

ツォ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 byMaxHardy

IV. スラムアプローチ

スラムアプローチ1 桜井恒夫著

スラム条件チェック順

1. スーツフィット探索と12or13トリックの確認
2. イタリアン・コントロール・ショーイング・キュービッド(ICSQ)でコントロールの確認
3. RKC(ボイドがある場合はエクスクルージョンRKC or パートナーにRKC キック)
1st&2ndコントロールのないスーツがあればHCPに余裕がない場合はサインオフ

スラム条件チェック方法(ウイナーカウント>ポイントカウント+シェイプ)

1. ハンド評価 ポイントカウント+シェイプ(低HCPでも良いシェイプなら可能性あり)

スーツ・スラム	29pts~32ptは良いシェイプ必須
スラム(スーツNT)	33pts
2. ウイナーカウント

スラム 12トリック	グランドスラム 13トリック
------------	----------------

メジャーオープンの場合

□ : スラムトライ開始

Call	Point	Length	Comment	Decision
1♠ → 2♣ □ 3♠ → 4×	12 ⁺ pts~ 16 ⁺ pts~	2枚以上 1枚以下	2/1後のオープナーの同一 スーツジャンプはスラムトライ 4X(ICSQ) & RKC(4NT)	レスポnder
1♠ → 2♣ 2♦ → □ 3♠ 4X or 5NT	12 ⁺ ~ HCP 20 ⁺ ~ HCP	5枚以上	2/1後のレスポnderの ジャンプシフトはスラムトライ 12 ⁺ ~20 ⁻ HCP ICSQ&RKC 20 ⁺ ~21 HCP 5NT グランドスラムフォース	オープナー
1♠ → 2♣ 2♦ → 2♠ □ 2NT → 3×	12 ⁺ ~ HCP	3枚以上	2/1後スーツフィット後の 2NT はスラムトライ コントロールをビッドする	レスポnder
1♠ → 2♣ □ 3♦ → 3X	12 ⁺ ~ HCP	3枚以上	2/1後のオープナーのジャン プシフトはスプリンター クラブフィットのスラムトライ	レスポnder
1♠ → 2NT □ 3♠ → 4X 1♠ → 2NT □ 3♣ → 4X	15~ pts	4枚以上	ジャコビー2NT に対して3代 のリビッドは余裕ありで スラムトライ 3代のニュースーツはボイド or シングルトンのスラムトライ	レスポnder

□ : スラムトライ開始

Call	Point	Length	Comment	Decision
1♠ → 3NT 4X	19~ HCP レスポンドー 12+~ 14HCP	6枚以上 バランス	ジャコビー3NT に19HCP 以上は6NT 狙い ICSQ&RKC 良い6枚以上の切り札なら 16 HCP 以上は6♠狙い ICSQ&RKC	オープナー
1♠ → 4♣ 4X	16~ HCP	5枚以上	レスポンドーの スプリンター に 16HCP 以上はスラムトライ ICSQ&RKC	オープナー
1♠ → 1NT 4♠ → 4NT	11~ pts オープナー 18pts~	1枚以上 7枚以上	レスポンドーは11pts以上は スラムトライで RKC	レスポンドー
1♠ → 1NT 4♣ → 4X	11+~ pts オープナー 15pts~	1枚以上 7枚以上	オーナーの スプリンター に 11+pts以上はスラムトライ ICSQ&RKC	レスポンドー
1♠ → 2♣ 2♠ → 3♠ 3NT → 4X	15+~ HCP	5枚以上	シリアス3NT はメジャーフィット後 の3NT をビッドしスラムトライ レスポンス 12+~13pts 4♠ 14pts~ ICSQ&RKC	コンベンション 応答者
1♠ → 3♠ 4♠ → 5NT 6X 7♠	9+~12- HCP	5枚以上	グランドスラムフォース は メジャーフィット後5NT を ビッドしグランドスラムトライ レスポンスは8~9枚フィット AKQ 2枚→グランドスラム 1枚以下→スラム AK あり Q なし8枚フィット→6♣ AK あり Q なし9枚フィット→6◇ 10枚フィット~グランドスラム	コンベンション 応答者
1♥/♠ → 1NT 3NT → 4X	20~21 pts	6枚以上	スライトリースラムトライ レスポンス 8pts~良いシェイプ ICSQ&RKC	コンベンション 応答者
1♥/♠/♣/♦ →4NT	16 pts	4枚以上	レスポンス 16pts~ 良いシェイプ ICSQ&RKC	コンベンション 応答者

NTオープンの場合

赤字:要アラート

□: スラムトライ開始

Call	Point	Comment	Decision
1NT→ □4NT 1NT→2♥ 2♠→□4NT	16~pts オープナー 15~17 HCP	接近原理でスラムトライ 直接4NT でなくても A アスクではない オープナー(下のケースは♠とNTの選択) 15pts→Pass 16pts→5NT 17pts→6NT	オープナー
1NT→ □4♣	16~pts	ローマンガバー でスラムトライ Aアスク 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 Aが4枚揃った場合 5♣ Kアスク 5♦ K 1or4枚 5♥ K 0or3枚 5♠ K 2枚 GSに興味なし 5NT K 2枚 GSに興味あり	レスポンダー
1NT→ □5NT	20~21 pts	グランドスラムトライ 15~16pts → 6NT 17pts~ → 7NT	オープナー
1NT→ □7NT	22 pts~	グランドスラム	レスポンダー
1NT→ 3♥/3♠	16pts~ レスポンダー 12+ pts~	6枚以上の♣/♦12+pts以上に対して 15pts → 3NT or 4♣/♦ 16pts~→ サイドスーツキュービッド	オープナー
2NT→ □4NT 2NT→3♥ 3♠→□4NT	11+~12 pts	接近原理でスラムトライ 直接4NT でなくても A アスクではない オープナー(下のケースは♠とNTの選択) 20pts→Pass 21pts→6NT	オープナー

Call	Point	Comment	Decision
2NT→ 4♣	13~pts	ローマンガバーでスラムトライ Aアスク 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 Aが4枚揃った場合 5♣ Kアスク 5♦ K 1or4枚 5♥ K 0or3枚 5♠ K 2枚 GSに興味なし 5NT K 2枚 GSに興味あり	レスポナー
2NT→ 5NT	16pts	グランドスラムトライ 20pts → 6NT 21pts → 7NT	オープナー
2NT→ 7NT	17 pts~	グランドスラム	レスポナー
2NT→3♣ 3♥/♠ 2NT→3♣ 3♦→4NT 4♣ 2NT→3♣ 3♠→4♥ 4NT 2NT→3♣ 3♥→4♠ 4NT	9pts~ パペットステイマンは 4pts~	パペットステイマンを使用し シェイプの良い 9~15pts → 6♥/♠ 16pts~ → 7♥/♠ 4NTには 20pts → Pass 21pts → 6NT 4♣には 20pts → Pass 21pts → 6♥/♠ スーツフィット後の他のメジャービッド はスラムトライ	レスポナー オープナー レスポナー

マイナーオープンの場合

赤字:要アラート □: スラムトライ開始

Call	Point	Length	Comment	Decision
1◇ → 2♣ □ 3◇ → 4×	12 ⁺ pts~ 16 ⁺ pts~	2枚以上 1枚以下	2/1後のオープナーの同スーツジャンプはスラムトライ 4X(ICSQ) & RKC(4NT)	レスポナー
1◇ → 2♣ 2♥ → □ 4◇ 4X or 5NT	12 ⁺ ~ HCP 20 ⁺ ~ HCP	5枚以上	2/1後のレスポナーのジャンプシフトはスラムトライ 12 ⁺ ~20 ⁻ HCP ICSQ&RKC 20 ⁺ ~21 HCP 5NT グランドスラムフォース	オープナー
1♣ → 2♥/2♠ □ 4X	1 3 ⁺ ~ pts 15 ⁺ ~ pts	2枚以上 1枚以下	メジャーフィットがある場合 ICSQ&RKC で6♥/6♠を狙う メジャーフィットがない場合 ICSQ&RKC で6NTを狙う	レスポナー
1♣ → 1♥ 1NT → □ 4NT	14~ pts レスポナー 19 pts~	4枚以上	オープナーは 14~18pts → 6NT 19pts~ → 7NT	オープナー
1♣ → 1♠ 4♥ → □ 4X	11 ⁺ pts~	4枚以上	オープナーの スプリンター は16pts以上 レスポナーは11 ⁺ pts以上はスラムトライ ICSQ&RKC	レスポナー
1♣ → 1♠ 3♥ → □ 4X	14 ⁺ pts~ オープナー 18~19pts	4枚以上	レスポナーは14 ⁺ pts以上はスラムトライ ICSQ&RKC	レスポナー
1◇ → 2♣ 3♥ → □ 4X	11 ⁺ pts~	4枚以上	♣のフィット 16pts 以上 オープナーの スプリンター レスポナーは 11 ⁺ pts 以上はスラムトライ ICSQ&RKC	レスポナー
1♣/◇ → 1♥/♠ 4♣/◇ → □ 4X	オープナー 19~20 pts	4枚以上	オープナーは短いスーツがなく ♥/♠にサポートあり 12pts~スラムトライ ICSQ&RKC	レスポナー

□ : スラムトライ開始

Call	Point	Length	Comment	Decision
1◇ → 2♣ 2♥ → 2NT 3NT → □4NT	18~ 19pts		4NT は接近原理 オープナーは 12 ⁺ ~13pts → Pass 14pts~ → 6NT	オープナー
1◇ → 2◇ 2♠ → 3NT □4◇ → 4X	16~pts 19~pts		インバーテッドマイナーが3NT を超えた場合はスラムトライ ICSQ&RKC 16~18ptsは6マイナー狙い 19pts~は6NT 狙い	レスポナー
1◇ → 1♠ 1NT → 2◇ 3♠ → □4X	19~pts	6枚以上	2ウェーニューマイナー フォーシング使用者がビッグ ハンドの場合スーツフィット後に スラムトライ ICSQ&RKC	レスポナー
1◇ → 1♠ 2◇ → □4◇ 4♥ 4♠ 4NT 5C	19pts~	4枚以上	レスポナーはシングルトン or ボイドのある19pts以上 キーカード 1or4枚 0or3枚 2枚 Q なし 2枚 Q あり	レスポナー
1♣ → 1♠ 2♣ → □4♣ 4◇ 4♥ 4♠ 4NT	19pts~	4枚以上	レスポナーはシングルトン or ボイドのある19pts以上 キーカード 1or4枚 0or3枚 2枚 Q なし 2枚 Q あり	レスポナー

コンベンション・オープンの場合 赤字:要アラート : スラムトライ開始

Call	Point	Comment	Decision
2♣→2◇ 2X→ 2X or 3X 4×	オープナー 22~HCP	フィットを探しながら12トリック以上 が見込めたらスラムトライ ICSQ&RKC	オープナーが 基本
2♣→ 2♠/2NT 3X→3× 4×	18~pts	フィットを探しながら12トリック以上 が見込めたらスラムトライ ICSQ&RKC	オープナーが 基本
1♥/♠→ 2♣ 3♥/♠→ 3NT	18HCP~ 18~20HCP	ドウルーリー後の 同スーツジャンプはスラムトライ レスポンダーは11+pts~ 4× 3NT は全スーツにストッパーあり レスポンダーは14pts~ 4X	レスポンダー
2◇→ 4NT 4×	19 pts~	フラナリー後の 4NT は ♥3枚以上の19pts~ ♠4枚以上の19pts~ スラムトライ	オープナー

競り合いの場合の判断基準

1. オポネントが1st or 2ndポジションでオープンした場合は
シェイプが良くない限りスラムトライはしない
2. オポネントがテイクアウトダブルした場合は
シェイプが良くない限りスラムトライはしない
3. オポネントがウィークジャンプオーバーコールした場合は
オーバーコールが無かったと想定しビッドを継続する
4. オポネントがプリエンプションオープンした場合は
ビッドが無かったと想定しビッドを継続する、ただしビッドスペースが
少ないので細心の注意を要す

MP戦

1. 形が良ければ少々pts不足でもスラムトライ
2. リスクを負ってもNTシフト
3. 3NTをビッドできずに5マイナーをビッドした場合は6マイナーの可能性を探る

IMP戦

1. マイナーのスラムもOK
2. スラムにダブルされた場合、悪くても1ダウンならリダブル

	スラムボーナス	グランドスラムボーナス	→ MP戦要トライ
Vul	1000	1500	
NoVul	500	750	
	スラムルーズ	グランドスラムルーズ	→ IMP戦要注意
Vul	-500	-750	
NoVul	-300	-500	
	IMP戦	MP戦	
Vul	中間	大胆	
NoVul	慎重	中間	
	IMP戦	MP戦	
NT	○	◎	
メジャー	○	○	
マイナー	○	△	