

S A Y C

ビディング・システム 解説書

2006 改訂版

By Shimakawa

目 次

第 1 章	オークションの基本事項	
1.1	オークションのしくみ	1
1.2	ハンド情報	2
1.3	キャプテン	3
第 2 章	SAYC のアプローチ	
2.1	オープニング・ビッド	4
2.2	アプローチ	4
第 3 章	1NT オープンのオークション	
3.1	1NT のレスポンス	6
3.2	ジャコビー・トランスファー	6
3.2.1	メジャー・スーツ・トランスファー(2D/2H)	7
3.2.2	マイナー・スーツ・トランスファー(2S)	8
3.3	3C/3D のレスポンス	8
3.4	3H/3S のレスポンス	9
3.5	テキサス・トランスファー	9
3.6	オポネントが介入した時の対策	10
3.6.1	1NT がダブられたとき	10
3.6.2	1NT がオーバーコールされたとき	10
3.6.3	トランスファーがダブられたとき	11
3.6.4	トランスファーがオーバーコールされたとき	11
3.6.5	ステイマンがダブられたとき	11
3.6.6	ステイマンがオーバーコールされたとき	11
3.7	両メジャーのとき	12
第 4 章	1H/1S オープンのオークション	
4.1	レスポンス	13
4.1.1	レスポnderのポイントレンジ	13
4.1.2	レスポンスのパターン	13
4.2	ジャコビー・2NT	14
4.2.1	オープナーのリビッド	14
4.2.2	レスポnderのリビッド	15
4.2.3	オークション例	15
4.2.4	オポネントが介入したとき	15
4.3	スプリンターレイズ	16
4.3.1	レスポnderが使う場合	17
4.3.2	オープナーが使う場合	17

4.3.3	オークション例	17
4.4	オープナーのリビッド	18
4.4.1	オープナーのポイントレンジ	18
4.4.2	オープナーのフォーシングビッド	19
4.4.3	サポートに対する新スーツ	19
4.4.4	2-O-1 に対する新スーツのリビッド	20
4.5	レスポnderのリビッド	20
4.5.1	レスポnderのフォーシングビッド	21
4.5.2	2-O-1 後のリビッド	21
4.5.3	フォース・スーツ・フォーシング(Forth-suit Forcing : FSF)	21
4.5.4	ニュー・マイナー・フォーシング(New minor Forcing : NMF) ..	22

第5章 1C/1D オープン後のオークション

5.1	レスポンス	24
5.1.1	ポイントレンジ	24
5.1.2	フォーシングビッド	24
5.1.3	レスポンスの優先順位	24
5.1.4	1D オープン時の例	24
5.1.5	レスポンス例	25
5.2	オープナーのリビッド	25
5.2.1	フォーシングビッド	25
5.2.2	スプリンター	25
5.2.3	シングルレイズ時の新スーツ	25
5.3	レスポnderのリビッド	26
5.3.1	フォーシングビッド	26
5.3.2	オークション例	27
5.3.3	フォース・スーツ・フォーシング(FSF)	27
5.3.4	ニュー・マイナー・フォーシング(NMF)	28
5.4	オポネントの介入	29
5.4.1	テイクアウトダブルの場合	29
5.4.2	オーバーコールの場合	30

第6章 ハイレベル・オープン後のオークション

6.1	2C オープン	31
6.1.1	オープンの条件	31
6.1.2	レスポンス	31
6.1.3	オープナーのリビッド	31
6.1.4	レスポnderのリビッド	32
6.1.5	オークション例	33
6.1.6	2C に対する介入	34

6.2	ウイーク 2	34
6.2.1	オープンの条件	34
6.2.2	レスポンス	35
6.2.3	2NT	35
6.2.4	オープナーのリビッド	36
6.3	プリエンプト・オープン	36
6.3.1	オープンの条件	36
6.3.2	レスポンス	36
6.3.3	LTC からみたプリエンプト	37
第 7 章 オーバーコール		
7.1	オーバーコール	38
7.1.1	SQT(Suit Quality Test)	38
7.2	シンプルオーバーコール	39
7.2.1	ビッドの条件	39
7.2.2	アドバンス	39
7.2.3	オーバーコーラーのリビッド	40
7.3	ジャンプオーバーコール	41
7.4	1NT オーバーコール	42
7.4.1	ビッドの条件	42
7.4.2	アドバンス	42
7.4.3	オークション例	42
7.5	2_スーテッド・オーバーコール(Two-suited Overcall)	42
7.6	アンユージュアル ノートランプ(Unusual notrump : UNT)	42
7.6.1	オーバーコールの条件	42
7.6.2	アドバンス	43
7.6.3	オークション例	43
7.6.4	参考事例	44
7.7	マイケルズ・キュービッド(Michaels cuebid)	44
7.7.1	ビッドの条件	44
7.7.2	アドバンス	45
7.7.3	オークション例	46
7.7.4	これもマイケルズ	46
7.8	1NT オープンに対するオーバーコール	46
7.8.1	オーバーコールの条件	47
7.8.2	ランディ(Landy)	47
7.8.3	その他のコンベンション	48

第 8 章	ダブルとリダブル	
8.1	テイクアウトダブル	49
8.1.1	条件	49
8.1.2	アドバンス	49
8.1.2.1	RHO がパスした場合	49
8.1.2.2	RHO がビッドまたはリダブルした場合	50
8.1.3	ダブルのリビッド	51
8.1.4	オークション例	51
8.2	ネガティブダブル(Negative double)	52
8.2.1	ネガティブダブルの条件	52
8.2.2	オープナーのリビッド	53
8.3	サポートダブル	53
8.4	オープニングリードを指示するダブル	54
8.5	ペナルティダブル(Penalty double)	55
8.5.1	パターン	55
8.5.2	スーツ・コントラクトに対するダブル	55
8.5.3	1NTに対するダブル	56
8.5.4	注意事項	57
8.6	リダブル	57
8.6.1	SOS リダブル	57
第 9 章	競り合いビidding	
9.1	2S は 8 トリック取れるか?	58
9.2	競り合いビiddingの基本	58
9.2.1	LOTT(The Law Total Tricks)	58
9.2.2	トリック比(The Principle of Trick Ratio : PTR)	59
9.2.3	どちらのハンドか	59
9.2.4	オポネントの切札の枚数	59
9.3	パートスコア・コントラクトでの競り合い	59
9.3.1	競り合いのレベル	60
9.4	ハイレベル・コントラクトでの競り合い	61
9.4.1	ビッドの競り合い	61
9.4.2	ペナルティ・ダブル	61
第 10 章	balancing	
10.1	用語	63
10.2	オポネントがオープンした場合	63
10.2.1	レスポnderがパスした場合	64
10.2.2	レスポnderがビッドした場合	65
10.3	自分がオープンした場合	66

SAYC 講座

第1章 オークションの基本事項

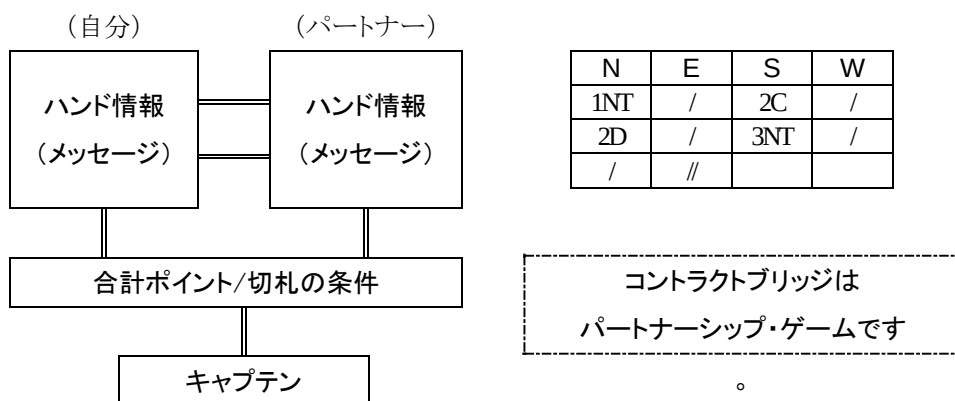
コントラクトブリッジでは、コントラクトをオークションで決めます。

1.1. オークションのしくみ

オークションでは、①パス、②ビッド、③ダブル、④リダブルの4種類の符丁を使います。この符丁を「コール」といいます。このうち、ビッドは数詞とストレイン(strain)の組合せたもので、35個あります。

コントラクトを競り落とすためには、パートナーのハンド情報が必要になるので、このコールにハンド情報を割り付けて使います。この割り付けた体系が「ビidding方式」です。また、コールの流れを利用して、打合せ信号を送ります。これを「メッセージ」といいます。

オークションでは、パートナーのコールから、ハンド情報とメッセージを読み取り、自分のハンド情報を検討して、自分たちの最適のコントラクトを競り落とすことになります。パートナーに間違った情報を送れば、パートナーの誤判断をまねき、最適のコントラクトを買うことはできません。



□ コントラクト決定の要点

- ポイントは範囲でしか示すことができない。
- ポイントはハンドの強さの絶対的なスケールではない。
- プレイヤーは2回のビッドで確定情報（2～4ポイント幅）を伝えるようにビッドを選ぶ。
- 確定したポイント情報を受け取った人はキャプテンになる。
- キャプテンはコントラクトを決める義務がある。
- 与えられた情報で結論がでたら、自分の責任でコントラクトを決める。
- 情報が足りなければ、フォーシングビッドをして、情報を補足する。
- パートナーに決めさせるなら、インビテーションビッドをする。

1.2. ハンド情報

コントラクトを買うには、パートナーの「ポイントとスーツの情報」が必要です。
このため、オークションの時に使うコールを利用してハンド情報をパートナーに伝えます。

(1) ポイント

トリックをとる力は、「トータルポイント」(Total point [TP])で評価します。
トータルポイントはハンドの絵札と形から決まり、ポイントの大きさで、コールを選びます。

$$\text{トータルポイント (TP)} = \text{絵札点} + \text{分布点。}$$

絵札点 (HCP)		分布点 (LP)	
エース	4	5枚スーツ	1
キング	3	6枚スーツ	2
クイーン	2	7枚スーツ	3
ジャック	1	8枚スーツ	4

◎HCPの調整

- シングルトンの K、Q、J は-1。
- ダブルトンの KQ、KJ、QJ は-1。

(2) スーツの情報

ストラインがスーツなら、そのスーツの保証枚数を示し、NTなら、バランストハンドを示します。

◎バランストハンド:

ボイドやシングルトンがなく、ダブルトンは1つ以内で
最長スーツが5枚のハンド。 5-3-3-2 ; 4-4-3-2 ; 4-3-3-3

(3) メッセージ

情報伝達を円滑に行うため、コールは、ハンド情報の他に、次のメッセージを持っています。

サインオフ (S/O)	=パスしてください。
誘い (INV)	=レイズするか、パスか、お任せします。
フォーシング (F)	=ビッドを続けてください。

フォーシングには、ワン・ラウンド・フォーシング(F1)とゲーム・フォーシング(FG)があります。パートナーは F1 に対しては1回、FG には、ゲームまでビッドを継続します。

プレイヤーは、いつも、自分たちが保有するポイント数とスーツのフィット状況をチェックしながら、このメッセージをうまく使って情報交換を行い、最良のコントラクトを買うようにします。

(4) キー・ナンバー

パートナー間で持っているポイント数が多ければ、高いレベルのコントラクトが買えます。ただし、スーツ・コントラクトの場合は、そのスーツが8枚以上ある(フィットしている)ことが原則です。

コントラクトを買うのに必要な TP のガイドは次表のとおりです。

コントラクト	必要な TP
3NT、4♥、4♠	25
5♣、5♦	29
スモール・スラム	33
グランド・スラム	37

これは目安であり、絶対的なものではありませんが、25 TP なければ、パートスコアで我慢しましょう。
スラムコントラクトの場合は、この他に「コントロール」(control)*¹が必要です。

1.3. キャプテン

ビッドには、ポイント情報が比較的是っきりしているものと、そうでないものがあります。

前者を「限定ビッド」(limited bid)といい、ポイント幅は普通 4 以下です。

したがって、限定ビッドを受け取ったプレイヤーはコントラクトを決め易くなり、コントラクトの決定権を持つことになります。

これを、キャプテンになるといいます。

キャプテンはコントラクトのレベル、種類をきめる義務があります。

情報が不十分なら、「誘いのビッド」でパートナーに決めさせるか、または「フォーシングのコール」をしてパートナーにビッドを続けさせます。

限定ビッドでない、情報のあいまいなビッドは、2 回、ビッドすれば、あいまい度を減らすことができます。

例えば、右表の場合、最初のビッドではポイント巾は 9 ですが、2 回目のビッドで、どのレンジに属するかを示せば、ポイント巾を 3~4 に減少することができます。

1 回目	13 - 21		
2 回目	13 - 15	16 - 18	19 - 21

例えば、1S でオープンすれば、TP は (13-21) ですが、2S とリビッドすれば、TP は (13-15) を示すことになります。

*¹ A や K (スーツコントラクトの場合は、ボイドやシングルトンも該当します。) のようにオポネントのリードに勝てるもの。

第2章 SAYC のアプローチ

2.1. オープニング・ビッド

SAYC のオープニング・ビッドは標準 5 枚メジャー方式と同じです。

TP	12 以下	13-21	22 以上
ビッド	2D-2S、3C-3S、4C-4S	1C-1S、1NT-3NT	2C

◎ バランストハンド

HCP	ビッド	リビッド
12-14	1C-1S	最低 NT
15-17	1NT	
18-19	1C-1S	ジャンプ NT
20-21	2NT	
22-24	2C	最低 NT
25-27	3NT	
28+	2C	ジャンプ NT

◎ アンバランストハンド

TP	ビッド
13-21	1C-1S
22+	2C

2.2. アプローチ

- 1NT、2NT、3NT; 優先。
- スーツの選択
 - a. 5 枚以上のスーツは長いほうから
 - b. メジャーは 5 枚保証
 - c. 5+5、6+6 は上から
 - d. マイナーは 3 枚保証
 - e. マイナーは長いほうから
 - f. 4+4 はダイヤモンド
 - g. 3+3 はクラブ

例1 ♠A65
♥KQ2
♦53
♣AQJ97
(1NT)

例2 ♠AK5
♥KQ832
♦Q3
♣AQJ
(2NT)

例3 ♠A6
♥AKQ86
♦QJ10
♣AKQ
(3NT)

例4 ♠A65
♥K8
♦Q53
♣AJ763
(1C)

□ 3 番手のオープン

(ボーダーラインのハンドではゲームがないが、4 番手が残っている。

よいスーツ、例えば、KQxxx や KQxx があれば、

(1) オープニング・リードの指示、

(2) 4 番手のオープン妨害

に効果があると判断したときにオープンする。

♠AQJ105
♥72
♦QJ3
♣743
(1S)

□ 4 番手のオープン

ボーダーラインのハンドでも、「15 のルール」に適合すればオープンする。

15 のルール	(HCP+スペードの枚数) が 15 以上
---------	-----------------------

例1 ♠Q853
♥K82
♦5
♣AQJ97
(1C)

例2 ♠65
♥KJ62
♦74
♣AK643
(/)

例3 ♠AQJ65
♥K82
♦753
♣43
(1S)

例4 ♠5
♥Q82
♦KQ753
♣AJ43
(/)

□ 12HCP ハンドのオープン

13TP なくても、2QT あれば、12HCP のハンドでもオープンする。

◎ クイック・トリック (QT)

AK=2; AQ=1.5; A=1; KQ=1; Kx=0.5

♠AK102
♥72
♦Q103
♣K743
(1C)

第3章 1NT オープンのオークション

1NT のオープン は HCP が 15-17 で、バランストハンドです。

3 スーツにストパーがあり、5 枚メジャーを許容します。

例1	♠Q10765 ♥AQ ♦KJ5 ♣A103 (1NT)	例2	♠A2 ♥54 ♦AKQ543 ♣K83 (1D)	例3	♠A42 ♥K54 ♦AKQ53 ♣32 (1NT)	例4	♠KQ5 ♥Q82 ♦KQ753 ♣AQ43 (1D)
----	--	----	---------------------------------------	----	--	----	---

3.1. 1NT のレスポンス

SAYC では、ジャコビートランスファー (Jacoby Transfer) を使うので、レスポンスとその意味は下表のようになります。

レスポンス	メッセージ	ポイント	説明
パス	-	0-7	バランストハンド
2♣	F1	8+	ステイマン
2♦/2♥	F1	0+	ジャコビー
2♠	F1	0-7	ジャコビー
2NT	1NV	8-9	3NT への誘い
3♣/3♦	F1	8-9	6 枚、3NT への誘い
3♥/3♠	FG	16+	6 枚、スラムトライ
3NT	S/O	10-15	バランストハンド
4♣	F1	16+	ガーバー
4♦/4♥			テキサス
4NT	INV	16-17	6NT への誘い
6NT	S/O	18-19	バランストハンド

(注) 塗りつぶしの欄がビッドの情報が基本 5 枚メジャー方式と異なる。

3.2. ジャコビートランスファー

右図のオークションを考えます。

基本的な 5 枚メジャー方式では、W が 1NT とオープンし、E が 3S とレスポンスします。そして、オープナーがレイズして、コントラクトは 4S になります。この場合、オープナー (W) がダミーになります。

一般に、強いハンドがデクレアラーになれば、オープニング・リードに対しメリットがあります。ジャコビートランスファーはオープナーをデクレアラーにするために工夫されたコンベンションです。

このコンベンションはハートが 5 枚以上あれば 2D、スペードが 5 枚以上なら、2H をビッドします。ポイントの制約はありません。

2S は弱い 6 枚のマイナー・スーツツへのトランスファーに使います。

(使用例)

W	N	E	S
1NT	/	?	

例1
♠KQ8764
♥852
♦A7
♣63
(2H)

例2
♠842
♥KJ1083
♦A95
♣Q3
(2D)

例3
♠4
♥952
♦KQ10864
♣Q75
(2S)

♠AJ9		♠Q10863
♥Q106		♥KJ2
♦AK8		♦74
♣K653		♣A94



3.2.1. メジャー・スーツ・トランスファー(2D/2H)

(1) オープナーのリビッド

オープナーは 2D に対して 2H、2H に対して 2S をリビッドします。ただし、17HCP で 4 枚サポートがあれば、3 レベルで答えます。

(使用例)

				例1	例2	例3
W	N	E	S	♠AQ84	♠K84	♠A8
1NT	/	2D	/	♥103	♥J983	♥QJ85
?				♦KQ96	♦AKJ	♦K103
				♣AQ7	♣K83	♣AK105
				(2H)	(2H)	(3H)

(2) レスポンダーのリビッド

ポイントと形でサインオフ、誘い、ゲームをきめます。

ポイント	単一メジャースーツ	ダブル・メジャースーツ
7 以下	パス	パス
8-9	(5 枚) → 2NT ; (6 枚以上) → 3M(注)	(2♦) → (2♠)
10-15	(5 枚) → 3NT ; (6 枚以上) → 4M	(2♥) → (3♥)
16 以上	スラムトライ	スラムトライ

(注) 3M は 3 レベルのメジャースーツを示す記号。

上表以外の新スーツ (ゲームレベル以下) はナチュラルで、ゲーム・フォーシング (4 枚保証) です。一般に、アンバランスな、スラム指向のハンドのときに使います。

(使用例)

				例1	例2	例3	例4
W	N	E	S	♠108642	♠K10873	♠AJ10432	♠K10873
1NT	/	2H	/	♥93	♥Q94	♥96	♥Q94
2S	/	?		♦Q864	♦K5	♦Q72	♦K5
				♣52	♣842	♣83	♣Q42
				(/)	(2NT)	(3S)	(3NT)
				例5	例6	例7	例8
				♠AJ10432	♠AJ1043	♠KQJ43	♠KQ643
				♥Q62	♥QJ1062	♥97	♥5
				♦Q72	♦Q7	♦2	♦AJ72
				♣8	♣8	♣AQ974	♣Q94
				(4S)	(3H)	(3C)	(3D)

(3) このあとのオープナーのビッド

オープナーは誘いに対しては、ポイントとサポート枚数で (パス・3M・3NT・4M) を選択します。

新スーツに対しては、スラムトライを検討します。

(使用例)

W	N	E	S
1NT	/	2H	/
2S	/	2NT	□
?			

例1

♠10543
♥KQ
♦KQ96
♣AJ7

(3S)

例2

♠K8
♥J983
♦AKJ
♣K863

(/)

例3

♠A8
♥QJ85
♦K103
♣AK105

(3NT)

例4

♠KQ4
♥103
♦KQ96
♣AQJ7

(4S)

(ビッド・シーケンス例)

例1 (W) ♠J9
♥A106
♦AK85
♣K653

W	N	E	S
1NT	/	2H	/
2S	/	3S	/

(E) ♠Q109863
♥K92
♦94
♣Q4

例2 (W) ♠K5
♥K962
♦A84
♣KQ102

W	N	E	S
1NT	/	2H	/
2S	/	3H	/
4H	/	/	//

(E) ♠Q10873
♥AQJ73
♦3
♣93

例3 (W) ♠AKJ9
♥A8
♦K986
♣1065

W	N	E	S
1NT	/	2D	/
2H	/	3C	/
3NT	/	/	//

(E) ♠5
♥KQ763
♦Q103
♣AQJ4

3.2.2. マイナー・スーツ・トランスファー(2S)

6枚以上のマイナーのある、弱いハンドで使います。

1NT に 2S とレスポンスし、オープナーは 3C とリビッドします。

例1

♠92
♥105
♦Q3
♣J986432

(2S)

例2

♠874
♥9
♦QJ9754
♣632

(2S)

W	N	E	S
1NT	/	2S	/
3C			

レスポnderはそのスーツがクラブなら、パス。ダイヤモンドなら 3D に直します。

♠AJ
♥A1052
♦AKJ5
♣1065

W	N	E	S
1NT	/	2S	/
3C	/	3D	/
/	//		

♠8
♥943
♦Q86542
♣J73

3.3. 3C/3D のレスポンス

3レベルのマイナー・スーツは良い6枚スーツ保証で、3NTへの誘い(8-9TP)になります。エントリーがあり、6枚スーツを活用できるなら、3NTにトライします。オープナーはAxかxxxのサポートがあれば、3NTにレイズします。なければ、パスです。5枚のマイナー・スーツの場合は、メジャーがなければ、NTにトライします。

(使用例)

W	N	E	S
1NT	/	?	

例1

♠74
♥95
♦752
♣AQ10976

(3C)

例2

♠8
♥853
♦KQJ943
♣852

(3D)

例3

♠74
♥864
♦AQ1095
♣J75

(2NT)

例4

♠986
♥A2
♦KQ1082
♣J43

(3NT)

□ マイナー・スーツのスラムトライ

マイナー・スーツのスラムトライ（5枚保証）はステイマンの後で、そのスーツを示します。

(W) ♠AQ109
♥A8
♦A1032
♣K65

W	E
1NT	2C
2S	3D
4D	4NT
5S	5NT
6D	7NT

(E) ♠5
♥KQ63
♦KQJ987
♣AQ

(スラム・トライ)

例1

W	E
1NT	3H
4H	4NT

[ブラックウッド]

例2

W	E
1NT	2D
2H	4N

[定量 NT]

例3

W	E
1NT	2C
2H	4C

[ガーバー]

例4

W	E
1NT	2C
2H	4NT

[定量 NT]

例 5*

W	E
1NT	2C
2H	3D
4D	4NT

[ブラックウッド]

例 6

W	E
1NT	4NT

[定量 NT]

例7**

W	E
1NT	5NT

[定量 NT]

例8+

W	E
1NT	2D
2H	3C

[新スーツ、FG]

(注) * : ダイヤモンドでのスラムトライ ; ** : Wは下限なら 6NT、上限なら 7NT ;
+ : 5枚ハートでのスラムトライ

3.4. 3H/3S のレスポンス

3 レベルのメジャースーツは6枚保証のスラムトライ（16TP 以上）になります。

5 枚メジャーの場合はジャコビー経由になります

レイズに対する 4NT はブラックウッドです（注意）。

使用例

W	N	E	S
1NT	/	?	

例1

♠54
♥AQJ876
♦A106
♣K9
(3H)

例 2

♠A108
♥KQ10832
♦5
♣KQ9
(3H)

例 3

♠AKJ9862
♥K4
♦84
♣AQ
(3S)

例 4

♠KQ1094
♥5
♦AJ32
♣A65
(2H)

3.5. テキサス転スファー

スラムがなく、6枚保証のメジャースーツがあれば、テキサス転スファー(Texas Transfer)を使います。

(使用例)

W	E
1NT	??

例1

♠AQ8643
♥103
♦KQ96
♣7
(4H)

例 2

♠84
♥KQ10983
♦A32
♣83
(4D)

例 3

♠876542
♥J85
♦Q3
♣K5
(2H)

例 3

♠98765432
♥J85
♦3
♣5
(4H)

オープナーは 4D に対して 4H、4H に対して 4S をリビッドします。

このコンベンションは SAYC の備品ではありませんが、利用価値があります。

3.6. オポナーントが介入した時の対策

1NT のオークションに、オポナーントが介入してくると、これまで学習した手続きが一部変わります。

3.6.1. 1NT がダブルされたとき

「ダブル」に対し、コンベンションはそのまま使います。

使用例				例1	例2	例3	例4
W	N	E	S	♠KQ8764	♠842	♠KQ74	♠986
1NT	X	?		♥852	♥KJ1083	♥A864	♥5
				♦A7	♦A95	♦AQ	♦KQ10832
				♣63	♣Q3	♣J75	♣1043
				(2H)	(2D)	(2C)	(2S)
				[ジャコビー]	[ジャコビー]	[ステイマン]	[マイナー]

3.6.2. 1NT がオーバーコールされたとき

「オーバーコール」に対し、2C の場合だけ、対応ができますが、その他のオーバーコールに対しては、コンベンションは使えません。

3 レベルのキュービッドはステイマンの代用 (FG) になります。

(1) 2C の場合

ダブルはステイマン、2D、2H、2S はジャコビーです。

使用例				例1	例2	例3	例4
W	N	E	S	♠KQ876	♠842	♠QJ74	♠986
1NT	2C	??		♥852	♥KJ10843	♥A864	♥53
				♦A73	♦A95	♦A5	♦KQ108532
				♣63	♣5	♣J75	♣4
				(2H)	(2D)	(X)	(2S)
				[ジャコビー]	[ジャコビー]	[ステイマン]	[ジャコビー]

(2) その他の場合

1NT : (OC) ; ??

レスポンス	情報
2M	5 枚保証、NF
3M	5 枚保証、FG
4M	6 枚保証、トウプレイ
キュービッド	ステイマン、FG
2NT	1 ストッパー保証、誘い
3NT	1 ストッパー保証、トウプレイ
ダブル	ペナルティ (注)

(注) 10 HCP 以上。良いスーツ。

【ロブソンのガイド (ペナルティダブル)】

切り札の「枚数と 5 アナー」の合計が所要トリック数より多いこと。

3.6.3. トランスファーがダブられたとき

「ダブル」に対し、オープナーは次のコールを使います。

1NT : (/) : 2H : (X) ?

パス	サポートが 2 枚。
2S	サポートが 3 枚。
3S	サポートが 4 枚、17HCP。
リダブル	強いハート。

(使用例)

N	E	S	W
1NT	/	2H	X
?			

例1

♠A2
♥K76
♦QJ87
♣AJ53

(/)

例2

♠A2
♥AK762
♦873
♣AJ3

(XX)

例3

♠KQ7
♥A864
♦AQ3
♣J75

(2S)

例4

♠J865
♥AK
♦KQ108
♣A43

(3S)

3.6.4. トランスファーがオーバーコールされたとき

「ダブル」と同じ考えでコールをします。

(使用例)

W	N	E	S
1NT	/	2D	2S
?			

例1

♠A6
♥Q86
♦KJ87
♣AQ109

(3H)

例2

♠AQ107
♥86
♦AK108
♣K108

(X)

例3

♠A74
♥Q4
♦AK108
♣K1075

(/)

3.6.5. スтейマンがダブられたとき

規定のレスポンスをします。クラブの枚数が多い時は、「パス」と「リダブル」を使います。

(使用例)

W	N	E	S
1NT	/	2C	X
??			

例1

♠AK62
♥Q865
♦K82
♣AJ

(2H)

例2

♠AQ10
♥86
♦AK10
♣K10852

(XX)

例3

♠A74
♥Q4
♦AK108
♣K1075

(/)

3.6.6. スтейマンがオーバーコールされたとき

規定のレスポンスをコールし、できなければパスをします。ダブルはペナルティです。

(使用例)

W	N	E	S
1NT	/	2C	2□
?			

例1

♠AQ54
♥J6
♦K1062
♣AQ9

(2S)

例2

♠AJ2
♥Q6
♦A1063
♣KQ94

(/)(注)

(注) 2D がコールできない

例3

♠J10
♥KJ108
♦AK84
♣A95

(X)

3.7. 両メジャーのとき

4+4 の場合は、ステイマンを使用します。(ゲームがければ、パス)。

5+4、5+5 の時は、下表を参考にして、コンベンションを選びます。

		パートスコア	誘い	ゲーム
5	4	通常、2C。 強い 5 枚なら、JB。	2C。2D に対し、2S。	2C。次に、3S。
4	5	同上。	2C。2D に対し、2H。	2C。次に、3H。
5	5	2C。2D に対し、2H。	2D。次に、2S。	2H。次に、3H。

(使用例) 【5+4 の場合】

例 1。(9TP、 INV)

W	E
1NT	2C
2D	2S

♠KQ1084
♥K974
♦6
♣982

例 2。(13TP、 FG)

W	E
1NT	2C
2D	3S

♠KQ1084
♥K974
♦6
♣A82

例 3。(6TP、 S/O)

W	E
1NT	2H
2S	/

♠KQ1084
♥10974
♦6
♣982

第4章 1H / 1S オープンのオークション

1H/1S のオープン TP が 13-21 で、指定したスーツは 5 枚以上です。

5 枚以上のスーツが 2 つある場合は、① 長い方から；② 等長なら、ランクの高い方からビッドします。

4.1. レスポンス

SAYC では、ゲーム・レイズ・フォーシング用コンベンション「ジャコビー2NT」を使用するので、オークションは基本方式と若干違ってきます。

4.1.1. レスポンダーのポイントレンジ

ポイントはトータルポイントで評価しますが、レイズするときは「ダミーポイント」を使います。

レンジ	MIN	MED	MAX
TP	6-9	10-11	12+

◎ ダミーポイント

切札枚数	ボイド	シングルトン	ダブルトン
3枚	3	2	1
4枚	5	3	1

4.1.2. レスポンスのパタン

レスポンスのパタンは次のようになります。(1H オープンの例)、

(1) レイズ

レスポンス	1H → 2H	1H → 3H	1H → 4H	1H → 2NT
タイプ	シングルレイズ	リミットレイズ	プリエンプティブ・レイズ	ジャコビー2NT
サポート	3+	3+	5+	4+
TPレンジ	6-9	10-11	6-9 HCP	13+
ハンド例	♠AQ ♥1093 ♦9632 ♣7654	♠84 ♥J98 ♦AQ32 ♣K83	♠8 ♥QJ8765 ♦10832 ♣A2	♠A8 ♥QJ85 ♦1073 ♣AK52

(注) スプリンターは 4.3. を参照のこと。

(2) 新スーツ

レスポンス	1H → 1S	1H → 2C/2D	1H → 2S/3C/3D
タイプ	1-O-1	2-O-1	ジャンプ・シフト
枚数	4+	4+ (注 1)	5+
TP	6+	10+	19+ (注 2)
ハンド例	♠AQ93 ♥109 ♦963 ♣7652	♠843 ♥J9 ♦AQ432 ♣K83	♠AK8765 ♥QJ87 ♦2 ♣AK

(注 1) 1S→2H の場合、ハートは 5 枚。

(注 2) ジャンプ・シフトのポイントレンジは流派で異なる。

(3) NT

レスポンス	1H → 1NT	1H → 3NT
形	不定	バランストハンド
TP	6-9	13-15(HCP)
ハンド例	♠AQ3 ♥10 ♦9632 ♣107654	♠AQ84 ♥98 ♦AQ32 ♣K83

(4) まとめ

(1H オープンの場合)

レスポンス	メッセージ	TP	枚数	説 明
パス	-	0-5	-	
1♠	F1	6+	4+	
2♣/2♦	F1	10+	4+	
2♥	NF	6-9(10)	3+	
2♠	FG	19+		スラムトライ
2NT	FG	13+	4	ジャコビー2NT
3♣/3♦	FG	19+		スラムトライ
3♥	NF	10-11	3+	リミットレイズ
3♠	FG	13-15(16)	4+	スプリンター
3NT	INV	13-15(HCP)		バランストハンド
4♣/4♦	FG	13-15(16)	4+	スプリンター
4NT	F1	16-17	4+	ブラックウッド

(注) 塗りつぶしの欄がビッドの情報が基本方式と異なる

4.2. ジャコビー2NT

ジャコビー2NT(Jacoby 2NT)はゲームフォーシング・レイズ用のビッドで、スラムトライにも使います。オポナーメントの介入時は使用しません。

使用条件は次のとおりです。

- ・ レスポンダーは 13 ダミーポイントを保証する。(上限なし)
- ・ 切札の枚数は 4 枚以上。3 枚なら最初に新スーツをビッドして、リビッドでゲームにレイズする。
- ・ パスハンドでは使はない。
- ・ メジャースーツのオープンの時だけ使う。

4.2.1. オープナーのリビッド

【優先順位】①強いスーツ(注)； ②シングルトン以下のスーツ； ③ポイント表示。

【ポイント表示】(15-17)を 3NT で示し、3M が上のレンジ、4M が下のレンジを示す。

(例) 1H : 2NT , ?

リビッド	4C/4D/4S	3C/3D/3S	4H	3NT	3H
スーツ情報	強い 5 枚	1 枚以下	-	-	-
TP	13+	13+	12-14	15-17	18+
ハンド例	♠AQ ♥K10932 ♦9 ♣KQ543	♠A43 ♥KJ985 ♦2 ♣AQ32	♠98 ♥QJ876 ♦A832 ♣AK	♠A8 ♥Q1085 ♦Q7 ♣AK52	♠A8 ♥QJ853 ♦K73 ♣AK5
	(4C)	(3D)			

(注) 次のアナーがあるスーツ : ① AKQ の 2 枚 ; ② 5 アナーの 3 枚。

4.2.2. レスポンダーのリビッド

オープナーのリビッドから、コントラクトの見当がつくので、ゲームでサインオフするか、スラムにトライするかを決めます。

(ビッド例)

W	E	(EAST)	*	Wのリビッド	3C	3D	3NT	4C	4S
1S	2NT	♠KQ76 ♥A8 ♦943 ♣KJ62	**	Eのリビッド	4S	3H	4S	4H	/
*	**								

4.2.3. オークション例

例 1 (W) ♠Q9
♥KJ875
♦K8
♣A1075

W	N	E	S
1H	/	2NT	/
4H	/	/	//

(E) ♠1084
♥A962
♦AQ73
♣K6

例 2 (W) ♠AQJ93
♥Q642
♦5
♣A52

W	N	E	S
1S	/	2NT	/
3D	/	4S	/
/	//		

(E) ♠K1084
♥AJ3
♦KQ74
♣J7

例 3 (W) ♠AJ10742
♥A96
♦Q83
♣8

W	N	E	S
1S	/	2NT	/
3C	/	4NT	/
5H	/	6S	A.P.

(E) ♠KQ93
♥2
♦AKJ
♣107654

例 4 (W) ♠K7
♥K10843
♦5
♣AQ973

W	N	E	S
1H	/	2NT	/
4C	/	4NT	/
5D	/	6H	/
/	//		

(E) ♠A63
♥A9762
♦A104
♣K8

4.2.4. オポナーントが介入した時

(1) オープン後の介入

パートナーのオープンにオポナーントがダブルまたはオーバーコールをした時、ジャコビー2NT は使用できません。

オーバーコールに対し、2NT はナチュラルになります。[11-12HCP, NT ハンド, ストッパー保証、4M なし、NG]

ゲームフォーシングには、キュービッドを使います。(注)

テイクアウトダブルに対しては、リダブル[10HCP+]でフォーシングをし、オークションを続けます。

W	N	E	S
1S	2D	?	

例 1

♠KJ
♥K83
♦Q1042
♣Q642

(2NT)

例 2

♠KQ75
♥AJ3
♦J4
♣QJ62

(3D)

例 3

♠AJ8652
♥52
♦7
♣9753

(4S)

(注) テイクアウトダブルに 2NT を使うと「ジョルダン 2NT」(Jordan 2NT) となり、リミットレイズ以上のハンドを示すことになります。

(2) 2NT に対する介入

テイクアウトダブルの場合、リビッドに支障がないので規定どおりコールします。オーバーコールには、あらかじめ対策をきめておきます。

下表は、3 レベルのオーバーコールに対する合意事項の 1 例です。

パス	オーバーコール・スーツが短い。
新スーツ	短いスーツ。
ダブル	バランスした MIN。
ゲームビッド	アンバランスな MIN。
3NT	短スーツのない MED/MAX。

(CUC.C.3)

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

例 1

♠A94
♥KQ873
♦5
♣K1062

(/)

例 2

♠5
♥AJ10843
♦J75
♣AQ10

(3S)

例 3

♠AJ8
♥KJ843
♦Q7
♣Q84

(X)

例 4

♠KQ
♥AQJ85
♦92
♣10763

(4H)

例 5

♠K8
♥AQJ43
♦K106
♣A95

(3NT)

4.3. スプリンターレイズ

スプリンターレイズ(Splinter Raise)は SAYC の備品ではありませんが、競技会では、よく使われます。ゲームフォーシングのビッドで、スラムトライにも使います。使用条件は次のとおりです。

- ・ パートナーが直前にビッドしたスーツとフィットしたとき。
- ・ レスポンダーのポイントレンジは 13-15(16) ダミーポイント。
- ・ 切札サポートは 4 枚以上。
- ・ 1 枚以下のスーツを異常なジャンプビッドで示す。(単独 A, K は該当しない)
- ・ オープナーがリビッドで使う時は、ゲームが確実な場合のみ。
- ・ ダブル介入時のみ、システムはオン。
- ・ オーバーコール介入時は、合意事項による。

オープン	スプリンター
1♥	3♠, 4♣, 4♦
1♠	4♣, 4♦, 4♥

4.3.1. レスポンダーが使う場合

(1)レスポンス

(例 1)

W	N	E	S
1H	/	??	

例 a	例 b	例 c	例 d	例 e	例 f
♠AJ103	♠Q972	♠2	♠8	♠AKQ	♠1086
♥QJ532	♥A1053	♥AQ984	♥K98	♥AJ754	♥K753
♦7	♦AK43	♦A32	♦K843	♦-	♦-
♣873	♣7	♣Q875	♣AK753	♣Q9432	♣AKQ85
(4H)	(4C)	(3S)	(2C)	(2NT)	(4D)

(例 2)

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

例 a	例 b	例 c	例 d
♠AQ3	♠1093	♠Q2	♠82
♥QJ53	♥AKQ2	♥AK98	♥K9
♦K10652	♦QJ432	♦A532	♦KQ843
♣8	♣7	♣1087	♣A75
(4C)	(4C)	(4H)	(3NT)

(2)オープナーのリビッド

- ・ サイドスーツのコントロールを示す。
- ・ 4NT でエースの数を聞く。
- ・ スラムがなければ、ゲームでサインオフする。

4.3.2. オープナーが使う場合

(使用例)

W	N	E	S
1H	/	1S	/
??	/	/	

例 a	例 b
♠A975	♠Q972
♥AQJ53	♥AQ532
♦7	♦AK432
♣AQ4	♣-
(4D)	(4C)

4.3.3. オークション例

例 1	(W)	♠A10987 ♥A5 ♦QJ108 ♣AK	<table><tr><td>W</td><td>N</td><td>E</td><td>S</td></tr><tr><td>1S</td><td>/</td><td>4H</td><td>/</td></tr><tr><td>5C</td><td>/</td><td>5D</td><td>/</td></tr><tr><td>5H</td><td>/</td><td>5S</td><td>/</td></tr><tr><td>6S</td><td>/</td><td>/</td><td>//</td></tr></table>	W	N	E	S	1S	/	4H	/	5C	/	5D	/	5H	/	5S	/	6S	/	/	//	(E)	♠KQ32 ♥- ♦AK765 ♣10987
W	N	E	S																						
1S	/	4H	/																						
5C	/	5D	/																						
5H	/	5S	/																						
6S	/	/	//																						
例 2	(W)	♠A5 ♥KJ1098 ♦KQ52 ♣109	<table><tr><td>W</td><td>N</td><td>E</td><td>S</td></tr><tr><td>1H</td><td>/</td><td>4C</td><td>/</td></tr><tr><td>4H</td><td>/</td><td>/</td><td>//</td></tr></table>	W	N	E	S	1H	/	4C	/	4H	/	/	//	(E)	♠KQJ ♥AQ54 ♦J1094 ♣7								
W	N	E	S																						
1H	/	4C	/																						
4H	/	/	//																						
例 3	(W)	♠KJ963	<table><tr><td>W</td><td>N</td><td>E</td><td>S</td></tr></table>	W	N	E	S	(E)	♠104																
W	N	E	S																						

		♥AJ85 ♦QJ5 ♣A	<table><tr><td>1S</td><td>/</td><td>2C</td><td>/</td></tr><tr><td>2H</td><td>/</td><td>4D</td><td>/</td></tr><tr><td>4H</td><td>/</td><td>/</td><td>//</td></tr></table>	1S	/	2C	/	2H	/	4D	/	4H	/	/	//		♥KQ93 ♦6 ♣AKQJ547								
1S	/	2C	/																						
2H	/	4D	/																						
4H	/	/	//																						
例 4	(W)	♠AKJ109 ♥KQJ4 ♦K97 ♣10	<table><tr><td>W</td><td>N</td><td>E</td><td>S</td></tr><tr><td>1S</td><td>/</td><td>2H</td><td>/</td></tr><tr><td>4C</td><td>/</td><td>4D</td><td>/</td></tr><tr><td>4NT</td><td>/</td><td>5H</td><td>/.</td></tr><tr><td>6H</td><td>/</td><td>/</td><td>//</td></tr></table>	W	N	E	S	1S	/	2H	/	4C	/	4D	/	4NT	/	5H	/.	6H	/	/	//	(E)	♠76 ♥A10987 ♦AQ2 ♣Q543
W	N	E	S																						
1S	/	2H	/																						
4C	/	4D	/																						
4NT	/	5H	/.																						
6H	/	/	//																						
例 5	(W)	♠KJ109 ♥AQJ109 ♦AKJ6 ♣-	<table><tr><td>W</td><td>N</td><td>E</td><td>S</td></tr><tr><td>1H</td><td>/</td><td>1S</td><td>/</td></tr><tr><td>4C</td><td>/</td><td>4S</td><td>/</td></tr><tr><td>4NT</td><td>/</td><td>5D</td><td>/.</td></tr><tr><td>6S</td><td>/</td><td>/</td><td>//</td></tr></table>	W	N	E	S	1H	/	1S	/	4C	/	4S	/	4NT	/	5D	/.	6S	/	/	//	(E)	♠AQ876 ♥5 ♦QJ109 ♣1082
W	N	E	S																						
1H	/	1S	/																						
4C	/	4S	/																						
4NT	/	5D	/.																						
6S	/	/	//																						
例 6	(W)	♠A975 ♥AQ4 ♦AQJ84 ♣7	<table><tr><td>W</td><td>N</td><td>E</td><td>S</td></tr><tr><td>1D</td><td>/</td><td>1S</td><td>/</td></tr><tr><td>4C</td><td>/</td><td>4NT</td><td>/</td></tr><tr><td>5S</td><td>/</td><td>6S</td><td>AP.</td></tr></table>	W	N	E	S	1D	/	1S	/	4C	/	4NT	/	5S	/	6S	AP.	(E)	♠KQ1083 ♥K95 ♦K7 ♣965				
W	N	E	S																						
1D	/	1S	/																						
4C	/	4NT	/																						
5S	/	6S	AP.																						

リビッドでは、オープナーは自分のポイントレンジの限定を、レスポonderはコントロールの決定を目標にオークションを進めます。

4.4. オープナーのリビッド

1 レベルのスイツのオープンハンド情報は「あいまい度」が大きいので、リビッドの段階では、強さと分布に関する情報を限定するコールを選ぶ必要があります。

4.4.1. オープナーのポイントレンジ

ポイントはトータルポイントで評価しますが、レイズするときは「ダミーポイント」で再評価します。

レンジ		MIN	MED	MAX
TP	リビッド	13-15	16-18	19-21
	オープン	13-21		

強さの区分	ビッドのレベル
MIN	最低
MED	ジャンプ
MAX	ゲーム ジャンプシフト

種類	形の条件
レイズ	サポートが 4 枚以上 (注)
新スイツ	4 枚以上
NT	バランス・ハンド
リピート	6 枚以上

(注) 1S:2H の場合は 3 枚以上。

4.4.2. オープナーのフォーシングビッド

SAYC では、リビッド時のフォーシングビッドは「リバース」、「ジャンプシフト」の他に、「スプリンター」、「ヘルプスーツ・ゲームトライ」、「2-0-1 に対する新スーツ」がフォーシングビッドとして使えるようになります。

種類	区分	例	使用範囲
リバース	F1	図 1	MED/MAX
ジャンプシフト	FG	図 2	MAX
スプリンター	F1	図 5	MED/MAX
サポート時の新スーツ	F1	図 3	MED
2-O-1 時の新スーツ	F1	図 4	MED (注)

(注) MIN レンジでも、LTC が 6 以下なら適用。

図 1

W	E
1H	2C
2S	

図 2

W	E
1H	2C
3D	

図 3

W	E
1H	2H
3D	

図 4

W	E
1H	2C
2D	

図 5

W	E
1H	1S
4C	

4.4.3. サポートに対する新スーツ

パートナーがレイズした時、新スーツをビッドして、ゲームに誘うコンベンションを「ヘルプスーツ・ゲームトライ」(HELP SUIT GAME TRY: HSGT)といいます。これは、ルーザーの多いスーツをビッドして、パートナーに、そのスーツの対策を依頼するもので、F1 です。

(1) 使用条件

MED レンジで、弱いスーツ（ルーザーが 2 以上のスーツ）があるときに使う。

例：

W	N	E	S	♠KQ954	♠AQJ94	♠AK976
1S	/	2S	/	♥AK9	♥KQJ	♥3
3C				♦KQ	♦8	♦AQJ3
				♣543	♣Q652	♣1098

(2) レスポンダーの応答

レスポンダーはそのスーツのルーザーによって、次のように処理します。

- ・ルーザーが 1 以下なら、ゲームにレイズする。
- ・ルーザーが 3 以上なら、3 レベルでフィットしたスーツに変える。
- ・ルーザーが 2 の場合は、下限ならフィットしたスーツに戻し、上限ならゲームにレイズする。

(3) 使用例

例 1 :

(WEST)

♠KQJ43
♥J82
♦AK84
♣5

W	E
1S	2S
3H	3S

(EAST)

♠A762
♥10962
♦3
♣Q832

例 2 :

(WEST)

♠KQJ43
♥J82
♦AK84
♣5

W	E
1S	2S
3H	4S

(EAST)

♠A762
♥3
♦10962
♣□832

例 3 :

(WEST)

♠AKQ5
♥AQ963
♦4
♣J64

W	E
1H	2H
3C	4H

(EAST)

♠73
♥J105
♦6532
♣AK103

例 4 :

(WEST)

♠A9
♥AJ7654
♦AK
♣K73

W	E
1H	2H
4H	

(EAST)

♠73
♥1095
♦6532
♣AQ103

例 :

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

1. ♠K76 ♥K843 ♦854 ♣K76 (3S)
2. ♠K76 ♥8432 ♦K5 ♣7543 (4S)
3. ♠954 ♥K42 ♦Q53 ♣Q753 (3S)
4. ♠J103 ♥A843 ♦Q53 ♣Q76 (4S)
5. ♠K763 ♥8432 ♦5 ♣K764 (4S)

4.4.4. 2-O-1 に対する新スートのリビッド

SAYC では、2-O-1 に対する新スートは、ゲームレベル以下なら、F1 として扱います。
[1H:2C, 2D] のビッド・シーケンスでは、オープナーのハンドがミニマムかミューデアム
か不明です。この救済策として、2-O-1 の場合のみ、オープナーの新スートを F1 と
して扱い、レスポnderは必ずオークションを続けます。

例 1 :

(WEST)
♠AQ843
♥KQ82
♦AK5
♣5

W	E
1S	2C
2H	2S
4S	

(EAST)

♠K9
♥A9
♦9863
♣KJ643

例 2 :

(WEST)
♠AKQ62
♥A9
♦A963
♣52

W	E
1S	2C
2D	3D
3NT	

(EAST)

♠5
♥763
♦KQ75
♣AQ643

4.5. レスポnderのリビッド

オープナーのリビッドで、オープナーのハンドの見当がつきます。この段階で、コン
トラクトの種類が決まれば、最適のレベルを決めるか、パートナーに決めさせます。ま
だ、種類が決まらなければ、フォーシングビッドで更に情報を求めます。
オープナーのフォーシングビッドには、的確な情報を伝えるようにします。

4.5.1 レスポンダーのフォーシングビッド

レスポンダーがリビッドで使えるフォーシングビッドは下表のようになります。

メッセージ	ビッド	備考
F1	新スーツ	1NT, 2NT リビッド以外
	ニュー・マイナー・フォーシング	1NT, 2NT のリビッドに対し。
FG	リバース	
	ジャンプシフト	
	フォース・スーツ・フォーシング	
	ジャンプレイズ (2-0-1 時)	オープナーの最初のスーツ

4.5.2. 2-0-1 後のリビッド

SAYC では、2-0-1 に対するオープナーの新スーツは、ゲームレベル以下なら、F1 として扱います。

2-0-1 後のオークションで、もう一つの約束事があります。それは、2-0-1 後に、オープナーの最初のスーツのジャンプレイズを FG として扱うことです。

右上図の R のハンドは、3 枚サポートなので、ジャコビー 2NT は使えません。このオークションで、3 レベルのビッドは、普通、「誘い」ですが、SAYC では、このビッドを FG として扱います。

O	R
1S	2C
2H	□3S

♠KQ8
♥J8
♦A432
♣AJ83

1♠ - 2♣
2♥ - 2♠ = NF. 選択.
- 2NT, 3♣, 3♥ = NF. 誘い.
- 3♦ = FG. FSF.
- 3♠ = FG.

O	R
1S	2C
2D	2NT

♠65
♥K975
♦K3
♣KQ643
(注) 2H は FSF になるので、2NT で誘う。

4.5.3. フォース・スーツ・フォーシング (Fourth-suit Forcing: FSF)

レスポンダーが例 1 のハンドを持ち、オークションが図のように進行した時、レスポンダーはリビッドに困ります。ゲームがあるのですが、適当なビッドがありません。標準方式では、勇を鼓して、3NT か 3S をビッドするでしょう。2D とフォーシングするのも一策ですが、3 枚です。

このような場合の対策として、フォース・スーツ・フォーシングが考案されました。4 番目のスーツ (最低レベル) を FG として扱います。この場合は、2D とビッドします。これはゲーム・フォーシングになるので、相互に安心して最適のストレインを探すことができます。

4 番目のビッドはアーティフィシャルで、そのスーツに関する情報を持っていません。

(1) 合意事項

次の項目に該当する時、FSF は使用しません。

- 前にパスしているとき (パストハンド)
- 2/1 方式を使用しているとき
- オポネントが介入した時
- 2C でオープンしたとき及びリバースしたとき

O	R
1H	1S
2C	?

(例 1)
♠KQ875
♥Q8
♦863
♣AJ8

(2) 応答基準

オープナーの応答の順位は次のようになります。

- ・ レスポンダーのメジャースーツに 3 枚サポートがあれば、レイズする。
- ・ 4 番目のスーツに 1 ストッパーがあれば、NT をビッドする。
- ・ 5 枚スーツをリピートする。
- ・ 4 番目のスーツに 4 枚サポートがあれば、レイズする。

(3) 応答例

		a.	♠9	♥QJ8752	♦104	♣AKJ8	[2H]
		b.	♠9	♥AQ8752	♦J4	♣AKJ8	[3H]
		c.	♠982	♥KJ872	♦4	♣AKJ8	[2S]
		d.	♠KJ2	♥QJ872	♦4	♣AKJ8	[3S]
		e.	♠9	♥QJ872	♦KJ4	♣AJ98	[2NT]
		f.	♠9	♥QJ872	♦KJ4	♣AKJ9	[3NT]
		g.	♠-	♥AK872	♦10874	♣AKJ8	[3D]
		h.	♠93	♥KJ872	♦84	♣AJ98	[2H]
		i.	♠93	♥KJ872	♦8	♣AKJ93	[3C]
		j.	♠K8	♥QJ872	♦54	♣AKJ8	[2S]

O	R
1H	1S
2C	2D
?	

(4) 注意事項

FSF はマイナー・スーツ・オープンで使う機会が多い。(例 1)

4 番目のスーツが 1 レベルのときは、そのメッセージは F1 です (例 2)。FSF として使うには、4 番目のスーツを 2 レベルでビッドします。(例 3)

(例1)

O	R
1C	1H
1S	2D

(例2)

O	R
1C	1D
1H	1S

(例3)

O	R
1C	1D
1H	2S

4.5.4. ニュー・マイナー・フォーシング (New Minor Forcing : NMF)

標準 5 枚メジャー方式では、1 レベルのスーツでオープンし、1NT とリビッドしたとき、レスポンダーの新スーツのリビッドはリバースかジャンプシフト以外はノンフォーシングです。

NMF はレスポンダーの「新しいマイナー・スーツ」のリビッドをフォーシングとするコンベンションで、競技会でよく使われます。例えば、上記のオークションで、E が右図のハンドを持っている時、通常は、2NT とビッドするでしょう。しかし、良いスペードなので、スペードでプレイしたいところです。2S は 6 枚スペードを示し、かつ、ノンフォーシングになります。この場合、NMF を使い、2C とリビッドして (注)、5 枚スペードで誘うことができます。

W	N	E	S
1H	/	1S	/
1NT	/	?	

♠AQ832
♥J2
♦K75
♣J10

5 枚メジャーで、中位以上の強さがあれば、NMF を使う。

(注) メジャー・スーツでオープンしたとき、2D はナチュラルです。(合意事項)

(1) 使用条件

- 10HCP 以上あること。
- ビッドしたメジャー・スーツは 5 枚あること。
- 1H オープンのときは、NMF に 2C を使うこと。（合意事項）
- パストハンドでも使用する
- 競り合い時には、使用しない。

(2) オープナーの応答基準

オークションが右図のように進行した場合、
 オープナーは ① 3 枚サポートの有無と
 ② ハンドの強さが分かるようにビッドを
 選びます。

(応答基準)

リビッド	強さ	説 明
2NT	下限	サポートなし。
2♠	下限	サポートあり。
3NT	上限	サポートなし。
3♠	上限	サポートあり。

W	N	E	S	[EAST]
1H	/	1S	/	♠KQ1074
1NT	/	2C	/	♥J4
?				♦K752
				♣102

(3) オークション例

#1 WEST
 ♠K107
 ♥KQ952
 ♦A6
 ♣Q52

W	E
1H	1S
1NT	2C
3S	4S
/	

EAST
 ♠AJ853
 ♥J7
 ♦KQ5
 ♣963

2C は NMF。

#2 WEST
 ♠K107
 ♥KJ1065
 ♦A64
 ♣K6

W	E
1H	1S
1NT	2D
/	

EAST
 ♠A964
 ♥7
 ♦QJ9532
 ♣95

2D はナチュラル。

(4) 注意

NMF はマイナー・スーツ・オープンでの使用頻度が高く、応答基準が変わります。
 詳細は、次講で補足します。

第 5 章 1C/1D オープン後のオークション

5.1. レスポンス

5.1.1. ポイントレンジ

1C,1D オープンの場合，フォーシングレイズのビッドはありません。
レイズの際も，ポイントはトータルポイントで評価します。
（「ダミーポイント」で評価するのは、リビッド以降。）

レンジ	MIN	MED	MAX
TP	6-9	10-12	13+

5.1.2. フォーシングビッド

フォーシングビッドは下表のようになります。

メッセージ	ビッド	ポイントレンジ
F1	新スーツ (1-0-1)	6 TP 以上
	新スーツ (2-0-1)	10 TP 以上
FG	ジャンプシフト	19 TP 以上

5.1.3. レスポンスの優先順位

ゴールデン・ゲーム (4H, 4S, 3NT)を目指すため，新スーツ，2NT, 3NT を優先します。
新スーツが2つある場合は，

① 長いほうから，② 4枚なら，下から，③ 5枚なら，上から ビッドします。

新スーツ，2NT, 3NT のビッドができなければ，レイズを考えます。ダイヤモンドのレイズは4枚サポート，クラブの場合は5枚が必要です。

レイズもできない場合は，1NT をビッドします。

5.1.4. 1D オープン時の例

1♦	- 1♥, 1♠	= F1.	6-18 TP;	4 枚スーツ	*1
	- 1NT	= NF.	6-10 HCP; * 1	不定	*1
	- 2♣	= F1.	10-18 TP;	4 枚スーツ	*1
	- 2♦	= NF.	6-9 TP;	4 枚サポート	*2
	- 2♥, 2♠	= FG.	19 TP 以上;	よい 5 枚スーツ	*1
	- 2NT	= NF.	11-12 HCP;	NT ハンド	*1, 3
	- 3♣	= FG.	19 TP 以上;	よい 5 枚スーツ	*1
	- 3♦	= NF.	10-12 TP;	4 枚サポート	*1
	- 3NT	= NF.	13-15 HCP;	NT ハンド	*1, 3

(注記) *1: メジャー・オープン時と違う。*2: クラブの場合は，5 枚

*3: 4 枚メジャーはない。

5.1.5. レスpons例

(1) 1♣オープン時

a.	b.	c.	d.	e.	f.
♠A954	♠A97	♠J7	♠K75	♠A42	♠K2
♥KJ5	♥1086	♥K83	♥KJ3	♥K1087	♥AKQ98
♦652	♦K72	♦K76	♦KJ65	♦A75	♦A3
♣1064	♣9532	♣KJ953	♣Q73	♣QJ5	♣K985
[1S]	[1NT]	[1D]	[3NT]	[1H]	[2H]

(2) 1♦オープン時

a.	b.	c.	d.	e.	f.
♠987	♠K975	♠A753	♠A42	♠AQ10	♠AKQ109
♥K7	♥108	♥K832	♥K108	♥A108	♥-
♦753	♦KJ76	♦KJ65	♦J753	♦8765	♦KQJ72
♣KQ975	♣863	♣4	♣QJ5	♣AJ3	♣A109
[1NT]	[1S]	[1H]	[2NT]	[3NT]	[2S]

5.2. オープナーのリビッド

リビッドの段階でハンド情報を限定するようにします。

5.2.1. フォーシングビッド

フォーシングビッドは下表のようになります。

メッセージ	ビッド	ポイントレンジ	アラート
F1	リバース	MED/MAX	
	シングルレイズ時の新スーツ	MED	必要
FG	ジャンプシフト	MAX	
	スプリンター	MAX	必要

(1) スプリンター

O	R	♠KQ97
1D	1S	♥8
4H		♦KQ832
		♣AK

(2) レイズ時の新スーツ

O	R	♠83
1D	2D	♥KQ7
2H		♦AK1083
		♣A83

5.2.2. スプリンター

パートナーがレスポンスしたメジャースーツにサポートがあり、ポイントレンジが MAX（ダミーポイント評価）の時に使います。

1 枚以下のスーツをダブルジャンプします。

(1) レスポンダーの応答基準

- ・ コントロールのあるスーツをビッドする。
- ・ 該当するスーツがなければ、フィットしたスーツに戻す。

5.2.3. シングルレイズ時の新スーツ

パートナーがシングルレイズしたとき、MED レンジのハンドで、ストッパーのあるスーツをビッドして 3NT を狙います。

(1) レスポンダーの応答基準

- ストッパーのあるスートをビッドする。(2つあれば、下から)
- 該当するスートがなければ、フィットしたスーツに戻す。

(2) オープナーの3ラウンドでの判断

3NTの可能性があれば、ゲーム・トライをする。

なければフィットしたスーツのパート・スコアで止める。

(3) 使用例

例1	♠83 ♥KQ7 ♦AK1093 ♣A83	<table><tr><td>W</td><td>E</td></tr><tr><td>1D</td><td>2D</td></tr><tr><td>2H</td><td>2S</td></tr><tr><td>2NT</td><td>3NT</td></tr></table>	W	E	1D	2D	2H	2S	2NT	3NT	♠AQ7 ♥53 ♦87542 ♣Q76
W	E										
1D	2D										
2H	2S										
2NT	3NT										
例2	♠83 ♥KQ7 ♦AK1083 ♣A83	<table><tr><td>W</td><td>E</td></tr><tr><td>1D</td><td>2D</td></tr><tr><td>2H</td><td>3D</td></tr><tr><td>//</td><td></td></tr></table>	W	E	1D	2D	2H	3D	//		♠Q7 ♥53 ♦Q7542 ♣Q762
W	E										
1D	2D										
2H	3D										
//											
例3	♠AQ3 ♥KQ7 ♦A108 ♣A1083	<table><tr><td>W</td><td>E</td></tr><tr><td>1C</td><td>2C</td></tr><tr><td>3NT</td><td>//</td></tr></table>	W	E	1C	2C	3NT	//	♠Q72 ♥A3 ♦542 ♣Q7652		
W	E										
1C	2C										
3NT	//										

5.3. レスポンダーのリビッド

フォーシングに対しては、ハンド情報を限定します。

ノンフォーシングなビッドに対しては、キャプテンとしてコントラクトを決めます。

情報が不足なら、フォーシングビッドで情報を補充します。

5.3.1. フォーシングビッド

レスポナーがリビッドで使えるフォーシングビッドは下表のようになります。

FSF と NMF を使う機会がふえるので、これを有効に活用して、ゲームを逃がさないようにします。

メッセージ	ビッド	備考
F1	新スーツ	1NT, 2NT リビッド以外
	NMF	
FG	FSF	
	リバース	
	ジャンプシフト	

(注記) 1H, 1S オープン時における 2-O-1 の特別扱いはない。

5.3.2. オークション例

例1	♠83 ♥KQ974 ♦83 ♣AK83	<table><tr><td>W</td><td>E</td></tr><tr><td>-</td><td>1D</td></tr><tr><td>1H</td><td>1S</td></tr><tr><td>3NT</td><td>/</td></tr></table>	W	E	-	1D	1H	1S	3NT	/	♠AQJ2 ♥53 ♦A742 ♣Q75	(説明)E のビッドから、S と D のストッパーを期待し、バランスハンドなので、3NT に決める。		
W	E													
-	1D													
1H	1S													
3NT	/													
例2	♠AQ72 ♥KJ6 ♦84 ♣K732	<table><tr><td>W</td><td>E</td></tr><tr><td>1C</td><td>1D</td></tr><tr><td>1S</td><td>2H</td></tr><tr><td>2NT</td><td>3NT</td></tr></table>	W	E	1C	1D	1S	2H	2NT	3NT	♠K5 ♥97 ♦AK972 ♣AJ106	(説明)E はゲームの種類を決めるために、FSF を使う。		
W	E													
1C	1D													
1S	2H													
2NT	3NT													
例3	♠AQ7 ♥KJ6 ♦842 ♣K732	<table><tr><td>W</td><td>E</td></tr><tr><td>1C</td><td>1D</td></tr><tr><td>1NT</td><td>2H</td></tr><tr><td>2NT</td><td>3NT</td></tr></table>	W	E	1C	1D	1NT	2H	2NT	3NT	♠K53 ♥AQ97 ♦QJ97 ♣J10	(説明)E はゲームの種類を決めるために、リバースを使う。		
W	E													
1C	1D													
1NT	2H													
2NT	3NT													
例4	♠Q72 ♥KJ6 ♦84 ♣AK732	<table><tr><td>W</td><td>E</td></tr><tr><td>1C</td><td>1S</td></tr><tr><td>2C</td><td>3D</td></tr><tr><td>3S</td><td>4H</td></tr><tr><td>5C</td><td>6S</td></tr></table>	W	E	1C	1S	2C	3D	3S	4H	5C	6S	♠AK1053 ♥A ♦KQJ97 ♣J10	(説明)E はゲームの種類を決めるために、ジャンプシフトを使う。
W	E													
1C	1S													
2C	3D													
3S	4H													
5C	6S													

5.3.3. フォース・スーツ・フォーシング (FSF)

マイナー・スーツ・オープンの場合も、FSF は使います。ただし、右図のオークションでは、1S は 4 番目のビッドになりますが、F1 として扱います。
この場合は、2S が FSF となります。
合意事項、応答基準はメジャースーツ・オープンの場合と同じです。

O	R
1C	1D
1H	1S

(例1)
♠KQ87
♥85
♦Q10863
♣QJ8

(1)合意事項

次の項目に該当する時、FSF は使用しません。

- ・ 前にパスしているとき (パストハンド)
- ・ 2/1 方式を使用しているとき
- ・ オポネントが介入した時
- ・ 2C でオープンしたとき及びリバースしたとき

(2) 応答基準

オープナーの応答順位は次のようになります。

- ・ レスポンダーのメジャースーツに 3 枚サポートがあれば、レイズする。
- ・ 4 番目のスーツに 1 ストッパーがあれば、NT をビッドする。
- ・ 5 枚スーツをリピートする。
- ・ 4 番目のスーツに 4 枚サポートがあれば、レイズする。

(3) 応答例

O	R
1D	1H
2C	?

- a. ♠84 ♥AKJ94 ♦KJ76 ♣104 [2S]
 b. ♠AQ84 ♥AKJ52 ♦74 ♣108 [2S]
 c. ♠82 ♥A98764 ♦AQ7 ♣K8 [2S]
 d. ♠A8 ♥AQJ87 ♦AQ764 ♣4 [2S]

5.3.4. NMF

マイナー・スツツでオープンした場合も NMF は使います。

(WEST)
 ♠AQ8
 ♥KJ102
 ♦K75
 ♣J109



(EAST)
 ♠KJ732
 ♥AJ54
 ♦62
 ♣K3

このハンドでは、W が 1C でオープンし、E は 1S とレスポンスします。W は 4 枚ハートを示すことができず、リビッドは 1NT です。

E はスペードの情報を知りたいので 2D とフォーシングしますが、E としては、W のハートの情報も欲しいところです。

このため、マイナー・スツツ・オープンの場合はアンビッドのメジャースーツの情報も扱います。

(1) 使用条件

- 10TP 以上あること。
- ビッドしたメジャースーツは 5 枚あること。
- NMF には、未ビッドのマイナー・スツツを使う。
- パストハンドでも使用する
- 競り合い時には、使用しない。

(2) オープナーの応答基準

次の順で、リビッドを選びます。その際、レベルでハンドの強さを示します。

(応答基準)

- 未ビッドの 4 枚メジャーを示す。
- ビッドしたメジャースーツの 3 枚サポートを示す。
- NMF のスーツにストッパーがあれば NT で示す。
- NMF のスーツに 4 枚サポートがあればレイズする。
- 自分のスーツをリビッドする。

(使用例) : 1D:1S, 1NT:2C, ?

リビッド	強さ	説明
2♥	下限	4 枚ハートあり。
3♥	上限	同上
2♠	下限	サポートあり。
3♠	上限	同上
2NT	下限	ストッパーあり。
3NT	上限	同上
3C	-	4 枚クラブ
2D	下限	上記以外

(3) オークション例

#1	WEST ♠K107 ♥KQ95 ♦A6 ♣Q542	<table><tr><td>W</td><td>E</td></tr><tr><td>1C</td><td>1S</td></tr><tr><td>1NT</td><td>2D</td></tr><tr><td>2H</td><td>4H</td></tr></table>	W	E	1C	1S	1NT	2D	2H	4H	EAST ♠AJ832 ♥AJ64 ♦52 ♣K3	2D は NMF。				
W	E															
1C	1S															
1NT	2D															
2H	4H															
#2	WEST ♠K107 ♥KJ106 ♦A654 ♣K6	<table><tr><td>W</td><td>E</td></tr><tr><td>1D</td><td>1S</td></tr><tr><td>1NT</td><td>2C</td></tr><tr><td>2H</td><td>2S</td></tr><tr><td>4S</td><td>//</td></tr></table>	W	E	1D	1S	1NT	2C	2H	2S	4S	//	EAST ♠A9654 ♥Q3 ♦KJ94 ♣Q5	2C は NMF。		
W	E															
1D	1S															
1NT	2C															
2H	2S															
4S	//															
#3	WEST ♠KQ7 ♥AJ106 ♦AQ54 ♣K6	<table><tr><td>W</td><td>E</td></tr><tr><td>1D</td><td>1S</td></tr><tr><td>2NT</td><td>3C</td></tr><tr><td>3H</td><td>3S</td></tr><tr><td>4NT</td><td>5D</td></tr><tr><td>6S</td><td>//</td></tr></table>	W	E	1D	1S	2NT	3C	3H	3S	4NT	5D	6S	//	EAST ♠A9654 ♥Q3 ♦KJ84 ♣Q5	3C は NMF。 W は 18-19HCP。
W	E															
1D	1S															
2NT	3C															
3H	3S															
4NT	5D															
6S	//															
#4	WEST ♠76 ♥873 ♦AKQ95 ♣K65	<table><tr><td>W</td><td>E</td></tr><tr><td>1D</td><td>1S</td></tr><tr><td>1NT</td><td>2C</td></tr><tr><td>2D</td><td>//</td></tr></table>	W	E	1D	1S	1NT	2C	2D	//	EAST ♠A9654 ♥K42 ♦J86 ♣Q2					
W	E															
1D	1S															
1NT	2C															
2D	//															

5.4. オポナーントの介入

オープン後に、オポナーントがオークションに参加した時のレスポンスのコールはメジャースーツ・オープンの場合と同じです。

5.4.1. テイクアウトダブルの場合

(1) レスpons

- 1 レベルの新スーツは 6TP 以上を保証し、F1 である。
- シングルレイズはフィットした、6-9TP のハンドである。
- 2NT はリミットレイズ以上のハンドである。（ジョルダン 2NT）
- リダブルは 10HCP 以上のハンドである。
- ジャンプレイズはプリエンプトである。

(2) 応答例

O	OP	R	a.	♠84	♥QJ965	♦95	♣K1063	[1H]
1C	X	?	b.	♠964	♥843	♦J63	♣AQ53	[2C]
			c.	♠4	♥1084	♦Q962	♣QJ875	[3C]
			d.	♠K94	♥72	♦J103	♣AQ975	[2NT]

5.4.2. オーバーコールの場合

(1) レスポンス

- 1 レベルの新スーツは 6TP 以上を保証し、F1 である。
- 2 レベルの新スーツは 10TP 以上を保証し、F1 である。
- シングルレイズは 6-9TP を保証する。
- ジャンプレイズは 10-12TP を保証する。
- 2NT, 3NT はストッパーを保証する。
- キュービッドは FG で、通常はフィットしている。

(2) 応答例

O	OP	R					
1D	1S	?	a.	♠84	♥965	♦KQ5	♣K10873 [2D]
			b.	♠J4	♥AK10983	♦K63	♣73 [2H]
			c.	♠KJ4	♥QJ4	♦A962	♣J75 [2NT]
			d.	♠J94	♥A2	♦KQ873	♣K75 [2S]

第 6 章 ハイレベル・オープンのオークション

2C はゲームのありそうな強いハンドで使います。

2D 以上のスーツオープンとは 1 レベルでオープンできないハンドで使います。

6.1. 2C オープン

6.1.1. オープンの条件

- 22TP 以上のハンド(図 1)
- .9 トリック以上とれるハンド(図 2)

図1	♠AKQ10753	図2	♠AKQJ106
	♥AK3		♥5
	♦AQ		♦AK1093
	♣3		♣3

JCBL 規定:

- (1) 20HCP 以上のハンド。
 (2) $QT \geq 3.5$ で、ルーザーが、♥♠なら 4 以下、♣♦なら 3 以下となっているが、これに該当しない時はアラートをすること。

6.1.2. レスポンス

レスポンスはポジティブとウェイティング [Waiting] の 2 種類です。

ポジティブ・レスポンスは下表のとおりで、FG になります。

これに該当しなければ、2D (ウェイティング) をコールします。

2♥, 2♠	= 8TP 以上, 良い 5 枚 (注)
2NT	= 8HCP 以上, NT ハンド
3♣, 3♦	= 8TP 以上, 良い 5 枚 (注).

(注) 普通, A,K,Q の内、2 枚があるハンド。

6.1.3. オープナーのリビッド

自分のハンドの種類を示します。2NT のポイントレンジは 22-24HCP で、NF です。扱いは 2NT オープン時と同じになります。

2♣	- 2♦	
2NT	- 3♣	= スтейマン
	- 3♦, 3♥	= ジャコビー
	- 3NT	= バランスハンド
	- 4♣	= ガーバー.
	- 4NT	= 定量 NT (6NT への誘い) .

(1) ポジティブ・レスポンスの場合

この場合のオークションは FG になります。

(使用例 1) 2♠のレスポンスの場合

a	b	c.	d.
♠4	♠Q7	♠KJ73	♠K7
♥AKJ5	♥AK6	♥A3	♥AKQJ32
♦K2	♦AK72	♦KQJ	♦A5
♣AKQJ64	♣KQJ2	♣AKJ9	♣K73
[3C]	[2NT]	[3S]	[3H]

(使用例 2) 2NT のレスポンスの場合

a.	b.	c.	d.
♠K4	♠AQ	♠AKJ7	♠AKJ5
♥AKQ95	♥KQ6	♥AKJ3	♥K3
♦2	♦QJ72	♦K93	♦AKQJ65
♣AKQJ6	♣AKQ2	♣A7	♣3
[3H]	[3NT]	[3C](注)	[3D]

(注) NT レスponseに対し、使用できるコンベンションはステイマンのみ。

(2) 2D レスponseの場合

SAYC では、2D レスponseの場合、次のビッドシーケンスは F1 になります。

- 新スーツは 3M または 4m までのフォーシング。
- したがって、レスponder はリピートに対しパスできます。

(使用例 1) 2C : 2D, ?

a.	b.	c.	d.
♠4	♠-	♠AKJ107	♠AKJ
♥AKQJ108	♥AKQ6	♥A32	♥KQ93
♦AKQ6	♦AKQ52	♦K93	♦KQ65
♣AQ	♣QJ102	♣A7	♣A3
[2H]	[3D]	[2S]	[2NT]

(使用例 2)

例 1	♠K5 ♥AKQJ862 ♦AQ3 ♣3	<table><tr><td>W</td><td>E</td></tr><tr><td>2C</td><td>2D</td></tr><tr><td>2H</td><td>2NT</td></tr><tr><td>3H</td><td>/</td></tr></table>	W	E	2C	2D	2H	2NT	3H	/	♠J862 ♥3 ♦9875 ♣10954
W	E										
2C	2D										
2H	2NT										
3H	/										

(注) E の 2NT はつなぎの NT。

6.1.4. レスponder のリビッド

(1) ポジティブ・レスponseの場合

ゲーム、スラムを目指して、オークションを続ける。

(2) 2D レスponseの場合

- 4TP で、3 枚サポートなら、シングルレイズ。
- コントロール (A、K、ボイド、シングルトン) のない 4 枚サポートなら、ジャンプレイズ。
- 新スーツは 5 枚 (J10xxx)。
- 最低レベルの NT。(つなぎ)

(使用例) 2C:2D, 2S:?

a.	b.	c.	d.
♠Q75	♠J843	♠107	♠85
♥95	♥J752	♥QJ976	♥1093
♦K9762	♦92	♦K953	♦8654
♣842	♣1062	♣97	♣J853
[3S]	[4S]	[3H]	[2NT]

6.1.5. オークション例

2D レスポンスで、オープナーの 2NT、あるいはリピートに対してはパスできます。それ以外は、ゲームまでオークションを続けます。

例 1	♠AKJ98 ♥AKQ63 ♦KQ ♣5	<table><tr><td>W</td><td>E</td></tr><tr><td>2C</td><td>2D</td></tr><tr><td>2S</td><td>2NT</td></tr><tr><td>3H</td><td>4H</td></tr></table>	W	E	2C	2D	2S	2NT	3H	4H	♠42 ♥J876 ♦9743 ♣QJ6				
W	E														
2C	2D														
2S	2NT														
3H	4H														
例 2	♠AQJ985 ♥AQ3 ♦K3 ♣AK	<table><tr><td>W</td><td>E</td></tr><tr><td>2□</td><td>2D</td></tr><tr><td>2S</td><td>3H</td></tr><tr><td>4H</td><td>/</td></tr></table>	W	E	2□	2D	2S	3H	4H	/	♠63 ♥J10752 ♦9875 ♣109				
W	E														
2□	2D														
2S	3H														
4H	/														
例 3	♠AKJ1073 ♥4 ♦AKJ4 ♣AQ	<table><tr><td>W</td><td>E</td></tr><tr><td>2C</td><td>2H</td></tr><tr><td>2S</td><td>3S</td></tr><tr><td>4NT</td><td>5C</td></tr><tr><td>6S</td><td></td></tr></table>	W	E	2C	2H	2S	3S	4NT	5C	6S		♠Q92 ♥KQ1065 ♦83 ♣J74		
W	E														
2C	2H														
2S	3S														
4NT	5C														
6S															
例 4	♠K5 ♥AKQJ862 ♦AQ5 ♣Q	<table><tr><td>W</td><td>E</td></tr><tr><td>2C</td><td>2D</td></tr><tr><td>2H</td><td>2NT</td></tr><tr><td>3H</td><td>/</td></tr></table>	W	E	2C	2D	2H	2NT	3H	/	♠J842 ♥53 ♦9763 ♣1074				
W	E														
2C	2D														
2H	2NT														
3H	/														
例 5	♠AKJ973 ♥Q3 ♦AKQ ♣KJ	<table><tr><td>W</td><td>E</td></tr><tr><td>2C</td><td>2D</td></tr><tr><td>2S</td><td>4S</td></tr></table>	W	E	2C	2D	2S	4S	♠10642 ♥1082 ♦32 ♣Q765						
W	E														
2C	2D														
2S	4S														
例 6	♠6 ♥AKQ97 ♦KQ1062 ♣AK	<table><tr><td>W</td><td>E</td></tr><tr><td>2C</td><td>2D</td></tr><tr><td>2H</td><td>2S</td></tr><tr><td>3D</td><td>4D</td></tr><tr><td>4NT</td><td>5D</td></tr><tr><td>6D</td><td></td></tr></table>	W	E	2C	2D	2H	2S	3D	4D	4NT	5D	6D		♠J8752 ♥2 ♦AJ75 ♣Q107
W	E														
2C	2D														
2H	2S														
3D	4D														
4NT	5D														
6D															
例 7	♠AK5 ♥KQ73 ♦AQJ5 ♣K3	<table><tr><td>W</td><td>E</td></tr><tr><td>2C</td><td>2D</td></tr><tr><td>2NT</td><td>/</td></tr></table>	W	E	2C	2D	2NT	/	♠10874 ♥84 ♦1064 ♣J982						
W	E														
2C	2D														
2NT	/														
例 8	♠KQ94 ♥KQJ ♦A5 ♣AQJ3	<table><tr><td>W</td><td>E</td></tr><tr><td>2C</td><td>2D</td></tr><tr><td>2NT</td><td>3C</td></tr><tr><td>3S</td><td>4S</td></tr></table>	W	E	2C	2D	2NT	3C	3S	4S	♠J1063 ♥874 ♦93 ♣K1086				
W	E														
2C	2D														
2NT	3C														
3S	4S														
例 9	♠AQJ ♥K9 ♦AK875 ♣KQ3	<table><tr><td>W</td><td>E</td></tr><tr><td>2C</td><td>2D</td></tr><tr><td>2NT</td><td>3D</td></tr><tr><td>3H</td><td>3NT</td></tr></table>	W	E	2C	2D	2NT	3D	3H	3NT	♠73 ♥Q8754 ♦J104 ♣J62				
W	E														
2C	2D														
2NT	3D														
3H	3NT														

6.1.6. 2C に対する介入

(1) ダブルの場合

ダブルを無視して、オークションを続ける。

(2) オーバーコールの場合

ポジティブのハンドはハンド情報を伝える工夫をし、ウエイティグのハンドはパスする。

(使用例 1) 2C:(2S):?

a	b	c.	d.	e
♠43 ♥J862 ♦J973 ♣874	♠63 ♥95 ♦AJ9853 ♣J87	♠Q107 ♥76 ♦J953 ♣KQ97	♠AJ93 ♥J6 ♦Q865 ♣853	♠63 ♥A973 ♦KQ5 ♣10853
[/]	[3D]	[2NT]	[X]*0	[3S]*1

(使用例 2) 2C:(2S): /:(/), ?

(使用例 3) 2C:(/): 2D:(3D), ?

a	b	c.	a.	b
♠3 ♥AKQJ76 ♦AKJ2 ♣KJ	♠AJ108 ♥AQ ♦KQJ ♣KQ73	♠- ♥AKQ3 ♦KQ985 ♣AKJ2	♠AQ ♥A73 ♦K4 ♣AKQ1086	♠AKQ5 ♥AQJ5 ♦95 ♣AQJ
[3H]	[X]*0	[3S]*1	[3NT]	[/]*2

(注)*0:ペナルティ; *1:F1; *2:ペナルティパス

6.2. ウイーク 2

パートスコア・コントラクトの獲得とオープングリートの指示およびオポーネントのオークション妨害のために使います。

6.2.1. オープンの条件

HCP	5-11	(12TP 以下。)
スーツ	良い6枚。*1	良いバルなら, SQT ≥ 8. *2
サイドスーツ	① 他メジャーは3枚以下。 ② ボイドがないこと。 ③ QT ≤ 1。	3番手, 4番手では適用しない

(注記) *1: 原則, AKQ の 2 枚、または AKQJ10 の 3 枚を含むスーツ。

ノンバルなら、強い 5 枚や弱い 7 枚でも可。

*2: SQT=アナー数+枚数、ただし、J10 は 1 と数える。

(使用例)

a	♠54	♥AK10875	♦1052	♣64	[2H]	
b	♠Q107642	♥6	♦1072	♣K95	[/]	(注1)
c	♠987	♥7	♦KQJ1075	♣975	[2D]	
d	♠AKJ1095	♥8	♦QJ76	♣103	[1S]	(注2)

(注1) ノンバルで、3 番手なら、2S も可。(注2) 4 番手なら、2S も可。

6.2.2. レスポンス

- レイズは NF (RONF=Raise is the Only Non-Forcing)。
- 新スーツは5枚の良いスーツ (F1)。
- 3NT は「トウブレイ」(to play)。
- 2NT はコンベンション (F1)。

(1) レスポンス例 (2H オープンの場合)

a	♠K108765	♥3	♦KQ3	♣Q52	[/]
b	♠AK972	♥K86	♦KJ72	♣9	[4H]
c	♠97	♥Q4	♦Q842	♣AJ752	[3H]
d	♠QJ3	♥4	♦AKQJ842	♣AJ	[3NT]
e	♠AQJ10975	♥-	♦75	♣AKJ8	[4S]
f	♠A1093	♥K72	♦AQ8	♣1042	[2NT]

(2) 17のルール

強いハンドの場合、ゲームの可能性をチェック方法です。

メルの 17 のルール:

HCP+切札枚数 ≥ 17 なら、ゲームを狙え。

(使用例) パートナーが 2S でオープンした場合、

例1 ♠KQ10743
♥84
♦A52
♣63

W	E
2S	2NT
3D	4S

♠A6
♥AQ93
♦Q964
♣AJ5

(説明)

E のハンドは

17HCP+2=19.

2NT でフォーシングする。

6.2.3. 2NT

(1) フィーチャー [Feature]

オープナーは下表のとおり応答します。

レンジの下限	最低レベルでリピートする。
レンジの上限	A かKのあるスーツを3レベルでビッドする。 切札がソリッドなら、3NT をビッドする。

(2) オーガスト [Ogust]

オープナーは下表のとおりハンドの強さと切札のアナーを知らせます。

応答	3♣	3♦	3♥	3♠	3NT
A, K, Q	1枚	2枚	1枚	2枚	3枚
強さ	下限 (5-8)		上限 (9-11)		

(3) イージーオーガスト [Easy Ogust]

(1)(2)の方法はオープナーのアナーの位置がオポネントに分るので、これを改めたものです。1例を示します。

3♣	標準外
3♦	5-6 HCP
3♥	7-8 HCP
3♠	9-11HCP
3NT	AKQ

(4) 使用例: 2S: 2NT, ?

	ハンド	OGUST	FEATURE	E.OGUST
a	♠AQ9753 ♥6 ♦K84 ♣875	[3S]	[3D]	[3S]
b	♠AKQ873 ♥94 ♦J4 ♣652	[3NT]	[3NT]	[3NT]
c	♠AQ1075 ♥5 ♦J102 ♣QJ52	[3S]	[3NT]	[3C]

6.2.4. オープナーのリビッド

新スーツに対して、3枚（または、絵札のある2枚）サポートがあれば、レイズします。サポートがなければ、MINならリビッド、MAXなら新スーツかNTを選ぶようにします。

(例題): 2D: 2H, ?

a	♠J4 ♥1085 ♦AQJ863 ♣95	[3H]
b	♠753 ♥K6 ♦AJ10984 ♣105	[3H]
c	♠J73 ♥9 ♦KQ10974 ♣652	[3D]
d	♠Q103 ♥54 ♦AJ9842 ♣K4	[2NT]
e	♠853 ♥4 ♦AQJ842 ♣KJ4	[3C]

6.3. プリエンプト・オープン

3レベル以上のスーツオープンの目的は、オーバーネントのオークション妨害です。

6.3.1. オープンの条件

プリエンプト・オープンの条件は下表のとおりです。

3 レベルオープン	12TP 以下の良い 7 枚スーツ
4 レベルオープン	12TP 以下の良い 8 枚スーツ

(注) 良いスーツの条件は AKQ の 2 枚、AKQJ10 の 3 枚を保有すること。

また、SAYC では、オーバービッドの度合いは、下表を目安にしていますが、バルなら 2、ノンバルなら 3 に抑えたほうが良いでしょう。(Rule of 500)。

バル状態	有利	同等	不利
オーバービッド	4	3	2

(使用例)

a	♠3 ♥KQJ9763 ♦943 ♣J4	[3H]	
b	♠94 ♥6 ♦10872 ♣AKJ1073	[/]	(注)
c	♠A7 ♥Q876432 ♦Q5 ♣J5	[/]	
d	♠AQJ109543 ♥8 ♦1076 ♣2	[4S]	
e	♠5 ♥AKJ9853 ♦KJ10 ♣43	[1H]	

・(注) NV なら、3C。

6.3.2. レスポンス

レスポンスはウイーク 2 と同じ考え方で処理します。

「メルの 17 のルール」で、ゲームの可能性をチェックし、可能性があれば新スーツでフォーシングをかけます。

- ・新スーツは F1,
- ・3C/3D オープンに対する 3 メジャーは 6 枚スーツで、FG。
- ・3NT はトップレイ。
- ・レイズはサクリファイス。

(使用例) 3H:(/): ?

a	♠KQ9753	♥3	♦KQJ	♣QJ4	[/]	
b	♠AK94	♥6	♦AJ852	♣A73	[3S]	(注1)
c	♠32	♥Q87	♦964	♣KJ752	[4H]	(注2)

(注1) 「17 のルール」適用。

(注2) NV の場合。オポネントにゲームがあるからダウン覚悟で。

6.3.3. LTCからみたプリエンプト

ポイントカウントはハンド評価に役立つものですが、間接的な基準です。プリエンプトやオーバーコールでは、確保できるトリック数が分ればゲームレベルの判断が容易になります。

LTC はこのような尺度で、ポイントカウントのチェックに役立ちます。

LTC の概要は第3回講義付録で紹介してありますが、下表は LTC の数え方ををまとめたものです。

スーツ	LTC
ボイド	0
1 枚	シングルトン A=0 ; 他=1
2 枚	ダブルトン AK=0 ; Ax/Kx=1 ; 他=2
3 枚以上	3 枚として, A, K, Q 以外をルーザーとする. AKQ=0 ; AKx, AQx, KQx=1 ; Axx, Kxx=2 ; Jxx=3 ; Qxx=2.5 ; QJx, Q10x=2

LTC からウィナー数とプリエンプトのレベルを求める方法を紹介しておきます。

(1) MCC

獲得できるトリック数を求める計算式です。

$$\text{MCC} = 13 - (\text{LTC} - 1)$$

(計算例)

a	(LTC)	b.	(LTC)	c	(LTC)
♠AK10543	1	♠5	1	♠2	1
♥K105	2	♥KJ108754	2	♥AQJ96543	1
♦653	3	♦Q54	2.5	♦J75	3
♣10	1	♣53	2	♣5	1
MCC=6	8	MCC=6.5	7.5	MCC=8	6

(2) 6-7-8 のルール

バル条件とコントラクトのレベルを規定したときの所要 LTC は下表のとおりです。

バル条件	許容ダウン	3 レベル	4 レベル	5 レベル	ウィーク 2
V. vs NV.	2	6	5	4	7
同じバル	3	7	6	5	8
NV. vs V.	4	8	7	6	9

第 7 章 オーバーコール

7.1. オーバーコール

(1)使用目的

オーバーコールはオポネントがビッドしたときに、そのオークションに参加するビッドです。使用目的は、次の 3 点です。

- パートナーから有効な情報を引き出して、自分たちでコントラクトを買う。
- 相手側のオークションを妨害する。
- オポネントがコントラクトを買ったときのオープニングリードに役立たせる。

(2)種類

オポネントがスーツでオープンしている時、下表のオーバーコールを使います。

	種類	タイプ
1	シンプルオーバーコール	1 スーター
2	ジャンプオーバーコール	1 スーター
3	NT オーバーコール	NT ハンド
4	アンキュージャル NT	2 スーター
5	マイケルズ・キュービッド	2 スーター

NT オープンに対しては、ランディ、カペレッティ等のコンベンションを使います。

(3)使用条件

オーバーコールはオポネントが情報を公開している状態でオークションに参加するので、ペナルティダブルをかけられる可能性が大です。

このため、ビッドのハンド情報、即ち、HCP レンジやスーツの強さなどが確定していることが重要です。これによって、パートナーが行動しやすくなります。

7.1.1. SQT (Suit Quality Test)

オーバーコールでは、「スーツの強さ」が第 1 条件です。図 A と図 B のハンドは同じ HCP ですが、A の方が多くのトリックをとることができます。これは A 図ではスペードに絵札が集中しているからです。

スーツの強さをチェックする簡便法として、SQT があります。

A.	♠KQJ53	B.	♠A53
	♥A8		♥Q8
	♦102		♦J10842
	♣8642		♣K62

(1) 定義と使い方

SQT はスーツがプレイできるレベルをチェックする尺度です。

SQT=そのスーツの枚数+そのスーツに含まれる 5 アナーの数

ただし、J と 10 は上位のアナーがある時のみ有効になります。

SQT から 6 を引いたものがそのスーツのビッド可能なレベルになります。

(2) チェック例

スーツ	SQT	レベル
KO763	7	1
KQJ6	7	1
AQJ83	8	2

スーツ	SQT	レベル
Q8742	6	-
Q108652	8	2
KJ98652	9	3

7.2. シンプルオーバーコール

7.2.1. ビッドの条件

レベル	SQT	HCP	備 考
1	7+	8-16	
2	8+	10-16	(NV) 8LTC 以下、(V)7LTC 以下。(注)

(注) 大体、1 のスーツでオープンできるハンド。

17HCP 以上のハンドは、最初、ダブルをコールして、次に、自分のスーツをビッドして「強いオーバーコール」であることを示します。

【例: RHO が 1H とオープンした場合】

A. ♠KQ853 ♥A8 ♦102 ♣J642 (1S)	B. ♠AQ3 ♥62 ♦KQJ872 ♣A3 (2D)	C. ♠AKQ853 ♥AK ♦102 ♣J64 (X)	D. ♠1072 ♥AQJ105 ♦AQ7 ♣103 (/)
---	--	--	--

7.2.2. アドバンス

オーバーコールに対する応答をアドバンスといいます。オークションは競り合いになりますが、自分たちの切札枚数と HCP が競り合いの根拠になるので、アドバンスの考え方はオープン時のレスポンスと変わってきます。

(1) 1レベルのオーバーコールの場合

6HCP で、サポートが 3 枚以上あればレイズを優先します。ただし、HCP が 10 以上なら、キュービッド(Unassuming Cue Bid)をします。これだけが F1 です。サポートがない場合、自分でオーバーコールできるスーツを新スーツでビッドします。バランスハンドで、オポネントのスーツにストッパーが 1 つあれば、NT をビッドします。

【例 1: 1 レベルのオーバーコールに対するアドバンス】

アドバンス	HCP	形	備 考
キュービッド	10+	3 枚サポート	F1
レイズ	6-9	3 枚サポート	2レベルまで
		4 枚サポート	3レベルまで
		5 枚サポート	4レベルまで
新スーツ	8-16	SQT 保証	NF (注)
NT	8-11	1ストッパー保証	1NT
	12-15		2NT
	16+		3NT

(注) 新スーツを F1 にする流派もある。

【例 2: LHO の 1C オープンに、パートナーが 1S とオーバーコールした場合】

A. ♠J109 ♥6 ♦K8754 ♣Q642 (2S)	B. ♠QJ72 ♥KQ2 ♦K872 ♣103 (2C)	C. ♠J10983 ♥- ♦A85 ♣KJ642 (4S)	D. ♠107 ♥A1052 ♦1097 ♣J1032 (/)
---	---	--	---

【例 3: (1H):1S:(/):? 】

A. ♠J3 ♥KJ43 ♦K103 ♣J1084 B. ♠83 ♥KQ3 ♦J3 ♣KQ9842	(1NT) (2C)
--	---------------

(2) 2レベルのオーバーコールの場合

パートナーはよい 5 枚スーツで、オープンできるハンドを持っていると仮定して、アクションを進めます。

キュービッド(F1)を有効に使い、レイズを優先します。

【例: LHO の 1S オープンに、パートナーが 2H とビッドした場合】

A. ♠Q97 ♥96 ♦10954 ♣KJ42 (/)	B. ♠Q9 ♥K82 ♦KJ72 ♣J1073 (2S)	C. ♠A82 ♥Q1074 ♦KQ853 ♣J (2S)	D. ♠1072 ♥A1052 ♦1097 ♣J1032 (4H)
--	---	---	---

7.2.3. オーバーコーラーのリビッド

キュービッドはフォーシングですから必ずリビッドします。あとのアドバンスはハンド情報が確定しているので、自分の判断でコントラクトを決めます。

(1) レイズに対して

オポネントが介入してこない限り、パスします。介入してきたときは、スコアを考えて、パスかビッドするかを選びます。

(2) キュービッドに対して

キュービッドに対し、ミニマムのオーバーコールなら最低レベルでリピートをし、オープンできるハンド (大体、10HCP 以上) なら、これ以外のビッドをします。

【例: (1D):1S:(/):2D:,(/):? 】

A. ♠AQ1095 ♥843 ♦107 ♣K82 (2S)	B. ♠KQ972 ♥AJ83 ♦872 ♣3 (2H)	C. ♠AQJ85 ♥J4 ♦K103 ♣Q103 (2NT)	D. ♠AKJ984 ♥AJ2 ♦94 ♣102 (3S)
--	--	---	---

(3) 新スーツに対して

サポートがあれば、レイズします。サポートがなければ、パスか、自分のスーツのリピートか、または NT を選びます。

(4) NT に対して

パートナーの情報は確定しているので、パス、NT でのレイズ (誘い)、ゲーム・ビッドまたは自分のスーツでのコントラクトを決めます。

(5) オークション例

- a. ♠K74
♥AKJ75
♦93
♣KQ4
- | W | N | E | S |
|----|----|----|----|
| | | | 1D |
| 1H | 1S | 2H | / |
| / | // | | |
- ♠853
♥Q93
♦K8764
♣86
- b. ♠AQ532
♥7
♦954
♣A752
- | W | N | E | S |
|----|----|----|---|
| | 1D | 1H | / |
| 1S | 2C | 2S | / |
| / | // | | |
- ♠K76
♥AQ853
♦1072
♣84
- c. ♠72
♥AJ1083
♦85
♣K964
- | W | N | E | S |
|----|---|----|----|
| | | | 1D |
| 1H | / | 2D | / |
| 2H | / | / | // |
- ♠KQ64
♥K65
♦J72
♣Q83
- d. ♠J8
♥J63
♦AK1092
♣1072
- | W | N | E | S |
|----|---|----|----|
| | | | 1C |
| 1D | / | 2C | 3C |
| / | / | 3H | / |
| 4H | / | / | // |
- ♠964
♥AKQ84
♦Q43
♣A8
- e. ♠J85
♥K6
♦AQJ753
♣Q6
- | W | N | E | S |
|-----|----|----|----|
| | | | 1H |
| 2D | 2H | 3H | / |
| 3NT | / | / | // |
- ♠Q74
♥J72
♦K106
♣AK93
- h. ♠K84
♥KJ1085
♦J5
♣1043
- | W | N | E | S |
|----|----|----|-----|
| | | | 1D |
| 1H | 1S | 2D | / |
| 2H | / | 3H | END |
- ♠A32
♥Q93
♦1082
♣AK95

7.3. ジャンプオーバーコール

ウィーク 2 及びブリエンプト・オープンと同じ要領で使います。
ノンバルのときは積極的に、バルのときは慎重に、損失が過大にならないよう注意が必要です。

【例: RHO が 1H とオープンした場合】

- a. ♠AKJ1083 b. ♠9
♥8 ♥62
♦1085 ♦J642
♣943 ♣AQJ1097
(2S) (3C)
- c. ♠KQ108763
♥5
♦J87
♣93
(3S)

【オークション例】

- ♠AJ10985
♥J108
♦86
♣54
- | W | N | E | S |
|----|---|---|----|
| | | | 1C |
| 2S | / | / | // |
- ♠43
♥KQ632
♦A9
♣KJ63

7.4. 1NT オーバーコール

次の条件を備えていれば 1NT でオーバーコールをします。

7.4.1. ビッドの条件

HCP が 15-18 で、オポネントのスーツに 1 ストッパーのあるバランスハンド。

【例: RHO が 1H とオープンした場合】

a.	♠K3	b.	♠AQ3	c.	♠1072
	♥AQ8		♥62		♥AQJ105
	♦KQJ8		♦KQJ87		♦A87
	♣Q1062		♣A103		♣Q3
	(1NT)		(2D/X)		(/)

7.4.2. アドバンス

1NT オープンの時と同じ要領でアドバンスします。

SAYC では、コンベンションはステイマンですが、パートナーと協議して、トランスファーも使ったほうがよいでしょう。

【1C のオープンにパートナーが 1NT をビッドした時のアドバンス例】

a.	♠J109763	b.	♠K104	c.	♠1072
	♥95		♥1084		♥J5
	♦Q82		♦KQJ87		♦K963
	♣63		♣96		♣J1073
	(2H)		(3NT)		(/)

7.4.3. オークション例

♠AQ4	W	N	E	S	♠852
♥A963				1S	♥J72
♦AK43	1NT	/	3NT	/	♦86
♣74	/	//			♣AKQ52

7.5. 2スーテッド・オーバーコール (Two-suited Overcall)

オーバーコールする時、2つのスーツの情報を同時に知らせるコンベンションがあります。

マイケルズ・キュービッドとアンユージュアル・ノートランプがその代表的なものです。

7.6. アンユージュアル ノートランプ (Unusual notrump, UNT)

RHO が 1 のレベルのオープンしたとき、2NT でオーバーコールするコンベンションです。

7.6.1. オーバーコールの条件

(1) 保証するスーツ

5 枚以上の、アンビッドの、最下位の 2 スーツを示します。そのスーツの種類はオープニング・ビッドで変わります。

オープニング・ビッド	1C	1D	1H/1S	1NT
保証するスーツ	♥+♦	♥+♣	♦+♣	♦+♣

(2)ポイント・レンジ

SAYC では、特に規定がないので、ここでは、現在、広く使われている「ミニ・マックス法」[Mini-Maxi]を使うことにします。(新しいパートナーとペアを組むときは確認が必要です)

即ち、UNT は次の 2 種類のポイント・レンジで使います。

- ① 6-11HCP, ② 17HCP 以上。

12-16HCP のときは、シンプルオーバーコールをして、機会があれば他のスーツを示します。

【例 1: RHO が 1S とオープンした場合】

- a. ♠9 ♥3 ♦QJ9873 ♣KJ1084 (2NT)
 b. ♠K3 ♥- ♦AKJ87 ♣AQJ863 (2NT)
 c. ♠Q6 ♥73 ♦AKJ32 ♣AJ982 (2D)

【例 2: RHO が 1D とオープンした場合】

- a. ♠75 ♥KJ1085 ♦- ♣AJ10864 (2NT)
 b. ♠J10764 ♥3 ♦Q7 ♣KJ863 (/)
 c. ♠Q6 ♥AKJ32 ♦32 ♣AK982 (2NT)
 d. ♠86 ♥AQJ32 ♦32 ♣AK982 (1H)

7.6.2. アドバンス

パートナーのハンドを 5+5 の 6-11HCP と仮定して対応します。

- 弱いハンドでゲームがなければ、単に選択をします。
- ゲーム以下のジャンプ選択はプリエンプトです。
- キュービッドは F1 で、ゲーム志向です。パートナーは弱いレンジなら、最低レベルでよいスーツをビッドし、強いレンジなら、これ以外のビッドをします。
- 新スーツ、3NT、ゲーム・ビッドはトゥ・プレイです。

【例 1: (1H): 2NT: (/): ? の場合】

- a. ♠KQ976 ♥J864 ♦102 ♣Q3 (3C) [選択]
 b. ♠A1083 ♥J85 ♦Q974 ♣73 (4D) [プリエンプト]
 c. ♠J853 ♥4 ♦K102 ♣Q8763 (5C) [トゥ・プレイ]
 d. ♠AKQJ873 ♥94 ♦K2 ♣65 (4S) [トゥ・プレイ]
 e. ♠A75 ♥875 ♦Q1042 ♣A94 (3H) [F1]

7.6.3. オークション例

- a. (WEST)

W	N	E	S
		/	1S
2N	4S	5C	5S
/	/	//	

 (EAST) ♠10 ♥A976 ♦Q9863 ♣J75
- b. (WEST) ♠A ♥AKJ87 ♦2 ♣KQ10873

W	N	E	S
		/	1D
2N	3S	/	4S
X	/	5H	END

 (EAST) ♠953 ♥10642 ♦1086 ♣942

c.	(WEST)					(EAST)
	♠5	W	N	E	S	♠K8743
	♥86				1H	♥Q973
	♦KQ972	2N	X	3C	X	♦J5
	♣K10942	/	/	//		♣Q3

d.	(WEST)					(EAST)
	♠5	W	N	E	S	♠43
	♥AK1094		1C	2N	/	♥QJ753
	♦AQ96	4N	/	5D	/	♦KJ743
	♣K109	6H	/	/	//	♣A

7.6.4. 参考事項

(1)UNT でない 2NT

a. 対ウイーク 2

W	N	E	S
	2S	2N	/
3N	/	/	//

(EAST)
 ♠AQ2
 ♥KJ75
 ♦K63
 ♣K75

b. バランシング

W	N	E	S
			1S
/	/	2N	/
3N	/	/	//

(EAST)
 ♠AK10
 ♥A97
 ♦Q986
 ♣AK7

(2)これも UNT

a

W	N	E	S
			1C
/	1S	2N	/
3C	/	/	//

(EAST)
 ♠10
 ♥KQ1095
 ♦QJ9863
 ♣5

b

W	N	E	S
	1N	2N	/
3C	/	/	//

(EAST)
 ♠-
 ♥76
 ♦AQ983
 ♣KJ9752

(注) もっと強ければ、ダブル。3C はキュービッド。

c

W	N	E	S
		/	1D
/	1S	1N	2S
3C	/	/	//

(EAST)
 ♠105
 ♥QJ1095
 ♦3
 ♣AJ975

d

W	N	E	S
	4H	4N	/
5D	/	/	//

(EAST)
 ♠5
 ♥4
 ♦AQJ83
 ♣AKJ752

7.7 マイケルズ・キュービッド (Michaels cuebid)

RHO が 1 のスーツでオープンしたとき、キュービッドで 2 スターを示すコンベンションです。

7.7.1. ビッドの条件

(1)保証するスーツ

5 枚以上の 2 つのスーツを示します。1H/1S オープンの場合は、マイナー・スーツは不確定です。

オープニング・ビッド	1C	1D	1H	1S
保証するスーツ	♥+♠	♥+♠	♠+(♣/♦)	♥+(♣/♦)

(2)ポイント・レンジ

SAYC では、「マイナー・スーツ」のキュービッドは 8TP 以上、メジャー・スーツのキュービッドは 10TP 以上で、ともに、上限なし」と規定していますが、ここでは、UNT と同じ基準を採用します。(新しいパートナーとペアを組むときは確認が必要です)

即ち、このコールのレンジは①か②のいずれかです。① 6-11HCP, ② 17HCP 以上。12-16HCP のときはオーバーコールで介入し、機会があれば、もう一つのスーツを示します。

【例1:RHO が 1C とオープンした場合】

a. ♠QJ965 ♥K109763 ♦4 ♣5 (2C)	b. ♠KJ875 ♥KQ94 ♦8 ♣742 (1S)	c. ♠AKJ87 ♥AKQ984 ♦- ♣43 (2C)	d. ♠KQ1084 ♥5 ♦KJ1083 ♣96 (1S)
---	--	---	--

【例2:RHO が 1H とオープンした場合】

a. ♠KJ1085 ♥3 ♦KJ10832 ♣9 (2H)	b. ♠KQ863 ♥3 ♦K4 ♣AQ865 (1S)	c. ♠Q9763 ♥6 ♦J9742 ♣K (/)
--	--	--

7.7.2. アドバンス

パートナーのハンドを 5+5 の 6-11HCP と仮定して対応します。

- サポートがあればレイズします。レベルは強さと形で決めます。最低レベルは選択、ジャンプレベルはプリエンプト、強いハンドはキュービッドを使います。
- マイナー・スーツを知りたいときは 2NT を使います。2NT が使えないときは、4C か 4NT を使います。パートナーは 4C のときは、クラブならパス、ダイヤモンドなら 4D に直します。4NT に対しては、5 のレベルでマイナーを示します。
- キュービッドは F1 で、ゲーム・トライのハンドで使います。これに対し、パートナーはミニマムなら、下位のスーツを最低レベルでビッドします。その他のビッドは強いハンドを示すことになります。
- 2NT はナチュラルで、誘いです。(マイナー・スーツ・オープン)
- アンビッドのマイナー・スーツ、3NT、ゲーム・ビッドはトゥ・プレイです。

【例1:(1C):2C:(/):?,の場合】

a. ♠84 ♥Q73 ♦KJ873 ♣J94	(2H)	[選択]
b. ♠QJ74 ♥95 ♦J875 ♣Q65	(3S)	[プリエンプト]
c. ♠KQ75 ♥Q8 ♦A874 ♣1072	(4S)	[トゥ・プレイ]
d. ♠K83 ♥J9763 ♦1084 ♣J9	(4H)	[トゥ・プレイ]
e. ♠J3 ♥K1085 ♦AQ73 ♣J42	(3C)	[F1]
f. ♠Q4 ♥J5 ♦QJ943 ♣AQ103	(2NT)	[誘い]
g. ♠84 ♥5 ♦KQ10985 ♣A752	(2D)	[トゥ・プレイ]
h. ♠K4 ♥5 ♦J8743 ♣Q8652	(2S)	[選択]

【例 2:(1S):2S:(/):? の場合】

- a. ♠Q973 ♥984 ♦862 ♣K75 (3H) [選択]
 b. ♠Q10742 ♥5 ♦K75 ♣J973 (2NT) [質問]
 c. ♠87 ♥AQ8 ♦A974 ♣Q1062 (4H) [トウ・プレイ]

【例 3:(1H):2H:(3H):? の場合】

- a. ♠Q973 ♥AK4 ♦KQ2 ♣KQ5 (3NT) [トウ・プレイ]
 b. ♠42 ♥A32 ♦K752 ♣J973 (4C) [選択]
 c. ♠- ♥AQ8 ♦A9743 ♣Q10652 (4NT) [選択, F1]

7.7.3. オークション例

- a. (WEST) (EAST)
 ♠A10983 ♠K64
 ♥KJ108532 ♥Q6
 ♦8 ♦J72
 ♣- ♣QJ873
- | W | N | E | S |
|----|---|----|-----|
| | | / | 1D |
| 2D | / | 2S | 3D |
| 3H | / | 4H | END |
- b. (WEST) (EAST)
 ♠106 ♠-
 ♥AJ873 ♥K4
 ♦KQ1072 ♦J96543
 ♣2 ♣J9863
- | W | N | E | S |
|----|----|----|-----|
| | | | 1S |
| 2S | 4S | 4N | / |
| 5D | X | / | END |
- c. (WEST) (EAST)
 ♠KJ863 ♠Q2
 ♥97 ♥842
 ♦3 ♦A1075
 ♣AJ1073 ♣K862
- | W | N | E | S |
|----|----|----|----|
| | / | / | 1H |
| 2H | 3H | 4C | / |
| / | // | | |
- d. (WEST) (EAST)
 ♠AKQ763 ♠4
 ♥AKJ97 ♥1082
 ♦52 ♦1087643
 ♣- ♣1054
- | W | N | E | S |
|----|----|----|-----|
| | | / | 1C |
| 2C | 3C | / | / |
| 4C | / | 4H | END |

7.7.4. これもマイケルズ

a 対ウイーク 2

W	N	E	S
	2H	3H	/
3S	/	/	//

(EAST)
 ♠KQ1095
 ♥63
 ♦KQ1095
 ♣5

b バランシング

W	N	E	S
			1D
/	/	2D	/
2S	/	/	//

(EAST)
 ♠KQ543
 ♥AJ543
 ♦3
 ♣52

7.8 1NT オープンに対するオーバーコール

1 NT オープンに対し、単一スーツでのオーバーコールまたは 2 スター用コンベンションを使います。ここでは、コンベンションとして、簡単なランディを紹介しておきます。

7.8.1. オーバーコールの条件

(1)「メルの 8 のルール」

1NT に対しオーバーコールするには、アンバランスで、強いスーツのあるハンドであることが必要です。このチェックに「メルの 8 のルール」を使います。

「メルの 8 のルール」

HCP $\geq$ 6 で 最長の 2 スーターの枚数の和-LTC $\geq$ 2 なら
オーバーコールしてもよい。

【例1:RHO が 1NT とオープンした場合】

a.	♠K65 ♥AQ763 ♦K43 ♣76 HCP=12 6+3-7=2 判定 OK [1H]	b.	♠K7532 ♥K9654 ♦43 ♣7 HCP=6 5+5-7=3 OK [1S]	c.	♠QJ8 ♥KJ763 ♦K53 ♣A4 HCP=13 5+3-7=1 NG	d.	♠8 ♥AQ8642 ♦J1083 ♣72 HCP=7 6+4-7=3 OK [1H]
----	--	----	--	----	--	----	---

7.8.2. ランディ (Landy)

2C で、メジャーの 2 スーターを示すコンベンションです。

(1)ビッドの条件

- メジャースーツが 4 枚以上あること。
- メルの「8 のルール」に適合していること。

【例1:RHO が 1NT とオープンした場合】

a.	♠QJ985 ♥AJ873 ♦93 ♣3 HCP=8 5+5-7=3 判定 OK [2C]	b.	♠AQ108 ♥KQ97 ♦K43 ♣74 HCP=14 4+4-6=2 OK [2C]	c.	♠J8742 ♥K973 ♦Q4 ♣K4 HCP=9 5+4-8=1 NG [/]	d.	♠94 ♥KQ109642 ♦A83 ♣7 HCP=9 7+3-7=3 OK [2H]
----	---	----	--	----	---	----	---

(2)アドバンス

このコンベンションは妨害が主目的なので、コントラクトが高くならないよう注意します。アドバンスの 1 例を示しておきます。

(目安としては、オーバーコーラーの LTC を 7 と仮定してみます。)

アドバンス	MS	説 明
パス	-	フィットなし。♣が長い。
2H/2S	NF	選択。
2D	NF	フィットなし。♦が長い。
2NT	F1	
3NT/4H/4S	NF	トウプレイ。
3C/3D	INV	6 枚スーツ。
3H/3S	INV	フィットあり。

(3) オークション例

- a. (WEST)
 ♠QJ985
 ♥AJ873
 ♦93
 ♣3
- | W | N | E | S |
|----|----|----|-----|
| | | / | 1NT |
| 2C | / | 2S | / |
| / | // | | |
- (EAST)
 ♠K73
 ♥104
 ♦A86
 ♣Q10862
- b. (WEST)
 ♠KJ1062
 ♥QJ87
 ♦72
 ♣K5
- | W | N | E | S |
|----|----|----|-----|
| | | | 1NT |
| 2C | / | 3H | / |
| / | // | | |
- (EAST)
 ♠Q3
 ♥K1094
 ♦A9863
 ♣63
- c. (WEST)
 ♠KJ872
 ♥AQ83
 ♦94
 ♣96
- | W | N | E | S |
|----|---|-----|------|
| | | | 1NT |
| 2C | / | 2NT | / |
| 3S | / | 4S | A.P. |
- (EAST)
 ♠A95
 ♥K64
 ♦10752
 ♣AK8
- d. (WEST)
 ♠AJ1072
 ♥K10873
 ♦9
 ♣86
- | W | N | E | S |
|----|----|----|-----|
| | / | / | 1NT |
| 2C | / | 2D | / |
| / | // | | |
- (EAST)
 ♠3
 ♥42
 ♦KQ10863
 ♣A753

7.8.3. その他のコンベンション

競技会では、このほかに。カペレッティ (CAPPELLETTI)、ドント (DONT) などが使われていますが、本講では省略します。

第 8 章 ダブルとリダブル

ダブルは本来ペナルティ用に制定されたコールですが、利用頻度が少ないため、他の用途に使用されています。

8.1. テイクアウトダブル(Takeout double)

オポネントがスーツでオープンしたあとでの「ダブル」を「テイクアウトダブル」といいます。

N	E	S	W
1H	X		

図 1

N	E	S	W
1H	/	2H	X

図 2

オポネントのコントラクトレベルが 4H 以上の場合のダブルはペナルティです。

8.1.1. 条件

テイクアウトダブルには、オポネントのスーツが短く、他のスーツが 3 枚以上あるタイプ(A 型)と強いオーバーコールのタイプ(B 型)があります。

(1) A タイプ

- 13 ダミーポイントあること.
- オポネントのスーツが短い.
- サポート保証 (4 枚またはトップ・ナ一のある 3 枚) .

W	N
1H	X

(A1)
♠J1075
♥6
♦AQJ8
♣KJ75

(A2)
♠109742
♥-
♦KQ83
♣KJ75

(2) B タイプ

17HCP 以上のスーツ・オーバーコール、
又は 19HCP 以上の NT オーバーコールが
できるハンド.

W	N
1H	X

(B1)
♠AK875
♥6
♦AK96
♣A75

(B2)
♠AQ86
♥KJ7
♦AJ6
♣KJ7

8.1.2. アドバンス

8.1.2.1. RHO がパスした場合

アドバンサーは 0 ポイントでもビッドしなければなりません。

スーツが 2 つ以上あるときは、長い方か、メジャー・スーツを選びます。

キュービッドは FG です。

4 枚スーツがなく、オポネントのスーツにストッパーがあれば NT をビッドします。
ビッドのレベルはハンドの強さで決めます。

(1) スーツ・アドバンス

0-8 TP	4 枚以上のスーツを最低レベルでビッドする.
9-11 TP	4 枚以上のスーツをジャンプ・ビッドする..
12+ TP	4 枚以上のメジャー・スーツでゲーム・ビッドする. キュービッドして、パートナーに最適ゲームを選ばせる. FG

【例 1】 (1C):X:(/):?

- A. ♠976 ♥J10753 ♦983 ♣43 (1H)
 B. ♠Q743 ♥KJ8 ♦J9754 ♣7 (1S)

【例 2】 (1H):X:(/):?

- A. ♠10976 ♥Q75 ♦KQ83 ♣43 (1S)
 B. ♠Q74 ♥82 ♦A10975 ♣A63 (3D)
 C. ♠KQ102 ♥985 ♦A64 ♣Q93 (2S)

【例 3】 (1S):X:(/):?

- A. ♠96 ♥A9752 ♦AK3 ♣J52 (4H)
 B. ♠K4 ♥AK82 ♦A108 ♣J92 (4H)

【例 4】 (1D):X:(/):?

- A. ♠AQ96 ♥KJ52 ♦AK3 ♣52 (2D)

(2) ノートランプ・アドバンス

1NT	8-10 HCP で, 1ストップパー保証.
2NT	11-12 HCP で, 1ストップパー保証.
3NT	13+ HCP で, 1ストップパー保証.

【例 1】 (1H):X:(/):?

- A. ♠976 ♥KQJ ♦Q1063 ♣J43 (1NT)
 B. ♠743 ♥AQ10 ♦Q1084 ♣A87 (2NT)
 C. ♠Q6 ♥AQ8 ♦J1082 ♣AJ102 (3NT)
 D. ♠J103 ♥J653 ♦653 ♣532 (1S)

8.1.2.2. RHO がビッドまたはリダブルした場合

この場合, アドバンサーは伝えるべき情報がなければ, パスできます.

しかし, パートナーは 13 ポイント以上のサポートのあるハンドですから, 6HCP 以上でよい形なら, 競り合うべきです.

【例 1】 (1D):X:(1H):?

- A. ♠AK976 ♥6 ♦863 ♣10843 (3S)
 B. ♠Q743 ♥K7 ♦7642 ♣A87 (1S)
 C. ♠K1086 ♥A7 ♦2 ♣AQ9642 (2D)

8.1.3. ダブラーのリビッド

アドバンサーのビッド・レベルと自分のハンドから、リビッドをきめます。
ミニマム・レンジなら通常はパスです。

ミニマム (13-15)	最低レベルなら、パスする。 ジャンプ・ビッドなら、15 でゴールデン・ゲームに誘う。
メジウム (16-18)	最低レベルなら、1 レベルだけレイズする。 ジャンプ・ビッドなら、ゴールデン・ゲームをビッドする。
マキシマム (19-21)	最低レベルなら、ジャンプレイズする。 ジャンプ・ビッドなら、ゴールデン・ゲームをビッドする。

【例1】 (1H): X:(/): 1S,(/):?

- A. ♠10976 ♥10 ♦AJ63 ♣AQ43 (/)
 B. ♠Q743 ♥- ♦AQ1084 ♣A873 (2S)
 C. ♠A986 ♥- ♦AK862 ♣A962 (3S)

8.1.4. オークション例

【例1】	♠KQ73 ♥3 ♦A976 ♣KJ43	<table border="1"> <tr><td>W</td><td>N</td><td>E</td><td>S</td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td>3H</td></tr> <tr><td>X</td><td>/</td><td>4S</td><td>AP</td></tr> </table>	W	N	E	S				3H	X	/	4S	AP	♠J1062 ♥Q94 ♦KJ102 ♣A5				
W	N	E	S																
			3H																
X	/	4S	AP																
【例2】	♠10862 ♥J9 ♦A1083 ♣K82	<table border="1"> <tr><td>W</td><td>N</td><td>E</td><td>S</td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td>1D</td></tr> <tr><td>/</td><td>1H</td><td>X</td><td>2H</td></tr> <tr><td>2S</td><td>/</td><td>/</td><td>//</td></tr> </table>	W	N	E	S				1D	/	1H	X	2H	2S	/	/	//	♠AJ93 ♥75 ♦J65 ♣AQJ4
W	N	E	S																
			1D																
/	1H	X	2H																
2S	/	/	//																
【例3】	♠9 ♥K1075 ♦Q1096 ♣A863	<table border="1"> <tr><td>W</td><td>N</td><td>E</td><td>S</td></tr> <tr><td>/</td><td>1S</td><td>/</td><td>1N</td></tr> <tr><td>X</td><td>/</td><td>2H</td><td>AP</td></tr> </table>	W	N	E	S	/	1S	/	1N	X	/	2H	AP	♠KJ87 ♥QJ62 ♦A85 ♣107				
W	N	E	S																
/	1S	/	1N																
X	/	2H	AP																
【例4】	♠Q82 ♥962 ♦KJ852 ♣83	<table border="1"> <tr><td>W</td><td>□</td><td>E</td><td>S</td></tr> <tr><td>/</td><td>1H</td><td>X</td><td>/</td></tr> <tr><td>2D</td><td>/</td><td>2S</td><td>/</td></tr> <tr><td>3S</td><td>/</td><td>4S</td><td>AP</td></tr> </table>	W	□	E	S	/	1H	X	/	2D	/	2S	/	3S	/	4S	AP	♠AKJ975 ♥K7 ♦Q7 ♣KQ7
W	□	E	S																
/	1H	X	/																
2D	/	2S	/																
3S	/	4S	AP																
【例5】	♠AQ92 ♥6 ♦AK95 ♣KJ105	<table border="1"> <tr><td>W</td><td>N</td><td>E</td><td>S</td></tr> <tr><td>1D</td><td>1H</td><td>/</td><td>2H</td></tr> <tr><td>X</td><td>/</td><td>3C</td><td>AP</td></tr> </table>	W	N	E	S	1D	1H	/	2H	X	/	3C	AP	♠743 ♥J1075 ♦103 ♣Q964				
W	N	E	S																
1D	1H	/	2H																
X	/	3C	AP																
【例6】	♠74 ♥J863 ♦Q4 ♣QJ842	<table border="1"> <tr><td>W</td><td>N</td><td>E</td><td>S</td></tr> <tr><td>/</td><td>1H</td><td>1S</td><td>2H</td></tr> <tr><td>/</td><td>/</td><td>X</td><td>/</td></tr> <tr><td>3C</td><td>/</td><td>/</td><td>//</td></tr> </table>	W	N	E	S	/	1H	1S	2H	/	/	X	/	3C	/	/	//	♠AKJ85 ♥4 ♦AJ82 ♣K107
W	N	E	S																
/	1H	1S	2H																
/	/	X	/																
3C	/	/	//																

8.2. ネガティブダブル(Negative double)

パートナーが 1 レベルのスーツでオープンし、RH0 がオーバーコールした時、「ダブル」で自分の特定スーツの枚数情報を伝えることができます。このダブルを「ネガティブダブル」といいます。

W	N	E	S
1D	1H	X	

(A)	(B)
♠AQ102	♠AQ1032
♥62	♥9
♦KJ8	♦KJ8
♣J753	♣J753

SAYC では、オーバーコールの上限を 2S にしていますが、3S まで上げたほうがよいでしょう。

上図のダブルは、(A) のような、6HCP 以上の 4 枚スペードのハンドを示しています。

(B) のハンドは、5 枚スペードなので、1S とコールします。

上限を超えたオーバーコールに対するダブルはペナルティとなります。

8.2.1. ネガティブダブルの条件

(1) 強さ

ネガティブダブルの強さの下限は 6HCP で、上限はありません。下限値はオーバーコールのレベルで変わります。

オーバーコール・レベル	保証 HCP	オークション例
1	6	1D : (1H) : X
2	8	1H : (2C) : X
3	10	1H : (

(2) 保証スーツと枚数

アンビッドのメジャー・スーツの 4 枚を保証します。(原則)

□ 1レベルのオーバーコールの場合

1 レベルのオーバーコールに対し、2 レベルの新スーツをビッドするには、11TP と 5 枚スーツが必要です。

パターン	保証スーツ	保証枚数	備考
1C : (1D) : <u>X</u>	♥+♠	4	
1C : (1D) : <u>1H/1S</u>	♥/♠	4	
1D : (1H) : <u>X</u>	♠	4	
1D : (1H) : <u>1S</u>	♠	5	
1D : (1S) : <u>X</u>	♥	4 (5+)	括弧は 10TP 以下の場合
1D : (1S) : <u>2H</u>	♥	5	11TP 以上.
1H : (1S) : <u>X</u>	1m/2m	4	例外

【例 1:】 1C : (1S) : ?

A.	B.	C.	D.	E.
♠J7	♠Q86	♠A3	♠Q86	♠KJ2
♥Q964	♥KJ872	♥AQ32	♥KJ832	♥1042
♦Q765	♦62	♦K62	♦A2	♦AJ65
♣K87	♣Q103	♣J874	♣Q103	♣963
(X)	(X)	(X)	(2H)	(1NT)

□ 2レベルのオーバーコールの場合

パターン	保証スーツ	保証枚数	備考
1D : (2C) : X	1M/2M	4	
1H : (2D) : X	♠	4	
1H : (2S) : X	1m/2m	4	例外
1S : (2C) : X	♥	4	
1S : (2H) : X	1m/2m	4	例外

【例 2:】 1S : (2D) : ?

A. ♠94 ♥K1063 ♦J72 ♣AJ84 (X)	B. ♠K6 ♥AQ83 ♦J1073 ♣K72 (X)	C. ♠Q4 ♥AJ1084 ♦62 ♣K743 (2H)	D. ♠AJ84 ♥AK2 ♦82 ♣Q762 (3D)	E. ♠QJ984 ♥Q10862 ♦3 ♣103 (4S)
---	---	--	---	---

□ 3レベルのオーバーコールの場合

パターン	保証スーツ	保証枚数	備考
1D/1H/1S : (3C) : X	1M/2M	4	

8.2.2. オープナーのリビッド

レスポンドナーは通常は4枚メジャーを保証しているので、4枚サポートがあればレイズします。この場合、ミニマムなら、シングルレイズ、メデウムならジャンプレイズします。(レスポンドナーの強さを 6-9HCP と仮定)

ストッパーを知りたい時は、キュービッドを使います。これは FG。

ジャンプ・キュービッドはオポーネント・スーツが1枚以下で、スラム・トライです。

3NT はトゥブレイで、ソリッドなマイナー・スーツがある時に使います。

【例】 1C : (2S) : X : (/) , ?

A. ♠KJ ♥10964 ♦K82 ♣AQ94 (3H)	B. ♠Q1074 ♥42 ♦K62 ♣AKJ5 (2NT)	C. ♠93 ♥AQ82 ♦K6 ♣AQJ74 (4H)	D. ♠6 ♥AK105 ♦QJ5 ♣AKJ83 (3H)	E. ♠AKJ8 ♥5 ♦863 ♣AK842 (/)
--	---	---	--	--

8.3. サポートダブル

1 のスーツでオープンした場合、パートナーの 1H/1S のレスポンスに対し、RHO が介入した時、サポート枚数を知らせるダブルです。

(1) 介入オーバーコールのレベル

2 レベルまで。

(2) オープナーのリビッド

RHO のコール	3 枚サポート	4 枚サポート
ビッド	ダブル	レイズ
ダブル	リダブル	レイズ

(例題)

(例1)

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

A. ♠10976 ♥10 ♦AK63 ♣AQ43 (2S)

B. ♠1097 ♥106 ♦AK63 ♣AQ43 (X)

C. ♠109 ♥10 ♦AKQ63 ♣AQ43 (3C)

(例2)

W	N	E	S
1C	/	1H	X
?			

A. ♠AQ76 ♥J985 ♦3 ♣AQ43 (2H)

B. ♠AQ76 ♥J96 ♦63 ♣AQ43 (XX)

C. ♠AQ76 ♥J2 ♦1063 ♣AQ43 (1S)

(3) レスポンダーの方針

- 8枚フィットなら、目標をパートスコア、ゲームトライ、ゲームに設定する。
- 7枚フィットなら、最適のコントラクトを探す。

8.4. オープニングリードを指示するダブル

コントラクトやコンベンションのビッドにダブルをかけて、オープニングリードを指示します。

3NT やスラムに対するダブルはペナルティであり、かつ、リードするスーツを指示します。

(1). アーティフィシャル・ビッドの場合

アーティフィシャル・ビッドのダブルは、オープニングリード時に、そのスーツのリードを要求するものです。

【例1:】

W	N	E	S
1NT	/	2H	X
2S	/	2NT	/
/	//		

(SOUTH)
 ♠A63
 ♥KQJ102
 ♦2
 ♣J1092

ダブルをかけて、ハートのリードを促す。

(2) 3NT の場合

この場合、オープニング・リーダーは次の基準でスーツを選択します。

- デフェンダーのビッドしたスーツ。
- 両方のデフェンダーがビッドしている時は、リーダーのビッドしたスーツ。
- デフェンダーがビッドしていない時は、ダミーのビッドしたスーツ。

【例1:】

W	N	E	S
1H	1S	2C	/
2NT	/	3NT	X

(SOUTH)
 ♠KQ3
 ♥98642
 ♦2
 ♣J1092

Nがビッドしているスペードをリードする。

【例2:】

W	N	E	S
1H	/	2C	/
2NT	/	3NT	X

(SOUTH)
 ♠J1096
 ♥A2
 ♦82
 ♣KQJ109

デフェンダー側ではビッドしていないので、ダミーのビッドしたクラブをリードする。

(3) ライトナーダブル (Lightner double)

スーツのスラムの場合、ボイドのスーツを示すダブルです。

- ・ ダミーが最初にビッドしたスーツ。
- ・ ダブラーがボイドと思われるスーツ。

8.5. ペナルティダブル(Penalty double)

オポネントのコントラクトを落せると確信した時、ペナルティダブルをかけます。ノートランプ・オープンやゲーム・コントラクトに対するダブルはペナルティです。しかし、3 レベル以下のコントラクトに対するダブルは、現代のビidding方式では、ネガティブダブルやサポートダブル等に使われるので、その用途以外のものがペナルティダブルになります。

したがって、低レベルでは、パートナーのテイクアウトダブルをパスして、ペナルティダブルに変える方法が使用されます。

8.5.1. パタン

下図は一般的なペナルティダブルの例です。

A.				B.				C.			
W	N	E	S	W	N	E	S	W	N	E	S
1NT	X	□		1H	1NT	X		1H	/	2H	/
								4H	X		

D. (テイクアウト D)				E. (ネガティブ D)				F.			
W	N	E	S	W	N	E	S	W	N	E	S
1H	1S	/	2S	1S	2H	X	/	2H	2S	X	
X	/	/		/							

8.5.2. スーツ・コントラクトに対するダブル

パートスコアでペナルティダブルをかけるには、次の条件が必要です。

- ・ 自分たちに 20HCP がある。(自分の HCP が 8-9 以上)
- ・ オポネントのスーツが強い。
- ・ パートナーのスーツが短い。

(1) ロブソンのガイド

ロブソンの判定基準:

オポネントのスーツの枚数と 5 アナーの数 $\geq$ 許容ルーザー数
なら、ダブルをかける。

W	N	E	S
1H	/	2H	/
4H	X		

(NORTH)

♠10

♥QJ1086

♦AQ3

♣A873

ハートに関する計算値は 8。

4H の許容ルーザーは 3。∴ダブル。

(2) パートナーのテイクアウトダブルをパスするとき

オポネントのスーツが強く、落せるならパスできます。

メルの「9 のルール」:

(オポネントのスーツの枚数+5 アナーの数) + コントラクトレベル ≥ 9
なら、パス。

【例 1】 (1C): X:(/):?

A. ♠86 ♥K73 ♦42 ♣KJ10874 (/) [9+1]
B. ♠863 ♥K75 ♦842 ♣KQ108 (1NT) [7+1]

【例 2】 (2H): X:(/):?

A. ♠J106 ♥KQ106 ♦A53 ♣987 (/) [7+2]
B. ♠743 ♥AQ105 ♦Q108 ♣A87 (/) [7+2]

(3) クリンガーのガイド

スーツの強さの判定:

- (1) (コントラクトレベル+切り札スーツでのウィナー) $\geq 4 \cdots$ [Rule of 4]
(2) (コントラクトレベル+切り札枚数) $\geq 6 \cdots \cdots \cdots$ [Rule of 6]
が成立すれば、ダブルをかける。

(例 1)

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

(EAST)
♠10
♥A976
♦KJ863
♣J75

Rule of 4 $\rightarrow 2+2=4$.
Rule of 6 $\rightarrow 2+5=7$.
このダイヤモンドはオポネントの 2D を落とす力がある。 $\therefore$ パス。

(例 2)

W	N	E	S
/	1H	2C	X
/	?		

(NORTH)
♠J10
♥AK785
♦7
♣AJ1085

Rule of 4 $\rightarrow 2+2=4$.
Rule of 6 $\rightarrow 2+5=7$.
このクラブはオポネントの 2C を落とす力がある。 $\therefore$ パス。

8.5.3. 1NT に対するダブル

1NT のオープンやオーバーコールに対するダブルはペナルティです。

(1) 条件

- 1NT オープンの場合は、HCP が 17 以上で、コントラクトをおとせるハンド。
- 1NT オーバーコールの場合は、10HCP 以上のハンド。

【例 1: RHO が 1NT とオープンした場合】

A. ♠K65 ♥A82 ♦AKQJ62 ♣8 (X) [17HCP]
B. ♠AJ2 ♥KJ92 ♦AQ73 ♣Q5 (X) [17HCP]
C. ♠A53 ♥KQJ9 ♦KQ109 ♣103 (/) [15HCP]
D. ♠A6 ♥AQJ732 ♦A1062 ♣6 (2H) [15HCP]

(2) ダブラーのパートナー

- バランスハンドなら、パスする。
- 弱いアンバランスハンドなら、5枚スートをビッドする。

8.5.4 注意事項

- すんなり買われたゲーム・コントラクトに対しては、2ダウンの可能性がなければ、ダブルを控える。
- らくらく買われた、スートのスラムコントラクトに対しては、逃げられる可能性があるれば、ダブルを控えたほうがよい。
- オポーネントがオークションでせり、無理やりコントラクトを買ったときは、こちらにスラムがないかぎりダブルをかける。

8.6. リダブル

リダブルもダブル同様、本来の用途での出番がなくなり、いろいろな情報伝達的手段として使われています。

例えば、右図で、(A)はテイクアウトダブルに対し、10HCPあることを知らせ、(C)はハートの3枚サポートを知らせています。

(B)は(A)の改良型で、リダブルの代わりに2NTを使い、リミットレイズ相当のハンドを示しています。

しかし、次項の「SOS リダブル」のように残存しているコンベンションもあります。

(A)				
W	N	E	S	
1D	X	XX		

(B)				
W	N	E	S	
1S	X	2NT		

(C)				
W	N	E	S	
1S	/	2H	X	
XX				

8.6.1.SOS リダブル

3レベル以下のスー
ナルティダ
して、パー

図 A

W	N	E	S
1D	/	/	X
/	/	XX	

図 B

W	N	E	S
1C	X	/	/
XX			

ツ・コントラクトで、ペ
ブルに対し、リダブルを
トナーに他のスーツへ

の変更を求めることがあります。このリダブルを「SOS リダブル」といいます。

(1) 条件

ダブルをかけられたスーツが弱く、サイドに2つ以上のスーツがあること。

(2) パートナーの措置

アンビッドの長いスーツをビッドする。

(3)オークション例

【例1】 (WEST)
♠J7654
♥543
♦-
♣J8765

W	N	E	S
	1H	2D	/
/	X	/	/
XX	/	3C	/
/	/	//	

(EAST)
♠K10
♥Q10
♦AKJ93
♣10943

【例2】 (WEST)
♠AJ62
♥Q95
♦A83
♣Q94

W	N	E	S
1C	X	/	/
XX	/	1H	X
/	/	//	

(EAST)
♠743
♥108632
♦QJ75
♣6

第9章 競り合いビidding

ペア戦では、ボードのスコアをマッチポイント (MP) に換算します。

このため、ダウン時のスコアがオポーネントのコントラクトのスコアより少なければ、よい MP を獲得できます。

右表はあるボードの試合結果ですが、このボードの平均的なコントラクトは、EW の 2S です。#10 の NS はこれに逆らい 3H を買い、ダウン 1 ですが、MP は 3 でした。

このように、ペア戦では、ダウンしてもスコアが上位になることがあります。

NS	EW	CONT	NS	EW	MP
1	3	2S W 3		140	2
5	2	2S W 2		110	x
7	6	2S W 2		110	x
8	4	3C N 1	110		4
10	9	3H N -1		50	3

9.1. 2S は 8トリック取れるか？

(W のハンド)

♠KQ732

♥3

♦A976

♣KQ4

W	N	E	S
1S	/	2S	/
/	//		

(E のハンド)

♠J1065

♥1094

♦KJ10

♣A52

ルーザーの計算:

♠×1; ♥×1;

♦×2; ♣×0;

合計:4

W が 1S でオープンし、E は 2S とレイズして、EW は 2S のコントラクトを買いました。8 トリックを取れるでしょうか。この場合は、ルーザーが 4 ですから、特別のことがない限り、9 トリックとれます。

一般に、HCP が 20 あり、切札枚数が 8 枚あれば 8 トリックはとれます。

このディールの HCP は 23 で、切札枚数は 8 枚です。

したがって、オポーネントがオープンし、シングルレイズされた時、2 レベルでコントラクトを売れば、このコントラクトは 10 中 8, 9 作れられると考えてよいでしょう。したがって、余程のことがない限り、2 レベル以下で、コントラクトを売ってはいけません。

9.2. 競り合いビiddingの基本

コントラクトを買うためにはポイントが参考になりますが、競り合いでは、ポイントではなく、トリックについての情報が必要になります。

9.2.1. LOTT (The Law of Total Tricks)

これは、1969 年に、Vernes (仏人) が雑誌「Bridge World」に発表した調査結果で、1992 年に、Chohen (米人) が紹介してから広く使用されるようになりました。ここでは、Vernes の結論を紹介しておきます。

彼我の HCP が 17-23 の領域にあり、バルネラビリティが同じか、有利な場合、

味方の切札の合計枚数と同じレベルまで安全にビッドできる。

例えば、オポーネントの 2S に対し、9 枚フィットのハートがあれば、3H まで競り合っても大丈夫ということです。

(E のハンド)

♠AJ43

♥Q75

♦KQ92

♣94

W	N	E	S
2H	3C	3H	

(ハートは 9 枚フィット)

(E のハンド)

♠QJ7543

♥A5

♦A63

♣7□

□	N	E	S
		1S	2C
2S	3C	3S	

(スペードは 9 枚フィット)

9.2.2.トリック比 (The Principle of Trick Ratio, PTR)

「トリック比」はトリック数を HCP と切り札枚数の関数として表したものです。上欄は HCP の合計、左欄は切札の合計枚数、その交点が獲得できるトリック数です。(確率 70%)

枚数\HCP	14	17	20	23	26	29	32
7 枚	5	6	7	8	9	10	11
8 枚	6	7	8	9	10	11	12
9 枚	7	8	9	10	11	12	13
10 枚	8	9	10	11	12	13	13

この表は、HCP=20、切り札=8枚フィット、8トリック(2レベル)が原点になっています。8枚フィットで26HCPあれば、10トリックとれる勘定です。

9.2.3.どちらのハンドか

HCP が 18-22 の範囲内であれば、パワーは均衡しているとみなします。こちらの HCP が 23 以上なら、優勢と判断してよいでしょう。優勢の場合は、積極的に行動しましょう。

9.2.4.オポナーメントの切札枚数

オポナーメントがオークションに参加しないと、その切り札枚数が分かりません。しかし、自分達の切り札枚数から、推定することができます。

いま、スペードが 10 枚フィットだとします。オポナーメントのスペードは 3 枚ですから、残りの 3 スーツの合計枚数は 23 枚となります。(26-3=23)

したがって、8 枚か、9 枚のフィットしたスーツがあることになります。

また、パートナーがビッドしていないとき、自分たちのフィット枚数もチェックできます。オポナーメントが 1H でオープンし、2H とレイズされて、パスが 2 回続いた場合、味方のフィットしたスーツの枚数を計算してみます。

オポナーメントが 8 枚フィットとすれば、自分たちの他の 3 スーツの合計枚数は 21 枚(26-5=21)。平均枚数は 7 枚ですが、8 枚スーツもあるでしょう。従って、スペードが 4 枚でも、2S とビッドすべきです。

9.3. パートスコア・コントラクトでの競り合い

競り合いの場合、自分たちの HCP 合計と切札の合計枚数が競り合いの判断根拠となります。

LOTT から、HCP が 20 前後で、8 枚フィットなら、8 トリックはとれます。

したがって、

2レベル以下のコントラクトは買わせない

ことをモットーにしましょう。

(例外:) 1. オポナーメントがフィットしていないときは無理をしない。
2. 味方の HCP が均衡以下なら無理をしない。

また、パートスコアのスコアは 200 以下になります。

例えば、2S で 4 メイクすれば、スコアは 170 です。

したがって、

ダウンスコアは 200 以下に抑えることが肝要です。

9.3.1.競合いのレベル

自分たちの HCP と切札枚数から、競り合いのレベルを決めます。

(1) 3 オーバー-2 (3-O-2)

オポネントが 2 レベルまでレイズした時、8 枚フィットでも 3 レベルで競合う。

(8 枚フィットで、2 レベルのコントラクトは楽に作れる。)

【例 1: (1H):/:(2H):/,(/):?】

♠43 ♥863 ♦QJ87 ♣A985 (2NT)

【例 2: (1H):2C:(2H):?】

♠10984 ♥8 ♦KQJ82 ♣A98 (3C)

(2) 3 オーバー-3 (3-O-3)

オポネントが 3 レベルまでレイズした時、9 枚フィットなら、3 レベルで競合う。

(8 枚フィットでも、メリットがあればトライしたほうがよい)

【例】

N	E	S	W
1D	1H	X	□H
2S	3H	/	/
3S			

(N のハンド)

♠A976
♥2
♦AK1084
♣K43

S のダブルはネガティブダブルなので、N は 2S をビッドする。(8 枚フィット)。3H に対し、8 枚フィットであるが、ハートが 1 枚以下で、HCP も優勢なので 3S にトライする。

(3) 4 オーバー-3 (4-O-3)

こちらの 3 レベルに対し、オポネントが 3 レベルに上げた時、25HCP なければ、4 レベルでは競り合わない。ただし、パートコアのハンドでも、10 枚フィットなら、4 レベルの競り合いを検討する。

【例 1】

N	E	S	W
1S	/	2S	X
3S	?		

(E のハンド)

♠762
♥42
♦1084
♣KQ1095

クラブは 9 枚フィット。自分たちの HCP も 20 以下。従って、パスする。

【例 2】 両者: NV.

N	E	S	W
1H	1S	4H	?

(W のハンド)

♠KJ632
♥842
♦KQ84
♣9

ハートは 10 枚フィット。スペードは 10 枚フィット。HCP は NS が優勢であるが、形から、4S にする。

◎ サポートがない時

自分のハンドのプレイング・トリックと「2・3・4 のルール」とバル条件から判断する。

プレイング・トリック = (12 - LTC)

2・3・4 のルール: (許容ダウン数のガイド)

NV: V なら、4。同じバルなら、3。V: NV なら、2。

9.4. ハイレベル・コントラクトでの競り合い

オポネントが4レベル以上で競り上げてきたとき、自分たちの HCP と切札枚数から、パス、レイズ、ダブルを選びます。

5レベルは、オポネントに買わせよ。

迷ったら、1つ上げよ。(ボイドのある時)

こちらのハンドが優勢なら、切札が短くてもダブルをかける。

9.4.1. ビッドの競り合い

自分たちの HCP と切札枚数から判断して、適正なレベルまで競合します。

(Eのハンド)

♠A2
♥AJ87653
♦3
♣Q104

W	N	E	S
		1H	X
2H	3D	4H	

(Eのハンド)

♠K8632
♥-
♦KJ543
♣AJ2

W	N	E	S
		1S	X
2S	4H	4S	

(Eのハンド)

♠6
♥AJ1094
♦K8
♣98652

W	N	E	S
		/	1S
2C	4S	5C	

(Eのハンド)

♠K863
♥73
♦KQ54
♣AJ2

W	N	E	S
2S	/	4S	X
□/	5H	/	

9.4.2. ペナルティ・ダブル

レベルを上げるのが得策でない時は、切札が短くても、ダブルをかけます。

(1) トリック比による判断

例

W	N	E	S
	1H	1S	2C
4S	/	/	?

(Sのハンド)

♠76
♥K54
♦A32
♣AQ754

1. こちらのHCPは25以上ある。
2. あちらのHCPは15以下である。
3. 10枚フィットとしても、8トリックが限度。
4. こちらの5Hは無理。
5. したがって、ダブルをかける。

(2) クイック・トリックによる判断

クイック・トリックから、とれるトリック数を計算し、判断します。

パートナーに期待するトリック数は、オープナーなら2、レスポnderがミニマム・レスポンスまたはオーバーコールなら1です。

自分たちのクイック・トリックの合計 > 許容ルーザー数

(Wのハンド)

♠74
♥Q1065
♦A108
♣AK94

W	N	E	S
		1H	1S
4H	4S	5H	5S
X			

(QT : 3+2=5>3)

□練習問題

つぎのオークションで、あなたのコールは？（バルネラビリティは同一とします．）

- 1)

N	E	S	W
1D	1S	X	?

 (W のハンド)
 ♠J97
 ♥J873
 ♦10
 ♣Q8732
- 2)

N	E	S	W
1D	2S	X	?

 (W のハンド)
 ♠J97
 ♥J873
 ♦A
 ♣Q8732
- 3)

N	E	S	W
-	-	1C	1S
X	2S	3H	?

 (W のハンド)
 ♠AJ864
 ♥853
 ♦KQ9
 ♣A3
- 4)

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

 (W のハンド)
 ♠A109753
 ♥86
 ♦KJ8
 ♣53
- 5)

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

 (W のハンド)
 ♠A10975
 ♥8
 ♦KQ84
 ♣A53
- 6)

N	E	S	W
-	-	1H	X
3H	4S	/	/
5H	/	/	?

 (W のハンド)
 ♠A1095
 ♥8
 ♦KQ84
 ♣A532

1)	2S	2)	3S	3)	/	4)	3S	5)	3S	6)	X
----	----	----	----	----	---	----	----	----	----	----	---

第 10 章 バランシング

ここでは、低レベルコントラクトのパスアウト問題を検討します。

図 1:				(N のハンド)	(S のハンド)
W	N	E	S	♠KQ54	♠7
1S	/	/	?	♥KJ108	♥AQ52
				♦K1082	♦Q985
				♣3	♣10964

W が 1S とオープンします。図の N のハンドではパスです。E は 5TP なのでパスします。S は 11TP なのでテイクアウトダブルをコールできません。パスすれば、1S はメークするでしょう。しかし、NS にはハートのフィットがあります。このような場合のオークションはこれまで学習したものと違うものになります。

10.1. 用語

(1) トラップパス(Trap Pass)

次のハンドを持っているとき、RHO の 1S オープンに対し、A,B はそれぞれオークションに介入できます。しかし、C,D は介入できる強さがありますが、形の条件が十分でないのでパスします。

A. ♠7	B. ♠A109	C. ♠KJ964	D. ♠AQ102
♥KJ108	♥J1076	♥A5	♥AK93
♦Q1082	♦AKQJ7	♦KQ8	♦QJ32
♣AJ63	♣K10	♣J92	♣2
(X)	(1NT)	(/)	(/)

このようなパスを「トラップパス」といいます。

(2) パスアウト・シート (Pass-out seat)

図 1 の S のシートでパスすれば、コントラクトが成立するので、このシートを「パスアウト・シート」といいます。

10.2. オポナーントがオープンした場合

図 1 の N のパスは、前節で見たように、弱いハンドとは限りません。E のパスは明らかに 5TP 以下のハンドです。これは、オープナーのハンドがメデュム・レンジとしてもオポナーントの HCP は 20 前後であり、味方も 20HCP くらい持っていることを意味します。味方にも、適当なコントラクトを買える可能性があります。

パスすると、1 レベルのスーツ・コントラクトは切り札が 7 枚フィットでも容易に作られる可能性が大です。

このため、パスアウト・シートでは、これまで説明して方法と若干違う考え方でコールします。これを「バランシング」または「リオープン」といいます。

図 1(再掲)

W	N	E	S
1S	/	/	?

10.2.1. レスポンダーがパスした場合

この場合、使用されるコールは下表のようになります。

コール	強さ	形	備考
ダブル	+3 HCP	3 枚保証	
オーバーコール	+3 HCP	5 枚	SQT 不用
ジャンプオーバーコール	12+ HCP	6 枚	
1NT	12-14 HCP		
2NT	19-21 HCP		
キュービッド	-	5+5	

(1) オーバーコールとテイクアウトダブル

①条件

テイクアウトダブル及びシンプル・オーバーコールをするとき、自分のハンドに 3HCP を加算して（即ち、K があるものと仮定して）、「ダイレクト・シートでの強さの条件」と照合してコールします。

これを principle of the transferred king (PTK) といいます。

オーバーコールの「スーツの条件」は、SQT にこだわらず、5 枚とします（SQT に適合する 4 枚スーツは可）。

パスアウト・シートのジャンプオーバーコールはオープニングビッド相当のハンドで、6 枚スーツを示します。

【例 1: LHO が 1H とオープンし、2 パスの場合】

A. ♠K1075 ♥108 ♦Q1082 ♣AJ6 (X)	B. ♠109753 ♥76 ♦KJ7 ♣AKJ (1S)	C. ♠AQJ963 ♥2 ♦AQ108 ♣98 (2S)	D. ♠9 ♥KJ964 ♦KQ82 ♣J92 (/)
--	---	---	---

オポネントのスーツが短いときは、1 や 2 レベルでコントラクトを買わせない。
パスアウト・シートでのシンプルオーバーコールはスーツの質を保証しない。

②アドバンス

自分のハンドから 3HCP を減算してアドバンスを選びます。

【例 2: (1D): /: (/): X, (/): ? の場合】

A. ♠Q10965 ♥864 ♦A8 ♣Q86	(1S)	[最低]
B. ♠A107 ♥K107 ♦QJ97 ♣J73	(1NT)	[最低]
C. ♠Q10875 ♥A84 ♦A75 ♣Q10	(2S)	[強力]
D. ♠J3 ♥AQ4 ♦J2 ♣K109765	(3C)	[強力]
E. ♠A42 ♥J85 ♦KJ1093 ♣A4	(/)	[ペナルティ]

③留意事項

次の場合はバランシングを避けたほうがよいでしょう。

- マイナー・スツツ・オープンで、自分のメジャースーツが短い場合。
(特に、スペード。)
- オープンしたスーツが長い場合。
(パートナーはトラップパスをしている可能性が小さい。)

【例 4: (1C):/:(/):? の場合】

- A. ♠65 ♥84 ♦KQJ1098 ♣QJ6 (/) [2D をビッドしない]
 B. ♠98 ♥75 ♦KJ1085 ♣AQ107 (/) [クラブが長い]

(2) NT オーバーコール

①条件

バランスハンドで、オポーネントのスイツにスウツッパーがあることを原則とします。

コールは強さで決まります。

HCP	12-14	15-18	19-21
コール	1NT	X (注)	2NT

(注)次に最低の NT をビッドする。

【例 5: (1D):/:(/):? の場合】

- A. ♠J85 ♥8764 ♦AJ9 ♣AQ6 (1NT) [12HCP]
 B. ♠Q84 ♥KJ5 ♦9832 ♣AKJ (1NT) [14HCP]
 C. ♠J105 ♥AJ4 ♦AQ75 ♣AJ9 (X) [17HCP]
 D. ♠KQ3 ♥AJ4 ♦AQ82 ♣AJ5 (2NT) [21HCP]

②アドバンス

普通の NT オーバーコールと同じように対応します。

10.2.2. レスポンダーがビッドした場合

相手がフィットしていれば、味方にもフィットがある筈です。フィットがなければ、こちらにもフィットがないと考えます。

オポーネントが低いコントラクトで止まるのは HCP が十分でないためで、味方にも半分くらい HCP があるでしょう。

(1) レイズしたとき

この場合は、味方にもフィットがあり、20 前後の HCP がある筈です。ポイントを気にしないでフィットを探します。オポーネントのスイツが短ければダブルをかけ、5 枚メジャーがあればビッドします。レイズしたときは、3HCP の補償はしません。

図5:

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

2NT はアンユージャル NT になります。

3 レベルまでは競り合いますが、オポーネントのコントラクトが 3 レベルになったら、味方の切札が 9 枚ない限り「せり」から降ります。

コール	強さ	形	備考
ダブル		3 枚保証	
オーバーコール		5 枚	SQT なし
2NT		4+4	

【例 1: (1H):/(2H):/, (/):? の場合】

- A. ♠K8543 ♥87 ♦A73 ♣1072 (2S)
 B. ♠KJ83 ♥98 ♦J75 ♣A643 (X)
 C. ♠A7 ♥KQJ97 ♦K84 ♣982 (/)
 D. ♠8 ♥1072 ♦KQ864 ♣AJ85 (2NT) [NV の時]

【例 2: (1S):/: (2S):/, (/):? の場合】

- A. ♠854 ♥87 ♦AJ73 ♣KJ72 (2NT)
 B. ♠864 ♥87 ♦QJ8743 ♣A2 (3D)
 C. ♠863 ♥KJ98 ♦A9875 ♣3 (X) [3C なら, 3D に変える]

(2) レイズでない時

この場合は、味方もフィットしていない可能性があるので、普通はパスします。

強いメジャースーツがあれば、オーバーコールします。

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

10. 3. 自分がオープンした場合

オポネントがオーバーコールして、パスアウト・シートになった時は、ハンドの形と強さでダブルかビッドをして、オポネントに低レベルのコントラクトを買わせないようにします。

図1:

W	N	E	S
1D	2C	/	/
?			

(注)HCP 合計に注意する。

コール	強さ	形	備考
ダブル	(注)	3 枚保証	テイクアウト
リピート		-	SQT 保証
新スーツ		4 枚	
NT		バランススト	ストッパー保証

(1) ダブル

ダブルはパートナーがトラップパスをしているときに有効です。
 E のハンドが図のような場合、E はパスしているでしょう。

(W のハンド)

♠K854
♥KQ87
♦AJ73
♣3

図1(再掲)

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

(E のハンド)

♠632
♥32
♦KQ8
♣KQ542

(2) リピート

オープンしたスーツの SQT が 2 ならリピートします。(マイナーなら 5 枚)

(W のハンド)

♠K85
♥KQ8
♦AQJ753
♣3

W	N	E	S
1D	2C	/	/
2D	/	/	

(E のハンド)

♠632
♥32
♦KQ8
♣KQ542

(3) 新スーツ

ビッド条件に適合していれば、新スーツをビッドします。

(W のハンド)

♠AQ
♥KQ873
♦AJ73
♣53

W	N	E	S
1H	2C	/	/
2D	/	3D	

(E のハンド)

♠863
♥32
♦KQ82
♣KJ64

(4) NT

ビッド条件に適合していれば、NT をビッドします。

(W のハンド)

♠AK2
♥K87
♦A1073
♣KJ3

W	N	E	S
1D	2C	/	/
2NT	/	3NT	

(E のハンド)

♠863
♥Q32
♦KQ82
♣Q64