

【ビッドのワンポイントレッスンまとめ】

・回によって、同じようなビッドで±1 HCP or ±1 pts程度の違いが散見されます。
 実践ではだいたいその程度と覚えておいて、その場その場で適当に判断してビッドしてください。（中野）

回	タイトル	概要
1	強いバランスハンドを示す	12-14 HCP: 1の代のスートから、1 NTリビッド 15-17 HCP: 1 NTオープン 18-20 HCP: 1の代のスートから、2 NTリビッド 20-22 HCP: 2 NT (悪くない20 HCP、QJが多くない等) 23-24 HCP: ストロング2♣から、2 NTリビッド 25-26 HCP: ストロング2♦から、2 NTリビッド 27+ HCP: ストロング2♣から、3 NTリビッド
2	弱くてもレスポンスすべき時	・6 HCPではレスポンスが必須 ・パスの基準 ① マイナーオープン時: 5-HCP、バランスハンド、メジャーは4枚以下 ・4+HCP: 5+枚メジャーがあればレスポンス ・3 HCP: 6+枚メジャーがあればレスポンス ② メジャーオープン時: 5-HCP、バランスハンド、2~3枚サポート ・3+HCP、2 or 3 スターハンドの時、1 NT→パスとレスポンス ・6+pts、4+枚サポートがあれば、シングルレイズ
3	簡単な チェックバックステイマン	・オープナーの1 Nリビッドに対するステイマン (2♣、インビテーション) レスポンスは以下の3種類 ① レスポンダーがビッドしたメジャースート: 3枚 (②よりも優先) ② アンビッドのメジャースート: 4枚 ③ 2♦: 上記のビッドができない時
4	フィットしたハンドの評価 (ディクレアラ側)	・(1 D-P-1 H-P) (2 H-P-?) 時のハンド評価方法 ・加点 1) トランプ : 5枚目に+1点、6枚目に+2点 2) サイドスート: 4枚目に+1点、5枚目に+2点 3) Aが2枚あれば+1点 4) 4333は-1点、KダブルトンとQダブルトンは-1点 ★ 6~10点: パス 10~13点: ゲームトライ 13~16点: ゲーム 16~ : スラムトライ
5	レスポンダーのリビッド (1)	・(1 C-P-1 H-P) (1 S-P-?) ----- - パス: 4~ 6 HCP、 3~4枚♣ Sをプリファ - 1 N: 6~ 9 HCP、 ♣&♠のミスフィット、バランスハンド - 2 N: 10~12 HCP、 インビテーション - 3 N: 13~15 HCP ----- - 2 C: 6~ 9 HCP、 4+枚♣、Cをプリファ - 3 C: 10~12 HCP、 4+枚♣、3 N or 5 Cへの誘い ----- - 2 S: 6~ 9 HCP、 4枚♣、シングルレイズ - 3 S: 10~12 HCP、 4枚♣、4 Sへの誘い - 4 S: 13~15 HCP、 4枚♣ ----- - 2 H: 6~ 9 HCP、 6+枚♥ - 3 H: 10~12 HCP、 6+枚♥、3 N or 4 Hへの誘い - 4 H: 13+ HCP、 6+枚♥ ----- - 2 D: 13+ HCP、 4thスートゲームフォーシング
6	パートナーの ウィーク2に対する判断	・2 H/2 S : 良い6枚スート、6~10 HCP、6322が普通 ※4 H/4 S : 4枚サポート、多少弱くてもゲームビッド : 3枚 or 良い2枚、15+HCP ※2 NT : OGUST、ゲームトライ、騾次第⇒使わないように ※3 NT : 1-枚サポート、AKを含む良い1スター、サポートあり ※ニュースート: 2-枚サポート、ワンラウンドフォーシング

回	タイトル	概要
7	フィットした2の代で 売るべからず	<ul style="list-style-type: none"> ・ リオープンの位置では積極的に競り合っていく。ビッド or ダブル 4枚メジャー、5-4マイナーで2NT、オポストが短い10HCPでダブル等、OK! ・ オポネントが低い代で止まろうとする時は、HCPの配分は半々の可能性大。 オポネントがフィットしていれば、自分達もフィットしている可能性大。 ・ 競ってコントラクトが競り上がれば、ディフェンスチャンスが増す。
8	テイクアウトダブルに対する レスポンス	<ul style="list-style-type: none"> ・ パートナーのテイクアウトダブルが流れてきた時 1) 考え方 → 13+HCP: キュービッド、9+HCP: ジャンプ、8-HCP: シンプル ・ 1D-X-P-? <p>パス: ペナルティパス、良い6+枚◇ 1H/1S/2C: 0~8HCP、4+枚 2H/2S/3C: 9~12HCP、4枚 3H/3S: 9~12HCP、5枚 4H/4S: 9~12HCP、6枚 1N: 7~10HCP、ストッパー不問 2N: 10~12HCP、◇にストッパーあり 2D: 13+HCP、殆どゲームフォーシング</p>
9	メジャーオーバーコールを レイズする	<ul style="list-style-type: none"> ・ 1D-1H-P-? (3+枚サポートありの時) <p>パス: 以下のハンド以外 2H: 6~9HCP、3+枚♡、普通のシングルレイズ 3H: 3~6HCP、4枚♡。プリエンプティブ 4H: 3~6HCP、5+枚♡、プリエンプティブ 2D: 10~13HCP、3枚♡、インビテーション以上 : 14+HCP サポートに無関係 3D: 10~13HCP、4+枚♡、インビテーション以上 4D: 13+pts、4+枚♡、スプリンターレイズ</p>
10	リオープンする	<ul style="list-style-type: none"> ・ 1の代のオープンが流れてきて、リオープンポジションの時 そのスートが短ければ(3枚以下)であれば、非常に積極的にリオープンします。 ・ 普通の時よりも、3点少なくても同じビッド、と考える。 「リオープンは、二人分をビッドしている」 「リオープンは、4点鯖を読む」 「オポネントスートが短ければ、安売りするべからず」 「リオープンでは、15HCPあれば、先ずダブルから」 ・ 1H-P-P-? <p>パス: 5+枚♡, or 8-HCP X: 通常のテイクアウトダブル, or 15+HCP 1S: 5(4)枚♠、8~14HCP 2C: 5+枚♠、8~14HCP 2D: 5+枚◇、8~14HCP 2S: 良い6+枚♠、13~15HCP。ウィークではない! 1N: 12~14HCP、バランスハンド。15~17HCPは、X→NT 2N: 18~19HCP、バランスハンド。アンユージュアルではない。</p>
11	3の代での競り合い	<ul style="list-style-type: none"> ・ 2の代での、安売りはダメ。出来るだけ3の代に押し上げましょう。 競り合いのポイントは、HCPではなく、フィットの枚数です。 ・ 「エイトネバー」「ナインエバー」 8枚フィットでは3の代で競らない、9枚フィットは3の代で競る。
12	オープニングビッドの目安	<ul style="list-style-type: none"> ・ 「ルールオブ20」 「長い2つのスートの合計枚数+HCP」=>20、1の代でオープン (これは目安で、絵札のシングルトンやダブルトン、繋がったミドルカード等の評価が必要) ・ 「オープンするかどうか迷ったら、オープンせよ」

回	タイトル	概要
13	基本のメジャーレイズ	<ul style="list-style-type: none"> ・点数は大雑把なダミーポイントで計算。 ・3枚♠ <ul style="list-style-type: none"> 6～9: 2S シングルレイズ 10～12: 1N → 3S 13～15: 2/1 → 4S ファーストアライバル、スラムに興味なし 16+ : 2/1 → 3S スローアライバル、スラムトライ ・4+枚♠ <ul style="list-style-type: none"> 6～9: 2S シングルレイズ 10～12: 3S リミットレイズ 13～15: 3NT or <ul style="list-style-type: none"> : 4C, 4D, 4H スプリンタービッド、10～13HCP 16+ : 2NT ジャコビーレイズ ・5+枚♠ <ul style="list-style-type: none"> 6～9: 4S プリエンプティブレイズ
14	ジャコビートランスファー	<ul style="list-style-type: none"> ・1N-2D 2D: 5+枚♥ ジャコビートランスファービッド 2H-パス: 0～7, 5+枚♥ サインオフ -2N: 7～9, 5枚♥, 3N or 4Hへのインビテーション アンバランスでも気にせずに! -3N: 10～14, 5枚♥, 3N or 4Sの選択 ストップは気にせず -2S: 7～9, 5+枚♥&5+枚♠ -3C: 10+, 5+枚♥&4+枚♣ アンバランスハンド -3D: 10+, 5+枚♥&4+枚♦ アンバランスハンド -3H: 6～9, 6枚♥ 4Hへのインビテーション
15	ハミルトンコンベンション	<ul style="list-style-type: none"> ・1Nオープンに対するディフェンシブビッド ・1N-? <ul style="list-style-type: none"> X: 17+ HCP ペナルティダブル 2C: 10～16HCP 6+枚、何かの1スーター 2Dレスポンスが「スートのアスキング」ビッド 2D: 10～16HCP, 5枚♠&5枚♥が基本 メジャー2スーター 13+ HCP 5-4でもOK リーオープンの位置では、4-4でもOK 2H: 10～16HCP, 5+枚♥&4+枚マイナー 2Nレスポンスが「マイナーズートアスキング」ビッド 2S: 10～16HCP, 5+枚♠&4+枚マイナー 2N: 10～16HCP, 5+枚♦&5+枚♣ マイナー2スーター
16	リードショーイングダブル	<ul style="list-style-type: none"> ・パートナーにリードを知らせるビッド 5+枚で3+枚アナーありスートが基本 ステイマン2C -ダブル ♠のリード要求 ジャコビートランスファ2D-ダブル ♦のリード要求 ・テイクアウトダブルを掛けたい時 ジャコビートランスファ2D-2H ♥に対するテイクアウトダブル 一旦パスし、次回のHビッドにダブル
17	プリエンプティブオープン	(内容は16回と同じ、投稿ミス?)
18	長かったら、リオープンしない	・リオープンの位置での行動: オポネントスートが短いとリオープン(2-枚) オポネントスートが長いとパス
19	(5M332)のハンドの扱い方	<ul style="list-style-type: none"> ・5枚メジャーのある5332ハンドのビッド 12～14HCP: 1Mでオープン 1/1 → 1Nリビッド 1N → 2C or 2Dリビッド 15～17HCP: 1Nでオープン (5枚メジャーは気にしない) 18～19HCP: 1Mでオープン 1/1 → 2Nリビッド 1N → 2Nレイズ 2/1 → 3Nリビッド 20～22HCP: 2Nでオープン (5枚メジャーは気にしない) 23+ HCP: 2Cオープンから2Nリビッド

回	タイトル	概要
20	8枚フィットで 3の代をかぶせず	・「エイトネバー」
21	プリエンプティブ ゲームレイズ	・パートナーがメジャーでオープン or オーバーコール 1) 10+HCP: キュービッドからレイズ インビテーショナルキュービッド 2) 5~9HCP: 3枚サポート; 2の代 4枚サポート; 3の代 (バランスハンドでは、2の代もOK) 5枚サポート: ゲームビッド
22	レスポnderのリビッド (2)	・基本的な考え方 6~9: サインオフ 10~12: インビテーション 13~ : 直接ゲームビッド or 4thスートゲームフォーシング経由 ・1H-1S 2D-? パス: 6~7、4+枚◇、2-枚♡ Dをプリファ 2H: 6~9、2+枚♡ Hをプリファ 2S: 6~9、6+枚♠ 自主的なリビッドは6枚必要 2N: 10~12 3Nへのインビテーション 3C: 13+ 4thスートゲームフォーシング 3D: 8~12、4+枚◇ ゲームに興味あり (3N) 3H: 10~12、3枚♡ インビテーション 3S: 10~12、6+枚♠ インビテーション 3N: 13~15、バランスハンド&♣ストッパーあり 4D: 13~、4+枚◇ スラムトライ 4H: 13~15、3枚♡ スラムに興味なし 4S: 13~15、6+枚♠ スラムに興味なし
23	2/1レスポンスに対する リバースビッド	・基本的な考え方 12~14: リバースではないスートビッド、2N 15~ : リバースビッド スラムトライ ・1D-2C ? 2D: 12~、5+枚◇ ミニマムとは限らない 2H: 15~、4枚♡&5+枚◇ 余力有り、リバースビッド 2S: 15~、4枚♠&5+枚◇ 余力有り、リバースビッド 3C: 12~、4+枚♠ ミニマムとは限らない 3D: 15~、良い6+枚◇ 3N: 18~19、バランスハンド 4C: 15~。4+枚♠&4+枚◇ スラムトライ
24	1NTオーバーコールの周辺	・RSOがオープン、良いバランスハンドでのディフェンスビッド ・オポーネントスートが短い時は、テイクアウトダブル オポーネントスートが長い時は、パス or NT 5枚メジャーがある時は、スートビッド ・1D-? 12~15HCP: ダブル オポスートが2-枚以下、他スートが3+枚 パス ダブルに向かない 15~17HCP: 1N バランスハンド、オポスートにストッパーあり ダブル オポスートにストッパーなし 18~20HCP: ダブル 次にNT 21~ HCP: ダブル 次にジャンプNT

回	タイトル	概要
25	ストロング2Cオープン後の展開	<ul style="list-style-type: none"> ・基本的なビッド <ul style="list-style-type: none"> 2Dレスポンス : 繋ぎのビッド オープナーのリビッド: ハンドの紹介を開始 ・2C-2D 2H-? <ul style="list-style-type: none"> パス: 2C後のオープナーリビッドはフォーシングのため「ダメ」 2S: 2-枚♥、5+枚♠ 2N: 2-枚♥、バランス模様 3C: 2-枚♥、5+枚♠ 3D: 2-枚♥、5+枚◇ 3H: 3+枚♥、強さは問わない 4H: 4+枚♥、サイドにAK、シングルトン、ボイドなし 3S、4C、4D: 4+枚♥、スプリンターレイズ
26	大胆にゲームビッドしよう	<ul style="list-style-type: none"> ・パートナーの1Nオープンに対し、長いスートがあるハンド <ul style="list-style-type: none"> メジャー6+枚: テキサストランスファアからゲーム マイナー6+枚: 3N ・HCPの目安は、6HCP ボイドやシングルトンあり、2スターなど良いハンドであれば、4HCPでもOK!
27	ステイマン後のスラムトライの仕方	<ul style="list-style-type: none"> ・1N-2C 2D-? <ul style="list-style-type: none"> 3C: 5+枚♠、ゲームフォーシング 3D: 5+枚◇、ゲームフォーシング 3H: スモーレントランスファ 5枚♠&4枚♥ 3S: スモーレントランスファ 4枚♠&5枚♥ 4N: 定量NT、15~17HCP バランスハンド 5N: 7Nへのインビテーション、20~21HCP バランスハンド ・1N-2C 2H-? <ul style="list-style-type: none"> 3C: 5+枚♠、ゲームフォーシング 3D: 5+枚◇、ゲームフォーシング 3H: 4+枚♥、8~9 インビテーション 3S: 4+枚♠、8~9 インビテーション 4C: ♥フィット、♠SPL スラムトライ 4D: ♥フィット、◇SPL スラムトライ 4N: 定量NT、15~17HCP フィットせず、バランスハンド ・1N-2C 2S-? <ul style="list-style-type: none"> 3C: 5+枚♠、ゲームフォーシング 3D: 5+枚◇、ゲームフォーシング 3H: 4+枚♠、13+ ♠フィットのスラムトライ 3S: 4+枚♠、8~9 インビテーション 4C: ♠フィット、♠SPL スラムトライ 4D: ♠フィット、◇SPL スラムトライ 4H: ♠フィット、♥SPL スラムトライ 4N: 定量NT、15~17HCP フィットせず、バランスハンド

回	タイトル	概要
28	オープナーの2Nリビッド	<ul style="list-style-type: none"> ・1Nオープンよりも強く、2Nオープンよりも弱い、バランスハンドのとき。1の代のストオープンし、2Nにジャンプリビッドします。4枚メジャーを持っていても、2Nリビッドがお奨め。 ・1C-1H ? 2N: 18~19HCP 4432, 4333, メジャー4枚あっても 1S→3H: 15~17、4枚♠&3枚♥ 2S(ジャンプシフト): 19+ 4枚♠&5+枚♣ 2H: 12~14HCP、3+枚♥ 3H: 18 3枚♥ 4H: 19~20、4枚♥ ・オープナーの2Nリビッドに対して 1C-1H 2N-? 3H: 5枚♥ 3S: 4枚♠&4枚♥ 3C: 4+枚♠ チェックバックステイマンは使いません。5Cに興味あり 3D: 4+枚♦ 5Dに興味あり
29	1NTオープンに対して、ペナルティダブル	<ul style="list-style-type: none"> ・1N-X: 17+HCP、ペナルティダブル 5+枚の良いスーツがあれば、15+HCPでもOK。 ・パートナーは パス : 弱いバランスハンド 5+HCPのアンバランスハンド テイクアウト: 0~4HCPのアンバランスハンド
30	テイクアウトダブルをしよう	<ul style="list-style-type: none"> ・テイクアウトダブルの条件 「残りのスーツにすべて3枚以上持っている」 「オープンする位の強さがある」 「オーバーコールできる良い5+枚スーツが無い」 4333の時: 12+HCP 4441の時: 10+HCP
31	テキサスとジャコビートランスファを使って(スラムトライ)	<ul style="list-style-type: none"> ・テキサスとスラムを上手く誘うことができます。 ・1N-4D 4H-P : 6+枚♥、8~11 スラムに興味なし ・1N-2D 2H-4H : 6+枚♥、12~14 スラムに興味あり ・1N-4D 4H-4N : 6+枚♥、15+ 1430RKCB ・1N-2D 2H-4N : 5枚♥、15~17 6H or 6Nへのインビテーション
32	フォーシング1Nからのリビッド	<ul style="list-style-type: none"> ・6~9、10~12の強さの区分をしっかりとするのが大事です。 10~11HCP: 2Nを超えてビッド ・(1S-1N)(2C-?)の時 2枚♠であれば、4枚♠を持っていても、2Sとプリファする。 マイナーは3枚でビッドしているかも。 ・オープナーのスーツが短くても、2NリビッドはOK。
33	適当に1Nでオープンしよう	<ul style="list-style-type: none"> ・15~17HCP、だいたいバランスハンドなら「1NT」オープンする。 ・1NTオープンするハンド 1) 5M332、6m332 2) 4522 一般的にフラナリー2Dオープンのハンド 3) 4枚♥と5枚マイナー 1C-P-1S-Pの後、適当なビッドが無い 4) 2245 1C後、1H/1Sのレスポンス時、適当なりビッドが無い 2254の時は、1Dオープン。メジャーレスポンス時に2Cとビッドできる。 5) アナーシングルトンの4441 弱いシングルトンの4441は1D。

回	タイトル	概要
34	ドゥルーリ2Cコンベンション	<ul style="list-style-type: none"> ・ドゥルーリ2C： <ul style="list-style-type: none"> 3、4番手のパートナーのメジャーオープンにはウィークの可能性あり。 強さを確認するコンベンション 3+枚サポート、10+pts ・ドゥルーリ2Cに対して、 <ul style="list-style-type: none"> 2メジャーリビッド： ゲームに興味なし サインオフ 2H/2S : 10~12HCP 2D : 13~15HCP、スートに関係なし ゲームトライ ゲームビッド : 16+HCP
35	チェックバックステイマンを使って	<ul style="list-style-type: none"> ・オープナーの1Nリビッド(12~14HCP)に対し、10~12HCP & 5枚メジャーを持っている時に利用する。 ・従って、リバースでないニュースートはサインオフの強さ(6~9HCP) ・13+HCP： ジャンプビッド、ジャンプシフト ゲームフォーシング
36	テイクアウトダブルにリダブルする	<ul style="list-style-type: none"> ・テイクアウトダブル後 <ul style="list-style-type: none"> リダブルは10+HCP、1N&2/1はノンフォーシング、ジャンプレイズはプリエンプティブ。 ・1H-X-? <ul style="list-style-type: none"> パス： 以下のビッドができないハンド XX： 10+HCP 1S： 6pts~9HCP、4+枚♠ 1N： 7~10HCP、ノンフォーシング 2C： 7pts~9HCP、6+枚♠ 2D： 7pts~9HCP、6+枚◇ 2H： 6pts~9HCP、3+枚♥ 2N： 10+HCP、4+枚♥ トラスコット2N 3H： 4~7HCP、4枚♥ プリエンプティブレイズ 3S： 13~16pts、4+枚♥、1-♠ スプリンターレイズ 4C： 13~16pts、4+枚♥、1-♠ スプリンターレイズ 4D： 13~16pts、4+枚♥、1-◇ スプリンターレイズ 4H： 4~7HCP、5+枚♥ プリエンプティブゲームビッド
37	2/1レスポンスに対するリビッド	<ul style="list-style-type: none"> ・3の代のリビッドは、リバースビッドです。 16+HCP ・12~15HCPの時は、5枚♠でリビッドする。6枚保証ではない。 ・1S-2H? 2S： 5+枚♠、2-枚♥、12~ ミニマムが多いが、上限無し 2N： 5♠233、15~17HCP バランスハンド 3C： 5枚♠&4+枚♠、16+HCP リバースビッド 3D： 5枚♠&4+枚◇、16+HCP リバースビッド 3H： 3+枚♥ 余力の有無不明、無いことが多し 3S： 6+枚♠、15+HCP 3N： 5♠233、18~19HCP バランスハンド 4C、4D： スプリンタービッド 4H： 5枚♠&4枚♥、♠&◇にAなし、スラムに興味なし 4S： 7+枚♠、内容の悪いスートでスラムに興味なし 4N： ♥フィットでRKCB
38	マイケルズキュービッドの紹介	<ul style="list-style-type: none"> ・オープンする程度の強さが標準 ・1C-2C： 5枚♠&5枚♥ 1D-2D： 5枚♠&5枚♥ 1H-2H： 5枚♠&5枚♠/◇ どちらのマイナーかは不明 1S-2S： 5枚♥&5枚♠/◇ どちらのマイナーかは不明 ・5-4、6-4、6-5などはマイケルズキュービッドせずにオーバーコール ・「無理して、マイケルズキュービッドすべからず」
39	スーパーフィットハンドの時	<ul style="list-style-type: none"> ・お互いが10枚フィットの時は、高い代での競り合いになる。 有利なバルネラビリティでは、多少のダウン覚悟でビッドする。 ・10枚フィットならば、4の代までは競る。

回	タイトル	概要
40	インバーティッド マイナーレイズに対する ビッド	<ul style="list-style-type: none"> ・シングルレイズは、4+枚サポート、10+HCP。 以後のビッドは、3Nを目標にしたストップパーショージョーイングと解釈する。 ・1C-2C ? 2N: 全スーツにストッパーあり 2D/H/S: D/H/Sにストッパーあり。 3枚DでもOK 2つのスーツにストッパーがあるときは、枚数に関係なく下のスーツ。
41	2NTオープンに対して、 両メジャーを持っている時	<ul style="list-style-type: none"> ・2N: 20~22HCP、バランスハンド ・レスポnderが両メジャーを持っている時のビッドまとめ <ul style="list-style-type: none"> 1) 3C: ステイマンからのビッド (4-4 or 5-4) <ul style="list-style-type: none"> ★ 3D→3N、3H→4H、3S→4S ★ フィットで、もう一方のメジャーをビッドしてスラムトライ 3H→3S、3S→4H 便宜的スラムトライの合図、4NはRKCB ★ 5-3フィットを捜すのは、スモレントランスファーを利用 フィットのスラムトライは、(3D-3H)(4H (3D-3S)(4S // 2) ジャコビートランスファーからのビッド (5-5) <ul style="list-style-type: none"> ★ スラムに興味なし (2N-3H)(3S-4H) 5枚♠&♥で、オープナーがスーツを選択 ★ スラムに興味あり (2N-3S)(4H-4S) 5枚♠&♥で、その後の4Nは、RKCB
42	レスポnderのリビッド (3)	<p>レスポnderのリビッドの段階では、見えた最終コントラクトをビッドをする。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・6~9HCP サインオフ、10~12HCP (インビテーション)、13+HCP (ゲームビッド) ・1D-1H (オポーネントはパス) 1S-? パス: ~ 6HCP、3~4枚♠ ゲームの可能性なし 1N: 6~9HCP、◇、♠のフィットなし 2C: 13+ HCP、4thスーツゲームフォーシング 2D: 6~9HCP、4+枚◇ ◇をプリファ 2H: 6~9HCP、6+枚♥ 6枚必要 2S: 6~9HCP、4枚♠ シングルレイズ 2N: 10~12HCP ややバランスハンド、インビテーション 3C: 10~12HCP、5枚♥&♣ インビテーション 3D: 10~12HCP、4+枚◇ 3N or 5Dインビテーション 3H: 10~12HCP、6+枚♥ 4H or 3Nインビテーション 3S: 10~12HCP、4+枚♠ 4Sへのインビテーション 3N: 13~15HCP 3Nをしたい 4D: 15+HCP、4+枚◇ スラムトライ 4H: 13+HCP、6+枚♥ スラムに興味なし 4S: 13~15HCP、4枚♠ スラムに興味なし
43	ストロング2Dオープンの展開	<ul style="list-style-type: none"> ・2種類のハンドが含まれています。 <ul style="list-style-type: none"> ① 25+HCP、バランスハンド ② ◇がメインスーツのストロングハンド ★ レスポnderは、どちらか分からないので、2♥で繋ぐのが基本。 ・2D-2H ? 2S: 5+枚◇&4+枚♠ 2N: 25+HCP、バランスハンド 3C: 5+枚◇&4+枚♠ 3D: 6+枚◇、紹介したいサイドスーツなし 3H: 5+枚◇&4+枚♥

回	タイトル	概要
44	ダミーポイントなどの再評価 (フィット点)	<ul style="list-style-type: none"> ・4枚サポートがあるときは、ダミーポイントで再評価する。 ボイド：+5点、 シングルトン：+3点、 ダブルトン：+1点 ・12～15pts： シングルレイズ ・16～18pts： ジャンプレイズ ・19～ pts： ゲームビッド ・20～ pts： シングルトン or ボイドがあれば、スプリンタービッドでスラムトライ
45	2, 3の代での競り合い	<ul style="list-style-type: none"> ・「フィットした枚数分、競り合いをせよ」(競り合いの判断) ・競り合いでは、HCPではなく、フィット枚数が大事。 ・トランプ8枚は、2の代まで競る。 ・トランプ9枚は、3の代まで競る。
46	ジャコビー2NTレイズで スラムを狙う	<ul style="list-style-type: none"> ・メジャーオープンで、 2NTレスポンス： 4+枚サポート、16+pts (ダミーポイント) スラムトライの意思表示 ジャコビー2NT ・1H-2NT 3C： ♠シングルトン 3D： ◇シングルトン 3S： ♠シングルトン 3H： 16+HCP、 バランスハンド 3N： 14～15HCP、 バランスハンド 4H： 12～13HCP、 バランスハンド 4C： 良い4+枚♠あり 4D： 良い4+枚◇あり
47	セカンドスートをビッドする	<ul style="list-style-type: none"> ・2スーターハンドの時、チャンスがあればセカンドスートをビッドしましょう。 ・競り合いて、オポネントがフィットした時、Weにもフィットがあるはず。 ・2スーターハンドの基本は、5-5枚です。
48	4thスート ゲームフォーシング	<ul style="list-style-type: none"> ・レスポnderのリビッドは、見えた最終コントラクトをビッドする時です。 ・6～9： 低く止まれるサインオフ ・10～12： インビテーション ジャンプ ・13～ : 直接ゲームビッド or 4thスートゲームフォーシングビッド 4thスートは便宜的なゲームフォーシングで、スートではない。 ・1D-1H 2C-? パス： 6～8pts、4(3)+枚♣ ゲームに興味なし 2D： 6～9pts、2+枚 Dをプリアー 2H： 6～9pts、6+枚♥ 2S： 13+pts、 便宜的な4thスートゲームフォーシング 2N： 10～12HCP、準バランスハンドまで インビテーション 3C： 9～12HCP、4+枚♣ 3N or 5Cへのインビテーション 3D： 9～12HCP、3+枚◇ 3N or 5Dへのインビテーション 3H： 10～12HCP、6+枚♥ 3N or 4Hへのインビテーション 3N： 13～15HCP 3Nをしたい 4H： 13～ HCP、6+枚♥ 4Hをしたい
49	1NTオープンに対する ペナルティダブル	<ul style="list-style-type: none"> ・ペナルティダブルの目安 ① バランスハンドであれば、17+HCP ② 良い5+枚スートがあれば、15+HCP ※ 残りの10HCP未満の点数は、残りの二人でどちらが多く持っているかです。 ダウン/メイクには運不運があります。気にしないで、気楽にダブルしましょう。

回	タイトル	概要
50	ドゥルーリ2Cコンベンション	<ul style="list-style-type: none"> ・3、4番手のパートナーがメジャーオープンに対する2Cレスポンス <ul style="list-style-type: none"> ♣とは無関係、3+枚サポート、10+HCP ・オープナーのドゥルーリ2C後のリビッド <ul style="list-style-type: none"> パス-1H 2C-? 2H: 12-HCP ウィークオープン、ゲームに興味なし 2D: 13~15pts ♠とは関係なく、インビテーション 4H: 16+HCP ゲームありならさっさとビッド ・オープナーの2Dリビッド後のレスポナーのビッド <ul style="list-style-type: none"> パス-1S 2C-2D ? 2S: 3枚♣、10HCP 2N: 3枚♣、11~12HCP 3C: 3枚♣、4+枚♣、11+HCP ゲームトライアルビッド(3Dも) 3S: 4+枚♣、10~11pts インビテーション 4S: 4+枚♣、12+pts
51	フィットしたハンドの再評価	<ul style="list-style-type: none"> ・マイナーでオープン-1/1でメジャーレスポンス <ul style="list-style-type: none"> シングルレイズ -? ※ディクレーアラー側の再評価の仕方 持っているHCPに <ul style="list-style-type: none"> 1) トランプの 5枚目に+1点、6枚目に+2点 2) サイドスートの4枚目に+1点、5枚目に+2点 3) 4333型は、-1点 *: Kシングルトン、Qダブルトンは、半値に。 <ul style="list-style-type: none"> : Aが2枚あったら、+1点 : T98が気に入ったら、+1点 その合計点が <ul style="list-style-type: none"> 6~9pts: パス 10~12pts: インビテーション(ゲームトライ) 13~15pts: ゲーム 16+pts: スラムトライ 19+pts: 大いにスラムビッド
52	ストロングジャンプシフトレスポンス	<ul style="list-style-type: none"> ・HCPが多いだけで、ストロングジャンプシフトレスポンスはダメ! ・ジャンプシフトをするハンド <ul style="list-style-type: none"> 1) ソリッド(AKQJ揃い)の6+枚 2) KQJの内、1枚だけ抜けた6+枚 ・強くてもジャンプシフトしてはいけないハンド <ul style="list-style-type: none"> 1) バランスハンド オープナーのハンドをゆっくり聞き出しビッドを展開 2) 2スーターハンド よいフィットを見つけるために両方をビッド
53	3NTを尋ねる四番目のスートビッド	<ul style="list-style-type: none"> ・1H-2C ・2D-3D ・? ・マイナースートのフィットが見つければ、まずは3NTのゲームを捜します。 ・四番目のスートにストッパーがないとき、マイナーのゲームを目指す。 ・四番目のスートにしっかりしたストッパーを持っていれば、3NTをビッド。 ・四番目のスート(フォーススート)を3代でビッドすれば、 <ul style="list-style-type: none"> 「止まっていれば、3NTを選んでください」という意味になります。 Axで3NTをしたくない時にも、フォーススートビッドで相談してもよい。 ・4の代のビッドはAキュービッドで、スラムトライです。

回	タイトル	概要
54	ジャコビートランスファーのリビッド	<ul style="list-style-type: none"> よく出てくる基本的なりビッド：パス、2NT、3NT 1N-2D : 5+枚♥、ジャコビートランスファー 2H-? パス ; 5+枚♥、0~7HCP サインオフ 2N : 5枚♥、7~9HCP 3N or 4Hのインビテーション 3N : 5枚♥、10~14HCP 3N or 4Hの選択 2S : 5枚♥&5枚♠、7~9HCP インビテーション 3C : 5+枚♥&4+枚♠、10+HCP ゲームフォーシング 3D : 5+枚♥&4+枚♦、10+HCP ゲームフォーシング 3S : 6枚♥&1-♠、13+HCP スプリンター、スラムトライ 4C : 6枚♥&1-♠、13+HCP スプリンター、スラムトライ 4D : 6枚♥&1-♦、13+HCP スプリンター、スラムトライ 4H : 6+枚♥、バランス、12~14HCP スラムトライ 4N : 5♥332型、15~17HCP 6N or 6Hインビテーション 5N : 5♥332型、18~19HCP 6N or 6Hの選択
55	ネガティブダブルに対するオープナーのリビッド	<ul style="list-style-type: none"> 1D-1H-X (ネガティブダブル) -P ? ネガティブダブルは、丁度4枚♠、5+枚♠の時は1Sレスポンス リビッドは、パートナーが1Sレスポンスをしたと考える。 1S : 12~14pts、4枚♠ (良い3枚の可能性あり、1Nよりも良いと考える時) 2S : 12~14pts、良い4枚♠ 3S : 15~18pts、4枚♠ 4S : 19~ pts、4枚♠
56	フィットしたスラムトライの合図	<ul style="list-style-type: none"> ステイマン2C後、フィットが見つかり、その後RKCBを使いたい時、 ★便宜的にもう一方のメジャーを3の代でビッドして、スラムトライの意思表示 (広く知られている約束) ★ステイマン2C後、すぐに4NTをビッドすると、フィットせずで、定量NT 1N-2C 2S-2N : 3Nへのインビテーション 3C : 5+枚♠、GF 3D : 5+枚♦、GF 3H : (便宜的) ♠フィット、スラムトライ 3S : 4Sへのインビテーション 3N : プレイ 4S : プレイ 4N : 4枚H、15~17HCP 定量NT 1N-2C 2H-? 2S : 5+♠、インビテーション 3S : (便宜的) ♥フィット、スラムトライ 4N : 4枚♠、15~17HCP 6N (6♠) へのインビテーション
57	5枚メジャーがあっても1NTオープン	<ul style="list-style-type: none"> 現代的なビッドの考え方 部分的なことに拘わらず、ハンド全体を早く伝えるようにする。 従って、5枚メジャーを持っていても、1NTや2NTのオープンはOK。
58	テキサストランスファーからRKCB	<ul style="list-style-type: none"> テキサストランスファーから4NTのビッドは、RKCBになります。 スモールスラムが微妙な6枚メジャーは、ジャコビートランスファーから4H/4Sにレイズし、NTオープナーに判断を預ける(マイルドスラムトライ)。 6332、12~14HCP 6331、11~13HCPの時は、ジャコビートランスファーからスプリンター。
59	テイクアウトダブルに対してジャンプして誘おう	<ul style="list-style-type: none"> 0~8HCP、シンプルビッド 9~12HCP、4枚でジャンプビッド、5枚でダブルジャンプ 13~ HCP、キュービッド 7~10HCP、1NT バランスハンド、ストッパー気にしない 11~13HCP、2NT バランスハンド、ストッパーあり 13~16HCP、3NT バランスハンド、ストッパーあり

回	タイトル	概要
60	弱いハンドでは、 プリファアセよ	<ul style="list-style-type: none"> ・ 1H-1S 2D-? 6~9、サインオフ (2Hは2枚♡、2S、6+枚♠、パス) 10~12、ゲームインビテーション 13+、ゲームフォーシング 4thスートビッド or 直接ゲームビッド ・ 1H-1S 2D-パス: 6~7pts、4+枚◇、2-枚♡ ◇をプリファ 2H: 6~9pts、2枚♡ ♡をプリファ 2S: 6~9pts、6枚♠ ♠をプリファ 2N: 10~12pts、 3Nへのインビテーション 3D: 8~12pts、4+枚◇ ゲームの可能性あり 3H: 10~12pts、3枚♡ 4Hへのインビテーション 3S: 10~12pts、6枚♠ 4Sへのインビテーション 3N: 13~15pst、バランス模様、♣に良いストッパーあり 4D: 13+ pts、 ◇でのスラムに興味あり
61	ジャコビートランスファからの 展開	<ul style="list-style-type: none"> ・ 3の代のスートビッド: 5 & 4枚以上の10+pts ゲームフォーシング ・ 1N-2D 5+枚♡、ジャコビートランスファ 2H-3D 5枚♡ & 4+枚◇、10+pts ゲームフォーシング 3H: 3+枚♡ 3枚♡があれば、3Hを優先してビッド 3S: 2枚♡、4+枚◇ ◇フィットを♠のキュービッドで示す (3N以下) 3N: 2枚♡、4-枚◇ 良い4枚◇ではない、2枚時は優先度高い 4C: 2枚♡、良い4+枚◇ Aキュービッド、スラムトライ 4D: 2枚♡、良い4+枚◇ スラムに興味あり
62	チェックバックステイマン 2Cに対する返事 (HANA式)	<ul style="list-style-type: none"> ・ チェックバックステイマン: 5枚メジャー、10+pts ・ オープナーのレスポンス 1) レスポンスされたメジャーが3枚あれば、レイズ 2) 3枚なげく、もう一方のメジャーが4枚あれば、それをビッド 3) 上記のビッドができなければ、2Dをビッド
63	トラスコット2Nレイズ (ダブルが入った時に)	<ul style="list-style-type: none"> ・ テイクアウトダブル後 1) 1N、2/1は、ノンフォーシング 2) ジャンプレイズは、プリエンプティブ 3) リミットレイズは、トラスコット2Nを利用します。 4) 3Nやスプリンターレイズは、システムONです。 ・ 1S-X-? XX: 10+HCP 1N: 7~10HCP、バランスハンド ノンフォーシング 2C: 6+枚♠、7~10HCP ノンフォーシング 2D: 6+枚◇、7~10HCP ノンフォーシング 2H: 6+枚♡、7~10HCP ノンフォーシング 2S: 3+枚♠、6~9pts 2N: 4+枚♠、10~12pts トラスコット2N 3S: 4+枚♠、4~7HCP プリエンプティブ 4S: 5+枚♠、4~7HCP プリエンプティブ
64	一度パスして、 次の機会にビッドする	<ul style="list-style-type: none"> ・ RSOがオープンしたスートを5+枚持っている時は、一度パスします。 ヘジテーションしてパスはダメ。 ・ 次の機会に、そのスートでオーバーコールすれば、パートナーに伝わる。
65	チェックステイマンの周辺	<ul style="list-style-type: none"> ・ オープナーの1Nリビッド (12~14HCP) で、レスポンスのチェックバックステイマンはインビテーション以上の強さ。 ・ 従って、リバースでないニュースートは、サインオフの強さ (6~9HCP)

回	タイトル	概要
66	ISオーバーコールが入った時の対応	<ul style="list-style-type: none"> ・IC-IS-? 7+HCPあれば、何かアクションを! 競り合いの2/1レスポンス、ネガティブダブル、ノンフォーシングNTが重要 パス: 以下のビッドができない or Sが非常に長い X: 7+HCP、4+枚♥ ネガティブダブル 1N: 7~9HCP ストッパーは必須ではない、ノンフォーシング 2C: 4~9pts、4+枚♠ 2♦: 4+枚♦、11+HCP フォーシング 2♥: 5+枚♥、11+HCP フォーシング 2♠: 13+pts、5+枚♠ ゲームフォーシング 2N: 10~12HCP 3Nへのインビテーション、ストッパーあり 3C: 10+pts、5+枚♠ 3N: 13~15HCP 3Nしたい、ストッパーあり
67	ダブルを掛けて、スートビッドする	<ul style="list-style-type: none"> ・オポネントにオープンされて ★18+HCP (相当) では、便宜的にテイクアウトダブルから入る。 ★オーバーコールは、10~17HCPです。
68	プリエンプティブオープンに対するレスポンス	<ul style="list-style-type: none"> ・パートナーの3Hオープンに対して 良い7枚♥ ★良くない10-HCP: パス、Q中心のハンド、♥の枚数に関わらず ★良い8~10HCP: ゲームビッド、A中心、ハートの枚数に関わらず ★13+pts: ゲームの可能性を考えましょう、ハートの枚数に関わらず 例え♥がボイドでも。 ★ニュースートは、フォーシング ★3N: 3Nをしたい ★4N: RCKB
69	ダミーポイントでレイズする	<ul style="list-style-type: none"> ・4枚♠&5枚♥で1Hオープン、パートナーがISレスポンス。 その後のオープナーのレイズ方法 ★4枚サポートがある時は、ダミーポイントで再評価する。 再評価で19+ptsになれば、オープナーのスプリンタービッドが可能 ・IH-IS 2S: 13~15pts シングルレイズ 3S: 16~18pts ジャンプレイズ 4C: 19+pts スプリンターレイズ 4D: 19+pts スプリンターレイズ 4H: 良い5+枚♥ 4S: 19+pts スプリンターレイズできないハンド
70	18HCP以上は、ダブルから	<ul style="list-style-type: none"> ・オポネントがオープンした時 X: 18+HCPのすべて X後に1N: 18~20HCP バランスハンド X後に2N: 21~22HCP バランスハンド
71	IDレスポンスに対するリビッド	<ul style="list-style-type: none"> ・IC-ID: インビテーション以上でなければ、4+枚メジャーはない インビテーション以下では、長いマイナーより4枚メジャーを優先する 1N: 12~14HCP、バランスハンド 4枚メジャーを持っていても 2N: 18~19HCP、バランスハンド 4枚メジャーを持っていても 1♥: 12~18HCP、4枚♥&5枚♠、アンバランスハンド 2♥: 19+HCP、4枚♥&5枚♠、アンバランスハンド 1♠: 12~18HCP、4枚♠&5枚♣、アンバランスハンド 2♠: 19+HCP、4枚♠&5枚♣、アンバランスハンド ★4414のハンドは、バランスハンドとみなす。

回	タイトル	概要
72	2Nリビッドに対するレスポnderのリビッド	<ul style="list-style-type: none"> ・ 1C-1H 2N-? 2Nリビッドは、18~19HCP、バランスハンド パス： 6-HCP、以下のビッドができない 3C： 4+枚♠、♠フィットに興味のあるハンド 3D： 5+枚♦、♦フィットに興味のあるアンバランスハンド 3H： 5+枚♥、5-3フィット捜し 3S： 4枚♠&4枚♥、♠の4-4フィット捜し 4H： 6枚♥、スラム興味なし 4N： 定量NT、13~14HCP、バランスハンド
73	レスポnderのリビッド(4)	<ul style="list-style-type: none"> ・ 1H-1S 2C-? ここまででオープナーのハンドは、 5+枚♥&4+枚♠、3-枚♠、12~18HCPが分かります。 オープナーのハンドを1534の13HCPと仮定してリビッド パス： 6~8HCP、4+枚♠ ♠をプリファ 2D： 13+HCP 4thスートゲームフォーシング 2H： 6~9HCP、2枚♥ ♥をプリファ 2S： 6~9HCP、6+枚♠ 2N： 10~12HCP 3Nへのインビテーション 3C： 9~12HCP、4+枚♠、2-枚♥ 3N、5Cの可能性あり 3D： 10~12HCP、5枚♠&5枚♦ インビテーション 3H： 10~12HCP、3+枚♥ インビテーション 3S： 10~12HCP、6+枚♠ 3N or 4Sインビテーション 3N： 13~15HCP バランスハンド 4H： 13~15HCP、3+枚♥ スラムに興味なし 4S： 13~15HCP、6+枚♠ スラムに興味なし
74	テイクアウトダブルに対するレスポンス(2)	<ul style="list-style-type: none"> ・ 1D-X-1S-? 義務的にテイクアウトをする必要がない状況です パス： 弱いハンド or 紹介したいスートなし X： 5+HCP、4+枚♠ ペナルティダブル 1N： 6~9HCP、バランスハンド 2C： 5~8HCP、4+枚♠ 2D： 13+HCP 便宜的なキュービッド 2H： 5~9HCP、4+枚♥ 2N： 10~12HCP 3Nへのインビテーション 3C： 10~12HCP、5+枚♠ インビテーション 3H： 10~12HCP、4+枚♥ インビテーション
75	オープナーのメジャーレイズ	<ul style="list-style-type: none"> ・ 1C-1S 2S： 13~15pts、4枚♠ 3S： 16~18pts、4枚♠ 4S： 19+pts、4枚♠ バランスハンド 4C： 19+pts、4枚♠&良い5+枚♠ 4D： 19+pts スプリンターレイズ 4H： 19+pts スプリンターレイズ
76	リオープン位置でのハミルトン	<ul style="list-style-type: none"> ・ 1N-P-P-? 1N側はレスポnderがパスなので、15~23HCP程度。 ジャコビーを利用しなかったため、メジャーも長くない。 ダブル： 17+HCP、ペナルティダブル 2C： 8~16HCP、何かの1スーター、5+枚 2D： 8~16HCP、4+枚♠&4+枚♥が基本 4-4メジャーでOK 2H： 8~16HCP、5+枚♥&4+枚マイナー 2S： 8~16HCP、5+枚♠&4+枚マイナー

回	タイトル	概要
77	ウィーク2オープンに対する競り合いの基本	<ul style="list-style-type: none"> ・ウィーク2オープンに対するディフェンシブビッドは、1オープンされた時と同じ対応をする。 ・2H-? <ul style="list-style-type: none"> ダブル： 18+HCP 2S： 11~17HCP、5+枚♠ 2N： 15~17HCP、バランスハンド アニュアル2Nではない 3C： 13~17HCP、5+枚♣ 3D： 13~17HCP、5+枚◇ 3H： ランニングスートあり、♡ストッパーアスキング 3S： 13~17HCP、6+枚♠ 3N： ランニングスートあり、♡ストッパーあり
78	1NTに、2Hオーバーコールが入った時の対応	<ul style="list-style-type: none"> ・1N-2H <ul style="list-style-type: none"> X： 5+HCP、4144、4234など テイクアウトダブル 2♠： 3~8HCP、5+枚♠ 3♣： 3~8HCP、5+枚♣ 3◇： 3~8HCP、5+枚◇ 3♡： 9+HCP、4枚♠ ゲームフォーシング 3♠： 9+HCP、5+枚♠ ゲームフォーシング 3N： 10+HCP ストッパーはきにせず 4H： 9+HCP、6+枚♠ テキサストランスファ
79	1Cオープンに対するレスポンスの基本	<ul style="list-style-type: none"> ・レスポンスの基本 <ul style="list-style-type: none"> 6~12HCP： 4+枚◇があっても、4枚メジャーのレスポンスを優先。 13+ HCP： 長さに従ってビッド。リバースビッドで、メジャーを紹介。 1Nレスポンスは、原則として、4+枚♠を保証 ・1C-? <ul style="list-style-type: none"> 1D： 4+枚◇、4枚以上のメジャーを持っているときは13+HCP 1H： 4+枚♡、4+枚の◇を持っているかも 1S： 4+枚♠、4+枚の◇を持っているかも 1N： 4+枚♠、4枚メジャーは持っていない 2C： 10+ HCP、4+♠、4枚メジャーは持っていない 2N： 10~12HCP、3-枚♠&♡のバランス 3Nへのインビテーション 3C： 4~7HCP、5+枚♠ プリエンプイティブ 3N： 13~15HCP、3334ハンド
80	アニュアル2NTオーバーコール	<ul style="list-style-type: none"> ・アニュアル2NTは、5-5です。 5-4や6-5などは、普通にオーバーコールしましょう。 「無理してアニュアル2NTを使わず」 ・1S-2N-P-? <ul style="list-style-type: none"> パス： まれ！ 両メジャーが長く、緊急避難 3C： 3(2)+枚♠ ♠プリファァ、同数の時は安い♠を選択が基本 3D： 3(2)+枚◇ ◇プリファァ 3S： 13+HCP ゲームを相談するハンド 3N： 13+HCP 両メジャーに良いストッパーあり 4C： 4+枚♠ 5Cへのインビテーション 4D： 4+枚◇ 5Dへのインビテーション
81	パストハンドでのレスポンス (1♠オープンに対して)	<ul style="list-style-type: none"> ・P-P-1S-P? パス： 0~5HCP、バランスハンド 将来性なし 1N： 6~12HCP、2-枚♠ ♠が長いハンドも、セミフォーシング1NT 2C： 10~ HCP、3+枚♠ ドゥルーリー2C 2D： 9~11HCP、6+枚◇ 2H： 9~11HCP、6(5)+♡ 良い5枚でもOK 2S： 6~9HCP、3+枚♠

回	タイトル	概要
82	パートナーの ネガティブダブルに答える	<p> ・ IC-1S-x -P ネガティブダブルは、6+HCP、4枚♥と想定。 ? ICに1Hレスポンスと仮定してリビッドを考える </p> <p> ・ IC-1S-? ダブル： ネガティブダブル、4+♥、6+HCP 1N： バランスハンド、7~9HCP ♠ストッパー気にしない 2C： 4+枚♣、6~9HCP 一般的なウィークレイズ 2D： 4+枚◇、10+HCP 3Dまでフォーシング 2H： 5+枚♥、10+HCP 3Hまでフォーシング 2S： 4+枚♣、10+HCP インビテーションルキュービッド 2N： バランスハンド、10~12HCP インビテーション 3C： 5+枚♣、4~7HCP プリエンプイティブ </p> <p> IC-1S-X -P ? 1N： 3-♥、12~14HCP、バランスハンド ストッパーjは気にしない 2C： 6+枚♣、12~14HCP 2D： 4枚◇&5+枚♣、17+HCP リバースビッド 2H： 4枚♥、12~15HCP 1H-2Hのシングルレイズと同じ 2N： バランスハンド、18~19HCP 3H： 4枚♥、16~18pts 1H-3Hレスポンスと同じ </p>