

# 2 OVER 1 GAME FORCE

( 2 / 1 G F )

## 目次

頁

1. オープニングビット	1
2. ♥♠オープンに対するレスポンス	1
3. フォーシング1NTの後の展開	2
4. 2オーバー1レスポンスの後の展開	2
5. メジャーのレイズとその後の展開	3
ローマン・キーカード・ブラックウッド	3
6. 競い合いのレスポンス	4
7. マイナーオープンとその後 キュービッド	5
8. 1NT、2NTオープンの後 ローマン・キーカード・ガーバー、ローマン・ガーバー	7
9. サードハンドによるオープンとその後	9
10. 2レベルのオープンとレスポンス	11
11. プリエンティブ(ワイーク2)へのオーバーコール	12
12. ディフェンシング コンベンション	13
13. 2/1GFシステムで使われるその他のコンベンション	14
14. シグナル他	16
	20

ダブル:	テークアウト	14(5)
	ネガティブ	5
	レスポンシブル	15
	サポート	18
	マキシマル	19

改3' 2022.1.13

•p 8 ④再記載

•p12 strong2 の条件再変更

改4 2022.7.10

P3 RKCB の説明補足

p16 NMF に替えて FSJ を追加

“ レーベンゾール:記載順を変更

改4' 2024.4.25 一部訂正、補足

改4'' 2025.12.2 表紙に OC 補足。他

改1:2019.1.24 各頁右端部

•p8; Q ビッドのサポート枚数補足

ハイローキュービッド追加

•p9 : 1NT-3♦/◊の\*に、補足追加

•p11 : 2NT の1NTとの相違追加

•p18 : (5)Maxm. × 追記

•p21 : 注 10 (p11)追加

改2:2019.7.12

改3: 2021.6.20 •p12; strong2 の条件

変更、他

この資料は、コンベンションカードを補足するものであり、どのコンベンションを採用するのかについては、パートナーと擦り合わせることが肝要である。

本書では、通常のOC等については割愛しているが、通常5枚必要で、18HCP以上ではダブルから入る。

1RF	ワンラウンドフォーシング	2/1	2オーバー1
Art.	アーティフィシャル	BAL	バランスハンド
F	フォーシング	GF	ゲームフォーシング
HCP	ハイカードポイント	INV	インビテーション
M	メジャーースツ	m	マイナースツ
NF	ノンフォーシング	0	オープナー
OC	オーバーコール	OCラー	オーバーコーラー
P	パス	PRE	プリエンプティブ
pts.	ディストリビューションが加わったポイント	R	レスポンダー
SO	サインオフ	SPL	スプリンター
resp.	レスポンス	sup.	サポート

【凡例】

コール:

○- ◇; ペア

間のコー

ルが終了

△/▽ :

△又は▽

## 1. オープニング・ビッド

オープンは、12HCPを目安に、長さの強さを加えて行う。ストロング2は、詳細も要確認。

ビッド	強さ	条件	備考
1♣♦	12~(21)HCP.	3枚+	3-3マイナーは♣から、4-4は♦から
1♥♠	12~(21)HCP	5枚+	
1NT	15~17HCP	バランスハンド	M5アンバランスハンドのことがある。
2♣	22+HCP	ストロング	Art. 2♣-2NT/3NT(22-23/26-27HCP)
2♦	24+HCP	ストロング	Art. 2♦-2NT/3NT(24-25/28-29HCP)
2♥♠	6~9HCP	6~7枚	ウィーク2。 HCP+枚数 ≥ 10
2NT	20~21HCP	ストロング	M5でアンバランスハンドのことがある。
3レベル	プリエンプティブ		<10HCP; 7、8枚 2(V)3(NV)ダウン覚悟
3NT	ギャンブリング		ソリッドマイナー p19参照
4♥♠	プリエンプティブ		

・絵札点は HCP、枚数の評価を含む場合はpts. で表記。

### 【ロングストート・ポイント】

・5枚以上のスーツは、1枚毎に1pts. を HCPに加点して評価。(オープンの最低条件: 12pts. [10HCP+2pts. ] \*)

### 【ハンドの分類】

- ミニマムハンド = 12~14pts.
- 余裕のあるハンド = 15~17pts.
- 非常に強いハンド = 18pts. 以上

\* ルールオブ20。最近では、これにクイックトリック1点を加えたルールオブ21も用いられている。

## 2. ♥♠オープンに対するレスポンス

6HCPあればビッドに参加するが、切札がフィットすれば、ダミーポイントを加える。

ビッド	強さ	サポート枚数	他
(1♥-) 1♠	6HCP.+	4枚+	1RF
1NT	6~12HCP.		1RF
シングル・レイズ	6~9pts.	3枚+	
ダブル・レイズ	10~12pts.	4枚+	1NV (リミットレイズ)
トリプル・レイズ	10pts.-	5枚+	PRE
2NT	16pts.+ <sup>(2)</sup>	4枚+	GF (ジャコビー2NT) *
3NT	13~15pts.	4枚+	F BAL (フォーシング3NT)
2オーバー1	12pts.+	GF	5+のストートがあれば、優先して紹介する
スプリンター	9~11+ HCP.	4枚+	シングルトンをビッド
(1♠) - 3♣♦/♥	10~12pts.	内容の良い6枚+	INV。 強ければ2/1を使う。
(1♥) - 2♠	18pts.+	1スターのGF	

\* オープナーのリビッド: 3の代の新ストート=シングルトン、4の代の新ストート=サイドストート

### 【ハンドの分類】

### 並びに 【サポートがあるハンドの再評価】

【ハンドの分類】	3枚sup. のダミーポイント	4枚sup. のダミーポイント
・ミニマムハンド = 6~9pts.	ボイド 3pts.	ボイド 5pts.
・余裕のあるハンド=10~17pts.	シングルトン 2pts.	シングルトン 3pts.
・非常に強いハンド=18pts. 以上	ダブルトン 1pts.	ダブルトン 1pts.

### 【ハンドの内容とサポートの仕方】

6~9pts.	3枚sup.	シングル・レイズ
	4枚 "	シングル・レイズ
10~12pts.	3枚 "	1NT経由でジャンプレイズ
	4枚+ "	ダブル・レイズ=リミットレイズ
13~15pts.	3枚 "	2/1経由でサポート
	4枚+ "	バランス=フォーシング3NT シングルトンあり=スプリンター
16pts.以上	3枚 "	2/1経由でサポート
	4枚+ "	ジャコビー2NT

### 3. フォーシング1NTの後の展開

Open.	Resp.	Open.のリビッド		
1♠	1NT	2♣	12~17pts.	♣は3+枚
		2♦	12~17pts.	♦は3+枚
		2♥	12~17pts.	4+枚
		2NT *2	18~19HCP	BAL
		3♣♦♥	19pts. 以上	4+枚
		2, 3, 4♠	12~14, 16~18, 19+	6+枚
1♥	1NT	2♠	16+HCP	1RF

1♥ - 1NT;

2♣♦ - ? (オープナーのリビッド ♣は2+枚、♦は3+枚)

パス	6, 7pts.	♣5+ / ♦4+枚	プリファー(選ぶ)
mレイズ	8~10pts.	プリファー	♣5+ / ♦4+枚
2♥	6~10pts.	(選ぶ)	♥2枚

- M6枚持ちオープナーのビッドの基本(1~3回目)

a. MMm(メジャー・メジャー・マイナー)=W(ウイーク)

ミニマム・ハンドで、内容の良いM6枚とm4枚のハンドは、M6枚を2回目に示す。

M6枚をリビッド後に、mを示す。

b. MmM(メジャー・マイナー・メジャー)=S(ストロング)

16pts.以上ある場合は、M・mの後にMをビッドし、M6枚の余裕のある強さを示す。

\*2 オープナーの2NTリビッドの後一?

O	R	O	R	
1♠	1NT	2NT	3♣♦	NF
			3♥	F
			3♠	F
1♥	1NT	2NT	3♣♦	NF
			3♥	F

### 4. 2オーバー1レスポンスの後の展開

ここでは、Mオープンについて記す

- I . 2レベルの同ストート・リビッドは5枚を許容。
- II . NTリビッドは特定の強さのバランスハンド。
- III . マイナーのレイズは4枚以上のサポート。
- IV . リバースは16HCP+。(保証しないという法もあり注意)
- V . 点数があるほどゆっくりと、ミニマム点ならゲームビッド。

#### (1) NTリビッド

2NT=12~14/18~19、 3NT=15~17

2/1 resp.	リビッド	HCP	内容	GF
	2NT	12~14	ストッパー有、BAL	ゲームで P
		18~19	ストッパー有、BAL	スラムトライ
	3NT	15~17	ストッパー有、BAL	NF

#### (2) リバース (ストートを戻した時に、3の代になるビッド)

1♥-2♣ ; 2♣ → ♥5枚♣4枚の16HCP以上

1♠-2♦ ; 3♣ → 16HCP以上

#### (3) ゆっくりビッドとゲームビッド

a. ゆっくり、余裕を示す

1♠-2♥ ; 3♥-? この3♥には余裕がある。15+HCP。→後、Qビッドが有効。

1♠-2♣ ; 2♥-4♦;? このジャンプ4♦は、♥フィットのスプリンターを示す。余裕がなせる業。(1)

b. ゲームビッド

1♦-2♥ ; 4♥-? この4♥には余裕がないので、レスポンダーはSOするかスラムトライするか、ハンドの内容に応じて決める。

c. スラムアプローチ

どちらかに18点以上ある時にスラムインビテーション。.

## 5. メジャーレイズとその後の展開

### (1) シングルレイズとその後 1♦-2♦; ?

シングルレイズは6~9pts.、3枚+サポート。この強さでは、3枚サポートと4枚サポートを区別することはできない。3枚サポートがある場合には、レイズが最優先とする。

シングルレイズに対し、オープナーはゲームに興味なければパス、ゲームが確実だと思えばゲームをビッドする。インビテーションハンドは、ゲームトライをする。

#### メジャースーツを リレイズした場合

シングルレイズの後、フィットしているメジャーを3のレベルでビッドするとどういう意味になるか？

- ① 単純に、全体の強さでのインビテーション
  - ② トランプが強ければゲームに行きたいインビテーション
  - ③ インビテーションではなく、競い合いに備えて、レベルを上げておく、戦略的な「バービッド」
- 大きく、上記の3つの考え方がある。どれをするかは、パートナーと話し合っておくべき。

### (2) ダブルレイズ 1♦-3♦; ?

ダブルレイズは10~12pts. 4枚+sup.のINV。(リミットレイズ)

3枚ではジャンプしない。3枚+sup.のINVは、1NT経由で3レベルにジャンプする。

キーカードの枚数だけでスラムが判断できるときには4NTをビッドする。

キーカードの枚数だけでは判断できないような場合には、キュービッドする。(すぐに2ルーザー出るようなスーツがある場合はキュービッドする)

### (3) トリプルレイズ 1♦-4♦; ?

1♥を4♥に、1♦を4♦と、すぐにゲームにレイズするのはプリエンプティブである。

5枚以上のサポート、サイドにシングルトンのあるハンドが典型的である。

### (4) 3NTと2NT

#### 【フォーシング3NT】

1♥、1♦のオープンに対する3NTへのジャンプは、4枚+sup.で、ボイド、シングルトンがない、13~15pts. のハンドである。

この後は、スラムへの主導権を握るのはオープナーである。

#### 【ジャコビー2NT】

1♥、1♦のオープンに対する2NTのレスポンスは、4枚+sup.、16pts.相当以上のハンドで、スラムへの主導権を握るのはレスポンダーである。

(この後のオープナーのニュースートは、シングルトンを表すことになる。)

3の代の切り札は余裕ありを示す。4の代のニュースートは余裕ありで強いサイドストート。)

#### (1) 【ローマン・キーカード・ブラックウッド(RKCB)】 14 30

- ① キーカード(KC \*)5枚を尋ねる4NT : 切札がmの時には、要注意

5♣	1枚か4枚	5♥	2枚か5枚でトランプのQなし
5♦	0枚か3枚	5♠	2枚か5枚でトランプのQあり

\*KC= Key Cards: 4 個のAに切札のKを加えた5枚をいう。

## ② その後の展開

応えられた次のストートでQ ask. 但し、切札を跳ばす。 サイドのKも示す。 ( )は例。

答	Qask	答／意味	Kask	答
5♣ 例 切札 (♠)	5♦	切札の5=Qなし (5♠)	5NT	Kありの低い方のスト *
		5NT=Qあり、Kなし	なし	—
		その他ストート(5♥,6♣,6♦)= Qあり、それにKあり	切札以外のストート (6♣,6♦,6♥) *	そこKになし=切札 (6♣) Kあり=グランドスラム
	5♥	♦切札ならQアスキングで 回答(答は上に同じ) ♥切札ならサインオフ	5NT 又は 切札以外のストート —	* 同上 —
5♦	5♥	♥切札ならサインオフ 切札でないならQアスキングで 回答(答は上に同じ)	上記に同じ	上記に同じ
		既に答えている		
♥ ♠	なし		5NT	Kありの低い方のスト *

( \* 5NTで、6♣=1.4枚、6♦=0.3、6♥=2Qなし、6♠=2Qありで応える法もある。)

例

- 1♠-2NT; 3♥(シングルトン)-4NT; 5♣(Aは1/4枚)-5♦(Qask); 5♥(↑Qあり♦にKあり)  
-5NT; 6♣(♣にKあり、その上のスーツは不明)  
更に訊くことも出来る。 - 6♦(Kask); 7♠(♦にKあり)

### (2) マイナー ローマン・キーカード・ブラックウッド(mRKCB) …要注意。難局あり<sup>(2)</sup>

マイナーストートの場合、4NTで訊くと、意図外にスラムになることがある。これを防ぐために、4mを、KC5枚を訊く4NTと同様のビッドとする方法。

- マイナーが切り札に決まった後に、4mと聞いた時が4NTと同様になる。(マイナートランスマッチ一・スラムトライ時には、トランスマッチした4mが同時にKC枚数を訊くことになる。)
- mRKCBの応えが、スーツの順に 1430-22Q, は同じ。(mトランスマッチする前には、駄賃でQ有無を応えることも可能で、次のストートはQなし、その次はQありになる。\*\*)

例

- 1♣-2♣(ここでは NT 指向か切札クラブか未定); 2♠(ストッパーあるよ)- 4♣(当方強い、スラムはどうだ? KC5枚の何枚ある?); 4♦(KCは1/4枚ある)- 4♥(Qask); 5♦(↑Qあり♦にKあり)  
- 5♣(Kはどう?); 6♣(♣Kなし、Sスラムで我慢しよう)
- 1NT-3♥(こっちも強いぞ、♣でスラムが無いか?); (\*\*3♠(Qなし)/3NT(Qあり)-) 4♣(遅れトランスマッチ&KC ask); 4♥(Aは0/3枚)-5♣

Kaskには、様々な応え方・得失がある。事前にパートナーと擦り合わせが必要。

## 6. 競い合いのレスポンス

### (1) オーバーコールの後 O—OC—?

#### a. 2/1 resp. 1M—OC—2O

競り合いでの2/1 resp. は、GFではなく、1RFになる。

マイナーはまれに4枚の可能性はあるが、基本的には5枚以上のスーツである。

#### b. 1NTレスポンス O—OC—1NT

オーバーコールの後では、1NTはNFになる。

オーバーコールのスーツにストッパーがある、8~10HCP バランスハンドを示すが、積極的に6~HCPでもよい。

#### c. キュービッド……OCラーのストートをビッド。

7ページ(5)参照。

d. **ネガティブダブル** ○—OC—×

アンビッドメジャーが4枚しかないとき、あるいは2レベルでビッドするだけの強さがないときには、ネガティブダブルで対処することになる。

- i. ネガティブダブルとは、「レスポンダーによるテークアウトダブル」のこと、アンビッドメジャーを示す。

・1♣—(1♦)—X	♥♣ボスメジャー4—4保証	(6+HCP)
・1m—(1♥)—X	♠4枚（従って、単に1♠の resp. は、5枚+を表す）	
・1m—(1♠)—X	♥4枚+	(8+HCP)
・1♦—(2♣)—X	♥4·♣4（両方か片方）	(8+HCP)
・1♥—(2m)—X	♠4枚+	
・1♠—(2m)—X	♥4枚+	

- ii. ネガティブダブルはどこまで使うか。

使い慣れていないときには2♠までと決めるのが良い。こう決めた場合は、3♣のオーバーコールに対するダブルはペナルティになる。なお、オポーネントのオーバーコールにペナルティをかけたいハンドでは、ダブルとは言えなくなる。

(2) オポーネントのダブルの後 ○—×—?

a. 1NTはNF

内容は、8~10HCP。

b. 2/1resp.

2オーバー1はGFではなく、競合い。

ダブルの後の2レベルのニュースーツは、6枚以上、6~10pts. である。

c. リダブル

オポーネントの介入がないときに2/1resp. できるGFのハンドは、リダブルする。

d. 1レベルのニュースーツ

1レベルのニュースーツは、1RF。ダブルがないときと同じようにビッドして、自分たちのベストコントラクトを探す。

e. レイズ

シングルレイズとジャンプレイズは、ほぼ同じ強さを示す。違いは、基本的にはサポート枚数で、3枚なら2レベルへ、4枚なら3レベルへ、5枚なら4レベルへとレイズする。

レイズのその他具体例

i. メジャー・オープンにダブルが掛かったとき M—×—?

- ・ **トラスコット2NT** =リミットレイズ(以上)、4枚以上のサポート: ○—×— **2NT**
- ・ リダブル経由のレイズ=3枚サポート。リダブルから始め、次に切札をレイズする。
- ・ 3M;ダブルレイズ=プリエンプティブ

ii. マイナー・オープンにダブルが掛かったとき m—×—?

2NT =m5+持ちのプリエンプティブ・レイズ ; **Jordan 2NT**…3♦を強制  
3m ;ダブル・レイズ =リミットレイズ以上 10+pts

7. **マイナーのオープンとその後**

(1) アップ・ザ・ラインとバイパス

ABCでは常にメジャー優先の考え方でバイパスする。(♦があれば紹介する考え方もある)

**【バイパス】** 1♣—1♥;

- ・ 1♠オーブンに対して5枚+の♦があっても4枚のメジャーを優先してレスポンスするシステム。これは「ウォリッシュ・スタイル」と呼ばれる方法である。

**【アップ・ザ・ライン】** 1♣—1♦; 1♣—2♥

- ・ ♠オーブンに対して4枚♦をスキップすることなくビッドするシステム。オープナーは1レ

ベルでビッドできるスツを下から順番にビッドする。弱いレスポンダーは1Nのリビッド。

- バイパスしないとき -

- ゲームフォーシングできるハンドでは、「アップ・ザ・ライン」の原則に立ち戻るのがよいとする考え方が多い。

(2)

**【オープナーの1NTリビッド】** 1♣-1♦; 1NT

- 1♦オーブンに1♦レスポンスは、後でメジャーをビッドしない限り、4枚メジャーは持っていない。従いオープナーは「バランスハンドで、NT向きのハンドでは4枚メジャーをビッドしないで1NTをリビッドする」という方法を使う。
- 1♥、1♦とリビッドすると、オープナーした♦が4枚以上あることを保証する。3枚でオープナーしたハンドでは、メジャーを示さず1NTをリビッドするのがよい。

(2) **チェック・バック・ステイマン** ♣/♦-1♥/♠ ; 1NT-2♣

- 基本的にはメジャースーツの8枚フィットを探すコンベンションで、レスポンダーがM5+を持っており、10+HCPの強さがあるときに使うコンベンション。
- 5枚メジャーオープンシステムでは、マイナーオープンの確率が高く、その中で、オープナーが1NTとリビッドする場合は、かなり多い。
- オープナーに、サポート枚数や点を訊く。

(1♣/♦)-(1♥/♠); 1NT-2♣; ?

1NTリビッドの後のアスキングとして常に2♣(メジャー5枚、INVハンド)をビッドする。

♦オーブンの時に、勘違いをしやすいので、注意。 答え方は決まっている。

例1: (1♣/♦)-1♥-; 1NT-2♣-; ?

2♦-----♥2枚以下	ミニマム(12~13HCP)
2♥-----♥3枚	ミニマム(12~13HCP)
2♠-----♥3枚(アナザーメジャー)	マキシマム(14~15HCP)
2NT-----♥2枚以下	マキシマム(14~15HCP)

例2: 1♣/♦-1♣-; 1NT-2♣-; ?

2♦-----♠2枚以下	ミニマム(12~13HCP)
2♠-----♠3枚	ミニマム(12~13HCP)
2♥-----♠3枚(アナザーメジャー)	マキシマム(14~15HCP)
2NT-----♠2枚以下	マキシマム(14~15HCP)

これを見て、レスポンダーは、オープナーの持っている得点とあわせて、ゲームをねらうかパートスコアにとどめるか判断する。

レスポンダーが、13点以上持つておれば、十分ゲームは狙える。

(3) **ストラクチャード・リバース** (リバースした5+・4+ハンドを受けて応えるビッド)

(3)

事例 1♣-1♣;  
2♥-?

**【リバースの後】** 上記の例に基づくと

a. オーブン♦に3枚、又はリビッド♥/♦に4枚のサポートがなかった場合。

7HCP- =2NTか4thスツ(3♦/2♥)のうち低くビッドできる方。

8HCP+=同上で、高くビッドできる方=3♦/2NT(ここで2♥は非該当)GF

b. レスponsダーが自分のスツ♠をリビッドする場合。

リビッド=5枚以上8HCP+。上限なし。

ジャンプ・リビッド=良い6枚以上 GF

c. パートナーのスツをレイズした場合(8HCP+) GF

d. 4thスツをビッドする場合。

2レベル=7HCP-、 3レベル=GF

#### (4) インバーティド・マイナー・レイズ

「インバーティド」とは「反対の」という意味で、シングルレイズと、ダブルレイズの強さが反対になる。

(例) 1♣-2♣=強い 1♣-3♣=弱い

4枚以上のメジャーがあれば、強さに関係なく、1レベルでそのメジャーをレスポンスする。故に、マイナーをレイズするときは、4枚以上のメジャーを否定しており、まず3NTを探す。

- シングルレイズは4枚+sup.で10HCP+であり、1RF。強さに上限はない。リミット・レイズの強さも、フォーシング・レイズの強さも、シングルレイズで、対処することができる。

- ダブル・レイズは通常5枚+sup.で、6~9pts.ハンドを示す。(プリエンプティブ・レイズ)

#### 【オープナーのリビッド】

- ダブル・レイズに対しては、オープナーはゲームの可能性がないときはパスする。レイズ後のニュースーツはそのスーツのストッパーを示す。互いにストッパーを示しながら、3NTを探す。
- シングル・レイズは1RFで、オープナーはパスできない。オープナーは14HCP以上のハンドではストッパーのあるスーツをビッドし、12~13HCPのハンドでは2NT(両Mにストッパー要)かフィットしたマイナーをリビッドする。3NTは、18~19HCP。

(2)

#### ストッパーの表し方

否定した(跳ばした)スーツがあるとき=ビッドしたスーツにストッパーがない。

4thスーツをビッド=ハーフ・ストッパー\* を求めている。

\*=ストッパーあり。( \* ハーフ・ストッパーの例: Kシングルトン、Qx等)

1♣-2♣	2♦* 2♥* ♦否定 2♠* ♥♦否定 3♦♥♠SPL	2♥* 2♠* 3♦*	3♣ NF 2♠ ハーフ* 3♦ ハーフ* 3♥ ハーフ*
1♦-2♦	3♣* 3♥♠4♣SPL	3♥♠*	
1♣-2♣	2NT 3枚NF		
1♦-2♦	3♣♦リビット アンバランス		

#### (5) 競い合いになった場合

【オーバーコールの後】 m-OC(♥) - ?

マイナー・スーツのオープンに、オーバーコールが入った場合には、インバーティド・レイズを使わないとする法もあるが、これを使って、強い手ではキュービッドを用いるのが便利。 レイズは、基本的に4枚のアンビッド・メジャーを否定するのは変わらない。

ダブル・レイズ	3m	6~9pts.	5枚以上 インバーテッド システムオン
シングル・レイズ	2m	6~9pts.	4枚で良い " システムオフ
キュービッド	※ (2♥)	10+pts.	4枚以上サポート キュビッドレイズ 1RF
ダブル	X	6+pts.	ネガティブ・ダブル (例では、△ 4枚)

#### ※ キュービッド

キュービッドにはいくつかの種類がある。上記の例は② に該当

##### ① スラムトライの場合のコントロール・ショーアイグ

A、K、ボイド、シングルトン、時にはパートナーにとって貴重なQを、ビッドする。

切札にするのではないから、枚数は関係なし。

(つづく)

②オポーネントのスーツをビッド (アニュージャル2NT等に対する インビジブルもある)	
a.	基本的にはフォーシングのために行う。
・OCで使用	:マイケルキュービッド(p14,12a 参照)
・レスポンスで使用	:INVハンド=10HCP+,3枚+。マイナー時では4~5枚+必要。 (キュービッド レイズ) ※ 1D-1S-(3D/2D/2S)を使い分けると便利。 <sup>(2)</sup>
☆ ハイ・ロー キュービッド (オポにスーツが2つある時、ハイQがサポート有のINVで、ローQがGF) 例: 1H-2H(マイケルQビッド=△+m持ち)-2S(ハイQビッド; 10+点)、1H-2H(同上)-3C(ローキュービッド; 13+点 アンビッドストートD5+)	
④ NTトライ	例: 1C-2H-3H-P; 3NT
a.	アンビッドスーツが2つ以上=ストッパーのショーリング
b.	オポーネントスーツが2つ以上=ストッパーのショーリング
c.	どちらの場合でも1つの時=ストッパーのアスキング

【テイクアウトダブルの後】 M/m-x-?  
ここでは、Mオープンの場合を含めて記載する。

P5(2)参照

レスポンダー	点と Sup.枚数
1レベルの新スーツ	1RF
2レベルの新スーツ	5~10pts. 6枚以上 NF
リダブル	10+HCP ディフェンス向きのハンド
シングルレイズ	M: 6~9pts. 3枚以上 m: 6~9pts. 4枚以上 4枚M否定
ダブルレイズ	M: 6~9pts. 4枚以上 プリエンプティブ m: 10+pts. INV F
1NT	6~9HCP. BAL
2NT	M: リミット・レイズ以上 Truscott m: 6~9pts. Jordan プリエンプティブ・レイズ

#### (6) 1♦オーブン、2♣レスポンスの後 (2/1を常にGFにすることを推奨)

この2/1の場合は、ゲームフォーシングではないとする法もあるが、2NTリビッド等を併用すればほぼ問題なく対応できるので、GFとしたい。<sup>(4)</sup>

GFでないとする法でも、オープナーの2♦リビッドをパス出来ない。2ラウンド・フォーシング=リビッドを約束する。

オープナーのリビッド (1♦-2♣; ?-?)

O	R
2♦ 5+枚	2♥♠ 4枚 GF 2NT BAL NF 3♣ 6枚+ GF INVは初めに3♣ 3♦ NF
1RF	
2♥♠ 4枚 ♦も4枚	2NT/3♦ NF .. 3♣ GF 2♣/3♥ GF
1RF	
2NT NF	3♦ NF その他はGF
3♣ 4+枚 パスできない。1RF	
3♦ 1ルーザ以下の強いスーツ。16pts. 以上	
3♥♠ 4+枚♣ SPL エキストラ・バリュー	

## 8. 1NT、2NTオープンの後

(1) 1NTオープン後のレスポンス…1Nオープナーの手を隠して、デクレアラーにするよう仕向ける！

① 2♣	ステイマン(Mアスキング) (Mなしで使う法あり、注意)	オープナーのリビッド; 2♦(Mなし)、2♥(4枚あり)、2♠(♠4枚あり)
② 2♦	ジャコビー・トランスマーカーへ	NTオープナーの手を隠す手法
③ 2♥	〃 ♠へ	〃
④ 2♠	マイナースーツ・ステイマン (通常)、m5+m5	3way ①両マイナーのSO ②♦SO ③両マイナーのGF
⑤ 2NT	3♣へのリレイ ※ (ハッジ) (or 3NTへのINV) 2NT	※ パートナーでの確認が必要。 = 3way ①♣/♦SO ②♣GF ③♦GF
⑥ 3♣/♦	INV マイナーが AQ、KQ 付きの6枚 サイドにエントリーなし *	
⑦ 3♥/♠	マイナースラムトライ ♠6枚/♦6枚	
⑧ 4♣	ガーバー ※	
⑨ 4♦/♥	テキサス・トランスマーカー	
⑩ 4NT	接近原理	

\* オープナーは、3枚のx、又はAもしくはK付き2枚あれば、3NTに行く。

AK付きの6枚は、オープナーがスマールカードのダブルトンでも5トリックとれる可能性が高いので、3NTをビッドする。

① 1NT-2♣-?—? (2♣ビッドには、8+HCPは必要)

a. 2♦  Mなし	2♥/♠	スマーレン、M5-4。5-3フィット探し(脚 補足参照)
	2NT	8, 9HCP メジャー不明
	3♣/♦	M4+m5+ GF
	3♥/♠	M5-5 3♥(8, 9HCP)/3♣(10+HCP) *
	4♣	ガーバー (ローマンガーバー使用を推奨) ※
	4♦/♥	M6-4 テキサス・トランスマーカー
	4NT	接近原理
b. 2♥  ♥あり ♠不明	2♣/ 3NT	♣4枚のINV/ ♣4枚の choice of game
	2NT	INV ♠否定
	3♣	Art. ♥のスラムトライ
	3♣/♦	♣4枚+m5+ GF
	4♣/♦	スプリンター
	4NT	接近原理 ♠4枚あり
	5♣	ローマン・キーカード・ガーバー § (切札は♥)
c. 2♠  ♠あり ♥なし	2NT	♥不明 INV
	3♣/♦	4枚♥+m5+ GF
	4♣/♦/♥	スプリンター
	その他	♥と同じ

\* 他の方法を  
推奨したい  
下段補足 aii)  
参照。

§ ローマン・キーカード・ガーバー Roman Keycard Gerber  
5♣-?

答え方 5♦=1, 4枚 5♥=0, 3枚  
5♣=2枚, Q無し 5NT=2枚, Q有り

※ ローマンガーバー

NTに対して、4♣-?

4♦=1, 4枚 4♥=0, 3枚  
4♣=2枚, min.点  
4NT=2枚, max.点

補足説明 : 【Mステイマンの後の展開】

a. フィットしない時でも、フィット探し 1NT-2♣ ; 2♦-?

i) M5-4の場合: スマーレン・トランスマーカー

1NT-2♣ : 2♦-2♥/♠

ビッドしたメジャーは4枚で、他方のメジャーが5枚のハンドを示す。1NTオープナーをディクレアラーにするため、3枚持ちならトランスマーカーを要求。GF

ii) M5-5の場合

- 1NT-2♣ ; 2♦-?
- 3♥とジャンプビッドすると、8, 9HCPを示す。INVハンド…スモーレンとの紛れがある
- 3♠とジャンプビッドすると、10+HCPを示す。GFハンド
- トランスファーから (パスなし)
- INVハンド； 1NT-2♦ ; 2♥-2♠、この後、P/3♥ (後述②の内容に注意) (2)
- GFハンド； 1NT-2♥ ; 2♠-3♥、この後、4♥/4♠

b/c フィットしたとき 例 1NT-2♣ ; 2♥-?

- 3♥：3レベルへのレイズはINV。
- 4♥：4レベルへのレイズはSO。
- 3♠：他方のメジャーを3レベルでビッドすると、オープナーのメジャーがフィットし、スラムに興味を示す。(16+pts 持ち) (1NT-2♣ ; 2♣ -3♥)  
(オープナーが 17+HCP 持ちなら、4NTをビッド)

なお、3♣/♦=5枚+のスーツを示し、GF。(メジャーフィットしなかった。)

② 1NT-2♦ ; ? - ?

2♥	2♠	M5-5+。スラムに興味、又は8~9HCPのINV (2)
2NT/3♥	♥5枚 INV/♥6枚 INV	
3♣/♦	2nd スーツ GF 10+HCP	
3♠/4♣/4♦	スプリンター 10+pts ♥6+	
4♥	♥6枚+ スラムに興味 15~16HCP (2)	
4NT	♥5枚 接近原理(下段の補足に注意) 15~16HCP	
3♥ 4sup. 17HCP		

③ 1NT-2♥ ; ? - ?

2♠	3♥	M5-5+のGF。又は②に代わりスラムに興味ありと。
	4♥/4♣/4♦	スプリンター ♠6+
	2NT/3♠	♠5枚/♠6枚 INV
	4♣	♠6枚以上 スラムに興味 (2)
3♠ 4sup. 17HCP		

②③ ⑨ 【ジャコビー・トランスファーとテキサス・トランスファー 補足】

	②③ ジャコビー	⑨ テキサス
レベル	2レベル	4レベル
ニュースーツ	4+枚GF	キューピッド
4NT(スラムトライ)	INV 1NT-2♥; 2♠-4NT ♠5枚で、6♠又は6NTへのINV (2)	RKCB 1NT-4♥; 4♠-4NT 6枚以上の♠を示し、♠をトランプとしたRKCB。

④ 【マイナー・スーツ・ステイマン(3way) : 2♠】

a. マイナー・スーツ・ステイマンの内容

- i 両方のマイナー(5-5)を持っているGFのハンド
- ii 両方のマイナー(5-5)を持っているSOのハンド
- (スーツでのSF(ジャコビー・トランスファーを使うので、2♦でサインオフはできない)

## b. 答え方

2NT=m3枚-。4枚以上のマイナー・スツなし

3♣=4~5枚の♣。♦は不明

3♦=4~5枚の♦。♣4枚なし

マイナーのSO 1NT-2♠ ;? - ?

♣切札 ; 2NT→3♣ ; →パス

♦切札 ; 3♦→パス

3♣→3♦ \*→パス 又は、2NT→3♦ →パス

\* C フィットのスラムトライとの法もあり。要注意 (2)

## ⑤ 【2NT : 3♣へのリレイ(2way)】

1NT-2NT; 3♣

比較的よく使われている。

a. ♣スツのサインオフ ; 1N T-2NT; 3♣-P

b. ♣1スターのスラム・インタレスト; 1N T-2NT; 3♣-3♥ (♣のスラムトライ)

c. ♦1スターのスラム・インタレスト; 1N T-2NT; 3♣-3♠ (♦のスラムトライ)

## (2) 2NTオープンの後

2NTオープンも1NTオープンと基本的には同じ考え方。

### 【一覧】

3♣ =ステイマン

※

3♦、3♥=ジャコビートランスマター

3♠ =マイナーステイマン

3NT =SO

4♣ =ガーバー

4♦、4♥=テキサストランスマター

☆ しかし、レスポンダがM5-5持ちの場合、  
強い2NTでは、スペース節約型がスラムトライになる。

(10)\*1

① 2NT-3H-3S-4H = ゲーム確定型

② 2NT-3D-3H-3S ; ? = スラムトライ

i) 4C = H切札、4D = S切札

ii) 4H / 4S

iii) 3NT

☆ また、ペペットステーマン; p19(7) 参照

※ 【ステイマン後の4♣/4♦】 2NT-3♣ ; 3♥ / ♠-4m

3♥ / 3♣の答えに対し、レスポンダーが4♣、4♦とビッドすると、♣、♦5枚以上を示すマイナースラムトライになる。

【ステイマン後の3♥/3♠】 2NT-3♣ ; 3♥ / (♠) - 3♠ / (4♥)

オープナーの3♥に対する3♣、3♠に対する4♥は、アーティフィシャルで、メジャーがフィットしたスラムトライになる。

## 9. サードハンドによるオープン

### 【サードハンドのライトオープン】

サードハンドではパートナーは既にパスしているので、オープン・ハンド以上持っている可能性はない。さらに1NTレスポンスを含め、ほとんどのレスポンスはフォーシングでさえない。しかし、リードを示唆又はオポーネントの妨害を狙うために、ライトオープンするのは有力な戦略である。

### 【バストハンドのレスポンス】 = 1NT/2♣

サードハンドでは、普通はオープンしないような弱いハンドでオープンすることもある。

レスポンダーは、ライトオープンを気にしすぎておとなしくビッドした結果、ゲームを逃がしてしまったり、フルオープンを期待してインビテーションした結果、ライトオープンのときにレベルが上がりすぎたりしないように、何らかの対策が必要になる。

ドゥルーリーと呼ばれるコンペンションがその対策になる。

1NTとドゥルーリーを組み合わせて使うことで、より適切な判断ができる。

#### ① バストハンドの1NT

パスしていないときの1NTレスポンスはフォーシングであるが、バストハンドの1NTは

フォーシングではない。フォーシングではない、というのはスタンダードのように6~9pts.の弱いハンド、という意味ではなく、10~12 HCPバランスハンドでも1NTとレスポンスする、セミフォーシングと呼ばれるビッド。

次項のドゥルーリーと組み合わせて使うことで、パストハンドの1NTレスポンスは、メジャーの3枚サポートをほぼ否定する。

- ② (リバース・)ドゥルーリー・フィット P—P—M—P ;**2♣**  
 パストハンドで3+sup.のINVの強さを示すのが、ドゥルーリー・フィットと呼ばれるコンベンション。  
 2♣とビッドするが、これは♣スーツを示すのではなく、アーティフィシャルなビッド。  
 なお、♣スーツを持っているときには、♣が5枚の11pts. ぐらいならセミフォーシングの1NT、♣が内容の良い6枚なら、3♣にジャンプして、♣スーツを示す。

### 【**2♣(ドゥルーリー・フィット)**に対するオープナーのリビッド】

オープナー 1♥	レスポンス 2♣	2♥	ライトオープン	パス
		2♦	Art. フルオープン	パスできない
		4♥	To Play	パス
		2♠		
		3♣	スラムに興味。 2nd スーツ	パスできない
		3♦		
		3♠ *	SPL	パスできない
1♠	2♣	2♥	2nd スーツ	パスできない
		3♥ *	SPL	パスできない

\* ジャンプシフトは SPL

## 10. **2レベルのオープンとレスポンス**

### (1) **2♣オーブン**

♣スーツには関係なく、パートナーの5pts. 以下のハンドでもゲームができそうな強いハンド。また、22HCP 以上のバランスハンドでも2♣でオーブンする。

a. オーブンの条件 = 一人でもゲームができそうな強いハンド。 ♦ロングを除く。

バランスハンドでは、22HCP 以上。(第1章の表参照)

スーツの場合には、メジャーで、4ルーザー以内。原則、17HCP+が必要。

(10)

(マイナーでは、3ルーザー以内)

例 2♣-2♦; 2♣(♠5+)、 2♣-2♦; 3♣(♣5+, ♠4) 、 2♣-2♦; 3♣(♣5+)

(5)

### b. レスpons

2♦: 0点から答える。(♦には関係なし・2♦はリレー)

次のレスポンス以外は、スラムには消極的でありオープナーのハンドを聞く

2♥ 又は 2♣ : 8+HCP、5枚+の良いスーツあり(AKQの内2枚あること)

2N: : 8+HCP。2回目のビッドは、NTスラム指向でなければ、AありストートをQビッドする。

3♣ (又は 3♦): 10+HCP、6枚+の良いスーツあり。

### (2) **2♦オーブン**

♦が5枚以上のストロングハンドで、2♣と同等以上の強さを持つ。

♦ロングの時、2♣オーブンでのオープナーがダミーになる可能性を回避する意味合いが大きい。

バランスハンドでは、24HCP 以上でオーブンする。(第1章の表参照)

レスポンスは、2♥とウェイティングするのが基本。(0点から)

・オープナーのリビッド: 4枚のサイドストートが多い。

例  $2\spadesuit-2\heartsuit$ ;  $2\spadesuit$  ( $\spadesuit$ 5枚+、 $\spadesuit$ 4枚)、 $2\spadesuit-2\heartsuit$ ;  $3\heartsuit$  ( $\spadesuit$ 5枚+、 $\heartsuit$ 4枚)、 $2\spadesuit-2\heartsuit$ ;  $3\clubsuit$  ( $\spadesuit$ 5枚+、 $\clubsuit$ 4枚)

### (3) ウイーク2 $\heartsuit$ 、2 $\spadesuit$ のオープン（ウイーク3もある）

#### a. オープンの条件

- ・6枚のスーツでAKQの内2枚要とする法があるが、Qのみで良い。HCP+枚数 $\geq 10$ で運用<sup>(10)\*2</sup>
- ・6~9HCPで、4枚のサイド・メジャーがないこと。
- ・自分の手で、2ダウン/バル、3ダウン/ノンバルまで。
- ・3番手まで。(4人目は使わない—目的はオポーネントのビッド妨害)

#### b. レスpons

- ・ゲームが有りそうならゲームをビッド
- ・その他はパス
- ・ニュー・スーツをビッド(フォーシング): 6枚以上が好ましい。
- ・2NT【オーガスト】  $2\heartsuit/2\spadesuit-2NT$

オーガストでは、スーツの内容と全体の強さを4段階に分けて答える。

$3\clubsuit$ =ミニマム、スーツも弱い。  
 $3\heartsuit$ =マキシマム、スーツは弱い。  
 $3NT$ =AKQXXXのトランプ(ソリッド)

$3\spadesuit$ =ミニマム、スーツは強い。  
 $3\clubsuit$ =マキシマム、スーツも強い。

#### c. オープナーのリビッド

フォーシングされていない限りパス

## 11. プリエンティブ(ウイーク2)へのオーバーコール

ウイーク2は6枚のスーツ、6~10HCPぐらいの弱いハンドを示しており、OC又はダブルをかける時にはパートナーに7HCPを期待するルールオブ7を適用する。

- ・ウイーク2に対しては、基本的には1レベルのオープンとほぼ同じように対処する。
- ・ダブルはテークアウト。
- ・オーバーコールは内容の良い5枚以上のスーツで、オープンできるぐらいの強さ持ち。
- ・「オポーネントが弱いから」という理由で、弱いハンドで行動を起こすのは間違い。
- ・「弱いハンドでは弱いハンドには対抗しない」という原則に従う。

### (1) スーツのオーバーコール ( $2\heartsuit-2\spadesuit-$ , $2\spadesuit-3\heartsuit-$ )

ウイーク2に対しては、コントラクトをプレイする、という目的でオーバーコールする。

なお、通常のオーバーコールには、他にも次の目的がある。

- ・リードを示唆する。
- ・オポーネントの妨害。

オーバーコールに応じて、ニュースーツのレスポンスは1RF、2NTは3NTへのINV、キュービッドはGFで、ストッパーを尋ねる。

### (2) 2NTオーバーコール

ウイーク2に対する2NTオーバーコールは、オポーネントのスーツにストッパーのある15~18HCPのバランスハンドを示す。（注意: 1M-2NTのOCと意味合いが異なる）

2NTオーバーコールに対しては、2NTオープンと同じようなレスポンスをする。

$3\clubsuit$ はステイマン、 $3\spadesuit/3\heartsuit$ はジャコビー・トランスマニア、 $3\clubsuit$ はマイナー・スーツ・ステイマン。

### (3) 3NTオーバーコール

ソリッド・マイナーを走って9トリック取りたいようなハンドを示す。

或いは、バランスハンドのこともある。

18HCP以上の強いバランスハンドは、必ずダブルから始める。

(2)

#### (4) 3レベルのジャンプオーバーコール

ウイーク2に対するジャンプオーバーコールは強いハンドを示す。「弱いハンドでは弱いハンドには対抗しない」に従う。内容の良い6枚以上のスツで、パートナーに2トリックぐらいあればゲームができるハンド。

#### (5) ダブル

ウイーク2に対するダブルはテークアウト。1レベルのオープンに対するダブルと同様、3つのアンビッドスツにサポートがあるか、またはオーバーコールには強すぎるようなハンドを示す。

##### ダブルに対するレスポンス【レーベンゾール・コンベンション】

レーベンゾールは、13章(3)に示す。P16

## 12. ディフェンシング コンベンション (前11章も参照)

### (1) オーバーコール…通常のOCに加えて、特徴的なものには以下のものがある

#### a. マイケル・キュービッド □—□、□—P—□—□ (□は同じストート)

2スター・オーバーコールのコンベンションのひとつで、オープナーのビッドしたスツをダイレクトキュービッドすると、メジャーを含む2スターを示すというもの。

少なくとも、マイナービッドで8点、メジャービッドで10点くらいほしい。(14.章(6)も参照方)  
(例)

・1♣—2♣……♥と♠が5枚以上

・1♦—2♦……♥と♠が5枚以上

(メジャー5—5でも、強さが片寄っている場合、♠が強いと1♠ビッドする。

♥が強いと2♦とキュービッドする。)

・1♥—2♥…♠と♣/♦が5枚以上…マイナーがどちらかは、2NTで聞くことができる。

・1♠—2♠…♥と♦/♣が5枚以上…マイナーがどちらかは、2NTで聞くことができる。

#### b. アンユージャル・2NT

オポーネントが1の代のスツでオープンした時、原則すぐ後で2NTとオーバーコールすると、♣と♦(またはビッドされていないうちで下のランクの2スツ)の2スターを示すというとりきめ。

パートナーはどちらかのスツを選んでビッドする。(14.章も参照方)

UN2NTの条件は、マイケルズのときと同じ。5枚以上のスツが2つなければならない。

1♥/1♠—2NT(♣5+枚、♦5+枚)

1♣/1♦—2NT(♥5枚、もう一方のm5+)

#### c. ハミルトン(カペラッティ) 1NTへのOC

強い1スター又は良い5枚の2スターがある時等に使うOC。1NT—(?)

2♣;	6枚以上の単一スツあり	
2♦;	♥5+♣5	10—14HCP (バルネラビリティがよければ、8HCP~)
2♥;	♥5+m5	
2♠:	♠5+m5	
2NT;	m5+m5 アンユージャル2NT	
3♣/3♦/3♥/3♠;	7枚	9HCP点以下、ナチュラル
ダブル;	18HCP以上又は15HCP以上の、走れる強いサイドエントリーのあるハンド <sup>(2)</sup>	

### (2) アドバンサー(オーバーコーラーのパートナー)のレスポンス O—OC—P—?

OCラーは、そのスツに特定の枚数(6、5枚)を保証しているので、2・3枚でもサポートに十分。

10HCP+で3枚+sup.あればキュービッドで強さを示す。1NTオープナーを16HCPとすると、残り24HCPで、通常はディフェンス側にはゲームの可能性は少ない。しかし

~~~~~  
Trick Ratio Principle (TRP)  
~~~~~

「9枚フィットなら23HCPで、10枚フィットなら20HCPで、10トリックを取れる。」

(更に、10枚フィット、23HCPで11トリック、同 26HCPで12トリックが取れる。

8枚フィットなら、20HCPで2の代を、23HCPで3の代を、取れると言える) (6)

(偏ったハンドが有効。競合いで損のないビッドと言える)

ハミルトンOC	アドバンサーのレスポンス 1NT—○—(P)—?	
2♣; 1スター	2♦とつなぎ、OCラーのスーツをビッドさせ、それをトランプとしてプレイするのが原則。 パス/2♥/2♠; 良い♣/♥/♠6枚のミニマムハンド。SO。 2NT; 11HCP、4333、9枚フィットで、ゲーム狙い。 OCラーは、自分のスーツがMで上限12+HCPならばゲームをビッド、mならば自分のスーツに戻す。 2♦; 上記以外、OCラーのスーツは?、それでプレイしましょう。 OCラーは、パス/2♥/2♠/3♣。♦/♥/♠/♣(SO)が6枚です。	
RHOがX、又 は介入ビッド	7HCP以上、フラットハンドでリダブル、これ以外はパス。 介入ビッドには原則パス。	
2♦; Mの2スター	10HCP以下は、2枚でもサポートを示し、枚数に応じてレベルを決める(The TRP) 11+HCPのゲーム狙いは、取敢えず2Nをビッドします。 パス/3♣; 10点以下、Mでは不可、♦/♣が長い、6枚以上。 2♥/2♠; 10点位以下、♥/♠にプリファー、2, 3枚サポート。 3♥/3♠; 10点位以下、♥/♠にプリファー、4枚サポート。 4♥/4♠; 10点位以下、♥/♠にプリファー、5枚サポート。 2NT; 11+HCP。取敢えずOCラーは、ベータマイナーをビッド(2枚でも)する。この後、パートナーがMをレイズしたら、上限ならゲームへ、下限ではパス。	
2♥/2♠ M+mの2スター	パス; Mサポート2-3枚、7HCP以下。 レイズ; 3枚サポート、8-11点。INV。 OCラーは、上限でゲーム、下限でパス。 2N; 11+HCP。取敢えずOCラーは、ベータマイナーをビッド(2枚でも)する。この後、パートナーがMをレイズしたら、上限ならゲームへ、下限ではパス。	
2NT; mの2スター	3♣/3♦; 選択 4♣/4♦; 良いサポート、アンバランスハンド。 OCラーは、ハンドの強さでゲーム、or パス。 3♥/3♠; 良い6枚スーツ、mのサポートなし。 原則パス。	
ダブル	パス; 原則パス。	

(3) サンドイッチ1NT ○—P—○—1NT;

オポーネントの 1 の代のスーツオープンに対してパートナーがパス、右側のオポーネントが 1 の代のスーツレスポンスをした後の 1NT オーバーコールはティクアウトで、ビッドされていない2つのスーツが 5-4 以上の8-10HCP ハンドを示す。使用しない場合は1NTオーバーコールは、15-17HCP のハンドを示す。

(4) レスポンシブル・ダブル ○—○—○—x;

(5)

a. 1m—X—2/3m(レイズ)—X (レスポンシブ)

・ M4—M4持ちで、2の代に対してxなら6点以上、3の代ならば9点以上のハンド。

b. 1M—X—2/3M(レイズ)—X (レスポンシブ)

・ 9+HCPのハンドを示し、パートナーにマイナーのうちの良い方を選んでもらうための

ダブル。

c. **1♠—2♥—2/3♠—X (レスポンシブ)**

RHO のレイズが3♠以下の時に限り、レスポンシブ・ダブルをかけることができる。

このダブルは、アンビット・スーツの両方にサポートがあり、パートナーのスーツもさほど悪くないことを示す。

d. **1♠—X—2♠—× ; P—3m—P—3♥:**

レスポンシブ・ダブル経由でパートナーのマイナーの選択を聞いた後の3♥は、3♥でのプレイを望む時ビッドであり、パートナーは原則、パス。 (b項参照)

なお、1♠—X—2♠—3♥ (この×はティーアウトで、直接3♥をビッドするのはINV)

### 13. 2/1GFシステムで使われるその他のコンベンション

(1) **4thスーツ フォーシング(FSF)**

1♠—2♦—; 2♥—3♣(FSF)

① レスponsダーが2度目のビッドで4番目のスーツをビッドするのは、Art. (FSF)で、GF。

(注: 1♣—1♦—; 1♥の後の1♠はナチュラルで1RF)、(同左2♠は、ArtでGFのFSF ②参照)

② 上記(注)を除き、レスponsダーが2度目のビッドで4番目のスーツをジャンプすると、ゲームに行ける強さと、最低5—5の2スターを保証。

FSFに対してオープナーは、次の3つのレスポンスを順に検討する。

- パートナーが最初にビッドしたスーツに3枚のサポートがあれば、そのスーツをビッド。
- 4番目のスーツにストッパーがあれば、NTをビッド。
- 上記のいずれにも該当しない場合は、自分のスーツのどちらかをリビッド。

(2) **フィット ショーイング・ジャンプシフト**

1回目をパスした者が、パートナースーツ4~5枚を、シフトしたスーツを4+枚で合計9枚以上を持っていることを示すインビテーションハンド。

(3) **レーベンゾール 2NTシステム**

弱さと、ストッパー有無を示し、また、SOをし易くする手法。

レスponsダーの2NTで、オープナーに3Cを強制。3場面での使い方がある。

① **1NT—オーバーコールの後の、パートナーのレスポンス:**

1NT—OC(2♣, ♦, ♥, ♣, 2NT)—?

☆

a. (2♥♣のOCがあつて) 2NT: レーベンゾールで、オープナーは自動的に3♣

1NT—2♥/♣—2NT—P; 3♣— 「2NT経由の NT 指向にはストッパーあり」→ iii iv (5)

その後のレスponsダーのビッド ; 3♣—?

i. 弱くて長い♣持ちの場合 ; パス。

ii. その他の3の代スーツのビッド; サインオフ。; 3♣—3□; (P) 但し

iii. キュービッドはステイマン; GF. 1NT—M—2NT—P; 3♣—3M

相手のスーツにストッパーがあり4枚以上のアナザーメジャーがある。

故に、オープナーは4枚以上のア・メジャーがあればそのスーツをビッド、なければ3NT。

それによって3NTか4メジャーかレスponsダーが決める。

iv. 3NTは相手のスーツにストッパーがありかつ3NTでパスせよとの意味。

b. 2の代の新しいスーツビッド: 1NT—2(♣/♦/♥)—2(♦/♥/♣)—

そのスーツでプレイ(サインオフ)したい。オープナーはパス。(但しそのスーツに強いサポートがありかつ1NTのハイエスト点がある場合は3の代にあげることもあり得る。) 注1

- c. 3の代の新しいジャンプスーツビッド: FG。少なくとも5枚以上のスーツをもつ強い手。
- d. ×ダブル: ペナルティ ? (8HCP+。相手スーツによりカード); 1N—O—X 注2 2) 参照
- e. キュービッド=ステイマン。FGの点があり、アナザーM4+持ち(♠をキュービッドなら♥が4+)。OCのスーツにストッパーがないことを示す。1NT—M—M
- f. 3NT: まずまずの手であるが、OCのスーツにストッパーの無いことを示す。
  - ・オーパーナーはストッパーあればパス、なければ5枚メジャーをビッド、
  - ・どちらもなければ良いコントラクトを目指す。(FGで4枚のメジャーがなく、かつ相手のスーツにストッパーがないこと示す)

(注1) System on over 2♦ and Artificial Dbl (2NT にも適用できる)

1NTオープンに対し相手方の介入(2♣及びダブルのみ)が入った場合は、当初の取り決め(ステイマン、トランスマネー)がそのまま適用される。パートナーの確認が必要。

1NT—(2♣) —[ X(Stayman)、2♦・2♥(Transfer) ]  
 1NT— (X) —[ 2♣(Stayman)、2♦・2♥(Transfer) ]  
1NT—(2NT)—[ 3♦・3♥(Transfer) ]

(注2) 3の代のダイレクトオーバーコールがあった場合の対応

1NT—OC(3♣, ♦, ♥, ♣)— ?

- 1) ニュースーツ(ゲーム未満)のビッドは、フォーシング。
- 2) ダブルはネガティブダブル。オーパーナーはパスしてはだめ、長いスーツをビッドする必要がある。(2の代ではペナルティなので、パス)
- 3) ゲームビッドは、SO。
- 4) 3NTは、SO。(ストッパーが有る)
- 5) マイナースーツのキュービッドは、ステイマンまたはスラム狙い。

② オポーネントがウィークオープンし、パートナーがテイクアウトダブルをかけた場合  
 2♥／2♣—×—P— ?

a. SO又はINVのハンドの場合

2レベルのスーツ ♠ *	0~7HCP	(* オポーネント2♥オープンの場合)
<u>2NT</u> レーベンゾール	0~11HCP	3♣へのリレイが普通 ※ 2M-X-P-2NT; -3♣
3レベルのスーツ	8~11HCP	INV

※ レーベンゾールに対してダブラーのリビッド

- ・ダブラーはオーバーコールには強すぎるハンドでダブルした場合には、3♣とはビッドしない。パートナーが♣スーツの弱いハンドだと3♣をパスしてしまうから。
- ・2NTに対して、ダブラーが3♣以外のビッドをすると、オーバーコールには強すぎる18+HCPハンドを示す。 2M-X-P-2NT; P-3(♦♥♣)-

【2レベルでビッドできる時】 2♥—×—P— ? (2♣, 2NT, 3♣)

テイクアウトダブルに対し、2レベルでビッドできるスーツがあるときには、3通り、即ち、

- 1) 2レベルのビッドは最も弱く、7pts.以下のハンドを示す。
- 2) 2NT経由の3レベルは、4枚スーツでのインビテーションに、
- 3) 3レベルにジャンプすると、5枚以上のスーツでのインビテーションになる。

b. ゲームフォーシングできるハンド 2M- $\times$  (普通、ストッパーはない) —P—?

- 1) GFできる強さがあり、どのコントラクトが良いか判断できれば、直接ゲームをビッド。
- 2) まだコントラクトを決めるだけの情報が不足している場合には、キュービッドで対処。

3) レーベンゾール2NTを用いる場合、キュービッドを二通りに分類できる。

a. 直接キュービッドする=アンビッドMが4枚

b. 2NT経由し、キュービッドする=Mもストッパーもない

2NT・キュービッドは、ストッパー有無の提示が①項と逆になる。

4) 3NTビッドも、同様に二つに分類できる。

- a. 直接の3NT=「怪しい」ストッパー。 (ストッパーあり、他M否定と<sup>(8)</sup>)
- b. 2NT経由の3NT=ストッパーに自信がある

③ パートナーのリバースビッド(16+HCP)に対するレスポンダーのビッド。

1♦—1♠ ; 2♥\*—? (2NTならレーベンゾール) \* リバース

a. 2NT: レーベンゾールでオープナーは自動的に3♣と答えるのが原則。

- ・ レスponsiderの3の代のスーツでサインオフ。但し、
- ・ オープナーがとても強い手なら、その手によって3NT、又はゲームのスーツをビッドする。  
故に3♣以外をオープナーがビッドした時は強い手なので、レスポンダーにゲームまでビッドすることを要求している。

b. 2NT以外のすべてのビッド: ナチュラルでINVかFG。

c. 1♣オーブンでリバースが♦の時は例外 1♣—1♣—; 2♦—?

- ・ 2NTの代わりに4thスーツ(強さに関係ない)が弱いを示す。(オープナーは自動的に3♣と答える)
- ・ 2NTはナチュラル。(♦なら2の代で4thスーツがビッドできるから。)

(4) **サポート・ダブル** ○—○—1M—○ ;—×

サポートダブルは、オープナーが、3—5フィットを探るために使うダブル。

レスポンダーがビッドしたMのスーツをオープナーが3枚サポートしているとき、RHO(右手)オポーネントの介入ビッドを利用して使う。

例 1♣— (P)—1♥—(1♠);—X

1♦— (P)—1♥—(X);—XX ……サポートリダブル

1♥— (P)—1♠—(2♣/2♦);—X

1♣—(1♦)—1♠—(2♣\*);—X ……\* オポーネントのキュービッド

参考	オープン側		ディフェンス側
	主	サポート× マキシマル×	
副	ネガティブ×	レスポンシイ×	

- ・ サポートダブルは、ジャンプオーバーコールに対しては、使えない。

・ 4枚のサポートがあるときは、そのスーツをビッドするので、サポートダブルをかけたときは、3枚あるが、故にサポートダブルをかけなかった場合、2枚以下のサポートを意味しているので、注意が必要。

・ サポートダブルが掛けた場合、レスポンダーは、リビットをしなければならない。

6—9HCP であれば、1N、2♣/♦のリビッド、2の代のリピート(5枚)

10—12HCP くらいだと3NTをねらう。

5枚カードで10—12HCP くらいであれば、インビテーションに行く。

13HCP+だとオポーネントのスーツをキュービッドして、オープナーのハンドをさらに尋ねてみる。

(5) **マキシマル・ダブル** 例： 1S—2H—2S—3H ; ×

フィットがあり、オポがすぐ下のスーツで3の代で競合いに来た時でのXで、ゲームインビテーション。

(6) **ギャンブリング3NT**

**【ハンドの内容】**

3NTオープンは7、8枚のソリッドマイナー(AKQの7、8枚)のみを持つハンドで行うというとりきめ(サイドには全くのストッパーがない)。

**【レスポンス】**

- パートナーは他の全ストートにストッパーを持っている場合のみパス、2つのスーツにしかストッパーがなくても、パスして勝負することもある。
- 3NTが出来そうにもない弱いハンドでは4♣をビッドする。オープナーは自分のストートが♣ならパスし、♦なら4♦に直す。
- 3NTが出来そうにもないが、オープナーのスーツで5レベルでプレイしたいときは5♣をビッドする。オープナーは♣ならパスし、♦なら5♦に直す。
- 3NTオープナーのシングルトンの位置が良ければスラムを狙えそうなハンドでは、4♦とビッドする。オープナーは：

♥シングルトンなら4♥

♠シングルトンなら4♠

マイナーにシングルトンがあるときには4NT。

シングルトンがないときには、自分のスーツを5レベルでビッドする。

(7) **パペット・ステイマン(Puppet Stayman)** 2NT—3♣ (2C・2N リビッドを受けた後も、同じ)

2NTオープンの場合は、5枚メジャーがあっても、点数表示を優先して2NTでオープンすることもある。その場合の5枚メジャーを尋ねる方法。(ストロング2→2NTでも適用)

パペット・ステイマンの3♣に、オープナーは、

3♦=5枚メジャーはないが、4枚メジャーはある。※

3♥、3♠=5枚持っている。

3NT=4枚メジャーも、5枚メジャーもない。

※ 片方、あるいは両方メジャーを持っている3♦に対するレスポンダーのビッドは、

3♥=♣4枚。オープナーにプレイさせたい。

3♠=♥4枚。オープナーにプレイさせたい。

3NT=5枚メジャーに興味があった。

4♣=♣4+♥4でスラムに興味あり。\*

4♦=♣4+♥4でスラムに興味なし。

\* ♠4+♥4でスラムに興味を示す4♠に対して、オープナーは

スラムに興味なければ=4枚持っているメジャーをビッド。

スラムに興味あれば =♥フィットなら4♦

♠フィットなら4NT

(8) **ヘルプストート・ゲームトライ**

- 1♥—2♥、又は1♠—2♠の後に、オープナーが新しいストートをビッドするのは、ヘルプストート・ゲームトライ。
- 2つ以上のルーザーのあるストートを、応援してくれるかどうかを尋ねるビッド。
- パートナーのヘルプストート・ゲームトライに対しては、そのストートにアナーが2個以上集中していれば、ゲームをビッド。
- そのストートが2枚以下で短くて、4枚以上のトランプサポートがあれば、ゲームをビッド。
- 上の2つに当てはまらないときは、フィットしたメジャースーツを3の代でビッド。これはサインオフ。<sup>(9)</sup> xxx(ボロ3枚)は、最悪。

## 14. シグナル、ルール No.等

シグナル: パートナーにどの情報を伝えるかは、ディフェンス時に重要な技術である。

### (1) アティチュード シグナル(ハイ・ロー／カモン シグナル)

リードされたストートに关心があるかどうかをパートナーに伝えるシグナル。

ハイカードをプレイするとカモン、ローカードをプレイするとノンカモンを意味する。

パートナーにどの情報を伝えるかは、ディフェンス時に重要な技術であり、その1つに、そのストートに対するアティチュード(態度、姿勢)がある。

### (2) カウント シグナル (奇数・偶数枚)

リードされたストートに何枚カードを持っているかをパートナーに伝えるシグナル。

ハイカードの次にローカードをプレイすると、そのストートは偶数枚、ローカードの次にハイカードをプレイすると奇数枚を持っていることを意味する。

アティチュード・シグナルは、どのような状況でも送るわけではない。パートナーは、すでにあなたが特定のストートに关心があるかを知っているときもある。アティチュード・シグナルを送る必要がないときは、パートナーに、自分がそのストートに何枚カードを持っているかを伝える。

これにより、パートナーがあるストートに何枚のカードを持っているかがわかれれば、自分のハンドとダミーの枚数と合わせて、ディクレアラーの枚数を計算できる。

その情報を基に、さらにディクレアラーのハンドの分析を進めることができる。ディクレアラーがあるストートに持っている枚数がわかれれば、ディクレアラーが他のストートに持っている枚数も計算できる。ディスクードをするときは、この情報が大いに役立つ。

### (3) スーツプレファレンス シグナル (あるストートが欲しい)

スーツプレファレンスシグナルは、あなたの出すカードの数字大小が切れと台札以外のスーツのランクの上下に対応し、パートナーからリードして欲しいスーツを示すシグナル。

大きな数字のカードを出すと、切れと台札以外の上位スーツのリードを求めるうことになり、小さい数字を出すと下位のスーツを返して欲しいという意味になる。

#### 【リードする時に出すスーツプレファランスシグナル】

あなたからリードしてパートナーが勝つ見込みのとき、返して欲しいスーツをパートナーに伝える。

- あなたが出すカードをパートナーがラフし、そのラフを繰り返すために自分に戻るストート
- あなたが出すカードをパートナーが勝ってブロックし、自分の残りのカードがエスタブリッシュしているとき、エスタブリッシュしたカードを取るために自分に戻るストート
- あなたが出すカードをパートナーが勝つことが分かっているとき

#### 【パートナーがリードしたとき、3番手が出すスーツプレファランスシグナル】

パートナーがリードした場合、あなたが出すシグナルはふつうはアティチュードシグナルであるが、アティチュードもカウントも示す意味がない次の場合はスーツプレファレンスになる。

- NTコントラクトで、デクレアラがストップを使い、自分のスーツがエスタブリッシュしたとき
- スーツコントラクトで、パートナーのオープニングリードがシングルトンと推定されるとき
- スーツコントラクトで、
  - ・パートナーのオープニングリードがシングルトンと推定されるとき(次のラフを期待)
  - ・パートナーがオープニングリードを勝ち、ダミーがシングルトンのとき
  - ・自分たちがフィットしているスーツのオープニングリードが勝つが、ダミーのそれがエスタブリッシュしたとき … デクレアラーがルーザーを捨てる前に、自分たちのトリックを取らねばならない

あなたは、次にパートナーからリードするときに、出して欲しいスーツを、パートナーにシグナルで知らせる。このシグナルもスーツプリファレンスシグナルで、大きいカードは上位のスーツを、小さいカードは会のスーツを返して欲しいという意味になる。

## 【デクレアラがリードしたときに出すスーツプレファレンスシグナル】

デクレアラーがリードしたときにディフェンス側が出すシグナルは、通常フォローはカウントシグナル、ディスカードはアティテュードシグナルであるが、次のような場合はカウントもアティテュードも意味がないので、スーツプレファレンスになる。

- a. ビディングから判断して、パートナーがそのスーツのあなたのハンドが分かるとき
- b. オープニングリードから、パートナーがそのスーツのあなたのハンドが分かるとき

### (4) ルール・オブ・イレブン

パートナーがノートランプコントラクトに対してフォースベストをリードしたときは、「ルール・オブ・イレブン」と呼ばれる法則を利用して、ディクレアラーがそのストーに持っているカードの情報を得ることができる。

まず、パートナーのリードしたカードの数を11から引く。その差の数字が、残り3人か持っている、リードされたカードより高いカードの枚数になる。

故にダミーと自分のハンドにあるカードを確認すれば、ディクレアラーがパートナーのリードしたカードより高いカードを何枚持っているかを計算することができる。

### (5) ルール・オブ・セブン

- a. オポーネントの連携を断ち切るために、何回ホールド・アップするのか、計算する式。  
 $7-n = \text{ホールドする回数}$   $n$ は味方が持っている枚数。

- b. ウイーク2オープン  
ウイーク2にOC又はダブルをかける時には、パートナーに7HCPを期待する

### (6) ルール・オブ・10     ...p1第1項2心clubs 参照

### (7) ルール・オブ・15

- a. 4番手でオープンする場合、HCP + ♠枚数  $\geq 15$  であれば十分

- b. 2~3の代でパートナーに応えさせるキュービッド; 2NT, マイケル  
切札候補の枚数計 + HCP  $\geq 15$  でよいとする法もある。

(しかし、2の代の応えを求めるには $\geq 8$ HCP、3の代の応えを求めるには10HCP以上、  
必要とする法を取りたい。12章参照)

(7)(11)

(10)\*3

### (8) ルール・オブ 20…… HCP + 長い2スーツの合計枚数 $\geq 20$ 。第1章1項 参照

例 : 10HCP + (5枚+5枚) = 20 OK

### (9) トリック・レシオ・プリンシップ TRP ……p15参照

本書は日本ブリッジ教師会発行 “2over1Game Force” を参考に当クラブ用に編集。

明石ブリッジクラブ

編集 木村幹男、協力 ABC幹事会

他、参考文献

- (1) Two Over oneとは何か? by Harold Feldheim 津田迪子 訳 1999.9
- (2) I/Net ; HANA のワンポイント・レッスン
- (3) ABC月例試合のハンド解説資料 2014.7
- (4) Work book on the TWO OVER ONE by Mike Lawrence 林 伸之 訳 1999.5
- (5) 25のコンベンション by Barbara Seagram & mark Smith 2001.9
- (6) I/Net ; W.Jago "The Trick Ratio Principle"
- (7) JCBL HPリンク: 北ブリッジクラブ
- (8) I/Net ; 京大ブリッジクラブ wiki
- (9) I/Net ; 清水のブリッジブログ
- (10) JCBL \*1; Bul. 教えて Billy 2016.11-12、 \*2; ハンドブック \*3; 「ブリッジ入門 2」
- (11) 納富教室