

<Yotsuya Basic Standard Bid System>

オープニングビッド

NTのオープン		1の代のオープン (13-21点)
1NT	15-17	1♥・1♠のオープンは5枚以上
2NT	20-21	1♣は3枚以上 1◇は4枚以上 (♠4♥4◇3♣2は3枚で1◇)
3NT	今のところ使わない	*スーツの長さが同じのとき
NTのハンドの形 (バランスハンド)		♠5枚と♥5枚は♠ (ランクの高いほう) でオープン
4333	4432	◇4枚と♣4枚は◇でオープン
5332		◇3枚と♣3枚は♣でオープン
		* ♠4♥4◇3♣2のときは3枚で1◇オープン

1♥に対して	1♠	♠4枚以上	6点以上	まだ上限が示されていないのでパスなし
	1NT	♠4枚なし	6-9(10)点	バランスハンドとは限らない
	2♣	♣4枚以上	10点以上	♥3枚+サポートのあるハンドもある。2♣・2◇後 3♥=10-12 3枚♥ 4♥=13+ -15 3枚+♥
	2◇	◇4枚以上	10点以上	
	2♥	♥のシングルレイズ 3枚以上 6-9点		
	2NT	♠4枚なし バランスハンド (10)11-12点		
	3♥	ダブルレイズ ♥4枚以上 10-12点<リミットレイズ>		
	4♥	トリプルレイズ ♥5枚以上 6-9点		

オポーネントのビッドの妨害が主な目的のオープニングビッド

ウィーク2オープン	3の代のオープン	4の代のオープン
2◇/2♥/2♠	3♣/3◇/3♥/3♠	バルは8トリック
6-9(10)点	6-9点くらい バルは7トリック	ノンバルは7トリック
6枚スーツでサイドに4枚	ノンバルは6トリック取れそうなハンド	取れそうなハンド
メジャーやポイドがない	AKQJのうち3枚あるのが理想的	

* * * * *

* * *

ダミー一点ってなに？

スーツのフィットが見つかって切札が決まりダミーになることが分かったらダミー一点を足せませす

ポイド…5点 シングルトン…3点 ダブルトン…1点

ディクレーラーのサイドスーツのルーザーをダミーの切札でラフしてトリックを増やせるからです



1の代のオープンに対するレスポンス

オープン	レスポンス	♥・♠4-4は♥から ♥・♠5-5は♠から答える
1♣に対して	1◇	◇4枚以上 } 新しいスーツ
	1♥	♥4枚以上 } 6点以上
	1♠	♠4枚以上 } まだ上限が示されていないのでパスなし
	1NT	♥・♠4枚なし 6-9(10)点
	2♣	♣のシングルレイズ 5枚以上 6-9点
	2NT	♥・♠4枚なし バランスハンド(10)11-12点
	3♣	♣のダブルレイズ 5枚以上 10-12点

1◇に対して	1♥	♥4枚以上 } 新しいスーツ 6点以上
	1♠	♠4枚以上 } まだ上限が示されていないのでパスなし
	1NT	♥・♠4枚なし 6-9(10)点
	2♣	♣4枚以上 10点以上
	2◇	◇のシングルレイズ 4枚以上 6-9点
	2NT	♥・♠4枚なし バランスハンド(10)11-12点
	3◇	◇4枚以上 10-12点 ♥♠4枚なし

1♠に対して	1NT	6-9(10)点	1の代で言える最後のビッドで点数以外の何も保証しない
	2♣	♣4枚以上	10点以上 } ♠3枚+サポートのあるハンドもある
	2◇	◇4枚以上	10点以上 } 2♣・2◇後3♠ = 10-12 3枚♠
	2♥	♥5枚以上	10点以上 } 4♠ = 13-15 3枚♠+
	2♠	♠のシングルレイズ 3枚以上 6-9点	
	2NT	バランスハンド(10)11-12点	
	3♠	ダブルレイズ ♠4枚以上 10-12点<リミットレイズ>	
	4♠	トリプルレイズ ♠5枚以上 6-9点	

オープナーのリビッド

ここではほんの一例を紹介しています。テキストを参照してください

13-15 点のとき	・レスポナーのスーツにサポートがあるときはシングルレイズ			
	・1NTレスポンスに対してバランスハンドはパス			
16-18 点のとき	・2番目に長いスーツ (セカンドスーツ) があるときはそのスーツをビッド			
	例: 1♣-1♥	1◇-1♠	1◇-1NT	1◇-1♥
	2♥	2♠	P	1♣…4枚♠あれば発表する 2♣…※
※ 2♣はセカンドスーツ 最初のスーツ5+ ♣4+ 最初にビッドしたスートよりランクが低いことが条件				
16-18 点のとき	*レスポナーのシングルレイズ (例: 1S-2S) に対してひとつレイズしてゲームに誘う			
	例: 1♠-2♠	1♥-2♥	1♣-2♣	* 1◇-1NT 1♥-1NT
16-18 点のとき	*レスポナーのスーツにサポート (4枚) があるときはダブルレイズ			
	1♣-1♥	1◇-1♠	1♣-1◇	この後の展開: 足し算でゲームに行くかパスかを
3♥ 3♠ 3◇ 決める				
最初にビッドした自分のスーツをジャンプしてビッド…6枚以上				
16-18 点のとき	例: 1♠-1NT	1♥-1♠	1♣-1♥	1◇-1♠
	3♠	3♥	3♣	3◇
この後の展開: 足し算でゲームに行くかパスかを決める				
19-21 点のとき	シングルレイズ (例: 1S-2S) に対して			新しいスーツをジャンプしてビッド
	ゲームまでビッド	1♠-2♠	1♣-1♥	1◇-1♥
4♠ 1♥-1♠ 1♥-1♠ この後ゲームまで				
2♠ 3♣ 3♣ ビッド				

<Yotsuya Basic Standard Bid System>

競り合いのビッド

オーバーコール（スーツのオーバーコールは5枚以上）
目的：①自分たちの良いコントラクトを見つける ②オポネントの良いコントラクトを見つけにくくする ③ディフェンスになったときパートナーに良いリードを教える
点数：10点から17点位 2の代のオーバーコールはオープンする強さが必要
ジャンプオーバーコールはプリエンティブ 例：(1D) 2H (1S) 3C (1H) 3D
1NTオーバーコールは15-17(18) 1NTオープンする位の強さとオポネントのビッドしたスーツのストッパーを保証
オーバーコールに対するレスポンス…シングルレイズ 3枚+サポート6-9点 ダブルレイズ 3枚+サポート10-12点 新しいスーツをビッドしたらワンラウンドフォーシング

総合復習コースでキュービッドを学ぶまで上記を採用しましょう。将来10点+サポートありはキュービッドします

テイクアウトダブル 競り合いに参加したいがオーバーコールの条件に合わないときに使う。18点以上の強い手も含む
例：オポネントの1Sオープンに対してダブル テイクアウトダブルに対するレスポンス
♠74 ♠3 「♠以外何かビッドして」 0-9点 最も低いレベルで自分のスーツをビッド
♥AJ52 ♥KQ73 とパートナーに要求 10点以上 4枚+あるスーツをジャンプしてビッド
♦KJ4 ♦AJ65 他の3つのスーツを 13点以上 ゲームをビッドor キュービッド
♣KJ43 ♣KJ43 持っている 1NT…8-10 2NT…11-12 オポネントスーツのストッパーあり

22点以上の強いハンドを示すオープン

ストロング2♣オープン
・バランスハンド…22点以上
・アンバランスハンド…9トリック以上あり、相手に先に4トリック取られない、ゲームができるようなハンド（19点以上あれば使っても良い）
その後の展開：2♣-2♦…0-7 2♣-2♥/2♠…8点以上5枚以上
2NT…8点以上 バランスハンド

基本的なオープニングリードの取り決め

ノートランプに対するリードは長くて強いスーツやパートナーのビッドしたスーツ、オポネントがビッドしなかったスーツを選ぶとよい
*続いている絵札があるときのリードの決まり K852 やAK853のように絵札が1枚か 2枚のときは上から4番目<フォースベスト>
KQJx QJ10x J109x 1098x AKQxx はK 絵札のない953 742の ようなカードは一番上<トップオブナッシング>
AJ109 A109x KJ10x Q109x 93 82 J5のような2枚は上から
KQ10x QJ9x J108x 1097x
*スーツコントラクト特有の取り決め 絵札がない場合やダブルトンはノートランプと同じ
・長さより強さを優先 AK85→AKはAから KQxx QJxx のような連続する絵札が2枚でもリードする
・シングルトンやダブルトンをリードして切札の有効利用を考える
・切札のリードをしてディクレアラーのラフのじゃまをする
リードのときは10も絵札とみなす NTに対するAのリードは特殊 スーツコントラクトはAの下からリードしない

1NTオープン後のレスポンス

1NTに 対して	2♣ スтейマンコンベンション 通常8点以上 0-7点♣以外のサインオフに使うことも 1NTオープナーに4枚のメジャーを持っているか尋ねるビッド
	2♦ ◇5枚以上 0-7点
	2♥ ♥5枚以上 0-7点
	2♠ ♠5枚以上 0-7点
	2NT 8-9点 3NTへのインビテーション
	3♣ ♣5枚以上 13点以上 } 3NTよりもマイナーのゲームやスラム向き
	3♦ ◇5枚以上 13点以上 }
	3♥ ♥5枚(以上) 10点以上
	3♠ ♠5枚(以上) 10点以上
	3NT 10-15点 2
	4♣ ガーバーコンベンション Aの枚数を尋ねるビッド
	答え：4♦=0 or 4 4♥=1 4♠=2 4NT=3
	4♥ ♥6枚以上 } スラムに興味のないハンド
	4♠ ♠6枚以上 }
	4NT 16-17点 スラムインビテーション → 1NT-4NT
	5NT 20-21点 グランドスラムインビテーション P…15
	6NT 18-19点 パートナーが15点でも33点を超える 5NT…16
	7NT 22点以上 パートナーが15点でも37点を超える 6NT…17

ステイマンコンベンションの答え方
1NT 2♣に対して *2NTオープンに対する3♣もステイマン
2♦ …♥・♠4枚なし
2♥ …♥4枚あり ♥と♠4-4のこともあり (ランクの低いほうからビッド)
2♠ …♠4枚あり (♥4枚なし)
その後の展開
1NT - 2♣ (ステイマン) 後
2♦ に対して2♥…♥5枚 8-9点 2♦/2♥に対して2♠…♠5枚 8-9点
2♥-3♥ インビテーション 8-9点
2♥/2♠に対して2NTはビッドされなかったほうのメジャーを4枚持っている8-9点
2♥/2♠に対して3NTはビッドされなかったほうのメジャーを4枚持っている10-15点

リバースビッドと2NTリビッド	オープンしたスーツよりランクの高いスーツをリビッドするとリバース
例：1♦-1♠ 1♣-1♥ 1♦-1♠	ビッド (5-4以上16点以上) 1♦-1♠-2NTのリビッドは18-19点
2♥ 2♦ 2NT	ゲームに行くための点数の目安
ブラックウッドコンベンション	3NT・4♥・4♠ 25点
スーツフィット後4NTでAの枚数を尋ねるビッド	5♣・5♦ 29点
5♣/5♦/5♥/5♠ = 0 or 4/1/2/3 枚	スモールスラム 33点
その後の5NTはキングの枚数を尋ねるビッド	グランドスラム 37点