass または スラムトライ

### 9.5.3b 改善リスポンス体系の説明

3C Baron 双方で4枚スートを下から順にビッドする開始シグナルです。ただし、オープナーからはフィットない時3NTを越えません。例えば、2NT—3C—3D—3H—3S—4Sと4・4フィットを探します。

3D Flint オープナーに3Hをビッドさせ、次に、(a) Pass / 3S で3H / 3S に止ります。または、(b) 3NT, 4C, 4D とマイナースート長い手でスラムに興味を示します。オープナーが4枚メジャーある最強の手では3Hを越え、3S = ハートなら4Hだ、3NT = 4H or 4Sだ、とビッドします。メジャーでのサインオフとマイナー多いスラム提案を組み合わせたコンベンションです。

#### 9.5.4a フル装備リスポンス体系のコンベンション

**3C Puppet Stayman パペット・ステイマン** — 3D / 3NT 4枚メジャーあり / 4枚メジャーなし  
— 3H / 3S 5枚メジャー(ハート/スペード)

— 3D — 3H / 3S 4枚スペード / 4枚ハート — 3S, 3NT / 3NT, 4H 手に応じてビッド

**3D / 3H Jacoby トランスファー** = 5+枚 Heart / Spade

— 3H / 3S 2, 3枚サポート または 4枚サポート、低 HCP

— 3S, 4C, 4D / 4C, 4D, 4H ビッドスート4枚、4枚サポート、高 HCP

— 4H / 4S 4枚サポート、高 HCP、他スート4枚ナシ(または、示したくない)

— 3H / 3S — Pass 止める

— 3NT ゲームを選べ(5枚スートある平均した手)

— 4H / 4S スラムへのインビテーション；サポート2枚で可、高 HCP でスラムだ

— 新スート 4+枚、第2スート、ゲーム・フォーシング — 新スートフィットならレイズ

— 3S, 4C, 4D / 4C, 4D, 4H — 4H / 4S 止める = スラムに行かない

— リビッドスートのレイズ これもフィットした、スラムに行こう

— 他はナチュラル(キュー・ビッドもあり)、4H~/4S~ でプレイする

— 4H / 4S — Pass ゲームに止まる

— 新スート キュー・ビッド(=コントロールあり)、スラム提案

**3S マイナー・スート・ステイマン** = 4+枚以上のマイナー、ゲーム・フォーシング

— 3NT 4枚マイナーなし — ナチュラル

— 4C, 4D 4+枚スート(両方ならば内容良い方) — 新スート キュー・ビッド

**3NT マイナー・トランスファー** = 5+枚 Club または 5+枚 Diamond

— 4C Forced(=必ずビッド) — 4D ダイヤモンドスーツ

— 4H, 4S クラブスーツ、キュー・ビッド(コントロール)

— 4NT クラブスーツ、平均している

**4C Gerber** = エース・アスキング

— 4D/4H/4S/4NT 0・4/1/2/3Aces — 5C キング・アスキング — 同じスタイル

**4D / 4H Texas Transfer** — 4H / 4S(必ずビッド) — Pass または スラムトライ

**4S 6NT** インビテーション、4・3・3・3 形でない

**4NT 6NT** インビテーション、4・3・3・3 形

#### 9.5.4b フル装備リスポンス体系の説明

**3C パペット・ステイマン** オープナーに5枚メジャースート名と4枚メジャー有無を尋ね、必要あれば、自分の4枚メジャーを示します。これにより、オープナーの5枚メジャーに対応し、オープナーが 4・4 フィットを含めメジャーのゲームをプレイし、オープナーが3NT に到達した時にオープナーの4枚メジャー名が隠れます。Puppet=あやつり人形 Stayman たる由縁です。

**3D / 3H Jacoby トランスファー** 5+枚ハート / 5+スペードを持ち、1ランク下をリスポンス・ビッドし、その5+枚スートを2NTオープナーにリビッドさせるトランスファー・ビッドです。これにより、様々な形と強さ(3H, 3Sで止めたい~インビテーション~ゲームを選ぶ~スラムを狙う、選ぶ)の手を処理できます。2NTオープナーは、示されたスート3H/3Sをリビッドするのが基本ですが、サポートある強い手では3H/3Sを越えてビッドします。絵札を多く持つ2NTオープナーがプレイし、テネス(AQx, Kx, など)が相手のオープニング・リードから守られる(= リードで儲かる)状況が増えます。

**3S マイナー・スート・ステイマン** (マイナーでのステイマン)リスポンダーは 4・4 枚以上のマイナー を持ち、オープナーに 4 枚マイナーを尋ね、ゲーム以上に到達します。

**3NT マイナー・トランスファー** 5+枚クラブ、または、5+枚ダイヤモンドを持ち、2NTオープナーに4C リビッド要求するステップ・ビッドです。リスポンダーは、次に、4H, 4S, 4NT とクラブスーツを示し(4H, 4S はキュー・ビッド、4NT は平均した手)、4D とダイヤモンドスーツを示します。これにより、マイナー・スートの長い手でスラムを狙います。

**4C Gerber = エース・アスキング Blackwood** と同様のエース・アスキングですが、リスポンスのレベルが低く なります。2NTI に対し直接4Cビッドした時のみ Gerber とします。そして、リスポンダーが長い良いマイナー・スートを持つ時に用いるのが本来であると思います。

**4D / 4H Texas Transfer** 4H / 4S をリビッドせよ、です。絵札を多く持つ2NTオープナーが常に4H,4S をプレイする設定です。ただし、間違える可能性が高く(4H はゲームなので特に間違い易い)、注意が必要です。

**4S 6NT インビテーション** Texas Transfer を用い空家となる 4S は、4NT = 6NT インビテーションと同様に扱きましょう。ただし 4・3・3・3 形でない(4・3・3・3 形は 4NT とする)、が良いと思います。

#### 9.5.5 ノートランプ・スラム・インビテーションとエース・アスキング

1NTオープンに対する6NTインビテーションと7NTインビテーションは、2NTオープンに対しても同様に用いられます。1NTオープンに対する扱いと展開を **Page 45** に示していますので、参照してください。

## 9.6 2C オープン 2D リスpons 3NT リビッドとビッド展開

### 9.6.1 2Cオープン2Dリスpons3NTリビッドの条件

26~28HCP、平均した手で2Cオープンし、2Dリスponsに3NTリビッドを予定します。平均とは、4・3・3・3、4・4・3・2、5・3・3・2、の形です。ボロ2枚では、2Cオープンし、4枚メジャーのリビッドを予定します(これは本来5+枚ですが)。あるいは、敢えて3NTリビッドを予定します。5枚スートは、2Cオープンし、この5枚スートをリビッドします。

### 9.6.2 リスpons

4C Baron = 4枚スートを下ランクから示せ — 4D・4H・4S・4NT 4枚スート(4NT=クラブ)

4D Flint — 4H Forced(=必ずビッド) — Pass, 4S このゲームでやろう  
— 4NT エース・アスキング= Blackwood

4H, 4S 5+枚、ナチュラル、スラムに興味 — Pass or スラムトライ

4NT 6NT インビテーション

### 9.6.3 リスpons体系の説明

ビッドのレベルが高いのでリスpons体系の設定が困難です。4C Baron, 4D Flint, 4H, 4S スラムに興味 が、バランス良いと思います。

**4C Baron** 双方で 4枚スートを下から順にビッドする開始シグナルです。レベル高いコールですので、スラムに興味あり、です。例えば、3NT—4C—4D—4H—4S—5S と 4・4 フィットを探します。

**4D Flint** オープナーに 4H をビッドさせ、次に、Pass / 4S で 4H / 4S に止ります。レベル高いコール展開の中でゲームに止るためのコンベンションです。ただし、4NTと続ければ、何か長い良いスートを持ち、エース・アスキング= **Blackwood** になります。他にエース・アスキングとするビッド展開がないからです。

**4H, 4S** コールのレベルが高いので、スラムに興味あり、となります。

**4NT 6NT** インビテーション 1NTオープンに対する扱いと展開(**Page 45**)を参照してください。

## 10. スラムトライ

### 10.1 4NT ブラックウッド

1933年 Easley Blackwood が発明

- ・ リスpons 5C / 5D / 5H / 5S = 0 または 4 / 1 / 2 / 3 Aces
- ・ 続く 5NT キング・アスキング

リスpons 6C / 6D / 6H / 6S / 6NT = 0 / 1 / 2 / 3 / 4 Kings

NTオープン、リビッドの後の4NTは、ブラックウッドでなく、全体の点数による6NTインビテーションになることが多い。他のコンベンションの使用状況で仕分けが変わることに留意してください。

(1) NTオープン、リビッドの後、ガーバーを用いている場合、4NTは基本的に6NTへのインビテーションになります。ただし、スート・フィットが判った後の4NTはブラックウッドです。また、特定のスートを示す4レベルへのトランスファー(South African Transfer, Texas Transfer)後の4NTはブラックウッドです。特定のスートのレベル高いコントラクトをパートナーにプレイさせる状況ですから。

(2) NTオープン、リビッドの後、ガーバーを用いていない場合、特定のスートを示す最高レベルのビッド後の4NTはブラックウッドとします。リスponderからのブラックウッドを最低限1つは確保したいからです。従って、特定のスートを示す4レベルへのトランスファーがある条件では、3レベル・スート・ビッド後の4NTは、6NTへのインビテーションになります。ただし、スート・フィットが判った後の4NTはブラックウッドです。

エース・アスキングする前に、どのリスponsにはどうする、と予定を立てましょう。リスponsを聞いてから考えるのは「行き当たりバッタリ」です。2人で3エースあるのに(考えた挙句)5に止っては、Blackwood氏が泣きます。また、2人合わせてエースが足りる状況でのみエース・アスキングしましょう。「エース・アスキングダウン必然」が予想できる場合は、他のスラム提案方法を用います。

エース・アスキングは、エースの枚数が判ればコントラクトが決まる時に用いるのが本来です。従って、2人で2エース持てば5に止り、3エースで6に行きます。4エースあっても、グランドスラムに興味があれば、6をビッドします。4エースあり、グランドスラムに興味があれば、5NT キング・アスキングします。自分からはグランドスラムが不明であっても、エースの枚数を答えた側の取れるトリックの多い可能性があれば、4エース持つことを知ったリスponderの7突入を期待して、5NT キング・アスキングします。

例 1H - 3C - 3D - 3H - 4NT - 5D - 5NT - 7H - 7NT - Pass

オープナーが良い切札とサイドのエースのみの強さを持ち、リスponderが良いサイド・スートを持つと、このようなオークションになります。

4NTエース・アスキングの後で5NTに止る方法があります。明らかにフィットしているスートの上ランク・スートをビッドするとリスponderは5NTをビッドします。「マイナー・スート・フィットで4NTエース・アスキングしたが、2エースしかなく5NTメイクのチャンスだけ残っている状況」は起りえるのです。

例 1C - 3C - 4NT - 5D - 5H - 5NT - Pass

ビッド経過から自分のボイドが有効に機能すると判断できる時に限り、4NT エース・アスキングに対し、エースとボイドを併せて示します。2エース、ボイドで5NT、1エース、ボイドでボイド・スートの6で答えます。ただし、ボイドのスートが高ランクであれば、フィット・スートの6で答えます(フィット・スートの6を越えないようにします)。

例 2H - 3H - 4NT - 5NT / 6C / 6D / 6H は、順に

2エース + ボイド / 1エース + Cボイド / 1エース + Dボイド / 1エース + Sボイド(Sに注意)

## 10.2 4C ガーバー

1938 年 John Gerber が発明

- ・ リスpons 4D / 4H / 4S / 4NT = 0 or 4 / 1 / 2 / 3 Aces

( 続く 4NT サイン・オフ = ここでプレイする )

- ・ 続く 5C キング・アスキング

リスpons 5D / 5H / 5S / 5NT = 0 or 4 / 1 / 2 / 3 Kings

- ・ 1NT or 2NT – 直接 4C となり、他コンベンション(South African Texas など)でなければ、Gerber

NTオープンに対するリスponderが長くて良いスートを持っており、エースの枚数を直ちに聞いて良いコントラクトが判る状況でガーバーを用います。使用条件の拡大はコンベンションの設定趣旨から外れます。ただし、スート、キュー・ビッドとなりえない状況ではガーバーとして良いでしょう。

4Cガーバー、Cスート、Cキュー・ビッドの例を示します。

1H – 1S – 1NT – 4C	ガーバー	3C ナチュラル、フォーシングなので
1C – 1H – 2NT – 4C	ガーバー	3C ナチュラル、フォーシングなので
1H – 2C – 2NT – 4C	ガーバー	3C ナチュラル、フォーシングなので
1H – 2C – 3NT – 4C	Cスート	3C ナチュラル、フォーシングが使えないので
1NT – 2C ステイマン – 2S – 4C		キュー・ビッド、S フィット、スラム提案 ( アニュージャール・ジャンプ )

## 10.3 5NT グランド・スラム・フォース

1936 年 Ely Culbertson 開発、妻 Josephine Culbertson が発表

- ・ スート・フィットした後の(または、スート・フィットある筈のコール展開での)ジャンプした5NTがグランド・スラム・フォースです。

- ・ リスpons (発表時のスタイル)

6C / 6 フィット・スート / 7 フィット・スート = 0 / 1 / 2 切札トップ (A, K, Q)

ただし、クラブ・フィットでは、6C = 0 or 1 切札トップ

- ・ リスpons (最近のスタイル)

6C / 6 フィット・スート / 7 フィット・スート = 0 / 1 / 2 切札トップ (A, K, Q) ですが、

ハート・フィットでは、6D / 6H = Q / A or K ; 1 切札トップ

スペード・フィットで、6D / 6H / 6S = Q / A or K, 切札短い / A or K, 切札長い ; 1 切札トップ

クラブ・フィットでは、6D / 6H / 6S = Q / A or K, 切札短い / A or K, 切札長い ; 1 切札トップ

- ・ グランド・スラム・フォースは、ボイドを持つ人が使うことが多くなります。

例 1S – 3S – 4C キュー・ビッド – 4D キュー・ビッド – 5NT – 7S – Pass

5NT の手 S-KJxxx H- D-KQJ10x C-AKx D は走るの、S 切札トップのみ知りたい

例 1S – 2H – 5NT – 7H – Pass

5NT の手 S-AKQxxx H-Qxxx D- C-AKx S ウイナーが多いから、H 切札トップのみ知りたい



## 10.4 バロン・スラム・トライ

有名なコンベンションですが、これがバロン・スラム・トライか？の判断が問題です。

- ・スラム・トライした後のジャンプなしでフィット・スートの1ランク下スートをビッドがバロン・スラム・トライです。

5レベルでビッド = バロン・スモールスラム・トライ リスponスは、悪い／良い切札で5／6ビッド

6レベルでビッド = バロン・グランドスラム・トライ リスponスは、悪い／良い切札で6／7ビッド

例 1S – 3S \*1 – 4C \*2 – 4D \*2 – 4H \*2 – 4S \*3 – 5H \*4

\*1 ゲーム・フォーシング      \*2 キュー・ビッド      \*3 ヤメテ可

\*4 バロン・スモールスラム・トライ

## 10.5 キュー・ビッド

スート・フィットした後で別のスートをビッド = そのスートにコントロール

- ・コントロールとは？ Ace が望ましく、King も可です(特に、弱い手では)。

ボイド、シングルトンもコントロールであり、キュー・ビッドできます。しかし、パートナーの誤解を招くことが多いので、早い時点でキュー・ビッドするのを避けます。最初にキュー・ビッドするのは厳禁です。

- ・どんな順でキュー・ビッドするか？

下のランクから順にゲームまで続けます。 <経済性の原則>

Ace を先に、King を後で。 <強い手で実行したくなりますが、誤解を招くことがあります>

興味あるスートの1ランク下のスートでキュー・ビッドし、興味あるスートのキュー・ビッドを要求する。

<強い手が、高いレベルで実行できます>

例 2S 強い – 3S 少し強い – 4H キュー・ビッド – 5C 要求されたキュー・ビッド

- ・これもキュー・ビッド アニュージャール・ジャンプと言います

例 1NT – 2C – 2S – 4C C キュー・ビッド(コントロールあり)、S フィット、スラム提案

例 1S – 2H – 4D D キュー・ビッド(コントロールあり)、H フィット、スラム提案

- ・キュー・ビッドでないケースに注意！

例 1C – 2C – 2H H スートに価値あり、ゲーム・トライ(後でスラム・トライになることあり)

例 1S – 2S – 3D D スートに価値あり、ゲーム・トライ(後でスラム・トライになることあり)

例 1C – 3C – 3H H スートに価値あり、ゲーム・トライ(後でスラム・トライになることあり)

例 1S – 3S リミット・レイズ – 4C C スート(第2スート)(C 短い、とする約束も可)、スラム提案  
ただし、1S – 3S ゲーム・フォーシング – 4C キュー・ビッド < 上例との違いに注意 >

## 10.6 4NT ローマン・キー・カード・ブラックウッド Roman Key Card Blackwood (RKCB)

- ・4枚エースと切札 King(合わせて5枚キーカード)と切札 Queen を扱います。
- ・非常に有効ですので、多くのプレイヤーが使っています。採用を勧めます。
- ・スート・フィットした後の4NT、そして、スート・フィットある筈のジャンプした4NTがRKCBです。ただし、リスポンダーがスート・ジャンプシフトし、他にフィットない後の4NTは、ジャンプシフトしたスートでのRKCBです。

- ・ リスpons 5C / 5D = 0 or 3 キーカード / 1 or 4 キーカード  
 5H / 5S = 2 キーカード、切札 Queen ナシ\* / 2 キーカード、切札 Queen あり\*  
 \* 切札 10 枚以上のフィットあれば、切札 Queen なくても、Q あるように答えます  
 5NT = 5 キーカード < 決めてはありますが見たことナシ = 非常に稀 >
- ・ 5C, 5D に続く最も低いステップ(切札スート以外)(5D or 5H or 5S) 切札 Queen アスキング  
 リスpons 低いランクで切札スート 切札 Q ナシ\*  
 5NT 切札 Q アリ\*、サイド・スート King ナシ  
 サイド・スート 切札 Q\*アリ、サイド・スートに King(低いステップから順に示します)  
 \* 切札 10 枚以上のフィットあれば、切札 Queen なくても、Q あるように答えます  
 注意 Q アスキングは、4~5 枚キーカードある場合に限り用います。  
 Q 無くても5または6に安全に止れるように計画して Q アスキングしましょう。
- ・ 5NT キング・アスキング(切札キングは除く) リスpons・スタイルは決めます(私は2が好きです)  
 スタイル1 6C / 6D / 6H / 6S = 0 / 1 / 2 / 3 Kings  
 スタイル2 切札スート / サイド・スート = 0 King / 示したスートに King(低いステップから示す)  
 注意 5NT キング・アスキングは7トライですから、5枚キーカードと切札 Q がある  
 (または、切札 10 枚以上のフィットある) 場合に限り用います。

## 10.7 4NT RKCB 1430 リスpons

(1430 はバル、メジャー、スモールスラムの点数)

- ・ リスpons 5C / 5D = 1 or 4 キーカード / 0 or 3 キーカード  
 Eddie Kantar が、切札 Q アスキングを頻度高く有効に用いるために、5C, 5Dリスponsを逆にしました。確かに優れていますが、RKCBの5C, 5Dリスponsが0314か? 1430か?を確認する必要ができてしまいました。

## 10.8 アラートについて

JCBLの現行規定では、「オープナーのリビッド以降で3NT以上のコンベンショナルなビッドについては、オークションが終了するまでアラートしません」と定められています。スラムに関するコンベンションの多くが、この対象となります。これは、アラートによって相手側に必要な情報を与えるよりも、パートナーに対して不当な情報が伝わることを防ごうとしているからです。

前記のコンベンショナルなビッドについて、相手側に必要な情報を与えるためディレード・アラートするよう求められています。すなわち、オークションが終了次第、デクレアラーとダミー側は、各々パートナーのアラートの必要なコールについて、直ぐにアラートします。

ディフェンダー側はオープニング・リードを選択しダミーが開かれるまでの間にアラートします。アラートによって、パートナーのオープニング・リードに影響を与えるのを防ぐためです。

## 11. リード・コンベンション

リード・コンベンションを活用し、巧くディフェンスしましょう。

### 11.1 スートコントラクトに対するリード

#### 11.1.1 伝統的なリード

- ・ 絵札の塊は、上から KQx QJx J10x 109x
  - ・ 例外 キング・フラム・AKx or KQx AKQ AKx AKxx ①
  - ・ 2枚は、上から AK Ax KQ Kx QJ Qx J10 Jx 10x 9x 32
  - ・ 絵札1枚の、4枚以上から 4番目 = フォース・ベスト Kxxx Qxxx Jxxx 10xxx
  - ・ 絵札1枚の、3枚から 4番目 = サード・ベスト Kxx Qxx Jxx 10xx ②
  - ・ 例外 Axxx Axx ; Axxx Axx を敢行すると、損することが多いので
  - ・ 通常 QJxx J10xx ですが、敢えて QJxx J10xx とすることもあります
  - ・ ボロ3枚からは 一番上 = トップ・オブ・ナッシング 963 852 ③
  - ・ ボロ3枚からは 真ん中、次に上 = MUD=ミドル・アップ・ダウン 852 カラ 5 ツギニ 8 ④
- ボロ3枚(クズ3枚)からのリードは、議論ありますが、どちらか決めましょう。
- ・ 以下の問題が生ずることがあります。

問題点① Kリードが、AKxか？KQxか？判らない。これは、ディフェンスを左右する大問題です。Kリード受け、Jxxを持っている時、AKxならノンカモン、KQxならカムオン・シグナルしたいからです。どちらか確かでない時は、速やかにAKxと仮定します。

問題点② パートナーの一番下と判っても、4番目か？3番目か？判らない

問題点③ パートナーの一番上と判っても、2枚か？3枚か？判らない

問題点④ サードベスト？3枚のMUDか？判らない 例 5次に8は、Q85か？852か？

#### 11.1.2 新しいリード 私、これでプレイしています。

- ・ 絵札の塊は、上から KQx QJx J10x 109x
- ・ Aも例外としない AKQ AKx AKxx ⑤
- ・ 2枚は、上から AK Ax KQ Kx QJ Qx J10 Jx 10x 9x 32
- ・ 例外 AK
- ・ 絵札0~1枚の、偶数(4、6)枚から 3番目、基数(3、5)枚から 一番下  
サード・オア・ロウエスト(俗称サード・オア・フィフス) ⑥  
例 Kxx Jxx 852 Kxxx Jxxx 8642 Kxxxx Jxxxx 97542 Kxxxxx
- ・ 例外 Axxx Axx ; Axxx Axx を敢行すると、損することが多いので
- ・ 通常 QJxx J10xx ですが、敢えて QJxx J10xx とすることもあります
- ・ AKQxx~からの Q このQリードを受けたら、カウント・シグナルします ⑦  
奇数枚で低いカード、偶数枚で高いカード、を出します  
オープニング・リーダーは、枚数を知って、続行ディフェンスを計画します

⑤ エース・フラム・AKx これにより、AリードはAKxになり、KリードKQxと区別できます。Kリード受け、Jxxを持っている時、KQxを期待してカムオン・シグナルできます。ただし、全て良いことばかりではなく、AリードはAKxからもAxxからも出てきます。もちろん、Aリードを受けて、根拠なければAKxと想定します。

- ⑥ サード・オア・ロウエスト これにより、オープニング・リード・スートの枚数が判り易くなります。全て良いことばかりではなく、ボロ3枚、4枚、5枚でもスモールをリードしますので、絵札の有り無しが不明になります。多くの場合、状況により推定できますが。
- ⑦ AKQxx~からの Q これにより、正確にディフェンスできます。是非、用いましょう。

### 11.1.3 マナーについて

オープニング・リードを考える時間の差でパートナーに不当な情報が伝わらないようにしましょう。また、リードを受けるパートナーも、そのような情報を利用しないようにしましょう。例えば、エース・フラム・AKxの約束の時、長く考えた後に Ace をリードすると、King を持っていないことを伝えてしまいます。何時もしっかり一定の時間考えてリードする、リードを直ちに決めても(敢えて)少し考えれば済む問題ですので、オープニング・リーダーは注意して行動しましょう。また、この種の情報を受けたパートナーは、その情報を無視し、ダミーの手の内容などから当然判る他は一般的な情報で行動しましょう。長く考えた後の Kx からの King リードについても同じです。

デクレアラーは、リードを見て(必要あれば)リードした反対側に約束を質問できます。ただし、「AK から何をリードしますか?」のように特定の形を示して質問するのは避けましょう。特に、自分が関連するカードを持ってこのように質問することは、相手側を惑わせますので、禁止されています。「これは、どういう約束ですか?」と尋ねましょう。

リードに関する質問を受けたら、約束を答えましょう。自分の手を見て、オープニング・リーダーが間違えたリード、あるいは敢えて約束外のリードをした、と判ることがあっても、間違えたリード、あるいは約束外のリードと答えてはダメです。約束を答えるのが貴方の義務であり、他から得た情報を出してはならないのです。

## 11.2 NT コントラクトに対するリード

### 11.2.1 伝統的なリード

- ・ 絵札3枚続き、または、3枚続きに近いと、塊の上から(ただし AK では K) AKJx AQJx  
AJ10x A109x KQJx AQJx KJ10x K109x QJ10x AQJx Q109x J109x
- ・ 通常 KQJxx QJ10xx ですが、敢えて KQJxx QJ10xx とすることもあります  
(相手側の4枚と推定したスートに向ってリードする時、パートナーの 10x, 9x を期待して)
- ・ 絵札2枚続きまでは、4番目=フォースベスト AKxx AQxxx KJxx Qxxxxx
- ・ 絵札2枚続き、3枚から、塊の上から(ただし AK では K) AKx KQx QJx J10x
- ・ 絵札1枚、3枚からは、3番目=サードベスト Axx Kxx Qxx Jxx 10xx
- ・ ボロ4枚以上からは、4番目=フォースベスト トップ・オブ・ナッシングを出すことがあります
- ・ 2枚からは、上(あまりリードしません)
- ・ ボロ3枚からは、一番上(トップ・オブ・ナッシング) 963 852
- ・ 様子見の Ace Axx ディフェンスが急いで取り切る状況で様子を見ます 次と間違えないように
- ・ 強いスートからの Ace AKJ10x リードを受けて、J以上の絵札をドロップ = パートナーを助ける  
リードを受けて、絵札ない(10までしかない)時、カウント・シグナルします  
奇数枚で低いカード、偶数枚で高いカード、を出します

### 11.2.2 新しいリードのコンベンション

多くのプレイヤーが用いています。

- ・ KQ109 から Qのリード リードを受けたら、Jをドロップ = パートナーを助けます  
ただし、Q のリードを受けて、Jが見えなければ、QJ10からのリードと想定します
- ・ ゼロオア2ハイヤー (Zero or Two Higher) = J, 10, 9 の上の絵札は0枚か、2枚である  
「インテリア・シーケンスから3番目をリードする」ののですが、格好良い呼び名で知られています  
(上に絵札が無くても同じリードになりますが)インテリア・シーケンスであれば状況から判ります  
Jのリードを受け、自分がAを持つと、J109x です  
10のリードを受け、自分がAを持つと、KJ10x を期待できます

例 AQJx AJ10x A109x KJ10x K109x Q109x J109x 109xx

- ・ ボロ4枚以上からは、2番目 = セカンドベスト 絵札の有無を教えた  
フォースベストの約束と同時使用します (サード・オア・ロウエストとは併用しません)  
ボロ2、3枚との違いは重要でない、いずれ判るであろう、と考えて

## 12. シグナリング

### 12.1 シグナリングの内容

シンボルとシグナリングの内容を5種類、列記します。

1 = 奇数枚スートを示す 2 = 偶数枚スートを示す

D = ディスカレッジング = ノンカモン = このスートを好まない = 多くの場合、絵札がない

E = エンカレッジング = カムオン = このスートを好む(続ける) = 多くの場合、絵札がある

S = スート・プリファランス = 好むスートを示す = 高い/低い数字のカードで高い/低いランクのスート

### 12.2 用いるカード

多くのプレイヤーは、ハイ・ロー・カードでシグナルします。オッド・イーブン・ナンバーの人もあります。

High Card = 高数字のカード Low = 低数字 Odd No. Card = 奇数のカード Even = 偶数

### 12.3 一般的なシグナリング

説明を求められたら、「スタンダードです」、あるいは「ハイ・カードは、エンカレッジング(カムオン)、または、偶数枚スート、または、高いランクのスートを示します」と答えましょう。

複数のシグナリング内容の、どれが出ているのか? 状況により判断します。

パートナーのリードにフォロー High E2S Low D1S

デクレアラーのリードにフォロー High 2S Low 1S

他プレイヤーのリードにディスカード High E S Low D S (ディスカードするスートに関して)