

ツーオーバーワンビッドの基本 (Always version) 赤字:要アラート

出典 Bidding for the 21century by MaxHardy

I. 1st&2nd&4th ポジションの 1♥／1♠オープンに対するレスポンス

オープン条件 12⁺～21 H C P ♥or♠ 5枚以上

ルールオブ 20 に従うオープンは 12⁺ とみなす



3rd ポジションは 10⁺～21 H C P ドルーリーを使用 or-2HCP とみなす

Call	Point	Length	Comment	Compete
1♥ → 2♣	12 ⁺ HCP ～	3枚以上	ゲームフォーシング (3rd ポジションオープンのゲーム、 スラムトライには 10 ⁺ HCP～ & 3枚以上フィット 2♣ ドルーリー)	ネガティブダブル フリービッド キュービッド
1♥ → 2♦				
1♠ → 2♣				
1♠ → 2♦				
1♠ → 2♥		5枚以上		
1♥ → 1NT	5 ⁺ ～ 12 ⁻ HCP	3枚以下	ワンラウンドフォーシング (3rd ポジションオープンには 7 ⁺ ～ 10 HCP)	ネガティブダブル フリービッド キュービッド Pass
1♠ → 1NT				
1♥ → 1♠	5 ⁺ HCP～	4枚以上	ワンラウンドフォーシング	OFF
1♥ → 2♥	5 ⁺ ～ 9pts	3 or 4枚	1NT 経由せずすぐにシングルレイズ 3枚か4枚かは不明	ON
1♠ → 2♠				
1♥ → 3♥	10～ 12 pts	4枚以上	リミットレイズ インビテーション	ON
1♠ → 3♠				
1♥ → 1NT	2 or 3 枚	10～ 12 pts	1NT 経由でジャンプレイズ インビテーション	ON
2X → 3♥				
1♥ → 4♥	2人で 9 ウィナー 以上	5枚以上	1—5—6—1、2—4—6—1 等 プリエンプティブハンド	ON
1♠ → 4♠				
1♥ → 2NT	15 ⁺ ～ pts	4枚以上	ジャコビー2NT バランス条件なし 3枚サポートならば 2/1 経由	ネガティブダブル フリービッド キュービッド
1♥ → 3NT	13～ 15 pts	4枚以上	ジャコビー3NT バランスハンド	ネガティブダブル フリービッド キュービッド
1♥ → 4♣	12 ⁺ ～ 16 HCP	5枚	シングルトン or ボイド条件	ON
1♠ → 4♦	9～12 ⁻ HCP	6枚	スプリンター	ON
1♥ → 3♣ (3♦/2♠)	10～12 HCP	6枚以上	レスポンダーのジャンプシフト 内容の良い 6枚以上 インビテーション	ON

ゲームフォーシング後のオープナーのリビッド

Call	Point	Length	Comment	Compete
1♠→2♣ 2♥ 1♠→2♣ 2♦	12+~ 18pts	4枚以上	2レベルのニュースーツ MAXは18 pts	フリービッド キュービッド ペナルティーダブル
1♠→2♣ 2♠	12+~ 14pts	6枚以上 良い5枚可	2over1のリビッドは6枚以上	フリービッド キュービッド ペナルティーダブル
1♠→2♣ 3♣	12+~ 14pts	4枚以上	レスポンダーのスーツをレイズ	フリービッド キュービッド ペナルティーダブル
1♠→2♥ 4♥	12+~ 14pts	3枚以上	オープナーは余裕がなく ゲームビッド	フリービッド キュービッド ペナルティーダブル
1♠→2♥ 3♥	15pts~	3枚以上	レスポンダーの2♥は5枚以上 オープナーの3♥は3枚以上 オープナーは余裕あり	フリービッド キュービッド ペナルティーダブル
1♠→2♣ 3NT	15~ 17pts		アンビッドスーツにストップバー が必要 ♠は6枚以上	フリービッド キュービッド ペナルティーダブル
1♠→2♣ 2NT	12+~ 14pts or 18~ 19pts		2種類の強さがある 12+~14 or 18~19pts レスポンダーは12+~14pts と仮定	フリービッド キュービッド ペナルティーダブル
1♠→2♣ 3♠	16~ 18pts	6枚以上	ジャンプレイズ	フリービッド キュービッド ペナルティーダブル
1♥→2♣ 2♠	12+~ 21pts	4枚	リバースビットはゲームフォーシング 後は16HCPを保証しない	フリービッド キュービッド ペナルティーダブル
1♠→2♦ 3♣	16~ 18pts	4枚以上	3の代は16pts以上	フリービッド キュービッド ペナルティーダブル
1♠→2♦ 4♠	19pts~	6枚以上	4の代の同ースーツジャンプは 19pts以上	フリービッド キュービッド ペナルティーダブル

ゲームフォーシング後のレスポンダーのリビッド

Call	Point	Length	Comment	Compete
1♠→2♣ 2♦→2♠	12+ ~ 15pts	3枚以上	レスポンダーが 13~15pts なら 2♠とビッド、4♠へジャンプせず	フリービッド キュービッド ペナルティーダブル
1♠→2♣ 2♦→3♠	16pts ~	3枚以上	レスポンダーが 16pts 以上ある ときは 3♠とジャンプ 3♠はスラムの可能性あり	フリービッド キュービッド ペナルティーダブル
1♠→2♣ 2♦→3♣	12+ ~ 14pts	6枚以上	シングルレイズ 3NT を目指す	フリービッド キュービッド ペナルティーダブル
1♠→2♣ 2♦→ 3NT	15 ~ 17pts		アンビッドスーツにストッパーあり 他にスーツのフィットがない 3NT はサインオフ、パス	フリービッド キュービッド ペナルティーダブル
1♠→2♣ 2♠→4♠	12+ ~ 14pts		ファーストアライバル GF 後のレスポンダーの4代 へのジャンプシフトはスラムの 可能性を否定(マイナーでは 使わない)	フリービッド キュービッド ペナルティーダブル
1♠→2♣ 2♠→3♦	12+pts ~		ニュースーツをビッドして 3NT 以上を目指す	フリービッド キュービッド ペナルティーダブル
1♠→2♣ 2♦→ 2NT	12+ ~ 14pts or 18~19 pts		アンビットスーツにストッパー保証 レスポンダーが MAX ならばスラムトライ 2NT はフォーシング	フリービッド キュービッド ペナルティーダブル
1♠→2♣ 2♦→2♠ 2NT→3X	12+ ~ 15pts オーパーナー 16 ~ 18pts		3 の代はコントロール・ショーアイグ キュービッド フィット後の2NT はスラムトライ	フリービッド キュービッド ペナルティーダブル

1NT レスポンス後の展開

Call	Point	Length	Comment	Compete
1♠→1NT 2♣	1 2 + ~ 17pts	3枚以上	3枚のマイナーをビッドすることあり	ペナルティーダブル
1♠→1NT 2◇	1 2 + ~ 17pts	3枚以上		ペナルティーダブル
1♠→1NT 2♥	1 2 + ~ 17pts	4枚以上	4枚メジャーはビッド	ペナルティーダブル
1♠→1NT 2NT	1 8 ~ 19pts		バランスハンド 16~17pts の場合はリバース or ダブルレイズ	ペナルティーダブル ON
1♠→1NT 3♥	19pts~	4枚以上	ゲームフォーシング オープナーのジャンプシフト	ペナルティーダブル
1♠→1NT 3◇	19pts~	4枚以上	ゲームフォーシング オープナーのジャンプシフト	ペナルティーダブル
1♠→1NT 2♠	1 2 + ~ 15 pts	6枚以上	1over1 のメジャーリビッドは 6枚が基本	ON
1♠→1NT 2♥	1 2 + ~ 17pts	4枚以上	♠が6枚あっても、♥が4枚あるときは、♠のリビットよりも♥4枚を示すのを優先	ON
1♠→1NT 3♠	15+ ~ 17pts	6枚以上	ダブルレイズ	ON
1♠→1NT 4♠	18pts~	7枚以上	♠7枚以上で、レスポンダーが 6HCP 以上を示したらゲームを ビッド	ON
1♥→1NT 2♠	1 6 ~ 2 1pts	4枚	リバースビッド ワンラウンドフォーシング	ON

1NT レスポンダーのリビッド

Call	Point	Length	Comment	Compete
1♥→1NT 2♣/2♦→ Pass	5+ ~ 7 pts	4枚以上	♣又は♦へのプリファー ♥は1枚以下	Pass
1♥→1NT 2♣→3♣ /2♦→3♦	8 ~ 9 pts	6枚以上	この1NTは、♥が1枚 or 2枚以下 2♣は3枚のケースがあるので、 6枚♣が基本	ON
1♥→1NT 2♣→2♠	10~12- pts		インポッシブル 2♠はフォーシング 2♠は♦に6枚サポートあり	3♣
1♥→1NT 2♦→2♥	5+ ~ 9 pts	2枚	プリファー オープナーはミニマムならパス	Pass
1♥→1NT 2♣→2♦	5+ ~ 9 pts	6枚以上	ジャンプしていない2の代のニュースーツは長くて(6枚~)弱い ♥は1枚以下	Pass
1♥→1NT 2♥→Pass	5+ ~ 9 pts	2枚以上	繋いでも良いが、Pass	Pass
1♥→1NT 2♥→3♥	10~12- pts	2枚以上	インビテーション	ON
1♠→1NT 2♣→2♥	5+ ~ 9 pts	6枚以上	1♠に対する1NTは、♥4枚以上を否定していない 12+点以上ないために2♥をビッド出来ず、1NT経由	Pass
1♥→1NT 2♦→3♣	5+ ~ 9 pts	6枚以上	1NT経由のジャンプでない3の代は、弱くて長い(単に6枚以上で、よい6枚とは限らない) 強くて(10~12pts)長い(よい6枚) ♣は、最初から1♥→3♣をビッド	ON

1NT レスポンダーのリビッド

Call	Point	Length	Comment	Compete
1♥→1NT 2♦→3♦	8 ~ 12 pts	6枚以上	6~7pts ならばパス 10~12 pts を示すためには インポッシブル 2♠ を使用	ON
1♠→1NT 2♣→3♣	8 ~ 12 pts	6枚以上	6~7pts ならばパス インビテーション困難	ON
1♥→1NT 2♣→3♦	10 ~ 12 pts	6枚以上	3♦はジャンプ ♦は 6 枚以上、10~12 pts	ON
1♥→1NT 2♣→3♥	10 ~ 12 pts	3枚	ダブルレイズ、3枚サポートは 1NT 経由 オープナーは 4♥かパスを 選択(他のスーツの内容が よければ 4♥をビッド)	ON
1♥→1NT 2♣→2NT	11 ~ 12 pts		アンビッドスーツにストッパーあり、 ゲームインビテーション	ON Pass

オープナーの 2NT リビッド後のレスポンダーのビッド

(オープナーの 2NT リビッドは 18~19pts)

Call	Point	Length	Comment	Compete
1♠→1NT 2NT→3♣	5+ ~ 9 pts	6枚以上	3♣、3♦ともに弱い、 ♣、♦ともに 6 枚以上 サインオフ	Pass
1♠→1NT 2NT→3♦			レスポンダーが 7+~9pts ならば 3NT	
1♠→1NT 2NT→3♥	5+ ~ 9 pts	6枚以上	フォーシング ♥は6枚以上 オープナーに 3NT か 4♥を選択	Pass
1♠→1NT 2NT→3♠	5+ ~ 9 pts	3枚	フォーシング オープナー に 3NT か 4♠を選択	Pass

NT のビッド／リビッド

赤字:要アラート

Call	Point	Comment
1♥→1NT	5 ⁺ ～12 ⁻ HCP	ワンラウンドフォーシング (3rd ポジションオープンには 7 ⁺ ～10 HCP)
1♥→2NT	15 ⁺ ～HCP	ジャコビー2NT パストハンドは使用しない 4枚以上サポート
1♥→3NT	12 ⁺ ～15 ⁻ HCP	ジャコビー3NT パストハンドは使用しない 4枚以上サポート バランス
1♠→1NT 2NT	18～19pts	バランスハンド、フォーシング
1♠→1NT 3NT	20～21pts	スライトリー・スラムトライ(独自ビッド) ♠6枚以上そのため2NT オープン出来ず
1♠→2♦ 2NT	12 ⁺ ～14pts or 18～19pts	ゲームフォーシングの後の 2NT は二通り の点数範囲 レスポンダーは、12 ⁺ ～14pts と仮定
1♠→2♦ 3NT	15～17pts	♠6枚以上そのため 1NT オープン出来ず アンビッドスーツにストッパーが必要
1♠→2♣ 2♦→2NT	12 ⁺ ～14pts or 18～19pts	2NT は二通りの点数範囲 オープナーは、12 ⁺ ～14pts と仮定
1♠→2♣ 2♦→3NT	15～17pts	3NT はサインオフ

ジャンプシフト

赤字:要アラート

Call	Point	Comment
1♥→3♣ 1♥→3♦ 1♥→2♠	10~12HCP	レスポンダーのジャンプシフト 良い 6 枚以上
1♠→1NT <i>3♥</i>	19pts~	オープナーのジャンプシフト
1♥→1♠ <i>3♦</i>	19pts~	オープナーのジャンプシフト
1♥→2♣ <i>3♦</i>	16~18HCP	2over1 ゲームフォーシング後 のジャンプシフトはスプリンタ ♣にフィットあり、♦がシングルトンか ボイド
1♥→1♠ 2♣→3♠	9+~12-HCP	レスポンダーの同ースーツのジャンプ シフトは6枚以上のインビテーション IMP 戦ではゲームトライ

スプリンター

Call	Point	Comment
1♥→4♣ 1♠→4♦	13~16pts	4枚以上のサポートが必要 ♣/♦がシングルトン or ボイド
1♦→1♠ 4♥ ↗	16~18pts	♠に4枚サポート、♥がシングルトン又はボイド 3♥とビッドすると、ジャンプシフトになり、18~19pts
1♥→2♦ 4♣ ↗	16~18pts	♦に4枚サポート、♣がシングルトン又はボイド 3♣とビッドすると、ジャンプシフト 18~19pts
1♠→2♦ 3♥ ↗	12HCP~	ジャンプシフトだが、2over1 ゲーム フォーシング後はスプリンター 3NT を越えないスプリンターはミニマム(12HCP 以上)でも使用可
1♠→1NT 4♣ ↗ 4♦/4♥	18~21pts	オープナーは、よい6枚以上の♠、一人でもゲームが出来るほどのソリッドスーツ ビッドしたスーツがシングルトンかボイド、ありスラムトライ
1♦→1♠ 3♠ ↗ 1♦→1♠ 4♥ ↗	16hcp~(19pts) <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block;">♠ KQ95 ♥ 6 ♦ AJ632 ♣ AQ4</div>	3♠のインビテーションよりも、4♥の スプリンター インビテーション以上の強さを保証 レスポンダーは 4♠かスラムトライ
1♣→1♠ 3♠ ↗ 1♣→1♠ 4♦ ↗	16hcp~(19pts) <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block;">♠ KQ95 ♥ AQ4 ♦ 6 ♣ AJ632</div>	3♠とインビテーションよりも 4♦の スプリンター シングルトンやボイドを示すことにより、パートナーは自分の持っているアナーの有効性を判断
2over1 ゲームフォースした後で、3NT を越えないオープナーの スプリンター は、ミニマム(12HCP~)でも使用可		
1♥→2♦ 3♠ ↗ 3♠はスプリンター		

間違いやすいビッド

Call	Point	Comment
1♦→2♣ 2♥	12+pts~	2over1 ゲームフォーシングではリバースは16HCP 以上を保証しない
1♠→1NT 2♣→2♥	5+~9pts	2♥は 6 枚…1NT 経由は 6 枚 ジャンプせず、5+~9pts
1♠→1NT 2♣→4♣	10~12pts	オープナーは 6 枚と点数ミニマム レスポンダーは 10~12 pts ならば 3♠と インビテーションするが 9 枚フィットで、サイド の内容がよければ 4♣とゲームビッド
1♠→1NT 2♦→2NT 3♥→4♥	10~12pts オープナー 16 pts~	レスポンダーの 2NT は 10~12 pts オープナーの 3♥は、3 枚の♥を持っている が、♥6枚あれば 4♥をビッドし、なければ 3NT へのインビテーション オープナーが 3 の代 のニュースーツをビッドし 16 pts を見込む
1♠→1NT 2NT→3♥ オープナーの 2NT は 18~19pts	5+~9pts	レスポンダーの 3♥は6枚以上の♥を保証 3 の代のニュースーツはゲームフォーシング (3♣を除く)オープナーが 3 枚あれば 4♥へ 2 枚以下ならば 3NT
1♠→1NT 2♣→2♠ 2NT→3NT	15~17pts	オープナーが 1NT の後にニュースーツを介し て、2NT をビッドすると 15~17pts スラムトライではない
1♣→1NT 2NT	18~19pts	レスポンダーの 1NT の後に、オープナーの 2NT は、18~19pts
1♥→1NT 2NT	18~19pts	レスポンダーの 1NT の後に、オープナーが 2NT は、18~19pts
1♣→1♥ 1♠→2NT	10~12pts	アンビッドスーツ♦にストッパーあり、 2over1 ゲームフォーシングしたときのレスポンダー の 2NT は 12~14pts or 18~19pts 3NT は 15~17pts

間違いややすいビッド

Call	Point	Comment
1♣→1♠ 2♥→2NT	レスポンダーは 5+~9pts	オープナーはリバースビッド 16pts 以上～ 2NT はレーベンソールアフターリバース で、3♣を要求
1♣→1♥ 1NT→4NT	19pts~	この 4NT は接近原理で 19pts 以上を示す オープナーが 14pts マックスならば 6NT を ビッド オープナーが 12~13pts ならパス
1NT→4NT	16pts~	接近原理オープナーは 15pts→パス 16pts→6N 17pts→6NT
2♦→	10+~15pts	♥5、6 & ♠4 枚でリバース出来ない ハンドは、 フラナリー2♦ を使用
1♥→1♠ 1NT→2♣ 2♦	11~12pts 13pts~	1♥オープンの ツーウエイニューマイナーフォーシング 2♣は11~12pts 2♦は13pts~ レスポンダーの♠は5枚
1♥→1♠ 2♣→2♦ ? ?	レスポンダー は 11 pts 以上 オープナーに 6枚以上の♥	2♦は 4thスーゾフォーシング 2♥→オープナーが 12~13pts 3♥→オープナーが 14pts~
	オープナーに 4枚以上の♠	2♠→オープナーが 12~13pts 3♠→オープナーが 14pts~
	♦にストッパー	2NT→オープナーが 12~13pts 3NT→オープナーが 14pts~
	上記に当ては まらなく、 ♣6枚の時	3♣ ♥も6枚ない、ストッパーもない場合、 最初の♣が6枚あれば♣をビッド
	♦4枚あるとき	3♦ ♥も6枚ない、ストッパーもない、その他適当 なビットがない場合、3♦をビッド パートナーが♦4枚の可能性あり

間違いやすいビッド

Call	Point	Comment
1♣/◊→ 1♥/♠ 4♣/◊	オープナーは 19~20pts	オープナーは短いスーツがなく ♥/♠にサポートあり