ツーオーバーワンビッドの基本

ビッド前提

１．　ハンド評価１　ポイントカウント（HCP：High Card Point）

A	４HCP	シングルトンA	４HCP	ダブルトンA	４HCP
K	３HCP	シングルトンK	２HCP	ダブルトンK	３HCP
Q	２HCP	シングルトンQ、J	０HCP	ダブルトンQ	２HCP
J	１HCP			ダブルトンJ	０HCP
10	０HCP				

ターゲット：２人の合計ポイント(pts: points)

３NT ゲーム	２５pts～
４メジャーゲーム	２５pts～
５マイナーゲーム	２８+ pts～
スーツスラム	２９+～３６pts(２９+～３２pts は良いシェイプ要)
NT スラム	３３pts～３６pts
グランドスラム	３７pts～

レングスポイント（２回目以降に再評価、１回目は HCP のみ）

オープナー　５枚目以降＋１ｐｔｓ

レスポンダー　５枚目以降＋１ｐｔｓ

（ダミーポイントを加えない場合）

ダミーポイント　（スーツゲーム２回目以降に再評価､1 回目は HCP のみ）

４－４フィット後＆ダミーに余分な切り札があることが条件

ボイド	５pts
シングルトン	３pts
ダブルトン	１pts

５－３フィット後＆ダミーに余分な切り札があることが条件

ボイド	３pts
シングルトン	２pts
ダブルトン	１pts

ツースーツフィット　３pts（セカンドスーツをラフされない）

フィット後のメジャーハンドのレングスポイント再評価

５枚目＋１ｐｔｓ　６枚目＋２ｐｔｓ　７枚目＋３ｐｔｓ

８枚目＋３ｐｔｓ

＋評価　スーツゲーム　絵札がスーツに偏っている
絵札が結合している
長いスーツの絵札（長いÅは＋２　６pts）
アンバランスドハンド
右がビッドした後ろの絵札は潜在的ウイナー
良いスポットカードはトリックになり得る
　スポットカードとはAKQJ下の１０，９，８
—評価　スーツゲーム　孤立絵札　短いスーツの絵札
全スーツに絵札が散っている
バランスドハンド
左がビッド
スプリンタースーツの絵札
＋評価　ＮＴゲーム　全スーツに絵札が散っている
全スーツにストッパーがある
右がビッドした後ろの絵札は潜在的ウイナー
—評価　ＮＴゲーム　絵札がスーツに偏っている
左がビッド

２．　ハンド評価２　ウイナーカウント
（クイックトリック、ディフェンシブトリック）
偏ったハンドの評価　ルールオブ２＆３＆４、競り合いのビッド、
切り札のブレークが悪いことが判明した場合の再計画

A	１	ウイナー	XXXXX	２	ウイナー
AK	２	ウイナー	XXXXXX	３	ウイナー
KX	１	ウイナー	XXXXXXX	４	ウイナー
K	０．５	ウイナー	XXXXXXXX	５	ウイナー
AQ	１．５	ウイナー	XXXXXXXXX	６	ウイナー
KQ	１	ウイナー	XXXXXXXXXX	７	ウイナー
QXX	１	ウイナー	AXXXX	３	ウイナー
AKJ	２．５	ウイナー	AXXXXX	４	ウイナー
AJ×	１．25	ウイナー	AXXXXXX	５	ウイナ
KQJ	２	ウイナ　ー	KXXXX	３	ウイナー
KJ×	１．25	ウイナー	KXXXXX	４	ウイナー
QJ×	０．75	ウイナー	QXXXX	３	ウイナー
XXXX	１	ウイナー	JXXXX	２	ウイナー

ターゲット：２人の合計ウイナー数
NT ゲーム　　９ウイナー（４ルーザー以下）
メジャーゲーム　１０ウイナー（３ルーザー以下）
マイナーゲーム　１１ウイナー（２ルーザー以下）
スラム　　１２ウイナー（１ルーザー以下）
グランドスラム　１３ウイナー（０ルーザー）

３．　オープン条件

１st ポジション　１２$^{+}$HCP～の 5 枚以上メジャーor３枚以上マイナー、
NT オープン、ルールオブ２０、ルールオブ2＆3＆4
付帯条件 クイックトリック２以上

２nd ポジション　１２$^{+}$HCP～の 5 枚以上メジャーor３枚以上マイナー、
NT オープン、ルールオブ２０、ルールオブ2＆3＆4
付帯条件 クイックトリック２以上

３rd ポジション　１０$^{+}$HCP～の４枚以上メジャーor３枚以上マイナー
NT オープン、ルールオブ２０、ルールオブ2＆3＆4
付帯条件 ディフェンシブトリック１or1.5 以上
ライトハンドのメジャー４－４はハートから
（良い４枚メジャーも可）

４th ポジション　１２$^{+}$HCP～の 5 枚以上メジャーor３枚以上マイナー
NT オープン、ルールオブ２０＆ルールオブ１５
付帯条件 ディフェンシブトリック２以上

ルールオブ２０　ハンドの HCP に切り札と二番目のスーツ枚数を加え
合計が２０を越えるとオープンする

ルールオブ１５　ハンドの HCP にハンドのスペード枚数を加え
合計が１５を越えるとオーバーオールされても安全

４．レスポンス条件　（ツーオーバーワンビッドの基本Ⅰ，Ⅱ，Ⅲ,Ⅳへ）
５$^{+}$HCP～
ただし、オープナーのスーツが短い３～４HCP では１の代で繋ぎ、
2 回目のビッドは必ず Pass する。

５．　ワンラウンドフォーシングビッド（Pass させないビッド）

オープナー　　２♣オープン フラナリー リバースビッド
キュービッド４th スーツフォーシング　スプリンター
ローマンキーカード　ローマンガバー
イタリアンコントロールショーイングキュービッド
テイクアウトダブル　ジャンプインニュースーツ
サポートダブル　シリアス３NT　マキシマルダブル
グランドスラムフォース　スワンプダブル

レスポンダー　　２／１　１♡/♠―１NT 上限を示していないニュースーツ
ネガティブダブル　リバース　キュービッド
４th スーツフォーシング　スプリンター
ローマンキーカード　ローマンガバー
イタリアンコントロールショーイングキュービッド
テイクアウトダブル　ジャンプインニュースーツ
レーベンソール

コンピュート側　マイケルズキュービッド　アンユージュアル NT
カペレツティ　レスポンシブダブル
バランシングダブル

６．　最終判断者（基本的にレスポンダーはビッド回数が１回少ないので
最終判断をすることが多い）

ハンド情報を全て最終判断者に伝えるまで基本的に Pass しない。
ただし、オーバービッドになる場合は Pass する。

●点数範囲と形を示したパートナーが最終判断者（１NT オープン、２NT オープン、プリエンプションオープン、１NT レスポンス）
●パートナーに問い合わせされた最終判断者（インビテーション、接近原理、リミットレイズ、ロングスーツゲームトライ、４メジャーと３NT の選択）
●サインオフした人が最終判断者（ファーストアライバル、プリファー、シャットアウト）
●コンベンショウン使用時はコンベンションマップから最終判断を判定（コンベンションマップ参照）

最終判断者がどちらか不明確なビッド状況では、お互いのハンド情報を全て共有することに注力する。

７．　競り合いのビッド

●競り合いのビッドと競り合わないビッドは判断基準が大きく異なる。

●コンピュート側はテイクアウトダブル、オーバーコール、
フリービッドする。コンベンションの使用条件を満たせば活用する。

●オープン側はネガテイブダブル、キュービッドする。コンベンション
の使用条件を満たせば活用する。（コンベンション・マップ参照）

●オポーネントの切り札の長さが判る場合はLott表に従う。

●１の代のオーバーコール

５枚以上の４ウイナー（良い４枚も可 確実な４ウイナー）

マッチポイント戦ではビッドスペースを奪うオーバーコールが有効

例　1♣―１♠

IMP戦ではオーバーコール条件を満たせば介入し、オポーネントの
ゲームやスラムをビッドすることを阻止する。

●２代のオーバーコール

５枚以上の５ウイナー以上

マッチポイント戦ではビッドスペースを奪うオーバーコールが有効

例　1♦―２♣

●３代のオーバーコール

６枚以上の６ウイナー以上

●バランシングポジションでの　１NT or Xor オーバーコール

ＯＰが８枚以上のフィットを見つけたならほとんどの場合自分達に
も８枚以上のフィツトがあり双方にメイクできるコントラクトが
あるのでバランシングする。

●Competeの説明（ツーオーバーワンビッドの基本 Always version）

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	ネガティブダブル フリービッド キュービッド

2♣、2♦、2♡とビッドする直前にオポーネントにオーバーコールまたは
ダブルされた場合レスポンダーが競り合う手段をCompete欄（競り合い）に
記述した。

例　1H－2D－Dbl　　1S－2C－2H　　1S－2D－3D

競り合いのシンプル判断

●フィットの発見を最優先する。

●3の代と5の代はディフェンスした方が結果が良いことが多い。

●OPにスーツのフィットがあれば、自分達にもフィットがある。
OPにスーツのフィットがなければ自分達にもフィットはないので
すぐに Pass する。

●OPがバルの場合ダウンできる場合は、レイズせずダブルする。

●バルの場合はダブルされることを想定し、メリットがある場合はレイズする。

●メイクできるptsがあり特にゲームとなる場合はレイズする。

●自分たちに23ptsなければ　2NT や3×はビッドしない。

●2の代では出来るだけコントラクトは売らない。

●的確にプリエンプティブビッドし、オーバービットは避け、オポーネントを
オーバービットに追い込む。

●Aが 2 枚あるハンドはディフェンスに回れば強い。

●右 OP がビッドしたスーツのKはほぼAと同格、もう一枚A相当があれば
ディフェンス向き。

●強いハンド（16HCP程度）でパートナーがレスポンスせず、
OP両者がビッドした状況は、ディフェンスに徹する。

●OPの切り札スーツが長いか、短い（パートナーは必ず長い）場合は
ディフェンスに回る。

●OPにゲームがほぼあり、ハンドに長いスーツがあればプリエンプトする。

●OPにスラムがほぼあり、ハンドに長いスーツがあればプリエンプトする。

8.　教訓

●自分のハンドの評価は絶対的なものではなく、パートナーやOPのビッド
次第で評価は変化する。変化に対応をすることで、勝機が訪れる。

●コンベンションは、積極的に導入したほうが有利、ただし間違えるくらいなら
使わないほうが遥かに良い結果となる。使うからには常に完璧を期す。

●4つのハンドが全て判明して初めて、ハンドの評価が確定する。

●不確定情報を蓄積された経験と研ぎ澄まされた感に基づき、
的確に判断する。