

コントラクトのレベルと必要なポイント	2
オープニングビッド一覧	3
1NT オープンに対するレスポンスとその後のシークエンス	4
1NT オープンに対するレスポナーの答え方	6
1の台のスーツのオープンに対するレスポナーの答え方	8
1♥1♠ オープンに対するレスポンス	12
1♣1♦ オープンに対するレスポンス	14
1の台のスーツオープン後のシークエンス（オープナーのリビッド）	16
1の台のスーツのオープナーのリビッドまとめ（オープナーの立場から）	18
2♣ オープンに対するレスポンスとその後のシークエンス	21
2NT オープンに対するレスポンスとその後のシークエンス	22
2♦2♥2♠ オープン（ウィークツァー）に対するレスポンスとその後のシークエンス	24
オーバーコールとテイクアウトダブル	25

## コントラクトのレベルと必要なポイント

コントラクトのメイクに必要な 2 人の持つハンドのポイント合計の目安

3NT, 4♥/4♠ 25 点

5♣/5♦ 29 点

スモールスラム 33 点

グランドスラム 37 点

## ハイカードポイント (HCP)

手札に含まれる強いカードの評価として、ハイカードポイント (HCP) を用いる。手札に A, K, Q, J が含まれるごとに 4, 3, 2, 1 点を加算し、その合計を手札の評価値とする。合計は 40 点であるため、平均が 10 点となる。

## ディストリビューションポイント=レンクスポイント (LP)

手札に特定のスイートが多いことへの評価として、ディストリビューションポイント=レンクスポイント (LP 長さのポイント) を用いる。あるスイートの 5 枚目に 1 点を、6 枚目以降に各 1 点を加える。

## ダミーポイント

トランプ(切り札)でラフのトリックを増やすことへの評価として、ダミーポイントを用いる。パートナーの示したスイートに対しサポートする時に使う。他のスイートのポイドに 5 点、シングルトンに 3 点、ダブルトンに 1 点を加える。

## 略語の注釈

このサマリーの中で使用される略語

F=フォーシング NF=ノンフォーシング GF=ゲームフォーシング

1RF=ワンラウンドフォーシング M=メジャー m=マイナー

OM=アザーメジャー(もう一つのメジャー) om=アザーマイナー(もう一つのマイナー)

## オープニングビッド一覧

1♣1♦ 3+枚 12+ポイント 4-4は♦から、3-3は♣から

1♥1♠ 5+枚 12+ポイント

1NT 15-17HCP 4-3-3-3、4-4-3-2、5-3-3-2のいずれか（5枚は通常マイナー）

2♣ 22+HCPのバランスハンド、または単独でゲームの見える強い手

2♦2♥2♠ 6-11ポイント ウィークトウー 少なくとも2枚のトップアナーを含む6枚スーツ

2NT 20-21HCP バランスハンド

3♣3♦3♥3♠ プリエンプト 通常7枚スーツ

3NT 25-27HCP バランスハンド

4♣4♦4♥4♠ プリエンプト 通常8枚スーツ

5♣5♦ プリエンプト 通常9枚スーツ

(注) スーツのオープンにはHCP+LPのトータルポイント NTオープンにはHCPのみ  
メジャーのレイズはダミーポイントも入れて評価する。

他方でマイナースーツの低いレベルでのレイズ、ストップパーショニングのプロセスでは  
3NTを目指す関係からHCPに重きを置いて評価する。

## 1NT オープニングに対するレスポンスとその後のシーケンス

2♣ ステイマン 8+ポイントの4枚メジャーをもつ手 2の台のリビッドは5枚スーツ(メジャー5-4の可能性) 2NTまでのリビッドはノンフォーシング(NF) 3の台のリビッドはゲームフォーシング(GF)。5+枚のスーツかメジャーアグリーのキュービッド (注意:「西荻スタンダード」と違い、必ず4枚メジャーのある手)

2♦ 2♥へのトランスファー 0-7ポイントの5+♥をもつ手(次のコールはパス) または 5♥をもつ8-15ポイントのバランスハンド(次のビッドは2NTか3NT) または 6♥をもつ8-9ポイントの手(次のビッドは3♥)または 5+♥をもつ10+ポイントのアンバランスハンド(次のビッドは3の台で♥以外の新しいスーツ GF)

2♥ 2♠へのトランスファー 0-7ポイントの5+♠をもつ手(次のコールはパス) または 5♠をもつ8-15ポイントのバランスハンド(次のビッドは2NTか3NT) または 6♠をもつ8-9ポイントの手(次のビッドは3♠)または 5+♠をもつ10+ポイントのアンバランスハンド(次のビッドは♠以外の新しいスーツ GF)

2♠ システム上存在しない 間違いの可能性 (注意:「西荻スタンダード」と異なる)

2NT 8-9HCP のバランスハンド 3NT へのインビテーション 4枚メジャーに関心なし (注意:「西  
荻スタンダード」と異なる)

3♣3♦3♥3♠ 5+枚のスイツ (サイドスイツなし) F 13+ポイントのアンバランスハンド スラムト  
ライ (注意:「西荻スタンダード」と異なる)

3NT 10-15HCP バランスハンド 終わりのビッド

4♣ ガーバー エースアスキング (4♦0枚 4♥1枚 4♠2枚 4NT3枚)

4♦4♥ それぞれ4♥4♠へのトランスファー (テキサス)

4NT 16-17HCP バランスハンド 15HCPのオープナーはパス 16-17HCP オープナーは6NTへ

5NT 20-21HCP バランスハンド 15HCPのオープナーは6NT 16-17HCP オープナーは7NTへ

**5NTにパスできないことに注意! 必ず6NTか7NTをビッドする。**

## 1NT オープンに対するレスポンスの答え方（点ごとに整理したもの）

- 0-7 ポイント 5+♥/♠でそれぞれ2♦/2♥のトランスファーをビッド。パートナーのビッドした2♥2♠をパス。その他の手は1NTをパス。
- 8-9 ポイント 4枚メジャーのあるときは2♣（ステイマン）をビッド。4枚メジャーのある手はフィットが合えばダミーポイントを加えた上で、8-9ポイントで3の台にレイズ、10ポイント以上はゲームをビッド。メジャーが4♥+5♠の手はステイマンの後2♦に対し2♠をビッド。5♥+4♠の手はステイマンの後2♦に対し2♥をビッド（いずれもインビテーションNF、10ポイント以上なら3の台で5枚スーツをリビッドF）。オープナーはメジャー4-4の時2♥を答えるので、4枚♠のレスポンスは2♥に対して2NTをリビッド（NF）。これに対しメジャー4-4のオープナーは3♠ないし4♠をリビッド（強さによって）。（太字部分は「西荻スタンダード」と異なる）。（メジャー5-4以外の）5枚メジャーのあるバランスハンドはトランスファーの後2NT。6枚メジャーの手はトランスファーの後3の台にレイズ。
- 10-15 ポイント 4枚メジャーのあるときは2♣（ステイマン）をビッド。フィットが合えばゲームにレイズ。オープナーはメジャー4-4の時2♥を答えるので、4枚♠のレスポンスは2♥に対して3NTをリビッドするが、これに対しメジャー4-4のオープナーは4♠に直す。メジャー5-4の手はステイマンの後2♦に対し3の台の5枚スーツをビッド（F）。（太字部分は「西荻スタンダード」と異なる）。オープナーは5-3フィット（あれば）のメジャーゲームか3NTを選ぶ。5枚メジャーのあるバランスハンドはトランスファーの後3NT。6枚メジャーの手はミニマムでテキサストランスファー（4♦4♥）、スラムの可能性がある場合、ジャコビートランスファーの後、3の台でセカンドスーツを示す（F）。

16+ポイント バランスハンドは 16+HCP でスラムの可能性。16-17HCP で 4NT (6NT への誘い)、20-21HCP で 5NT (7NT への誘い) をビッド。18-19HCP は直接 6NT、22+HCP は 7NT をビッド。アンバランスハンドは 10-15 ポイントの手に準じた応答の仕方をする。マイナーであれ、メジャーであれフィットがあればスラムの可能性は濃厚なので、自分の手に合った最も効率的なフィットのを見つけ方とその後スラムトライの方法の組み合わせ方をもとにビッドの組み立てを考える。

## 1の台のスーツのオープンに対するレスポンスの答え方

0-5ポイント パス ただし、同スーツのAJ, KQは6ポイントと数える

6-9ポイント (メジャーオープンに対して) 優先順

3+サポートでシングルレイズ

1♠ (1♥に対して) 4+枚

1NT バランスハンドとは限らず 2の台のビッドができない手

(マイナーオープンに対して) 優先順

1の台で新しいスーツ 4+枚 長いスーツから 5-5は上から 4-4は下から 1♣に  
対して長い♦と4枚メジャーがるときは4枚メジャーを優先

1NT 4枚メジャーを否定

シングルレイズ 5+枚サポートの6-9ポイント 4枚メジャーを否定

(ダブルレイズ 5+枚サポートの10-12ポイント 4枚メジャーを否定)

10-12ポイント (メジャーオープンに対して) 優先順

3+サポートでダブルレイズ (リミットレイズ)

1♠ (1♥に対して) 4+枚

2の台で新しいスーツ 4+枚 (1♠に対する2♥は5+枚)



**(マイナーオープンに対して) 優先順**

1の台で新しいスーツ 4+枚 長いスーツから 5-5は上から 4-4は下から

ダブルレイズ 5+枚サポート 10-12ポイント 4枚メジャーを否定

2NT 10-12ポイント バランスハンド 4枚メジャーを否定

13-15ポイント **(メジャーオープンに対して) 優先順**

2NT 4+サポートとシングルトン/ボイドなし GF (2NTをやりたい訳ではない)

ダブルジャンプシフト 4+サポートとそのスーツにシングルトン/ボイド

1♠ (1♥に対して) 4+枚 新スーツは長いものから (リバース可)

3NT オープナーのメジャーは2枚 バランスハンド (2NTとの違いに要注意) NF

2の台で新しいスーツ 4+枚 (1♠に対する2♥は5+枚) F 長いものから

**(マイナーオープンに対して) 優先順**

1の台で新しいスーツ 4+枚 長いスーツから 5-5は上から 4-4は下から

3NT 13-15HCP バランスハンド 4枚メジャーを否定

ダブルジャンプシフト 5+サポートとそのスーツにシングルトン/ボイド F

4枚メジャーを否定 (マイナーのスプリンター)

16-18 ポイント (メジャーオープンに対して) 優先順

2NT 4+サポートとシングルトンなし

ダブルジャンプシフト 4+サポートとそのスーツにシングルトン/ボイド F

新しいスーツをビッド サポートは3枚以下 次にセカンドスーツをリバーズしてリビッドすることで16+を示す 新スーツは長いものから 5-5 は上から 4-4 は下から

(マイナーオープンに対して) 優先順

新しいスーツをビッド 4+枚のスーツ 次にセカンドスーツをリバーズしてリビッドすることで16+を示す 長いものから 5-5 は上から 4-4 は下から

ダブルジャンプシフト 5+サポートとそのスーツにシングルトン/ボイド F 4枚メジャーを否定

19+ポイント (メジャーオープンに対して) 優先順

ダブルジャンプシフト 4+サポートとそのスーツにシングルトン/ボイド F

新しいスーツにシングルジャンプ 3+枚スーツ サポートはあるかも サポートのある場合はゲーム以下で次に示す サポートのない場合セカンドスーツがリバーズになる場合、無理にジャンプせずともよい 新スーツは長いものから 5-5 は上から 4-4 は下から

**(マイナーオープンに対して) 優先順**

新しいスーツにシングルジャンプ 4+枚のスーツ 長いものから 5-5 は上から 4-4  
は下から セカンドスーツがリバースになる場合、無理にジャンプせずともよい  
新スーツは長いものから 5-5 は上から 4-4 は下から メインスーツがオープナ  
ーのマイナーで 4 枚メジャーのない手は 3+枚スーツにジャンプしてポイントを  
知らせた後サポートを示す

## 1♥1♠オープニングに対するレスポンス

1♠ (1♥に対する) 4+♠ 6+ポイント

1NT サポート2枚以下 6-9HCP

2の台の新しいスーツ 4+枚 10+HCP (1♠-2♥は5+枚スーツ)

シングルレイズ 3+サポート 6-9ポイント NF

ジャンプシフト 3+枚 (3枚はサポートのあるとき) 19+ポイント F

2NT 4+サポート 13+ポイント シングルトン/ボイドなし F (パストハンドのときは2枚サポートのバランスハンド 11-12HCP NF 違いに注意)

ダブルレイズ 3+サポート 10-12ポイント NF

スーツへのダブルジャンプ (1♥-3♠/4♣/4♦、1♠-4♣/4♦/4♥) 4+サポート 13+ポイント

スプリンター (メジャーのサポート+ビッドスーツにシングルトン/ボイド) F

3NT サポートは2枚 13-15HCP バランスハンド NF (西荻スタンダードと異なる)

トリプルレイズ 4+サポート (通常は5+) HCP及びコントロールに乏しい手 サインオフ

## パストハンドによるレスポンス

1の台の新しいスーツ 6-12ポイント 4枚スーツ NF

1NT 6-10HCP サポートなし

シングルレイズ 3+サポート 6-10ポイント

2の台の新しいスーツ 11-12ポイント 5枚スーツ

ジャンプシフト 11-12ポイント 良い5+枚スーツ

2NT サポートは2枚 11-12HCP バランスハンド

ダブルレイズ 3+サポート 11-12ポイント

## 1♣1♦オープニングに対するレスポンス

1の台の新しいスーツ 4+枚 6+ポイント

1NT 4枚メジャーなし 6-9HCP

2♣ (1♦に対し) 5+枚 10+HCP リバースのできる13+ポイントの手は4枚メジャーあるかも

シングルレイズ 5+サポート 6-9ポイント (西荻スタンダードと異なる)

ジャンプシフト 3+枚 (3枚のときは5+枚のサポートあり) 19+ポイント

2NT 4枚メジャーなし 10-12HCP

ダブルレイズ 5+サポート 10-12ポイント 4枚メジャーを否定 (西荻スタンダードと異なる)

3NT 4枚メジャーなし 13-15HCP

トリプルレイズ 5+サポート プリエンプティブ

## バストハンドによるレスポンス

1の台の新しいスーツ 6-12ポイント 4枚スーツ NF

1NT 6-10HCP サポートなし

シングルレイズ 5+サポート 4枚メジャーなし 6-10ポイント

2の台の新しいスーツ 11-12ポイント 5枚スーツ

ジャンプシフト 11-12ポイント 良い5+枚スーツ

2NT サポートは2枚 11-12HCP バランスハンド (4枚メジャーはないことが多い 特に4枚♠)

ダブルレイズ 5+サポート 4枚メジャーなし 11-12ポイント

## 1の台のスーツオープン後のシーケンス（オープナーのリビッド）

1♠（1♥に対し） 12-18ポイント 4♣

1NT 12-14HCP バランスハンド 4枚メジャーなし

オープナーのマイナーのリビッド 12-15ポイント 5+枚

2♣（1♦オープナーによる） 12-18ポイント 5♦+4♣

2♦/2♥（1♣オープナーによる） 16+ポイント リバース 5♣+4♦/4♥

2♥（1♠に対し1♦オープナーによる） 16+ポイント リバース 5♦+4♥

メジャーのリビッド 12-15ポイント 5-6枚スーツ（1の台のレスポンスに対するリビッドは6枚）

メジャーのシングルレイズ 13-15ポイント 4枚サポート

シングルジャンプシフト 19-22ポイント オープンしたマイナーが長いセカンドスーツ（\*を除く）

2NT（ジャンプ） 18-19HCP バランスハンド メジャーの4枚サポートなし

3の台のジャンプリビッド 16-18ポイント 良い6枚スーツ メジャーの4枚サポートなし

リバーススーツでの3の台へのシングルジャンプシフト（1♣-1♥/1♠-3♦、1♣/1♦-1♠-3♥）\*

4枚サポート 16+ポイント スプリンター

メジャーのダブルレイズ 16-18ポイント 4枚サポート スプリンターのできない手

3NT ソリッドな6+マイナースーツ（AKQxxx）とアウトサイドA/K メジャーのサポートはない



ダブルジャンプシフト 5+枚サポート 18+ポイント スプリンター (1♣-1♦-3♥/3♠を含む)

メジャーのトリプルレイズ 19+ポイント 4枚サポート スプリンターのできない手

(参考) ディストリビューションの示し方

1♥-1♠-2♣-2♠-3♣のように♥-♣-♣とビッドすると♥♣の5-5もしくは6-5のツースター。

1♥-1♠-2♣-2♠-3♥のように♥-♣-♥とビッドすると♥♣6-4のツースター。

## 1 の台のスーツのオープナーのリビッドまとめ（オープナーの立場から）

### 1. レスポンダーがメジャースーツをシングルレイズ

12-15 ポイント パス

16-18 ポイント 3 の台にレイズ NF またはヘルプスーツゲームトライ（そのスーツに絵札があったらゲームを、なかったら 3 の台をビッドして欲しいというビッド） F

19-21 ポイント 4♥/4♠ にジャンプレイズ

### 2. レスポンダーがマイナースーツをシングルレイズ

12-15 ポイント パス

16+ポイント オープンしたスーツは 4+枚でサイドスーツまたはストッパーを示す。F

（ストッパーショーイングの場合、スキップしたスーツにストッパーなし）全てのスーツにストッパーがあっても 3NT を直接ビッドしない。

18-19 ポイント 3NT バランスハンド

### 3. レスポンダーがメジャースーツをダブルレイズ（リミットレイズ）

12-13 ポイント パス

14+ポイント 4♥/4♠ をビッド

#### 4. レスポンダーがマイナーズをダブルレイズ (リミットレイズ)

12-13 ポイント パス

14+ポイント バランスハンドで 3NT をビッド

16+ポイント アンバランスハンドで 3NT をビッドしにくい場合、新スーツはストップショーイングまたはコントロールを示す。3NT を目指すが、オープナーが 3NT を越えて新スーツでビッドを継続する場合、前のビッドはショートスーツかも。4 の台のオリジナルスーツはサインオフ。

#### 4. レスポンダーが 1NT をビッド

12-15HCP バランスハンドでパス。アンバランスハンドで 4+枚のサイドスーツを**リバースをせず**にビッドするか、5+枚のオリジナルスーツを 2 の台でリビッド (メジャーは通常 6 枚)

16-18HCP 4+枚のサイドスーツをジャンプせずにビッド。良い 5+枚 (通常 6 枚) のオリジナルスーツを 3 の台でジャンプリビッド。バランスハンドで 2NT。

19-21HCP バランスハンドで 3NT。4+枚のサイドスーツにリバースするかジャンプ (ジャンプシフト)。良い 6+枚のメジャースーツでゲームにジャンプ。

#### 5. レスポンダーが 1 の台で新しいスーツをビッド

12-15 ポイント メジャースーツに 4+サポートがあればシングルレイズ。ダミーポイントを加えること。レスポンダーのメジャーにサポートがなければ、1 の台で新しいスーツか 2 の台で**リバースせず**に新しいスーツ。それもできないときは 5+スーツを 2 の台でリ

ビッド。バランスハンドで 1NT（1 の台でビッドできる 4 枚メジャーを否定）。ソ  
リッドな 6 枚マイナーズーツとサイドズーツに A/K で 3NT にダブルジャンプ。

16-18 ポイント メジャースーツに 4+サポートがあれば、リバースズーツにシングルトン/ボイド  
で短いズーツにシングルジャンプ（スプリンター-16+ポイント）。シングルトン/ボ  
イドがなければダブルレイズ。レスポnderのメジャーにサポートがなければ、18-  
19HCP のバランスハンドで 2NT にジャンプ。良い 6+枚でオリジナルズーツをジャ  
ンプリビッド。それもできなければ、新しいズーツをリビッド（リバース可）。ソ  
リッドな 6 枚マイナーズーツとサイドズーツに A/K で 3NT にダブルジャンプ。

19-21 ポイント ダミーポイントを加え、4+サポートでサイドズーツにシングルトン/ボイドがあ  
れば短いズーツにダブルジャンプ（スプリンター-18+ポイント）。シングルトン/ボ  
イドがなければトリプルレイズでメジャーのゲームをビッド。サポートがなければ  
サイドズーツにシングルジャンプ（ジャンプシフト）。ソリッドな 6 枚マイナーズ  
ーツとアンビッドズーツにストッパーで 3NT にダブルジャンプ。良い 6+枚のメジ  
ャーでゲームにジャンプ。

## 2C オープンに対するレスポンスとその後のシーケンス

2♣ オープン 22+HCP のバランスハンド (25-27HCP を除く)、または、17+HCP のアンバランスハンドでゲームの見える手 (メジャーで 9 トリック、マイナーで 10 トリック) 22-24HCP のバランスハンドを示すオープナーの 2D レスポンスに対する 2NT リビッドを除き GF

2♦ 0-7 ポイント ネガティブまたはウェイティング

2♥2♠3♣3♦ 5+枚スーツ (GF)。サポートを示すか 5+枚スーツをビッド

2NT 22-24HCP、バランスハンド。レスポンスは 2NT オープンに対するものに準じる

3NT 28-29HCP、バランスハンド。レスポンスは 2NT オープンに対するものに準じる

2♥2♠3♣3♦ 8+ポイント、5+枚スーツ

2NT 8+ポイント、5枚スーツなし (バランスハンドまたは 4-4-4-1)

## 2NT オープニングに対するレスポンスとその後のシーケンス

3♣ スтейマン 4+ポイントの4枚メジャーをもつ手 オープナーは4枚メジャーなしで3♦

メジャー4-4で3NT (レスポンドは4の台で選ぶ) メジャー5-4のレスポンドは3♦に対し5枚  
スーツをリビッド F メジャーレスポンスの後のレスポンドの新しいスーツはメジャーアグリーのキュー  
ービッド、または、5+の強いスーツ (メジャーアグリーしていない) でいずれもスラムトライ GF

3♦ 3♥へのトランスファー 0-3ポイントの5+♥をもつ手(次のコールはパス) または 5♥をもつ  
4-11ポイントのバランスハンド(次のビッドは3NT) または 6♥をもつ4+ポイントの手(次のビッド  
は4-6のメジャーを示す3♠か4♥ (サインオフ)、6+♥をもつ強い手は次のビッドで4の台で♥以外  
の新しいスーツ (キュー) F

3♥ 3♠へのトランスファー 0-3ポイントの5+♠をもつ手(次のコールはパス) または 5♠をもつ  
4-11ポイントのバランスハンド(次のビッドは3NT) または 6♠をもつ4+ポイントの手(次のビッド  
は4♠)、6+♠をもつ強い手は次のビッドで♠以外の新しいスーツ (キュー) F

3♠ システム上存在しない 間違いの可能性 (注意: 「西荻スタンダード」と異なる)

3NT サインオフ 4-11HCP バランスハンド

4♣ ガーバー エースアスキング

4♦4♥ それぞれ4♥4♠へのトランスファー（テキサス） 3♦3♥のトランスファーより弱い手

4NT 12HCP バランスハンド 20HCP のオープナーはパス 21HCP オープナーは6NTへ

5NT 16HCP バランスハンド 20HCP のオープナーは6NT 21HCP オープナーは7NTへ

**5NT にパスできないことに注意！ 必ず6NTか7NTをビッドする。**

## 2D 2H 2S オープニング(ウィークトウ)に対するレスポンスとその後のシークエン

ス

2♦2♥2♠オープン 6-10HCPの6枚スーツ ボイドやサイドに4枚メジャーのないこと

新しいスーツ 1RF 5+枚スーツ 3枚のサポートを否定 オープナーは3枚サポートでレイズ

サポートなしでサイドスーツがあればビッド どれもできなければ同スーツのリビッド

シングルレイズ 3枚サポート オープナーはパス

ゲームにレイズ 2-4枚サポート 強い手かもしれないし弱い手かも オープナーはパス



## オーバーコールとテイクアウトダブル

### スーツのオーバーコール

5+枚のスーツ 2の台では6枚スーツが望ましい 8-15HCP (10-16 トータルポイント)  
2の台のオーバーコールは原則オープンハンド 16+HCP のスーツコール→テイクアウトダブル

### スーツのオーバーコールに対するレスポンス

キュービッド (敵スーツをビッド) 3+枚サポートと少なくとも10-11ポイント リミットレイズ  
以上

レイズ 3+枚サポート キュービッドレイズ以下で競り合いのビッド、インビテーションではない  
新しいスーツ サポートなし 良い5+枚スーツ 8+HCP

NT レスポンス フィットなし 自前のスーツなし 敵スーツにストッパー  
8-11HCP 1NT 12-15HCP 2NT 16+HCP 3NT

8-9ポイント 3+枚サポートでシングルレイズ  
サポートなしで1の台で新スーツは良い5+枚スーツ NF

10-11+ポイント サポートなしで2の台でも新スーツ (良い5+枚スーツ)  
キュービッドでサポートを示す

15+ポイント ミニマムのオーバーコールでもゲームがあると判断すればゲームをビッド

### 1NT オーバーコール

15-18HCP バランスハンド 敵のスーツにある程度のストッパー

### 1NT オーバーコールに対するレスポンス (コンベンションは全てオフ)

2♣2♦2♥2♠ 0-7HCP 5+スーツ 原則としてサインオフ オーバーコーラーはマキシマムと  
フィットで3の台にレイズ可

キュービッド 敵スーツ以外に少なくとも3+サポート テイクアウト(ステイマン) その後リビッド  
ドは、8-9ポイントでレイズか2NT、10+ポイントはゲームにレイズか3NTをリビッド

2NT 8-9HCP

3♣3♦3♥3♠ 10+ポイント 5+スーツ F

3NT 10-14HCP

4♣4♦4♥4♠ サインオフ (トランスファーではない)

## ジャンプオーバーコール プリエンプティブ

**テイクアウトダブル** (条件) ダブラー及びそのパートナーともにパス以外のコールをしていない 敵は  
スーツしかコールしていない ダブラーの最初または2回目のコール機会であること タイプは  
次の二つ ①アンビッドスーツに3+サポート(アンビッドメジャーは4枚サポート)と13+ポ  
イント ②16+HCPの強いオーバーコール

### テイクアウトダブルに対するレスポンス

0-8ポイント 原則パス(敵スーツが長くて強い)は考えない ジャンプしないでスーツをビ  
ッド 4+枚メジャーを長いマイナーに優先 NTは最後のチョイス 敵スーツに強いスト  
ッパー

9-11ポイント スーツにジャンプ(メジャー優先)

12+ポイント ゲームを自らビッド、または、キュービッドをすることでダブラーに自分の手を  
説明させ、その後パートナーのスーツ/NTをゲームにレイズ

NTレスポンス 8-10HCPと敵スーツにストップパーで1NT、11-12HCPで2NTにジャンプ、  
13+HCPで3NTにジャンプ

### テイクアウトダブラーのリビッド

13-15ポイント ジャンプしないスーツのレスポンスは原則パス

ジャンプレスポンス(スーツ、NT)に対してはミニマムの手はパス、14-15ポイントの手は  
インビテーションまたは3NT

16-18ポイント 自分のスーツをビッド(パートナーは16+HCPを認識) ジャンプしないス  
ーツのレスポンスに対してサポートがあればレイズ(インビテーション) NTレスポンスは  
ミニマムはレイズ、それ以外は3NT レスポンダーは8+ポイントでセカンドスーツ、サポー  
ト、キュービッド(サポート+コントロール)等でビッド継続に努める

19+ポイント 自分のスーツにジャンプ レスポンダーは6+ポイントでセカンドスーツ、サポ  
ート、キュービッド(サポート+コントロール)等でビッド継続に努める