

WBF コンベンションカード及び補足シート記入ガイド

1. はじめに

このガイドは WBF コンベンションカードを手書き又はコンベンションカード・エディター (CCE) を使用して記入する場合の参考資料です。

手書きで記入する場合は黒のフェルトペンを使用してください。

記入にあたっては、字体はブロック体としスーツシンボルを使用してください。

1. 1. 完全かつ十分な情報開示

完全な情報開示の対象にはシステムやコンベンションだけでなく、ペアのスタイルや過去の経験に基づく了解事項も含まれます。競り合いが起こりうる、オークションの初期の段階に関する情報開示が非常に重要です。

完全な情報開示の手段はコンベンションカード及び補足シートの記入とテーブルで相手方が質問しなくても自発的に行う補足説明の2つです。テーブルで質問を行うことにより不当な情報が伝わってしまう可能性があることを常に認識してください。自発的に行うべきであった説明を行わず、相手方がそれに関する質問を行わなかった結果損害を被った場合は、十分な開示がなされなかったとみなされます。

このガイドはカテゴリ1及びカテゴリ2の試合を想定して構成されており、これらの試合では事前の準備が可能かつ現実的です。これらの試合における十分な開示を行うためにはこのガイドに示されているシステムサマリーの記述が必要です。

試合のカテゴリ毎に異なるガイドを作成することは現実的ではありません。

カテゴリ3の試合における十分な開示には、カテゴリ1及び2の試合と比較して記述が必要な部分がより少なくなり、口頭による説明で十分な部分がより多くなります。

開示が行われなかったために損害が発生した可能性がある場合は、開示を受けられなかった側が有利に取り扱われます。十分な開示を怠ったペアに対しては、試合要項に定められている罰則が適用されることがあります。

1. 2. 補足シート

十分な開示を行うためには、ほぼ例外なく補足シートを適切に使用する必要があります。

コンベンションカードの記入項目で補足説明が必要なものは角括弧に番号を振り(例:[26])補足シートのその番号の項目に補足説明を記入します。補足シートの各項目は太線で区切ります。スペースを節約するために複数の項目を1行に記入してはいけません。

記入の優先順位は下記の通り。

- 1) BIDS THAT MAY REQUIRE A DEFENCE
- 2) TWO-SUITED ACTIONS

3) DOUBLES

4) LEADS AND SIGNALS ... “CARDS”

5) OTHERS

6) PREPARED DEFENCES (特殊なケース)

1. 3. システムの提出

試合要項に従ってコンベンションカード及び補足シートを提出してください。また、テーブルで相手方に渡す分及び予備のコピーを準備しておいてください。

試合要項に定めがある場合は、英語の完全なシステムサマリーを試合開始までにシステムデスクに提出しなければなりません。

1. 4. このガイドについて

このガイドに含まれるコンベンションはコンベンションカードの各セクションに対応付けてグループ分けされています。

あるコンベンションを、このガイドに記載されている通りに使用する場合はコンベンションの名前をブロック体で記入し、括弧内にポイントレンジを付加してください。

このガイドに含まれているコンベンションを使用するがレスポンスの意味などが異なる場合は、どこが異なるかを記入するか、またはコンベンション全体の説明を記入してください。この場合はコンベンションの名前を引用符で囲んでください。(例：“DRURY-FIT”)

このガイドに含まれていないコンベンションを使用する場合はそのコンベンションの完全な説明を記入してください。

例：“MUNCHKIN 2♦ (6♥/6-10 ; or 25+ BAL)”

引用符を使用し簡潔な説明をブロック体で記入してください。

このガイドに含めるコンベンションを選択するにあたっては、普遍性の他に実質的な有用性も考慮されています。**Brown Sticker** に相当するコンベンション及びトリートメントは含まれていません。

このガイドはテーブルに持参して相手方のコールについて参照することは可能ですが、自分達のコールについて参照することはできません。

このガイドと試合要項に相違がある場合は試合要項が優先します。

下記の略号を使用することができます。

(ブロック体の大文字及びスラッシュ(/)を使用します)

(5431) スーツが特定されない、このディストリビューションのすべてのハンド

5431 5枚♠, 4枚♥, 3枚♦, 1枚♣

5♠4♥(31) 5枚♠, 4枚♥で、3枚♦1枚♣または1枚♦3枚♣

54(xx) 5枚♠, 4枚♥(マイナーのディストリビューションは無関係)

ASK	Asking bid
ART	Artificial
ATT	Attitude
B	Black suit(s)
BAL	Balanced
BW	Blackwood
CB	Checkback
COMP	Competitive
CONC	Concentrated (e.g. all values in the bid suits)
CONST	Constructive
CTRL	Control
CUE	Cue-bid
DBL or X	Double
DISCG	Discourage(ing)
E	Even
ENCRG	Encourage(ing)
F	Forcing
F1	Forcing 1 round
F2NT	Forcing to 2NT
FG	Forcing to game
4SF	Fourth suit forcing
FREQ	Frequent
G/T	Game try
H	Honour (Ace, King or Queen)
HCP	High Card Points
INV	Invitational
INQ	Inquiry
JTB	Jacoby Transfer Bid
KCB	Keycard Blackwood
L/D	Lead-directing
LEB	lebensohl (note the proper use of the lower-case "l")
LHO	The opponent on your left
L/R	Limit raise
L/S	Long suit
M	Major
m	minor

MAX	Maximum, Maximal, Maximal Overcall Double
MIN	Minimum
NAT	Natural
NEG	Negative
NEU	Neutral
NF	Nonforcing
NT	Notrump
NV	Nonvulnerable
OM	The other major
om	The other minor
OPPT	Opponent(s)
OPT	Optional
O/S	Outside
O/C	Overcall
P/C	Pass or correct
PEN	Penalty
PH	Passed hand
PRE	Pre-emptive
PUP	Puppet to (e.g. 2♣ forces 2♦)
QUANT	Quantitative
R	Red suit(s)
(R)	Relay (e.g. 2♣ asks for shape description)
RDBL	Redouble
RESP	Responder, Response, Responsive
REV	Reverse
RHO	The opponent on your right
RKCB	Roman Keycard Blackwood
R/O	Reopening
S/P	Suit preference
S/A	Suit agreement
S/O	Signoff, shutout
SOL	Solid (suit)
S-SOL	Semi-solid (suit)
SPL	Splinter, or short suit
S/S	Short suit
S/T	Slam try

STAY	Stayman
STR	Strong
SUPP	Support
T/O	Takeout
TRF	Transfer
UNT	Unusual Notrump
VUL or V	Vulnerable
w/	With
w/o	Without
WJO	Weak jump overcall
WJS	Weak jump shift
WK	Weak
x	Any suit; any small card
y/z	Any other suit(s)

同じものに2通りの略号がある場合（VとVULなど）は、スペースがある場合は長い方の略号を使用します。上記以外の略号を使用する場合はコンベンションカードの両面にその略号の説明を記入してください。

2. コンベンションカード外側前面

2. 1. SYSTEM CATEGORY

使用するシステムの特徴を WBF Systems Policy 記載の色により示してください。
上記の色による識別の他に **Brown Sticker** コンベンションを一つ以上使用するペアはその旨を明記してください。

2. 2. NCBO

所属するブリッジ組織の名前（国名）記入してください。

2. 3. NAME OF PLAYER

あなたの名前とパートナーの名前を記入し、それぞれ姓に下線を引いてください。

2. 4. SYSTEM SUMMARY

2. 4. 1 GENERAL APPROACH AND STYLE

明瞭かつ簡潔に記載してください。
通常より弱いハンドでオープン、レスポンス、オーバーコールする場合（バランスハンド

とアンバランスハンドの違い、メジャーとマイナーの違いなどを含めて)、4枚メジャーか5枚メジャーか、フォーシング又はセミフォーシング 1NT を使用するか、点数がなくてもレスポンスするかなどを記載します。

プリエンプティブ・ビッドのスタイルや、2の代のオープンに関しても簡潔に記載します。ストロングクラブを使用するペアは、レスポンスのスタイル（コントロール、ナチュラル、アーティフィシャルなど）、リレー（パターン、コントロール、絵札の位置など）、その他（サポートアスク、特定のスーツのコントロールアスクなど）を記載します。

システム上カナッペ（オープン、レスポンス）を使用する場合は最低限の枚数／強さを記載します。

1NT Opening

実際のポイントレンジを記載します。（記載されているレンジより1点少ない手で頻繁にオープンするような場合は、1点少ないレンジを記載してください）位置やバルネラビリティによってレンジが変わる場合や通常と異なる取り決め（スモール・シングルトンを含むことがある、など）がある場合はそれを記載します。5枚メジャー、6枚マイナー、絵札のシングルトンがありうる場合については記載の必要はありません。

2 over 1 response

“FG/1M”, “FG/1M except direct rebid”, “promises rebid”, “1♦-2♣ F2NT” 等と記入します。

記載例は下記の通り。

5-card majors (semi-F 1NT), open heavy 1-bids; respond very light;
simple rebid may be strong; most jump shift responses ART; “picture”
constructive style; many “FIT” bids; flexible NEG DBL style; NAT weak 2-
bids; terrible NV 1+3 seat PRE; wide-range overcalls (strongish at 2-level),
many weak COMP jumps; frequent WJO; frequent use of non-penalty DBL
and artificial 2NT in COMP

1NT Opening: 11+-14 (1435, SPL x♠ possible) 2-over-1 Resp: FG/1M
(usually 5+cards); 1♦-2♣ F2NT

2. 5. SPECIAL BIDS THAT MAY REQUIRE DEFENCE

この欄が、全体の中で最も重要な部分です。

特殊なオープニングビッド、レスポンス、競り合いのビッドに関する記載がないことが発覚した場合は、記載を怠ったペアはなぜ記載しなかったかを説明しなければなりません。合理的な説明が得られなかった場合は、手順上のペナルティが科されることとなります。この部分には自分達がオープンした後の競り合いに関する取り決めや、オークションの 1

巡目に出てくる普通でない、又は予測し難いコールについて記載します。

但し、コンベンションカードの他の欄に記載できるものは除きます。

アーティフィシャルでなくても、相手方が予測し難いと思われるものは記載する必要があります。（例：ナチュラルだがノンフォーシングの2オーバー1レスポンス）

この欄にはダブル、ノートランプに対するディフェンス、強いアーティフィシャルオープンに対する特殊なディフェンス、パストハンドに関する特殊なトリートメント、スラムに関するコンベンションは記載しません。

2 スーターについては "Two-suiters" と記入し補足シート上の項目番号を角括弧で囲み、補足シートに全ての2スーターオーバーコールの説明を記載してください。

1行には1つのトリートメントのみを記入しますが、1つのトリートメントが複数行にわたっても構いません。

全ての特殊なビッドがこの欄に書ききれない場合は重要なものから記入し、残りは補足シートに記入します。

記入はプリアラートが必要なオープニングビッド及びレスポンス、ディフェンスを準備する必要のある特殊な競り合いのビッドの順番で行うのが一般的ですが、重要なものを先に記入するために順番を変えても構いません。

補足シートを使用する場合はこの欄の最後の行に "SEE [16-23] for MORE SPECIAL BIDS" のように記入します。

相手方の一般的なコンベンションに対するディフェンスを補足シートに記入する場合は "DEFENCES TO ENEMY CONVENTIONS" というタイトルをつけ、項目番号は[D1] のように他の項目と混同しないものを使用します。

Brown Sticker コンベンション及び HUM (Highly Unusual Method) に対するディフェンスを準備している場合は、補足シートに記入し "DEFENCES TO BROWN STICKER CONVENTIONS" というタイトルをつけ、項目番号は[BS1] のように他の項目と混同しないものを使用します。これらのディフェンスは各セッションの開始前に相手方に提示される必要があります、テーブルでは両サイドが参照することができます。（詳細は試合要項を参照のこと）

下記のコンベンションを記載されている通りに使用する場合はコンベンションの名前をブロック体の大文字で記入し（一）の部分にポイントレンジを記入するだけで構いません。

コンベンションカードの他の部分又は補足シートを使用して追加の説明を行う場合は、'see also "Overcalls" or see [18]' のように記入します。

下記のコンベンションを、内容を一部変更して使用する場合はコンベンションの名前をブロック体の大文字で引用符の中に記入するか（例："FLANNERY 2♦"）名前は書かずに 2♦(11-16); 4♠+5/6♥ のように記入します。

FLANNERY 2♦ (-);

FLANNERY 2♥ (-)

4枚スペードと5枚ハートを示すアーティフィシヤルなオープニングビッド。

2NTはフォーシングで点数を保証し、手の形を尋ねる。

3♥、3♠、3m、4m レスポンスに関する取り決めがなければならない。(F/INV/Signoff/ART)
競り合いになった時の取り決めに記入すること。(パス、リダブルを含む)

2♥ オープンが4枚スペードと5枚ハートを示し、2NTが強い手を示すアスキングで、
3M、3m、4m レスポンスに関する取り決めがあり、相手方のダブルの後の取り決めがあれば単に FLANNERY 2♥ (11-16) と記入するだけでよい。

これ以降は対象となるコンベンションの名称のみを列挙します。

各コンベンションに関する詳細な説明は下記ウェブサイトを参照してください。

<http://www.ecatsbridge.com/documents/files/WBFInformation/policies-regulations/GuideToCompletionWBFCC.pdf>

ANFIFLANNERY 2♦ (-);

ANFIFLANNERY 2♥ (-);

ANFIFLANNERY 2♠ (-)

MULTI 2♦ (...weak 2M; or ...)

2♠ = BOTH MINORS (-);

2NT = BOTH MINORS (-)

ROMAN 2♣ -ANY THREE-SUITER(-);

MINI-ROMAN 2♦ -ANY THREE SUITER (-)

ROMAN 2♦ -ANY STRONG THREE-SUITER (-)

2♥ HEARTS PLUS TWO OTHERS (-)

PRECISION 2♦ (-);

PRECISION 2♥ (-)

ROMAN 2♥ -5+♥/4+♣ (-)

ROMAN 2♠ -5+♠/4+♣ (-)

TARTAN TWO-BIDS (-)

WEAK 2M + MINOR (-)

2♦ WEAK MAJOR TWO-SUITER (-);

2♥ WEAK MAJOR TWO-SUITER (-)

TWO-WAY TWO-BIDS (-...when weak)

TRANSFER PRE-EMPTS (-);

TWO-UNDER PRE-EMPTS (-)

GAMBLING 3NT

ALDER 3♠ OPENING = GAMBLING 3NT

3NT = SOLID MAJOR (KANTAR 3NT)
 NAMYATS (-)
 REVERSE FLANNERY RESPONSES TO 1m -...
 1m-1M ARTIFICIAL (-)
 1♦-1M MAY BE THREE CARDS (-)
 1♣-1♦ MAY BE SHORT (-)
 1x-1NT FORCING TO GAME
 1x-NON-JUMP NEW SUIT = NONFORCING (-)
 BERGEN FOUR CARD RAISES OF 1M
 1M-2x (lower) ARTIFICIAL (-)
 GARDENER NO TRUMP OVERCALL (-)
 COMIC NOTRUMP OVERCALL (-)
 UNUSUAL 1NT (-)
 1NT OVERCALL FOR TAKEOUT (-)
 TRANSFER OVERCALLS (-);
 TWO-UNDER OVERCALLS (-)
 CANAPE OVERCALLS (-)
 OBAR BIDS
 GOOD-BAD 2NT
 INVERTED 1♠/1NT RESPONSES TO 1♥
 BAD-GOOD 2NT or
 REVERSE GOOD-BAD 2NT
 WEAK JUMP SHIFTS AND RAISES IN COMPETITION
 2NT FOR TAKEOUT/SCRAMBLING 2NT/GROPE 2NT
 COMPETITIVE CUE = LIMIT RAISE (... or better; optional)
 COMPETITIVE 2NT = LIMIT RAISE
 LEBENSOHL-FAST or LEBENSOHL-SLOW
 RUBENSOHL
 LEB-VARIATIONS [-]
 TRANSFERS BY OPENING SIDE IN COMPETITION (-)
 NEGATIVE FREE BIDS (-)
 FIT-SHOWING JUMPS (FIT)
 MIXED RAISE (-)
 TRANSFER SPLINTER RAISES (-);
 SCRAMBLED SPLINTER RAISES (-)
 OVER OPPONENT'S 1NT OVERCALL...

ESCAPING FROM 1NT DOUBLED [-]

2. 6. SPECIAL FORCING PASS SEQUENCES

スラムトライの状況での相手方のスーツのコントロールに関するフォーシングパスは内側の **HIGH LEVEL BIDDING** 欄に記入してください。明らかに自分達に点数がある状況での4の代を超えるフォーシングパスについても同様です。

この欄には強いアーティフィシャルオープンに対し相手方の介入があった場合や、相手方のウィーク NT をダブった場合、1x-(DBL)-RDBL の後及び相手方のプリエンプティブオープンにダブルをかけレスポnderがレイズした場合にどのレベルまでパスがフォーシングになるか等について記載します。

2. 7. IMPORTANT NOTES THAT DON'T FIT IN ELSEWHERE

この欄には自分達の最初のビッド（ナチュラルなノートランプを除く）が位置によっては通常と異なる意味を持つ場合などのように、アラートが必要だが他に該当する欄がないものについて記入します。

記入例：

“Competitive two-over-one response forcing to three of that suit”

“2NT forcing one round opposite an implied six-card or longer suit”

“Frequently open 1♦ with four diamonds and five clubs”

“If responder’s second bid in a competitive auction is in a lower-ranking suit than his first bid, it is natural but nonforcing at the two- or three-level”

打合せがないオークションが出てきた場合に関する一般的な原則がある場合はそれについて記入します。

記入例：

(1) If a No Trump bid can be NAT, it is NAT;

(2) If it cannot be NAT, it is Blackwood (4NT) or Takeout (3NT) or LEBENSOHL-style (2NT).

In unclear situations, we do not pass.

2. 8. PSYCHICS: WBF GUIDELINES

サイキックビッドはパートナー間の了解事項が公開される前提でブリッジの規則により認められており、WBF の試合においても当然許容されます。

ある程度の経験のあるペアには、ある状況におけるサイキックビッドがどのようなタイプのものであるかについて、経験に基づく暗黙の了解事項が存在する場合があります。このような了解事項はコンベンションではありませんが、コンベンションカード及び補足シー

トに記入する必要があります。言い換えればサイキックビッドはランダムでなければなりません、了解事項は公開される必要があります。

パートナー間に、ある状況ではサイキックビッドが行われる可能性が高いとの了解事項が存在したり、サイキックがシステムにより保護されている場合は **Brown Sticker** コンベンションとみなされ、カテゴリー 3 の試合では使用が禁止されています。

例としては有利なバルネラビリティーのサードハンドでは全ての手をオープンする取り決め等があります。

3. コンベンションカード外側中央

3. 1. Leads and Signals

この部分で使用される表記は下記の通り。

4th Fourth best leads.

3rd/LOW Third best from an even number; lowest from an odd number of cards.

3+5/LOW Third best from four/fifth best from six; lowest from an odd number of cards.

2nd/4th Second best from short, fourth best from long holdings.

(**Note:** this is NOT the designation for second from a bad holding, fourth from an honour).

ATT Attitude: the lower the card led, the better the holding implied; alternatively, low from an honour; as a signal, the expression of encouragement vs discouragement.

STND Standard honour leads; top of touching honours but with an ambiguous king lead (from both AKx(x) or KQ combinations.)

ACE Top of touching honours in all cases.

RNOW Rusinow, the second of touching honours.

U/D Upside down/reverse signals; i.e. high = DISCG or ODD NUMBER.

O/E Odd = ENCG/Even = DISCG and S/P

CT Count

UB Unblock

Hi High

Lo Low

S Small card (the one led).

x Small card (not the one led).

() An additional card.

(+) More cards.

[] SUPP SHEET reference number.

3. 2. OPENING LEADS STYLE

この欄にはスーツコントラクト及びノートランプに対するリードを記入します。

“Subseq”の行には2トリック目以降のリードについて記入します。

“Other”の行には下記の例のような記入を行います。

“Low from doubleton non-honour”

“Suit Preference Leads” [-]

“Through declarer, Rusinow-style honour leads”

“Up to queen in dummy, jack denies higher”

“King vs NT asks CT or UB”

3. 3. LEADS

エース、キング、クイーンを表わすには **H** を、リードするスモールカードには **S** を、その他のスモールカードには **x** を使用します。

記入例は下記の通り。

絵札の3枚から一番下をリードする場合：**HxS**

絵札の4枚から3番目をリードする場合：**HxSx** 以上は“Lo-x”の行に記入。

スモール4枚以上から2番目をリードする場合：**xSxx(+)** ... “Hi-x”の行に記入。

10のリードはその上の絵札を否定するかジャックとエースかキングを保証する場合：

Top or (A/K)J10x(+) ... “10”の行に記入。

“vs NT”の欄にはリードの他に、パートナーがどのようなシグナルを出すことになっているかを記入する場合があります。

記入例（ノートランプに対して **RUSINOW** 及び特殊なエース、キングのリードを使用する場合）：

Ace **AKx(+),AQx(+),Ax(+); ATT**

King **Strong holding; CT/UB**

Queen **KQx,KQ(10/9)x**

Jack **QJ(+),AQJx(+)**

10 **J10(+),(A/K)J10x(+)**

9 **109(+),H109x(+)**

HI SMALL **Sxx[23],xSxx(+)**

LO SMALL (H/10)**xxS(+),HxS,xxS[23]**

[23]は補足シート上の項目番号で、以下のような記入が考えられます。

“Low from three small in partner’s suit if NOT raised, high if raised; high from three small in other suits”

3. 4. SIGNALS IN ORDER OF PRIORITY

この欄の 1 行目は、スーツコントラクト及びノートランプの両方に対して、示されている 3 つの状況で通常使用するシグナルを記入します。

例：通常 "upside down count" を使用する場合は "Hi = Odd" と記入します。この記入によって "Lo = Even" が自動的に仮定されます。

2 行目と 3 行目には 1 行目に記入したものと異なるシグナルについて、どういう場合に使用するかを含めて記入します。必要に応じ補足シートに "CARDS" というタイトルをつけ追加の説明を記入します。

記入例：

"Against No Trump we signal standard attitude on the ace, queen, or jack lead, but count or unblock on the king; standard count when we can't beat the card in dummy; upside down count and attitude after trick one;"

"Against suit contracts, we give a three-way signal (middle = ENCRG, high or low = S/P) whenever we are known to hold at least five cards in a suit or when dummy has a singleton and no one has mentioned that suit; otherwise normal upside down attitude signals;"

"Although we try to signal only when we feel partner needs to know something, our priorities are (1) suit preference; (2) count in a different critical suit; (3) parity of the whole hand; (4) normal count; (5) normal attitude."

3. 5. SIGNALS (including trumps) :

この欄には切札のスーツによるシグナルや SMITH, VINJE 等の特殊なシグナルについて記入します。

記入例：

FOSTER ECHO

ノートランプに対し 3 番手はダミーまたはオープニングリーダーのカードに勝てない時は上から 2 番目をフォローする。あまりポピュラーなシグナルではない。

LAVINTHAL SIGNAL

カードの大小によってそのスーツではなく、他のスーツに対する興味を示す。

REMAINDER COUNT --- これが正しい表記

(CURRENT COUNT; PRESENT COUNT と呼ばれる)

そのスーツが既に 1 巡プレイされた後で、現在そのスーツを何枚持っているかを示す。

標準的なバージョンでは低いカードは奇数枚、高いカードは偶数枚を示す。

SMITH SIGNAL

通常ノートランプに対して使用され、ディクレーターが最初にプレイしたスーツでのエコー (ハイ・ロー) が特殊な意味を持つ。

オープニングリーダーのパートナーがエコーした場合は（カウントシグナルが不要な場合に限り）「オープニングリードのスイツを続けて欲しい」という意味になり、オープニングリーダーがエコーした場合は「他のスイツにスイッチして欲しい」という意味になる。

STANDARD SIGNALS

- (a) ハイ・ロウ（又は単に高いカード）がエンカレッジ（カモン）を示す
- (b) ハイ・ロウが偶数枚を示す
- (c) 高いカードが高いスイツのスイツ・プリファレンスを示す
- (d) 高いカードが残り枚数が偶数枚であることを示す（remainder count）
- (e) 高いカードがあるスイツを返す時に残り偶数枚であることを示す

ODD-EVEN SIGNAL/DISCARD---これが正しい表記

(ITALIAN CARDING; ROMAN DISCARD とも呼ばれる)

奇数のカードはエンカレッジ、偶数のカードはディスカレッジで、数字の大小で他のスイツに対する興味を示す。

THREE-WAY SIGNAL

シグナルを出すプレイヤーがあるスイツが長いことがわかっている場合に、低いカードは低いスイツへの、高いカードは高いスイツへのスイツ・プリファレンスで、ミドルカードはそのスイツのカモンシグナル。通常は1トリック目、ダミーがシングルトンの時、長いスイツからディスカードする時に使用する。

どういう場合に使用するかを明記すること。

TRUMP SIGNAL

切札スイツでのハイ・ロウ（又はロウ・ハイ）が下記の何れかを示す。

- (f) 奇数枚の切札
- (g) ラフしたい（できる）
- (h) スイツ・プリファレンス
- (i) 特定のスイツに対する興味
- (j) そのハンドのパリティ（奇数枚のスイツが3つあるか偶数枚が3つあるか; VINJE）
- (k) パートナーが知りたいスイツのカウント
- (l) その他

どれを使用しているか明記すること。

UPSIDE DOWN SIGNALS---これが正しい表記

(REVERSE SIGNALS とも呼ばれる)

カードの大小を STANDARD SIGNALS と逆の意味に使用する。

3. 6. DOUBLES

注：“Aggressor” – オーバーコールをするか又はテイクアウトダブルをかけたプレイヤー
“Advancer” – Aggressor のパートナー

3. 7. TAKEOUT DOUBLES

この欄には“natural”, “standard”, “jump response INV”等の相手方が容易に予測できるものではなく、自分達のスタイルや一般的でない取り決めについて記入します。

全てのアンビッドスーツのサポートを保証しない場合は、それを最初に記入します。

記入例：

“Emphasise major(s); minors unclear” 又は “Promise 4OM or 43+Ms; offshape OK”

ハイカードポイントが少なくても形がよければダブルをかける場合や、マイナーのレスポンスをメジャーに又はクラブのレスポンスをダイヤモンドに直しても強さを保証しない場合はその旨記入します。(EQUAL LEVEL CONVERSION 参照)

キュービッドのレスポンスをした場合にどのレベルまでフォーシングか(CUE-BID 参照)、レスポンズダブルをどのレベルまで使うかについても記入します。

(1x)-P-(P)の後のリオープニングダブルについて特殊な取り決めがあれば記入します。

その他の記入例：

“(1m)-DBL-(1M)-2M as NATURAL and invitational (not a cue-bid)”

“1NT response to double of 1M may be very weak”

“Jump cue-bid response shows some solid suit, asks stopper”

“Competitive 2NT by advancer shows weak hand with minors”

“PENALTY PASS over opponent’s redouble”

“Advancer’s cue-bid of opener’s suit is NATURAL, NF”

CUE-BID (-)

キュービッドのレスポンスがリビッドを保証するか、スーツがアグリーするまでフォーシングか、ゲームフォーシングかについて記入する。

アドバンサーのキュービッドがナチュラルの場合はその旨記入する。

特定のスーツのサポートを示すか、保証されるハイカードポイントはどれくらいかについても記入する。

キュービッドしたアドバンサーが後でダブルをかけた場合の取り決めがあれば記入する。

HERBERT NEGATIVE (-)

アドバンサーの最も低いビッドはアーティフィシヤルなネガティブレスポンスを示す。

TRANSFER ADVANCES TO T/O DBL (-)

シンプルレスポンスはナチュラルで弱い手を示す。キュービッド以降のレスポンスは1つ上のスーツへのトランスファーでインビテーション以上を示す。

トランスファーアドバンスの HCP の下限を明示すること。

EQUAL LEVEL CONVERSION (-)

テイクアウトダブルをかけたプレイヤーがマイナーのレスポンスをメジャーに、又はクラ

ブのレスポンスをダイヤモンドに直しても強さを保証しない。

RESPONSIVE (RESP) DOUBLE (-)

パートナーのテイクアウトダブルの後のレスポonderのレイズ（アーティフィシャル・レイズを含む）に対するアドバンサーのダブルがテイクアウトの意味を持つ。

特殊な取り決めがあれば記入する。

記入例：

“After a double of 1M, usually less than four cards in OM”

“After a double of 1m, at least two four-card suits”

“At least 8 HCP; at least a doubleton in the opponent’s suit”

“Takeout doubler may pass freely when relatively balanced”

“After double of 1M, takeout doubler’s 2NT rebid is SCRAMBLE”

2NT FOR TAKEOUT (SCRAMBLING 2NT/GROPE 2NT)

相手方がメジャーでオープンしてレイズした後のパートナーのテイクアウトダブルに対する 2NT レスポンスがナチュラルではなく、フィットを探すためのアーティフィシャルビッドになる。パートナーは(a)自分の最も長いスーツをビッドするか(b)4枚スーツを下からビッドする。(a),(b)のどちらを使用するか明記すること。2NT をビッドせずにスーツをビッドすると5枚以上を示すか、1つのスーツでしかプレイできないことを示す。

記入例：

“SCRAMBLING 2NT; DBLer bids his cheapest suit”

LEB-VARIATIONS [-]

2NT が弱い手を示し、3の代のスーツは良い手を示す。（パートナーのノートランプオープン／オーバーコールの後及び GOOD-BAD 2NT の場合を除く）

補足シートに追加説明を記入すること。

LEAD-DIRECTING BIDS OVER REDOUBLE

パートナーのテイクアウトダブルにリダブルがかかった場合のジャンプしないスーツビッドはリードショウイングで長さを保証しない。アドバンサーのジャンプビッドはプリエンブタイプでパスはニュートラル。アドバンサーのパスの後ダブルは通常4枚以上のスーツを下からビッドし、アドバンサーのビッドは長さを示すが強さは保証しない。相手方がダブルをかけた場合のリダブルはレスキュー。

OBAR DBLs (-)

相手方がビッドしてレイズした場合(Opponents Bid And Raise) リオープンの位置にいるように弱い手でも積極的にテイクアウトダブルをかけるスタイル。

例：(1S)-P-(2S)の後 x Kxxx AJxx 10xxx のような手でダブルをかける。

OBAR の状況でのテイクアウトダブルで通常保証される HCP の下限を明記すること。

3. 8. SPECIAL, ARTIFICIAL AND COMPETITIVE DOUBLES/REDOUBLES

この欄には TAKEOUT DOUBLE, OVERCALL, HIGH LEVEL BIDDING, SPECIAL FORCING PASS SEQUENCES の各欄に記入できない全てのダブルについて記入します。

(通常のペナルティダブルは除く)

それぞれのトリートメントが適用される (又は適用されない: こちらの方がより現実的) ケースを明記して下さい。以下に示す色々なダブルの名称を記入するのみでは十分ではありません。コンベンションカードの内側にはネガティブダブルが適用されるレベルを記入する欄がありますが、様々なケースについての説明には補足シートを使用する必要があります。

記入例:

“1♣-(1♦)-DBL shows at least four cards in both majors”

“1m-(1♥)-DBL shows exactly four spades”

“1m-(1♠)-DBL strongly suggests at least four hearts, 8+ HCP”

“Our NEG DBLs beyond the level of 2♠ do not imply any special shape, but do suggest a minimum of 10 HCP”

“Our NEG DBLs of any overcall shows TRANSFERABLE VALUES (i.e. cards useful for both offence and defence)”

“Our RESP DBLs guarantee length in any unbid major, but only suggest length in any unbid minor suit”

“Our style is to make a lot of speculative penalty doubles”

“We base decisions to pass OPT DOUBLES on the Law of Total Tricks”

“Support Doubles show either three-card support and a non-minimum hand or a quasi-balanced hand too strong to pass”

“Maximal Overcall Doubles are used even where the opponents' suit has not been supported; if there is room for a game try in a new suit, the double shows at least a doubleton in the opponent's suit and extra values”

“A strength-showing RDBL promises a further bid if the auction has not progressed beyond the three-level in redoubler's suit”

“A double of an opponent's bid in our suit is a request to have that suit led ONLY if the double is made by a known weak hand and the other side is known to hold the balance of power”

上記のような記入を十分に行わずにテーブル上で問題が起こった場合は、コンベンションカードに記入されている情報のみに基づいた裁定がなされることを認識してください。

問題となる典型的なケースとしてはパートナーのヘジテーションした後のダブルをテイクアウトした場合があります。あなたにとってはそのダブルをテイクアウトすることは当然かもしれませんが、ディレクターや上告委員会はあなたの行動の根拠となるシステムサマ

リーがない限りあなたに有利な裁定をすることはありません。

このような状況に対処するためには、以下のような記入が有効です。

- (a) ある特定のダブルは通常相手方のスーツを何枚持っていることを示すか
- (b) ペナルティではない特定のダブルをパスする場合は通常相手方のスーツを何枚持っているか

これ以降はこの欄の記入の対象となるダブルの名称のみを列挙します。

各ダブルに関する詳細な説明は下記ウェブサイトを参照してください。

<http://www.ecatsbridge.com/documents/files/WBFInformation/policies-regulations/GuidetoCompletionWBFCC.pdf>

PENALTY DOUBLE (PEN)

TAKEOUT DOUBLE (T/O)

TWO-WAY DOUBLE (2-WAY)

OPTIONAL DOUBLE (OPT)

NEGATIVE DOUBLE (NEG)

COMPETITIVE DOUBLE (COMP)

RESPONSIVE DOUBLE (RESP)

RESPONSIVE DOUBLE EXTENDED (RESP-EXT)

MAXIMAL OVERCALL DOUBLE (MAX)

MAXIMAL OVERCALL DOUBLE EXTENDED (MAX-EXT)

SUPPORT DOUBLE (SUPP)

CUE-BID DOUBLE FOR TAKEOUT (CUE T/O)

USEFUL VALUES DOUBLE (VALUES)---これが正しい表記

(TRANSFERABLE VALUES, CONVERTIBLE VALUES, CARD-SHOWING DBL とも呼ばれる)

LEAD-DIRECTING DOUBLE (L/D)

ANTI LEAD-DIRECTING DOUBLE

SPLINTER DOUBLE

4. コンベンションカード外側後面

4. 1. DEFENSIVE AND COMPETITIVE BIDDING

この欄には Blue, Green, Red の各システムのスタンダードなオープニングビッドに対するディフェンス及びオープニングサイドの相手方のテイクアウトダブルに対する取り決めを記入します。頻繁に使用されるコンベンションに対するディフェンスを補足シートに記入する場合は[D1], [D2]等の番号を使用します。Red 及び Yellow のシステム又は Brown Sticker コンベンションに対するディフェンスを準備する場合は補足シートを使用し[BS1]等の番号を使用します。

4. 2. OVERCALLS (Style, Responses, 1/2 Levels; Reopening)

自分達のスタイルに関して十分な説明を記入します。

相手方の1♥オープンに対してボスバルで KQxxx xxx Kxx xx で1♠ オーバーコールをする場合は“Aggressive”と記入します。1の代では頻繁に4枚スーツでオーバーコールをする場合もその旨記入します。

相手方の1の代のメジャーオープンに対して双方ノンバルで Qxx Kxx Jx AQxxx で2♣ オーバーコールをする場合も“Aggressive”に該当します。

(1♠)-2♥だけは保証される強さが違ったり、相手方がフィットを見つけた後(OBAR)は強さを保証しない場合はその旨記入します。

Ax KJ10xxx AKx Axで相手方の1♣に1♥オーバーコールをする場合はオーバーコールの上限に関して記入します。

CUE-BID RESPONSE

サポートを保証するか、保証する場合はどれくらいの強さを示すか、どこまでフォーシングか（ワンラウンド/スーツフィット/ゲーム/その他）を記入します。

NEW SUIT (by advancer)

1の代及び2の代のオーバーコールについて記入します。(NF/F1/FG)

TRANSFER ADVANCES

JUMP IN NEW SUIT

1の代及び2の代のオーバーコールについて記入します。(WEAK/NF/F1/FG/FIT)

RAISES (Style)

シンプルレイズ : courtesy/constructive/doubleton support not unlikely

ジャンプレイズ : PRE/limit/forcing

アーティフィシャルレイズ : MIXED/SPLIMITS/SPLINTERS/others

NOTRUMP RESPONSES (Style)

1の代のオーバーコールに対して : NF(Aggressive)/stopper/F1/Artificial

2の代のオーバーコールに対して : NF/F1/FG/Artificial

リオープニング（バランシング）ポジションのオーバーコールに対しては別の意味になる場合はその旨記入します。

これ以降はこの欄の記入の対象となるトリートメントの名称のみを列挙します。

各項目に関する詳細な説明は下記ウェブサイトを参照してください。

<http://www.ecatsbridge.com/documents/files/WBFInformation/policies-regulations/GuidetoCompletionWBFCC.pdf>

CANAPE OVERCALLS (-)

TRANSFER OVERCALLS (-)

TWO-UNDER OVERCALLS (-)

OBAR OVERCALLS

NONJUMP 2NT FOR TWO SUITS (-)

PRE-EMPTIVE JUMP RAISE (-)

MIXED RAISE (-)

SPLIT (-)

TRANSFER SPLINTER RAISES (-); SCRAMBLED SPLINTER RAISES (-)

WEAK JUMP SHIFTS AFTER PARTNER'S OVERCALL (-)

FIT SHOWING JUMPS (FIT)

TRANSFER ADVANCES (-)

4TH SUIT DOUBLE (4TH X)---これが正しい表記

(SNAPDRAGON DOUBLEとも呼ばれる)

RAISE DOUBLE (RAISE : SUPPORT DOUBLEの別名ではない)

ROSENKRANZ DOUBLE AND REDOUBLE (RKRNZ DBL/RDBL)

RESPONSIVE DOUBLE (RESP)

MAXIMAL OVERCALL DOUBLE (MAX)

USEFUL VALUES DOUBLE (VALUES)---これが正しい表記

(TRANSFERABLE VALUES/CONVERTIBLE VALUES/CARD-SHOWING DBLとも呼ばれる)

GOOD-BAD 2NT

BAD-GOOD 2NT or REVERSE GOOD-BAD 2NT

2NT FOR TAKEOUT (SCRAMBLING 2NT/GROPE 2NT)

LEB-VARIATIONS [-]

4. 3. 1NT OVERCALL (2nd/4th “live”; Responses; Reopening)

この欄の主目的はナチュラルなノートランプオーバーコールについて記入することで主に3つのケースがあります。

2nd position: (1♦)-1NT

4th position “live”: (1♦)-P-(1♥)-1NT

上記の2つのケースのポイントレンジが同じ場合はポイントレンジを1種類のみ記入し、異なる場合はそれぞれ別に記入します。レスポンス体系が1NTオープンと同じ場合は“**As over 1NT OPEN**”と記入し、それ以外の場合は説明を記入します。必要に応じ補足シートも使用してください。

Reopening position: (1x)-P-(P)-1NT

上の2つの場合とポイントレンジが異なる場合はそれを明記します。相手方がオープンしたスーツによって強さが異なる場合や、ストッパーを保証しない場合などもその旨記入します。この位置の2NTがナチュラルの場合はポイントレンジとレスポンスについて記入し

ます。

a “live” auction:

(i) (1m)-P-(2m)-2NT

(ii) (1M)-P-(2M)-2NT

上記の2つのケースに違いがある場合はそれを記入します。

上記の2NTがナチュラルでない場合は“OVERCALLS”の欄に記入してください。

これ以降はこの欄の記入の対象となるコンベンションの名称のみを列挙します。

各項目に関する詳細な説明は下記ウェブサイトを参照してください。

<http://www.ecatsbridge.com/documents/files/WBFInformation/policies-regulations/GuideToCompletionWBFCC.pdf>

GARDENER NOTRUMP OVERCALL (-)

LEBENSÖHL-FAST or LEBENSÖHL-SLOW

RUBENSÖHL

ESCAPING FROM 1NT DOUBLED [-]

UNUSUAL 1NT (-)

1NT OVERCALL FOR TAKEOUT (-)

COMIC 1NT OVERCALL (-)

4. 4. JUMP OVERCALLS (Style; Responses; Unusual NT)

ジャンプオーバーコールがナチュラルの場合はweak/intermediate/strongの区別を記入します。“intermediate”は比較的強い手(13-16HCP程度)と良い6枚スーツを示し、“strong”はディフェンストリックのあるAcol 2相当のハンドを示します。“weak”の場合はスタイル(5枚スーツのことがあるか、ディフェンストリックがあるか等)を明記してください。“captaincy”について特別な取り決めがあれば記入します。

例: (1♣)-2♠-(DBL)-3♠; 3♠へのレイズの後、オーバーコーラーが自発的に4♠をビッドしたり、相手方のコントラクトにペナルティダブルをかけたりの可能性がある場合はその旨明記してください。

ジャンプオーバーコール(の一部)が何らかの2スーターを示す場合は、間違いなくこの欄だけでは説明を書ききれませんので、補足シートを使用します。示されるスーツとその長さ、強さ、ディフェンストリックの有無等について説明を記入します。レスポンスや競り合いの時の取り決め(パス、ダブル、リダブルを含む)についても記入します。

以下に示すトリートメント又はコンベンション(又はその他の2スーターを示すジャンプオーバーコール)を使用する場合は、その名称を記入するだけでは不十分で、示されるスーツも記入する必要があります。

UNUSUAL NOTRUMP OVERCALL (UNT)

記入例:

UNUSUAL NT (PRE or STR; 55+)

(1m)-2NT: ♥+om; (1M)-2NT: ♦+♣

New-suit bids NAT/NF; All jumps in known suits PRE

GHESTEM

記入例 :

GHESTEM (13+HCP; 55+)

(1m)-2m: ♠+om; (1M)-2M: OM+♣; (1m)-3♣: ♠+♥; (1M)-3♣: OM+♦; (1m)-2NT: ♥+om;

(1M)-2NT: ♦+♣; New suit bids NAT/NF; All jumps in known suits limit

ROMAN JUMP OVERCALLS

記入例 :

ROMAN JUMP OVERCALLS (5/6 losers; 55+ CONC)

(1♣)-3♣: ♥+♦; (1♦)-3♦: ♠+♥; (1♥)-3♥: ♠+♣; (1♠)-3♠: ♦+♣;

New suits = NAT/F1; All jumps in known suits limit;

(1x)-2NT: Any strong two-suiter (2/3 losers); unbid m resp = ART

この欄の最後の行にはリオープニングの位置でのジャンプオーバーコールに関する説明を記入します。2の代と3の代、マイナーとメジャーで違いがあればその説明も記入します。

4. 5. DIRECT AND JUMP CUE-BIDS (Style; Responses; Reopen)

パートナーがまだビッドしていない状態での相手方のスーツのキュービッド及びジャンプキュービッドについて記入します。標準のMICHAELSを使用している場合を除いては補足シートに説明を記入する必要があるでしょう。

2スーターを示す場合はパートナーの新しいスーツのビッドがフォーシングかどうか、ナチュラルかパス or コレクト(P/C)かについて(競り合いのケースも含めて)記入します。また、キュービッドの「特定されていない」スーツを尋ねる手段を記入します。(例: ノートランプ又は競り合いの時のダブル)

アドバンサーのダブルは純粋にペナルティか、キュービッドはディストリビューションによってはテイクアウトすることがあるかについても記入します。

以下に示すトリートメント又はコンベンション(又はその他の2スーターを示すコンベンショナルなキュービッド又はジャンプキュービッド)を使用する場合は、その名称を記入するだけでは不十分で、示されるスーツも記入する必要があります。名称については記入しなくても構いません。

MICHAELS CUE-BIDS

記入例 :

MICHAELS CUE (PRE or STR)

(1m)-2m: ♠+♥ (54+); 2♦ advance shows equal M lengths

(1M)-2M: OM+m (55+); 2NT or DBL asks m; m-bid = NAT/NF

All jumps in known suits PRE (but may be tactically strong)

UPPER SUIT CUE-BIDS

記入例：

UPPER SUIT CUE (Any strength)

(1m)-2m: ♠+♥ (54+); (1M)-2M: OM+♦ (55+); New- suit bids NAT/NF

All jumps in known suits PRE (but may be tactically strong)

TOP AND BOTTOM CUE-BIDS

記入例：

TOP AND BOTTOM CUE (Any strength)

(1m)-2m: ♠+om (54+); (1M)-2M: OM+♦ (55+); New-suit bids NAT/NF

All jumps in known suits PRE (but may be tactically strong)

その他の記入の対象としては以下のコンベンションが考えられます。

COLOURFUL CUE-BIDS

ASTRO CUE-BID

MODIFIED ASTRO CUE-BID

GHESTEM

JUMP CUE ASKS FOR STOPPER (-)

ソリッドスーツと相手方がオープンしたスーツ以外に1個から1.5個のストッパーを示す。アドバンサーは相手のスーツにストッパーがあれば3NTをビッドし、なければ絵札のある長いスーツをビッドするか、キュービッドするか、弱い手では4♣(P/C)、強ければ5♣(P/C)をビッドする。ソリッドスーツがマイナーに限定されるかどうかについて明記すること。競り合いになった時のパスがフォーシングかどうか(レベルも含めて)や、ダブル、リダブルの意味についても取り決めがあれば明記する。

ジャンプキュービッドが単にソリッドスーツを示すだけでサイドスーツのストッパーを保証しない場合はその旨明記するとともにコンベンションの名前を引用符で囲むこと。

DOUBLE JUMP m CUE = STRONG 4M (-)

(1♣)-4♣ 又は(1♦)-4♦ が強い(Acolスタイルの)4の代のどちらかのメジャーを示す。

アドバンサーの4♥はパス or コレクト

前者の場合4♦レスポンスの意味を(取り決めがあれば)明記する。

競り合い時のパスがフォーシングになる場合はその旨明記する。

DIRECT CUE-BID 欄と JUMP OVERCALLS 欄の2スーターの部分に重複が多い場合は全体の説明を補足シートに“TWO-SUITERS”というタイトルをつけて記入し、コンベンションカードには補足シートの番号を記入すると良いでしょう。

相手方のスーツのビッドがナチュラルになるケースがあればこの欄に列挙してください。

例：

(1♣(2+))-2♣/3♣;

(1♣)-P-(P)-3♣

(1♣)-P-(1♥)-2♣/3♣

(1♣)-P-(1♥)-2♥/3♥

(1♣)-P-(1♥)-4♥

(1♦(0+♦))-2♦

4. 6. VS NOTRUMP (vs Strong, Weak; Reopening; PH)

この欄にはノートランプオープンに対するコンベンショナルなオーバーコールとそのレスポンスだけでなく、レスポnderが 1NT にレスポンスした後の取り決めについても記入します。(ステイマン又はトランスファーの後のダブル及びビッド等)

1NT オープンのレンジによってディフェンスを使い分けたり、パストハンドの場合は別のディフェンスを使ったりする場合は補足シートを使用することになります。

ストロング NT 及びウィーク NT それぞれに対するディフェンスの方針があれば明記してください。(相手のビッドの妨害に主眼を置くか、自分達の最良のコントラクトに到達することを目的とするか等) ジャンプオーバーコールのスタイルや、ナチュラル 2NT オープンに対するコンベンションを使用していればそれについても記入します。

1♣ (strong)-P-1♦ (weak)-P; 1NT の後は 1NT オープンと同じディフェンスを使用する場合はその旨記入してください。

Gambling 3NT やその他のナチュラルでない 2NT/3NT オープンに対するディフェンスはこの欄には記入しないで下さい。

この章に記載されているコンベンションは相手方の 1NT オープンに対して使用されます。特別な注記がない限り、これらのコンベンションの名称を記載することはそのコンベンションをあらゆるレンジの 1NT オープンに対して、2 番手又は 4 番手 (パストハンドを含む) で使用することを意味します。ここに記載されていないレスポンスなどを使用する場合や競り合いの時の取り決めがある場合はそれを明記してください。

ここに特に記載がない場合は、ダブルはペナルティとみなされます。この章の記載と異なる使い方をすることはコンベンションの名前を引用符で囲んで記入してください。

これ以降はこの欄の記入の対象となるコンベンションの名称のみを列挙します。

各項目に関する詳細な説明は下記ウェブサイトを参照してください。

<http://www.ecatsbridge.com/documents/files/WBFInformation/policies-regulations/GuidetoCompletionWBFCC.pdf>

LANDY

RIPSTRA

ASTRO

ASPTRO

BROZEL

CAPPELLETTI

TRANSFER OVERCALLS (-)

TWO-UNDER OVERCALLS (-)

MULTI-LANDY

DONT

ORTPSA (ASPTRO backwards)

ASPRO

PINPOINT ASTRO

MULTI-DOUBLE CANAPE

4. 6. 1. VS PRE-EMPTS (Doubles, Cue-bids, Jumps, NT Bids)

相手方のプリエンプティブ・ビッドに対するディフェンスとしてダブルとナチュラルオーバーコールしか使用しない場合はこの欄だけで十分ですが、それ以外の場合は通常は補足シートの使用が必要になります。

始めにダブル(takeout/penalty/optional)について記入します。ダブル以外のアーティフィシヤルなテイクアウトを使用する場合はそれを記入します。

ウィーク 2 オープンのダブルに対する lebensohl レスポンスを使用する場合はキュービッド及びノートランプに関して “direct” と “delayed” (2NT 経由) の違いを明記してください。相手方のプリエンプトの後のナチュラルな 2NT 及び 3NT オーバーコールに対するレスポンスの取り決めに関しても補足シートに記入します。ダイレクトキュービッドやジャンプキュービッドについても記入してください。

その他の記入項目の例：

- ・ 4NT オーバーコールは 3 スターか、特定の (又は任意の) 2 スターか
- ・ ウィーク 2 に対するジャンプオーバーコールはナチュラルか 2 スターか (ゲームフォースかどうか)
- ・ テイクアウトダブル又は「オプション」ダブルをペナルティ・パスするのはどういう場合か
- ・ (3x)-P-(3y) の後のダブルはやはりテイクアウトか

この欄の記入対象となるトリートメントの例：

LEAPING MICHAELS (-)

メジャーのウィーク 2 に対して; 4♣ = OM+♣; 4♦ = OM+♦

ウィーク 2♦ に対して; 4♣ = ♣+M; 4♦ = ♠+♥;

上記のビッドがゲームフォースかどうか明記すること。

LEBENSOHL AFTER T/O DBL OF NAT 2x

相手方のナチュラルウィーク 2 オープンに対するテイクアウトダブルのレスポンスに関するコンベンション。2 の代のスーツは弱い手を示し 3 の代はインビテーション (以上) を示

す。2NT は 3♣ へのパペットでサインオフを含む幾つかの種類の手を示す。
“direct” と “delayed (2NT 経由)” のキュービッドと 3NT の違いを明記すること。

ROZENKRANZ OVER PARTNER'S 3NT OVERCALL

相手方のプリエンプティブオープンの後のパートナーの 3NT オーバーコールに対するアーティフィシヤルな 4♣ アドバンス (レスポンス)

オーバーコーラーのビッドは下記の通り：

4NT：通常のハンド (1NT オープン相当)

キュービッド：20+ HCP

新しいスーツ：そのスーツがソリッドな 6 枚以上

4♣ 以外のアドバンスの意味について明記すること。(ナチュラルかトランスファーかなど)

4. 7. VS ARTIFICIAL STRONG OPENINGS

この欄の記入に関して最も重要なことは、自分達のペアのスタイルを説明することです。

ストロング 1♣ に対して 4432 のヤーボローで 2 スーターのオーバーコールをするか(the ONE QUICK STRIKE approach)、又は良いスーツの 5-5 又は 5-4 を保証するか (the HOPE TO GO HIGHER approach)などについて記入してください。

アーティフィシヤルなオーバーコールを使用する場合は説明を記入します。

例：

1♥ オーバーコールがハートかスペードの何れか (両方ではない) を示す場合アドバンサーのビッドについて説明を記入します。

1♠ オーバーコールが単に邪魔をするだけで特定のハンドを示さない場合もアドバンサーの想定されるビッドについて記入します。

上記の 2 つのケースで 3 番手 (レスポnder) がダブルをかけた場合、アドバンサーのパスがどういう意味かについても記入します。

2 スーターを示すビッドを使用する場合は、アドバンサーが自分のスーツでプレイする方法があるかどうかを記入します。

競り合いになった場合のパス、ダブル、リダブル、ノーランプの意味について取り決めがあれば記入します。

3 番手 (レスポnder) がビッドした後のアドバンサーのビッドについても説明を記入します。

以下に記入例を 2 つ示します。コンベンションの名称は必須ではありませんが、全てのスーツの組み合わせ及びペアのスタイルについて説明する必要があります。

CRASH (random style)

Over a strong 1♣ opening:

DBL = Red suits or black suits (colour);

1♦ = Majors or minors (rank);

1NT = ♠+♦ or ♥+♣ (shape; “rounded or “pointed”)

After 1♣-P-1♦:

DBL = colour; 1NT = rank; 2♣ = shape

Advances are all P/C. To show his own suit, advancer must bid it once, then rebid it.

(Include a full explanation of your style: length/suit quality, etc.)

Other direct actions are natural, PRE. Tend to pass first with most 13+ HCP hands.

WONDER BIDS (any 54 okay)

Over 1♣, or 1♣-P-1♦: Any non-jump bid shows that suit OR the other three (1NT by advancer shows four+-card support for the bid suit);

DBL = ♠+♥; NT = ♦+♣; Jump in diamonds = ♥+♦; Jump in hearts = ♥+♣; Jump in spades = ♠+m (NT asks m)

(Include a full explanation of your style: length/suit quality, etc.)

Tend to pass first with most 13+ HCP hands.

4. 8. OVER OPPONENT'S TAKE OUT DOUBLE

この欄へ記入される項目は出てくる頻度が高いので十分な記入が必要です。

記入すべき項目としては以下のようなものがあります。

- ・ ニュースーツはフォーシングかノンフォーシングか (1の代及び2の代)
- ・ ノンフォーシングの場合は長さ、強さ、フィットの有無に関する情報
- ・ パートナーズーツが短い場合は弱くてもビッドするスタイルか
- ・ ジャンプシフトはナチュラルかフィットショウイング・ジャンプかその他の意味か
- ・ トランスファーレスポンスを使っているか
- ・ 2NT/3NTをレイズとして使っているか (limit/PRE/FG)
- ・ 弱いアーティフィシャルレスポンスを使っているか
- ・ スプリンターを使っているか
- ・ ゲームへのジャンプは弱い手に限定されるか、強いこともあるか
- ・ リダブルはどんな手を示すか (例: バランスハンド、サポートを否定、2つの4枚スーツ等)
- ・ 実際に持っていないスーツをビッドする傾向がある

記入例:

JORDAN 2NT

A jump to 2NT is a limit raise of opener's suit;

A jump to 3NT is a forcing raise of opener's suit

両ケースとも保証される切札の枚数を明記すること

“TRUSCOTT 2NT”

JORDAN に似ているが下記の点などで異なる

A jump to 2NT after partner's minor suit opening is a PRE raise; 3m = limit

JORDAN との違いを明記すること

CAPPELLETTI (CAPP/1MX)

1の代のメジャーオープンにテイクアウトダブルがかかった後のレイズとトランスファーに関するコンベンション。詳細を明記すること

1M-(DBL)-2♠ = CONSTRUCTIVE RAISE (-)

1M-(DBL)-1NT = CONSTRUCTIVE RAISE (-)

FIT-SHOWING JUMPS (FIT)

強さ (PRE, INV, FG 等) を明記すること

WEAK JUMP SHIFTS

スタイル (5枚スーツのことがあるか等) を明記すること

5. コンベンションカード内側

5. 1. OPENING

全てのオープニングビッドを昇順に記入します。相手方のシステムにあわせてオープニングビッドを変えることはできません。

幾つかのビッドをまとめて記入することによりスペースを節約できます。

(例: 3の代のオープンに関するレスポンスが共通な場合は"3x"とまとめて記入する)

5. 2. TICK IF ARTIFICIAL

オープンしたスーツでプレイする意思を示さない (又は他のスーツでプレイする意思を示す) 場合はこの欄にチェックマークをつけます。パスが特殊な意味を持つ場合もチェックマークをつけます。1♣又は1♦が2枚以下の可能性がある場合もチェックマークをつけます。

5. 3. MINIMUM NUMBER OF CARDS

オープンしたスーツに保証される枚数を記入します。

1番手及び2番手では5枚メジャーでオープンする場合は該当する1Mのボックスに"5"と記入します。3、4番手では4枚でオープンする可能性がある場合はDescription欄にその旨記入します。4-4メジャーではどちらでオープンするか、または4-4メジャーの時は3、4番手でもメジャーでオープンしない場合などについても記入します。

1mのボックスに"3"と記入した場合はどういうケースで3枚でオープンするかをDescription欄に記入します。

例: 4♦333のパターンで1♦ではなく1♣でオープンする場合(フランスでは一般的なトリートメント)等

5. 4. NEGATIVE DOUBLE THRU

この欄への記入の他に、コンベンションカード外側中央の **DOUBLES** 欄又は補足シートにネガティブダブルの強さ及びスタイルを記入してください。ネガティブダブルにより示唆／保証／否定されるものがあれば明記します。

記入例：

“Mostly non-specific NEG DBLs”, “NEG DBLs classic thru 2♠, loose higher”

5. 5. DESCRIPTION, RESPONSES, SUBSEQUENT AUCTION

これらの欄には下記の項目を記入します。

- ・ オープニングビッドのスタイル (**Aggressive or Conservative**)
- ・ 通常と異なる手の形 (1NT オープンにスモール・シングルトン(SPL x)、6枚マイナー、5枚メジャーを含むことがあるか等)
- ・ 4-4 又は 4-5 のマイナーで何とオープンするか
- ・ レスポンスはメジャー優先か、下からビッドするか
- ・ 1m 又は 1M に対してどのくらいの強さでレスポンスするか
- ・ 11-12 点のバランスハンドで何とレスポンスするか
- ・ アンバランスハンドの場合に何点から 1 の代でオープンするか
- ・ オープンする場合にディフェンシブトリックをどれくらい保証するか
- ・ 妨害を目的としたコンベンションを使用する場合、スーツの内容、サイドスーツの内容、強さの上限
- ・ プリエンプティブ・ビッドのスタイル (ルールオブ 2 アンド 3 に従うか、スーツの内容、サイドスーツの内容、位置による違い等)

RESPONSES 欄と **SUBSEQUENT ACTION** 欄の記入は多すぎても少なすぎてもいけません。”NAT, 6+HCP” のような記入は自明のことであり、あまり意味がありません。

“Resp **VERY** light, M first unless **STR**” のような記入は非常に有用です。

アーティフィシヤルなレスポンスとリビッドは全て記入します。

妨害を目的とする又は複数の意味をもつオープン又はレスポンスを使用する場合は以下のような項目を含めて説明を記入してください。

- ・ ダブルやオーバーコールが入った後の取り決め
- ・ リレーは強い手を保証するか
- ・ 強い手を持っている時はどういうビッドをするか
- ・ 自分のスーツを示すレスポンスはあるか (競り合いの時を含めて)
- ・ そのスーツを持っていない時にアーティフィシヤルなオープン又はレスポンスをパスすることがあるか

これらの説明は殆ど例外なく補足シートに記入することになります。

スプリンタービッド (及びリビッド) に関しては ”**HIGH LEVEL BIDDING**” 欄に記入しても構いませんが、ゲームフォースでない場合や、通常想定されるより弱い場合はこの欄

に説明を記入してください。

この欄には原則として 2NT まで又は最初の 2 巡目までのビディングに関して記入します。アーティフィシャルなシステムを使用する場合はコンベンションカードには概略を記入し、詳細は補足シートに記入してください。(少なくともカテゴリー 1、2 の試合に関しては) コンベンションを数多く使用するペアのコンベンションカードには以下のような記入が数多くされることになります。

“1♣-1x; 1NT-2♣ = PUP2♦ [-]”

以下に示すコンベンション及びトリートメントを記載の通りの内容で使用する場合はその名称を記入するだけで構いませんが、内容を一部変えて使用する場合は名称を引用符で囲んだ上で違っている部分を記入するか、全体の説明を記入してください。

これ以降はこの欄の記入の対象となるコンベンション及びトリートメントの名称のみを列挙します。

各項目に関する詳細な説明は下記ウェブサイトを参照してください。

<http://www.ecatsbridge.com/documents/files/WBFInformation/policies-regulations/GuideToCompletionWBFCC.pdf>

INVERTED MINOR RAISES- 1m-3m (-)

REVERSE FLANNERY RESPONSES TO 1m-...

1♣-1♦ MAY BE SHORT (-)

1♣-1M BYPASSES DIAMONDS (-)

1♦-1M MAY BE THREE CARDS (-)

1m-1M ARTIFICIAL (-)

1x-1NT FORCING TO GAME

1x-NONJUMP NEW SUIT = NONFORCING (-)

WEAK JUMP RESPONSES (-)

BARON 2NT RESPONSE (-)

ARTIFICIAL REBIDS AFTER NAT 1♦-2♣ (-)

CROWHURST

TWO-WAY CHECKBACK

TRANSFERS OVER 1NT REBID

CHECKBACK STAYMAN AFTER 2NT REBID

TRANSFERS OVER 2NT REBID

WOLFF SIGNOFF (enter here 3♣ or 3♦) OVER 2NT REBID

4th SUIT FORCING ARTIFICIAL (4SF)

FORCING 1NT OVER 1M (-)

SEMI-FORCING 1NT OVER 1M (-)

1M-2x ARTIFICIAL (-);

1x-NONJUMP 2y ARTIFICIAL (-)
TWO OVER 1M FG
BERGEN RAISES
1M-3M PRE-EMPTIVE (-)
JACOBY 2NT (-)
STENBERG'S 2NT (-)
SPLINTER (SPL) BIDS AND RAISES
TRANSFER OR SCRAMBLED SPLINTER RAISES (-)
SPLIMITS (-)
FRAGMENT (FRAG) RAISES
SWISS (-)
LONG SUIT GAME TRY
HELP SUIT GAME TRY/TRIAL BID
SHORT SUIT GAME TRY
TWO-WAY GAME TRY
THREE-WAY GAME TRY
STAYMAN (STAY)
TWO-WAY (CARTER) STAYMAN
BARON COROLLARY TO 2♦ FG STAYMAN
PUPPET STAYMAN (PUP STAY)
JACOBY TRANSFERS (JTB)
WALSH
TEXAS TRANSFER BIDS;
SOUTH AFRICAN TEXAS
FOUR-SUIT TRANSFERS
SMOLEN TRANSFERS
WEISSBERGER
CONOT 2♠ OR 2NT FOR MINORS
MINOR SUIT STAYMAN
FLINT 3♦
FLINT 3♣
REVERSE FLINT
BARON 3♣
GLADIATOR 2♣
CONFIT/SUPER CONFIT
CONTROL-SHOWING RESPONSES TO 2♣

SECOND NEGATIVE

OGUST RESPONSES TO WEAK TWO-BIDS

以下のコンベンションはコンベンションカード外側の章で既に紹介済みですが、この欄に記入しても構いません。

MULTI 2♦ (... weak 2M; or ...)

FLANNERY 2♦ (-)

FLANNERY 2♥ (-)

ANTIFLANNERY 2♦ (-)

ANTIFLANNERY 2♥ (-)

ANTIFLANNERY 2♠ (-)

2♠-BOTH MINORS (-);

2NT-BOTH MINORS (-)

ROMAN 2♣ -ANY THREE-SUITER (-);

MINI-ROMAN 2♦ -ANY THREE SUITER (-)

2♥-HEARTS PLUS TWO OTHERS (-)

WEAK 2M + MINOR (-)

ROMAN 2♦ : ANY STRONG THREE SUITER (-)

ROMAN 2♥ -5+♥/4+♣ (-)

ROMAN 2♠ -5+♠/4+♣ (-)

TARTAN TWO-BIDS

TWO-WAY TWO BIDS (...when weak)

PRECISION 2♦ (-)

PRECISION 2♥ (-)

2♦ = WEAK MAJOR TWO-SUITER (-)

2♥ = WEAK MAJOR TWO-SUITER (-)

TRANSFER PRE-EMPTS (-)

TWO-UNDER PRE-EMPTS (-)

GAMBLING 3NT

ALDER 3♠

3NT = SOLID MAJOR (KANTAR 3NT)

NAMYATS (-)

5. 6. PASSED HAND BIDDING

この欄には下記の項目を記入します。

- ・ ニュースーツのレスポンスがフォーシングの場合
- ・ 1の代のメジャーに対する1NTレスポンスの意味が異なる場合

- ・ 2の代のレスポンスで保証される枚数が変わる場合
- ・ 4番目のスーツのビッドの意味
- ・ パストハンドには適用されないアーティフィシャル・リレー
- ・ ジャンプシフトとジャンプレイズ (例: FIT, SPLIMIT)
- ・ 2NT と 3NT へのジャンプ
- ・ 3♣ へのジャンプ (DRURY を使用している場合)

これ以降はこの欄の記入の対象となるコンベンション及びトリートメントの名称のみを列挙します。

各項目に関する詳細な説明は下記ウェブサイトを参照してください。

<http://www.ecatsbridge.com/documents/files/WBFInformation/policies-regulations/GuidetoCompletionWBFCC.pdf>

DRURY

DRURY (FIT)

REVERSE DRURY (FIT)

TWO-WAY DRURY (FIT)

5. 7. HIGH LEVEL BIDDING

キュービッドに関する記入例は以下の通りです。

“Cue style: first and second round controls are treated initially as equals; first round controls may have to be rebid in grand slam auctions”

“Show first round controls before second, except king in partner’s suit”

“4NT in cue-bidding auctions is a waiting bid”

ブラックウッドの変形のうち下記に記載がないものについては説明を記入してください。

必要に応じ補足シートを使用します。

競り合いがなく、自分達だけがオークションに参加するケースに関しては、記入は最小限で十分です。競り合いのケースについては “pass and pull” に関して SPECIAL FORCING PASS 欄ではなくこの欄に記入してください。相手方のスーツのコントロールを否定又は保証する取り決めがあれば記入してください。

相手方がスラムをビッドしたときのディフェンシブトリックに関する取り決めがあれば記入します。(例: ダブルが1個 (以上) のディフェンシブトリックを否定又は保証する)

これ以降はこの欄の記入の対象となるコンベンション及びトリートメントの名称のみを列挙します。

各項目に関する詳細な説明は下記ウェブサイトを参照してください。

<http://www.ecatsbridge.com/documents/files/WBFInformation/policies-regulations/GuidetoCompletionWBFCC.pdf>

SPLINTER BIDS

TRANSFER SPLINTER RAISES (-)
SCRAMBLED SPLINTER RAISES (-)
AUTOSPLINTER/SELF SPLINTER
FRAGMENT BIDS
SWEEP CUE-BIDS
SCAN/SPIRAL SCAN
SERIOUS 3NT
LAST TRAIN
DI 3NT/4NT/5NT
WAITING 3NT/4NT
USEFUL VALUES DOUBLE
BLACKWOOD
ROMAN KEY CARD BLACKWOOD (RKCB)
ROMAN KEYCARD BLACKWOOD 1430 (RKCB-1430)
KICKBACK
EXCLUSION BLACKWOOD/RKCB, etc
LACKWOOD
DOPI
ROMAN DOPI
DEPO
DOPE
ROPI
(R)KCB INTERFERENCE VARIANTS
GERBER
KEY CARD GERBER
ROMAN KEY CARD GERBER
ROMAN KEY CARD GERBER 1430
SUPERGERBER
5NT – GRAND SLAM FORCE (JOSEPHINE)
LIGHTNER SLAM DOUBLE (LIGHTNER)
NEGATIVE SLAM DOUBLE or THE UNDOUBLE
POSITIVE SLAM DOUBLE