

DEFENSIVE AND COMPETITIVE BIDDING
OVERCALLS
Usually 5+cards, 10+pts. Resp.; New suits=NF, Raises=PRE CUE=Limit Raise or better, 1NT=8-11, 2NT=12-13. 4+cards, 8+pts. in balancing position. Resp.; New suits=NF, Raises=INV, CUE=F1
1NT OVERCALL
15-18pts. BAL Responses; system on 12-15pts. BAL in 4th seat. Responses; system on
JUMP OVERCALL
they vul; intermediate. others; PRE (1C)-2D, (1D/H/S)-3C = Upper 2 suiter (Ghestem)
DIRECT AND JUMP CUE BIDS
Ghestem (Top & Bottom CUE). Jump CUE=stopper ASK for 3NT. (1C)-2C = NAT
VS NT
D.O.N.T. against strong NT X=1suited hand, 2C=C&?, 2D=D&M, 2H=H&S 2S=NAT & PRE Cappelletti against weak NT 2C=1 suited hand, 2D=H&S, 2H=H&m, 2S=S&m
VS PREEMPTIVE
T/O X thru 4H, Lebensohl vs weak 2
VS ARTIFICIAL STRONG OPENINGS
vs1C; X=T/O, 1x=T/O, 1NT=1suiter, 2x=D.O.N.T.
OVER OPPONENT'S TAKEOUT DOUBLES
Truscott 2NT(Flip-Flop).

LEADS AND SIGNALS			
OPENING LEADS STYLE			
	Lead	In Partner's Suit	
Suit	3rd/5th, Rusinow	3rd/5th	
NT	Attitude	4th best	
Subseq.	3rd/5th vs suit, 4th vs NT		
LEADS			
	Lead	vs Suit	vs NT
Ace	Ax, Axx	Ax, AKJ10, AKQ10	
King	Kx, AKx	AKx, KQx, Kx	
Queen	Qx, KQx	QJx, KQ109, Qx	
Jack	Jx, QJ0x	J10x, Jx	
10	10x, J10x	HJ10, H109, 10x	
9	9x, 109x	109x, 9x	
Hi-x	xx	Bad suit	
Low-x	3rd/5th highest	Good suit	
SIGNALS IN ORDER OF PRIORITY			
	Partner's	Declarer's	Discarding
Suit	1 Attitude(NAT)	Count	Attitude(NAT)
	2 Count	Suit Pref.	Count
	3 Suit Pref.		Suit Pref.
NT	1 Attitude(NAT)	Count	Attitude(NAT)
	2 Count	Suit Pref.	Count
	3 Suit Pref.		Suit Pref.
SPECIAL CARDING			
Suit pref. in the trump suit.			
DOUBLES			
TAKEOUT DOUBLES			
3 suited or strong 1 suited hand Resp; Jump shift=INV, CUE=FG			
SPECIAL, ARTIFICIAL AND COMPETITIVE DOUBLES			
NEG thru 4H, RESP thru 3S, COMP thru 2S Maximal overcall X, SUPPORT X&XX			

WBF Convention Card
Category; Natural NCBO; JAPAN PLAYERS; HOMMA/Yukinao & HIGASIGUCHI/Takeshi Ver. 1.2.2005.1.18
SYSTEM SUMMARY
GENERAL APPROACH AND STYLE
5 card major openings & 2/1 game forcing. Strong 1NT opening (15-17).
SPECIAL BIDS THAT MAY REQUIRE DEFENSE
SPECIAL FORCING PASS SEQUENCES
None
IMPORTANT NOTES THAT DON'T FIT ELSEWHERE
Unusual vs Unusual (Lower CUE indicates the lower suit.) Lebensohl after 1NT opening.

Opening	ART	#	NEG X	Description	Responses	Sub Sequent Auction	Passed Hnad
1C		3	4H	Normal Opening.	1D=NAT, may have 4 card M. Invertd minor raise (10pts.+). 1NT=6-9HCP. 2NT=INV to 3NT. 3M=Void splinter.	CheckBack Stayman (1C-1M:1N-2C=asking) Opener's splinter. 1C-1S-1NT-2H=NAT& weak. 4th suit forcing (1S maybe NAT & weak). Structured reverse (16+HCP).	Fit jump.
1D		3	4H	Normal Opening.	2C=10+pts. F1. 3C=good 6+C, FG. Others are same as 1C sequences.	Same as 1C sequences. (1D-1M:1N-2C=asking)	Fit jump.
1H 1S		5	4H	Normal Openings.	1NT=F1. 2/1=FG. Limit raise & Splinter raise. Jacoby 2NT. 3NT=F Raise w/o shortness.	After Jacoby 2NT; 3x=shortness, 4x=strong suit. 1H-1S-1NT-2m=NAT. 1S-1NT-2m-2NT-3H=3card H, not min.	2NT = NAT. Fit jump.
1NT				(14) 15-17 HCP	Stayman, Jacoby, Texas & Gerber. 2S=minor Stayman. 3m=INV. 3H/S=6+C/D slam try. 2NT=IN to 3NT.	1NT-2C-2x-3m=NAT & FG w/ 4 card M. 1NT-2D-2H-2S=5-5 M, INV. Smolen TRF. 1NT-2H-2S-3H=5-5 M, FG. 1NT-2C-2M-another M=slam try in opener's M.	
2C	X	0		STR, ART & F.	2D=0-1 ctrl. 2H=2 ctrls. 2S=A&K. 2NT=3Ks. 3C=4 ctrls. 3D(H)=6+H(S).	2C-2x-2NT=22-23HCP, BAL. 2C-2x-3D=5+C w/ 4+D. 2nd NEG.(Cheaper minor)	
2D	X	2		STR, ART & F. Long D or 24-25 BAL.	2H=negative or waiting. 2S,3C,D,H=5+cards w/ 2 of AKQ.	2D-2H-2NT=24-25BAL. 2D-2H-suit=5+D w/ the suit. 2nd NEG.	
2H 2S		6		Weak 2; 5-9pts.	2NT=Ogust New suit=F1	Ogust; 3C/D=min. BAD/GOOD trump, 3H/S=max. BAD/GOOD trump. 2M-3m-3NT=showing support.	
2NT				20-21HCP BAL	Stayman. Jacoby. Texas. Gerber. Minor Stayman.	2NT-3x-4m=NAT & FG. Smolen TRF.	
3x		7		Normal PRE.			
3NT	X			Solid minor w/o side value w/ some values in 3rd or 4th	4C=rescue. 4D=ASK for 3 card M. 4NT=ASK for number of cards.	4NT-->5C/D/H=7/8/9 cards.	
4x		8		Normal PRE.			

Slam Approach; Multi Style CUE. RKCB w/ 1430. DOPI. ROPI.

【メジャーオープン後の2オーバー1】

- 2 over 1 はAlmost Game Forcing
- 1S-2C; 2D-3C=NF, 1S-2C-2S-3C=NF, 1S-2C-2D-3C-3S=NF
- 1S-2C; 2NT-3C=slam try, 1S-2D; 3C= F to 3NT, 1S-2D; 3D= F to 3NT
- ResponderのFast Arrival の原則はOpenerが自分のSuitをリビッドした時と2NTをリビッドしたときのみ適用。P11参照
- 1S-2C; 2D-2S=maybe min., 1S-2C; 2S-3S=choice of game, OR slam try
- Fast Arrival に相当しない4の代へのジャンプは、点数が1st suitとトランプに集中した13-16pts.。P29参照
- 1S-2H; 3H-3S=CUE, P31参照
- オープナーの3NTリビッドは15-17HCPでアンビッドスーツにストッパー。P25参照。
- Responderの3NTへのジャンプリビッドは15-17でアンビッドスーツにストッパー。通常は最初にビッドしたスーツが5枚。P15,42参照
- オープナーのジャンプリビッドはソリッドスーツ。AKQTxxかAKQxxxx。3Mの場合はスラムトライ、4Mの場合はサインオフ。P70参照
- オープナーのジャンプシフトは理想的な2スターを示し、ミニマムではない。P25参照。
- オープナーによるマイナーのレイズは原則としてミニマムではない。P34参照
- 1S-2H;3Hはミニマムで構わない。4Hへのレイズは点数がメジャーに固まってサイドにコントロールがないハンド。
- 1H-2C; 2D-3D; 3NT-4D = slam try (NTをビッドした後は、4マイナーではサインオフしない)
- 1H-2C; 2D-3D; 3NT-4D-4NT = **TO PLAY**
- S:KT H:865 D:AKT87 C:K54 = 1S-2D; 3C-? **絶対に3Sとプリファーしないこと**。3Hとビッドした後、3NTか4Sが妥協点か。P52参照。
- S:3 H:AJ42 D:KQ954 C:KJ3, 1S-2D-2S-2NT ← **2順目に3Hとビッドしないこと**。3NTに行きにくくなる。P57参照
- S:3 H:K2 D:AJ42 AQ6432, 1S-2C; 2S-2NT ← 3Dより2NTがベター。P57参照
- 1S-2C; 2NT-4C or 1S-2D; 2NT-4D はRKCBか? (3mで充分FGなので)P62にはガーバーと書かれているが。
- 1S-2C; 2NT-3S スラムトライ、または3NTの余地を残した。オープナーは12-13の時、3NTか4Sを選択。14以上でCUE。P60-61参照。
- メジャーフィットが無くて3NTでプレーできない場合、4マイナーでパスが出来る。
- 1S-2C; 3C-3D; 3S;4C-P

【1D-2C Sequence】

- 2NTで止まることが出来る。以下の2通りだけ。
- 1D-2C; 2NT-P, 1D-2C; 2D-2NT;P
- 1D-2C; 2D-3C=NF
- 多少オーバービッドになるのを承知の上で、以下のシークエンスをフォーシングとする。
- 1D-2C; 2NT-3C=F, 1D-2C;3C =F, 1D-2C; 2D-3D = F
- レスポンダーのリビッドについて、本の中に矛盾点あり。**P80とP104参照**。ご意見をお聞かせ下さい。
- 1D-2C;2D-3NT=15-17HCP w/ good C, OR 13-14HCP w/ good C.**(どちらにするか決める必要あり)**
- 1D-2C;2D-2NT=11-12, 1D-2NT=12-14, 1D-3NT=15-17
- 1D-2C; 2M-2NT=10-12 or 15-17 w/ good C.
- **1D-2C; 2M-3NT=13-14 w/ good C.**
- 1D-2C; 2NT-3C; ? 3D=min. BAL, 3M=max. CUE 3NT=4441
- 1D-2C-3D???? **Solid Dにするか? 内容が良いだけにするか?**
- 1D-2C; 2D-2M ←もしかしたら3枚
- 1D-2C; 2D-2S; 3S-4C パスあり。Sは3枚だった。Responderは5Dか3NTをやりたかった。
- 1S-2C; 2S-3D ←これも3枚かも。3枚で言う時は2枚Sで4Sで妥協できるハンド。
- 1D-2C;2M-3C 10-12 w/ 6C, F to 3NT (can play 4C).

【Competitive Auctions】

- **1C-(1H)-2NT = FG**, 1H-(2C)-2NT=INV
- S:KT3 H:54 D:AT854 C:K95 1H-(1S)-? 2D or 1NT
- 1C-(1S)-2D-(P);? 3D=NF, **2S=FG(レイズとは限らない)** (本のLittle science にはLimit raise or betterになっているが)
- 1S-(2D)-3D Limit raise or better (本ではGF Raiseになっているが)