

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 by MaxHardy

Ⅲ. 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♦ 3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 -2HCP とみなす



Call	Point	Length	Comment	Compete
1♦→2♣	12 ⁺ HCP ~	4枚以上	ゲームフォーシング メジャー4枚以上より優先	ネガティブダブル フリービッド キュービッド
1♦→1NT	5 ⁺ ~9 HCP	4枚以下	メジャー4枚を否定	ネガティブダブル フリービッド キュービッド Pass
1♦→3♦	5 ⁺ ~9 HCP	5枚以上	インバーテッド・マイナー	ON
1♣→1NT	8~9 HCP	4枚以下	メジャー4枚を否定 5 ⁺ ~7HCP では1♦	ネガティブダブル フリービッド キュービッド Pass
1♣→3♣	5 ⁺ ~9 HCP	5枚以上	インバーテッド・マイナー	ON
1♣→1♦	5 ⁺ HCP ~	3枚以上	メジャー4枚否定	ネガティブダブル フリービッド キュービッド Pass
1♣→1♥/♠ 1♦→1♥/♠	5 ⁺ HCP ~	4枚以上	インバーテッドマイナーより優先 1♦→2♣ の次に優先	ネガティブダブル フリービッド キュービッド Pass
1♣→2♣	12 ⁺ HCP ~	4枚以上	インバーテッド・マイナー GF	ON
1♦→2♦	12 ⁺ HCP ~	4枚以上	インバーテッド・マイナー GF	ON
1♦→3♣	9 ⁺ ~12 ⁻ HCP	5枚以上	インバーテッド・マイナー・クリスクロス	ON
1♣→2♦	9 ⁺ ~12 ⁻ HCP	5枚以上	インバーテッド・マイナー・クリスクロス	ON
1♣→2NT 1♦→2NT	9 ⁺ ~12 ⁻ HCP		4枚メジャー否定	ON
1♣/1♦→ 2♥/2♠	16pts~	6枚以上	レスポnderのジャンプシフト 良い 6~7枚	ネガティブダブル フリービッド キュービッド

1◇→2♣(ゲームフォーシング)後のオープナーのリビッド赤字:要アラート

Call	Point	Length	Comment	Compete
1◇→2♣ 3◇	16~18 pts	6枚以上	オープナーの同スーツ ジャンプシフト	フリービッド キュービッド ペナルティダブル
1◇→2♣ 2NT	12 ⁺ ~ 14pts		アンビッドスーツにストッパーあり メジャー4枚を否定せず まず形 を知らせ、次にメジャーをビッド 2NT はフォーシング	フリービッド キュービッド ペナルティダブル
1◇→2♣ 3NT	15~ 18pts		ジャンプ 3NT、バランスハンド アンビッドスーツにストッパーあり	フリービッド キュービッド ペナルティダブル
1◇→2♣ 3♣	12 ⁺ ~ 14pts	4枚以上	♣のフィット	フリービッド キュービッド ペナルティダブル
1◇→2♣ 2♥	12pts~		ゲームフォーシング後のリバースビッド は, 16pts を保証しない ◇4枚以上と♥4枚	フリービッド キュービッド ペナルティダブル
1◇→2♣ 3♥	16pts~		♣のフィット 16pts 以上 ♥がシングルトン又はボイド オープナーの スプリンター	フリービッド キュービッド ペナルティダブル

3rdポジションオープンに対するゲーム/スラムトライ 赤字:要アラート

Call	Point	Length	Comment	Compete
1◇→2♣ 2◇ 2♥ 2♠ Pass 2NT 3♣/3◇ 3NT	10 ~12 pts	4枚以上	マイナードルーリー 正規オープン12 ⁺ HCP 以上 ハート4枚以上 スペード4枚以上 クラブ5枚以上サインオフ それ以外のサインオフ スラムに関心18HCP~5枚~ 全スーツにストッパーあり 14~15HCP	ON
1♣→2♣ 2◇ 2♥ 2♠ Pass 2NT 3♣/3◇ 3NT	10 ~12 pts	4枚以上	マイナードルーリー 正規オープン12 ⁺ HCP 以上 ハート4枚以上 スペード4枚以上 クラブ4枚以上サインオフ それ以外のサインオフ スラムに関心18HCP~5枚~ 全スーツにストッパーあり 14~15HCP	ON

1◇→2♣後のレスポnderのリビッド

赤字:要アラート

Call	Point	Length	Comment	Compete
1◇→2♣ 2♥→2NT	12 ⁺ ~ 15 ⁻ pts or 18~ 19pts		2NT のリビッドの強さは2種 オープナーは 12 ⁺ ~15 ⁻ pts 仮定	フリービッド キュービッド ペナルティダブル
1◇→2♣ 2♥→2NT 3NT→4NT	18~ 19pts		4NT は接近原理	フリービッド キュービッド ペナルティダブル
1◇→2♣ 2◇→3NT	15~ 17pts		アンビッドスーツにストッパー 保証、オープナーはミニマム でパス	フリービッド キュービッド ペナルティダブル
1◇→2♣ 2◇→3♣	12 ⁺ ~14 pts	6枚以上	3♣はよい♣6枚以上を示す 3NT をめざす	フリービッド キュービッド ペナルティダブル
1◇→2♣ 2NT→3♠	12 ⁺ ~14 pts	4枚以上	メジャー 4枚を否定せず オープナーはまず点数範囲 と形を知らせることを優先する レスポnderは 3♠をビッド すると、フィットの可能性あり	フリービッド キュービッド ペナルティダブル

1♣/◇オープンに対するビッド

赤字:要アラート

Call	Point	Comment	Compete
1♣→1◇	5 ⁺ HCP~	両メジャー4枚否定 5 ⁺ HCP~は1◇ ダイヤが2枚(5-3-3-2)は インバーテッドマイナー 2♣(12pts~)or3♣(6~9pts)	ネガティブダブル フリービッド キュービッド Pass
1♣→1◇ 1NT	12 ⁺ ~14 pts	♣3枚と4枚オープンを区別するため 1NTで使い分ける ♣3枚オープンの場合 → 1NTとリビッド (4枚メジャーは否定していない) ♣4枚オープンの場合メジャー4枚 → メジャーをリビッド	OFF
1♣→1◇ 1♥			Pass
1♣/◇→1♠ 1NT→2♥	5 ⁺ pts~	♠5枚以上&♥4枚以上を示す 2♥はノンフォーシング 1NT リビッド 後のニュースーツはノンフォーシング	
1♣/◇→ 1♥/♠ 1NT→2◇	13 pts~	ツーウェイニューマイナーフォーシング ♠5枚以上を示す 2◇は アーティフィシャルで1枚の◇も可	OFF
1♣/◇→1♠ 1NT→3♥	12 ⁺ pts~	3♥とジャンプシフトして、 ♠5枚以上&♥5枚以上 ゲームフォーシング	ON
1♣/◇→ 1♥/♠ 1NT→2♣	11~12 pts	♠5枚以上&♥5枚以上のインビテー ションハンドは、ツーウェイニューマイナー フォーシング後、メジャースーツをビッド	OFF
1♣/◇→ 1NT 2♥/2♠	16HCP ~	リバーズビッド マイナー5枚 メジャー4枚	ON

NT のビッド／リビッド

Call	Point	Comment
1♣→1NT 1♦→1NT	8～9HCP 5 ⁺ ～9HCP	メジャー4枚を否定
1♣→2NT 1♦→2NT	10～12HCP	メジャー4枚を否定
1♣→3NT 1♦→3NT	12 ⁺ HCP～	メジャー4枚を否定 全てのアンビッドスーツにストッパーを保証
1♦→2♣ 2NT	12 ⁺ ～15pts	両メジャー4枚は否定していない まず形を知らせ、次にメジャーをビッド
1♦→2♣ 3NT	18～19pts	4枚メジャーは否定
1NT→2♣ 2♦	15～17HCP	メジャー4枚を否定
1♦→2♣ 2♥→2NT	12 ⁺ ～15 ⁻ pts Or 18～19pts	レスポnderの強さは2種 オープナーは12 ⁺ ～15 ⁻ pts仮定
1♦→2♣ 2♥→3NT	16～17HCP	メジャーオープンの下記と同じレンジ 1♠→2♣ 2♦→3NT
1♦→1NT 2NT	18～19pts	1♦→1♠→2NT 1♦→1♥→2NT } 同じ

ジャンプシフト

Call	Point	Length	Comment
1♣→ 2♥/2♠	16pts～	6枚 以上	レスポnderのジャンプシフトは、 よい6～7枚
1◇→ 2♥/2♠	16pts～	6枚 以上	レスポnderのジャンプシフトは、 よい6～7枚
1◇→1♠ 2♣→3♠	9 ⁺ ～12 hcp	6枚 以上	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する
1♣→1◇ 1♥→3♣	1 2 hcp ～	4枚 以上	レスポnderのジャンプシフトは ゲームフォーシング
1♣→1◇ 1♥→2NT	9 ⁺ ～12 ⁻ HCP		レスポnderの2NTへの ジャンプシフトはインビテーション

スプリンター

Call	Point	Comment
1◇→2♣ 	16pts～	♣のフィット ♥がシングルトン又はボイドであり、 16pts 以上 オープナーの スプリンター
1◇→1♠ 4♥ 	16～18pts	♠に4枚サポート、♥がシングルトン OR ボイド 3♥ではジャンプシフトになり、18～19pts
1◇→1♠ 3♠ ↓ 1◇→1♠ 	16HCP～ (19pts)	3♠のインビテーションよりも、4♥の方が よい インビテーション以上の強さを保証 レスポnderは4♠OR スラムトライ
1♣→1♠ 3♠ ↓ 1♣→1♠ 	16HCP～ (19pts)	3♠とインビテーションするよりも4◇の スプリンター を使用 シングルトンやボイドを示し、パートナー は自分の持っているアナーが有効に働く かを容易に判断

1♣オープン後オープナーがリバースしたとき

赤字:要アラート

Call	Point	Comment
1♣→1♠ 2♥→2♠	5 ⁺ ～9pts	♠は6枚以上、ミニマム オープナーは♥4枚
1♣→1♠ 2♥→3♣	10pts～	オープナーがリバースした後の 3♣はフィット 5枚以上
1♣→1♠ 2♥→2NT	<u>5⁺～9pts</u>	2NT はレーベンソールアフターリバースで、 3♣を要求する レスポンダーの♠は 4 枚 2NT はアンビッドスーツにストッパーを保証 しない オープナーが要求通り 3♣を リビッドしたら、16～18pts になるので、レスポ ンダーは5 ⁺ ～7pts はパス オープナーが 19pts 以上あれば、♣以外を ビッド アンビッドスーツにストッパーがあれば 3NT
1♣→1♠ 2♥→2NT	<u>5⁺～9pts</u>	♠6枚あるが、♥がフィットしたので、点数によ ってはゲームがあり得る。2NT でオープナー の点数を聞く 2NT に対して、オープナーが 3♣ならば 16～18pts なので、レスポンダーの 点数により、3♥か 4♥を選択 2NT に対して、オープナーが♣以外をビッドし たら 19pts 以上、4♥をビッド
1♣→1♠ 2♥→?	<u>5⁺～9pts</u>	① 最初のスーツをリビッドする ② <u>2NT(レーベンソールアフターリバース)</u> 上記以外のビッドは 10pts～を保証する

Call	Point	Comment
1♣→1♥ 1♠→2♦	レスポンドーは 11pts 以上	2♦は 4th スーツゲームフォーシング オープナーは次の優先順序でビッド ① レスポンドーの♥3 枚あれば、それを優先して ビッド ② ♥2 枚以下で、♦にストッパーがあれば NT をビッド ③ 上の①②どちらにも該当しない場合は 自分かパートナーのスイツをビッド
1♣→1♥ 1♠→2♦ 2NT	11pts～	オープナーは♥3 枚なく、♦にストッパーがあれば 2NT をビッド
1♣→1♥ 1♠→2♦ 2♥	11pts～	オープナーは 3 枚の♥を持っている場合は、 2♥又は 3♥をビッドして、レスポンドーの♥6枚を聞く オープナーは、 ミニマム(12～13pts) ⇒ 2♥ マックス(14pts) ⇒ 3♥
1♣→1♥ 1♠→2♦ ?	11pts～	オープナーに♥3 枚なく、♦のストッパーもない場合は、他のスイツをビッド
1♣→1♦ 1♥→1♠	5+pts～	この 1♠は 4th スーツフォーシングではない 1 ラウンドフォーシング
1♣→1♦ 1♥→2♠	12+pts～	4th スーツフォーシングを使うには、2♠とジャンプ レスポンドーのジャンプシフトではない