

# Standard American Yellow Card system Kai

RiTaz

平成 24 年 4 月 3 日

## 1 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 マイナースートだと 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+	
2♦	ルールオブ 20	フラナリー 2♦ ♥5 枚かつ ♠4 枚を保障する
2♥/♠	6-9	6 枚保証のウィークオープン + アナー 2 枚
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 + アナー 2 枚
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

### 1.1 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。

## 2 1の代のスートオープンへのレスポンス

1/1	6-HCP	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枚を保証 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) 11-14HCP(マイナー)	3枚サポート 4枚サポートかつメジャースートに4枚スート無し
2NT	15+HCP(メジャー) (マイナー)	ジャコビー 2NT メジャーに対し4枚サポート有り 答え方は後述 3NT インビテーション
ダブルレイズ	11-14HCP(メジャー) 6-10HCP(マイナー)	4枚サポート。 4枚サポート、メジャーに4枚なし(プリエンプティブ)
3NT	16-18HCP	バランスハンド。ビッドされていないスート全てにストッパーあり
ジャンプシフト	15+HCP	4枚を保証しかつオープンスートに4枚無し フィットしなければ3NT、フィットすれば4の台 or ゲームへ
ダブルジャンプシフト	13-16HCP	HCPはダミー点込み。オープンメジャーに4枚サポート有り。 そのスートがシングルトン or ボイドで A or K ではない

表2 1オープンへのレスポンス

### 3 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	4枚以上を保証
		オープンしたスートをリビッド	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	4枚以上を保証
		オープンスートをジャンプリビッド	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	4枚以上を保証。メジャーのみ
	18-19	2NTにジャンプ	バランス・ハンド
2/1	13-15	シングル・レイズ	4枚以上を保証
		オープンしたスートをリビッド	良い内容の5枚以上
	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枚以上を保証
	18-19	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

#### 4 ジャコビー 2NT レスポンスに対するオープナーのリビッド

1♥	2NT	3♣/◇/♠	13+HCP 保障 そのスートにボイドかシングルトンあり
		3♥	18+HCP ボイドもシングルトンも無い
		3NT	15-17HCP
		4♣/◇/♠	5枚以上の強いスート
		4♥	11-14HCP
1♠	2NT	3♣/◇/♥	13+HCP 保障 そのスートにボイドかシングルトンあり
		3♠	18+HCP ボイドもシングルトンも無い
		3NT	15-17HCP
		4♣/◇/♥	5枚以上の強いスート
		4♠	11-14HCP

表4 2NT レスポンスへのリビッド

優先順位は下から。ただし、2NT を言われた時点で9枚フィットが保障されているので5枚以上の強いスートを言う場合には良く考えること。マイナーで5枚保証されても困ることがあるのでよほど強い(上から3枚あるとか6枚でしたとか)でない限りは点数保証を優先。

#### 5 レスポンダーのリビッド

6-9	パス
	1NT
	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
	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(HCP=12orLong)
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5 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	HCP	意味	オープナーのリビッド
2♣	8+	ステイマン 8+HCP でどちらかのメジャーに 4 枚	後述
2◇	0-	ジャコビトランスファー ♡5 枚保証	2♡
2♡	0-	ジャコビトランスファー ♠5 枚保証	2♠
2♠	2-4	♣/◇ が長い (少なくとも通常 6 枚) 3♣ のリビッド後、♣ が長ければパス ◇ が長ければ、3◇	3♣
2NT	8-9	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-	12-HCP・5 枚保証・4 枚メジャーなし	3 枚サポートなら A のあるスート 無ければ 3NT
3NT	10-14	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◇	9-	テキサストランスファー ♡6 枚保証	4♡
4♡	9-	テキサストランスファー ♠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 6 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7 スтей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8 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9 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。

ガーバーを使用後5♣でないビッドはブレイの意思を表す。

5◇	0枚か4枚のK
5♡	1枚K
5♠	2枚K
5NT	3枚K

表10 ガーバー 5♣ へのレスポンス

## 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11 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	To Play
	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12 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ブト。To play
ダブルレイズ	4枚でサポートのプリエンブト。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 13 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 14 フィーチャー



## 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◇	シングルトンのアスキング
4♥/4♠	最終コントラクトのつもり
4NT	枚数のアスキング
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

ゲーム決定後に違うスートをビッドした場合はキュービッドである。これはそのスートに A がある、もしくはそのスートがボイドであることを示す。これを 1st ラウンドコントロールという。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。

例：1♠-3♠-4◇

これはクラブにはファーストラウンドコントロールが無いが、ダイヤにはあることを示す。パートナーはそれ以上の場所に 1st ラウンドコントロールがあればそのスートを、なければ元の切り札スートに戻すこと。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。その場合は K がシングルトンを示す。

## 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。1の代のオーバーコールが5枚以上の良いスートかつ8HCP以上を示す。逆を言えばそのHCPでもオーバーコール出来るシステムとなっているので、積極的にオーバーコールをすること。

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パートナーのオーバーコールに対するレスポンス

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パートナーのオーバーコールに対するレスポンス

## 12.3 1NT オープンに対するオーバーコール

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を紹介。

### 12.3.1 トランスファーオーバーコール

ビッド	HCP	意味
ダブル	16+	ペナルティー
2♣	11-15	◇ ビッドを要求
2◇	11-15	♡ ビッドを要求
2♡	11-15	♠ ビッドを要求
2♠	11-15	♣ ビッドを要求
2NT		5-5 以上の 2 スーター GF

表 23 トランスファーオーバーコール

### 12.3.2 ストロング 1♣ に対するオーバーコール

ここでは CRASH(Altered Version) を紹介する。又、ストロング 1◇ に関しては下記の表の 1◇ の内容を 1♡ にしたものをを用いること。1♡ の内容は 2♡ で伝えるものとする。

ダブル	8+	同じ色のスーツが 5-4 以上
1◇	8+	マイナーもしくはメジャースーツが 5-4 以上
1♡/♠	13+	5 枚の良いもしくは 6 枚の良くないスーツ
1NT	8+	♠ と ◇ もしくは ♡ と ♣ が 5-4 以上
2♣/◇	13+	5 枚の良いもしくは 6 枚の良くないスーツ

表 24 Color RAnk SHape コンベンション

## 13 ダブル

オポナーントのスイートオープンに対するダブル、オポナー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、オポナー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 (オポナーントのレスポナー) 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。オポナー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、レスポナーは右手のオポナー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 25 ペナルティダブル

## 14 対オーバーコール

### 14.1 スートオープンに対するオーバーコールへの対処

1の代のスートオープンに対し、1の代のスートによるオーバーコールがあった場合はシステムは切れないものとする。つまり、レスポンドは通常のビッド(1/1や4枚スートがビッド出来ない場合の1NT等)をすること。1の代に対し、2の代のハンドの強さを保証しない(例:ウィーク2等)のオーバーコールがあった場合は次項の取り決めを用いること。ある程度の強さであるHCP11以上を保証する2の代のオーバーコールに対してはナチュラルであるとする。

### 14.2 1NT等に対する2の代のオーバーコールへの対処

ウィーク2やトランスファーオーバーコールに対して有効な方法であるレーベンゾールを採用する。オーバーコールに対し、2NTをビッドすることで5枚スートがあり、HCP8~9点であることを示しシステムがオンになる。3♣をリレーのようにビッドし、レスポンドはその後5枚スートをビッドすること。この方法はカペレッチィ(ハミルトン)に対しては有効とはいえない為他の方法を考えること。

2の代のオーバーコール	Pass			HCP5以下の非常に弱いハンド
	double			テイクアウトダブル
	2♣/◇/♡/♠			競り合いのビッド又は弱いハンド
	2NT(Lebensohl)	3♣	Pass	HCP8-9かつ♣5枚保障
			3◇/♡/♠	HCP8-9かつ5枚保障
			キュービッド	ステイマン GF
	3♣/◇/♡/♠			HCP10+ 5枚保障
	その他			To Play

表 26 2の代のオーバーコールへの対処

## 15 謝辞

この SAYCkai は綾羽光陰氏翻訳による Standard American Yellow Card system の内容を基に、一部コンベンションを差し替え、または追加したものとなります。というか、殆どの内容は元の文章のままです。いきなりの要望、5major やりたい！に 応え数日で翻訳し、更にはお勤めのコンベンションを教えていただき、本当に感謝しています。

平成 24 年 1 月 19 日 RiTaz

## 16 変更点のまとめ

フラナリー 2D、インバーテッドマイナー、ジャコビー 2NT、スプリンター、ダブルレイズを 11-14HCP のリミットレイズに変更、オーバーコールへの対処の実装、CRASH 実装

平成 24 年 3 月 7 日 マイナーアップデート (バグ取り、TeX ファイルを見やすくした等)

平成 24 年 3 月 13 日 アップデート (フラナリー 2D、1NT に対するオーバーコールへの対処等)

平成 24 年 3 月 25 日 アップデート (オーバーコール部分の改良)

平成 24 年 4 月 2 日 マイナーアップデート (トランスファーオーバーコールの HCP 及びオーバーコールの項の文を調整)

平成 24 年 4 月 3 日 アップデート (CRASH の実装)



## 17 ディフェンシブカーディングと付録

### 17.1 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

### 17.2 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

### 17.3 キーナンバー

25	3NT/4♥/4♠
29	5♣/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