

SAYC 講座

第1章 オークションの基本事項

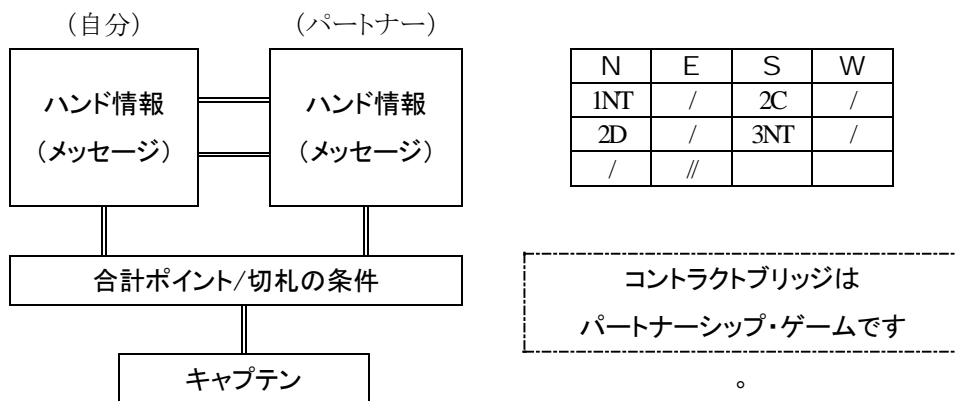
コントラクトブリッジでは、コントラクトをオークションで決めます。

1.1. オークションのしくみ

オークションでは、①パス、②ビッド、③ダブル、④リダブルの4種類の符丁を使います。この符丁を「コール」といいます。このうち、ビッドは数詞とストレイン(strain)の組合せたもので、35個あります。

コントラクトを競り落とすためには、パートナーのハンド情報が必要になるので、このコールにハンド情報を割り付けて使います。この割り付けた体系が「ビidding方式」です。また、コールの流れを利用して、打合せ信号を送ります。これを「メッセージ」といいます。

オークションでは、パートナーのコールから、ハンド情報とメッセージを読み取り、自分のハンド情報を検討して、自分たちの最適のコントラクトを競り落とすことになります。パートナーに間違った情報を送れば、パートナーの誤判断をまねき、最適のコントラクトを買うことはできません。



□ コントラクト決定の要点

- ポイントは範囲でしか示すことができない。
- ポイントはハンドの強さの絶対的なスケールではない。
- プレイヤーは2回のビッドで確定情報(2~4ポイント幅)を伝えるようにビッドを選ぶ。
- 確定したポイント情報を受け取った人はキャプテンになる。
- キャプテンはコントラクトを決める義務がある。
- 与えられた情報で結論がでたら、自分の責任でコントラクトを決める。
- 情報が足りなければ、フォーシングビッドをして、情報を補足する。
- パートナーに決めさせるなら、インビテーションビッドをする。

1.2. ハンド情報

コントラクトを買うには、パートナーの「ポイントとスーツの情報」が必要です。このため、オークションの時に使うコールを利用してハンド情報をパートナーに伝えます。

(1) ポイント

トリックをとる力は、「トータルポイント」(Total point [TP])で評価します。トータルポイントはハンドの絵札と形から決まり、ポイントの大きさで、コールを選びます。

$$\text{トータルポイント (TP)} = \text{絵札点} + \text{分布点。}$$

絵札点 (HCP)		分布点 (LP)	
エース	4	5枚スーツ	1
キング	3	6枚スーツ	2
クイーン	2	7枚スーツ	3
ジャック	1	8枚スーツ	4

◎HCPの調整

- シングルトンの K、Q、J は-1。
- ダブルトンの KQ、KJ、QJ は-1。

(2) スーツの情報

ストラインがスーツなら、そのスーツの保証枚数を示し、NTなら、バランスハンドを示します。

◎バランスハンド:

ボイドやシングルトンがなく、ダブルトンは1つ以内で
最長スーツが5枚のハンド。 5-3-3-2; 4-4-3-2; 4-3-3-3

(3) メッセージ

情報伝達を円滑に行うため、コールは、ハンド情報の他に、次のメッセージを持っています。

サインオフ (S/O)	=パスしてください。
誘い (INV)	=レイズするか、パスか、お任せします。
フォーシング (F)	=ビッドを続けてください。

フォーシングには、ワン・ラウンド・フォーシング(F1)とゲーム・フォーシング(FG)があります。パートナーは F1 に対しては1回、FG には、ゲームまでビッドを継続します。

プレイヤーは、いつも、自分たちが保有するポイント数とスーツのフィット状況をチェックしながら、このメッセージをうまく使って情報交換を行い、最良のコントラクトを買うようにします。

(4) キー・ナンバー

パートナー間で持っているポイント数が多ければ、高いレベルのコントラクトが買えます。ただし、スーツ・コントラクトの場合は、そのスーツが8枚以上ある(フィットしている)ことが原則です。

コントラクトを買うのに必要な TP のガイドは次表のとおりです。

コントラクト	必要な TP
3NT、4♥、4♠	25
5♣、5♦	29
スモール・スラム	33
グランド・スラム	37

これは目安であり、絶対的なものではありませんが、25 TP なければ、パートスコアで我慢しましょう。
スラムコントラクトの場合は、この他に「コントロール」(control)^{*1}が必要です。

1.3. キャプテン

ビッドには、ポイント情報が比較的是っきりしているものと、そうでないものがあります。

前者を「限定ビッド」(limited bid)といい、ポイント幅は普通 4 以下です。

したがって、限定ビッドを受け取ったプレイヤーはコントラクトを決め易くなり、コントラクトの決定権を持つこととなります。

これを、キャプテンになるといいます。

キャプテンはコントラクトのレベル、種類をきめる義務があります。

情報が不十分なら、「誘いのビッド」でパートナーに決めさせるか、または「フォーシングのコール」をしてパートナーにビッドを続けさせます。

限定ビッドでない、情報のあいまいなビッドは、2 回、ビッドすれば、あいまい度を減らすことができます。

例えば、右表の場合、最初のビッドではポイント巾は 9 ですが、2 回目のビッドで、どのレンジに属するかを示せば、ポイント巾を 3~4 に減少することができます。

1 回目	13 - 21		
2 回目	13 - 15	16 - 18	19 - 21

例えば、1S でオープンすれば、TP は (13-21) ですが、2S とリビッドすれば、TP は (13-15) を示すこととなります。

^{*1} A や K (スーツコントラクトの場合は、ボイドやシングルトンも該当します。) のようにオポネントのリードに勝てるもの。

第2章 SAYC のアプローチ

2.1. オープニング・ビッド

SAYC のオープニング・ビッドは標準 5 枚メジャー方式と同じです。

TP	12 以下	13-21	22 以上
ビッド	2D-2S、3C-3S、4C-4S	1C-1S、1NT-3NT	2C

◎ バランストハンド

HCP	ビッド	リビッド
12-14	1C-1S	最低 NT
15-17	1NT	
18-19	1C-1S	ジャンプ NT
20-21	2NT	
22-24	2C	最低 NT
25-27	3NT	
28+	2C	ジャンプ NT

◎ アンバランストハンド

TP	ビッド
13-21	1C-1S
22+	2C

2.2. アプローチ

- 1NT、2NT、3NT; 優先。
- スーツの選択
 - a. 5 枚以上のスーツは長いほうから
 - b. メジャーは 5 枚保証
 - c. 5+5、6+6 は上から
 - d. マイナーは 3 枚保証
 - e. マイナーは長いほうから
 - f. 4+4 はダイヤモンド
 - g. 3+3 はクラブ

- | | |
|---|--|
| 例1
♠A65
♥KQ2
♦53
♣AQJ97
(1NT) | 例2
♠AK5
♥KQ832
♦Q3
♣AQJ
(2NT) |
| 例3
♠A6
♥AKQ86
♦QJ10
♣AKQ
(3NT) | 例4
♠A65
♥K8
♦Q53
♣AJ763
(1C) |

□ 3 番手のオープン

(ボーダーラインのハンドではゲームがないが、4 番手が残っている。

よいスーツ、例えば、KQxxx や KQxx があれば、

- (1) オープニング・リードの指示、
- (2) 4 番手のオープン妨害

に効果があると判断したときにオープンする。

♠AQJ105
 ♥72
 ♦QJ3
 ♣743
 (1S)

□ 4 番手のオープン

ボーダーラインのハンドでも、「15 のルール」に適合すればオープンする。

15 のルール	(HCP + スペードの枚数) が 15 以上
---------	-------------------------

- | | | | |
|---|--|---|--|
| 例1
♠Q853
♥K82
♦5
♣AQJ97
(1C) | 例2
♠65
♥KJ62
♦74
♣AK643
(1) | 例3
♠AQJ65
♥K82
♦753
♣43
(1S) | 例4
♠5
♥Q82
♦KQ753
♣AJ43
(1) |
|---|--|---|--|

□ 12HCP ハンドのオープン

13TP なくても、2QT あれば、12HCP のハンドでもオープンする。

◎ クイック・トリック(QT)

AK=2; AQ=1.5; A=1; KQ=1; Kx=0.5

♠AK102
♥72
♦Q103
♣K743
(1C)

第3章 1NT オープンのオークション

1NT のオープン は HCP が 15-17 で、バランストハンドです。

3 スーツにストパーがあり、5 枚メジャーを許容します。

例1 ♠Q10765 ♥AQ ♦KJ5 ♣A103 (1NT)	例2 ♠A2 ♥54 ♦AKQ543 ♣K83 (1D)	例3 ♠A42 ♥K54 ♦AKQ53 ♣32 (1NT)	例4 ♠KQ5 ♥Q82 ♦KQ753 ♣AQ43 (1D)
---	--	---	--

3.1. 1NT のレスポンス

SAYC では、ジャコビートランスファー (Jacoby Transfer) を使うので、レスポンスとその意味は下表のようになります。

レスポンス	メッセージ	ポイント	説明
パス	-	0-7	バランストハンド
2♣	F1	8+	ステイマン
2♦ / 2♥	F1	0+	ジャコビー
2♠	F1	0-7	ジャコビー
2NT	1NV	8-9	3NT への誘い
3♣ / 3♦	F1	8-9	6 枚、3NT への誘い
3♥ / 3♠	FG	16+	6 枚、スラムトライ
3NT	S/O	10-15	バランストハンド
4♣	F1	16+	ガーバー
4♦ / 4♥			テキサス
4NT	INV	16-17	6NT への誘い
6NT	S/O	18-19	バランストハンド

(注) 塗りつぶしの欄がビッドの情報が基本 5 枚メジャー方式と異なる。

3.2. ジャコビートランスファー

右図のオークションを考えます。

基本的な 5 枚メジャー方式では、W が 1NT とオープンし、E が 3S とレスポンスします。そして、オープナーがレイズして、コントラクトは 4S になります。この場合、オープナー (W) がダミーになります。

一般に、強いハンドがデクレアラーになれば、オープニング・リードに対しメリットがあります。ジャコビートランスファーはオープナーをデクレアラーにするために工夫されたコンベンションです。

このコンベンションはハートが 5 枚以上あれば 2D、スペードが 5 枚以上なら、2H をビッドします。ポイントの制約はありません。

2S は弱い 6 枚のマイナー・スーツへのトランスファーに使います。

(使用例)

W	N	E	S
1NT	/	?	

例1 ♠KQ8764
♥852
♦A7
♣63
(2H)

例2 ♠842
♥KJ1083
♦A95
♣Q3
(2D)

例3 ♠4
♥952
♦KQ10864
♣Q75
(2S)

♠AJ9		♠Q10863
♥Q106		♥KJ2
♦AK8		♦74
♣K653		♣A94

3.2.1. メジャー・スーツ・トランスファー(2D/2H)

(1) オープナーのリビッド

オープナーは2Dに対して2H、2Hに対して2Sをリビッドします。ただし、17HCPで4枚サポートがあれば、3レベルで答えます。

(使用例)

W	N	E	S	例1	例2	例3
INT	/	2D	/	♠AQ84	♠K84	♠A8
?				♥103	♥J983	♥QJ85
				♦KQ96	♦AKJ	♦K103
				♣AQ7	♣K83	♣AK105
				(2H)	(2H)	(3H)

(2) レスポンダーのリビッド

ポイントと形でサインオフ、誘い、ゲームをきめます。

ポイント	単一メジャースーツ	ダブル・メジャースーツ
7以下	パス	パス
8-9	(5枚) → 2NT; (6枚以上) → 3M(注)	(2♦) → (2♠)
10-15	(5枚) → 3NT; (6枚以上) → 4M	(2♥) → (3♥)
16以上	スラムトライ	スラムトライ

(注) 3Mは3レベルのメジャースーツを示す記号。

上表以外の新スーツ(ゲームレベル以下)はナチュラルで、ゲーム・フォーシング(4枚保証)です。一般に、アンバランスな、スラム指向のハンドのときに使います。

(使用例)

W	N	E	S	例1	例2	例3	例4
INT	/	2H	/	♠108642	♠K10873	♠AJ10432	♠K10873
2S	/	?		♥93	♥Q94	♥96	♥Q94
				♦Q864	♦K5	♦Q72	♦K5
				♣52	♣842	♣83	♣Q42
				(/)	(2NT)	(3S)	(3NT)
				例5	例6	例7	例8
				♠AJ10432	♠AJ1043	♠KQJ43	♠KQ643
				♥Q62	♥QJ1062	♥97	♥5
				♦Q72	♦Q7	♦2	♦AJ72
				♣8	♣8	♣AQ974	♣Q94
				(4S)	(3H)	(3C)	(3D)

(3) このあとのオープナーのビッド

オープナーは誘いに対しては、ポイントとサポート枚数で(パス・3M・3NT・4M)を選択します。

新スーツに対しては、スラムトライを検討します。

(使用例)

W	N	E	S
1NT	/	2H	/
2S	/	2NT	□
?			

例1

♠10543
♥KQ
♦KQ96
♣AJ7

(3S)

例2

♠K8
♥J983
♦AKJ
♣K863

(/)

例3

♠A8
♥QJ85
♦K103
♣AK105

(3NT)

例4

♠KQ4
♥103
♦KQ96
♣AQJ7

(4S)

(ビッド・シーケンス例)

例1 (W)

♠J9
♥A106
♦AK85
♣K653

W	N	E	S
1NT	/	2H	/
2S	/	3S	/

(E) ♠Q109863
♥K92
♦94
♣Q4

例2 (W)

♠K5
♥K962
♦A84
♣KQ102

W	N	E	S
1NT	/	2H	/
2S	/	3H	/
4H	/	/	//

(E) ♠Q10873
♥AQJ73
♦3
♣93

例3 (W)

♠AKJ9
♥A8
♦K986
♣1065

W	N	E	S
1NT	/	2D	/
2H	/	3C	/
3NT	/	/	//

(E) ♠5
♥KQ763
♦Q103
♣AQJ4

3.2.2. マイナー・スーツ・トランスファー(2S)

6枚以上のマイナーのある、弱いハンドで使います。
1NTに2Sとレスポンスし、オープナーは3Cとリビッドします。

例1

♠92
♥105
♦Q3
♣J986432

(2S)

例2

♠874
♥9
♦QJ9754
♣632

(2S)

W	N	E	S
1NT	/	2S	/
3C			

レスポンスはそのスーツがクラブなら、パス。ダイヤモンドなら3Dに直します。

♠AJ
♥A1052
♦AKJ5
♣1065

W	N	E	S
1NT	/	2S	/
3C	/	3D	/
/	//		

♠8
♥943
♦Q86542
♣J73

3.3. 3C/3D のレスポンス

3レベルのマイナー・スーツは良い6枚スーツ保証で、3NTへの誘い(8-9TP)になります。エントリーがあり、6枚スーツを活用できるなら、3NTにトライします。オープナーはAxかxxxのサポートがあれば、3NTにレイズします。なければ、パスです。5枚のマイナー・スーツの場合は、メジャーがなければ、NTにトライします。

(使用例)

W	N	E	S
1NT	/	?	

例1

♠74
♥95
♦752
♣AQ10976

(3C)

例2

♠8
♥853
♦KQJ943
♣852

(3D)

例3

♠74
♥864
♦AQ1095
♣J75

(2NT)

例4

♠986
♥A2
♦KQ1082
♣J43

(3NT)

□ マイナー・スーツのスラムトライ

マイナー・スーツのスラムトライ（5枚保証）はステイマンの後で、そのスーツを示します。

(W) ♠AQ109
♥A8
♦A1032
♣K65

W	E
1NT	2C
2S	3D
4D	4NT
5S	5NT
6D	7NT

(E) ♠5
♥KQ63
♦KQJ987
♣AQ

(スラム・トライ)

例1

W	E
1NT	3H
4H	4NT

[ブラックウッド]

例2

W	E
1NT	2D
2H	4N

[定量 NT]

例3

W	E
1NT	2C
2H	4C

[ガーバー]

例4

W	E
1NT	2C
2H	4NT

[定量 NT]

例 5*

W	E
1NT	2C
2H	3D
4D	4NT

[ブラックウッド]

例 6

W	E
1NT	4NT

[定量 NT]

例7**

W	E
1NT	5NT

[定量 NT]

例8+

W	E
1NT	2D
2H	3C

[新スーツ、FG]

(注) * : ダイヤモンドでのスラムトライ ; ** : Wは下限なら 6NT、上限なら 7NT ;
+ : 5枚ハートでのスラムトライ

3.4. 3H/3S のレスポンス

3レベルのメジャースーツは6枚保証のスラムトライ（16TP以上）になります。

5枚メジャーの場合はジャコビー経由になります

レイズに対する 4NT はブラックウッドです（注意）。

使用例

W	N	E	S
1NT	/	?	

例1

♠54
♥AQJ876
♦A106
♣K9
(3H)

例2

♠A108
♥KQ10832
♦5
♣KQ9
(3H)

例3

♠AKJ9862
♥K4
♦84
♣AQ
(3S)

例4

♠KQ1094
♥5
♦AJ32
♣A65
(2H)

3.5. テキサストランスファー

スラムがなく、6枚保証のメジャースーツがあれば、テキサストランスファー(Texas Transfer)を使います。

(使用例)

W	E
1NT	??

例1

♠AQ8643
♥103
♦KQ96
♣7
(4H)

例2

♠84
♥KQ10983
♦A32
♣83
(4D)

例3

♠876542
♥J85
♦Q3
♣K5
(2H)

例3

♠98765432
♥J85
♦3
♣5
(4H)

オープナーは 4D に対して 4H、4H に対して 4S をリビッドします。

このコンベンションは SAYC の備品ではありませんが、利用価値があります。

3.6. オポナーントが介入した時の対策

1NT のオークションに、オポナーントが介入してくると、これまで学習した手続きが一部変わります。

3.6.1. 1NT がダブルされたとき

「ダブル」に対し、コンベンションはそのまま使います。

使用例				例1	例2	例3	例4
W	N	E	S	♠KQ8764	♠842	♠KQ74	♠986
				♥852	♥KJ1083	♥A864	♥5
1NT	X	?		♦A7	♦A95	♦AQ	♦KQ10832
				♣63	♣Q3	♣J75	♣1043
				(2H)	(2D)	(2C)	(2S)
				[ジャコビー]	[ジャコビー]	[ステイマン]	[マイナー]

3.6.2. 1NT がオーバーコールされたとき

「オーバーコール」に対し、2C の場合だけ、対応ができますが、その他のオーバーコールに対しては、コンベンションは使えません。

3 レベルのキュービッドはステイマンの代用 (FG) になります。

(1) 2C の場合

ダブルはステイマン、2D、2H、2S はジャコビーです。

使用例				例1	例2	例3	例4
W	N	E	S	♠KQ876	♠842	♠QJ74	♠986
				♥852	♥KJ10843	♥A864	♥53
1NT	2C	??		♦A73	♦A95	♦A5	♦KQ108532
				♣63	♣5	♣J75	♣4
				(2H)	(2D)	(X)	(2S)
				[ジャコビー]	[ジャコビー]	[ステイマン]	[ジャコビー]

(2) その他の場合

1NT : (OC) ; ??

レスポンス	情報
2M	5 枚保証、NF
3M	5 枚保証、FG
4M	6 枚保証、トウプレイ
キュービッド	ステイマン、FG
2NT	1 ストッパー保証、誘い
3NT	1 ストッパー保証、トウプレイ
ダブル	ペナルティ (注)

(注) 10HCP以上。良いスーツ。

【ロブソンのガイド (ペナルティダブル)】

切り札の「枚数と5アナー」の合計が所要トリック数より多いこと。

3.6.3. トランスファーがダブられたとき

「ダブル」に対し、オープナーは次のコールを使います。

INT : (/) : 2H : (X) ?

パス	サポートが 2 枚。
2S	サポートが 3 枚。
3S	サポートが 4 枚、17HCP。
リダブル	強いハート。

(使用例)

N	E	S	W
INT	/	2H	X
?			

例1

♠A2
♥K76
♦QJ87
♣AJ53

(/)

例2

♠A2
♥AK762
♦873
♣AJ3

(XX)

例3

♠KQ7
♥A864
♦AQ3
♣J75

(2S)

例4

♠J865
♥AK
♦KQ108
♣A43

(3S)

3.6.4. トランスファーがオーバーコールされたとき

「ダブル」と同じ考えでコールをします。

(使用例)

W	N	E	S
INT	/	2D	2S
?			

例1

♠A6
♥Q86
♦KJ87
♣AQ109

(3H)

例2

♠AQ107
♥86
♦AK108
♣K108

(X)

例3

♠A74
♥Q4
♦AK108
♣K1075

(/)

3.6.5. スтейマンがダブられたとき

規定のレスポンスをします。クラブの枚数が多い時は、「パス」と「リダブル」を使います。

(使用例)

W	N	E	S
INT	/	2C	X
??			

例1

♠AK62
♥Q865
♦K82
♣AJ

(2H)

例2

♠AQ10
♥86
♦AK10
♣K10852

(XX)

例3

♠A74
♥Q4
♦AK108
♣K1075

(/)

3.6.6. スтейマンがオーバーコールされたとき

規定のレスポンスをコールし、できなければパスをします。ダブルはペナルティです。

(使用例)

W	N	E	S
INT	/	2C	2□
?			

例1

♠AQ54
♥J6
♦K1062
♣AQ9

(2S)

例2

♠AJ2
♥Q6
♦A1063
♣KQ94

(/)(注)

例3

♠J10
♥KJ108
♦AK84
♣A95

(X)

(注) 2D がコールできない

3.7. 両メジャーのとき

4+4 の場合は、ステイマンを使用します。(ゲームがければ、パス)。

5+4、5+5 の時は、下表を参考にして、コンベンションを選びます。

♠	♥	パートスコア	誘い	ゲーム
5	4	通常、2C。 強い5枚なら、JB。	2C。2D に対し、2S。	2C。次に、3S。
4	5	同上。	2C。2D に対し、2H。	2C。次に、3H。
5	5	2C。2D に対し、2H。	2D。次に、2S。	2H。次に、3H。

(使用例) 【5+4 の場合】

例 1。(9TP、 INV)

W	E
1NT	2C
2D	2S

♠KQ1084
♥K974
♦6
♣982

例 2。(13TP、 FG)

W	E
1NT	2C
2D	3S

♠KQ1084
♥K974
♦6
♣A82

例 3。(6TP、 S/O)

W	E
1NT	2H
2S	/

♠KQ1084
♥10974
♦6
♣982

第4章 1H/1S オープンのオークション

1H/1S のオープンは TP が 13-21 で、指定したスーツは 5 枚以上です。

5 枚以上のスーツが 2 つある場合は、① 長い方から；② 等長なら、ランクの高い方からビッドします。

4.1. レスポンス

SAYC では、ゲーム・レイズ・フォーシング用コンベンション「ジャコビー2NT」を使用するので、オークションは基本方式と若干違ってきます。

4.1.1. レスポンダーのポイントレンジ

ポイントはトータルポイントで評価しますが、レイズするときは「ダミーポイント」を使います。

レンジ	MIN	MED	MAX
TP	6-9	10-11	12+

◎ ダミーポイント

切札枚数	ボイド	シングルトン	ダブルトン
3枚	3	2	1
4枚	5	3	1

4.1.2. レスポンスのパターン

レスポンスのパターンは次のようになります。(1H オープンの例)、

(1) レイズ

レスポンス	1H → 2H	1H → 3H	1H → 4H	1H → 2NT
タイプ	シングルレイズ	リミットレイズ	プリエンブティブ・レイズ	ジャコビー2NT
サポート	3+	3+	5+	4+
TPレンジ	6-9	10-11	6-9 HCP	13+
ハンド例	♠AQ ♥1093 ♦9632 ♣7654	♠84 ♥J98 ♦AQ32 ♣K83	♠8 ♥QJ8765 ♦10832 ♣A2	♠A8 ♥QJ85 ♦1073 ♣AK52

(注) スプリンターは 4.3. を参照のこと。

(2) 新スーツ

レスポンス	1H → 1S	1H → 2C/2D	1H → 2S/3C/3D
タイプ	1-O-1	2-O-1	ジャンプ・シフト
枚数	4+	4+ (注1)	5+
TP	6+	10+	19+ (注2)
ハンド例	♠AQ93 ♥109 ♦963 ♣7652	♠843 ♥J9 ♦AQ432 ♣K83	♠AK8765 ♥QJ87 ♦2 ♣AK

(注1) 1S→2H の場合、ハートは 5 枚。

(注2) ジャンプ・シフトのポイントレンジは流派で異なる。

(3) NT

レスポンス	1H → 1NT	1H → 3NT
形	不定	バランストハンド
TP	6-9	13-15 (HCP)
ハンド例	♠AQ3 ♥10 ♦9632 ♣107654	♠AQ84 ♥98 ♦AQ32 ♣K83

(4) まとめ

(1H オープンの場合)

レスポンス	メッセージ	TP	枚数	説明
パス	-	0-5	-	
1♠	F1	6+	4+	
2♣/2♦	F1	10+	4+	
2♥	NF	6-9 (10)	3+	
2♠	FG	19+		スラムトライ
2NT	FG	13+	4	ジャコビー2NT
3♣/3♦	FG	19+		スラムトライ
3♥	NF	10-11	3+	リミットレイズ
3♠	FG	13-15 (16)	4+	スプリンター
3NT	INV	13-15 (HCP)		バランストハンド
4♣/4♦	FG	13-15 (16)	4+	スプリンター
4NT	F1	16-17	4+	ブラックウッド

(注) 塗りつぶしの欄がビッドの情報が基本方式と異なる

4.2. ジャコビー2NT

ジャコビー2NT (Jacoby 2NT) はゲームフォーシング・レイズ用のビッドで、スラムトライにも使います。オポーネントの介入時は使用しません。

使用条件は次のとおりです。

- レスポンダーは 13 ダミーポイントを保証する。(上限なし)
- 切札の枚数は 4 枚以上。3 枚なら最初に新スーツをビッドして、リビッドでゲームにレイズする。
- パスハンドでは使はない。
- メジャースーツのオープンの時だけ使う。

4.2.1. オープナーのリビッド

【優先順位】 ①強いスーツ(注)； ②シングルトン以下のスーツ； ③ポイント表示。
【ポイント表示】(15-17)を 3NT で示し、3M が上のレンジ、4M が下のレンジを示す。

(例) 1H : 2NT , ?

リビッド	4C/4D/4S	3C/3D/3S	4H	3NT	3H
スーツ情報	強い5枚	1枚以下	-	-	-
TP	13+	13+	12-14	15-17	18+
ハンド例	♠AQ ♥K10932 ♦9 ♣KQ543	♠A43 ♥KJ985 ♦2 ♣AQ32	♠98 ♥QJ876 ♦A832 ♣AK	♠A8 ♥Q1085 ♦Q7 ♣AK52	♠A8 ♥QJ853 ♦K73 ♣AK5
	(4C)	(3D)			

(注) 次のアナーがあるスーツ : ① AKQ の2枚 ; ② 5アナーの3枚。

4.2.2. レスポンダーのリビッド

オープナーのリビッドから、コントラクトの見当がつくので、ゲームでサインオフするか、スラムにトライするかを決めます。

(ビッド例)

W	E	(EAST)	*	Wのリビッド	3C	3D	3NT	4C	4S
IS	2NT	♠KQ76	**	Eのリビッド	4S	3H	4S	4H	/
*	**	♥A8							
		♦943							
		♣KJ62							

4.2.3. オークション例

例1	(W)	♠Q9 ♥KJ875 ♦K8 ♣A1075	W	N	E	S	(E)	♠1084 ♥A962 ♦AQ73 ♣K6
			1H	/	2NT	/		
			4H	/	/	//		
例2	(W)	♠AQJ93 ♥Q642 ♦5 ♣A52	W	N	E	S	(E)	♠K1084 ♥AJ3 ♦KQ74 ♣J7
			1S	/	2NT	/		
			3D	/	4S	/		
			/	//				
例3	(W)	♠AJ10742 ♥A96 ♦Q83 ♣8	W	N	E	S	(E)	♠KQ93 ♥2 ♦AKJ ♣107654
			1S	/	2NT	/		
			3C	/	4NT	/		
			5H	/	6S	AP.		
例4	(W)	♠K7 ♥K10843 ♦5 ♣AQ973	W	N	E	S	(E)	♠A63 ♥A9762 ♦A104 ♣K8
			1H	/	2NT	/		
			4C	/	4NT	/		
			5D	/	6H	/		
			/	//				

4.2.4. オポナーントが介入した時

(1) オープン後の介入

パートナーのオープンにオポナーントがダブルまたはオーバーコールをした時、ジャコビー2NTは使用できません。

オーバーコールに対し、2NT はナチュラルになります。[11-12HCP, NT ハンド, ストッパー保証、4M なし、NG]

ゲームフォーシングには、キュービッドを使います。(注)

テイクアウトダブルに対しては、リダブル[10HCP+]でフォーシングをし、オークションを続けます。

W	N	E	S	例 1	例 2	例 3
1S	2D	?		♠KJ ♥K83 ♦Q1042 ♣Q642 (2NT)	♠KQ75 ♥AJ3 ♦J4 ♣QJ62 (3D)	♠AJ8652 ♥52 ♦7 ♣9753 (4S)

(注) テイクアウトダブルに 2NT を使うと「ジョルダン 2NT」(Jordan 2NT) となり、リミットレイズ以上のハンドを示すこととなります。

(2) 2NT に対する介入

テイクアウトダブルの場合、リビッドに支障がないので規定どおりコールします。オーバーコールには、あらかじめ対策をきめておきます。

下表は、3 レベルのオーバーコールに対する合意事項の 1 例です。

パス	オーバーコール・スーツが短い。
新スーツ	短いスーツ。
ダブル	バランスした MIN。
ゲームビッド	アンバランスな MIN。
3NT	短スーツのない MED/MAX。

(CUC.C.3)

W	N	E	S	例 1	例 2	例 3	例 4	例 5
1H	/	2NT	3D	♠A94 ♥KQ873 ♦5 ♣K1062 (/)	♠5 ♥AJ10843 ♦J75 ♣AQ10 (3S)	♠AJ8 ♥KJ843 ♦Q7 ♣Q84 (X)	♠KQ ♥AQJ85 ♦92 ♣10763 (4H)	♠K8 ♥AQJ43 ♦K106 ♣A95 (3NT)

4.3. スプリンターレイズ

スプリンターレイズ(Splinter Raise)は SAYC の備品ではありませんが、競技会では、よく使われます。ゲームフォーシングのビッドで、スラムトライにも使います。使用条件は次のとおりです。

- ・ パートナーが直前にビッドしたスーツとフィットしたとき。
- ・ レスポンダーのポイントレンジは 13-15(16)ダミーポイント。
- ・ 切札サポートは 4 枚以上。
- ・ 1 枚以下のスーツを異常なジャンプビッドで示す。(単独 A,K は該当しない)
- ・ オープナーがリビッドで使う時は、ゲームが確実な場合のみ。
- ・ ダブル介入時のみ、システムはオン。
- ・ オーバーコール介入時は、合意事項による。

オープン	スプリンター
1♥	3♠, 4♣, 4♦
1♠	4♣, 4♦, 4♥

4.3.1. レスポンダーが使う場合

(1)レスポンス

(例 1)	W	N	E	S
	1H	/	??	

例 a	例 b	例 c	例 d	例 e	例 f
♠AJ103	♠Q972	♠2	♠8	♠AKQ	♠1086
♥QJ532	♥A1053	♥AQ984	♥K98	♥AJ754	♥K753
♦7	♦AK43	♦A32	♦K843	♦-	♦-
♣873	♣7	♣Q875	♣AK753	♣Q9432	♣AKQ85
(4H)	(4C)	(3S)	(2C)	(2NT)	(4D)

(例 2)	W	N	E	S
	1S	/	2D	/
	2H	/	??	

例 a	例 b	例 c	例 d
♠AQ3	♠1093	♠Q2	♠82
♥QJ53	♥AKQ2	♥AK98	♥K9
♦K10652	♦QJ432	♦A532	♦KQ843
♣8	♣7	♣1087	♣A75
(4C)	(4C)	(4H)	(3NT)

(2)オープナーのリビッド

- サイドスーツのコントロールを示す。
- 4NT でエースの数を聞く。
- スラムがなければ、ゲームでサインオフする。

4.3.2. オープナーが使う場合

(使用例)	W	N	E	S
	1H	/	1S	/
	??	/	/	

例 a	例 b
♠A975	♠Q972
♥AQJ53	♥AQ532
♦7	♦AK432
♣AQ4	♣-
(4D)	(4C)

4.3.3. オークション例

例 1	(W)	♠A10987 ♥A5 ♦QJ108 ♣AK	<table border="1"> <tr><td>W</td><td>N</td><td>E</td><td>S</td></tr> <tr><td>1S</td><td>/</td><td>4H</td><td>/</td></tr> <tr><td>5C</td><td>/</td><td>5D</td><td>/</td></tr> <tr><td>5H</td><td>/</td><td>5S</td><td>/</td></tr> <tr><td>6S</td><td>/</td><td>/</td><td>//</td></tr> </table>	W	N	E	S	1S	/	4H	/	5C	/	5D	/	5H	/	5S	/	6S	/	/	//	(E)	♠KQ32 ♥- ♦AK765 ♣10987
W	N	E	S																						
1S	/	4H	/																						
5C	/	5D	/																						
5H	/	5S	/																						
6S	/	/	//																						
例 2	(W)	♠A5 ♥KJ1098 ♦KQ52 ♣109	<table border="1"> <tr><td>W</td><td>N</td><td>E</td><td>S</td></tr> <tr><td>1H</td><td>/</td><td>4C</td><td>/</td></tr> <tr><td>4H</td><td>/</td><td>/</td><td>//</td></tr> </table>	W	N	E	S	1H	/	4C	/	4H	/	/	//	(E)	♠KQJ ♥AQ54 ♦J1094 ♣7								
W	N	E	S																						
1H	/	4C	/																						
4H	/	/	//																						
例 3	(W)	♠KJ963	<table border="1"> <tr><td>W</td><td>N</td><td>E</td><td>S</td></tr> </table>	W	N	E	S	(E)	♠104																
W	N	E	S																						

		♥AJ85 ♦QJ5 ♣A	<table border="1"> <tr><td>1S</td><td>/</td><td>2C</td><td>/</td></tr> <tr><td>2H</td><td>/</td><td>4D</td><td>/</td></tr> <tr><td>4H</td><td>/</td><td>/</td><td>//</td></tr> </table>	1S	/	2C	/	2H	/	4D	/	4H	/	/	//	♥KQ93 ♦6 ♣AK9547								
1S	/	2C	/																					
2H	/	4D	/																					
4H	/	/	//																					
例 4	(W)	♠AKJ109 ♥KQJ4 ♦K97 ♣10	<table border="1"> <tr><td>W</td><td>N</td><td>E</td><td>S</td></tr> <tr><td>1S</td><td>/</td><td>2H</td><td>/</td></tr> <tr><td>4C</td><td>/</td><td>4D</td><td>/</td></tr> <tr><td>4NT</td><td>/</td><td>5H</td><td>/</td></tr> <tr><td>6H</td><td>/</td><td>/</td><td>//</td></tr> </table>	W	N	E	S	1S	/	2H	/	4C	/	4D	/	4NT	/	5H	/	6H	/	/	//	(E) ♠76 ♥A10987 ♦AQ2 ♣Q543
W	N	E	S																					
1S	/	2H	/																					
4C	/	4D	/																					
4NT	/	5H	/																					
6H	/	/	//																					
例 5	(W)	♠KJ109 ♥AQJ109 ♦AKJ6 ♣-	<table border="1"> <tr><td>W</td><td>N</td><td>E</td><td>S</td></tr> <tr><td>1H</td><td>/</td><td>1S</td><td>/</td></tr> <tr><td>4C</td><td>/</td><td>4S</td><td>/</td></tr> <tr><td>4NT</td><td>/</td><td>5D</td><td>/</td></tr> <tr><td>6S</td><td>/</td><td>/</td><td>//</td></tr> </table>	W	N	E	S	1H	/	1S	/	4C	/	4S	/	4NT	/	5D	/	6S	/	/	//	(E) ♠AQ876 ♥5 ♦QJ109 ♣1082
W	N	E	S																					
1H	/	1S	/																					
4C	/	4S	/																					
4NT	/	5D	/																					
6S	/	/	//																					
例 6	(W)	♠A975 ♥AQ4 ♦AQJ84 ♣7	<table border="1"> <tr><td>W</td><td>N</td><td>E</td><td>S</td></tr> <tr><td>1D</td><td>/</td><td>1S</td><td>/</td></tr> <tr><td>4C</td><td>/</td><td>4NT</td><td>/</td></tr> <tr><td>5S</td><td>/</td><td>6S</td><td>AP.</td></tr> </table>	W	N	E	S	1D	/	1S	/	4C	/	4NT	/	5S	/	6S	AP.	(E) ♠KQ1083 ♥K95 ♦K7 ♣965				
W	N	E	S																					
1D	/	1S	/																					
4C	/	4NT	/																					
5S	/	6S	AP.																					

リビッドでは、オープナーは自分のポイントレンジの限定を、レスポonderはコントロールの決定を目標にオークションを進めます。

4.4. オープナーのリビッド

1 レベルのスイツのオープンハンド情報は「あいまい度」が大きいので、リビッドの段階では、強さと分布に関する情報を限定するコールを選ぶ必要があります。

4.4.1. オープナーのポイントレンジ

ポイントはトータルポイントで評価しますが、レイズするときは「ダミーポイント」で再評価します。

レンジ		MIN	MED	MAX
TP	リビッド	13-15	16-18	19-21
	オープン	13-21		

強さの区分	ビッドのレベル
MIN	最低
MED	ジャンプ
MAX	ゲーム ジャンプシフト

種類	形の条件
レイズ	サポートが4枚以上(注)
新スイツ	4枚以上
NT	バランス・ハンド
リビート	6枚以上

(注) 1S:2H の場合は3枚以上。

4.4.2. オープナーのフォーシングビッド

SAYC では、リビッド時のフォーシングビッドは「リバース」、「ジャンプシフト」の他に、「スプリンター」、「ヘルプスーツ・ゲームトライ」、「2-O-1 に対する新スーツ」がフォーシングビッドとして使えるようになります。

種類	区分	例	使用範囲
リバース	F1	図 1	MED/MAX
ジャンプシフト	FG	図 2	MAX
スプリンター	F1	図 5	MED/MAX
サポート時の新スーツ	F1	図 3	MED
2-O-1 時の新スーツ	F1	図 4	MED (注)

(注) MIN レンジでも、LTC が 6 以下なら適用。

図 1

W	E
1H	2C
2S	

図 2

W	E
1H	2C
3D	

図 3

W	E
1H	2H
3D	

図 4

W	E
1H	2C
2D	

図 5

W	E
1H	1S
4C	

4.4.3. サポートに対する新スーツ

パートナーがレイズした時、新スーツをビッドして、ゲームに誘うコンベンションを「ヘルプスーツ・ゲームトライ」(HELP SUIT GAME TRY: HSGT)といいます。これは、ルーザーの多いスーツをビッドして、パートナーに、そのスーツの対策を依頼するもので、F1 です。

(1) 使用条件

MED レンジで、弱いスーツ（ルーザーが 2 以上のスーツ）があるときに使う。

例：

W	N	E	S
1S	/	2S	/
3C			

♠KQ954 ♠AQJ94 ♠AK976
 ♥AK9 ♥KQJ ♥3
 ♦KQ ♦8 ♦AQJ3
 ♣543 ♣Q652 ♣1098

(2) レスポンダーの応答

レスポナーはそのスーツのルーザーによって、次のように処理します。

- ルーザーが 1 以下なら、ゲームにレイズする。
- ルーザーが 3 以上なら、3 レベルでフィットしたスーツに変える。
- ルーザーが 2 の場合は、下限ならフィットしたスーツに戻し、上限ならゲームにレイズする。

(3) 使用例

例 1 :

(WEST)

♠KQJ43
♥J82
♦AK84
♣5

W	E
1S	2S
3H	3S

(EAST)

♠A762
♥10962
♦3
♣Q832

例 2 :

(WEST)

♠KQJ43
♥J82
♦AK84
♣5

W	E
1S	2S
3H	4S

(EAST)

♠A762
♥3
♦10962
♣□832

例 3 :

(WEST)

♠AKQ5
♥AQ963
♦4
♣J64

W	E
1H	2H
3C	4H

(EAST)

♠73
♥J105
♦6532
♣AK103

例 4 :

(WEST)

♠A9
♥AJ7654
♦AK
♣K73

W	E
1H	2H
4H	

(EAST)

♠73
♥1095
♦6532
♣AQ103

例 :

W	N	E	S
1S	/	2S	/
3D	/	?	

1. ♠K76 ♥K843 ♦854 ♣K76 (3S)
2. ♠K76 ♥8432 ♦K5 ♣7543 (4S)
3. ♠954 ♥K42 ♦Q53 ♣Q753 (3S)
4. ♠J103 ♥A843 ♦Q53 ♣Q76 (4S)
5. ♠K763 ♥8432 ♦5 ♣K764 (4S)

4.4.4. 2-O-1 に対する新スーツのリビッド

SAYC では、2-O-1 に対する新スーツは、ゲームレベル以下なら、F1 として扱います。[1H:2C,2D] のビッド・シーケンスでは、オープナーのハンドがミニマムかミューデアムか不明です。この救済策として、2-O-1 の場合のみ、オープナーの新スーツを F1 として扱い、レスポンドは必ずオークションを続けます。

例 1 :

(WEST)
♠AQ843
♥KQ82
♦AK5
♣5

W	E
1S	2C
2H	2S
4S	

(EAST)

♠K9
♥A9
♦9863
♣KJ643

例 2 :

(WEST)
♠AKQ62
♥A9
♦A963
♣52

W	E
1S	2C
2D	3D
3NT	

(EAST)

♠5
♥763
♦KQ75
♣AQ643

4.5. レスポンドのリビッド

オープナーのリビッドで、オープナーのハンドの見当がつかます。この段階で、コントラクトの種類が決まれば、最適のレベルを決めるか、パートナーに決めさせます。まだ、種類が決まらなければ、フォーシングビッドで更に情報を求めます。オープナーのフォーシングビッドには、的確な情報を伝えるようにします。

4.5.1 レスポンダーのフォーシングビッド

レスポナーがリビッドで使えるフォーシングビッドは下表のようになります。

メッセージ	ビッド	備考
F1	新スーツ	1NT, 2NT リビッド以外
	ニュー・マイナー・フォーシング	1NT, 2NT のリビッドに対し。
FG	リバース	
	ジャンプシフト	
	フォース・スーツ・フォーシング	
	ジャンプレイズ (2-0-1 時)	オープナーの最初のスーツ

4.5.2. 2-0-1 後のリビッド

SAYC では、2-0-1 に対するオープナーの新スーツは、ゲームレベル以下なら、F1 として扱います。

2-0-1 後のオークションで、もう一つの約束事があります。それは、2-0-1 後に、オープナーの最初のスーツのジャンプレイズを FG として扱うことです。

右上図の R のハンドは、3 枚サポートなので、ジャコビー 2NT は使えません。このオークションで、3 レベルのビッドは、普通、「誘い」ですが、SAYC では、このビッドを FG として扱います。

O	R
1S	2C
2H	□3S

♠KQ8
♥J8
♦A432
♣AJ83

1♠	- 2♣	
2♥	- 2♠	= NF. 選択.
	- 2NT, 3♣, 3♥	= NF. 誘い.
	- 3♦	= FG. FSF.
	- 3♠	= FG.

O	R
1S	2C
2D	2NT

♠65
♥K975
♦K3
♣KQ643
(注) 2H は FSF になるので、2NT で誘う。

4.5.3. フォース・スーツ・フォーシング (Fourth-suit Forcing: FSF)

レスポナーが例 1 のハンドを持ち、オークションが図のように進行した時、レスポナーはリビッドに困ります。ゲームがあるのですが、適当なビッドがありません。標準方式では、勇を鼓して、3NT か 3S をビッドするでしょう。2D とフォーシングするのも一策ですが、3 枚です。

このような場合の対策として、フォース・スーツ・フォーシングが考案されました。4 番目のスーツ (最低レベル) を FG として扱います。この場合は、2D とビッドします。これはゲーム・フォーシングになるので、相互に安心して最適のストレインを探すことができます。

4 番目のビッドはアーティフィシャルで、そのスーツに関する情報を持っていません。

(1) 合意事項

次の項目に該当する時、FSF は使用しません。

- 前にパスしているとき (パストハンド)
- 2/1 方式を使用しているとき
- オポネントが介入した時
- 2c でオープンしたとき及びリバースしたとき

O	R
1H	1S
2C	?

(例 1)
♠KQ875
♥Q8
♦863
♣AJ8

(2) 応答基準

オープナーの応答の順位は次のようになります。

- レスポンダーのメジャースーツに3枚サポートがあれば、レイズする。
- 4番目のスーツに1ストップがあれば、NTをビッドする。
- 5枚スーツをリピートする。
- 4番目のスーツに4枚サポートがあれば、レイズする。

(3) 応答例

O	R	a.	♠9	♥QJ8752	♦104	♣AKJ8	[2H]
1H	1S	b.	♠9	♥AQ8752	♦J4	♣AKJ8	[3H]
2C	2D	c.	♠982	♥KJ872	♦4	♣AKJ8	[2S]
?		d.	♠KJ2	♥QJ872	♦4	♣AKJ8	[3S]
		e.	♠9	♥QJ872	♦KJ4	♣AJ98	[2NT]
		f.	♠9	♥QJ872	♦KJ4	♣AKJ9	[3NT]
		g.	♠-	♥AK872	♦10874	♣AKJ8	[3D]
		h.	♠93	♥KJ872	♦84	♣AJ98	[2H]
		i.	♠93	♥KJ872	♦8	♣AKJ93	[3C]
		j.	♠K8	♥QJ872	♦54	♣AKJ8	[2S]

(4) 注意事項

FSFはマイナー・スーツ・オープンで使う機会が多い。(例1)

4番目のスーツが1レベルのときは、そのメッセージはF1です(例2)。FSFとして使うには、4番目のスーツを2レベルでビッドします。(例3)

(例1)	(例2)	(例3)																		
<table border="1"> <tr><td>O</td><td>R</td></tr> <tr><td>1C</td><td>1H</td></tr> <tr><td>1S</td><td>2D</td></tr> </table>	O	R	1C	1H	1S	2D	<table border="1"> <tr><td>O</td><td>R</td></tr> <tr><td>1C</td><td>1D</td></tr> <tr><td>1H</td><td>1S</td></tr> </table>	O	R	1C	1D	1H	1S	<table border="1"> <tr><td>O</td><td>R</td></tr> <tr><td>1C</td><td>1D</td></tr> <tr><td>1H</td><td>2S</td></tr> </table>	O	R	1C	1D	1H	2S
O	R																			
1C	1H																			
1S	2D																			
O	R																			
1C	1D																			
1H	1S																			
O	R																			
1C	1D																			
1H	2S																			

4.5.4. ニュー・マイナー・フォーシング (New Minor Forcing : NMF)

標準5枚メジャー方式では、1レベルのスーツでオープンし、1NTとリピッドしたとき、レスポンダーの新スーツのリピッドはリバースかジャンプシフト以外はノンフォーシングです。

NMFはレスポンダーの「新しいマイナー・スーツ」のリピッドをフォーシングとするコンベンションで、競技会でよく使われます。例えば、上記のオークションで、Eが右図のハンドを持っている時、通常は、2NTとビッドするでしょう。しかし、良いスペードなので、スペードでプレイしたいところです。2Sは6枚スペードを示し、かつ、ノンフォーシングになります。この場合、NMFを使い、2Cとリピッドして(注)、5枚スペードで誘うことができます。

W	N	E	S
1H	/	1S	/
1NT	/	?	

♠AQ832
♥J2
♦K75
♣J10

5枚メジャーで、中位以上の強さがあれば、NMFを使う。

(注) メジャースーツでオープンしたとき、2Dはナチュラルです。(合意事項)

(1) 使用条件

- 10HCP 以上あること。
- ビッドしたメジャー・スーツは 5 枚あること。
- 1H オープンのときは、NMF に 2C を使うこと。（合意事項）
- パストハンドでも使用する
- 競り合い時には、使用しない。

(2) オープナーの応答基準

オークションが右図のように進行した場合、
 オープナーは ① 3 枚サポートの有無と
 ② ハンドの強さが分かるようにビッドを
 選びます。

(応答基準)

リビッド	強さ	説明
2NT	下限	サポートなし。
2♠	下限	サポートあり。
3NT	上限	サポートなし。
3♠	上限	サポートあり。

W	N	E	S	[EAST]
1H	/	1S	/	♠KQ1074
1NT	/	2C	/	♥J4
?				♦K752
				♣102

(3) オークション例

#1	WEST ♠K107 ♥KQ952 ♦A6 ♣Q52	W E 1H 1S 1NT 2C 3S 4S /	EAST ♠AJ853 ♥J7 ♦KQ5 ♣963	2C は NMF。
----	--	--------------------------------------	---------------------------------------	-----------

#2	WEST ♠K107 ♥KJ1065 ♦A64 ♣K6	W E 1H 1S 1NT 2D /	EAST ♠A964 ♥7 ♦QJ9532 ♣95	2D はナチュラル。
----	---	-----------------------------	---------------------------------------	------------

(4) 注意

NMF はマイナー・スーツ・オープンでの使用頻度が高く、応答基準が変わります。
 詳細は、次講で補足します。

第5章 1C/1D オープン後のオークション

5.1. レスポンス

5.1.1. ポイントレンジ

1C,1D オープンの場合、フォーシングレイズのビッドはありません。レイズの際も、ポイントはトータルポイントで評価します。
 (「ダミーポイント」で評価するのは、リビッド以降。)

レンジ	MIN	MED	MAX
TP	6-9	10-12	13+

5.1.2. フォーシングビッド

フォーシングビッドは下表のようになります。

メッセージ	ビッド	ポイントレンジ
F1	新スーツ (1-0-1)	6 TP 以上
	新スーツ (2-0-1)	10 TP 以上
FG	ジャンプシフト	19 TP 以上

5.1.3. レスポンスの優先順位

ゴールデン・ゲーム (4H, 4S, 3NT) を目指すため、新スーツ, 2NT, 3NT を優先します。新スーツが2つある場合は、

① 長いほうから、② 4枚なら、下から、③ 5枚なら、上から ビッドします。

新スーツ, 2NT, 3NT のビッドができなければ、レイズを考えます。ダイヤモンドのレイズは4枚サポート、クラブの場合は5枚が必要です。

レイズもできない場合は、1NT をビッドします。

5.1.4. 1D オープン時の例

1♦	-1♥, 1♠	= F1.	6-18 TP;	4枚スーツ	*1
	-1NT	= NF.	6-10 HCP; *1	不定	*1
	-2♣	= F1.	10-18 TP;	4枚スーツ	*1
	-2♦	= NF.	6-9 TP;	4枚サポート	*2
	-2♥, 2♠	= FG.	19 TP 以上;	よい5枚スーツ	*1
	-2NT	= NF.	11-12 HCP;	NT ハンド	*1,3
	-3♣	= FG.	19 TP 以上;	よい5枚スーツ	*1
	-3♦	= NF.	10-12 TP;	4枚サポート	*1
	-3NT	= NF.	13-15 HCP;	NT ハンド	*1,3

(注記) *1: メジャー・オープン時と違う。 *2: クラブの場合は、5枚

*3: 4枚メジャーはない。

5.1.5. レスpons例

(1) 1♣オープン時

a	b	c.	d.	e.	f.
♠A954	♠A97	♠J7	♠K75	♠A42	♠K2
♥KJ5	♥1086	♥K83	♥KJ3	♥K1087	♥AKQ98
♦652	♦K72	♦K76	♦KJ65	♦A75	♦A3
♣1064	♣9532	♣KJ953	♣Q73	♣QJ5	♣K985
[1S]	[INT]	[1D]	[3NT]	[1H]	[2H]

(2) 1♦オープン時

a	b	c.	d.	e.	f.
♠987	♠K975	♠A753	♠A42	♠AQ10	♠AKQ109
♥K7	♥108	♥K832	♥K108	♥A108	♥-
753	♦KJ76	♦KJ65	♦J753	♦8765	♦KQJ72
♣KQ975	♣863	♣4	♣QJ5	♣AJ3	♣A109
[INT]	[1S]	[1H]	[2NT]	[3NT]	[2S]

5.2. オープナーのリビッド

リビッドの段階でハンド情報を限定するようにします。

5.2.1. フォーシングビッド

フォーシングビッドは下表のようになります。

メッセージ	ビッド	ポイントレンジ	アラート
F1	リバース	MED/MAX	
	シングルレイズ時の新スーツ	MED	必要
FG	ジャンプシフト	MAX	
	スプリンター	MAX	必要

(1) スプリンター

O	R	♠KQ97
1D	1S	♥8
4H		♦KQ832
		♣AK

(2) レイズ時の新スーツ

O	R	♠83
1D	2D	♥KQ7
2H		♦AK1083
		♣A83

5.2.2. スプリンター

パートナーがレスポンスしたメジャースーツにサポートがあり、ポイントレンジがMAX（ダミーポイント評価）の時に使います。

1枚以下のスーツをダブルジャンプします。

(1) レスポンダーの応答基準

- ・ コントロールのあるスーツをビッドする。
- ・ 該当するスーツがなければ、フィットしたスーツに戻す。

5.2.3. シングルレイズ時の新スーツ

パートナーがシングルレイズしたとき、MEDレンジのハンドで、ストッパーのあるスーツをビッドして3NTを狙います。

(1) レスポンダーの応答基準

- ストッパーのあるスーツをビッドする。(2つあれば、下から)
- 該当するスーツがなければ、フィットしたスーツに戻す。

(2) オープナーの3ラウンドでの判断

3NTの可能性があれば、ゲーム・トライをする。
なければフィットしたスーツのパート・スコアで止める。

(3) 使用例

例1	♠83 ♥KQ7 ♦AK1093 ♣A83	<table border="1"> <tr><td>W</td><td>E</td></tr> <tr><td>1D</td><td>2D</td></tr> <tr><td>2H</td><td>2S</td></tr> <tr><td>2NT</td><td>3NT</td></tr> </table>	W	E	1D	2D	2H	2S	2NT	3NT	♠AQ7 ♥53 ♦87542 ♣Q76
W	E										
1D	2D										
2H	2S										
2NT	3NT										
例2	♠83 ♥KQ7 ♦AK1083 ♣A83	<table border="1"> <tr><td>W</td><td>E</td></tr> <tr><td>1D</td><td>2D</td></tr> <tr><td>2H</td><td>3D</td></tr> <tr><td>//</td><td></td></tr> </table>	W	E	1D	2D	2H	3D	//		♠Q7 ♥53 ♦Q7542 ♣Q762
W	E										
1D	2D										
2H	3D										
//											
例3	♠AQ3 ♥KQ7 ♦A108 ♣A1083	<table border="1"> <tr><td>W</td><td>E</td></tr> <tr><td>1C</td><td>2C</td></tr> <tr><td>3NT</td><td>//</td></tr> </table>	W	E	1C	2C	3NT	//	♠Q72 ♥A3 ♦542 ♣Q7652		
W	E										
1C	2C										
3NT	//										

5.3. レスポンダーのリビッド

フォーシングに対しては、ハンド情報を限定します。
ノンフォーシングなビッドに対しては、キャプテンとしてコントラクトを決めます。
情報が不足なら、フォーシングビッドで情報を補充します。

5.3.1. フォーシングビッド

レスポナーがリビッドで使えるフォーシングビッドは下表のようになります。
FSF と NMF を使う機会がふえるので、これを有効に活用して、ゲームを逃がさないようにします。

メッセージ	ビッド	備考
F1	新スーツ	1NT, 2NT リビッド以外
	NMF	
FG	FSF	
	リバース	
	ジャンプシフト	

(注記) 1H,1S オープン時における 2-O-1 の特別扱いはない。

5.3.2. オークション例

例1	♠83 ♥KQ974 ♦83 ♣AK83	<table border="1" style="border-collapse: collapse; width: 100px; height: 100px;"> <tr><td style="width: 50px; height: 20px;">W</td><td style="width: 50px; height: 20px;">E</td></tr> <tr><td style="width: 50px; height: 20px;">-</td><td style="width: 50px; height: 20px;">1D</td></tr> <tr><td style="width: 50px; height: 20px;">1H</td><td style="width: 50px; height: 20px;">1S</td></tr> <tr><td style="width: 50px; height: 20px;">3NT</td><td style="width: 50px; height: 20px;">/</td></tr> </table>	W	E	-	1D	1H	1S	3NT	/	♠AQJ2 ♥53 ♦A742 ♣Q75	(説明)Eのビッドから、SとDのストッパーを期待し、バランスハンドなので、3NTに決める。		
W	E													
-	1D													
1H	1S													
3NT	/													
例2	♠AQ72 ♥KJ6 ♦84 ♣K732	<table border="1" style="border-collapse: collapse; width: 100px; height: 100px;"> <tr><td style="width: 50px; height: 20px;">W</td><td style="width: 50px; height: 20px;">E</td></tr> <tr><td style="width: 50px; height: 20px;">1C</td><td style="width: 50px; height: 20px;">1D</td></tr> <tr><td style="width: 50px; height: 20px;">1S</td><td style="width: 50px; height: 20px;">2H</td></tr> <tr><td style="width: 50px; height: 20px;">2NT</td><td style="width: 50px; height: 20px;">3NT</td></tr> </table>	W	E	1C	1D	1S	2H	2NT	3NT	♠K5 ♥97 ♦AK972 ♣AJ106	(説明)Eはゲームの種類を決めるために、FSFを使う。		
W	E													
1C	1D													
1S	2H													
2NT	3NT													
例3	♠AQ7 ♥KJ6 ♦842 ♣K732	<table border="1" style="border-collapse: collapse; width: 100px; height: 100px;"> <tr><td style="width: 50px; height: 20px;">W</td><td style="width: 50px; height: 20px;">E</td></tr> <tr><td style="width: 50px; height: 20px;">1C</td><td style="width: 50px; height: 20px;">1D</td></tr> <tr><td style="width: 50px; height: 20px;">1NT</td><td style="width: 50px; height: 20px;">2H</td></tr> <tr><td style="width: 50px; height: 20px;">2NT</td><td style="width: 50px; height: 20px;">3NT</td></tr> </table>	W	E	1C	1D	1NT	2H	2NT	3NT	♠K53 ♥AQ97 ♦QJ97 ♣J10	(説明)Eはゲームの種類を決めるために、リバースを使う。		
W	E													
1C	1D													
1NT	2H													
2NT	3NT													
例4	♠Q72 ♥KJ6 ♦84 ♣AK732	<table border="1" style="border-collapse: collapse; width: 100px; height: 100px;"> <tr><td style="width: 50px; height: 20px;">W</td><td style="width: 50px; height: 20px;">E</td></tr> <tr><td style="width: 50px; height: 20px;">1C</td><td style="width: 50px; height: 20px;">1S</td></tr> <tr><td style="width: 50px; height: 20px;">2C</td><td style="width: 50px; height: 20px;">3D</td></tr> <tr><td style="width: 50px; height: 20px;">3S</td><td style="width: 50px; height: 20px;">4H</td></tr> <tr><td style="width: 50px; height: 20px;">5C</td><td style="width: 50px; height: 20px;">6S</td></tr> </table>	W	E	1C	1S	2C	3D	3S	4H	5C	6S	♠AK1053 ♥A ♦KQJ97 ♣J10	(説明)Eはゲームの種類を決めるために、ジャンプシフトを使う。
W	E													
1C	1S													
2C	3D													
3S	4H													
5C	6S													

5.3.3. フォース・スーツ・フォーシング(FSF)

マイナー・スーツ・オープンの場合も、FSFは使います。ただし、右図のオークションでは、1Sは4番目のビッドになりますが、F1として扱います。この場合は、2SがFSFとなります。合意事項、応答基準はメジャースーツ・オープンの場合と同じです。

O	R
1C	1D
1H	1S

(例1)
♠KQ87
♥85
♦Q10863
♣QJ8

(1) 合意事項

次の項目に該当する時、FSFは使用しません。

- 前にパスしているとき (パストハンド)
- 2/1方式を使用しているとき
- オポネントが介入した時
- 2Cでオープンしたとき及びリバースしたとき

(2) 応答基準

オープナーの応答順位は次のようになります。

- レスポンダーのメジャースーツに3枚サポートがあれば、レイズする。
- 4番目のスーツに1ストッパーがあれば、NTをビッドする。
- 5枚スーツをリピートする。
- 4番目のスーツに4枚サポートがあれば、レイズする。

(3) 応答例

O	R	a.	♠84	♥AKJ94	♦KJ76	♣104	[2S]
1D	1H	b.	♠AQ84	♥AKJ52	♦74	♣108	[2S]
2C	?	c.	♠82	♥A98764	♦AQ7	♣K8	[2S]
		d.	♠A8	♥AQJ87	♦AQ764	♣4	[2S]

5.3.4. NMF

マイナー・スーツでオープンした場合も NMF は使います。

(WEST)
 ♠AQ8
 ♥KJ102
 ♦K75
 ♣J109



(EAST)
 ♠KJ732
 ♥AJ54
 ♦62
 ♣K3

このハンドでは、W が 1C でオープンし、E は 1S とレスポンスします。W は 4 枚ハートを示すことができず、リビッドは 1NT です。

E はスペードの情報を知りたいので 2D とフォーシングしますが、E としては、W のハートの情報も欲しいところです。

このため、マイナー・スーツ・オープンの場合はアンビッドのメジャースーツの情報も扱います。

このため、マイナー・スーツ・オープンの場合はアンビッドのメジャースーツの情報も扱います。

(1) 使用条件

- 10TP 以上あること。
- ビッドしたメジャースーツは 5 枚あること。
- NMF には、未ビッドのマイナー・スーツを使う。
- パストハンドでも使用する
- 競り合い時には、使用しない。

(2) オープナーの応答基準

次の順で、リビッドを選びます。その際、レベルでハンドの強さを示します。

(応答基準)

- 未ビッドの 4 枚メジャーを示す。
- ビッドしたメジャースーツの 3 枚サポートを示す。
- NMF のスーツにストップがあれば NT で示す。
- NMF のスーツに 4 枚サポートがあればレイズする。
- 自分のスーツをリビッドする。

(使用例) : 1D:1S, 1NT:2C, ?

リビッド	強さ	説明
2♥	下限	4 枚ハートあり。
3♥	上限	同上
2♠	下限	サポートあり。
3♠	上限	同上
2NT	下限	ストップあり。
3NT	上限	同上
3C	-	4 枚クラブ
2D	下限	上記以外

(3) オークション例

#1	WEST ♠K107 ♥KQ95 ♦A6 ♣Q542	<table border="1"> <tr><td>W</td><td>E□</td></tr> <tr><td>1C</td><td>1S</td></tr> <tr><td>1NT</td><td>2D</td></tr> <tr><td>2H</td><td>4H</td></tr> </table>	W	E□	1C	1S	1NT	2D	2H	4H	EAST ♠AJ832 ♥AJ64 ♦52 ♣K3	2D は NMF。				
W	E□															
1C	1S															
1NT	2D															
2H	4H															
#2	WEST ♠K107 ♥KJ106 ♦A654 ♣K6	<table border="1"> <tr><td>W</td><td>E</td></tr> <tr><td>1D</td><td>1S</td></tr> <tr><td>1NT</td><td>2C</td></tr> <tr><td>2H</td><td>2S</td></tr> <tr><td>4S</td><td>//</td></tr> </table>	W	E	1D	1S	1NT	2C	2H	2S	4S	//	EAST ♠A9654 ♥Q3 ♦KJ94 ♣Q5	2C は NMF。		
W	E															
1D	1S															
1NT	2C															
2H	2S															
4S	//															
#3	WEST ♠KQ7 ♥AJ106 ♦AQ54 ♣K6	<table border="1"> <tr><td>W</td><td>E</td></tr> <tr><td>1D</td><td>1S</td></tr> <tr><td>2NT</td><td>3C</td></tr> <tr><td>3H</td><td>3S</td></tr> <tr><td>4NT</td><td>5D</td></tr> <tr><td>6S</td><td>//</td></tr> </table>	W	E	1D	1S	2NT	3C	3H	3S	4NT	5D	6S	//	EAST ♠A9654 ♥Q3 ♦KJ84 ♣Q5	3C は NMF。 W は 18-19HCP。
W	E															
1D	1S															
2NT	3C															
3H	3S															
4NT	5D															
6S	//															
#4	WEST ♠76 ♥873 ♦AKQ95 ♣K65	<table border="1"> <tr><td>W</td><td>E</td></tr> <tr><td>1D</td><td>1S</td></tr> <tr><td>1NT</td><td>2C</td></tr> <tr><td>2D</td><td>//</td></tr> </table>	W	E	1D	1S	1NT	2C	2D	//	EAST ♠A9654 ♥K42 ♦J86 ♣Q2					
W	E															
1D	1S															
1NT	2C															
2D	//															

5.4. オポナーネットの紹介

オープン後に、オポナーネットがオークションに参加した時のレスポンドのコールはメジャースーツ・オープンの場合と同じです。

5.4.1. テイクアウトダブルの場合

(1) レスポンス

- 1 レベルの新スーツは 6TP 以上を保証し、F1 である。
- シングルレイズはフィットした、6-9TP のハンドである。
- 2NT はリミットレイズ以上のハンドである。(ジョルダン 2NT)
- リダブルは 10HCP 以上のハンドである。
- ジャンプレイズはプリエンプトである。

(2) 応答例

<table border="1"> <tr><td>O</td><td>OP</td><td>R</td></tr> <tr><td>1C</td><td>X</td><td>?</td></tr> </table>	O	OP	R	1C	X	?	a.	♠84	♥QJ965	♦95	♣K1063	[1H]
O	OP	R										
1C	X	?										
	b.	♠964	♥843	♦J63	♣AQ53	[2C]						
	c.	♠4	♥1084	♦Q962	♣QJ875	[3C]						
	d.	♠K94	♥72	♦J103	♣AQ975	[2NT]						

5.4.2. オーバーコールの場合

(1) レスponse

- 1 レベルの新スーツは 6TP 以上を保証し、F1 である。
- 2 レベルの新スーツは 10TP 以上を保証し、F1 である。
- シングルレイズは 6-9TP を保証する。
- ジャンプレイズは 10-12TP を保証する。
- 2NT, 3NT はストッパーを保証する。
- キュービッドは FG で、通常はフィットしている。

(2) 応答例

O	OP	R						
1D	1S	?	a.	♠84	♥965	♦KQ5	♣K10873	[2D]
			b.	♠J4	♥AK10983	♦K63	♣73	[2H]
			c.	♠KJ4	♥QJ4	♦A962	♣J75	[2NT]
			d.	♠J94	♥A2	♦KQ873	♣K75	[2S]