

5 M、 2 / 1 G F (9 9)

第一部 システムの基本

5 M、2／1 G F（9 9）

第一部 システムの基本

目次

第1課	2／1レスポンスをゲームフォーシングに決める理由	P 1～P 2
	（＊） ルールオブ2 0	P 3～P 4
	（＊） コントロールについて	P 4
第2課	フォーシング1 Nレスポンス	P 5～P 7
	（＊） レスポンスする	P 8
第3課	メジャーのレイズいろいろ	P 9～P 12
	（＊） ルーザーを数える	P 12
第4課	マイナーオープンの展開	P 13～P 16
第5課	フォーススートゲームフォーシング	P 17～P 20

第1課 2／1レスポンスをゲームフォーシングに決める理由

1：オープナー側の強さの区分と表現の仕方

	(バランスハンド)	(アンバランスハンド)
1 2 - 1 4	1 の代から 1 N リビッド	リバースでないニュースート、リビッド、 シングルレイズ
1 5 - 1 7	1 N オープン	ジャンプリビッド、ジャンプレイズ、 2／1 レスポンスにリバースビッド
1 8 - 2 0	1 の代から 2 N リビッド	ジャンプシフト、ゲームレイズ、 1／1 レスポンスにリバースビッド
2 1 +	2 N オープン	(ストロング 2 C オープン)

2：レスポnder側の強さの区分と表現の仕方

	(メジャーレイズ)	(その他のレスポンス)
6 - 9	シングルレイズ	1／1、1 N レスポンス
1 0 - 1 2	リミットレイズ	1／1、1 N レスポンス
1 3 - 1 5	3 N、スプリンター	1／1、 2／1 レスポンス
1 6 - 1 8	ジャコビー 2 N など	1／1、 2／1 レスポンス 、ジャンプシフト

3：2／1 ゲームフォーシングレスポンスを約束した場合の利点

入門のスタンダードでは、2／1 レスポンスは、インビテーション以上（1 0 +）を示します。それを、G F（ゲームフォーシング）に決めることで、どういうメリットが有るのでしょうか？

- (1) 良いゲームを**ゆっくり相談するビiddingスペース**が得られる。
- (2) **スラムトライを経済的なレベルで**示すことが出来る。
- (3) ビッドシークエンスによるフォーシング、ノンフォーシングの取り決めの煩雑さが無い。

2／1 G F システムでは、(*) の付いたゲーム以下のビッドがフォーシングとなります。

(*) は、入門のスタンダードではインビテーションを表すビッドの可能性が高いものです。

①：1 S 2 C 2 H 2 N *	②：1 S 2 C 2 H 3 C *	③：1 S 2 C 2 H 3 S *	④：1 S 2 C 2 H 4 S
⑤：1 S 2 C 2 H 3 H *	⑥：1 S 2 C 2 H 4 H		

(そのレスポンスのハンド例)

① : 1 S **2 C** ♠ Q x
 2 H **2 N*** ♥ K x x
 ♦ A x x
 ♣ A J x x x

② : 1 S **2 C** ♠ x x
 2 H **3 C*** ♥ K x
 ♦ K x x
 ♣ A K J x x x

③ : 1 S **2 C** ♠ A J x
 2 H **3 S*** ♥ A x
 ♦ x x x
 ♣ A K x x x

④ : 1 S **2 C** ♠ K x x
 2 H **4 S** ♥ Q x
 ♦ K x x
 ♣ A J x x x

⑤ : 1 S **2 C** ♠ x x
 2 H **3 H*** ♥ A Q x x
 ♦ A x x
 ♣ A Q x x

⑥ : 1 S **2 C** ♠ x x
 2 H **4 H** ♥ A J x x
 ♦ K x x
 ♣ A J x x

2 N (フォーシング) で様子を見ます。 オープナーの三度目のビッドを聞いてから最終コントラクトを決定する事が出来るのです。

オープナーの三度目のビッドが ; 3 Nならパス、3 Sなら4 S、3 Hなら4 H、3 Cなら4 Cとビッドします。

2 Nフォーシングで、じっくりとオープナーのハンドを聞き出せるのです。 入門のスタンダードならば、ここで3 Nにジャンプしなければなりません。

3 Cがノンフォーシングならば、ここで3 Nにジャンプしなければなりません。 もしくは家内制手工業な3 Dをビッドで捌くことになることでしょう。

3 Cの自然なビッドで**良い6+♣を紹介しながら、オープナーの反応を見る**ことが出来ます。

3 Cに対してオープナーが ; 3 D、3 Hには3 N、3 Sには4 S、4 Cには5 Cと展開する予定です。

2 / 1 レスポンスの後、リビッドで4 Sと言い切らない3 Sレイズ (1 6+) は、♠のスラムトライをしているのです。 **スラムの相談が、4 Sのゲームにたどり着くまでの安全なレベルで出来る**のが魅力です。

2 / 1 レスポンスをゲームフォーシングと決めていますと、このようにゆったりスラムトライをする事が出来るようになります。 **スローアライバル**と呼びます。

この3 Sに対し、オープナーは**スラムに全く興味が無ければ単純に4 Sをビッド**しますが、多少でも興味が有れば、**キュービッドをすることでスラムに対する関心**を示すことになります。(④と比較)

ゲームフォーシングがかかっている状況で、さっと4 Sのゲームコントラクトを言い切るのは、スラムの可能性の薄いハンド (1 3 - 1 5) を表現しているのです。

ファーストアライバルといいます。 上の③の3 Sと比較して下さい。 この4 Sに対して、オープナーは十分余裕の有るハンド (1 7+) でない限りスラムに対して動く必要はありません。

3 Hはインビテーションでは有りません。 ♥のスラムを狙っています。 3 Hがフォーシングで無いならば、ちょっと困ってしまうハンドかも。 4 Hを言い切らないことで、オープナーにスラムの可能性はどうですか、と相談をしているのです。 オープナーが、少し余裕のあるハンドなら、4 Hにたどり着くまでの安全な場所でキュービッドをしてきてくれるでしょう。 **スローアライバル**です。(⑥と比較)

2 Cでゲームフォーシングした場合、1 3点はミニマムハンドです。 ♥フィットが見つかりましたから、**3 Hでなくさっさと4 Hのゲームビッド**してしまいます。**ファーストアライバルすることで、スラムに関心の無いハンド**を示しているのです。

ルールオブ 20

このルールは、1の代のオープンに関する現代の基準です。昔ほどオープニングビッドの深刻さはありません。

「どうせ誰かがオープンする、なら早く示した方がいいだろう。」

「並（平均）よりちょっと良ければオープンしちゃえ。」

「オープンハンドらしきものはオープンする。」

HCP + (長い2つのスートの枚数の合計) ≥ 20 ならば、1の代のオープン

(注意1) 2番目のスートが2つ以上ある場合は、+1点する。

(ハンドパターンの点数)

(バランスハンド属)

4 3 3 3 (8)、4 4 3 2 (8)、5 3 3 2 (9)、6 3 2 2 (9)、7 2 2 2 (10)

(アンバランスハンド属)

4 4 4 1 (9)、5 4 2 2 (9)、5 4 3 1 (9)、5 4 4 0 (10)、5 5 2 1 (10)

5 5 3 0 (10)、6 3 3 1 (10)、6 4 3 0 (10)、6 5 1 1 (11)、6 5 2 0 (11)

7 3 2 1 (10)、7 3 3 0 (11)、7 4 1 1 (11)

(注意2) K、Q、J シングルトンとか、Q、J ダブルトンとかのアジャストは多少行なうが、さほど深刻ではない。

(注意3) 1の代のオープンには、最低、A 1枚か、K 2枚は必要(2コントロール以上)。

(注意4) バルネラビリティ、ポジションによるアジャストは当然考える。

(A) ノンバルで、オポネントバルならより積極的にオープン。

(B) サードハンドでノンバルなら、何でもあり。

(C) **フォースハンドでは、ルールオブ15**による。

(ルールオブ15) 「HCP + ♠の枚数 ≥ 15」ならば、4番手でオープン。

(注意5) レスポンダーは、パートナーのオープニングビッドを昔ほど深刻には捉えないこと。

良い13点くらいからゲームビッド。 オープナーのバランス、アンバランスに注意。

ノンバルのディーラーでの判断です。

① : ♠ A Q x x x
♥ K x x
♦ J x x
♣ Q x

1 S

1 2 HCP + 5 ♠ + 3 ♥ + 1 = 21 ≥ 20

5 3 3 2の形は、1 2 HCPでは勿論オープンですが、1 1 HCPでも、良い5枚スートならオープンしてみましょう。

② : ♠ K x
♥ J x
♦ K J x x
♣ K x x x x

1 C
(パス)

1 1 HCP + 5 ♣ + 4 ♦ = 20 ≥ 20

Aの無いハンド、マイナー主体ですから、パスをしても構いません。1 Cオープンに1 H、1 S レスポンスの場合は、1 N リビッドをすることになります。

格言「**オープンを選ったら、オープンせよ**」

③ : ♠ K x
 ♥ K Q x x x
 ♦ Q x x x x
 ♣ x

1 H

$$10 \text{ H C P} + 5 \heartsuit + 5 \spadesuit = 20 \geq 20$$

Aの無いハンドですから、パスする判断もあります。
 そんな時は、「**微妙ならば、パスよりビッド**」の格言に従いましょう。それに、2 スーターはフィットを見つけることが楽しみですから、両方紹介できるように、早く示す方がいいでしょう。

④ : ♠ A Q x x x x
 ♥ x
 ♦ K x x x
 ♣ J x

1 S

$$10 \text{ H C P} + 6 \spadesuit + 4 \heartsuit = 20 \geq 20$$

堂々の1 S オープンのハンドです。ウィーク2 Sには勿体無い立派な強さなのです。それに、6-4の形は見かけ以上に強くてウィーク2には向きません。

1 S オープンして、1 N レスポンスなら、2 D リビッドをする予定ですが、2 S リビッドする判断もあります。

⑤ : ♠ A x x
 ♥ K x x x
 ♦ A x x
 ♣ x x x

1 C

$$11 \text{ H C P} + 4 \heartsuit + 3 \spadesuit + 1 = 19 < 20$$

確かにルールオブ20には不足しています。しかし、このハンドは、絶対1 C オープンです。理由は、持っているアナーが素晴らしいからです。Aが2枚あれば1点加える、要領です。5コントロールはすごい。

格言「**A A Kは必ずオープン**」

格言「**Aは裏切らない**」

一般に、A = 4 点は、過小評価です。

⑥ : ♠ Q x x
 ♥ Q J x x
 ♦ K Q x x
 ♣ Q x

パス

$$12 \text{ H C P} + 4 \heartsuit + 4 \heartsuit = 20 \geq 20$$

⑤と比較して下さい。Q Jは、じっくりしたウィナーの元にはなりますが、スーツコントラクトになった場合など、しばしば「無くても一緒!」と思わされます。

それに、1 K (1 コントロール) しかありません。

一般に、Q = 2 点、J = 1 点は、過大評価なのです。

⑦ : ♠ A J x x
 ♥ x
 ♦ K J x x
 ♣ Q x x x

1 D

$$11 \text{ H C P} + 4 \spadesuit + 4 \heartsuit + 1 = 20 \geq 20$$

4 4 4 1 は11 H C P からオープン。スートコントラクトになれば、シングルトンが生きそうですし、NTでも、4枚スートが3つあるのはウィナーの元ですから。

⑧ : ♠ K x x
 ♥ A Q x x x
 ♦ x
 ♣ Q x x x

1 H

$$11 \text{ H C P} + 5 \heartsuit + 4 \clubsuit = 20 \geq 20$$

5 4 3 1 は一番良く来るハンドパターンです。

悪くない11 H C P から積極的にオープンして、オークションの先手を取ります。

コントロールについて

スラムトライをする場合などに、**コントロール** (スラムに対するストッパー) という表現をよく使います。一般に、アナーカードの、**Aを2コントロール**、**Kを1コントロール**と計算します。

1 デック全体で、12 コントロールあります。一人平均3 コントロール (A K) になります。

「**1の代のオープンするには、最低2 コントロール必要**」

第2課 フォーシング1 Nレスポンス

1：フォーシング1 Nコンベンション

フォーシング1 Nコンベンションは、**5 M、2 / 1 G Fシステムにとって必要不可欠**です。

2：フォーシング1 Nレスポンスの内容

1 H、1 Sオープンに対する1 Nレスポンスを、1 ラウンドフォーシングと約束します。

フォーシング1 Nに含まれるハンドの強さは、原則として、**6 - 12**です。

従って、**弱いハンド（6 - 9）と、インビテイションのハンド（10 - 12）**の両方が含まれます。

3：フォーシング1 Nに対するオープナーのリビッド

1 H、Sでオープンした場合、かなりの頻度で、1 Nレスポンスが返って来ることになります。

オープナーはミニマムでも必ずリビッドをします。4枚以上のサイドスートがあれば、それを普通にビッドしますが、**5 3 3 2の類のハンドは、3枚の♣、無ければ3枚の♦をビッド**します。

バランスハンドのオープニングビッドでよく利用されるショートクラブの感覚と思って下さい。

（フォーシング1 Nに対するオープナーのリビッド例）

- ①：**♠** A Q x x x **1 S** 1 N 自然なリビッドです。 問題ないでしょう。
 ♥ K x **2 C**
 ♦ x x
 ♣ A J x x
- ②：**♠** A Q J x x x **1 S** 1 N **2 S** リビッドは、必ず6枚♠必要です。
 ♥ x x **2 S** また、ミニマムオープン（12 - 14）を示します。
 ♦ J x
 ♣ A x x
- ③：**♠** K x x x x **1 S** 1 N 2 C、2 Hリビッドが考えられますが、メジャーを
 ♥ A J x x **2 H** 優先して、2 Hリビッドが良い。 機会があれば、♣
 ♦ — — — も紹介することになるでしょう。
 ♣ A x x x
- ④：**♠** A J x x x **1 S** 1 N 5 3 3 2で、3枚の♣が無い場合は、2 Dのショート
 ♥ A x x **2 D** ダイヤモンドリビッドをします。
 ♦ J x x 4 ♠ 4 ♥ 3 ♦ 2 ♣で1 Dオープンする感覚です。
 ♣ K x
- ⑤：**♠** A J x x **1 H** 1 N **2 S** はリバースビッドになります。 リバースビッド
 ♥ A Q x x x **2 C** は良い18点以上必要です。 大人しく2 Cリビッド
 ♦ x をします。
 ♣ K x x

99-1-2-2

⑥：♠ A Q x x **1 H** 1 N
 ♥ K J x x x **2 C**
 ♦ K x
 ♣ x x

4 5 2 2、1 7 点以下の強さのハンドは、ちょっと困ります。2 S リビッドはリバーズになりますから、よくありません。2 枚♣しかありませんが、2 C のリビッドをして、しのぎます。

99-1-2-2

⑦：♠ K x x **1 H** 1 N
 ♥ A J x x x **2 C**
 ♦ K x
 ♣ A Q x

1 6、1 7 点の 5 3 3 2 は、2 C (2 D) リビッドをします。そして、ありそうな 2 H プリファァーに対して、2 N をビッドで誘います。**フォーシング 1 N に対してすぐ 2 N レイズすると、1 8 - 2 0 の 5 3 3 2**です。ちなみに、このハンドで**1 N オープンの選択**は現代感覚の立派なビッドです。

⑧：♠ A x x **1 H** 1 N
 ♥ A Q J x x **3 D**
 ♦ A K J x
 ♣ x

フォーシング 1 N に対し、リバーズビッド、ジャンプシフトは、ゲームフォーシングで、良い 1 8 点以上を示します。インビテイションのつもりで、ジャンプシフトしないよう注意しましょう。

4：1 N フォーシングを使うハンド

6 - 9 点のハンドは、入門スタンダードと同じに。**1 0 - 1 2 点のインビテイションのハンドはフォーシング 1 N の後、2 N (とても便利)、レイズ、ジャンプして示します。**

①：♠ J x 1 S **1 N**
 ♥ A x x 2 C **2 S**
 ♦ x x x x
 ♣ K x x x

弱いハンド (6 - 9) では、オープンしてきた 2 枚のメジャーにプリファァーします。よく出てくる重要なビッドです。これは 2 S レイズではありません。ただ、♣より♠を選んだだけなのです。

②：♠ x 1 S **1 N**
 ♥ K Q x x x x 2 C **2 H**
 ♦ x x x x
 ♣ Q x

ジャンプしないニュースートは、6 - 9 点の 6 (5) 枚スートを示します。長くて弱いのです。

③：♠ — — — 1 S **1 N**
 ♥ K x x x 2 D **P**
 ♦ J x x x
 ♣ x x x x x

1 N で繋いだおかげで、♠より良いランプがみつかりました。いきなり 1 S オープンをパスするのは、「**愛想がない**」と言われるでしょう。5 点以下でもサポートが無い場合は、是非つなぎましょう。

④：♠ A J x x 1 H **1 S**
 ♥ x x
 ♦ Q x x
 ♣ J x x x

1 H オープンに対して、4 枚以上の♠があれば、普通に 1 S レスポンスをします。1 2 点以下だからと、無理して 1 N レスポンスはしません。十分強い (A Q x x x x K x x A J x x) 手でも、自然に 1 S レスポンスでいいのです。

⑤：♠ x x 1 S **1 N**
 ♥ K J x x 2 C **2 N**
 ♦ A J x
 ♣ Q x x x

よく出て来るインビテイションの仕方です。**ストッパー、形など大ざっぱで**構いません。**1 0 - 1 2 点を表現**しています。

99-1-2-3

⑥ : ♠ x 1 S **1 N**
 ♥ A K J x x x 2 C **3 H**
 ♦ Q x x x
 ♣ x x

3 Hに**ジャンプして、インビテーション**をします。
 もう少し強ければ、1 Sに対して、2 Hレスポンスの
 ゲームフォーシングをしたことでしょう。

⑦ : ♠ x 1 S **1 N**
 ♥ x x x 2 C **3 C**
 ♦ A J x x
 ♣ A x x x x

3 Cレイズは、5枚以上の♣の8 - 12点です。
 オープナーの2 Cは3枚のこともありますから、出来
 れば、5枚以上の♣でレイズしたいところです。

⑧ : ♠ x 1 S **1 N**
 ♥ K J x x x 2 C **2 N**
 ♦ A J x x x
 ♣ Q x

このように、2 Nインビテーションは、アンバランス
 ハンドのこともあります。 2 Nに対し、オープナー
 は良い14点以上の3♥あれば、3 Hと紹介してくる
 展開で♥フィットを見つけることになります。

⑨ : ♠ Q x x 1 S **2 S**
 ♥ x x
 ♦ A x x x
 ♣ J x x x

メジャーのシングルレイズです。
 3、4枚サポート、6 - 9点を表します。 レイズが
 ができるハンドで、6 - 9点は、すぐにレイズをしま
 しょう。

⑩ : ♠ A J x x x 1 H **2 H**
 ♥ Q x x
 ♦ x x
 ♣ x x x

1 Sレスポンスはお奨めできません。
 ♥フィットが既に見つかっているのですから、さっさと
 ♥をレイズしましょう。 弱いハンドで1 Sのレスポ
 ンスをしますと、次に上手く♥サポートを示せなくな
 ります。

⑪ : ♠ Q x x 1 S **1 N**
 ♥ A J x x 2 C **3 S**
 ♦ A x x x
 ♣ x x

メジャーのリミットレイズの約束によるのですが、
3枚サポートの10 - 12点では、先ずフォーシング
1 Nレスポンスして、次にジャンプレイズをします。
 1 Sにすぐ3 Sのリミットレイズは、4枚のサポート
 を教えることになるのです。

⑫ : ♠ x 1 H **1 N**
 ♥ K x x 2 C **3 H**
 ♦ A x x x x
 ♣ Q x x x

ダミィポイントで評価すると、11点になります。
 3枚サポートのリミットレイズで表現しましょう。
 従って、1 Nレスポンスから3 Hのジャンプレイズを
 するプランでゆきましょう。

レスポンスをする

パートナーが**1の代のスートでオープンしてきた時、6点以上あったら必ず何かレスポンスをする**ようにと、初めに習います。これは正しい事なのですが、誤解の無いように。「6点以上あったら必ずレスポンスしなさい。」という事は、「5点以下は必ずパスしなさい。」を意味しているわけではありません。**5点以下ならパスをしてもいい**、というだけのことです。実は5点以下でも、殆どのハンドでは、何かレスポンスしてしまった方が良い結果になるのです。

自分達がノンバルで、オポーネントがバル。パートナーの1Dオープンを2点のバランスハンドでパスを選んだとしましょう。左手のオポーネント(LHO)にリオープンされ、そこからオポーネントに、簡単にバルのゲームをビッドされ作られたら悔しくありませんか？私は悔しい。何かレスポンスでもしておけば、オポーネントを牽制できてゲームを阻止できたかもしれない、と。

一般に、パートナーの1の代のスートのオープンをパスする判断をするハンドは、自分達がバル(バルでダウンすると高くつくから)の時、バランスハンドの5点以下です。ノンバルだったら、たとえダウンしても安上がりです。オポーネントにプレイされるより良いかもしれません。パートナーースートが短いハンドでは、一度つなぐことで、よりよいスート、NTになる場合もあります。

パスするハンドの目安は；

1C、1Dオープンをパスするハンドは、3、4枚のサポートのバランスハンドの5点以下。

1H、1Sオープンをパスするハンドは、2枚サポートのバランスハンドの5点以下。

微妙なハンドでは、自分達がバルならパス、ノンバルならつなぐ。

ノンバル : 1C(P) ?

① : ♠ Q x x
♥ Q x x
♦ Q x x
♣ x x x x

パス

将来のあるハンドではありません。あっさりパスして低く止まるのが賢明です。大した6点でもないですから、ゲームを逃す心配は無いでしょう。要は、**つなぐ楽しみの無いハンド**なのです。

② : ♠ Q x x x x
♥ J x x x
♦ x x x
♣ x

1S

1Cオープンをパスしては夢が無さ過ぎます。もし、パートナー(AK x x AK x x A x x x)ならば、4Sが出来るハンドを、1Cダウンすることに。少なくとも、1Cの時点で♣をトランプに選択する判断は馬鹿げています。

③ : ♠ x
♥ Q x x x x
♦ x x x
♣ x x x x

1H

絶対1Hレスポンスです。♣フィット模様で、オポーネントも♠フィットしています。パスして足元を見られるのは癪ですから。フィットしている場合も、点足らずでつなぐ価値があるのです。

ノンバル : 1S(P) ?

④ : ♠ — — —
♥ J x x x x
♦ x x x x
♣ x x x x

1N

♠がトランプでは、このハンドはホントにつまらない。1Nレスポンスをすることで、スートの改善が図れそうです。1Nレスポンスに対して、パートナーがジャンプしないリビッドならば、パスする予定です。

⑤ : ♠ x x
♥ J x x
♦ Q x x x
♣ Q x x x

パス

つなぐことで、楽しいことは起こりそうにありません。♠も2枚ありますから、7枚♠フィットはしています。5点ありますから、パスしても、オポーネントがゲームに行って作る事も少ないでしょうし。上品なパスを。

第3課 メジャーのレイズいろいろ

1 : 5 M、2 / 1 G F システムのレイズの仕方

1 N フォーシングを活用しますと、より細やかな気配りのレイズが可能になります。
 ポイントは、インビテーション以上のハンドで、いきなりサポートを示すレイズをする場合は、
 原則として4枚以上のサポートを保証している、という部分です。 ゲーム、スラムを狙うかどうか、
 というような時に、9枚目のトランプの余裕を知る事はとても有効なのです。 **8枚フィットと9枚
 フィットを比較すると、その余分の1枚のトランプは、1トリック強にも相当**しますから。但し、6
 - 9点でシングルレイズをする時は、3枚サポート、4枚サポートの区別はしません。

(A) ウィークハンド (0 - 9 点) のレイズ

3、4枚サポートの 0 - 3 生真面目なパスが普通です。

3、4枚サポートの 4 - 5 1 N レスポンスでつなぎ、後にプリファーします。

その心は、「すぐシングルレイズしてパートナーに期待を持たせるのは嫌だなあ。 かとって、いきなりパスだと、パートナーがアンバランスの20点位もっていた場合に、ゲームを逃すかも知れない。 パートナーが強くない時は、オポネントに簡単に競られて面白く無いからなあ。」

3、4枚サポートの 6 - 9 おなじみの**シングルレイズ**です。

5 + 枚サポートの 4 - 9 大胆な**トリプルレイズ** (プリエンブティブ模様です)。

(A) ウィークレイズの例)

- ① : ♠ x x x
 ♥ J x x
 ♦ Q x x x
 ♣ x x x
 1 S **パス**
 さすがにパスが普通です。
 パートナーが少々強いアンバランスハンドをしていても、ゲームを逃す心配はないでしょう。
 (11 + ルーザーもあります)
- ② : ♠ Q x x x
 ♥ J x x
 ♦ x x
 ♣ J x x x
 1 H **パス**
 パスしても、勿体なくないでしょう。
 かえって、1 S とかでつないでしまうと、自ら上がりすぎて自滅することにもなるでしょう。
 (10 + ルーザーです)
- ③ : ♠ x x x
 ♥ Q x x x
 ♦ K x x x
 ♣ x x
 1 S **1 N**
 2 C **2 S**
 5 H C P ですが、♣ ダブルトンがありますからつないでみたい。 ただ**すぐ2 S レイズですと、パートナーに期待させますから、1 N フォーシングから2 S プリファーで**当たり障り無くさばきましょう。
 (9 + ルーザーです)
- ④ : ♠ Q x x x
 ♥ x x
 ♦ Q x x x
 ♣ x x x
 1 S **1 N**
 2 C **2 S**
 4 H C P ですが、4枚サポートもあります。 **すぐシングルレイズする元気は出ませんが、いきなりパスは愛想無し**です。 1 N から2 S プリファーします。
 (9 + + ルーザーです)

⑤ : ♠ Q x x
 ♥ x x x x
 ♦ A J x x
 ♣ x x
 1 S **2 S**

シングルレイズの相場のハンドでしょう。
 (9ルーザーです)

⑥ : ♠ K x x x x
 ♥ J x x
 ♦ x x
 ♣ A x x
 1 H **2 H**

1 S レスポンスはしません。 さっさと♥をサポートして、後はパートナーに任せます。 1 S レスポンスしますと、2 C / D リビッドされて、2 H プリファーになるのでは勿体ないハンドです。
 (9ルーザーです)

⑦ : ♠ x x
 ♥ A x x x
 ♦ K x x x
 ♣ x x x
 1 H **2 H**

4枚サポートありますが、シングルレイズです。パートナーにゲームトライされたら、大いばりで誘いに乗るハンドです。 たとえ3 C のトライでもです。
 (9ルーザーです)

⑧ : ♠ x x
 ♥ K x x x x
 ♦ Q x x x x
 ♣ x
 1 H **4 H**

5枚サポートのあるハンドでは、少ないH C Pでも、プリエンブティブの意味で、一気に4 H までレイズしてしまいます。
「フィットの枚数分の高さにプリエンブティブ」
 (7ルーザーです)

⑨ : ♠ x x
 ♥ Q x x x
 ♦ K x x x x x
 ♣ x
 1 H **4 H**

♥のサポートは4枚なのですが、6枚◇もあります。併せて10枚(4♥+6◇)のハンドでは、一気に、4の代にプリエンブティブをするのが成功の秘訣。
オポーネントの♠、♣を牽制しています。
 (7ルーザーです)

(B) インビティショナルハンド(10-12点)のレイズ

3枚サポートの 10-12 便宜的に1 N レスポンスの後、ジャンププリファーして。

1 H オープンに1 S レスポンスが普通に出来るハンドなら、1 N レスポンスする必要はありません。 1 S から、3 H リビッドでインビティションします。

4+枚サポートの 10-12 いきなりダブルレイズ(いわゆるリミットレイズ)。

(B) インビティショナルレイズの例)

① : ♠ A x x x
 ♥ x x
 ♦ K J x x
 ♣ Q x x
 1 S **3 S**

標準的なリミットレイズのハンドです。 このように**4枚サポートを保障する**約束にします。4枚サポートの場合は、**シングルトンに+3、ダブルトンに+1の見当のダミイポイントを加算**します。
 (8ルーザーです)

② : ♠ Q x x
 ♥ K J x x
 ♦ x x
 ♣ A x x x
 1 S **1 N**
 2 C **3 S**

3枚サポートのリミットレイズ(インビティション)は、**1 N フォーシングレスポンスをし、後にジャンププリファー**します。
 (8ルーザーです)

99-1-3-3

③：♠ x x
♥ K J x x
♦ A x x x x
♣ x x

1 H **3 H**

ダミィポイント（ダブルトンに+1が2つ）で再評価しますと、10ポイント強のハンドです。
（8—ルーザーです）

④：♠ x x x
♥ K J x
♦ A x x x
♣ K x x

1 H **1 N**

2 C **3 H**

3枚サポートのリミットレイズ（インビテーション）です。**4 3 3 3はルーザーが多い**ので、リミットレイズをするには、良い1 1 H C Pから悪い1 3 H C Pくらいの見当です。
（9—ルーザーです）

⑤：♠ A J x x
♥ Q x x
♦ x x
♣ K x x x

1 H **1 S**

2 D **3 H**

3枚サポートのリミットレイズ（インビテーション）です。 先ず普通に1 S レスポンスをします。 次に2 C、2 D リビッドに3 H をリビッドします。
（8ルーザーです）

（C）ゲームフォーシングハンド（1 3 +点）のレイズ

3枚サポートの 1 3 - 1 5 2 / 1 レスポンスをし、後にゲームへサッサとレイズ。
（ファーストアライバル）

4 + 枚サポートの 1 3 - 1 5 よく知られているフォーシングレイズを。
バランスハンドなら3 N。
シングルトンがあるなら、スプリンターレイズ。

3枚サポートの 1 6 + 2 / 1 レスポンスをし、後に3の代でレイズ。
（スローアライバル）

4 + 枚サポートの 1 6 + バランスハンドなら、**ジャコビー2 N**が便利です。
良いスートがあるなら、2 / 1 レスポンスからレイズ、ストロングジャンプシフト、をする場合もあります。
アンバランスでも、ジャコビー2 N を使ってオープンナーのハンドを聞き出す展開をしても構いません。

（C）ゲームフォーシングレイズの例）

①：♠ A J x x
♥ x x
♦ K Q x x
♣ K x x

1 S **3 N**

バランスハンドのゲームフォーシングレイズは、3 N です。 バランスですから、H C Pで、1 2 - 1 5 点あるものです。
（7—ルーザーです）

②：♠ A x x x
♥ K x x x
♦ Q J x x
♣ x

1 S **4 C**

スプリンターレイズです。 ダブルジャンプシフトしています。 シングルトンがありますから、H C Pでは、9 - 1 2 点くらいです。
（7ルーザーです）

③ : ♠ K x x x x
 ♥ x
 ♦ A x x x
 ♣ Q x x

1 S **4 H**

スプリンターレイズです。 ちょっと気を付けて。
 5枚目の♠がありますから、H C Pは、この程度でもいいのです。
 (7ルーザーです)

④ : ♠ K x x
 ♥ A x
 ♦ x x x
 ♣ A J x x x

1 S **2 C**

2 D **4 S**

2 Dに対する4 Sレイズはファーストアライバルで、スラムに興味が無い強さ (13 - 15点) を示しています。
 (8ルーザーです)

⑤ : ♠ A x x
 ♥ A x
 ♦ K x x
 ♣ A J x x x

1 S **2 C**

2 D **3 S**

スラムに興味がある場合は、4 Sで無く3 Sにレイズします。 キュービッドでスラムを探る余地を残しています。 オープナーはスラムに興味有れば、4 C、4 Dとキュービッドしてくるでしょう。
 (7ルーザーです)

⑥ : ♠ K x x
 ♥ Q J x x
 ♦ K x
 ♣ A K x x

1 S **2 C**

2 S **3 S**

2 / 1 レスポンスは、ゲームフォーシングの約束ですから、ゆったり3 Sとレイズできるのです。
 オープナーから4 D、4 Hのキュービッドが無ければ、スラムはないでしょう。
 (6ルーザーです)

⑦ : ♠ K x x x
 ♥ K Q x
 ♦ K x
 ♣ A J x x

1 S **2 N**

ジャコビー 2 N というコンベンションです。
 大抵バランスハンドのスラムトライの意味です。
 ジャコビー 2 N を使って無い場合は、2 C レスポンスから3 S レイズで捌きます。
 (6ルーザーです)

⑧ : ♠ K x x x
 ♥ x
 ♦ A J x
 ♣ A Q J x x

1 S **3 C**

シングルジャンプシフトは、良いスートを紹介しつつスラムトライの意味です。
 2 C レスポンスから3 S とスラムトライをしてもよろしい。 ジャコビー 2 N を使っても構いません。
 (6ルーザーです)

ルーザーの数え方

ハンド評価の仕方に、大ざっぱにルーザーを数える方法があります。 スート毎に；

1枚スートは、Aが無ければ、1ルーザー

2枚スートは、A Kの欠けている数がルーザー数

3枚以上のスートは、A K Qの内、欠けているアナーの数がルーザー数、とします。

普通のミニマムオープンのハンドは7ルーザー、余裕のあるハンドは6ルーザー。

シングルレイズは9ルーザー、ダブルレイズは8ルーザー、ゲームレイズは7ルーザーが目安。

18 - { (自分のルーザー数) + (パートナーのルーザー数) } = プレイするレベル (高さ)

例えば、パートナーがシングルレイズをして来たら、7ルーザーのハンドはパス。 6ルーザーならゲームトライを考える。 5ルーザーならゲームビッドを考える。 という風に見当を付けます。
 フィットしたアンバランスハンドの評価をする時の参考にすると良いでしょう。

第4課 マイナーオープンからの展開

1 : ショートクラブオープン (1 C オープン)

5枚メジャーシステムでは、5枚以上のメジャーの無いハンドではマイナースイートでオープンする事になります。自然に、4枚以上のマイナーでオープン出来るハンドであれば問題無いのですが、以下のハンドパターンの時に問題が生じます。4♠333、34♥33、4♠4♥23、4♠4♥32のハンドの時です。これらの時の解決策として、「**ショートクラブオープン**」を使います。

3枚のクラブで1 C オープンをする約束です。4♠4♥3♦2♣の時は、3枚♣が無いので、1 D オープン (ショートダイヤモンドオープン) してさばきます。

1 C、1 D オープンした場合、4枚のメジャーを持っている事がしばしば有りそうです。そこで、**レスポnderの側で、4枚以上のメジャーがあれば、優先してレスポンス**します。1 C オープンに対し、4枚以上の♦より、4枚の♥、♠を先にレスポンスする場合があるわけです。勿論、**十分強いハンド (通常13点以上ある時) では、ハンドパターンを正確に伝えるように、長さに従ってレスポンス**しますが、そこそこのハンド (12点以下) では、メジャーを優先してレスポンスします。

(1 C オープンに対するレスポンス例)

① : ♠ A J x x
♥ x x
♦ Q x x x
♣ x x x

1 C **1 S**

♦より♠を優先して**1 S**レスポンスです。

4♠&4♦、4♥&4♦の場合、15 H C P 以下ならメジャーを優先してレスポンスします。

将来、4♦を紹介する予定はありません。

② : ♠ A x x
♥ Q J x x
♦ x
♣ A Q x x x

1 C **1 H**

♣のレイズをすぐにはしません。 **先ず♥フィット**を見つけないに行きます。♥がフィットしなかったら、♣レイズをしながら、3 N、5 C の順でコントラクトを決定して行くことになります。

③ : ♠ x x
♥ A J x x
♦ A J x x
♣ x x x

1 C **1 H**

♥を優先させ、**1 H**レスポンスします。仮に、1 D レスポンスですと、左手のオポーネントの1 S オーバーコールが入ったりしたら、♥フィットが見つけないくなりますから。

④ : ♠ A J x x
♥ J x x
♦ A Q J x x
♣ x

1 C **1 D**

4枚♥/♠+5枚以上の♦のハンドは ;

13点以上有れば、1 Dレスポンスです。そして後に♠でリバースし、ハンドの形を正確に知らせます。

⑤ : ♠ K J x x
♥ x x x
♦ A Q x x x
♣ x

1 C **1 D**

1 S

10-12点では、1 D か、1 S の選択です。

1 N リビッドにチェックバックステイマン (C B 2 C) を使いこなせるなら1 D レスポンスがベターですが、慣れるまではメジャーでレスポンスを奨めます。

⑥ : ♠ K x x x
♥ J x x
♦ A x x x x
♣ x

1 C **1 S**

6-9点の弱い手では、♦をスキップして、さっさとメジャーでレスポンスします。その後の予定は、オープナーが1 N、2 C、3 C リビッドの場合はパスします。2 N リビッドの場合は3 N レイズ。2 H リバースには2 N。2 S にはパス、3 S には4 S。

⑦：♠ A Q J x
 ♥ J x x x
 ♦ Q x x
 ♣ x x

1 C **1 H**

4-4メジャーを持ってる場合は、ランクの下の♡からレスポンスします。 スートの内容は問いません。
「メジャー4-4は下から」と覚えましょう。

⑧：♠ J x x x x
 ♥ A K x x x
 ♦ x x
 ♣ x

1 C **1 S**

「55は上のランクから」は、オープン、レスポンスのスイート紹介の基本です。 後に♡も紹介します。

⑨：♠ A J x x
 ♥ A x x
 ♦ K x x x
 ♣ Q x

1 C **1 S**

1 Dレスポンスも間違いではありませんが、1 Sレスポンスを奨めます。 4-4の♦フィットを見つけても5 Dを狙うことは無いハンドですから。 1 Sに対して、1 N→3 N、2 C→3 N、2 S→4 Sの予定。

(*) このように、1 Cオープンに対し♡をスキップしてメジャーを優先してレスポンスする方法を**「バイパスダイヤモンド」**又は一般に**「メジャーファーストレスポンス」**といいます。
 5枚メジャーでは普通に使われてる約束ですから**「アラート」**は不要です。

2：オープナーのリビッド

1 Cオープンして、1 Dレスポンスが返ってきた時は、レスポnderには4枚のメジャーが無い事が多いのです。 従って、**バランスハンド（4 4 3 2、4 3 3 3）では、4枚のメジャーを紹介せずに、さっさと1（2）Nをリビッドをして、ハンド全体の形と強さを紹介**しましょう。 一方、アンバランスハンド（5枚以上♣+4枚メジャー）では、普通にメジャーをリビッドします。それで、2 スター（5 & 4以上の形）のハンドで有ることを自然に紹介出来るのです。

1 C、1 Dオープンをし、1 Hレスポンスの場合、1 Sリビッドは約束次第です。
 以下にそのパートナーシップの約束の仕方を紹介しましょう。

(A) 「バランスハンドでは、1 Sリビッドより1 Nリビッドを優先する」スタイル

1 Dレスポンスの時と同様に、4 ♠ 3 3 3、4 ♠ 2（3 4）、4 ♠ 3（4 2）では、1 N Tをリビッドする約束です。 **リビッドでハンド全体の様子を伝えられる**長所があります。ただし、オープナーの1 N Tリビッドの後、2 Cのチェックバックステイマンを使いこなす必要があります。 **この1 Nリビッドの約束は「アラート」が必要**です。

(B) 「バランスハンドでも、1 Hに対して4枚♠があれば1 Sリビッドする」スタイル

この約束でプレイしてるパートナーシップは多いようです。 ♠フィットをすぐに見つけられるのが良いところです。 ただし、大きな欠点は、1 Sリビッドした時点のハンド全体の情報量が乏しい事です。
 4 ♠の18-20のバランスハンドは、1 Sリビッドより2 Nを優先する人は多いです。

(C) 「ハンドの気分次第で言ったり言わなかったり自由に捌く」スタイル

「いい加減にやりましょう」です。 個人の判断で、4枚♠あって1 Nリビッドをするのも自由ということです。 チェックバックステイマンを使えるといいでしょう。

(1 C - 1 D レスポンスに対するリビッド例)

- ① : ♠ Q x x x
♥ K x x
♦ Q x
♣ A Q x x
1 C 1 D
1 N
4 ♠ ありますが、1 S リビッドで無く 1 N リビッドをしましょう。 **ハンド全体を伝える** ことが出来ます。もし、レスポnderが 4 ♠ あれば、彼のほうから紹介してくることになります。
- ② : ♠ A J x x
♥ Q x
♦ x x
♣ A J x x x
1 C 1 D
1 S
5 + 4 のアンバランスハンドと言えますから、自然に 1 S リビッドをします。レスポnderに 4 ♠ 無さそうだからと、1 N リビッドは感心しません。1 S のリビッドで、**5 + ♣ も示している**のです。
- ③ : ♠ A x
♥ Q x x x
♦ x
♣ A J x x x x
1 C 1 D
1 H
自然に 1 H のリビッドをします。6 ♣ あるからと、2 C リビッドは間違いです。1 H にレスポnderが 1 N なら 2 C リビッドをして 4 ♥ 6 ♣ を知らせます。2 スーツを紹介すると、1 3 枚の内の 9 枚を示せます。
- ④ : ♠ A Q x x
♥ K J x
♦ K x
♣ A Q x x
1 C 1 D
2 N
2 S のジャンプシフトをしてはいけません。**2 N リビッドでハンドを分かりやすく** 伝えましょう。
- ⑤ : ♠ A x x x
♥ K J x x
♦ x
♣ A J x x
1 C 1 D
1 N
1 H
4 4 4 1 はいつも悩ましいハンドの形です。大抵の場合、バランスハンドと見なして 1 N リビッドで捌くのが分かりやすい展開になります。1 H リビッドをする人もいるかもしれません。
- ⑥ : ♠ A Q x x
♥ x x
♦ x x x
♣ A K x x
1 C 1 D
1 N
1 S
弱い♥の事は気にせずに、1 N リビッドを奨めます。一昔前なら、「こんな弱い♥で 1 N なんて！」と叱られたかも知れませんが。現代では、「**細かい事は気にしない。**」です。 **ハンド全体優先**です。

(1 C - 1 H レスポンスに対するリビッド例)

- ① : ♠ A J x x
♥ x x
♦ Q x
♣ A Q x x x
1 C 1 H
1 S
自然な 1 S リビッドに問題は無いでしょう。(A) の約束なら同時に 5 + ♣ も示すことが出来て、より一層ハンドを良く紹介できてます。
- ② : ♠ K x x x
♥ x x
♦ K Q x
♣ A J x x
1 C 1 H
1 N (A)
1 S (B)
(A) なら 1 N リビッドです。
(B) なら 1 S リビッドをします。
(C) の気分は 1 N を言いたいハンドです。

③：♠ A J x x
 ♥ Q x x
 ♦ A x x
 ♣ Q x x

1 C 1 H
1 N (A)
 1 S (B)

(A) なら 1 N リビッドです。
 (B) なら 1 S リビッドをします。
 パートナーと確認しておきたいハンドです。

④：♠ A Q x x
 ♥ K x x
 ♦ K J x
 ♣ A Q x

1 C 1 H
2 N

1 S より 2 N リビッドをするハンドです。
 (B) の人でも 1 S リビッドはしないようです。
 2 S のジャンプシフトはしません。 2 S ジャンプ
 は、4 ♠ & 良い 5 + ♣、19 + 点を示すからです。

(1 D - 1 H レスポンスに対するリビッド例)

⑤：♠ J x
 ♥ K x x
 ♦ A J x x x
 ♣ K J x

1 D 1 H
1 N

1 N リビッドをしましょう。
 2 D リビッド、2 H レイズは奨められません。
 5 枚で自発的に 2 度ビッドしたり、不十分な枚数で、
 すぐレイズしない心掛けです。

⑥：♠ x
 ♥ A Q x
 ♦ A J x x x
 ♣ J x x x

1 D 1 H
2 H

こんなハンドに限り、すぐ 3 枚でシングルレイズして
 構いません。もし 2 3 5 3 なら迷わず 1 N リビッド
 です。2 C リビッドも考えられますが、2 H レイズ
 の方が建設的です。

⑦：♠ K x x
 ♥ x
 ♦ A Q x x x
 ♣ A J x x

1 D 1 H
2 C

1 N リビッドを考えるでしょうが、自然にリビッドが
 出来るならそれに越したことはありません。
 2 C リビッドで、5 + ♦ & 4 + ♣ を示します。

⑧：♠ A Q x x
 ♥ A K x
 ♦ A Q x x
 ♣ x x

1 D 1 H
2 N

2 N リビッドでハンド全体を示す時に、♣ が弱いなど
 という細かな事は気にしません。1 S、2 S とかで
 手作りしてますと、パートナーにハンド全体の強さと
 形が伝えられなくなります。

第5課 フォーススートゲームフォーシング

1：レスポnderのニュースート

「レスポnderのニュースートはフォーシング」

1の代からのビッドの約束事の一つに、「**レスポnderのニュースートはフォーシング**」があります。この約束を利用して、レスポnderはオープナーから更に情報を引き出します。

2：サードスートフォーシング（ワンラウンドフォーシング）

1 C	1 S	1 D	1 S	1 D	1 H	1 H	1 S
2 C	2 D/H	2 D	2 H	2 D	2 S* (GF)	2 H	3 C* (GF)

インビテーション以上の強さが必要です。 レスポnderが弱いハンド（6－9点）の場合では、オープナーがリビッドしたスートがたとえ短くても、パスして低く止まる判断が最善です。

(注意)	①：1 C 1 S	②：1 C 1 H	③：1 S 1 N
	1 N 2 H	1 N 2 S	2 C 2 H

①：**オープナーの1 Nリビッドの後のニュースートは、事情が違います。** スタンダードでは、「ジャンプ、リバースのニュースートのみフォーシング」となっています。

従って、①：5+♠&4+♡、6－10（NF）

②：4+♠&5+♡、13+（GF）

インビテーションハンドの時は？ 「**チェックバックステイマンを使用すると便利です。**」

③：レスポnderのニュースートですが、1 Nレスポンスの後ですから、5+♡、6－9です。

3：フォーススートフォーシング（ゲームフォーシング）

フォーススートをビッドする時は、十分な強さを保証しなければなりません。 インビテーション以上という約束の仕方もありますが、ここでは、**ゲームフォーシング（13+）**とはっきり決めて使うことにします。これを「**フォーススートゲームフォーシング**」と呼びます。

「**フォーススートは便宜的なビッドで、フォーススート自身には、何も保証しない**」

「フォーススートをビッドする時は、**（GF）を掛けられるバリューを保証する**」

例)	1 C	1 H
	1 S	
	P :	(NF)、6－、3(4)♠、とても弱いハンド。
	1 N :	(NF)、6－9、必ずしも(BAL)とは限らない。
	2 C :	(NF)、6－9、4+♣（オープナーが4♡&4+♣として）
	2 D* :	(GF)、13+、フォーススートゲームフォーシング
	2 H :	(NF)、6－9、6♡
	2 S :	(NF)、6－9、4♠
	2 N :	(INV) = 3 N、10－12、(BAL)風
	3 C :	(INV) = 3 N/5 C、10－12、4+♣
	3 H :	(INV) = 4 H、10－12、6♡
	3 S :	(INV) = 4 S、10－12、4♠
	3 N :	(NF)、13－15、(BAL)、◆に良いストッパー必要。
	4 S :	(NF)、13－15、4♠、スラムへの興味はないハンド。

① : ♠ Q x x
 ♥ K x x x x 1 C 1 H
 ♦ x x x x 1 S **パス**
 ♣ x

レスポnderは、オープナーの1 S リビッドにつなが
 義務は有りません。レスポnderのニュースートは
 フォーシングですが、オープナーのそれは違います。
 だって、1 C をパスしても良かったのですから。

② : ♠ Q x x x
 ♥ A x x x 1 C 1 H
 ♦ Q x x 1 S **2 S**
 ♣ J x

シングルレイズは、6 - 9 点、4 ♠です。

1 S オープンの場合と違って、4 - 4 フィットの♠で
 すから、4 枚サポートあるからとエキサイトしてはい
 けません。4 枚♠でやっと8 枚になるのです。

③ : ♠ K x x x
 ♥ K J x x 1 C 1 H
 ♦ A x x 1 S **3 S**
 ♣ J x

ジャンプレイズは、10 - 12 点、インビテイション
 です。2 S より強く、4 S のゲームビッドするより
 弱いハンドを示しています。4 - 4 フィットの♠で
 すから、1 S オープンの場合より遠慮がちです。

④ : ♠ K J x x
 ♥ K J x x 1 C 1 H
 ♦ A x x 1 S **4 S**
 ♣ Q x

ゲームビッドは、13 - 15 点。この位の強さ。
 もっと強ければ、スラムトライをしたいから、2 D の
 フォーススートゲームフォーシングをして後、3 S に
 レイズします。

⑤ : ♠ x x
 ♥ K J x x x x 1 C 1 H
 ♦ A x x 1 S **2 H**
 ♣ x x

自発的にスートをリビッドするのは6 枚必要です。
 2 H リビッドは、6 + ♥、6 - 9 点。サインオフと
 もいえるでしょう。

⑥ : ♠ x x
 ♥ A Q x x x x 1 C 1 H
 ♦ A J x 1 S **3 H**
 ♣ x x

ジャンプリビッドは6 + ♥のインビテイションです。
 3 H : 6 + ♥、10 - 12 点、ゲームの誘い。
 もっと強ければ、2 D のフォーススートゲームフォー
 シングをビッドしてから、3 H で紹介します。

⑦ : ♠ x x
 ♥ Q x x x x 1 C 1 H
 ♦ A J x x x 1 S **1 N**
 ♣ x

うっかり2 D と紹介しないように注意が必要です。
 2 D はゲームフォーシングになってしまいます。
 1 N リビッド (6 - 9 点) でしのぎましょう。

⑧ : ♠ J x x
 ♥ A Q x x 1 C 1 H
 ♦ K J x x 1 S **2 N**
 ♣ x x

3 N へのインビテイションです。10 - 12 点。
 大ざっぱに誘って構いません。バランスしてて、♦
 ストップパーもあり、2 N で誘う理想的なハンドです。

⑨ : ♠ x x
 ♥ A J x x 1 C 1 H
 ♦ x x x 1 S **2 C**
 ♣ Q x x x

♣にプリファァしておきます。4 + ♣、6 - 9 点。
 オープナーの1 S リビッドの約束が、5 + ♣保証なら
 ば、3 + ♣で2 C をビッドして構いません。

99-1-5-3

⑩：♠ J x
 ♥ A J x x 1 C 1 H
 ♦ Q x x 1 S **3 C**
 ♣ K x x x

ジャンプしてインビテイションします。 3 N、5 C
 の方向で誘っています。 ちなみに♣を示さず、2 N
 で誘うのも考えられますが、3 Cの方が、足が地に着
 いています（ゲーム無い時、2 Nより3 Cが良い）。

4：フォーススートをビッドする狙い

- (1) **レスポnder自身の初めのスート（5+枚）のサポート（3枚）の有無**が知りたい。
- (2) NT狙いで、オープナーに**フォーススートのストッパー**があるかどうか、知りたい。
- (3) もっとオープナーのハンド（ディストリビューション、HCP）を教えて欲しい。
- (4) 自分のハンドをフォーシングしながら示して、ゲーム以上の相談がしたい。
- (5) オープナー側のスートのサポートを、ゲームフォーシングしながら示したい。

例) 1 C 1 H
 1 S ?

①：♠ A x x
 ♥ A Q x x x 1 C 1 H
 ♦ K x x 1 S **2 D**
 ♣ J x

(1) のケースです。
 オープナーに**3枚の♥のサポート**があれば、3 Nより
 4 Hを選ぶつもりです。
2 H→3 H、2 N→3 N、3 C→3 Nの予定です。

②：♠ K x x
 ♥ A Q x x 1 C 1 H
 ♦ x x x 1 S **2 D**
 ♣ A x x

(2) のケースです。
 3 Nを狙いたいのですが、自分には**♦のストッパー**が
 ありません。 オープナーにあるか知りたいのです。
 2 H→2 S、**2 N→3 N**、3 C→4 Cの予定です。

③：♠ x x
 ♥ A K x x x x 1 C 1 H
 ♦ A Q x 1 S **2 D**
 ♣ x x

(4) のケースです。
自分の♥を示したいのですが、2 H、3 Hは強さが違
 います。 先ず2 Dでゲームフォーシングしてから。
2 H→3 H、**2 N→3 H**、**3 C→3 H**の予定です。

④：♠ A Q x x
 ♥ A J x x 1 C 1 H
 ♦ A x x 1 S **2 D**
 ♣ Q x

(5) のケースです。
 すぐに4 Sレイズでは**スラム**を逃すかもしれません。
 2 Dから次に3 Sをビッドして知らせます。
2 H→3 S、**2 N→3 S**、**3 C→3 S**の予定です。

⑤：♠ x x
 ♥ A x x x 1 C 1 H
 ♦ A Q x 1 S **2 D**
 ♣ A J x x

(5) のケースです。
♣のスラムの可能性を探ってみたい。 3 Cはインビ
 テイション、4 Cは誤解のモトですから、先ず2 Dで。
 2 H→3 C、2 N→3 C、3 C→4 Cの予定です。

5：フォーススートに対してのオープナーのリビッド

レスポnderのフォーススートゲームフォーシングに対するオープナーの対応ですが、可能な範囲
 で**自分のハンドを素直に表わすビッド**を選びます。 余裕（HCPで4点位多いとか、良い3枚サポ
 ートがある）のあるハンドでは、ジャンプをしてその余力を示します。

選択の順番として、

第一に、**レスポnderの初めのスートの3枚、良い2枚があれば知らせる。**

第二に、**フォーススートにストッパーがあれば、NTをビッド**する。

第三に、どれにもぴったりした選択の無い時は、5枚スートをビッドするなり、安い範囲のビッドで工面して選択し、**とにかくつなぐこと**。(ゲームになるまで「パス!」は駄目)

例) 1 C 1 H
1 S 2 D
?

①: ♠ Q x x x
♥ x
♦ A J x
♣ A J x x x

1 C 1 H
1 S 2 D
2 N

♦にしっかりしたストッパーがありますから、2 Nとビッドします。弱い♦ならば、3 Cとリビッドしてしのぐことになったでしょう。

②: ♠ A J x x
♥ K x x
♦ x x
♣ K J x x

1 C 1 H
1 S 2 D
2 H

1 Sリビッドのところで1 Nリビッドもあります。4 ♠紹介するスタイルならこうなるでしょう。良い3枚♥に大威張りでプリファーです。

③: ♠ A x x x
♥ Q x
♦ x x x
♣ A Q x x

1 C 1 H
1 S 2 D
2 H

1 Sリビッドのところで1 Nリビッドもあります。2 Hのプリファーが、♦ストッパーの無い2 Nよりもいいでしょう。1 Nリビッドの約束ならば、こんな悩みはなくなります。

④: ♠ A J x x
♥ x
♦ x x
♣ A Q x x x x

1 C 1 H
1 S 2 D
3 C

自然に♣を紹介します。

⑤: ♠ K x x x
♥ x
♦ A Q x
♣ A K x x x

1 C 1 H
1 S 2 D
3 N

♦にしっかりしたストッパーがあって、全体に余裕のあるハンドですから、ジャンプして知らせます。このジャンプはファーストアライバルとは違います。オープナーのハンドの余裕を表現しているのです。

⑥: ♠ A Q x x
♥ K x x
♦ x
♣ A Q x x x

1 C 1 H
1 S 2 D
3 H

ジャンプして3 Hをビッドすることで、良い3♥で、強さに余裕のあるハンドを表現しています。この3 Hは、4 ♠ 3♥ 1♦ 5♣の15-18点です。

⑦: ♠ A J x x
♥ — — —
♦ A x x x
♣ K x x x x

1 C 1 H
1 S 2 D
3 D

オープナーがフォーススートをレイズしたら、それはそのスートが4枚有ることを知らせています。オープナーのハンドを正確に示しているのです。別に♦がトランプになるとは限りません。