

# Standard American Yellow Card system サマリー

綾羽光陰

平成 24 年 3 月 30 日

## 目次

<b>1</b>	<b>オープンの規則</b>	<b>2</b>
1.1	一番手・二番手	2
1.2	三番手	2
1.3	四番手	2
<b>2</b>	<b>オープニングビッド</b>	<b>3</b>
2.1	ギャンプリング 3NT	3
<b>3</b>	<b>1 オープンへのレスポンス</b>	<b>4</b>
<b>4</b>	<b>1 オープン後のオープナーのリビッド</b>	<b>5</b>
<b>5</b>	<b>レスポンドナーのリビッド</b>	<b>6</b>
<b>6</b>	<b>1NT オープンへのレスポンス</b>	<b>7</b>
6.1	ステイマン	7
6.2	ジャコビートランスファー	8
6.3	ガーバー	8
<b>7</b>	<b>2♣ オープンへのレスポンス</b>	<b>9</b>
<b>8</b>	<b>2NT/3NT オープンへのレスポンス</b>	<b>9</b>
<b>9</b>	<b>ウィークオープンへのレスポンス</b>	<b>10</b>
9.1	フィーチャー	10
9.2	オーガスト	10
<b>10</b>	<b>ギャンプリング 3NT へのレスポンス</b>	<b>11</b>
10.1	3NT-4◇ へのレスポンス	11
10.2	3NT-4NT へのレスポンス	11

<b>11</b>	<b>スラムトライ</b>	<b>12</b>
11.1	ブラックウッド	12
11.2	グランドスラムフォース	12
11.3	キュービッド	12
11.4	イタリアンキュービッド	13
<b>12</b>	<b>オーバーコール</b>	<b>14</b>
12.1	マイケルズキュービッドとアンユージュラル 2NT	14
12.2	スートオープンへのオーバーコールへのレスポンス	14
12.3	1NT オープンへのオーバーコール	15
12.3.1	トランスファーオーバーコール	15
12.3.2	カペレットィー/ハミルトン	15
<b>13</b>	<b>ダブル</b>	<b>16</b>
13.1	テイクアウトダブル	16
13.2	ペナルティダブル	16
<b>14</b>	<b>ディフェンシブカーディング</b>	<b>17</b>
14.1	NT のとき	17
14.2	スートゲームのとき	17
<b>15</b>	<b>付録</b>	<b>18</b>

# 1 オープンの規則

## 1.1 一番手・二番手

ルールオブ 20 を使用する。

即ち、

$$HCP + (\text{最長スートの枚数}) + (\text{二番目に長いスートの枚数}) \geq 20 \quad (1)$$

ならばオープンする。

## 1.2 三番手

一番手・二番手よりも少し弱いハンドでもオープンして良い。

即ち、

$$HCP + (\text{最長スートの枚数}) + (\text{二番目に長いスートの枚数}) \geq 18 \quad (2)$$

程度でもハンドによってはオープンして良い。

## 1.3 四番手

基本的には三番手と同様だが、HCP が 13 以下の時は

$$HCP + (\spadesuit\text{の枚数}) \geq 15 \quad (3)$$

ならばオープンして良い。

## 2 オープニングビッド

ビッド	HCP	備考
Pass		
1♣/◇/♡/♠	ルールオブ 20	5+枚のロングスト。ただし、◇だと4枚、♣だと3枚の可能性あり
1NT	15-17	全スート2枚保証のバランスハンド
2♣	22+	6+♣ 0-3♠ 0-3♡ 0-4◇
2◇	10-14	6+◇ 0-3♠ 0-3♡ 0-4♣
2♡/♠	6-9	6枚保証のウィークオープン
2NT	20-21	全スート2枚保証のバランスハンド
3♣/◇/♡/♠		7枚保証のウィークオープン
3NT		ギャンプリング 3NT
その他		To play

表 1: オープナーのオープン

### 2.1 ギャンプリング 3NT

AKQ 含む 7 枚スートが存在し、他のスートには Q1 枚程度しかないハンド。答え方は後述。

### 3 1 オープンへのレスポンス

1/1	6HCP	4枚保証。1ラウンドフォーシング
1NT	6-10HCP	1の代に示せる4枚スートなし
2/1	11+HCP	4枚保証。1ラウンドフォーシング 1♠-2♥の時は♥5枚保証
レイズ	6-10HCP	メジャーなら3枚、マイナーなら4枚を保証 マイナースートの場合メジャーに4枚無し
ジャンプシフト	17+HCP	
2NT	13-15HCP	バランスハンド。全てのアンビッドスートにストッパーあり GF。1の代でビッドできるメジャーに4枚スート無し
ダブルレイズ	13-16HCP	4枚サポート。GF 他のメジャーリミットレイズ系のコンベンションに差し替え可
3NT	16-18HCP	バランスハンド。ビッドされてないスート全てにストッパーあり
ダブルジャンプシフト		プリエンブティブ。長くて強いスート

表 2: 1 オープンへのレスポンス

## 4 1 オープン後のオープナーのリビッド

原則として、オープナーのリビッドはナチュラルである。

1/1	13-15	シングル・レイズ オープンしたスートをリビッド	4枚以上のサポート 良い内容の5枚以上
		1NT	バランス・ハンド
	13-18	リバースせずに他のスートをビッド	4枚以上のスート
	16-18	ダブル・レイズ オープンスートをジャンプリビッド	4枚以上のサポート 良い内容の6枚以上
	17+	リバース・ビッド	4枚以上のスート
	19+	ジャンプ・シフト GF	一つジャンプして他のスートをビッド
		トリプル・レイズ 19-20	4枚以上のサポート。メジャーのみ 2NT にジャンプ
2/1	13-15	シングル・レイズ	4枚以上のサポート
	13-18	リバースせずに他のスートをビッド	4枚以上のスート
	16-18	ダブル・レイズ	4枚以上のサポート
	13-15	2NT	バランス・ハンド
	16+	リバース・ビッド	4枚以上のスート
	16+	ジャンプせずに3の台で他のスートをビッド	4枚以上のスート
	19+	ジャンプ・シフト	
シングルレイズ	13-15	パス	
	16-18	3の台にレイズ(♡か♠)	ゲームインビテーション
		他のスートをビッド	ゲームインビテーション
1NT	13-16	パス	
	17-18	2NT	3NT へのインビテーション
	19-20	3NT	To play
	13-15	自分のスートをリビッド	オープンしたスートが6枚以上
	16-18	自分のスートをジャンプ・リビッド	同上
	19+	他のスートをジャンプしてビッド	後で自分のスートをビッドすると6枚
	13-18	他のスートをビッド	4枚以上
	17+	リバース・ビッド	4枚以上
	19+	ジャンプ・シフト	4枚無くてかまわない

表 3: 1 オープン後のオープナーのリビッド

## 5 レスポンダーのリビッド

6-9	パス
	1 N 4
	パートナーのファーストスートをビッド
	自分が最初にビッドしたスートをリビッド (6 枚以上)
10-12	ゲームインビテーションのビッド
	2NT
	他のスート
	自分のスートのリビッド (5 枚以上)
	パートナーのセカンドスートをダブルレイズ
13-15	他のスートをビッド
	パートナーの最初のスートか自分のスートをゲームより低い高さでジャンプしてビッド
16-18	2 度目に他のスートをビッドし、次にパートナーのスートをレイズ
19+	最初にジャンプシフト、またはフォーシングビッドの後のスラムトライ

表 4: レスポンダーのリビッド

## 6 1NT オープンへのレスポンス

15-17 HCP Strong 1NT

レスポンス	意味	オープナーのリビッド
2♣	ステイマン。8+HCP でどちらかのメジャーに 4 枚	後述
2◇	ジャコビトランスファー。♥5 枚保証	2♥
2♥	ジャコビトランスファー。♠5 枚保証	2♠
2♠	♣/◇ が長い弱い 3♣ のリビッド後、♣ が長ければパス ◇ が長ければ、3◇	3♣
2NT	8-9HCP 4 枚メジャーなし。3NT へのインビテーション	17-18HCP で 3NT
3♣/◇	12-HCP ・ 5 枚保障 ・ 4 枚メジャーなし	3 枚サポートがあれば A のあるスート 無ければ 3NT
3NT	10-14HCP バランスハンドかマイナーが長い	パス
4♣	ガーバー	後述
4◇	テキサストランスファー。-9HCP ・ ♥6 枚保証	4♥
4♥	テキサストランスファー。-9HCP ・ ♠6 枚保証	4♠
4NT	15-16HCP。6NT インビテーション	ミニマムはパス ミドルは 5NT マキシマムは 6NT
5NT	19-20HCP。7NT インビテーション	ミニマムは 6NT マキシマムは 7NT
6NT	17-18HCP	パス
7NT	21+HCP	パス

表 5: 1NT オープンへのレスポンス

### 6.1 ステイマン

8+HCP でどちらかのメジャーに 4 枚を示すコンベンション。オープナーは 4 枚あるメジャー スートを 2 の代でビッドする。メジャーが無ければ 2◇、両方とも 4 枚ならば 2♥ をビッドする。オープナーのビッドを受けて、レスポナーはフィットが見つからなければ 2NT をビッドする。そうでなければ強さに応じてレイズをする。

8-9HCP	シングルレイズ	インビテーション
10-14HCP	ゲームをビッド	To play
15+HCP	5-7 の代をビッド	スラムインビテーション

表 6: ステイマンでフィット確認後のレスポンス

## 6.2 ジャコビートランスファー

メジャースートの5枚以上を表す。オープナーは、17点で4枚サポートならば3の代にジャンプすることができる。

1NT	2◇	2♡	パス	2♡ 希望
			2NT、3♡	ゲームインビテーション
			3♣/◇/♠	ナチュラル。To play
			3NT	3NT、4♡ へのインビテーション
			4♠	6枚以上の♡。スラムも視野
	2♡	2♠	パス	2♠ 希望
			2NT、3♠	ゲームインビテーション
			3♣/◇/♡	ナチュラル。To play
			3NT	3NT、4♠ へのインビテーション
			4♠	6枚以上の♠。スラムも視野

表 7: ジャコビートランスファーのビッドの流れ

## 6.3 ガーバー

Aの枚数を尋ねる。パートナーの1NT、2NT直後の4♣は、いつでもガーバーである。Aの枚数をブラックウッド4NTのようにステップで応える。

4◇	0枚か4枚のA
4♡	1枚A
4♠	2枚A
4NT	3枚A

表 8: ガーバー 4♣ へのレスポンス

4♣の後の5♣はKの枚数を尋ねる。

5◇	0枚か4枚のK
5♡	1枚K
5♠	2枚K
5NT	3枚K

表 9: ガーバー 5♣ へのレスポンス

ガーバーを使用後5♣でないビッドはプレイの意思を表す。

## 7 2♣ オープンへのレスポンス

2◇	-7HCP	ネガティブレスポンス
2♥/♠	8+HCP	5枚スート
2NT	8+HCP	バランスハンド
3♣/◇	8+HCP	5枚スート

表 10: 2♣ オープンへのレスポンス

ただし、2◇ レスポンスの後の 2NT リビッドは 22-24HCP の 2NT オープンと同じ扱いになる。

## 8 2NT/3NT オープンへのレスポンス

2NT	3♣	ステイマン
	3◇	♥5枚+ジャコビートランスファー
	3♥	♠5枚+ジャコビートランスファー
	3NT	サインオフ
	4♣	ガーバー
	4NT	6NT への誘い
3NT	4♣	ステイマン
	4◇	♥5枚+ジャコビートランスファー
	4♥	♠5枚+ジャコビートランスファー

表 11: 2NT/3NT オープンへのレスポンス

## 9 ウィークオープンへのレスポンス

レイズ	3枚でサポートのプリエンプト。To play
ダブルレイズ	4枚でサポートのプリエンプト。To play
2NT	インビテーションも視野に入れたアスキング
他のスート	5枚以上.1ラウンドフォーシング

表 12: ウィークオープンへのレスポンス

ウィークオープンに対する 2NT はアスキングビッドだが、何種類かのコンベンションが存在する。ここではフィーチャーとオーガストを紹介する。

### 9.1 フィーチャー

レスポnderがオープナーの手の内容を尋ねるためのコンベンション。

6-7HCP	自分のスートをリビッド
8-9HCP	A か K のあるスート
	3NT

表 13: フィーチャー

### 9.2 オーガスト

オープナーはハンドの強さとオープンしたスートの AKQ の枚数を組み合わせて答える。

AKQ の枚数	3枚	2枚	1枚
	3NT		
6-7HCP		3◇	3♣
8-9HCP		3♠	3♥

表 14: オーガスト

## 10 ギャンブリング 3NT へのレスポンス

ビッド	意味
PASS	3NT やりたい
4♣	弱いハンド、4♣ か 4◇ 希望
4◇	シングルトンのアースキング
4♥/4♠	最終コントラクトのつもり
4NT	枚数のアースキング
5♣	5♣ か 5◇ 希望
5◇	最終コントラクト
6♣	6♣ か 6◇ 希望
6◇	最終コントラクト

表 15: ギャンブリング 3NT へのレスポンス

### 10.1 3NT-4◇ へのレスポンス

ビッド	シングルトン
4♥	♥
4♠	♠
4NT	なし
5♣	♣
5◇	◇

表 16: 3NT-4◇ へのレスポンス

### 10.2 3NT-4NT へのレスポンス

ビッド	枚数
5♣	6 枚
5◇	7 枚
5♥	8 枚
5♠	9 枚以上

表 17: 3NT-4◇ へのレスポンス

## 11 スラムトライ

スラムトライに利用される標準的な取り決めに記述する。

### 11.1 ブラックウッド

A の枚数を尋ねる。パートナーのスートオープン後の 4NT は常に A の枚数を訊ねるアスキングビッドである。A の枚数を確認後、5NT をビッドすると K の枚数のアスキングとなる。

5♣	0 枚か 4 枚の A
5◇	1 枚 A
5♡	2 枚 A
5♠	3 枚 A

表 18: ブラックウッド 4NT へのレスポンス

6♣	0 枚 K
6◇	1 枚 K
6♡	2 枚 K
6♠	3 枚 K
6NT	4 枚 K

表 19: ブラックウッド 5NT へのレスポンス

### 11.2 グランドスラムフォース

スートオープン後の 4NT を経由しない 5NT へのジャンプは切札の AKQ のうち 2 枚があればグランドスラムをビッドするようパートナーに頼んでいる。

6 の代	切札 AKQ のうち 2 枚なし
7 の代	切札 AKQ のうち 2 枚あり

表 20: ブラックウッド 4NT へのレスポンス

### 11.3 キュービッド

ゲーム決定後にキュービッドでコントロールの位置を確認する。通常は 4 の代からスタート。この時、4 の代では 1st ラウンドコントロールのあるスートを下からビッドしていく。ブラックウッドを組み合わせるか、5 の代で 2nd ラウンドコントロールを確認することもできる。

#### 11.4 イタリアンキュービッド

ゲーム決定後になるべく低い代からキュービッドでコントロールの位置を確認する。この時、1st ラウンドコントロールと 2nd ラウンドコントロールは区別しない。切り札スートをビッドすると打ち止めとなる。。ブラックウッドを組み合わせる事もできる。通常のキュービッドよりもスラムが無い場合は早くに気付く事が出来る。

## 12 オーバーコール

右手のオポネントがオープンした場合の対応をまとめる。

HCP	ビッド	条件
8-17	1の代	5枚以上の良いスート
13-17	1の代	非常に良い4枚
15-18	1NT	相手スートにストッパーあり。バランスハンド
11-17	2の代	6枚以上の良いスート
15-18	2NT	ウィークに対し、相手スートにストッパーあり。バランスハンド
-8	3の代	7枚の良いスートでプリエンプト
-8	4の代	8枚の良いスートでプリエンプト

表 21: スートオープンへのオーバーコール

### 12.1 マイケルズキュービッドとアンユージュラル 2NT

キュービッドをすると、相手にビッドされていない上位2スートに5枚以上8HCP以上を示し、2NT（初回にパスをしていたなら1NT）をビッドすると下位の2スートに5枚以上8HCP以上を示す事が出来る。

### 12.2 スートオープンへのオーバーコールへのレスポンス

6-9	レイズ	3枚のサポート
5-9	ダブルレイズ	4枚のサポート
5-	4の代に上げる	5枚以上のサポート
10+	キュービッド	1ラウンドフォーシング
8-11	1NT	オープンされたスートにストッパーあり。バランスハンド
10+	新しいスート	コントラクトの改善

表 22: スートオープンへのオーバーコールへのレスポンス

## 12.3 1NT オープンへのオーバーコール

様々なコンベンションがあるが、ここではトランスファーオーバーコールとカペレットィー/ハミルトンを紹介。

### 12.3.1 トランスファーオーバーコール

ビッド	意味
ダブル	ペナルティー
2♣	◇ ビッドを要求
2◇	♡ ビッドを要求
2♡	♠ ビッドを要求
2♠	♣ ビッドを要求
2NT	5-5 以上の 2 スターター、GF

表 23: トランスファーオーバーコール

### 12.3.2 カペレットィー/ハミルトン

ビッド	意味
ダブル	ペナルティー
2♣	1 スターターの 6 枚以上のスートあり
2◇	メジャー 5-5 以上の 2 スターター
2♡	♡ とマイナーの 5-5 以上の 2 スターター
2♠	♠ とマイナーの 5-5 以上の 2 スターター
2NT	マイナー 5-5 以上の 2 スターター、GF

表 24: カペレットィー/ハミルトン

2♣ がビッドされた場合は以下ようになる。ただしオポネントにオーバーコールをされた場合は基本的にパスとなる。

1NT	2♣	パス		良い ♣6 枚
		2♡/♠		良い 6 枚メジャー
		2NT		11+HCP バランスハンド
		2◇		上記以外
			パス	◇6 枚スート
			スート	6 枚スート

表 25: カペレットィー/ハミルトンのビッドの流れ

## 13 ダブル

オポーネントのスイートオープンに対するダブル、オポーネントのスイートオープンへのレスポンスへのダブルはテイクアウトダブルとなる。ただし、NTオープンに対するダブル、オポーネントのスイートオープン後に味方のパス以外のビッドがあった後のLHO（オポーネントのレスポンドー）に対するダブル、ダブルの後にパートナーのビッドに対してスイートやNTをビッドした場合はペナルティダブルとなる。

### 13.1 テイクアウトダブル

通常のオープンができる程度の強さのハンドの時に使用可能。オポーネントのビッドしたスイートは2枚以下、それ以外のスイートに3枚以上を保証する。パートナーがテイクアウトダブルが使用した場合、レスポンドーは右手のオポーネントがパスをしていたらまだビッドされていないスイートの中で一番長いスイートをビッドする。そうでない場合はパスをしても良い。

### 13.2 ペナルティダブル

ダブルの後にパートナーのビッドに対してスイートやNTをビッドすることで、テイクアウトダブルではなくて非常に強いハンドである事を伝える事ができる。

HCP	ビッドの流れ	条件
16+	ダブルから長いスイート	6枚の良いスイート
19-20	ダブルからNT	バランスハンド
21-23	ダブルから次回にジャンプしてNT	バランス・ハンド
22+	ダブルからキュービッドの後、長いスイート	2♣オープンできるハンド.

表 26: ペナルティダブル

## 14 ディフェンシブカードイング

### 14.1 NT のとき

- K はアナー 3 枚を示してアンブロックを求める
- A は AK の存在を示す
- Q は AQJ・KQx・QJ10・QJ9 を示す
- J は QJx か J10x を示す
- 10 は 10 含むシークエンスと AKQ1 枚を示す
- 9 は 109x
- トップ・オブ・ダブルトン
- 4 枚スートは 3 番目、5 枚スート以上は 5 枚目
- ぼろい 3 枚スートは真ん中上下 (MUD)
- パートナーのスートをリードする場合は、アナーのトップから

### 14.2 スートゲームのとき

- K はアナー 3 枚を示してアンブロックを求める
- A は AK の存在を示す
- その他のアナーは 2 番目の強さ
- トップ・オブ・ダブルトン
- 4 枚スートは 3 番目、5 枚スート以上は 5 枚目
- ぼろい 3 枚スートは真ん中上下 (MUD)
- パートナーのスートをリードする場合は、アナーのトップから

## 15 付録

26	3NT、4♠、4♥
29	5◇、♣
33	スモールスラム
37	グランドスラム

表 27: キーナンバー

ボーナス	ダウン	ダウン X
ノンバル	50	100-200-200-300
バル	100	200-300
S スラム	G スラム	ラヴァー
500	1000	(2-0)700
750	1500	(2-1)500

表 28: ボーナス点

確率はあくまで参考程度に

ハンド	フィット確率	Rule of 20	8枚以上	9枚以上
4-3-3-3	76.4	25.6	7	10.54
4-4-3-2	79.1	29.0	8	21.55
4-4-4-1	83.1	34.0	8	2.99
5-3-3-2	82.5	34.5	8	15.52
5-4-2-2	84.5	37.5	9	10.58
5-4-3-1	85.8	39.2	9	12.93
5-4-4-0	89.3	44.4	9	1.24
5-5-2-1	89.5	46.7	10	3.17
5-5-3-0	91.0	48.9	10	0.90
6-3-2-2	90.2	49.8	9	5.64
6-3-3-1	91.0	51.2	9	3.45
6-4-2-1	92.1	53.6	10	4.70

表 29: ハンドパターンごとのフィット確率

枚数	3-3	4-4	5-4	5-5	6-5	6-6
フィット確率	35.2	60.3	74.2	83.5	92.2	96.4

表 30: 2 スターターのフィット確率

自分	フィット確率	パートナーの枚数													
		0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
0	1.2	0.1	1.5	7.4	18.7	27.5	24.8	13.9	4.9	1.0	0.1	0.0	0.0	0.0	0.0
1	3.4	0.2	2.6	10.6	22.9	28.6	21.6	10.1	2.9	0.5	0.0	0.0	0.0	0.0	
2	8.5	0.5	4.1	14.5	26.7	28.1	17.7	6.7	1.5	0.2	0.0	0.0	0.0		
3	18.1	0.8	6.4	19.2	29.6	25.9	13.3	4.0	0.7	0.1	0.0	0.0			
4	33.7	1.5	9.6	24.2	31.1	22.2	9.1	2.1	0.3	0.0	0.0				
5	54.4	2.5	13.9	29.2	30.6	17.4	5.4	0.9	0.1	0.0					
6	76.3	4.3	19.5	33.4	27.8	12.1	2.7	0.3	0.0						
7	92.9	7.1	26.2	35.7	22.8	7.1	1.0	0.1							
8	100	11.4	33.8	35.2	16.1	3.2	0.2								
9	100	18.2	41.1	30.8	9.0	0.9									
10	100	28.4	46.2	22.2	3.1										
11	100	43.9	45.6	10.5											
12	100	66.7	33.3												
13	100	100													

表 31: スートの長さとのフィットの確率