

ビットマトリックス (改訂 2013/5/10)

出典は Hardy 著の

StandardBridgeBiddingFor The 21st Century、
AdvancedBridgeBiddingFor The 21st Century

I。 1 と 2 番席で使用、 一次系 (オープンスーツ)

1 C/D: 13 HCP~, クラブ 3 枚~(1D は 4 枚)ルールオブ 20 でチェック (2 枚のクラブで 1C オープンはこのシステムでは絶対にだめです。)

1 H/S: 13 HCP~, 5 枚~

2 C: 強い手を意味する。23 HCP、一人で 9 トリックとれそうな手 (マイナー主体は 23 HCP 程度での 2C オープンはダメ) レスポンダーはパス不可 1F 2D

2 D: スペード 4、ハート 5, 11~15 HCP. 1F フラナリ 2D

弱い手でのオープンツルールオブ 2, 3 & 4 で 2H, 2S, 3CDHS

2H/S: ウィークツー、6 枚で原則として A か K は含む (NV: 6-10 HCP, V: 9-12) 3C/DHS: 7 枚以上、ルールオブ 2, 3、& 4 の適用

4C→4D→4H:: 一人で 8, 9 トリック取れるハンド (ナミアト 4C): 強い手の系列

4D→4H→4S:: 一人で 8, 9 トリック取れるハンド (ナミアト 4D): 強い手の系列

4H/S: 7-8 枚、ルールオブ 2, 3、& 4 *弱い系列

一次系 (=オープンノートランプ)

1NT: 15+~18-HCP 1 スーツだけはまったくストッパーなしでよい 2 枚であってもよい。

5-3 メジャー有ればノートランプオープン可

2NT: 20~22 HCP のバランスハンド (これ以上の強さは 2C 経由で)

3NT: A か K を含むアナー 2 つ欠けの (慣れるまでは 1 つ欠けで原則 8 枚のマイナー 1 スーツ セミソリッド (ナミアト 3NT))

パートナーは全スーツに ストッパーがあればパス、1 つでも条件がダメなら 4C ビッドで逃げる

二次系（オープン→レスポンス、* B U P H, スーツオープンヘレスポンス、オポーネントはパスとします）

レスポンス 1x⇒6+〜9-何か言う

1 C→1 D : 6 HCP〜, 4 枚〜

1H/S : 6 HCP〜, 4 枚〜メジャー優先で答える

1NT : 6+〜9HCP, (BPH 6〜) メジャー 4 枚なし

2C : 9 H C P〜クラブ 5 枚 以上、コンベンションインバーテッドマイナーレイズ 1 F 強い手を示す。1-2-4 RKCB

2 D : 9-1 2 HCP, 6 枚ダイヤモンドコンベンションプリエンプテブジャンプシフト 1 D(1C-2D は 1D-3C との整合から特殊ビッドとします。)

なおこのシステムとしては一貫してコンベンションではないジャンプシフトはプリエンプテブとします。

2 H/S : 原則 0〜5、6 H C P、6 枚プリエンプタイプ

2NT : 9 HCP〜12HCP メジャー 4 枚なし

3C : 0 HCP〜9-HCP- クラブ 5 枚以上コンベンション インバーテッドマイナーレイズ弱いと覚えて下さい、

3D : スプリンタークラブ 5 枚、シングルトンダイヤモンドあり。

4 D : スプリンタークラブ 5 枚、ダイヤモンドはボイド。

3NT : 13 HCP〜15HCP メジャー 4 枚なし

4C : A を何枚お持ちですか? R K C B (K→A に昇格 1-2-4 で)

1/4, 0/3, 2/5, 2/5Q (1⇒2⇒4 : R K C B

4NT : 4NT : 16~ 18HCP(これはエースアスキングではありません)

1 D→1H/S : 6 HCP~, 4 枚~

1NT : 6 HCP~9HCP, メジャー 4 枚なし

2C : ツーオーバーワンゲームフォーシング GF

2D : 9 HCP~, ダイヤモンド 4 枚以上 コンベンションインバーテッドマイナーレイズ 4 枚強い手です。

2H : 0~6 HCP~, 6 (5) 枚~プリエンプテブ

2S : 0~6 HCP~, 6 (5) 枚~プリエンプテブ

2NT : 9 HCP~12HCP メジャー 4 枚なく、IMR に不適な手 p 4 9

3C : コンベンション 9-1 2HCP, 6 枚クラブ p 4 8

3D : 0 HCP~8 HCP コンベンションインバーテッドマイナーレイズ 4 枚弱い

3H : 1 8, 1 9 HCP シングル トン サポート 5 枚

コンベンション スプリンター

3S : 1 8, 1 9 HCP シングル トン サポート 4 枚 コンベンション スプリンター

3NT : 12+ HCP~15-HCP メジャー 4 枚なく、IMR に不適な手 p 5 0

4C:: スプリンター クラブ シングル トン ダイヤモンド 4 枚

4D : A を何枚お持ちですか? RKCB (K→A に昇格 1-2-4 RKCB で)

1 H→1S : 4, 5 HCP~, 3 枚のスペードで~アラート要, 1 F の例外ビッド

(1 H→1S→1NT→P で 1NT でプレー可)

1 H→i S⇒1NT⇒P でデレイドアラート〈さきほどの 1S は 3 枚かもしれません〉

1NT : 6 HCP~9-9+-1 2 HCP, 1 F

2C : ツーオーバーワンゲームフォーシング

2D : ツーオーバーワンゲームフォーシング

2H : コンベンションへの HCP 未満、ハート 4 枚、サインオフ

2S : 0~5 HCP, 6 枚プリエンプタイプ

2NT : コンベンションジャコビー 2NT, 15HCP~, 4 枚以上サポート

3C : コンベンションリミットレイズ 9-1 2 HCP, 3 枚サポートショートあり・または 4 枚サポートショートなし

3D : コンベンションアンダー:ジャンプシフト 9-1 2~HCP, 4 枚サポートとショート

あり

3H::プリエンプタイプ

3S : コンベンションオーバージャンプシフト 1 2+~1 5 HCP, 4 枚サポートとショート

あり

3NT:現在空きビッド

4C ; コンベンションインバーテッドトランプスイス 1 2 ~ 1 5 H C P、4 枚サポート、スラムありそうと判断したハンド

4D : コンベンションインバーテッドトランプスイス 1 2 ~ 1 5 H C P、4 枚サポート、スラムはなさそうと判断したハンド

4H : PFA プリエンプティブの延長

1 S → 1NT : 6 HCP ~、4 枚 ~、**1 F**

2C : ツーオーバーワンゲームフォーシング

2D : ツーオーバーワンゲームフォーシング

2H : ツーオーバーワンゲームフォーシング

2S : 諸コンベンションへの HCP 未満、サインオフ

2NT : コンベンションジャコビー **2NT**、15 HCP ~、4 枚以上サポート

3C : コンベンションリミットレイズ 9 — 1 2 HCP、3 枚サポートショートあり・/か 4 枚サポートショートなし

3D : プリエンプティブ

3H : アンダー: ジャンプシフト 9 — 1 2 ~ HCP、4 枚サポートショートあり

3S : プリエンプティブ

3NT : オーバージャンプシフト 1 2 + ~ 1 5 HCP、4 枚サポートショートあり

4C ; コンベンションインバーテッドトランプスイス 1 2 ~ 1 5 H C P、4 枚サポート、スラムありそうと判断したハンド

4D : コンベンションインバーテッドトランプスイス 1 2 ~ 1 5 H C P、4 枚サポート、スラムはなさそうと判断したハンド

4H : スプリンター

4S : PFA プリエンプティブの延長

4NT : ブラックウッド A を何枚お持ちですか？

二次系（スーツオープンレスポンスオポナーントはパス）

2 C（2 3）→ 2 D：とにかくこのビッドをします。但しマイナースーツ主体の

23HCP

では2 C オープンしないでください。

（2D=フラナリー2D スペード4、ハート5， 1 1－1 5 H C P）

2 D→ 2 H：サインオフ

2 S：サインオフ

2NT：形、強さを示してください。

4 H：サインオフ

4 S：サインオフ

2 H/S→ P

2NT（オガスト採用）

3C/3D→ P

, → 3NT

3 H→ P

3 S→ P

4 C→ 4 D→ 4 H

4 D→ 4 H→ 4 S

二次（ノートランプオープンヘレスポンスオポーネントはパス）

1NT→2C：ステイマン（ドロップデッド+JCBLハンドブック＝3種類）

2D：ジャコビートランスファー＋ウオルシュスラムリレー

2H：ジャコビートランスファー

2S：マイナースーツステイマン原則55マイナーあり

2NT：3Cへのトランスファー

3C：マイナーセミソリッド、アナー1つあれば3NTビッドをパートナーに依頼。

3D：マイナーセミソリッド、アナー1つあれば3NTビッドをパートナーに依頼。

3H：ハート，スペード55ゲームインビテーション

3S：ハート，スペード55ゲームフォーシング：

3NT：バランスハンドメジャー4なし、9～14HCP、→

4C：ガーバー：Aを何枚お持ちですか？

4D：テキサストランスファー→4H

4H：テキサストランスファー→4S

4S：現在空きビッド

4NT：15～18HCPスラムインビテーション

2NT→3C：パペットステイマン：5枚のメジャーを求める。これ以後の展開はすべてアラート要

3D：ハートへのジャコビートランスファー

3H：スペードへのジャコビートランスファー

3S：マイナースーツスラムトライ C/D⇒D/Cと論理が逆

3NT：クラブビッド要求：クラブバストか（ダイヤモンドバストも）

1NTの場合と違うので要注意

4C：Aを何枚お持ちですか？ガーバー

4D：ハートへのテキサストランスファー

4H：スペードへのテキサストランスファー

4S：現在は空きビッド

4NT：スラムインビテーション

共通原則 V と NV ではビッドを変えなさい。パーシャルスコアがあってもスラムトライが不能という見極めがつくまではパーシャルスコアがゼロと言う前提でビッドを継続すること。

注：

- * 1 ルールオブ 20、2 クイックトリック要)
- * 2 2C オープンのパートナーは 0、HCP でも 2D レスポンス 2C $\rightleftharpoons$ GF
- * 3 2NT オガストで質問する
- * 4 ビッドスーツ以外の各スーツにストッパーがあれば 3NT,,それ以外は原則パス

3NT→P：全スーツにストッパーがあります。

4C：全スーツにストッパーがない場合に 4C に逃げます。

さらにだ ダイヤモンドが本命スーツならダイヤモンドビッド

3NT→4C

4D：ダイヤモンドが本命スーツ

クイズブックから

今後追記

三次系 (BUPH, スーツオープン→レスポンス→リビッド、スーツオープンヘレスポンス、オポーネントはパス)
スーツオープンヘレスポンス、

以前別の会用に作ったものがありました。未説明のものがありますが変更はありませんから復習＋予習と思ってお読みください。 太田弘毅 2011. 12・25

(初石ブリッジ入門会用)

ビッドの基礎

A=4, K=3, Q=2, J=1 点=HCP

覚えた方がよい数字

○ノートランプオープン

1NT::15+～ 18- HCP

2 NT:: 2 0 ～ 22HCP

2 C : 2 3 ～ (または1人で8トリック取れるバランスハンド)

3NT : :A か K のあるクラブかダイヤモンドのセミソリッドカード8枚

(レスポnderは全てのスーツにストッパーがある場合にのみパス)

○3 3 点、3 7 点：ノートランプでのスラム領域 2 8 点スーツでのスラムトライ領域

カード全部合計すると 40 点、

4 0 ÷ 13 回プレーしますから = 3 3 点あれば1トリックとれます。

オープン条件、 1 番と 2 席はルールオブ 2 0 . 1 3 点、2 クイックトリック。4 席はルールオブ 1 5 . 1 + 1 / 2 トリック。3 席はライトオープンでよいメジャー 4 枚程度

メジャー : 5 枚～、クラブ 3 枚～、ダイヤモンド 4 枚～

ビッドの目的=分布と強さを最もよくパートナーに情報として伝達する。優先順位はメジャースーツのフィット、ノートランプ、マイナー、再びノートランプ

切り札：味方の合計が一番多いスーツを切り札 (= トランプ) に選定する。

ノートランプでのオープン : 1NT=15+～18-, 2NT=2 0 ～22 3NT ; マイナーのセミソリッド

2 C = 2 3 ～

記憶した方がよさそうな数字 = 1 の代のスーツオープン : 1 3 . パートナー間計が 2 5 - 2 6 なら 3NT, 4H, 4S 到達が可能。合計が 3 3 点なら 6 NT が可

能。 37 なら 7NT が可能

レスポンス：6 点以上では最適な何か答える

オープナーのリビッド

1 3－15 点 1 6－1 8 点

レスポンスが

レイズならパス

1NT で自分がバランスハンドならパス NF

レスポンススーツに 4 枚サポートがあればレイズ NF

最初のスーツをジャンプせずにもう一度ビッド (6 枚かも) NF

1 の代で他の 4 枚スーツをビッド

リバースせずに 2 の代をビッド

バランスハンドなら 1NT をリビッド

ビッドマトリックス (細谷さんのご要求で) の追加

ノンバル状態はより積極的にバル状態は慎重に

一次 (=オープン) スーツ系

第 1 & 2 席ルールオブ 20 = HCP 計と最も長いスーツ 2 つの枚数合計 ≥ 20 、

2 ディフェンストリック要

1 C/D: 13 HCP~, 1C=3 枚~(1D は 4 枚) インバーテッドマイナーレイズ採用

1 H/S: 13 HCP~, 5 枚~

2 C: 23 HCP、一人で 9 トリックとれそうな手 (マイナースーツを含む 2 スターはダメ
なるべく 2 C オープンしないこと)

2 D: 厳密に スペード 4、ハート 5, 11~15 HCP

2H/S: 6 枚で A か K 含む (NV: 6-10 HCP, V: 9-12) ミニマム = 2/5 アナー、マキシマム 2/3+J/10

3C/DHS: 7 枚以上、ブリエンプテブ、ルールオブ 2, 3、& 4 (それに 4C は RKCG)

3NT: A か K を含むアナー 2 つ欠けの (慣れるまでは 1 つ欠けで) 8 枚のマイナーだけ

8 枚のマイナー 1 スーツセミソリッド (ナミアト 3NT) 他スーツによりアナーがないこと。

4C→4D→4H:: 一人だけで 8, 9 トリック取れるハンド (ナミアト 4C)

4D→4H→4S:: 一人で 8, 9 トリック取れるハンド (ナミアト 4D)

4H/S : 7-8 枚、ルールオブ 2, 3、& 4 これはプリエンプテブ系

ノートランプ系

1NT : 15+~18-HCP(1 スーツはストッパーなしでよい、53メジャーで 1NT オープン可)

2NT : 20~22HCP のバランスハンド (これ以上の強さは 2C 経由で、1 スーツはストッパーなしでよい)

3NT : A か K を含むアナー 2 つ欠けの (慣れるまでは 1 つ欠けで)

原則 (7~) 8 枚のマイナー 1 スーツセミソリッド (ナミアト 3NT)

バランスハンドの 23HCP 以上該当のハンドはすべて 2C⇒2NT 経由で。

二次スーツ系 (BUPH, スーツオープンレスポンス、オポーネントはパスという条件で)

1C P : どうしようもない弱いハンド、1C はフォーシングではありません。パスあります。

1D : 6HCP~, 4 枚~

1H/S : 6HCP~, 4 枚~ (レスポnder はメジャー優先, オープナーは原則長さ優先)

1NT : 8~9+HCP, (BPH 6~) メジャー 4 枚なし

2C : 9HCP 以上、5 枚 コンベンションインバーテッドマイナーレイズ

2D/H/S : 原則 0~5HCP、6 枚プリエンプティブ (コンベンションでないジャンプシフトはすべてプリエンプテブ)

2NT : 9HCP~12HCP メジャー 4 枚なし (これだけ記憶すれば 2NT, 3NT は自動的に)

3C : 0HCP~8HCP 5 枚 コンベンションインバーテッドマイナーレイズ **IMR**

3D : 18-19HCP シングルトンダイヤモンド, サポート 5 枚 **ダブルジャンプシフト=**

コンベンションスプリンター

3H/S : 18, 19HCP シングルトンサポート 5 枚 **ダブルジャンプシフト=コンベンションスプリンター**

3NT : 13HCP~15HCP メジャー 4 枚なし

4C : A を何枚お持ちですか? RKCB (クラブ K→A に昇格) 1-2-4 RKCB の系列

1/4, 0/3, 2/5, 2/5Q

4NT : 4NT : 16~18HCP (これはエースアスキングではありません)

1D→P : どうしようもない弱いハンド、

1H/S : 6HCP~, 4 枚~

1NT: 8 HCP～9 HCP, (BPH 6～) メジャー 4 枚なし
 2C: : ツーオーバーワンゲームフォーシング
 2D: 9 HCP～、4 枚 コンベンション IMR
 2H: 0～6 HCP～、6 (5) 枚～プリエンプテブ
 2S: 0～6 HCP～、6 (5) 枚～プリエンプテブ
 2NT: 9 HCP～12 HCP メジャー 4 枚なく、IMR に不適な手 p 4 9
 3C: コンベンション 9—1 2 HCP, 6 枚クラブ p 4 8
 3D: 0 HCP～8 HCP コンベンション インバーテッドマイナーレイズ **IMR** 5 枚
 3H: 1 8～1 9 HCP ハートシングルトンサポート 4 枚 コンベンション スプリンター
 ダブルジャンプシフト
 3S: 1 8, 1 9 HCP スペードシングルトンサポート 4 枚 コンベンション スプリンター
 ダブルジャンプシフト
 3NT: 1 2 + HCP～15—HCP メジャー 4 枚なく、IMR に不適な手 p 5 0

1 H→

1S: 6 HCP～、4 枚～、1 F
 1NT: 6 HCP～、3 枚～、1 F
 2C: : ツーオーバーワンゲームフォーシング
 2D: : ツーオーバーワンゲームフォーシング
 2H: コンベンションへの HCP 未満、ハート 4 枚、サインオフ
 2S: 0～5 HCP、6 枚プリエンプティブ
 2NT: コンベンション ジャコビー 2NT, 15 HCP～、4 枚以上サポート
 3C: コンベンション リミットレイズ 9—1 2 HCP、3 枚サポート ショートあり・または 4
 枚サポート ショートなし
 3D: コンベンション アンダー: ジャンプシフト 9—1 2～HCP、4 枚サポートとショート

あり

3H: プリエンプティブ
 3S: コンベンション オーバージャンプシフト 1 2+～1 5 HCP、4 枚サポートとショート

あ

り
 3NT: 現在空きビッド
 4C: ; コンベンション インバーテッドトランプスイス 1 2～1 5 HCP、4 枚サポート、
 スラムありそうと判断したハンド
 4D: : コンベンション インバーテッドトランプスイス 1 2～1 5 HCP、4 枚サポート、
 スラムはなさそうと判断したハンド
 4H: : PFA プリエンプティブの延長

1 S →

1NT: 6 HCP~, 9-12 HCP 4枚~, 1 F

2C: : ツーオーバーワンゲームフォーシング

2D: : ツーオーバーワンゲームフォーシング

2H: : ツーオーバーワンゲームフォーシング

2S: 諸コンベンションへの HCP には不足、サインオフスピード4枚

2NT: コンベンションジャコビー2NT, 15HCP~, 4枚以上サポート

3C: コンベンションリミットレイズ9-12 HCP, 3枚サポートショートあり・/か4枚
サポートショートなし

3D: : プリエンプタイプ

3H: アンダー: ジャンプシフト9-12~HCP, 4枚サポートショートあり

3S: : プリエンプタイプ

3NT: オーバージャンプシフト12+~15 HCP, 4枚サポートショートあり

4C: コンベンションインバーテッドトランプスイス12~15 HCP, 4枚サポート,
スラムありそうと判断したハンド

4D: : コンベンションインバーテッドトランプスイス12~15 HCP, 4枚サポート,
スラムはなさそうと判断したハンド

4H: スプリンター

4S: PFA プリエンプタイプの延長

4NT: : ブラックウッドAを何枚お持ちですか? (RKCBではありません)

二次系 (スーツオープンヘレスポンスオポーネントはパス)

2C (>22点またはこれに該当の手) →

2D: 「ゲームあり」またはそれ以上

2H: 「ゲームなし」と判断

2D (2D=フラナリー2D スペード4、ハート5, 11-15 HCP)

2H: サインオフ

2S: サインオフ

2NT: : 形、強さを示せ

ウイークツウ NV: : 6-10 V; 9-12

2H/S → P

2NT ウイークツウの形、強さを質問オガストを採用 (ウイークツウはウイーク=「弱い」のだからオガスト検証後でなければレイズしてはいけない)

3C/3D → P オープンはルールオブ2, 3 & 4に根拠があり期待値より多ければレイズしてもよい。
競合場面では1ダウンまでは有利となります。)

3H → P 同上

3S→P

同上

4C→4D→4H: オープンはハート切り札で一人で8-9トリック取れるハンドを意味します。

4D→4H→4S: オープンはスペード切り札で一人で8-9トリック取れるハンドを意味します。

二次 (ノートランプオープンヘレスポンス、オポーネントはパス)

1NT→2C: スтейマン (3種類通常、ドロップデッド、メジャー4枚なしのデレイドアラート)

2D: ジャコビートランスファー+ウオルシュリレー (2H、2S4枚、のハート)

2H: ジャコビートランスファー (2S, 3C3D, 3S)

2S: マイナースーツステイマン原則5-5マイナーあり

2NT: 3Cへのトランスファー

3C: マイナーセミソリッド、アナー1つあれば3NTビッドをパートナーに依頼。

3D: マイナーセミソリッド、アナー1つあれば3NTビッドをパートナーに依頼。

3H: ハート, スペード5-5ゲームインビテーション

3S: ハート, スペード5-5ゲームフォーシング:

3NT: バランスハンドメジャー4なし、9~14HCP、または4-3-3-3, 3-4-3-3の手)

4C: ガーバー: Aを何枚お持ちですか?

4D: テキサス・トランスファー→4H

4H: テキサス・トランスファー→4S

4S: 現在空きビッド

4NT: 15~18HCPの強さをしめすスラムインビテーション(で エースの数を聞くブラックウッドではありません)

2NT→3C: (原則4枚あつての) パペットステイマン5枚のメジャーを求めます。

3D: ハートへのジャコビートランスファー

3H: スペードへのジャコビートランスファー

3S: マイナー・スラムトライ

3NT: 4Cへのトランスファー: クラブバスト (ダイヤモンドバストもここから)

4C: Aを何枚お持ちですか? ガーバー

4D: ハートへのテキサス・トランスファー6枚

4H: スペードへのテキサス・トランスファー6枚

4S: 現在は空きビッド

4NT: スラムインビテーション

3NT→P：全スーツにストッパーがあります。ナミアト 3NT

4C：全スーツにストッパーがない場合に 4 C に逃げます。

復習とすこし新しいこと。

ビッドとは強さ、形を出来るだけ正確にパートナーに伝達する。

1NT オープンは 1) バランスハンド 2) 15+～18-HCP 3) メジャーが 5 枚あればほかのメジャーにも 3 枚必要。