

オープニングビッド一覧	3
バランスハンドのオープンのまとめ	4
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	5
ステイマンによるメジャーフィットの見つけ方	7
1NT オープンに対するレスポナーの答え方	8
1NT オープン後インターベンションがあったときの対処	9
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	10
1♥1♠ オープンに対するレスポンス	14
1♣1♦ オープンに対するレスポンス	16
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)	17
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)	19
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	23
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	24
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	26
オーバーコールとテイクアウトダブル	27

敵がオープンした後のビディング（レスポンスダブル、カペレティ、マイケルズなど）・・・ 28

敵が介入してきた後のビディング（ネガティブダブル、サポートダブル、キュービッドレイズ） 30

オープニングビッド一覧

1♣1♦ 3+枚 12-21ポイント 4-4は♦から、3-3は♣から

1♥1♠ 5+枚 12-21ポイント

1NT 15-17HCP 4-3-3-3、4-4-3-2、5-3-3-2、(6-3-2-2、5-4-2-2) のいずれか (5+枚は通常マイナー) (5枚メジャーを含めるときは3♣レスポンスをパペットステイマンとすること)

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アンバランスハンド

2♦2♥2♠ 6-11ポイント ウィークトゥー 少なくとも2枚のアナーを含む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 ギャンブリング 7-8枚のソリッドなマイナースーツ サイドにKなし)

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1) スーツのオープンはHCP+LPのトータルポイント(レンクスポイント(LP)は特定スーツの5枚目に1点を、6枚目以降に各1点を加える。) NTオープンはHCPのみメジャーのレイズはダミーポイント(ボイド5点、シングルトン3点、ダブルトン1点)も入れて再評価する。

他方でマイナースーツの低いレベルでのレイズ、ストップパーショージョーイ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。

(注2) ギャンブリング3NTオープンはオプション(ペアで使用するか事前に確認しておくこと)ソリッドスーツとはAKQxxxx以上

(注3) プリエンプティブオープンは通常10HCP以下

バランスハンドのオープンのまとめ

12-14HCP 1の台のスーツでオープンしジャンプせずにNTをリビッド

15-17HCP 1NTオープン*

18-19HCP 1の台のスーツでオープンしジャンプしてNTをリビッド

20-21HCP 2NTオープン*

22-24HCP 2♣でオープンし2の台のレスポンスに2NTをリビッド*

25-27HCP 2♣でオープンし2の台のレスポンスに3NTをリビッド*

*のついたオープニングビッドないしリビッドに対し、ジャンプしない♣はステイマン（2♣オープン2♠レスポンスの後についてはこれにあてはまらない）。ジャンプしない♦♥及び4♦4♥はそれぞれ♥♠へのトランスファー。また2♣-2♠後はバランスハンドの2♣オープナーは♠サポート（特に4枚）をNTリビッドに優先する。

1NT オープンに対するレスポンスとその後のシーケンス

2♣ スтейマン 8+ポイントの4枚メジャーをもつ手 または 8-9HCPのバランスハンド(4枚メジャーなし) (レスポンドは2NTをリビッド) 8+ポイントのメジャー5-4のレスポンドは2♦に対し、2の台で4枚メジャーをビッド(2♥2♠) (スモーレン、オープナーの2♠/2NT/3♥リビッドはNF) 1NT-2C-2H-2Sは♠4枚(2NTまでF) レスポンドの3の台の新マイナースーツは5枚(F)、3の台のメジャー(オープナーの4枚メジャーではない方)はスーツアグリーでスラムトライの意思を示す スモーレン等については「ステイマンによるメジャーフィットの見つけ方」に後述

2♦ 2♥へのトランスファー 5+♥をもつ弱い手(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HCPによって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F、スラムトライ)

2♥ 2♠へのトランスファー 5+♠をもつ弱い手(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HCPによって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F、スラムトライ)

2♠ マイナースーツステイマン 13+ポイント 5-4以上のマイナー(ただし5-4-4-0は2♣ステイマンで始める) マイナーでのゲーム、スラムトライ オープナーは4+枚マイナーを示す(3♣3♦)

かマイナー4-4でメジャーのAを示すか、2NT（マイナーへのサポートとスラムへの関心）、3NT（サインオフ）をビッド

2NT 3♣へのリレー 1NT オープナーは3♣を自動的にビッド 6+♣をもつ弱い手(次のコールはパス) または 6+♦をもつ弱い手(次のビッドは3♦) または 6+♣をもつ10+ポイントの手(次のビッドはコントロールのあるスーツか4♣)または 6+♣をもつ10+ポイントの2スーター(♣が長い)(次のビッドは4の台でセカンドスーツ(恐らく5枚))

3♣3♦ KQxxxx以上の6枚スーツNF オープナーはトップアナーがあつたら3NTをビッド(インビテーション) サイドスーツにKなし(1NTが5Mを含む場合、3Cをパペットステイマンに→補遺2)

3♥ 5枚の♣をもつ強い手 4枚メジャーはない スラムトライ

3♠ 5+枚の♦をもつ強い手 4枚メジャーはない スラムトライ

3NT 10-15HCP 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）。メジャーでのスラムを狙う場合は2の台のジャコビーで始める方がよい。トランスファー後の新しいスーツはコントロールを示す。4NTはRKB

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

ステイマンによるメジャーフィットのを見つけ方

1NT-2C-2D-2H スモーレン（8+ポイント 4♥+5♠ 2SまでF） 2NT ミニмум メジャーフィットなし 2S ミニмум 3♠ 3NT マキシмум メジャーフィットなし 3S/4S マキシмум 3♠(3S>4S)

1NT-2C-2D-2S スモーレン（8+ポイント 5♥+4♠ 2NTまでF） 2NT ミニмум メジャーフィットなし 3H ミニмум 3♥ 3NT マキシмум メジャーフィットなし 4H マキシмум 3♥

1NT-2C-2H-2S 4♠ 2NTまでF 2NT ミニмум ♠3枚以下 3S ミニмум 4♠ 3NT マキシмум ♠3枚以下 4S マキシмум 4♠（ただし4♠でも自分がデクレヤラーになりたい等の理由で3NTも）

1NT-2C-2H-3S ♥に4-4フィット、かつ、レスポンドーの側にスラムトライの意思

1NT-2C-2S-3H ♠に4-4フィット、かつ、レスポンドーの側にスラムトライの意思

1NT オープンに対するレスポンスの答え方

- 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2♥2♠をパス。6+♣/♦で2NTのリレービッド。♣の長い手はパートナーの3♣をパス、♦の長い手は3♣に対し3♦をビッド(サインオフ)。長いスーツのない手は1NTをパス。
- 8-9 ポイント 4枚メジャーのあるなしにかかわらず2♣(ステイマン)をビッド。4枚メジャーのない手はオープナーのどんなレスポンスにも2NTをリビッド。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)。8+ポイントでメジャーが4♥+5♠の手はステイマンの後2♦に対し2♥(4枚スーツ)をビッド(スモーレン2♠までF)。5♥+4♠の手はステイマンの後2♦に対し2♠(4枚スーツ)をビッド(スモーレン2NTまで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2♠をビッド(2NTまでF)。4枚メジャーがあってもフィットがないときは2NTをリビッド(インビテーションNF)。(メジャー5-4以外の)5枚メジャーのあるバランス手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。6♥+4♠の手はトランスファーの後2♠(2NTまでF)
- 10-15 ポイント 4枚メジャーのある手は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2♠をビッド(F)。メジャー5-4の手はステイマンの後2♦に対し2の台の4枚メジャーをビッド(スモーレン、2NTまでF)。オープナーはミニマムで5-3フィットがあれば2♠/3♥、なければ2NTをビッド(NF)。マキシマムでフィットがあればメジャーのゲーム、なければ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、ジャコビトランス
ファーの後、3 の台でセカンドスーツを示す(F)。マイナー5-4 以上の 13+
ポイントの手は 2♣ (マイナースーツステイマン) でゲーム、スラム
トライが可能。4 枚メジャーと 5 枚以上のマイナーの強い手は、
ステイマン後の 3 の台のリビッドで示す (F)。メジャーのフィット
があるときはサポートをその後に示す (GF)。

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
フィットの見つけ方とその後のスラムトライの
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。

1NT オープン後インターベンションがあったときの対処

ダブル リダブルは 7HCP 以上。コンベンションは全てオン。

2C ダブルは**ステイマン**。それ以外のコンベンションは全てオン。

2D/2H/2S ダブルは 7HCP 以上。2 の台のコンベンションは**オフ**。2 の台のビッドは 5+枚で NF。3 の台のビッドは 5+枚で F。敵スーツ以外のテキサスはオン。

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

トリプルレイズ 5+サポート 0-9ポイント

(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

1NT 4枚メジャーを否定

ダブルレイズ 5+枚サポート(♦の場合は4+枚)の6-9ポイント シングルレイズ
より弱い

(シングルレイズ 5+枚サポートの10+ポイント ワンラウンドフォース)

セカンドパストハンドのシングルレイズ 5+枚サポート 6-9ポイント

(セカンドパストハンドのダブルレイズ 5+枚サポート 10-12ポイント)

ディーラーパストハンドについてはインバーテッドマイナーを維持

10-12 ポイント (メジャーオープンに対して) 優先順

4+サポートでダブルレイズ (リミットレイズ) 10+-12 ポイント

3枚サポートの手は初めに2の台の新スーツのビッドで10+ポイントを示したのち
サポート

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

2NT 4枚メジャーなし 10+-12HCP

シングルレイズ 5+枚サポート(♦の場合は4+枚)の10+ポイント ワンラウンド
フォース

セカンドパストハンドのダブルレイズ 5+枚サポート 10-12ポイント

ディーラーパストハンドについてはインバーテッドマイナーを維持

13-15 ポイント (メジャーオープンに対して) 優先順

3NT 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

1♠ (1♥に対して) 4+枚 新スーツは長いものから

2の台で新しいスーツ 4+枚 (1♠に対する2♥は5+枚) 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

シングルレイズ 5+枚サポート(♦の場合は4+枚) 4枚メジャーなし ワンラウンドフォース

16-18ポイント **(メジャーオープンに対して) 優先順**

2NT 16+ポイント 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

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ス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 長いものから 5-5は上から 4-4は下から

シングルレイズ 5+枚サポート (4枚メジャーなし) 次に強いビッドによりFをかける

19+ポイント **(メジャーオープンに対して) 優先順**

2NT 16+ポイント 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) 通常は
スプリンターには強すぎる

新しいスーツにシングルジャンプ 3+枚スーツ 3枚のサポートはあるかも (4枚サ
ポートがあれば 2NT) 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

(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ン
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♠オープン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 ただし1♠に対する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

ジャンプシフト 4+枚スーツ 19+ポイント (サポートがあるときは3枚のことも)

2NT 4+サポート 16+ポイント シングルトン/ボイドなし レスポンス後のシークエンスは次のと

おり 3X ショートスーツ 3M 15+バランスハンド 3NT 13-14 バランスハンド 4M ミニマム

/サブミニマム 4X 5枚スーツ(5-5) 4NT RKC

ダブルレイズ 4+サポート 10+-12ポイント

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

3NT 4+サポート 13-15ポイント シングルトン/ボイドなし

トリプルレイズ 5+サポート HCP及びコントロールに乏しい手

パストハンドによるレスポンス

2♣ ドウラーリー リミットレイズ以上のサポート ライトオープンかどうかを尋ねる 詳細は↓

シングルレイズ アンパストハンドに同じ

2NT 11-12HCP バランスハンド 長い♣スーツを持っているかもしれない

3♣ 10-11HCP 良い5+スーツの2NTをビッドできないアンバランスハンド サポート2枚以下（恐らくはシングルトン）

(3NT、スプリンターは変わらず)

↓ サードポジション、フォースポジションのメジャーオープニングに対する**2♣はドゥルーリー**。リミットレイズ以上のサポートあり。ライトオープンかどうかを尋ねる。オープナーはサブミニマムの手で同じスーツをリビッド（レスポンドはパス）。他のリビッドは通常のオープン。**2♦はコンベンショナル**、通常オープンのミニマム（12-14ポイント）。リミットレイズをパスする手（レスポンドはミニマムで2の台のサインオフ）。**2♥(1♠-2♣-2♥)**通常オープン。メジャーが5-4。新しいスーツ通常オープン、セカンドスーツを示す。ゲームトライ。3の台のリビッド ゲームインビテーション 新しいスーツにジャンプ スプリンター。そのスーツにシングルトン。2NT 15-17HCPのバランスハンド。レスポンドは3NTか4の台のゲームを選ぶ。3NT 18-19HCP バランスハンド。

サードポジション、フォースポジションのメジャーオープニングに対するレイズのまとめは次のとおり。

2♣ コンベンショナル リミットレイズ以上 ⇒ ドゥルーリー参照

シングルレイズ 3枚サポート 6-9ポイント

ダブルレイズ 4枚サポート 6-9ポイント

1♣1♦オープン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 6-9ポイントは長いマイナーに優先して4枚メジャーを

1NT 4枚メジャーなし 6-9HCP* *1♣-1NTを8-10HCPとする場合は6-7HCP♣4-3-3-3
は1♦(3枚)を答える。

2♣(1♦に対し) 5+枚 10+HCP (13+のリバースできる手は4枚メジャーを否定しない)

シングルレイズ 5+サポート(♦の場合は4+枚) 10+ポイント F(インバーテッドマイナー)

ジャンプシフト 4+枚 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(♦の場合は4+枚) 6-9ポイント

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

インバーテッドマイナーレイズは1の台のオープニングビッドにオーバーコールがあったときは、シングルレイズとダブルレイズが再逆転する(シングルレイズ < ダブルレイズ)。ダブルレイズはリミット。

強いシングルレイズの後のオープナーのリビッド

3の台でマイナーリビッド 4+枚のリアルスーツ 12-14HCP NF

2NT ミニマムのバランスハンド(オープンしたマイナーは3-4枚) 12-14HCP NF

3NT バランスハンド 18-19HCP

新しいスーツ 15+ポイント オープンしたスーツは4+枚 サイドスーツまたはストッパーを示す
(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) F

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しては6枚以上）

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（GF）

2NT（ノンジャンプ） 12-14HCP バランスハンド、アンビッドスーツにストッパー（NF）

3の台へのマイナーのシングルレイズ ミニマムオープン、3枚の可能性。レスポンドーはストッパーを示す

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

リバーズスーツでの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 (パートナーのメジャーへのサポートとサイドスーツの
シングルトン/ボイド)

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 (マイナーのオープナーによる) ソリッドな6+マイナーズ (AKQxxx) とアウトサイド A/K
メジャーのサポートはない

3NT (メジャーのオープナーによる2の台のスーツレスポンスに対する) 18-19HCP バランスハンド

ダブルジャンプシフト 4枚サポート 18+ポイント スプリンター (1♣-1♦-3♥/3♠を含む)

4の台のリビッド (メジャー) 12+ポイント 7-8枚スーツ レスポンダーはコントロールを示せるF

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 F（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）

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ズーツをシングルレイズ（パスしていない手、F）

12-14 ポイント 4+枚のリアルズーツで 3 の台のリビッド、3-4 枚ズーツのバランスハンドで 2NT

15+ポイント オープンしたズーツは 4+枚でサイドズ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、スキップしたズーツにストッパーなし）全てのズ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（4NT は RKB によるスラムトライ）

4. レスポンダーがマイナースーツをダブルレイズ（パスしていない手、プリエンプティブ NF）

原則オープナーはパス。更なるレイズはディフェンシブ（インビテーションではない）。新しいスーツはゲーム、スラムトライ。レスポナーはサイドスーツのシングルトン/ボイドなどコントロールを示す。何もなければオリジナルスーツに戻る。

5. 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ズをせず
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 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ズするかジャンプ（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。

6. 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。レスポナ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
の台でリバーズ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 枚マイナースーツとサイドスーツに 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、リバーズスーツにシングルトン/ボイド
で短いス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+枚でオリジナルスーツをジャンプリビッド。それもできなければ、新しいスーツをリビッド（リバース可）。ソリッドな6枚マイナースーツとサイドスーツに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+サポートでサイドスーツにシングルトン/ボイドがあれば短いス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スーツにシングルジャンプ（ジャンプシフト）。良い6+枚のメジャーでゲームにジャンプ。

7. レスポnderが2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nder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2NT（2の台でリバースせずにビッドできる4枚メジャーを否定）。マイナーのオープナーはソリッドな6枚マイナースーツとサイドスーツに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、リバーススーツにシングルトン/ボイドで短いス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3NTにジャンプ。良い6+枚でオリジナルスーツをジャ

ンプリビッド。それもできなければ、新しいスーツをリビッド（リバーズ可）。マイナーのオープナーはソリッドな6枚マイナースーツとアンビッドスーツにストッパーで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+サポートでサイドスーツにシングルトン/ボイドがあれば短いス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スーツにシングルジャンプ（ジャンプシフト）。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クエンス

2♣ オープン 22+HCP のバランスハンド、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 を示すオープナーの2NT リビッドを除きゲームフォーシング

2♦ 3-7ポイント（3ポイントの場合、少なくとも1キング） 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 25-27HCP、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♥ 0-3ポイント（キングなし） ダブルネガティブ

2♠3♣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♣ ステイマン 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 (レスポンドーは4の台で選ぶ) メジャー5-4のレスポンドーは3♦に対し4枚
スーツをリビッド (スモールンF) メジャーレスポンスの後のレスポンドーの新しいスーツはメジャー
アグリーのキュービッド、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5-5または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かRKB

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かRKB

3♠ マイナースーツステイマン 8+ポイント 5-4以上のマイナー (ただし5-4-4-0は3♣ステイマ
ンで始める) マイナーでのゲーム、スラムトライ オープナーは4枚マイナーを示す(4♣4♦)か
マイナー4-4でメジャーのAを示すか、3NT (サインオフ) をビッド

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)

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

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ケンス

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 ワンラウンドフォース 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

2NT オーガストコンベンション ゲーム・スラムトライ 目安として16+ポイント

3♣ 悪いスーツ(トップアナー1枚)、ミニмум(6-7HCP)

3♦ 良いスーツ(トップアナー2枚)、ミニмум

3♥ 悪いスーツ、マキシмум(8-10HCP)

3♠ 良いスーツ、マキシмум

3NT ソリッドスーツ(AKQxxx)

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ン)

その後敵のインターベンションがあった場合は1NT オープニング時に準じる。ダブル リダブルは
7HCP 以上。コンベンションは全てオン。 2C ダブルは**ステイマン**。それ以外のコンベンションは全て
オン。 2D/2H/2S ダブルは7HCP 以上。2の台のコンベンションは**オフ**。2の台のビッドは5+枚で
NF。3の台のビッドは5+枚でF。敵スーツ以外のテキサスはオン。

敵がオープンした後のビディング

オーバーコール/1NT オーバーコール 前項に説明

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スーツに優先 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

レスポンスダブル

敵の1の台のスーツのオープンに対し、パートナーがオーバーコールまたはテイクアウトダブルをした後、敵がオープンしたスーツをレイズしたのに対するダブル アンビッドスーツが4-4を示す 敵のレイズが3♠まで

例えば、オーバーコールの場合 1♥-1♠-2♥-DbI はマイナー4-4 1♦-1♥-2♦-DbI は♣♠が4-4

テイクアウトダブルの場合 1♦-DbI-2♦-DbI のような敵のマイナースーツに対してはメジャー4-4 1♥-DbI-2♥-DbI のような敵のメジャースーツに対してはマイナー4-4を示す

8+ポイント以上 ただし、3の台のレイズになる場合は10+ポイント

敵の1NTオープンに対するディフェンス（カペレティ）

ダブル ペナルティ

2♣ シングルスーター（スーツは不明） パートナーは2♦をリレー 自分が長いスーツのある時はそのスーツをビッドしてもよい（♣ならパスもあり） 11+ポイントのバランスハンドは2NT 2♣の後、敵がビッドした場合、ダブルは「スーツを示せ」

2♦ メジャー5-5

2♥ 5♥とマイナースーツ パートナーの2NTは「マイナーを示せ」

2♠ 5♠とマイナースーツ パートナーの2NTは「マイナーを示せ」

2NT マイナー5-5

マイケルズキュービッドとアンニュージャルNT

敵のオープンに対するキュービッド（マイケルズ）及び2NTオーバーコール（アンニュージャルNT）は2スーターを示す。

マイナーのキュービッド メジャー5-5

1♥-2♥ ♠とどちらかのマイナー5-5（2NTでどちらか尋ねる）

1♠-2♠ ♥とどちらかのマイナー5-5（2NTでどちらか尋ねる）

2NTへの（ジャンプ）オーバーコール 下のランクの2スーツの5-5（メジャーに対してはマイナー5-5、マイナーに対しては♥とアンビッドマイナー5-5）

マイケルズに対してキュービッドで応えるとゲームスラムトライF。それ以外は新しいスーツを含めサインオフ。キュービッドで示されたスーツのレイズは全てプリエンブティブ。強い（弱い）マイケルズビッダーがさらにレイズすることも。

敵が介入してきた後のビディング

ネガティブダブル

1の台のスーツオープン後に敵のスーツオーバーコールがあったとき、パートナーのダブルはネガティブ（1NTオーバーコールに対するダブルはペナルティ）。6ポイント以上。アンビッドメジャーに必ず4枚サポートあり。パートナーのマイナーオープンに敵が1♥オーバーコールしたときネガティブダブルは4枚♠、1♣レスポンスは5枚スーツ。

サポートダブル

レスポnderのスーツレスポンスに対して、敵のオーバーコールがあったとき、オープナーのダブルはシングルレイズのできる3枚サポートの手。4枚サポートはすぐにシングルレイズする。敵がダブルしたときのオープナーのリダブルはサポートリダブル（3枚サポート）

キュービッドによるサポート（キュービッドレイズ）

パートナーのオープン後に敵のオーバーコールがあったとき、キュービッド（敵スーツのビッド）はリミットレイズ以上を示す。そのほかの全てのダイレクトレイズはリミットレイズ以下。

敵のテイクアウトダブル後の対処

10ポイント以上でリダブルもしくは敵スーツをキュービッド。リダブルはどちらかと言えばミスフィットを示す。それ以外のパートナースーツの全てのレイズ、新しいスーツ（ジャンプでもノンジャンプでも）は原則弱い。