

5 M、2 / 1 G F (9 9)

第二部 システムの周辺

5 M、2 / 1 G F (9 9)

第二部 システムの周辺

目次

第1課	ウィーク2オープン	P 1 ~ P 4
	(*) オーガストレスポンス	P 3
第2課	ストロング2 C、2 Dオープン	P 5 ~ P 8
	(*) スーパーネガティブ2 Hレスポンス	P 6
	(*) 関西版ストロング2 Dオープン	P 7
第3課	インバーティドマイナーレイズ	P 9 ~ P 12
第4課	チェックバックステイマン (基本)	P 13 ~ P 17
	(*) 1 Nリビッドまでのアグリーメント	P 13 ~ P 14
	(*) 色々なチェックバックステイマン	P 18
第5課	パストハンドビidding	P 19 ~ P 21
第6課	ドゥルリー2 Cコンベンション	P 22 ~ P 24
第7課	リバースビッド	P 25 ~ P 28
	(*) ストラクチャードリバース	P 27

0 0 / 4 / 0 5

(注意) コピーして配布することは、大いに歓迎です。

5 3 2 - 0 0 1 1

大阪市 淀川区 西中島 1 - 1 3 - 2 3、赤羽ハイツ303

花山 武志

(☎、Fax) 0 6 - 6 8 8 6 - 1 1 5 4

(E - mail) aan74050@syd.odn.ne.jp

第1課 ウィーク2オープン

1 : ウィーク2オープンのポイント

(1) ハンドの条件

- (1) 5 - 10 H C P、内容の良い6枚のスイート。
- (2) H C Pが、メインスイートに集中していること。
- (3) 枚数は普通6枚。7枚ある時は、原則として3の代でオープンする。
- (4) 4枚以上のサイドスイートは無いのが望ましい。特にもう一方のメジャー。
- (5) サイドにボイドは、持って無いのが望ましい。

「*」規則で、4点以下、または4枚以下のスイートでウィーク2オープンすると、自動的にペナルティが課せられますから注意が必要です。

(2) ポジション

- 1番手では：プリエンブティブ狙いだが、コンストラクティブの意味も大いにあり。
- 2番手では：R H Oが既にパストハンドですから、**コンストラクティブ**。
- 3番手では：パートナーがパストハンドですから、**極めてプリエンブティブ**。積極的で大胆に。
- 4番手では：プリエンブティブの必要は無し。パートスコア狙いのオープン。

(3) バルネラビリティ

健全度が高いのは、**WEバル** > **ポスバル** > **ノンバル** > **THEYバル**

従って、セカンドハンドのWEバルでのウィーク2オープンは、非常に健全で、健康的なハンドをして然るべきです。一方、THEYバルのサードハンドのウィーク2は、何が出てきても驚いてはいけません。プリエンブティブする場合はバルネラビリティとポジションに気を配りましょう。

(4) しつけ(プリエンブティブのスタイル)

「パートナーはなにものか」を、お互いに理解しておこう。しつけ(健全度)の具合など。勿論、しつけの良いウィーク2を、2番手、バルではお奨めします。

(例1) ノンバル： ?

- | | | |
|---|--------------------|--|
| : ♠ A Q J x x x
♡ x x
♢ x x x
♣ x x | 2 S | 条件にあった、しつけの良いウィーク2オープンです。すっきりとしているのがいいのです。♠の内容もまずまずです。パートナーが想像するだろうハンドといえるでしょう。 |
| : ♠ x x
♡ Q J 10 x x x
♢ x x
♣ K x x | 2 H
(パス) | ♡の内容はいまいちです。まあオープンしてもいいでしょうが、見送るのも構いません。♣Kが♡の方ならさすがに2Hです。 |
| : ♠ Q x x x x x
♡ A J x x
♢ x
♣ x x | パス | ウィーク2Sでオープンしますと、♡フィットを逃してしまうこともしばしばです。ウィーク2Sオープンがどうか、と思ったら見送る方がいいのです。それに♠スイートもひどいですから。 |

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

パス

6 ♠、7 H C P だからと、ウィーク 2 S オープンする必要は全く無いハンドです。パスを大いに奨めます。ウィーク 2 オープンしたら幸せが来るとは限りません。思う以上にウィーク 2 で損をしてるものなのです。

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

1 H

立派な 2 A、1 Q ありますから堂々と 1 H オープンしましょう。ウィーク 2 H でオープンすると、パートナーは、この手から ♣ A の無いハンドを想像するでしょう。

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

1 S

7 枚 ♠ がある時、ウィーク 2 オープンはしません。 この位の H C P があれば 1 S がいいのです。もしプリエンプティブオープンをしたければ、中途半端でない高さの 4 S オープンまでしちゃいましょう。

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

3 S

典型的な 3 S オープンのハンドです。すっきりとした理想的なハンドといえます。

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

4 S

と比較して、1 トリックくらい違うハンドですから、**キリの良い 4 S オープン**が望まれます。

(例 2) ノンバル: P (P) ?

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

2 S

サードハンドでは大胆に行動します。 勿論パスするのは普通です。5 枚 ♠ しかありませんが、すっきり弱いハンドですから、オポーネントを牽制する意味で、何かしたい気持ちになりませんか？

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

1 S

この位の H C P あれば、1 S オープンしていいのです。パートナーからどんなレスポンスがかえってきても、リピッドをしません。**サードハンドライトオープン**と呼ばれるビッドです。

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

2 H

1 H オープンはちょっと大胆過ぎかな。パートナーに 1 S レスポンスとか返ってきませんと困ります。頑張ってウィーク 2 H でオープンしてやる気を示してみるのは如何でしょう？

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

2 H

ギリギリの 5 H C P ありますから、オープンしてみましよう。**どうせ自分達は弱い、オポーネントはゲーム位有りそうなハンド**と知っているわけですから。

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

3 H

サードハンドなら、2 H より 3 H オープンをしたいものです。ついでに 4 H オープンしても構いません。一般に 6 4 の形は、6 3 2 2 に較べて 1 トリックは強いと考えます。1、2 番手でも 3 H オープンを選択する判断も立派と評価します。

2 : ウィーク 2 に対するレスポンス

- (1) **パートナーの標準的のハンドを考え、自分達にどういうコントラクトが出来るのか、そして、忘れてならないのは、オポーネントにはどういうコントラクトが出来そうか、**を考えます。後は、パーコントラクトを想定し、戦略的にどうオークションすれば良いか、作戦を練る事になります。 その時、原則的目安として；
- (2) **1、2枚サポートの時は、悲観的に考えて、少々強くてもパスします。**
- (3) 3枚サポートの時は、

0 - 12ポイント	シングルレイズ(プリエンブティブ)
13 - 15ポイント	2Nで、ゲームトライ
16+ポイント	ゲームレイズ
- (4) **4枚サポートの時は、点数の事は忘れて(!)、4レベルまでレイズ。**
強い時は出来るかも知れないし、弱い時はアドバンストサクリフェイスになるでしょう。
- (5) **2Nのコンベンショナルレスポンスがありますが、決して頼りにしないこと。**
- (6) オポーネントにコントラクトを取られそうな展開では、2、3枚のサポートの保険がある時は、リードショウイングビッドも考えてみましょう。
- (7) **ニュースートレスポンスは、単純にノンフォーシングの約束にします。(HANA式)**
約束が無ければフォーシングとして扱うのが安全です。 注意して下さい。

2 H ?

- 2 S : 6 + ♠、(NF)
- 2 N : アーティフィシャルリレイ
- 3 C : 6 + ♣、(NF)
- 3 D : 6 + ◇、(NF)
- 3 H : (PRE)、(S-O)
- 3 N : やります。
- 4 H : やってみて。(S-O)
- 4 N : A? (♥RKCB)

2 S ?

- 2 N : アーティフィシャルリレイ
- 3 C : 6 + ♣、(NF)
- 3 D : 6 + ◇、(NF)
- 3 H : 6 + ♥、(NF)
- 3 S : (PRE)、(S-O)
- 3 N : やります。
- 4 S : やってみて。(S-O)
- 4 N : A? (♠RKCB)

3 : 手を聞く 2 N レスポンス

一般にウィーク 2 に対して 2 N レスポンスは、アーティフィシャルで、**オープナーのハンドの状態をより詳しく聞くためのビッド**として使われます。 答え方は、**オーガストレスポンス**が一般にはよく使われています。 **フィーチャーレスポンス**というのもあります。 冒険的なウィーク 2 オープンを好むパートナーにはオーガストが必要ですが、しつけのいいパートナーならフィーチャーです。

(OGUST レスポンス)

	<強さ>	<内容>
2 S 2 N	— 3 C : ミニマム (5 - 7)	、悪いスート
	— 3 D : ミニマム (5 - 7)	、良いスート
	— 3 H : マキシマム (8 - 10)	、悪いスート
	— 3 S : マキシマム (8 - 10)	、良いスート
	— 3 N : マキシマム (8 - 10)	、AKQxxx

良いスートとは

AKJxxx

AQJxxx

KQJxxx

(でも、悪いスートで無理してウィーク 2 オープンする必要はないですね?)

(フィーチャーレスポンス)

- 3 C : ♣にアナー有り
- 3 D : ◇にアナー有り
- 3 H : ♥にアナー有り
- 3 S : サイドにアナーは無し(ミニマムのこと多し)
- 3 N : ♠AKQxxx、当然サイドにバリューは無し。

(例3) ノンバル: 2S(P)?

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

パス

1♠ですから、おとなしくします。パートナーの手は(A K J x x x x x x x x)と仮定して考えますと、♠1♥1♦1♣2は負けるでしょう。

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

3S

3♠ありますから、**3Sとプリエンブティブレイズ**をしておきます。パスをしますとオポーネントは、3Hとかで競ってきますから、それから3Sビッドするより、先にビッドする方が効果的な競り合いになるのです。

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

4S

4Sです。4Sが1ダウン位が相場ですが、その時、**オポーネントに4Hが出来る**でしょう。パートナーのハンドを(A Q J x x x x x x x x)を想定して考えてみて下さい。

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

4S

4Sです。2、3♠のバランスハンドの場合は、立派な1Nオープンのハンドなら、ゲームとチャンス有りと考えます。(A Q J x x x x x x x x)なら♠フィネス次第、といったところですね。

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

パス

♥をビッドしたくなりますが、大抵パートナーはシングルト♥。ゲーム狙う程良いハンドではありません。(A K J x x x x x x x x)を想定します。(A J x x x x A x x x x x)で4Hを逃したら、それはパートナーの2Sが大ハズレなのです。

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

3N

♦が走ると見て、3Nをビッドしきちゃいましょう。良いハンドだからと、2Nとハンドを尋ねてもなんの役にも立たないでしょう。

(例4) ノンバル: 2H(2S)?

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

パス

ここでのダブルはペナルティダブルなのですが、ダブルをしますと、♣、NTに逃げられる可能性が高くなってしまいます。自分達が強いと威張るハンドでもありませんから、素知らぬ振りでパスをしましょう。

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

3H

3♥ありますから、3Hまでレイズしておきます。普通、**フィットした枚数分の高さは競り合っておいた方がいい**のです。3Hが出来るかもしれないし、ダウンの場合、オポーネントに2Sか3Dはあるでしょう。

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

5H

4Hのレイズでは、4Sを言われるのが見え見えです。そこで、**先に5Hとアドバンストサクリファイ**して、オポーネントを5Sまで押し上げるチャンスです。5Hはダウン2くらい。オポーネントはどこまで？

第2課 ストロング2C、2Dオープン

1 : アーティフィシャルstroング2Cオープン

これを使う利点として；

(1) 2Dから2Sのオープンを、頻度の高い他のハンドを示すビッドに使える。 例えは；
タイプA：2D、2H、2Sオープンは、ウィーク2。

タイプB：2Dはstroング、2H、2Sはウィーク。(関西には多いです)

(2) 強いバランスハンドを、細分化して示すことが出来るようになる。

【stroング2Cオープンのみの場合】

2Nオープン : 21 - 22、(BAL)

2Cから2N : 23 - 24、(BAL)

2Cから3N : 25+、(BAL)

【stroング2C、2Dを併用する場合】

2Nオープン : 21 - 22、(BAL)

2Cから2N : 23 - 24、(BAL)

2Dから2N : 25 - 26、(BAL)

2Cから3N : 27 - 28、(BAL)

2 : 2Cでオープンする為の条件

バランスハンドなら、23HCP以上必要。

アンバランスハンドなら、4ルーザー以内で、18HCP以上必要。

(例1) 2Cオープンをするハンド例

: ♠ AKQxxx
♥ AKx
♦ AQ
♣ xx

: ♠ AQ
♥ AKJxxxx
♦ Axx
♣ x

: ♠ AKJxx
♥ x
♦ AKQxx
♣ Ax

: ♠ AQx
♥ KQx
♦ AKJx
♣ KQx

(例2) 2Cオープンすべきでない例

: ♠ AKQxxx
♥ AQJxxxx **1S**
♦ - - -
♣ x

確かに強いハンドです。でも、1Sオープンします。2Cオープンからスタートしますと、オポーネントに♣♦でリエンプティブをドンとされた時にスートの紹介が遅れて、♠、♥の良いフィットを見つけ損なうかも。

: ♠ Ax
♥ AKQxxxx **1H**
♦ Qx
♣ x

♥をトランプにしたら9勝できますから、2Cオープンしたくなります。一般に、2Cオープンするには、最低AK、AKは必要とみなされます。1Hオープンして、4Hリビッドします。

: ♠ K
♥ Axx **1D**
♦ AKJxx
♣ AKxx

stroング2Cまたは、2Dとオープンするより、1Dから3Cとstroングジャンプシフトをした方がハンドをよりよく紹介できるでしょう。それに、♠Kシングルトンは、あまり評価できません。

: ♠ Axx
♥ x **1C**
♦ AKxx
♣ AKQxx

1Cオープンから、2Dでリバースビッドをするプランを選択します。2Cオープンからですと、なかなか、スートの紹介がしにくくなりますから。

: ♠ AQxxx
♥ KJx **2N**
♦ Ax
♣ AKx

5枚メジャーの5332の20-22HCPのハンドは2Nオープンしてしまいます。2Cから2Sとビッドするより、2Nオープンの方がハンド全体が伝えられて良いコントラクトになる可能性が高いのです。

3 : 2 C オープンに対するレスポンスの約束

一般的な使用法は、**2 C オープンに対して、ハンドに関わらず先ず 2 D で繋ぎます。** オープンした人のリビッドを待って、それから自分のハンドを示す形を取ります。これを、**ニュートラル 2 D レスポンス**といいます。リビッドの 2 H / S に 3 C、3 C に 3 D をセカンドネガティブとして約束されます。ちょっとレスポナーのハンドを示す時期が遅くなりますので、工夫として、**アーティフィシャルスーパーネガティブ 2 H レスポンスをお薦めします。** 2 C に対して、**2 H のレスポンスは、♡に無関係で、A、K の無いハンド（大抵 3 点以下のひどいハンド）を示す約束です。** HANA は愛用していますし、意外に良く出てきます。

2 C	—	2 D : 4 +、ポジティブレスポンスする強さか、良いスーツが無い。
	—	2 H : 0 - 3、A K の無いハンド。ハンドパターン、♡スーツとは無関係。
	—	2 S : 良い 5 + ♠、7 +
	—	2 N : 良い 5 + ♡、7 +、♡スーツになることに注意しよう。
	—	3 C : 良い 5 + ♣、7 +
	—	3 D : 良い 5 + ♠、7 +

(1) 7 +、5 枚以上のスーツでは、そのスーツに 2 / 3 (A K Q) 枚の内容が必要です。

但し、♡スーツは 2 N で、♠スーツは 3 D とジャンプして示します。

(2) **A、K の無いハンドは、2 H とスーパーネガティブレスポンスします。**

(3) バランスハンドでは、少々良いハンドでも一旦 2 D とニュートラルレスポンスします。

(例 3) 2 C オープンに対するレスポンス例

ノンバル : 2 C ?

: ♠ K x x x x ♡ x x ♠ Q x x ♣ x x x	2 D	2 D レスポンスでウェイトイングをします。 このハンドの展開予想は、2 H のリビッド (♡スーツ) なら 2 S と ♠ 紹介します。2 N リビッド (23-24) なら 3 H のジャコビーからゲームを選びます。
: ♠ A K x x x ♡ x x ♠ Q x x ♣ J x x	2 S	良い ♠ スーツがありますから、2 S とポジティブレスポンスして構いません。このようにスーツでポジティブする場合、A K x x x、A Q x x x、K Q x x x の内容が必要です。
: ♠ x x ♡ Q x x x ♠ J x x x ♣ x x x	2 H	とっても弱いハンドですから、スーパーネガティブレスポンスの 2 H で答えられたら便利です。ネガティブなビッドを用意しておけば、2 C オープナーが過度の期待をしてスラムにすっ飛んで行くこともないでしょう。
: ♠ K x x ♡ J x x ♠ K x x x ♣ A x x	2 D	ポジティブする十分な強さが有りますが、良いスーツがありません。2 D でウェイトイングします。オープナーが、2 H / S なら 3 H / S レイズします。2 N なら 6 N にレイズします。
: ♠ K x x x x ♡ A x x ♠ Q x x x ♣ x	2 D	良い ♠ スーツではありませんから、焦らずに 2 D レスポンスから。オープナーの予想されるリビッドの 2 N には 3 H ジャコビーを。3 C (♣ スーツ) には 3 S で ♠ スーツを紹介します。スラムの可能性もある手です。

4 : コントロールレスポンス

上級者が良く使うレスポンスの仕方ですが、スラムの可能性がすぐ判って便利な約束です。
A = 2 コントロール、K = 1 コントロールとします。(全体で1 2 コントロール有る)

2 C	┌	2 D : 0、1 コントロール (0 A 0 K、0 A 1 K)
		2 H : 2 コントロール (1 A 0 K、0 A 2 K)
		2 S : 3 コントロール (1 A 1 K、0 A 3 K)
		2 N : 4 コントロール (2 A 0 K、1 A 2 K、0 A 4 K)
		3 C : 5 コントロール (2 A 1 K、1 A 4 K)
		3 D : 6 コントロール (3 A 0 K、2 A 2 K、1 A 4 K)

以降は、ナチュラルにお互いにビッドしてゆきます。

5 : ストロング 2 D オープン (関西版)

2 D オープンは、♦ スートが中心のストロングハンドか、バランスハンドの 2 5 +。
2 D オープンには、義務的に 2 H レスポンスをするのが一般的です。 2 C オープンの場合と同様に
スーパーネガティブ 2 S を約束して使うのは有効です。でもハッキリ約束をしてからです。

┌	2 D 2 H (ニュートラル)	┌	2 D 2 S (スーパーネガティブ)
	2 S : 4 + ♠ & 5 + ♦		2 N : 2 5 - 2 6、バランス
	2 N : 2 5 - 2 6、バランス		3 C : 4 + ♣ & 5 + ♦
	3 C : 4 + ♣ & 5 + ♦		3 D : 6 + ♦
	3 D : 6 + ♦		3 H : 4 + ♥ & 5 + ♦
	3 H : 4 + ♥ & 5 + ♦		3 S : 4 + ♠ & 5 + ♦

(*) ストロング 2 D を併用する場合、ストロング 2 C オープンからのリピッド要領 (関西版)

2 C - 2 D、2 C - 2 H レスポンスに対するオープナーのリピッドの示すハンドは；

┌	2 C 2 D (ニュートラル)	┌	2 C 2 H (スーパーネガティブ)
	2 H : 5 + ♥		2 S : 5 + ♠
	2 S : 5 + ♠		2 N : 2 3 - 2 4、バランス
	2 N : 2 3 - 2 4、バランス		3 C : 6 + ♣
	3 C : 6 + ♣		3 D : 4 + ♦ & 5 + ♣
	3 D : 4 + ♦ & 5 + ♣		3 H : 5 + ♥
	3 H : 4 + ♥ & 5 + ♣		3 S : 4 + ♠ & 5 + ♣
	3 S : 4 + ♠ & 5 + ♣		3 N : 2 7 - 2 8、バランス
3 N : 2 7 - 2 8、バランス			

(例 4) 2 C、2 D オープンからのリピッド例

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

(*) セカンドスートを示すリピッドするハンドは、大抵 4 - 6 の形をしています (、 、)。

第3課 インバーティドマイナーレイズ

1：マイナーレイズの約束の仕方

ポイントレンジ	スタンダード	リミット	インバーティド
6 - 9 10 - 12 13 +	シングルレイズ (?) ダブルレイズ	シングルレイズ ダブルレイズ (?)	ダブルレイズ シングルレイズ シングルレイズ

2：インバーティドマイナーレイズ

(6 - 9)の弱いハンドは、**プリエンブティブにダブルレイズ**して、介入を難しくさせます。
 (10+)の**インビテイション以上のハンドはシングルレイズ**をし、ビiddingスペースを確保して、ゲームの有る無し、良いゲーム、スラムの可能性を2の代からゆっくりと相談します。

- (1) マイナーをレイズする時は、4枚以上のメジャーは無い。 **4枚メジャーは優先**して紹介。
 (2) プリエンブティブダブルレイズする場合は、5枚以上のサポートがあるのが望ましい。
 (3) 4枚サポートの6 - 9では、1Nレスポンスを考える。
 (4) 2Nレスポンスは、バランスハンドで、10 - 12の3Nインビテイション。
 アンビッドスートには、NT向きなストッパーが有るのが望ましい。
 (5) **パストハンド、及び邪魔が入った時も、インバーティドレイズを使用(HANA式)**。
 但し、**競り合いではインバーティドレイズを使わない約束の人もいるので注意すること**。

- 1C
- 1N : (NF) 8 - 10、3334♣か、3325♣が普通。 建設的。
 - 2C : (F) 10+、4+♣、4枚以上のメジャーは無い。
 - 2N : (NF) 10 - 12、3334♣、♣以外にストッパーらしきモノ。
 - 3C : (PRE) 3 - 8、5+♣、プリエンブティブ。
 - 3N : (GF) 13 - 15、3334♣、各スートに確実なストッパー必要。
 - 4/5C : (PRE) 3 - 7、6、7枚♣ですが、まれ。

(例1) 1C ?

- : ♠ Q x x x
 ♥ x
 ♦ x x x
 ♣ K J x x x
1S
- ♣に良いサポートが5枚もありますが、**メジャーが4枚以上有るハンドでは、そちらを優先**して紹介します。
 レスポンダーが4♠紹介しないと、♠4 - 4フィットが見つからなくなってしまいます。
- : ♠ K Q x
 ♥ K x x x
 ♦ J x
 ♣ A J x x
1H
- 立派な13HCPありますが、ジャンプをする必要などありません。 **じっくり1Hレスポンスからオープナーのハンドを示して貰いましょう。** オープナーが;
 1N 3N、2H 4H、1S 2D(GF)と展開。
- : ♠ K x x
 ♥ Q x x
 ♦ x x x
 ♣ K J x x
1N
- 1Cオープンに対しての1Nレスポンスは、やや建設的な扱いです。 1Cに対する1Nレスポンスの条件は、4+♣、8 - 10、4♠、4♥が無いハンドです。
 もし同じ形で、6、7点なら1Dでお茶濁しします。
- : ♠ x x x
 ♥ Q x x
 ♦ K J x x
 ♣ K x x
1D
- 自然に1Dレスポンスをするのが素直なビッド**です。
 世間では、1Nレスポンスするプレイヤーも居ますが、感心しません。 1Dレスポンスし、オープナーに自然にハンドを示して貰って、何の不満も無いのですから。

: ♠ A x x ♥ x x x ♦ K x x ♣ K J x x x	2 C	インバートドマイナーレイズの 2 C です。 2 Cにはこのようにインビテイションのハンドも含まれます。オープナーが; 2 D 2 S、2 H 2 N、2 S 3 C、2 N 3 C (3 N)、3 C パスの予定です。
: ♠ A J x ♥ x x x ♦ K x x ♣ A Q x x	2 C	強さとハンドの形は 3 N レスポンスに当てはまっていますが、♥ ストッパーが無いのでオープナーと相談します。2 C からオープナーのハンドを聞き出しましょう。2 D 2 S、2 H 3 N、2 S 3 D、2 N 3 N。
: ♠ A J x ♥ K J x ♦ K x x ♣ x x x x	2 N	2 N レスポンスは、3 N へのインビテイションです。紹介する 4 ♠、4 ♥ の無い、通常は 3 3 3 4 ♣ の形の良い 10 点から 12 点の強さの範囲です。後の判断は、オープナーが決定するでしょう。
: ♠ x x ♥ K x x ♦ x x x ♣ K J x x x	3 C	プリエンプティブジャンプ 3 C の例です。♣ の場合は、ショート ♣ (3 ♣) オープンもよくありますから、5 枚 ♣ を保証したい。HCP は、5 点から 8 点の見当と見ます。

3 : インバートドシングルレイズ後の展開

- (1) 第一の狙いは 3 N ですから、互いにストッパーを示し合う展開をとります。
- (2) 従って、**ニュースートは 3 N 狙いのストッパーを示している**、と考えます。
- (3) シングルレイズは、インビテイション (10 - 12) のハンドも含まれますから、**3 の代のマイナーを越えるには、オープナーは良い 14 点以上、シングルレイザーは良い 12 点以上の余力が必要**です。
- (4) 2 N、3 の代のマイナーは、どちらからビッドされても、ノンフォーシングになります。

(例 2) 1 C 2 C (2 C : 4 + ♣、10 + 点、フォーシング)
?

(オープナーのハンド例)

: ♠ K x x ♥ x x x ♦ K Q x ♣ A J x x	2 D	インバートドレイズされたオープナーのリビッドは、 先ず 3 N を狙って、ストッパーのあるスートを安い順番 に示します。このハンドでは、♠ と ♦ にストッパーがありますから、安い 2 D で ♦ のストッパーを示します。
: ♠ K x x ♥ K Q x ♦ x x x ♣ A J x x	2 H	♥ と ♠ にストッパーがあります。でも ♦ にストッパーがありません。従って、2 H とビッドして、♥ ストッパーを示すのですが、♦ をスキップしていることから、♦ に十分なストッパーが無い、と伝わるのです。
: ♠ K x x ♥ K x x ♦ Q J x ♣ A x x x	2 N	♦、♥、♠ 全部に十分なストッパーがあります。2 N でそれらを知らせます。この 2 N はノンフォーシングですが、レスポンスは、大抵 3 C (NF) か、ついでに 3 N レイズをする展開になることが殆どです。
: ♠ K J x x ♥ A K x x ♦ x x ♣ J x x	2 H	ショート ♣ オープンの場合でも、順番にストッパーを示すビッドをします。2 C レイズのレスポンスには、4 枚のメジャーは有りませんから、この 2 H は単に ♥ のストッパーを示しているに過ぎません。

99-2-3-3

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

2 D

アンバランスハンドでも同様に、まずは3 Nを狙って
 ストッパーを下から紹介してゆきます。 先ず2 Dです。
 4 ♠ありますが、レスポnderは4 ♠は持っていないと
 いうことに注意して下さい。

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

2 S
(2 H)

ゲーム(3 N、5 C)に行く強さは十分。 ♣でスラム
 の可能性も大いにあるでしょう。 じっくりとレスポ
 nderと相談をしたいハンドです。 6 Cを狙って、形を
 示すムードで2 Sから展開してみましょう。

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

3 N

18 - 20点のバランスハンドで1 Cオープンした場
 合は、他のスートにストッパーらしきものが有れば、3 N
 をリビッドしてハンドを示しきります。 特にこのよ
 うなショート♣の場合には大いに3 Nをビッドします。

(例3) 1 C 2 C
 2 D ?

(2 D: ♦にストッパー有り、強さの余力は不明)

(レスポnderのハンド例)

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

3 N

13点ありますから、ゲームにしっかりゆきたいハンド
 です。 3 N狙いでは、♦が心配でしたが、オープ
 ナーが大丈夫と言って来てくれましたから、ここで、3 N
 をビッドしてしまいます。

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

2 N

と似たハンドですが、13点の代わりに11点です。
 ゲームを誘う強さですから、2 Nで誘います。
 2 Nはどちらからビッドしてもノンフォーシングにな
 ります。

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

2 S

♦のストッパーを聞きましたが、♥ストッパーがありま
 せん。 2 Sで♠ストッパーを示すと同時に、♥が心配
 な事を伝えましょう。 2 D、2 Sは決してリバースの
 ビッドではありません。 それはトライアルビッドです。

(例4) 1 C 3 C
 ?

(オープナーのハンド例)

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

パス

ショート♣だからと、バタバタしません。 ミニマムの
 ハンドならサッサとパスする一手です。 なにも考える
 ことはありません。

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

5 C

♣のサポートが来たらハンド評価がアップしました。
 このハンドは、3 N狙うより(♠が心配ということもあ
 ります)、5 Cのゲームを考えます。
 (x x x x x K x x K x x x x)で立派な5 C。

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

3 N

18 - 20点のバランスハンドの場合は、3 Nの9勝の
 ゲームのチャンスをとります。
 (x x x x x Q x x K x x x x)でチャンス。

4 : インバーティドレイズからの展開例

左のハンドからビッドした例と、右のハンドからビッドした例を示しました。参考にして下さい。

(1)		A	B	A	B	: ♠ ストッパー有り。
A : ♠ x x x	B : ♠ A Q x	1 C	2 C		1 C	: ♡ & ♠ 有り、1 3 +
♡ A J x	♡ K x x	2 D	3 N	2 C	2 H	: ♡ 有り、♠ 無し
♢ K x x	♢ J x x	P		3 D	3 N	: ♢ 有り、♠ 無し、1 3 +
♣ A J x x x	♣ K x x x			P		: ♠ 有り

(2)		C	D	C	D	: ♢ 有り、♠ 無し、1 3 +
C : ♠ J x x	D : ♠ Q x	1 C	2 C		1 C	: ♠ 半分有り、如何？
♡ A K x x	♡ x x x	2 H	3 D	1 H	1 N	♠ 1 ストッパーあれば、
♢ x x x	♢ A K x	3 S	3 N	3 N	P	3 N をビッドするはず。
♣ K Q x	♣ A J x x x	P				: ♠ 半分、併せて止まる。

(3)		E	F	E	F	: ♠ & ♡ 有り、1 2 - 1 4
E : ♠ K x x x	F : ♠ J x	1 D	2 D		P	: (B A L)、1 0 - 1 2
♡ Q x x	♡ K x x	2 N	P	1 D	2 D	: パストハンドも同じ
♢ A Q x x	♢ K x x x			P		: でも、フォーシングでは
♣ J x	♣ A x x x					ありません。

(4)		G	H	G	H	: ♠ 有り、♢、♡ 無し。
G : ♠ A J x	H : ♠ K x x	1 C	2 C		1 C	: ♢ 有り、♡ 無し。
♡ J x x	♡ x x x	2 S	3 D	2 C	2 D	1 3 + の余力有り。
♢ x x x	♢ A K x	3 H	3 N	2 S	3 C	: ♡ 半分止まっている。
♣ A K x x	♣ Q J x x	P		3 H	3 N	: 私も ♡ 半分くらい。
				P		

(5)		I	J	I	J	: ♠ 無いので、3 N 無理
I : ♠ J x x	J : ♠ x x x	1 C	2 C		1 C	: ♠ 半分有り。
♡ K x	♡ A x x	2 D	2 H	2 C	2 D	: ♠ 止まらないので。
♢ K x x	♢ A Q x	3 C	3 D	2 H	3 C	
♣ A Q x x x	♣ K x x x x	3 H	5 C	3 D	3 H	
		P		3 S	5 C	

(6)		K	L	K	L	: 5 ♣、1 0 - 1 2
K : ♠ A J x	L : ♠ x x x	1 C	2 C		P	: パストハンドも同じ
♡ K x x x	♡ A x x	2 H	3 C	1 C	2 C	: ゲームは無いから。
♢ x x	♢ x x	P		P		
♣ K J x x	♣ A Q x x x					

(7)		M	N	M	N	: ♡ S P L、1 5 +
M : ♠ K J x	N : ♠ A x x	1 D	2 D		1 D	: 行き掛けキュービッド
♡ x	♡ x x x	3 H	3 S	3 H	3 S	: ♡ に無駄点無し
♢ A Q x x x	♢ K J x x x	4 C	4 D	4 C	4 D	: ♡ S P L、1 3 +
♣ A J x x	♣ K x	4 S	6 D	4 S	6 D	
		P		P		

第4課 チェックバックステイマン（基本）

1：チェックバックステイマンとは

1 N オープンに対する 2 C ステイマンレスポンスは、よく知られているコンベンションです。 **そのステイマンコンベンションを、オープナーの 1 N リビッドに対しても同様に使用しよう**、という工夫です。 1 N リビッターに対し、レスポナーのビッドしたメジャーの 3 枚サポートの有無、ビッドされなかった 4 枚メジャーの有無を確認する、と言うのが主な狙いです。

（チェックバックステイマンを使う利点）

： **5 - 3 のメジャーフィットが確かめられる。**

： 紹介されてない 4 枚メジャーのフィットの確認チェックが出来る。

： **2 C からの展開と相まって、レスポナーの強さをある程度、区分して示せる。**

例えば；（1） **ジャンプ、及びリバースビッドを（GF）に約束（HANA式）。**

（2） **ジャンプしないリビッド、レイズ、ニュースートを（NF、S - O）に約束。**

（3） **2 C 経由のジャンプしないビッドは（INV）に約束（HANA式）。**

2：1 N リビッドまでのシステムアグリーメントの確認

継続的なパートナーシップでは、背景となる 1 N リビッドまでのスタイル、展開の約束を話し合っ確認しておく事はとても重要です。

（確認事項）

（1） 1 C オープンに対して、4 + ◇ をスキップして 4 枚メジャーレスポンスをするか？

スキップする場合、強さと形の基準はどこか？

（2） 1 D レスポンスに対して、バランスハンドなら 4 枚メジャーを紹介せずに 1 N を言うか？

（3） 1 H レスポンスに対して、4 ♠ 3 3 3、4 ♠ 2 3 4 で、1 S リビッドか 1 N リビッドか？

（チェック 1） 1 C ?

： ♠ K x x x
♥ J x x **1 S**
♦ K x x x (1 D)
♣ x x

「1 C に対するメジャー優先レスポンス」です。

「バイパスダイヤモンド」とも呼びます。 4 ♠ 4 ♦、4 ♥ 4 ♦ のハンドでは、16 点以上の場合なら、1 D のレスポンスをする目安です。

： ♠ A J x x
♥ x x **1 S**
♦ A J x x (1 D)
♣ K x x

ゲームフォーシングする強さがありますが、♦ の 4 - 4 フィットにはさほど興味有りません。 1 S レスポンスで、ビッドのプランは； 1 N 3 N、2 C 2 D、2 S 4 S、2 H 3 C、2 N 4 N、3 S 4 C。

： ♠ K x x x
♥ x x **1 S**
♦ K x x x x (1 D)
♣ Q x

4 ♠ 5 ♦ の形で 10 点以下ならば、♦ をスキップして、メジャーでレスポンスをしてしまいます。 1 S レスポンスからのプランは； 1 N パス、2 C パス、2 D 3 D、2 H 2 N、2 S パス、2 N 3 N。

： ♠ K J x x
♥ K x **1 D**
♦ K J x x x (1 S)
♣ x x

4 ♠ 5 ♦ の形で 10 点以上ならば、♦ をスキップせずに 1 D レスポンスします。 オープナーはバランス手なら 1 N リビッドしますが、チェックバック 2 C で ♠ 4 - 4 フィットを捜すことが出来ずから困りません。

： ♠ A J x x
♥ K x **1 D**
♦ A J x x x
♣ J x

十分強いアンバランスハンドでは、スーツの長さに従って自然に紹介します。 オープナーの 1 N リビッドには 2 S とリバースビッドをし、4 ♠ & 5 + ♦ のゲームフォーシングハンドを明確に示すのです。

(チェック2) 1C 1D
?

: ♠ A x x x
♥ K x x x 1N
♦ Q x (1H)
♣ A x x

1Dレスポンスに対して、バランスハンドでメジャーをリビッドしないスタイルはとても一般的です。それはメジャーがフィットしている場合ならば、レスポンスの側でチェックする用意があるからなのです。

: ♠ Q x x
♥ A Q x x 1N
♦ x x x (1H)
♣ A J x

1Hリビッドで無く、1Nリビッドをしてオープナーのハンド全体の形と強さを知らせ(区分けし)ます。1Hリビッドは、普通、5 + ♣ & 4 ♥ のアンバランスなハンドを示すことになるのです。

: ♠ x x
♥ A Q x x 1N
♦ Q x x (1H)
♣ A K x x

♠が弱いからNTが心配? そんな細かい事など現代人は気にしないのです。リビッドではハンド全体をパートナーに伝えるのが重要です。昔は1Hリビッドするスタイルも普通だったのですが、これからは・・・

: ♠ K J x
♥ A J x x 1H
♦ x
♣ K J x x x

アンバランスハンドは、自然に1Hリビッドをします。1Hリビッドする事で、平均したハンドで無い事をレスポンスに伝えているのです。通常、4♥ & 5 + ♣、12 - 18点。19点以上は2Hのジャンプします。

(チェック3) 1C 1H
?

: ♠ Q x x x
♥ K x x 1N
♦ K J x (1S)
♣ A J x

「1Hレスポンスに4♠あれば紹介する」スタイルなら1Sリビッドなのでしょう。たとえその約束でも、1Nリビッドをしたいハンドです。基本のチェックバック2C使うなら、安心して1Nリビッドできます。

: ♠ A J x x
♥ x x 1N
♦ K J x (1S)
♣ K J x x

4♠333での1Sリビッドは気持ち悪いでしょうが、4♠4♣なら1Sリビッドは許せる範囲です。でも、このハンドでは1Sより1Nリビッドしてしまいたい。♠フィットは2Cから発見できます。

: ♠ A Q x x
♥ x x 1N
♦ x x x (1S)
♣ A K x x

♦弱いとかの細かい部分は気にしないで、1Nリビッドが分かりやすいのです。4♠を紹介するスタイルなら1Sリビッドします。♠と♣の2スター風とも言えるハンドですから。

: ♠ x x
♥ K J x 1N
♦ A x x (2H)
♣ A J x x x (2C)

3枚♥で、すぐ2Hにサポートするのは奨めません。悩みのない1Nリビッドでいいのです。3枚ですぐにレイズしますと、レスポンスは、4枚♥を大いに期待して積極的にビッドすることになってしまいますから。

: ♠ Q x x x
♥ J x 1S
♦ A x
♣ A J x x x

4♠ & 5♣のアンバランスハンドですから、自然に1Sリビッドでそれを表現します。オープナーのリビッドの段階で、バランスとアンバランスハンドを区別できれば、レスポンスの展開と判断がしやすいのです。

(注意) 1D、1Hレスポンスに4枚♠あるバランスハンドで1Nリビッドする約束は、アラートが必要です。尋ねられたら「4枚♠を持ってる可能性が有ります」と説明します。

3 : 1 N リビッドに対するレスポンドのリビッドの約束 (チェックバック 2 C の周辺)

- (1) 1 N リビッドに対しての 2 C は、何時もチェックバックステイマンになる。
 (2) レスポンスしたスートのジャンプしないシンプルリビッドは、6 (5) 枚のサインオフ。
 (3) リバースでない 2 の代のニュースート (2 D、2 H) は、サインオフ。
 (4) ジャンプ、またはリバースビッドは、自然なビッドで、ゲームフォーシング (HANA 式)。
 (5) 2 N は、3 N へのインビテーション。

(6) チェックバックステイマン 2 C を使うハンド

: インビテーション以上の強さで、レスポンスしたメジャーが 5 枚以上ある。

: インビテーション以上の強さで、ビッドされていない 4 枚のメジャーがある。

: 丁度インビテーションの強さで、レイズ、リビッドしたいハンドをしている (HANA 式)。

特: : 強さに拘わらず、♣の短いハンドをしていて何が返ってきても困らない形をしている。

(例 1) 1 C 1 H
 1 N ?

- : ♠ x x
 ♥ K Q x x x x 2 H
 ♦ Q x x
 ♣ x x
- ジャンプしないシンプルリビッドの 2 H は、サインオフです。6 (5) 枚♥、6 - 9 点のゲームに興味の無いハンドを示しています。オープナーはこれに対してはいつもパスします。
- : ♠ A x
 ♥ A Q x x x x 3 H
 ♦ K J x
 ♣ x x
- ジャンプリビッドは、ゲームフォーシングの強さの 6 ♥ のハンド (HANA 式) このジャンプをインビテーションと決めてる人達も居ます。オープナーが 1 N リビッドか、スツリビッドかで違うことに注意しましょう。
- : ♠ K x x
 ♥ K x x x x 2 C
 ♦ Q x x
 ♣ x x
- ♥ が 5 - 3 フィットしているかもしれませんが、ゲームを狙える強さがありません。1 N リビッドをあっさりパスして店じまいします。
- : ♠ A x x
 ♥ K Q x x x x 2 C
 ♦ Q x x
 ♣ x x
- ゲームを誘う強さです。♥ が 5 - 3 フィットしているなら♥ でプレイしたいので、チェックバック 2 C を使用して 3 ♥ を確かめるのです。2 C に対して;
 2 D 2 N、2 H 3 H、2 S 2 N の予定です。
- : ♠ A x x
 ♥ K Q x x x x 2 C
 ♦ K x x
 ♣ Q x
- ゲームに行く強さです。♥ 5 - 3 フィットをチェックしたいので、2 C のチェックバックステイマンを使用すると便利なのです。2 C に対して;
 2 D 3 N、2 H 4 H、2 S 3 N の予定です。
- : ♠ A Q x x
 ♥ K Q x x x 2 C
 ♦ x x
 ♣ K x x
- ♠ が 4 - 4 フィットしているかもしれませんが。2 C で確かめましょう。2 C に対して; 2 D 3 N、2 H 2 S (F 1)、2 S 4 S の予定です。オープナーが 4 ♠ あればビッドする人ならば、すぐ 3 N でしょう。
- : ♠ A Q x x
 ♥ K Q x x x 2 S
 ♦ x x
 ♣ K x
- 2 S のリバースビッドをします。ゲームフォーシングで 4 ♠ 5 ♥ を示しています。ちなみに 2 C のチェックバックステイマンでメジャーのフィットを確認する事も出来るのですが、2 S リバースが分かりやすいです。

(例2) 1 C 1 S
1 N ?

: ♠ A x x x
♥ x x
♦ J x
♣ Q x x x x

パス

2 Cでサインオフは出来ません。たとえ可能でも♣のサインオフを2の代でするのは競り合いの上でも賢明なことではありません。十分フィットしてる♣ならば、オポネントが、♥、♦で競り合ってくるでしょうから。

: ♠ A x x x x
♥ Q x x x
♦ x x x
♣ x

2 H

2 Hは、5 ♠ & 4 + ♥の弱いハンドのサインオフです。オープナーは、♠か♥かをプリファーするだけです。♥が良ければパス、♠が良ければ2 Sに直します。2 ♠ 3 ♥ならば、パスか2 Sか迷いますが適当に選択。

: ♠ A x x x x
♥ Q x x x
♦ A x x
♣ x

2 C

インビテーションする強さです。2 Cのステイマンからメジャーのフィットを確かめるのです。2 Cに；2 D 2 N、2 H 3 H、2 S 3 Sの予定です。

: ♠ A Q x x x
♥ K Q x x x
♦ K x
♣ x

3 H

5 ♠ 5 ♥のゲームフォーシングハンドは、1 Nリビッドにジャンプして3 Hリビッドをします。オープナーは♠か♥をプリファーします。1 Nリビッドにジャンプしたらゲームフォーシングの約束(HANA式)です。

: ♠ A J x x
♥ x
♦ A J x
♣ A Q x x x

3 C

ジャンプしたらゲームフォーシング(HANA式)の約束です。♣でスラムの可能性を探りたいハンドですが、オープナーと相談したい。3 Cに；3 D 4 H(SPL)、3 H 3 N、3 S 4 C、3 N パス、4 C 4 Dと展開。

: ♠ A J x x
♥ x x x
♦ x
♣ A Q x x x

2 C

♣フィットを見せてインビテーション(3 N、5 C)をしたいハンドです。1 Nに3 Cジャンプがゲームフォーシングになりますから2 Cを活用します。2 Cに；2 D 3 C、2 H 3 C、2 S 3 Cと示すのです。

: ♠ A Q x x x x
♥ K x
♦ Q x x
♣ x x

2 C

1 Nに；2 Sは(6-9)、3 Sは(13+)です。そこで、2 Cチェックバックから♠をリビッドします。2 Cに対して；2 D 2 S、2 H 2 S(F1)、2 S 3 Sの予定です。6 ♠(10-12)の示し方です。

(例3) 1 C 1 D
1 N ?

: ♠ A J x x
♥ x
♦ K J x x x
♣ Q x x

2 C

2 Cのチェックバックステイマンから♠のフィットを探します。2 Cに対して；2 D 2 S(2 N)、2 H 2 S(F1)、2 S 3 Sの予定です。難しければ4 ♠ 5 ♦、10-12点を1 Sレスポンスしてもよい。

: ♠ A Q x x
♥ x
♦ A Q x x x
♣ K x x

2 S

十分な強さがありますから、2 Sとリバースビッドをします。4 ♠ 5 + ♦、13点以上を示しています。2 Cチェックバックでも♠フィットは確認できますが、♦、♣の5-3フィットも魅力的なのです。

4 : チェックバックステイマンに対するオープナーのリビッド

- (*) チェックバックステイマンに対する返事は、ここでは単純に、**1 N オープンに対するそれと同じ様な答え方にして、2 D、2 H、2 S の3通り**とします。
- (1) レスポンダーのメジャーズートに3枚サポートがあればそれを紹介します。
- (2) 紹介しなかった4枚のメジャーがあればそれをビッドします。
- (3) **紹介するメジャーが無い場合は、便宜的に2 Dをビッドします。**
- (4) レスポンダーのメジャー3枚、他のメジャーが4枚ある場合は、♡を優先することにしておきます (HANA式)。レスポンダーのメジャーを優先しても構いません。

(例4) 1 C 1 S
1 N 2 C * (基本のチェックバックステイマン)
?

- | | | |
|--|--------------|--|
| : ♠ A x x
♡ K x x
♢ Q x x
♣ A J x x | 2 S | 3 ♠ありますから、2 Sをビッドします。
その後の展開の予定ですが、
3 S インビテーションされたら4 Sに乘ります。 |
| : ♠ A x
♡ K x x x
♢ Q x x
♣ A J x x | 2 H | 4 ♡ありますから2 Hをビッドします。レスポンダー
が2 Sと5 ♠紹介してきたら、3 Nとジャンプします。
マキシマム点ありますから。 |
| : ♠ A x
♡ K x x
♢ Q x x
♣ A J x x x | 2 D | ♠も♡もありませんから2 Dと返事します。
レスポンダーが、更に2 H (5 ♡紹介)なら4 H、2 S
(6 ♠紹介)なら4 S、2 Nなら3 Nにのります。 |
| : ♠ A x x
♡ K x x x
♢ Q x x
♣ A J x | 2 H
(2 S) | 3 ♠、4 ♡両方持ってる場合は、約束にもよりますが、
2 Hから紹介でいいでしょう。2 Hに2 S (F 1) なら
4 S レイズをします。 |

(例5) 1 C 1 H
1 N 2 C * (チェックバックステイマン)
?

- | | | |
|--|-----|---|
| : ♠ A Q x
♡ x x x
♢ J x x
♣ A J x x | 2 H | 内容は悪いですが、3 ♡ありますから2 Hです。
後の展開予定は ;
2 S (F 1) 2 N、3 H パスです。 |
| : ♠ A J x x
♡ K x
♢ x x x
♣ A x x x | 2 S | 2 ♡で、4 ♠ありますから2 Sと返事します。
2 Nにはパス、3 Sの誘いには4 Sに乘ってしまいたい
ハンドです。理由は、持ってるHCPが綺麗で無駄が
ないことと、♡のダブルトンも非常に有効だからです。 |
| : ♠ K x x x
♡ K x x
♢ J x
♣ K Q x x | 2 H | 紹介するメジャーが両方ある場合は、2 Hからです。
そして、2 S (F 1) には3 S、3 Hにはパスです。 |

5 : 色々のチェックバック

違う約束の仕方のチェックバックステイマンも存在しますので紹介しておきます。
 (自分が使わなくてもオポナーントが使う)

(異なる所)

- (1) 1Hレスポンスに対してオープナーは、4枚♠があれば紹介する約束。
- (2) 1C - 1D - 1Nリビッドに対しては、2Cステイマンは使わない。
 4♦ + 4メジャーの強いハンドは、リバースしてそのメジャーを紹介することになる。
- (3) 2Cに対する答えが4通りで、サポートの有無、点数の上下で分けられている。
 : 2Dは、3枚サポート無し of ミニマム
 : レスポンダーのメジャーは、3枚サポート of ミニマム
 : 他のメジャーの答えは、3枚サポート of マキシマム
 : 2Nは、3枚サポート無し of マキシマム
- (4) 1Nリビッドに対して、ジャンプレイズ、リビッドはインビティションの約束。従って、
 2Cを経由してのニュースート、レイズ、リビッドはフォーシングの約束になる。

1 C	1 H
1 N	2 C *
2 D	: 2 - ♡、1 2 - 1 3
2 H	: 3 ♡、1 2 - 1 3
2 S	: 3 ♡、1 4 - 1 5
2 N	: 2 - ♡、1 4 - 1 5

1 C	1 S
1 N	2 C *
2 D	: 2 - ♠、1 2 - 1 3
2 H	: 3 ♠、1 4 - 1 5
2 S	: 3 ♠、1 2 - 1 3
2 N	: 2 - ♠、1 4 - 1 5

(例6) 1C 1H
 1N 2C* (いろいろのチェックバックステイマン)
 ?

: ♠ Q x x	: ♠ Q x x	: ♠ A x x	: ♠ A x x
♡ K x	♡ K x x	♡ K x x	♡ K x
◇ Q x x x	◇ Q x x	◇ Q x x	◇ Q x x x
♣ A J x x	♣ A J x x	♣ A J x x	♣ A J x x
2 D	2 H	2 S	2 N

6 : ニューマイナーフォーシング

1Nリビッドに対して、オープンされたスートの2の代のマイナーはサインオフ。他の2の代のマイナーは便宜的なフォーシングビッドの約束で、メジャーを尋ねるコンベンションの約束。

(例7) 1C 1S
 1N ?

: ♠ A x x x	: ♠ A x x x x	: ♠ A J x x x	: ♠ A Q x x x
♡ x x	♡ K x x x	♡ K Q x x	♡ K x x
◇ J x	◇ x x	◇ J x	◇ x x
♣ Q x x x x	♣ x x	♣ x x	♣ K J x
2 C	2 H	2 D	2 D

第5課 パストハンドビidding

1 : サードハンドライトオープン

しばしばサードハンドで、通常の強さが無いにもかかわらず、オープンする事があります。それを**サードハンドライトオープン**と言います。その狙いは；

- (1) もし自分達の方が強い場合は、**パートスコア**が得られる。
自分達の方が弱い場合では；
- (2) **オポネントにディフェンシブビッド**を強いる。
- (3) **パートナーに良いリード**を知らせる。
- (4) オポネントに全体の強さの判断を難しくさせる。

サードハンドライトオープンする時の注意点としては；

- (1) 出来ればリードショウイングになる**良いスートでオープン**すること。
- (2) パルネラビリティが不利な場合は用心すること。
- (3) **パートナーのありそうなレスポンスに対して、パスする用意のあること。**
- (4) リビッドに困るアンバランスハンドの5枚スートは、**ウィーク2オープンも考えること。**
- (*) プリエンプティブオープンするようなハンドの場合は、通常よりも積極的にオープンします。
はっきりと自分達側が弱いことが判っているときは気楽なものです。
4 H、4 S オープンは、スラムが無いと思う程度の強いハンドの事も有ります。

(例1) ノンバル : P (P) ?

: ♠ A J x x x ♥ K x x ♦ Q x x ♣ x x	1 S	ちょっとオープンしてみましょう。 10 H C P ありますし、バランスハンドですから、1 S でオープンします パートナーから何が返ってきてもパスする予定です。 気分はパートスコア狙いです。
: ♠ A K J x x ♥ x x ♦ x x ♣ x x x x	2 S	ウィーク2 S でオープンしてみましょう。 リードショウイング、ちょっとしたプリエンプティブとして効果を発揮することもあるでしょう。 黙ってパスでは面白くありません。
: ♠ A Q J x ♥ x x ♦ x x x ♣ K x x x	1 S	5枚メジャーの約束でも、三番手では自由なのです。 どうせ深刻なオープンではありません。 1 C オープンは1 H レスポンスでリビッドする気分になりません。 サブミニマムオープンは、できるだけ良いスートで。
: ♠ x ♥ K J x x ♦ K Q x x ♣ Q x x x	パス	12点以下でオープンする時は、パートナーのレスポンスにパス出来る予定が必要です。 このハンドは、パートナーから1 S レスポンスされたら困ってしまいます。 1 N リビッドはちょっとバリュー不足ですし。
: ♠ Q x x ♥ A x x ♦ J x x ♣ K J x x	1 C	こんなハンドなら何が返ってきてもパス出来ますから、 ちょっと1 C オープンしてみましょう。 何か良いことがあるかもしれません。 パートスコアが取れるかもしれませんし、オポネントへの牽制にもなります。

: ♠ x ♥ K Q J x x ♦ K x x x ♣ J x x	2 H	5枚♥ですが、ウィーク2オープンしてみましょう。 1Hオープンしないのは、パートナーから1Sレスポンスが来た場合に2Dリビッドをしたくないからです。
: ♠ x x ♥ x x ♦ K x x ♣ Q J x x x x	3 C	三番手ですから、怖がらずに3Cオープンでリエンプティブを試みましょう。オポーネントのゲームはほぼ確実と思われます。オポーネントに楽にビッドをさせる必要はありません。抵抗してみるのです。
: ♠ x x ♥ A Q J x x x x ♦ A Q x ♣ x	4 H	パートナーが既にパストハンドですから、スラムの可能性は低いです。4Hオープンをして、オポーネントにプレッシャーを掛けます。このように三番手では強いリエンプティブゲームビッドと言うのがあります。

2 : サードハンドマイナーオープンに対するレスポンス

(注意点)

- (1) **パストハンドのニュースートレスポンスは、フォーシングでは無い。**
- (2) 1Nレスポンスは、4枚以上のメジャーを持ってないバランスハンドで、6 - 10。
- (3) 2Nレスポンスは、4枚以上のメジャーを持たないバランスハンドで、11 - 12。
- (4) **ジャンプシフトは、5枚以上の良いスートと4枚以上のサポートのある、9 - 12。**

(例2) ノンバル : P (P) 1C (P)
?

: ♠ Q x x ♥ x x ♦ A x x ♣ K J x x x	2 C	インパーティドマイナーレイズを使っている場合なら、パストハンドでも同じように使いましょう。 ちなみに、オープンしなかったハンドですから、丁度インビテーションのハンドを表します。
: ♠ A K J x x ♥ Q x x ♦ x x ♣ J x x	1 S	普通に1Sレスポンスをすればいいのです。パストハンドだからとジャンプする必要はありません。一般にパストハンドのジャンプシフトは、オープンしたスートにサポートを保証(フィットジャンプという)します。
: ♠ A Q x x x ♥ x x ♦ x x ♣ K J x x	2 S	理想的なパストハンドのジャンプシフトのハンドです。 ♣フィットが無ければ、単に1Sレスポンスです。
: ♠ x ♥ K Q x x x ♦ x x ♣ A x x x x	2 H	2Hのパストハンドジャンプシフトレスポンスで、自分のハンドを表現しきります。三番手でオープンしてきたパートナーが、ゲームの可能性を判断することになります。
: ♠ K J x ♥ K x x ♦ Q J x ♣ Q x x x	2 N	マイナーオープンに対しては、自然に2Nレスポンスをしてインビテーションの強さを示しきります。 パートナーがサブミニマムオープンならギリギリのコントラクトでしょうが、1Nレスポンスでは勿体無い。

3 : 競り合いのビッド

パートナーがパストハンドの時の競り合いのビッドは気楽なものです。 **積極的に、テイクアウトダブル、オーバーコールをして戦いましょう。 リードを知らせる（聞く）ことは重要**です。

(例3) ノンバル : P (10) ?

- | | | |
|--|------------|--|
| : ♠ A Q x x x
♥ x x
♦ K x x
♣ K x x | 1 S | 堂々の1 S オーバーコールのハンドです。何も考える必要はありませんね。1 S オープンするように、1 S オーバーコールをすればいいのです。 |
| : ♠ K Q x x x
♥ x x
♦ K x x
♣ x x x | 1 S | パートナーが既にパストハンドですから、主導権は自分の側にあります。気楽に1 S オーバーコールして構いません。競り合いに持ち込めば何か良いこともあるでしょう。 |
| : ♠ x x
♥ A K J x
♦ x x x
♣ Q x x x | 1 H | リードショウイング狙いです。4枚スートでオーバーコールする場合はいろいろ状況を考えないといけません。パートナーがパストハンドで、良い4枚スートで、テイクアウトダブルに向かないハンドは理想的です。 |
| : ♠ K x x x
♥ K x x x
♦ K x x
♣ J x | ダブル | 軽いテイクアウトダブルを掛けて、世の中を賑やかにしてみるのです。どうせ自分達の側には深刻な強さはないのは分かっていますから気軽。「賑やかしダブル」と呼んでいます。 |
| : ♠ A Q x
♥ K x x
♦ J x x x
♣ x x x | ダブル | パートナーがパストハンドだから、掛けてみるのです。競り合いで盛り上がるかもしれませんし、パートナーの長いスートが分かれば、自分がリードになった時の選択に迷いません。 |
| : ♠ K Q J x x
♥ x x
♦ x x x x
♣ x x | 2 S | 三番手のウィーク2 S オープンをするように、ウィークジャンプオーバーコールを試してみましょう。
1 S オーバーコールでも構いませんが、2 Sの方が正直で誤解がありませんから。邪魔にも有効ですし。 |
| : ♠ K Q J x x x
♥ x
♦ x x x x
♣ x x | 3 S | パートナーがパストハンドで、ノンバルなら通常より頑張ったプリエンプティブを試みたいところです。2 Sは普通ですから、3 S位上乘せしとくと面白いかも。 |
| : ♠ K Q J x x x x
♥ A x
♦ x
♣ K J x | 4 S | 三番手で4 S オープンを強いハンドであるのと同様に、オーバーコールもゲームの高さの場合は、強いことがあります。 |

第6課 ドゥルーリ2Cコンベンション

1 : サード、フォースハンドメジャーオープンに対するレスポンス

- (1) 3、4枚サポートの6-9は、普通にシングルレイズします。
- (2) 3、4枚サポートの10-12のリミットレイズのハンドは、便宜的に2Cをビッドします。
- (3) 2枚以下のサポートの10-12は、一旦、1Nをビッドします。

パストハンドの1Nはノンフォーシングですが、オープナーが良い13+ならフォーシング1Nと同様に扱ってリビッドしますから、その時、2N(10-12)で誘います。

<table border="0" style="width: 100%;"> <tr> <td style="width: 10%;"></td> <td style="width: 10%;">P</td> <td style="width: 10%;">1H</td> <td style="width: 70%;"></td> </tr> <tr> <td style="border-left: 1px solid black; border-right: 1px solid black;"></td> <td>1S</td> <td>:</td> <td>2 - ♡、4 + ♠</td> </tr> <tr> <td style="border-left: 1px solid black; border-right: 1px solid black;"></td> <td>1N</td> <td>:</td> <td>2 - ♡、6 - 12 (セミフォーシング)</td> </tr> <tr> <td style="border-left: 1px solid black; border-right: 1px solid black;"></td> <td>2C</td> <td>:</td> <td>3 + ♡、10 - 12 (ドゥルーリ)</td> </tr> <tr> <td style="border-left: 1px solid black; border-right: 1px solid black;"></td> <td>2H</td> <td>:</td> <td>3 + ♡、6 - 9</td> </tr> <tr> <td style="border-left: 1px solid black; border-right: 1px solid black;"></td> <td>4H</td> <td>:</td> <td>5 + ♡、6 - 9 (プリエンティブ)</td> </tr> </table>		P	1H			1S	:	2 - ♡、4 + ♠		1N	:	2 - ♡、6 - 12 (セミフォーシング)		2C	:	3 + ♡、10 - 12 (ドゥルーリ)		2H	:	3 + ♡、6 - 9		4H	:	5 + ♡、6 - 9 (プリエンティブ)	<table border="0" style="width: 100%;"> <tr> <td style="width: 10%;"></td> <td style="width: 10%;">P</td> <td style="width: 10%;">1S</td> <td style="width: 70%;"></td> </tr> <tr> <td style="border-left: 1px solid black; border-right: 1px solid black;"></td> <td>1N</td> <td>:</td> <td>2 - ♠、6 - 12</td> </tr> <tr> <td style="border-left: 1px solid black; border-right: 1px solid black;"></td> <td>2C</td> <td>:</td> <td>3 + ♠、10 - 12</td> </tr> <tr> <td style="border-left: 1px solid black; border-right: 1px solid black;"></td> <td>2H</td> <td>:</td> <td>5 + ♡、10 - 12</td> </tr> <tr> <td style="border-left: 1px solid black; border-right: 1px solid black;"></td> <td>2S</td> <td>:</td> <td>3 + ♠、6 - 9</td> </tr> <tr> <td style="border-left: 1px solid black; border-right: 1px solid black;"></td> <td>3S</td> <td>:</td> <td>5 + ♠、10 - 12</td> </tr> </table>		P	1S			1N	:	2 - ♠、6 - 12		2C	:	3 + ♠、10 - 12		2H	:	5 + ♡、10 - 12		2S	:	3 + ♠、6 - 9		3S	:	5 + ♠、10 - 12
	P	1H																																															
	1S	:	2 - ♡、4 + ♠																																														
	1N	:	2 - ♡、6 - 12 (セミフォーシング)																																														
	2C	:	3 + ♡、10 - 12 (ドゥルーリ)																																														
	2H	:	3 + ♡、6 - 9																																														
	4H	:	5 + ♡、6 - 9 (プリエンティブ)																																														
	P	1S																																															
	1N	:	2 - ♠、6 - 12																																														
	2C	:	3 + ♠、10 - 12																																														
	2H	:	5 + ♡、10 - 12																																														
	2S	:	3 + ♠、6 - 9																																														
	3S	:	5 + ♠、10 - 12																																														

(例1) ノンバル : P (P) 1H (P)
?

- | | | |
|--|-----------|--|
| : ♠ x x
♡ x x
◇ A x x x
♣ K J x x x | 1N | 普通に1Nレスポンスをします。ドゥルーリを使っている場合は、♣が長いときは気を付けましょう。 |
|--|-----------|--|
- | | | |
|--|-----------|---|
| : ♠ A J x
♡ x x
◇ K J x x
♣ Q x x x | 1N | セミフォーシング1Nレスポンスと呼ばれています。パストハンドですから、完全なフォーシングでは無くて三番手のオープナーが立派なオープンなら、普通にリビッドをしてきますから、その時に2Nで誘います。 |
|--|-----------|---|
- | | | |
|--|-----------|--|
| : ♠ A x x
♡ K x x x
◇ x x x x
♣ x x | 2H | 普通のシングルレイズです。パストハンドだからと、別に変わることはありません。 |
|--|-----------|--|
- | | | |
|--|-----------|--|
| : ♠ x x x
♡ Q x x
◇ x x
♣ K x x x x | 2H | パストハンドですから、便宜的なビッドは出来るだけ避けるようにします。シングルレイズには弱いかな、と思っても、パストハンドでは積極的にレイズをしてしましましょう。 |
|--|-----------|--|
- | | | |
|--|-----------|---|
| : ♠ A J x x x
♡ J x x
◇ x x
♣ A x x | 2C | 3♡、10+点ありますから、すぐにドゥルーリでそれを示します。1Sレスポンスはフォーシングではありません。 |
|--|-----------|---|
- | | | |
|--|-----------------------------|--|
| : ♠ A x x
♡ Q x x x
◇ Q x x x x
♣ x | 2C

3H
(2N) | ドゥルーリでリミットレイズをしますが、トランプの枚数の区別はありません。シングルトンがある場合は、約束をすれば2Nのミニスプリンターを使うことも可能ですが、慣れるまでは2Cで良いでしょう。 |
|--|-----------------------------|--|

(例2) ノンバル : P (P) 1 S (P)
?

: ♠ J x x
♥ x x x
♦ A x x x
♣ J x x

2 S

シングルレイズです。 パストハンドで無い場合は、
1 N フォーシングから 2 S プリファーも考えられますが、
パストハンドでは、便宜的なつなぎビッドは避けます。

: ♠ Q x x
♥ K x x
♦ A x x x
♣ Q x x

2 C

ドゥルーリ 2 C レスポンスで、リミットレイズのハンド
を示しましょう。 パートナーが 2 D (ゲームトライ)
なら、単に 2 S リビッドで無理はしません。

: ♠ K x x
♥ x
♦ A x x x x
♣ J x x x

2 C

♥ シングルトンを評価して、すぐに 2 C ドゥルーリを
ビッドします。 パートナーが 2 D のゲームトライには、
2 S でおとなしくします。

: ♠ K x x x
♥ K x x x
♦ x x
♣ K x x

2 C

4 枚サポートの場合も区別はなくドゥルーリ 2 C です。
パートナーが 2 D なら、4 ♠ ありますから、3 S とジャ
ンプして大いにインビテーションします。

2 : ドゥルーリ 2 C に対するオープナーのリビッド

- (1) 12点以下のミニмумオープン、メジャーをリビッドし、サインオフをします。
(2) 13 - 15点の微妙なハンドは、便宜的に 2 D をビッドし、ゲームトライします。
(3) 16点以上でスラムに興味が無いハンドは、サッサとゲームビッドをします。

- (*) ルーザーカウントで判断する目安は ; 悪い7ルーザー以上あれば、サインオフ。
悪い5 ~ 良い7ルーザーは、ゲームトライ。
良い5ルーザー以下ならば、ゲームビッド。

P 1 S
2 C { 2 S : 9 - 12、サインオフ
2 D : 13 - 15、ゲームトライ
4 S : 16 - 18、ゲームビッド

P 1 H
2 C { 2 H : 9 - 12、サインオフ
2 D : 13 - 15、ゲームトライ
4 H : 16 - 18、ゲームビッド

(例3) ノンバル : P (P) 1 S (P)
2 C (P) ?

: ♠ A Q J x x
♥ x x
♦ x x x
♣ A x x

2 S

サブミニмумオープンですから、2 S リビッドでサイン
オフをします。 もし右手でダブル、2 D、2 H が入っ
てきても、さっさと 2 S をビッドして弱いオープンを示
します (ファーストアライバル)。 (8ルーザー)

: ♠ A K x x x x
♥ x
♦ K x x
♣ J x x

2 D

6 ♠、少し形もいいですから、4 S の可能性はまだある
でしょう。 2 D でゲームトライします。 パートナー
が 2 S ならパスしますが、3 S、3 C、3 D なら 4 S を
挑戦するのも面白いでしょう。 (7ルーザー)

- : ♠ A Q x x x
 ♥ x x
 ♦ K Q x x x
 ♣ x
2 D
- 形が良いので2 Dでゲームトライします。 この2 Dは別に♦を示してるものではありません。 パートナーが2 Sなら3 Dとトライしてみたい。 (5ルーザー)
- : ♠ A J x x x
 ♥ Q x
 ♦ Q x x
 ♣ A J x
2 S
 (2 D)
- 1 4 H C Pですが、バランス手で、強くない感じ。2 Sでサインオフしてしまって良いくらいです。バランスハンドは、なんせルーザーが多いですから。ちなみに、8ルーザーもあるのです。
- : ♠ A K x x x
 ♥ K x x
 ♦ x
 ♣ K x x x
2 D
- 1 3 H C Pですが、ちょっと形がいいので2 Dでゲームトライをします。 パートナーが2 Sなら、3 Cでもう一頑張りする予定。 (6ルーザー)
- : ♠ A K x x x
 ♥ A K x
 ♦ K Q x
 ♣ x x
4 S
 (2 N)
- さっさとゲームビッドしてしまいます。 スラムの可能性はそんなに高いものではありません。 2 Nでフォーシングすることも出来ます。 (5ルーザー)
- : ♠ A K x x x
 ♥ J x
 ♦ x
 ♣ A J x x x
4 S
 (2 D)
- 形がいいので一気に4 Sをビッドしていいハンドです。何か♣で良いことが有れば、4 Sは十分なチャンスですから。 2 Dでトライする判断も構いません。 2 Dに対し2 Sなら、3 Cでトライします。 (6ルーザー)
- : ♠ A K x x x x
 ♥ x
 ♦ A x x x
 ♣ x x
4 S
 (2 D)
- 形の良い手ですから、良い日には何とかなるでしょう。6枚目の♠が大きなカードです。 大胆に4 Sビッドして良いハンドですが、2 Dのトライの判断も堅実です。2 Dに対し2 Sなら、3 Dでトライ。 (6ルーザー)

3 : ドウルーリコンベンションの周辺

オポナーントが介入してきた時の事も少し約束 (HANA式) しておきましょう。

- (1) P (P) 1 H (1S)
2 C : **ドウルーリ**。 3 + ♥、1 0 - 1 2
 約束が無ければ、5 + ♣、9 - 1 2になるかも。
- (2) P (P) 1 H (X)
2 C : **ドウルーリ**。 3 + ♥、1 0 - 1 2
 こう約束しておきます。 よく出てきますから。
- (3) P (P) 1 S (X)
2 C : **ドウルーリ**。 3 + ♠、1 0 - 1 2
 便利な約束です。
- (4) P (P) 1 S (1N)
2 C : ナチュラルな5 + ♣、6 - 9 (NF)
 1 Nオーバーコールに敬意を表しておきます。
- (5) P (P) 1 S (2C)
 X : ネガティブダブル (4 + ♥、7 +)
 2 C (ドウルーリ) の代わりでは有りません。
 ♠のサポートがあり、インビテーションしたいハンドは、
3 Cのインビティショナルキュービッドをします。

第7課 リバースビッド

1：リバースビッドの定義

(*) 基礎ブリッジによると；

「最初にビッドしたスートよりランクの上のスートを、2の代以上で、強制されたのではなくリビッドする事。 初めのスートに戻す時、自動的に3の代に達することになるビッド。」

(*) 内容的には；

「**パートナーのスキップしたスートを敢えて紹介するビッド。**」

リバースビッドは、パートナーがそのスートをスキップしたところのスートを敢えて紹介しよう、というのですから、そのリバースするスートのフィットが見つかる可能性はまず少ないのです。もし、リバースしたスートがフィットしているなら、そのスートはレスポnder自身が後に紹介しようという心づもりがある筈です。 わざわざ、オープナーから紹介しないとフィットを見つけ損なうということはありません。 従って、リバースビッドの目的は、リバースするスートのフィットを見つけよう、と言う直接的意味では無しに、他の別の意味が込められてるのです。 それは、主に「余力が有る」、「初めのスートは5枚以上ある」、「アンバランスハンド」という内容を示す目的でリバースビッドはされるのです。

2：オープナーのリバースビッドの種類

(A) 1 / 1 に対するリバースビッド (18+) 殆どゲームフォーシング

a) 1 C 1 H b) 1 C 1 S c) 1 C 1 S d) 1 D 1 S
2 D **2 D** **2 H** **2 H**

(B1) 2 / 1 に対するリバースビッド (15+) スラムの可能性

a) 1 D 2 C b) 1 D 2 C c) 1 H 2 C d) 1 H 2 D
2 H **2 S** **2 S** **2 S**

(B2) 2 / 1 に対するリバースビッド (15+) スラムの可能性

《注意：スキッピングレベルのビッドと基礎ブリッジでは呼んでいます。》

a) 1 H 2 D b) 1 S 2 D c) 1 S 2 H d) 1 S 2 H
3 C **3 C** **3 C** **3 D**

(C) 1 N に対するリバースビッド (18+) ゲームフォーシング

a) 1 C 1 N b) 1 C 1 N c) 1 C 1 N d) 1 D 1 N
2 D **2 H** **2 S** **2 H**

e) 1 D 1 N f) 1 H 1 N
2 S **2 S**

3 : (A) 1 / 1 に対するリバースビッドの条件

ルール 1 : 5 - 4 なら 18 H C P 以上、6 - 4 なら良い 16 H C P 以上、の強さが必要です。

ルール 2 : ファーストスートは、良い 5 枚以上のスートを保証します。

リバースしたスートは、希に 3 枚の事もあります。 6 3 3 1 の形の時。

ルール 3 : バランスハンド (4 4 3 2 とか) では、リバースビッドはしません。

バランスハンドでは、弱いスートがあっても、2 N T リビッド (18-20) します。

(例 1) ノンバル : 1 C (P) 1 S (P)
?

: ♠ Q x
♥ A Q x x
♦ x x x
♣ A J x x

1 N

入門したての時、2 H と単純に 4 枚あるところをリビッドし「それはリバースよ」と注意される風景は懐かしい。弱い♦は気にせず、自分のハンドを表現します。1 N リビッドです。特に**バランスハンドは N T リビッド**。

: ♠ Q
♥ A Q x x
♦ x x x
♣ A J x x x

1 N

選択は、1 N、2 C からです。自発的にリビッドする 2 C は、6 枚♣欲しいところですから、潰しの利く 1 N リビッドを奨めます。勿論 2 H リバースは無理です。

: ♠ K x
♥ A K x x
♦ x x
♣ A K Q x x

2 H

4 ♥ 5 ♣ なら、2 H リバースをするにはこの位の強さが必要です。4 - 5 なら 18 点以上を目安にしよう。**良い 5 + ♣、アンバランスハンド、18 点以上の条件**をどれも立派に満たしています。

: ♠ K x
♥ A Q x x
♦ A Q
♣ Q J x x x

2 N

18 H C P ありますから、2 H リバースも可能ではありますが、2 N リビッドを奨めます。♣の内容が悪いですし、短いスートにアナーが集中してますから、気分は 2 4 3 4 の 19 点といった所なのです。

: ♠ x
♥ A K x x
♦ x x
♣ A K Q x x x

2 H

16 H C P ですが、綺麗な 6 - 4 ありますから、2 H のリバースビッドしていいでしょう。プランは ; 2 S 3 C (N F)、2 N 3 C (N F)、3 C 3 D、3 D 4 C、3 H 4 C などを予定しています。

: ♠ A x x
♥ A K x
♦ x
♣ A K x x x x

2 H

3 C のジャンプリビッド (6 ♣、16 - 18) には勿体ないハンドですから。便宜的にリバースして強さを表現してパートナーのリビッドを待ちます。2 S 3 S 2 N 3 C、3 C 3 S、3 H 3 S の予定です。

: ♠ K x
♥ A K x x
♦ x x x
♣ A K Q x

2 N

弱い♦が気になるかもしれませんが、そんな細かな事はオープナーのリビッドでは気にすべきではありません。単純に 2 N で、18 - 20、バランスを示します。2 H リバースは、5 - 4 以上のアンバランスハンド。

: ♠ Q
♥ A Q x x
♦ K x x
♣ A J x x x

1 N オープン

悩ましいハンドです。今からの選択は、1 N、2 C、2 H からです。どれもキズの部分があります。リビッドを考えますと、**始めのオープンの時に、1 N でオープンしちゃう**、のがお奨め。まあいいのです。

1 / 1 に対するリバースビッドからの展開

1 / 1 リバースされたレスポナー側のリビッドは；

第一に、**オープナーのファーストスートの良いサポートがあればそれを知らせます。(GF)**

第二に、**初めにレスポンスしたスートが5枚あればそれを知らせます。(F)**

リバースビッドは完全にはゲームフォーシングでは無いのですが、実際上では、ゲーム以下ではなかなか止まりにくい展開になります。従って、**初めはわかりやすく1 / 1のリバースはゲームフォーシングで扱うのがいいでしょう。**慣れてきたら、「ストラクチャードリバース」と呼ばれる方式を採用してビッドするといいいでしょう。

「ストラクチャードリバース」の約束事：

(*) **レスポナーのフォーススートと2Nで、安い方のビッドは弱い(7点以下)ハンドを示す特別な約束。** 通常のフォーススートゲームフォーシングとは全く違う約束の仕方です。

(例2) ノンバル : 1C(P) 1S(P)
2H(P) ?

: ♠ K J x x
♥ x x
♦ Q x x x
♣ K x x
3C
良い3枚♣がありますから、3Cでサポートを示してあげます。この3Cは建設的なゲームフォーシングで、オープナーは、3N、5Cのゲームを目指します。展開は；3D 3N、3S 5C、3N パス。

: ♠ A x x x x
♥ J x x
♦ J x x
♣ J x
2S
単に2Sリビッド(5+♠、6+点、F)をします。この2Sはワンラウンドフォーシングです。予定は；2N パス、3C パス、3H 4H、3S 4S、3N パスです。

: ♠ A x x x
♥ J x x
♦ Q x x x
♣ x x
2N
2Nとビッドしておきます。この2Nはノンフォーシングです。もし9点以上有る場合は、3Nリビッドをしておくのが確実です。2Nの後；3C パス、3D 3N、3H 4H、3S 3N、3N パス。

: ♠ A Q x x x
♥ Q x x x
♦ x x x
♣ x
3H
♥を素直にレイズします。この3Hレイズは建設的なゲームフォーシングです。3Hレイズに対して；3S 4S、3N パス、4C 4H、4H パス。(3S、3Nの場合、3316の形かもしれません。)

(例3) ノンバル : 1C(P) 1H(P)
2D(P) ?

: ♠ J x x x
♥ A J x x
♦ K x x
♣ x x
2N
今回、2Nとフォーススート(2S)で安い方は2S、高い方は2Nです。ストラクチャードリバースの約束では、安い2Sは弱いハンド(7点以下)、高い2Nは良いハンド(8点以上)を表します。

: ♠ J x x x
♥ K x x x
♦ Q x x
♣ x x
2S
従って、**は良いハンドですから、高い2Nをビッドします。** **は悪いハンドですから、安い2Sをビッド。**この2Sに対し；2N パス、3C パス、3D 3N 3H 3N、3S 3Nの予定です。

4 : (B) 2 / 1 に対するリバースビッド (1 5 +) について

2 / 1 レスポンスで既に (G F) されていますから、リバースビッドは、良いゲームを探すのみならず、次なる狙い、スラムへのアプローチとして扱いますので、ハンドパターン (4 & 5 +) と共に、**強さの余力 (1 5 +) を示す約束**となります。

2 / 1 レスポンスに対して、3 の代の新しいスートビッドもリバースビッドで、余力を示します。**(5 & 4 +) でも余力が無ければ、無理せずにオープンしたスートをリビッド**してよろしい。

(例 4) ノンバル : 1 S (P) 2 D (P)
?

- | | | |
|--|-----|--|
| : ♠ A J x x x
♥ x x
♦ Q x
♣ A Q x x | 2 S | 3 C をビッドしてはいけません。リバースビッドになり、5 ♠ 4 ♣ の 1 5 点以上の余力を示すことになってしまいます。5 枚 ♠ ですが、単に 2 S を繰り返します。これは自発的に ♠ リビッドしているものではありません。 |
| : ♠ A J x x x x
♥ K J x x
♦ x
♣ K x | 2 H | 自然に紹介できる ♥ がありますから、2 H リビッドをしておきます。ここで 4 枚 ♥ を紹介しておかないと、パートナーは、こちらに 4 ♥ は無いと思うでしょう。2 H リビッドに余力は不要です。 |
| : ♠ A K x x x
♥ J x
♦ Q x
♣ A Q x x | 3 C | 1 6 点ありますから、堂々と 3 C リビッドします。予定は ; 3 D 4 D、3 H (♥ 止まっている ?) 3 S、3 S 4 S、3 N パス、4 C 4 S (キュー)。 |
| : ♠ Q x x x x
♥ A x
♦ x
♣ A Q x x x | 2 S | 5 ♠ 5 ♣ ありますが、3 C でなく我慢して 2 S リビッドをしましょう。予定は ; 2 N 3 C (ここで紹介)、3 C 4 C、3 D 3 N、3 H 3 N、3 S 4 C。
2 / 1 レスポンスに対し、リビッドはウェイティング。 |

1 D - 2 C シークエンスも、同じ要領をお奨めします。リバースは 5 - 4 以上の余力有り。バランスハンド (4 3 3 3、4 4 3 2) では ; 1 2 - 1 4 2 N、1 8 - 2 0 3 N です。ちなみに、1 5 - 1 7 のバランスハンドは、初めに 1 N オープンされています。

(例 5) ノンバル : 1 D (P) 2 C (P)
?

- | | | |
|--|-----|--|
| : ♠ A Q x x
♥ K x x
♦ A K x x x
♣ x | 2 S | 1 5 点以上の余力があり、4 ♠ 5 ♦ ですから、2 S のリバースビッドをします。予定は ; 2 N 3 N、3 C 3 N、3 D 3 N、3 H 3 N、3 S 4 D です。 |
| : ♠ A x x x
♥ Q x x
♦ A Q x x x
♣ x | 2 D | 余力がありませんから、単に 2 D とリビッドします。ゲームフォーシング 2 C だからと、何でも有るものを言えばいいと言うわけではないのです。 |
| : ♠ A Q x x
♥ J x
♦ A J x x
♣ J x x | 2 N | こんなハンドは、単純に 2 N とミニマムバランスハンドであることを示せばいいのです。♥ が弱い事は気にしません。ちなみに、3 2 5 3 の 1 3 H C P なら、2 D リビッドをします。 |