

ACBL SAYC SYSTEM BOOKLET

2006 年 1 月改定

目次

- 01 概要
- 02 チョイス
- 03 オープニング基準
- 04 1NT に対するレスポンスとその後
- 05 1NT オープンに介入した場合
- 06 2NT、3NT オープンに対するレスポンス
- 07 1♥/1♠オープンに対するレスポンスとその後
- 08 レスポンダーのビッド・シーケンス
- 09 1♣/1♦オープンに対するレスポンス
- 10 2♣オープンとビッド・シーケンス
- 11 2♦/2♥/2♠のビッド・シーケンス
- 12 プリエンプト・オープニング
- 13 スラム・ビidding
- 14 ディフェンシブ・ビidding
- 15 コンペティティブ・ビidding
- 16 リードとシグナル

この資料は ACBL SAYC System Booklet (Rev.Jan/06)の訳本です。
文中の※は訳者の注です。

SAYC は「イエロー・カード・イベント」用として、ACBL が 1988 年が制定したのですが、1990 年以降、ACBL は本システムのサポートを中止していました。

SAYC はその簡明さと必要最小限のコンベンションとトリートメントを備えていることから、インターネットで活用され、多くのバージョンが公開されています。

2003 年 4 月、ACBL は十数年ぶりに改訂版をだしましたが、字句及び文書形式の訂正にとどまり、内容は 1988 年板と殆どおなじでした。

今年1月に改定版をだしましたが、概要、チョイスおよびカーデングが大幅に書き換えられ、プリエンプト・オープニングの項が設けられました。さらに、1のスト・オープンのポイント・レンジが学習ソフト「ブリッジ入門」と整合性を持たせて修正されました。

これによって、「ブリッジ入門」を終了したプレイヤーがスムーズに SAYC へ移行できるようになりました。

(2006/09/19)

01 概要

ACBL Standard Yellow Card (SAYC) はイエローカード公式イベント用として制定されたビディング方式です。その目的は、簡明で現代的な方式を提供し、この小冊子を読んだプレイヤーが信頼できる良いパートナーシップが得られるようにするためです。

各プレイヤーがこの方式を使うので、ゲームは多様な方式から開放されます。また、アラートや説明もなくなります。

SAYC を知っておれば、インターネットでプレイする場合も、日頃からペアを組んでいるようにオークションができます。

また、ピックアップでパートナーが決まった時も、数分の打合せてスムーズなオークションができます。

プレイヤーは、その時の判断で、例えば、3番手のとき自分の判断で4枚メジャーでオープンして見ることはできます。SAYC は5枚メジャーが正規のアプローチですが、時たまの逸脱は許されます。

02 チョイス

SAYC はそのまま使うのが原則ですが、SAYC イベント以外であれば、二三の修正をして使ってもよい。オープンゲームで二三の変更した場合は、オポネントにその旨を説明すべきです。

03 オープニング基準

どのシートでも、5枚メジャーでオープンします。

5枚以上の等長スーツ (6-6、5-5) は、上からオープンします。

マイナーの 4-4 は 1♦ でオープンします。

マイナーの 3-3 は 1♣ でオープンします。

ノートランプのオープンはバランスハンドで、5枚メジャーや5枚マイナースーツを含みます。

1NT = 15-17 ;

2NT = 20-21 ;

3NT = 25-27

2♣ オープンは強いハンドです。

ウイーク 2 はダイヤモンド、ハート、スペードで使います。

04 1NT(15-17)に対するレスポンスとその後のビidding

2♣はノン・フォーシング・ステイマンで、ビiddingはスートの2レベルで止まることができます。オープナーはメジャーが4-4なら、2♥をリビッドします。レスポnderが3レベルでマイナーをリビッドするのはスラム指向で、最低5枚スートを保証します。

ジャコビ・トランスファーは5枚スートを示し、メジャースーツ用です。即ち、2♦はハートへのトランスファー、2♥はスペードへのトランスファーです。オープナーは指示どおりにビッドしますが、4枚サポートがあり、17ポイントあれば、3レベルにジャンプします。

例えば、

1NT - 2♦

2♥ = 普通のトランスファー。

3♥ = 17ポイントで、4枚サポートがある場合。

トランスファーの後で、レスポnderが新スートをビッドしたら、それはナチュラルで、ゲーム・フォーシングになります。

トランスファー後のコールは普通次のようになります。

1NT - 2♥

2♠ - パス = 2♠でプレイする。

- 2NT, 3♠ = ゲームへの誘い。

2NTに対して、オープナーはミニマム・ハンドならパスか3♠。マキシマムなら、3NTか4♠をビッドする。

- 3♣, 3♦, 3♥ = ナチュラルで、FG。

- 3NT = オープナーに3NTと4♠を選択させる。

- 4♠ = 6枚以上。コントラクト決定。

2♠のレスポンスは、1NTビdderに3♣のリビッドを要求します。

レスポnderは、クラブ・バーストなら、パス。ダイヤモンド・バーストなら、3♦に変えます。

例えば、

1NT - 2♠

3♣ - パス = クラブ・バースト。

- 3♦ = ダイヤモンド・バースト。(NTオープナーはパス。)

1NTに対する他のレスポンス：

3♣, 3♦ = 6枚以上で、3NTへの誘い。

3♥, 3♠ = 最低6枚で、スラム指向
(スラムがなければ、トランスファー・ビッドを使う。)

4♣ = ガーバー。エース・アスキング。

パートナーの 1NT と 2NT のオープン(1NT や 2NT のリビッドも含む)に対する 4♣はガーバーです。レスポンスはエースの数を、ブラックウッド 4NT のように、ステップで答えます。(5♣は、キング・アスキングに使います。)

エース・アスキング

1NT -4♣

4♦ = 0 か 4 枚

4♥ = 1 枚

4♠ = 2 枚

4NT = 3 枚

キング・アスキング

1NT -4♣

4X -5♣

5♦ = 0 か 4 枚

5♥ = 1 枚

5♠ = 2 枚

5NT = 3 枚

ガーバーを使用するプレイヤーが 5♣以外のビッドをしたら(4NT も含む。)、それはトップレイ[※1]です。キングの枚数を尋ねるのは、エースを全部持っているときときます。

1NT を 4NT に直接レイズするのは、ナチュラルで 6NT への誘いです。4♣がガーバーとして使用される時、4NT はスラムへの誘いになります。

※1:To play 自分の判断でプレイする。

05 1NT オープン後の介入

オバーネントのダブルに対し、コンベンショナル・ビッドはすべて「オン」です。

例えば、

1NT - (ダブル) - 2♣ = スтейマン。

1NT - (ダブル) - 2♦ = ハートへのトランスファー。

オバーネントが 1NT オープンに対しビッドした時は、ステイマンとトランスファーなどのコンベンショナル・レスポンスは「オフ」です。キュービッド以外のビッドはナチュラルです。キュービッドはゲーム・フォーシングで、ステイマンの代わりに使います。

オバーネントがコンベンショナル・レスポンス後に介入した時、ビッドは介入のない時と同じ意味になります。次のビッドは「私のビッドは自発的で、よくフィットしている」ことを示しています。

1NT - (パス) - 2♦ - (ダブル)

2♥ = ハートにフィットがある。(2枚ならパスしている。)

06 2NT,3NT オープンに対するレスポンス

ステイマンとジャコビー・トランスファーをメジャー用に使います。

2NT - 3♣	= ステイマン。
- 3♦, 3♥	= ジャコビー・トランスファー。
- 4♣	= ガーバー。
- 4NT	= 6NT への誘い。
3NT - 4♣	= ステイマン。
- 4♦, 4♥	= ジャコビー・トランスファー。

07 1♥/1♠オープンへのレスポンスとその後のビidding

1♥と1♠のオープンには5枚以上のスートを示します。

■ レスポンス:

- | | |
|--------------|---|
| 1♥ - 1♠ | = 最低4枚スペードで、6ポイント以上。
ハートのフィットはない見込み。 |
| - 1NT | = 6-9ポイント。4枚スペードと3枚ハートはない。
NF。 |
| - 2♣, 2♦ | = 10ポイント以上。最低4枚保証。 |
| - 2♥ | = サポートは3枚以上。6-9ダミーポイント。 |
| - 2NT | = ゲーム・フォーシング・レイズ (ジャコビー2NT)。
13ダミーポイント以上。オープナーに短いスートの有
無を尋ね、スラムを狙う。(下記項目参照) |
| - 2♠, 3♣, 3♦ | = 強いジャンプ・シフト。スラムへの誘い。 |
| - 3♥ | = リミット・レイズ。(サポートが3枚以上で、
10-11ダミーポイント。) |
| - 3NT | = 15-17 HCP。バランスハンドで、サポート2枚。 |
| - 4♥ | = 普通、5枚以上のハート。シングルтонかダブルton
ンがあり、9 HCP 以下。 |

■ オープナーのリビッド

オープナーのリビッドはナチュラルで、スタンダードです。

□ ミニマム・ハンド(13-15ポイント):

- 最低レベルで、NTをビッドする。
- パートナーのスートを最低レベルでレイズする。(よい3枚サポートが必要)
- 1レベルで新スートをビッドするか、オープンしたスートよりランクが低ければ2レベルで新スートをビッドする。(非リバーシング。)
- 最低レベルで、自分のスートをリビッドする。

□ ミーディアム・ハンド (16-18 ポイント) :

- ジャンプ・レイズか、自分のスーツをジャンプ・リビッドする。
- 新スーツでリバースする。即ち、新スートを2レベルで、オープニング・スートより高いランクでビッドする。
- 新スーツを非リバースでビッドする。(このビッドのレンジは13—18 ポイントで、幅が広い。)

□ マキシマム・ハンド (19-21、22 ポイント)

オプナーは強いリビッドをしなければなりません。:

- NT でジャンプする。
- パートナーのスーツをダブルジャンプ・レイズするか、自分のスーツをダブルジャンプ・リビッドする。
- 新スーツでジャンプ・シフトする。

■ ジャコビー2NT

1♥/1♠のオープンに対し、パートナーが2NTとジャンプするのは、ジャコビー2NTで、オープナーにシングルトンやボイドのスーツの有無を尋ねています。短いスーツがなければ、ハンドの強さを示します。

1♥ - 2NT

3♣, 3♦, 3♠

= このスーツにシングルトンかボイドがある。他のビッドは短いスーツがないことを示す。

4♥

= ミニマム・ハンド。

3NT

= ミーディアム・ハンド(15-17)。

3♥

= マキシマム・ハンド(18以上)。

4♣, 4♦

= 第2のスート。

レスポnderは、この後、ゲームでサインオフするか、スラムがありそうなら、4NT ブラックウッドかキュー・ビiddingでビッドを続けます。

08 レスポnderのビッド・シーケンス

レスポnderは1レベルでスーツをビッドした場合、次の回で、パートスコアでサインオフするか、ゲームへ誘うか、ゲームでサインオフするか、またはゲーム・フォーシングしてパートナーからハンド情報を補充するかを決めます。

□ パートスコアでサインオフするビッド: パス、1NT、古いスーツの2。

1♥ - 1♠

2♣ - パス, 2♥, 2♠

= 6-9 ポイント。S/O。

□ ゲームに誘うビッド: 2NT、古いスーツの3。

1♥ - 1♠

2♦ - 2NT, 3♦, 3♥, 3♠

= 10—11 ポイント。INV。

□ オープナーがスートをリビッドした時:

新スートのレスポンスは1 ラウンド・フォーシングです。新スートが4番目のスートのときはアーティフィシャルかコンベンショナルで使います。

1♥ - 1♠
2♣ - 2♦ = F1。コンベンショナルのこともある。

□ オープナーが 1NT とリビッドした時

しかし、オープナーが 1NT をリビッドした時、最低レベルの新スートはフォーシングにはなりません。

1♥ - 1♠
1NT - 2♣, 2♦ = NF。レスポnderはゲームフォーシングするには、3♣, 3♦とジャンプ・シフトしなければならない。

この場合は、新スートのリバースとジャンプ・シフトがゲーム・フォーシングになります。

1♣ - 1♥
1NT - 2♠, 3♦ = FG。

□ ゲームでサインオフするビッド: 3NT, 4♥, 4♠, 5♣, 5♦

レスポnderが、最初、2 レベルで新スートをビッドした場合も、同じルールが適用されます。

例外: オープナーの最初のスートを2回目に3 レベルへジャンプ・レイズするのは、ゲーム・フォーシングになります。(レスポnderは、10-11 ポイントで、最低3枚のサポートがあれば、最初に直ぐリミット・レイズしている筈です。)

1♠ - 2♣
2♥ - 2♠ = NF。選択。(11-12 ポイントで、スペードが2枚)
- 2NT = ゲームへの誘い。(10-11 ポイント)
- 3♣, 3♥ = ゲームへの誘い。(10-11 ポイント)
- 3♦ = FG。コンベンショナルのことがある。
- 3♠ = FG。

注意: レスポnderは、2の代で新スートをビッドした時、オープナーのリビッドがゲーム・レベルでない限り、もう1回ビッドすることを保証しています。

1♠ - 2♣
2♦ = F1。レスポnderはこの時点で、2♠, 2NT, 3♣, 3♦をビッドして、ハンドを限定します。オープナーは18 ポイント (ジャンプ・シフトに少し足りないハンド。) の可能性があるので、レスポnderはパスすべきではありません。

09 1♣/1♦オープンに対するレスポンス

1♦のオープンは普通4枚以上です。3枚のマイナーズは殆ど1♣でカバーできます。例外は、4-4-3-2の場合(♠4, ♥4, ♦3, ♣2)の場合で、これは1♦でオープンします。

レスポンスとその後のビiddingは、前節と同じ考え方で進めます。1レベルでは、原則的に、下からビッドします。レスポナーはレイズするにはもっとサポートが必要です。(1♦には4枚、1♣には5枚必要です。競り合いでピンチの時は、1枚足りなくてもレイズします。) 2NTと3NTのレスポンスはスタンダードです。

1♣ - 2NT = 13-15、FG。

1♣ - 3NT = 16-18。

マイナーズのフォーシング・レイズはありません。

10 2♣オープン、レスポンスとその後のビidding

2♣のオープンは少なくとも22ポイント以上か、9トリック以上とれるハンド [※1]です。

レスポンスは：

2♣ - 2♦	= コンベンショナル。良いハンドでも、ポジティブ・レスポンスができなければ、2♦で待ちます。ウエイトニング。
- 2♥, 2♠, - 3♣, 3♦	= ナチュラル。FG。最低5枚スーツで、8ポイント以上。
- 2NT	= 8HCP以上のバランスハンド。

オープナーが2♦に対し、2NTをリビッドした時(22-24ポイント)、2NTオープン時と同じレスポンスを使います。

2♣ - 2♦	
2NT - 3♣	= スтейマン。
- 3♦, 3♥	= ジャコビー・トランスファー。
- 4♣	= ガーバー。
- 4NT	= 6NTへの誘い。

オープナーが、2♦に対して、スーツをリビッドした場合、メジャースーツなら3レベル、マイナーズなら4レベルまでのフォーシングになります。

2♣ - 2♦	
2♥ - 2♠	
3♥	= NF。

※1：原文では、playing equivalent。コンベンションカードでは9トリック以上と表記している。

11 2♦/2♥/2♠(ウイーク2)のビッド・シーケンス

ウイーク 2 は良い 6 枚スートの 5-11 HCP のハンドです。たまには、非常に良い 5 枚スートのこともあります。貧しい 7 枚スート (3 の代でオープンするには十分でない) でウイーク 2 をビッドすることもあります。

□ レスポンス:

2NT のレスポンスはフォーシングで、ゲーム指向です。(これはオポナーがダブルやビッドで介入しても使用します)。オープナーはミニマム・ウイーク 2 (5-8 ポイント) なら、自分のスートをリビッドします。マキシマム・ハンドなら、フィーチャー (feature) (エースやキング) のあるスートをビッドします。フィーチャーがなければ、3NT にレイズして、パートナーにコントラクトを決めさせます。

レイズはトウプレイで、プリエンプティブ (ウイーク) です。3NT もトウプレイです。

コンベンション・カードの RONF は Raise Only Non-Force [レイズだけがノンフォーシング] の略です。

新スートのレスポンスは 1 ラウンド・フォーシングで、最低 5 枚のスートを示します。オープナーは、メジャースートのレスポンスに対し、3 枚サポート又は絵札のダブルトンでもレイズすべきです。

レスポンダーのスートをレイズできない時のオープナーはリビッドは、

ミニマム (5-8 ポイント) なら、最低のレベルでリビッドします。

マキシマムなら、新スートか NT をビッドします。

12 プリエンプト・オープニング

パートナーがビッドしていない時、スートの 3 ないし 4 レベルのオープンは大抵バリエーションが等しいときまたは不利なときはサウンドなハンドです。

NV に対し V なら、2 トリック・オーバー、等しいバルなら、3 トリック・オーバーでビッドします。バルが有利なときは、楽な気持ちで、4 トリック・オーバーでコールします。

13 スラム・ビidding

ブラックウッド 4NT はエースの枚数を尋ねるために使います。レスポンスはエースの枚数をステップで示します。そのあとの 5NT はキングの枚数を尋ねます。5NT はエースが 4 枚ある時に使います。

—	—	—	—
—	—	—	4NT

—	—	—	—
—	—	—	4NT
			5NT

5♣ =	0 か 4 枚エース	6♣ =	0 か 4 枚キング
5♦ =	1 枚	6♦ =	1 枚
5♥ =	2 枚	6♥ =	2 枚
5♠ =	3 枚	6♠ =	3 枚

5NT へのジャンプ（または、オークションが 5 レベルのときの 5NT）は「グランドスラム・フォース（Grand Slam Force）」で、パートナーは切札の 3 トップ・オーナーが 2 枚あれば、グランドスラムをビッドします。

5NT - 切札スーツの 6 = A,K,Q の内、1 枚以下。

5NT - 切札スーツの 7 = A,K,Q の内、2 枚。

14 ディフェンシブ・ビidding

■オーバークール

8-16 ポイントです。（これより強いハンドは、ダブった後に長いスーツをビッドします）。フォーシング・レスポンスはオープナーのスーツのキュービッドだけで、オーバークールの質を尋ねます。

(1♦) - 1♠ - (パス) - 2♦

(パス) - 2♠ = ミニマム・オーバークール

(パス) - 2♠以外 = 強いハンド（最低 11-12 ポイント）

■1NT オーバークール

15-18 ポイントで、バランスハンド（オポーネントのスーツに 1 ストップパー保証）です。コンベンションは 2♣（ステイマン）だけです。

■2NT のジャンプ・オーバークール

ロウエスト・2・アンビッド・スーツ（lowest two unbid suits）が最低 5-5 のハンドです。

■ジャンプ・オーバーコール

プリエンプティブで、同じレベルのオープニング・ビッドと同等のハンドです。

(1♦) - 2♠ = スペードのウィーク 2 でオープンできるハンド

(1♦) - 3♣ = 3♣ でオープンできるハンド。

■キュービッド・オーバーコール

オポネントが 2 つのスーツをビッドしている時、キュービッドはナチュラルです。

オポネントがビッドしているのが 1 スーツなら、キュービッド・オーバーコールは**マイケルス・キュービッド** (Micheals cuebid) で、5-5 の (又はもっと偏った) 2 スーターを示します。

オープニングがマイナースーツなら、キュービッドは両メジャーを示し、オープニングがメジャースーツなら、キュービッドは他のメジャースーツと、どちらかのマイナーを示します。

(1♦) - 2♦ = メジャースーツが最低 5-5 で、8 ポイント以上。

(1♠) - 2♠ = ハートとマイナースーツが最低 5-5 で、10 ポイント以上。

レスポnderはメジャースーツのキュービッドに対し、2NT でマイナースーツを尋ねます。

(1♥) - 2♥ - (パス) - 2NT = (マイナーを聞いている)。

(パス) - 3♣ = クラブ・スーツ

(パス) - 3♦ = ダイヤモンド・スーツ。

■リオープニング・ビッド

ダイレクト・シートでのビッドと同じ意味を持ち、強さはミニマムより下のことがあります。オポネントがオープンした後での 1NT のリオープン は 10-15 ポイントで、ポイント・レンジが広がります。もともと、あなた方にはゲームはありません。

■ダブル

パートスコア・オープニング (4♦以下) に対するダブルはテイクアウトです。4♥以上のオープニングに対しては、ペナルティになります。テイクアウト・ダブルに対し、ゲームでないジャンプ・レスポンスは誘いです。フォーシングの場合は、オープナーのスーツでキュービッドをします。

プリエンプティブ・オープニングに対し、スーツと NT のオーバーコールはナチュラルです。キュービッドはマイケルスです。

15 競り合いのビidding

この分野では、可能なシーケンスが無数にあるので、ビiddingを間違っ
て解釈するのを防止するため、簡単なガイドラインを示しておきます。

ビッドは、介入があっても、本来の意味は変わりません。しかし、オーバ
ーコールの場合には、次善のビッドを使うことがあります。

1♦ - (パス) - 1♠ - (2♣)

2♠ = ♠J43 ♥A875 ♦AQJ4 ♣J3 (RHO がパスなら、1NT とリビ
ットする。)

■ RHO のスーツをキュービッドする時

その時点ではコントラクトの種類は未確定だが、ゲームのあることを
示します。ゲーム・フォーシング・レイズに使われることが多い。

1♠ - (2♣) - 3♣ = FG。 通常は、フォーシング・レイズ。

■ ネガティブ・ダブル

2♠まで使用し、アンビッド・メジャースーツの4枚(最低)を保証しま
す。2レベル以上のメジャースーツ・ビッドは、11 ポイント以上で5
枚以上のスーツを示します。

1♣ - (1♦) - ダブル = 両方のメジャースーツが4-4以上

1♦ - (1♥) - ダブル = 4枚スペード。(1♠は5枚保証)

1♦ - (1♠) - ダブル = 4枚ハートの6ポイント以上か、5枚ハ
ートで5-10ポイント。

■ RHO がテイクアウト・ダブルをした時、

1♦ - (ダブル) - ?

1♥/1♠ = F1。ポイントの上限不定

2♣ = NF。(6-10ポイント。通常、6枚スーツ。)

2NT = リミット・レイズ。(最低、10ポイント)または、そ
れ以上。

リダブル = 10ポイント以上。1♥,1♠,2NTのビッドが使えない
ハンド。

3♦ = PRE。良い切札サポートがあり、9ポイント以下

ダブルの後で、レスポnderがジャンプ・シフトするのはトゥ・プレ
イです。

1♦ - (ダブル) - 2♥,2♠,3♣ = 6枚以上のスーツ。ウィーク2
やプリエンプティブの3ビッドと同
等のハンド。

■ リダブル

3つのケースがあります。

□ トウプレイ:

- あなたの側が4レベル以上の時:
4♠ - (ダブル) - リダブル = PEN.
- オポナーントがコンベンショナル・ビッドをダブった時:

1NT - (パス) - 2♦ - (ダブル)

リダブル = PEN。良いダイヤモンド・スーツ

□ 良いハンド。(ダブルがテイクアウトの場合):

1♠ - (ダブル) - リダブル = 10ポイント以上。

□ SOS。

3レベル以下で切札スーツがペナルティ・ダブルをかけられた時に、他のスーツのビッドを要求するリダブル。

1♦ - (パス) - パス - (ダブル)

パス - (パス) - リダブル = SOS。レスポnderが、最低二つのアンビッド・スーツからサポートできること。

特に規定のない限り、オポナーントのビッドとダブルは、その後のコンベンションの機能を無効にします。

例: 1♥ - (1♠) - 2NT = ナチュラル (12-14HCP)。

2♣ - (ダブル) - 2♦ = ナチュラルで、ポジティブ。

オポナーントがコンベンション (例えば、マイケルスやアンユージュアル・ノートランプ) を使用した時、ダブルは最低10ポイントを示し、オポナーントが示すスーツでキュービッドすれば、ゲーム・フォーシングになります。

1♠ - (2♠) - 3♥ = FG。[※1]

1♠ - (2♠) - ダブル = 最低10ポイントで、多分バランスハンド

※1: 2♠はマイケルスで、オポナーントの示すスーツはハート。

16 デフェンシブ・リードとシグナル

スートにフォローする時、またはデスカードする時のシグナルは、「ハイ」が積極的、「ロー」が消極的となります。そして、カウントのときは、「ハイ・ロー」が偶数、「ロー・ハイ」が奇数を示します。

リードは「フォース・ベスト」を使います。スート・コントラクトに対し、3枚スポットなら、「ロー」をリードし、NTに対しては、「ハイ」をリードします。4枚以上のときは、「フォース・ベスト」です。しかし、アナーのない4枚以上のスートからリードするときは、「セカンド・ハiest」をリードします。

タッチング・オーナー、インテリア・シーケンスからのリードはトップから。スートの場合、Akx は A からリードします。

ACBL SAYC の使用上の注意事項:

オポーネントのコンベンションに対するディフェンス（例えば、**Unusual vs. Unusual**, ビッグ・クラブに対する **Mathe** 等）を使用できます。その場合は、コンベンション・カードの左側の **"Defenses vs. Opp's Convention"** の欄にそれらを記入してください。

SP3(bk) Rev. 1/06