

CONVENTION CARD (M.山口) 2014/01/21

Based on "2/1" (2 over 1 Game Force)

NOTRUMP OPENING BIDS

1 NT
15 to 17
 ___ to ___
 5-card Major common
 2♣ Stayman
 2♦ Transfer to ♥
 Forcing Stayman
 2♥ Transfer to ♠
 2♠ Transfer to 3♣
 2NT Transfer to 3♦

3♣ m 5-5 Inv
 3♦ m 5-5 FG
 3♥ Slam Try 10+hcp 6+枚♣
 3♠ Slam Try ♦
 4♦4♥ Texas Transfer
 Smolen
 Lebensohl
 Neg Dbl 2level 3level
 System on over 2♣ & Artificial X

2NT 20 to 21
 Puppet Stayman
 Jacoby Texas
 3♠ Transfer to Minors

 Neg Dbl

3NT ___ to ___
 Solid minor
 4level minor PRE

MAJOR OPENINGS

	4+	5+
1st/2nd	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
3rd/4th	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

RESPONSES
 Double Raise FG INV Weak
 After Overcall INV Weak
 Conv. Raise 2NT 16+ 3NT 13 to 15
 Sprinter 10 to 14 HCP
 Other 2/1 FG
 1NT Forcing Semi-forcing
 2NT ___ to ___ 3NT ___ to ___
 Drury fit 2-Way 1♥→1♠ 5+
 Other _____

MINOR OPENING

	4+	3+	2+	Other
1♣	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
1♦	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

RESPONSES
 Double Raise FG INV Weak
 After Overcall INV Weak
 Single Raise INV+ FG NF
 May bypass 5+♦ Up the line
 1♣→2♦ 5枚♣ Inv. 1♦→3♣ 4枚♦ Inv.
 2♥ weak 2♠ weak
 1♠→1NT 8 to 10 HCP
 2NT 10 to 12 3NT 13 to 15
 Other _____

DESCRIBE

2♣ 22+ to ___ HCP or 9+ tricks
 Strong Natural Other

2♦ 11 to 15 HCP
 Weak Flannery Other

2♥ 6 to 10 HCP
 Weak Other _____

2♠ 6 to 10 HCP
 Weak Other _____

RESPONSES/REBIDS

2♦ FG 2♥ Super negative
 2NT 8+hcp 2 of top3 を含む 5+枚 H

2NT Minor Asking

2NT Ogust Feature
 _____ New Suit NF

2NT Ogust Feature
 _____ New Suit NF

OTHER CONVENTIONAL CALLS

New Minor 2♣ Checkback Namyats 4♣, 4♦ opening
 4th Suit Forcing 1Round Game Weak Jump Shifts _____
 Hamilton

SPECIAL DOUBLES

Negative thru 3♥ Maximal
 Responsive thru _____
 Support Dbl thru 2♠ Redbl

NOTRUMP OVERCALLS

Direct 15 to 17 System on
 Jump to 2NT 2 lowest Minors
 Balancing 15 to 17 System on
 2NT Natural _____ to _____
 Sandwich 1NT

SIMPLE OVERCALL

1 level 8 to 17 HCP (usually)
 often 4 cards very light style

Responses

New Suit F1 NF Const NF
 Jump Raise INV Weak
 Cuebid INV Jump Shift _____

DEFENSE VS NOTRUMP

Vs Strong, Direct & Balancing
 2♣ ♣ or ♠ or ♥ or ♠ 1suiter (6+枚)
 2♦ ♠ and ♥ 5-5
 2♥ ♥ and minor 5-5
 2♠ ♠ and minor 5-5
 2NT shows Both minor
 Dbl shows 17+ hcp Penalty

JUMP OVERCALL

Weak Intermediate _____

OVER OPP'S T/O DOUBLE

New Suit Forcing 1 level 2 level
 Jump Shift Weak other _____
 Redouble 10hcp~

2NT Over	Limit+	Limit	Weak
Majors	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Minors	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Other	_____		

PREEMPTS STYLE

	Sound	light	very light
We VUL	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
NV vs NV	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
NV vs VUL	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

DIRECT CUEBID

Michaels Major Minor
 Strong T/O Major Minor
 Natural ♣ ♦ Major
 Other _____

vs Opening Preempts

Takeout Dbl. thru 3♠
 Conv. Takeout _____
 Lebensohl 2NT Response
 Other _____

SLAM CONVENTIONS 4NT Blackwood Gerber After NT(1430)

RKCB 1430 5NT(K asking)に対しても 1430(切札の K を含まない)

Vs interference _____

LEADS(circle card led, if not in bold)

Versus Suits		versus Notrump	
xx	xxxx	xx	xxxx
xxx	xxxxx	xxx	xxxxx
AKx	T 9x	AKJx	AQJx
KQx	KJTx	AJT9	AT9x
QJx	KT9x	KQJx	KQT9
JT9	QT9x	QJTx	QT9x
KQT9	AK	JT9x	T9xx

LENGTH LEADS

4th best vs SUITS vs NT
 3rd/low vs SUITS vs NT
 Attitude vs NT

Primary signal to partner's lead

Attitude Count Suit Preference

DEFENSIVE CARDING

vs SUITS vs NT
 Standard
 except _____

Upside-Down

Attitude	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Count	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

FIRST DISCARD

Lavinthal	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Odd/Even	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

OTHER CARDING

Switch Echo in NT Rev.
 Trump Suit Pref.

Partnership Agreement

2 over 1 Game Force の概要 - by Max Hardy -

1. 1st. 及び 2nd. 席での M のオープンは 5 枚以上 3rd. 席では良い 4 枚 M で open することがある
2. Jump raise は Inv. (Limit raise) 1S-3S etc.
3. 2H/2S open は全て弱い hand 6 枚以上 6~10hcp 2D: Flannery
4. Jump over call は、Preemptive Weak 2 open と同じ強さ
5. 2/1 response は FG 12+hcp 以上
6. 1H/1S open に対する 1NT は、F1 5+~12-hcp
7. 敵のスーツをビッドするのは、2 suiter hand (Michaels) Both M 又は other M とどちらかの m
8. 1NT open : 15-17hcp、 2NT open : 20~21hcp
9. 1NT に対する response は、Transfer

* 赤字は要 Alert、グレー地は Responder の bid、() は Opponent の bid

NT OPENING BIDS

1. 5 枚 M での 2NT open はある (Puppet Stayman を使う) Stayman, Transfer, Smolen を使う
2. Four Suits Transfer (2S: Transfer to C / 2NT: Transfer to D) を使う
 従って 2NT への Limit raise は Stayman を経由して 1NT-2C; any-2NT
 1NT-2S Transfer to C (C は any 6 枚) 1 of Top 3 Honor と 7+HCP あれば直接 3NT
 -2NT Transfer to D (D は any 6 枚) 同上
 -3C m 5-5 の Invitation
 -3D m 5-5 の FG
3. Smolen を使う 1NT-2C; 2D-2M 1NT Opener に 5 枚の other M を言わせる
4. Lebensohl を使う 1NT-(OC)-2NT 1NT Opener に 3C を言わせる 2C Overcall には System on (7hcp 以下で 3 の代の bid ができないときは 2NT 経由) 10+hcp で、Stopper が無ければ 3NT

1NT rebid	12~14 hcp
1NT open	15~17 hcp
2NT rebid	18~19 hcp
2NT open	20~21 hcp
2C-2D/H/S-2NT	22~24 hcp
2C-2D/H/S-3NT	25~27 hcp
2C-2D/H/S-4NT	28~30 hcp

1NT open に対する balanced hand の response

0~7hcp	: pass
8~9	: 2NT 3NT への INV
10~15	: 3NT
16~17	: 4NT quantitative 4 枚 M 無し 15:p/16:5NT/17:6NT
18~19	: 6NT 4 枚 M 無し
20~21	: 5NT mim:6NT/max:7NT 4 枚 M 無し
22~	: 7NT

MAJOR OPENINGS

1. Response は、弱い Hand を詳しく表す

1S-2S	8-10pts で 3-4 枚 Support
1S-1NT ; 2any-2S	6-7pts で 3-4 枚 Support or 6-10pts で 2 枚 Support
1S-3S	10-12pts で 4 枚 Support
1S-1NT ; 2any-3S	10-12pts で 3 枚 Support
2. Weak jump shift 3~6hcp 6+枚 ; 1S-3H
3. Conv. raise (Jacoby 2/3NT) 1H/S-2NT = 16+hcp、1H/S-3NT = 13~15hcp で 4 枚サポートあり
4. 2/1 : FG、1NT : F1 6~11hcp 2NT after 2/1: 12+~15-hcp 3NT after 2/1 : 15+~17hcp
5. Drury fit を使う。三番手の M open に対する Limit raise 1H/S-2C
 2D : 正規の open、2H/S : Light open. S/O、4H/S : 14+PT
6. Splinter raise : 10~14hcp Partner の Suit でぎりぎり Game のできる範囲
7. 1 番手/2 番手は rule of 20、3 番手は Light open (10~11hcp) も 4 番手は rule of 15
8. OC 後の Cuebid は INV. OC 後の Double raise は Weak

MINOR OPENINGS

1. Weak jump shift 3~6hcp 6+枚 (Opener の 2NT は Ogust 1C-2S-2NT) ; 1C/D-2H/S
2. Inverted minor raise を使う 1C/D-2C/D : FG、1C/D-3C/D : Preempt
3. May bypass 5+◇を使う (Walsh response)
4. Criss Cross は Limit raise で INV. 1C-2D : C5 枚サポート、1D-3C : D4 枚サポート
5. 1NT : 8~10-hcp、2NT : 10+~12hcp、3NT : 13~15hcp
1C open に、6~7hcp の場合は 1C-1D ; 1any-1NT

Strong 2C Open

1. 2H Super Negative (A も K も QQ も無い) を使う 従って 2D は FG、2NT は H の 6 枚

Weak 2 Open 5~10hcp、6 枚の D, H, S (3 番手は 5 枚も有り得る、4 番手は 10~13hcp)

- ・他に void や 4 枚 M が無い、つまり他に切り札にする suit が無い hand
- ・ Flannery 2D を使う 4S+5H 11~15hcp (Minor を尋ねるのは 2NT)
- ・ Major に対して、Ogust を使う 2NT は 3NT 以上前提の Asking Bid
2H/S-2NT 16+hcp
- 3C:min. bad / 3D:min. good / 3H:max. bad / 3S:max. good / 3NT:Solid
min. hand=5~8-hcp、bad suit=AKQ のうち 1 枚しかない 6 枚スーツ
- ・ Single raise は、Preempt
- ・ New suit は、F1
- ・ (Weak 2 に対する X は、13+hcp 代が 1 つ上がると +2hcp)

OTHER CONVENTIONAL CALLS

1. 2-way New Minor Forcing (Check back 付) を使う
; 1m-1M; 1NT の後の 2C : 2D に Relay Inv. / 2D : FG
2. 4th Suit は 1 Round Forcing (F1) とする 2 の代に対しては FG
Responder が bid した M に 3 枚有って、min. なら raise/14~hcp 有れば W-raise
3. Weak Jump shift を使う
4. 1NT への overcall に Hamilton を使う (2C : 1suiter、Relay to 2D)

SPECIAL DOUBLES

1. Negative X 使う 3H まで 3S 以上に対する X は、Penalty
2. Maximal 使わない。 敵味方とも fit している時
3. Responsive 使わない 1any-X-raise に対する X
4. Support Dbl Redbl 使う Partner の M response に RHO が bid した時

NOTRUMP OVERCALLS

1. Direct 15~17 Systems on
2. Jump to 2NT 2-lowers (Unusual NT *) を使う
3. Balancing 15~17 System on

SIMPLE OVERCALL

1 level 8~17 hcp (usually) とする

その Responses は :

New Suit は F1

Jump Raise は Preempt

Cuebid は INV

17+hcp のときは一旦 X を掛けてから自分のスーツをビッドするか、パートナーのスーツをレイズする。3枚サポートの 18+pts のときは X を掛けてから Opponent Suit を Cuebid する

DEFENSE VS NOTRUMP Hamilton を使う

2C shows 1Suiter (6+枚) relay to 2D

2D shows Both Major 5-5

2H shows H and Minor 5-5

2S shows S and Minor 5-5

2NT shows Both Minor 5-5

Dbl shows 17hcp~ Penalty

JUMP OVERCALL

Weak2 Open と同じ強さ

OVER OPP'S T/O DOUBLE

1. 1の代の New Suit は Forcing
2. Jump Shift は Weak でお邪魔ビッド
3. Redouble は 10+hcp
4. オポナーメントの T/O X に 2NT は Limit raise (Truscott)
1H- (X) -2NT : 10+hcp 4+枚サポートの INV (m は 5+枚)
-XX : 10+hcp H は 3枚以下の INV
-3H : Preempt
5. 1の代の open に overcall が入った時、Responder は、
single raise は、6~9hcp 3枚以上
Cuebid は、Limit raise (m は 5+枚 Support)
Neg. X は、4枚の other M
5枚以上の自分の suit を 2の代で 1の代でビッドできないとき 2の代は 9+hcp
Jump raise は、Preempt

DIRECT CUEBID

Michaels Cuebid を使う both M/Unbid M+m が 5-5 NV は 4-9TP で Preempt、または ST

Vs Opening Preempts

1. 3S まで T/O Double (1の代に対する X は 13+support point、代が上がるごとに 2hcp ずつ必要)
2. Opponent の 2の代の Preempt に X を掛けた場合に、partner は Lebensohl を使う
(2any)-X-(P)-2NT ; (P)-3C 3C を言わせて、自分の suit で S/O
X をかけるのは 13+hcp。Partner は 8+hcp あれば直接自分で Suit を bid する

SLAM CONVENTIONS

1. 4NT : 1430 K-asking も 1430 (切札の K を含まない) Q-asking は使用しない
2. Gerber は 14-30-弱-強 K-asking も 14-30

その他

* 1NT にオーバーコールが入り、X をしたら

- 1NT- (2C) -X Stayman その他 System on
(2D) -X Lebensohl を使う。(2D が Natural の場合)
-X 8+hcp (2D が M5-5 の場合) その後 Penalty X を狙う。
(2H) -X S4 枚 その他は Lebensohl
(2S) -X H4 枚 その他は Lebensohl

(2NT) -X M4-4 に使う (2NT OC は m5-5)

-3C/D 8+hcp H/S5 枚

* Neg Dbl 2 Level は Opponent の Natural Overcall が 2 の代までの意味

1NT- (2D) -X この X は Takeout.

1NT- (3D) -X この X は Penalty

Opponent の 2D Overcall が D Suit の場合

1NT- (2D) -X この X は Takeout で Major4-4 の INV

1NT- (2D) -3D この 3D Cue-bid は Major4-4 の FG

1NT- (2D) -2H この 2H は 7HCP 以下の 4+枚 H (5+枚が望ましい)

1NT- (2D) -2NT- (P)

3C - (P) -3H この 3H は 8+HCP で 4+枚 H INV
(Lebensohl 2NT 経由の 3H)

1NT- (2D) -3H この 3H は 10+HCP で 4+枚 H FG
(Lebensohl Jump Bid の 3H)

なお Opponent の 2D が Major5-4 の場合は適用しない X は 8+HCP でその後の Bid によっては Penalty X を掛ける

Major の Overcall に対する X は Takeout で Another Major の 4 枚を示す

* Neg. X 6hcp 以上 5 枚 suit が無い/free bid できない 9hcp 以下
全ての Unbid Major に 4 枚 support 従って 5 枚以上あれば、Major を Response
Opener の Rebid で、Reverse や Jump shift は、強くない
両 major に対する X は、両 minor または D が 6 枚以上

* Unusual 2NT

(1H/S) -2NT C5-D5
2NT の後 Cuebid すると 16+hcp

(1C/D) -2NT D5-H5/C5-H5
2NT の後 Cuebid すると 16+hcp

* Michaels Cuebid

(1C/D) -2C/D H5-S5
この後 Cuebid すると 16+hcp

(1H/S) -2H/S S5-m5/H5-m5
S の Cuebid は 10+hcp (Vul のときは 13+hcp)
S/H が 2 枚あれば 2S/3H と Response ないときは 2NT で Partner の m を訊く
この後 Cuebid すると 16+hcp

何れの場合も Opponent Suit の Cuebid にアラートは不要

* Inverted Minor

Minor open に対する Single raise は、5 枚 Support の FG できれば 3NT を探す
Jump raise は、Preempt (6~9pts)

* Criss cross

Minor open に対する Limit raise 5 枚 Support の 10~11pts ; 1C-2D、1D-3C

* Flannery 2D に対する 2NT response に対して

....3C C3 枚 (4513 の形)

....3D D3 枚 (4531 の形)

....3H	4522 の形で 11~13hcp
....3S	4522 の形で 14~15hcp
....3NT	4522 の形で両マイナーに A または K がある
....4C	C4 枚 (4504 の形)
....4D	D4 枚 (4540 の形)

* **Lebensohl** 1NT-(OC)-2NT

Responder が弱い hand (0~7hcp) の場合

- ・ 2NT で 3C に relay した後の 3 の代は、Sign off
- ・ 2 の代は Sign off

Responder が game 点に近い hand の場合

- ・ OC された suit に stopper が無ければ直接 3NT と response する (Direct deny)
→ 1NT opener は、Kx, QJx, QTx 等があれば pass、無ければ suits を探す (game 点は有る)
- ・ OC された suit に stopper が有れば、2NT を経由して 3NT と response
- ・ 直接 3-4 の代に Jump するのは、FG
- ・ OC された suit の Cuebid は、Stayman

* **Lebensohl** Weak2-(X)-P-2NT

2NT で 3C に relay した後の 3 の代は、0~7hcp

2 の代で bid できるのに 2NT 経由の 3 の代は Inv

2 の代は 0~7hcp Sign off

Jump しない 3 の代は、8~11hcp

Jump bid は FG

* **RKCB** (1430)

4NT でキーカードの枚数を調べる

1. 4NT-5C : 1 枚または 4 枚
 - 5D : 3 枚または 0 枚
 - 5H : 2 枚または 5 枚、切札の Q なし
 - 5S : 2 枚または 5 枚、切札の Q あり
 - 5NT : 2 枚+Void あり (この場合予め Cuebid しておくが良い。)
 - 6C/D/H : 1 枚で C/D/H が Void (切札の 6 の代を超えない)
2. どの suits が切札か
 - (1) Trump agreement がある場合は、agree した suit
 - (2) Trump agreement がない場合は、直前に bid された suit (約束)
 - (3) 2 suiter fit の場合
 - ① Major と minor のときは Major
 - ② その他は先に fit があった方の suit
3. K の枚数を調べる (切札の K は含まない)
 - 5NT -6C : K1 枚または 4 枚
 - 6D : K3 枚または 0 枚
 - 6H : K2 枚

* **Gerber**

NT オープンに対する Gerber の 4C に対して

- 4C -4D : 1 枚または 4 枚
- 4H : 3 枚または 0 枚
- 4S : 2 枚で弱い (15-16hcp)

- 4NT : 2 枚で強い (17hcp)
- 5C -5D : K1 枚または 4 枚
- 5H : K3 枚または 0 枚
- 5S : K2 枚

* LEAD

KQT9 からは、Q を打つ Partner が J を持っていればそれを出して、Unblock できる

AK ダブルトンは、A から

NT Contract の場合、AKJTx からは A を打つ。Partner が Q を持っていたら Discard して Unblock する

* M の Raise

1S-2S	8~10pts	3~4 枚 Support
1S-1NT ; 2any-2S	6~7pts	3~4 枚 Support or 6~10pts 2 枚 Support
1S-3S	10~12pts	4 枚 Support
1S-1NT ; 2any-3S	10~12pts	3 枚 Support

* Puppet Stayman

2NTS-3C	Puppet Stayman
-3D	4 枚 M 有り 5 枚 M 無し
-3H	4 枚 S 有り
-3S	4 枚 H 有り
-3H	H5 枚 S は不明
-3S	S5 枚 H は不明
-3NT	4 枚 M 無し
-3D	Trf. To 3H
-3H	Trf. To 3S
-3S	Minor suits Stayman
-3NT	Trf. To 4C
-4C	Trf. To 4D
-4D	Texas Trf. to 4H
-4H	Texas Trf. to 4S
-4S	Gerber 14/30/2min/2max
-4NT	Quantitative

以上