

コンベンション目次

1 オープンビッド用

1-1 2クラブオープン

1-2 フラナリー 2D

2 オープンへのレスポンス用

2-1 ジャコビー 2NT

2-2 ジャコビー 3NT

2-3 スプリンター

2-4 ドウルーリー

2-4 マイナー・ドウルーリー

2-5 インポッシブルスペード

2-6 インバーテッドマイナー

2-7 ツーウェイ・ニュー・マイナー・フォーシング

2-8 ステイマン

2-9, 10 ジャコビー・トランスファー

2-11 オーガスト

2-12 スモーレン

2-13 パペットステイマン

3 オープナーのリビッド用

3-1 リバース

4 競り合いコンピュータ側用

- 4-1 テイクアウトダブル
- 4-2 マイケルズ・キュービッド
- 4-3 アンジュ・ノートランプ
- 4-4 カペレッティ
- 4-5 レーベンソールweak 2
- 4-6 オーバーコール
- 4-7 バランシング

5 競り合い オープン側用

- 5-1 トラスコット 2 NT
- 5-2 ネガティブダブル フリービッド
- 5-3 スウランプ・ダブル
- 5-4 ペナルティダブル
- 5-42 ペナルティダブル対応
- 5-5 バランス・オブ・パワー・ダブル
- 5-6 リダブル
- 5-7 縞の尻尾の類人猿ダブル
- 5-8 キュービット
- 5-9 レーベンソールアフターリバーズ
- 5-10 アクション・ダブル
- 5-11 レーベンソール

6 競り合い オープナーのレスポンス用

6-1 サポート・ダブル・リダブル

6-2 マキシマル・ダブル

7 競り合い コンピュート側アドバンサー用

7-1 レスポンシブ・ダブル

7-2 キュービッド・ダブル

7-3 バランシング・ダブル

8 スラムトライ用

8-1 ローマンキーカード 1 4 3 0

8-2 ローマンガバー

8-3 シリアス 3 NT

8-4 グランドスラムフォース

8-5 コントロールキュービット

9 リード要求用

9-1 ライトナー・スラム・ダブル

9-2 ライトナー・ゲーム・ダブル

9-3 ライトナー・パートスコア・ダブル

1-1 2♣オープン

赤字部分要アラート

オープナーのフォーシング

●目的

素晴らしいハンドでパートナーにパスさせずに、ゲームやスラムを目指す

●基本ビッド

2♣

P-2♣

P-P-2♣

P-P-P-2♣

●使用条件(2019年5月1日JCBL改定)

- 1 20HCP以上
- 2 17HCP以上で、メジャーで4ルゼー以内、またはマイナーで3ルゼー以内
- 3 14HCP以上で、A2枚とK1枚以上、またはA1枚とK3枚以上で、
メジャーで4ルゼー以内、またはマイナーで3ルゼー以内

2スーターハンドとマイナーの1スーターハンドは1Xでオープンしたほうが良い

●レスポンス

2♦ ゲームあり	A1枚以上orK1枚以上orQ2枚以上のハンドで 長い良いスーツが無いハンド
2♥ 点数なし	A1枚未満&K1枚未満&Qの2枚未満のハンドで、 0トリックなハンド
2♠ 長い良いハンド	5枚以上のスペードとA, K, Qの2枚あり
2NT 長い良いハンド	5枚以上のハートとA, K, Qの2枚あり
3♣ さらに長い良いハンド	6枚以上のクラブとA, K, Qの2枚あり
3♦ さらに長い良いハンド	6枚以上のダイヤとA, K, Qの2枚あり

●オープナーのリビッド

バランスドハンド	2NT	22~24pts
	3NT	25~27pts
	4NT	28~30pts
	5NT	31~32pts
	6NT	33~35pts
	7NT	36pts~

アンバランスドハンド 2X、3X 5枚以上のスーツ長さ

ジャンプシフトは9トリック以上ソリッドスーツ(3枚以上)を示す

レスポnderにコントロールを表示するよう要求

●オポナーントの介入対応

2♣-2X-P

Passは良いハンドを示す

2♣-2X-X

ダブルは悪いハンドを示す(2♥と同じ)

2♣-X-XX

リダブルは悪いハンドを示す(2♥と同じ)

2♣-2X-2X (3X)

何か新しいスーツをビットするとAorKを含む5枚以上のスーツを示す

●オポナーントの介入条件

2♣オープンはビッドスペースを多く消費するので、オーバーコールされると
スーツフィットを見つけにくい短所がある 4~11HCP5枚以上の良いスーツが
あるハンドでは積極的にオーバーコールする オポナーントはほぼゲーム以上
12HCP以上ではパートナーにHCPを期待できないので大幅にダウンする
可能性大 弱いスーツで介入すると大幅ダウンの可能性大

2♣オープンはクラブを表示していないので、マイケルズキュービッドと
アンユージュアルNTは使えない

1-2 フラナリー 2D (Flannery)

リストB 要アラート

オープンビッド用

●目的

リバースビッドできるだけ点数がないハンドで、4枚スペードを表示しスペードのフィットを探りに行くことを可能とするオープニングワンラウンドフォーシングビッド

●基本ビッド

2♦ オープン

●使用条件

♥5枚または6枚、♠4枚を持つ 11～15HCP 6枚の♥に拡張する

●レスポンス

Pass	0～8pts	♦6枚以上 & ♥1枚以下 & ♠2枚以下	
2♥	0～8pts	♥2枚以上	サインオフ → Pass
2♠	0～8pts	♠3枚以上	サインオフ → Pass
3♣	0～13pts	♣6枚 & ♥1枚 & ♠2枚以下	サインオフorインビテーション
3♦	9～13pts	♦6枚 & ♥1枚 & ♠2枚以下	インビテーション
2NT	12～18pts	♥2枚 & ♠3枚以下	オープナーの内容を調査:アーテフィシャル
3♥	9～13pts	♥3枚以上	インビテーション → Pass or 4♥
3♠	9～13pts	♠4枚以上	インビテーション → Pass or 4♠
4♥	14～18pts	♥3枚以上	シャットアウト → Pass
4♠	14～18pts	♠4枚以上	シャットアウト → Pass
3NT	オープン点(両マイナーにストッパー & 4枚メジャーなし)		シャットアウト → Pass
4NT	19pts～	♥3枚or♠4枚以上	スラムトライ

●2NTへのオープナーのリビッド(12～18pts ♥2枚 & ♠3枚以下)

3♣	4-5-1-3	クラブが3枚	
3♦	4-5-3-1	ダイヤが3枚	
3♥	4-5-2-2	2枚で10+～13HCP	
3♠	4-5-2-2	2枚で14～15HCP	
3NT	4-6-2-1	6枚ハートを示す(拡張版)	
(3NT	4-5-2-2	2枚で14～15HCP更にマイナー両スーツにストッパーあり→ Pass)	6枚ハート(拡張版)を使わない場合
4♣	4-5-0-4	クラブが4枚	スラムミッシュ
4♦	4-5-4-0	ダイヤが4枚	スラムミッシュ

●3♥/♠3へのオープナーのリビッド

13～15pts → 4♥/4♠

11～12pts → Pass

●最終判断者

レスポnder

●オポネントの介入

競り合う ON

オーバーコールに対するダブルはペナルティー

O. P. のダブルに対するリダブルはペナルティー

オーバーコールに対するキュービッドは3NT狙いのストッパーアスキングorスラムトライ

オーバーコールに対する2NTは12～18pts ♥2枚&♠3枚以下

オープナーの内容を調査:アーティフィシャル

オーバーコールに対する3NTはオープン点(両マイナーにストッパー&4枚メジャーなし)
シャットアウト → Pass

2-1 ジャコビー2NT

リストB

要アラート

オープンへのレスポンス用

●目的

メジャースーツの1の代のオープンに対して、ゲームフォーシングし、スラムの可能性を探る

●使用条件

1. メジャースーツのオープンに対して、切り札が4枚以上あること
2. ダミーポイントが15pts以上あること(12～14ptsは3NTをビッドする)

パストハンドでは使用しない、3rd、4thポジションのオープンに対してはOFF

●基本ビッド

1♥—pass—2NT—pass—(下記リビッド)

1♠—pass—2NT—pass—(下記リビッド)

●オープナーのリビッド

ポイント	11-12	12-15	16以上(スラムトライ)
ビッド	4♥/4♠	3NT	3♥/3♠

オープナーにシングルトンやボイドがあるとき、3X

●最終判断者

オープナー

●オポネントの介入

OFF

2-2 ジャコビー3NT

リストB 要アラート

オープンへのレスポンス用

●目的

メジャースーツの1の代のオープンに対して、安全なゲームまたはスラムの可能性を探る

●使用条件

1. メジャーオープンに対して、切り札が4枚以上あること
2. ダミーポイントが12⁺～14pts
3. バランスドハンド

パスハンドでは使用しない、3rd、4thポジションのオープンに対してはOFF

●基本ビッド

1♥-pass-3NT-pass-(下記リビッド)

1♠-pass-3NT-pass-(下記リビッド)

●オープナーのリビッド

バランスドハンド 11～18HCP → Pass マッチポイント戦

セミバランスドハンド 11～18HCP → 4♥/4♠ IMP戦

19以上(スラムトライ) → コントロールショーイングキュービッド

●最終判断者

オープナー

●オポネントの介入

OFF

2-3 スプリンター

リストB アラート要

オープナー側スラムトライ用

●目的

スラムのチャンスを逃さずビッドし、スラムが無いときはゲームをビッドする
ワンラウンドフォーシング

●特徴

1. 要求されるHCPが比較的に少ない
 2. 出現頻度が比較的に高い
 3. その後のビッドが分かりやすい
- ビッドスペースを多量に消費するので、多くの正確な情報を共有する

●使用条件

①メジャーオープンに対してレスポnderが使用する場合

1. 12+～16pts(2人でゲーム範囲の点数)
2. 切り札が3枚以上でフィットあり
3. シングルトンかボイドのスーツあり
4. シングルトンはAやKでない

②メジャーオープンのオープナーが使用する場合(メジャーが切り札)

1. 2人でゲーム範囲の点数(25～27pts)
2. メジャーの切り札にフィットあり
3. シングルトンかボイドのスーツあり
4. シングルトンはAやKでない

③マイナーオープンに対してレスポnderが使用する場合(出現頻度少)

1. 16pts以上
2. 切り札が5枚以上のフィットあり
3. シングルトンかボイドのスーツあり
4. シングルトンはAやKでない
5. どちらのメジャースーツは3枚以下

●基本ビッド

シングルトンorボイドのスーツをダブルジャンプでビッドする

①レスポnderが使用する場合(メジャーオープン)

- 1♥—pass—3♠/4♣/4♦
1♠—pass—4♣/4♦/4♥

②オープナーが使用する場合(メジャーが切り札)

1♣/1♦-pass-1♥/1♠-pass-4♦/4♣

③マイナーオープンに対してレスポnderが使用する場合

1♣/1♦-pass-3♥/3♠

●スプリンターへのレスポンス

ハンドの形とポイントが正確にわかるので、スラムがあれば
コントロール・ショーイング・キュービッドやローマンキーカードでスラムトライする
スラムがなければゲームをビッドしサインオフする

●オポナーの介入

テイクアウトダブル スプリンターON

オーバーコール スプリンターOFF

2-4 ドウルーリー (Drury)

リストB 要アラート

オープンへのレスポンス用

●目的

サードハンドポジションでのパートナーのメジャーオープンの強さを尋ねゲームとスラムを目指すワンラウンドフォーシング

●使用条件

3rd ポジションで1♥/♠ に対するパストハンドのレスポナーによる
コンベンショナルな2クラブレスポンスは正規オープン確認

オープナーはサードポジション 10HCP以上 のメジャーオープン
レスポナーは10~12ptsメジャーフィット3枚以上が必須

●基本ビッド

pass-pass-1♥/♠-pass-2♣

●オープナーのリビッド

- | | |
|-----------------------------|---|
| 1. -1♥/♠-pass-2♣-pass-2♦ | 正規オープン
1st or 2nd シートでオープンできる12+HCP~ |
| 2. -1♥-pass-2♣-pass-2♥ | サインオフ |
| 3. -1♠-pass-2♣-pass-2♠ | サインオフ |
| 4. -1♠-pass-2♣-pass-2♥ | 正規オープン ハート4枚 スペード5枚以上 |
| 5. -1♥/♠-pass-2♣-pass-2NT | 15~17HCP
ストッパーありゲームフォーシング |
| 6. -1♥/♠-pass-2♣-pass-3♥/3♠ | スラムに関心 18HCP~ |
| 7. -1♥/♠-pass-2♣-pass-3NT | 18~20HCP
全スーツにストッパーありスラムトライ |
| 8. -1♥/♠-pass-2♣-pass-4♥/4♠ | シャットアウト |

●パートナーのメジャースーツにサポートがなく、クラブが5枚以上

pass-pass-1♥/♠-pass-2NT	10~11HCPのバランスドハンド サイドスーツにストッパーあり クラブ5枚
pass-pass-1♥/♠-pass-3♣	10~11HCPのアンバランスドハンド クラブ6枚以上

●サインオフに対するレスポナーのリビッド

切り札3枚サポート(8枚フィット)	2♥/2♠をpass
切り札4枚サポート(9枚フィット)	3♥/3♠にレイズ

●正規オープンに対するレスポンスのリビッド

切り札のフィットを発見した22pts以上のハンドとしてゲーム、スラムを通常の
ビッドで目指す

pass-pass-1♥-pass-2♣-pass-2♦-pass-

3♥ 10~12ptsハート3or4枚

インビテーション

2NT 10~12ptsハート5枚

ワンラウンドフォーシング

3♣ 12⁺~17pts

ゲームトライ

3♦ 12⁺~17pts

ゲームトライ

2♠ 12⁺~17pts

ゲームトライ

pass-pass-1♥-pass-2♣-pass-3♥

18HCP~

スラムトライ → 4×

コントロールショーイングキュービッド

pass-pass-1♠-pass-2♣-pass-2♦-pass-

3♠ 10~12ptsスペード3or4枚

インビテーション

2NT 10~12ptsスペード5枚

ワンラウンドフォーシング

3♣ 12⁺~17pts

ゲームトライ

3♦ 12⁺~17pts

ゲームトライ

2♥ 12⁺~17pts

ゲームトライ

pass-pass-1♥-pass-2♣-pass-3♠

18HCP~

スラムトライ → 4×

コントロールショーイングキュービッド

●最終判断者

コンベンション使用者

●オポネントの介入

pass-pass-1♥/♠-1♠/1NT-2♣

ドゥルーリーON

pass-pass-1♥/♠-2♣/2♦/2♥

ドゥルーリーOFFで競り合い

2-4 マイナー・ドゥルーリー

リスト未登録 要アラート(独自コンベンション)

オープンへのレスポンス用

●目的

サードハンドポジションでのパートナーのマイナーオープンの強さを尋ねゲームとスラムを目指すワンラウンドフォーシング

●使用条件

3rd ポジションで1♠/♦ に対するパストハンドのレスポnderによる
コンベンショナルな2クラブレスポンスは正規オープン確認
オープナーはサードポジション 10HCP以上 のマイナーオープン
レスポnderは10~12⁻ptsと3枚サポートとどちらかのメジャー4枚必須

●基本ビッド

pass-pass-1♠/♦ -pass-2♣

●オープナーのリビッド

- | | |
|---------------------------|--|
| 1. -1♠/♦-pass-2♣-pass-2♦ | 正規オープン
1st or 2nd シートでオープンできる12 ⁺ HCP~ |
| 2. -1♠/♦-pass-2♣-pass-2♥ | ハート4枚 10~12 ⁻ HCP |
| 3. -1♠/♦-pass-2♣-pass-2♠ | スペード4枚 10~12 ⁻ HCP |
| 4. -1♠-pass-2♣-pass-Pass | クラブ5枚以上 10~12 ⁻ HCP |
| 5. -1♦-pass-2♣-pass-Pass | クラブ6枚以上 10~12 ⁻ HCP |
| 6. -1♠/♦-pass-2♣-pass-2NT | 全スーツにストッパーあり
10~13HCP |
| 7. -1♠-pass-2♣-pass-3♣ | スラムに関心 18HCP~ |
| 8. -1♦-pass-2♣-pass-3♦ | スラムに関心 18HCP~ |
| 9. -1♥/♠-pass-2♣-pass-3NT | 14~15HCP
全スーツにストッパーあり |

●正規オープンに対するレスポnderのリビッド

切り札のフィットを発見した22pts以上のハンドとしてゲーム、スラムを通常のビッドで目指す

pass-pass-1♠/♦-pass-2♣-pass-2♦-pass-

- | | | |
|-----|------------------------|--------------|
| 3♥ | 10~12ptsハート4枚 | インビテーション |
| 3♠ | 10~12ptsスペード4枚 | インビテーション |
| 2NT | 10~12ptsミスフィット | ワンラウンドフォーシング |
| 3♣ | 12 ⁺ ~17pts | ゲームトライ |
| 3♦ | 12 ⁺ ~17pts | ゲームトライ |

pass-pass-1♣/♦-pass-2♣-pass-3♦

18HCP～

スラムトライ → 4×

コントロールショーイングキュービッド

●最終判断者

コンベンション使用者

●オポポーネントの介入

pass-pass-1♣/♦-1♦/♥/♠/1NT-2♣

pass-pass-1♣/♦-2♣/2♦/2♥

ドゥルーリーON

ドゥルーリーOFFで競り合い

2-5 インポッシブル・スペード

リスト？（JCBLコンベンション規定に記述なし） アラート要

オープナー側用

●目的

パートナーが1Hオープンし、10～12⁻ptsでマイナーが6枚以上の場合低い代のビッドでゲームインビテーションする

●基本ビッド

1♥-P-1NT-P-2♣-P-2♠

1♥-P-1NT-P-2♦-P-2♠

●使用条件

パートナーが1Hオープンし、10～12⁻pts

1) オープナーのリビッドが2♣で、クラブが6枚以上

2) オープナーのリビッドが2♦で、ダイヤが6枚以上

●オポーネントの介入

OFF

●オープナーのレスポンス

スペードとアンピッドマイナーにストッパーがあればHCP見合いで2NTor3NTをビッド
ビッドしたマイナーズーツが3枚以上で16pts以上なら3マイナー
ビッドしたマイナーズーツが4枚以上で18pts以上なら5マイナー

8～9ptsでマイナーズーツに5枚以上のサポートがある場合はマイナーズーツを
シングルレイズする

●最終判断者

オープナー

2-6 インバーテッド・マイナー

リストB/C(クリスクロス)

要アラート

オープンへのレスポンス用

●目的

パートナーがマイナーでオープンしたとき、競り合いのビットを有利に進める

●使用条件と基本ビッド

パートナーがマイナーでオープンしたとき、RHOがPASSした後、メジャーまたはNTをビッドできない時に、(4枚以上のメジャーなし、バランスハンドでない)

3rdポジションのオープンに対しては使わない(マイナードウルーリーで対応)

- ①シングルレイズで強い(13pts以上)ハンド 4枚以上のサポート
→ 3NTを目指す

1♣-P-2♣ 1♦-P-2♦

- ②クリスクロスで レスポンダーのミッドレンジ(10~12pts)5枚以上のサポート
→ 3NTへのインビテーション

1♣-P-2♦ 1♦-P-3♣

オープナーがMINなら3♣/3♦でサインオフ 14HCP以上なら3NTを目指す
一般的にはクリスクロスはフォーシングレイズとして使われることが多い

- ③ダブルレイズで弱い(6~9pts)ハンド 5枚以上のサポート
→ オポネントのオークション(メジャーで)を妨害する

1♣-P-3♣ 1♦-P-3♦

オープナーは15HCP以下はPASS 16HCP以上はリビッド
ダブルレイズした場合は、オポネントにメジャーのフィットと2メイク以上の
コントラクトが可能なが多いので、プリエンプションビッドは大変有効

3rdポジションのオープンのレスポンスには、使わない

●オープナーのリビッド

- ①ストッパ情報を下から順に知らせ3NTを目指す
- ②NTがむずかしければ、スーツコントラクトを目指す
- ③スーツコントラクトでゲームやスラムがありそうならコントロールを示す
- ③3NTを超えたビッドはスーツコントラクトでゲームトライまたはスラムトライ

3♣/3♦	ミニマムの4枚
Newスーツ(ジャンプしない)	ストッパーのある低いほうのスーツ
2NT	12～14HCPのNTハンド
3NT	18～19HCPのNTハンド
Newスーツ(ジャンプ)	キュービッドでコントロール表示
Newスーツ(ダブルジャンプ)	スプリンター

3♣/3♦を超えたビッドはゲームトライ

●レスポnderのリビッド

パートナーのビッド情報からコントラクトを決定する

●オーバーコールの介入に対して

2♣/2♦	6～9pts	5枚保証のサポート
キュービッド	10pts以上	4枚保証のサポート
3♣/3♦	5pts以下	6枚保証のサポート

●テイクアウトダブルの介入に対して

パートナーズのスーツのレイズはPREEMPTビッドとなり、5枚以上のサポートと0～9HCP

1♣-X-3/4♣

1♦-X-3/4♦

ゲームに行く場合は3NTか5マイナーかの選択

1♣-X-3NT/5♣

1♦-X-3NT/5♦

インバーテッドマイナーとの組み合わせも可 5枚以上のサポートと13～14HCP

1♣-X-2♣

1♦-X-2♦

5枚以上のサポートと10～12HCP

1♣-X-3♦

1♦-X-3♣

2-7 ツーウェイ・ニュー・マイナー・フォーシング (Two Way New Minor Forcing)

リストB 要アラート

オープナー側用

●目的

オポネントがオークションに介入していない場合、オープナーの1NTリビッドに対しレスポnderがマイナー・スートを2の代でビッドすると、そのスートのホールディングに関係なくワン・ラウンド・フォーシングとしてゲームを目指す

●基本ビッド

1♣-1♥/♠-1NT-2♦

1♦-1♥/♠-1NT-2♣

1♣-1♥/♠-1NT-2♣

1♦-1♥/♠-1NT-2♦

1♥-1♠-1NT-2♣/♦

●レスポnderの使用条件

- ①レスポnderの最初のスーツは5枚の♥か♠
- ②11HCP以上 3rdポジションでオープンした場合は13HCP以上
- ③オープナーのリビッドが1NT

●レスポnderのレビッド ツーウェイ

1♣/♦-1♥/♠-1NT-2♣	メジャー5枚 11~12pts	インビテーション
1♣/♦-1♥/♠-1NT-2♦	メジャー5枚 13pts以上	ゲームフォーシング

●オープナーの3度目のビッド(レスポnderのビッドが1♥/♠)

メジャー(♥/♠)が 3枚	12HCP	2♥/♠
	13~14HCP	3♥/♠

メジャー(♥/♠)が 2枚	12HCP	2NT
	13~14HCP	3NT

ビッドしたメジャー(♥/♠)が3枚なく別のメジャー(♠/♥)が4枚	2♠/♥
最初にビッドしたスーツが5~6枚の良いスーツ	2or3のそのスーツ

●最終判断者

オープナー

●使用例

N	E	S	W
1♦	—	1♠	—
1NT	—	2♣	—
?			

	N のハンド				コール
(1)	♠ 53	♥ 987	♦ AKQ53	♣ K96	2♦
(2)	♠ 543	♥ 98	♦ AKQ53	♣ KQ6	3♦
(3)	♠ K6	♥ K863	♦ AJ64	♣ K76	2♥

●オポポーネントの介入

OFF

2-8 ステイマン(考案者の名前)

リストA アラート不要

オープンへのレスポンス用

●目的

1ノートランプ・オープンに対し、4枚メジャーの有無を確認し、メジャーでゲームトライする
ワンラウンドフォーシング

●基本ビッド

1NT-P-2♣

1NT-2♣-X

●使用条件

レスポnderが4枚メジャースーツがあるハンド(5枚以上はジャコビートランスファー)
強さは、1NTのオープン(15~17HCP)に対し、8ポイント以上を保証する
メジャースーツでプレイすることを目指すので、4-3-3-3 の分布では使わない方がよい

● オプナーのリビッド

オプナーは4枚メジャーが無ければ2♦、あればそのスーツをビッドする
メジャーが 4-4 なら2♥とビッドする

●レスポnderのリビッド

オプナーがメジャースーツをリビッドした後で、レスポnderが新スーツをビッドしたら、
そのスーツは5枚
2レベルはノン・フォーシングで、3レベルは、ゲーム・フォーシング
メジャースーツのシングルレイズはインビテーション

PASS	7pt以下	4-4-4-1 パタン	サインオフ
2♣	8~9pt	5枚スペード	ノンフォーシング
2NT	8~9pt	4枚スペード	ノンフォーシング
3♣	7pt以下	6枚クラブ	サインオフ
3♥	8~9pt	4枚ハート	ノンフォーシング
3NT	10~14pt、	4枚スペード	ノンフォーシング
4♣	ローマンガーバー		
4♥	10~14pt	4枚ハート	サインオフ
4NT	6NTへのインビテーション		

●最終判断者

コンベンション回答者

2-9 ジャコビー・トランスファー

リストB 要アラート

オープンへのレスポンス用

●目的

ノートランプ・オープンに対して、5枚以上のメジャーを示し、オフェンスが有利になるよう、オープナーがディクレーアラーとなる ハンド情報も正確に伝える
ワンラウンドフォーシング

●使用条件

5枚以上のメジャーがあること
強さに制約はなく、OHCPでも使うことができる
両メジャーが5枚以上の場合にも使える

●基本ビッド

1NT-pass-2♦-pass-2♥
1NT-pass-2♥-pass-2♠

レスポnder

5枚以上のハート
5枚以上のスペード

オープナーリビッド

15~16HCP 3H条件外
15~16HCP 3S条件外

スーパーアクセプタンス

1NT-pass-2♦-pass-3♥
1NT-pass-2♥-pass-3♠

5枚以上のハート
5枚以上のスペード

4枚以上サポートand17HCP
4枚以上サポートand17HCP

拡張

2NT-pass-3♦-pass-3♥
2NT-pass-3♥-pass-3♠

5枚以上のハート
5枚以上のスペード

20~21HCP
20~21HCP

2♠-pass-2♦-pass-2NT-pass-3♦-pass-3♥
2♠-pass-2♦-pass-2NT-pass-3♥-pass-3♠

5枚以上のハート 22~23HCP
5枚以上のスペード 22~23HCP

1♠/♦/♠-1NT-pass-2♦-pass-2♥ 5枚以上のハート 15~16HCP

1♠/♦/♥-1NT-pass-2♥-pass-2♠ 5枚以上のスペード 15~16HCP

コンベンションカード NotrumpOvercall System on にマークする

1♠/♦/♠-pass-pass-1NT-pass-2♦-pass-2♥

5枚以上のハート 15~16HCP

1♠/♦/♥-pass-pass-1NT-pass-2♥-pass-2♠

5枚以上のスペード 15~16HCP

3♣/♦/♠-3NT-pass-4♦-pass-4♥

5枚以上のハート 15~16HCP

3♣/♦/♥-3NT-pass-4♥-pass-4♠

5枚以上のスペード 15~16HCP

●レスポnderのリビッド

1. 7pts以下 pass(スーパーアクセプタンスもpass)

2. 8~9pts メジャーが5枚なら 2NT

3. メジャーが6枚以上なら 3♥/3♠

4. メジャーが5+5なら メジャーの新スーツ

5. スーパーアクセプタンスにはゲームビッド

6. 10~15pts メジャーが5枚なら 3NT

7. . メジャーが6枚以上なら 4♥/4♠

8. メジャーが5+5なら メジャーの新スーツ

9. . スーパーアクセプタンスには4代にレイズか4NT

10. 16pts以上 メジャーが5枚ならスラムトライ 3レベル新スーツor4NT

3レベル新スーツの場合

オープナーはフィットがなければ3NT

フィットがあれば4NT(ローマンキーカード)

スーパーアクセプタンスにはコントロールキュービッドor4NT(接近原理)

4NT(接近原理)の場合

オープナーはフィットがなければPassか6NT

フィットがあればスモールスラム

11. 16pts以上 メジャー6枚以上はスラムトライ

(ジャコビートランスファー使わない)

1NT-pass-3♥/3♠

12. 8~9pts マイナースーツ6枚以上(ジャコビートランスファー使わない)

1NT-pass-3♠/3♦ 3NTへのインビテーション

●オポナーの介入

1NT-X

ジャコビートランスファー ON

テキサストランスファー ON

1NT-2♣/2♦/2♥/2♠

ジャコビートランスファーOFF

2♦/2♥/2♠には レーベンソールを使う

キュービッドはステイマンでゲームフォーシング

Vulのダブルはペナルティー 新スーツはナチュラル

1NT-pass-2♥-X

ダブられたスーツにサポートがあれば

2♠か3♠

ダブられたスーツが強ければリダブル

それ以外はpass

1NT-pass-2♥-オーバーコール

良いサポートのあるハンドならレイズ

ダブルはペナルティー

7pts以上はレーベンソール(2NT-P-3♣)

それ以外はpass

●ステイマンとスモーレンとジャコビー

メジャーが4+4 and 7pts以上 はステイマンを使う

メジャーが5+4 or 6+4 は スモーレン・トランスファー

メジャーが5+5はジャコビーを使う

(ハート5枚+スペード4枚 10~15HCP フラナリー2D)

2-10 マイナー・スーツ・トランスファー

●目的

ノートランプ・オープンに対して、6枚以上のマイナーを示し、オフェンスが有利になるよう、オープナーがディクレアラーとなる ハンド情報も正確に伝える
ワンラウンドフォーシング

●使用条件

6枚以上のマイナーがあること
6HCP以上

●基本ビッド

1NT-pass-2♠-pass-3♣-pass-pass
-3♦

6枚スーツがクラブ
6枚スーツがダイヤ

拡張の全ケースも同様にマイナースーツのトランスファーON

●1NTに対すつレスポンス総括

1NT—pass—pass	7pts以下 サインオフ
—2♣	ステイマン (7pts以上)
—2♦	ジャコビー →2♥(0pts以上)
—2♥	ジャコビー →2♠(0pts以上)
—2♠	→3C(7pts以下6枚以上マイナー)
—2NT	8～9pts 3NTへのインビテーション
—3♣/3♦	8～9pts 6枚(出来れば絵札2枚以上) 3NTへのインビテーション
—3♥/3♠	16pts以上 6枚 スラムトライ
—3NT	10～15pts サインオフ
—4♣	ガバー
—4♦/4♥	→4♥/4♠ 6枚♥/♠10pts以上:テキサストランスファー
—4NT	6NTへのインビテーション

●2NTの場合

1NTと同様

2NT—pass—3♣	ステイマン (4pts以上)
—3♦	ジャコビー →3♥(0pts以上)
—2♥	ジャコビー →3♠(0pts以上)
—3NT	5pts～ ToPLAY
—4♣	ガバー
—4♦/4♥	→4♥/4♠ 6枚♥/♠5pts以上:テキサストランスファー
—4NT	6NTへのインビテーション

2-11 オーガスト(考案者の名前)

リストA アラート不要

オープナー側用

●目的

ウィーク2のオープナーに対し、ハンド情報を求め、ゲームを目指す

●基本ビッド

2♥/2♠-P-2NT

2♥-2♠-2NT

●使用条件

Vul-NoVulはウィナーが4以上

NoVul-Novulはウィナーが5以上

Vul-Vulはウィナーが5以上

Vul-NoVulはウィナーが6以上

ウィーク2がルールオブ2アンド3アンドフォーを満たしており、

オポナーの介入があっても有効

●レスポンス

3のレベルで、下表に従い、レスポンス

レスポンス	3♣	3♦	3♥	3♠	3NT
HCP	6~7		8~9		9~
切り札内容	Bad	Good	Bad	Good	Good
A・K・Q	1枚	2枚	1枚	2枚	3枚(6枚スーツ)

●オポナーの介入

ON

●最終判断者

コンベンション使用者

■参考事項

ヒューチャ

ウィーク2に対する、もう一つの2NTコンベンション

これは、下限ならリビッドする

上限の場合は、第1、第2コントロールがあればそのスーツ、なければ3NTをビッドする

レスポンス基準

ここでは、クリンガーの基準を採用していますが、次表のような分け方あり

この方が自由度があるが、クリンガーのほうが覚えやすい

レスポンス	3♣	3♦	3♥	3♠	3NT
ポイント	最小		最大		
スーツの質	劣	良	劣	良	ソリッド

2-12 スモーレン・トランスファー

リストB 要アラート

オープナー側用

●目的

パートナーが1NTor2NTでオープンし、レスポonderが5-4or6-4のメジャーを持つハンドでゲームを目指す
ワンラウンドフォーシング

●基本ビッド

1NT-P-2♣-P-2♦-P-2♥/2♠

2NT-P-3♣-P-3♦-P-3♥/3♠

●使用条件

1. パートナーが1NTでオープンしたとき、8HCP以上でメジャーを5-4または6-4の2スーターを持っていて、ゲームを狙える強さが有る
2. パートナーが2NTでオープンしたとき、3HCP以上でメジャーを5-4または6-4の2スーターを持っていて、ゲームを狙える強さが有る

●レスポンス

ステイマン2Cから入り、オープナーが2Dをビッドした後、短いほうのメジャーを先にビッドする

1NT-P-2♣-P-2♦-P-2♥-P-4♠

1NT-P-2♣-P-2♦-P-2♠-P-4♥

2NT-P-3♣-P-3♦-P-3♥-P-4♠

2NT-P-3♣-P-3♦-P-3♠-P-4♥

2の代のトランスファー(ゲームインビテーションの強さ)

標準では長いほうのメジャーをビッドするところ逆転して、4枚の方をビッドするのが、スモーレン・トランスファー。ジャコビー・トランスファーと同様

1NT-P-2♣-P-2♦-P-3♥-P-4♠

1NT-P-2♣-P-2♦-P-3♠-P-4♥

3の代ヘトランスファー(ゲームビッドできる強さ)

同様に4枚の方をビッド。これに対しオープナーは3枚サポートが有ればゲームビッド2枚しか無ければ3NT。

1NT-P-2♣-P-2♦-P-3♥/♠-P-4♥/4♠/3NT

2NT-P-3♣-P-3♦-P-3♥/♠-P-4♥/4♠/3NT

3NTに続く4台トランスファー(6枚スーツ)

オープナーが3NTをビッドしたとき、6枚スーツの直ぐ下のスーツを4代でビッドしてトランスファー継続。オープナーは正しくをゲームをビッドする。

1NT-P-2♣-P-2♦-P-3♥-P-3NT-4♥

2NT-P-3♣-P-3♦-P-3♥-P-3NT-4♥

●最終判断者

オープナー

●オポネントの介入

1NT-X 2NT-X

1NT-2♣ 2NT-3♣

1NT-2♣/2♦/2♥/2♠ 2NT-3♦/3♥/3♠

ON

ダブルがステイマン

レーベンソールを使用

2-13 パペットステイマン

リスト B

要アラート

オープナー側用

●目的

2NTオープンのオープナーに5枚メジャーの有無を聞き的確なビットを行う
レスポnderが3枚のメジャーを持っているときに8枚フィットを見つけ、
NTより安全なメジャーゲームを選択する(IMP戦必須)
ワンラウンドフォーシング

●基本ビッド

2NT-P-3♣

2♣-P-2♦-P-2NT-P-3♣ 拡張

1NT-P-3♣ 拡張

●使用条件

4HCP以上(1NTには8HCP以上)でどちらかのメジャーが3枚か4枚、特にダブルトン、シングルトン、
ボイドがあればメジャーが2枚以上でも使用する 5枚以上はジャコビートランスファー

2NTオープン条件は20~21pts 1スーツにストッパーなしのセミバランスドハンド

or 1スーツにストッパーなしのバランスドハンド

●レスポンス

3♦ 5枚メジャーはないが、一つ以上の4枚メジャーあり

3♥ ハート5枚

3♠ スペード5枚

3NT 5枚メジャーも4枚メジャーもない

●1NT/2NT-3♣-3♦へのリビッド

3♥ 4枚♠(トランスファー目的)

3♠ 4枚♥(トランスファー目的)

3NT 4枚のメジャーには興味が無い

4♣ 4-4メジャー、スラム向き

4♦ 4-4メジャー、ゲーム止まり

4NT 6NTインビテーション(1スーツにストッパーなくてOKか?)

●1NT/2NT-3♣-3♦-3♥へのレスポンス

3♠ ♠フィット

3NT ♠ミスフィット

4♣ ♠フィット、スラム向き、コントロールキュービッド

4♦ ♠フィット、スラム向き、コントロールキュービッド

●1NT/2NT-3♣-3♦-3♥-3NTへのレスポンス

4♣ 5枚♣(と4枚♠)、♣コントラクト向きハンド

4♦ 5枚♦(と4枚♠)、♦コントラクト向きハンド

4NT 6NTインビテーション(1スーツにストッパーなくてOKか?)

(4♣/4♦に対してオープナーはミスフィットは4NT、フィットしたらコントロールキュービッド).

●1NT/2NT-3♣-3♦-4♣へのレスポンス

4♦ ♥フィット、RKB (→ 4♥ = 1or4、4♠ = 0or3)

4♥ ♥フィット、スラム不向き

4♠ ♠フィット、スラム不向き

4NT ♠フィット、RKB

●1NT/2NT-3♣-3♥へのリビッド

3♠ ♥フィット、切り札設定、スラムトライ意思表示

3NT ♥ミスフィット、終了

4♣ 5枚♣(と4枚♠)、♣コントラクト向きハンド

4♦ 5枚♦(と4枚♠)、♦コントラクト向きハンド

(4♣/4♦に対してオープナーはミスフィットは4NT、フィットしたらコントロールキュービッド)

4♥ サインオフ

4NT 6NTインビテーション(1スーツにストッパーなくてOKか?)

●1NT/2NT-3♣-3♠へのリビッド

3NT ♠ミスフィット、終了

4♣ 5枚♣(と4枚♥)、♣コントラクト向きハンド

4♦ 5枚♦(と4枚♥)、♦コントラクト向きハンド

4♥ ♠フィット、切り札設定、スラムトライ意思表示

4♠ サインオフ

4NT 6NTインビテーション(1スーツにストッパーなくてOKか?)

●1NT/2NT-3♣-3NTへのリビッド

4♣ 5枚♣(と4枚メジャー)、♣コントラクト向きハンド

4♦ 5枚♦(と4枚メジャー)、♦コントラクト向きハンド

4♥ 5-5メジャー、スラムインビテーション

4♠ 5-5メジャー、スラムフォーシング

4NT 6NTインビテーション(1スーツにストッパーなくてOKか?)

●5-5メジャー

1NT/2NT-3♥-3♠-4♥

サインオフ

1NT/2NT-3♣-3♦-4♣

スラムトライ

1NT/2NT-3♣-3♥-3♠

切り札ハート設定

1NT/2NT-3♣-3♠-4♥

切り札スペード設定

1NT/2NT-3♣-3NT-4♥	5-5メジャー、スラムインビテーション
1NT/2NT-3♠-3NT-4♠	5-5メジャー、スラムインビテーション

1NT/2NT - 3♣ - 3♦ から始まると、4-4のフィットを発見できる

●オポナーントの介入

1NT/2NT-3X-P	Passは良いハンドを示す
1NT/2NT-3X-X	ダブルは悪いハンドを示す
1NT/2NT-X-XX	リダブルは悪いハンドを示す
1NT/2NT-3X-3X (4X)	何か新しいスーツをビットするとAorKを含む 5枚以上のスーツを示す

3-1 リバースビッド

コンベンション分類外

アラート不要

オープナーのリビッド用

●目的

オープナーのワンラウンド・フォーシングであり、レスポnderのゲーム・フォーシングにより効率的にゲームやスラムを目指す。

●基本ビッド

1回目にビッドしたスーツより高いランクのスーツを2の代でビッド
スーツフィット後はリバースではない

N	E	S	W
1♣/♦	P	1NT	P
2♥/♠			

N	E	S	W
1♣	P	1♥	P
2♣	P	2♠	

●使用条件

①オープナー

16HCP以上で上限なし

最初のスーツは2番目より長いことを原則とするワンラウンド・フォーシング
(7枚フィットで3の代以上をプレーできるスキルがあれば同じ長さでも戦える
4-4-4-1の場合はオープナーは4枚のこともある)

②レスポnder

13pts以上で上限なし

(オープナーがジャンプして強いハンドを示したときは13pts以下でもOK)

最初のスーツは5枚以上、2番目のスーツは4枚以上

ゲームフォーシング

●使用例

オープナーのハンド

コール

- | | | | | | |
|------------|--------|--------|-----|---------------|---------|
| (1) ♠K54 | ♥AQJ6 | ♦AKQ43 | ♣2 | 1♦-P-1NT-P-2♥ | リバース |
| (2) ♠K5 | ♥AQJ65 | ♦AKQ43 | ♣2 | 1♥-P-1NT-P-2♦ | リバースでない |
| (3) ♠KQ93 | ♥AK5 | ♦Q1062 | ♣74 | 1♦-P-1♥-P-1♠ | リバースでない |
| (4) ♠Q1052 | ♥AQJ94 | ♦AQ3 | ♣6 | 1♥-P-2♥-P-2♠ | リバースでない |

●オポerネントの介入

リバースは介入されても、少なくともワンラウンドフォーシング

N	E	S	W
1♣	1♦	1♠	P
2♥			

1の代のオーバーコールには、リバースはON 良い16HCP以上を保証

N	E	S	W
1♣	1♠	2♦	P
2♥			

2の代のオーバーコールには、ミニマムでもビッド 良い16HCP以上のこともあるので
ワンラウンドフォーシング

ジャンプリバース

コンベンション分類外

アラート不要

●目的

シングルトン又はボイドのスイツを持ち、ゲームインビテーションする
スプリンターである
パートナーは自分の持つ絵札が有効に働くかどうかを容易に判断する

●使用条件

- (1)レスポnderのスイツを4枚以上持ち、15+HCP以上
- (2)シングルトン又はボイドのスイツを持つ

●使用例

1♣-P-1♠-P-3♦
1♣-P-1♠-P-3♥
1♣-P-1♥-P-3♦
1♦-P-1♠-P-3♥

4-1 テイクアウト・ダブル

アラート不要

競り合い コンピュート側用

●目的

有利に競り合いを行う

オポネントの4H以下のビットに対するダブル

●使用条件

使用条件1 16HCP以上 ハンドの形によらない

使用条件2 12HCP～15HCP レスポンダーがどのスーツをビットしても
困らないハンド(13pts～)

使用条件3 オポネントの4S以下のプリエンブションオープンに対するダブル

●基本ビッド

1♥ -X

1♠-P-2♠-X

4♥-X

4♠-X はペナルティーダブル 4♠-4NTがテイクアウト

4♠以上に対するダブルは基本的にペナルティー、原則的にPassする

●レスポンス

右オポネントがPassした場合は、

0HCPでも一番長いスーツ(4枚以上)をレスポンスする

(NTはビットしないのが基本)

10pts以上はジャンプシフトする(使用条件3はケースバイケース)

2の代のキュービットは12+HCP以上を示す

右オポネントがPass以外をビットした場合はPassもOK

4HCP以上はビットしたほうが良い、6pts以上はビットする

●ダブルのリビッド

12～15HCP パートナーがジャンプorキュービットしなければPass

パートナーがジャンプした場合 13HCPはPasせず1ラウンドフォーシング

メジャーレスポンスに対して14、15HCPはシングルレイズ

マイナーレスポンスに対して14、15HCPは2NTかキュービット

16HCP以上 5枚スーツを持っていないメジャーレスポンスに対して

16～18ptsは シングルレイズ

19～21ptsは ダブルレイズ

22pts以上は トリプルレイズ

16HCP以上 5枚スーツを持っていないマイナーレスポンスに対して

16pts以上は 2NT

19HCP以上 メジャーに対するバランスハンド場合は 2NT

21HCP以上 メジャーに対するバランスハンド場合は 3NT

キュービットに対しては、点数見合いでゲームフォースまたはスラムトライ

- HCPより良いシェイプ優先 4 : 4 : 4 : 1
5 : 4 : 4 : 0
5 : 5 : 2 : 1 等 11HCP以上

- バランスハンドは15HCP以上
1NTオーバーコールできるときはする

- RHOが1Hオープン

S	H	D	C	
A 1 0 9 4	6	K 9 8 2	K 1 0 9 4	10HCP 10、9があるのでダブルOK

S	H	D	C	
Q 1 0 6	3 2	A K 9	K J 9 5 2	13HCP 絵札のある スペード3枚は2Cよりダブル

S	H	D	C	
7 6 3	3 2	A K J	A J 1 0 8 3	13HCP 悪いスペードと はるかに勝っているクラブは 2Cオーバーコール

S	H	D	C	
J 6 5 2	4	A Q 8 3 2	A 1 0 9	11HCP スペードとクラブ のフィットを見失うので ダブル

- 最初にダブルをしてから 自分のメジャーをビッドするのに十分な長さ、
強さ(16~18HCP)を持っていない限り
5カードメジャーでテイクアウトダブルしない
- 少なくとも各々のアンビッドメジャースーツに3枚のサポートがない限り
ダブルしない 例外：ビッグハンドを持っている
- アンビッドマイナーズーツ2枚の時は他の各々のスーツに4枚のサポート
を持っていればダブルOK

● 1 スーツのみ持っている場合で 17 H C P 以下はオーバーコール

● ダブルをしてから 1 N T をビッドするのはある種のグッドハンド
18 ~ 19 p t s または少々緩和したルールで 16 ~ 19 p t s

● スペード 5 枚、ハート 4 枚のハンド → まずスペードをオーバーコール
可能であれば後にハートをビッド

● ハート 5 枚、スペード 4 枚のハンド → スペードの内容が良ければ
マイケルズキュービッド

R H O が 1 D オープン

S	H	D	C	
A Q 7 6	Q J 7 6 2	8 7	A 7	13 H C P スペードは 4 枚だが 絵札 2 枚の内容が良いので マイケルズキュービッド

S	H	D	C	
7 6 3 2	A Q 1 0 8 4	A 6	K 3	13 H C P マイケルズを使う にはスペードの内容が お粗末なので 1 H オーバーコール

● ダブルをした後ニュースーツをビッドするのはフォーシングか

1 C - X - P - 1 H

P - 1 S / 2 D

グッドハンドを示すがパートナーは何も持たないのでノンフォーシング

P - 2 C

キュービッドは素晴らしいハンドを持つので
フォーシング

● オポネントが 2 オーバー 1 レスポンスした場合 お邪魔は無用

あなたがダブルをすることは大変危険

オーバーコールは更にもっと危険

5 : 5 : 2 : 1

6 : 5 : 1 : 1 等で内容の良いハンドはダブルも O K

● オポネントがプリエンブトオープンした場合

「ルール・オブ・セブン」

ダブルかオーバーコールするのに十分なハンドを持っているか迷ったとき

パートナーが 7 p t s 持っていればコントラクトは安全か自問自答する
Y e s ならビッドする

K Q 7 A J 7 5 3 2 A J 7 6

「トータル 1 6 p t s」 + 「パートナーの 7 p t s」 = 2 3 p t s
2 の代のコントラクトは十分期待できる

A J 7 K J 7 6 3 2 A J 6 3

4 ; 3 ; 3 ; 3 シェイプは 1 p t s 減点して 1 3 p t s
パートナーの 7 p t s を足しても 2 0 p t s なのでパス

- オポネントがウィーク 2 オープンしてオーガストコンベンションを使った時、レイズした時は積極的にビッドしない

例外： 2 H - P - 2 N T - 3 H とマイケルズキュービッドする時は

S	H	D	C
A Q J 7 4	2	8	K Q 1 0 8 5 3

 のようなハンドを持つ

- R H O が 3 の代でオープンした時もルール・オブ・セブンで判断する

- R H O が 4 の代でオープンした時

4 C / D / H に対してダブルはテイクアウト
4 S に対してダブルはペナルティー、4 N T がテイクアウト

- 1 H - 3 H - □ - 4 S 6 ~ 7 点でサポート有り

- テイクアウトダブラーが再びダブルをする条件

1. ごく普通のもの パートナーはパス

W	N	E	S
		1 C	X

2 C	P	P	<u>X</u>
-----	---	---	----------

テイクアウト
ミニマムハンドより更に + K のハンドを
保証

W	N	E	S
		1 C	X

1 S	P	2 C	<u>X</u>
-----	---	-----	----------

テイクアウト

他のアンビッドスーツを強調

W	N	E	S	
		1 C	X	
1 H	P	2 H	<u>X</u>	テイクアウト Sが大変良いハンドを持っていて 「Nから何か聞きたい」と尋ねている

2. パートナーがビッド、そしてオポネントが更にビディングを継続

W	N	E	S	
		1 C	X	
P	1 H	2 C	<u>X</u>	少なくとも18～19 p t s パートナー スーツに3枚のサポート有

W	N	E	S	
		1 C	X	
P	1 H	1 S	<u>X</u>	ペナルティー 4枚のスペード、3枚のハートを持っている 良いハンド

W	N	E	S	
		1 C	X	
1 D	1 H	1 S	<u>X</u>	ペナルティー

W	N	E	S	
		1 C	X	
1 D	1 H	1 N T	<u>X</u>	ペナルティー

1 N Tをダブルする時

1. パートナーのフリー1 Hビッドは何も特別なものを約束していない
Nは4～5 H C Pといくらかのシェイプ Nから多を期待できない
2. SはとりわけE（ディクレアラ）がトリックのたくさん取れる
スーツを持っているだろうことに慎重であるべき
上のオークションではCに何かない限りダブルしない
3. あなたがパートナーズに4枚のサポートを持っていれば、
通常、ハンドの許す限のレベルにレイズする方が良い

● バランシングダブル

オポネントがビッドし、ビディングが低いレベルで終わってしまった
ときに使う

1. オポネントのコントラクトを押し上げる
2. パートナーが適切なハンドを持っていればペナルティーを取ることができる
3. メイクする可能性のあるコントラクトに達する
4. 少々ダウンしても、オポネントにパートスコアをメイクされるより結果的には良いスコア

オポネントにフィットが見つからない場合、1NTで終わった場合等
注意深いアクションが必要

●あなたがオープン — オポネントがビッド —そしてあなたがダブル

- | | |
|---------------|--|
| ① 1C-X-P-1H | |
| X | テイクアウト |
| ② 1C-1H-P-P | |
| X | テイクアウト |
| ③ 1C-1H-P-2H | |
| X | テイクアウト |
| ④ 1C-1H-P-1NT | |
| X | テイクアウト |
| ⑤ 1H-1NT-P-P | |
| X | ペナルティー |
| ⑥ 1C-1H-P-2D | |
| X | テイクアウト |
| ⑦ 1D-1H-P-2D | |
| X | ・ ハートに対するテイクアウト
シェイプがあるだけではダブルしない
ある程度の点も必要
・ 良いダイヤ 3Dで競いたい |
| ⑧ 1H-P-P-2D | |
| X | テイクアウト |
| ⑨ 1H-X-P-1S | |
| P-X | テイクアウトダブルを2回続けたら
18~19点有り |

●オポネントがオープン あなたはテイクアウトダブル そして後から再び
ダブルをすればテイクアウト
少なくとも18~19pts

1C-X-1H-2C オープナーのキュービッドはオープン点 GF

1 C - X - 1 H - 2 H レスポンダーのキュービッドはナチュラル
H 5 枚以上 点なし

1 D - X - X X - □ パスなし

1 H - X - 2 H - P
P - X オポネントがシングルレイズした時のみ
ビッグハンドでなくても 2 回ダブルしてよい

1 C - 1 H - P - 2 H
3 H ストッパーアスキング

- レスポンシブダブルを使う場合のガイドライン・ルール
「オポネントがマイナーをビッドしている場合 あなたのダブルは
両メジャー」
「オポネントがメジャーをビッドしている場合 あなたのダブルは
両マイナー」

競り合いのビディングにおけるシチュエーションをより正確なものとする

1 C - X - 2 C - X 両メジャー 4 : 4 o r 4 : 3
絵札 1 枚以上

1 H - X - 2 H - X 両マイナー 4 : 4

1 S - X - 3 S - X 両マイナー 4 : 4

1 C - X - 2 D - □ ダブルは使えない

1 C / D / H / S - X - 1 N T - □ ダブルは使えない

1 D - 1 H - 2 D - X 2 つのアンビッドスーツ

1 C - X - 3 C - X

1 S - X - 2 N T - □ リミットレイズでもシェイプを持てば
ビッド可

- マイケルズキュービッド、アンジュアル N T をビッドした後に
ダブルすべき？

W	N	E	S
		1 D	2 D
3 D	P	P	?

下の様なハンドを持っていればダブル

S : A K J 6 3 H : K Q 1 0 8 3 D : 3 C : A 6 を持っているとき

4-2 マイケルズ・キュービッド

リストB アラート不要(マイナーアスキングのみ要アラート)

競り合い コンピュート側用

●目的

ダイレクトシートで同じスーツをビッドして、二つの特定スーツを同時に示す
オーバーコールでプリエンプション・ビッド

●使用条件

スーツの長さ 5枚以上のサイドスーツが2つある(メジャーが主 マイナー副)

- ① 8～11HCP
- ② 17HCP以上(例外 2回キュービッドする)

12～16HCPはシンプル・オーバーコールを使用する

●基本ビッド

1♠－2♣

1♦－2♦

1♥－2♥

1♠－2♣

balancing positionでのキュービッドも可

●特定スーツ

1♠の場合は、♥と♣

1♦の場合は、♥と♣

1♥の場合は、♠と♣or♦

1♠の場合は、♥と♣or♦

●レスポンス

3枚サポート以下は2の代のパートナーズをビッドしサインオフ

4枚サポートは3の代のパートナーズをビッド

5枚サポートの弱いハンドはゲームビッド

ゲームがあればゲームビッド

キュービッドでスラムまたはゲームトライ(キュービッドスーツにはなんの保証もない)

2NT ①マナーズスーツアスキング(1♥/♠のレスポンス) : 要アラート

②3NTへのインビテーション(1♠/1♦のレスポンス)

●最終判断者

レスポnder

●オープナー側の対抗ビッド

リミット・レイズのハンド(4枚保証 10～12pts)の場合はキュービッドレイズ
(提示された2つのスートの片方を)する

1♣－2♣－3♥

1♦－2♦－3♥

1♥－2♥－3♠

1♠－2♠－3♥

4-3 アンジュリアル・ノートランプ

リストA アラート不要

競り合いコンピュータ側用

●目的

二つのスーツを同時に示すオーバーコールでプリエンプション・ビッド

●使用条件

スーツの長さ 5枚+5枚を保証(マイナーが主 ハートが副)

8~12HCP

●基本ビッド

1♠/♦/♥/♣-2NT

1NT-2NT

P-P-P-1♠-1NT(パストハンドの1NTオーバーコール)

●特定スーツ (Lowest 2 Unbid)

1♠の場合は、♦と♥

1♦の場合は、♣と♥

1♥、1♣の場合は、♣と♦

1NTオープンに対しては、♣と♦

スペード5枚とマイナー5枚は、1♠をオーバーコールする

●レスポンス

提示された二つのスーツの長い方をビッド

同じ長さなら、メジャー・スーツか強いスーツをビッド

●最終判断

コンベンション回答者

●アンジュリアル・ノートランプではないケース

2♠/♦/♥/♣-2NT 1NTオーバーコール相当のハンド

1♠/♦/♥/♣-P-P-2NT 強いNTオーバーコール(19~21HCP)
4thポジションではプリエンプション・ビッドしない

●オープナー側の対抗ビッド

リミット・レイズのハンド(4枚保証 10～12pts)の場合はキュービッドレイズ
(提示された2つのスートの片方を)する

1♣－2NT－3♦

1♦/♥/♠－2NT－3♣

4-4 カペレッティ (Cappelletti 考案者の名前) - 穏健派 -

リストB 要アラート

競り合い コンピュート側用

●目的

1NTオープンに対して安全にオポーネントのオークションを妨害する

●基本ビット

1NT-2X/3X/ダブル

拡張

1♣/♦/♠-1NT-2X/3X/ダブル

●ビッド条件(6枚以上の1スーターか5枚の2スーターがあるときに使用する)

I. 10⁺~14HCP(強いスーツの時、有利なバルネラビリティの場合8⁺~14HCP)

- | | |
|-----------------|-------|
| ① 一の6枚のスーツ | → 2♣ |
| ② 枚の2スーター♥/♠ | → 2♦ |
| ③ 枚の2スーター♥/マイナー | → 2♥ |
| ④ 枚の2スーター♠/マイナー | → 2♠ |
| ⑤ 枚の2スーター♣/♦ | → 2NT |

II. 9HCP以下

- | | |
|------------|---------------|
| ⑥ 一の7枚のスーツ | → 3♣/3♦/3♥/3♠ |
|------------|---------------|

III. 15HCP~の走れるスーツありor7ウィナー

- | | |
|---|-------|
| ⑦ | → ダブル |
|---|-------|

●アドバンサーのレスポンス

2枚以上あれば基本はサポート

① ♣(クラブ)に対して

- | | | |
|----------------|---------|--------------|
| 6枚以上♣の~9pts | → Pass | |
| 6枚以上の♥/♠~9pts | → 2♥/2♠ | → 通常Pass |
| バランスドハンド11pts~ | → 2NT | インビテーション |
| 上記3ケースに該当しない | → 2♦ | → 自分のスーツをビッド |

もし1NT-2♣(クラブ)-X 7pts以上なら XX → ハンドの強さで判断

1NT-2♣(クラブ)-2X 原則 Pass

② ♦に対して

6枚以上♦サポート1枚以下～9pts → Pass
2/3枚サポート ～10pts → 2♥/2♠ → 通常Pass
6枚以上♠サポート1枚以下～9pts → 3♣(クラブ)
4枚サポート～9pts → 3♥/3♠ プリエンプション → 通常Pass
5+5マイナー → 2NT アンユージュアルNT
5枚サポート～9pts → 4♥/4♠ プリエンプション → 通常Pass
その他はケースバイケース

③ ♥/2♠に対して

2/3枚サポート ～7 pts → Pass
3枚サポート 8～11pts → 3♥/3♠ → ハンドの強さで判断
マイナースーツアスキング → 2NT →
マイナー回答 → ハンドの強さで判断

④2NTに対して

アンユージュアルNTに対する対応と同じ
長いほうのマイナースーツをビッドする(2枚でもビッドする)

⑤ダブルに対して

原則はPass

●最終判断者

コンベンション使用者
残されたHCPは9～15

●カペレティ競り合いの「The Trick Ratio Principle」

スーツ枚数とHCPが限定されている

9枚フィットなら23HCP → 10トリック取れる
10枚フィットなら20HCP → 10トリック取れる

●4thポジション

3HCP減点でオーバーコールする

4-5 レーベンソール agens to weak2

リストB 要アラート

競り合い コンピュート側用

●目的

オポネントが2♦、2♥、2♠とオープンした時、パートナーがテイクアウトダブルした時に有利に競り合う

●基本ビッド

2♦/2♥/2♠-X-P-2NT-P-3♣

●使用条件

ダブルは15HCP～

レスポンドーは7pts以上は2NTとビッド、オープナーは3♣をビッドする

●2NTをビッドした人のリビッド

- ① オポネントより低いランクのスイツをビッド ← 弱いハンド
(7pts以上 場合によつては6pts以上)
- ② オポネントより高いランクのスイツをビッド ← インビテーション
(8～9pts)
- ③ キュービッド ← オポネントのスイツにストッパーを保証
(10pts以上)

●レスポンドーは全スイツにストッパーがあれば、3NTをビッド(10pts以上)

2♦/2♥/2♠-X-pass-3NT

●レスポンドーは弱いハンドの場合は2の代のスイツをビッド

2♦/2♥-X-pass-2♥/2♠

●最終判断者

コンベンション使用者

4-6 オーバーコール

アラート不要

競り合い コンピュート側用

●目的 「そのスーツでプレーすることの提案」

1. ゲームもしくはパートスコアのコントラクトを買い取る。
2. パートナーに良いリードを教える。
3. オポネントに高過ぎるコントラクトを強要する。
4. 有効なサクリファイスになる。
5. オポネントの誤判断を誘い、無理なゲームあるいはスラムをビッドさせる。
6. 容易なゲームもしくはスラムをビッドさせない。

有利に競り合いを行う

●オーバーコールのタイミング

「オーバーコールするか否かの決断は最も危険な瞬間である」

オーバーコーラーは最初の機会にオーバーコールしないとビッドの代が高くなり安全なオーバーコールはできない → オーバーコーラーは不確定情報の下で最初の機会
オーバーコールするしかない 後からオーバーコールしてはならない

アドバンサーはレスポンス条件を満たせば最初の機会にレスポンスする、後から
レスポンスしてはならない アドバンサーもレイズせずニュースーツをビッドする場合は
同じく不確定な情報の下でビッドすることを強いられる

最初の行動が正しければ、後の行動は比較的容易

「オーバーコールは投機的な冒険で、しばしば願望を含んでいる」

もっとオーバーコールすべきである。ただし分別と賢明な判断に基づいて……

ビッドするのは安全かそれとも危険か

どのようなフィットを期待しているか

持っているアナーは役に立つか

OPスーツは良いか悪いか

↳ ブリッジにおける第2の天性を得る

●オーバーコール条件要素

1. ウイナー数(HCPより確実なウイナー数が重要)
2. Shape

3. トリックになる絵札枚数
4. RHOかLHOがオープンし、どちらがレスポンスしたか
5. 安全なシチュエーションか危険なシチュエーションか
6. バルかノンバルか
7. MP戦かIMP戦か
8. OPのビッドスペースを奪うことができるか
9. 良いオープニングリードを教えられるか
10. OPのビッドしたスーツ枚数

●使用条件 下記テイクアウト条件を満たさない

使用条件1 16HCP以上 ハンドの形によらない

使用条件2 12HCP～15HCP レスポンダーがどのスーツをビッドしても
困らないハンド(13pts～)

使用条件3 オポネントの4S以下のプリエンブションオープンに対するダブル

1の代のオーバーコール条件

使用条件1 5枚以上のスーツで4トリック以上の確実なウイナーのあるハンド

使用条件2 4枚スーツで4トリック以上の確実なウイナーのあるハンド

バル AKQX、AKJX、AQ10X、AJ108、KQJ8、KQ107、KJ107に限る

ノンバル AKXX、AQJX、AJ109、KQJX、KQ10X、KJ10X

これより悪い場合他のスーツが格段に良い場合に限る

2の代のオーバーコール条件

5枚以上のスーツのある5トリック以上の確実なウイナーのあるハンド

HCP(14, 15等)だけではオーバーコールしない

バルとIMP戦では更に良いハンドが必要 +1トリック or +1枚

OPスーツがホイト、シングルトン、4枚、5枚は良好

OPスーツが2枚は悪い

OPスーツがQJXはゼロカウント

3の代のオーバーコール条件

5枚以上のスーツのある6トリック以上の確実なウイナーのあるハンド

バルとIMP戦では更に良いハンドが必要 +1トリック or +1枚

フィットがあり良いスーツがあればビッドできる

●安全or危険なシチュエーションか

安全 1 OPがレイズ後のオーバーコール

競り合うべきビッドがある

1♥—P—2♥—2♠

↓ 2 1オーバー1後の1の代のオーバーコール

1♣—P—1♦—1♥

- ↓ 3 1オーバー1NT後のオープナーより高いランクのオーバーコール
 1♦—P—1NT—2♥
- 4 1オーバー1後の2の代のオーバーコール
 1♥—P—1♠—2♣
- ↓ 5 1オーバー1NT後のオープナーより低いランクのオーバーコール
 1♥—P—1NT—2♣
- 6 2オーバー1後の2の代のオーバーコール
 危険 1♠—P—2♦—2♥

オーバーコールの価値はオポネントのオークションにどの程度支障を与えるかによって決まる。ほとんど支障を与えないなら、それを補うだけのハンドの強さあるいはスートの良さが必要である。

●レスポンス

右オポネントがPassしてもビッドしても同じ(情報量が変わるだけ)
 レスポンス条件を満たせば必ず1回目にレスポンス
 1回目にPassすると2回目にビッドする機会を失う
 (例外 ダブルされ他のスーツに逃げる場合)
 4pts以下はPass

シングルレイズ	5～11pts 3枚以上(できればXXXは避ける) 良い4pts(4-4-4-1、5-4-4-0等)はビッド 切り札を確定させることを、ゲームより優先させる
ジャンプレイズ	12pts～ 4枚サポート ディストリビューショナルハンド パートナーはMaxならゲームがある
キュービッドレイズ	12pts～ バランスドハンド 3NT狙い キュービッドしたスーツのストッパーをパートナーに聞いている あれば3NT なければ スーツゲーム

パートスコアは安全であるがダブルは投機的である
 ゲームビッドの必要条件 良いディストリビューション
 十分な数の役に立つハイカード

ニュースーツをビッドするのはオーバーコールしたパートナーのメジャーが3枚未満

ハンドに十分な強さがない場合、フィットの有無が重要
 フィットが見つかったら強いビッドができる
 フィットが見つからないなら静かにしているのが得策

3の代でレスポンスしてよい条件

ディストリビューショナルなハンド
良い(7枚以上) 5pts以上

ゲームを期待できる良いハンドを持っている場合

1. キュービッドでゲームフォーシング
2. ジャンプシフトでインビテーション
3. ゲームの強さがあれば直ちにゲームビッド
14pts以上のバランスドハンド

NTレスポンスの条件

オポネントスーツにストッパーあり

- | | |
|-----|---|
| 1NT | 7～11pts
7～9ptsは確実なストッパーが必要
10～11ptsはストッパーが多少怪しくてもOK |
| 2NT | 12～14pts |
| 3NT | オポネントスーツに確実なストッパーと
パートナーと合わせて9トリック |

時にはストッパーに近い物でも良い

RHOのスーツには確実なストッパーが必要

LHOのスーツのストッパーは多少怪しくても良い

最低限ハンドでバルの場合はIMP戦ではPass

十分な強さがあるのに適当なビッドがない場合、難しいハンドとなる

●レスポンス・ダブル アドバンサーのフォーシングビッド

オポネントがフィットを見つけた状況で最低でもアベレージ

大抵は良いスコアが期待できるコンベンション

↳ 神からの贈り物

使用条件

1. 6pts～上限なし
2. LHOオープン パートナーオーバーコール RHOレイズ あなたダブル
3Dまで使う
LHOオープン パートナーダブル RHOレイズ あなたダブル
4Dまで使う

●キュービッド

目下どうするのが良いかわからない、ただ良いハンドを持っている

15pts程度 ゲームの可能性はある

キュービッドへのレスポンスは、考えられる最低のハンドを想定

オーバーコールに対してシングルレイズしたオポネントに対する
キュービッドは3NTの可能性をチェック

1. NTビッドはすべてのスーツにストッパーあり
2. キュービッドはそのスーツにハーフストッパー保証
3. ニュースーツはO.P.スーツにストッパーなし

●オーバーコーラーのリビッド

オーバーコール後オープナーが沈黙した場合、次の仕事は容易ではなくなる
しかし、オープナーが沈黙すると不利な結果になることが多いので、
最善を尽くしてくるのが普通である

ケース1 パートナーはPass

LHOが1NT	さらにビッドするとO.P.にダブルの機会を与える
LHOが2／1	さらにビッドする理由は見つからない
LHOが1／1	安全第一にビッドする

O.P.の強さが判明した場合は、楽観的にビッドして良い

ケース2 パートナーはニュースーツをビッド

パートナーのスーツにサポートがあれば、順調にビッドは進む
パートナーズーツにサポートがなければ、フィットはなさそう

オークションの状況に基づいて安全の限界までビッドする

競り合いのオークションの基本原則

1. O.P.が良いハンドを持っている場合、パートナーは
弱いハンドを持っているときに行動を起こす
2. O.P.が弱いあるいは限定されたハンドを持っている場合、
パートナーは強いハンドの時に行動を起こす

自分のサイドにフィットが見つかったら、その後のオークションは
安全に進めることができる

その状況でPassすべきかは、それが最善だと思ったらPass
なにも当てがないなら、Pass

ケース3 パートナーがジャンプシフト

オーバーコール後のジャンプシフトは

1. 強くインビテーション
2. プリエンプト

ケース4 パートナーがレイズ

最良のケースであり、比較的安全で気軽

オークションの経過から

1. ゲームがあるか
2. 競り合うべきか パートスコアメイクの可能性
3. ダブルすべきか
4. やめるべきか
5. ダウンはとうぜんとして競り合うべきか
判断する

ケース5 ゲームがない場合

1. 競り合う
2. Pass

4-7 バランシング

アラート不要

競り合い コンピュート側用

- 目的 「派手さはないが、重要。
パートナー間で共有できると大きな差別化手段となる」

1. パートスコアもしくはゲームのコントラクトを買い取る。
2. オポネントのビッドを高い代に押し上げる。
3. パートナーに良いリードを教える。

オープニングビッドがパスアウトしようとしているケースを、有利に競り合いを行う。
バランシングとはPassするとオポネントのコントラクトが成立する状況のこと。
↳バランシングシート 他の競り合いビッドと異なるところあり

- バランシングの重要性
バランシングシーケンスができれば、無理してオーバーコールしなくても
適正なオーバーコールとバランシングによる適正な競り合いが可能となる。

発生頻度イメージ

1C/1D/1H/1S-P-P-?	75%でリオープン
スーツがレイズされた後	75%でリオープン
オポネントにフィットがない	30%でリオープン
オポネントが1NTで終わる場合	30%でリオープン
オポネントにセミフィットがある場合	25%でリオープン

バランシングはパートナーに7ptsを想定しリオープンする。

- バランシング条件要素
- 1. ウイナー数(HCPより確実なウイナー数が重要)
- 2. Shape
- 3. トリックになる絵札枚数
- 4. RHOかLHOがオープンし、どちらがレスポンスしたか
- 5. 安全なスーツか危険なスーツか
- 6. バルかノンバルか
- 7. MP戦かIMP戦か
- 8. 良いオープニングリードを教えられるか
- 9. OPのビッドしたスーツ枚数

● バランシング 1NT (通常の 1NT オーバーコールより K1 枚程度少ないケースあり)

1♣/1♦—P—P—1NT

使用条件 良い 11HCP (12HCP) ~ 14HCP パートナースーツは 4 枚以上

1♥/1♠—P—P—1NT

使用条件 良い 11HCP (12HCP) ~ 16HCP パートナースーツは 5 枚以上

ダブルより 1NT が安全！ Why 15 ~ 16HCP でダブルするとパートナーは 2 の代をビッドしあなたは 2 NT をビッド パートナーが弱いとオーバービッドとなる

マイナースーツへのテイクアウト

1X—P—P—1NT—X—XX—P—2マイナー

メジャーオープンに対するバランシングはダブルより 1NT が安全

1NT バランシング条件でもオポネント・スーツが良く、
→ オポネントがバルの場合は Pass

バランシング 1NT へのレスポンスは基本的に Pass

例外 10pts 以上でオーバーコールできなかったハンドはレスポンスする

● バランシング・ダブル (通常のテイクアウト・ダブルより弱くてよい)

1X—P—P—Dbl

使用条件 1 オポネント・スーツが短い (0, 1, 2 枚)
2 有効な 7HCP

パートナーが何をビッドしても困らない良い Shape

4—4—4—1 4—4—3—2 5—4—3—1

ハンドの強さを示すにはダブルの次のビッドが大事

Pass	オープンできるハンド以下
1 の代	オープンできるハンドの強さ
2 の代	オープンできるハンドの強さ + K1 枚分

「オークションの成り行きを予想することが大事」

●バランシング1の代のスーツ

1X-P-P-1X

使用条件 5枚スーツ&確実な4ウイナー
4枚スーツ&確実な5ウイナー

良いディストリビューションなら0.5トリックダウンもOK

「パートナーとはビッドを競り合わない」

●バランシング2の代のローランク・スーツ 1の代の1/4の頻度

1H/S-P-P-2C/2D

使用条件 5枚スーツ&確実な5ウイナー 有効なハイカードが10pts以上

「明らかに自分たちが強い場合、通常競り合いで沈黙してしまう。
→ 後からペナルティ・ダブル」

アンビッド・メジャーにも注目

シングルトン → ディフェンス向き
ダブルトン×2 → Pass 悪い結果を防ぐ

●バランシング ジャンプして2の代のハイランク・スーツ 通常と異なる

1C/1D-P-P-2H/2S

使用条件 15HCP程度の良い6枚スーツ 5ウイナー以上
7枚なら4.5ウイナー以上

ウイークジャンプ・オーバーコールではない
バランシングではプリエンプトビッドは不要
Passすればコントラクトは確定

出現頻度は少ないのでコンベンションは作るべきではない
メジャーの場合は多くゲームを狙う

●バランシング ジャンプして3の代のローランク・スーツ

1H/S-P-P-3C/3D

使用条件 極めて良い6枚スーツ 6ウイナー以上
7枚なら4. 5ウイナー以上

マイナーの場合が多く、3NTを狙う

●**balancing** ジャンプして3の代のハイランク・スーツ

1C/1D-P-P-3H/3S

使用条件 10HCP程度プリエンプションでメイクの可能性が高い
安全かつ健全であること

7枚 7ウイナー以上

●**balancing** キュービッド(稀にしかない異常ビッド)

1C/1D/1H/1S-P-P-2C/2D/2H/2S

使用条件 9ウイナー以上の強いオフェンス向きハンド
1スターor2スター

パートナーにダブルをペナルティ・Passさせない狙い

●**balancing** ジャンプして2NT

1C/1D/1H/1S-P-P-2NT

使用条件 19~20HCP
アンユージュアルNTではない
(balancingシートではプリエンプション不要)

●オポネント双方がビッドし、フィットを見つけた後のリオープン

1C-P-2C-P-P-?

オープナーのスーツより高いランクスーツは全て安全
オープナーのスーツより低いランクスーツは全て危険

使用条件 7HCP程度4枚スーツで2の代でリオープン
9HCP程度オポーネントスーツが3～4枚スモールカードでダブル
オポーネントにフィットがあれば、4枚スペードで2Sをビッド

「多くのプレーヤーは強い相手と対戦した時、
リオープンを躊躇する。これが最も悪い。」

「ナイブで経験不足そして用心深いオポーネントと対戦した時だけ、
疑問を感じたら、リオープンしなくても良い。」

●オポーネント双方がビッドし、フィットがなく1NT後のリオープン

1H-P-1NT-P-P-?

若干危険 2の代になる
O.P.はシングルレイズより多くのHCPを持つ
パートナーは多のハイカードは持っていない
ダブルされる可能性あり

オープナーのスーツより高いランクスーツは全て安全
オープナーのスーツより低いランクスーツは全て危険 6枚なければPass

使用条件 5枚スーツ&確実な5ウイナー 有効なハイカードが10pts以上

ダブル
パートナーの右側がビッドしたスーツを沢山持っていればテイクアウト
パートナーの右側がビッドしたスーツが短いならペナルティー

「ミスフィットのシークエンスに対してミスフィットで競り合うのは不合理」
「ダブルをペナルティーにしておく、しばしば大量得点のチャンスが訪れる、
テイクアウトにしておく、成功しても得られる得点は僅かである。」

●オポーネント双方がビッドし、フィットがなくプリファランス後のリオープンはしない

1H-P-1S-P-2D-P-2H-P-P-Pass

ミスフィット・オークションはO.P.にプレーさせるのが良い
アンビッドスーツを積極的にビッドする必要もない

●オポーネント双方がビッドし、フィットがなく強さの限界を示した後のリオープン

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

積極的にスーツをビッドするかリオープンダブルする

使用条件 5枚スーツ&確実な5ウイナー 有効なハイカードが10pts以上

ローランクスーツは危険 ハイランクスーツは安全という原則

「安全なスーツという概念」は低い代で競り合う場合重要

安全なスーツがなければ、リオープンは控える

O.P.にフィットがなく、NTもビッドしていない場合スーツの安全性は不明

フィットが約束されている場合は、ディフェンスよりプレーを選ぶ

●リオープンビッドのレスポンス

1. 1の代、2の代なら勇気を持って、多少は無分別なビッドをする

2. 最初のビッドが3の代なら、失敗した場合でも

言い訳のできるハンドであること

3. 既にあなたが何かビッドしているなら2の代なら気楽に更にビッドする

3の代なら注意を要す

4. 1NTリオープンへのレスポンスはPassが基本

例外 10pts以上でオーバーコールできなかったハンドはレスポンスする

「フィットがある場合は、まず行動を起こし、最終的な判断はパートナーに任す」

「行動を起こさないと、パートナーも動けず、

O.P.にコントラクトを売り渡し多くのハンドで悪い結果となる。」

「誰かがリオープンすると、しばしば全員を巻き込む小さな戦いが始まる。」

5-1 トラスコット2NT

リストB 要アラート

競り合い オープナー側用

●目的

パートナーのメジャーオープンに対して、オポネントが**テイクアウトダブル**に対抗し
ゲームを探す ゲームインビテーション

●基本ビッド

1♥/1♠-X-2NT

●使用条件

リミットレイズ条件と同じ 4枚以上のサポート 10～12pts

●レスポンス

オープナーはミニマムなら、3の代のトランプスーツでサインオフ

1♥/1♠-X-2NT-pass-3♥/3♠

ニュースーツでインビテーション、MAXならゲームをビッドする

ディフェンスしたい場合はリダブルする

●オープナーがマイナーズーツでオープンし、オポネントが**テイクアウトダブル**した場合 パートナーズーツのレイズはPREEMPTビッドとなり、5枚以上のサポートと0～9HCP

1♠-X-3/4♠

1♦-X-3/4♦

ゲームに行く場合は3NTか5マイナーかの選択

1♠-X-3NT/5♠

1♦-X-3NT/5♦

インバーテッドマイナーとの組み合わせも可 5枚以上のサポートと13～14HCP

1♠-X-2♠

1♦-X-2♦

5枚以上のサポートと10～12HCP

1♠-X-3♦

1♦-X-3♠

●最終判断者

オープナー

5-2 ネガティブ・ダブル

アラート不要

競り合い オープナー側用

●目的 パートナーがオープンし、右のオポネントがオーバーコールした競り合い
の状態でスートのフィットを見つける レスポンダーのテイクアウトダブル

●使用条件 アンビットスーツが4枚(以上)あり
オポネントのオーバーコールに対して
1の代でのダブルは 6HCP以上(上限なし)
2の代でのダブルは 8HCP以上(上限なし)
3の代でのダブルは10HCP以上(上限なし)

ただしフリービット条件を満たす場合はフリービットを優先する
マイナーフィットが見つかっていても、フィットを伝えるよりメジャーのフィット
を探ることを優先する

1♣-1♥-X
1♣-2♥-X
1♣-3♥-X
P-1♣-1♥-X
P-1♣-2♥-X
P-1♣-3♥-X
P-P-1♣-1♥-X
P-P-1♣-2♥-X
P-P-1♣-3♥-X
1♣-P-1♥-X

具体的スーツ枚数保証

1♣/♦-1♥-X	スペードを4枚保証(5枚以上ある場合は1♠)
1♣/♦/♥-1♣-X	ハート4枚以上を保証
1♣-1♦-X	ハート4枚&スペードを4枚保証 (5枚以上ある場合はそのスーツをビッドする) 例外的に4-3枚メジャーにも使っても良い
1♥-1♣-X	クラブ4枚&ダイヤ4枚 ダイヤだけが長くてもOK パートナーの2♣に 2♦をビッド

6枚以上の長いスーツでもフリービット条件を満たさなければダブルする

1♣-2♥-X	スペード4枚 8HCP以上
1♦-2♣-X	ハート4枚 スペード4枚 8HCP以上 又は ダイヤ4or5枚、ハートorスペード4枚 8HCP以上

●レスポンス

アンビッドスーツ4枚はビッドする

アンビッドスーツば4枚ない場合は12⁺~15HCPはシングルレイズ

15⁺~は2NTをビッド

オポーネントスーツが長い場合は、ペナルティーPass

フリービッド

アラート不要

- 目的 パートナーがオープンし、右のオポーネントがオーバーコールした競り合いの状態でディクレアラーになった時の安全性を確保してスーツのフィットを見つける

- 使用条件 アンビッドスーツが5枚以上ありオポーネントのオーバーコールに対して
2の代のニュースーツは 9⁺HCP以上(上限なし)
3の代ニュースーツはオープン条件(12⁺HCP以上 上限なし)
(1の代のスペード、ハートは4枚以上 5⁺HCP以上)

1♠-1♥-2♣/♦

1♠-2♥-3♣/♦

1♦-X-2♦-2♠

1♣/♦-1♥-1♠

1♠-1♦-1♥/♣

リターン・ネガティブ・ダブル

アラート不要

- 目的
パートナーがネガティブダルしRHOがレイズした状況で、オープナーがこれというはっきりとした方針を持たない良いハンドを示す
テイクアウト・ダブル

- 使用条件 15pts以上 アンビッドメジャーが4枚以上持っていない

●基本ビッド

1♠-1♥-X-2♥-X

1♠-1♦-X-2♦-X

5-3 スウランプ・ダブル (Thrump Double)

アラート不要

競り合い オープナー側用

●目的

プリエンブションオーバーコールに対してそのスーツにストッパーがあれば3NTを
ビッド要望 ネガティブダブルでない例外ダブル
ワンラウンドフォーシング

●基本ビッド

N	E	S	W
1♦	3♥	X	

●使用条件

12+pts以上でゲームが確実
パートナーにオポーンテスツースーツにストッパーがあれば3NTが確実なハンド

●レスポンス

オポーンテスツースーツにストッパーあり	→	3NT
オポーンテスツースーツ4枚以上 & 10pts以上	→	Pass
パートナーズスツースーツ4枚以上 & 12+pts以上	→	4X

●使用例

	Sのハンド	コール
(1)	♠AKQ8763 ♦K4 ♥73 ♣J5	X
(2)	♣KJ853 ♦KQ4 ♥3 ♠KQ63	3S

●発生確率は低そうだが、完璧に働けば効果は絶大

考案者: エリックロックウェル

バーゲンさんは大好き ローレンスさんは?

5-4その2 パートナーのペナルティ・ダブルへの対応

ディフェンシブ・バリューが問題ない場合は、通常パートナーのダブルにパスが正しい
良いスーツを持っているというだけでは、パートナーのダブルを逃れる理由とは
ならない

常にプレーとしての強さ、そして同時にディフェンスとしての強さを検討すること
ダブルは命令ではなく意見。プライムカードをより多く持っていればゲームビッドする

通常あなたがハンドを示し、パートナーがダブルした場合、ダブルは流す
約10%の例外あり

W	N	E	S
		1 D	P
1 N T	2 H	DBL	P
?			

S : K 7 6 H : 1 0 4 D : Q 7 3 C : Q 1 0 9 8 6

P a s s

パートナーはあなたのハンドを理解しているか → Y e s

6 ~ 9 H C P おそらくバランスドハンド

パートナーのダブルはペナルティー

S : K J H : 4 D : Q 7 3 2 C : Q J 9 8 6 5 3

3 C

バランスドハンドではない極端なハンドを伝えていない

Untoldmessage がある

3 枚のダイヤとシングルトンハート

ある程度のダイヤのフィットはペナルティーダブルを

流すべきではない

S : K 6 H : Q 6 D : J 8 7 6 C : K 8 6 4 2

P a s s

ビッドをダイヤに戻すかの選択

ハートアナーを含むマキシマムハンド 9 H C P

サイドにディフェンシブバリューあり

ペナルティーダブルを流すことは明白

パートナーは4 - 4 - 3 - 2 ダイヤは4 - 3 の 7 枚

W	N	E	S
			1 H
2 N T	P	3 D	3 H
P	P	DBL	P
?			

S : J 1 0 H : 1 0 D : A J 8 7 3 C : K 1 0 7 6 5

P a s s

貴方にはパートナーに伝えていないものがない

マイナー5-5 ミニマムハンド

ビッドを続けるのはトンデモナイ

W	N	E	S
			1 H
2 N T	3 H	DBL	P
?			

S : 2 H : - D : Q J 1 0 9 7 4 C : K Q J 9 8 5

3 N T

パートナーにベターマイナーをビッドするよう再び要求

貴方のハンドは通常よりプレーに強くディフェンスに弱い

3 H X がベストコントラクトもあり得るが、

ペナルティーダブルから逃れることが賢明

4マイナーを作るにはパートナーに1トリック必要だが

貴方のハンドはディフェンスには全く不向き

S : K H : 4 D : Q 1 0 8 7 6 C : K J 6 5 4 2

P a s s

質の悪いスーツ 幾らかのディフェンシブバリュー

シングルトンKはそれほど素晴らしいカードではないが

ディフェンスには大きな財産と成るかも知れない

パートナーに S : Q J 8 7 のケース等

パートナーはマイナーをビッドしなかったので

プラススコアを得るベストチャンスはダブルを流す

このハンドで2 N T をビッドすることは十分に値しない

W	N	E	S
4 C	4 H	DBL	P
?			

S : 4 H : 4 D : J 1 0 7 C : K J 1 0 8 7 6 4 3

P a s s
 プリエンプターは成り行きにまかせるべき
 たとえSがリダブルした場合でもP a s s !

「プリエンプトの最大の目的はオポネントを翻弄し、
 混乱に陥れること」
 「プリエンプターは一度プリエンプトすれば、
 あとは成り行きにまかせるべき」

W	N	E	S
1 S	2 D	P	P
2 S	3 D	DBL	P
?			

S : K Q J 9 8 7 4 H : 4 3 D : — C : K Q 1 0 9

3 S パートナーがDBLしたから
 ダミーがほとんど何も持っていないくても3 Sはメイク
 しかし ダイヤのディフェンスに回ると全く絶望的

S : A Q 1 0 8 6 5 3 H : A 8 D : 3 C : K J 2

P a s s
 プレーイングバリューは少なく、
 とても良いディフェンスバリューを持っている
 パートナーにとっても全く文句のないものです

「常にプレーとしての強さ、そして同時にディフェンスとしての強さを検討すること」
 「ディフェンシブ・バリューが問題ない場合は、通常パートナーのダブルにパスが
 正しい 良いスーツを持っているというだけでは、パートナーのダブルを逃れる
 理由とはならない」

W	N	E	S
		1 H	DBL
3 H	4 C	DBL	P
?			

S : 9 7 6 4 H : Q 8 7 6 3 D : J 7 3 C : 1 0

P a s s

ウィークハンドを約束したので、パートナーは
これ以上は期待していない
プリエンプト後は黙っている例
パートナーは貴方にディフェンスで多くのハートの
ウィナーは見込んでいない

W	N	E	S	
		1 H	1 S	2 Sは4枚ハート ゲームフォーシング
2 S	3 S	DBL	P	3 Sは同等のバリューと
?				Sにシングルトン

S : 9 2 H : A Q 1 0 6 D : Q J 4 C : Q J 8 7

P a s s

EのDBLは予想外
4 Hより3 S Xのディフェンスが好ましいと告げている
貴方はEの考えを拒否する理由がない

「ダブルは命令ではなく意見。プライムカードをより多く持っていれば
ゲームビッドする」

W	N	E	S	
			1 C	1 Sは8～9 p t s
DBL	1 H	1 S	2 H	EのDBLは貴方のハンド次第で
P	P	DBL	P	オフェンス、ディフェンスもあり得る
?				

S : K Q 9 3 H : Q J 6 D : K Q 1 0 2 C : 7 3

2 S

貴方のハンドはスペードコントラクトには好都合な
ミニмумハンド ハートコントラクトに対する
ディフェンスバリューには大変弱く 2 Sに戻すことが明瞭

W	N	E	S
1 S	1 N T	DBL	P
?			

EのDBLはペナルティー

S : Q 6 5 4 2 H : A K D : Q J 8 7 4 C : 9

2 D

貴方のハンドは大変弱いが優秀なシェイプがあり
スペードをリードしてほしくない
ペナルティーを流さない10%の例外

「通常あなたがハンドを示し、パートナーがダブルした場合、ダブルは流す
約10%の例外あり」

W	N	E	S
P	1 H	1 S	P
2 D	2 H	DBL	P
?			

2 Dはノンフォーシング

S : 5 H : 8 2 D : A 1 0 7 6 5 3 C : K J 5 4

P a s s

貴方のハンドはごく普通のものA 1枚クラブにトリックの可能性
シングルトンスペードとダイヤのリードによりベストと思われる
ディフェンスが期待できる

「パートナーが当然リードすると予期されるスーツにAを持っている場合、
貴方が常にそのトリック勝ち、次に何をすべきかを定めることが可能」

「貴方のスーツのクオリティーが劣る場合、ディクレアラーが先にトリック
を勝ち、そして彼が次に何をすべきかを決定」

5-4 ペナルティ・ダブル

アラート不要

競り合い オープン側

●目的

勝者が従うルール

「勝利のブリッジの為にはアグレッシブにコンピュータすることが必要」

オポネントが常にアグレッシブにビッドするのであれば、幸運を手にする収穫のチャンスが必ずやってくるのは当然

いつペナルティダブルをかけるかはルールと同様にジャッジメントに基づく

●使用条件

使用条件例1 切り札をダウンできるほど持っている場合

NTゲームでダウンできるほどウィナーを持っている場合

使用条件例2 4枚の切り札とオポネントが適切なコントラクトを見つけていない場合

使用条件例3 オポネントがサクリファイで5レベルをビッドした場合

使用条件例4 オープナーはレイズすべきでない時に往々にして3レベルに
レイズする傾向あり マッチポイント戦ではダブル

使用条件例5 オポネントが最初はPassして後になってバランシングビッドした場合

使用条件例6 オポネントのプリエンプションビッダーが自分のスーツを
レイズした場合

使用条件例7 乱用されたアンユージュアルNTはマッチポイント戦では特に勝利に
結びつく

使用条件例8 マッチポイント戦では1ダウンする確率が50%あればダブル
IMP戦では2ダウンが確実な場合にダブル

使用条件例9 スキルの高いオポネントは積極的にギリギリまでビッドする傾向が
あるので比較的ペナルティーダブルは成功する

使用条件例10 スキルの低いオポネントはいい加減なビッドをする傾向があるので
ペナルティーダブルはうまく機能しない可能性が高い

4S以上に対するダブルは基本的にペナルティーダブル

4H以下でもスチューション判断によりペナルティーダブルは可

W	N	E	S
		1 H	2 D
2 H	3 D	P	P
?			

S : K 1 0 7 6 H : 1 0 9 4 D : Q 1 0 4 C : A 8 3

ダブル 3Hはビッドしない
ダウンできる確率約50%以上

S : 8 2 H : Q 1 0 6 3 D : J 8 6 4 C : K 9 5

3 H

切り札を4枚持っているがダブルしない

4枚のハートとパートナーのシングルtonダイヤ

S : 8 2 H : Q 1 0 6 D : J 8 6 4 C : K 9 5

Pass

3枚のサポートと4枚のサポートの差は莫大

ポイントカウントは4枚目のトランプの価値を反映していない

おそらく3Hメイクより3Dダウンのほうが確率が高そう

「4枚目のトランプをレイアウトによっては1トリックに値すると見積もる」

W	N	E	S
		1 H	P
2 H	P	P	3 C
?			

S : A J 2 H : K 6 2 D : 1 0 8 6 3 C : J 7 4

ダブル（ローレンスさんなら）

最初にPassして後になってバランスする場合は、

いつも無理しています

ケース1

W	N	E	S
		1 H	P
2 H	P	P	3 C

ケース2

W	N	E	S
		1 H	P
2 H	3 C	P	P

ケース2のほうがオポネントは良いハンドを持っている

「balancingしているプレイヤーには自由に対応できるが、
overcallしているオポネントには、そうはいかない
balancingのビッドは疑わしい！」

オポーネント・スーツにK Q J 4 3があり、他にシェイプもハイカードもないハンドはPassがBEST ダブルすべきではない

W	N	E	S
		1 H	P
2 H	P	P	3 D
?			

S : 8 2 H : J 1 0 5 D : A Q 7 6 3 C : J 6 3

ダブル

3 Dは1～2トリックダウンするが、Passの結果はお粗末
他により良いコントラクトに逃げられるからがPassの理由に
されるが

→ No 逃げられたら奇跡
Sは初めにビッドしていないので
今から見つけるのは困難3の代になっている
(2の代なら可)

「オポーネントのコントラクトをダブルしないで落とした場合、結果的に
あなたのパートスコアより悪い。

チャンスが訪れたとき、よく耳をすませること。見逃さないように！」

W	N	E	S
		1 C	P
2 C	P	P	2 D
?			

S : 3 2 H : 7 2 D : Q J 8 6 4 C : K J 4 3

Pass

2 Dは相当ダウンするがダブルは賢明ではない
まだ2の代 ハートとスペードコントラクトでは
殆ど戦えない

W	N	E	S
		1 H	2 N T
3 H	4 C	P	P
?			

S : A J 5 2 H : 1 0 8 6 4 D : J 2 C : K 9 8

ダブル

特にマッチポイント戦

オポネントはチョットしたシェイプと太い神経を持っている

4 C X が必ずしも巧くいくとは限らないがオポネントが

メイクの場合は最悪 ダブルし 1 or 2 ダウンなら満足

「アンユージュアルNTはポピュラーであり、最も乱用されるコンベンションの
1 つですマッチポイント戦ではダブルが通算すると大きな勝利に結びつく
ビッド手段となる」

W	N	E	S
1 S	2 NT	3 S	5 D
?			

S : K 9 7 6 4 H : A K J D : 8 5 C : A 6 2

ダブル

サクリフィスが目瞭然 5 S への押し上げ & ダブル

させない虚勢

誰かがハンドを盗もうとしていることに注意

W	N	E	S
1 S	2 NT	3 H	5 D
?			

S : K Q 9 8 4 2 H : 6 D : A 5 C : Q J 5 2

ダブル

アンユージュアル対アンユージュアル コンベンションを

使っても 3 H はまともなハンド

E は再ビッドする可能性大 ダブルすればビッドはしない

「ダブルはあくまで意見であり命令ではない」

W	N	E	S
1 D	2 D	X	2 H
?			

S : A 3 H : J 1 0 8 5 D : A Q 9 6 C : K 8 2

ダブル

ダブル主要条件 1) 4 枚トランプ
 2) オポネントが適切なコントラクトを
 見つけていない

パスアウトになった時のオープニングリードは勿論逆刈り

W	N	E	S
		1 C	1 S
X	2 S	P	P
?			

S : J 1 0 4 H : A Q 7 3 D : K J 1 0 6 C : J 3

ダブル

Wの最初のダブルはネガティブダブル
 ネガティブダブルより余分の p t s あり
 1 0 pts以上 オポネントスーツ 2 ~ 3 枚あり

W	N	E	S
		1 S	2 D
2 H	3 D	4 H	5 D
?			

S : 8 3 H : Q 8 7 5 2 D : K J C : K Q J 4

ダブル

パートナーが特に主張をするのでなければ5の代には興味がない
 フォーシングパスするとパートナーは5 Hをビッドする可能性大
 Eがシングルトンダイヤならダイヤのアナーは無価値かも
 ディフェンスなら1トリック
 パートナーが質の良いハートを持っていれば5 HもOK
 ← ダブルは命令ではない

W	N	E	S
		1 H	P
1 S	2 C	2 D	P
2 S	3 C	P	P
?			

S : A 1 0 7 6 4 3 H : 3 D : 8 3 2 C : A 9 4

ダブル

マッチポイント戦における優秀なダブル IMP戦でも同様でしょう

パートナーはスペードをリードする

ディフェンスとしてA 2枚 ハートとスペードのラフ
3ダウン +500

W	N	E	S
1 C	P	1 S	P
2 C	P	P	2 H
?			

S : 7 H : Q 9 8 2 D : A 3 C : A K 9 8 5 4

ダブル

低いコントラクトへのダブルを恐れない

オポネントがバランシングしている場合は特に重要

今では低いレベルのコントラクトは売ってくれない

→ 浅はかさを罰してやりましょう

Sは「あて推量ビッド」: 良いハンドなら早くビッドするはず

W	N	E	S
		1 C	P
1 H	P	1 N T	P
P	2 S	P	P
?			

S : J 1 0 7 H : A K 8 6 3 D : Q 1 0 7 C : 8 3

ダブル

パートナーと合わせて約22 HCP

EはおそらくS 3枚 スペードは半々

ハートのリードが来る

ダミーを見ればディフェンスは有利に進む

W	N	E	S
			1 S
P	P	2 H	2 S
?			

S : A 8 5 4 3 H : Q 7 D : K 7 3 C : J 1 0 9

Pass

SはEのbalancing bidを理解してシングルレイズ
あなたは3トリックありそれでも1トリックになる可能性あり

S : A J 9 5 3 H : Q 7 D : K 7 3 C : 1 0 9 8

ダブル

トランプトリックを持っている？十分ではないかも？

「いつダブルすべきかを理解するのと同様に重要なことは、なぜダブルをしないかを理解すること」

W	N	E	S
	1 C	P	1 H
P	1 N T	P	2 H
P	P	2 S	3 H
?			

S : Q 8 4 H : K 7 4 2 D : K Q 6 C : Q 6 3

Pass

ガラクタの山と評価できる
パートナーは1Cにオーバーコールしなかった
→ ギャンブル2Sオーバーコール
パートナーはあなたにptsと良いスペードを期待
ダブルしてもせいぜい1ダウン
パートナーは大変困るのが目に見える

「パートナーがbalancing・bidした時、明確な理由がない限り
オポネントをダブルしてはならない」

W	N	E	S
			1 S
P	1 N T	P	2 C
P	2 S	P	P
?			

S : A K J 9 6 H : 9 7 4 D : 7 C : A J 8 6

ダブル
 パートスコアー・パラランシングダブルがペナルティー
 である稀な例
 2 N T ならテイクアウト

W	N	E	S
			1 H
P	1 N T	P	2 C
P	2 H	P	P
?			

ダブル
 オポネントがHとCをビッドし2 Hに落ち着いた場合
 ダブルはテイクアウト
 なぜなら パートナーが2 Sをビッドしたい場合
 ビッドスペースを与えられる

W	N	E	S
			1 H
2 D	2 H	3 D	3 H
?			

S : K Q J H : J 1 0 6 3 D : A Q 1 0 6 5 C : 2

ダブル
 マッチポイントでは認められるペナルティー

「オープナーはレイズすべきでない時に往々にして3 レベルにレイズする傾向
 ありダブルが勝利」

W	N	E	S
			1 H
P	2 H	P	3 H
P	4 H	P	P
?			

S : K Q H : Q J 1 0 8 D : J 1 0 9 7 4 C : 8 2

ダブル

オポネントがなんとかゲームにたどり着いた場合
 4枚のシーケンス切り札は2トリックでも十分に役立つ
 スペード1トリック
 パートナーも8から9pts持っているので1から2トリック

賭けてみるのに十分 Good Gamble!

W	N	E	S
			1 H
P	3 H	P	4 H
?			

S : Q J 6 H : A Q 7 D : A 9 6 4 C : Q 8 4

Pass

欲深いダブルは避ける

オポネントはNuts（頭がカシイ）でない限り

このptsを補うに十分なディストリビューションを持っている

ディクレアラーはあなたのハンドは想定内

あなたは4トリック取れるかもしれないし

おそらく無理かもしれない

具体例

		N	
		S : A 7 5 3	
		H : K 9 6 3	
		D : Q 2	
		C : J 1 0 3	
W			E
S : Q J 6			S : 1 0 9 8 4
H : A Q 7			H : 2
D : A 9 6 3			D : 8 7 3
C : Q 8 4			C : K 7 6 5 2
		S	
		S : K 2	
		H : J 1 0 8 5 4	
		D : K J 1 0 5	
		C : A 9	

- S スペードのオープニングリードをS Kで勝ちH Jをリード
- S Wのダブルにより切り札の絵札2枚をWが持っていることが
 解る 1ルーザーで片付けられる

W H Aで取りクラブにシフトしないとD Aで追い出されダイヤの
2枚のルーザーをダイヤでディスカード オーバートリック
良くてジャストメイク ハート1 ダイヤ1 クラブ1

W	N	E	S
			P
P	1 H	P	1 S
P	2 D	P	2 N T
P	P	?	

S : 4 3 H : A K J 1 0 D : J 8 7 3 C : 6 5 4

ダブル
ライトナー・パートスコアー・ダブル
ハートのリードを要求
2 N Tをメイクできるのは全く予想外の出来事

W	N	E	S
			1 H
P	2 S	P	2 N T
P	3 S	P	3 N T
P	4 C	P	4 N T
P	6 N T	?	

S : 4 H : 7 6 3 D : A 8 7 4 3 C : A 7 6 3

Pass
ダブルするとダミーのファーストスーツの
スペード要求となり おそらく6 N Tをメイクされる

「6 N TにAを2枚持ってもダブルせず1ダウンが
良いケースもあります」
→ ダブルするとダミーの最初にビッドしたスーツをパートナーが
リードすることが要求される

W	N	E	S
1 H	1 S	3 H	4 S
?			

S : 7 3 H : A J 8 7 3 D : A K 6 C : Q 9 5

ダブル

あなたは ハート 1 ダイヤ 2

パートナーは 2 トリック

5 Hは困難 4 Hも難しいかもしれない

「あなたは 4 S を 2 ダウンさせることが可能、あなたがゲームを
メイクした場合より良くないが、グッドニュースはディフェンダーが
馬鹿げた失敗をしない限り、あなたのゲームはメイクしない」

5-5 バランス・オブ・パワー・ダブル(ペナルティ・ダブル)

アラート不要

競り合い オープン側

●目的

貴方たちがマジョリティー(過半数)のハイカード持っていることが分かっている、
オポネントの勢いが良すぎる場合、トランプトリックなしでも彼らをダブルすることが
正解かもしれません

●使用条件

貴方たちがマジョリティー(過半数)のハイカード持
切札にストッパーがなくても良い

●基本ビッド

1♠-P-2♦-3♣-Dbl

「バランス・オブ・パワー・ダブルを忘れないようにしましょう」

W	N	E	S
1 S	P	2 D	3 C
?			

S : A K 7 6 2 H : K 9 3 D : 8 C : Q 8 6 3

ダブル

オポネントをやっけます

1 2 ptsですがシングルTONと 4 枚クラブ

パートナーがスペードをサポートしないとゲームはなさそう

ディフェンスにまわるのがBest

ミスフィットの可能性あり

W	N	E	S
		1 H	1 NT
?			

S : Q 9 8 3 H : 1 0 5 D : Q J 7 3 C : K J 3

ダブル

殆どすべての 9 pts ハンドと 8 pts は 1 NT オーバーコールに

ダブル 通算すれば良い結果

W	N	E	S
			1 D
X	3 D *	3 S	4 D
?			

*プリエンプティブ

S : A 8 4 H : K Q 1 0 4 D : K 4 C : A 6 5 3

ダブル

4 Dはメイクすることが目的ではなくコンピュータしている
あなたの良いハンドとパートナーの約8 ptsと合わせてダウン
させる確率が高い
スペードは3枚サポートでゲームの可能性も必ずしも高くない
4枚あればゲーム

W	N	E	S
1 D	X	X X	2 C
?			

S : 6 3 H : A 8 4 D : K Q 9 8 C : Q J 8 3

ダブル

パートナーのリダブルによりオポーンメントにペナルティーを
かけることが可能
2 Cへのダブルをペナルティーにしてプレーすることにも
興味あり

「あなたのダブルは、あくまでもただ強い提案、パートナーはパスを
強制されていない」

W	N	E	S
	1 S	X	4 S
?			

S : 6 4 H : A 5 D : 1 0 8 6 5 3 C : A 9 6 4

ダブル

あなたは確実な2トリック パートナーはほぼオープン点
オポーンメントはコントラクトをメイクするのではなく
邪魔を入れるためにビッドしている

「オポネントがビッドを盗もうとする時、ただ黙ってパスしてしまう以外に何かしなくてはならない → ダブル」

W	N	E	S
			1 H
X	P	1 S	2 H
?			

S : Q 1 0 8 H : A K D : A 7 6 3 C : A Q 5 2

ダブル

ペナルティーではない、パートナーのメジャーに3枚サポート

18から19pts アラートが必要？

3枚サポートはトランプ状況判断を誤るので直接レイズしない

4枚サポートは適切なレベルに直接レイズ

W	N	E	S
			1 H
X	P	1 S	P
?			

S : Q 1 0 8 H : A K D : A 7 6 3 C : A Q 5 2 (前例と同じ)

2 H

オープナーがパスした場合、キュービッドで3枚サポートを示す

W	N	E	S
1 N T	2 H	P	P
X			

	N	
前 W		E
	S	

テイクアウトダブル

あなたがビッドしたプレイヤーの前に位置する

W	N	E	S
1 N T	P	P	2 H
X			

	N	
後 W		E
	S	

ペナルティダブル

あなたがビッドしたプレイヤーの後に位置する
すべてがテイクアウトではない

W	N	E	S
1 S	2 H	P	4 H
?			

S : Q 8 7 6 3 H : K Q J D : A C : A K 1 0 8

パス

あなたがダブルすれば、テイクアウト
パートナーはビッドすることを認められるが
あなたはそれを望んでいない
パスしたほうが良く、プラススコアに期待

S : A K J 6 4 H : — D : A J 8 4 C : K Q J 8

ダブル

パートナーはパスしてペナルティに変換するかも
もしパートナーがマイナースーツかスペードにサポートを
持っている場合はゲームの可能性あり

W	N	E	S
		1 S	2 N T
3 N T	4 D	4 S	5 D
?			

S : Q J 7 4 H : K J 6 D : Q 6 C : K J 6 3

ダブル

あまり良いハンドとは思っていないと告げる
3 N TはUnusual VS Unusual の延長
4枚以上のサポートとゲームフォース

5-6 リダブル(新しいコンベンションの宝庫 未開拓地)

アラート不要

競り合い オープナー側用

●目的

有利に競り合う

●基本ビッド

1X-Dbl-Rdbl

●使用条件

90%のプレイヤーはRdblは10pts以上を示すとして使っている

1. オポネントをダブルしたいと願っている
2. パートナーのトランプ・サポートは持っている。しかし、アーティフィシャル・レイズを直接ビッドできる枚数を持っていない
3. オポネントをダブルすることが出来ないので、オークションの過程でNTをビッドすることを期待している
4. まれに、まず最初にRdblそして後からスーツをビッドしフォーシングする
パートナーのオープンしたスーツより高いランクのスーツと良いハンドを持っている場合
フォーシングビッドとして使える
5. すべての良いハンドでRdblすることは問題を起す

W	N	E	S
		1 S	D b l
?			

S : 1 0 8 H : J 1 0 6 D : A Q 8 7 4 C : K 8 2

R d b l

次のラウンドでハートのレイズを計画

直接ハートをレイズする前にR d b l すると4枚のハートを否定

S : J 1 0 7 5 H : Q J 8 4 D : A Q 8 C : 8 7

2 N T

トラスコット2 N T (ジョーダン2 N T)

4枚以上のサポートとリミットレイズ以上を保証

イレギュラー・リダブルとも呼ばれる

S : J 5 4 H : 3 2 D : A J 8 4 C : K J 9 4

R d b l

オポネントをダブルすることを期待
もしそれができなければ、オークションの過程で N T をビッド

S : A O J 7 3 H : 7 3 D : 9 3 C : K 1 0 9 7

1 S

もしリダブルをビッドするとあなたのスペードは3レベルまたはそれ以上になる
後からクラブをビッドすれば1 S 同様フォーシング

W	N	E	S
		2 H	D b l
R d b l			

パートナーのプリエンプション・オープンが2レベルあるいはそれ以上でもリダブルはパートナーのコントラクトはメイクすると告げている また、オポネントがビッドした場合、ダブルするつもりであることを意味している

W	N	E	S
		2 H	D b l
R d b l	3 D	DBL	

あなたは自分の方から3 Dをダブルすることが出来るかどうか不確定であり、パートナーに代ってダブルしたことに満足

S : 9 H : K J 1 0 7 5 3 D : A 8 5 C : 1 0 7 3

Wは

S : A Q 7 6 3 H : 9 D : J 1 0 4 C : A K 8 4

あなたがパートナーの1レベルのビッド後R d b lした場合、あなたはその後のビッドの継続に合意を必要とする

1. R d b l 後のニュースーツはフォーシング
or インビテーション
2. O.P. が1レベルあなたがRdblした場合はビッドを

継続するか

YES

3. O. P. があるレベルまでビッドを継続した場合、あなたの
サイドはどこまでオークションを引き上げても
良いという特定のレベルの合意があるか
1 → 2 2 → 3 never 3 → 4 4 → 5 never

「あなたがRdblした場合、O. P. がオープナースーツの3レベルより低いビッドをしたらあなたがペナルティーダブルを選ばなければ、あなたのサイドはビッドすることが義務付けられている」

W N E S
1 D D B L
R d b l

1. O. P. が3 Cまでビッドした場合、あなたのサイドは再びビッドするかダブルしなければならない
2. O. P. が3 Hまたはそれ以上高いレベルでビッドした場合はあなたのサイドはP a s sが許される

W N E S
1 H D b l
?

1 S
もしR d b lするとO. P. は3 Dをビッドし3 Sが強制
ビッドされフォーシング
問題をミニマムにとどめる あなたは3レベルで強制
したくない

5-7 縞の尻尾の類人猿ダブル (Strip Tailed Ape Double)

アラート不要

競り合い オープナー側用

●目的

スラムに対して想像力豊かなダブルでプリエンプトする

●基本ビッド

N	E	S	W
3♥	4♠	X	

●使用条件

- 1) オポーンメントは完全にスラムがあると確信が持てる
- 2) オポーンメントはスラムをビッドすると確信している
- 3) オポーンメントがリダブルした場合、完全な逃げ場を持っている
- 4) オポーンメントはバル
- 5) あなたのプリエンプト判断は完璧
- 6) あなたのパートナーはユーモア精神の持ち主である

●使用例

Sのハンド

♣832	♦10976	♥Q863	♠84	
				コール X

選択 ①Pass スモールスラムをメイクされる -1430
 ②5or6or7H
 ③ダブル Good ! -1390
 リダブルされた場合4H ダブル 5ダウン -1100

●最終判断者

コンベンション回答者

5-8 キュービッド

リストA

アラート不要

競り合い用

●目的

競り合いのビッドでゲームコントラクトまたは有利なコントラクトを獲得する
ワンラウンドフォーシングまたはゲームフォーシング

●レスポンスの使用条件

1. リミットレイズ以上(10~12HCP)のサポートのあるハンド
2. サポートのない強いハンド(13HCP~)

●基本ビッド

1♣/♦/♥/♠-1♦/♥/♠-2♦/♥/♠

1♣-1♦-2♦

1♦-1♥-2♥

1♥-1♠-2♠

1♠-2♣-3♣

1♣-2♦-3♦

1♦-2♥-3♥

1♥-2♠-3♠

リミットレイズ以上(10~12HCP)のサポートのあるハンド

P-1♣-1♦-2♦

P-1♦-1♥-2♥

P-1♥-1♠-2♠

P-P-1♣-1♦-2♦

P-P-1♦-1♥-2♥

P-P-1♥-1♠-2♠

●レスポンス

マイナーオープンに対しては強いハンドを想定し、ストッパーを示し、3NTを狙う

メジャーオープンに対しては4メジャーか3NTかパートスコアか判断する

特にマイナーオープンに対してのプリエンブションに対するキュービッドは強いハンドを
想定し、3NTを指向し、4マイナーはできるだけビッドしない

競り合いのキュービット

アラート不要

- 目的 パートナーがオープンし、右のオポネントがオーバーコールした競り合いの状態でスーツのフィットを見つける
- 使用前提 競り合いの状態でレスポnderがニュースーツをビッドしてもノンフォーシング
- 使用条件 リミットレイズ以上のサポートのあるハンド
(10HCP～12HCP 4枚サポート)
又は サポートのない強いハンド(キュービット後ニュースーツをビッドする)

1♣-1♥-P-2♣

1♦-1♠-P-2♦

1♥-2♣-P-2♥

レスポンス ミニマムの場合は自分のスーツをリビッド(5枚を保証しない)
orランクの低いサイドスーツをビッド
それ以外 自分のスーツをリビッドを避ける

競り合いのジャンプキュービット

アラート不要

- 目的 パートナーがオープンし、右のオポネントがオーバーコールした競り合いの状態でスーツのフィットを見つける
- 使用前提 競り合いの状態でレスポnderがニュースーツをビッドしてもノンフォーシング
- 使用条件 リミットレイズほど強くないが(9HCP以下 4枚サポート)
プリエンプティブレイズには強い、サイドスーツに1トリックを保証できる

1♣-1♥-P-3♣

1♦-1♠-P-3♦

1♥-2♣-P-3♥

5-9 レーベンソール アフターリバース

リストB

要アラート

競り合い オープナー側用

●目的

オープナーがリバースビッド後、レスポンドーは2NTをビッドしゲームを目指す

●基本ビッド

1♣-P-1♠-P-2♥-P-2NT-P-3♣

●使用条件

オープナーは16HCP～

レスポンドーは5⁺pts～

●2NT後のビッド

① オープナーが16～18ptsなら3♣

→ レスポンドーは5⁺～7ptsはPass

8～9ptsでアンビッドスーツにストッパーがあれば 3NT

② オープナーが19pts以上なら 3♣以外をビッドしゲームフォーシング

●最終判断者

コンベンション使用者

5-10 アクション・ダブル

アラート不要

競り合い オープナー側用

- 目的 パートナーがオープンし、右のオポネントがオーバーコールした競り合いの状態でディクレアラーになった時の安全性を確保してスートのフィットを見つける

- 使用条件 アンビットスーツが5枚以上なくオポネントのオーバーコールに対して9⁺HCP以上(上限なし)

- 基本ビッド

1♠-2♥-X

もしパートナーにPASSされても困らない場合は2NTをビッドしても良い

- オープナーのリビッド

3の代をビッドしても安全 4枚スートをビッドする

4枚スーツがなく、オポネントスーツにすったーがあればNTをビッド

5-11 レーベンソール

リストB 要アラート

競り合い オープナー側用

●目的

パートナーが1NTでオープンし、オポネントが2♦、2♥、2♠と介入した時、有利に競り合う

●使用条件

パートナーが1NTでオープンし、オポネントがビッド介入した時点で、ステイマン、ジャコビートランスファー、はOFFとし(テキサストラנסファーはON) 下記3ケースに対応する。(7pts以上、パートナーと合わせて23pts以上)

1. オポネントがビッドしたスートより下のスートで競り合いたい場合
(7pts以上 場合によつては6pts以上)
2. オポネントがビッドしたスートより上のスートでインビテーションしたい場合
(8～9pts)
3. オポネントのスートにストッパーがあり、ゲームフォーシングしたい場合
(10pts以上)

オポネントのスートにストッパーがない10pts以上のゲームフォーシングは 直接3の代でそのスートをビッドする(1NT-2♠-3♣)

●基本ビッド

1NT-2♦/2♥/2♠-2NT-pass-3♣-pass-(下記レスポンス)

1♣/1♦/1♥/1♠-1NT-2♦/2♥/2♠-2NT-pass-3♣-pass- : 拡張

1NT-pass-2♦-2♠-pass-pass-2NT-pass-3♣-pass-

●レーベンソールへのレスポンス

介入が2Dの場合

- ①Pass 3♣でプレーしたい(クラブ6枚以上)
- ②3♦ ゲームフォーシング、ダイヤにストッパーあり(10pts以上)
- ③3♥、3♠ インビテーション(8～9pts) 対カペレツティゲームフォーシングストッパーあり
- ④3NT 3NTでプレーしたい、ダイヤにストッパーあり(10pts以上)

介入が2Hの場合

- ①Pass 3♣でプレーしたい(クラブ6枚以上)
- ②3♦ 3♦でプレーしたい(ダイヤ6枚以上)
- ③3♥ ゲームフォーシング、ハートにストッパーあり(10pts以上)
- ④3♠ インビテーション(8～9pts)
- ⑤3NT 3NTでプレーしたい、ハートにストッパーあり(10pts以上)

介入が2Sの場合

- ①Pass 3♣でプレーしたい(クラブ6枚以上)
- ②3♦ 3♦でプレーしたい(ダイヤ6枚以上)
- ③3♥ インビテーション(8～9pts)
- ④3♠ ゲームフォーシング、スペードにストッパーあり(10pts以上)
- ⑤3NT 3NTでプレーしたい、ハートにストッパーあり(10pts以上)

- 1NT-2♣-X はステイマンコンベンション オープナーは4枚以上のメジャースーツを答える
テキサスストランサー はON

- 1NT-2♣ にはパートナーはPassしオポ-ネントのレスポンスを待つてから対応ビッドを選ぶ

- 最終判断者
コンベンション使用者

6-1 サポート・ダブル

アラート不要

競り合いオープナー用

●目的

競り合いのビッドで、他に適切なビッドがない3枚サポートのハンドをパートナーに知らせてゲームを目指す

●使用条件

自分がオープンビッドしたあと、パートナーが1の代でレスポンスし、
右のオポネントがオーバーコールした状態でパートナーの
ビッドしたスーツに3枚のサポートがある(HCPによらない)
両方のオポネントがビッドしても同様

●基本ビッド

1♣-P-1♥-1♠-X

1♦-P-1♥-1♠-X

1♣-P-1♥-2♦-X

1♣-1♦-1♥-1NT-X

4枚以上の場合は、そのスーツをレイズする

●サポートダブルが再びビッドすれば、17HCP以上の良いハンドを示す

2NTや3Cはビッグハンドを示す

●サポートダブルへのレスポンス

ゲームフォースはオポネントスーツのキュービッド

2の代のアンビッドマイナーはノンフォーシング(通常と逆)

2NTはゲーム・インビテーション

●ダブルは全くのミニмум・ハンドでもポイントが役立っている限りOK

例 1♣-P-1♥-2♦-X

S:Q73 H:Q75 D:97 C:AKJ105 12HCP ダブル

S:AQ3 H:K82 D:A92 C:KQJ3 19HCP ダブル後 2NT

S:73 H:AKJ D:72 C:AKQ863 17HCP ダブル後 3C

S:86 H:KQ8 D:J10 C:AQ7642 10HCP ダブル その後3Cはビッドしない

サポート・リダブル

競り合いオープナー用

●目的

競り合いのビッドで、他に適切なビッドがない3枚サポートのハンドをパートナーに知らせてゲームを目指す

●使用条件

自分がオープンビッドしたあと、パートナーが1の代でレスポンスした直後に
オポネントがダブルした状態でパートナーのビッドしたスーツに
3枚のサポートがある(HCPによらない)

●基本ビッド

1♦-P-1♥-X-XX

1♣-P-1♥-X-XX

4枚以上はそのスーツをビッドする

サポートダブルで3枚のサポートを示したのとまったく同様の状況

●どこまで使うか

パートナーのレスポンスが1の代のみ → 2レベルまで(要コンベンションカード修正)
パートナーが2の代でレスポンスした場合のダブルはペナルティー

●サポートダブルはパートナーシップにおいて正確な合意の確認が必要

●グッドフィットがある場合は、急いでディフェンスに回るべきではない

●サポートダブルには幾らかの判断力が必要

●パートナーが何枚のトランプスーツを持っているかは、何点持っているかより遥かに役立つ

6-2 マキシマル・ダブル (Maximal Double)

アラート不要

競り合い オープナー側用

●目的

すでにトランプ・フィットが見つかった状況で、ビッドが競り合っていて他にゲームに誘う手段がない時になされるダブル

典型的な状況としては、1♥ - 2♦ (オーバーコール) - 2♥ - 3♦ が挙げられる

ここで、オープナーがダブルをかけると、オポネントの3♦ に対するペナルティではなく、4♥への誘いの意味となる。従って、オープナーが3♥をビッドすると、ゲームへの興味を示している訳ではなく、単なる競り合いの意味となる

●基本ビッド

N	E	S	W
1♥	2♦	2♥	3♦
X			

●使用条件

競り合いオークションで、オープナーが次の条件の時にゲームトライに使う

自分たちもオポネントもフィットしていること

オポネントのスートが自分たちのスートの直下であること

ゲームトライのハンドなら、ダブルを使い、ゲームのない競り合いにはレイズを使う

オポネントのスートが直下でなければ、新スートでゲームトライを示し、レイズは競り合いを示す

オークション 説明

- | | | |
|-----|--------------------------|---------------------------|
| (1) | 1♠ : (/) : 2♠ : 3♥ , X | ペナルティ: オポネントはフィットを示していない. |
| (2) | 1♠ : (2♥) : 2♠ : (3♥), X | マキシマル |
| (3) | 1♠ : (X) : 2♠ : (3♥) , X | マキシマル |

●使用例

N	E	S	W
1♠	♥2	2♠	3♥
?			

N のハンド

- | | | | | | |
|-----|----------|---------|--------|-------|------|
| (1) | ♠ AQ8743 | ♥ 874 | ♦ 2 | ♣ AQ7 | コール |
| (2) | ♠ AQ874 | ♥ A1074 | ♦ 2 | ♣ AQ3 | X |
| (3) | ♠ A10874 | ♥ A94 | ♦ KQ43 | ♣ A | 4S |
| (4) | ♠ A10874 | ♥ A94 | ♦ KQ4 | ♣ 32 | PASS |

●例外

デフェンダー側でも、使用条件が具備しているとき、マキシマル・ダブルを使うことができるこれは、パートナー間の合意事項になる

N	E	S	W
1♥	1♠	2♥	2♠
3♥	X		

♠KQ876

♥A543

♦KQ72

♣—

HCPは半分くらいですが、パートナーのハートは1枚以下でしょう
切り札枚数と絵札の位置でゲームの可能性はある

●最終判断者

レスポnder

7-1 レスポンシブ・ダブル

アラート不要

競り合い コンピュート側アドバンサー用

●目的

競り合いの状態でスーツのフィットを見つける コンピュート側のテイクアウトダブル
競り合いの状況でビッドする価値は持っているが、これといって明確なビッドのない
ハンドに使う

●基本ビッド1

N	E	S	W
1♥	Dbl	2♥	Dbl

●基本ビッド2

N	E	S	W
1♥	1♠	2♥	Dbl

●使用条件

オープナーがシングルレイズ パートナーがダブルor オーバーコール
6pts以上で上限なし

オープナーがニュースーツをビッドした場合は使えない

オープナーがメジャースーツをビッドした場合はボスマイナー4-4を保証する
1メジャー or 1マイナーの場合はオーバーコール

オープナーがマイナースーツをビッドした場合はボスメジャー4-4を保証する
1メジャーのみの場合はオーバーコール

プリエンプションビッドに対するレスポンシブ・ダブルはON 7pts以上

●使用例 マイナースーツオープンに対して レスポンシブダブル

S:Q964 H:J1074 D:832 C:A7

「オポネントがマイナーをビッドしている場合 あなたのダブルは
両メジャー」

「オポネントがメジャーをビッドしている場合 あなたのダブルは
両マイナー」

競り合いのビディングにおけるシチュエーションをより正確なものとする

1 C - X - 2 C - X

両メジャー 4 : 4 or 4 : 3
絵札1枚以上

1 H - X - 2 H - X

両マイナー 4 : 4

1 S - X - 3 S - X

両マイナー 4 : 4

1 C - X - 2 D - □

ダブルは使えない

1 C/D/H/S - X - 1 N T - □

ダブルは使えない

1 D - 1 H - 2 D - X

2つのアンビッドスーツ

1 C - X - 3 C - X

1 S - X - 2 N T - □

リミットレイズでもシェイプを持てば
ビッド可

●どこまで使うか

4Dまで

2スーツを提供できればフィットあり ビッドできるバリューがあれば4Dまでは安心
ただしオーバーコール後のレスポンスダブルは3Dまで

●最終判断者

オーバーコーラー(コンベンション使用者のパートナー)

「適切なランプ・スーツでプレーすることは大きな価値がある」

7-2 キュービッド・ダブル

アラート不要

コンピュータ側アドバンサー用

●目的

オーバーコールの競り合いに正確な判断をする
ゲームへのインビテーション

●基本ビッド

N	E	S	W
1♦	1♥	2♦	Dbl

●使用条件

10～12⁻pts and パートナースーツにサポートあり
パートナーがオーバーコールしリミットレイズハンドを持つ

●使用例

N	E	S	W
1♦	1♥	3♦	?

	Wのハンド				コール
(1)	♠J6	♥K732	♦932	♣K1092	3H
(2)	♠K3	♥KQ6	♦873	♣QJ542	Dbl

●どこまで使うか

3の代まで

オーバーコールのレスポンスビッドよりキュービッドダブルの方が出現頻度が高い

●最終判断者

オーバーコーラー(コンベンション使用者のパートナー)

7-3 バランシング・ダブル

アラート不要

競り合い コンピュート側アドバンサー用

●目的

バランシングシートではダブルはオポネントがコントラクトを安く買うことを食い止める

●基本ビッド

N	E	S	W
1♣	P	P	Dbl

●使用条件

キング1枚少ないハンドでダブルする

8pts以上とよいシェイプ

メジャーに対しては2枚のマイナーが1スーツはOK

マイナーに対しては2メジャースツサポート(3枚以上)

●使用例

S:AJ87 H:Q984 D:QJ4 C:84

バランシング・ダブル

例外 オポネントのアンフィット1NTはディフェンスする

●最終判断者

オーバーコーラー(コンベンション使用者のパートナー)

「適切なランプ・スーツでプレーすることは大きな価値がある」

8-1 ローマンキーカード1430

リストA B アラート不要

スラムトライ用

●目的

スラムに精度良くトライする

●基本ビッド

1♠-P-3♠-P-4NT

1♥-P-1♠-P-3♠-P-4NT

1♠-P-2NT-P-3♠-P-4NT

●使用条件

パートナー間のハンド評価からスラムトライできる

切り札が確定している(NTでは使えない→ローマンガバー)

キーカードが2枚以上

(各スーツに第一か第二のコントロールがある)

キーカード:A4枚と切り札のK 計5枚

●レスポンス

5♣ キーカード 1or4枚

5♦ キーカード 0or3枚

5♥ キーカード 2枚 切り札のQなし

5♠ キーカード 2枚 切り札のQあり

5NT 2キーカードとアンビットスーツにボイドがある

6♣ 1キーカードとアンビットスーツにボイドがある

6♦ 3キーカードとアンビットスーツにボイドがある

●切り札が♥/♠の場合レスポンスに更にアスキング

5♣-5♦ 切り札のQアスキング

5♦-5♠ 切り札のQアスキング

→ なし: ゲーム 5の代でアグリースーツをビッド

あり: サイドのKなし 5NT

あり: サイドのKあり Kの一番下のスーツをビッドする

6♣ ♣のKアスキング

→ あり: 6NT

なし: 6♠

ダイヤのKあり: 6♦

●スラム判断(4NTビッダー)

キーカード合計 3枚	ゲーム 5の代でアグリースーツをビッド
4枚 切り札Qなし	ゲーム 5の代でアグリースーツをビッド
4枚 切り札Qあり	スモールスラム
4枚 切り札が10枚以上	スモールスラム
5枚 切り札Qなし	スモールスラム(IMP戦)or グラントスラムトライ(MP戦)
5枚 切り札Qあり	グラントスラムトライ

●切り札スーツの決定

サポートが無い場合は4NTの直前にビッドしたスーツ
フィットしたスーツが2つある場合は、最初にレイズされたスーツ

●グラントスラムトライ 5NT

キーカードと切り札のQが揃った
まだ示していないトリック源があればグラントスラムをビッドしてほしい
そうでないなら、Kのあるスーツを下からビッドしてほしい

切り札が♠か♦の場合はQアスクはグラントスラムトライになり、(5♦-5♥の場合のみ)
キーカード合計が5枚揃った場合に限る(5♣-5♦ではMax3枚→5枚なし)
Qが無い場合は6の代でアグリースーツをビッド
Qがある場合は7の代でアグリースーツをビッド

●介入された場合

ダブルはペナルティー
Passは0or3キーカード
介入された1つ上をビッドした場合 1or4キーカード
介入された2つ上をビッドした場合 キーカード 2枚 切り札のQなし
介入された3つ上をビッドした場合 キーカード 2枚 切り札のQあり
介入されたスーツがアグリーしたスーツより上のランクの場合は
ダブルはキーカード偶数
Passはキーカード奇数

●ボイドのあるハンドでキーカード枚数を知りたい場合(エクスクルージョンRKC)

ボイドのあるスーツでジャンプシフトする

スペードがアグリーした場合、♠以外の5代のスーツは全てエクスクルージョンRKC
ハートがアグリーした場合、5代のマイナーはエクスクルージョンRKC
ダイヤがアグリーした場合、4♥、4♠、5♣はエクスクルージョンRKC
クラブがアグリーした場合、4の代にジャンプするとエクスクルージョンRKC
レスポンスはボイドスーツのAを除いたキーカードの枚数を答える

8-2 ローマンガバー -1430方式-

リストA B アラート不要

スラムトライ用

●目的

NTでスラムに精度良くトライする

●基本ビッド

1NT-P-4♣

2NT-P-4♣

1♠-P-2♥-P-3♣-P-3NT-P-4♣

1♠-P-2♣-P-2NT-P-4♣

1♠-P-2♦-P-2NT-P-3♣-P-4♣

1♠-P-2♣-P-2D-P-2NT-P-3S-P-4♣

●使用条件

パートナー間のハンド評価からNTでスラムトライできる
(各スーツに第一か第二のコントロールがある)

●レスポンス

4♦ A 1or4枚

4♥ A 0or3枚

4♠ A 2枚 スラムに興味なし

4NT A 2枚 スラムに興味あり

●キング枚数アスク

-5♣ Aが4枚あることが条件

●レスポンス

5♦ K 1or4枚

5♥ K 0or3枚

5♠ K 2枚 グランドスラムに興味なし

5NT K 2枚 グランドスラムに興味あり

スラムまたはグランドスラムに興味ありはHCPではなく、トリック数で判断する

5枚以上の良いスーツがあれば興味あり

●スラムに行かない場合

オープナーのリビッド

4or5の代のニュースーツ

5NT

レスポンドーは4NTor5NT

レスポンドーはPass

●最終判断者

コンベンション使用者

8-3 シリアス3NT

リストA B 要アラート

スラムトライ用

●目的

メジャーが8枚以上のフィットがあり、パートナーがミニмумでもスラムの可能性あることを知らせるスラムトライ
ワンラウンドフォーシング

●基本ビッド

1♠-P-2♦-P-2♠-P-3♠-P-3NT
1♥-P-2♦-P-2♥-P-3♥-P-3NT
1♠-P-2♦-P-2♥-P-3♥-P-3NT
1♦-P-2♠-P-2♠-P-3♠-P-3NT
1♠-P-2NT-P-3♥-P-3♠-P-3NT

メジャーが8枚以上のフィットがあれば、3NTをナチュラルな意味で使用する必要がない

●使用条件

メジャーが8枚以上のフィットがある パートナーがミニмумでもスラムの可能性ある

●レスポンス

4の代でフィットスーツをビッド → サインオフ(Pass)
4の代でフィットスーツ以外をビッド → コントロールショーイング → RKC

●最終判断者

コンベンション回答者

●オポネントの介入

ON 競り合いでは、パートナーのレイズが通常より弱いことあり
3NTが最善のコントラクトになり得る

8-4 グラントスラムフォース

リストA

スラムトライ用

●目的

スーツでグラントスラムを目指す
ワンラウンドフォーシング

●基本ビッド

1♠-P-3♠-P-4♠-P-5NT

1♥-P-2♥-P-5NT

2♣-P-5NT

●使用条件

スモールスラムが確実なハンドで、切札のトップ・アナー(AKQ)が2枚あれば、
グラントスラムができる

●レスポンス

8枚、9枚フィットでは、A, K, Qのうち2枚があればグラントスラムをビッドする
A, K, Qのうち1枚以下ならスラムをビッドする

A, KがありQが無い場合は6♣をビッドする 10枚フィット以上では
グラントスラムをビッドする

A, KがありQが無い場合は6♣をビッドする 9枚フィットでは6♦をビッドする
パートナーの期待より多い切り札を持っている場合は、グラントスラムをビッドする

●最終判断者

コンベンション回答者

8-5 コントロール・ショーイング・キュービッド イタリア方式

アラート不要

スラムトライ用

●目的

スラムの可能性を探る
ワンラウンドフォーシング

●特徴

スラムが落ちるハンドの危険を避けられる

●使用手順

1. キュービッドは4の代で開始する
 2. なるべく下のスートから順番に互いにキュービッドする
 3. 切り札のスーツをビッドすると、そこでサンオフとなる
 4. 4の代で、第一コントロールと第二コントロールをまとめて示す
第一、第二どちらかのコントロールがあれば区別せず、そのスーツを
キュービッドする
 5. ローマンキーカードを使用する
 6. 5の代ではキュービッドしない
- 赤字部分がイタリア方式

●ビッド例

North (12HCP)	South (19HCP)
♠K 10 4	♠A Q 8 7 3 2
♥A Q 4	♥K 2
♦J 10 8 7 2	♦Q 9
♣Q 5	♣A K J

1♦—pass—2♠—pass—3♠—pass—4♣—pass—4♥—？

4♥は♦Aと♦Kを否定しているので4♣でサインオフする

9-1 ライトナー・スラム・ダブル

リストA アラート不要

リード要求用

●目的

オポネントがスラムをビッドし、オープニングリードをしない方のディフェンダーがダブルすることで特別な何かをリード要求する

●何をリード要求するか

- ①ダミーの最初にビッドしたスーツ
- ②何かアンユージュアルなリードを要求して、ラフ等を狙っている
 - ・オポネントがビッドし、自分も長いサイドスーツはパートナーがラフ
 - ・自分が特に長いサイドスーツをパートナーがラフ

●基本ビッド（スラムーDBL）

N	E	S	W
1♠	P	2♣	P
2♥	P	4NT	P
5♦	P	6NT	P
P	DBL		

①クラブのリード

②スペードのリード（S:75432 H:107 D:10986 C:J5）

●使用条件

オポネントがスラムをビッドしており、特定のスーツをリードすれば、ダウンすることが判っている

●他の使用例

N	E	S	W
		3♣	P
4NT	P	5♦	P
6♣	DBL		

S:8 H:Q1095432 D:QJ10 C:54

ハートのリードにより、ハートをラフ

●最終判断者

コンベンション回答者

「ライトナー・スラム・ダブルはディフェンダーによって使うことのできる最も重要なダブルの一つ」

「ビiddingがあなたに何をリードすべきか？という手がかり(クルー)を与えない場合、あなたは何か手がかりがあるのではないかと、自分のハンドを検討してみるべきです。しばしば、パートナーは何かラフしたいと想着いて、あなたのハンドをよく見るように告げている」

9-2 ライトナー・ゲーム・ダブル

アラート不要

リード要求用

●目的

オポネントがゲームをビッドし、オープニングリードをしない方のディフェンダーがダブルすることで特別な何かをリード要求する

●何をリード要求するか

対3NT

- ①ダミーの最初にビッドしたスーツ
- ②あなたのサイドが1つのスーツのみをビッドした場合そのスーツ
- ③あなたのサイドが2つのスーツをビッドした場合、オープニングリードする側のスーツ
- ④誰もスーツをビッドしていない場合は、自分のハンドを検討し、判断する

対スーツゲーム

- ①パートナーのボイドスーツを想定しリード

●基本ビッド（ゲームーDBL）

N	E	S	W
1NT	P	3NT	DBL

- ①自分の短いスーツをリード

N	E	S	W
1♣	P	1♥	P
1NT	P	3NT	DBL

- ①ダミーのファースト・ビッド・スーツをリード → ハート

N	E	S	W
1♦	1♥	2♦	2♥
2NT	P	3NT	DBL

- ①あなたのサイドのビッドしたスーツをリード → ハート

N	E	S	W
1♦	1♥	DBL	2♣
2NT	P	3NT	DBL

①パートナーのビッドしたスーツをリード → クラブ

N	E	S	W
1♥	P	2♦	P
2♥	P	4♥	DBL

①パートナーは3トリックハイカードは持っていない
ダイヤがボイド → DJ or D7 (スーツプリファレンス)
S:A74 H:84 D:J7654 C:Q53

N	E	S	W
P	1♠	P	3♠
P	4♠	P	P

DBL

①パートナーは3トリックハイカードは持っていない
ボイドがある

●使用条件

オポネントがゲームをビッドしており、特定のスーツをリードすれば、
ダウンすることが判っている

「ライトナー・ゲーム・ダブルはどのスーツをリードしてほしいか、
自分で判断してほしいと告げている」

9-3 ライトナー・パートスコア・ダブル

アラート不要

リード要求用

●目的

オポネントがアンフィットから1NTか2NTをビッドし限られたバリューを示し、
オポネントのフィネスが成功しないことが判っている場合に使われる、
エキスパートが大変有効に利用している秘密兵器

●基本ビッド（アンフィット1NT or 2NT-DBL）

N	E	S	W
1♦	P	1♥	P
1NT	P	P	DBL

●使用条件

- ①オポネントがアンフィットから1NTか2NTをビッドし限られたバリューを示した
- ②オポネントのフィネスが成功しないことが判っている

N-Sにフィットは無く、あなたのサイドにもフィットは無く、1NTに対する
ダブルはテイクアウトでなくペナルティー

S:A864 H:A98 D:105 C:K1052

N	E	S	W
1♥	P	1♠	P
1NT	P	P	DBL

S:KJ1076 H:2 D:A763 C:KQ8

N-Sにフィットは無く、あなたのサイドにもフィットは無く、1NTに対する
ダブルはテイクアウトでなくペナルティー ディクレアラのハートのフィネスは
成功しない ダブルすればパートナーはスペードをリードしてくれる

N	E	S	W
1♣	P	1♥	P
1♠	P	1NT	P
P	DBL		

S:AJ8 H:964 D:K4 C:KQJ94

波長の合っていないパートナーではテイクアウトと思いボトムになるでしょう
もし、ペナルティーと理解できればTopボード

N	E	S	W
1♦	P	1♠	P
2♣	P	2♦	P
2NT	P	P	DBL

S:AQ108 H:32 D:J1063 C:653

- ・オポーネント N:約17pts Sは弱い
- ・スペードにストッパーあり
- ・スペードは4トリック取れる可能性あり
- ・パートナーは10から11ptsありそう
75%以上ダウン

N	E	S	W
P	P	1♥	P
2NT	P	P	DBL

S:73 H:KJ107 D:AJ74 C:A93

- ・Sは張り切り過ぎ
- ・Nが10から11ptsの場合は、お気の毒
- ・ディクレアラーが幸運でないことが判った場合、迷うことなく2NTをダブルして
ディクレアラーに彼の不幸を思い知らせてやりましょう

「不思議なことに、出来るオポーネントにダブルした場合のほうが、いい加減な
オポーネントにダブルするより成功するチャンスが多い。
優秀なプレイヤーはアグレッシブにまた正確にビッドするからである。」

「根本的に大変きわどいコントラクトでは、僅かな運によって結果が決まる」

「2NTと3NTにダブルするには大きな違いがある。2NTは22から23ptsと正確に判る。
3NTは3から4pts余分に持っている場合を考慮する必要がある」

「2NTオークションでストップしたプレイヤーはマキシムハンドを持っていない。
ペナルティーダブルはバルネラブル次第であると言える」