

# 2 OVER 1 GAME FORCE

( 2 / 1 G F )

目次 頁

1. オープニングビッド	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	5
キュービッド	7
8. 1NT、2NTオープンの後	9
ローマン・キーカード・ガーバー、ローマン・ガーバー	9
9. サードハンドによるオープンとその後	11
10. 2レベルのオープン とレスポンス	12
11. プリエンティブ(ウィーク2)へのオーバーコール	13
12. ディフェンシング コンベンション	14
13. 2/1GFシステムで使われるその他のコンベンション	16
14. シグナル他	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

## 明石ブリッジクラブ

2016. 11. 24  
2025. 12. 2

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事が肝要である。

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。

【凡例】

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	メジャースーツ	m	マイナースーツ
NF	ノンフォーシング	O	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nder
SO	サインオフ	SPL	スプリンター
resp.	レスポンス	sup.	サポート

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	ギャンプリング		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 = 15～17ptss.
- ・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スーターのGF

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

### 【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 プリファァー(選ぶ)	
mレイズ	8~10pts.	プリファァー	♣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—?

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) ゆっくりリ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nder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ルータ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nder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♣	5♦	切札の5=Qなし (5♠)	5NT	Kありの低い方のスート *
	例 切札 (♠)	5NT=Qあり、Kなし	なし	—
		その他スート(5♥,6♣,6♦)= Qあり、それにKあり	切札以外のスート (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 切札以外のスート	* 同上
5♦	5♥	♥切札ならサインオフ	上記に同じ	上記に同じ
		切札でないならQアスキングで 回答(答は上に同じ)		
♥ ♠	なし	既に答えている	5NT	Kありの低い方のスート *

( \* 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♥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。(マイナートランスファー・スラムトライ時には、トランスファーした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トランスファーする前には、駄賃でQ有無を応えることも可能で、次のスートは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♠(KI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♣(遅れトランスファー&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 ○-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 ○-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ラーのスートをビッド。 7ページ(5)参照。



d. **ネガティブダブル** ○ー○Cー×

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nderによるテークアウトダブル」のことで、アンビッドメジャーを示す。

- ・1♣ー(1♦)ーX ♠♣ポスメジャー4ー4保証 (6+HCP)
- ・1mー(1♥)ーX ♠4枚 (従って、単に1♠の resp.は、5枚+を表す)
- ・1mー(1♠)ーX ♥4枚+ (8+HCP)
- ・1♦ー(2♣)ーX ♥4・♠4 (両方か片方) (8+HCP)
- ・1♥ー(2m)ーX ♠4枚+
- ・1♠ー(2m)ー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) **オポネントのダブルの後** ○ー×ー？

a. 1NTはNF

内容は、8～10HCP。

b. 2/1 resp.

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

オポネントの介入がないときに2/1 resp. 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ー×ー？

- ・ **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: ○ー×ー **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ー×ー？

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♣オープンに対して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♥

- ・ ♣オープンに対して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ーツを下から順番にビッドする。弱いレスポnder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♣オープンに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、オープンした♣が4枚以上あることを保証する。3枚でオープンしたハンドでは、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** ♣/♦-♥/♠;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nder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。

♣オープンの時に、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)

これを受けて、レスポnder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nderが、13点以上持っておれば、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♠;	1♣-1♠;
	2♥-?	2♦-?

【リバースの後】 上記の例に基づくと

- オープン♣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 スーツ(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
- レスポnderが自分のスーツ♠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
- パートナーのスーツをレイズした場合(8HCP+) GF
- 4thスー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プを示す。互いにストップを示しながら、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プのあるスーツをビッドし、12～13HCPのハンドでは2NT(両MIにストップ要)かフィットしたマイナーをリビッドする。3NTは、18～19HCP。

(2)

**ストップの表し方**

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プがない。  
4thスーツをビッド=ハーフ・ストップ\* を求めている。

☞=ストップあり。( \* ハーフ・ストップの例:Kシングルトン、Qx等)

1♣-2♣	2♦☞	2♥☞	3♣ NF
	2♥☞ ♦否定	2♠☞	2♠ ハーフ☞
	2♠☞ ♥♦否定	3♦☞	3♦ ハーフ☞
	3♦♥♠SPL		3♥ ハーフ☞
1♦-2♦	3♣☞	3♥♠☞	
	3♥♠4♣SPL		
1♣-2♣	2NT 3枚NF		
1♦-2♦	3♣♦リビッド 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 キュービッドレイズ 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・ショーイング**

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 オポネントのスーツをビッド (アンニュージャル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。(2)

☆ 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 Q ; 13+点 アンビッドスート 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イング

b. オポネントスーツが2つ以上=ストッパーのショーイング

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-?

P5(2) 参照

ここでは、Mオープンの場合を含めて記載する。

レスポnder	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♦オープン、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♣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。

(4)

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
1RF	3♣ 6枚+ GF INVは初めに3♣
	3♦ NF
2♥♠ 4枚	2NT/3♦ NF ..
♦も4枚	3♣ GF
1RF	2♠/3♥ GF
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・トランスファー♥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 ※ (ハバット (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・トランスファー	
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、オープナーがスモ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♥/♠	スモール・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・トランスファー
	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; スモール・レン・トランスファー

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オープナーをデクレアラーにするため、3枚持ちならトランスファーを要求。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	キュービッド
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・スーツなし

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)】

比較的よく使われている。

1NT-2NT; 3♣

a. ♣スーツのサインオフ ; 1NT-2NT; 3♣-P

b. ♣1スータのスラム・インタレスト; 1NT-2NT; 3♣-3♥(♣のスラムトライ)

c. ♦1スータのスラム・インタレスト; 1NT-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тейマン ※

3♦、3♥ = ジャコビートランスファー

3♠ = マイナースтейマン

3NT = SO

4♣ = ガーバー

4♦、4♥ = テキサス・トランスファー

☆ しかし、レスポが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 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、パペットステイマン; 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、レスポナーが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。  
レスポナーは、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ることで、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 (リバーズ・)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】

オープン  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♠	スラムに興味。 2nd スーツ	パスできない
		3♣		
		3♦		
		3♠ * 4♣♦	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♣オープン

♣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♣でオープンする。

a. オープンの条件 = 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. レスポンス

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♦オープン

♦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♣オープ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 以上でオープンする。(第1章の表参照)

・レスポンスは、2♥とウェイトイングするのが基本。(0点から)

・オープナーのリビッド: 4枚のサイドスーツが多い。



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

### (3) ウィーク2♥、2♠のオープン (ウィーク3もある)

#### a. オープンの条件

- ・6枚のスイツで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 (10)\*2
- ・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・スイツをビッド(フォーシング): 6枚以上が好ましい。
- ・2NT【オーガスト】 2♥/2♠-2NT  
オーガストでは、スイツの内容と全体の強さを4段階に分けて答える。

3♣=ミニマム、スイツも弱い。

3♦=ミニマム、スイツは強い。

3♥=マキシマム、スイツは弱い。

3♠=マキシマム、スイツも強い。

3NT=AKQXXXのトランプ(ソリッド)

#### 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(ウィーク2)へのオーバーコール

ウィーク2は6枚のスイツ、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。

- ・ウィーク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枚以上のスイツで、オープンできるぐらいの強さ持ち。
- ・「オポネントが弱いから」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) スイツのオーバーコール (2♥-2♠-, 2♠-3♥-)

ウィーク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。
- ・オポネントの妨害。

オーバーコールに応じて、ニュースイツのレスポンスは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

ウィーク2に対する2NTオーバーコールは、オポネントのスイ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♣はステイマン、3♦/3♥はジャコビー・トランスファー、3♠はマイナー・スイツ・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。

## (4) 3レベルのジャンプオーバーコール

ウィーク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枚以上のスーツで、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

ウィーク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つのアンビッドスー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 □ー□、□ーPー□ー□ (□は同じスート)

2スーター・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ーツをダイレクトキュービッドすると、メジャーを含む2スー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♣ー2♣……♥と♠が5枚以上

・1♦ー2♦……♥と♠が5枚以上

(メジャー5ー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♥ー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♠ー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

オポネントが1の代のスー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スーツ)の2スーターを示すというとりきめ。

パートナーはどちらかのスーツを選んでビッドする。(14.章も参照方)

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

1♥／1♠ー2NT(♣5+枚、♦5+枚)

1♣／1♦ー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スーター又は良い5枚の2スーターがある時等に使うOC。1NT-(?)

2♣;	6枚以上の単一スーツあり	10-14HCP (バルネラビリティがよければ、8HCP～)
2♦;	♥5+♠5	
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 ○ーOCーPー?

OCラーは、そのスーツに特定の枚数(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。競合いでは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—O—(P)—?	
2♣; 1スーター	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スーター	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、♥/♠にプリファァー、2、3枚サポート。
	3♥/3♠;	10点位以下、♥/♠にプリファァー、4枚サポート。
	4♥/4♠;	10点位以下、♥/♠にプリファァー、5枚サポート。
2♥/2♠ M+mの2スーター	2NT;	11+HCP。取敢えずOCラーは、ベターマイナーをビッド(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。
	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。
2NT; mの2スーター	2N;	11+HCP。取敢えずOCラーは、ベターマイナーをビッド(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。
	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。
ダブル	3♥/3♠;	良い6枚スーツ、mのサポートなし。原則パス。
	パス;	原則パス。

### (3) サンドイッチ1NT O—P—O—1NT;

オポネントの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イクアウトで、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 O—O—O—x;

(5)

#### a. 1m—X—2/3m(レイズ)—X (レスポンス)

- ・ 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 (レスポンス)

- ・ 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.  $1\spadesuit-2\heartsuit-2/3\spadesuit-X$  (レスポンス)

RHO のレイズが  $3\spadesuit$  以下の時に限り、レスポンス・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.  $1\spadesuit-X-2\spadesuit-x$  ;  $P-3m-P-3\heartsuit$  :

レスポンス・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  $3\heartsuit$  は、 $3\heartsuit$  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、 $1\spadesuit-X-2\spadesuit-3\heartsuit$  (この  $x$  はテイクアウトで、直接  $3\heartsuit$  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)

$1\spadesuit-2\diamondsuit$  ;  $2\heartsuit-3\clubsuit$  (FSF)

① レスポンダーが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:  $1\spadesuit-1\diamondsuit$  ;  $1\heartsuit$  の後の  $1\spadesuit$  はナチュラルで1RF)、(同左  $2\spadesuit$  は、ArtでGFのFSF ②参照)

② 上記(注)を除き、レスポンダーが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スートを保証。

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。

a. 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。

b. 4番目のスーツにストップがあれば、NT をビッド。

c. 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、ストップ有無を示し、また、SOをし易くする手法。

レスポンダーの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:

$1NT-OC(2\clubsuit, \diamondsuit, \heartsuit, \spadesuit, 2NT)-?$

☆

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♣

$1NT-2\heartsuit/\spadesuit-2NT-P$  ;  $3\clubsuit$

その後のレスポンダーのビッド

「2NT経由のNT指向にはストップあり」→ iii iv

;  $3\clubsuit-?$

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.;  $3\clubsuit-3\Box$ ; (P) 但し

iii. キュービッドはステイマン; GF.  $1NT-M-2NT-P$  ;  $3\clubsuit-3M$

相手のスーツにストップがあり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メジャーかレスポンダーが決める。

iv. 3NTは相手のスーツにストップがあり 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:  $1NT-2(\clubsuit/\diamondsuit/\heartsuit)-2(\diamondsuit/\heartsuit/\spadesuit)-$

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+。相手スーツによいカード); 1N-○-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も示す。 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。
- ・ オープ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、トランスファー)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。 オープ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	(* オポネント2♥オープンの場合)
<u>2NT</u> レーベンゾール	0~ <u>11</u> HCP	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ルのリビッド

- ・ 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－× (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 (8) )
- 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nder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の3♣と答えるのが原則。

- ・ レスポnderの3の代のスツでサインオフ。 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nder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♣オープンでリバースが♦の時は例外 1♣－1♠－；2♦－？
  - ・ 2NTの代わりに4thスツ(強さに関係ない)がウィークを示す。(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nderがビッドしたMのスツをオープナーが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 x	テイクアウト×
	副	ネガティブ×	レスポnシ×

- ・ 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かった場合、レスポnderは、リビッド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+だとオポネントのス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) **ギャンプリング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ーツ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ーツが♣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♦に対するレスポンスのビッドは、

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ートをビッドするのは、ヘルプスート・ゲームトライ。
- 2つ以上のルーザーのあるスートを、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ート・ゲームトライに対しては、そのスーツにアナーが2個以上集中していれば、ゲームをビッド。
- そのスーツが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。 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)

リードされたスートに関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ートに関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ートに何枚のカードを持っているかがわかれば、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のハンドの分析を進めることが出来る。 ディクレアラがあるスートに持っている枚数がわかれば、ディクレアラが他のスートに持っている枚数も計算できる。 ディスカードをするときは、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札と台札以外のスート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トを示すシグナル。  
大きな数字のカードを出すと、切札と台札以外の上位スートのリードを求めることになり、小さい数字を出すと下位のスート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レンスシグナル】

あなたからリードしてパートナーが勝つ見込みのとき、返して欲しいスート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レンスシグナル】

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パを使い、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、出して欲しいスートを、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レ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、デクレアラがそのスートに持っているカードの情報を得ることかできる。

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人が持っている、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、デクレアラ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かできる。

#### (5) ルール・オブ・セブン

- a. オポ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. ウィーク2オープン

ウィーク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♡♠ 参照

#### (7) ルール・オブ・15

- a. 4番手でオープンする場合、 $HCP + \spadesuit\text{枚数} \geq 15$  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 $\geq 8HCP$ 、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 :  $10HCP + (5\text{枚} + 5\text{枚}) = 20$  OK

#### (9) トリック・レシオ・プリンシプル TRP ……p15参照

本書は日本ブリッジ教師会発行“2over1 Game 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 Lawence 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