

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⁺~21HCP ♥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⁺~21HCP ドルーリーを使用 or-2HCP とみなす

Call	Point	Length	Comment	Compete
1♥ → 2♣ 1♥ → 2♦ 1♠ → 2♣ 1♠ → 2♦ 1♠ → 2♥	12 ⁺ HCP ~	3枚以上 5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♥ → 1NT 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 ⁺ ~10HCP)	ネガティブダブル フリービッド キュービッド Pass
1♥ → 1♠	5 ⁺ HCP~	4枚以上	ワンラウンドフォーシング	OFF
1♥ → 2♥ 1♠ → 2♠	5 ⁺ ~ 9pts	3 or 4枚	1NT 経由せずすぐにシングルイズ 3枚か4枚かは不明	ON
1♥ → 3♥ 1♠ → 3♠	10~ 12pts	4枚以上	リミットレイズ インビテーション	ON
1♥ → 1NT 2X → 3♥		2or3枚	1NT 経由でジャンプレイズ インビテーション	ON
1♥ → 4♥ 1♠ → 4♠	2人で 9ウイナー 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♥ → 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~ 15pts	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♣ 1♠ → 4♦	12 ⁺ ~16HCP 9~12 ⁻ HCP	5枚 6枚	シングルトン or ボイド条件 スプリンター	ON ON
1♥ → 3♣ (3♦/2♠)	10~12 HCP	6枚以上	レスポnder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nder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nder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パー 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nder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	リバースビッド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の代の同スーz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スのリビッド

Call	Point	Length	Comment	Compete
1♠→2♣ 2♦→2♠	12 + ~ 15pts	3枚以上	レスポンスが 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	レスポンスが 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	1 5 ~ 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 後のレスポンスの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		アンビッドスーツにストッパー保証 レスポンスが 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 オープン 16 ~ 18pts		3 の代はコントロール・ショーイング 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pons後での展開

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 4枚メジャーはビッド	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		ペナルティーダブル
1♠→1NT 2NT <div>1♦→1NT 2NT でも同じ</div> 	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 + ~ 15pts	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、♠のリビッドよりも♥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nderが 6HCP 以上を示したらゲームを ビッド	ON
1♥→1NT 2♠ 	1 6 ~ 21pts	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(他のスートの内容が 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♣ 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 レスポンダーが 7+~9pts ならば 3NT	Pass
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 ⁺ ～10HCP)
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nderは、12 ⁺ ～14pts と仮定
1♠→2♦ 3NT	15～17pts	♠6枚以上のため 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nderのジャンプシフト 良い 6 枚以上
1♠→1NT 3♥	19pts～	オープナーのジャンプシフト
1♥→1♠ 3◇	19pts～	オープナーのジャンプシフト
1♥→2♣ 3◇	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ー ♣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nderの同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мум (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、でありスラムトライ
1♦→1♠ 3♠ 1♦→1♠ 4♥	16hcp～(19pts) <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px; width: fit-content;"> ♠ KQ95 ♥ 6 ♦ AJ632 ♣ AQ4 </div>	3♠のインビテーションよりも、4♥の <b style="color: red;">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 dashed black; padding: 5px; width: fit-content;"> ♠ KQ95 ♥ AQ4 ♦ 6 ♣ AJ632 </div>	3♠とインビテーションよりも4♦の <b style="color: red;">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 <b style="color: red;">スプリンター は、ミニмум(12HCP～)でも使用可 1♥→2♦ 3♠		
		3♠は <b style="color: red;">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스는 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 レスポンドーは 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～	レスポンドーの 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	レスポンドーの 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	レスポンドーの 1NT の後に、オープナーの 2NT は、18～19pts
1♥→1NT 2NT	18～19pts	レスポンドーの 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ドー の 2NT は 12～14pts or 18～19pts 3NT は 15～17pts

間違いやすいビッド

Call	Point	Comment
1♣→1♠ 2♥→2NT	レスポnder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nderの♠は5枚
1♥→1♠ 2♣→2♦ ?	レスポnder は11pts以上 オープナーに 6枚以上の♥	2♦は4thスツツフォーシング 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 なビッドがない場合、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
<p>1♣/◇→</p> <p>1♥/♠</p> <p>4♣/◇</p> 	<p>オープナーは</p> <p>19～20pts</p>	<p>オープナーは短いスーツがなく</p> <p>♥/♠にサポートあり</p>