

5 M、 2 / 1 G F (9 9)

第五部 コンペティティブビッド

5 M、2 / 1 G F (9 9)

第五部 コンペティティブビッド

目次

第1課	オーバーコールに対するコンペティティブビッド	P 1 ~ P 4
第2課	ネガティブダブル	P 5 ~ P 8
第3課	テイクアウトダブルに対するコンペティティブビッド (*) トラスコット 2 N レイズ	P 9 ~ P 12
第4課	プリエンブティブレイズと インビテイショナルキュービッド	P 13 ~ P 15
第5課	サポートダブル	P 16 ~ P 17
第6課	コンペティティブレスポンスからの展開	P 18 ~ P 20
第7課	インビジブルキュービッド	P 21 ~ P 24
第8課	レーベンゾール 2 N コンベンション	P 25 ~ P 27
第9課	ウィークジャンプシフトとフィットジャンプ	P 28
第87課	HANAのお好みバージョン	P 29

0 0 / 1 0 / 2 4

(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 3 0 3

花山 武志

(☎、Fax) 0 6 - 6 8 8 6 - 1 1 5 4

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

(B) ネガティブダブル

オーバーコールに対するダブルはネガティブダブルです。 それはアンビッド（メジャー）スーツ4枚以上と代に応じた強さを示しています。ダイレクトにそのスーツをビッドする「長さ」、もしくは「強さ」の足りないハンドを表わしています。ただし、プリエンブティブされた3の代以上でのネガティブダブルは、必ずしもアンビッド（メジャー）スーツを保証しません。代に応じた十分な強さがあり、適当なビッドの無いハンドは、ネガティブダブルで捌くことになります。

(例 2) 1 C (1 S) ?

- | | | |
|--|------------|---|
| : ♠ x x
♥ K J x x
♦ K x x x
♣ x x x | ダブル | ネガティブダブルをします。このハンドをネガティブダブル出来る下限のハンドとしておきます。但し、形の良い（特に♠が短いのは）1444、1435ならば5HCPでも頑張っただブルしていいでしょう。 |
| : ♠ x x
♥ K J x x
♦ A Q x x
♣ A x x | ダブル | 強さは十分ありますが、 2Hビッドする長さが不足 していますから、ネガティブダブルです。2Dレスポンスもありますが、オポーネントに♠レイズされたりすると♥フィットが見つけれなくなるので、4♥紹介優先して。 |
| : ♠ x x
♥ A J x x x
♦ x x x
♣ J x x | ダブル | 長さはありますが、 2Hをビッドする強さが不足 していますからダブルで捌きます。2♠ですからやや積極的にこちらからアクションしておきたい。パートナーが4♥なら、2Sに3Hの競り合いをしてくれます。 |
| : ♠ J x
♥ A J x x x
♦ A x x
♣ K x x | 2H | 競り合いの2/1レスポンス、2Hをビッドする強さ（10点以上）と長さ（5+♥）が揃っています。パートナーが♥レイズなら4Hへ、2Nなら3N、3Cならば3Sのキュービッドして3N狙いの予定です。 |

(C 1) 1 / 1 レスポンス (ワンラウンドフォーシング)

1の代のニュースーツは、4枚以上で、1ラウンドフォーシングです。オーバーコールが入らなかった時と同じに考えて構いません。フリービッドと呼ばれるビッドですが、気楽にレスポンスするのが現代感覚です。でも、パスすることも出来る状況ですから、6点以上で必ずビッドする義務はありません。**1Hオーバーコールが入った時に限り、1Sレスポンスを5+♠を保証する約束が一般にはあります。** その場合、**丁度4♠の場合はネガティブダブルをする約束**になります。

(例 3) 1 C (1 D) ?

- | | | |
|--|-----------|---|
| : ♠ K x x x x
♥ x x x
♦ x x
♣ Q x x | 1S | ギリギリの1Sレスポンスします。大人しくパスする判断もありますが、この5♠をちょっと紹介しておきたい気持ちです。低い代では、 点数より良いフィットを見つける努力を することが大切なのです。 |
| : ♠ A Q x x
♥ x x x
♦ x x
♣ Q x x x | 1S | 自然に1Sレスポンスをします。この1Sは、4+♠で、強さの上限はありません。右手がパスした場合と同じ意味の1Sレスポンスです。 |

99-5-1-3

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

ダブル

ネガティブダブルをして、**4 + ♥ & 4 + ♠**を一度に紹介します。1 H レスポンスですと、左手に2 D、3 Dのレイズをされた場合に、♠フィットが隠れてしまう事がありますから、今、ダブルで両方を示しときます。

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

1 S

こんなに強くても、単に1 S レスポンスでよろしい。1 S レスポンスには強さの上限ありません。ちなみにここで2 S にジャンプしますと、約束ですが、ウィークジャンプシフトとします(参照: 第9課)。

(例4) 1 C (1H) ?

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

1 S

1 H オーバーコールに対する1 S レスポンスは、**一般に5 + ♠を示している**、とされています。丁度4 ♠ならば、ネガティブダブルをするからです。この1 S レスポンスに強さの上限はありません。

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

ダブル

丁度4 ♠ですから、ネガティブダブルで示します。約束すれば、4 ♠から1 S レスポンスをすることも可能です。でも、特に話し合っていなければ、ネガティブダブルは、丁度4 ♠を紹介している、と見ましょう。

(C2) 2 / 1 レスポンス (だいたいゲームフォーシング)

2の代のニュースーツは、4枚以上のフォーシングです。オーバーコールが入らなかった場合の2 / 1 レスポンスはゲームフォーシングの約束をしましたが、競り合いでは完全な(GF)と決めずに、3の代のリビッドまでフォーシングと約束します。つまり、**オープナーが強さの余裕を示さないリビッドをして、レスポナーが3の代で同じスーツをリビッドした時のみ(NF)と決めます。もし、実戦で(F)か(NF)か怪しければ、フォーシングとしてビッド継続するのが心得です。**

(例5) 1 C (1S) ?

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

2 D

堂々と、2 Dの2 / 1 レスポンスです。オープナーが2 N (12 - 14) なら3 Nレイズを、3 Cリビッド、3 Dレイズならば、3 S キュービッドして♠ストッパーを尋ねて3 N トライをします。

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

2 D

競り合いの2 / 1 レスポンスで、2 D ビッドします。オープナーが2 N ならば3 D (NF)、3 C ならば3 D (NF) リビッドをする予定です。このようなレスポナースーツのリビッドはノンフォーシングとします。

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

パス

困るハンド。1 N レスポンスには♠ストッパー無く、ネガティブダブルすると4 ♥ 期待されてしまう。2 D レスポンスは候補ですが、5 ♦ なら12点は欲しいな。大人しいパスが最善、次善は1 N という判断でしょう。

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

ダブル

同じく困ったハンド。2 ♠ ですから、より積極的にアクションを試みたい気持ち。パス、ダブル、1 N、2 D からの選択です。3 ♥ ありますからダブルで捌きたい。オープナーの2 H リビッドにはパスの予定です。

: ♠ x x x
 ♥ A Q x x x **ダブル**
 ♦ K x
 ♣ J x x

競り合いの2Hレスポンスも有力な候補です。でも、オープナーのありそうな2N、3Hレイズに対しゲームレイズする元気ができません。そんな半端なところでパスする気持ちなら、今、ネガティブダブルから捌きます。

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

1♠、4♣らが、全体にフィットしたディールである事を語りかけています。**大胆に2Hレスポンスから展開**しちゃうのです。開き直った♠との競り合いです。♥フィットしなくば、♣で元気良く競り合う覚悟あり。

(C3) 3/2、3/3、4/3レスポンス(ゲームフォーシング)

3の代以上のニュースーツは、5枚以上で、ゲームフォーシングになります。

(例6) 1S(2H) ?

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

この3Cレスポンスは、5+♣、ゲームフォーシング。その後のプランは; 3Dには3Hキューで様子見、3Hキューには3N、3Sには4Sレイズ、3Nにはパス、4Cには4Hキューでスラムの可能性をうかがいます。

: ♠ x x
 ♥ x x **3D**
 ♦ A K J x x x
 ♣ K x x

3Dのゲームフォーシングレスポンスしちゃいます。ネガティブダブルから3Dリピッド(NF)する判断もありますが、**長くて良いスーツのあるハンドでは、競り合いの時、ちょっと大胆に行動する**気持ちで。

(D) 1/2/3Nレスポンス(ナチュラルリミットNTレスポンス)

1/2/3Nは、どれもナチュラルなバランスハンド模様を表しているノンフォーシングです。それぞれ、7-9/10-12/13-15点見当の強さです。

(例7) 1C(1H) ?

: ♠ x x
 ♥ Q x x **1N**
 ♦ A x x x
 ♣ Q x x x

迷うことの無い1Nレスポンスのハンドです。オポネットが2H、2Sの競り合いをして来た場合は、3Cレイズで競り合いします。**競り合いでは、オープナーに4♣あるとみて判断**します。

: ♠ A x
 ♥ Q J x x **2N**
 ♦ J x x x
 ♣ Q x x

2Nレスポンスで3Nを誘います。1Nレスポンスの判断は弱気でしょう。**♥のストッパーの具合が心強い**形です。3HCPで2勝しそうなのですから。この♥を5点くらいと再評価してみたら?

: ♠ x x x
 ♥ K J x x **3N**
 ♦ A J x
 ♣ A x x

理想的な3Nレスポンスのハンドです。弱い♠のことは気にしないで構いません。競り合いでNTビッドをする場合、**ビッドされてないスーツのストッパーは気にしない**。ビッドされたスーツは気にしますが。

第2課 ネガティブダブル

1：ネガティブダブルの基本的考え方

パートナーがオープンし、オポネントのオーバーコールが入った時のダブルは、現代ではペナルティダブルとしては扱いません。**ネガティブダブル**と言う、**テイクアウトダブル**です。

ネガティブダブルの示す内容は：

- (1) アンビッドスーツ(特にメジャースーツ)の紹介、通常4枚以上を示しています。
- (2) ネガティブダブルする代に応じた強さを示しています。
- (3) 他の適当なビッド(ニュースーツ、レイズ、NT)に向かないハンドを示しています。

(例1) 1C(1S) ?

(*) 2Hレスポンスをするには、10点以上、5枚以上の♡が必要です。

: ♠ x x x ♡ K J x x ◇ K x ♣ x x x x	ダブル	ネガティブダブルで4♡を紹介します。一般に、このネガティブダブルは、1Cにパスならば 1Hレスポンスするハンド と解釈して構いません。強さの上限はありません。下限は6点とみておきます。
--	------------	---

: ♠ x x x ♡ K J x x ◇ A Q x ♣ A x x	ダブル	ネガティブダブルで先ず4♡を紹介します。強いからと、先に2Sキュービッドするのは間違いです。まず♡4-4フィットを捜し、それが駄目なら3N狙いを。ダブルに1Nなら3N、2Cなら2Sキュービッドで。
--	------------	--

: ♠ x x ♡ A Q x x x ◇ A x x ♣ K x x	2H	2Hレスポンスして、5+♡、10+点 を示します。オープナーのリビッドが2Nなら3Nレイズ、3Cなら3Sキュービッドで♠ストッパー確認、3Hレイズには4Hのゲームビッドを予定しています。
--	-----------	--

: ♠ x x ♡ A Q x x x ◇ x x x ♣ J x	ダブル	2Hレスポンスする強さがありません。そこで先ず、ネガティブダブルします。オープナーのリビッドが、1Nなら2H(NF)、2Cにも2H(NF)、2N(18-20)ならば、4Hのゲームビッドします。
--	------------	--

(例2) 1C(1D) ?

(*) 1Dオーバーコールに対する**ネガティブダブル**は、**4+♡ & 4+♠**を示します。
 ちなみに、1H/Sレスポンスは、4枚以上のスーツ、6点以上で上限はありません。

: ♠ x x ♡ A J x x ◇ J x x x ♣ x x x	1H	1Dのオーバーコールが入らなかった時のように、1Hレスポンスをします。1/1レスポンスするギリギリの強さですが、代が低いうちに持っているスーツをできるだけ紹介する心得です。「今なら言える一言」
--	-----------	--

: ♠ Q x x x ♡ A x x x ◇ x x ♣ x x x	ダブル	このダブルは、 4+♠ & 4+♡ を示しています。このハンドの様に弱い時は、今両方のメジャーをパートナーに知らせておくのは重要なこと。オポネントが◇をレイズして来た時、パートナーの対応が手広いから。
--	------------	---

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

5 - 5 は上から、1 S レスponseします。このような 5 ♠ 5 ♥、5 ♠ 4 ♥ の 10 + 点のハンドの場合は、ネガティブダブルせず普通に 1 S から紹介。オポネントに♦レイズされても堂々と次に♥が紹介できますから。

(例 3) 1 C (1H) ?

(*) 1 H オーバーコールに対するネガティブダブルは、丁度 4 ♠ を示す約束が多数派です。その約束の場合では、1 S レスponseは 5 + ♠ を保証することになります。

(注意) 話し合いで、4 + ♠ で 1 S レスponse、4 - ♠ でネガティブダブルする約束もあります。(実は、HANA の好みはこのスタイル。その方が、いろんな捌きがしやすいから。)

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

ネガティブダブルで 4 ♠ を紹介します。強さに上限はありません。1 H オーバーコールが入ったのネガティブダブルは、丁度 4 ♠ を表現する約束が、一般的とされています。もちろん、約束により変更は可能です。

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

1 S レスponseで、5 + ♠ を示します。強さに上限はありません。対してオープナーは、3、4 ♠ があればすぐ♠をレイズすることになります。ちなみに、2 H レイズされてのサポートダブルは 3 ♠ レイズとします。

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

相当強いハンドですが、**先ずネガティブダブルで 4 ♠ を示すことから始めます。** オープナーが 1 N なら 3 N、1 S なら 2 H キュービッドで 4 ♠ を確認、2 S なら 4 S 2 C ならば 3 N リビッドする予定です。

(例 4) 1 D (2C) ?

(*) ネガティブダブルする場合、両メジャーあるか、片方メジャーしかないならば、無いメジャーが返ってきた時に、♦、N T、または自分のメジャーをリビッド出来る長さが必要になります。

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

ネガティブダブルで、どちらかのメジャーのフィットを捜します。このハンドのように両メジャーある場合はかなり頑張っダブルをしたい。ダブルに対して何が返ってきても困りませんし。

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

♥ フィットを見つける為にネガティブダブルします。オープナーが♠をビッドして来た場合の対応を考えておかなければなりません。その場合、4 ♦ ありますから 3 D 等に直す予定です。

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

パスで我慢します。ここでネガティブダブルしますと♠が返ってきて困ります(頑張っ2 N で捌くか?)。♣が長いので、**オープナーはリオープンダブルするでしょう、そこで 2 H をビッドする予定で如何かな?**

(例 5) 1 H (2C) ?

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

ネガティブダブルで、4 ♠ と全体的な強さを示します。オープナーのリビッドが 2 D ~ 2 N ならパスします。3 D ジャンプには 4 D、3 H ジャンプには 4 H、3 S には 4 S まで行っちゃっていいでしょう。

99-5-2-3

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

3 C

4 ♠ありますが、3 ♥あるのですぐに♥をレイズするのが判りやすいビッドです。インビティショナルキュービッドの3 Cです。オープナーが3 H (4 Hのゲームに行く元気無し) なら、そこでパスしてお終い。

2 : ネガティブダブルに対するオープナーのリビッド

(例6) 1 C (1S) X (P)
 ?

(*) 要領として、パートナーが1 Hレスポンスをしてきた、と想定してリビッドを考えます。

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

1 N

1 Hレスポンスに1 Nリビッドするように、ネガティブダブルに対して1 Nリビッドをします。♠ストッパーはあるのが望ましいですが、必須ではありません。(J x x Q x x K J x A Q x x) 1 N。

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

2 H

1 Hレスポンスに2 Hレイズするように、2 Hをビッドします。4 ♥、12 - 15。

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

3 H

1 Hレスポンスに対して3 Hのジャンプレイズするように、ネガティブダブルに対しても3 Hへジャンプレイズします。4 ♥、16 - 18。ノンフォーシング。

(例7) 1 C (1S) X (2S)
 ?

(*) やる気のする4 ♥があれば、ミニマム風情でも3 Hビッドした方がいいでしょう。17点以上ある場合は、強さを表現する為に単に3 Hでなく4 Hにジャンプします。

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

3 H

積極的に3 Hをビッドします。この3 Hは、4 ♥ありやる気のする13 - 16を示します。右手がパスの時の3 Hとは強さが少し違います。やる気のする手とは♠短い、♥内容が良い、アンバランスとかの場合です。

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

パス

パスを判断します。4 ♥ありますが、バランスハンドで、♠とかにアナーも多いし、♥内容も悪い。そんな手では♥でプレイする側になることには消極的。パスし、パートナーが再びダブル(10+) なら3 Hを。

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

4 H

思い切って4 Hまでビッドします。右手がパスならば3 Hのジャンプですが、2 Sレイズが入った場合の3 Hは積極的な競り合いでしかありません。ごちゃごちゃした競り合いでは、ゲームまで大胆にビッドせよ!

(例8) 1C(1H) X (P) (丁度4♠を示すネガティブダブルとします)
?

: ♠ K x x
♥ x x x
♦ Q J x
♣ A K x x
1S
3♠ですが1Sをビッドします。他に適当なビッドが無いこのようなハンドでは、3♠で1Sがビッドされるのです。4♠ある少しやる気のするハンドなら、軽くジャンプして2Sをビッドする約束が簡明です。

: ♠ K J x x
♥ x x x
♦ Q x
♣ A K x x
2S
軽く2Sにジャンプします。「確かに4♠あるハンドです、少しやる気有り」の意味で、強さは13 - 15点の範囲です。16 - 18あるならば、1Sレスポンスに3Sレイズをするように、ハッキリ3Sレイズを。

3 : ジャンプオーバーコールに対して

2、3の代でオーバーコールが入って来ることもありましょう。そんな時もネガティブダブルは有効です。一般に、4H以下のダブルはネガティブダブル、と決めておくのがいいでしょう。勿論、パートナーシップの取り決めで、3Sまで、2Sまで、と決めることはできますが。

注意したいのは、3の代でのネガティブダブルです。

「良いハンド(12+)をしている」が、「適当なビッドが無い」という意味で使われることが多くなってきます。いわゆる「カードショウイング」です。

2の代以下のオーバーコールに対してのネガティブダブルは、アンビッドメジャーが4枚以上有ると思って良いのですが、3の代のネガティブダブルではメジャーの保証は出来ません。

3の代のジャンプオーバーコールに対して、オープナーは、メジャーテイクアウトを中心に考えるのでは無しに、ペナルティパス、3Nを十分考慮します。

(例9) 1D(3S) ?

: ♠ x x
♥ K J x
♦ K x x
♣ A Q x x x
ダブル
ネガティブダブルで捌きます。3の代以上のネガティブダブルは、全体の強さ(12+)は期待していいのですが、4♥とかは保証出来ません。オープナーがこのダブルに良い判断してくれる事を祈っています。

: ♠ K J x
♥ K x x
♦ Q x x
♣ A J x x
3N
3Nをビッドします。このような自分に♠ストッパーがあるハンドでは、自分が3Nをビッドしないと3Nにたどり着けません。それと、オポネントのプリエンブティブに対して、3Nのゲームは積極的選択だし。

(*) 3の代のネガティブダブルに対するオープナーのリビッド

(例10) 1D(3S) X (P)
?

: ♠ K x
♥ Q x x
♦ A Q x x x x
♣ J x
3N
パス、3N、4D、4Hからの選択。このハンドでは3Nが最善です。パートナーの手の見当は、2434の13点。5Dより3Nが近いです。それに、格言：「プリエンブティブには3Nを」。

: ♠ A J x x
♥ Q x x
♦ A Q x x
♣ x x
パス
ペナルティパスを判断します。他の候補は3Nビッドですが、どうやらこのディールは、さほどフィットした手では無いでしょう。そんな時は、ディフェンスに回って確実にペナルティを稼ぐのが堅実です。

第3課 テイクアウトダブルに対するコンペティティブビッド

1：従来の対応の仕方と問題点

大昔の考え方では、オポナーントのテイクアウトダブルの介入に対して、10+点のハンドでは、「**リダブル**」をコールすることが最優先でした。先ず「**強さ**」を示すことが「**フィット**」を見つけることより重視されていた時代のお話です。ところが積極的な競り合いの現代オークションでは、その従来の対応では遅れを取りかねません。例えば；

: 1 C (X) X X (2S) P (P) ?	♠ J x ♥ K J x x x ♦ A x x ♣ Q x x	いまから♥スーツの紹介はきびしい。 なぜなら、それは普通 (F) になってしま いますが、強さが不十分です。 かと いうて、もう適当な対応は見あたり ません。
: 1 H (X) X X (3S) P (P) ?	♠ x x ♥ K x x x ♦ A Q x x ♣ J x x	サポートの有るハンドでは、オポ ナーントも良いフィットしてること 多し。 こんなプリエンプティブ は、この頃は良くある事です。 今から遅まきながら4Hいい ますか・・・

競り合いのオークションにおいて重視されるべきポイントは；

- (1) **フィットを早く見つける、または知らせること。**
- (2) **フィットの状態 (枚数) を知る、または知らせること、**です。

H C P がいくらあるかということは、二次的なものとして考えた方がいいのです。後からでも強さは紹介できます。テイクアウトダブルが入らなければ、強くても1 / 1 レスポンスでスーツを紹介して行きます。その基本の考え方を変える必要はありません。

2：マイナーオープンにダブルが入った場合

- (1) **普通に紹介したい4枚以上のスーツが有れば紹介します。**
- (2) **リダブルは、オポナーントが出てきたら捕まえられそうなハンド**です。
即ち、ミスフィット模様のハンドか、バランスハンドで3枚以下のサポートの時です。
- (3) **レイズと、1、2、3 N T は、テイクアウトダブルが入らなかったときと同じ約束**です。
従って、**インバーティドマイナーレイズをそのまま使用する約束 (HANA 式) が便利**です。

(例 1) 1 D (X) ?

: ♠ A Q x x ♥ x x ♦ J x x ♣ x x x x	1 S	テイクアウトダブルが入りましたが、気にせず1 S レ スポンスします。 この1 S は5 ♠ を保証して いません。 7点ですが、良い4 ♠ ですから一言 ♠ を紹介 しておきたいハンド です。
: ♠ A Q x x ♥ x x ♦ K x x ♣ A x x x	1 S	10点以上ですが、気にせず1 S レスポンスを します。リダブルで先ず10点以上示して おく選択もあります。でも、1 H に逃 げられたら捕まえるのは難しいので しょうから、 ダブルを相手にしない のが判りやすい 。
: ♠ J x x x ♥ Q x x ♦ x x ♣ K x x x	パス	パスして様子を見ます。6点ですし、 良い4 ♠ でもない、2 ♦ で フィットの気配無しですから1 S レスポンスに積極的ではありません。 左手の1 H テイクアウトが 流れてきたら1 S でリオープン でもしましょうか。

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

2 N

テイクアウトダブルが入らなかった時と同じに、**2 N のインビテーションをするのが判りやすい (HANA式)**。
 ただ、この2 Nは特別なコンベンションの意味では無く3 Nへの誘いの2 Nです。ダブル相手にせず。
- : ♠ A x x
 ♥ x x
 ♦ K x x x x
 ♣ A x x

2 D

インバーティドマイナーレイズの2 Dです (要約束)。
 テイクアウトダブルが入った時も、インバーティドマイナーレイズをそのまま使用するのが判りやすいです。
 特に約束無ければ、リダブルから♦レイズしますが。
- : ♠ x x
 ♥ x x
 ♦ K J x x x
 ♣ Q x x x

3 D

プリエンプティブジャンプレイズの3 D。約束不要。
 5 + ♦、5 - 9点のオポーネントの牽制です。左手のオポーネントがどちらかのメジャーをビッドしたそうですから、**代を上げてプレッシャーを掛けちゃおう**。

3 : メジャーオープンにダブルが入った場合

- (1) 1 Nレスポンスは、ナチュラルで、ノンフォーシング(6 - 10)です。
- (2) 2 / 1レスポンスは、ナチュラルで、ノンフォーシング(6 - 10)です。
 将来、ディフェンスになることを予測してのリードショウイングに非常に有効です。
- (3) 2 Nレスポンスは、4枚以上のサポートで、インビテーション以上のハンドとします。
- (4) 3枚サポートのインビテーションのハンドの時は、便宜的にリダブルをコールして、後に、ミニマムの代でメジャーをレイズする事によって知らせます。
- (5) 10 + 点以上のミスフィット模様、バランスハンドの時には、リダブルをコールします。

(例2) 1 S (X) ?

♠の枚数	ダミィポイント	ビッド選択:	プランニング
: 3 ♠	0 - 5		パス: 後に2 Sくらいで競り合う。
: 3 ♠	6 - 9		2 S: シングルレイズ。
: 3 ♠	10 - 12	X X	2 (3) S: 後に、♠をミニмумレイズする。
: 3 ♠	13 +	X X	3 (4) S: 後に、♠をジャンプレイズする。
: 4 ♠	5 - 9 (BAL)		2 S: シングルレイズ、競られたら3 Sをビッド。
: 4 ♠	5 - 9 (UNBAL)		3 S: プリエンプティブレイズ。
: 4、5 ♠	10 - 12		2 N: リミットレイズ、=トラスコット2 N。
: 4、5 ♠	13 + (BAL)		3 N: (要確認) バランスフォーシングレイズ。
: 4、5 ♠	13 + (UNBAL)		4 C、4 D、4 H: スプリンターレイズ。
: 5、6 ♠	5 - 9		4 S: プリエンプティブレイズ。

(注意) 点数は、ダミィポイントでの大ざっぱな評価点です。

(例2) 1 S (X) ?

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

パス

無理せずパスを奨めます。テイクアウトダブルが入り競り合いになりますからレイズは積極的ですが、さすがにこの弱さはパスです。点数少なくても、形のレイズならばチャンスあるのですが、3 4 3 3では。
- : ♠ A x x
 ♥ J x x x
 ♦ Q x x x
 ♣ x x

2 S

堂々としたシングルレイズです。テイクアウトダブルが入らなかった時と同じシングルレイズ。

99-5-3-3

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

リダブル

ダブルが入らなければ1 Nフォーシングから3 Sレイズで、3 ♠、1 0 - 1 2のインビテイションをするハンドです。ダブルが入った場合は、**先ずリダブルして、次にジャンプしないで♠をレイズすること**で示します。

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

リダブル

ダブルが入ったので2 Dレスポンスは**ノンフォーシングになる**ことに注意しましょう。3 ♠の1 3 +は、先ずリダブルして、次に♠をジャンプしてレイズすること示します。

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

3 S

テイクアウトダブルが入った時の3 Sジャンプレイズはリミットレイズ(1 0 - 1 2)で無く、**プリエンブティブレイズに変わります**。4 ♠、5 - 9で、4 Sを誘う程強くないハンドです。この例のハンドの見当で。

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

2 N

トラスコット2 Nレイズを使用します。ダブルが入った場合の3 Sはプリエンブティブレイズの約束ですから代わりとして、2 Nを4 ♠、1 0 +のインビテイション以上のハンドを示す約束にするのです。

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

3 N

誤解がなければ、右手がパスの時と同様の3 Nレイズをします。**怪しければ、一旦トラスコット2 Nレイズをして、オーブナーが3 S(ミニマム)リビッドしてきても、4 Sレイズすればよ**るしい。

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

4 D

テイクアウトダブルが入った時も、**スプリンターレイズはそのまま有効な取り決め**です。4 ♠、1 ♦、1 3 +のゲームフォーシング。

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

4 S

ダブルが入った時は尚更**4 Sのプリエンブティブレイズ**をしたいものです。♠のサポートはたくさんあるが、HCPは少ないハンドを示し切ります。オポーネントにプレッシャーを掛けることでチャンスが生まれます。

4 : トラスコット2 N

オープニングビッドされたメジャーが良いフィット(4 +枚のサポートの時)している時は、1 0 +点あってもリダブルはしません。なぜなら、のったりリダブルなどと言っていると、オポーネントにプリエンブティブビッドをされ、サポートを知らせるレベルが、4、5の代になって回って来たりしたら困ります。リダブルでは、オーブナー側もこちらの良いサポートを知りませんから、プリエンブティブされたビッドに対して判断を下せません。従って;

1 H (X) 2 N : 4 + ♥、1 0 - 1 2、インビテイション(リミットレイズ)のハンド。
 1 H (X) 3 H : 4 + ♥、5 - 9、ややアンバランスなプリエンブティブレイズ。

1 S (X) 2 N : 4 + ♠、1 0 - 1 2、インビテイション(リミットレイズ)のハンド。
 1 S (X) 3 S : 4 + ♠、5 - 9、ややアンバランスなプリエンブティブレイズ。

このトラスコット2 Nに対して、オーブナーのリビッドですが;

3の代のメジャーリビッドはサインオフ。

3の代のメジャー以下のニュースーツビッドは、ゲームに関心有りのトライアルビッド。

インビテイションに乗るハンドでは、ゲームビッドします。

(例3) 1S(X) 2N(P)
?

: ♠ A J x x x
♥ K x x
♦ Q x x
♣ Q x

3S

強さも形もミニマムで余裕あるオープンと言えません。従って、トラスコット2Nでゲームを誘われても、3Sでサインオフをします。このハンドは8ルーザーあり全くのミニマムと言えるのです。

: ♠ A J x x x
♥ K x x
♦ A x x x
♣ x

4S

12HCPでもAK多く、5431の形が取り柄です。トラスコット2Nで誘われたら、4Sのゲームビッドをしたい。パートナーのアナーがいいとこにあればやるでしょう。7ルーザーハンドです。

5 : 2 / 1 ノンフォーシングについて

テイクアウトダブルが入った後の2 / 1レスポンスは、一般の約束としてノンフォーシングです。そのスーツだけが長い(6+枚)ハンドや、リードショウイングを狙ってビッドされたりします。オープナーは、この2 / 1レスポンスに対してリビッドする義務は有りません。

6 : リダブル

十分にサポートの有る10+点のハンドは、リダブルを経由せずに早くそれらを知らせます。では、どういうハンドの時にリダブルをコールすることになるのでしょうか？

- (A) **ミスフィット模様のハンドで、将来、オポネントのコントラクトにペナルティダブルを掛けたいハンドの時です。** リダブルをコールして、パートナーにその旨を知らせておき、オポネントのテイクアウトに対して、オープナーの判断を仰ぎます。
- (B) **2 / 1のニュースーツはノンフォーシングの約束をしましたから、良い1スターの時は、便宜的にリダブルをコールしてから、後にそのスーツをビッド(F)します。**

(例4) 1H(X) ?

: ♠ K J x x
♥ x
♦ Q x x x
♣ A J x x

リダブル

10点以上のミスフィット模様のハンドでは、リダブルから先ずオポネントを捕まえる提案をします。この例のハンドは理想的なリダブルです。パートナーの手がバランスならば、ジューシーなペナルティダブルに。

: ♠ A x x
♥ x x
♦ K x
♣ A Q J x x x

リダブル

ダブルが入った時の2 / 1レスポンスは、ノンフォーシングになることに気を付けます。こんなハンドの時は先ずリダブルして、次の機会に♣をビッドします。

: ♠ K x
♥ A Q x x
♦ J x x x
♣ x x x

2N

トラスコット2Nレイズにぴったりのハンドです。もし、ダブルが入らなかったら3Hのリミットレイズの予定でしたが、ダブルが入ったので、その代わりに2Nになるのです。

: ♠ K x x x
♥ A x x
♦ K J x
♣ K x x

リダブル

3♥のゲームフォーシングハンドは、先ずリダブルしてから、次の機会に♥をジャンプしてレイズします。オポネントは♣とかに逃げるでしょうが、相手にせず3Hにジャンプ(4Hでも良い)して知らせます。

第4課 プリエンプティブレイズとインビテイショナルキュービッド

1：競り合いでの考え方

オポナーントがオーバーコール、テイクアウトダブルを掛けてきて競り合いのオークション模様になってきました。こんな時、自分達の出来るコントラクトだけを考えて行動するのではありません。**ディール全体を考えて**、有利な（チャンスのある）競り合いを心掛けます。

一番目に大事なことは、**フィットを見つけること**。自分達の強さが分かっていてもフィットを上手く見つけられなければ、競り合いでどう判断して良いか分かりません。強さを知らせるよりも、先ずフィットを見つけることを優先します。

二番目に大事なことは、フィットを見つけたら、**弱いハンドでもさっさと高くレイズすること**です。**フィットしている枚数を重視して代を決めます**。強いハンドなら、その強さも表現しながら。

三番目に大事なことは、自分達の側が強いと分かっている時に、オポナーントが必要以上に競ってきたら、**売り渡すならダブルを必ず掛けておくこと**です。黙って売ってはいけません。**自分達のコントラクトをサクリファイスされたと思われる時は、忘れずペナルティダブル**を。

2：プリエンブティブレイズとインビテイショナルキュービッド

(A) 1H、1Sオープンの場合

オポナーントが、シングルオーバーコールをしてきた時、テイクアウトダブルの後と同様に約束します。**単純なレイズはプリエンブティブ**。即ち、3H、3Sのジャンブレイズはリミットレイズでは無く、4枚以上のサポートの弱いハンドとします。では、従来のリミットレイズをどうするかと言いますと、**キュービッド（インビテイショナルキュービッド）**をします。

(例1) 1H(1S) ?

- 2H : 3 + ♡、5 - 9、普通のシングルレイズと同様ですが、積極的。
- 3H : 4 + ♡、5 - 9、形の良い手やノンバルでは積極的。
- 4H : 5 + ♡、5 - 9。プリエンブティブ4Hレイズのように。
- 2S : 3 + ♡、10 +、強さに上限無し、GFハンドも含まれます。

: ♠ x x
♡ Q x x
◇ J x x
♣ A x x x x

2H

万人の選択するシングルレイズです。競り合いですからレイズは積極的です。もしこのハンドから♡Qがなかったとしても、2Hのシングルレイズは頑張っていていいでしょう。

: ♠ x x x
♡ A x x x
◇ Q x x x
♣ x x

3H

プリエンブティブジャンプの3Hレイズします。

4枚サポートでは、強くないハンドで積極的に代を上げるプリエンブティブをし、オポナーントにプレッシャーを掛けることでチャンスが生まれます。

: ♠ Q x x
♡ Q x x x
◇ K x x
♣ J x x

2H

4♡ありますが、シングルレイズの2Hで我慢します。ジャンプする3Hは、もっとHCPの少ないイメージでちょっと形のあるレイズと想像されます。**2Hビッドから、競られたら3Hまでビッドする予定**です。

: ♠ x x
♡ K x x x x
◇ x x x x x
♣ x

4H

5♡で、すっきりした弱さですから、**一気に4Hのプリエンブティブレイズ**をします。パートナーが形の良いハンドだったら4Hが出来ても不思議ではありませんし、少々ダウンしてもさほど不幸はないでしょう。

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

インビテイショナルキュービッドの2 S ビッドします。
 1 H オープナーが、3 H リビッド (ミニマム) ならば、
 当然こちらはパスで店仕舞い。

: ♠ x x
 ♥ K x x x
 ♦ A x x
 ♣ K x x x
2 S

2 S のインビテイショナルキュービッド をします。
 4 枚サポートありますが、オーバーコールが入った場合は、
 3 枚サポート、4 枚サポートの違いをきっちりとは
 知らせることは出来ません、残念ながら。

(例 2) 1 H (2C) ?

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

シングルレイズの 2 H。 5 ♠ ありますが、♥ フィット
 が見つかっていますからすぐに♥ をレイズするのが大事
 です。 特に 6 - 9 点では、そう何度もビッド出来るわ
 けではありませんから、大事なところを一度で示そう。

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

プリエンブティブジャンプの 3 H レイズです。 軟弱に
 2 H レイズから、競られたら 3 H まで競る作戦もあるの
 ですが、**♠ と ♣ がすっきり弱いので、オポーネントに言
 われる前に 3 H プリエンブティブするのが得策** です。

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

♣ の良いシングルトンがありますから、**頑張って 3 C の
 インビテイショナルキュービッド** をします。 もし右手
 がパスなら、3 H のリミットレイズをするハンドです。
プリエンブティブ 3 H には強すぎると評価 しています。

(例 3) 1 S (2D) ?

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

4 ♠ ありますから、プリエンブティブジャンプレイズの
 3 S も候補です。 でも、非常にバランスしてますし、
♠ スーツ ですから焦りません。 オポーネントに 3 D で
 簡単に競られるようなら 3 S まで競る予定で十分です。

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

インビテイショナルキュービッドの 3 D です。
 微妙な強さの♥ J、♣ Q を持っていますが、いま 2 S の
 シングルレイズで控えてモヤモヤするより、**ここで 3 D
 をビッドしてスッキリした方が気が楽** になります。

インビテイショナルキュービッドをされた場合、オープナーはゲームへ行くかどうかを決めます。

(例 4) 1 S (2D) 3 D (P)
 ?

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

オープンした以上の取り柄の無いハンドですから、**3 S
 でサインオフ** をします。 バランスハンドしていますし
 ♦ K の評価も下がってしまいました。 7 ルーザー。

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

1 2 H C P ですが、ちょっと**形が良い (6 ルーザー)**
 ハンドです。 4 S まで切りよくゲームに挑戦します。
 ♦ シングルTON は非常に良いですから、4 S のチャンス
 は大いにあるでしょう。

(B) 1C、1Dオープンの場合

マイナーオープンの場合、インバートドレイズを応用すれば簡単です。インビテーションは、**シングルレイズ (HANA式)** でいいので、**キュービッドはゲームフォーシング (HANA式)** と決めておく
と便利です。(注意：シングルレイズを4枚サポートの6 - 9、ダブルレイズを5 + サポートのプ
リエンプティブ、キュービッドを4 + 枚サポートの10 + 点とする約束の仕方もあります。)

(例5) 1D(1S) ?

- ┌ 2D : 4 + ♠、10 +、ワンラウンドフォーシングと約束。
- ├ 3D : 5 + ♠、6 - 9、リエンプティブレイズ。
- └ 2S : 4 + ♠、13 +、ゲームフォーシングレイズ。

: ♠ x x
♥ K x x
♦ K x x x x
♣ A x x

2D

インバートのインビティショナルシングルレイズは如何でしょう。パートナーが乗り気無くても、競られたら3Dまでは競り合う予定です。この2Dはワンラウンドフォーシングの約束にします(HANA式)。

: ♠ x x
♥ K x x
♦ K x x x x
♣ x x x

3D

リエンプティブ3Dレイズです。左手に♠をレイズしたい人がきっと座っています。2Dレイズで簡単に競られるのは面白くありません。競り合う代を、早く高く上げておくことでチャンスが生まれます。

: ♠ x x x
♥ A Q x
♦ K x x x
♣ A x x

2S

2Sのゲームフォーシングキュービッドをします。はっきり自分達の方が強いことを知らせておきますと、オポネントにいろいろ競られても、フォーシングパス等を活用することが出来るようになりますから。

: ♠ Q x x
♥ x x x
♦ K J x x
♣ Q x x

1N

4♦ありますが、いったんは1Nレスポンスで様子を見ます。オポネントが2Sまで競ってくるようならばおもむくに3Dで競り合います。

3 : プリエンプティブジャンプオーバーコールが入った場合

オポネントがリエンプティブジャンプオーバーコールしてきた場合は、こちら側でのリエンプティブジャンプレイズはありません。「**リエンプティブにリエンプティブ無し**」の原則。

(例6) 1S(3C) ?

- ┌ 3S : 3 + ♠、7 - 10、悪くないシングルレイズ程度です。
- ├ 4C : 3 + ♠、14 +、立派なゲームレイズ、♣コントロールは保証せず。
- └ 4S : 3 + ♠、10 - 13、リミットレイズからゲームの強さです。

: ♠ K x x
♥ x x x x
♦ A J x x
♣ x x

3S

3Cビッドされた時には、シングルレイズするように、3Sレイズをします。レイズする場合、オポネントによって上げられた代は気にしません。流れに逆らわずに、棹さし乗ってレイズするのです。

: ♠ K x x x
♥ K x x
♦ A x x x
♣ J x

4S

右手がパスなら3Sのリミットレイズの予定でした。リエンプティブ3Cオーバーコールに対しては、3Sで無く、4Sレイズをします。3Sはミニマムレイズになることに気をつけて。

第5課 サポートダブル

1：サポートダブルを使う理由

競り合いのオークションになった時、判断の重要な決め手の要素の一つが、フィット具合です。**8枚フィットなら2の代を、9枚フィットなら3の代を**、というのは現代の競り合いの常識です。早くフィットを見つけること、そのフィット枚数を把握することが、競り合いの勘どころです。その勘を大いに助けるコンベンションが、このサポートダブルです。

2：サポートダブルとなる時

- (状況1) 1C、1D、1Hオープンし、**パートナーが1の代のスートでレスポンス。**
 (状況2) そこにオポーネントが、**1の代か、ジャンプしない2の代(またはダブル)**で介入。
 (状況3) オープナーの順番。そこでの**オープナーのダブル(リダブル)が、サポートダブル。**

以下の ~ の例のようなダブル(リダブル)が、サポートダブルとなります。

: 1C(P) 1H(1S) X	: 1C(P) 1H(2D) X	: 1D(1H) 1S(2C) X
: 1C(1D) 1H(2D) X	: 1C(X) 1S(2H) X	: 1D(P) 1H(X) XX

以下のダブルは、サポートダブルではありませんから、違いを把握して下さい。

: (1C) 1H(1S) X	: (1H) 1S(2H) X	: 1D(P) 1N(2H) X
: 1S(P) 1N(2C) X	: 1C(P) 1H(2S) X	: 1H(P) 2C(2D) X

- : オーバーコールに対してのこのダブルは何? 3 2 5 3の8点位のハンドでしょう。
 : **レスポンスダブル**で、◇と♣があるのでしょ。 2 3 4 4、2 2 4 5、1 2 5 5とか。
 : 1Nレスポンスですから。強さ(16+)を示しています。 **カードショウイングダブル**。
 : 1Nレスポンスですから。 5 3 3 2、5 3 4 1、5 4 3 1の**テイクアウトダブル**です。
 : ジャンプオーバーコールにサポートダブルは使いません。 **強さ(16+)を示します。**
 : 2 / 1レスポンス(ゲームフォーシング)の後のダブルは、**ペナルティダブル**です。
 1枚以下の♣サポート、4枚◇程度。 **パスがフォーシングならば、ダブルはペナルティ。**

3：サポートダブルの条件

サポートダブルを使うハンドは、丁度3枚サポートがある時です。原則として、3枚サポートのあるハンドはサポートダブルを優先します。逆に、**サポートダブルをしなかった時は3枚サポートを否定している**、と考えてよろしい。まとめますと;

- (1) レスポンスしたスートをレイズするのは、**4枚サポートを保証**します。
 (2) **ダブルは、丁度3枚サポート**を示します。強さ、形は限定されていません。
 (3) パス、その他のビッドは、**原則2枚以下のサポート**です。注意しましょう。

(例1) : 1C(P) 1H(1S)

?

- **パス** : 2枚以下の♡、強さはミニマム。 バランス模様。
- **X** : 3枚♡、強さ、細かな形は、この段階では不明です。
- **1N** : 2枚以下の♡、強さは、ミニマム(12-14)でも積極的。 3235とか。
- **2C** : 2枚以下の♡、6枚♣、強さはミニマム(12-15)。
- **2H** : 4枚♡、強さはミニマム(12-15)。
- **3H** : 4枚♡、強さは余裕有り(16-18)、でもノンフォーシング。

: ♠ K x x x
 ♡ x x
 ◇ A J x
 ♣ K Q x x

パス

パスをします。 1Nリビッドも候補ですが、積極的にプレイする側になりたいという動機はありません。パスをすることで、2-♡(レイズ、サポートダブルをしなかったから)、12-15を示しているのです。

: ♠ A x x
 ♡ K x x
 ◇ Q x x
 ♣ K J x x

ダブル

丁度3♡あるので、それをサポートダブルで教えます。ここで、うっかりパス、1Nリビッドをしてしまうと、2-♡になってしまうことに注意しましょう。サポートダブルの約束を忘れないように。

: ♠ J x x
 ♡ K x x x
 ◇ K x x
 ♣ A Q x

2H

2Hレイズします。 サポートダブルを使っている場合では、このレイズは4♡をしっかりと保証することになります。レスポnderの側で正確な♡のフィット枚数がわかり、コントラクトの判断の助けになります。

4 : レスポnderのリビッド

(例2) : 1C(P) 1H(1S)

X(P) ?

- **1N** : 6-9、4♡、バランス模様。
- **2C** : 6-9、4♡ & 4♣。
- **2H** : 6-9、5+♡。
- **2S** : 13+、キュービッドで、オープナーのハンドを更に尋ねてる。
- **2N** : 10-12、4♡、バランス。 3Nへのインビテーション。
- **3C** : 10-12、4♡ & 4♣。 3N、5Cへのインビテーション。
- **3H** : 10-12、5+♡。 4Hへのインビテーション。
- **4H** : 13-15、5+♡。 まあ、4Hのゲームをしたい。

: ♠ K x x
 ♡ K x x x
 ◇ Q x x x
 ♣ x x

1N

4♡の6-9ですから、1Nリビッドをします。オープナーのハンドを、3334、13点を想定して、コントラクトを決めます。

: ♠ x x
 ♡ Q x x x x
 ◇ A x x x
 ♣ x x

2H

5♡の6-9ですから、2Hリビッドをします。4324、13点のオープナーに向かって、2Hくらいをしたい、というリビッドです。

: ♠ x x
 ♡ A Q x x x
 ◇ A x x x
 ♣ K x

4H

♡が5-3フィットしました。立派な13点ありますから、単純に4Hのゲームビッドをここでします。レスポnderのリビッドの段階ですから、コントラクトを決定する時です。

第6課 コンペティティブレスポンスからの展開

1 : 1 / 1 レスポンス (1 ラウンドフォーシング) からの展開

オーバーコールに対し、1の代のニュースーツレスポンスは、4枚以上で1ラウンドフォーシングです。強さの上限はありません。オーバーコールが入らなかった時と同じに扱います。ただし、1Hオーバーコールに対しての1Sレスポンスは5枚以上の♠を示す約束が一般的です。丁度4♠ならば、ネガティブダブルをする約束です。(注意：違う約束のペアも居ます)

フォースハンドがレイズをした時

フォースハンドのオポがレイズしてきた時は、セカンドハンドのオーバーコールの部分を省いた時のオークションと同じ対応で扱います。オポネットがジャンプレイズ(大抵はプリエンプティブの意味です)してきた時、4枚サポートでのレイズは積極的(流れに逆らわず)ですが、他のビッドは少し慎重に。ちなみにサポートダブルは2の代までで、3の代ではサポートダブルは使いません。

例1 (A) : 1D (1H) 1S (2H) = (参考) 1D (P) 1S (2H)
? ?

例1 (B) : 1D (1H) 1S (3H) = (参考) 1D (P) 1S (3H)
? ?

: ♠ Q x x x
♥ A x x (A) 2S
♦ A x x x (B) 3S
♣ K x

(A) 4♠ありますから2Sレイズします。サポートダブルを使っている場合は4♠を保証しています。
(B) 流れに乗って3S言っちゃいましょう。格言に「4枚サポートあれば、疑わしくも極力レイズせよ。」

: ♠ Q x x
♥ A x x (A) ダブル
♦ A x x x (B) パス
♣ K x x

(A) 3♠ですからサポートダブルで知らせます。1Sレスポンスが5♠の約束でも、ダブルは3♠です。
(B) ジャンプビッドに対して、サポートダブルは使用しません。3♠では大人しくパスします。

: ♠ J x
♥ x x (A) 3D
♦ A K Q x x x (B) パス
♣ K x x

(A) 頑張って3Dリビッドしてしまいます。強さがミニマムか、多少余裕があるのか判別がつきませんが、競り合いでは、言いたいことは早く言っておきたい。
(B) さすがに4Dリビッドする元気までは出ません。

2 : 2 / 1 レスポンス (コンペティティブ 2 / 1) からの展開

オーバーコールが入らなかった場合の2 / 1 レスポンスはゲームフォーシングの約束をしましたが、競り合いの2 / 1 レスポンスは、ゲームフォーシングと決めずに、レスポナーの3の代のリビッドまでフォーシングと約束します。つまり、オープナーが余裕を示さないリビッドし、レスポナーが、レスポンスしたスーツを3の代でリビッドをした時のみノンフォーシングと決めておきます。従って、5枚以上の12+点か、6枚以上の10+点あれば競り合いの2 / 1 レスポンスするのです。また、紹介したいメジャーを6枚以上持っているけど、9点以下の場合は、先ずネガティブダブルをします。それから、オープナーのリビッドを待って、自分のスーツを紹介することで示します。もし10+点あれば、始めに2 / 1 レスポンスしたでしょうから、弱くて長いスーツが伝わります。

なお、コンペティティブオークションでのオープナーのリバースビッドですが、必ずしもHCPによる十分な余力を保証しません。5 & 4以上のディストリビューションがあるなら、立派な14点くらいでリバースして構いません。さすがに全くのミニマムハンドでのリバースは避けます。

(コンペティティブ2 / 1レスポンス関連の例)

オークション	レスポナーのハンド	コメント
1 S (2C) 2 H (P) 2 S (P) 3 H	♠ x x x ♥ A Q J x x x ♦ K x x ♣ x x	2 H レスポンスから 3 H リビッド します。 この 3 H は ノンフォーシング になります。 ちなみに、オープナーに3 H レイズされた場合は、勢いゲームに行きます。
1 S (2C) 2 H (P) 2 S (P) 3 C	♠ x x x ♥ A Q J x x x ♦ A Q x ♣ x x	2 H レスポンスから 3 C キュービッド 。 3 H リビッドはノンフォーシングになりますから注意して下さい。 4 H を言い切っても構いません。
1 S (2C) X (P) 2 S (P) 3 H	♠ x x x ♥ A Q J x x x ♦ x x x ♣ x x	先ずネガティブダブル から入ります。 オープナーが2 D なら2 H (NF)、2 S 2 N なら3 H (NF) をビッドします。 ネガティブダブルの活用の一つです。
1 S (2C) X (P) 2 S (P) パス	♠ x x x ♥ A Q x x x ♦ K x x ♣ J x x	5枚の9 - 1 1点のハンドは迷いますが、 2 / 1 レスポンスするより、 ネガティブダブル で捌くのが堅実。 オープナーが2 H なら3 H で誘います。

競り合いの2 / 1 レスポンスからの展開で、ゲームの有無がはっきりしない(パートナーの強さが限定されていない状況)場合は、**中途半端で止めずに、勢いゲーム**へ行ってしまいましょう。競り合いでは、微妙な強さの確認は出来ませんし、切りよくコントラクトする要領です。

(1) フォースハンドがパスした時

(例2) **1 C** (1S) 2 H (P)
?

— 2 S : (GF) キュービッド、	1 5 +、先ず♠ ストッパーを尋ねている意味とみます。
— 2 N : (NF) (BAL 風)	1 2 - 1 4、♠ ストッパーはあるのが望ましい。
— 3 C : (F) 5 + ♣、	1 2 +、苦しい状況では5 ♣ でリビッドすることあり。
— 3 D : (GF) 5 + ♣ & 4 ♦、	1 4 +、リバースビッドですが、立派な1 4 点あれば。
— 3 H : (GF) 3 + ♥、	1 3 +、このレイズはフォーシングとしておきます。
— 3 N : (NF) (BAL 風)	1 5 +、必ずしも、バランスしているとは限りません。

: ♠ x x x ♥ Q x x ♦ K x x ♣ A K J x	3 H	3 ♥ ありますから、3 H レイズをします。 この3 H はフォーシングとします。 なぜなら、3 H レイズされて4 H のゲームに行くことが出来ないようなひ弱なハンドで、2 H レスポンスは歓迎できませんから。
: ♠ A J x ♥ x x ♦ Q x x ♣ A J x x x	2 N	自然に2 N リビッドできる理想的なハンドです。この2 N をノンフォーシングとはしていますが、レスポナーは何かリビッドをして欲しい気持ち。 この2 N をパスするくらいならネガティブダブルから。
: ♠ A Q x x ♥ x ♦ K x x ♣ A K x x x	3 N	3 N リビッドをしちゃいます。 競り合いですから臨機応変にリビッドを選択します。 この3 N リビッドは; : 1 8 - 2 0、バランス、 : この例のハンド、 : ♣ 走りたいハンド、などが有力候補です。

3 : メジャーのシングルレイズからの展開

フォースハンドがレイズしてきて、完全な競り合いのオークションに入りました。こんな時は、**ブリエンプティブリレイズ(パービッド)**、**トライアルビッド(ゲームの誘い)**を活用しましょう。なぜなら、ゲームに関心の無いハンドの時でも、競り合いたい時があるからです。

そこで、ゲームトライアルビッドと単なる競り合いビッドを区別する必要があります。競り合いのオークションで単純にトランプをビッドするのは、単なる競り合いの意味にします。それをパービッドとって、ゲームを誘っていません。シングルレイザーはマキシマムでも原則パスします。

一方、**ニュースーツはゲームトライアルビッド**で、ゲームを誘っています。時に競り合うスーツ同士のランクの関係で、**トライアルビッドするビiddingスペースが無い場合があります**。その時は**ダブルがゲームトライアルビッドの代わり**として使われます。

(例3) 1S(2C) 2S(3C)

- ?
- パス : (NF) ミニマム模様、通常5枚♠ & 2、3♣です。
 - X : (NF) **オプショナルダブル** ; 3 + ♣、(BAL)、16+。
 - 3D : (GT) 3 + ◇、ゲームトライアルビッド、15+。
 - 3H : (GT) 3 + ♥、ゲームトライアルビッド、15+。
 - 3S : (BAR) **単なる競り合い** ; 6♠が、5♠ & 1 - ♣のミニマムです。
 - 4C / 4D / 4H : 強いハンドを示してます。順に、1♣ / 4 + ◇ / 4 + ♥とか。
 - 4S : (NF) 単なるゲームビッド。強い手かも知れないが、時にハツタリあり。

: ♠ AKxxxx
 ♥ Kx
 ♦ Kxx
 ♣ Jxx
パス パスです。これ以上**競り合う理由の無いハンド**です。14HCPあることは、3Sで競りたい動機にはなりません。なぜなら、それらのHCPは、♠をトランプにしなくても、ディフェンスで十分役立つからです。

: ♠ AKxxxx
 ♥ Ax
 ♦ KQx
 ♣ Jxx
ダブル こんなバランスした余裕のある(16+)ハンドでは、**ダブル(オプショナルダブル)**で、オポーネントを捕まえる可能性を提案してみます。**後は、レスポナーのハンド次第で、パス、3S、4Sになります。**

: ♠ AKJxx
 ♥ Ax
 ♦ KQxx
 ♣ xx
3D 2スーター模様のハンドですから、オポーネントの3Cを捕まえるのは大変とみます。3Dのゲームトライアルビッドをして、パートナーに3Sで止まるか、4Sへ行くかを決めて貰います。

(例4) 1S(2H) 2S(3H)

- ?
- X : (GT) **ゲームトライダブル**、16+、バランス風。
 - 3S : (BAR) **単なる競り合い**。ゲームを誘っていません。
 - 4C : (GF) 4 + ♣、自分達の側が強いことをパートナーに教えています。
 - 4S : (NF) 単なるゲームビッド。時にサクリファイス模様のハツタリあり。

: ♠ AKJxx
 ♥ xx
 ♦ AQxx
 ♣ Qx
ダブル **ダブルでパートナーに相談**します。(例3)のダブルのようなオプショナルタイプではありませんが、しばしばペナルティパスもされるダブルとなります。従ってこのようなバランス風なハンドが望ましいでしょう。

: ♠ AQJxxxx
 ♥ xx
 ♦ Kxx
 ♣ Jx
3S この3Sは**単なる競り合い**の意味。パートナーに4Sを誘っているではありません。**9♠のフィットが見えていますから3Sまで堂々と競ります**。オポが4Hに上がれば、慌てず騒がずディフェンスに回ります。

第7課 インビジブルキュービッド
(2 スターオーバーコールに対して)

1 : 2 スターオーバーコール

2 スターハンドはフィットを見つけると「美味しい」ので、いろいろなディフェンシブビッドのコンベンションがあります。アニュージャクアルNT、マイケルズキュービッド、1Nオープンに対して両メジャーを示すハミルトン2Dなどがよく使われます。

アニュージャクアルNT	マイケルズ	マイケルズ*	ハミルトン2D
: ♠ x	: ♠ K J x x x	: ♠ A J x x x	: ♠ K Q x x x
♥ x x	♥ A Q x x x	♥ x	♥ A Q x x x
♦ K Q x x x	♦ x x	♦ A Q x x x	♦ x
♣ A K J x x	♣ x	♣ x x	♣ x x
(1H) 2N	(1C) 2C	(1H) 2H	(1N) 2D

このような2スタービッドが有効な理由の一つに、オポーネントの対応の約束が決まっていないことがあります。どんな2スターコンベンションをオポーネントが使ってきたとしてもスムーズに対応できるように、分かりやすく、有効な、誤解の起こりにくい約束をしておきましょう。

2 : 2 スターコンベンションに対する基本的な約束

(1) ダブル : 将来のスーツテイクアウトに対するペナルティ指向。 10+点。
中身の少なくとも一方に対するペナルティダブルを掛られそうなハンドを示します。

(例) : 1H(2N) X 1C(2C) X 1H(2H) X 1N(2D) X

(2) オポーネントの示した中身のスーツビッドは、キュービッドになります。
キュービッドが2つ使えることになるので、ビッドする順番で考えて、それぞれを、「安いキュービッド」、「高いキュービッド」として区別して活用することにします。

(A) 安いキュービッド : フォーススーツが5枚以上で、ゲームフォーシングを示します。
(B) 高いキュービッド : オープンしたスーツのインビテーション以上のレイズです。

(例A) : 1H(2N) 3C 1C(2C) 2H 1N(2D) 2H
(例B) : 1H(2N) 3D 1C(2C) 2S 1H(2H) 2S* 1N(2D) 2S

(3) レイズ : トランプサポートに基づく、代に応じたレイズです。

(例) : 1H(2N) 3H 1C(2C) 3C 1H(2H) 3H 1N(2D) 2N
 1H(2N) 4H 1C(2C) 4C 1H(2H) 4H 1N(2D) 3N

(4) フォーススーツのダイレクトビッド : 長さはありますが、強さはさほどありません。
代の見当は ; 2の代 5(6)枚、3の代 6枚、4の代 7枚。

(例) : 1H(2N) 3S 1C(2C) 2D - - - 1N(2D) 3C
(例) : 1H(2N) 4S 1C(2C) 3D - - - 1N(2D) 3D

(5) パスした後のオポーネントスーツのビッド : そのスーツがとても長くてノンフォーシング。

ざっと、こんな約束とします。

3 : 1 H、1 S オープンにアニュージャナル 2 N が入ったら

(例 1) 1 H (2N) ? (2N : 5 ♠ & 5 ♣)

—	X	:	(PEN)	2 - ♡、	10 +	;	♣が♠に良いディフェンス、ミスフィット模様。
—	3 C	:	(GF)	5 + ♠、	13 +		フォーススーツ GF (安いキュービッド)
—	3 D	:	(F)	3 + ♡、	10 +	;	リミットレイズ以上 (高いキュービッド)
—	3 H	:	(NF)	3 + ♡、	6 - 9	;	シングルレイズに相当するミニマムレイズ。
—	3 S	:	(NF)	6 + ♠、	6 - 9	;	ノンフォーシングになることに注意しましょう。
—	3 N	:	(GF)	4 + ♡、	13 +、	(BAL)、	システム ON です。
—	4 C	:	(GF)	4 + ♡、	13 +、	♣ SPL、	オポのスーツにスプリンター有り。
—	4 H	:	(PRE)	5 + ♡、	6 - 9	;	通常のプリエンブティブレイズと同様。

: ♠ Q x x x
 ♡ J x
 ♢ K x x
 ♣ J x x x

パス

特に主張するものはありません。パスをして成り行きをみていけばよろしい。

: ♠ K J x x
 ♡ x
 ♢ Q x x x
 ♣ A J x x

ダブル

ペナルティダブルで、自分の強さ(10+点)をパートナーに知らせておきます。オポーネントが3C、3Dに逃げるでしょうが、その逃げにペナルティダブルを掛けます。「ミスフィットの時はディフェンスを」

: ♠ A J x x
 ♡ K x x x
 ♢ x x
 ♣ Q x x

3 D

立派な♡フィットが見つかっています。♡サポートとゲームを誘う以上の強さを示したいのですが、それは、**3 Dの高いキュービッド**をする約束です。オープナーが3H(サインオフ)ならばパスをします。

: ♠ A K J x x
 ♡ J x
 ♢ A x x x
 ♣ x x

3 C

オポーネントに4C、5Cでプリエンブティブされる前に、5+♠の良いハンドであることを示しておきたい。それは、**3 Cの安いキュービッド**で示す約束です。ここで単に3Sビッドは、弱いハンドの約束に注意。

: ♠ A x x x x
 ♡ K x x
 ♢ x x
 ♣ J x x

3 H

3Hレイズをします。この3Hは、3+♡、6-9。3の代になります。♡サポートを示す意味が大きいのです。流れに乗ってミニマムレイズをただけ。10点以上あれば、3Dキュービッドでしたね。

: ♠ A Q J x x x
 ♡ x x
 ♢ x x
 ♣ x x x

3 S

3 Sのノンフォーシングビッドをします。
 ♠長くて強いハンドは、3Cの安いキュービッドをする約束にしていますから、この程度の点数でも、長い♠を自由に紹介出来るのです。

: ♠ K x x x
 ♡ K Q x x
 ♢ A x x
 ♣ J x

3 N

やりたい3Nに誤解されないなら、3Nビッドします。誤解される可能性があるなら、3Dの高いキュービッドをしておき、オープナーの3Hに4Hのゲームレイズをすればよろしい。すぐ4Hでは強さが伝わりません。

: ♠ K J x x x
 ♡ K x x x
 ♢ A x x
 ♣ x

4 C

オポーネントスーツのスプリンターレイズは、依然有効な取り決めです。4♡、1♣、13+を示します。オポーネントが5Cにサクリフェイスにビッドしてきた場合、オープナーの判断を助けるでしょう。

4 : 1 C、1 Dにマイケルズキュービッドが入ったら

(例2) 1 C (2C) ? (2 C : 5 ♡ & 5 ♠)

—	パス	:(NF)	ウィークハンド、または、ウェイティング。
—	X	:(PEN)	3 - ♣、10+ ; ♡か♠に良いディフェンス(ミスフィット模様)。
—	2 D	:(NF)	5 + ♠、6 - 9、ノンフォーシングに注意。
—	2 H	:(GF)	5 + ♠、13+、フォーススーツGF(安いキュービッド)。
—	2 S	:(F)	4 + ♣、10+ ; リミットレイズ以上(高いキュービッド)。
—	3 C	:(NF)	5 + ♣、6 - 9 ; ミニマムレイズ。
—	3 D	:(NF)	6 + ♠、6 - 9、ノンフォーシングに注意。
—	3 N	:(NF)	13+、バランス模様のハンドでしょう。

(例3) 1 D (2D) ? (2 D : 5 ♡ & 5 ♠)

—	X	:(PEN)	3 - ♠、10+、♡か♠に良いディフェンス(ミスフィット模様)。
—	2 H	:(GF)	5 + ♣、13+、フォーススーツGF(安いキュービッド)。
—	2 S	:(F)	4 + ♠、10+、リミットレイズ以上(高いキュービッド)。
—	3 C	:(NF)	5 + ♣、6 - 9、ノンフォーシングに注意。
—	3 D	:(NF)	4 + ♠、6 - 9、ミニマムレイズ。
—	3 H	:(GF)	5 + ♠、13+、♡SPL、3154とか。

5 : 1 H、1 Sにマイケルズキュービッドが入ったら

メジャーオープンに対するマイケルズキュービッドは、アナザーメジャーとどちらかのマイナーの2スーターハンドを示してます。どちらのマイナーを持っているのかは、はっきりしませんから、**キュービッドは一つしか使えません。** その一つのキュービッドは、**3枚以上のサポートの、インビテイション以上のハンド**を表わすことにします。

(例4) 1 H (2H) ? (2 H : 5 ♠ & どちらかのマイナー)

—	X	:(PEN)	2 - ♡、10+、4 + ♠、将来の♠テイクアウトにペナルティ。
—	2 S	:(F)	3 + ♡、10+、インビテイション以上のハンド。
—	3 C / D	:(GF)	5 + ♣ / ♠、13+、ゲームフォーシング3 / 2レスポンス。
—	3 S	:(GF)	4 + ♡、13+、♠SPL、オポのスーツにはスプリンター有り。
—	4 C / D	:(GF)	4 + ♡ & 5 + ♣ / ♠、フィットジャンプに約束しておきます。
—	3 / 4 H	:(NF)	3 / 4 + ♡、6 - 9、ミニマム / プリエンプティブレイズ。

: ♠ K Q x x
 ♡ x
 ♠ Q x x x
 ♣ A x x x

ダブル

ミスフィット模様のディールにオポネントが飛び込んできた可能性があります。そんな時は、捕まえるのが一番。先ずダブルをしてパートナーにこちらのハンドの事情を伝えます。

: ♠ K x x
 ♡ K x x
 ♠ A x x x x
 ♣ x x

2 S

♡サポートのあるリミットレイズ以上のハンドは、**2 Sのキュービッド(インビテイショナルキュービッド)**をして知らせます。オポネントスーツで判っているのは♠だけですから、**キュービッドは2 Sの一つ**です。

: ♠ x x
 ♡ K x x
 ♠ J x x
 ♣ A x x x x

3 H

この3 Hレイズは、ミニマムレイズ(6 - 9)になることに注意します。今♡のサポートを紹介しておかないと、後では示すことが難しくなります。競り合いでは取り柄のあるハンドは積極的にレイズします。

6 : 1 N オープンにハミルトン 2 D が入ったら

オポナーントが両方のメジャーを示していますから、メジャーのフィットを自分達の側で探す必要はありません。ゲームを目指すなら 3 N T が大抵よろしい。パートスコアの競り合いのハンドでは、マイナースーツで競り合う必要があります。そこで、自由にビッドできるように、マイナーの単純なビッドをノンフォーシングに取り決めます。2 H、2 S がキュービッドとして使えますから、2 H は♣、2 S は◇のゲームフォーシングハンドとします (HANA 式)。♥♠では競り合いません。

(例 5) 1 N (2D) ? (2D : 4 + ♥ & 4 + ♠)

—	パス	:(NF)	ウィークハンド。
—	X	:(PEN)	8+、♥か♠に良いディフェンス有り。
—	2 H	:(GF)	5+♣、10+。
—	2 S	:(GF)	5+◇、10+。
—	2 N	:(NF) (BAL)	7-9、3 N への軽いインビテイション。
—	3 C	:(NF)	5+♣、6-8。
—	3 D	:(NF)	5+◇、6-8。
—	3 H	:(GF)	4+◇ & 4+♣、♥SPL、10+。
—	3 S	:(GF)	4+◇ & 4+♣、♠SPL、10+。
—	3 N	:(NF) (BAL)	10+。

: ♠ K x x x
♥ Q x x x
◇ A x
♣ x x x

ダブル

こちらの側が強くて、さほどフィットしてないディールなのが判断できます。この 2 D にダブルをすることで 1 N オープナーに、**先ず捕まえる提案**をしておきます。左手の 2 H / S が流れてきたら、ペナルティダブルを。

: ♠ x
♥ A x x
◇ A Q x x x x
♣ J x x

2 S

オポナーントの♠でのプリエンブティブに備えて、◇のフォーシングハンドを示しておきたい。約束では 2 S の高いキュービッドです。3 N にこだわる必要の無いハンドですから、みんなで相談してコントラクト決定。

: ♠ x x
♥ K x x
◇ A Q x x x
♣ J x x

3 N

5 ◇ ですが自分もパートナーと同じバランスハンドですから、たとえ◇が 5-4 フィットしても、5 D より 3 N の方がチャンスです。オポナーントのハミルトン 2 D **オーバーコールを聞かなかった**とすればよろしい。

: ♠ x x
♥ A J x x
◇ Q x x
♣ A Q x x

3 N

一気に 3 N レイズするか、ダブルからオポナーントを捕まえる可能性を提案しておくか、です。オポナーントがバルならダブルから捕まえに行きたいですが、こちらだけバルなら、3 N の選択をする判断です。

: ♠ Q x x
♥ x x
◇ x x
♣ K J x x x x

3 C

♣スーツを紹介して競り合いをしたいハンド。約束により、3 C のビッドがこんなハンドを表現出来ます。この 3 C は 5 + ♣ のノンフォーシングです。ちょっと一言ビッドすることでいいこともあるでしょう。

: ♠ x
♥ K x x
◇ A x x x x
♣ K J x x

3 S

この 3 H は、両マイナー保証の♠スプリンターレイズと決めました。マイナーステイマンから 3 S リビッドと同じようなハンドです。**コントラクトの判断は、1 N オープナーが決定**します。

第 8 課 レーベンゾール 2 N コンベンション

1 : 1 N オープンに対してナチュラルオーバーコールが入った時

(A) 特別なコンベンション無しで、ネガティブダブルを使用する場合

- (1) パス : (NF)、ウィーク。
 (2) **ダブル** : (T/O)、7+、**テイクアウトダブル (ネガティブダブル) に約束。**
 (3) 2の代のスートビッド : (NF)、5+枚のスーツで、単なる競り合い。
 (4) **2N** : (NF)、7-9HCP。1N オープナーはマキシマムの際は、3Nをビッドして良い。ストッパーは気にしません。
 (5) 3の代のマイナーズート : (NF)、5+枚のスーツで、単なる競り合い。
 (6) 3の代のメジャーズート : (GF)、5+枚のスーツでゲームフォーシング。
 (7) **キュービッド** : (GF)、**ステイマンの代わり**、4枚メジャーを尋ねてる。
 (8) 3N : (NF)、ナチュラル、**ストッパーなんてあまり気にしない。**

(例 1) 1N (2H) ? (2H : 5+♥のナチュラルオーバーコール)

- | | | |
|--|------------|---|
| : ♠ x x x
♥ K J x x
♦ K x x x
♣ x x | パス | 渋くパスをしてディフェンスにまわります。 もし1N オープナーがダブル (テイクアウト) でリオープンして来たら、しめしめとペナルティパスするのです。単に2Hのディフェンスになっても不満無いハンドです。 |
| : ♠ A J x x
♥ x x
♦ x x x x
♣ Q x x | ダブル | 約束していて良かったテイクアウトのダブル です。ペナルティダブルを掛けるたいハンドが来ることよりもこのようなスーツフィットを見つけて競り合いたいハンドを持つ頻度が高いですからそう約束したいの。 |
| : ♠ x x
♥ x x
♦ Q x x
♣ K J x x x x | 3C | 特別なコンベンション無ければ、3Cをビッド します。レーベンゾール2Nを使っている場合 (後述) ならば、2Nをビッドし、パートナーの3Cをパスすることに。競り合いでは言いたいスーツはドンドン言っちゃおう。 |
| : ♠ A x
♥ x x
♦ J x x
♣ A Q x x x x | 3N | 特別なコンベンション無ければ、3Nを言い切ろう。 単に3Cビッドでは、競り合いだけの意味のノンフォーシングになりますから。♥ストッパーは気にしない。 2Hを聞かなかった、事にしてしましましょう。 |
| : ♠ A Q x x
♥ x x
♦ K x x x
♣ Q x x | 3H | 3Hキュービッドして、4♠尋ねるステイマン します。テイクアウトダブルから展開しても構いません。ただこのキュービッドは、メジャーのステイマンの代わりとして使うのが一般的となっています。 |
| : ♠ K x x x x
♥ A x
♦ K x x x
♣ x x | 3S | ナチュラルに3Sにジャンプしてゲームフォーシング。 2Hの邪魔が入りましたからジャコビートランスファーは使えません。素朴な3Sジャンプが、5♠、10点を伝えるビッドになります。 |
| : ♠ J x x
♥ x x
♦ K Q x x
♣ A J x x | 3N | 単純には3Nレイズ をします。 2Hを聞かなかった事にして。 ♥ストッパーが心配で工夫するなら、テイクアウトダブルし、オープナーの2Sに3Hキュービッドして♥ストッパーを尋ねると良いでしょう。 |

2 : レーベンゾール 2 N コンベンション (L E B E N S O H L)

ナチュラルなオーバーコール (2 H、2 S とか) が入った時、2 N をバランスハンドのインビテイションでなく、**便宜的に 3 C をいう約束**にします。レスポnderのハンドは次のビッドで明らかになります。

- (利点) (1) **3 の代のスーツビッドを (G F) として使用出来る。単なる競り合いとインビテイションハンドは、レーベンゾール 2 N 経由で示し、区別を付けられる。**
- (2) オーバーコールされたスーツのストッパーを確認できる。

(レーベンゾール 2 N コンベンションの構成)

- (1) パス : (N F)、ウィーク、バランスハンドなら 8 点位まで有り得る。
 - (2) ダブル : (T / O)、**ネガティブダブル (テイクアウトダブル) と約束**することにします。
 - (3) 2 の代のスーツビッド : (N F)、単なる競り合いで、強くない。
 - (4) **3 の代のスーツビッド : (G F)、10 +、5 枚以上のスーツ。**
 - (5) ダイレクトキュービッド : (G F)、ステイマン、4 枚メジャー有り、ストッパー無し。
 - (6) ダイレクト 3 N ビッド : (N F)、(B A L)、4 枚メジャー無し、ストッパー無し。
 - (7) **2 N : 1 N オープナーは、必ず 3 C をビッド。**
- (2 N - 3 C) 経由後、レスポnderの ;
- : **パス** : (N F)、♣の単なる競り合い。
 - : 2 の代でビッド可能であったスーツビッド : (N F)、**5 枚以上のインビテイション。**
 - : 2 の代でビッド出来なかったスーツビッド : (N F)、**5 枚以上のノンフォーシング。**
 - : キュービッド : (G F)、ステイマン、4 枚メジャー有り、ストッパー有り。
 - : 3 N : (N F)、(B A L)、4 枚メジャー無し、ストッパー有り。

(例 2) 1 N (2H) ? (2 H : ♡のナチュラルオーバーコール)

- 1 N (2H) パス : (N F) 8 - ; 弱いバランスハンドでしょう。
- X : (T / O) 6 + ; **ネガティブダブルの約束**です。
 - 2 S : (N F) 5 + ♠、4 - 7 ; 単なる競り合い。
 - 2 N : **レーベンゾール 2 N、3 C を。**
 - 3 C
 - P : (N F) 5 + ♣、4 - 8 ; 単なる競り合い
 - 3 D : (N F) 5 + ◇、4 - 8 ; 単なる競り合い
 - 3 H : (G F) 4 ♠、9 +、ステイマン、♡ストッパー有り
 - 3 S : (N F) 5 + ♠、8 - 9 ; インビテイション
 - 3 N : (N F) 3 - ♠、9 +、(B A L)、♡ストッパー有り
 - 3 C : (G F) 5 + ♣、9 +
 - 3 D : (G F) 5 + ◇、9 +
 - 3 H : (G F) 4 ♠、9 +、ステイマン、♡ストッパー無し
 - 3 S : (G F) 5 + ♠、10 +、♡ストッパーは不明
 - 3 N : (N F) 3 - ♠、9 +、(B A L)、♡ストッパー無し

(例 2) 1 N (2H) ?

<ul style="list-style-type: none"> : ♠ x x ♡ x x ◇ J x x ♣ A J x x x x 	<p>2 N (3C) パス</p>	<p>レーベンゾール 2 N 使用ならば、便宜的に 2 N をビッドし、パートナーの義務的な 3 C をパスして示します。直接 3 C ビッドは、5 + ♣のゲームフォーシングの強さを示してしまうことになりまますから注意が必要です。</p>
--	--	--

<ul style="list-style-type: none"> : ♠ A Q x x x ♡ x x ◇ Q x x x ♣ x x 	<p>2 N (3C) 3 S</p>	<p>レーベンゾール 2 N 使用ならば、便宜的な 2 N をビッドし、パートナーの 3 C に 3 S をビッドします。5 ♠のインビテイションの強さを表現出来ます。5 ♠、7 点以下なら 2 S だった、10 + 点なら 3 S だったから。</p>
--	---	---

3 : ウィーク 2 に対するテイクアウトダブルからのレーベンゾール 2 N レスポンス

(2H) X (P) パス : (PEN) 内容の良い 4 + ♡、ペナルティパス。

{ { { { {	2 S	:	(NF)	4 + ♠、	0 - 7、	
	2 N	:	レーベンゾール 2 N (便宜的に 3 C を言わせるビッド)			
	- 3 C	:	P	:	(NF) 4 + ♣、	0 - 7
		:	3 D	:	(NF) 4 + ◇、	0 - 7
		:	3 S	:	(NF) 4 + ♠、	8 - 1 1、
3 C	:	(NF)	4 + ♣、	8 - 1 1		
3 D	:	(NF)	4 + ◇、	8 - 1 1		
3 H	:	(GF)	何か分かりませんが、とにかく強いハンド。			
3 S	:	(NF)	5 ♠、	8 - 1 1		

(例 3) (2H) X (P) ?

: ♠ x x ♡ x x x ◇ J x x ♣ Q x x x x	2 N (3C) パス	レーベンゾール 2 N を経由し、ダブルの義務的な 3 C をパスします。レーベンゾール 2 N を使用していない場合は、3 C テイクアウトするしかありません。その 3 C にどのくらい期待出来るかダブルは勘頼りに。
: ♠ x x ♡ J x x ◇ K x x ♣ A Q x x x	3 C	3 C テイクアウトするのですが、レーベンゾール 2 N を使用しているおかげで、この 3 C はインビテーションくらいの強さの余裕があることがダブルに伝わります。ちなみに、1 2 点以上なら 3 H キュービッドします。
: ♠ A x x x x ♡ x x x ◇ K x x ♣ Q x	3 S	ジャンプして 3 S テイクアウトします。ジャンプすることで、8 - 1 1 のインビテーションの強さ、5 ♠ あることを伝えられます。ちなみに 4 ♠ の 8 - 1 1 ならばレーベンゾール 2 N 経由して 3 S をビッドします。

(2S) X (P) パス : (PEN) 内容の良い 4 + ♠、ペナルティパス。

{ { { { {	2 N	:	レーベンゾール 2 N (3 C を言って下さい)			
	- 3 C	:	P	:	(NF) 4 + ♣、	0 - 7
		:	3 D	:	(NF) 4 + ◇、	0 - 7
		:	3 H	:	(NF) 4 + ♡、	0 - 7
	3 C	:	(NF)	4 + ♣、	8 - 1 1	
3 D	:	(NF)	4 + ◇、	8 - 1 1		
3 H	:	(NF)	4 + ♡、	8 - 1 1		

(例 4) (2S) X (P) ?

: ♠ x x x ♡ K J x x ◇ A x x ♣ Q x x	3 H	3 H テイクアウトします。ジャンプしていませんが、レーベンゾール 2 N を使用しているおかげで、4 + ♡、8 - 1 1 点を知らせることができています。ちなみに 1 2 点以上なら、単純に 4 H ゲームビッドします。
: ♠ x x x ♡ K J x x ◇ x x x ♣ x x x	2 N (3C) 3 H	レーベンゾール 2 N 経由して、ダブルの義務的 3 C に 3 H をビッドします。これは 7 点以下の弱いテイクアウトを示しているのです。強さの表現の仕方を覚えておきましょう。2 N 経由はたいてい弱い、です。

第9課 ウィークジャンプシフトとフィットジャンプ

1：レスポnderの競り合いでのジャンプシフトの取り決め

競り合いでない時のシングルジャンプシフトは、ストロングスーツ（良い6枚以上）のスラムトライ（16+）として使用しています。ところが、オポネントが介入してきた時のジャンプシフトの約束ですが、以下の取り決めは如何でしょう。

2：ウィークジャンプシフト

以下の状況のジャンプシフトだけを**ウィークジャンプシフトと約束（HANA式）**します。

それは、1C～1Hオープンで始まり、オポネントがテイクアウトダブルか、1D/Hのオーバーコールして、レスポnderが**2H、2Sにジャンプした時**です。

その内容は、**丁度6枚スーツ、強さは3 - 6点**です。目安は、オープナーの18 - 20のバランスハンドに向かい合って2H、2Sをプレイしたい（4H、4Sはしたくない）くらいの弱いハンド。

（例1） 1C（1D）？

♠ A Q x x x x ♥ J x x ♦ x x ♣ x x 1 S	♠ K J x x x x ♥ x x x ♦ x x ♣ x x 2 S	♠ A K Q J x x ♥ A Q x ♦ x ♣ K x x 1 S	♠ x x ♥ Q J x x x x ♦ x x x ♣ x x 2 H
---	---	---	---

3：フィットジャンプ

心得として、**2スターフィットしているハンドで安売りは禁物**です。思う以上に頑張って競り合う判断がしばしば正解です。そこで、自分達のサイドスーツのフィット具合を知る為に、**フィットジャンプ**を約束します。それは、オポネントがオーバーコールして来た時、**オーバーコールされたスーツ以外のジャンプシフト（ウィークジャンプシフトを除いて）**です。その内容ですが、**4枚サポートと5枚のサイドスーツ、その代に応じた強さ**を示します。

3の代のトランプに収まる場合では9 - 12点、4の代になるなら13+点。

（例2） 1H（1S）？

♠ x x ♥ K x x x ♦ A Q x x x ♣ x x 3 D	♠ K x ♥ K x x x ♦ A Q x x x ♣ x x 4 D	♠ K x ♥ K x x ♦ A Q x x x ♣ x x x 2 S	♠ x ♥ K x x x ♦ A Q x x ♣ K x x x 3 S
---	---	---	---

（例3） 1S（2D）？

♠ K x ♥ K x x ♦ x x ♣ A Q x x x x 3 C	♠ K x x x ♥ K x ♦ x x ♣ A Q x x x 4 C	♠ K x x x ♥ K x x x ♦ x ♣ A Q x x 4 D	♠ K x x x ♥ x ♦ K x x x ♣ A Q x x 3 D
---	---	---	---

第87課 HANAのお好みバージョン

コンペティティブビッドでのHANAのお好みバージョンを紹介しておきます。

メジャーのオープンの場合

オーバーコールには；

インビティショナルキュービッド、プリエンプティブレイズ。

オーバーコールされたスーツ以外のジャンプビッドは、すべてフィットジャンプ。

オーバーコールされたスーツでジャンプした場合は、スプリンターレイズとなる。

2 / 1 レスポンスは、レスポンドーのスーツリビッドまでフォーシング。

テイクアウトダブルには；

トラスコット 2 N レスポンスは 4 枚以上のサポートのインビティション以上。

3 枚サポートのインビティション以上は、リダブルから入る。

3 N のバランスハンドのゲームフォーシングレイズは、そのまま使用。

スプリンターレイズは、そのまま使用。

2 / 1 レスポンスは、5 枚以上のノンフォーシング。

マイナーオープンの場合

オーバーコールには；

インビティショナルインバーティッドシングルレイズ（ワンラウンドフォーシング）。

キュービッドは、ゲームフォーシングレイズとする。

プリエンプティブジャンプレイズ。

1 / 1 レスポンスは、オーバーコールが入らなかった時と同様に扱う。

1 H オーバーコールに 1 S レスポンスは、4 枚以上で普通にビッドするのが HANA 好み。

即ち、5 枚 ♠ を保証しない。ネガティブダブルは、3 ♠ あたりの 3 2 4 4 とか、3 3 3 4 とか。

テキストでは、5 ♠ を保証する一般的な 1 S レスポンスを説明しています。

ウィークシングルジャンプシフト（2 H、2 S へ）がある。

テイクアウトダブルには；

1 / 1 レスポンスは、上限無しの 4 枚以上のスーツ。

リダブルは、10 + 点のミスフィット模様を表現。

インバーティッドマイナーレイズをそのまま使用。シングルレイズは、インビティション以上。

ウィークシングルジャンプシフト（2 H、2 S へ）あり。

3 H、3 S のダブルジャンプは、スプリンターレイズのゲームフォーシング。

ナチュラルな 1 N、2 N、3 N レスポンス。

ネガティブダブルは 4 H まで、サポートダブル（ジャンプしない 4 番手のビッドに対して）を使用。

1 H オーバーコールに 1 S レスポンスが 5 ♠ を保証する約束の場合、サポートダブルはそのまま。

従って、パスは 2 - ♠、ダブルは 3 ♠、2 S は 4 ♠ を示すものとする。

1 D レスポンスした場合にも、3 ♠ を示すサポートダブル有り。

レスポンドーの 2 巡目のダブルは、全体的な強さを紹介するダブルとする。

インビジブルキュービッド（低キューは 5 + 枚フォーススーツ GF、高キューは 10 + 点レイズ）。

レーベンゾール 2 N 使用。ウィーク 2 に対するテイクアウトダブルのレスポンスにも使用。

1 N オーバーコールに対しても、ハミルトンバージョンのディフェンシブビッド体系を使用。

ハッターあり。

細かいことは気にしない。いいかげんが良い加減。不幸はさっさと忘れる。