

5 M、2 / 1 G F (9 9)

第六部 スラムビidding

5 M、2 / 1 G F (9 9)

第六部 スラムビidding

目次

第0課	スラムビiddingとは	P 1
第1課	2 / 1 レスponsからのスラムトライ	P 2 ~ P 3
第2課	キュービッド	P 4 ~ P 6
第3課	スプリンターレイズ	P 7 ~ P 11
第4課	ローマンキーカードブラックウッド (基本)	P 12 ~ P 13
第5課	ローマンキーカードブラックウッド (周辺)	P 14 ~ P 16
第6課	ジャコビー 2 N レイズ	P 17 ~ P 19
第7課	N T からのスラムトライ	P 20 ~ P 23
第8課	ストロングジャンプシフトレスpons	P 24 ~ P 26
第9課	ちょっと有用なコンベンション	P 27 ~ P 29

- (*) シリアス 3 N
- (*) エクスクルージョン R K C B
- (*) コントロールレスpons
- (*) グランドスラムフォース

0 1 / 0 4 / 1 7

(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

第0課 スラムビiddingとは

1：ゲームビッドするように

ゲームボーナスを狙って3 N、4 H、4 Sをビッドするように、チャンスと見れば思い切って、6 C～6 Nのスモールスラムをビッドしてみましょう。 **先ずはビッドしてしまうことです。**

スモールスラムは1個負ける余裕がありますから、全勝しないといけないグランドスラムに較べて、遙かにプレイチャンスが多いのです。かなり積極的にスモールスラムをビッドして構いません。(ですから、**スモールスラムのオープニングリードには、アタッキングリードが必須**なのです。)

一方、グランドスラムは、全く負けるプレイは出来ませんから、かなり自信があるときだけビッドすればよるしい。ただ、キーカードも揃い、ウィナーもほぼ12個見える場合は、**スモールスラムをプレイしても面白くありません**から、グランドスラムをビッドするようにします。

2：スラムビッド上達の心得

(1) スモールスラムは、**チャンスと見たら大胆に**。(特に良いフィットしたハンドで)
グランドスラムは、少し慎重に。

格言：「12個見えたら、13個をビッド」

(2) パートナーがスラムに関心があるかどうか、**出来るだけ相談**する。
スローアライバル、キュービッドすることで、スラムへの興味をパートナーに示す。
逆に、ファーストアライバルは、スラムに関心無し。

(3) **一人で熱くならない**。
スラムトライをして、パートナーがつき合い程度のキュービッドしてきた時、すぐ大喜びして4 Nを尋ねたりしない。そこそこなら、後はパートナーの判断を仰ぐゆとりのビッドを。

格言：「スラムは二人で熱くなれ」

格言：「一度押したら、ちょっと引いて」

(4) スモールスラムの必要条件是、5キーカードか、4キーカードならトランプQがあること。
グランドスラムには、5キーカードとトランプQが必要。でも十分条件では無い。

(5) **パートナーに、どういう形、カードがあれば良いスラムになるのか、ハンド例を想像**する。
良いスラム(悪くてフィネス次第)になるには、パートナーがどんなハンドをしている時か、を具体的に描いてみよう。いろいろと。

(6) **4 Nに頼らない**。
スラムに行く決心はついていて、もしキーカードが不足してたりしないかどうか、を確かめる為に4 Nを使うこと。4 Nで尋ねて、返事がきてから考え込まない。

そこで迷う程度の強さなら、それ以前に出来るだけキュービッドでパートナーと相談せよ。

格言：「気をつけよう、暗い夜道とブラックウッド」

(7) スラムビッドを失敗したからといって深刻にならない。次に教訓を生かすよう。

3：IMP戦とマッチポイント戦でのスラムビッド

IMP戦ではボーナスが大きいので積極的にスラムビッドしますが、マッチポイントのペア戦では、確信のあるスモールスラムでなければ無理して行く必要はありません。誰でも明らかに行きそうなスラムだけビッドするので十分です。

第1課 2 / 1 レスponsからのスラムトライ

1 : ファーストアライバル、スローアライバル

2 / 1 GF (2 / 1 レスponsはゲームフォーシング) のシステムでビッドしているとします。お互いゲームまで行くことが了解されている状況 (ゲームフォーシングがされている) に於て、確定してトランプスーツでさっさとゲームビッド (4 H、4 S) をするのは、スラムに興味の無い程度のハンドを示します。それを**ファーストアライバル**といいます。逆に、ゲームの一步手前、3 H、3 S、4 C、4 Dでトランプサポート示すのは、スラムの可能性を伺っているスラムトライのレイズとなります。これは、ゲームボーナスの次の目標、スラムボーナスを狙えるかどうか、を相談するためのビiddingスペースを残そう、という考え方 (**スローアライバル**) です。そのゲームまでの残されたビiddingスペースを利用して、安全なレベルから、キュービッドをすとか、しないとかで、スラムの関心 (余力の有無) を表現したり、スラムに必要なコントロールを確かめあったりすることが出来るようになるのです。2 / 1 GFシステムを使い、この「ファーストアライバル」「スローアライバル」を上手に利用することで、より精度の高いスラムアプローチが出来るのです。

ファーストアライバル : 「 (GF) されている時、さっさとゲームビッドはスラムに関心無し」
スローアライバル : 「 (GF) されている時、ゲームの一步手前のレイズはスラムトライ」

(1) 1 S - 2 C (1 3 +、4 + ♣)
2 S ┌ 3 S : 1 5 +、3 + ♠、強さに少しは余裕有り。スラムトライ。
└ 4 S : 1 2 - 1 4、3 + ♠、ギリギリのゲームフォーシング程度です。

(ハンド例)

: ♠ A x x	: ♠ A x x	: ♠ Q x x	: ♠ Q x x
♥ x x	♥ x x	♥ K x x	♥ K x x
◇ Q J x	◇ K Q x	◇ x	◇ A K x
♣ K Q x x x	♣ A Q x x x	♣ A J x x x x	♣ K Q x x
4 S	3 S	4 S	3 S

(2) 1 S - 2 C
2 H ┌ 3 H : 1 5 +、4 ♥、「強さに余裕がありますが、スラムの可能性は？」
└ 4 H : 1 2 - 1 4、4 ♥、「殆ど4 H程度かな、期待し過ぎないでね」

(3) 1 S - 2 C
2 D ┌ 2 S : 1 3 +、3 (2) ♠、ぼんやりした♠プリファアの意。まだ様子見で。
└ 3 S : 1 5 +、3 + ♠、♠をトランプにハッキリと確定し、スラムトライ。
4 S : 1 2 - 1 4、3 + ♠、やっとこさゲーム。スラムに関心はありません。

2 Sレイズ (?) と3 Sレイズの違いについてです。HANAの奨める取り扱いは、2 Sはぼんやり♠をプリファアした程度の様子見で、♠がトランプになるかどうかはまだ確定してない、とします。**良いゲームを捜している段階でのつなぎ的なビッドとする**のです。2 Sの♠サポートは、弱い3 ♠、**アナーダブルトン♠**とかを想定します。後の展開により、3 Nになったり、他のスーツがトランプに決まったりすることもしばしばです。一方の**3 Sレイズですが、♠をトランプにハッキリと確定させてのスラムトライ (スローアライバル)**とします。3 Sレイズがシャンとした♠スラムトライ、2 Sプリファアは、まだ良いゲーム捜し、と決めるのが簡明です。より低い2 Sレイズ (?) を、♠のスラムトライとする考えは、いたずらに間を取るばかりで、奨められません。

4 Sへの一気のゲームビッドは、「ゲームがやっとこさ」、という程度の強さを示しています。これが、先ほどの「ファーストアライバル」のビッドで、スラムを狙う気持ちはさほど無い、という意思表示です。

(例1) 1 S 2 C
 2 D ?

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

2 N

2 N リビッドし様子を見ます。 オープナーが 3 S なら 4 S へレイズの予定。 ちなみに、ここで 2 N の代わりに、3 N にジャンプゲームビッドした時は、2 4 3 4、2 3 3 5 のこんなハンドとする約束には賛成です。

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

2 S

2 S プリファーしてオープナーのリビッドを待ちます。 2 S を言わないならば、2 H、2 N、3 C からの選択ですが、どれも大きなキズのあるリビッドに見えます。 2 S で様子見が出来たらベストですね。

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

4 S

4 S のファーストアライバルをして、ミニマムなゲームフォーシングハンドを表現。 スラムに興味無しです。 よい 6 S となるオープナーの手を一つ想像しますと； (A Q x x x K x x A Q J x x) ですから。

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

3 S

3 S にジャンプレイズして、スローアライバルのスラムトライを表現します。 その 3 S に対してオープナーがさらりと 4 S のファーストアライバルなら、残念ですがそこでスラムを断念します。 「一人で熱くならず」

2 : スラムトライに対するオープナーの対応

全くミニマムオープンなら、サイドスーツに A があっても、敢えてキュービッドせずに、さらっとゲームビッドでファーストアライバルします。 多少なりともハンドに余裕があれば、A (慣れれば K でも) をキュービッドしてちょっとスラムに関心を示します。 **ゲーム以下でのキュービッドは、割と気楽にするのがコツ。** 軽い挨拶気分でキュービッドして構いません。 ただ、ゲーム (4 H、4 S) を超えるキュービッドをする場合は、見合うだけの十分な余力を保証しなければなりません。

*) 「シリアス 3 N」コンベンションを採用すると、より一層キュービッドのメリハリがつかます。

(例2) 1 S 2 C
 2 D 3 S
 ?

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

4 S

あっさり 4 S のゲームビッドでファーストアライバル。 ♥ A のコントロールがあるのですが、4 H キュービッドはしません。 全くのミニマムですから、パートナーを刺激しない。 ♦ Q が ♦ K なら、4 H キューするかな。

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

4 H

大威張りで 4 H キュービッドします。 ♦ A もあるのですが、2 D リビッドしているので、♦ A か ♦ K あるのはパートナーは推測する範囲のアナーですから。 4 H に 4 S (NF) なら、5 D キューで、ワンモアトライを。

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

4 C

4 C のキュービッドを 4 H のキューより優先します。 経済的ですし、♣ はパートナーズーツですから、大いに喜ばれますから。 4 C キューから、パートナーの 4 D キュー、そして 4 H キュー、4 N の展開を予想します。

第2課 キュービッド

1 : キュービッドとは

「キュー」とは合図の意味です。 広い意味では、そのスーツでプレイする意志の無いビッドの事ですが、一般用語としては、次の2通りの場合に、キュービッドと表現します。 一つは、競り合いで、オポネントのビッドしたスーツをビッドし、強さとサポートなどを知らせるキュービッド。 もう一つは、**スラムに関心のある場合、コントロール(スラムに対するストッパー)の有るスーツをビッドして示すキュービッド**です。 ここでは、後者の方のキュービッドの解説です。

2 : キュービッドかどうか

スラムに関心があることを、キュービッドで誤解無くパートナーに示すためには、**ハッキリとしたゲームフォーシングの状況で、ハッキリとトランプスーツが確認されている事**が大切です。 ゲームフォーシングで無い状況だったり、トランプが何になるのか曖昧な状況では、キュービッドの意味は正しく伝わりません。 先ず、トランプをパートナーに明瞭に知らせしてからキュービッドします。 また、マイナーズーツフィットの場合は、先ず3Nトライが優先しますので、2、3の代のトランプ以外のスーツビッドは、3Nに対するストッパー紹介、と見ます。 以下の例を参考にして下さい。

(オークション例1)

: 1 S 2 S 3 C	: 1 D 2 D* 2 H 2 S	: 1 S 2 C 2 H 3 C 3 N 4 C	: 1 S 2 C 3 C 3 D
: ♠ A Q x x x ♥ A x ♦ A x ♣ Q x x x	1 S 2 S 3 C	3 Cは ゲームトリアルビッド です。 ロングスーツ、またはヘルプスーツゲームトライ、と呼ばれています。 まだ、3Sでストップすることが可能なビッド展開ですから、スラムを狙ったキュービッドではありません。	
: ♠ A Q x ♥ Q x ♦ K J x x x ♣ x x x	1 D 2 D* 2 H 2 S	2 Sは ♠ストッパーショウイング です。 この段階は、まだゲームトライです。 3Nの為のストッパーを紹介しあっています。 ちなみに、オープナーの2Hもそうで、リバースビッドと決して混同しないように。	
: ♠ x ♥ K x ♦ K Q x ♣ A Q x x x x x	1 S 2 C 2 H 3 C 3 N 4 C	非常に長い♣を紹介しながらのスラムトライの意です。 3Nを逃げたものではありません。 ♠、♥フィットしたキュービッドの意味では、もちろんありません。(Q x x x x A x x x A J x K)とか狙って。	
: ♠ Q x ♥ x x x ♦ K Q x ♣ A Q x x x	1 S 2 C 3 C 3 D	この3Dは、3Nトライにおいて、 ♦ストッパー を示してます。 ♥は手薄、♦は止まりの意味です。 スラム狙いで、♦Aをキュー(アドバンストキュー)している場合もありますが、現時点では3N狙いの♦バリュー。	

(オークション例2)

: 1 S 2 S 4 C	: 1 H 3 H 3 S	: 1 S 2 C 2 H 2 N 3 H 4 C	: 1 S 2 C 3 C 3 D 3 N 4 C
------------------	------------------	---------------------------------	---------------------------------

99-6-2-2

: ♠ A Q x x x x ♥ A K x ♦ A Q x ♣ x	1 S 2 S 4 C	4 C は 6 S 狙いのキュービッドとなります。必ず 4 S までゆく事になるビッドですから。4 C キューに対して、4 D (♦ K) キューが来るようならチャンスです。(K x x Q x x K x x x x x x) とかなら。
: ♠ A K ♥ A K x x x x ♦ x ♣ Q x x x	1 H 3 H 3 S	3 S は 6 H 狙いのキュービッドです。ゲームトライはありません。パートナーから 4 C キュービッドが来れば 4 D キュービッドを。パートナーが 4 H (N F) でも、更に 4 S キューでもう一頑張りする予定です。
: ♠ Q x ♥ A J x ♦ Q J x ♣ A K x x x	1 S 2 C 2 H 2 N 3 H 4 C	この 4 C は、♥フィット保証してのアドバンストキュービッドとなります。なぜなら、♠フィットならば 3 S プリファァー出来ますが、♥の場合単に 4 H レイズでは、強さの余裕が伝えられず、お終いになっちゃいます。
: ♠ x ♥ A Q x ♦ A J x x ♣ K Q x x x	1 S 2 C 3 C 3 D 3 N 4 C	この 4 C は 3 N を逃げたのでは無く、♣のスラムトライです。 遡って、前の 3 D は、3 N 狙いの♦ストッパー紹介では無かった、 と理解できます。4 C に対して；4 D 6 C、4 H 5 C、4 S 6 C、5 C パス。

3 : キュービッドの内容

キュービッドの伝える最も大切な内容は、パートナーに対し、自分達のスラムの可能性を知らせている事です。または、「**自分はスラムに対して興味がある**」という意思表示です。自分の側からスラムはない事がすでにはっきりしている時には、決してキュービッドはしません。逆に、キュービッドしたからといってスラムがある、といったわけではありません。あくまでも可能性を示しただけであることに注意します。

次に、キュービッドは**そのスーツにコントロールがある**ことを伝えています。コントロールとは、オポネントに攻められた時のストッパーの事です。そのコントロールには、ファーストラウンドコントロール (A、またはボイド)、セカンドラウンドコントロール (K、またはシングルトン) があります。一般に、A、ボイドなどのファーストラウンドコントロールを優先してキュービッドすることになりますが、ビッドの都合で、経済的に紹介できるセカンドラウンドコントロールを紹介することは問題ありません。とにか、く一番大切な内容は、「スラムに興味がある」ということを知らせる意味です。A か K なのは、後に 4 N とかで確認することもできます。

4 : スキップしたスーツは良いコントロールを否定

キュービッドは、直接的にはキュービッドしたスーツのコントロールを示すものですが、**間接的にスキップされたスーツのコントロールを否定する意味合いもある**ことにも注目します。たとえば、♠トランプで、4 C のキューに対して 4 H キューするのは、直接的に♥A (K) を示していますが、間接的に♦のキュービッドをすることが出来ない (♦A は無い) ということも示しているのです。

ただ、スキップしたからといって、セカンドラウンドコントロールすらも完全に否定しているわけでは無い、とみておきます。

それと、**パートナーが長いと示してきたスーツのキュービッドする場合は、ボイド、シングルトンでのキュービッドは避けるのが賢明**です。A、K のアナーがあれば積極的にキュービッドします。K でも大いばりでキュービッドすればよろしい。

5 : キュービッドを使ったいろいろのビッド例

(1A)	♠ A J x x x ♥ Q x ♦ K Q x x ♣ x x	♠ K Q x ♥ x x x ♦ A x ♣ A Q J x x	1 S 2 D 4 S	2 C 3 S P	: 3 + ♠、スラムトライ。 : 全くのミニマムですから さらりと4 Sのゲームを ビッドします。
(1B)	♠ A J x x x ♥ Q J ♦ K Q x x ♣ K x	♠ K Q x ♥ x x x ♦ A x ♣ A Q J x x	1 S 2 D 4 C 5 D P	2 C 3 S 4 D 5 S	: 興味あり、♣キュー。 : 4 S越えるキューは余力 あり。♥コントロールを 心配している 表現です。 : 「残念ながら私も」
(1C)	♠ A J x x x ♥ A x ♦ K Q x x ♣ x x	♠ K Q x ♥ x x x ♦ A x ♣ A Q J x x	1 S 2 D 4 H P	2 C 3 S 4 S	: ♥キューは、♣Kは否定 している様なものです。 : ♣K無いのなら、さほど 頑張れませんから。 : 4 Sを越える余力は無し。
(1D)	♠ A J x x x ♥ A Q ♦ K Q x x ♣ x x	♠ K Q x ♥ x x x ♦ A x ♣ A Q J x x	1 S 2 D 4 H 5 D P	2 C 3 S 4 S 6 S	: 押したら引く、心得です。 : 余力がありますから、5 D で、もう一押しします。 : 悪くても、♣Kのフィネス 次第のスラムでしょうから。
(1E)	♠ A J x x x ♥ A x ♦ K x x x ♣ K x	♠ K Q x ♥ x x x ♦ A x ♣ A Q J x x	1 S 2 D 4 C 4 H 5 H 7 S	2 C 3 S 4 D 4 N 5 N P	: 気持ち良いキューです。 : キーカードチェックで結論 が出せそうですから。 : 2 K C + ♠Q無し。 : 5 K C ♠Q揃った。 K ? : ♦Kもありますから、7 S いけるでしょう。 Kを答 える必要はありません。
(2A)	♠ A J x x x x ♥ K Q x ♦ x ♣ A x x	♠ K Q x x ♥ A x ♦ x x x ♣ K Q x x	1 S 4 C 4 S 6 S	3 N 4 H 5 C P	: スラムトライで♣キュー。 : ♦A K無し、♥有り。 : 4 C押したので、引き。 : マキシマム3 N なので から、♦さえ止まれば。 : ♦コントロールあり。
(2B)	♠ A J x x x x ♥ A Q x ♦ x ♣ A x x	♠ K Q x x ♥ K x ♦ Q J x ♣ Q J x x	1 S 4 C 4 S	3 N 4 H P	: お付き合い程度のキュー です。 別に♥Kでも気 にする必要ありません。 : 余力がありませんから。
(2C)	♠ A J x x x x ♥ A Q x ♦ x ♣ A x x	♠ K x x x ♥ K x ♦ A x x ♣ K x x x	1 S 4 C 4 H 6 S	3 N 4 D 5 C P	: マキシマムな3 N レイズ ですから、大威張りです。 : 3 Nは、13 - 15程度 で範囲が決まっています。 7 Sは無いでしょう。

第3課 スプリンターレイズ

1 : スプリンターとなる時

現代の少し科学的なビッドで、ゲームやスラムアプローチのいろいろな場面で**スプリンタービッド** (レイズ) が使われています。 だいたいのハンドパターンを一言で示し切り、パートナーとアナーのフィット具合をチェックするのに非常に有効だからです。 大抵のビッド展開において、不必要にジャンプしてニュースーツを紹介した場合にスプリンタービッドと理解されます。 なぜなら、そのスーツを示したければ、フォーシングならばジャンプする必要は無いですし、強さを示したければ、一つジャンプすれば十分でしょうから。 そのスプリンタービッドの伝える内容は；
「**トランプは確定、ジャンプビッドしたスーツはシングルトンかボイド、それ相応の強さ**」です。

2 : スプリンターが使われるビッドシーケンス

(例1) メジャーのオープンに対するレスポンスでのダブルジャンプシフト

1 S	2 C : 4 + ♣、2 / 1 G F、 1 3 +、 (普通の♣スーツのG Fレスポンス)
	3 C : 6 + ♣、スラムトライ、1 6 +、 (内容の良い6 + ♣のスラムトライ)
	4 C : 4 ♠、♣スプリンター、1 3 - 1 6 (不必要なダブルジャンプシフトですら)
	4 D : 4 ♠、◇スプリンター、1 3 - 1 6 (不必要なダブルジャンプシフト)
	4 H : 4 ♠、♡スプリンター、1 3 - 1 6 (絶対に忘れないで！ ♡短いよ！)

: ♠ x		ストロングジャンプシフト の3 C レスポンスです。
♡ A x x	3 C	良い6 + ♣を紹介して、スラムトライの意味です。
◇ K x x		2 C レスポンスから、3 C、4 C とリビッドして示す事も可能ですが、一言で表せるならそれが最良です。
♣ A K Q J x x		
: ♠ K x x x		ダブルジャンプシフトは、スプリンターレスポンス。
♡ A J x x	4 C	♣シングルトンかボイドで、 その短さのダミイポイントを加えて1 3 - 1 6 点の強さ です。 従って、H C P は9 - 1 2 H C P あたりです。
◇ K x x x		
♣ x		
: ♠ x		一旦、言いたい♡我慢して 1 N フォーシングレスポンスします。 次のリビッドで4 H をビッドします。
♡ K Q J x x x x	1 N	いきなり2 H レスポンスは、ちょっと大胆過ぎます。
◇ J x x		パートナーにスラムに動かれると危なくなりますから。
♣ x x		

ちなみに、パストハンドの場合 (HANA式) は；

パス - 1 S (5 + ♠、1 2 +。でも、9 - 1 1 の安手オープンあり、4 ♠の時もあり)
2 C : 3 + ♠、1 0 +、(ドゥルーリフィット)、4 ♠のバランスも含む。
2 S : 3 + ♠、6 - 9、(シングルレイズ)。
2 N : 4 + ♠、9 - 1 2、何かのシングルトン (ミニスプリンター)。
3 C / D / H : 4 + ♠、9 - 1 2、5 ♣ / ◇ / ♡ (フィットジャンプ)。
4 C / D / H : 4 + ♠、1 3 +、1 ♣ / ◇ / ♡ (スプリンターレイズ)。

(ハンド例1)

: ♠ Q x x	: ♠ Q x x x	: ♠ K x x x	: ♠ Q x x x x
♡ K J x x	♡ K x x x	♡ x x	♡ A x x
◇ A x x x	◇ K x x x	◇ A Q x x x	◇ x
♣ x x	♣ x	♣ x x	♣ K x x x
2 C	2 N	3 D	4 D

(例2) 1 / 1 レスポンスのメジャーに対するオープナーのリビッドでのダブルジャンプシフト

- 1 D - 1 H (4 + ♡、6 +)
- 2 H : 4 ♡、1 2 - 1 5。 3 ♡ですぐレイズすることはまれ、1 3 5 4 とかに限る。
 - 3 H : 4 ♡、1 6 - 1 8。 バランスした1 8点か、アンバランスな1 4 - 1 6 H C P。
 - 3 S : 4 ♡、♠ S P L、 1 9 +。 2 S が、4 ♠ & 5 ♢の1 9 +だから。
 - 4 C : 4 ♡、♣ S P L、 1 9 +。 3 C が、4 ♣ & 5 ♢の1 9 +だから。
 - 4 D : 4 ♡、良い5 + ♢、1 9 +。 ♢1 スターの強いハンドは、3 D リビッドとか。
 - 4 H : 4 ♡、バランス、 1 9 +。 アンバランスハンドは、それを極力示す。

(ハンド例2)

: ♠ A x x ♡ K Q x x ♢ A J x x x ♣ x	: ♠ x ♡ K Q x x ♢ A Q x x x ♣ A J x	: ♠ x x ♡ A Q x x ♢ A K Q J x ♣ Q x	: ♠ A Q x ♡ A Q x x ♢ K J x x ♣ K x
3 H	3 S	4 D	4 H

- 1 C - 1 S (4 + ♠、6 +)
- 2 D : 5 + ♣ & 4 ♢、 1 7 +。 1 / 1 のリバースビッド。
 - 3 D : (規定せず) ジャンプリバースは、いろいろあるので。
 - 4 D : 4 ♠、♢ S P L、 1 9 +。 明瞭に♢スプリンターリビッド。
 - 2 H : 5 + ♣ & 4 ♡、 1 7 +。 1 / 1 のリバースビッド。
 - 3 H : (規定せず) ジャンプリバースは、いろいろあるので。
 - 4 H : 4 ♠、♡ S P L、 1 9 +。 明瞭に♡スプリンターリビッド。

(例3) 2 / 1 レスポンスに対するオープナーのリビッドでのジャンプシフト

- 1 S - 2 C (4 + ♣、1 3 +、ゲームフォーシング)
- 2 D : 5 + ♠ & 4 ♢、 1 2 +。 強さに余裕があってもジャンプはしない。
 - 3 D : 5 3 1 4 とか、 1 5 +。 ♣フィットの♢スプリンター。 強さに少し余裕有り。
 - 4 D : (規定せず) 決めるならば、♣フィット、♢ボイドでエクスクルージョン R K C B。
 - 2 H : 5 + ♠ & 4 ♡、 1 2 +。 強さに余裕があってもジャンプはしない。
 - 3 H : 5 1 3 4 とか、 1 5 +。 ♣フィットの♡スプリンター。 強さに少し余裕有り。
 - 3 C : 5 + ♠ & 4 + ♣、 1 2 +。 4 ♣では強さに余裕があっても4 C ジャンプせず。
 - 4 C : 5 + ♠ & 5 + ♣、 1 5 +。 5 ♣保証、強さに余裕ありのスラムトライ。

(ハンド例3)

: ♠ A Q x x x ♡ Q x ♢ K J x x ♣ x x	: ♠ A Q x x x ♡ A x x ♢ x ♣ K Q x x	: ♠ A Q J x x ♡ x ♢ K x x ♣ A Q x x	: ♠ A K x x x ♡ x ♢ K x ♣ A Q x x x
2 D	3 D	3 H	4 C

- 1 S - 2 H (5 + ♡、1 3 +、ゲームフォーシング)
- 2 S : 5 + ♠、2 - ♡、 1 2 +。 3 C / D はリバースになるので、5 ♠で2 S リビッド。
 - 3 H : 5 + ♠、3 + ♡、 1 2 +。 強さに余裕ある可能性有り。 でも、大抵ミニマム。
 - 3 C : 5 + ♠ & 4 + ♣、 1 5 +。 2 / 1 レスポンスに対するリバース (1 5 +) とする。
 - 4 C : 5 + ♠、4 + ♡、♣ S P L。 5 4 3 1、5 5 2 1、6 4 2 1 など。
 - 4 D : 5 + ♠、4 + ♡、♢ S P L。 5 4 1 3、5 5 1 2、6 4 1 2 など。
 - 4 H : 5 + ♠、4 + ♡、 1 2 - 1 5。 ♣と♢に良いコントロール無し、とする。

(例4) マイナーオープンに対するレスポンスでのダブルジャンプシフト

1 D — 2 H : 6 + ♡、スラムトライ、16 +。 ストロングジャンプシフト。
 — 3 H : 5 + ♠、♡スプリンター、15 +。 3 1 5 4 とか。
 — 3 S : 5 + ♠、♠スプリンター、15 +。 1 3 5 4 とか。

(ハンド例4)

♠ K J x ♡ A K Q J x x x ♢ J x ♣ x	♠ K J x ♡ x ♢ A Q x x x ♣ K J x x	♠ Q x x ♡ x ♢ A Q x x x ♣ K x x x	♠ x ♡ Q J x ♢ A J x x x ♣ A Q x x
2 H	3 H	2 D	3 S

(例5) インバーティドマイナーレイズの展開で、3の代へのジャンプニュースーツ

1 C - 2 C (4 + ♣、10 +、インビテーション以上の約束で)
 — 2 D : ♢STOPPER、12 +。 レイズの後のニュースーツはリバースで無くトリアル。
 — 3 D : 4 3 1 5 とか、♢SPL、15 +。 ゲームフォーシング出来る強さの余裕有り。
 — 3 H : 3 1 4 5 とか、♡SPL、15 +。 ゲームフォーシング出来る強さの余裕有り。
 — 3 S : 1 4 3 5 とか、♠SPL、15 +。 ゲームフォーシング出来る強さの余裕有り。
 — 3 N : 1 8 - 2 0、バランス、♠♡♢にSTOPPER有り、かなりしばしばショートクラブ。

(ハンド例5)

♠ K J x x ♡ x x ♢ A Q x ♣ K x x x	♠ K Q x ♡ A J x x ♢ x ♣ K Q x x x	♠ A J x ♡ x ♢ K Q x x ♣ A J x x x	♠ A Q x x ♡ K J x ♢ A Q x ♣ K x x
2 D	3 D	3 H	3 N

(例6) ジャコビートランスファー後のジャンプニュースーツリビッド

1 N - 2 D (5 + ♡、) 2 H — 3 C : 5 + ♡ & 4 + ♣、10 +。 — 4 C : 6 + ♡、♣SPL、12 +。 — 3 S : 6 + ♡、♠SPL、12 +。 — 4 D : 6 + ♡、♢SPL、12 +。 — 4 H : 6 + ♡、バランス、13 +。	1 N - 2 H (5 + ♠、) 2 S — 3 H : 5 + ♠ & 5 + ♡、10 +。 — 4 C : 6 + ♠、♣SPL、12 +。 — 4 D : 6 + ♠、♢SPL、12 +。 — 4 H : 6 + ♠、♡SPL、12 +。 — 4 S : 6 + ♠、バランス、13 +。
---	---

(例7) マイナーステイマン後のメジャーのリビッド

1 N - 2 S (4 + ♢ & 4 + ♣、8 +) 2 N — 3 H : ♡SPL、3 1 4 5 とか。 — 3 S : ♠SPL、1 3 5 4 とか。 — 3 N : 2 2 5 4 など、10 - 13。	1 N - 2 S (4 + ♢ & 4 + ♣、8 +) 3 C — 3 H : ♡SPL、3 1 5 4 とか。 — 3 S : ♠SPL、1 3 4 5 とか。 — 3 N : 2 2 5 4 など、10 - 13。
--	--

(例8) ジャコビー2Nメジャーレイズに対するオープナーのリビッド

1 H - 2 N (4 + ♡、16 +) — 3 C : ♣SPL、12 + — 3 D : ♢SPL、12 + — 3 S : ♠SPL、12 +	1 S - 2 N (4 + ♠、16 +) — 3 C : ♣SPL、12 + — 3 D : ♢SPL、12 + — 3 H : ♡SPL、12 +
---	---

3 : スプリンターされたスーツのアナーの評価

パートナーにスプリンタービッドされた時、**そのスーツの持ち具合を評価**しなくてはなりません。仮に、1 S オープンに 4 C スプリンターをされたとします。その時、スラムの可能性を考えるなら**そのスプリンターされた♣スーツの自分のホールディングに注目**します。

(A) 良い持ち方

- (1) x x x x : 理想的です。 **感激して大いにスラムの可能性をトライ**しよう。
 (2) A x x x : 無駄の無い**素晴らしい持ち方**です。(ポイドと向かい合って無ければ)
 (3) J x x x : Jの1点はきっと無駄になりそうですが、そのくらいなら許せます。

(B) 悪い持ち方

- x (1) Q J x x : Q Jのアナーが活躍しません。 Q Jが無いと見て可能性を考えます。
 (2) K Q x x : K Qがしばしば無駄になります。 このK Qは別のスーツに欲しい。
 x (3) A K Q : Aは許せますが、K Qが悲しいアナー。「**かぶって**」いるのです。
 x (4) x : ショートスーツが向かい合い、ラフするパワーがありません。

4 : 具体的なハンドでの評価例

具体的なハンドでスプリンターを検証して見ましょう。 パートナーが1 S オープンしてきました。以下のハンドは、4 C のスプリンターレイズをする事になります。

(レスポナー) : ♠ K x x x
 ♥ A J x x 1 S - 4 C : 4 + ♠、♣ S P L、1 3 - 1 6。
 ♦ K x x x
 ♣ x

その時、以下のオープナーのハンドで、スラムの可能性を評価してみましょう。

: ♠ A Q x x x **♣の持ち具合が感激**です。 1 S 4 C
 ♥ K x いわゆるH C Pは、ミニマムに属する 4 D 4 H (♥ A)
 ♦ A J x ハンドですが、そのアナーは、すべて 4 S 5 D (♦ K)
 ♣ x x x 十分働く確信が持てます。 トライ! 6 S P

: ♠ A Q x x x と同じH C Pですが、なんと**短い♣** 1 S 4 C
 ♥ K x x **が、パートナーとかぶっています。** 4 S P
 ♦ A J x x それは哀しい事です。 向かい合った
 ♣ x ♥♦の部分で、ルーザーが出そう、、、。
 もしパートナーが、♠ K ♥ A Q ♦ K Q
 持っていたら、4 C じゃないですから。
 ♣ x

: ♠ A Q x x x H C Pは賑やかで余裕あるハンドです。 1 S 4 C
 ♥ Q x でも、**♣の持ち方がいまいち**ですし、 4 S P
 ♦ A x x スラムトライする時、♥ Q ダブルトン
 ♣ K J x は評価出来ません。 我慢の4 Sです。
 ♣ x

: ♠ A J x x x x 素晴らしいハンドです。 ♠が6 - 4 1 S 4 C
 ♥ x フィットし、余裕のあるトランプ枚数 4 N 5 H (2 K C)
 ♦ A x が、♣ラフを容易にするでしょう。 5 N 6 D (♦ K)
 ♣ A x x x パートナーに♠ K ♥ A、サイドのKが 7 S P
 1枚あれば、グランドスラムだ!

6 : スプリンターを使ったビッド例

(1)	♠ A Q x x x ♥ K J x ♦ A x ♣ x x x	♠ K x x x ♥ A x x x ♦ K Q x x ♣ x	1 S 4 D 4 S P	4 C 4 H 6 S	: 4 ♠、♣ S P L。 : ♣持ち方に気をよくして スラムトライします。 : 一人で熱くならず。 : 最高の 4 C なのですから
(2)	♠ x ♥ A Q x x ♦ A J x ♣ A Q J x x	♠ x x x ♥ K x x x x ♦ Q x ♣ K x x	1 C 3 S 4 D 4 N 6 H	1 H 4 C 4 H 5 D P	: 4 ♥、♠ S P L、1 9 + : ♠無駄点無し、♥5枚目 と♣Kを高く評価して。 : 後はパートナー任せです : この手で行かざれば何時?
(3)	♠ A K x x ♥ A J x ♦ K Q x x x ♣ x	♠ Q x x x x ♥ K x x ♦ A x ♣ A x x	1 D 4 C 5 C 6 D P	1 S 4 N 5 N 7 S	: 4 ♠、♣ S P L、1 9 + : ♠ R K C B。 : 0、3 K C。 : K C 揃った、サイド K ? : ♦ K 有り。
(4)	♠ A Q x x x ♥ x ♦ A x x ♣ K Q x x	♠ x x ♥ K Q x x ♦ K J x ♣ A x x x	1 S 3 H P	2 C 3 N	: 2 / 1 G F レスポンス。 : ♣フィット、♥ S P L。 : ♥ K Q は、3 N してこそ 働くアナーですから。 : 3 N の判断を信じて。
(5)	♠ K x x ♥ A x x ♦ Q x ♣ K x x x x	♠ Q J x ♥ x ♦ A J x x ♣ A Q x x x	1 C 4 C 4 H P	3 H 4 D 5 C	: 5 + ♣、♥ S P L、1 3 +。 : 3 N 向きな♥でないから。 : 行きがけの♥キューです。 : ♠コントロール無し。 : 冷静に 5 C にしときます。
(6)	♠ x ♥ A Q x x ♦ A Q x x x ♣ K x x	♠ J x x ♥ K J x ♦ K x x x x ♣ A x	1 D 3 S 4 D 4 N 6 D	2 D 4 C 4 H 5 H P	: 4 + ♦、1 0 +、(F)。 : ♠ S P L、1 5 +。 : 少なくとも 3 N は駄目。 : 行きがけの♥キュー。 : 2 K C + ♦ Q 無し。
(7)	♠ x x x ♥ A J x ♦ A J x x ♣ K Q x	♠ x ♥ K x x ♦ K Q x x ♣ A J x x x	1 N 3 D 4 C 4 H 6 D	2 S 3 S 4 D 5 C P	: マイナーステイマン 2 S。 : 4 + ♦ 有り。 : ♠ S P L、1 0 +。 : ♠無駄なしで感激して。 : ♣ A キュービッド。
(8)	♠ K Q x ♥ A J x ♦ A J x x ♣ x x x	♠ x ♥ K x x ♦ K Q x x ♣ A J x x x	1 N 3 D 3 N	2 S 3 S P	: ♠ S P L、1 0 +。 : ♠ K Q のアナーは、3 N でこそ、活躍しそうです。 : 強さに余裕ありますが、 3 N の判断を尊重して。 (7) と比較してみてください。

第4課 ローマンキーカードブラックウッド（基本）

1：普通のブラックウッド4Nを使う時の注意点

4 N	{	5 C : 0、4 A
		5 D : 1 A
		5 H : 2 A
		5 S : 3 A

- (1) 4 Nは、スラムを捜すためではなく、**2 Aの無い悪いスラムを避けるため。**
- (2) 弱いダブルトン等のスーツのある時は、先ずキュービッドでコントロールを確認。
- (3) ボイドを持つてる人は、4 Nを使うよりキュービッドを使う方が有効。
- (4) **4 Nを使ったら、後の事はすべて自分の側で処理しきる覚悟が必要。**
- (5) トランプが、♣♦の時は、レスポンスで返って来る答えに注意。
- (6) 4 Nの後の5 Nは、Kを尋ねるビッド。**必ず4 A揃ってることが絶対条件。**
4 A揃ったことをパートナーに伝えて、グランドスラムトライ。
- (7) 4 Nの後で、アグリーされてるトランプを5の代でビッドするのはサインオフ。

2：ローマンキーカードブラックウッド（Roman Key Card Blackwood、略してR K C B）

普通の4 Nの使用上の注意に加えて；

- (1) オークションで、**ハッキリとトランプスーツが確定**している。
- (2) **トランプスーツのKと4枚のAをキーカード（K C）**と呼び、**全部で5 K C**ある。
- (3) 5キーカードの次に大切なカードは、**トランプQ**となる。
- (4) 2キーカードの答の時は、トランプQの有無も同時に含めて答える。

4 N	{	5 C : 0、3 K C
		5 D : 1、4 K C
		5 H : 2、5 K Cで、トランプのQ無し
		5 S : 2、5 K Cで、トランプのQ有り

良いスモールスラムとなる為の必要条件是；(1) 5 K C がある。(2) 4 K C + トランプQ がある。
 良いグランドスラムとなる為の必要条件是；(3) 5 K C が揃って、かつ、トランプQ がある。

従って、R K C B 4 N でチェックを始めて；

- (A) 合計して3 K C (2 K C 不足) なら、5の代でサインオフ。
- (B) 合計して4 K C (1 K C 不足) なら、トランプQがあるか、を確認(可能ならば)し；
トランプQがあればスモールスラム、無ければ5の代でサインオフ。
- (C) 合計して5 K C (揃ったあ)の時、グランドスラムの可能性が薄いならばスモールへ。
グランドスラムの可能性がありうるなら、トランプQの確認し；
トランプQが無ければ、スモールスラム決定。
トランプQがあるなら、必要ならば、サイドのKのチェック(5 N)へ。

順に上からチェックしてゆく形式です。

仮りに、♠がトランプとすると；

最も大事 : 5枚のキーカード	♠ A ♡ A ♦ A ♣ A、♠ K
次に大切 : 1枚のトランプQ	♠ Q
それから : 3枚のサイドのK	♡ K ♦ K ♣ K

第5課 ローマンキーカードブラックウッド（周辺）

（基本のR K C B）

4 N	5 C : 0、3 K C
	5 D : 1、4 K C
	5 H : 2、5 K Cで、トランプのQ無し
	5 S : 2、5 K Cで、トランプのQ有り

1 : 5 C、5 Dレスポンスに対してトランプQを尋ねるビッド

5 C (0、3 K C)、5 D (1、4 K C) のレスポンスは、トランプのQの有無に関する情報は示されていません。その時、トランプQを尋ねたい時は、トランプでない次のステップのスイートをビッドします。それがトランプQのアスキングビッドとなります。

具体的に示しますと；

- ♠がトランプの時：5 C (0、3)には5 D (♠Q?)、5 D (1、4)には5 H (♠Q?)
- ♡がトランプの時：5 C (0、3)には5 D (♡Q?)、5 D (1、4)には5 S (♡Q?)
- ◇がトランプの時：5 C (0、3)には5 H (◇Q?)、5 D (1、4)には5 H (◇Q?)
- ♣がトランプの時：5 C (0、3)には5 D (♣Q?)、5 D (1、4)には5 H (♣Q?)

注意すべき点は、下線以外のQアスキングは、最低スモールスラムまで行くことが決まってしまうビッドです。従って、聞く側の狙いは、グランドスラム狙いで無ければなりません。もし1 K C 欠けている返事で、トランプQを尋ねられなくてスモールスラムに行くか迷う時は、行きなさい。一方、下線のQアスキングは、1 K C 欠けてる時、トランプQがあればスモールスラムへ、無ければ5の代で安全に止まる目的で、使用することが可能です。

2 : トランプQアスキングに対するレスポンスの仕方（標準の答え方）

- ：トランプQが無い場合：可能な最低の代のトランプスイートをビッドします。
- ：トランプQが有る場合：
 - （A）サイドスイートにKが無い場合：ジャンプしてスモールスラムビッド（下線の時に）か、5 Nをビッドして示します。両方ビッド可能な時は、サイドに有効なQの無いハンドでは、ジャンプスラムを。サイドに有効なQの有るハンドでは、5 Nとか。（細かいことですから、気にする事はありません）
 - （B）サイドスイートにKが有る場合：1 Kある時は、Kの有るスイートを経済的にビッドします。2 Kある時は、安く言えるスイートのKをビッドします。
- ：10枚フィットを保證できるトランプの余分な長さを自分が持っている場合は、トランプQ有り、と答えます。10枚目のトランプがQに相当する、のです。

まとめて示しますと；

♠がトランプの時：

4 N - 5 C : (0、3 K C、♠Q不明)	4 N - 5 D : (1、4 K C、♠Q不明)
5 D : ♠Q?	5 H : ♠Q?
5 H : - -	5 S : ♠Q無い
5 S : S - O	5 N : ♠Q有、K無し
5 N : K?	6 C : ♠Q有 + ♣K
6 C : - -	6 D : ♠Q有 + ◇K
	6 H : ♠Q有 + ♡K
	6 S : ♠Q有、K無し

♡がトランプの時：

4 N - 5 C : (0, 3 K C, ♡Q 不明)	4 N - 5 D : (1, 4 K C, ♡Q 不明)
5 D : ♡Q ?	5 H : S - O
5 H : S - O	5 S : ♡Q ?
5 S : - -	5 N : ♡Q 有、K 無し
5 N : K ?	6 C : ♡Q 有 + ♣K
	6 D : ♡Q 有 + ♠K

3 : サイドスーツのKを尋ねるビッド (5 K C とトランプQ揃った)

R K C B 4 N の後、続けて 5 N をビッドすると、それはサイドスーツのKアスキングです。

注意する点として；

- ： 5 N は、必ずグランドスラムを狙っているビッドになります。 従って；
- ： 5 N をビッドする条件は、5 K C とトランプQが全部揃っている確認が済んでいることです。
(*) K C が1枚欠けている時は、スモールスラムまでですので、5 N は聞けません。
(*) トランプQがまだ不明な時は、トランプQアスキングのビッドが優先されます。
- ： 5 N に対する答え方は、Kの枚数を答えるのではなくて、Kのあるサイドスーツ自身を経済的順番でビッドして示します。 サイドスーツにKを持ってない時は、トランプスーツをビッドします。 答える側で、グランドスラムが有りそうと判断したら、Kを答えず、それをビッドして構いません。 大抵、サイドに2 Kあればグランドスラムをビッドして良い見当です。

4 : 4 N に対するレスポンスでボイドスーツがある時の答え方

大切な事は、ボイドをAと数えて答えてはいけません。 普通に返事しておくのが心得です。
(2 K C + ボイド 5 N, 1 K C + ボイド 6 C) というレスポンスもありますが、奨めません。

5 : 4 N 以降のQアスキングで無いスーツビッド

例えば；
： ♡トランプで、- 4 N 5 * 6 C は？
： ♠トランプで、- 4 N 5 S 5 N 6 * 6 H は？

そんな定型に無いビッドの解釈ですが、グランドスラムトライであることは間違いありません。グランドスラムがあるかどうか、を先ず判断します。 ヒントとしては、そのグランドスラムトライされたスーツにKかQがあれば誘いに乗ってグランドスラムをビッドしては如何でしょう。 要は、グランドスラムを誘われている、ということです。 細かく決まっているビッドではありません。

- ： 6 C の解釈：「 ♣Q とかあったら 7 H はどうでしょう？」
- ： 6 H の解釈：「 ♡K が ♡Q あったり、♣が ♠ に有用な Q とかあれば 7 S はどうでしょう？」

6 : ♣、◇がトランプの時の工夫

♣、◇がトランプの時、R K C B 4 N では、返事によって都合の悪いレスポンスが存在するケースがあります。 そこで、4の代のフィットしたトランプスーツビッドをR K C B 4 Nの代用にする、という約束の仕方があります。 HANAの見立てですが、この約束は思う以上にトラブルシーケンスが出てくるので、十分なパートナーシップを必要とします。 あまりお奨めしません。

7 : (0 3 / 1 4) を (1 4 / 0 3) の順への変更

ある有名なエキスパートの提案から、5 C (0 3)、5 D (1 4) の答え方をスイッチする方式が存在しています。 つまり、5 C (1 4)、5 D (0 3) とする約束です。 それなりにメリットがあるそうですが、兎に角、パートナーと十分確認の上で採用し、使用するのが肝心です。 特に話がされていないならば、(0 3 / 1 4) の順が基本となります。 わざわざの変更はお奨めしません。

8 : R K C B を使ったいろいろのビッド例

(1)	♠ A x x x x ♥ K Q x x ♦ A Q ♣ K x	♠ K x x x x ♥ x x ♦ K x x ♣ A Q x	1 S 4 N 6 S	3 N 5 S P	: 2 K C + ♠ Q あり! 5 枚メジャーオープン の約束ですから、♠ 10 枚 フィットしています。 5 枚目の♠がQです。
(2)	♠ A ♥ A x x x x ♦ K Q J x x ♣ K x	♠ Q x x ♥ K x x x ♦ A x ♣ A x x x	1 H 4 N 5 D 6 H	3 N 5 C 5 H P	: 0、3 K C、♥ Q は不明。 : ♥ Q アスキング。 : ♥ Q 無しです。 無い時 はトランプをいいます。 : 6 H でストップします。
(3)	♠ A ♥ A x x x x ♦ K Q J x x ♣ K x	♠ x x x ♥ K Q x x ♦ A x ♣ A x x x	1 H 4 N 5 D 7 H	3 N 5 C 6 H P	: 「♥ Q ありますか?」 : 「♥ Q あります。 でも、 サイドのK無しです」 : 「♥ Q で十分ですよ」
(4)	♠ A K ♥ A Q x x x ♦ A Q x x x ♣ x	♠ J x x ♥ K x x x ♦ K x ♣ A Q x x	1 H 4 N 5 N 7 H	3 N 5 H 6 D P	: K アスキング。 5 K C と、♥ Q 揃っています。 : ♦ K あり、♣ K 無し。 : ♦ K が嬉しいです。 7 H に挑戦します。
(5)	♠ A K x x ♥ A J x x x x ♦ x ♣ K x	♠ Q x x ♥ K x x x ♦ A x x ♣ A x x	1 H 4 N 5 S P	3 N 5 C 7 H	: グランドスラムトライ。 ♠ K か ♠ Q があれば、 7 S やれるかも。 : ♠ Q あるので、元気良く 誘いに乗ってみました。
(6)	♠ A J x ♥ A x x x x ♦ A ♣ K Q x x	♠ K x x ♥ Q J x x ♦ K x ♣ A x x x	1 H 4 N 6 H	3 N 5 D P	: 1 K C 欠けている場合は ♥ Q を確認したいですが 5 S のアスキングでは、 5 H には止まれません。 ♥ Q 尋ねずに、行け!
(7)	♠ Q J x x x ♥ K x ♦ A Q x x ♣ x x	♠ K x ♥ A x ♦ K J x x x ♣ A K x x	1 S 3 D 5 D P	2 D 4 N 6 D	: ♦ R K C B。 : 1、4 K C。 : 5 H の♦ Q アスキングは 出来ません。 従って、 ♦ Q 尋ねずに行きなさい。
(8)	♠ K Q x x x ♥ K x ♦ A Q x x ♣ x x	♠ A x ♥ A x ♦ K J x x x ♣ A K x x	1 S 3 D 5 D 7 D	2 D 4 N 5 H P	: 1、4 K C。 : ♦ Q アスキングですが、 これは必然7 D トライの ビッドとなります。 : E に、♠ A ♥ A ♦ K ♣ A あるのがわかりますから、 W は7 D をビッドします。

第6課 ジャコビー2Nレイズ

1 : 2N / 1H、2N / 1Sの約束

1H、1Sオープンに対する2Nレスポンスは、いろいろな約束の仕方があります。

：JCB Lスタンダードな、バランスハンドの13 - 15のゲームフォーシング。

：素朴な取り決めで、バランスハンドの10 - 12のインビテーション。

そして、：ジャコビー2Nという、16+のメジャーのコンベンショナルレイズ。

2 / 1GFのシステムでは；

(バランス、13 - 15のゲームフォーシング)は、2 / 1レスポンスから2N(3N)リビッド。

(バランス、10 - 12のインビテーション)は、フォーシング1Nレスポンスから2Nリビッド。

従って、は不要ですから、のジャコビー2Nコンベンションを採用します。

2 : ジャコビー2Nレイズ

1H / S - 2N : 4 + ♡ / ♠、16+、(4枚以上のサポートのあるスラムトライ)

(条件1) 4枚以上のサポートがあること。

(条件2) 16+の強さがあること。

4枚以上のサポートのある強いバランスハンドで、ジャコビー2Nを使用するのが理想的ですが、アンバランスハンドでも、16+点のハンド評価ならば、ジャコビー2Nからオープナーのハンドを聞き出して、スラムの判断をして構いません。なお、良いサイドスーツのあるハンドでは、先ず、そのサイドスーツで2 / 1レスポンスし、3の代でサポートを示してトライする展開も可能です。

1H	2H : 3 + ♡、 6 - 9 2N : 4 + ♡、 16 + 3H : 4 + ♡、 10 - 12 3S : 4 + ♡、 13 - 15、♠SPL 3N : 4 + ♡、 13 - 15、(BAL) 4C : 4 + ♡、 13 - 15、♣SPL 4D : 4 + ♡、 13 - 15、◇SPL 4H : 5 + ♡、 6 - 9	1S	2S : 3 + ♠、 6 - 9 2N : 4 + ♠、 16 + 3S : 4 + ♠、 10 - 12 3N : 4 + ♠、 13 - 15、(BAL) 4C : 4 + ♠、 13 - 15、♣SPL 4D : 4 + ♠、 13 - 15、◇SPL 4H : 4 + ♠、 13 - 15、♡SPL 4S : 5 + ♠、 6 - 9
----	---	----	---

(例1) ノンバル : 1S ?

：♠K x x x
 ♡A x
 ◇K x x
 ♣A J x x

2N

理想的なジャコビー2Nレイズです。15HCPですが、6コントロールのダブルトン付きです(でも7 - -ルーザーハンドですけど)から、3Nのバランスゲームフォーシングレイズより、ハッキリ強いハンドです。

：♠K J x x
 ♡x
 ◇A x x x
 ♣A Q x x

2N
(2C)

4Hのスプリンターレイズ(13 - 15ダミイ点)には強すぎますから、ジャコビー2Nしてしまうのが最善のアプローチと考えます。2Cレスポンスからじっくり3Sレイズして探索する方法もあります。

：♠K x x x
 ♡A x x
 ◇A Q J x x
 ♣x

2N
(2D)

2Dレスポンスから良い◇を紹介し、次に♠レイズしてスラムトライするのを奨める上級者もいるでしょう。HANAは、2Nレイズで、4枚サポートと、スラムトライの意志表示をする明快さが好きです。

3 : ジャコビー 2 N レイズに対するオープナーのリビッド

ジャコビー 2 N に対する一般的なオープナーのリビッドの仕方は、

バランスハンドの場合 ; (1 2 - 1 3) なら、4 H / S で、ファーストアライバル。
 (1 4 - 1 5) は、3 N で、ちょっと余裕を見せる。
 (1 6 +) は、3 H / S リビッドし、じっくり相談を始めます。

アンバランスハンドの場合 ; 3 の代のニュースーツはスプリンターで、シングルトンかボイド。
 4 の代のニュースーツは、良い (2 / 3 A K Q) 5 (4) 枚スーツ。

バランスハンドは、5 3 3 2、5 4 2 2、6 3 2 2 のハンドです。強さの区分は、いい加減な点数 (H C P に適当なアジャストいれての) で分けましたが、ルーザーカウントでの目安を言いますと、(1 2 - 1 3、全くミニマム) 7 + ルーザー、(1 4 - 1 5、ちょっと余裕) 6 ~ 7 ルーザー、(1 6 +、かなり余裕) 5 - ルーザー見当です。

アンバランスハンドでは、H C P が全くミニマムでも必ずスプリンターリビッドをしてハンドの形を示します。その短いスーツの向かい合わせ次第でスラムのチャンスあり、ですから。強さの余裕がある場合は、その後で適当にフォローアップすることになります。

まとめますと ;

1 H - 2 N
 3 C : ♣ S P L、1 2 +
 3 D : ◇ S P L、1 2 +
 3 H : (B A L)、1 6 +
 3 S : ♠ S P L、1 2 +
 3 N : (B A L)、1 4 - 1 5
 4 C : 良い 5 ♣、1 2 +
 4 D : 良い 5 ◇、1 2 +
 4 H : (B A L)、1 2 - 1 3

1 S - 2 N
 3 C : ♣ S P L、1 2 +
 3 D : ◇ S P L、1 2 +
 3 H : ♥ S P L、1 2 +
 3 S : (B A L)、1 6 +
 3 N : (B A L)、1 4 - 1 5
 4 C : 良い 5 ♣、1 2 +
 4 D : 良い 5 ◇、1 2 +
 4 H : 良い 5 ♥、1 2 +
 4 S : (B A L)、1 2 - 1 3

(例 2) ノンバル : 1 S 2 N
 ?

: ♠ A Q x x x
 ♥ Q x x
 ◇ J x
 ♣ K x x
4 S

3 コン、1 2 点、7 + ルーザー。ミニマムバランスのハンドですから、4 S リビッドします。レスポナーが、よほど良い手でない限りスラムはないでしょう。よほど良い手 (K x x x K x A K x x A Q x)

: ♠ A Q x x x
 ♥ K J x x
 ◇ x x
 ♣ A x
3 N

5 コン、1 4 点、6 - ルーザー。3 N リビッドして、余力のあるバランスハンド模様の手を示します。残念ながら、4 ♥ のセカンドスーツの紹介は出来ません。3 H のリビッドは ♥ スプリンターになる事を忘れずに。

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

6 コン、1 6 点、5 + ルーザー。3 S リビッドして、十分余裕のあるバランスハンドを先ず教えます。このくらいあれば、グランドスラムのチャンスです。7 S 出来る手 (K x x x A x A Q x K x x x)

: ♠ A Q x x x x
 ♥ A x x
 ◇ K x
 ♣ x x
3 N

5 コン、1 3 点、6 + ルーザー。3 N リビッドが良い見当です。6 3 2 2 もバランスハンドと表現します。4 C キュービッドに対して、4 H (♥ A 紹介) で無く、経済的に、4 D で ◇ K のキュービッドをする予定です。

99-6-6-3

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

3 C

4コン、11点、7 - ルーザー。 点数的にはミニマムですが、アンバランスハンドですからチャンスあり。
 ♣シングルTONを紹介する3 Cのスプリンターリビッドをします。 3 Dのキューには3 Hのキュービッドで。

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

3 D

5コン、14点、6 - ルーザー。 点数的に余裕がありますが、3 Dのスプリンターリビッドは変わりません。キュービッドの後、レスポonderがノンフォーシングな4 Sをビッドしてきても、もうワンプッシュします。

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

3 H

4コン、12点、6 - - ルーザー。 5 ♠ 5 ♦ですが、♦スーツが貧相なので3 Hのスプリンターリビッド。5枚のサイドスーツがあっても、AK、AQ、KQとかのトップアナー2枚無いと紹介しません。

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

4 D

4コン、12点、5 ルーザー。 4 Dとジャンプし、♦の良いサイドスーツ(5枚スーツとみます)を紹介するのがこのハンドをよく表現しています。ちなみに3 Hのスプリンターリビッドしても間違いではありません。

(例3) ノンバル: **1 H** 2 N
 ?

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

4 H

4コン、11点、7 - ルーザー。 6 ♥ 4 コントロールあるので、ほんのり余裕を感じるハンドですが、3 Nという程ではありません。 バランスミニマムを示す4 Hのリビッドをします。 ♦Kが♦Aなら3 Nにします。

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

3 C

3コン、10点、6 ルーザー。 3 Cリビッドします。フィットした時、こんな形のハンドは大化けする可能性があります。例えば、パートナーのハンドが;
 (A x x K x x x A J A x x x) なら7 Hが。

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

3 S

2コン、11点、6 + + ルーザー。 点数はミニマムですが、3 Sのスプリンターリビッドして形を教えます。4 Cのキューには、4 Dキューせずに4 Hをいいたい。(x x x x A Q x x A x A K x) やっと6 H。

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

3 N

5コン、15点、6 - ルーザー。 5 4 2 2はバランスハンドですから、3 Nリビッドします。うっかり3 Sリビッドしないように気を付けましょう。4 Cキューには、4 H越えて4 Sキューして余裕を示します。

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

3 C

3コン、11点、6 - ルーザー。 3 Cのスプリンターリビッドしますが、このようにポイドでも構いません。4 Cキュービッドする機会があれば、喜んでそれを紹介します。自分からは4 Hは迂闊に越えないように。

(*) オープナーのリビッド以後の展開は、3の代のトランプでウェイティング、シリアス3 Nで余力を表現、キュービッドでコントロールショウイング、R K C Bでキーカードをチェックしてスラムトライをします。 基本的主導権はジャコビー2 Nしたレスポonderが握っていますが、お互い無理せず、遠慮し過ぎず、あんばいよろしく!

第7課 NTからのスラムトライ

1 : バランスハンド同士のスラムトライ

バランスハンド同士の場合、6Nが十分良いコントラクトになるには、33HCPが必要です。その強さを確かめる為に4Nをインビテーションとして使用します。通常、トランプフィットした場合は、Aアスキング(RKCBを使ったり)として使いますが、フィットが見つからない時は全体の強さを尋ねている、と解釈します。フィットが明かでなく、どちらかのNTビッドを4Nにレイズするのは、Aアスキングでは有りません。逆に、是非ともAアスキングをしたい時ならば、とにかくトランプをパートナーに明らかに示し(便宜的でも)、それから4Nビッドするよう気配りするのが、誤解されない為の大事な心得です。

(例1) 4Nがインビテーションとなる例、ならない例

- | | |
|--|--|
| : ♠ K J x
♥ K x x 1 N 4 N
♦ A Q x
♣ K x x x | 4 Nで、6 Nインビテーションします。1 Nオープン(15 - 17)に対して、バランスハンドで6 Nを誘う強さは15 - 17 HCP見当です。18点なら、すぐに6 Nを決断することになったでしょう。 |
| : ♠ A x
♥ K Q x x 1 N 2 C
♦ K x x x 2 S 4 N
♣ A x x | ♥フィットを捜すため2 Cステイマンし、あいにく2 Sのハズレの返事。さて、ここで6 Nを誘うには?
4 Nが6 Nへのインビテーション となります。もし、♠フィットで、RKCBしたい時は? をどうぞ。 |
| : ♠ Q J x x
♥ K x 1 N 2 C
♦ K Q J x 2 S 3 H
♣ A x x 3 S 4 N | 2 Cから♠フィットが上手く見つかり、♠のRKCBでキーカードチェックしたい場合は、先ず 便宜的に3 H をビッドします。それが ♠フィットのスラムトライ という約束になります。それから4 Nをビッドします。 |
| : ♠ A Q x x
♥ J x x 2 N 3 C
♦ K x x 3 D 4 N
♣ J x x | ♠はフィットしませんでした。3 Sには6 S決断が、5 Sでぼんやり誘う予定だったのです。6 Nを誘いたい強さですから、ここで4 Nでインビテーションをすることになります。 |
| : ♠ K Q x x x
♥ A J x 1 N 2 H
♦ Q x x 2 S 4 N
♣ K x | ジャコビートランスファーから4 Nリビッドは、5枚のメジャー、5332、15 - 17点の範囲の強さです。6 S、6 Nを誘っています。1 Nオープナーは、パス5 S(止め); 6 N、6 S(行き)から選択します。 |
| : ♠ A Q J x x x x
♥ K x 1 N 4 H
♦ K Q x 4 S 4 N
♣ x | ♠トランプ確定し、♠RKCBしたい場合は、テキサストランスファーを活用します。4 Hテキサス(6♠)から4 Nリビッドは♠のRKCBとなります。ジャコビ-2 Hから4 Nとの区別をしっかりとっておきます。 |
| : ♠ Q x x
♥ K J x x 1 C 1 H
♦ A x x x 2 N 4 N
♣ K x | ここの4 Nは、6 Nへのインビテーションです。18 - 20点が分かりましたから、この13点は、丁度誘う程度の強さと評価します。もし、♥Kが♥Aならば、一気に6 Nを決断したでしょう。 |
| : ♠ A Q x x x
♥ K x 1 S 2 C
♦ A K x x 2 D 2 N
♣ J x 4 N | 4 Nで、16 - 18点のバランス模様のハンドだった事をレスポナーに伝えます。この4 Nは、6 Nの誘いともいえますが、単にオープナー自身のハンドの強さと形の表現です。12 - 15 3 N、19 + 6 N。 |

2 : ジャコビー・トランスファーからのスラムトライ

2 D、2 Hのジャコビーの後、ニュースーツリビッドは、ナチュラルなセカンドスーツを紹介するゲームフォーシングビッドです。5 - 4、6 - 4形でスラムトライを考える場合、フィットしうるサイドスーツは必ず紹介して、マイナーの4 - 4フィットも逃さず見つけるように心掛けます。

もし、ジャコビーの後ジャンプしてニュースーツをリビッドしたら、その意味は？ 約束ですが、「不必要なジャンプはスプリンター」というアイデアを採用します。6 3 3 1のハンドパターンを示してスラムトライをしています。ジャコビーからスプリンターリビッドして、バランスハンドの1 Nオープナーに、持っているアナーの評価を尋ねているのです。

「バランスハンドに向かっては、スプリンターせよ」という一般スラムトライのコツがあります。ただし、6 3 3 1でもスラムに興味ない程度の強さの場合は、テキサストランスファーからあっさり4の代のメジャーのゲームでお仕舞にします。

ちなみに、ジャコビーから4へのゲームレイズは、6 3 2 2のバランスしたスラムトライの意味になります。スラムの可能性がない6 3 2 2のハンドでは、テキサス使用してサインオフです。

<p>1 N - 2 D 2 H</p> <ul style="list-style-type: none"> 3 C : 1 0 +、5 + ♡ & 4 + ♣ 3 D : 1 0 +、5 + ♡ & 4 + ◇ 3 S : 1 1 +、6 + ♡、♠ S P L (1 6 3 3 等) 4 C : 1 1 +、6 + ♡、♣ S P L (3 6 3 1 等) 4 D : 1 1 +、6 + ♡、◇ S P L (3 6 1 3 等) 4 H : 1 2 - 1 4、6 + ♡、B A L、(6 ♡ 3 2 2) 4 N : 1 5 - 1 7、(5 ♡ 3 3 2) 	<p>1 N - 2 H 2 S</p> <ul style="list-style-type: none"> 3 C : 1 0 +、4 + ♣ 3 D : 1 0 +、4 + ◇ 3 H : 1 0 +、5 ♠ 5 ♡ 4 C : 1 1 +、♣ S P L 4 D : 1 1 +、◇ S P L 4 H : 1 1 +、♡ S P L 4 S : 1 2 - 1 4、6 ♠ 4 N : 1 5 - 1 7、5 ♠
--	---

ジャコビー、テキサストランスファーで、以下のシークエンスの違いをハッキリしておこう。

1 N 4 D
4 H P : 6 + ♡、スラムに関心無し。

1 N 2 D
2 H 4 H : 6 ♡ 3 2 2、スラムトライ。

1 N 4 D
4 H 4 N : 6 + ♡、♡のR K C B。

1 N 2 D
2 H 4 N : 5 ♡ 3 3 2、スラムトライ。

(例2) : 1 N ?

: ♠ x x
♡ A K x x x 1 N 2 D
◇ A J x x 2 H 3 D
♣ K x

3 Dリビッドして◇フィットも捜します。パートナー(A Q x x x K Q x x A x x x)ならば、6 Dが良いスラムです。3 Dに対して: 3 H 4 Cキュー; 3 N 4 N誘い; 3 S、4 C、4 Dは◇フィットです。

: ♠ x
♡ A K x x x x 1 N 2 D
◇ x x 2 H 3 C
♣ A Q x x

良い6 ♡ですがジャコビーから♣フィットも捜します。3 Cリビッドに対して: 3 H (3 ♡)なら、3 Sキューでスラムトライ; 3 N (♡♣フィットせず)なら、4 Hへ直し; 3 D、3 S、4 Cなら、♣でスラムトライ。

: ♠ x x
♡ K J x x x 1 N 2 D
◇ x x 2 H 3 C
♣ A Q x x

ゲームフォーシング程度の強さですが、3 Cでセカンドスーツを紹介します。スラムトライとは限りません。3 Cに対して: 3 H 4 H、3 N パス、3 D、3 S 3 N (♣フィットですが一旦3 Nストップも提案)。

: ♠ K x x
 ♥ A Q x x x x 1 N **2 D**
 ♦ A x 2 H **4 H**
 ♣ x x

ジャコビー 2 D から 4 H レイズで、6 ♥ でバランスした
 スモールスラムの誘いを表現します。6 3 2 2 形なら
 この例くらいの H C P が必要です。6 H へゆくだろう
 パートナーは (A Q x x K x K x x A x x x)。

: ♠ K x x
 ♥ A Q x x x x 1 N **4 D**
 ♦ x x 4 H **パス**
 ♣ Q x

あっさりテキサストランスファーから 4 H でサインオフ
 します。3 コントロールしかありませんし (1 N オ
 ープナーに向かってスラムトライするには 4 コントロール
 は最低必要)、「スラムトライで、Q 見ず」ですし。

: ♠ K x x
 ♥ A Q x x x x 1 N **2 D**
 ♦ x 2 H **4 D**
 ♣ K x x

2 D ジャコビーから、4 D のジャンプニュースーツは、
 6 ♥、♦ スプリンターのスラムトライです。こんな手
 を想像するといいでしょう。4 D に対して 4 H しか返
 ってこなければ、パスして深追いしません。

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

1 1 H C P ですが、7 枚目の ♥ は + 3 点の価値です。
 2 D から 3 S で、♠ スプリンターしてスラムトライ。
 4 C にはおとなしく 4 H、4 D には 5 C キュービッド、
 4 H の興味無しには、もちろんパスします。

: ♠ x
 ♥ K J x x x x x 1 N **4 D**
 ♦ K Q x 4 H **4 N**
 ♣ A x

テキサス 4 D から 4 N は、♥ の R K C B。パートナ
 ーのキーカード次第でスラムを判断出来そうです。4 N
 に対し：5 C (0 3) には 5 D (♥ Q ?) で 7 H 狙い；
 5 D (1 4) 5 H；5 H / S (2) 6 H の予定。

(例 3) : 1 N ?

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

良いゲームを捜す目的で 3 C リビッドをします。3 C
 に対して：3 S には 4 S レイズ；3 N にはパスの予定；
 3 D / H (♣ フィットのアドバンストキュー) には一気
 に 5 C のゲームビッドで、ファーストアライバルです。

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

2 H ジャコビーから 3 H リビッドは：5 ♠ 5 ♥ のゲーム
 フォーシングハンドの約束です。このくらいの強さが
 あれば、1 N オープナーがサポートしてきたスーツで、
 4 N (R K C B) を尋ねてスラムの有無を決断します。

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

2 H ジャコビーから 4 H リビッドは、6 ♠、♥ シングル
 トンのスプリンタースラムトライです。スラムを描く
 パートナーは (A Q x x x x A Q x x K x x)、
 (Q x x A x x x A x K Q x x) でしょう。

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

ジャコビー 2 H から 4 N は、5 ♠ 3 3 2、1 5 - 1 7 点
 を示し、6 S、6 N へのインビテーションになります。
 対する 1 N オープナーの判断は：2 ♠、1 5 点 パス；
 2 ♠、1 7 点 6 N；3 ♠、1 7 点 6 S です。

: ♠ A Q x x x
 ♥ A x x 1 N **2 H**
 ♦ K x 2 H **5 N**
 ♣ A x x

♠ 3 枚あれば 6 S を、♠ 2 枚ならば 6 N 選んで下さい、
 という意味の 5 N リビッドです。♠ 5 - 3 フィットし
 ている時、6 S の方がチャンス多し、ということも。
 例：(K J x K x x A x x x x K x) とか。

3 : N T オープンからのスラムビッド例

(1)	♠ A J x ♥ Q x x ♦ K Q x x ♣ A x x	♠ K x x ♥ K J x ♦ A x x ♣ K Q x x	1 N 5 N P	4 N 6 N	: 15 - 17、(BAL) 全体の強さを尋ねてる インビテーションです。 : 微妙な16点あたり。 「微妙ですが、どう？」
(2)	♠ A J x ♥ Q x x ♦ K Q x x ♣ A x x	♠ K Q x x ♥ K J x ♦ A x x ♣ K Q x	1 N P	6 N	: 6Nがやれる33HCP あります。4333で もありますし、♠4-4 フィットは探す必要はな いハンドと判断します。
(3)	♠ A J x x ♥ J x ♦ K Q x x ♣ A x x	♠ K x ♥ A K x x ♦ J x x ♣ K Q x x	1 N 2 S P	2 C 4 N	: この4Nは、6Nの誘い です。♠フィットして RKCBしたい時は、こ こで3Hで合図してから : 誘いには乗れません。
(4)	♠ A x x ♥ K x ♦ K Q x x ♣ A x x x	♠ x ♥ A Q x x x ♦ A J x x x ♣ K x	1 N 2 H 4 D 5 C 6 H P	2 D 3 D 4 N 5 H 7 D	: 4 + ♦の積極的レイズ。 : ♦のRKCB。 : 3KC (♣A♦K♠A)。 : ♦Q? 7D狙いね。 : ♦Q有り、♥Kあり。 : 「やったね！」
(5)	♠ A Q x ♥ K x x ♦ A Q x x ♣ x x x	♠ K x x ♥ A Q x x x x ♦ K x x ♣ x	1 N 2 H 4 D 4 S 5 C P	2 D 4 C 4 H 4 N 6 S	: ♣SPL、スラムトライ。 : ♦キュー、可能性あり。 : じっくり一旦4Hで。 : ♣無駄点なし、♥応援あ り、15点でも大元気。 使ってて良かったSPL。
(6)	♠ A Q x ♥ x x ♦ K Q x x ♣ A Q x x	♠ K x x ♥ A Q x x x x ♦ x ♣ K x x	1 N 2 H 4 H	2 D 4 D P	: ♦SPL、スラムトライ。 : ♦KQxxでは元気無し です。♥にサポートも ありません。17点だ けど、暗いハンドです。
(7)	♠ A x x ♥ K x x ♦ K Q x x ♣ K J x	♠ K x ♥ A Q x x x x ♦ A x x ♣ x x	1 N 2 H 4 N 6 H	2 D 4 H 5 S P	: 6♥、バランスしている スラムトライです。 : 良い♥サポート、5コン トロールあるので、誘い に乗っていいハンドです。
(8)	♠ A Q x x ♥ A x ♦ Q x x ♣ K Q x x	♠ K x x ♥ K Q x x x ♦ K x ♣ A J x	1 N 2 H 6 N	2 D 4 N P	: 5♥332、15 - 17。 6H、6Nへの誘いです。 : 2♥のマキシマム点です から、6Nへ乗ります。

第 8 課 ストロングジャンプシフトレスポンス

1 : 強いハンドしている時のレスポンスの考え方

パートナーが1の代のスートオープンしてきた時、特別約束がなければ、一つジャンプしてスートをビッドするのを**ストロングジャンプシフト**と呼び、スラムの可能性を伺うビッドとなります。そのストロングジャンプシフトですが、単にHCPが多いからというだけの理由で、ジャンプシフトするのは禁物です。ジャンプシフトをする為の大事な条件は、**トランプの目処がたっている**、ことです。なぜなら、フィット、トランプスーツが、まだはっきり見えてない時にジャンプレスポンスしてしまいますと、フィットを見つける相談をするビiddingスペースを浪費してしまうからです。

昔言われた「19HCP以上はジャンプシフト」ではありません。先ず、HCPよりフィットを見つける、良いトランプを見つけることが優先事項なのです。それと、19HCPもあれば、十分スラムは行ける強さですから、微妙な相談をする必要も無いくらいです。

従って、ストロングジャンプシフトをするハンドの条件は、トランプの目処のたっている、スラムトライの強さ(16+)以上、とすることになります。

2 : ストロングジャンプシフトのハンドの条件

ストロングジャンプシフトをする典型的ハンドは ;

- (A) **ソリッドスーツ**があり、そのスートをトランプに確定させてスラムを狙いたいハンド。
 (B) **セミソリッドスーツ**があり、スラムトライでそのスーツのトップアナーを知りたいハンド。

(Aの例)

: ♠ A x	: ♠ A K Q x x x	: ♠ A x x	: ♠ x x x
♡ A K Q J x x x	♡ x x x	♡ Q x	♡ K x
◇ Q x x	◇ x x	◇ x	◇ A K Q J x x
♣ x	♣ K x	♣ A K Q J x x x	♣ A J x
1 C - 2 H	1 C - 2 S	1 H - 3 C	1 S - 3 D

(Bの例)

: ♠ A Q J x x x x	: ♠ x	: ♠ x	: ♠ A K J x x x x
♡ A x	♡ A K x	♡ K Q J x x x x	♡ A Q x
◇ x	◇ A K J x x x x	◇ K Q x	◇ x
♣ K x x	♣ Q x	♣ A x	♣ A x
1 C - 2 S	1 C - 2 D	1 C - 2 H	1 D - 2 S

逆に、強くてもジャンプシフトをしてはいけないハンドは ;

- (a) **バランスハンド** : 主導権を持って、オープナーのハンドを**ゆっくり聞き出す**方向で。
 (b) **2スターハンド** : じっくり二つのスートを紹介し、**先ず良いフィットを見つける**ように。

(a) バランスハンドの例)

: ♠ K x x	: ♠ A Q x	: ♠ A K Q x x	: ♠ A Q
♡ A x x	♡ Q x	♡ A J x	♡ A K J x
◇ A K x	◇ K Q x x x	◇ K x	◇ K x x
♣ A Q x x	♣ A J x	♣ A x x	♣ K x x x
1 S - 2 C	1 H - 2 D	1 D - 1 S	1 C - 1 H

(b) 2 スターハンドの例)

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

3 : ダブルジャンプシフトについて

シングルジャンプシフトはストロングジャンプシフトの約束ですが、ダブルジャンプシフトでは、意味は全く変わってきます。ナチュラルにそのスーツをダブルジャンプして示す必要はないので、約束ですが、**フィット保証のスプリンターレイズ (SPL)** とします。

シングルジャンプか、ダブルジャンプのスプリンターか、決して間違わないように注意して。

M) 1 S ?

┌	3 C : 良い 5 + ♣、スラムトライ
	3 D : 良い 5 + ♦、スラムトライ
	3 H : 良い 5 + ♥、スラムトライ
	4 C : 4 + ♠、♣スプリンター
	4 D : 4 + ♠、♦スプリンター
	4 H : 4 + ♠、♥スプリンター

m) 1 D ?

┌	2 H : 良い 5 + ♥、スラムトライ
	2 S : 良い 5 + ♠、スラムトライ
	3 C : 良い 5 + ♣、スラムトライ
	3 H : 5 + ♦、♥スプリンター
	3 S : 5 + ♦、♠スプリンター

m) の例)

: ♠ x	: ♠ A K J 10 x x	: ♠ K J x	: ♠ x
♥ A K Q x x x x	♥ A x	♥ x	♥ K x x
♦ K x	♦ A x	♦ K Q x x x	♦ A J x x x
♣ A x x	♣ Q x x	♣ A J x x	♣ K Q x x
1 D - 2 H	1 D - 2 S	1 D - 3 H	1 D - 3 S

4 : ストロングジャンプシフトに対するオープナーのリビッド

ストロングジャンプシフトに対して、オープナーはごく自然なリビッドを心掛ければよい。ジャンプしないでそのスーツをレスポンスされた時のリビッドの要領です。ここで、重要な約束をしますが、もし、**ジャンプシフトしてきたスーツのトップアナー (A、K、Q) を持っている時は、たとえシングルトンでも、大喜びでレイズ**して下さい。パートナーもきっと大喜びしますから。逆に、ジャンプシフトしてきたスーツが3枚あるからといって、トップアナー (A、K、Q) の欠ける場合は、すぐにサポートを示す必要はありません。

まとめますと ;

- (1) ジャンプシフトされたスーツにトップアナー (A、K、Q) があれば、レイズする。
- (2) 大体バランスハンドでは、NTをリビッドする。
- (3) 紹介したいスーツ (必ずAか、Kを含むこと) が有れば、自然に紹介する。

5 : ジャンプシフターのリビッド

ストロングジャンプシフトした人が、そのスーツをリビッドした場合は、原則 (A) で、ソリッドスーツでトランプ確定、キュービッド要求です。リビッドせずに他のスーツをビッドして来たような場合は、原則 (B) で、**ジャンプシフトスーツにトランプ確定で、既にキュービッドに入っている**とします。

6 : レスポンダーのストロングハンドのビッドの展開いろいろ

(1)	♠ A Q x x x ♥ K Q x x ♦ J x ♣ x x	♠ K x x ♥ A x x ♦ A K x ♣ A Q x x	1 S 2 H 4 S P	2 C 3 S 6 S	: じっくり 2 C レスポンス。 : 3 ♠、スラムトライ。 : スラム興味なし。 : でも 6 S くらいはやって下さいね。
(2)	♠ A Q x x x ♥ K Q x x ♦ Q x ♣ K x	♠ K x x ♥ A x x ♦ A K x ♣ A Q x x	1 S 2 H 4 C 5 D 6 C 7 S	2 C 3 S 4 N 5 H 6 D P	: スラム興味あり。♣ K のキュービッド。 : ♠ Q アスキング。 : ♠ Q あり、♣ K あり。 : 7 S トライで、♦ キュー。 : ♦ Q、♥ K Q あるから。
(3)	♠ x x ♥ A x x ♦ A Q x x x ♣ K J x	♠ A K Q x x ♥ Q J x ♦ K x ♣ A x x	1 D 1 N 2 D 6 N	1 S 2 C 4 N P	: 慌てず、1 S から。 : チェックバック 2 C。 : 2 - ♠、3 - ♥。 : 6 N への誘いの 4 N。 : 14 点はマキシマム。
(4)	♠ K J x x ♥ x x ♦ x x ♣ A K J x x	♠ A x ♥ A Q J x x ♦ A K J x x ♣ x	1 C 1 S 3 C 3 N P	1 H 2 D 3 D 4 N	: 2 スーターでジャンプせず。 : フォーススーツ GF。 : 5 ♥ 5 ♦、13+ 紹介。 : 6 N への誘い。 : ミニマムでは乗れません。
(5)	♠ Q x x ♥ K x x x ♦ x x ♣ A K x x	♠ A x ♥ A Q J x x ♦ A K J x x ♣ x	1 C 2 H 5 H 6 C P	1 H 4 N 5 N 7 H	: フィットしたら、元気に。 : 2 K C + ♥ Q 無し。 : K C 揃った、サイド K ? : ♣ K 有り。 : ♦ はどうにかなるだろう。
(6)	♠ A x x ♥ x ♦ x x x ♣ A K J x x x	♠ K x ♥ A K Q J x x x ♦ K J x ♣ x	1 C 3 C 3 S 5 H P	2 H 3 H 4 N 6 H	: ストロングジャンプ。 : ソリッドな 6 + ♥ 紹介。 : ♠ キュービッド。 : ♥ R K C B。 : 2 K C + ♥ Q 無し。
(7)	♠ Q x ♥ K Q x x ♦ A x x ♣ Q J x x	♠ A K J x x x x ♥ A x ♦ x x ♣ K x	1 C 3 S 4 D 5 H P	2 S 4 C 4 H 6 S	: ♠ でスラム狙い。 : ♠ Q あるので大威張りでレイズするのがポイント。 : キュービッド。 : ちょっと余力あるので、5 の代でもキュービッド。

7 : ストロングジャンプシフトレスポンスの昨今

現代、このストロングジャンプシフトレスポンスの約束は廃れてきた風潮にあるようです。頻度の少ない強いハンドに用意するより、弱くて長いスーツを紹介するウィークジャンプシフトでオポネントの牽制を狙ったり、メジャーのレイズの区分けの一つとして使用したり、という具合です。個人的には、このストロングジャンプシフトには愛着があります。多少頻度が少なくても、来た時は、良いスラムの判断で相当得点してきましたから。せめてメジャーのストロングジャンプシフトは残してプレイしたいものです。

第9課 ちょっと有用なコンベンション

シリアス3N

メジャーフィットがハッキリ示されてのスラムトライシーケンスで、**3Nビッドをナチュラルとしてでは無く、スラムに積極的（強さに余裕あり）な意志表示**を示す便宜的なビッドとする約束です。逆に、このシリアス3Nをスキップしてキュービッドしたら、「ハンド全体にさほど余裕はないけど、こんな良いコントロールがありますよ」の意味になります。

- | | |
|--|---|
| (1) 1S - 2C
2D - 3S
3N : 15+、強さに余裕あり。
4C : 12 - 14、ミニマム、♣キュー
4S : 12 - 14、全くのミニマム。 | (2) 1S - 2N
3H - 3S (3H : ♥SPL)
3N : 15+、強さに余裕あり。
4C : 12 - 14、ミニマム、♣キュー
4D : 12 - 14、ミニマム、◇キュー |
|--|---|

エクスクルージョンRKC B

スーツが良いフィットし、ポイドのあるハンドでRKC Bでチェックしたい時、ポイドのスーツのAを除いた返事を尋ねるコンベンションです。スラムトライで、**異常にジャンプしてトランプ以外のスーツをビッド**することで尋ねます。答え方は、**そのスーツのAを除いた4KCから数えます**。完全なステップレスポンスで、(03 / 14 / 2 + Q無し / 2 + Q有り)とします。

(オークション例とそのハンド例)

- | | | | |
|---------------------------------------|---------------------------------------|--|---------------------------------------|
| : 1S - 3N
5D | : 1S - 2C
2H - 3H
5C | : 1C - 2S
2N - 3S
4C - 5H | : 1N - 2H
2S - 3C
3S - 5D |
| : ♠AJxxxx
♥AKJ
◇ - - -
♣KQxx | : ♠KQJxx
♥KJxxx
◇AQx
♣ - - - | : ♠AKQJxxxx
♥ - - -
◇KQx
♣Kxx | : ♠AQJxx
♥KJx
◇ - - -
♣KQJxx |

トータルコントロールレスポンス

便宜的なストロング2C、2Dオープンに対するレスポンスの仕方です。ハンドの形に拘わらず**ハンド全体のコントロール数をすぐ教える約束**です。A = 2、K = 1 (全体で12コン)。強いオープナー側で、**すぐにAKによるスラムの可能性の判断をつけられる**、のが大きな利点です。

- | | |
|---|---|
| 2C ┌ 2D : 0、1コン (あったとしても、K1枚)
│ 2H : 2コン (1Aか、2Kのどちらか)
│ 2S : 3コン (AKか、K3枚)
│ 2N : 4コン (2A、1A2K、4K、)
└ 3C : 5コン | 2D ┌ 2H : 0、1コン
│ 2S : 2コン
│ 2N : 3コン
│ 3C : 4コン
└ 3D : 5コン |
|---|---|

グランドスラムフォース

トランプフィットが見つかり、キュービッド等でサイドスーツの問題が無い事が分かりました。後は、**トランプの内容次第でグランドスラムもある**、という場面があります。その時、**トランプの内容を尋ねるビッドとして、5Nグランドスラムフォース**があります。

一般に、ステップレスポンスで以下のように返事します；

(♠がトランプの場合)

5 N	6 C : A K Q 無し。
	6 D : A K 無し、Q 有り。
	6 H : A か K 有り、ミニマムな長さ。
	6 S : A か K 有り、1 枚余分な長さ。
	7 S : A K、A Q、K Q 有り。

(♥がトランプの場合)

5 N	6 C : Q か、A K Q 無し。
	6 D : A か K 有り、ミニマムな長さ。
	6 H : A か K 有り、1 枚余分な長さ。
	7 H : A K、A Q、K Q 有り。

(♦がトランプの場合)

5 N	6 C : Q か、A K Q 無し。
	6 D : A か K 有り。
	7 D : A K、A Q、K Q。

(♣がトランプの場合)

5 N	6 C : A K Q のどれか 1 枚か、無し。
	7 C : A K、A Q、K Q。

(*) このグランドスラムフォースは、R K C B を使用する昨今、4 N でトランプの内容も同時に、尋ねる事が出来ますから、使う機会は少なくなっています。しかし、キュービッドしていて 5 の代に上がってしまった、競り合いで 4 N が尋ねられない、ポイドがあって 4 N では上手く解決出来ない、などの時に、今でも使う機会は残っています。

* : コンベンションを使ったスラムビッド例

(シリアス 3 N)

(1) ♠ A J x x x	♠ K x x x	1 S	2 N	: 4 ♠、1 6 +。
♥ Q x x	♥ A x x	3 D	3 H	: ♦ S P L。
♦ x	♦ A Q x	4 C	4 D	: 強さに余裕無し ですが、
♣ A x x x	♣ K J x	4 S	P	♣ コントロール有り。
				: 余裕無しのパートナーで
				すから、無理しません。

(2) ♠ A Q x x x	♠ K x x x	1 S	2 N	: シリアス 3 N、強さに
♥ K x x	♥ A x x	3 D	3 H	余裕有り、1 5 +。
♦ x	♦ A Q x	3 N	4 C	: ♠ R K C B 頑張ります。
♣ A Q x x	♣ K J x	4 H	4 N	: ♣ Q 有れば 7 S 行こう、
		5 S	6 C	のグランドスラム狙い。
		7 S	P	: ♣ Q 有るので、行った。

(エクスクルージョン R K C B)

(3) ♠ A K x x x x	♠ J x x x	1 S	3 N	: 4 ♠、1 3 - 1 5。
♥ K x	♥ Q x x	5 C	5 H	: ♣ A 除いて、♠ R K C B。
♦ K Q x x x	♦ A x	6 S	P	: 1、4 K C (♦ A のみ)
♣ - -	♣ A Q x x			: ♥ A か、♦ A のどちらか
				欠けているのが判明。

99-6-9-3

- (4) ♠ A K x x x x ♠ J x x x 1 S 3 N : ♣ A 除いて、♠ R K C B。
 ♥ K x ♥ A Q x 5 C 5 S : 2 K C + ♠ Q 無し。
 ♦ K Q x x x ♦ A x 7 S P : E に ♥ A、♦ A あるのが
 ♣ - - ♣ Q x x x : 判明。 10 枚フィット
 の ♠ ですから、Q 不要。
- (5) ♠ A J x x x ♠ K Q x x 1 S 2 C : 重要な ♣ K キューです。
 ♥ Q x x ♥ A x x 2 S 3 S : ♦ A 除いて、♠ R K C B。
 ♦ K J x ♦ - - 4 C 5 D : 1、4 K C。
 ♣ K x ♣ A Q J x x x 5 S 7 S : パートナーに、♠ A ♣ K
 P : あれば、13 個取れそう
 ですから。
- (トータルコントロールレスポンス)
- (6) ♠ A K Q x x x x ♠ x x x 2 C 2 D : 0、1 コン。
 ♥ K x ♥ Q x x 2 S 3 S : 5 + ♠。
 ♦ A ♦ K Q x x 4 S P : 3 + ♠、サポート。
 ♣ K Q x ♣ x x x : パートナーに A が無いの
 が分かっていますから。
- (7) ♠ A K Q x x x x ♠ x x x 2 C 2 H : 2 コン。 1 A か 2 K。
 ♥ K x ♥ x x x 2 S 3 S : 2 K ではなく、1 A なの
 ♦ A ♦ x x x 6 S P : を知っています。 それ
 ♣ K Q x ♣ A x x x : が ♥ A でも ♣ A でも 6 S
 は、やれそうですから。
- (8) ♠ A K Q x x x x ♠ x x x 2 C 2 S : 3 コントロール。
 ♥ K x ♥ A x x 3 S 4 S : ♦ K が必ず有って、♣ A
 ♦ A ♦ K x x 6 N P : が ♥ A のどちらかです。
 ♣ K Q x ♣ x x x x : マッチポイントならば、
 : 是非 6 N を選択したい。
- (グランドスラムフォース)
- (9) ♠ A K Q x x ♠ x 1 S 2 H : 4 + ♥、♣ S P L。
 ♥ K x x x ♥ A Q x x x 4 C 5 C : 5 C キューは、♦ の不安
 ♦ A x x ♦ J x 5 N 7 H : と、全体の余力を示して
 ♣ x ♣ A K x x x P : いるキューとなります。
 : グランドスラムフォース。
 : 2 / 3 A K Q 有り。
- (10) ♠ A K Q x x ♠ x 1 S 2 H : グランドスラムフォース。
 ♥ K x x x ♥ A x x x x x 4 C 5 C : ♥ A か K 有りて、余分な
 ♦ A x x ♦ J x 5 N 6 H : 長さ (このビッドでは、
 ♣ x ♣ A K x x 7 H P : 6 枚目の ♥) を示してい
 : ます。
 : ♥ 2 - 1 ならば。

(*) HANA のスラムビッド

微妙ならば、必ずキュービッドでパートナーと相談する。

見極めが付くなら、さっさとスラムをビッドする。 やたら 4 N に頼らない。

R K C B の返事は、03 / 14、2 - / 2 +。

後は、「グッドラック！」