

オープニングビッド

1C	1)ウィーク1NT 12-14HCP、バランスまたは 4-4-1-4 2)ナチュラル 15+HCP、Cスーツ 3)ストロング 18+HCP、Any Hand	1)12HCPあってもオープンしない手もある 2)プレシジョン2Cでオープンするには強すぎる手 3)GFハンドを含む
1D	12-17HCP、D4+枚	D4枚-C5枚、12-14HCPの手を含む
1M	12-17HCP、M5+枚	
2C	(11)12-14(15)HCP、C6+枚または C5枚-M4枚	プレシジョン2C
2D	minimulti: 6-10HCP、Mのウィーク2	
2H	6-10HCP、H5枚+m5枚	
2S	6-10HCP、S5枚+m5枚	
2NT	(19)20-21(22)HCP、バランス	代替案: 6-10HCP、m5-5
3NT	ソリッドスーツ、サイドエントリーなし	
4m	mスーツ、プリエンプティブ	

バランスハンドの示し方

12-14HCP	1Cでオープンし、MのフィットまたはM4枚なければ1NTをリビッド
15-17HCP	1NTでオープン
18-19HCP	1Cでオープンし、1Dレスポンスに1NTをリビッド。 1Cでオープンし、1MレスポンスにMの3+枚サポートあるとき2D(ブブロトカ)。ないときは2NTリビッド。
20-21HCP	2NTでオープン
22+HCP	1Cでオープンし、1Dレスポンスに2NTをリビッド。

1D

D4+枚、12-17HCP

D4枚、C5枚の12-14HCPの手を含む

1D ?

1M 7+HCP、M4+枚
 1NT 7-10HCP、M4枚なし
 2D インバーティッド・マイナー
 2NT 11-12HCP、M4枚なし、両MIにストツパ
 3D D4+枚、5(ノンバル)-9HCP、プリエンプティブ
 3NT 13-15HCP、M4枚なし、両MIにストツパ
 3M、4C スプリンタ、3Mのあと3NTで止まることあり。
 4D プリエンプティブ

1Mレスポンス

1D 1M

? 1NT B、サポートなし
 1HのあとS4枚はビッドする。
 このあとの2Cはチェックバック。

1D 1H

1NT 2C

?

2D H3枚なし、ミニマム
 2H H3枚、ミニマム
 2S D5枚、マキシマム
 2NT D4枚、Cストツパ
 3C C4枚
 3H 4-3-5-1、良い手

1D 1H

1NT 2C

2D 2NT(F)

?

3D D5枚

1D 1M

?

2C D5枚C4枚、12-17HCPまたは
 D4枚C5枚、12-14HCP

1D 1H

?

2D D6枚、12-14HCP
 2S サードスーツフォーシング
 2S D6枚+S4枚、15-17HCP
 3DはNF、それ以外はF

サードスーツフォーシング

次のどちらかの意味をもつ。

- 1) ナチュラル - 4枚スーツ
- 2) セミナチュラル - ストツパ、4thスーツにストツパなし

なお、1CオープンにはCスーツとはみなさない。

1D 1S

?

2D D5枚。H4枚あるかも。

	2H		D5枚＋H4枚、15-17HCP 2S、3DはNF、それ以外はF
1D	1S		
2H	2NT		
?		3C	C3枚
		3D	D6枚
		3S	S3枚

Gawryのガジェット

1D	1S		
2C	?		
	2H	2Sへのトランスファ	
		2Sでサインオフしたい手かGFハンド	
	2S	S5+枚、10HCP位	
		ナチュラル、コンストラクティブ	
1D	1S		
2C	2H		
2S	?		
	2NT	F、H4枚あるかも	
		2H経由しなければINV	
	3C	F、ナチュラル	
	3D	F、ナチュラル	
	3H	F、S5枚+H5枚	
	3S	F、良いS	

1Mレスポンスのレイズ

レイズは必ず4枚サポート。3枚サポートとストッパなしのサイド2枚(またはシングルトン)でNTをビッドしなければならないことがある。

1D	1H		
2H	2NT(F)		
?			
	3C	1-4-5-3	
	3D	2-4-5-2	
	3H	B、12-14HCP	
	3S	3-4-5-1	
	3NT	B、15-17HCP	
		4の台のニュースーツはスプリンタで4441ハンド	

1D	1S		
2S	2NT		
?			
	3S	次のような手	
		♠QJ96 ♥K ♦KJ102 ♣QJ32	

1D	1S		
?			
		ビッド例	
		① ♠J432 ♥KQ ♦QJ432 ♣AQ → 2S	
		② ♠K432 ♥32 ♦AK32 ♣A32 → 2S	
		③ ♠K432 ♥32 ♦AK432 ♣A2 → 3S	
		④ ♠KQ32 ♥A32 ♦A10932 ♣2 → 3S	
		⑤ ♠K432 ♥A32 ♦AJ10432 ♣- → 4S	
		⑥ ♠KQ32 ♥A32 ♦AQ5432 ♣- → 4C	
		⑦ ♠AQ32 ♥32 ♦AKJ32 ♣K2 → 4D	

1D	1H		
3H	?		
	3S	SSアスキング。	
		Sショートは3NT	

1D	1S		
3S	?	3NT	SSアスキング。
1D	1H		
1S	?	2D	7HCP以下、Dをプリファァー
		3D	11HCP以下、INV
1D	1H		
2C	?	2D	7HCP以下、Dをプリファァー
		3D	11HCP以下、INV
1D	1M		
?		2NT	1NTオープンできない15-17HCPの手 レスポンスの3DのみNF。それ以外はF。
		3C	D5枚+C5枚、15-17HCP。 レスポンスの3DのみNF。それ以外はF。
		3D	良いD6枚、15-17HCP 弱いDでは2NTをビッドする

よく組む人との間で

1D	1M		
?		2NT	D6枚、15-17HCP、Mの3枚サポート否定
		3D	D6枚、15-17HCP、Mの3枚サポートあり
		3NT	ギャンブリング。つぎのような手 ♠2 ♥A2 ♦AKQ5432 ♣J103

1NTレスポンス

1NTレスポンスは(7)8-10(11)HCP、M4枚なし、B。

このあとはナチュラルにビッドする。D6枚の17HCP ではFのビッドをするか、1Cでオープンする。

2Cレスポンス

C5+枚(まれに4枚)。

C6枚、9-11HCPの手かGFの手。前者ではCをリビッド。

1D	2C		
?		2D	D5+枚、12-17HCP、F
		2M	M4枚、D4枚、12-14HCP
		3C	D5枚、C4(3)枚、ミニマムではない。 次のような手。 1) ♠A2 ♥A2 ♦A5432 ♣KQ32 2) ♠A2 ♥A2 ♦A5432 ♣Q432 3) ♠2 ♥AQ2 ♦A65432 ♣KJ2
		3M	スプリンタ、C4+枚
		3NT	4-4-4-1、15-17HCP

1D 2C

3NT ?

4C 切札をDにセット
 4D 切札をHにセット
 4H 切札をSにセット
 4S 切札をCにセット。CのRKB (Roman Keycard Blackwood)。

1D 2C

2D ?

3D F。INVのときは1D-2Dをビッド。

2Dレスポンス

D4+枚、M4枚またはC5枚なし、10+HCP、1RF
 このあと、オープナのビッドはナチュラル。
 レスポンダのビッドはセミナチュラル(ストップ・ショーイング)。
 レスポンダが3Dをビッドしたらサインオフ。

1D 2D

2H ?

2NT F。

1D 2D

2H 2NT

?

3C 1-4-5-3
 3D 2-4-5-2、ミニマム
 3H 2-4-5-2、マキシマム
 3S 3-4-5-1
 3NT D4枚、H4枚、12-14HCP。このビッドのみD4枚。
 その他のビッドはD5枚。
 4の台のニュースーツ=スプリンタ、4441、マキシマム

ビッド例。

①

1D 2D オープナはH4枚を示し、レスポンダはH3枚でサポート。
 2H 3H レスポンダはCとSのどちらにもストップがない。
 4H P あればそのスーツをビッドしただろう。4-3フィットで
 4Hをやろうと提案した。

②

1D 2D オープナの3DはD5枚のミニマム。3Hはストップ。
 3D 3H オープナは3SでSストップを示し、レスポンダは
 3S 3NT Cにストップがあるので3NTをビッドした。

ジャンプシフト

2H、2S、3Cはジャンプシフト。ストロング、少なくとも2トツプ
 6枚スーツ。5枚しかない場合は、オープナのスーツに良い
 サポートあり。スラムに興味。

代替案:

2H S5(+)枚+H4+枚、ウィーク
 2S S5(+)枚+H4+枚、INV
 3C D4+枚、プリエンプティブまたはストロングスプリンタ

1H

H5+枚、12-17HCP

M5枚、m6枚は次の条件を満たしたとき以外、Mでオープン。

- 1) mがMより強い
- 2) リバースを含めMを2度ビッドできる強さがある

ハンド例)

① ♠A ♥QJ932 ♦AQJ1032 ♣2

1Dでオープン

② ♠- ♥KJ1032 ♦AKJ1076 ♣32

1Dでオープン。点はないがトリックが多い。

4の台でHをリビッドする用意がある。

③ ♠2 ♥AKQJ2 ♦AJ5432 ♣Q

1Hでオープン。

④ ♠K ♥AJ432 ♦AJ5432 ♣Q

1Hでオープン。1Dでオープンしたあと2度リバースする強さなし。

M5枚で1NTオープンすること

- ・ Mスーツが弱いとき、♠KQ2 ♥65432 ♦AQ10 ♣A5のような手
 - ・ サイドスーツにテネスがあるとき。
♠Q10 ♥QJ432 ♦AQ2 ♣KJ9のような手
 - ・ もうひとつのメジャに3枚カードがあるとき。
♠105432 ♥KJ5 ♦A102 ♣AQのような手
- 1) 1NTオープン後、パートナーが別メジャヘトランスファしたとき
良い方がディクレアラになれる。
 - 2) もうひとつのメジャのフィットをみつけやすい。
 - 3) パートナーがセミポジティブの点を持っているとき、パートナー間の
合計HCPを正確に把握できる。

オープナがストロングハンドで、S5枚、H3枚持っており、レスポンドが
7(8)HCPでH5枚、S2枚持っているとして、

1S 1NT

2NT ?

ここでレスポンドは3Hをビッドできるかもしれないが、
それはFまたはNFのどちら？

1S 1NT

3NT ?

ここでレスポンドは4Hをビッドできますか？

1NT 2D

2H ?

パス	0-6HCP
2NT	7(8)HCP、H5枚

1NT 2D

3H ?

4H	7(8)HCPで自信を持って4Hをビッドできる
----	-------------------------

1Hオープン後の展開

マイナースーツを持つセミポジティブの手を示すのに、1Cオープンの
あとでは1Dが、1Dオープンのあとでは2D、3Dがある。しかし1Mの
オープンのあとでは1NTしがなく、1NTに多くの手をつめこまざるを
えない状況である。そのなかにはアンバランスハンドもある。
1Sオープンのあとでは、セミポジティブのHスーツも1NTに含まれる。

1Cオープンの2CをレスポンスするとC5枚を示す。

1Dオープンの2CをレスポンスするとC4+枚を示す。

ところが、1Mに2Cをレスポンスしたとき、5枚スーツのない強い手では
C2枚のときがある。

1Sレスポンス

S4+枚、6+HCP。

H3枚、S4(5)枚の手では、1Sをビッドするか、Hをサポートするかの問題がある。あとで3Hをビッドできるときは1Sをビッドすることを推奨する。

1H 1S
2C ?

2H H2枚、7-9HCP
3H H3枚、9-11HCP
H3枚の7-9HCPではSをビッドしないで2Hをビッドすべき。

1H 1S
3D ?

3H H2+枚、F。3DはD5枚のマキシマム。
3NTまたは4Sも最終コントラクトの候補である。

1H 1S
3S ?

3NT 1Dオープンのあとと同様にSSアスキング

フォーシング2NT(メジャのリビッド後)

1H-1Sまたは1S-1NTのあと、オープンしたMを2の台でリビッドしたあとのレスポンスの2NTは1RF(3MまでF)。

1H 1S
2H ?

2NT 1RF、アスキング

1H 1S
2H 2NT
?

3C/D シングルトン、S3枚またはH6枚+m4枚
またはH7枚の可能性あり
3H ミニマム、シングルトンなし、NF
3S S2、3枚のサポート
3NT マキシマム、シングルトンなし、NF

ハンド例(2NTをビッドするレスポンスのハンド)

- ① ♠AJ432 ♥J ♦A432 ♣A32
このmの持ち手ではNTよりMでプレイした方がいい。
3Sには4Sをビッド。
- ② ♠KJ106 ♥Q2 ♦AJ8 ♣Q932
オープナのmの持ち手を聞いてから最終コントラクトを決める。ショートmがあれば4Hを、なければ3NTをビッド。
- ③ ♠QJ32 ♥J2 ♦A1032 ♣K92
3Hまたは3NTはパス。3Cには3Hでサインオフ。
3Dには4Hをビッド。
- ④ ♠AJ1032 ♥KJ2 ♦A2 ♣KJ2
2NTをビッドせずに3HをビッドするとNF、4Hをビッドするとサインオフになるので、2NTをビッドしてスラムをねらう。3NTが返ってきたら4CとキュービッドしてHのフィットと強い手を示しスラムを探る。

1NTレスポンス

S4枚およびHのフィットを否定。6-11HCP、NF。バランスハンドとは限らない。

ハンド例(1NTをビッドするレスポンドのハンド)

- ① ♠KJ2 ♥2 ♦A5432 ♣K432
2Dレスポンスすると、オープナの2Hリビッドのあとビッドがない。2NTも3CもFになってしまうので。
- ② ♠32 ♥2 ♦KJ1032 ♣KQ432
mスーツを示したいが、そうするとパーシャルで止まれなくなる。
- ③ ♠5432 ♥2 ♦2 ♣KQJ10432
1Sレスポンスをしてしまうと、オープナの2Dまたは2HリビッドのあとNFのビッドがない。Cのパーシャルで止まりたいが、それを可能にする唯一のビッドは1NTレスポンス。オープナがビッドを続けてくれれば、3Cをビッドできる。

ミニレイズ(良く組むパートナーとの間で使用可)

1H	1NT
2C	?
	2H
	H3枚、3-7HCPまたは H2枚、7-10HCP

1NTレスポンス後の展開

1H	1NT
?	
	パス
	12-14HCP、5332または 4-5-2-2
	2m
	m4枚、12-17HCPまたは S4枚、H5枚、m3-1の良い3枚m。 ♠KQ32 ♥A5432 ♦KQ2 ♣2で 2Dをビッドする。
	2H
	H6枚または良い5枚
	2S
	S4枚、15-17HCP
	3m
	m5枚、15-17HCP

1S	1NT
2S	2NT(1RF)
?	
	3C/D/H
	シングルトン
	3S
	ミニマム、シングルトンなし
	3NT
	マキシマム、シングルトンなし

1H	1NT
2H	?
	2S
	リレー。1NTでSスーツを否定しているのです。

1H	1NT
2H	2S
?	
	2NT
	Sシングルトン
	3m
	mシングルトン
	3H
	ミニマム、シングルトンなし
	3NT
	マキシマム、シングルトンなし

2/1レスポンス後の展開

1H 2m
?

2D 1H-2C-2D。H5枚、D4+枚、12-17HCP
2H H5+枚、ミニマム。H6枚、D4枚ミニマム
では2Dをビッドしないで2Hをビッドする。
2NT 1NTオープンに適さない15-17HCPの手。
通常H5枚だけどH6枚もありえる。
3m 2C-3CはC4+枚。2D-3Dは絵札の3+枚。
3H 良いH6枚、15-17HCP
ジャンプシフト=1H-2C-3DはH5枚+D5枚、マキシマム。
ジャンプリバース=スプリンタ

1)	2)
1H 2C	1H 2C
2H 2NT	2D 2NT
<u>3D</u>	<u>3H</u>

1)と2)どちらもH6枚、D4枚を示すが、1)は12-14HCP、
2)は15-17HCP。

1H 2m
2H 3H → この3HはF、mは5枚。

オープナのメジャにフィットがあるが自分のスーツがない手

2C経由でビッドを展開する。

ビッド例)
1H 2C
2D 2NT
3C 3H

オープナは1-5-4-3の手を示した。レスポンドは強い
Hフィットはあるが自分のスーツがない手を示した。

2Hレスポンス

6-10HCP、H3+枚サポート

1H 2H ?	
2S、3C/D	ヘルプスーツゲームトライ 少なくとも3枚カード。 例) KJxxやAxxなど。 これに対し、絵札のダブルトンは ベスト。スモール3枚は最悪。
3H	パワーインバイト。HCPのマキシマムで ゲームをビッド。ミニマムではパス。
2NT	1RF

2S、3C/Dレスポンス

ジャンプシフト。ストロング、少なくとも2トップ6枚スーツ。
5枚しかない場合は、オープナのスーツに良いサポートあり。
スラムに興味。

代替案:

2S	S6+枚、4-9HCP
3C	ミックスレイズまたはHサポート、INV、アンバランス
3D	Hサポート、INV、バランス

2NTレスポンス

リミットレイズ。H3+枚。3Hでプリエンプトする手より強い
プリエンプティブタイプの手を含む(プリエンプト・
インバイト・ハンド)。

1H 2NT
?

3C アスキング
3D ヘルプスツゲームトライ
3H 平凡な手
4H 良い手

1H 2NT
3C ?

3D ミニマム、バランスレイズ
例: ♠J102 ♥KQ32 ♦K32 ♣1032
3H プリエンプト・インバイト・ハンド
例: ♠432 ♥K432 ♦Q5432 ♣2
♠2 ♥Q432 ♦J10432 ♣K32
♠2 ♥K102 ♦AJ432 ♣5432
3S マキシマム・インバイト
良いH4枚、3コントロール以上
例: ♠A432 ♥K432 ♦1092 ♣K2
3NT マキシマム・バランス
例: ♠QJ2 ♥Q102 ♦K102 ♣K1032

3Hレスポンス

プリエンプティブ・レイズ。H4+枚。

NV vs. Vul

例: ♠2 ♥J432 ♦5432 ♣5432
♠32 ♥QJ32 ♦J432 ♣432

NV vs. NV

Vul vs. Vul

例: ♠2 ♥K432 ♦5432 ♣5432
♠32 ♥K432 ♦Q32 ♣5432

Vul vs. NV

例: ♠32 ♥Q1032 ♦K5432 ♣32
♠32 ♥J10432 ♦A32 ♣432

1H 3H
?

パス 通常はパスする
3S、4C/D シングルトンまたはボイド。
スラムに興味。
4H サインオフ

スプリンタ・ビッド

パートナー間のHCP合計が26HCPでも、ラフの力でスラムが
できることがある。ただ平均すると28HCPは必要である。
1Hオープンが12-17HCPなので、平均は14HCPとすると、
スプリンタするには13-14HCPは欲しい。
♠A432 ♥QJ32 ♦2 ♣K432

この手で1Hに4Dとスプリンタしたとき、オープナの手により
スラムがある手と5Hもあやしい手がある。

- 1) ♠K5 ♥AK1087 ♦532 ♣AQ5
6Hがコールド。
- 2) ♠Q5 ♥AK1098 ♦A43 ♣Q65
5Hもあやしい。

2種類のスプリンタ・ビッドを用意することにする。

1H ?

- | | |
|------|---|
| 3S | ウィークスプリンタ。(8)9-12HCP。
何がショートかはわからない。 |
| 3NT | ストロングスプリンタ。Sショート。 |
| 4C/D | ストロングスプリンタ。C/Dショート。 |

1H 3S

3NT ?

- | | |
|------|---------|
| 4C/D | C/Dショート |
| 4H | Sショート |

パス・ハンドでのレスポンス

P 1H

?

- | | |
|------|--------------------------|
| 2C | Drury |
| 2D | Dスーツ、8+HCP |
| 3C/D | C/D6+枚、Hのサポートなし。9-11HCP。 |

1S

S5+枚、12-17HCP

1Hオープンと違うところは次のようなところである。

1S ?

- | | |
|----|---|
| 2H | H6+枚、9+HCP または
H5+枚、11+HCP
オープナの2Sリビッドのあとのビッドを
考えてビッドすること。 |
|----|---|

1S 2H

?

- 以下はH3+サポートのある手。
- | | |
|------|--|
| 2NT | マキシマム、あとで4Hをビッド |
| 3C/D | C/D4枚のマキシマム。あとで4Hをビッド。 |
| 3H | ミニマム、H3枚、NF |
| 3NT | ミニマム、H3枚、ディストリビューショナル
(5-3-4-1や6-3-3-1など) |
| 4H | ミニマムではない。H3、4枚。 |
| 4C/D | スプリンタ、マキシマム。 |

1S 2H

3NT ?

- | | |
|----|---------|
| 4C | SSアスキング |
| 4D | Dショート |
| 4H | Cショート |

1S ?

- | | |
|-----|-----------|
| 3NT | ウィークスプリンタ |
| 4C | SSアスキング |
| 4D | Dショート |
| 4H | Hショート |

4S Cショート
4C/D/H ストロングスプリンタ

3C/D/Hレスポンス

ジャンプシフト。ストロング、少なくとも2トップ6枚スーツ。
5枚しかない場合は、オープナのスーツに良いサポートあり。
スラムに興味。

代替案:

- 3C ミックスレイズまたはSサポート、INV、アンバランス
- 3D Sサポート、INV、バランス
- 3H 良いHスーツ、GF

1C

- 1) ウィーク1NT 12-14HCP、M5枚なし、C6枚なし、C5枚+M4枚なし
 2) ナチュラル 15-17HCP、Cスーツ、アンバランス
 3) ストロング 18+HCP、any distribution

レスポンス・サマリー

1D	1) ネガティブ 0-8HCP。7-8HCPではM4枚なし。 2) セミポジティブ 9-11HCP、アンバランス、M4枚なし 3) ストロング 12-15HCP、B,M4枚なし、 NTのディクレアラになるのに不向きな手
1M	7+HCP、M4+枚
1NT	9(8)-11HCP、B、M4枚なし、m5枚はありえる(m5-4も)
2m	12+HCP、m5+枚、GF
2M	どのように使うか、次の2つから選択 1) 非常に良いMスーツ、ストロングハンド、スラムに興味 2) 2H=S5+枚+H4+枚、6-9HCP 2S=B、GF、M4枚なし、12-15HCP(1Dレスポンスの3))
2NT	12+HCP、B、M4枚なし、良いm5枚なし、GF。 NTのディクレアラになるのに適した手
3m	9-11HCP、良いm6枚、NF
3M	M、2トップアナーの7枚スーツでサイドにコントロールなし

1Cオープン

1)ウィーク1NTハンド

12-14HCP、B。C5枚の5332以外5枚スーツなし。

D4枚+C5枚の手は1Dオープンする。C6枚またはC5枚+M4枚の手は2Cでオープンする。

C5枚の5332でオープンしても、2Cをリビッドしてはいけない。なぜならそれはより強い手を示すので。

ビッド例

① ♠K4 ♥AJ ♦8542 ♣AJ1065

1Cでオープンし、1Mのレスポンスに1NTをリビッドする。

② ♠KJ3 ♥Q5 ♦A10 ♣J86542

C6枚あっても2Cではなく1Cでオープンし、1Hレスポンスに1NTをリビッドする。

③ ♠K3 ♥QJ97 ♦AQ ♣109765

2Cではなく1Cでオープンし、1Sレスポンスに1NTをリビッドする。

1C 1H
1S 1NT
?

C5枚、S4枚の12-14HCP、Bの手で1Cでオープンし、左記のビッドシーケンスになったら、2Cをビッドしてはいけない。なぜなら、それはより強い手を示すので。通常C5枚を示すのをあきらめてパスすることになる。すなわち、ウィーク1NTの手で1Cオープンしたら、1レベルのレスポンスに対し、C5枚を示すことはしない。

4-4-0-5のハンドでは2Cオープンしない。あたかも4-4-1-4であるとして1Cでオープンするのが経験上ベターである。

2)ナチュラルハンド

1NTオープンに適さない15-17HCPのCスーツの手は1Cでオープンする。

・ C6枚の手

例 ♠J5 ♥K54 ♦A5 ♣AKJ654

・ C5枚+M4枚の手

例 ♠AQJ5 ♥75 ♦K4 ♣KQJ87

♠A3 ♥QJ106 ♦A2 ♣AJ1065

・ C5枚の5332だけどパートナーにNTをプレーして欲しい手や2スーツに 絵札がかたまっている手。

例 ♠32 ♥432 ♦AKJ ♣AKJ109

逆に、次のような手は自分で1NTオープンした方がいい。

例 ♠AQ4 ♥KJ ♦AJ ♣J95432

♠QJ32 ♥AQ ♦AJ ♣Q5432

♠Q5 ♥KJ ♦A1032 ♣KQ1032

3)ストロングハンド

20-21HCP、Bの手を2NTでオープンすることにした場合にはそれが唯一18+HCPで1Cオープンしない手になる。それ以外はディストリビューションに関係なく18+HCPの手はすべて1Cでオープンする。

長所:

1)パートナー間の合計HCPを正確に把握できる。

1C以外の1レベルオープン、ミニマム12-14HCP、マキシマム15-17HCPと2つのみの3点きざみに限定できる。

他のシステムでは12-15HCP、16-18HCP、19-22HCPの3つになってしまっている。

- 2) ストロングハンドと非常に弱いハンドが向かい合っているときでもゲームに到達可能。
- 3) ストロングハンドを1Cオープンするので、弱い方の手の正確な情報を低いレベルで入手できる。

短所:

- 1) 敵のプリエンプティブビッドに対する脆弱性
- 2) 敵にオークションのためのビiddingスペースをたくさん与える
- 3) 1Cビッドの多義性(あいまいさ)

ストロング1Cオープンの長所の生かし方

「パートナーがバランスハンドのとき、1Cでオープンしなかったためにパートナーがパスしたら、ゲームルーズになりえるか」という質問が1Cでオープンするかどうかを決めるうえでのガイドラインになる。上記の質問への答えが「はい」なら、1Cでオープンする。次のような手では1Cオープンする。

- 1) ♠AKJ32 ♥K2 ♦QJ32 ♣A3
18HCPあり1Cオープンの条件に合致。
- 2) ♠AK105432 ♥A32 ♦KJ3 ♣-
15HCPしかないが、4Sを作るのにパートナーに必要なのはほんの少し(S2枚とHかDの絵札)。
- 3) ♠32 ♥AKQ432 ♦AQJ2 ♣2
16HCPしかないが、絵札が良いところにあれば(♦K)、4Hができる。
- 4) ♠AKJ102 ♥AQ102 ♦K32 ♣3
MIに9枚と多くの枚数があるときは18HCPなくても(17HCPでも)1Cオープンする。理由は、
 - ・ Mのどちらかで4の台のゲームが可能
 - ・ 1の台のMでオープンして、パートナーがもう一方のMIに5枚持っていてパスしたらゲームルーズになりえる。
(もう一方のMが短い敵がリオープンしてくれる可能性も少ない)
 - ・ S5枚+H4枚で1Sオープンし、パートナーの1NTレスポンスに3HをビッドするとH5枚になるので2Hしかビッドできない。
そこで終わってしまう可能性大。
 - ・ M2スータのときは、敵にプリエンプティブされる可能性が少ない。

「M5-4または6-4の手で、1C以外でオープンし、パートナーの1NTレスポンスにジャンプしないでセカンドスーツをビッドしたとき、パートナーがパスしてゲームルーズになりえるか」
この質問に対する答が「はい」ならば、1Cでオープンしなさい。

ストロングハンドの1Cオープンの長所は、ストロングバランスハンドが弱いアンバランスハンドと向かい合っているときに生かせる。
例えば、2NTオープンのレスポンドがM5枚、m4枚の9HCPの手を持っていると、Mへのトランスファはできるが、mのフィットを見つけるために3NTを越えてビッドしますか。
M4枚、m5枚のときはどうでしょう。例えばH4枚、D5枚のとき、2NTオープンに3Cをビッドし3Sが返ってきたらどうしますか。
ストロングハンドの1Cオープンを使っていれば、3の台までに2つのスーツとポジティブ点(7+HCP、6HCP以下ではネガティブレスポンスする)を示せる。

ストロング1Cオープンの短所をマネージする方法

敵の介入がなければ正確にベストコントラクトを見つけることができるシステムはたくさんある。アーティフィシャルシステムは敵の介入に傷つきやすく、このシステムも例外ではない。次のルールに従うことで傷を軽くすることができる。

1Cオープンしたあと、敵が介入しても、こちらの情報をパートナーに伝えることがさして難しくないハンドもある。

- 1) ♠AK105432 ♥A32 ♦KJ3 ♣ -
この手では敵の介入があっても、Sをいつでもビッドできる。
- 2) ♠ - ♥AK105432 ♦A32 ♣KJ3
1Cオープンして敵にSでプリエンプトされると、Hをビッドするのにレベルが1つ上がるのでちょっと困る。でも1Cオープンする。
- 3) ♠ - ♥A32 ♦AK105432 ♣KJ3
1Cオープンして敵にSまたはHでプリエンプトされると、非常に困るので1Dでオープンする。
- 4) ♠32 ♥2 ♦AKQ32 ♣AKJ102
3)と同じ理由でm2スータは1Cオープンしないことを推奨する。
この手は1Dでオープンする。そうすれば、Mでのオーバーコールがあっても(おそらくあるだろう)Cのフィットを見つけられない可能性を減らせるだろう。
- 5) S6枚+D4枚でHCPが境界線上にある手
1Cでオープンし、敵がプリエンプトしたら、目をつぶってSをビッドする。
- 6) S4枚+D6枚でHCPが境界線上にある手
1Dでオープンし、HのプリエンプトにはSをビッドする。
1CでオープンしてHのプリエンプトをされると、2つのスーツを示すのは難しいだろう。
- 7) ストロングバランスハンド
1Cでオープンし、敵のプリエンプトにはペナルティダブルで対抗できるので、特に脆弱であるとは言えない。

ストロングハンドの示し方

- 1) ニュースーツへのジャンプシフト
例えば、1C-1H-2S
 - 2) 2NTへのジャンプ
例えば、1C-1H-2NT
- ただし、ジャンプしなくてもストロングのことがある。
- 3) 1C-1H-1S
この1Sはフォーシングで、初めはS4枚の12-14HCPとしてビッドを続けるが、他のハンドもありえる。

1C	1H
1S	1NT
?	
(2C	S4枚、C5枚、15+HCP、1RF)
2D	S4枚、D5+枚、18+HCP、GF
2S	S5+枚、18+HCP
3C	S5枚、C5枚、18+HCP
3D	S5枚、D5枚、18+HCP
3NT	S4枚、ストロングバランスハンド

ジャンプシフト

1C	1H
?	
(2C	C5+枚、15+HCP)
2S	非常に良いS6+枚、18+HCP
3C	非常に良いC6+枚、18+HCP

非経済的なビッド

1C	1NT
?	
2M	M5枚、18+HCP

1NTはM4枚を否定しているので2Mは非経済的な
ビッドになる。

1C 1S
?

2H H5+枚、18+HCP
1Sビッドは、SがHより長くなければH4枚を否定して
いるので、2Hは非経済的なビッドになる。

ナチュラルハンドの示し方

Cスーツ、15-17HCP。オープンがジャンプしないでCをビッドする。

1C 1H/S/NT
?

2C 15+HCP、F。
18+HCPのハンドを含む。
CスーツとH4枚を持つストロングハンドでは
レスポндаの1Sに、まず2Cをビッドする。

1C 1H
1S 1NT
?

2C S4枚、C5+枚、15+HCP、F

1C 1H
1S 2H
?

3C S4枚、C5+枚、15+HCP、F

ウィーク1NTハンドの示し方

オープンがストロングまたはナチュラルハンドを示さなかったら
それはウィーク1NTハンドである。
この手では長いCスーツを示そうとしてはいけない。
ただし、GFの状況ではこの限りでない。

1C 2D/H/S(=ストロングジャンプシフトを使うとする)
?

3C C5枚、12+HCP

1C — 1D

- 1) ネガティブ 0-8HCP。7-8HCPのときはM4枚なし
 2) セミポジティブ 9-11HCP、アンバランス、M4枚なし
 3) ストロング 12-15HCP、B、M4枚なし。
 NTのディクレアラになりたくない手。

1) ネガティブレスポンス

0-4HCP オープナの1レベルビッドをパス

5-8HCP ビッドを続ける

1C 1D
 1M ?

1NT 5-8HCP。ウィーク1NTのオープナは
 パスしなければならない。

1C 1D
 1H 1NT
 2H ?

2NT 5-8HCP、F
 3H Hサポート、INV
 4H Hサポート、マキシマム

ビッド例

①

1C 1D
 1H 1NT
 2H 2NT
 3H 3NT

オープナは2HでH5枚のストロングハンドを
 示し、3HでH6枚を示した。レスポンドのHは
 2枚、自分のスーツは示していない。3NTで
 NTのプレイに耐えられるか聞いている。
 2NTはFで3Hまではパスなし。

②

1C 1D
 2H 2NT

オープナは良いH6枚の20+HCPを示した。
 2NTは3HまでF。

③

1C 1D
 1M 1NT
 2C ?

オープナはM4枚、C5+枚の15+HCPを示した。

2D 7-8HCP、DスーツまたはDストツパ
 2H 7-8HCP、Hストツパ
 2S 7-8HCP、Sストツパ
 2NT 5-6HCP、B
 3C 5-6HCP、Cサポート

2) セミポジティブレスポンス

① マイナースーツのあるバランスハンド

② 両マイナがあり、1Cオープナがウィーク1NTハンドだと
 ゲームを保証できないハンド

1Cオープンに2C/DはGFになるので、9-11HCPの上記の手では
 1Dレスポンスする。

ただし、良い6枚のC/Dで9-11HCPの手は、3C/Dをビッドする。

マイナースーツでジャンプ

1C 1D

1H ?

3C	9-11HCP、最初に3Cをビッドできなかった手
3D	9-11HCP、最初に3Dをビッドできなかった手

オープナの1Hリビッドに2Sへジャンプ

1C 1D

1H ?

2S m5-4+, 9-11HCP

ジャンプしないでmスーツをビッド

1C 1D

1S ?

2C	C5+枚、5-11HCP
2D	D5+枚、5-11HCP

3)ストロングレスポンス

以前のシステムでは、1C-3NTは13-16HCPのバランスハンドを示したが、次の欠点があった。

- ① オープナがウィーク1NTハンドでないとき、オープナをプリエンプトすることになった。
- ② どちらがNTのディクレアラになるかの選択の余地をなくした。

これらの欠点をなくすため、パートナーがウィーク1NTハンドのときスラムはなく、M4枚のないバランスハンドで、NTのディクレアラになりたくない(12)13-15(16)HCPの手を1Dレスポンスに含めることにした。

ハンド例

- ① ♠32 ♥432 ♦KQJ10 ♣AKJ3
- ② ♠AK2 ♥32 ♦KJ97 ♣Q1076
- ③ ♠A32 ♥A32 ♦A432 ♣K32

1Dレスポンスのその後の展開

- ・ 1NT、2NTリビッド(1Cオープナの)

1NTリビッド=18-20(21)HCP、B

2NTリビッド=21-23(24)HCP、B

(2NTオープン=20-21HCPを不使用の場合。
使用しているときは、20と21を除く。)

1C 1D

1NT ?

2C	ステイマン
2D	Hへのトランスファ
2H	Sへのトランスファ

点数が変わるだけで1NTオープン後と同じ

1C 1D

2NT ?

3C	ステイマン 3Dレスポンス後smolenを使う
3D	Hへのトランスファ
3H	Sへのトランスファ
3S	m5-4
4C	C6+枚、ナチュラル
4D	D6+枚、ナチュラル

- ・ 1H、1Sリビッド

ウィーク1NTハンドの1Cオープナは1NTリビッドをしてはいけない。なぜならそれはストロングハンドを示すので。この場合、もっとも安いM4枚をビッドする。もし4枚Mがないときは、最も安い3枚Mをビッドする。ですから、レスポンドは4枚サポートでジャンププレイズすべきではない。

1C 1D

1H ?

2H H4+枚、5-6HCP

C5枚、M4枚の15-17HCPを持つオープナは、1Mをビッドするのがいいが、18+HCPあったら2Cリビッドから入った方がいい。なぜなら、1Mリビッドに0-4HCPしか持たない1Dレスポンドはビッドを続ける義務はないので。1Cオープナが1Mをリビッドし、次にそのスートをリビッドすると、ストロング(18-20HCP)でMIは5枚を示す。

1C 1D

1H ?

3S 12-16HCP、B。「3NTをビッドしてください」と言っている。

1C 1D

1S ?

3H 12-16HCP、B。「3NTをビッドしてください」と言っている。

1C 1D

1S 3H

?

4C 15+HCP、CとSスーツ、スラムに興味。3NTはダウンしかねない手。

- ・ 2Cリビッド(C5枚、15+HCP)

1C 1D

2C ?

3H 12-16HCP、私のHストツパはSよりいい(あれば)

3S 12-16HCP、私のSストツパはHよりいい(あれば)

- ・ 2Dリビッド

アーティフィシャルGFビッド。5-5以上の2スータの手を否定

1C 1D

2D ?

2H ウェイティング。ビッドできるスーツはなく、NTをビッドするには弱すぎる。

ハンドとビッド例

- ① ♠Q10532 ♥432 ♦32 ♣432 → 2S
- ② ♠432 ♥32 ♦Q32 ♣QJ432 → 3C
- ③ ♠32 ♥Q10432 ♦432 ♣K32 → 2H(あとでHをリビッド)
- ④ ♠J32 ♥J2 ♦Q432 ♣5432 → 2NT
- ⑤ ♠J32 ♥K2 ♦J1032 ♣Q432 → 2NT
- ⑥ ♠2 ♥KJ10432 ♦432 ♣432 → 3H

このあとのビッドはナチュラル(2NTのあとも)

1C 1D
2D 2NT
?

オープナのビッドはナチュラル。3C=Cスーツ。

1C 1D
2D 2H
2NT ?

1C-1D-2NTのあとと同様。

・ その他の2の台のビッドと3の台のマイナービッド

- ・ 2の台のビッド
ナチュラル、5枚スーツ、ストロング
- ・ 3の台のマイナービッド
ナチュラル、5枚スーツ、ストロング

1C 1D
?

2C	C5+枚、18-20HCP
2H	H5+枚、20+HCP
2S	S5+枚、20+HCP
3C	C5+枚、20+HCP
3D	D5+枚、18+HCP

D5枚、M4枚の18-20HCPの手では、
1C-1D-1Mとビッドすることができる。

- ・ 3NTへのジャンプ
ギャンプリングタイプの手。通常ソリッドm6+枚。
- ・ 2スータ
2スータのGFハンドは、1回のジャンプビッドで示す。
1C-1D-2D経由でも2スータを示すのには少なくとも
3の台にならざるをえないので、2スータを示すビッド
を作ることで2Dの負荷を減らすことができる。

1C 1D
?

3H	HとmまたはHとSの5-5以上の手、GF
3S	Sとmの5-5以上の手、GF
4C	m5-5以上の手、GF

1C 1D
3H ?

3NT	セカンドスーツアスキング 4C=H+C 4D=H+D 4H=H+S
3S	HよりSの方をプリファー
4C/D	H合意のキュービッド

1C 1D
3S ?

3NT	セカンドスーツアスキング 4C=S+C 4D=S+D
-----	----------------------------------

4C/D/H S合意のキュービッド

1C 1D
4C ?

4D D合意
4H/S C合意のキュービッド

1C - 1M

7+HCP、M4+枚。
 M4-4はHから、S5枚+H4枚はSから、M5-5はSから。
 M4枚+m5枚は12+HCPのときは2mから、11HCP以下
 では1Mから。

1C 1H
 ?
 1S S4枚、12+HCP

1C 1H
 1S 1NT
 ?
 2C C5枚、S4枚、15-17HCP
 2S S5枚、18+HCP

1C 1H
 1S ?
 2C マジスター (Magister)、10+HCP
 アーティフィシャル・アスキング
 2D=12-13HCP、Hの3枚サポートなし
 2H=12-13HCP、Hの3枚サポートあり
 2S=13-14HCP、Hの3枚サポートあり
 2NT=13-14HCP、Hの3枚サポートなし
 3C=C5枚、S4枚、15+HCP
 3D=D5枚、S4枚、18+HCP
 3H=S5枚、H3枚、18+HCP
 3S=S5枚、H0-2枚、18+HCP
 3NT=S4枚、18+HCP

1CオープナのアーティシヤルGFアスキングビッド

答え方とその後の展開によって3種のビッドが使われてきた。

- 1) ブブロットカ (Bubrotka)
 Polish Clubのシグネチャビッド。まずはこれを採用する。
- 2) オドウロトカ (Odwrotka)
 オリジナル。答え方が4-4-5-5の簡単なもの。
- 3) オドウィルトカ (Odwyrtka)
 Mの4枚サポートがあるかどうかを即教え、以降はナチュラル
 にビッドしていく。

1C 1M
 2D ?
 ブブロットカまたはオドウロトカ使用時、2DはM3枚サポートの
 あるGFハンドである。

ブブロットカ使用時のレスポンスの答え方

2H M4枚、7-10HCP
 2S M4枚、11+HCP
 2NT M5枚、11+HCP
 3C M4枚、C5枚、9-11HCP
 3D M4枚、D5枚、9-11HCP
 3H M5枚、ウィーク、アンバランス
 3S M5枚、ウィーク、B(5332)
 3NT M6+枚、ウィーク、ショートスーツなし
 4x M6+枚、スプリンタ、7-10HCP

オドウトカ使用時のレスポンスの答え方

2H	M4枚、7-10HCP
2S	M4枚、11+HCP
2NT	M5枚、7-10HCP
3C	M5枚、11+HCP

オドウィルトカ使用時の展開

1C 1M

?

2D	18+HCP、M4枚サポートなし、 また良いスーツなし。
2NT	18+HCP、M4枚サポートあり

ビッド例

①

W	E	W	E
♠K2	♠A543	1C	1H
♥A2	♥K543	2D	2S
♦AKJ102	♦3	2NT	3C
♣AK102	♣QJ43		

Eは4-4-1-4を示した

②

W	E	W	E
♠AQJ2	♠K654	1C	1H
♥KQ2	♥A6543	2D	2H
♦A32	♦4	2S	4D
♣AQ3	♣K54		

Eは4-5-1-3を示した。
4DはSサポートの
スプリンタ

③

W	E	W	E
♠AKQ2	♠J1043	1C	1S
♥A32	♥K54	2NT	3C
♦Q32	♦4	3S	4D
♣KJ2	♣AQ543		

Eは4-3-1-5を示した

ブブロットカ使用時のその後の展開

1C 1H

2D 2H(=H4枚、7-10HCP)

?

2S	S4枚
2NT	S4枚を否定

1C 1H

2D 2S(=H4枚、11+HCP)

?

2NT	S4枚を否定しない 3S=S4枚、S4-4フィットを見つける方法
3C/D	ナチュラル、C/D5枚(プラスHの3枚サポートも)

1C 1S

2D 2H(=S4枚、7-10HCP)

?

3C/D/H ナチュラル、5枚スーツ(プラスSの3枚サポートも)

1C 1S
 2D 3S(=S5枚、7-10HCP、B(5332))
 ?

3NT ナチュラル、8枚カードフィットのSでなくNTを選択

ナチュラルビッドでないのは、3Hレスポンスのあとで起きる。
 3Hは8枚カードフィットがあり、レスポンスは7-10HCPのアン
 バランスハンドを示すので、NTコントラクトをやるべきではない。

1C 1H
 2D 3H
 ?

3S SSアスキング
 3NT=Sショート
 4C/D=C/Dショート
 4H=SSなし
 3NT サイド4枚スーツアスキング
 4C/D=C/D4枚
 4H=S4枚

1C 1H
 2D 2H(または2S)
 2NT ?

3H m4-4、1-4-4-4

1C 1S
 2D 2H(または2S)
 2NT ?

3S m4-4、4-1-4-4

メジャースーツのレイズ

1C 1M
 2M

メジャースーツのレイズは4枚サポートを示す。

その他の展開

1C 1H
 1S ?
 2D D5枚、H4枚、7-10HCP

1C 1S
 1NT ?
 2D D5枚、S4枚、7-10HCP

1C 1M
 2C ? (2C=Cスーツ、15+HCP)
 2D アーティフィシャル、GF
 2M M5枚、NF
 2NT 7-9HCP、INV
 3C Cサポート

1C 1M
 2NT

この2NTはMに3枚サポートのない18-23HCP
 (オドウィルトカもストロング2NTも使っていないとき)。

このあとのビッドはナチュラル。レスポндаのMリビッドは5+枚で5-6HCP。

1C 1M
3m

この3mはm6+枚、18+HCP。

1C 1H
3NT

この3NTはセミギャンブリグ3NT。次のような手。

♠K32 ♥32 ♦K2 ♣AKQ432

♠A2 ♥2 ♦Q32 ♣AKQ5432

1C - 1NT

レスポндаの1NTは、M4枚のないバランス、9(8)-11HCP。
m5枚はありえる(m5-4も)。

1C 1NT
?

- | | |
|-----|--|
| 2C | ナチュラル、15+HCP、GF。
このあとのビッドはナチュラル。
ただし、Mのビッドは絵札のあるスーツ。 |
| 2D | D4+枚、18+HCP、GF。
このあとの展開は、2Cのあとと同様。
Dの4枚サポートあれば、ベターメジャを
ビッドするか、3Dへレイズ。3Dへのレイ
ズは、メジャの強さが甲乙つけがたい
とき。 |
| 2M | M5+枚、18+HCP、GF。
レスポндаの3Mへのレイズはサイドに
ダブルトン以上(ラフニングチャンス)
あるMサポート(3枚)を示す。 |
| 2NT | 14HCP、B、INV |
| 3m | 良いm6+枚、GF。 |
| 3M | Mを切札としてセット。レスポндаの
キュービッド(AまたはK)を要求。
オプションとして5-5(2スータ)を
示すビッドに変更可能。 |

1C - 2C/D

2Cまたは2Dレスポンスは、5+枚、12+HCP、GF。

♣J5432や◇Q5432はビッドしないことが多い。
バランスハンドとして扱うか、M4枚あればそちらの
フィットをさがすことを優先する。ウィーク1NT
ハンドでは、Dを4枚持っていることはほとんどない
ことを考慮に入れてビッドすること。

1C 2m
?

- | | |
|----|----------------|
| 2M | M4+枚。 |
| 3m | m4枚サポート。M4枚なし。 |

1C 2D
2H 3D

この3DはF。INVの手では1Cに即3mをビッド
するか、1Dを経由してビッドするので。

1C - 2M

非常に良いスーツ、ストロング、スラムに興味。
代替案は次のもの、
2H=S5+枚+H4+枚、6-9HCP
2S=B、12-15HCP、GF、M4枚なし、
NTのディクレアラになるのに不向きな手。

1C - 2NT

バランス、12+HCP、M4枚なし、良いm5枚なし、GF。

NTのディクレアラになるのに適した手。

ハンド例

- ① ♠AQ2 ♥K10 ♦Q1098 ♣J1032
2NTのレスポンスハンドとしてはミンマム。
- ② ♠AQ ♥KQ10 ♦KJ98 ♣AQ102
スラムがありえる手で3NTでは止まらないけれど、
まずは2NTをビッドし、オープナの手をさぐる。
- ③ ♠Q2 ♥AJ ♦QJ432 ♣QJ32
コントロールの少ないNT向きの手。5Dより
3NTの方がはるかにできる可能性大。

2NTレスポンスに、ウィーク1NTハンドでは常に3NTを
ビッドする。

オープナがストロングまたはナチュラルハンドのとき、
3NTの手前でスラムがあるかどうかをさぐれるので、
2NTは良いビッドである。

ビッド例

- 1) 1Cオープナの手が、
♠KJ32 ♥A432 ♦ - ♣AK1032
レスポنداが次の手で2NTをビッド。
① ♠A4 ♥KQ2 ♦Q432 ♣QJ98
1Cオープナは3Cをビッド。レスポنداは
3D以外をビッドするのでCのスラムを狙える。
② ♠A54 ♥Q65 ♦AQ32 ♣QJ4
1Cオープナは3Cをビッド。レスポنداは
3Dをビッドするので3NTでやめる。
- 2) 1Cオープナの手が、
♠J ♥A32 ♦KQ32 ♣AQ1032
レスポنداの2NTには、3Cをビッド。3Dが返って
きたら4Sでスプリンタし、Dのスラムをねらう。
3Hが返ってきたらCのスラムへ向かい、3Sが
返ってきたら3NTでやめる。

- 3) 1Cオープナの手がM5枚、C4+枚のとき

1C	2NT
3S	?
	3NT Sサポートなし、または示したくない手、F。
	4C/D/H Sサポートあり、キュービッド、下から。
	4S S3枚サポート、サインオフ。

1C	2NT
3H	?
	3NT Hサポートなし、または示したくない手、F。
	3S Hサポートあり、キュービッド
	4C/D Hサポートあり、キュービッド
	4H H3枚サポート、サインオフ。

1C	2NT
3S	3NT
?	
	4NT サインオフ
	4C Sのフィットはみつからなかった。Cは どうですか。

ハンド/ビッド例

1C 2NT
3S ?

レスポンドが次の手で2NTをビッド。

① ♠Q53 ♥A32 ♦K32 ♣AJ102

この手では、まず3NTをビッドするのがいい。

オープナの手が次なら、

♠AKJ32 ♥54 ♦A4 ♣KQ98

4Cが返ってくるので、Cのグランドスラムを
みつけれれる。

② ♠J32 ♥A10 ♦KQ102 ♣QJ102

この手でもまず3NTをビッドするのがいい。

オープナの手が次なら、

♠A8765 ♥KQ2 ♦AJ98 ♣A

4Dが返ってくるので、Dのスラムへ、

♠A8765 ♥KQ2 ♦A ♣AK98

この手なら4Cが返ってくるのでCのスラムに
到達できる。

1C - 3m

良いm6枚、NF。

(AK、AQ、KQの6枚、またはAJ10、KJ10の6枚)

オープナの3の台のビッドはアンパッサン(En passant)と
仮定する。しかしストロングハンドで5枚スーツをビッド
しているかもしれないので、レスポンドがオープナの
ビッドしたスーツに3枚サポートがあれば4の台へレイズ
する。

アンパッサンとは、マイナースーツがフィットしたあとなどで
NTでやるのと切札でやるのとどちらがいいかを判断する
ため、ストツパ情報を交換するビッド。

1C - 3M

2トップアナー7枚スーツでサイドコントロールなし。

Aを3枚持つオープナは合計17HCPで3NTをビッドして
メイクできるかも。

2C 11-14(15)HCP、C5+枚+M4枚またはC6+枚

2Dレスポンス

INV以上の手。

2Dレスポンスのあと、3Cをビッドすると、10-11HCPでCフィットとM4枚ある手を示す。

2Dレスポンスのあと、自分のスートをビッドすると、そのスーツでのGFハンドを示す。

2C 2D

?

2H	H4枚
2S	S4枚
2NT	C6枚、NT向きの手
3C	C6枚、NTやるならパートナー。
3D	SSアスキング
	3M Mシヨート
	3NT SSなし
	4C Dシヨート
3D	C6枚、D4枚、マキシマム
3M	C6枚+弱いM5枚
	例 ♠3 ♥Q5432 ♦3 ♣AKQJ32
3NT	Cソリッド、マキシマム

その後の展開

オープナのビッドのすぐ上のビッドはリレー

- ・ 5(+)-4枚を示したあとでは、3枚スーツがあれば示す
- ・ C6枚あればCをビッドする
- ・ 6-4枚を示したあとではSSをビッドする

ビッド例

①

2C 2D
2H 2S
3D/S → D/S3枚

②

2C 2D
2S 2NT
3C 3D
3H → Hシヨート

リレービッド以外のビッドはナチュラル。

ニュースーツはGF。

2C 2D
2H 2NT → ナチュラル、NF

2C 2D
2S 2NT → リレー
INVの手では気を付けないといけない。
このシークエンスでは3Cをビッドするしかない。

2H、2Sレスポンス

ナチュラル、H/S5+枚、6-11HCP
 オープナは4枚サポートでレイズ。
 3枚サポートではレイズするかパスするか要判断。

2NTレスポンス

次の2つの手のどちらか。

- 1) Cでサインオフしたい手
- 2) ストロング2スータ、GFの手

オープナは3Cをビッドする。

2C 2NT

3C ?

パス	Cサポート、0-8HCP
3D	D-Hの2スータ
3H	H-Sの2スータ
3S	S-Dの2スータ

このビッドの長所は、

- 1) 2スータを示せる
- 2) 2Dリレーする手を限定できる。2Dビッドのあとで
ニュースーツをビッドすると1スータハンド
- 3) CレイズがウィークかINVか区別できる
- 4) 3の台のレスポンスをINVハンドとして使える

その他のレスポンス

2C ?

3C	リミットレイズ、9-11HCP
3D/H/S	D/H/Sの良い1スータ、INV

敵の介入への対処

1Cオープンへの敵の介入

1. 左手の敵のオーバーコール

・ レスポンダのハンドパターン

- 1) 1C (1D) X M4-4またはH5枚+S4枚
- 1C (1D) X (P)
1NT (P) 2H この2HはH5枚+S4枚。
S5枚+H4枚ではXせずに1Sをビッド。

- 2) 1C (1H) ?

X S4枚なし
1S S4枚

- 1C (1S) ?

X H4枚
2H H5+枚、7-10HCP、NF
2NT ナチュラル、INV
3H H5+枚、F
3S 「3NTをビッドして」
3NT To play

- 1C (1S) X (P)
1NT (P) 2H

この2HはH5+枚、11+HCP

- 3) 1C (2H) ?

X S4枚
2NT ナチュラル

- 1C (2S) ?

X H4枚
2NT ナチュラル

・ 1Cオープンナのハンドの示し方

- 4) 1C (1H) 1S (P)
?

2C Cスーツ、15+HCP

- 5) 1C (1S) X (P)
?

2C Cスーツ、15+HCP

- 6) 1C (2H) X (P)
?

3C Cスーツ、15+HCP

このような競り合いのときにCやDをビッドするにはそれなりの強い手でなければならない。その考えから、2Cや3Cのビッドは15+HCPを示し、2Dや3Dはストロングハンド(18+HCP)を示す。

オープンナは12-14HCPのときには、敵のスーツにストップがなくてもNTをビッドする。レスポンドが3NTをやりたいときには、ストップの再チェックをしなければならない。

Qx、Jx、10xなどを持つ方がNTのディクレアラになった方がいいことも結構ある。

2. 左手の敵のテイクアウトダブル

・ レスポンダのハンドパターン

- 1) 1C (X) ?
2C Cスーツ、競り合いのビッド

・ 1Cオープナのハンドの示し方

- 2) 1C (X) 1D (P)
?
1NT ナチュラル、18-20HCP

3. 右手の敵のオーバーコール

・ 1Cオープナのハンドパターン

- 1) 1C (P) 1D (1H)
?
 パス ウィーク1NTハンドかトラップパス
 1S S5枚、ストロングハンド
 X 15+HCP、テイクアウト。ナチュラル
 ハンド、または18+HCPまたはGFハンド
 1NT 18-20HCP、B、Hストップあり
 2C 15+HCP、O/Cがないときと同じ
 2D 18+HCP、D5+枚、NF
 2H マイケルズキュービッド。S5枚+m5枚、
 18+HCP
- 2) 1C (P) 1H (2D)
?
 X 次のどちらか
 1) サポートダブル、3枚サポート、
 12-14HCP
 2) 他にいいビッドなし。
 ① ストロングハンド、ストップのない手
 ② ナチュラルハンド、S4枚、15+HCP
 3D ストロングハンド、H4枚サポート
- 3) 1C (P) 1H (2C)
?
 2D ブブロットカ。2Dビッドできるときはいつも。
- 4) 1C (P) 1D (1S)
?
 2S マイケルズキュービッド。H5枚+m5枚、
 18+HCP
 3H 非常に強いC+Hの2スータ