

ミニ・ブリッジをとりいれた

コントラクト・ブリッジ入門2(ビッド編)

ティーチングプログラム(教師用マニュアル)

仲間を増やそうとする人には 誰にでも教えられるように

遊びながら 楽しく覚えられるように

2002年5月15日(初 版)

2008年10月31日(第2版)

(社)日本コントラクトブリッジ連盟
普及事業部

目 次	ページ
はじめに :	3
全般的事項の説明	4
1. 講習会の全体構成	4
2. 講習会のセットアップ	4
3. 講習の進め方	4
4. 講習会開催前の準備	5
5. 講習内容	6
第1章 : ミニブリッジからコントラクト・ブリッジへ	7
・オークションの進め方	
・ハンドの評価	
・オープニング・ビッド	
・オープニング・ビッドの選択	
第2章 : 1NTオープンとその後の展開	20
・キーナンバー	
・1NTオープンとレスポンス	
・バルネラビリティと得点計算	
第3章 : 1H/1Sオープンとその後の展開	31
・1Hオープンとレスポンス	
・1Sオープンとレスポンス	
第4章 : 1C/1Dオープンとその後の展開	42
・1Cオープンとレスポンス	
・1Dオープンとレスポンス	
・ビッドの要約	
第5章 : デフェンシブ・ビッド	53
・オーバコールとレスポンス	
・ダブル/リダブルと得点計算	
・テイクアウト・ダブルとレスポンス	
第6章 : コンベンショナル・ビッド	65
・ステイマン	
・2NTオープンとレスポンス	
・2Cオープンとレスポンス	
・ネガティブ・ダブル	
第7章 : プリエンプティブ・ビッド、スラムビッド	77
・ウィーク2オープンとオーガスト	
・3レベル以上のオープン	
・スラム・ビディング	
第8章 : オークションのレベルアップ	90
・ハンドの評価方法の改良	
・その他のビッド	
・ビッドの改良	
付録1 : 次ステップの講習紹介	101
付録2 : ビディング・システム・サマリー	102
付録3 : マナーとエチケットについて	108
付録4 : ビッドを教える教師のために(難波田氏)	109
あとがき :	113

はじめに:

コントラクト・ブリッジをより広く普及させるためには、「易しく」且つ「楽しみながら」ブリッジを憶えられることは大切なことです。すべての人に当てはまるわけではないと思いますが、講習会に参加しても楽しめないことはブリッジの普及にとって致命傷です。一方、周囲にブリッジに興味を持っている人が居ても、自分が人にブリッジを教えることなどとても無理との声もよく聞きます。

そこで、ブリッジ習得の現状と問題点について調査分析し、その改善策について検討していた処オランダでユースを対象として開発されたミニブリッジの手法をコントラクト・ブリッジ講習のカリキュラムとして採り入れることを思いつきました。そこで、各方面での協力を得ながら色々な実験を行ったところ、遊びながら楽しく覚えらるる新しい講習方式として非常に良い結果が得られました。

即ち、ミニブリッジ方式により取りあえずコントラクトを決めて先ずプレイを一定期間にわたり楽しみつつ、修得の難しいオークションの講習過程を後回しにする新しいティーチング・プログラムはカードゲームに不慣れな人が多い日本では最適な方法なようです。

カードプレイに或る程度、慣れるまでには1人当たり100程度のハンドをプレイすることが必要と考えます。この期間にディクレアラー及びディフェンダーとしてのプレイの定石の基礎を理解しつつ、トランプ・フィットの意味やゲーム・コントラクトの重要性について自然に理解できるようになります。この様な理由により、入門コース1は4ヶ月：16回のコースとして編集しました。

そしてミニブリッジによるプレイを通して、受講生が一定の理解力を身に付けてからコントラクト・ブリッジに於けるコントラクトの決め方：即ち、オークションについて説明する方式を採用と受講生の負担も少なくなり、講師としても相対的に説明が容易になります。この講師として易しく説明できることは、今後の地方へのブリッジの普及を試みる時に非常に大きな意味があると思います。

本ティーチング・プログラムは入門コース2(ビッド編)として、ミニブリッジによるプレイを4ヶ月間経験した受講生が初めてオークションについて習得するためのものです。期間は2ヶ月の8回コースとして編集されています。内容は、可成り盛り沢山ですが、実験してみた結果では、受講生の理解力が上がっているためにあまり問題は無い様です。勿論、状況により12回コースにスローダウンすることも必要かもしれません。しかし、ミニブリッジによる入門コース1の期間を短縮することには感心しません。「早くビッドを教えなくてはい」と思わないことです。

6ヶ月の入門コース1と入門コース2の講習を終了したら、立派なブリッジプレイヤーになっています。一通りの知識を既に得ているので、その後の半年間は練習会などの場に参加してもらい、実習しながらブリッジを楽しんでもらいます。この実習により、更に学ぶべき事項がはっきりしてくるでしょう。次のコースの受講は、6ヶ月の実習を受講の前提条件にしたらと思います。ブリッジが未だ身に付かないので、更に受講を続け、結局、1年も勉強ばかりではブリッジを決して楽しんでいとは云えません。是非、皆さんに試みて頂きたいと思います。

お願い：ここに提案しています「ブリッジ入門コース2(ビッド編)」も、新しい試みです。

改善の余地が沢山あると思います。

「講師へのアドバイス」への記述追加等により改善していきたいと思ひます。

当方式に従って講習会を開催された方は、講習概要・改善提案・評価などについてのレポートを是非、JCBL事務局経由「普及事業部」宛にお送り下さい。

当マニュアルは皆さんと共に改良して行きたいので、差し替え可能なルーズリーフ方式になっています。併せて、JCBLに対する支援要請などがありましたら遠慮なくご相談下さい。

全般的事項の説明

1. 講習会の全体構成：

- ・入門コース1 (ミブリッジによるプレイ編)：2時間 x 16回(週1回として4ヶ月)
- ・入門コース2 (ビッド編)：2時間 x 8回(2ヶ月)
- ・実習コース：6ヶ月の練習会参加
その後は状況により初級コース等を受講します。

註) カルチャー・スクール等の3ヶ月講座の場合には、次のようなコース設定は如何でしょうか。

- ・入門コース1 (ミブリッジによるプレイ編)：2時間 x 12回(週1回として3ヶ月)
- ・入門コース2 (ミブリッジからコントラクトブリッジへ)：同上
- ・プレイ実践コース1：同上
- ・プレイ実践コース2：同上

2. 講習会のセットアップ：

受講生の募集方法、会場の準備等については「入門コース1」の該当項を参照して下さい。
「入門コース2」では「入門コース1」と比較してアシスタントの人数は少なくとも構いません。

3. 講習の進め方：

このティーチング・プログラムはブリッジを教えようとする教師のためのマニュアルです。
当入門コース2では、ビッドを中心に進め、講義は最大30分とします。

当プログラムにある受講生への配布資料を人数分コピーして使用します。

従って、受講生用のテキストは必要ありません。

ホワイト・ボードに書いて説明することは極力避け、受講生がそれを筆記する必要もないようにします。口頭で説明するとき補助的に書く程度にします。

受講生は貰った資料をファイルし、資料の余白にメモする程度にします。

ティーチング・プログラムの構成：

- ・講師用の講習のポイント説明と「講師へのアドバイス」(未完成ですが、今後色々経験しつつ充実させたいと思います)
 - ・「本日のキーポイント」と「キーポイントの詳細説明」
「演習」問題(コピーして受講生に渡します)
 - ・「本日のディール」(コピーして受講生に渡します)
 - ・ホームワーク(コピーして受講生に渡して宿題にします)
 - ・用語集(コピーして受講生に渡します)
- から構成されています。

講習の具体的な進め方:

- ・前回のホームワークの解答を説明しながら、同時に前回の復習を兼ねます。(10分)
- ・「本日のキーポイント」により概略説明します。(10分、この時間内に要領よく説明します)
- ・説明の2回目として「キーポイントの詳細説明」により詳細説明をします。(30分)
この全体から詳細の説明を2回繰り返す方式は、可成り有効な方法と思います。
- ・「演習」問題と一緒に考えてもらいながら説明内容の理解度を確認します。(10分)
- ・「本日のディール」を各テーブルで一斉にディールしてもらい、各テーブル共通のハンドを一斉にプレイしてもらいます。
プレイの終了したテーブルから全部のハンドをダミーと同様に表向きに広げてもらい4人で検討してもらいます。
その後にオークションとプレイ/ディフェンスのポイントを講師が説明します。(15分/回)
- ・ディールの仕方は、まず4つのスーツに仕分けして4人の各々がスーツごとに分担します。
(講習開始時に遅れる人もいるので、4つのポストを仕分けしておくとう率的です)
例えば、Nは♠、Eは♥、Sは♦、Wは♣スーツを分担します。
講師が、説明用のハンドについてスーツ毎にN E Sに配るカードを読み上げてハンドを作成します。Wは残ったカードになります。
4つのハンドが皆に見えてしまっても構いません。
- ・前2項の手順を4回繰り返します。(60分)

講師或いはアシスタントは、テーブルを巡回して正しい手順でプレイされていることを確認します。
技術的にヘタでも目を瞑ります。決して教えすぎないことです。
受講生が自分で考えて自由に行動できることの方が大切です。
- ・「本日のディール」、用語集、ホームワークのコピーを受講生に渡して講習を終了します。
- ・講習終了後も会場を使用できればフリーディールでプレイしてもよいでしょう。

4. 講習会開催前の準備:

- ・ボード x 4個 x テーブル数分
- ・テーブル・クロス x テーブル数分 (無くてもOK)
- ・講習資料・ホームワークなど x 人数分

- ・鉛筆 x 人数分 (鉛筆削り)
- ・正規のプライベート・スコアシート x 人数分

- ・アシスタント x 受講者数に応じて数名

- ・その他：講師は見苦しくない服装であることも大切です。
男性ならジャケット着用程度は常識かと思います。

5. 講習内容：

1) コントラクト・ブリッジへの移行

ミニブリッジからコントラクト・ブリッジに進めるにあたり、説明しなければならない事項は次の通りです。

これらについては、1度に説明しないで何回かに分けて順に説明するようにします。

- ・オークションに関する事項のすべて
- ・OLを選択してからダミーのカードをテーブル上に開くこと
- ・スモール及びグラントスラムについて
- ・バルネラビリティとノンバルの時のスコア計算(バルの時はミニブリッジと同じ)
- ・スラム・コントラクトのスコア計算

2) ビディング・システムについて：

ブリッジを覚えたあとは、大部分の方はクラブのウィークリー・ゲーム、更にJ C B L 競技会に参加することになると思います。

従って、現在以降、我が国で最もプレイする人の多いシステムを想定して、講習用のビディング・システムを設定すべきと考えます。

それは「5枚メジャー」システムと云われるものでしょう。

註) 教師の立場からは、「4枚メジャー+ウィーク1NT」のACOLシステムや2巡目のビッドの展開が容易なプレッジョンクラブ・システム等の方が易しく教えることが出来ますが、日本の現状では5枚メジャーシステムが最も適していると考えます。

参考にしてているシステムは次の通りです。

- ・A C B Lの標準テキストである♣シリーズ記載のシステム：
1987年版であり比較的古く、その後幾つかの改善が提案されていますのでその点を配慮。
しかし、日本語版が販売されているので副読本としては最適です。
A C B Lがミニブリッジを採用しているプリ♣シリーズ
- ・A C B Lが提供しているLearn to play bridgeソフト1及び2のシステム：
日本語翻訳版をJCBLHPからダウンロードできます。
- ・A C B Lのビデオ講座：講習の雰囲気など参考になります。

当マニュアルを作成するに際し、考慮或いは敢えて変更してある事項は次の通りです。

- ・1NTオープン：15-17HCP、5枚メジャーを持っていてもよい。
- ・ウィーク2とストロング2Cオープン：
- ・3NTオープン：敢えて記述していない。

- ・1H/1Sオープンに対するゲームフォースが4H/4Sレイズ
→分かり易さに重点を置いているので、理解力が付いた時点で変更する。
- ・1レベルのスツオープンに対する2/3NTレスポンスの強さ
- ・レスポンスのジャンプシフトについては敢えて記述していない。

- ・1H/1Sオープンと1C/1Dオープンに分けてその後のビッドの展開を説明した。
- ・5枚メジャーシステムでは必須となる初タイプ・ダブルについて、早い時点で説明した。
- ・JCBL競技会に於けるリストAのコンベンションについては、一通り説明の対象とした。

- ・ビッドの意味や仕方は最初から正確に説明する必要はないと考えます。
受講生の理解力の向上に合わせて段階的にレベルアップさせる説明の仕方を採用しています。

第1章 ミニブリッジからコントラクト・ブリッジへ

講師用メモ

1. 主催者挨拶：(5分程度)
通常の講習会と同様に、自己紹介をしながら講習会への参加に対してお礼を述べます。①
②
2. 「本日のキーポイント」資料を配って、まず、概略説明をします。
大まかな説明をした後に「キーポイントの詳細説明」資料を配って二段構えで説明を繰り返します。この様にすることによって理解度がかなり向上するようです。(70分)
 - 1) オークションの進め方
ミニブリッジとの違いを強調して説明します。
 - ・ダミーのカードを開く時点が異なります。
 - ・双方がオークションに参加出来ます。
 - ・コントラクトの種類として、パーシャル、スモールスラム、グランドスラムなど
 - ・ビッドの規則について
 - ・コントラクトとディクレアラーの決定
 - ・オープニングリード後にダミーのカードを開く
 - 2) オークション例を紹介
 - 3) ハンドの評価について③
 - 4) バランスハンドとアンバランスハンドについて
 - 5) オープニング・ビッドについて④⑤⑥⑦
 - 6) オープニングビッドの選択ロジック
3. 演習問題を皆で考えながら説明します。(15分)
4. 「本日のディール」を各テーブルで一斉にディールしてプレイ実習：⑧⑨
 - 1) スーツ毎に仕分けし、各スーツ担当を決めておき、N、E、Sの順にカードを読み上げてハンドをディールします。残ったカードはWのカードになります。
 - 2) ディーラーを指定してオークション→プレイします。
各テーブルの結果を尋ねて、このハンドのポイントを解説します。
 - 3) 各ハンド共サウスがプレイするようになっているので、次にプレイする番の人をサウスにしてから次のハンドを同様にディールします。(15分x2)
5. 「本日のディール」、用語集(説明しません)と「ホームワーク」を渡して終了します。

学習目標：

- ・ミニブリッジとコントラクト・ブリッジの違いについて
- ・オークションの進め方
 - ダミーのカードを開く時点
 - ビッドの規則：ディーラー
 - 38種類の特別な言葉
 - ビッドの階段
 - 双方共オークションに参加できること
 - パーシャルとスラム・コントラクト
 - コントラクトとディクレアラーの決定
- ・バランス・ハンドとアンバランス・ハンド及びビッドの仕方の違い
- ・オープニング・ビッドとその選択の仕方

講師へのアドバイス(第1回講習)

お願い : 決して説明しすぎないようにお願いします。
プレイやビッドの手順さえ正しければ、とりあえずはヘタでもよいと思います。
沢山教えてあげる先生が決して良い先生ではありません。
易しい、そして楽しいと感じさせることの方がずっと大切なことです。

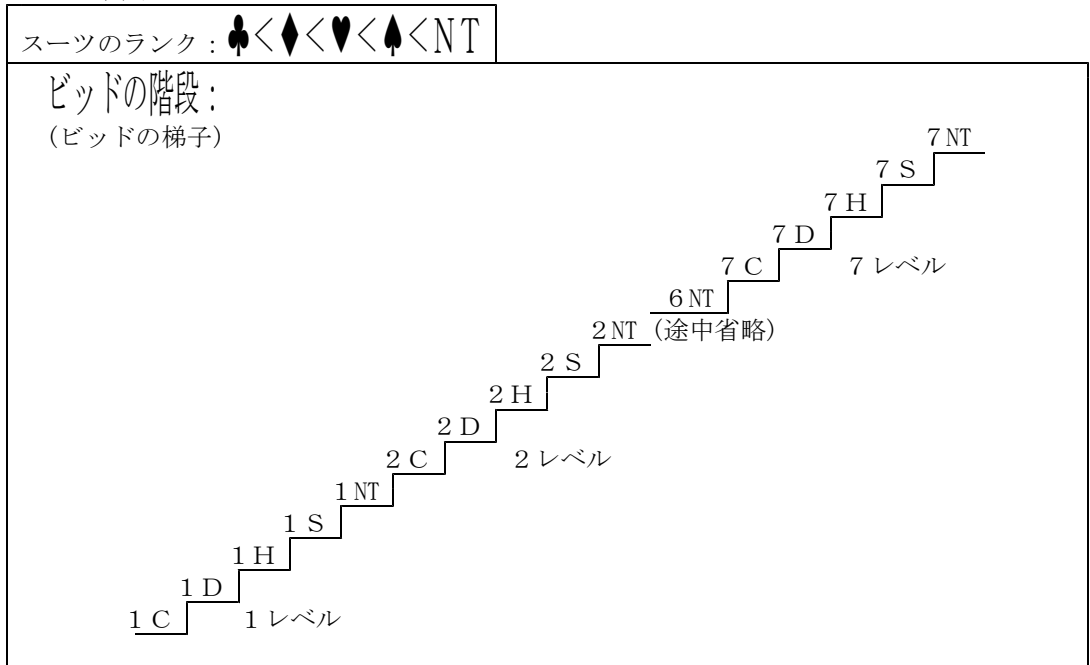
アドバイス事項 :

- ① 受講者名簿を作成しておき、連絡先(住所, TEL)を記入してもらいます。
横軸に回数分の講習日を記入して出欠簿にします。
過去に受講したことのある人も混じっている事があります。その人は「ブリッジ」については殆ど知らない筈です。
- ② 講習のスタート前にアシスタントの方に集まってもらい、
 - ・正しい手順でプレイ出来るように皆さんに補助してほしいこと
 - ・それ以外の上手にプレイするための知識は有害であることについて、よくお願いしておきます。
各回毎にアシスタントは変わるかもしれませんが。この点については毎回、周知徹底します。
- ③ 長さ点(LP)については第8章で説明します。
色々なことを1度に説明しない方が良く考えるからです。
ダミー点(DP)についても同様です。
- ④ オークションにはその情報交換の基礎として「ビディング・システム」があります。
システムとしての取り決めの仕方は色々ありますが、当テキストでは現在、最も標準的に普及していると考えられるナチュラル・システムの「スタンダード・アメリカン」の修得を前提にしています。
ACBL(アメリカ・ブリッジ連盟)がインターネットで提供している'Learn to play bridge'に出来るだけ準拠させています。(当ソフトの翻訳版が近々、提供される予定です)
但し、受講者がシステムを理解して覚えやすいようにその一部を簡単化してあります。
一通り、システムの骨格を理解できてからその部分を修正する方式が良いと考えるからです。
最初から正しく教えることがその内容を複雑にする場合には、簡素化させて説明しておき全体の体系を理解出来てからその部分を修正した方が良くと思います。
アシスタントの皆さんにもこの点についてよく説明し、決して教えすぎないようにして下さい。
- ⑤ 1NTオープンの強さは、15-17HCPとして説明します。
出来るだけ、つまらない変更は少なくします。
- ⑥ 1NTオープンの場合、バランスハンドとHCPの条件が合えば5枚メジャーを含んでもよいことを説明します。
- ⑦ 3NTオープンについては説明しません。その様なオープンは無いことにしておきます。
- ⑧ ビディング・シートやビディング・ボックスを使用してオークションすることもできますが初めてオークションを教わる入門者には数ヶ月間は声でオークションする経験をさせて下さい。
これらの用具を使用するとビッド経過のレビューが容易でありメリットもありますが、まず、口でオークションすることによりブリッジの基本形をマスターすべきです。
- ⑨ 1Dをワン・ダイヤモンドと云い、ワン・ダイヤと云わないようにします。
1NTはワン・ノートランプと云い、ワンノーなどと短縮しないこと

ミニブリッジ + オークション → コントラクト・ブリッジ

オークションの進め方:

- 1) ダミーはオークション終了後に開く
 ディーラーから時計廻りオークション開始
 NS、EWの双方ともオークションに参加
- 2) コントラクトの種類:
 ・ミニブリッジ: 1レベルのコントラクトとゲーム・コントラクトのみ
 ・コントラクト・ブリッジ: パーシャル・コントラクトとゲーム・コントラクト、
 スモールスラム と グランドスラム コントラクト
- 3) オークションで使える38種類の『特別な言葉』による情報交換
 35種類の ビッド、パス、ダブルとリダブル → 総称して「コール」
- 4) ビッドの規則:



- 5) コントラクトの決定: パスが3つ続いたらコントラクトが決まる
- 6) ディクレアラーの決定: スート或いはNTを最初にビッドした人
- 7) プレイの開始: ディクレアラーの左隣の人がリード
 ダミーのカードを開く: ミニブリッジの場合と全く同じにプレイを進める

絵札点(ハイカード・ポイント)によるハンドの評価:

A : 4 HCP
K : 3 HCP
Q : 2 HCP
J : 1 HCP
10 : 0 HCP

バランス・ハンド と アンバランス・ハンド:

4-3-3-3
4-4-3-2
5-3-3-2

主なオープニング・ビッド:

13HCP以上あれば何かでオープン

1NTオープン: 15-17HCPとバランス・ハンド

1Hオープン: 5枚以上の♥スート

1Sオープン: 5枚以上の♠スート

その他のオープン:

1Cオープン: 3枚以上の♣スート

1Dオープン: 3枚以上の♦スート

2Cオープン: 22HCP以上の強いハンド、♣スートの枚数は無関係

2NTオープン: 20-21HCP、バランスハンド

概要:

ミニブリッジではHCPの多いサイドがダミーを見てコントラクトを決定します。
 コントラクト・ブリッジではNSとEWとのオークション(競り合い)によりコントラクトを決めます。
 皆さんは「トランプフィットの意味」や「ゲームコントラクトの重要性」については既に理解出来て
 います。これからは、オークションについての規則を学びます。
 コントラクトが決まればその後はミニブリッジと全く同様にプレイします。

オークションの進め方:

- 1) N E S Wのプレイヤーに13枚のカード(ハンド)を配ります。
 各々がハンドを持って裏向きのままカード枚数を確認します。
 13枚あれば表向きにしてスーツ毎に揃えます。
 更に、スート毎の枚数のパターン: 4333とか5332とかを声を出さずに数え13枚であることを
 確認します。もし、4332とかになったらカードが1枚、隠れています。
- 2) A = 4点、K = 3点、Q = 2点、J = 1点として自分のハンドの強さを評価します。
 注) ミニブリッジでは、この後ダミーのカードをテーブル上に広げますが、
 コントラクトブリッジでは **オークション終了後にダミーのカード** を広げます。
- 3) オークションでは「このスートをトランプにしたい」、「トランプを指定しないでノートランプ
 でプレイした方がよい」、更に「良いハンドを持っている」とかをオークションで使える
 『特別な言葉』で発表して、パートナーと情報交換し〔ペアとして適切なコントラクト〕を
 見つけようとしています。
- 4) ミニブリッジと異なり、NS、EWの**双方ともオークションに参加**することが出来ます。
 従って、コントラクトの取り合い/セリ合いになることもあります。

・ミニブリッジ: 1レベルのコントラクトとゲーム・コントラクトのみ

・コントラクト・ブリッジ: 2S、3H、4C等のパーシャル・コントラクトもあり、
 更に 12トリックを取る **スモールスラム**(6C/6D/6H/6S/6NT)

13トリックを取る **グランドスラム**(7C/7D/7H/7S/7NT)
 に対しても特別なボーナスが与えられます。

- 5) ディーラー(ハンドを配った人)からオークションを始めます。
 ボードを使用して予めハンドが保存されている場合には、ボードの表面に記述されている
 「DEALER」の指定に従います。

6) ビッドの規則:

(1) オークションで使える38種類の『特別な言葉』

ビッド:	1C(ワンクラブ)・・・7NT	→35種類のビッド
パス:	特別に意志表示する事が無いことを意味します。	
ダブル:	後述	
リダブル:	後述	これらを総称して「コール」と云います。

(2) ディーラーから順に時計回りにコールします。

(3) スーツのランク: ♣ < ♦ < ♥ < ♠ < NT (アルファベット順にランクが上がる)

例えば、ディーラーが1H(♥をトランプにして7トリックを取りたい)とビッドしたら
 次の人は1Sとか1NTとかをビッド出来ますが、
 1Cとか1Dとはビッド出来ません。
 ♣や♦をトランプにするには2Cや2Dと1つ以上レベルを上げてビッド。

N	E	S	W	N	E	S	W
1H	1S	2C	P	1NT	2S	3H	4D
2H	2S	2NT	P	4H	P	P	P
3C	P	P	P				

オークションの終了:

1) コントラクトの決定:

パスが3つ続いたら最終のビッドしたものにコントラクトが決まります。
 最初からパスが4つ続いたら「パスアウト」と云い、コントラクトが決まらずに
 流れたことを意味します。

2) ディクレアラーの決定:

そのコントラクトでプレイするディクレアラーは、
 ・ コントラクトを取った側
 ・ そのスーツ或いはNTを最初にビッドした人になります。

N	E	S	W
1H	P	1S	P
2C	P	2H	P
P	P		

2HコントラクトをNがプレイします。

N	E	S	W
1H	2C	2S	P
3S	P	4S	P
P	P		

4SコントラクトをSがプレイします。

N	E	S	W
P	P	1C	P
1S	P	1NT	2C
P	3C	P	P
P			

3CコントラクトをWがプレイします。

プレイの開始：コントラクトとディクレアラーが決まったら、

- 1) ディクレアラーの左隣りの人がオープニング・リードをします。
 この時、裏向きに1枚のカードをテーブルの上に置きます。
 そのパートナーが「どうぞ」とかの同意語を云ってそのカードを表向きにします。
 まず、裏向きにカードを出すのは、正しくない人がリードした場合でも訂正が出来るようにするためです。
- 2) ダミーのカードを開きます。
 オープニング・リードされたカードが表向きになったら、ダミーのカードをテーブル上に広げます。
 そのあとのプレイは、ミニブリッジの場合と全く同じに進め、その結果を記録します。

オークションの例：

ミニブリッジではダミーのハンドを見て、「トランプのフィット」と「パートナーと合わせたハンドの強さ」が直ぐに分かり、ゲームの有無の判断も含めて最適なコントラクトを容易に決定出来ます。

コントラクト・ブリッジではパートナーのハンドが見えないので数回のビッドを繰り返しながら情報交換しつつ最適なコントラクトを決定しなければなりません。

NとSは終始、パスしたものと説明します。

♠ Q x x x	N	♠ A K x x x	x : 9以下の小さいカードを示す
♥ x x	ディーラー E	♥ A K x x	
♦ K J x		♦ Q x	
♣ K Q 10 x	S	♣ x x	

W	N	E	S
パス④	パス	1 S④	パス
3 S④	パス	4 S④	パス
パス④	パス		

説明：④パス = 平均程度以下のハンド (-12HCP) であり、特に主張することはありません。

④1 S = ワンスパード、平均以上のハンド (13+HCP) であり、5枚以上の♠スートを持っているのでトランプに選びたいがどうか・・・

④3 S = 三スパート、♠スートを応援でき、トランプとして賛成。最初にパスした中では少し余裕があります。もう少し弱いハンドであれば2 Sとビッドします。

④4 S = フォースパート、オープンした中では少し余裕があるのでゲームコントラクトを達成出来ると思います。

④パス = ゲーム・コントラクトに達したので満足です。

Eの4 Sのコントラクトに対して、SがOLをします。
 その後にWは自分のハンドをテーブルに広げて、ダミーになります。

ハンドの評価:

1. 絵札点(ハイカード・ポイント)によるハンドの評価:

A : 4HCP K : 3HCP Q : 2HCP J : 1HCP 10 : 0HCP

2. バランス・ハンドとアンバランス・ハンド:

バランス・ハンド(BH) :	ボイドやシングルトンのスーツの無いハンド 4-3-3-3, 4-4-3-2, 5-3-3-2
アンバランス・ハンド(UBH) :	ボイドやシングルトンのスーツの有るハンド 4-4-4-1, 5-4-4-0, 5-4-3-1, 6-3-3-1 等

オープニング・ビッド:

最初にパスしないで何かビッドすることをオープニング・ビッドと云います。
略して「オープンする」とも云います。
オープンするためには、13HCP以上の強さと幾つかの条件が必要です。

1Cオープン :	ハンドの強さの条件 : 13HCP以上~21HCP スーツの枚数の条件 : 3枚以上の♣スートあり
1Dオープン :	ハンドの強さの条件 : 13HCP以上~21HCP スーツの枚数の条件 : 3枚以上の♦スートあり
1Hオープン :	ハンドの強さの条件 : 13HCP以上~21HCP スーツの枚数の条件 : 5枚以上の♥スートあり
1Sオープン :	ハンドの強さの条件 : 13HCP以上~21HCP スーツの枚数の条件 : 5枚以上の♠スートあり
1NTオープン :	ハンドの強さの条件 : 13HCPよりも強い15-17HCP スーツの枚数の条件 : ボイドやシングルトン・スートの無いバランスハンド 5枚のメジャースートを持っていることもある
2Cオープン :	ハンドの強さの条件 : 22HCP以上の自分1人でゲームをビッド出来そうな強さ スーツの枚数の条件 : ハンドの強さだけを示し、♣スートの枚数は無関係であり アーティフィシアル・ビッドと云う。
2NTオープン :	ハンドの強さの条件 : 20-21HCP スーツの枚数の条件 : バランスハンド

註) 2D、2H、2S、3C以上のオープニング・ビッドについては後日説明します。

オープニング・ビッドの選択:

受講生に配布

13 HCP以上ありますか?	→いいえ: パスします
↓	
はい: 22 HCP以上ありますか?	→はい: 2Cオープンします
↓	
いいえ: 20-21 HCPのバランスハド?	→はい: 2NTオープンします
↓	
いいえ: 15-17 HCPのバランスハド?	→はい: 1NTオープンします (5枚の♠/♥を含む)
↓	
いいえ: 1番長いスーツは5枚以上の♠?	→はい: 1Sオープンします (5枚ずつの♠♥なら1Sオープン) (6枚♣と5枚♠なら1Cオープン)
↓	
いいえ: 1番長いスーツは5枚以上の♥?	→はい: 1Hオープンします
↓	
いいえ: 長い方のマイナーズで	→1C/1Dオープンします (4♠4♥32の場合は3枚スト)
同じ枚数なら: 5枚♦+5枚♣	→1Dオープンします
4枚♦+4枚♣	→1Dオープンします
3枚♦+3枚♣	→1Cオープンします

1. コントラクトとプレイする人、OLする人は誰?

1) $\frac{N}{1H}$	$\frac{E}{P}$	$\frac{S}{2C}$	$\frac{W}{P}$	
2H	P	3C	P	ディーラー: (N)
P	P			コントラクト: (3C)
				ディクレーター: (S)
				OLする人: (W)

2) $\frac{N}{P}$	$\frac{E}{1H}$	$\frac{S}{2C}$	$\frac{W}{P}$	
P	2D	P	2H	ディーラー: (E)
P	P	P		コントラクト: (2H)
				ディクレーター: (E)
				OLする人: (S)

3) $\frac{N}{2H}$	$\frac{E}{2S}$	$\frac{S}{1H}$	$\frac{W}{1S}$	
P	P	4H	4S	ディーラー: (S)
		P		コントラクト: (4S)
				ディクレーター: (W)
				OLする人: (N)

2. 次のハンドを持っていたら何とオープンしますか?

1) ♠A 5 4	2) ♠A 5 4	3) ♠A 5 4	4) ♠A Q 4
♥K Q 7	♥K Q 7 6	♥K 7	♥K Q 7
♦A 6 3	♦6 3	♦A J 6 3 2	♦A J 6 3
♣A 9 8 7	♣A Q 7 6	♣K Q 7	♣K Q 7
(1NT)	(1NT)	(1NT)	(2NT)

5) ♠10 9 7 5 4	6) ♠Q J 10 8	7) ♠Q J 10 8 5	8) ♠A K J 10 8
♥A K 6 3	♥A K 6 3 2	♥A K 6 3 2	♥4
♦K 8	♦3	♦A	♦3
♣A 3	♣7 6 5	♣K 6	♣K Q 7 6 3 2

(1S)	(パス)	(1S)	(1C)
註) 弱い♠スーツでも5枚ある	註) 10HCPしか無い	註) 5-5は上のスーツからオープン	註) 最も長いスーツでオープン

9) ♠5 4	10) ♠Q 8 5	11) ♠A K Q J	12) ♠A K Q
♥A Q J 2	♥K 7 6	♥A K Q 3	♥A Q J 10 9 6
♦Q 8 6	♦Q 8 6 5	♦5 2	♦A K 2
♣K Q 9 8	♣A K 5	♣8 6 4	♣5

(1C)	(1D)	(1C)	(2C)
註) ♥スーツは4枚しかないのでマイナーズでオープン			註) 1人でも4Hが出来そう。スラムもあるかも。

本日のディール1 (第1回講習)

終了後に配布

プレイの定石: アンブロッキング

<p>♠ Q 10 9 8 4 ♥ K 8 3 ♦ 6 5 4 ♣ Q 7</p>	<table border="1" style="border-collapse: collapse; width: 100px; height: 100px; margin: auto;"> <tr><td style="text-align: center;">♠</td><td style="text-align: center;">N</td><td style="text-align: center;">♠</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">W</td><td style="width: 20px;"></td><td style="text-align: center;">E</td></tr> <tr><td style="text-align: center;"></td><td style="text-align: center;">S</td><td style="text-align: center;">♣</td></tr> </table>	♠	N	♠	W		E		S	♣	<p>♠ A K 6 ♥ Q J 4 ♦ 8 7 2 ♣ J 10 9 2</p>	<p>♠ J 5 ♥ 10 6 2 ♦ A J 10 9 3 ♣ 8 5 4</p>
♠	N	♠										
W		E										
	S	♣										

オークション:

N	E	S	W
P	P	1 NT	P
P	P		

オークションの説明:

- 1) ディーラーのNは6HCPの弱いハンドを持っているのでパスします。
Eも同様にパスします。
- 2) Sは16HCPのバランスハンドを持っているので1NTとオープンします。
- 3) Wも弱いハンドでありパスします。
- 4) Nはパートナーが15-17HCPを持っていることは分かりましたが、6HCPの弱いハンドであり3NTのゲームは無理そうなのでパスします。

OL = ♠ 10 (インテリア・シーケンス)

プレイ: ♠ スートを5個取られますが、♥ x 1、♦ x 5、♣ x 2の計8トリックを取ることが出来るので2メイクします。

♦ K、♦ Qを♦ Aでオーバーテイクしてブロックさせないように5トリックを取ります。

本日のディール2

<p>♠ 8 7 6 3 ♥ Q J 10 9 5 4 ♦ K 3 2 ♣</p>	<table border="1" style="border-collapse: collapse; width: 100px; height: 100px; margin: auto;"> <tr><td style="text-align: center;">♠</td><td style="text-align: center;">N</td><td style="text-align: center;">♠</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">W</td><td style="width: 20px;"></td><td style="text-align: center;">E</td></tr> <tr><td style="text-align: center;"></td><td style="text-align: center;">S</td><td style="text-align: center;">♣</td></tr> </table>	♠	N	♠	W		E		S	♣	<p>♠ Q 10 9 ♥ 8 7 6 ♦ A Q ♣ 9 8 7 4 3</p>	<p>♠ J 5 4 ♥ 3 2 ♦ J 5 4 ♣ A K J 10 2</p>
♠	N	♠										
W		E										
	S	♣										

オークション:

N	E	S	W
P	P	1 NT	P
3 NT	P	P	P

オークションの説明:

- 1) Nのハンドは10HCPの平均的なハンドであり、パスして様子を見ます。
- 2) Sのハンドは16HCPのバランスハンドであり、1NTでオープンします。
- 3) これに対してNは10HCPを持っているバランスハンドであり、Sは15-17HCPを示しているのでゲームがメイクしそうです。
直ぐに3NTをビッドします。

OL = ♥ Q (トップ OFアナーシーケンス)

プレイ: ♠ x 2、♥ x 2、♦ x 0、♣ x 5の計9トリックを直ぐに取れるので必ずメイクします。

♣ スートについてブロックさせないように、短いサートのアナー(この例では♣ Q)を先に取れば5トリックを取れます。

オークション (auction)	コントラクトを決めるためのビディング、競り合いになることもある。 パスが3つ続くとオークションは終了し、コントラクトが決まる。
スーツのランク(rank)	ビッドする際の各スーツの優先順位 ♣ < ♦ < ♥ < ♠ < NT
ビッド(bid)	指定のトランプ或いはトランプ無しで、少なくとも指定したトリック数を取ると云うコントラクトを宣言すること
パス(pass)	その順番では何も主張することは無いことを意味するコール
コール(call)	ビッド、パス、ダブル(後日説明)及びリダブル(後日説明)の総称
レベル(level)	13トリックの過半数である7トリックを基点として数えたトリック数 1～7レベルがある。
パート・スコア (part score)	ゲーム・コントラクトに達しないコントラクトのスコア パート・コントラクトの例：1S、2NT、3H、4C
スモール・スラム (small slam)	12トリックを取ると宣言したコントラクト 達成すると特別なボーナスが得られる
グランド・スラム (grand slam)	13トリック全部を取ると宣言したコントラクト 達成すると特別なボーナスが得られる
パスアウト(pass out)	オークション開始後パスが4つ続き、コントラクトが決まらないこと。 得点は双方共、零点となる。
ボイド(void)	あるスーツが1枚も無いこと
シングルトン(singleton)	あるスーツが1枚しか無いこと
ダブルトン(doubleton)	2枚あるスーツ
バランス・ハンド (balanced hand)	ボイドやシングルトンのスーツが無いハンド 4333、4432、5332
アンバランス・ハンド (unbalanced hand)	ボイドやシングルトンのスーツがあるハンド 4441、5431、5530など
ディーラー(dealer)	最初にオークションを開始する人
オープニング・ビッド (opening bid)	最初にパスしないで何かビッドすること オープンとも云います。
ディクレアラー (declarer)	宣言したコントラクトをプレイする人

ホームワーク (第1回講習)

終了後に配布

次の質問に答え、次回の講習会の時に持ってきて下さい。

1. 次の各文章は正解ですか？ 間違いですか？ O Xで答えて下さい。

- 1) 右隣の1Hオープンに続けて、1Dとビッドした。 ()
- 2) パートナーの1Sオープンに対して、パスした。 ()
- 3) 同上 1Hとビッドした。 ()
- 4) 同上 4Sとビッドした。 ()

2. 次のコントラクトは何トリックを取ることを約束していますか。

- | | | |
|---------|--------|---------|
| 2NT () | 3C () | 4D () |
| 4S () | 5H () | 6H () |
| 6NT () | 7C () | 7NT () |

3. 次のオークションでは誰がディクレーラーで、誰がオープニング・リードをしますか。

- | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|--|------------|----------|----------|----------|-----|----|----|---|----|---|----|---|---|---|--|--|--------------|
| 1) <table border="0"> <tr><td><u>N</u></td><td><u>E</u></td><td><u>S</u></td><td><u>W</u></td></tr> <tr><td>1NT</td><td>2D</td><td>3D</td><td>P</td></tr> <tr><td>3H</td><td>P</td><td>4H</td><td>P</td></tr> <tr><td>P</td><td>P</td><td></td><td></td></tr> </table> | <u>N</u> | <u>E</u> | <u>S</u> | <u>W</u> | 1NT | 2D | 3D | P | 3H | P | 4H | P | P | P | | | ディクレーラー： () |
| <u>N</u> | <u>E</u> | <u>S</u> | <u>W</u> | | | | | | | | | | | | | | |
| 1NT | 2D | 3D | P | | | | | | | | | | | | | | |
| 3H | P | 4H | P | | | | | | | | | | | | | | |
| P | P | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | OLする人： () | | | | | | | | | | | | | | | | |

- | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|--|------------|----------|----------|----------|----|---|---|----|----|----|---|----|---|---|---|--|--------------|
| 2) <table border="0"> <tr><td><u>N</u></td><td><u>E</u></td><td><u>S</u></td><td><u>W</u></td></tr> <tr><td>1C</td><td>P</td><td>P</td><td>1S</td></tr> <tr><td>2C</td><td>3S</td><td>P</td><td>4S</td></tr> <tr><td>P</td><td>P</td><td>P</td><td></td></tr> </table> | <u>N</u> | <u>E</u> | <u>S</u> | <u>W</u> | 1C | P | P | 1S | 2C | 3S | P | 4S | P | P | P | | ディクレーラー： () |
| <u>N</u> | <u>E</u> | <u>S</u> | <u>W</u> | | | | | | | | | | | | | | |
| 1C | P | P | 1S | | | | | | | | | | | | | | |
| 2C | 3S | P | 4S | | | | | | | | | | | | | | |
| P | P | P | | | | | | | | | | | | | | | |
| | OLする人： () | | | | | | | | | | | | | | | | |

- | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|---|------------|----------|----------|----------|----|---|----|---|-----|---|----|---|---|----|---|---|---|--|--|--|--------------|
| 3) <table border="0"> <tr><td><u>N</u></td><td><u>E</u></td><td><u>S</u></td><td><u>W</u></td></tr> <tr><td>1C</td><td>P</td><td>1S</td><td>P</td></tr> <tr><td>1NT</td><td>P</td><td>2D</td><td>P</td></tr> <tr><td>P</td><td>3C</td><td>P</td><td>P</td></tr> <tr><td>P</td><td></td><td></td><td></td></tr> </table> | <u>N</u> | <u>E</u> | <u>S</u> | <u>W</u> | 1C | P | 1S | P | 1NT | P | 2D | P | P | 3C | P | P | P | | | | ディクレーラー： () |
| <u>N</u> | <u>E</u> | <u>S</u> | <u>W</u> | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 1C | P | 1S | P | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 1NT | P | 2D | P | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| P | 3C | P | P | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| P | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | OLする人： () | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |

4. 次のハンドを持っていたら、何とオープンしますか？

- | | | | |
|---------|---------|-----------|----------|
| 1) ♠A54 | 2) ♠A54 | 3) ♠A5432 | 4) ♠AK43 |
| ♥KQ7 | ♥Q876 | ♥K7 | ♥AQ75 |
| ♦Q63 | ♦K3 | ♦AQJ | ♦9863 |
| ♣J987 | ♣AK76 | ♣KQ7 | ♣6 |
| () | () | () | () |

第2章 1NTオープンとその後の展開

講師用メモ

1. 復習：前回の「ホームワーク」の正解を説明しながら、簡単に復習します。(10分)
2. 「本日のキーポイント」資料を配って、まず、概略説明をします。
大まかな説明をした後に「キーポイントの詳細説明」資料を配って二段構えで説明します。
(35分) ①
3. 演習問題を皆で考えながら説明します。(15分)
4. 「本日のディール」を各テーブルで一斉にディールしてプレイ実習します。(4題)(60分)
5. 用語集と「ホームワーク」を渡して終了します。

学習目標：

- ・ゲームの有無の判断とキーナンバー
- ・1NTオープンに対するレスポンス：バランスハンドの場合
アンバランスの場合
- ・フォーシング・ビッドとノンフォーシング・ビッド
- ・インビテーション
- ・バルネラビリティとバル、ノンバル
- ・得点計算の仕方：バルとノンバル
スモール・スラムとグランド・スラム
ダウン時の失点

講師へのアドバイス(第2回講習)

1. ホームワークについて :

前回のホームワークをしていない人、用紙を忘れた人など色々あると思います。

受講内容の確認のために有効であることを伝えてトライすることを勧めますが、叱ったりしないこと。

一般に1週間のブランクのある人が多いと思いますので、前回の講習内容を思い出してもらうために、ホームワークの名を借りて復習することが目的です。

前回の解答 :

1. X、O、X、O

2. 8、9、10、
10、11、12、
12、13、13

3. 1) N、E
2) W、N
3) E、S

4. パス、1 NT、1 S、1 D

2. アドバイス事項 :

① ビッドの意味を文章化して説明します。

例えば、1 NTオープンに対する2 NTのビッドは、

「8-9HCPのバランス・ハンドのインビテショナル・ビッドであり、

もし1 NTオープンがマキシム(17HCP)ならゲームをビッドして下さい。

ミニム(15HCP)ならパスして下さい。

もし16HCPなら貴方の判断に任せます。」

また他の例では、1 NTオープンしたらパートナーが2 Hとレスポンスしました。この2 Hのビッドは

「5枚以上の♥スートのある7点以下のハンドを示します。

ゲームの可能性は全く無く、1 NTでプレイするより♥スートをトランプにした方がよいと

考えるのでこの2 Hをパスして下さい。」

全てのビッドについて、その伝えようとする「意味と意図」をシナリオ化して説明すると理解し易いと思います。

キーナンバー：パートナーと併せて25点 → ゲームをビッド

1NTオープン：15-17HCP、バランスハンド

- (1) レスポンダーもバランスハンドなら：
- 7HCP以下：パス
 - 8-9HCP：2NT(ゲームへのインビテーション)
 - 10HCPあれば：3NT
- (2) レスポンダーはアンバランスハンドなら：7HCP以下：2D/2H/2S(5枚以上のスーツ)
- 1NTよりスツコントラクトの方がマシ
- 8-9HCP：後日説明
 - 10HCPあれば：
 - ・5枚スートで3レベルにジャンプ
 - オプナーは2枚サポートなら3NT
 - 3枚サポートならレイズ(ゲーム・フォーシング)
 - ・6枚スートで4H/4S

フォーシング・ビッド：

- (1) ワンラウンド・フォーシング：1回はパスしないで何かをビッドするように強制
- (2) ゲーム・フォーシング：ゲーム・コントラクトに到達するまではパス出来ない

ノンフォーシング・ビッド：

ハンドの強さによりパスしてもよいビッド
インビテーション・ビッドもその1種

サインオフ：

パスしてくれるように要請

バルネラビリティ：バル

ノンバル

→得点計算のボーナス点異なる

キー・ナンバー：

パートナーと併せて何点ぐらいの強さがあれば、特別ボーナスの付くコントラクトを
 ビッドすべきかを示すガイドラインです。

ゲーム：	3NT、4H、4S	25～26点
	5C、5D	29点
スモールスラム：	6C/D/H/S/NT	33点
グランドスラム：	7C/D/H/S/NT	37点

1NTオープンとレスポンス：(相手方はパスしたものとして説明します)

1. 1NTオープンの条件：15-17HCP

バランスハンド(4333、4432、5332)
 小さなカードのダブルトンがあっても構いません

2. 1NTオープンに対するパートナーのレスポンス：

1) バランス・ハンドを持っている場合：

1NTオープンが15-17HCPのバランス・ハンドを持っていることを示しています。
 レスポンダーは自分のハンドの強さと合計し、キーナンバーと照らし合わせて判断します。
 例えば、

- (1) レスポンダーが7HCP以下の場合、ゲームの可能性は考えられないのでパスします。
- (2) レスポンダーが10HCPを持っていれば、パートナーは少なくとも15HCPを持っているので
 $10 + 15 = 25$ HCPとなりゲームをビッドします。
- (3) レスポンダーのハンドが8-9HCPの場合は、1人では判断が出来ないのでパートナーの
 意見を参考にします。

レスポナーのHCP	レスポンス	オープナーのリビッド	レスポナーのリビッド		
0-7	パス	—	—		
8-9	2NT	パス	もし15HCP/悪い16HCP		
		3NT	もし17HCP/良い16HCP		
10-15	3NT	パス	—		
16-17	4NT	パス	もし15HCP		
		5NT	もし16HCP	パス	もし16HCP
		6NT	もし17HCP	6NT	もし17HCP
18-19	6NT	パス	—		
20-21	5NT	6NT	もし15HCP/悪い16HCP		
		7NT	もし17HCP/良い16HCP		
22以上	7NT	パス	—		

インビテーション:

前記の表でレスポonderが2NT、4NT、5NTとかのゲーム/スラムでもない中途半端なコントラクトをビッドしています。

1NTオープンには15-17のHCP範囲を示していますので、オープンナーに対してその範囲の下限か上限かによりゲーム或いはスラムをビッドしてくれるように誘っています。このようにパートナーに相談するビッドを「インビテーション」と云います。

2) アンバランス・ハンドを持っている場合:

1NTオープンにはバランス・ハンドを示すので、どのスーツも少なくとも2枚は持っています。レスポonderが5枚以上のスーツのあるアンバランス・ハンドであれば、併せて7枚以上のフィットがあることになりオープンナーに対してスーツ・コントラクトを提案します。

更にレスポonderは、ゲームの可能性が全然無い/可能性がある/確実にある/スラムの可能性の有無についても考えなければなりません。

レスポonderのHCP	レスポンス	説明	オープンナーのリビッド
0-7	2D、2H、2S	5枚以上の弱いハンドを示し 1NTよりスラムコントラクトの方がよい 「サインオフ」と云う	パス
8-9	2C 2NT	4-5枚のメジャーの場合 3枚以下メジャーの場合	後述(ステイマン) パス もし15-16HCP 3NT もし17HCP
10以上	3C、3D 3H、3S	5枚以上のスーツ 5枚スーツ	——— 3カードがあればレイズ ——— 3カードがなければ3NT ——— 3NT もし2枚3カード ——— 4H/S もし3枚3カード
7-13	4H、4S	6-7枚のスーツ	パス

フォーシング・ビッドとノンフォーシング・ビッド:

上記の表で、レスポonderは10HCP以上を持っていて3レベルのビッドをしています、これはゲーム・コントラクトではありません。オープンナーが3-4枚のサポートを持っていれば、4H、4Sへのレイズを、2枚サポートなら3NTを選択してくれるように要請しています。この様に何れかのビッドを強制していますので「フォーシング」と云い、パスすることは出来ません。「フォーシング」には、ゲームに到達するまでパス出来ない「ゲーム・フォーシング」と1回だけパス出来ない「ワンラウンド・フォーシング」があります。

一方、ハンドの強さやサポートの有無によりパスしてもよいビッドは「ノンフォーシング」と云います。前述のインビテーションはノンフォーシングビッドです。また、必ずパスしてくれるように要請しているビッドを「サインオフ」と云います。

得点計算：

1. バルネラビリティ：

ミニブリッジでは得点計算は1通りでした。

コントラクト・ブリッジでは2通りの状況があり、「バルネラビリティ」と称します。

バル： コントラクトをメイクした時の得点が多いが、ダウンした時の失点も多い状況
(ハイリスク/ハイリターン)「バルネラブル」を省略してバルと云う。

ノンバル： コントラクトをメイクした時の得点は小さいが、ダウンした時の失点も小さい状況
(ローリスク/ローリターン)「ノン・バルネラブル」を省略してノンバルと云う。

「バルネラビリティ」はボードの表面にハンド毎に指定されています。

2. 得点計算の仕方：

1) 取ったトリック数に比例するメイク点：バル/ノンバル共、ミニブリッジの場合と同じです。

NTコントラクト	：	30 xメイク数 + 10
♥♠コントラクト	：	30 xメイク数
♣♦コントラクト	：	20 xメイク数

2) ボーナスポイント：

	ノミノレ	ノンノミノレ
ゲームに達しない場合	メイク点 + 50	メイク点 + 50
ゲーム：	メイク点 + 500	メイク点 + 300
スモールスラム：	メイク点 + 500 + 750	メイク点 + 300 + 500
グラントスラム：	メイク点 + 500 + 1500	メイク点 + 300 + 1000
3) ダウンした時の失点：	ダウン数 x 100	ダウン数 x 50

註) 得点計算の仕方を直ぐには覚えられないと思います。

テーブル上にあるガイドシートの裏面に得点表がありますので、それを参照して下さい。

ミニブリッジは、バルの状態での得点・失点と同じです。

得点計算には、この他にコントラクトに対して「ダブル」をかけられたり、「リダブル」をかけた場合の計算がありますが後日、説明します。

1. パートナーは1NTオープンしました。
 貴方は次のハンドを持っていたら何とレスポンスしますか？

1) ♠ Q 4 2
 ♥ J 5 4 2
 ♦ 6 5 3
 ♣ K 8 4

(パス)

2) ♠ K 4
 ♥ 8 7 2
 ♦ K Q 3
 ♣ Q J 8 7 3

(3NT)

3) ♠ Q 7 5
 ♥ J 5 4
 ♦ 4 3 2
 ♣ A Q 8 7

(2NT)
 註) 3NTへの
 インビテーション

4) ♠ A 2
 ♥ K Q J 8 7
 ♦ 8 4 3
 ♣ 7 6 2

(3H)
 註) パートナーは3枚♥を
 持っていれば4Hを
 2枚♥なら3NTをビッド。
 何れかのゲームコントラクトを
 選択してもらおうゲーム
 フォーシングビッドです。

5) ♠ K 9 2
 ♥ 4
 ♦ J 10 8 5 3 2
 ♣ 9 8 7

(2D)
 註) 1NTは2枚
 以上の♦を
 持っています。
 1NTより2D
 の方が多く
 トリックを取れそう。
 サインオフです。

6) ♠ K J 8 7 6 5
 ♥ 7 3
 ♦ 4 3
 ♣ 8 6 2

(2S)

註) 同左

7) ♠ A 10 8 7 5
 ♥ K Q J 8 7
 ♦ 8
 ♣ 7 6

(3S)
 註) パートナーは3枚♠を
 持っていれば4S
 とビッドします。
 2枚♠なら3NTを
 ビッドするので
 次に4Hとビッドし
 ズジャの8枚フィット
 を見つけます。

8) ♠ 5
 ♥ A Q 10 7 6 2
 ♦ K 7 4 2
 ♣ 8 3

(4H)
 註) ♥スートは最低8枚は
 あります。

2. 得点計算 :

	ノミフル	ノンノミフル
2NT 2メイク	$30 \times 2 + 10 + 50 = 120$	同左
3S 3メイク :	$30 \times 3 + 50 = 140$	同左
4H 4メイク :	$30 \times 4 + 500 = 620$	$30 \times 4 + 300 = 420$
5D 5メイク :	$20 \times 5 + 500 = 600$	$20 \times 5 + 300 = 400$
6C 6メイク :	$20 \times 6 + 500 + 750 = 1370$	$20 \times 6 + 300 + 500 = 920$
7S 7メイク :	$30 \times 7 + 500 + 1500 = 2210$	$30 \times 7 + 300 + 1000 = 1510$
1NT 1ダウン :	$\Delta 100 \times 1 = \Delta 100$	$\Delta 50 \times 1 = \Delta 50$
4S 2ダウン :	$\Delta 100 \times 2 = \Delta 200$	$\Delta 50 \times 2 = \Delta 100$

本日のディール1 (第2回講習)

終了後に配布

プレイの定石: アンブロッキング

	♠ 4 3 2					
	♥ A 4					
	♦ K J 10 9 8					
	♣ 8 6 3					
♠ J 9 5 ♥ K 7 6 3 2 ♦ 5 4 ♣ Q 10 2	<table style="margin: auto; border-collapse: collapse;"> <tr><td style="padding: 5px;">N</td><td style="padding: 5px;">E</td></tr> <tr><td style="padding: 5px;">W</td><td style="padding: 5px;">S</td></tr> </table>	N	E	W	S	♠ Q 10 8 7 ♥ Q J 5 ♦ 7 6 3 ♣ K J 9
N	E					
W	S					
	♠ A K 6					
	♥ 10 9 8					
	♦ A Q 2					
	♣ A 7 5 4					

オークション:

	N	E	S	W
			P	1 NT
	2 NT	P	3 NT	P
	P	P		

オークションの説明:

- 1) Sのハドは17HCPのバランスハドであり、1 NTでオープンします。
- 2) Nは8HCPのバランスハドであり、Sのハドが15-17HCPの範囲を示すので、もしmaxであればゲームがメイクしそうなので2 NTとビッドしてパートナーに相談します。
- 3) Sはmaxハドなので3 NTをビッドします。

OL = ♥ 3 (4thst)

プレイ: ♠ x 2、♥ x 1、♦ x 5、♣ x 1 の計 9 トリックを直ぐに取れるので問題は全くありません。
♦ スートをブロックさせないように♦ A、♦ Qを先にとって3巡目でダミーに入れば5トリックを必ず取れます。

本日のディール2

	♠ K J					
	♥ K Q 6 5					
	♦ A K J 5 4					
	♣ K Q					
♠ 7 6 5 ♥ J 9 7 4 ♦ 10 2 ♣ 10 9 8 7	<table style="margin: auto; border-collapse: collapse;"> <tr><td style="padding: 5px;">N</td><td style="padding: 5px;">E</td></tr> <tr><td style="padding: 5px;">W</td><td style="padding: 5px;">S</td></tr> </table>	N	E	W	S	♠ 10 9 8 2 ♥ 10 8 2 ♦ Q 9 3 ♣ 6 5 4
N	E					
W	S					
	♠ A Q 4 3					
	♥ A 3					
	♦ 8 7 6					
	♣ A J 3 2					

オークション:

	N	E	S	W
			P	1 NT
	7 NT	P	P	P

オークションの説明:

- 1) Sは15HCPのバランスハンドを持っているので1 NTとオープンします。
- 2) Nは22HCPも持っています。パートナーが下限の15HCPでも合計して37HCPになるので直ぐに7 NTのグランドスラムをビッドします。

OL = ♣ 10

プレイ: ♠ x 4、♥ x 3、♦ x 2、♣ x 4 の計 13 トリックを直ぐに取れるので問題はあります。
♠ K Jと♣ K Qがブロックしているので先に取り、♥ Aで自分のハンドに戻り、残りの♠と♣のトリックを取ります。

本日のディール3 (第2回講習)

終了後に配布

プレイの定石：エスタブリッシュ

	♠ Q J 10 9 8						
	♥ A 9						
	♦ 10 5 4						
	♣ K 7 2						
♠ 4 3 ♥ Q J 10 8 7 ♦ K J 2 ♣ 10 6 5	<table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr><td style="text-align: center;">N</td><td style="text-align: center;">E</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">W</td><td style="text-align: center;">S</td></tr> </table>	N	E	W	S	♠ A 7 6 5 ♥ 6 3 2 ♦ 9 8 7 ♣ Q J 4	
N	E						
W	S						
	♠ K 2						
	♥ K 5 4						
	♦ A Q 6 3						
	♣ A 9 8 3						

オークション：

	N	E	S	W
	P	P	1 NT	P
	3 S	P	3 NT	P
	P	P		

オークションの説明：

- 1) 16 HCPのバランスハンドを持っているSは1 NTとオープンします。
- 2) 10 HCPを持っているNは、パートナーと併せて25-27 HCPとなるのでゲームをビッドすることになります。
5枚の♠スートを持っているので、もしSが3-4枚の♠スートを持っていれば4 Sを、2枚なら3 NTをビッドしたいので3 Sとビッドします。
- 3) Sは2枚♠しかないので3 NTとビッドします。

OL = ♥ Q

プレイ：♠ x 0、♥ x 2、♦ x 1、♣ x 2の計5トリックしか直ぐには取れません。
不足する4トリックを確保するために、♠スートをエスタブリッシュさせます。
先ず♠Kをプレイしてアンブロックさせながら、♠Aに取らせませす。

本日のディール4

プレイの定石：フィネス

	♠ 8 6 4						
	♥ K 9 7 6						
	♦ A K 2						
	♣ A Q 5						
♠ J 3 ♥ Q J 10 ♦ Q J 4 3 ♣ K 8 6 2	<table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr><td style="text-align: center;">N</td><td style="text-align: center;">E</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">W</td><td style="text-align: center;">S</td></tr> </table>	N	E	W	S	♠ A 7 5 ♥ A 8 5 4 2 ♦ 10 9 ♣ 9 7 3	
N	E						
W	S						
	♠ K Q 10 9 2						
	♥ 3						
	♦ 8 7 6 5						
	♣ J 10 4						

オークション：

	N	E	S	W
				P
	1 NT	P	2 S	P
	P	P		

オークションの説明：

- 1) Nは16 HCPのバランスハンドを持っているので1 NTとオープンします。
- 2) Sは6 HCPしかないので、ゲームの可能性はありません。
5枚の♠スートを持っているので2 Sとビッドしてサインオフします。
Nは少なくとも2枚の♠スートを持っています。

OL = ♥ Q

プレイ：2巡目の♥をラフして、♦Aでダミーに入り♠KQに向けて♠4をリードします。
♠Kが取れたら、♦Kで再びダミーに入り♠6をリードします。
即ち、インダベル外・フィネスをしてトランプを1ルガーにします。
その後、♣Kをフィネスして3メイクします。

オークション (auction)	コントラクトを決めるためのビディング、競り合いになることもある。 パスが3つ続くとオークションは終了し、コントラクトが決まる。
スーツのランク(rank)	ビッドする際の各スーツの優先順位 ♣ < ♦ < ♥ < ♠ < NT
ビッド (bid)	指定のトランプ或いはトランプ無しで、少なくとも指定したトリック数を取ると云うコントラクトを宣言すること
パス (pass)	その順番では何も主張することは無いことを意味するコール
コール (call)	ビッド、パス、ダブル(後日説明)及びリダブル(後日説明)の総称
レベル (level)	13トリックの過半数である7トリックを基点として数えたトリック数 1~7レベルがある。
パート・スコア (part score)	ゲーム・コントラクトに達しないコントラクトのスコア パート・コントラクトの例：1S、2NT、3H、4C
スモール・スラム (small slam)	12トリックを取ると宣言したコントラクト 達成すると特別なボーナスが得られる
グランド・スラム (grand slam)	13トリック全部を取ると宣言したコントラクト 達成すると特別なボーナスが得られる
パスアウト(pass out)	オークション開始後パスが4つ続き、コントラクトが決まらないこと。 得点は双方共、零点となる。
ボイド(void)	あるスーツが1枚も無いこと
シングルトン	あるスーツが1枚しか無いこと
ダブルトン	2枚あるスーツ
バランス・ハンド (balanced hand)	ボイドやシングルトンのスーツが無いハンド 4333、4432、5332
アンバランス・ハンド (unbalanced hand)	ボイドやシングルトンのスーツがあるハンド 4441、5431、5530など
ディーラー(dealer)	最初にオークションを開始する人
オープニング・ビッド (opening bid)	最初にパスしないで何かビッドすること オープンとも云います。
ディクレアラー (declarer)	宣言したコントラクトをプレイする人
キーナンバー (key number)	ゲーム、スモール・スラム、グランド・スラムをビッドするにあたり パートナーと併せて合計何点ぐらい必要かを示す点数
インビテーション (invitation)	ゲーム或いはスラムに誘うビッド、パスすることもできる
フォーシング (forcing)	パスすることが出来ず、何かのビッドを強制している ゲーム・コントラクトに到達するまでパス出来ない場合は、ゲーム・ フォーシングと云う
ノンフォーシング	パスすることも出来るが、判断によりビッドを続けることも出来る
サインオフ(signoff)	パスしてくれることを要請しているビッド
バルネラビリティ (vulnerability)	得点/失点計算の異なる2つの状況、バルとノンバルの2つがある 2つの状況の組み合わせにより4つの状態がある： NSバル/EWノンバル、NSノンバル/EWバル、双方バル、ノンバル
バル(vul)	メイクした時の得点も大きい、ダウンした場合の失点も大きい状況
ノンバル(non vul)	得点も失点も共に小さい状況

次の質問に答え、次回の講習会の時に持ってきて下さい。

1. 次のコントラクトをビッドするのに必要な点数はパートナーと併せて最低、何点でしょうか？

- 1) 3NT : ()点
- 2) 4H/4S : ()点
- 3) 5C/5D : ()点
- 4) スモールスラム : ()点
- 5) グランドスラム : ()点

2. 貴方は1NTとオープンしました。
パートナーのレスポンスに対して貴方は何とコールしますか？

- | | | | |
|--|--|---|---|
| 1) ♠ A J 5
♥ K 7 4
♦ A 9 8
♣ K 8 4 2

1NT-2NT
/
() | 2) ♠ A Q 4
♥ K Q 8
♦ A 7 5
♣ Q 8 7 3

1NT-2NT
/
() | 3) ♠ A K 5
♥ J 5 4
♦ Q 3 2
♣ A Q 8 7

1NT-2H
/
() | 4) ♠ K Q J 5
♥ J 5 4
♦ A Q 9 4
♣ Q 8

1NT-3H
/
() |
|--|--|---|---|

- | | | | |
|--|---|--|--|
| 5) ♠ A 7
♥ K Q 5 4
♦ Q J 10
♣ A 6 4 2

1NT-3S
/
() | 6) ♠ Q 3 2
♥ A 8 5 3
♦ A K 7 4
♣ K 7

1NT-4S
/
() | 7) ♠ K Q 9 5
♥ A 7 2
♦ K Q 6
♣ K 8 7

1NT-4NT
/
() | 8) ♠ J 3
♥ Q J 5
♦ K Q 6 4
♣ A Q 5 4

1NT-5NT
/
() |
|--|---|--|--|

3. 次の結果の得点を計算して下さい。()内に数字を記入。

- 1) バルで3S 3メイク : $30 \times () + 50 = ()$
- 2) ノバルで3S 4メイク : $30 \times () + () = ()$
- 3) ノバルで4H 4メイク : $30 \times 4 + () = ()$
- 4) バルで3NT 5メイク : $30 \times () + 10 + () = ()$
- 5) ノバルで6C 6メイク : $20 \times 6 + () + () = ()$
- 6) バルで7S 7メイク : $30 \times 7 + () + () = ()$
- 7) ノバルで4S 2ダウン : $(\Delta) \times 2 = ()$

第3章 1H/1Sオープンとその後の展開

講師用メモ

1. 復習：前回のホームワークの正解を説明しながら、簡単に復習します。(15分)
2. 「本日のキーポイント」資料を配って、まず、概略説明をします。
大まかな説明をした後に「キーポイントの詳細説明」資料を配って二段構えで説明します。
(30分) ①②
3. 演習問題を皆で考えながら説明します。(15分)
4. 「本日のディール」を各テーブルで一斉にディールしてプレイ実習します。(4題)(60分)
5. 用語集と「ホームワーク」を渡して終了します。

学習目標：

- ・ 1H及び1Sオープンに対するレスポンス
サポートがある場合のレスポンス：シングルレイズ/ジャンプレイズ/ゲームレイズ
サポートの無い場合のレスポンス：スーツテイクアウト、NTビッド
- ・ オープナーの2度目のビッド：13-15/16-18/19-21に3区分して強さを示すこと

講師へのアドバイス(第3回講習)

1. ホームワークについて :

前回の解答 :

1. 25、25、29、33、37

2. パス、3NT、パス、4H、3NT、パス、6NT、6NT

3. 3、140

4、50、170

300、420

5、660

300、500

500、1500

50、100

2. アドバイス事項 :

- ① ビッドの意味を説明するに当たり、最初から正確に説明する必要は全くありません。ビッドシーケンスによる情報交換のメカニズムを先ず理解させることを優先させます。例えば、1Sオープンに対して、2Sレイズより3Sレイズの方が強く、更に4Sレイズの方が更に強いハンドであると説明するのが良いと思います。勿論、1年近く経過してオークションの体系が頭に入ってから、実は4Sとビッドするのは・・・と説明すれば十分と思います。

また、「ダミー・ポイント」や「レングス・ポイント」によるハンドの評価の仕方についても、後日(8章)、説明すれば良いと考えています。

- ② レスポンダーのジャンプシフトについては触れていません。

1Hと1Sオープン: 13-21HCP (22以上なら2Cオープン)
5枚以上のスート

そのレスポンス: 1) 5HCP以下ならパス

2) 6HCP以上あり、

a) 3枚以上のサポートがあれば、8枚以上のフィットになるので
レイズすることを優先させます

6-9HCP: シングルレイズ
10-12 // : ダブルレイズ
13-15 // : ゲームレイズ (後日、訂正します)

b) 3枚以上のサポートが無い場合には

6-9HCP: 1NT
10- 上限無し: 2レベルで自分のスートをビッド
ワンラウンド・フォーシング
10-12HCP: 2NT、バランスハンド
13-15 // : 3NT、バランスハンド

オープナーの2度目のビッド:

1) パートナーが強さに上限のあるビッドをした場合:

ゲームが無いと判断したら出来るだけ早くパス
ゲームがあると判断したら直ぐにゲームをビッド
ゲームの有無はパートナーのハンド次第ならインビテーション

2) パートナーが強さに上限の無いビッドをした場合:

自分のハンドを13-15
16-18
19-21 の3点巾に区分して、

その何れの強さのハンドであるかをビッドの仕方パートナーに伝えて
パートナーに最終コントラクトを判断してもらう

1Hオープンとレスポンス：(相手方はパスしたものとして説明します)

1. 1Hオープンの条件：13-21HCP
5枚以上の♥スートあり

2. 1Hオープンに対するレスポンス：

1) 5HCP以下のハンドであればゲームの可能性が無いのでパスします。

6HCP以上のハンドであれば必ず何かをビッドします。

オープナーが20HCPを持っていたら併せて25~26点になりゲームの可能性がります。

2) レスポンスの種類：

レイズ： パートナーのスーツを応援する

テイクアウト：自分のスートをビッドする

NT： レイズやスーツテイクアウトに適さない場合

3) サポートがある場合：

8枚以上のメジャースートのフィットが見つければ、トランプとして選ぶのが良いことは既にご存知です。

従って、3枚以上の♥スートのサポートがあれば、ハンドの強さに応じて直ぐにレイズします。トランプとするスーツが決まれば、次はゲームをビッドできる強さを2人併せて持っているかどうかの判断をすることになります。

6 - 9点：	シングルレイズ(1H-2H)、 <i>ノンフォーシング</i>
10 - 12点：	ダブルレイズ (1H-3H)、インビテーション「リミットレイズ」と呼びます。
13 - 15点：	ゲームレイズ、(1H-4H)、サインオ

4) サポートが無い場合：

6点以上：	1S	4枚以上の♠スートと6点以上のハンドを示します。 <i>フォーシング</i>
6 - 9点：	1NT	必ずしもバランスしたハンドとは限りません。単にサポートと強さを否定したビッドです。
10点以上：	2C/2D	4枚以上の自分のスートを2レベルでビッドします。2オーバー1レスポンス、スーツテイクアウトと云います。 <i>フォーシング</i>
10 - 12点：	2NT	バランスハンド、 <i>ノンフォーシング</i>
13 - 15点：	3NT	バランスハンド

3. 1Hオープナーの2度目のビッド:

- 1) パートナーのレスポンスが、レイズやNTの場合は強さの上限を示しています。
1Hオープンに対して2H、3H、1NT、2NTレスポンスの場合です。
この場合は、オープナーが自分のハンドの強さを勘案して最終コントラクトを判断します。

- (1) ゲームが無いと判断したら出来るだけ早い機会にパスします。
- (2) ゲームがあると判断したらゲームを直ぐにビッドします。
(或いはゲームのあることをパートナーに知らせる)
- (3) ゲームの有無はパートナーのハンド次第と考えられる場合はインビテーションします。

- 2) パートナーのレスポンスが上限を示していない場合には、オープナーは自分のハンドの強さに応じて2回目のビッドをしてパートナーに最終コントラクトを判断してもらいます。

即ち、13-15/16-18/19-21の範囲に3等分して、その何れの範囲の強さであるかを示します。

	オープナーのハンドの強さ		
	13-15	16-18	19-21
・パートナーの4枚のカードがあれば	レイズ	ジャンプレイズ	4レベルにレイズ
・パートナーの4枚のカードが無く バランスハンドであれば:	1NT	(1NTオープン)	ジャンプ2NT
6枚以上のスートであれば:	リビッド	ジャンプリビッド	
4枚以上の切手スートがあれば	ニューースート	ニューースート リバースビッド	ジャンプシフト
・パートナーの2レベルのスーツ・テイクアウトに対して バランスハンドであれば:	2NT	(1NTオープン)	ジャンプ3NT
6枚以上のスートであれば:	リビッド	ジャンプリビッド	
4枚以上の切手スートがあれば	ニューースート	ニューースート リバースビッド	ジャンプシフト リバースビッド

オープナーの2度目のビッド例：

1 H - 2 H / パス	1 H - 3 H / パス	1 H - 2 H / 3 H インビテーション	1 H - 2 H / 4 H - パス サインオフ
1 H - 1 NT / パス	1 H - 1 NT / 2 H - パス リビッド	1 H - 1 NT / 2 NT インビテーション	1 H - 1 NT / 3 H ジャンプ リビッド
1 H - 1 S / 2 S レイズ	1 H - 1 S / 3 S ジャンプレイズ	1 H - 1 S / 4 S 4 レベルにレイズ	
1 H - 1 S / 1 NT	1 H - 1 S / 2 NT ジャンプ 2 NT	1 H - 1 S / 2 H リビッド	1 H - 1 S / 3 H ジャンプ リビッド
1 H - 1 NT / 2 C ニュースート	1 H - 1 NT / 2 S リバースビッド	1 H - 1 NT / 3 C ジャンプシフト	
1 H - 2 C / 2 D ニュースート	1 H - 2 C / 2 S リバースビッド	1 H - 2 D / 2 NT バランスハンド	

リバースビッドとは：

1 H - 1 NT / 2 C	オープナーが新しいスートをビッドしても、強いハンドを示してはいません。 レスポnderが♥スートに戻したければ2 Hとビッド出来ます。
1 H - 1 NT / 2 S	オープナーのリバースビッドの2 Sは強いハンドを示しています。 レスポnderが♥スートに戻りたい場合は、3 Hとビッドすることになり 3 レベルに上がってしまうので強いハンドでなければなりません。 最初にビッドしたスートの枚数 > 2 度目にビッドしたスートの枚数 です。

1 S オープンとレスポンス：

1 H オープンに対するレスポンスと全く同じです。
但し、1 S - 2 H は 1 1 点以上の 5 枚以上の♥スートを示します。

1. パートナーは1Hオープンしました。
次のハンドで何とレスポンスしますか？

- | | | | |
|---|---|---|---|
| 1) ♠ 9 8 2
♥ A 7 4
♦ Q 6 5 2
♣ 5 4 3 | 2) ♠ K 8 2
♥ A J 5 4
♦ Q J 6 5
♣ 9 4 | 3) ♠ K Q 6
♥ A 7 4
♦ K 8 2
♣ J 8 5 4 | 4) ♠ A K 3 2
♥ 5 4
♦ 8 6 2
♣ J 7 4 2 |
| (2H) | (3H) | (4H) | (1S) |

2. パートナーは1Sオープンしました。
次のハンドで何とレスポンスしますか？

- | | | | |
|--|--|--|---|
| 1) ♠ 8
♥ K Q 5 6 2
♦ Q 3 2
♣ 10 9 5 2 | 2) ♠ 8 5
♥ A Q 8 5
♦ K Q 10 9
♣ 8 7 6 | 3) ♠ 5
♥ A K 10 9 8
♦ 8 5 4
♣ K J 8 5 | 4) ♠ 9 5
♥ A Q 8
♦ K Q 10 9
♣ Q J 10 5 |
| (1NT) | (2D) | (2H) | (3NT) |

3. パートナーのシングルレイズに何とリビッドしますか？

- | | | | |
|---|---|---|---|
| 1) ♠ A 7 5
♥ Q J 5 4 2
♦ K 8 2
♣ A 2 | 2) ♠ A 5 4
♥ A K 7 5 2
♦ A 5
♣ Q 6 2 | 3) ♠ A K 4
♥ A K 7 5 2
♦ A 5
♣ J 6 2 | 4) ♠ A Q 5 4 2
♥ K 6
♦ Q 8 2
♣ Q 5 2 |
| 1H-2H
/ | 1H-2H
/ | 1H-2H
/ | 1S-2S
/ |
| (パス) | (3H) | (4H) | (パス) |

4. パートナーのレスポンスに対して何とビッドしますか？

- | | | | |
|---|---|---|--|
| 1) ♠ A Q 6 4 2
♥ Q 7 2
♦ K 8
♣ Q 6 5 | 2) ♠ A Q J 5 4
♥ K 8 2
♦ A 6
♣ Q 7 2 | 3) ♠ Q 8 7 5
♥ A K 7 5 4
♦ 8 5
♣ A 3 | 4) ♠ A 8
♥ K J 10 7 5
♦ Q J 3
♣ K 8 7 |
| 1S-3S
/ | 1S-3S
/ | 1H-1S
/ | 1H-1NT
/ |
| (パス) | (4S) | (2S) | (パス) |
-
- | | | | |
|--|---|--|--|
| 5) ♠ K Q 10 8 5
♥ 8 5
♦ K Q 9 5
♣ A 2 | 6) ♠ A Q J 9 5
♥ Q 8 5
♦ K J 7
♣ 8 5 | 7) ♠ K J 10 8 5
♥ A 2
♦ K Q 8 4
♣ 8 5 | 8) ♠ A K J 10 8 5
♥ 5 2
♦ A Q 6
♣ K 8 |
| 1S-2C
/ | 1S-2H
/ | 1S-2H
/ | 1S-1NT
/ |
| (2D) | (3H) | (2S) | (3S) |

本日のディール1 (第3回講習)

終了後に配布

プレイの定石：ドロートランプ

♠ 5 4 3 2	♠ J 9 8 ♥ 9 5 4 ♦ A Q J 2 ♣ 9 6 3 N W E S	♠ 7
♥ 8 7 6 3 2	♥ K Q 10	♥ K Q 10
♦ 8	♦ 10 9 7 6 3	♦ 10 9 7 6 3
♣ A K Q	♣ 10 8 7 4	♣ 10 8 7 4
	♠ A K Q 10 6	
	♥ A J	
	♦ K 5 4	
	♣ J 5 2	

オークション：

N	E	S	W
P	P	1 S	P
2 S	P	3 S	P
4 S	P	P	P

オークションの説明：

- 1) Sのハトは18HCPの5枚♠があり1Sオープンします。
- 2) Nは3枚ハトのある8HCPのハトであり2Sとレイズします。
- 3) 8枚以上の♠ストが見つかりトランプに決めますがNがミヤマの6-7HCPであるとゲームは無理でしょう。3Sとビッドしてミヤマなら4Sをビッドするよう誘います。
- 4) Nはミヤマのハトであるので誘いに乗ります。

OL = ♣ K

プレイ：直ぐに♣ストを3トリック取られてしまうので、残りは全部取らなくてはダウンしてしまいます。ダミーでルザーをラフする必要がないので、直ぐにドロートランプします。その後に♦ストの4巡目でハトのルザーである♥Jをディスプレイします。トランプを狩らないで♦ストをプレイするとWにラフされてしまいダウンします。

本日のディール2

♠ 10 8 7 2	♠ 10 8 7 2 ♥ K 8 ♦ K 6 4 ♣ 10 9 8 5 N W E S	♠ A 5
♥ K 8	♥ A 7 6 5 4 2	♥ A 7 6 5 4 2
♦ K 6 4	♦ J 9 8 2	♦ J 9 8 2
♣ 10 9 8 5	♣ 4	♣ 4
♠ 6	♠ K Q J 9 4 3	
♥ Q J 10 9	♥ 3	
♦ Q 10 7	♦ A 5 3	
♣ J 7 6 3 2	♣ A K Q	

オークション：

N	E	S	W
	P	1 S	P
2 S	P	4 S	P
P	P		

オークションの説明：

- 1) Sのハトは19HCPの非常に良いハトであり6枚♠を持っているので1Sとオープンします。
- 2) Nの2Sレイズは、6-9HCPの3枚以上の♠ハトを示します。
- 3) Sから見てNがミヤマの6HCPでもゲームがメイクするので直ぐに4Sとビッドします。

OL = ♥ Q

プレイ：ルザーは♠ x 1、♥ x 1、♦ x 1の計3個しか無いので、ラフされない限り4Sは必ずメイクします。2巡目の♥ストをラフして、直ちにドロートランプします。トランプの高いカードを沢山持っているので、2巡目の♥ストをラフするとき♠9でラフして絶対にオーバーラフされないように細心の注意をします。

本日のディール3 (第3回講習)

終了後に配布

プレイの定石: ドロートランプ

		♠ J 10 7 6	
		♥ A Q 4	
		♦ A 10 3	
		♣ 9 8 5	
♠ 5 3			
♥ 2			
♦ Q 8 7 6 5 4			
♣ Q J 10 7			

	N	
W		E
		♠

♠ AK 8 4 2
♥ K 3
♦ K J 2
♣ 4 3 2

オークション:

	N	E	S	W
			1 S	P
	3 S	P	4 S	P
	P	P		

- オークションの説明:
- 1) Sは14HCPの5枚♠を持っているので1Sオープンします。
 - 2) Nは11HCPの♠トリートがあるので3Sとリミットレイズします。
 - 3) Sは14+11=25HCPとなるのでゲームをビッドします。

OL = ♣Q

プレイ: ♣ストで直ぐに3トリックを取られてしまいますので、もう負けられません。
4トリック目にどのストをリフトされてもすぐにドロートランプします。
ランプを狩る前に、赤いストをプレイすると2巡目をラフされてしまいます。

本日のディール4

		♠ 10 9 4 2	
		♥ 8 7	
		♦ K 3 2	
		♣ K 7 6 4	
♠ Q J			
♥ AK 4 3 2			
♦ 10 4			
♣ 9 8 5 3			

	N	
W		E
		S

♠ 8 7 6 5 3
♥ Q J
♦ A 7 6 5
♣ A Q

オークション:

	N	E	S	W
				P
	P	P	1 S	P
	2 S	P	P	P

- オークションの説明:
- 1) W、N、Eはそれぞれ12HCP以下のハンドでありパスします。
 - 2) Sは13HCPであり、5枚♠を持っているので1Sとオープンします。
♠ストは絵札の無い弱いストですが構いません。
 - 3) Nは♠トリートのある6-9HCPのハンドであり2Sとレイズします。
 - 4) 13点と6-9点ではゲームの可能性はないのでSはパスします。

OL = ♥K

プレイ: ♥K、♥Aで勝ったWは、♣か♦をリフトします。
ランプは9枚もありますが絵札が1枚もありません。
このような弱いランプでもトリートは高々4枚のランプしか持っていません。
従って、恐れることはなく、直ぐにドロートランプします。
2-2ブレイクであれば2トリックを取られるだけです。
あとで♦で1トリックを取られますが2メイクします。

サポート (support)	パートナーのビッドしたスートを4枚以上持っていること 1H/1Sオープンは5枚以上を保証するので、3枚あれば合計して8枚となるので3枚でもサポートになる。
レイズ (raise)	パートナーのビッドしたスートのレベルを示すためにするビッド 例) 1H-2H、1S-2Sなどは「シングルレイズ」と云う。
ジャンプ・レイズ (jump raise)	パートナーのビッドしたスートをジャンプしてレイズすること 「ダブルレイズ」、「リミットレイズ」とも云う。 例) 1H-3H、1S-3Sなど
スーツ・テイクアウト (suit takeout)	パートナーのビッドしたスートとは違うスートをビッドすること 例) 1D-1H、1S-2Dなど
1 オーバー1 レスポンス (1 over 1 response)	1レベルのオープンに対して1レベルでレスポンスするビッド 例) 1H-1S、1C-1Hなど
2 オーバー1 レスポンス (2 over 1 response)	1レベルのオープンに対して2レベルで新しいスートをビッドすること 例) 1H-2C
リビッド (rebid)	同じスートを繰り返しビッドすること 例) 1S-1NT 1H-1S / / 2S 3H 2回目のビッドを意味することもある
リバース・ビッド (reverse bid)	オープナーが2度目のビッドで最初にビッドしたスートよりランクの上のスートをビッドすること。最初にビッドしたスートの枚数の方が必ず多い。 例) 1H-1NT 1C-1S / / 2S 2D
ジャンプ・シフト (jump shift)	2度目のビッドで新しいスートをジャンプしてビッドすること 例) 1S-1NT 1H-1S / / 3C 3D
ビディング・システム (bidding system)	色々なビッドについては、それぞれ特別な意味が取り決められている。その全体をシステムと云う。 取り決めの仕方は色々な方式があるが、当テキストでは「メーソンのスタンダード・アメリカン」と称するシステムに準拠している。

次の質問に答え、次回の講習会の時に持ってきて下さい。

1. パートナーのオープンに対して何とレスポンスしますか？

パートナー 貴方
1H - ?

- | | | | |
|-----------------------------------|------------------------------------|------------------------------------|-------------------------------------|
| 1) ♠A10652
♥K832
♦43
♣65 | 2) ♠K1052
♥108
♦KQ8
♣J875 | 3) ♠K105
♥108
♦KQ85
♣J875 | 4) ♠K1052
♥108
♦K9
♣AK1095 |
| () | () | () | () |

パートナー 貴方
1S - ?

- | | | | |
|-----------------------------------|-----------------------------------|----------------------------------|----------------------------------|
| 5) ♠5
♥QJ652
♦K42
♣10854 | 6) ♠Q1096
♥AK9
♦Q754
♣82 | 7) ♠98
♥KQJ9
♦AJ42
♣653 | 8) ♠98
♥KQJ98
♦AJ42
♣65 |
| () | () | () | () |

2. パートナーのレスポンスに対してどうしますか？

- | | | | |
|----------------------------------|----------------------------------|-----------------------------------|----------------------------------|
| 1) ♠K432
♥AKQ87
♦J6
♣32 | 2) ♠J3
♥AQ762
♦AQ3
♣KQ2 | 3) ♠3
♥AQJ94
♦Q43
♣KQ103 | 4) ♠5
♥AQ754
♦KQ85
♣Q87 |
| 1H - 1S
/ | 1H - 1S
/ | 1H - 1S
/ | 1H - 2C
/ |
| () | () | () | () |

- | | | | |
|----------------------------------|-----------------------------------|-----------------------------------|----------------------------------|
| 5) ♠AQJ75
♥AQ8
♦KQJ5
♣8 | 6) ♠KJ1085
♥A87
♦KQ5
♣96 | 7) ♠KQ10854
♥87
♦KQ8
♣K8 | 8) ♠QJ987
♥Q87
♦A87
♣A2 |
| 1S - 2S
/ | 1S - 3S
/ | 1S - 1NT
/ | 1S - 2H
/ |
| () | () | () | () |

第4章 1C/1Dオープンとその後の展開

講師用メモ

1. 復習：前回のホームワークの正解を説明しながら、簡単に復習します。(15分)
2. 「本日のキーポイント」資料を配って、まず、概略説明をします。
大まかな説明をした後に「キーポイントの詳細説明」資料を配って二段構えで説明します。
(30分) ①②
3. 演習問題を皆で考えながら説明します。(15分)
4. 「本日のディール」を各テーブルで一斉にディールしてプレイ実習します。(4題)(60分)
5. 「ホームワーク」を渡して終了します。

学習目標：

- ・1C及び1Dオープンに対するレスポンス
原則として最も長いスートをビッドすること
サポートが有ってもメジャースーツがフィットする可能性を探ること
- ・オープナーの2度目のビッド：13-15/16-18/19-21に3区分して強さを示す
- ・レスポンドナーの2度目のビッド：6-9/10-11/12-15/16+に4区分して強さを示す
- ・情報をより多く貰った人が最終コントラクト決定のキャプテン/指揮官になること

講師へのアドバイス(第4回講習)

1. ホームワークについて：

前回の解答：

1. 2H、1S、1NT、2C
1NT、3S、2D、2H

2. 2S、2NT、2C、2D
4S、パス、2S、3H

2. アドバイス事項：

- ① 1マナー・スーツ・オープンに対する2NT/3NTレスポンスは、ACBL♣シリーズテキスト等では13-15/16-18HCPとなっていますが、当マニュアルでは敢えて変更してあります。
- ② 1マナー・スーツ・オープンに対するゲームフォーシング・ビッドは記述してありません。1年程度過ぎてから「クリス・クロス」コンベンションを説明します。

1C と 1Dオープン: 13-21 HCP
3枚以上のスート

そのレスポンス: 1) 5 HCP以下ならパス

2) 6 HCP以上なら必ず何かをビッド; $6 + 21 \max = 26 > 25$

・マイナー・スートのサポートがあっても

8枚のメジャー・スートのフィットの可能性を探す

4枚のメジャー・スートでも積極的にビッドして示すこと
オープナーも4枚のメジャースートなら持っているかもしれない

・ハンドの強さによる制約: 1 オーバー1レスポンス: 6点以上～上限無し

2 オーバー1レスポンス: 10点以上～上限無し

・最も長いスートからビッド: 但し、2レベルのビッドは10点以上必要

・4枚メジャーの無い

バランスハンド: 強さに応じて1NT/2NT/3NT

アンバランスハンド: 強さに応じてマイナー・スートをレイズ(5枚サポート)
サポートの無い6-9HCPなら、やむを得ず1NT

オープナーの2度目のビッド:

1) パートナーが強さに上限のあるビッド(NT、レイズ)をした場合:

ゲームが無いと判断したら出来るだけ早くパス
ゲームがあると判断したら直ぐにゲームをビッド
ゲームの有無はパートナーのハンド次第ならインビテーション

2) パートナーが強さに上限の無いビッドをした場合:

自分のハンドを13-15
16-18
19-21 の3点巾に区分して、

その何れの強さのハンドであるかをビッドの仕方によりパートナーに伝えて
パートナーに最終コントラクトを判断してもらう

レスポンスの2度目のビッド:

パートナー・シップとして4回目のビッドであり、最終コントラクトの見通しは
ついていることでしょう。

自分のハンドを6-9/10-11/12-15/16+ に区分して判断。
スラムの可能性を考えることも多い。

1Cオープンとレスポンス：(相手方はパスしたものとして説明します)

1. 1Cオープンの条件：13-21HCP
3枚以上の♣スートあり

2. 1Cオープンに対するレスポンス：

6HCP以上のハンドであれば必ず何かをビッドします。

オープナーが20HCPを持っていたら併せて25～26点になりゲームの可能性あります。

- 1) 最も長いスートをビッドします。
5枚のスーツが2つある場合には、ランクの高いスートを
4枚のスーツが2つあれば、ランクの低いスートをビッドします。

オープナーは4枚のメジャースートを持っているかもしれません。

従って、4枚しかないメジャースートでもビッドして、パートナーとフィットする可能性を探ります。

レスポナーが新しいスートをビッドしたらオープナーはパスすることは出来ません。
ワンラウンド・フォーシングです。

但し、レスポナーが既にパスしていた場合はノンフォーシングです。

- 2) 1NTレスポンス：4枚以上のメジャースーツのない8-10HCPのバランスハンド
オープナーは自分のハンドの強さを考慮してゲームが無いと判断したらパスすることも
できるので、1NTレスポンスはノンフォーシングです。
- 3) 2NTレスポンス：11-12HCP、4枚以上のメジャースーツの無いバランスハンド、
ノンフォーシング
3NTレスポンス：13-15HCP、4枚以上のメジャースーツの無いバランスハンド
- 4) 4枚以上のメジャースートが無く、バランスハンドでもない場合はマイナーズートを
レイズすることになります。
メジャーのオープンの場合と異なり、マイナーズートのレイズの優先順位は最も低くなります。
シングルレイズ：6-9HCP、5枚以上のサポート
ダブルレイズ：10-12HCP、5枚以上のサポート

1Dオープンとレスポンス：

1. 1Dオープンの条件：13-21HCP
3枚以上の♦スートあり

2. 1Dオープンに対するレスポンス：

基本的には1Cオープンに対するレスポンスと同じですが、

1NTレスポンス：6-9HCP、4枚以上のメジャーのないハンド、必ずしもバランス
したハンドとは限りません。

2Cレスポンス：10HCP以上の4枚以上の♣スート
4枚のメジャースーツを持っているかもしれません。

1 C オープナーの2度目のビッド:

- 1) パートナーのレスポンスが、レイズやNTの場合は強さの上限を示しています。
 1 C オープンに対して 2 C、3 C、1 NT、2 NT レスポンスの場合です。
 この場合は、オープナーが自分のハンドの強さを勘案して最終コントラクトを判断します。

- (1) ゲームが無いと判断したら出来るだけ早い機会にパスします。
 (2) ゲームがあると判断したらゲームを直ぐにビッドします。
 (或いはゲームのあることをパートナーに知らせる)
 (3) ゲームの有無はパートナーのハンド次第と考えられる場合はインビテーションします。

- 2) パートナーのレスポンスが上限を示していない場合には、オープナーは自分のハンドの強さに応じて2回目のビッドをしてパートナーに最終コントラクトを判断してもらいます。

即ち、1 3 - 1 5 / 1 6 - 1 8 / 1 9 - 2 1 の範囲に3等分して、その何れの範囲の強さであるかを示します。

	オープナーのハンドの強さ		
	1 3 - 1 5	1 6 - 1 8	1 9 - 2 1
・パートナーのメジャーに4枚カードあり :	レイズ	ジャンプレイズ	4レベルにレイズ
・パートナーのメジャーに4枚カードが無く バランスハンドであれば :	1 NT	(1 NT オープン)	ジャンプ 2 NT
6枚以上のストであれば	リビッド	ジャンプ リビッド	
4枚以上のセクトストがあれば :	ニュースート	ニュースート リバースビッド	ジャンプシフト リバースビッド
・パートナーの1 NT レスポンスに対して バランスハンドであれば :	パス	2 NT	3 NT

オープナーの2度目のビッド例 :

1 C - 1 S / 2 S レイズ	1 C - 1 S / 3 S ジャンプレイズ	1 C - 1 S / 4 S 4レベルにレイズ	1 C - 1 S / 1 NT
------------------------------	----------------------------------	-----------------------------------	------------------------

1 C - 1 S / 2 C リビッド	1 C - 1 NT / 3 C ジャンプリビッド	1 C - 1 S / 2 NT ジャンプ 2 NT	1 C - 1 NT / 3 NT ゲーム
-------------------------------	------------------------------------	-------------------------------------	--------------------------------

1 C - 1 H / 1 S ニュースート	1 C - 1 H / 2 D リバースビッド	1 C - 1 H / 2 S ジャンプシフト
---------------------------------	----------------------------------	----------------------------------

レスポンドの2度目のビッド:

- 1) パートナーが2回目のビッドにより示しているハンドの強さと自分のハンドを6-9/10-11/12-15/16以上に4区分して、その何れの範囲の強さのハンドを持っているのかを併せて最終コントラクトを判断します。
- 2) ゲームコントラクトだけではなくスラムの可能性もありますが、その詳細については後日に説明します。
- 3) パートナーが2回目のビッドにより13-15点のハンドであることを示した場合のレスポンドの2度目のビッドは、概略、次の通りとなります。パートナーが16点以上であることが分かった場合はゲームインベーション以上のビッドをします。

6-9	パス 1NT シングル・レイズ 自分の6枚以上のスートをリビッド パートナーの示した2つのスートの内、良い方のスートを選ぶ →「スーツ・プリファレンス」と云う
10-11	パートナーのスートを3レベルにレイズ 6枚以上の自分のスートをジャンプしてリビッド ジャンプして2NT 新しいスートをビッド
12-15	ゲームをビッド 新しいスートをビッド
16以上	スラムの可能性も考えてビッド(詳細は後日説明)

レスポンドの2度目のビッド例:

1C-1H	1C-1H	1C-1H	1C-1H
/	/	/	/
1S-2S	1S-1NT	1S-2H	1S-2C
シングルレイズ		リビッド	プリファ

1C-1H	1C-1H	1C-1H	1C-1H
/	/	/	/
1S-3S	1S-3C	1S-3H	1S-2NT
ジャンプレイズ	ジャンプレイズ	ジャンプリビッド	

1C-1H	1C-1H	1C-1H	1C-1H
/	/	/	/
1NT-3NT	1S-4S	1S-4H	1S-2D

オークションに際しては、次の事項を念頭においてビッドをします。

1. 8枚以上のメジャー・スーツのフィット(ゴールデン・フィット)の有無を探します。

↓

有り：トランプ・スーツが決まり、次にゲームの有無を探ります

パートナーと併せた2人のハンドの強さに応じて、
パーシャル/ゲーム、更にスラム・コントラクトの可能性を判断します。

↓

無し：NT或いはマイナー・スーツのコントラクトを選び、更に2人のハンドの強さに応じて、
パーシャル/ゲーム、更にスラム・コントラクトの可能性を判断します。
NTコントラクトを選ぶ場合には、ストッパーの有無も考慮します。

止むを得ない場合には、7枚しかないスーツをトランプに選ぶことも時にはあります。

2. 情報をより多く貰った人が最終コントラクト決定のキャプテン/指揮官になります。

- ・ 1NTオープン：レスポnderがコントラクトを決定
- ・ 1H/1Sオープンがレイズされたら：オープナーがコントラクト決定の主導権を持つ

出来るだけ早く自分のハンドの強さを狭い範囲(通常3点巾)に限定してパートナーに伝えると
パートナーは判断しやすくなります。

更に、その3点巾の中で上限(max)か下限(min)かをチェックするために
インビテーショナル・ビッドをすることもあります。

3. キーナンバーを参考にして、2人のハンドの強さに応じて最終コントラクトを判断します。

オープナーは2回目のビッドにより、どの範囲での強さのハンドであるかを示し、
レスポnderが結論を出すことも多々あります。

オープナーの ハンドの強さ	レスポnderのハンドの強さ		
	6-9	10-11	12+
13-15	パーシャル・コントラクト	ゲーム・インビテーション	ゲーム
16-18	ゲーム・インビテーション	ゲーム	ゲーム (スラム?)
19-21	ゲーム	ゲーム	ゲーム (スラム?)

注：マイナー・スーツのゲームコントラクトの場合には11トリックを取らなければ
ならないのでキーナンバーも29点となり若干、余裕が必要です。

1. パートナーは1Cオープンしました。
次のハンドで何とレスポンスしますか？

- | | | | |
|---|---|---|--|
| 1) ♠ J 9 5 2
♥ 5 2
♦ 8 5
♣ K Q 7 4 3 | 2) ♠ Q J 5
♥ K 10 6
♦ Q 8 3 2
♣ Q 10 6 | 3) ♠ A 5 3 2
♥ J 9 8 5
♦ 6 5
♣ K 8 5 | 4) ♠ J 10 7 5 4
♥ K 9 8 5 4
♦ A 3
♣ 8 |
| (1 S) | (1 NT) | (1 H) | (1 S) |

2. パートナーは1Dオープンしました。
次のハンドで何とレスポンスしますか？

- | | | | |
|---|--|--|---|
| 1) ♠ A 8 7
♥ K 4 3
♦ J 6 5
♣ 8 7 4 3 | 2) ♠ K J 6 5
♥ K 4
♦ A 10 8 3 2
♣ A 9 | 3) ♠ K 10 7
♥ A 8 5
♦ 7 5 2
♣ A 8 6 4 | 4) ♠ J 3 2
♥ 8 4
♦ K Q 8 5 3
♣ A J 9 |
| (1 NT) | (1 S) | (2 NT) | (3 D) |

3. パートナーのレイズに何とリビッドしますか？

- | | | | |
|--|---|--|--|
| 1) ♠ A 7 4 2
♥ A 8 5 3
♦ K 6
♣ Q 10 2 | 2) ♠ 5 2
♥ A 8 5 2
♦ Q J 5
♣ K Q J 5 | 3) ♠ A 10 9
♥ K Q J 5
♦ K Q 5
♣ A 8 5 | 4) ♠ K 10 9 5
♥ Q J 8 7
♦ A J 8
♣ K 8 |
| 1 C - 2 C
/ (パス) | 1 C - 3 C
/ (パス) | 1 C - 2 C
/ (3NT) | 1 D - 3 D
/ (3NT) |

4. パートナーのレスポンスに対して何とビッドしますか？

- | | | | |
|--|---|--|--|
| 1) ♠ Q 7 6 2
♥ 5 4
♦ A 10
♣ A K J 3 2 | 2) ♠ K 10 2
♥ 8 7
♦ A J 9
♣ A Q 10 8 2 | 3) ♠ A 3 2
♥ 2
♦ K J 8
♣ A Q 10 8 3 2 | 4) ♠ K Q 8 5
♥ Q J 5 2
♦ 9 8
♣ K Q 5 |
| 1 C - 1 H
/ (1 S) | 1 C - 1 H
/ (1 NT) | 1 C - 1 H
/ (2 C) | 1 C - 1 NT
/ (パス) |
| 5) ♠ J 10 8
♥ Q J 9 8
♦ 5 4 3
♣ K 8 5 | 6) ♠ J 10 8 5
♥ K 10 7 6
♦ 5 4
♣ K Q 5 | 7) ♠ K Q 5 4
♥ J 8 5
♦ A 9
♣ J 10 8 5 | 8) ♠ 7 5
♥ A Q J 10 8 7
♦ A 8
♣ 8 7 4 |
| 1 C - 1 H
/ 1 S - (パス) | 1 C - 1 H
/ 1 S - (2 S) | 1 D - 1 S
/ 1 NT - (2 NT) | 1 D - 1 H
/ 1 S - (3 H) |

本日のディール1 (第4回講習)

終了後に配布

プレイの定石：エスタブリッシュ

	♠ Q 5 3 2													
	♥ A 4													
	♦ K 7 6													
	♣ K Q 10 3													
♠ J 9 7 ♥ K Q 10 9 ♦ 8 5 3 ♣ 8 7 6	<table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr><td style="width: 50%;"></td><td style="width: 50%; text-align: center;">N</td><td style="width: 50%;"></td></tr> <tr><td style="width: 50%;">W</td><td style="width: 50%;"></td><td style="width: 50%; text-align: center;">E</td></tr> <tr><td style="width: 50%;"></td><td style="width: 50%;"></td><td style="width: 50%;"></td></tr> <tr><td style="width: 50%;"></td><td style="width: 50%; text-align: center;">S</td><td style="width: 50%;"></td></tr> </table>		N		W		E					S		♠ 6 4 ♥ 8 7 6 5 ♦ Q J 10 4 ♣ A 5 4
	N													
W		E												
	S													
	♠ A K 10 8													
	♥ J 3 2													
	♦ A 9 2													
	♣ J 9 2													

オークション：

N	E	S	W
1 C	P	1 S	P
2 S	P	4 S	P
P	P		

- オークションの説明：
- 1) Nは14 HCPを持っているので1 Cオープンします。
 - 2) Sは6 HCP以上持っているので何かをビッドしなければなりません。
4枚♠を持っているので1 Sとレスポンスします。
 - 3) Nは8枚の♠ストが見つかったのでレイズしますが、ハートの強さがミッドなので2 Sとビッドします。
 - 4) Sは8枚の♠フィットとパートナーと併せて26点になるのでゲームコントラクトをビッドします。

OL = ♥ K

プレイ：OLを♥ Aで取り、ドロートランプします。

次に♣ストをエスタブリッシュさせるために♣ Aに負けます。

4枚目の♣ストでSの♦ルザ-をディスクードすると、結局♥と♣で1つずつ負けて5メイクします。

もし、4枚目の♣ストでSの♥ルザ-をディスクードすると4メイクしかしないことを理解して下さい。

本日のディール2

	♠ A 8 3 2													
	♥ A 4 3 2													
	♦ Q J 5													
	♣ 6 5													
♠ 7 5 4 ♥ Q 7 6 ♦ A 10 9 ♣ Q J 8 7	<table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr><td style="width: 50%;"></td><td style="width: 50%; text-align: center;">N</td><td style="width: 50%;"></td></tr> <tr><td style="width: 50%;">W</td><td style="width: 50%;"></td><td style="width: 50%; text-align: center;">E</td></tr> <tr><td style="width: 50%;"></td><td style="width: 50%;"></td><td style="width: 50%;"></td></tr> <tr><td style="width: 50%;"></td><td style="width: 50%; text-align: center;">S</td><td style="width: 50%;"></td></tr> </table>		N		W		E					S		♠ Q 9 ♥ J 10 9 8 ♦ 8 7 6 ♣ K 10 9 2
	N													
W		E												
	S													
	♠ K J 10 6													
	♥ K 5													
	♦ K 4 3 2													
	♣ A 4 3													

オークション：

N	E	S	W
	P	1 D	P
1 H	P	1 S	P
3 S	P	4 S	P
P	P		

- オークションの説明：
- 1) Sは14 HCPのハートを持っているので1 Dとオープンします。もし15 HCPであれば1 NTオープン。
 - 2) Nは6 HCP以上を持っているので何かをビッドビッドします。4-4のギャースーツを持っているのでランクの下の1 Hとレスポンスします。
 - 3) Nは4枚の♠を持っているかもしれないので1 Sとビッドします。ハートの強さは18 HCP以下です。19 HCP以上なら2 NTとビッドします。
 - 4) Nは8枚の♠フィットが見つかったので、あとはゲームの有無のチェックをします。
3 Sは10-11点のインベーションビッドです。
 - 5) Sは若干余裕があるので4 Sをビッドします。

OL = ♣ Q

プレイ：♠ x 1、♥ x 0、♦ x 2、♣ x 2の計5つのルザ-があります。

♠ Qを捕まえること、♣ルザ-をダミーでラフすること、♦ストのブレイクが3-3なら1ルザ-ですむことを考慮して先ずドロートランプします。♠ A、♠ 2をプレイして♠ Qをフィネスする積もりでいるとEから♠ Qが出てくるので取り、もう一度ランプを狩り、♦ストのエスタブリッシュにとりかかります。♣ルザ-をダミーでラフして結局、5メイクします。

本日のディール3 (第4回講習)

終了後に配布

プレイの定石：エスタブリッシュ

♠ J 10 9 4 3	<table style="border-collapse: collapse; width: 100px; height: 100px;"> <tr><td style="padding: 2px;">♠ 8 7 5</td></tr> <tr><td style="padding: 2px;">♥ K 2</td></tr> <tr><td style="padding: 2px;">♦ K Q J 10 2</td></tr> <tr><td style="padding: 2px;">♣ K Q 2</td></tr> <tr><td style="padding: 2px;">N</td></tr> <tr><td style="padding: 2px;">W</td></tr> <tr><td style="padding: 2px;">E</td></tr> <tr><td style="padding: 2px;">S</td></tr> </table>	♠ 8 7 5	♥ K 2	♦ K Q J 10 2	♣ K Q 2	N	W	E	S	♠ A 6
♠ 8 7 5										
♥ K 2										
♦ K Q J 10 2										
♣ K Q 2										
N										
W										
E										
S										
♥ 5 4 3		♥ Q J 8 7 6								
♦ A 9 6		♦ 8 7								
♣ 8 7		♣ 9 6 5 4								
	♠ K Q 2									
	♥ A 10 9									
	♦ 5 4 3									
	♣ A J 10 3									

オークション：

N	E	S	W
		1 C	P
1 D	P	1 NT	P
3 NT	P	P	P

オークションの説明：

- 1) Sは14 HCPを持っているので、最も長いスートの♣で1Cオープンします。
- 2) Nは6 HCP以上持っているので、最も長いスートである♦スートをビッドします。
- 3) Sはミマのバランスバッドなので1NTとビッドします。また、4枚メジャーズを持っていないことも示しています。
- 4) Nも14 HCPのバランスバッドであり、パートナーと併せて25 HCP以上となるので、直ぐに3NTをビッドします。

OL = ♠ J

プレイ：♠ J → ♠ A、♠ 6を♠ Kで取ります。

♠ x 2、♥ x 2、♣ x 4の計8個を直ぐに取れるので、♦スートをエスタブリッシュさせます。

結局、2枚のAを取られるだけの5メイクします。

本日のディール4

♠ 9	<table style="border-collapse: collapse; width: 100px; height: 100px;"> <tr><td style="padding: 2px;">♠ K J 6 3</td></tr> <tr><td style="padding: 2px;">♥ A 6 3</td></tr> <tr><td style="padding: 2px;">♦ Q 6</td></tr> <tr><td style="padding: 2px;">♣ Q J 10 5</td></tr> <tr><td style="padding: 2px;">N</td></tr> <tr><td style="padding: 2px;">W</td></tr> <tr><td style="padding: 2px;">E</td></tr> <tr><td style="padding: 2px;">S</td></tr> </table>	♠ K J 6 3	♥ A 6 3	♦ Q 6	♣ Q J 10 5	N	W	E	S	♠ 10 8 4
♠ K J 6 3										
♥ A 6 3										
♦ Q 6										
♣ Q J 10 5										
N										
W										
E										
S										
♥ Q J 10 9		♥ 8 7 5								
♦ 10 8 5 4 2		♦ A 9 3								
♣ A 7 6		♣ K 9 8 2								
	♠ A Q 7 5 2									
	♥ K 4 2									
	♦ K J 7									
	♣ 4 3									

オークション：

N	E	S	W
			P
1 C	P	1 S	P
2 S	P	4 S	P
	P	P	

オークションの説明：

- 1) Nは13 HCPを持っているので1Cオープンします。
- 2) Sは6 HCP以上の4枚以上の♠スートを持っているので1Sレスポンスします。
- 3) Nは4枚の♠サポートを持っているのでレイズします。シングルレイズはミマバッドを示します。
- 4) Sは9枚の♠フィットとゲームをビッドするのに十分な強さのあることが分かるので4Sをビッドします。

OL = ♥ Q

プレイ：ルザーは♥ x 1、♦ x 1、♣ x 2の計4個があります。

♥ルザーを♦スートをエスタブリッシュさせてディスカードします。

先ず、ドロートランプして、♦Qを出してエスタブリッシュさせます。

なお、♣スートも2回負ければエスタブリッシュ出来ませんが、その前に♥ルザーを取られてしまいテンポが間に合いません。

次の質問に答え、次回の講習会の時に持ってきて下さい。

1. パートナーのオープンに対して何とレスポンスしますか？

パートナー 貴方
1C - ?

- | | | | |
|---|---|---|---|
| 1) ♠ Q 5 4 2
♥ 7 6 5 3
♦ J 8 4 2
♣ 3 | 2) ♠ A J 6 5
♥ J 7 3 2
♦ 5 4
♣ Q 6 5 | 3) ♠ J 7 6 5 4
♥ A Q J 5
♦ 6 5
♣ 9 5 | 4) ♠ 4 3
♥ Q 8 7 3
♦ 8 5
♣ K Q J 8 7 |
| () | () | () | () |

パートナー 貴方
1D - ?

- | | | | |
|---|---|--|--|
| 5) ♠ 9 8
♥ K 8 5
♦ 5 4 2
♣ K Q 9 8 5 | 6) ♠ J 9 8 5
♥ 8
♦ 9 8 5
♣ A J 9 8 5 | 7) ♠ K J 9
♥ 9 8 5
♦ A 2
♣ K Q 10 8 5 | 8) ♠ K J 9 8
♥ A 8
♦ 8 5
♣ A J 10 9 8 |
| () | () | () | () |

2. パートナーのレスポンスに対してどうしますか？

- | | | | |
|---|---|---|--|
| 1) ♠ Q 6 5
♥ K J 4 2
♦ K 8
♣ A 6 5 2 | 2) ♠ 8
♥ A K 7 5
♦ K 3 2
♣ A K 8 7 5 | 3) ♠ A J 4 2
♥ K 3 2
♦ A K J 6 5
♣ 6 | 4) ♠ K 8 5
♥ K J 8
♦ K Q 10 8
♣ J 3 2 |
| 1C - 1H
/ | 1C - 1S
/ | 1D - 1S
/ | 1D - 2C
/ |
| () | () | () | () |

- | | | | |
|---|---|---|--|
| 5) ♠ K Q 9 5 2
♥ A 8 5 4
♦ 8 5
♣ Q 8 | 6) ♠ K Q 8 5
♥ A K 8 5 4
♦ 8 5
♣ 4 2 | 7) ♠ 9 8 7
♥ 8 7
♦ Q 8 5
♣ K Q 8 7 5 | 8) ♠ 10 8 5
♥ J 8 5 2
♦ Q 8 5
♣ A 4 3 |
| 1C - 1S
/ | 1C - 1H
/ | 1D - 1NT
/ | 1D - 1H
/ |
| 2S - () | 1S - () | 2H - () | 3C - () |

第5章 ディフェンシブ・ビッド

講師用メモ

1. 復習：前回のホームワークの正解を説明しながら、簡単に復習します。(15分)
2. 「本日のキーポイント」資料を配って、まず、概略説明をします。
大まかな説明をした後に「キーポイントの詳細説明」資料を配って二段構えで説明します。
(30分)①
3. 演習問題を皆で考えながら説明します。(15分)
4. 「本日のディール」を各テーブルで一斉にディールしてプレイ実習します。(4題)(60分)
5. 用語集と「ホームワーク」を渡して終了します。

学習目標：

- ・ディフェンシブビッド
 - オーバコール：スーツ・オーバコール
 - 1NTオーバコール
 - キュービッド
 - ジャンプ・オーバコール
 - オーバコールに対するレスポンス
- ・ペナルティ・ダブルとリダブル
- ・ダブル及びリダブル時の失点・得点計算
- ・テイクアウト・ダブル
 - ペナルティダブルとテイクアウトダブルの違い
 - テイクアウトダブルに対するレスポンス
- ・テイクアウトダブルに対するリダブル

講師へのアドバイス(第5回講習)

1. ホームワークについて：

前回の解答：

1. パス、1 H、1 S、1 H
1 NT、1 S、2 C、2 C
2. 2 H、2 H、3 S、2 NT
3 S、4 S、3 D、3 D

2. アドバイス事項：

- ① オーバコールやダブルは、ミニブリッジには無かった概念であり、丁寧に説明します。

ディフェンシブ・ビッド: 1) オーバコール

2) テイクアウト・ダブル

オーバコール: 5枚以上の強いスート
8(1レベルなら)~15HCP

1NTオーバコールの場合は1NTオープンと同じ+ストッパー
(15-17)

コントラクトを取るためにオーバコール
パートナーにOLを知らせるためにオーバコール

ダブルとリダブル: オークション時に使える言葉の1つ

ペナルティ・ダブル: 相手方のコントラクトをダウンさせ、その失点を倍増させようとするコール
これに対して「リダブル」とコールして、コントラクト達成に確信のあることを示すことも出来る。

オークション例:

$\frac{N}{1S}$	$\frac{E}{2H}$	$\frac{S}{4S}$	$\frac{W}{ダブル}$
リダブル	P	P	P

 コントラクトは4Sxx

テイクアウト・ダブル:

- 1) 良いハンドを持っているが、4枚スートしかないのでオーバコールには不適當ダブルをかけてパートナーによいスートを選んでもらうためのダブル
- 2) オーバコールするには強すぎるハンドを持っている場合にもダブルをかける

ペナルティ・ダブルとテイクアウト・ダブルの区別:

1NTオープンや1NTオーバコールに対するダブルはペナルティ

ゲームコントラクトに対するダブルはペナルティ

味方がビッドしていない場合のダブルはテイクアウト
味方が既にビッドしている時はペナルティ

テイクアウトダブルに対するレスポンス:

零点でも何かレスポンスすること
ハンドの強さ/ハンドパターンに応じて色々なレスポンス

ディフェンシブ・ビッド:

相手方が先にオープンしたり、レスポンスした後でもオークションに参加することが出来ます。お互いに競り合うと云う意味で「コンペティティブ・ビッド」とも云う。その方法としては2通りがあります。

1. オーバコール：自分がスーツ(或いはNT)をビッドする。
2. ダブル： パートナーにスーツ(或いはNT)を選んでもらうためにダブルをかける。

オーバコール:

オーバコールする目的：コントラクトを取るため
ディフェンスすることになった時にそのスートをリードしてもらうため
相手方のオークションを妨害してビッドを難しくする。

しかし、バルの時などにオーバコールして、ペナルティ・ダブルをかけられ
沢山ダウンしないように注意します。
また、相手方にもハンドの情報を与えるので、コントラクトを取られた時、
上手くプレイされてしまうかもしれません。

オーバコールの条件:

- ・スーツの場合：良い5枚以上のスーツであること(少なくともQJ9xx以上)
2レベルなら6枚以上であることが望ましい。
ハンドの強さは、1レベルなら 8-15HCP
2レベルなら10-15HCP、オープン出来るハンド
- ・1NTの場合：1NTオープンするようなハンドと同じ
但し、相手方がビッドしたスーツのストツパーがあること
- ・キュービッド：相手方がビッドしたスートをビッドすると、そのスートでプレイしたいとの
意志表示ではありません。
特殊なハンドパターンのハンドを意味することが多く、その詳細については
別途説明します。
- ・ジャンプオーバコール：相手方の情報交換を妨害するために長いスーツでジャンプしてビッド
することもあります。9HCP以下の弱いハンドです。
2レベルなら6枚スーツ
3レベルなら7枚スート
4レベルなら8枚スート
が標準枚数で、ディフェンスには向かないハンドです。

オーバコールの例:

$\frac{N}{1C}$	$\frac{E}{1S}$	$\frac{S}{\quad}$	$\frac{W}{\quad}$
----------------	----------------	-------------------	-------------------

$\frac{N}{1H}$	$\frac{E}{1NT}$	$\frac{S}{\quad}$	$\frac{W}{\quad}$
----------------	-----------------	-------------------	-------------------

$\frac{N}{1S}$	$\frac{E}{2S}$	$\frac{S}{\quad}$	$\frac{W}{\quad}$
	キュービッド		

$\frac{N}{1C}$	$\frac{E}{2S}$	$\frac{S}{\quad}$	$\frac{W}{\quad}$
	ジャンプ オーバコール		

オーバコールに対するレスポンス：

- ・ サポートがある場合：3枚以上のサポートがあれば、パートナーがオープンした時のレイズと同じようにビッドします。

	1 レベルのオーバコールの時	2 レベルのオーバコール時
5 点以下：	パス	パス
6 - 9 点：	シングルレイズ	パス
10 - 12 点：	ダブルレイズ	シングルレイズ
13 点以上：	ゲームレイズ	ゲームレイズ

- ・ サポートが無い場合：

a) バランスハンドで相手方のスーツのストッパーがあればNTをビッドします。

8 - 10 HCP : 1 NT
 11 - 12 HCP : 2 NT
 13 HCP 以上 : 3 NT

b) 良い5枚以上の自分のスーツを持っている場合には、そのスーツをビッドしてスーツテイクアウトします。

- ・ メジャースーツへのテイクアウト：ノンフォーシング
- ・ マイナースーツへのテイクアウト：パートナーズートのサポートが無くサインオフ

c) 強いハンドの場合には相手方のビッドしたスーツをビッドしてフォーシングすることも出来ます。これを「キュービッド」と称します。

オーバコールに対するレスポンス例：

$\frac{N}{1C} \quad \frac{E}{1S} \quad \frac{S}{P} \quad \frac{W}{P}$

$\frac{N}{1H} \quad \frac{E}{1S} \quad \frac{S}{P} \quad \frac{W}{2S}$
レイズ

$\frac{N}{1C} \quad \frac{E}{1S} \quad \frac{S}{P} \quad \frac{W}{1NT}$

$\frac{N}{1C} \quad \frac{E}{1D} \quad \frac{S}{P} \quad \frac{W}{1S}$
テイクアウト

$\frac{N}{1D} \quad \frac{E}{1S} \quad \frac{S}{P} \quad \frac{W}{2C}$
テイクアウト

$\frac{N}{1H} \quad \frac{E}{1S} \quad \frac{S}{P} \quad \frac{W}{2H}$
キュービッド

ダブルとリダブル:

オークションの時に使える言葉として、「パス」「ビッド」の他に「ダブル」と「リダブル」があります。

1. **ダブル**: 相手方のコントラクトが達成できそうもないと思った時に「ダブル」とコールし、コントラクトがダウンしたときの失点を倍増以上にすることが出来ます。
もし、コントラクトを達成されたら逆に得点も多くなります。
ダブルをかけられたコントラクトは、例えば、4♠ダブル(4 S x)と表現します。
このようなダブルを「ペナルティ・ダブル」と呼び、後述の「テイクアウト・ダブル」と区別します。
2. **リダブル**: 相手方にダブルをかけられた時にコントラクトの達成に確信のある場合には、リダブルをかけて得点を更に増加させることも出来ます。
勿論、ダウンした場合には失点も増加します。
リダブルがかけられたコントラクトは、例えば、4 S x xと表現します。

3. ダブル/リダブルをかけた場合の得点・失点計算:

1) ダブルをかけて:

- ・ダウンした場合の失点:

	ノミル	ノンノミル
1 ダウン:	$\Delta 200$	$\Delta 100$
2 ダウン:	$\Delta 200 + \Delta 300$	$\Delta 100 + \Delta 200$
3 ダウン:	$\Delta 200 + \Delta 300 \times 2$	$\Delta 100 + \Delta 200 \times 2$
4 ダウン:	$\Delta 200 + \Delta 300 \times 3$	$\Delta 100 + \Delta 200 \times 2 + \Delta 300$ (以下1ダウンに付 $\Delta 300$)

- ・ジャストメイクされた場合の得点: 通常得点 + メイク点 + 50

- ・更にオーバトリックを取られた場合の得点:
ジャストメイク得点 + 200 x アップ数(ノミルの時)
同上 + 100 x アップ数(ノンノミルの時)

2) リダブルをかけられた場合は、

- ・ダウンした場合の失点: ダブルの場合の丁度2倍
- ・メイクされた場合: メイク点が2倍 x 2倍のほぼ4倍増(概算)

具体的にはテーブルガイドシートの裏面のスコア表を参照して下さい。

ペナルティ・ダブルの例:

$\frac{N}{1S}$	$\frac{E}{2C}$	$\frac{S}{3S}$	$\frac{W}{4C}$	
4S	5C	ダブル	P	コントラクト: 5 C x
P	P			結果: EWはノンバルで2ダウンしたら $\Delta 300$

テイクアウト・ダブル:

強さの異なる2種類のテイクアウト・ダブルがあります。

弱いダブル	5枚以上スートがあればオーバコールすることが出来ますが、4枚のスーツしかない場合には、テイクアウト・ダブルをかけてパートナーに長いスートを選んで貰います。10-15 HCP パートナーが相手方のスート以外のどのスートを選んでもサポートがあること。
強いダブル	16 HCP以上のハンドを持っている場合には、オーバコールするには強すぎます 先ず、テイクアウト・ダブルをかけてから次の機会に自分のスートをビッドします

テイクアウト・ダブルの例:

$\frac{N}{1S}$	$\frac{E}{ダブル}$	$\frac{S}{P}$	$\frac{W}{2H}$	$\frac{N}{1D}$	$\frac{E}{ダブル}$	$\frac{S}{P}$	$\frac{W}{1S}$	$\frac{N}{1H}$	$\frac{E}{ダブル}$	$\frac{S}{P}$	$\frac{W}{1S}$
P	P			P	2H			P	2S		
	弱いダブル				強いダブル				強いダブル		

ペナルティ・ダブルとの違い:

ペナルティ・ダブル	NTオープン/NTオーバコールに対するダブル パートナーが既にビッドしている時のダブル 4S以上のオープンに対するダブル ゲームコントラクトに対するダブル
テイクアウト・ダブル	上記のペナルティ・ダブル以外のダブル

テイクアウト・ダブルに対するレスポンス: ダブルの次の人がビッドした場合を除き、どんな弱いハンドでもビッドしなければなりません。

0-8 HCP	長いスートをビッド。メジャースーツを優先させます。相手方のスート以外は全て3枚以下の場合には3枚スーツでもビッドします。
9-11 HCP	長いスーツでジャンプしてビッドします。メジャースーツを優先。
12以上	キュービッドして強さを示します。 ダブルは何かをビッドするので、次の機会に自分のハンドを示します。
8-10 HCP	4枚以上のアンビッド・メジャーが無く、ストッパーのあるバランス・ハンドなら1NTをビッドします。
11-12 HCP	上記の条件を満たせば、2NTをビッドします。

ダブルをかけた人の2回目の対応: パートナーが0点でもレスポンスしていることを忘れないこと

15 HCP以下	パートナーが強いレスポンスをしない限り、パスします。
16 HCP以上	パートナーがビッドしたスートをレイズします。或いは、自分の長いスートをビッドします。

ダブルに対するオープンした側の対応:

$\frac{N}{1D}$	$\frac{E}{ダブル}$	$\frac{S}{リダブル}$	$\frac{W}{}$	10 HCP以上のハンドであることを示します。
		2C		9 HCP以下の長いスートを示します。
		P		9 HCP以下の特徴のないハンドを示します。

1. Eの席に座っている貴方はどうしますか?

$\frac{N}{1H}$	$\frac{E}{?}$	$\frac{S}{}$	$\frac{W}{}$
----------------	---------------	--------------	--------------

- | | | | |
|---|---|---|---|
| 1) ♠ A 2
♥ A K Q 3 2
♦ 5 4 3
♣ 5 4 3 | 2) ♠ A J 10 8 5
♥ 4 2
♦ K 10 2
♣ 5 3 2 | 3) ♠ 3 2
♥ 5 4
♦ A Q J 10 8 7
♣ K Q 10 | 4) ♠ A J 3 2
♥ K Q 2
♦ K 5 3
♣ K J 2 |
|---|---|---|---|

(パス) (1 S) (2 D) (1 NT)

2. Wの席に座っている貴方はどうしますか?

$\frac{N}{1C}$	$\frac{E}{1H}$	$\frac{S}{P}$	$\frac{W}{?}$
----------------	----------------	---------------	---------------

- | | | | |
|--|---|---|---|
| 1) ♠ K 10 3
♥ K 7 4
♦ Q 7 4 3 2
♣ 8 5 | 2) ♠ A J 10
♥ 3 2
♦ Q J 9 6
♣ K Q 10 5 | 3) ♠ K Q J 7 6 5
♥ 3 2
♦ J 5 4
♣ 8 5 | 4) ♠ K 5
♥ 2
♦ Q J 9 8 7 5 4
♣ 8 5 2 |
|--|---|---|---|

(2 H) (2 NT) (1 S) (2 D)

3. Eの席に座っている貴方はどうしますか?

$\frac{N}{1H}$	$\frac{E}{?}$	$\frac{S}{}$	$\frac{W}{}$
----------------	---------------	--------------	--------------

- | | | | |
|---|--|--|---|
| 1) ♠ K J 4 2
♥ 3
♦ K Q 6 5
♣ A 7 4 2 | 2) ♠ K 10 8 2
♥ 5 3
♦ A Q 6 5
♣ A K 3 | 3) ♠ A K J 10 9 8
♥ K 3 2
♦ A K 2
♣ 5 | 4) ♠ 8
♥ K Q 5 4
♦ A J 5 2
♣ K 4 3 2 |
|---|--|--|---|

(ダブル) (ダブル) (ダブル) (パス)

4. Wの席に座っている貴方はどうしますか?

$\frac{N}{1H}$	$\frac{E}{ダブル}$	$\frac{S}{P}$	$\frac{W}{?}$
----------------	-----------------	---------------	---------------

- | | | | |
|---|---|--|---|
| 1) ♠ 6 5 3 2
♥ 3 2
♦ 8 7 6 2
♣ 4 3 2 | 2) ♠ A Q 7 6
♥ K 4 3
♦ J 10 8 2
♣ 10 5 | 3) ♠ A Q 7 6
♥ 4 3
♦ K J 10 8
♣ A 4 3 | 4) ♠ 7 6 5
♥ K J 2
♦ K Q 3
♣ J 7 6 2 |
|---|---|--|---|

(1 S) (2 S) (2 H) (1 NT)

5. Sの席に座っている貴方はどうしますか?

$\frac{N}{1H}$	$\frac{E}{ダブル}$	$\frac{S}{?}$	$\frac{W}{}$
----------------	-----------------	---------------	--------------

- | | | | |
|---|---|---|---|
| 1) ♠ K J 5 4
♥ 6 5
♦ A 8 7 5
♣ K 5 4 | 2) ♠ K Q 9 7 5
♥ 6
♦ K 8 7
♣ 8 7 5 4 | 3) ♠ 7 5
♥ Q 5 4
♦ K Q 5 4
♣ 8 5 4 2 | 4) ♠ K J 8
♥ 8 5
♦ Q 8 7 5
♣ K 5 4 3 |
|---|---|---|---|

(リダブル) (1 S) (2 H) (1 NT)

本日のディール1 (第5回講習)

終了後に配布

プレイの定石：クロスラフ

<p>♠ K Q J 10 9 6 ♥ 5 3 2 ♦ 9 ♣ A 10 6</p>	<table border="1" style="margin: auto;"> <tr><td style="text-align: center;">♠ 5</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">♥ J 8 7 6</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">♦ A 8 6 5 3</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">♣ J 4 2</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">N</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">W E</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">S</td></tr> </table>	♠ 5	♥ J 8 7 6	♦ A 8 6 5 3	♣ J 4 2	N	W E	S	<p>♠ 8 7 ♥ 4 ♦ K J 10 7 4 2 ♣ Q 9 7 5</p>	<p>♠ A 4 3 2 ♥ A K Q 10 9 ♦ Q ♣ K 8 3</p>
♠ 5										
♥ J 8 7 6										
♦ A 8 6 5 3										
♣ J 4 2										
N										
W E										
S										

オークション：

N	E	S	W
P	P	1H	1S
2H	P	4H	P
P	P		

- オークションの説明：
- 1) Sは13HCP以上の5枚の♥を持っているので1Hとオープンします。
 - 2) Wは強い5枚以上の♠スートを持っているので1Sとオーバーコールします。
 - 3) Nは♥サポートを持っているので2Hとレイズします。
 - 4) Sはパートナーと併せて25点以上の強さとなるので直ぐにゲームをビッドします。

OL = ♠ K

プレイ：Sのハドを基準にして♠ x 3、♣ x 3の計6個のルザーがあります。
 ♣スートはダミーから♣Kに向けてリードして、Eが♣Aを持っていることを期待する以外にルザーを減らす方法はなさそうです。
 ♠スートのルザーはダミーで3回ラフ出来ればルザーは無くなります。
 スーツコントラクトの場合の定石としてドロートランプがありますが、このハドのようにダミーでラフする必要がある場合にはランプを狩らないでランプをラフするために使用します。
 OLを♠Aで取り、直ぐに♠2を出してダミーでラフし、♦A、♦3を出してラフしてSのハドに戻ります。♠3→ラフ、♦5→ラフ、♠4→ラフすれば、♥x5、♠A、♦A、♠スートを3回ラフして計10トリックを確保します。
 この様に♠スートと♦スートを交互にラフするプレイを「クロスラフ」と云います。

本日のディール2

<p>♠ 5 3 2 ♥ J 9 7 5 2 ♦ 4 3 2 ♣ J 10</p>	<table border="1" style="margin: auto;"> <tr><td style="text-align: center;">♠ K Q 9 8 4</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">♥ K 4 3</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">♦ A J 9 8</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">♣ 5</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">N</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">W E</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">S</td></tr> </table>	♠ K Q 9 8 4	♥ K 4 3	♦ A J 9 8	♣ 5	N	W E	S	<p>♠ A J 10 7 ♥ Q 10 ♦ 5 ♣ K Q 9 8 7 3</p>	<p>♠ 6 ♥ A 8 6 ♦ K Q 10 7 6 ♣ A 6 4 2</p>
♠ K Q 9 8 4										
♥ K 4 3										
♦ A J 9 8										
♣ 5										
N										
W E										
S										

オークション：

N	E	S	W
1S	2C	2D	P
3D	P	5D	P
P	P		

- オークションの説明：
- 1) 13HCP以上の5枚♠を持っているので1Sオープン。
 - 2) Eは10HCP以上の6枚♣を持っているので2Cとオーバーコールします。
 - 3) Sは10HCP以上のハドであり、長い♦スートを示します。
 - 4) Nは4枚の♦サポートがあり、ミニムハドなので3D。
 - 5) Sは♣Aのストップを持っているので3NTコントラクトも考えられますが5Dの方が安全でしょう。

OL = ♣ J

プレイ：Sのハドを基準にして♠ x 1、♥ x 1、♣ x 3の計5個のルザーがあります。
 このハドもドロートランプしないで、直ぐに♠Aに負けて♠スートで♥スートのルザーをディスプレイします。
 その後はダミーで3つの♣スートのルザーをラフするために♣と♠をクロスラフします。
 クロスラフのプレイの鉄則はクロスラフに入る前にサイドスートのウィナー：♥A、♥Kを先に取ってしまいます。クロスラフしたあとでサイドスートのウィナーを取ろうとするとラフされてしまう可能性があるからです。

本日のディール3 (第5回講習)

終了後に配布

プレイの定石: **カウンティング** (相手方の点数、カード枚数を数えて参考にする事)

♠ A Q 4 2
♥ 2
♦ Q 6 5
♣ A K 10 4 3
♠ J 6 3
♥ A K Q J 10
♦ K
♣ 9 8 7 6

N	E
W	
	⑤

♠ K 10 8 5
♥ 9 8 7
♦ A J 4
♣ Q 5 2

♠ 9 7
♥ 6 5 4 3
♦ 10 9 8 7 3 2
♣ J

オークション:

N	E	S	W
		P	1 H
X	P	2 S	P
4 S	P	P	P

X = ダブル
X X = リダブル

- オークションの説明:
- 1) Sのハドは10HCPしかないのでパスします。
 - 2) ♦Kのシングルtonですが14HCPあるので1Hオープン。
 - 3) Nは2Cのオバコールより、テイクアウトダブルをかけてパートナーに良いスツを選んでもらいます。
 - 4) Sは10HCPの4枚♠を持っているので若干の余裕があるのでジャンプして2Sとレスポンスします。
 - 5) Nは8枚の♠スートのフィットが見つかったので、あとはゲームの有無を判断するだけです。
Sの2Sは10HCP程度を示すので併せて25点になり、直ぐに4Sとビッドします。

OL = ♥K

プレイ: Wが♥K、♥Qと続けて来たらダミでラフします。

3回ドロートランプしてから、♣スートをブロックさせないように5トリックを取り、自分のハドから♥と♦のルザーを捨てます。

そして最後にダミから♦スートをリドして♦Kのフィネスを考えます。

しかし、ここでもう一度よく考えてみます。

Wは1Hとオープンしました。従って、13点以上を持っている筈です。

ここまでのプレイでWは♥スートに少なくとも9点を持っていましたが、更に♦Kを持っていなかったら13点にはなりません。従って、フィネスすれば確実にWに取られるでしょう。そこで、フィネスしないで♦Aで叩くのが正解です。もし、♦Kがシングルtonであれば6メイクします。この様にWがビッドしたことを参考にしてHCPを数えると正解プレイが見えてきます。

本日のディール4

♠ A 7 6
♥ 10 9 7 6
♦ 6 2
♣ A 7 6 2
♠ 10 9
♥ 5 4 3 2
♦ 9 8 7 4
♣ J 9 5

N	E
⑥	
	S

♠ K J 5 4 3
♥ A 8
♦ A K 3
♣ K 4 3

♠ Q 8 2
♥ K Q J
♦ Q J 10 5
♣ Q 10 8

オークション:

N	E	S	W
			P
P	1 D	X	P
1 H	P	1 S	P
4 S	P	P	P

- オークションの説明:
- 1) Eは13HCPを持っているので1Dオープンします。
 - 2) Sは18HCPも持っているので1Sオバコールで示すハドよりも強いハドであり、ダブルをかけます。
 - 3) Nは4枚♥を持っているので1Hとレスポンスします。
 - 4) Sは1Sとビッドして、1Sオバコールするより強いハドであることを示します。
 - 5) Nは8HCPも持っているので直ぐに4Sをビッドします。

OL = ♦4

プレイ: ♦A、♦K、♦3をダミでラフします。次にドロートランプして、♠A、♠7をリドします。

ここで、Eがオープンしたことを参考にして♠Qを♠Jでフィネスします。

♠Kでドロートランプを終了し、♣K、♣3をリドしてダミでダックしておく♣スートが3-3ブレイクなのでダミの4枚目の♣がエスタブリッシュします。

この♣で♥ルザーを捨てて6メイクします。

ディフェンシブビッド (defensive bid)	一方が既にオープンした後で、その反対側がコントラクトを取るためにオークションに参加してビッドすること
オーバコール (overcall)	相手方がオープンした後で、ビッドすること ジャンプ・オーバコール、1NTオーバコールなどもある
ダブル(double)	オークション時に使える38種類の言葉の1つ 相手方のコントラクトがダウンした時の失点を倍増させようとする意味のコール(ペナルティ・ダブル)。 別の意味の使い方として、低いレベルのある状況のオークションでは、パートナーにアンビッド・スーツを選んでビッドするよう要請するコールとなり、テイクアウト・ダブルと呼ばれる。
リダブル(redouble)	オークション時に使える38種類の言葉の1つ 相手方のペナルティ・ダブルに対して、コントラクトの達成に自信を示すコール。 別の意味の使い方として、相手方のテイクアウト・ダブルに対して、リダブルとコールして10HCP以上の強いハンドを示すことができる。
キュー・ビッド (cuebid)	相手方がビッドしているスーツをビッドすること そのコントラクトでプレイするつもりが無いフォーシング・ビッド 強いハンドであることを示すが、キュービッドとなるオーバコールの場合は特殊なハンドパターンを意味することもある(詳細は別途説明) 別の意味の使い方として、パートナーとトランプにするスーツの合意が既にある時に、別のスーツをビッドして、そのスーツのAとかKを持っていることを示すビッドをキュービッドと称す。コントロール・ビッドとも云う。

次の質問に答えて下さい。

1. 次のダブルはペナルティ? テイクアウト?
その理由も選んで下さい。

- (理由) a. 味方はパス以外はコールしていないからテイクアウト
b. パートナーが既にビッドしているからペナルティ
c. NTに対する場合だからペナルティ
d. ゲームコントラクトなのでペナルティ

1) $\frac{N}{1NT} \quad \frac{E}{ダブル} \quad \frac{S}{}$ $\frac{W}{}$ (理由:) 2) $\frac{N}{1S} \quad \frac{E}{ダブル} \quad \frac{S}{}$ $\frac{W}{}$ (理由:)

3) $\frac{N}{1C} \quad \frac{E}{P} \quad \frac{S}{1S} \quad \frac{W}{ダブル}$ (理由:) 4) $\frac{N}{1S} \quad \frac{E}{P} \quad \frac{S}{3S} \quad \frac{W}{P}$
4S ダブル (理由:)

2. 次のスコアを計算して下さい。

1) 4 S x 2 ダウン(バルの時) : -200 - () x 1 = - ()

2) 4 C x 3 ダウン(ノンバルの時) : - () - 200 x 2 = - ()

3) 4 H x 4 メイク(バルの時) : 620 + () + 50 = ()

3. Eの席に座っている貴方はどうしますか?

N E S W
1 H ?

- | | | | |
|---|--|---|---|
| 1) ♠ A 9 5
♥ 5
♦ K Q J 9 8 5
♣ K 4 3 | 2) ♠ A J 8
♥ K Q 8
♦ K 10 9 5
♣ A 3 2 | 3) ♠ K J 8 5
♥ 5
♦ A 10 8 7
♣ K 10 5 3 | 4) ♠ J 7 5
♥ K Q J 9 8 7
♦ K 5
♣ K 5 |
| () | () | () | () |

4. Wの席に座っている貴方はどうしますか?

N E S W
1 D X P ?

- | | | | |
|---|--|---|---|
| 1) ♠ 9 8 3
♥ K 7 4
♦ 9 7 4 3 2
♣ 8 5 | 2) ♠ A J 10 9
♥ 3 2
♦ 9 8 5 4
♣ Q 9 7 | 3) ♠ K 9 5
♥ 10 5
♦ K Q 10 8
♣ Q 5 4 2 | 4) ♠ K Q 9 5
♥ 9 7 5
♦ 8 7 2
♣ A Q 2 |
| () | () | () | () |

第6章 コンベンショナル・ビッド

講師用メモ

1. 復習：前回のホームワークの正解を説明しながら、簡単に復習します。(15分)
2. 「本日のキーポイント」資料を配って、まず、概略説明をします。
大まかな説明をした後に「キーポイントの詳細説明」資料を配って二段構えで説明します。
(30分) ①
3. 演習問題を皆で考えながら説明します。(15分)
4. 「本日のディール」を各テーブルで一斉にディールしてプレイ実習します。(4題)(60分)
5. 用語集と「ホームワーク」を渡して終了します。

学習目標：

- ・ナチュラル・ビッドとコンベンショナル・ビッド
- ・1NT/2NTオープンに対するステイマン・コンベンション
- ・2Cオープンとレスポンス
- ・ネガティブ・ダブルとそのレスポンス

講師へのアドバイス(第6回講習)

1. ホームワークについて：

前回の解答：

1. 1)ペナルティ、c 2)テイクアウト、a
 3)テイクアウト、a 4)ペナルティ、d

2. 1) 300、500 2) 100、500 3) 120、790

3. 2D、1NT、ダブル、パス

4. 1H、1S、1NT、2S

2. アドバイス事項：

- ① ネガティブ・ダブルについて、この段階で説明することは難しいと思うかもしれませんが、それ程心配することはないようです。

ナチュラル・ビッド: ビッドしたスーツを何枚か持っていることを示し、そのスーツでプレイすることを意図しているビッド。
例: 1Hオープン

コンベンショナル・ビッド: ビッドしたスーツの枚数を全く保証せず、自分のハンドの特殊な情報を伝えたり、特別な事項についてパートナーに尋ねたりするビッド。
アーティフィシアル・ビッドとも云う。
例: 2Cオープン→強いハンドであることを伝えるが♣スートの枚数は不明

ステイマン・コンベンション: パートナーが1NTオープンしたときに、レスポnderが2Cとビッドして、4枚のメジャー・スーツを持っているかどうかを尋ねます。
♣スートの枚数は無関係です。

1NT	—	2C (ステイマン)
	/	
2H		→ 4枚の♥を持っています
2S		→ 4枚の♠を持っています
2D		→ 4枚の♥も♠も持っていません

2NTオープン後も3Cとビッドするとステイマンです。

2Cオープン: 非常に強いハンドを持っていることだけを示し、♣スートの枚数は無関係です。
22HCP以上のハンド
自分一人でゲーム・コントラクトをビッド出来るハンドを示します。

パートナーは、零点のハンドであってもゲーム・コントラクトに到達するまではパスしないで何かをビッドしなければなりません。

→ゲーム・フォーシング

2Cオープナーは2回目のビッドにより、リアル・スーツを示します。

ネガティブ・ダブル: パートナーが _____ オポネントが _____ 貴方が
 スーツ・オープン オーバコール ダブル

このダブルは、本来は「ペナルティ・ダブル」です。

「ネガティブ・ダブル」は、これを「テイクアウト」の意味にしたものです。

- ・オーバコールされたのでパスしても構いませんが、パスするには一寸惜しいハンド(6-9HCP)であることを示します。
- 一般に、4枚のメジャー・スーツを持っていること
5枚メジャー・スーツを持っているが、2レベルでビッドするには十分な強さがないこと
などを示します。

コンベンショナル・ビッド:

通常、何かをビッドするとそのスーツを持っていて、そのコントラクトでプレイすることを意味しています。これを「ナチュラル・ビッド」と言います。
 一方、そのスーツの枚数とは無関係に「特殊な意味をパートナーに伝える或いは尋ねるビッド」があります。この様なビッドを「コンベンショナル或いはアーティフィシアル・ビッド」と云い、フォーシングです。
 この様なビッドに「ステイマン2Cレスポンス」「ストロング2Cオープン」等があります。

ステイマン・コンベンション: (考案者の名前)

パートナーの1NTオープンに対して、レスポnderが2Cとビッドするとオープナーに対し「4枚のメジャースーツを持っているかどうかを尋ねるビッド」となり、♣スーツには無関係です。

ステイマンを使用するレスポnderの狙い:

- 1) 4枚メジャースーツを持っている時に使用し、1NTオープナーがもし4枚メジャーを持っていてフィットしたらそのスートでプレイしたい。
 ハンドの強さは8HCP以上ですが、特別な条件の下では7HCP以下のこともあります。
- 2) 5枚メジャースーツを持っているが、8-9HCPしか無い時にも使用します。
- 3) 長い♣スーツのある弱いハンドなので、1NTでプレイするより♣のコントラクトでプレイした方がダウン数が少ないと思えるハンドの場合にも使用します。

ステイマンに対する答え方:

- 1) パスしないで4枚メジャーの有無を必ず答えなければなりません。

1NT-2C	
/	
2D	4枚の♥も♠も無い(♦スートについては何も示していない)
2H	4枚の♥有り、4枚の♠の有無は不明
2S	4枚の♠有り、4枚の♥無し

ステイマンの使用例:

♠ K Q x x	♠ A x x x	♠ K Q x	♠ A x x x
♥ A x	♥ K x x	♥ A x x	♥ K x x
♦ A x x x	♦ Q J x x	♦ A x x x	♦ Q J x x
♣ K x x	♣ x x	♣ K x x	♣ x x
1NT	- 2C	1NT	- 2C
/		/	
2S	- 4S	2D	- 3NT

- 2) 5枚メジャーを持っている8-9HCPのハンドの場合には、オープナーの答のビッドの後で自分の5枚のメジャースートをビッドします。
もし10HCP以上を持っている場合にはステイマンを使用せずに3レベルにジャンプします。

オープナーは、そのメジャースートが

- 2枚なら2NT(15-16HCP)、3NT(17HCP)をビッド
- 3枚なら3レベルにレイズ(15-16HCP)、4レベルにレイズ(17HCP)します。

♠ K Q x x	♠ x x	♠ K x	♠ A x x x x
♥ A x x	♥ K Q x x x	♥ A x x	♥ K x x
♦ A x x x	♦ Q J x x	♦ A K x x	♦ x x
♣ A x	♣ x x	♣ K x x x	♣ Q x x
1 NT	- 2 C	1 NT	- 2 C
	/		/
2 S	- 3 H	2 D	- 2 S
	/		/
4 H		3 NT	

- 3) 長い♣スートのある弱いハンドの場合には、オープナーの何れのビッドに対しても再び3Cとビッドしてパートナーにパスしてくれるよう要請します。

♠ K Q x x	♠ x x
♥ A x x	♥ x x
♦ A x x x	♦ x x x
♣ A x	♣ Q x x x x x
1 NT	- 2 C
	/
2 S	- 3 C
	/
パス	

2NTオープンとレスポンス:

- 2NTオープンの条件: 20-21HCP
バランスハンド
- 2NTオープンに対するレスポンス:

レスポンス	説明	オープナーのリビッド
パス	弱いバランスハンド	
3C	ステイマン	3D 4枚メジャー無し 3H 4枚♥ 3S 4枚♠
3D、3H、3S	5枚スーツ、フォーシング	3NT 2枚サポート 4H/S 3枚以上のサポート
3NT	サインオフ	パス
4C	ガーバーコンベンション(後日)	
4H、4S	6枚以上のスーツ	パス
4NT	6NTへのインビテーション	パス or 6NT

2Cオープンとレスポンス:

2Cオープンの条件:

非常に強いハンドを持っていて、自分1人でもゲームコントラクトが出来そうなトリックの多いハンド、或いは22HCP以上のバランス・ハンドを持っている場合に2Cオープンします。ディフェンスすることになったとしても、4トリック程度は直ぐに取れそうなハンドを意味します。即ち、A3枚とK1枚ぐらいは持っているHCPの多いハンドです。

♣ スートの枚数とは全く無関係であり、パートナーが零点のハンドであっても何かビッドすることを強制するフォーシング・ビッドです。

2Cオープンに対するレスポンス:

2C-2D: 7HCP以下の弱いハンドを示します。「ネガティブ・レスポンス」と云う。

2H: 8HCP以上の良い5枚以上の♥スートを示す。

2S: " " " ♠ "

2NT: バランスハンド、8HCP以上

3C: 8HCP以上の良い5枚以上の♣スートを示す。

3D: " " " ♦ "

2Cオープナーの2度目のビッド:

2C-2D

/

2H/S/3C/D

自分のスートをビッドします。

ゲーム・フォーシングであり、レスポンドは零点のハンドであってもパスすることは出来ません。

- ・レイズ
- ・自分の長いスートをビッド
- ・NTをビッド

2NT

22-24HCPのバランスハンド、ノンフォーシング

3NT

25-27HCPのバランスハンド

♠ K Q J x x x	♠ x x x x
♥ A K	♥ x x x x
♦ A K x	♦ x x x x
♣ A x	♣ x x x x
2C	- 2D
/	/
2S	- 4S
/	/
P	

♠ K Q x	♠ J x x
♥ A Q x	♥ K x x
♦ A K x x	♦ x x x
♣ K Q x	♣ J 10 x x
2C	- 2D
/	/
2NT	- 3NT
/	/
P	

ネガティブ・ダブル:

♠ x x ♥ K Q 10 x ♦ A x x ♣ K Q x x パートナー <hr style="width: 100%;"/> 1 C - 1 S -	♠ x x x ♥ J x x x ♦ K x x x ♣ A x 貴方 <hr style="width: 100%;"/> ?
--	--

とオークションが進み、貴方はどうしますか？

パスするとオポネントの♠コントラクトになってしまうでしょう。

1 NTをビッドするには、♠ストッパーが必要です。

2 D、2 Hとビッドするには10点以上を必要とし、特に2 Hは5枚以上のスートを意味します。

両方のハンドを見ると、14 + 8 = 22 HCPもあり3 Hまではメイクしそうです。

「5枚メジャー・システム」では1 H、1 Sオープンは5枚以上のスートを示すのでレスポンドは3枚サポートを持っていると直ぐにトランプを決めることが出来るのが長所です。良い4枚のメジャースーツを持っている場合でも、1レベルでのビッド交換により直ぐに8枚のフィットを見つけられますが、相手方のオーバコールが入ると簡単ではありません。このような状況での問題を解決する手段として「ネガティブ・ダブル」があります。

ここで貴方が「ダブル」をかけると、パートナーが既にビッドしているので通常はペナルティの意味に

なりますが、「ネガティブ・ダブル」コンベンションでは**テイクアウト**の意味になります。

即ち「パスするには惜しいハンドを持っているが、適切にビッドすることが出来ない」ことをパートナーに伝えます。理解するのに難しいと思いますが、「5枚メジャー・システム」では必須のコンベンションであり、完全にマスターし活用することをお勧めします。

「ネガティブ・ダブル」は

- 1) 4枚のメジャースーツのあることを示します。
5枚メジャーがあっても2レベルでビッドするに必要な条件である10点無い場合も含まれますが、この場合は次の機会に5枚スートをビッドします。
- 2) ハンドの強さは、
 - ・ 1レベルでテイクアウト出来る場合：6 - 9点
 - ・ 2レベルのテイクアウトになる場合：8 - 9点 を保証しますがそれ以上のこともあります。
- 3) どのレベルのオーバコールに対して「ネガティブ・ダブル」の意味にするかはパートナーとの事前の取り決めになります。例えば、2 S、3 S、4 Dのオーバコールまでと約束することが出来ます。

パートナー	貴方	
1 C - 1 D -	ダブル	4枚♥ + 4枚♠あり、6 + 点
-	1 H	4枚以上の♥、6 + 点
- 1 H -	ダブル	4枚♠あり、6 + 点
-	1 S	5枚以上の♠あり、6 + 点
- 1 S -	ダブル	4枚♥あり(5枚♥のこともある)、8 - 9点； (4枚なら10 + 点のこともある)
-	2 H	5枚以上の♥あり、10点以上
- 1 NT -	ダブル	ペナルティ・ダブル
1 NT - 2 x -	ダブル	ペナルティ・ダブル

「ネガティブ・ダブル」に対するレスポンス:

ペナルティではないのでオープナーは必ず何かをビッドしなければなりません。

- 1) アンビッドの4枚メジャーを持っているればビッドします。
 - 13 - 15: 最低のレベルでビッド
 - 16 - 18: ジャンプしてビッド、ゲームへのインビテーション
 - 19 - 21: ゲームビッド、或いはキュービッド
- 2) 4枚メジャーが無ければ、自分のスートのリビッド等ナチュラルにビッドします。

1. パートナーは1NTオープンしました。
次のハンドで何とレスポンスしますか？

- | | | | | |
|---|--|---|---|---|
| 1) ♠ A J 3 2
♥ A J 3 2
♦ 6 5
♣ 4 3 2 | 2) ♠ 10 9 5 2
♥ 5
♦ K Q 5 4 3
♣ K 8 7 | 3) ♠ A Q 7 6 2
♥ Q 4 3
♦ 9 8
♣ 5 4 2 | 4) ♠ 8
♥ 8 7 5
♦ 8 5
♣ J 9 8 7 6 4 2 | 5) ♠ 8 7 5 4
♥ 9 5 3 2
♦ 8 7 5 4 2
♣ |
| (2 C) | (2 C) | (2 C) | (2 C) | (2 C) |

2. 次のビッドシーケンスで何とビッドしますか？

- | | | | | |
|---|--|--|---|---|
| 1) ♠ A J 4
♥ K Q 6
♦ A 7 5
♣ Q 6 5 2 | 2) ♠ K Q 8 5
♥ J 10 5 2
♦ A K 5
♣ K 8 | 3) ♠ A 10 8 2
♥ 5 4
♦ K J 4 2
♣ 7 3 | 4) ♠ K Q 9 8 5
♥ 8 5 4 2
♦ K 8 5
♣ 8 | 5) ♠ A J 5 4 2
♥ K Q 4 2
♦ 8 5
♣ 8 5 |
| 1NT-2C
/ | 1NT-2C
/ | 1NT-2C
/ | 1NT-2C
/ | 1NT-2C
/ |
| (2D) | (2H) | 2H-(2NT) | 2D-(2S) | 2D-(3S) |

3. パートナーの2Cオープンに対して何とレスポンスしますか？

- | | | | |
|---|---|--|---|
| 1) ♠ 8 7 5 2
♥ 10 9 5 4
♦
♣ 10 9 7 5 4 | 2) ♠ A Q 9 8 5
♥ 8 5
♦ 7 5 2
♣ 9 8 5 | 3) ♠ K Q 10 9 5
♥ 9 8
♦ A 8 5
♣ 9 5 2 | 4) ♠ 9 5 2
♥ 9 8 5
♦ K Q J 9 5
♣ A 2 |
| (2 D) | (2 D) | (2 S) | (3 D) |

4. Sの席に座っている貴方はどうしますか？

$\frac{N}{1C}$	$\frac{E}{1D}$	$\frac{S}{?}$	$\frac{W}{}$
----------------	----------------	---------------	--------------

- | | | | |
|---|---|--|--|
| 1) ♠ K 9 5 2
♥ A 8 7
♦ 9 5
♣ 9 8 5 2 | 2) ♠ J 9 8 5
♥ Q J 8 5
♦ 8 3
♣ A 5 3 | 3) ♠ K 10 6
♥ Q 10 8
♦ K J 8 5
♣ 10 8 5 | 4) ♠ K 8 4
♥ 9 8
♦ K Q 10 9 5
♣ Q 5 7 |
| (1 S) | (ダブル) | (1 NT) | (パス) |

4. Sの席に座っている貴方はどうしますか？

$\frac{N}{1C}$	$\frac{E}{1S}$	$\frac{S}{?}$	$\frac{W}{}$
----------------	----------------	---------------	--------------

- | | | | |
|--|---|---|--|
| 1) ♠ K Q 10 8 5
♥ J 5 2
♦ 3 2
♣ 8 5 3 | 2) ♠ 8 5
♥ K Q 8 5
♦ A 6 5 4
♣ 8 5 2 | 3) ♠ K 5
♥ Q 10 9 5 4
♦ J 10 5 2
♣ Q 8 | 4) ♠ 8 5
♥ K Q 10 8 5
♦ A Q 5
♣ 8 6 4 |
| (パス) | (ダブル) | (ダブル) | (2 H) |

本日のディール1 (第6回講習)

終了後に配布

テーマ：ステイマン・コンベンション

	♠ Q J 9 2						
	♥ A 4 3 2						
	♦ K J 3						
	♣ 5 2						
♠ 7 3	<table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 50%; text-align: center;">N</td> <td style="width: 50%; text-align: center;">E</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">W</td> <td style="text-align: center;">S</td> </tr> </table>	N	E	W	S	♠ 8 6 4	
N	E						
W	S						
♥ 10 9 5		♥ Q J 8 6					
♦ A 5 4		♦ 10 8 7 6					
♣ K Q J 10 8		♣ 7 6					
	♠ A K 10 5						
	♥ K 7						
	♦ Q 9 2						
	♣ A 9 4 3						

オークション：

N	E	S	W
P	P	1 NT	P
2 C	P	2 S	P
4 S	P	P	P

オークションの説明：

- 1) Nは11HCPしか持っていないので、パスします。
- 2) Sは16HCPのバランスハンドを持っているので1 NTオープンします。
- 3) Nは11HCPも持っているためゲームは確実です。4枚メジャーズがフィットする可能性があるためステイマンを使用して4枚メジャーの有無を尋ねます。
- 4) Sは4枚♠を持っているため2 Sとビッド。
- 5) Nは♠ストがフィットし10HCP以上を持っているため4 Sをビッドします。

OL = ♣ K

プレイ：ルーザーは♠ x 0、♥ x 0、♦ x 1、♣ x 3の計4つあります。

1つを減らして3ルーザーにしなければなりません。そのためには♣スーツをゲームで1回ラフすればOKです。

従って、OLを♣Aで取り、先ずドロートランプし、次に♦ストをエスタブリッシュさせて最後に♣スーツをラフすれば終了です。

本日のディール2

	♠ 8 6 3						
	♥ A 8 7 6						
	♦ K Q 8 7						
	♣ 5 2						
♠ J 4 2	<table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 50%; text-align: center;">N</td> <td style="width: 50%; text-align: center;">E</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">W</td> <td style="text-align: center;">S</td> </tr> </table>	N	E	W	S	♠ Q 10 9 5	
N	E						
W	S						
♥ Q J 10 9		♥ 4 2					
♦ A J 9		♦ 10 3 2					
♣ J 8 6		♣ Q 10 9 4					
	♠ A K 7						
	♥ K 5 3						
	♦ 6 5 4						
	♣ A K 7 3						

オークション：

N	E	S	W
	P	1 NT	P
2 C	P	2 D	P
2 NT	P	3 NT	P
P	P		

オークションの説明：

- 1) Sは17HCPのバランスハンドを持っているため1 NTオープンします。
- 2) Nは4枚♥を持っているためステイマンにより♥ストがフィットする可能性をチェックします。
- 3) Sは4枚メジャーズを持っていないため2 Dとレスポンスします。
- 4) Nは9HCPのハンドなので2 NTとビッドして3 NTへイビテーションします。
- 5) Sは17HCPのmaxハンドなので誘いに乗ります。

OL = ♥ Q

プレイ：直ぐに取れるトリックは、♠ x 2、♥ x 2、♦ x 0、♣ x 2の計6個しかありません。従って、あと3つのトリックを確保しなければなりません。その可能性のあるスーツは♦ストです。

OLを♥Kで取りゲームへのエントリーを残しておき、♦KQに向けて♦4をリードします。

Wはカットハンドローの定石に従い、♦9を出します。♦Kが取れたら♠Aか♣Aで自分のハンドに戻り、再び♦5をリードします。♦ストのプレイが3-3なので結局、3トリックを取れます。KQに向けてリードしてトリックを確保するインゲイル外フィニッシュは、Aに捕まらないようにプレイするフィニッシュです。

本日のディール3 (第6回講習)

終了後に配布

テーマ：ネガティブ・ダブル

<p>♠ AKQ1062 ♥ J92 ♦ K8 ♣ 32</p>	<table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr><td style="width: 50%; text-align: center;">N</td><td style="width: 50%;"></td></tr> <tr><td style="text-align: center;">W</td><td style="text-align: center;">E</td></tr> <tr><td colspan="2" style="text-align: center;">⑤</td></tr> </table>	N		W	E	⑤		<p>♠ J7 ♥ 103 ♦ 109765 ♣ 9854</p>	<p>♠ 985 ♥ A875 ♦ QJ43 ♣ Q7</p>
N									
W	E								
⑤									

オークション：

N	E	S	W
		1C	1S
X	P	4H	P
P	P		

オークションの説明：

- 1) Sは17HCPのハンドですが、5-4-2-2なので1NTではなく、1Cとオープンします。
- 2) Wは良い♠スートを持っているので1Sオーバーコール。
- 3) Nは9HCPの4枚♥を持っているので♥フィットを探すために初め「ダブル」をかけます。
- 4) Sは4枚♥と17HCPもあり、パートナーは2レベルの初め「ダブル」をかけているので8HCP程度を期待して、直ぐに4Hをビッドします。

OL = ♠K

プレイ：Wが♠K、♠Q、♠Aと続けるので、3巡目をラフしてドロー・トランプします。

♦Kのフィネスがきけば5メイクすると思いき、ダミーに入ったときにフィネスすると逆に4メイクしかしません。ウィナーを数えてみると、♥x4+1、♦x1、♣x5の計11トリックあるので5メイクする筈です。♦Kのフィネスは必要ありません。

もし、3巡目の♠Aをハイエストカードにも係わらずEが♥10でラフすると、パートナーのトランプがプロモートします。このようなプレイを「アップercut」と称します。

本日のディール4

<p>♠ AQ1085 ♥ K62 ♦ J842 ♣ 6</p>	<table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr><td style="width: 50%; text-align: center;">N</td><td style="width: 50%;"></td></tr> <tr><td style="text-align: center;">⑥</td><td style="text-align: center;">E</td></tr> <tr><td colspan="2" style="text-align: center;">S</td></tr> </table>	N		⑥	E	S		<p>♠ 976 ♥ Q74 ♦ 10975 ♣ K72</p>	<p>♠ 42 ♥ J1085 ♦ AK ♣ QJ953</p>
N									
⑥	E								
S									

オークション：

N	E	S	W
			P
P	P	1C	1S
X	P	1NT	P
3C	P	3NT	

オークションの説明：

- 1) Sは14HCPを持っているので1Cオープン。
- 2) Wは良い5枚♠スートと10HCPを持っているので1Sとオーバーコール。
- 3) Nは♣スートのサポートを持っていますが、4枚♥がフィットするかもしれないので初め「ダブル」。
- 4) Sは3枚♥のミッドレンジスートなので1NT。必ずしも♠ストップを約束しません。
- 5) Nは♥スートがフィットしなかったが♣サポートと11HCPも持っているので3Cとインビテーションする。
- 6) Sは14HCPと♠ストップを持っているので3NT。

OL = ♠8

プレイ：OLを♠Jで取り、直ぐに取れるトリックを数えます。

♠x1、♥x1、♦x3、♣x1の計6トリックです。不足する3トリックは♣スートから得られます。問題は、もしEに♣Kで負けると♠スートをリードされ、Sの♠Kが捕まってしまう♠スートで4トリックを取られて1ダウンになります。しかし、Wに♣Kで負けても♠Kが捕まらないのでOKです。この様に危険な特定の林・ネット(この例ではE)に負けないようにプレイすることを「アポイダンス」と言います。

♦Kでダミーに入り♣Qをリードして♣Kをフィネスすれば4メイクします。

ディフェンシブビッド (defensive bid)	一方が既にオープンした後で、その反対側がコントラクトを取るためにオークションに参加してビッドすること
オーバコール (overcall)	相手方がオープンした後で、ビッドすること ジャンプ・オーバコール、1NTオーバコールなどもある
ダブル(double)	オークション時に使える38種類の言葉の1つ 相手方のコントラクトがダウンした時の失点を倍増させようとする意味のコール(ペナルティ・ダブル)。 別の意味の使い方として、 低いレベルのある状況のオークションでは、パートナーにアンビッド・スーツを選んでビッドするよう要請するコールとなり、テイクアウト・ダブルと呼ばれる。
リダブル(redouble)	オークション時に使える38種類の言葉の1つ 相手方のペナルティ・ダブルに対して、コントラクトの達成に自信を示すコール。 別の意味の使い方として、 相手方のテイクアウト・ダブルに対して、リダブルとコールして10HCP以上の強いハンドを示すことが出来る。
キュー・ビッド (cue bid)	相手方がビッドしているスートをビッドすること そのコントラクトでプレイするつもりが無いフォーシング・ビッド 強いハンドであることを示すが、キュービッドとなるオーバコールの場合は特殊なハンドパターンを意味することもある(詳細は後日) 別の意味の使い方として、 パートナーとトランプにするスートの合意が既にある時に、別のスートをビッドして、そのスートのAとかKを持っていることを示すビッドをキュービッドと称す。コントロール・ビッドとも云う。
ナチュラル・ビッド (natural bid)	そのスーツ(NT)でプレイするつもりのあるビッド。ビッドしたスーツを実際に持っていることを示す。メジャー・スーツの場合は4枚以上、マイナー・スーツの場合は3枚以上、オーバコールの場合は4枚以上を持っていればナチュラル。
コンベンショナル・ビッド (conventional bid)	パートナー同士の約束により、ビッドしたスーツとは無関係に、情報を与えたり尋ねたりするコール。アーティフィシアル・ビッドとも云う。 ナチュラル・ビッドと対比される言葉。
ステイマン(Stayman)	1NTオープンに対して、2Cとレスポンスして4枚メジャー・スーツを尋ねるコンベンション。2NTオープンに対しては3Cがステイマン。
ネガティブ・ダブル (negative double)	パートナーがオープン後、RHO(右隣の対局者)がオーバコールした時にダブルをかけるとテイクアウトの意味にするコンベンション。 自由にビッドするには強さが若干不足したり4枚スートしかない場合に使用され、一般に4枚のアンビッド・メジャーを示すことが多い。 スプートニック・ダブルとも云われる。

次の質問に答えて下さい。

1. 次のビッドシーケンスについて、正しいものにはO、誤っているものにはX をつけてその理由を考えて下さい。

1) 1 H - 3 H /	2) 1 S - 1 NT /	3) 1 D - 1 H /	4) 1 D - 1 H /
4 H - 6 H /	2 S - 2 NT /	2 D - 2 H /	2 H - 4 H /
P	3 S - 3 NT /	2 NT - 3 H /	4 NT - 5 H /
	P	3 NT - P	6 H - P
()	()	()	()

2. 次のビッドシーケンスで何とビッドしますか？

1) ♠ AK 5 ♥ K Q J 8 ♦ A J 5 ♣ K Q 3	2) ♠ A ♥ K Q J 10 5 ♦ A Q 8 5 2 ♣ AK	3) ♠ AK Q 8 5 3 ♥ 8 5 ♦ A ♣ AK Q J	4) ♠ 8 5 ♥ AK Q ♦ AK Q 10 9 5 ♣ A Q
2 C - 2 D /	2 C - 2 D /	2 C - 2 D /	2 C - 2 S /
()	()	()	()

3. Nの席に座っている貴方はどうしますか？

$\frac{N}{1 C}$	$\frac{E}{1 H}$	$\frac{S}{X}$	$\frac{W}{P}$
?			

1) ♠ J 9 ♥ 8 5 3 ♦ K 3 2 ♣ AK Q 5 2	2) ♠ J 9 8 5 ♥ 8 5 ♦ K 3 2 ♣ AK Q 5	3) ♠ K J 8 5 ♥ 8 5 ♦ K 3 2 ♣ AK Q 5	4) ♠ 8 5 3 ♥ A Q ♦ K 3 2 ♣ AK Q 5 4
()	()	()	()

第7章 プリエンプティブ・ビッド、スラムビッド

講師用メモ

1. 復習：前回のホームワークの正解を説明しながら、簡単に復習します。(15分)
2. 「本日のキーポイント」資料を配って、まず、概略説明をします。
大まかな説明をした後に「キーポイントの詳細説明」資料を配って二段構えで説明します。
(30分) ①②
3. 演習問題を皆で考えながら説明します。(15分)
4. 「本日のディール」を各テーブルで一斉にディールしてプレイ実習します。(4題)(60分)
5. 用語集と「ホームワーク」を渡して終了します。

学習目標：

- ・プリエンプティブ・ビッド
- ・ウィーク 2 オープンとレスポンス
- ・オーガスト・コンベンション
- ・3 レベル以上のオープン
- ・ルール オブ 2 アンド 3
- ・スラム・ビディング
- ・ブラックウッド・コンベンション
- ・コントロール・ビッド(キュー・ビッド)
- ・ガーバー・コンベンション

講師へのアドバイス(第7回講習)

1. ホームワークについて：

前回の解答：

1. 1) X、ノンフォーシングの3Hをビッドしている人がその後にスラムをビッドしている
2) X、1NT或いは2Sで終了している筈のコントラクトがいつの間にか3NTまで上がってしまった
3) X、3NTなんかビッドする積もりが無かったのに、お互いに譲らず3NTとなった
4) X、2Hとしかビッドしなかった人が、スラムをトライしている
2. 2NT、2H、2S、3D
3. 2C、1S、2S、3NT

2. アドバイス事項：

- ① 説明する事項が多いのですが、あまり心配することありません。
しかし、もし日程が許せば2回に分けて説明する方が良いでしょう。
- ② プリエンプティブ・ビッドにより相手方のビッドを難しくすることは説明しますが、サクリファイス・ビッドについてはこの段階では触れません。

1. プリエンプティブ・ビッド:

10HCP以下の弱いハンドですが、6枚以上の長いスーツがある場合に
 高いレベルでオープンしたり、ジャンプしてオーバーコールして
 相手方のオークションを難しくしようと意図したビッド
 例: 2D、2H、2Sオープン → 2Cオープンはゲーム・フォーシング
 3レベル、4レベルのオープン

ウィーク2オープン:

♠ 8 5	♠ 8 5	♠ A Q J 9 5 2
♥ 9 5	♥ K Q 10 9 5 4	♥ 8 5 3
♦ K Q J 9 7 5	♦ K 9 5	♦ Q 8
♣ 8 7 6	♣ J 5	♣ 8 5
2Dオープン	2Hオープン	2Sオープン

→ 強い6枚スーツ と 6~10HCPのハンド

オーガスト・コンベンション:

パートナーのウィーク2オープンは、ハンドの情報をかなり限定
 更に、詳細を尋ねてゲームの可能性をチェックするために2NTとビッドするコンベンション

3レベル以上のオープン:

3C、3D、3H、3Sオープン: 7枚スーツ、9HCP以下
 4C、4D、4H、4Sオープン: (7)8枚スーツ、9HCP以下

ルール オブ 2 アンド 3:

バルの時: 2ダウンを覚悟したオープン
 ノンバルの時: 3ダウンを " →ダブルをかけられてもマイナス500点で済む

2. スラム・ビディング:

	スモール・スラム	グランド・スラム
必要なトリックがあること:	12トリック	13トリック
Aの枚数:	少なくとも3枚以上のA	4枚のA
各スーツについて:	A又はKがあること	—

ブラックウッド・コンベンション: 4NT とビッドしてパートナーにAの枚数を尋ねる

コントロール・ビッド: トランプが決まった後、スラムの可能性を考慮しつつ4~5レベルで
 (キュービッドとも云う) A(ボイド)或いはK(シングル)を持っていることを示すビッド

ガーバー・コンベンション: 4C とビッドしてパートナーにAの枚数を尋ねる

ウィーク2オープンとレスポンス:

2D、2H、2Sオープンは、6-10HCPの6枚スートのナチュラルビッドです。
2レベルでオープンすることにより相手方のビッドをより難しくします。

ダウンすることも覚悟して相手方のビッドを妨害するためのビッドを「**プリエンプティブ・ビッド**」と呼びます。

ウィーク2オープンの条件:

- ・強い6枚スートであること
- ・6-10HCP
- ・6-3-2-2、6-3-3-1を標準とし、ボイドスートや4枚の他のメジャースートが無いこと

ウィーク2オープンに対するレスポンス:

2S-3S	プリエンプティブ・レイズ、オープナーは必ずパスすること
-4S	RONF (Raise Only NonForcing) と称し、他のビッドは全てフォーシングゲームの出来る場合とプリエンプティブの場合があるが、オープナーは何れにしてもパスすること
-3C	良いスート、ワンラウンド・フォーシング
-3D	〃 〃
-3H	〃 〃
-2NT	パートナーにハンドの強さとスートの内容を尋ねるコンベンショナル・ビッドであり「 オーガスト 」コンベンションと呼ぶ。

オーガスト・コンベンション: (考案者の名前)

2S-2NT	
/	
3C	6-8HCP、弱いスート
3D	〃、強いスート(A、K、Qの内2枚あり)
3H	8-10HCP、弱いスート
3S	〃、強いスート
3NT	〃、AKQの6枚スート

レスポnderはこれらの情報を参考にして最終コントラクトをビッドします。

♠KQ109xx	♠Jxxx	♠KQ109xx	♠Jxx
♥Axx	♥x	♥Axx	♥KQx
♦xx	♦xxxx	♦xx	♦KQxx
♣xx	♣xxxx	♣xx	♣Axx
2S	- 3S	2S	- 2NT
	/		/
パス	3Sは1ダウしかしない	3S	- 4S
			/
		パス	

3レベル以上のオープン:

全てプリエンプティブ・オープンであり、9 H C P以下のハンドです。

スーツの標準的な枚数は、3レベルのオープンは7枚
4レベルのオープンは(7) 8枚です。

ノンバル	バル	ノンバル
♠ x	♠ A Q 10 x x x x	♠ x x
♥ x x	♥ x	♥ K Q J x x x x x
♦ K Q J 9 x x x	♦ x x	♦ x x
♣ x x x	♣ Q J 10	♣ x
3 Dオープン	3 Sオープン	4 Hオープン

パートナーがプリエンプティブ・オープンした時:

- ・概略15点以下: パス
- ・16+点: ゲームレイズ、自分のスーツにテイクアウト(フォーシグ)

ルール オブ 2nd 3:

プリエンプティブ・ビッドをするときの判断基準です。

バルの場合は2ndダウン、ノンバルの場合は3rdダウンしても相手方にゲームがあれば採算が合うことを意味します。

それぞれダブルをかけられても500点の失点で済むからです。

ルール オブ 500とも云います。

スラム・ビディング:

ゲーム・コントラクトをビッドするかどうかは、キーナンバーが有力な判断基準になります。

スモール/グランド・スラムをビッドするかどうかを判断する場合には、キーナンバーの他に幾つかのことを考慮しなければなりません。

スモール・スラムをビッドする場合には、

- ・ 12トリックがあること
 - ・ 直ぐに2トリックを取られないこと
- パートナーと併せてA(エース)が2枚しか無い場合や、Aを3枚持っても1つのスーツのAとKが無い場合には、直ぐに2トリックを取られてしまいます。

例えば、

♠ x		♠ K Q J x x
♥ A Q J x x x		♥ K x x
♦ K J x		♦ A Q x x
♣ K Q x		♣ x
1 H	—	1 S
3 H	—	6 H

とオークションが進み6Hコントラクトをビッドすると、♠Aと♣Aが無いので1ダウンしてしまいます。

そこで、パートナーの持っているAの枚数を尋ねるコンベンションとして「ブラックウッド」が有効になります。

ブラックウッド・コンベンション: (考案者の名前)

トランプが決まった後、必要なトリック(スモールスラムなら12個、グランドスラムなら13個)を取れる強いハンドであることが分かったあとで、パートナーの持っているAの枚数さえ分かればスラムの判断が出来る場合に4NTとビッドします。

パートナーに持っているAの枚数を尋ねる4NTに対して、次のように答えます。

Aが0枚 或いは4枚の時:	5 C
Aが1枚 の時:	5 D
Aが2枚 の時:	5 H
Aが3枚 の時:	5 S

この返事を得た後は最終コントラクトをビッドします。

もし2枚のAが足りないときには5レベルでサインオフします。

4NTをビッドした人は、この答の後に5NTとビッドすると、パートナー間で4枚のAが揃ったことを意味し、グランドスラムをビッドしたいとの意思表示をしています。

これに対して、パートナーは余裕があればグランドスラムをビッドします。

余裕が無ければ自分の持っているKの枚数をAの場合と同様に答えます。

♠ x		♠ K Q J x x
♥ A Q J x x x		♥ K x x
♦ K J x		♦ A Q x x
♣ A x x		♣ x
1 H	—	1 S
3 H	—	4 NT(何枚のAを持っていますか?)
5 H(2枚のA) —		6 H

コントロール・ビッド:

「キュービッド」とも云います。

1つのスーツのAとK(時にはボイド、シングルトンでもよい)が無いと直ぐに2トリックを取られてしまいます。

この様に直ぐにトリックを取られてしまわないようにするカードを「コントロール」と呼び、コントロールを持っていることを示すビッドを「コントロール・ビッド」と云います。

- ・ファースト・ラウンド・コントロール: A、ボイド
- ・セカンド・ラウンド・コントロール: K、シングルトン

Aが3枚あってもスモール・スラムがダウンしてしまうことがよくあります。

1つのスーツのAだけでなくKも無いときです。この様な場合には「ブラックウッド」によるAの枚数の確認だけでは不十分です。

♠ A Q x x		♠ K J x x x x
♥ Q J x		♥ x x
♦ x		♦ A K x
♣ A Q J x x		♣ K x
1 C	—	1 S
3 S	—	4 NT
5 H (A 2枚)	—	6 S

パートナーと併せてAが3枚あっても、♥A、♥Kを直ぐに取られてしまうので1ダウンしてしまいます。

即ち、Aの無いスーツについてはKがあるかシングルトンが無ければ、直ぐに2トリックを取られてしまいます。

そこで各スーツ毎に少なくともセカンドラウンド・コントロール以上のカードが無ければ4NTとビッドしても問題は解決しないことになります。

パートナーとスーツ毎にコントロールの有無を確認するために「キュービッド」を使用します。「キュービッド」は、Aのあるスーツをランクの低いスーツから順にお互いに示し合います。

前の例では、次のようにビッドします。

1 C	—	1 S
3 S	—	4 D (キュービッド)
4 S	—	パス

4Dは♦Aを示し、4Sは♥スートのコントロールが無いことを意味します。

従って、6Sは♥スートを2トリック取られそうなので無理と考えて4Sをパスします。

ガーバー・コンベンション：(考案者の名前)

パートナーがNTハンドの場合は、4NTとビッドすると6NTへのインビテーションとなり「ブラックウッド」の意味にはなりません。
その代わりとして4Cとビッドすると「ブラックウッド」と同じ意味になり、「ガーバー」と呼びます。その答え方も同様です。

Aが0枚	或いは4枚の時：	4D
Aが1枚	の時：	4H
Aが2枚	の時：	4S
Aが3枚	の時：	4NT

グラント・スラムをトライする場合は、5Cとビッドします。
4NTとビッドするとAが足りないのでスラムを諦めたことを意味し、サインオフになります。

Kが0枚	或いは4枚の時：	5D
Kが1枚	の時：	5H
Kが2枚	の時：	5S
Kが3枚	の時：	5NT

♠ A x x x		♠ x	
♥ A x x		♥ K Q x	
♦ x x x		♦ A K Q x x x x	
♣ A K x		♣ x x	
1NT	—	4C (Aの枚数は?)	
	/		
4NT (A 3枚)	—	5C (Kの枚数は?)	
	/		
5H (K 1枚)	—	7NT	

備考) ブラックウッドを使用したときに、
・ボイドスートがある場合の答え方
・相手方がビッドしたときの対処法
についても特別な取り決め(コンベンション)がありますが、後日に説明します。

1. ディーラーで次のハンドを持っていました。貴方はどうしますか？

- | | | | |
|-----------------------------------|----------------------------------|-----------------------------------|----------------------------------|
| 1) ♠AKQ852
♥32
♦654
♣109 | 2) ♠KQJ985
♥J852
♦5
♣32 | 3) ♠KQ10954
♥985
♦A854
♣ | 4) ♠AQJ9852
♥9
♦875
♣52 |
| (2S) | (パス) | (パス) | (3S) |

2. パートナーは2Hとオープンしました。貴方はどうしますか？

- | | | | |
|----------------------------------|------------------------------------|---------------------------------|-----------------------------------|
| 1) ♠QJ65
♥Q8
♦KQ54
♣K54 | 2) ♠8
♥10875
♦AK5
♣J10875 | 3) ♠AQJ
♥J54
♦AK543
♣8 | 4) ♠AK10987
♥75
♦A7
♣A75 |
| (パス) | (3H) | (2NT) | (2S) |

3. ディーラーで次のハンドを持っていました。貴方はどうしますか？

- | | | | |
|----------------------------------|-----------------------------------|----------------------------------|-----------------------------------|
| 1) ♠85
♥5
♦J85
♣KQJ7654 | 2) ♠KQJ9542
♥8
♦QJ10
♣54 | 3) ♠97
♥
♦AQJ87575
♣854 | 4) ♠5
♥KQJ97543
♦Q109
♣7 |
| ノンバル
(3C) | バル
(3S) | ノンバル
(4D) | バル
(4H) |

4. パートナーのブラックウッド4NTに対して何とレスポンスしますか？

- | | | | |
|----------------------------------|----------------------------------|----------------------------------|----------------------------------|
| 1) ♠QJ65
♥KQ87
♦84
♣KQ5 | 2) ♠QJ87
♥KQ8
♦5
♣A8754 | 3) ♠A9654
♥8
♦A8754
♣Q6 | 4) ♠872
♥AQ5
♦A32
♣AJ65 |
| (5C) | (5D) | (5H) | (5S) |

5. 次のビッドシーケンスで何とビッドしますか？

- | | | | |
|----------------------------------|--|----------------------------------|------------------------------------|
| 1) ♠AKJ987
♥K98
♦4
♣KQ5 | 2) ♠AJ95
♥AK752
♦A8
♣85 | 3) ♠KQJ5
♥KQ84
♦A5
♣987 | 4) ♠AQ
♥KJ108
♦QJ108
♣AQJ |
| 1S-2D
3S-4NT
5D-5S
(パス) | 1H-1S
3S-4C
4D-4NT
5S-5NT
(6D) | 1NT-4C
(4H) | 2NT-4C
4S-5C
(5H) |

本日のディール1 (第7回講習)

終了後に配布

テーマ：ウィーク2オープン

	♠ A 8 7 5										
	♥ Q 7 6										
	♦ A 7										
	♣ A 8 6 5										
♠ K Q 10 9	<table border="0" style="width: 100%; text-align: center;"> <tr><td></td><td>N</td><td></td></tr> <tr><td>W</td><td></td><td>E</td></tr> <tr><td></td><td>♠</td><td></td></tr> </table>		N		W		E		♠		♠ J 6 4
	N										
W		E									
	♠										
♥ 3		♥ A 9 4									
♦ 9 4 3 2		♦ Q J 10 6									
♣ K J 9 4		♣ 10 3 2									
	♠ 3 2										
	♥ K J 10 8 5 2										
	♦ K 8 5										
	♣ Q 7										

オークション：

	N	E	S	W
			2H	P
	2NT	P	3H	P
	4H	P	P	P

- オークションの説明：
- 1) Sは9HCPと6枚の♥ストを持っているのでウィーク2Hでオープンします。
 - 2) Nは14HCPと3枚の♥ストを持っているのでパートナーのバッド次第ではゲームの可能性がります。2NTとビッドしてパートナーのバッドの強さを尋ねます。
 - 3) Sはオーガスト・コンベンションに従い3Hとビッドしてmaxの強さと弱い♥ストを示します。
 - 4) Nは必ず取れるAの多いバッドであり、パートナーがmaxバッドを持っていると答えているのでゲームをビッドします。

OL = ♠ K

プレイ：ルザーを数えると各スツに1つずつ、計4ルザーがあります。

従って、ルザーを1つだけ何とかしなければなりません。

Eが♣Kを持っていれば♣Qが取れる様になるので、ダミーから♣Qに向けてリードしてフィニッシュします。しかし、Wが♣Kを持っているので不成功です。次のチャンスは♦A、♦Kとプレイし、♦8をダミーでラフします。

スツ・コントラクトのプレイの定石としてトランプがあります。ラフする必要がある場合にはこれを後回しにします。

本日のディール2

	♠ J 9 7 5 4										
	♥ K 7										
	♦ 7 5 4										
	♣ Q J 6										
♠ 3	<table border="0" style="width: 100%; text-align: center;"> <tr><td></td><td>N</td><td></td></tr> <tr><td>W</td><td></td><td>E</td></tr> <tr><td></td><td>♠</td><td></td></tr> </table>		N		W		E		♠		♠ A
	N										
W		E									
	♠										
♥ A 10 6 4		♥ Q J 9 8 5									
♦ A K 9 2		♦ Q J 10 6									
♣ 10 9 5 4		♣ A 3 2									
	♠ K Q 10 8 6 2										
	♥ 3 2										
	♦ 8 3										
	♣ K 8 7										

オークション：

	N	E	S	W
			2S	P
	4S	P	P	P

- オークションの説明：
- 1) Sは8HCPと6枚の良い♠ストを持っているのでウィーク2Sとオープンします。
 - 2) Nは7HCPしかなく、パートナーも10HCP以下です。従って、相手方にはゲームをビッド出来そうなだけのHCPがあります。フィットを見つけるのを妨害する目的で4Sとプリエンパティブ・レイズします。
 - 3) Eは5枚の♥ストと14HCPを持っていますが、5レベルになってしまうのでパスします。
 - 4) Nの4Sビッドがゲームを作れる様な強いバッドか、妨害ビッドかはSには分かりませんがパスします。

OL = ♦ K

プレイ：♦ストの3巡目をラフしてトランプを出します。その後、♣Aに負けた時点で1ダウンになり、更に♥Kに向けてリードして、Wが♥Aを持っていることを期待します。

結局、4Sは2ダウンで済み、ノバルならマックス100点です。

例えダブルをかけられてもマックス300点です。EWには4Hがメイクしますから、4Hのコントラクトを見つけれたら、マックス620(バル)又は420(ノバル)点となり、4S x 2ダウンしても十分にベイします。なお、EWの5Hや5Dは1ダウンします。

本日のディール3 (第7回講習)

終了後に配布

テーマ: ブラックウッド・コンベンション

	♠ AK 9 5 2													
	♥ Q J 6 2													
	♦ A 8													
	♣ Q 3													
♠ 10 7 4 ♥ 8 7 ♦ 4 3 2 ♣ J 10 9 5 4	<table style="margin: auto; border-collapse: collapse;"> <tr><td style="width: 20px;"></td><td style="width: 20px; text-align: center;">N</td><td style="width: 20px;"></td></tr> <tr><td style="text-align: center;">W</td><td style="width: 20px;"></td><td style="text-align: center;">E</td></tr> <tr><td style="width: 20px;"></td><td style="width: 20px;"></td><td style="width: 20px;"></td></tr> <tr><td style="width: 20px;"></td><td style="text-align: center;">S</td><td style="width: 20px;"></td></tr> </table>		N		W		E					S		♠ Q J 8 6 ♥ 9 ♦ J 10 9 5 ♣ K 8 7 6
	N													
W		E												
	S													
	♠ 3													
	♥ AK 10 5 4 3													
	♦ K Q 7 6													
	♣ A 2													

オークション:

	N	E	S	W
	1 S	P	2 H	P
	4 H	P	4 NT	P
	5 H	P	5 NT	P
	6 D	P	7 H	P
	P	P		

- オークションの説明:
- 1) 16HCPの5枚♠を持っているのでNは1 Sオープン。
 - 2) Sは5枚以上の♥スートと10HCP以上を持っているので2 Hとレスポンスします。
 - 3) Nは16HCPと♥サポートがあるのでジャンプレイス。
 - 4) NがAを1枚も持っていない可能性もあるのでSはブラックウッドを使ってAの枚数を尋ねる。
 - 5) Nは2枚のAを持っているので5 Hと答えます。
 - 6) 4枚のAが揃ったのでグラントスラムをトライするためにSは5 NTとビッドします。
 - 7) Nは1枚のKを持っているので6 Dと答えます。
 - 8) Nの持っている1枚のKが、♠K、♣Kの何れであつても13トリックが取れそうなので7 Hをビッド。

OL = ♣ J

プレイ: ♣ J → ♣ Q → ♣ K → ♣ A、直ぐにランプを2回狩ります。

♠ Kの下にルサーの♣ 2を捨て、♦ スートのルサーをダミーでラフすれば13トリックになります。

本日のディール4

テーマ: ガーバー・コンベンション

	♠ 2													
	♥ 7 6													
	♦ AKQ 9 6 5 4 3													
	♣ A 8													
♠ Q J 10 7 ♥ Q 4 3 2 ♦ 2 ♣ J 7 4 3	<table style="margin: auto; border-collapse: collapse;"> <tr><td style="width: 20px;"></td><td style="width: 20px; text-align: center;">N</td><td style="width: 20px;"></td></tr> <tr><td style="text-align: center;">W</td><td style="width: 20px;"></td><td style="text-align: center;">E</td></tr> <tr><td style="width: 20px;"></td><td style="width: 20px;"></td><td style="width: 20px;"></td></tr> <tr><td style="width: 20px;"></td><td style="text-align: center;">S</td><td style="width: 20px;"></td></tr> </table>		N		W		E					S		♠ 9 6 5 4 3 ♥ K J 10 5 ♦ 10 ♣ Q 10 9
	N													
W		E												
	S													
	♠ AK 8													
	♥ A 9 8													
	♦ J 8 7													
	♣ K 6 5 2													

オークション:

	N	E	S	W
			1 NT	P
	4 C	P	4 S	P
	5 C	P	5 S	P
	7 NT	P	P	P

- オークションの説明:
- 1) Sは15HCPのバランスハンドであり1 NTオープンします。
 - 2) Nはパートナーの持っているAの枚数が分かれば最終コントラクトの見当がつくので、ガーバー・コンベンションを使ってSのAの枚数を尋ねるため4 Cとビッド。
 - 3) Sは2枚のAを持っているので4 Sと答えます。
 - 4) Nは4枚のAが揃ったので、更にKの枚数を尋ねるために5 Cとビッドします。
 - 5) Sは2枚のKを持っているので5 Sと答えます。
 - 6) Nのハンドから見て、Kが2枚あれば必ず13トリックを取ることが分かるので7 NTとビッドします。

OL = ♠ Q

プレイ: ♠ x 2、♥ x 1、♦ x 8、♣ x 2の計13個を直ぐに取れるので、プレイは全く問題ありません。

<p>プリエンプティブ (preemptive)</p>	<p>ダウンすることも覚悟して相手方のビッドを妨害するためのビッド ウィーク2オープンや3レベル/4レベルのオープン、ウィークジャンプ オーバコールなどがあります。</p>
<p>ウィーク2 (weak 2)</p>	<p>2レベルのオープンが、6-10 HCPと6枚スーツのハンドを示し 相手方のオークションを難しくすることを狙っています。 例：2D、2H、2Sオープン（2Cオープンは強いハンドを示します）</p>
<p>オーガスト (Ogust)</p>	<p>パートナーのウィーク2オープンに対して、2NTとビッドして更に詳細情報 を求めることが出来ますが、その答え方を特別に取り決めたコンベンション。 類似のコンベンションとして「フィーチュア」と呼ばれるものもあります。</p>
<p>ルール オフ 2 and 3 (rule of 2 and 3)</p>	<p>高いレベルでプリエンプティブ・オープンするときの判断基準です。 バルの時は2ダウン、ノンバルの時は3ダウンで済むレベルでオープン します。ダブルをかけられても共にマイナス500点で済むからです。 別の表現をするとバルの時はパートナーに2トリックを、ノンバルの時は 3トリックを期待した高さのレベルでオープンします。別名：ルール オフ 500</p>
<p>ブラックウッド (Blackwood)</p>	<p>スラムをビッドしようとするときに、パートナーの持っているエースの 枚数を尋ねるために4NTとビッドするコンベンションです。 パートナーは自分の持っているAの枚数に応じて、5C:0又は4枚、 5D:1枚、5H:2枚、5S:3枚とステップ・レスポンスします。 更に5NTと続けてビッドすると4枚のAが揃ったことを意味し、グラント スラムをトライしたいことを意味します。パートナーは持っているKの枚数 を4NTの場合と同様に6C~6Sとビッドして示します。</p>
<p>コントロール・ビッド (control bid)</p>	<p>スラムをビッドする場合、全てのスーツについて直ぐに2トリック(グラント・ スラムの時は1トリック)を取られてしまえばダウンしてしまいます。これを 阻止するためにはA・Kを持っていないければなりません。(スーツ・コントラクト の時はボイド、シングルtonでもよい)このようなカードを持っていることを 伝えるビッドです。キュービッドとも云います。</p>
<p>ファースト・ラウンド・ コントロール (1st. round control)</p>	<p>エース、ボイドを云います。</p>
<p>セカンド・ラウンド・ コントロール (2nd. round control)</p>	<p>キング、シングルtonを意味します。</p>
<p>ガーバー (Gerber)</p>	<p>パートナーの持っているエースの枚数を4Cとビッドして尋ねるコンベンション です。パートナーは4D:0又は4枚、4H:1枚、4S:2枚、4NT:3枚 と答えます。次に5CとビッドするとKの枚数を尋ねます。 ブラックウッドと同じですが、4NTがインビテーションの意味となる時に使用します。</p>

次の質問に答えて下さい。

1. 次のハンドで何とビッドしますか？

- | | | | |
|--|---|--|--|
| 1) ♠ 6 5 4
♥ K J 10 8 7 6
♦ 8 5
♣ Q 8 | 2) ♠ A Q J 9 5 4
♥ 8 5
♦ Q J 9
♣ 9 5 | 3) ♠ 9
♥ Q J 10 9 5 4
♦ K 9 8
♣ Q 3 2 | 4) ♠ K Q J 9 8 5
♥ 5
♦ K 10 8 5
♣ 5 4 |
| 2 H - 2 NT
/ | 2 S - 2 NT
/ | 2 H - 2 S
/ | 2 S - 3 S
/ |
| () | () | () | () |

2. 次のハンドでどうしますか？

- | | | | |
|---|---|--|--|
| 1) ♠ A Q 8 5 4
♥ K 9 8 5
♦ A 2
♣ 9 8 | 2) ♠ K J 8 5
♥ A K 8 5 3
♦ K Q 8
♣ 8 | 3) ♠ 9
♥ Q J 5
♦ K 10 8 7 5
♣ A K 8 5 | 4) ♠ K Q 10 8 7
♥ K 6 4
♦ A J 8
♣ 8 5 |
| 1 S - 2 H
/ | 1 H - 1 S
/ | 1 D - 2 C
/ | 1 S - 2 H
/ |
| 3 H - 4 NT
/ | 3 S - 4 NT
/ | 3 C - 4 NT
/ | 3 H - 4 C
/ |
| () | 5 D - 5 S
/ | 5 D - 5 NT
/ | () |
| | () | () | |

- | | | | |
|---|---|--|--|
| 5) ♠ A 8 5 2
♥ K 6 5
♦ A 5 4 3
♣ A 8 | 6) ♠ Q J 10
♥ A K 9 8
♦ J 10 5
♣ A 8 5 | 7) ♠ A Q 10
♥ K 10 9 8
♦ Q 10 5
♣ K Q 5 | 8) ♠ A Q 10
♥ K 10 9 8
♦ A Q 10
♣ K Q 5 |
| 1 NT - 4 NT
/ | 1 NT - 4 C
/ | 1 NT - 4 C
/ | 2 NT - 4 C
/ |
| () | () | 4 H - 4 NT
/ | 4 S - 5 C
/ |
| | | () | () |

第8章 オークションのレベルアップ

講師用メモ

1. 復習：前回のホームワークの正解を説明しながら、簡単に復習します。(15分)
2. 「本日のキーポイント」資料を配って、まず、概略説明をします。
大まかな説明をした後に「キーポイントの詳細説明」資料を配って二段構えで説明します。
(30分) ①
3. 演習問題を皆で考えながら説明します。(15分)
4. 「本日のディール」を各テーブルで一斉にディールしてプレイ実習します。(4題)(50分)
5. 「システム・サマリー」を配布して、今までに説明した事項はすべて記述されているので今後のプレイ実践時に活用することを勧めます。
入門コース1で配布した「プレイの定石 要約」「ディフェンスの定石 要約」「オープニング・リード表」と共に常時、参照するとよいでしょう。(5分)
6. 「マナーとエチケット」資料を配付して、簡単に説明します。
数年後にもう一度、読み直すようお願いいたします。(5分)
7. 今後のサークル活動などについて説明します。
また、次の講習の受け方などについても紹介します。
半年ぐらいは練習会/サークル活動等によるブリッジ実習を勧めます。
その後に必要なら初級/中級講習会に参加すると良いでしょう。
8. 用語集を渡して、入門コースの全日程を終了します。
講師の皆さんのご健闘を心から祝します。

学習目標：

- ・LPによるハンドの評価
- ・DPによるハンドの評価
- ・ルール オブ 20
- ・シングルトン・アナー等の補正
- ・サードハンド/フォースハンドのオープン
- ・balancing・bid
- ・システム・サマリー
- ・マナーとエチケット

講師へのアドバイス(第8回講習)

1. ホームワークについて：

前回の解答：

1. 3 C、3 S、3 H、パス

2. 5 H、パス、6 H、4 D

3. パス、4 S、パス、5 S

2. アドバイス事項：

- ① オープンするとき、昔、ゴーレンは短いスートがあると3(ボイド)-2(シングル)-1(ダブル)点と評価しました。
しかし、短いスートがあってもトリックを取れません。
寧ろ、長いスートを評価する方式を採用しています。

ハンドの評価方法の改良:

1. スート長さの評価点(レングス・ポイント: LP):

AKQ x x x → 9 HCPですが、かなりの確率で5~6トリックを取れます。
 良い長いスートはトリックを取る力があります。従って、

5枚スートなら+1LP
6枚スートなら+2LP
7枚スートなら+3LP

↓
 9HCP + 2LP = 11点と評価

$$\text{ハンドの強さ(点、Pts)} = \text{HCP} + \text{LP}$$

2. ダミー点(ダミーポイント: DP):

パートナーのメジャースートをレイズする場合、短いスートがあればダミーのトランプでラフしてトリックを増やすことができますので再評価します。

ダブルトン:	+1点
シングルトン:	+3点
ボイド:	+5点

を加算します。

3. ルール of 20: オープンすべきかどうかの判断基準

$\text{HCP} + 2\text{つの長いスートの枚数合計} \geq 20$	となればオープンします。
---	--------------

4. シングルトン・アナーの評価など:

Kは3HCPですが、Kシングルトンの場合には1点減点して評価します。
 同様に、Qシングルトン、Jシングルトン、QJダブルトン、Qx、Jxなどについても同様に扱います。
 評価は零点ですが、10や9などのカードが多いハンドはプラス評価

サードハンド/フォースハンドのオープン: $\frac{\text{パートナー}}{P} \frac{\text{RHO}}{P} \frac{\text{3番手の貴方}}{?}$ の位置での行動は、
 少し軽いハンドでオープンしても構いません。

バランシング・ビッド: $\frac{N}{1H} \frac{E}{P} \frac{S}{P} \frac{\text{貴方}}{?}$ の位置での行動は、
 2番手の行動とは基準がかなり異なります。

オークションのレベルアップ:

ハンドの評価方法の改良:

1. スート長さの評価点(レンジス・ポイント: LP):

♠ AKQ x x x x x x x このハンドは9HCPですが、4Sがメイクします。
 ♥ x 長く良いスート(セミソリッド・スーツ以上)には、トリックを
 ♦ x 取る強さがあることとなります。
 ♣ x この強さを「長さの評価点」と呼びます。

注)しかし、幾ら1人でゲームがメイクしても2Cオープンはしません。
 ディフェンスすることになった時には、無力だからです。

一般に5枚以上の長さのある良いスートは、1つ2つ負けても幾つかのトリックを取れます。
 従って、5枚以上のスートに対して各1LPを加算します。

即ち	5枚スートなら+1LP	等と評価します。
	6枚スートなら+2LP	
	7枚スートなら+3LP	

ハンドの強さ(点、Pts) = HCP + LP

	HCP	LP		HCP	LP
♠ Q J 10 x x x	3	2	♠ A K x x	7	0
♥ A K x	7	0	♥ x x	0	0
♦ x x	0	0	♦ x x	0	0
♣ Q x	2	0	♣ A J 10 x x	5	1
	1 2 + 2 = 1 4 点			1 2 + 1 = 1 3 点	

→ 共に12HCPのハンドですがLPを加算して、それぞれ1S、1Cとオープンします。

2. ダミー点(ダミー・ポイント: DP):

パートナーのメジャースートをレイズする場合は、短いスートがあれば次の通り再評価します。

ダブルトン: +1点	を加算し「ダミー点」と称します。
シングルトン: +3点	
ボイド: +5点	

パートナーが1Sとオープンし、貴方は右のハンドを持っていました。

♠ A J 9 x x	♠ Q 10 x x	2 HCP	
♥ A x	♥ x x x x	0	
♦ A x x	♦ K x x x x	3 (この場合LPは加算しません)	
♣ K x x	♣	+5ダミー点	
1 S	—	3 S	合計10点と評価して3Sとジャンプレイズします。
4 S	—	パス	

貴方は、4枚の♠スートのサポートを持っていますが5HCPしかありません。
 しかし、両方のハンドを見れば簡単に4Sがメイクしそうです。その理由は、
 ♠スートのサポートがあり♣スートがボイドなのでダミーで数回ラフすることができるからです。

注) ダミー一点で評価する場合には、LPを加算しません。
 マイナー・スートをレイズする場合は、最終コントラクトがNTに決まること多いので
 ダミー一点は直ぐには加算しません。
 しかし、マイナー・スート・コントラクトをプレイすることになった場合は、ダミー一点で再評価します。

ダミー一点を用いるのは、
 ・レイズする時
 ・テイクアウト・ダブルをかける時 などで。

♠ K x x x
 ♥ x
 ♦ K 10 x x
 ♣ A 10 x x

1H-ダブル → RHOの1Hオープンに対して、10HCPしかありませんが、ダブルを
 かけます。パートナーが選んでくれるどのスーツに対してもサポートがある
 ので、シングルtonsの3ダミー一点を初めから加算して13点のハンドと
 評価してダブルをかけます。
 従ってテイクアウト・ダブルの場合、10HCPであることがよくあります。

註) 第1章から第7章までは、説明を簡単にするために「HCP」と表現してありますが、
 LPを加算した点、レイズする場合はダミー一点を加算した点でハンドを評価して下さい。

3. ルール of 20:

次のハンドを1番手或いは2番手として持っていたとき、オープンしますか？
 ボーダーラインのハンドを持っているときの判断基準として「20の法則」が有効です。

HCP + 2つの長いスーツの枚数合計 ≥ 20

 となればオープンします。

♠ A x x x ♥ K J x ♦ Q x x ♣ Q x x	♠ A x x x ♥ K x x ♦ x x ♣ K Q x x	♠ x x ♥ A J x x x ♦ x ♣ A J x x x
HCP 12 枚数計 4枚+3枚 合計 19 ↓ パス	12 4枚+4枚 20 ↓ 1Cオープン	10 5枚+5枚 20 ↓ 1Hオープン

4. シングルトン・アナーの評価など:

Kは3HCPですが、Kシングルトンの場合には1点減点して評価します。
 同様に、Qシングルトン、Jシングルトン、QJダブルton、Qx、Jxなどについても同様に扱います。
 パートナーがそのスーツをビッドした場合には、通常の評価に戻します。

KとQが別のスートにあるより、1つのスーツにあった方がトリックを取りやすいでしょう。
 また、評価は零点ですが、10や9などのカードが多いハンドもトリックを取りやすいでしょう。

♠ K x x ♥ Q x x ♦ A x x ♣ A x x x	♠ K Q 10 ♥ x x x ♦ A 10 9 ♣ A 10 9 8
--	---

右のハンドの方がより多くのトリックを取れそうです。

その他のビッド:

1. サードハンド/フォースハンドのオープン:

パートナー	RHO	3番手の貴方
P	P	?

3番手/4番手のオープンは、基本的には1番手/2番手のオープンと同じです。唯一異なるのは、パートナーが既にパスしている事実だけです。このような状況では、11~12点のハンドでオープンしても2回目のビッドの義務はありません。即ち、パートナーのハンドは12点以下の強さなのでゲームの可能性は無く、パートナーのレスポンスをパスすることが出来ます。4番手のオープンについても同様です。

少し軽いハンドでもオープンするのは、先手必勝でコントラクトを取る/4番手のオプションを難しくする/良いOLをパートナーに知らせる等の理由からです。

大切なことは、

- ・11~12点のハンドでオープンしたあとは、パートナーの「何れのレスポンスに対してもパスする」ことによって弱いハンドであることを伝えます。即ち、パートナーの何れのレスポンスに対してもパス出来るようにどのスーツにも一定のサポートがなければなりません。
- ・強い4枚のミジャー・スーツなら1H/1Sオープンすることもあります。
- ・レスポンスは既にパスしているので、新しいスーツをビッドしてもフォーシングにならないことです。フォーシングするにはジャンプシフトしなければなりません。

♠ K 10 x
♥ J 10 x
♦ K x x
♣ K J 10 x

11点しかありませんが、3番手なら1Cオープンします。
パートナーの何れのレスポンスに対しても貴方はパスします。

♠ K Q 10 x x
♥ Q x x
♦ x x
♣ J x x

パートナーは3番手で1Hオープンしました。
良い♠ストを持っているので1Sとレスポンスするとパートナーはパスしてしまうかもしれません。♥ストがあるので、直ぐに2Hにレイズします。

2. バランシング・ビッド:

N	E	S	貴方
1H	P	P	?

♠ Q 10 x x
♥ x x
♦ K J x
♣ A x x x

とオプションが進み、貴方は左のハンドを持っていました。ここでパスしてしまえば1Hのコントラクトとなり、楽々メイクしてしまうでしょう。Nは良いハンドを持っているのですが、Sは5点以下のハンドです。従って、パートナーにも10点程度のハンドが期待できます。

このようなパスすれば終わってしまう状況でのビッドを「バランシング、プロテクション或いはリオープン」と呼び2番手のオーバコールやダブルとは異なった体系の意味付けを持ちます。即ち、パートナーに或る程度の点数を期待して通常のダイレクト・ポジションの行動より概略、3点だけ弱いハンドでも同一のビッドをします。(3点だけオバビッドします)

このハンドでは10点ですがダブルをかけます。

同様に、1NTのビッドは12-15HCPのバランスハンド

オバコールは8HCP以上

ジャンプ・オバコールは12-15点の6枚スト となります。

ビッドの改良：

1. 5枚メジャーのある1NTオープン：
15-17HCPの5-3-3-2の場合は、5枚スーツがメジャースーツであっても1H/1Sオープンするよりも1NTオープンする方がその後のオークションが単純になるので良いと思います。
周辺の人では1H/1Sオープンの方がよいと思う人も多いので、予め確認されることをお勧めします。
2. 1H/Sオープンに対するゲームレイズ：
本プログラムでは、理解を簡単にするために、
1Hオープンに対する4Hレイズ、
1Sオープンに対する4Sレイズ
をゲームがメイクしそうな強いハンドとして説明してあります。
16-18点でポイントがある場合には、2C/2Dとテンポラリにビッドしてからゲームレイズします。
(テイルト・ゲームレイズと云います)
数ヶ月はそのままですが、或る時点で本来のビッドの仕方の説明を受けて変更して下さい。
サポートのあるゲームフォーシングレイズはジャコビー2NTをお勧めします。
3. ブラックウッドに対する答え方：
・ボイドスートがある時の答え方
・4NTに対して答える前に相手方がビッドした場合の答え方
についても適当な時期に説明を受けて下さい。
4. ネガティブ・ダブルとペナルティ・ダブル：
ダブルをかけるとネガティブ・ダブルとなる状況で、ペナルティ・ダブルをかける方法について
適当な時期に説明を受けて下さい。
5. スーツ・プリファレンス・シグナルについて：
カモン/ノンカモン・シグナル、カウント・シグナルの2つについては説明済みですが、
スーツ・プリファレンス・シグナルについては適当な時期に説明を受けて下さい。
6. その他：
 - 1) 色々な場所でブリッジの競技会が開催されています。
これらの競技会は初心者向け、中級者向け、一般向けなど分けられています。
初心者向け競技会では、初心者を保護する目的で使用できるコンベンションを制限していますが、
下記のコンベンションについては理解されていることをお勧めします。
 - ・グランドスラム・フォース：
 - ・アンユージュアルNT：
 - ・ライトナー・ダブル：
 - ・SOSリダブル： などについても適当な時期に説明を受けて下さい。
 - 2) オークションするときの手順として「ストップ」と「アラート」があります。
競技会に参加する場合には適当な時期に説明を受けて下さい。
 - 3) ブリッジのスコア計算の仕方は、競技会用の「デュプリケート・ゲーム」の場合について
説明してあります。この他に、家庭内や仲間同士で楽しめる「ラバー・ブリッジ」があり、
作法やルールが若干、異なりますがスコア計算の方法も異なっています。
適当な時期に説明を受けて下さい。

システム・サマリー：

当プログラムでは色々なオークションの展開：レスポンスとリビッドの詳細については、
説明を省略して樹木に喩えるならば幹の部分のみに限定しています。
実際にハンドをもってオークションする際には枝葉の部分についても理解する必要があります。
別添の「システム・サマリー」に要約してありますので参照して下さい。

1. 次のハンドの点数を計算して下さい。

<table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="text-align: right;">♠ AK x x x x</td> <td style="text-align: center;"><u>HCP</u></td> <td style="text-align: center;"><u>LP</u></td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td style="text-align: center;">(7)</td> <td style="text-align: center;">(2)</td> <td></td> </tr> <tr> <td style="text-align: right;">♥ Q x x</td> <td style="text-align: center;">(2)</td> <td style="text-align: center;">(0)</td> <td></td> </tr> <tr> <td style="text-align: right;">♦ K x</td> <td style="text-align: center;">(3)</td> <td style="text-align: center;">(0)</td> <td></td> </tr> <tr> <td style="text-align: right;">♣ x x</td> <td style="text-align: center;">(0)</td> <td style="text-align: center;">(0)</td> <td></td> </tr> <tr> <td style="text-align: right;">計</td> <td style="text-align: center;"><u>(1 2)</u></td> <td style="text-align: center;"><u>(2)</u></td> <td style="text-align: right;">= (1 4) 点</td> </tr> </table>	♠ AK x x x x	<u>HCP</u>	<u>LP</u>			(7)	(2)		♥ Q x x	(2)	(0)		♦ K x	(3)	(0)		♣ x x	(0)	(0)		計	<u>(1 2)</u>	<u>(2)</u>	= (1 4) 点	<table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="text-align: right;">♠ K Q x</td> <td style="text-align: center;"><u>HCP</u></td> <td style="text-align: center;"><u>LP</u></td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td style="text-align: center;">(5)</td> <td style="text-align: center;">(0)</td> <td></td> </tr> <tr> <td style="text-align: right;">♥ x x</td> <td style="text-align: center;">(0)</td> <td style="text-align: center;">(0)</td> <td></td> </tr> <tr> <td style="text-align: right;">♦ A Q J x x x x</td> <td style="text-align: center;">(7)</td> <td style="text-align: center;">(3)</td> <td></td> </tr> <tr> <td style="text-align: right;">♣ x</td> <td style="text-align: center;">(0)</td> <td style="text-align: center;">(0)</td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td style="text-align: center;"><u>(1 2)</u></td> <td style="text-align: center;"><u>(3)</u></td> <td style="text-align: right;">= (1 5) 点</td> </tr> </table>	♠ K Q x	<u>HCP</u>	<u>LP</u>			(5)	(0)		♥ x x	(0)	(0)		♦ A Q J x x x x	(7)	(3)		♣ x	(0)	(0)			<u>(1 2)</u>	<u>(3)</u>	= (1 5) 点
♠ AK x x x x	<u>HCP</u>	<u>LP</u>																																															
	(7)	(2)																																															
♥ Q x x	(2)	(0)																																															
♦ K x	(3)	(0)																																															
♣ x x	(0)	(0)																																															
計	<u>(1 2)</u>	<u>(2)</u>	= (1 4) 点																																														
♠ K Q x	<u>HCP</u>	<u>LP</u>																																															
	(5)	(0)																																															
♥ x x	(0)	(0)																																															
♦ A Q J x x x x	(7)	(3)																																															
♣ x	(0)	(0)																																															
	<u>(1 2)</u>	<u>(3)</u>	= (1 5) 点																																														

2. パートナーは1Sとオープンしました。次のハンドでは何とレスポンスしますか？

<p>1) ♠ J x x x ♥ x x ♦ AK x x ♣ x x x</p> <p>(2 S)</p>	<p>2) ♠ x x x x ♥ x ♦ AK x ♣ J x x x x</p> <p>(3 S)</p>	<p>3) ♠ x x x x ♥ K Q x ♦ ♣ K x x x x x</p> <p>(4 S)</p>	<p>4) ♠ x x ♥ x ♦ Q x x x x ♣ J x x x x</p> <p>(パス)</p>
---	---	--	---

3. 次のハンドを持っていたらオープンしますか、パスしますか？

<p>1) ♠ K Q x x ♥ J x x ♦ Q x x ♣ A x x</p> <p>(パス)</p>	<p>2) ♠ K Q x x ♥ Q J x x ♦ x x ♣ A x x</p> <p>(1 C)</p>	<p>3) ♠ K Q 10 x x ♥ x x ♦ A Q x x ♣ x x</p> <p>(1 S)</p>	<p>4) ♠ K Q x x x ♥ A J x x x ♦ x x ♣ x</p> <p>(1 S)</p>
---	--	---	--

4. パスーパスー とオークションが進み、3番手の貴方の番です。
次のハンドを持っていたら、どうしますか？

<p>1) ♠ K Q x x x ♥ J x x ♦ A x ♣ J x x</p> <p>(1 S)</p>	<p>2) ♠ 10 x x ♥ J x x ♦ A Q J x ♣ K x x</p> <p>(1 D)</p>	<p>3) ♠ K x x ♥ K Q J x ♦ K x x ♣ 10 x x</p> <p>(1 H)</p>	<p>4) ♠ x ♥ K Q x ♦ A J x x ♣ J x x x x</p> <p>(パス)</p>
--	---	---	---

5. 1Hーパスーパスー とオークションが進み、4番手の貴方の番です。
次のハンドを持っていたら、どうしますか？

<p>1) ♠ 10 9 x ♥ K J x ♦ A x x ♣ K Q 10 x</p> <p>(1 NT)</p>	<p>2) ♠ A x x ♥ x x ♦ x x x ♣ K Q 10 9 x</p> <p>(2 C)</p>	<p>3) ♠ K J 9 x ♥ x x ♦ K 10 x ♣ K x x x</p> <p>(ダブル)</p>	<p>4) ♠ AK J 10 x x ♥ x x ♦ K Q x ♣ J x</p> <p>(2 S)</p>
---	---	---	--

本日のディール1 (第8回講習)

終了後に配布

テーマ：ダミーポイントによる評価

<p>♠ A 9 8 ♥ 4 3 ♦ J 10 9 3 2 ♣ A 9 6</p>	<p>♠ K Q 3 ♥ K 9 6 5 ♦ 5 ♣ K Q J 10 4</p> <table border="1" style="margin: 0 auto; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 20px; height: 20px; text-align: center;">N</td> <td style="width: 20px; height: 20px;"></td> </tr> <tr> <td style="width: 20px; height: 20px; text-align: center;">W</td> <td style="width: 20px; height: 20px; text-align: center;">E</td> </tr> <tr> <td style="width: 20px; height: 20px;"></td> <td style="width: 20px; height: 20px; text-align: center;">S</td> </tr> </table> <p>♠ 10 7 6 2 ♥ J 2 ♦ A K 6 4 ♣ 5 3 2</p> <p>♠ J 5 4 ♥ A Q 10 8 7 ♦ Q 8 7 ♣ 8 7</p>	N		W	E		S	<p>♠ 10 7 6 2 ♥ J 2 ♦ A K 6 4 ♣ 5 3 2</p>	
N									
W	E								
	S								

オークション：

	N	E	S	W
1	C	P	1 H	P
3	H	P	4 H	P
	P	P		

オークションの説明：

- 1) Nは14HCP+1LP=15点のハンドであり1Cオープン。
- 2) Sの1Hレスポンスは6点以上、4枚以上の♥スト。
- 3) 1Hレスポンスを聞いて、Nはハンドを再評価します。シングルton♦のダミー点として3点を加算して14HCP+3=17点になるので、3Hとジャンプ・レイズします。
- 4) パートナーの3Hジャンプ・レイズは、16-18点を示しています。従って、Sは4Hにレイズします。

OL = ♦ J

プレイ：直ぐにトランプを狩って♣Aを追い出します。

ディフェンダーは、直ぐに♠Aを取ってしまわないと、エスタブリッシュした♣ストの下にSの3枚の♠ストをディスカードされてしまい、5メイクになってしまいます。

本日のディール2

テーマ：サードハンドのオープン

<p>♠ AK 6 ♥ 10 8 ♦ 3 2 ♣ AK 10 5 3 2</p>	<p>♠ 9 4 ♥ Q 5 3 2 ♦ AK J 10 9 ♣ 6 4</p> <table border="1" style="margin: 0 auto; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 20px; height: 20px; text-align: center;">N</td> <td style="width: 20px; height: 20px;"></td> </tr> <tr> <td style="width: 20px; height: 20px; text-align: center;">W</td> <td style="width: 20px; height: 20px; text-align: center;">E</td> </tr> <tr> <td style="width: 20px; height: 20px;"></td> <td style="width: 20px; height: 20px; text-align: center;">S</td> </tr> </table> <p>♠ Q 10 8 ♥ AK J 9 7 ♦ 5 4 ♣ J 9 8</p>	N		W	E		S	<p>♠ J 7 5 3 2 ♥ 6 4 ♦ Q 8 7 6 ♣ Q 7</p>	
N									
W	E								
	S								

オークション：

	N	E	S	W
	P	P	1 H	2 C
3	H	P	P	P

オークションの説明：

- 1) Sは11HCPしかないが、良い♥ストを持っているので1Hオープンします。サードハンドであり、パートナーは既にパスしているのでリビッドする義務もありません。
- 2) Wは14HCP+2LP=16点もあるので2Cオーバーコールします。
- 3) Nは良い♦ストを持っていますが、既にパスしているので2Dとビッドしてもフォーシングにはなりません。サポートがあるので直ぐに♥ストをレイズします。10HCP+ダブルton2つがありジャンプします。
- 4) Nは予定通りパスします。

OL = ♠ K 或いは ♣ K

プレイ：♠x2+♣x2を直ぐに取られますが、リード権を得たら直ちにドロートランプします。

♠と♣ルーザーをダミーでラフして3メイクします。

♠KとA、♣KとAを取られた後で、3巡目の♣ストをリードされたらダミーの♥Qでラフしないとオーバーラフされてしまい1ダウンするので注意します。

パートナーが3番手/4番手でオープンした時に弱いハンドではないかと心配して用心する必要は全くありません。弱い手でオープンしたのであれば自分でコントロールするからです。

本日のディール3 (第8回講習)

終了後に配布

テーマ：リオープン

	♠ Q J 8 3							
	♥ 10 9							
	♦ J 10 3							
	♣ K Q J 2							
♠ 9 4	<table border="0" style="width: 100%; text-align: center;"> <tr><td>N</td><td></td></tr> <tr><td>W</td><td>ⓔ</td></tr> <tr><td></td><td>S</td></tr> </table>	N		W	ⓔ		S	♠ A 2
N								
W	ⓔ							
	S							
♥ K 6 2		♥ A Q J 8 7						
♦ K 8 5 4		♦ 9 7 6						
♣ 10 6 4 3		♣ A 9 7						
	♠ K 10 7 6 5							
	♥ 5 4 3							
	♦ A Q 2							
	♣ 8 5							

オークション：

N	E	S	W
		1 H	P
			2 H
P	P	2 S	P
P	P		

オークションの説明：

- 1) Eは15HCP+1LPであり1Hとオープンします。
- 2) Sは9HCPを持っていますが、長いスートの♠スートも強くないのでパスします。
- 3) Wは3枚♥を持っているので2Hにレイズします。
- 4) ゲームはないと考えEは2Hをパスします。
- 5) Sはここでパスすれば2Hのコントラクトになり、2Hはメイクされてしまうでしょう。

オークションによく耳を傾けて考えてみるとEWとNSの何れもが20点前後を持っている筈です。パートナーにも10点位を期待できます。そこで2Sとビッドしてリオープンします。

OL = ♥ 2
 プレイ：♠ x 1、♥ x 2、♦ x 1、♣ x 1の計5個を取られますが、2Sは2メイクします。
 なお、EWが3Hをビッドすると1ダウンします。

本日のディール4

テーマ：有名なハンド

	♠ 10 9 8 7							
	♥ 6 5 4 3							
	♦							
	♣ 7 6 5 3 2							
♠ 6 5 4 3 2	<table border="0" style="width: 100%; text-align: center;"> <tr><td>N</td><td></td></tr> <tr><td>W</td><td>E</td></tr> <tr><td></td><td>Ⓢ</td></tr> </table>	N		W	E		Ⓢ	♠ A K Q J
N								
W	E							
	Ⓢ							
♥ 10 9 8 7 2		♥ A K Q J						
♦ J 10 9		♦ A K						
♣		♣ K J 9						
	♠							
	♥							
	♦ Q 8 7 6 5 4 3 2							
	♣ A Q 10 8 4							
	J. ボンド							

オークション：

ドラッグス・ボンド

N	E	S	W
		7 C	P
P	X	x x	P
P	P		

オークションの説明：???

OL = ♦ J
 プレイ：♦ Jをダミーでラフ、♣ 2をリードして♣ 10でフィネスします。
 ♦ 3をリードしてダミーでラフして♦ スートをエスタブリッシュさせ、次に♣ スートをリードして♣ A Qでフィネスします。
 あとは♦ Qから順にプレイして7メイクします。

このハンドはイアン・フレミングの小説「ムーンレイカー」に出てくる有名な「カムバーランド侯爵のハンド」(原ハンドとは少し異なっていますが)です。
 007が悪玉ドラッグス相手にラバー・ブリッジで大金を巻き上げる場面に登場します。

<p>プリエンプティブ (preemptive)</p>	<p>ダウンすることも覚悟して相手方のビッドを妨害するためのビッド ウィーク 2 オープンや 3 レベル/ 4 レベルのオープン、ウィークジャンプ オーバコールなどがある。</p>
<p>ウィーク 2 (weak 2)</p>	<p>2 レベルのオープンが、6 - 1 0 HCP と 6 枚スートのハンドを示し 相手方のオークションを難しくすることを狙っています。 例：2 D、2 H、2 S オープン (2 C オープンは強いハンドを示します)</p>
<p>オーガスト (Ogust)</p>	<p>パートナーのウィーク 2 オープンに対して、2 NT とビッドして更に詳細情報 を求めることが出来ますが、その答え方を特別に取り決めたコンベンション。 類似のコンベンションとして「フィーチュア」と呼ばれるものもあります。</p>
<p>ルール オフ 2 アンド 3 (rule of 2 and 3)</p>	<p>高いレベルでプリエンプティブ・オープンするときの判断基準です。 バルの時は 2 ダウン、ノンバルの時は 3 ダウンで済むレベルでオープン します。ダブルをかけられても共にマックス 5 0 0 点で済むからです。 別の表現をするとバルの時はパートナーに 2 トリックを、ノンバルの時は 3 トリックを期待した高さのレベルでオープンします。別名：ルール オフ 500</p>
<p>ブラックウッド (Blackwood)</p>	<p>スラムをビッドしようとするときに、パートナーの持っているエースの 枚数を尋ねるために 4 NT とビッドするコンベンションです。 パートナーは自分の持っている A の枚数に応じて、5 C : 0 又は 4 枚、 5 D : 1 枚、5 H : 2 枚、5 S : 3 枚とステップ・レスポンスします。 更に 5 NT と続けてビッドすると 4 枚の A が揃ったことを意味し、グランド スラムをトライしたいことを意味します。パートナーは持っている K の枚数 を 4 NT の場合と同様に 6 C ~ 6 S とビッドして示します。</p>
<p>コントロール・ビッド (control bid)</p>	<p>スラムをビッドする場合、全てのスートについて直ぐに 2 トリック (グランド・ スラムの時は 1 トリック) を取られてしまえばダウンしてしまいます。これを 阻止するためには A・K を持っていなければなりません。(スート・コントラクト の時はボイド、シングルでもよい) このようなカードを持っていることを 伝えるビッドです。キュービッドとも云います。</p>
<p>ファースト・ラウンド・ コントロール</p>	<p>A、ボイドを云います。</p>
<p>セカンド・ラウンド・ コントロール</p>	<p>K、シングルTON を意味します。</p>
<p>ガーバー (Gerber)</p>	<p>パートナーの持っているエースの枚数を 4 C とビッドして尋ねるコンベンション です。パートナーは 4 D : 0 又は 4 枚、4 H : 1 枚、4 S : 2 枚、4 NT : 3 枚 と答えます。次に 5 C とビッドすると K の枚数を尋ねます。 ブラックウッドと同じですが、4 NT がイニビテーションの意味となる時に使用します。</p>
<p>グランド・スラム・ フォース (grand slam force)</p>	<p>グランド・スラムをトライするためのコンベンションの 1 つ。 トランプが決まった後でジャンプして 5 NT とビッドするとパートナーに トランプの A、K、Q の内 2 枚を持っていれば 7 を、1 枚以下なら 6 を ビッドするように要求します。</p>
<p>レングス・ポイント (length point)</p>	<p>枚数の多い良いスートは 1 つ 2 つ負けてトリックを取れる可能性があり 「長さ点」として評価します。 5 枚目以上の枚数について各 1 点を加算します。</p>
<p>ダミー・ポイント (dummy point)</p>	<p>パートナーのスートのサポートがありレイズする時、短いスートがあれば ラフしてトリックを増やすことが出来るので短いスートの枚数に応じて 評価します。ボイド = 5 点、シングル = 3 点、ダブル = 1 点を加算。</p>
<p>ルール of 2 0 (rule of 20)</p>	<p>オープンすべきかどうかの判断基準。最も長い 2 つのスートの枚数の 合計と HCP を足して 2 0 以上になればオープンします。</p>
<p>balancing bid (balancing bid)</p>	<p>LHO がビッド後、パスが 2 つ続いた状況でのビッド。4 番手の場合は 2 番手と比較して 3 点だけオーバビッドしている可能性があります。</p>

付録1 次ステップの講習紹介

講師用メモ

更に技術の向上を図りたい受講生には、初級・中級の講習会を紹介して下さい。
J C B Lのホームページに講習会案内が掲載されています。

しかし、これまで約半年の講習によりコントラクト・ブリッジで遊ぶために必要な基礎的な知識及び思考の仕方について理解出来たことと思います。
従って、当面6ヶ月ぐらいはブリッジを楽しんで頂きたいと思います。

その為には、受講生に働きかけて「ブリッジ・サークル」「ブリッジ同好会」などを組織して練習会等のブリッジを遊ぶ場を設けて頂きたいと思います。
これまでに学んだ知識だけで十分にブリッジを楽しめる筈です。
しかし、実際にハンドを持つと色々な疑問も出てくることでしょう。
是非、その相談相手になってあげて下さい。

参考書の紹介：

1) A C B Lの標準教材である

- ・♣シリーズ(ビッド編)
- ・♦シリーズ(プレイ編)
- ・♥シリーズ(ディフェンス編)

の日本語翻訳版をお勧めします。JCBL会員価格で各1,800円です。

2) パソコンソフトとしては

- ・Learn to play bridge(プレイとビッドの入門日本語版) JCBLのHPから無料ダウンロード可
 - ・Bridge Master(初級から上級までのプレイ練習)5,000円
- をお勧めします。

次の講習を受けてみようとの気に自然になると良いと思います。

そのためには半年程度の実習期間が必要です。

次の講習の受講の前提条件として、「少なくとも6ヶ月の実習経験」を設けるのが良いと思います。

この様にしている外国の成功例があります。

カルチャー・スクール等の講座の場合には、「プレイ実践講座」等の名目で進めたら如何でしょうか。

ブリッジに関するご質問はJ C B L、J B T A、各地にあるブリッジ・クラブ、ブリッジ・センターにご相談下さい。

(社)日本コントラクト・ブリッジ連盟(J C B L)

〒160-0004 東京都新宿区四谷1-13 虎ノ門実業会館四谷ビル

TEL: 03-3357-3741

J C B Lは、コントラクト・ブリッジの普及・発展、会員の親睦を目的として1953年に設立された団体です。

日本選手権などの競技会の開催、段位に相当するマスターポイントの発行と記録、会員向け会報の発行、国際競技会への代表チームの派遣などの他に、講習会の開催、講師の育成、ブリッジ・クラブの助成などの普及活動を行っています。

1982年には社団法人として認可されました。

ブリッジの普及と教育に関しては「JCBL普及事業部」が主として担当しています。

日本ブリッジ教師会(J B T A)

〒106-0032 東京都港区六本木4-8-7 嶋田ビル3階

六本木デュプリケート・ブリッジ・センター内

TEL: 03-3402-0946

J B T Aは、ブリッジの習得に必要な環境と条件の整備を図るべく1997年に発足したブリッジ教師の団体です。

教材の整備、ブリッジ教師の育成、講習会の開催及び講師の派遣、最適なブリッジ習得システムの開発などに努めています。

付録2 ビディングシステム・サマリー:

受講生に配布

(略号) S/O : サインオフ、NF : ノンフォーシング、INV : インビテーション
F1 : 1rdフォーシング、FG : ゲームフォーシング

ハンドの評価: ハンドの強さ(点) = HCP + LP(長さ点) + DP(ダミー点)

5枚スーツ: +1	メジャースーツを	ダブルton: +1
6枚スーツ: +2	レイズする時	シングルton: +3
7枚スーツ: +3		ボイド: +5

註) マイナースーツはNTブレイの可能性が無い時のみ

オープニング・ビッド:

1 NT	15-17	バランスハンド: 4 3 3 3 / 4 4 3 2 / 5 3 3 2、5枚メジャーも可
1 H / 1 S	13-21	5枚以上のスーツ「5枚メジャー」 5♠+5♥: 1 S オープン 5♠+5♣: 1 S オープン 5♠+6♣: 1 C オープン
1 C / 1 D	13-21	3枚以上のスーツ、 5♦+5♣: 1 D オープン 4♦+4♣: 1 D オープン 3♦+3♣: 1 C オープン
2 C	22以上	1) 自分1人だけでゲームの出来そうなトリックがあり、且つ ディフェンス側になっても4トリック程度は取れそうな強いハンド 2) 強いバランスハンド 「ストロング2」
2 D / 2 H / 2 S	6-10	良い6枚スーツ、4枚の他のメジャー無し、ボイドスーツ無し 「ウィーク2」
2 NT	20-21	バランスハンド: 4 3 3 3 / 4 4 3 2 / 5 3 3 2
3 レベル	9以下	7枚スーツ、ルール オブ 2 アント 3 に従う、「プリエンプティブオープン」
4 レベル	9以下	(7) 8枚スーツ、 " "

レスポンスとリビッド:

1) 1 NT オープン後

	バランスハンド	アンバランスハンド
7 HCP以下	パス	5枚以上のスーツで2 H / 2 S / 2 S、S/O 長い♣なら2 C後に3 Cと繰返しビッド
8-9 HCP	4枚メジャーがあれば2 C 2 NT、INV	同左 5枚H/Sがあれば2 C
10-15 HCP	4枚メジャーがあれば2 C 3 NT、S/O	同左 5枚H/Sがあれば3 H / 3 S、FG 6枚H/Sがあれば4 H / 4 S、S/O 6枚以上のC/Dがあれば3 C / 3 D、FG
16-17 HCP	4 NT、INV	スラムトライ
18 HCP以上	スラムをビッド	スラムをビッド

1 NT-パス	7 HCP以下	バランスハンド
- 2 D / 2 H / 2 S	7 HCP以下	5枚以上のスーツ → 1 NT オープナーはパス
- 2 NT	8-9 HCP	バランスハンド、3 NTへのインビテーション → パス或いは3 NT
- 3 NT	10-15 HCP	バランスハンド、サインオフ
- 4 NT	16-17 HCP	"、6 NTへのインビテーション → パス或いは6 NT
- 5 NT	20-21 HCP	"、7 NTへのインビテーション → 6 NT或いは7 NT
- 6 NT	18-19 HCP	"、サインオフ
- 7 NT	22 HCP以上	"
- 3 C / 3 D	10 HCP以上	5枚以上のスーツ、FG
- 3 H / 3 S	10 HCP以上	5枚スーツ、FG → 1 NT オープナーは3 NT或いはレイズ
- 4 H / 4 S	10 HCP以上	6枚スーツ、サインオフ
- 2 C	8 HCP以上	ステイマン: 4枚メジャーの有無を1 NT オープナーに尋ねる
- 4 C		ガーバー、Aの枚数を尋ねる

1 NT-2 C / 2 D 2 H 2 S -レイズ -ゲームレイズ -2 NT -3 NT -3 C -4 C	ステイマン・コンベンション 4枚メジャー無し 4枚♥あり、4枚♠は不明(4枚♥+4枚♠なら2H) 4枚♠あり、4枚♥なし (註)時には5枚メジャーのこともある 8-9点、4枚サポート、I NV 10点以上、4枚サポート 8-9HCP、フィットせず(他のメジャーを持っている) 10HCP以上、フィットせず() 弱いハンド、6枚以上の♣、サインオフ ガーバー
1 NT-2 C / 2 D-2 H/S -3 H/S	8-9HCP、5枚スーツ、I NV →オープナーの3枚サポートを期待 10HCP以上、5枚スート、5-4の♥と♠、FG

2) 1Hオープン後(1Sオープン後も同じ、但し1S-2Hは5枚以上のスート)

	サポート有り	サポート無し
5点以下	パス	パス
6-9点	2H: シングルレイズ	1NT: バランスハンドとは限らない、NF
10-12点	3H: ダブルレイズ (リミット・レイズ)	2NT: バランスハンド、NF
13-15点	4H: ゲームレイズ	3NT: バランスハンド
6点以上	-	1S: 1 オーバー 1 レスポンス
10点以上	-	2C/2D: 2レベルで4枚以上の新しいスート

1H-パス	5点以下	
-2H	6-9点	3枚以上のサポート、NF
-3H	10-12点	3枚以上のサポート、NF
-4H	13-15点	3枚以上のサポート(仮のビッド→その内に要変更)、NF
-1NT	6-9点	2枚以下のサポート、必ずしもバランスハンドとは限らない、NF
-2NT	10-12HCP	バランスハンド、NF
-3NT	13-15HCP	バランスハンド、NF
-1S	6点以上	4枚以上の♠スート、F1(但し、未だパスしていない場合)
-2C/D	10点以上	4枚以上のスート、F1(同上)

1H-NFビッド レスponderが上限を示すビッド(2H/3H/1NT/2NT)をしたら、

		レスponderが6-9点	レスponderが10-12点
パス	ゲームがないと判断、	13-15	13点
INVビッド	ゲームトライのためのビッド、	16-18	14点
ゲームビッド	ゲームがあると判断、	19-21	15点以上

1H-F1ビッド レスponderが上限を示していないビッド(1S/2C/2D)をしたら、

レイズ	13-15	サポートあり	例: 1H-2C-3C
NTビッド	〃	サポート無し、バランスハンド	-2NT
リビッド	〃	(5) 6枚以上のスート	-2H
リバースしない新しいスート	13-18	4枚以上のスート	-2D
ジャンプレイズ	16-18	サポートあり	-4C
ジャンプリビッド	〃	6枚以上のスート	-3H
リバースして新しいスート	16-21	4枚以上のスート	-2S
ジャンプして2/3NT	19-21	サポート無し、バランスハンド	-3NT
ジャンプシフト	〃	4枚以上のスート	-3D
4レベルにレイズ	〃	サポートあり	1H-1S-4S

3) 1Dオープン後(1Cオープン後も同じ)

1D-パス	5点以下	
-1H	6点以上	4枚以上のスート、F1(但し、未だパスしていない場合)
-1S	"	"、F1(同上)
-2C	10点以上	4枚以上のスート、4枚のメジャー・スートを否定しない、F1(同上)
-1NT	6-9点	3枚以下のメジャー・スート、必ずしもバランスハンドとは限らない、但し、1C-1NTは8-10点、NF
-2NT	10-12、	3枚以下のメジャー・スート、バランスハンド、INV
-3NT	13-15、	"、NF
-2D	6-9点	4枚以上のサポート、NF
-3D	10-12点	"、INV

1D-NFビッド レスポンドーが上限を示すビッドをしたら(1NT/2NT/2D/3D)、

		レスポンドーが6-9点	レスポンドーが10-12点
パス	ゲームがないと判断、	13-15	13点
INVビッド	ゲームトライのためのビッド、	16-18	14点
ゲームビッド	ゲームがあると判断、	19-21	15点以上

1D-F1ビッド レスポンドーが上限を示していないビッドをしたら(1H/1S/2C)、

レイズ	13-15	4枚のサポートあり、NF	例: 1D-1S-2S
NTビッド	"	サポート無し、バランスハンド、NF	-1NT
リビッド	"	(5) 6枚以上のスート、NF	-2D
リバースしない新しいスート	13-18	4枚以上のスート、NF	-2C
ジャンプレイズ	16-18	4枚サポートあり、INV	-3S
ジャンプリビッド	"	6枚以上のスート、INV	-3D
リバースして新しいスート	16-21	4枚以上のスート、F1、最初のスートの方が必ず長い	-2H
ジャンプして2NT	19-21	サポート無し、バランスハンド	-2NT
ジャンプシフト	"	4枚以上のスート、FG	-3C
ジャンプしてゲームレイズ	"	4枚サポートあり	-4S
ジャンプして3NT	16-21	7枚リッド・スート、パートナー・スートは短い、2つのスーツのストップあり	-3NT

レスポンドーの2度目のビッド:

レスポンドーの ハンドの強さ	オープナーのハンドの強さ		
	13-15	16-18	19-21
6-9	パス 1NT シングル・レイズ リビッド スーツ・リファレンス	ミニムならパス 2NT ゲーム・ビッド リビッド	ゲーム・ビッド
10-11	ジャンプ・レイズ、 ジャンプリビッド ジャンプ2NT 新しいスーツ	ゲーム・ビッド	ゲーム・ビッド
12-15	ゲーム・ビッド 新しいスートをビッド	ゲーム・ビッド	スラムトライ
16以上	スラムトライ	スラムをビッド	スラムをビッド

4) 2Cオープン後

2C-2D - 2H/2S - 2NT - 3C/3D	7HCP以下、ネガティブ 8HCP以上、5枚以上の良いスーツ "、バランスハンド "、5枚以上の良いスーツ
/ 2H/S/3C/D 2NT 3NT - スーツ - レイズ	5枚以上のスーツ 22-24HCP、バランスハンド 25-27HCP、" 自分の5枚以上のスーツをビッド サポートがあればレイズ

5) 2Hオープン後(2D/2Sオープン後も同じ)

2H-3H - 3NT - 2S/3C/D / レイズ リビッド	プリエンプティブ・レイズ、RONF(Raise Only NF)、オープナーは必ずパス 従って、他のビッドは全てF1 強いバランスハンド、サインオフ 良い5枚以上のスーツ、F1 サポート有り サポート無し
---	---

2H-2NT / 3C 3D 3H 3S 3NT	オーガスト・コンベンション、ハンドの強さとスーツの内容を尋ねる ミニム・ハンド、弱いスーツ "、強いスーツ(A・K・Qの内、2枚あり) マキシム・ハンド、弱いスーツ "、強いスーツ AKQの6枚スーツ
--	---

6) 2NTオープン後

2NT-パス - 3C - 3D/H/S - 3NT - 4C - 4H/S - 4NT	弱いバランスハンド ステイマン 5枚スーツ、F1 サインオフ ガーバー、パートナーの持っているAの枚数を尋ねる 6枚以上のスーツ、サインオフ 6NTへのインビテーション
--	--

7) 3レベル以上のオープン後

3C-パス - 4C - 5C - スーツ - 3NT	概略15点以下 プリエンプティブ・レイズ 同上 或いはゲームトライ 良い長いスーツ、F1 NF、サイキックの可能性もある
---	--

ディフェンシブ・ビッド:

1) オーバコール:

1レベルオーバコール:	8-15HCP	5枚以上の良いスーツ
2レベルオーバコール:	10-17HCP	(5) 6枚以上の良いスーツ、バルネラビリティを考慮
1NTオーバコール:	15-17HCP	バランスハンド、ストッパーあり
ジャンプ・オーバコール:	9HCP以下	6枚スーツ、プリエンブタイプ

パートナーの1レベルオーバコールに対して

パス	サポートの無いハンドなら10HCP程度までである	
レイズ	6-9点	3枚以上のサポート
ジャンプ・レイズ	10-12点	サポートあり、
ゲーム・レイズ	13-15点	ミジャースーツの場合 (マイナーの場合はキュービッド/3NT)
スーツ・テイクアウト	10点前後	良い5枚以上のスーツ、NF
1NT	8-10HCP	ストッパーあり
2NT	11-12HCP	//
3NT	13HCP以上	//
キュービッド	13点以上	ゲームトライ

2) テイクアウト・ダブル:

ダブル	<p>1) 弱いダブル、相手方のスーツが短く3つのスーツにサポートのあるハンド 10HCP以上、ダミー点で評価して13点以上 弱いレスポンスに対して必ずパス 高いレベルのビッドに対するダブルの方が強い 1Hに対するより3Hに対するダブルの方が強い</p> <p>2) 強いダブル、16HCP以上のハンド 弱いレスポンスに対してもレイズ/自分のスーツをビッド</p>
-----	--

ダブルに対するレスポンス:

スーツ	8HCP以下	最も長いスーツ(ミジャースーツを優先) 零点でも必ずビッド
ジャンプ・スーツ	9-11HCP	4枚以上のスーツ
キュービッド	12HCP以上	FGの強いハンド、4-4ミジャーのハンド等の選択
1NT	8-10HCP	バランスハンド、ストッパーあり
2NT	11-12HCP	バランスハンド、ストッパーあり

ダブルに対するビッド:

1C-ダブル-リダブル	10HCP以上	強いハンドであることを示す
-スーツ	9HCP以下	5枚以上のスーツ、NF

3) ネガティブ・ダブル: パートナーがオープン (相手方がオーバコール) - ダブル

1C-(1D)-ダブル	4枚♥+4枚♠、6点以上
-1H/1S	4枚以上の♥/♠、6点以上
-(1H)-ダブル	4枚♠、6点以上
-1S	5枚以上の♠、6点以上
-(1S)-ダブル	4枚以上♥、8-9点、4枚なら10+点のこともある
-2H	5枚以上♥、10点以上
1D-(2C)-ダブル	♥と♠の何れかについて、少なくとも4枚あり

レスポンス:

1D-(1S)-ダブル-(P)	
/	
2H	4枚♥、13-15点
3H	4枚♥、16-18点
4H	4枚♥、19-21点
2S	キュービッド、FG
1NT/2C/D	4枚♥無し、13-15点

スラム・トライ:

1) ブラックウッド・コンベンション:

/		
4 NT- 5 C	A無し、或いは4枚あり	
- 5 D	1枚のAあり	
- 5 H	2枚のAあり	
- 5 S	3枚のAあり	
- 5 NT	2枚のAとボイドスーツあり	
- 6 x	1枚のAとビッドしたスーツがボイド	
/	xがアグリー・スーツであれば、それよりランクが上のスーツがボイド	
5 NT	パートナーと併せて4枚のAが揃い、グランドスラムをトライしたい	
- 7 x	4枚のAが揃っているなら、13トリックあり	
- 6 C/D/H/S	グランドスラムの確信が明確ではない、Kの枚数をAの場合と同様に示す	

/		
5 NT-(オーバーコール)-ダブル	A無し、或いは4枚あり、DOP Iと呼ぶ。Double=0枚	
-パス	1枚のAあり	Pass = 1枚
-1ステップ	2枚のAあり	
-2ステップ	3枚のAあり	

2) ガーバー・コンベンション:

/		
4 C- 4 D	A無し、或いは4枚あり	
- 4 H	1枚のAあり	
- 4 S	2枚のAあり	
- 4 NT	3枚のAあり	
/		
4 NT	Aの枚数が不足したので4 NTをプレイ、サインオフ	
5 C	パートナーと併せて4枚のAが揃い、グランドスラムをトライしたい	
- 7 x	4枚のAが揃っているなら、13トリックあり	
- 5 D/H/S/NT	グランドスラムの確信が明確ではない、Kの枚数をAの場合と同様に示す	

3) コントロール・ビッド(キュービッド)

1 S- 3 S	トランプは♠スーツに決定
/	
4 C	♣Aあり
- 4 H	♥Aあり、バィスした♦スーツのコントロール無し
- 4 S	♦スーツと♥スーツのコントロール無し

その他: バランシング・ビッド: ダイレクトポジションとは大幅に意味の異なる体系です

(1 C)-P-(P)-1 D/H/S	8 HCP以上	(4) 5枚以上のスーツ、通常オーバーコールと比較し3点程度軽いハンドでもよい
-ダブル	8 HCP以上	通常のダブルより3点程度軽いハンドでもよい
-1 NT	12-14 HCP	バランスハンド、ストップあり → レスポンスは通常より、3点分マイナスしてビッドする
-2 D/H/S	11-15点、	良い6枚スーツ、インターメディアイトジャンプ・オーバーコール

付録3 マナーとエチケットについて

受講生に配布

ブリッジを皆が楽しく遊べるのが第一ですが、パートナーシップのゲームである特性から必ず守らなければならない幾つかのマナーとエチケットがあります。

1. オークション中やデフェンスしているときにパートナーに何らかの情報が伝わってしまうような会話、動作、表情をしてはいけません。
考えがまとまらないために「どうしましょう」「困ったわ」とか、「間違えた」とかの独り言を云ったり、指折り数えたりしないように注意しましょう。
2. ブリッジは制限時間内に結論を出さなければならないゲームです。
1人だけが時間を取らないようにお互いに注意しましょう。
3. ブリッジの規則により、「ビッドの言い直し」や「カードの出し直し」は出来ません。
仕舞ったと思っても諦めましょう。
4. ダミーはブリッジの規則によりプレイに参加できません。
パートナーのプレイを信頼しましょう。
5. ノートやテキストを見ながらのプレイは出来ません。
自分達のペアのシステムカード(取り決め事を記入してあるシート)もプレイ中は参照できません。
システムカードは自分達の約束事項を対戦相手に知らせるためのものです。
6. プレイ中にパートナーの間違いを指摘したり、非難しないこと。
パートナーも一生懸命にプレイしているのですから。
勿論、パートナーとの建設的な打ち合わせは大切ですが、ゲームの合間にしましょう。
7. 対戦相手のビッドやプレイを批判しないこと。
相手が居てくれるので遊べるゲームですから対戦相手も大切にしましょう。
講釈して自分は優越感に浸りたいのかもしれませんが、大きなお世話です。
説明を求められた場合だけにしましょう。
ブリッジが上手でも決して偉いわけではありません。錯覚に陥らないようにしましょう。

ブリッジでは対戦相手を「敵(e n e m y)」とは呼びません。「オポネント(相手)」と云います。
お付き合いしてくれるお相手が居て初めて成り立つゲームだからでしょう。
8. ブリッジの正しいプレイ手順から逸脱してしまうことは誰にでも起こり得ます。
「1人飛ばしてビッドしたり」「リードの番でない人がリードしたり」「リボークしたり」
してしまった場合には、直ぐにディレクターを呼んで処置してもらいましょう。
反則を起こした本人が進んでディレクターを呼ぶと誰をも傷つけません。
9. その他、社会人としての常識である「開始時間に遅れないこと」「テーブルについたら挨拶すること」「会場を汚さないこと」などは云うまでもないことでしょう。
10. その他諸々：
 - ・残り全部を取れる状況ではその旨を説明してクレームしましょう。
結論が出ているのにまだプレイを続けていると相手方を不必要に考えさせることになり、失礼になります。
 - ・カードに触れるのは自分のカードだけです。他人のカードには手を触れないように。
 - ・ボードを使ってプレイしている時には、プレイが終了したら先ずカードを仕舞ってからにしましょう。次のテーブルでもプレイするハンドですから大切にします。

お願い：ブリッジを覚えて3年目ぐらいに是非もう一度このページを読み直してみてください。

付録4 ビッドを教える教師のために

難波田愈氏の論文から一部を省略してありますがその要点を紹介するものです。

はじめに：

学習者は既にミニブリッジによるプレイコースを終了しているものとする。従って、

- ・トランプ及びノートランプ・コントラクトにおけるトリックの取り方
- ・ハイカードポイントの教え方
- ・コントラクトのメイク、ダウンの意味
- ・ゲーム・コントラクトをビッドする意味

などについての基本的理解があり、実践経験もある。

このような学習者にオークションの基本を教えて、コントラクト・ブリッジのプレイを楽しめるようにすることがこの教育の目的である。

ここでのコントラクト・ブリッジとは、必ずしも競技ブリッジを意味せず、寧ろファミリー・ブリッジ、ソーシャル・ブリッジを意味する。

これらを楽しめるようになるプレイヤー層を拡大させることが、JCB Lのブリッジ普及活動の優先施策である。

勿論、学習者が希望した場合には競技ブリッジに向けての導入を最後に行うものとする。

少なくとも1テーブルで実践出来る学習環境があり、少なくとも4人の学習者(止むを得ない場合には3人)と教師が定期的に2時間程度集まって実習できること。

教師はブリッジのプレイヤーではあるが、エキスパートである必要はない。

学習者がコントラクト・ブリッジを楽しめるようにすることが最も優先する教育目的である。

いかに正確にビッドし、いかに正しいコントラクトを見いだすかのスキルやシステムを身につけさせるのは、これより優先しないことに留意しなければならない。

この論文は、教師が上記の目的を果たすためのレッスンを実践する際に、教師がわかまえている必要のあることを記述するものである。

1. 基本的な考え方：

ビディング・システムについて：(省略)

ビッドの方法に本来的に内在している原則や基本思想、オークション時の判断根拠と推論方法、オークションの展開予測の習慣、ハンド内容の表現手段を自由かつ柔軟に工夫する面白さを早い段階から学習することが、のちのブリッジに対する基本スタンスをしっかりと形成するための方法であると考え。

従来から採られがちな間違った導入アプローチは、

「ビッドは難しいものだ。まず、基本を身に付けさせ、その後に応用動作ができるようにする」

「基本は分かりやすくなければならない」

「分かりやすくするには単純化しなければならない」

「単純化とは一つの問題には一つの答しかないとすることである」

従って、ビッドの基本教育は、

「一つの問題(= dealt)には、唯一つの正しい答(= bid)シークエンス)があってそれ以外には答は無い」

「それを決めごととして教え、憶えさせるためにそれを忠実に守らせ、反復させることである」

と云うことになる。

いわば武道の「型」の反復練習と云う「修行」を行わせるようなものである。

その上、更にありがちになるのが

「型から外れたことを行うと上達を阻害するから厳禁する」

ことである。つまり、一心不乱に修行することを強制しかねないのである。

これも一つの方法かもしれないが、大きな落とし穴が待ちかまえている。

「どの問題にも必ず一つの正解がある筈。何か失敗するのは、まだ自分が知らない答が有るからに違いない」

「だからビッドを上達させるには、決め事を出来るだけ多く習う必要がある」

「決め事とはコンベンションのことであり、出来るだけ多くのコンベンションを憶えて使えるようになるのが上達の近道である」

と暗黙のうちに学習者に誤解させてしまうことである。

即ち、習得した型の数によって各人のレベルが決まり、最終的に免許皆伝となるには全ての型を習得する必要があると思いきやこでしまいがちである。

単純化すること自体は、それはそれで良いのだが、問題は単純化の際に裏にある本来の意味の基本が省略されてしまい、「この場合はこの手順、あの場合はあの手順」といった手続きに集約化されてしまうことにある。

例えば、1S-3Sのリミット・レイズを説明する時に、

A)「10-12点で4枚サポートがあるとき、このようにビッドします」

B)「パートナー、貴方がミニマムより少し良い強さのオープンならば、貴方のオープンしたスーツでゲームをビッドしてもらってよい強さとサポートが私にはあります。どうぞ貴方が決めて下さい」

AとBのどちらが基本として理解すべき事であろうか？

どちらが後で応用力が高まるであろうか？

答がBであることは明白である。

また、仮に最初はAで教えても、あくまでもそれはBと云う意味を教えるための手段である。

教える内容が機械的、反射的、手続き的な事だけに限られてしまわないことが重要である。

Bのような内容は決して初心者が理解しにくいことではないことを経験ある教師が等しく認識するところである。

何故、「応用力」が重要なのであろうか？

本来、配られるハンドの種類は、利用可能なオークション・シーケンスの種類に比べて天文学的に多い。しかし、どのようなハンドであれ配られた限り何かビッド或いはコールしなければならないのでどれかに当てはめねばならない。

残念ながら典型的なシーケンスに当てはまるハンドは寧ろ希であり、殆どのハンドは多かれ少なかれ何らかの点で妥協したビッドやコールを選択せざるを得ない。

このとき優れたフレキシビリティを發揮できるプレイヤーこそが基本が確立しているプレイヤーである。

同時に柔軟に個別の創意工夫をすることこそがブリッジの魅力の大きな部分を形成している。

「型」からの教育を初期段階で忠実に行う方法論を採用したとしても、どの段階でどの様にして応用動作を教えるのかの方法論を持たねばならない。

何故なら「型」には忠実でありながら、応用動作が本来の基本から見ると首を傾げざるを得ないようなプレイヤーが少なからず見受けられ、更に残念なことに増大しているように思えるからである。応用は自然に身に付くわけではない。

2. 教師側の問題：

初心者に「分かりやすいことを教える」と言いつつ、その実は安直な教えやすい方法にすり替わってしまいがちであると云う問題である。

「基本に忠実であること」は「ビディング・システムの決め事に忠実なこと」と同義ではない。

ブリッジ史上で最も優れたプレイヤーの一人であり、卓越した理論家でもあったT. リースが

言うように「システムを召使いにするのはよいが、システムの召使いとなつてはいけない」のである。教師は学習者自身が創意工夫するように方向付けをしなければならない。

このためには教師、特に競技ブリッジ向けの精密なビディング・システム漬けになってしまっている教師は、ビッドの基本を改めて復習することが望ましい。

これによって教師自身も更なる進歩上達が得られる筈である。

3. 教え方について：

教師は何よりもまず、教育の基本思想を理解する必要がある。

しかし、実際に教える際にはマニュアルに記述されている内容を学習者にそのまま伝えるのではなく、実際のハンドによる反復練習を通じて、個々に解説する際に自ずと思想が滲み出てくることが理想である。

1テーブルに1人の指導者或いは補助者がつくことが理想である。

学習者が実習時に持つ質問や疑問にその場で答える。従って、補助者もこの教育の基本思想を理解していなければならない。

一回の講習時間が2時間であれば、1.5時間は実習に当てるべきであり、学習すべきテーマに沿った十分な数のハンドを事前に用意すべきである。

最初の15分程度を実習の概要と練習テーマの解説に当て、残りは反復練習となる。

2時間あれば平均的に8ディール程度実習することができ、ダミープレイであれば一人当たり2ディールを実習することが可能である。1ディール毎に簡単な解説をその場で加える。

実習ハンドでは、到達したコントラクトが必ずしも皆メイクするとは限らない。

どの様なディールに対しても「常によい結果を出せる方法が正しいビッドである」と云う理解の仕方にならないようにすべきである。ビッドは確率的なものであり、例えば同じ様な状況に10回遭遇した時に5回成功する見込みであればビッドすべきと云う判断をするのがブリッジであると理解させなければならない。

4. 教える心構えについて：

実体験を通じて「楽しさを教える」ことが最も目的に適うことである。

何か難しいことの修行であるかのような勉強をしている雰囲気よりは、各テーブルで如何にして楽しむ雰囲気を作り出すかがポイントになる。

ブリッジは仲間と共に楽しむ事に本質がある。社交の道具であり、家族団らの道具である。

恰も何か勉強や修行をして試験で良い成績を上げることが目的であるようになってはいけない。

学習者に伝えられる楽しさは、結局、教師自身が知るブリッジの楽しさでもある。

教師は自ら感じる楽しさを学習者に具体的に言葉で伝える努力をしなければならない。

最も効果的に伝えられるのは、プレイ実習時の個々のケースについて説明するときである。

しかしながら、楽しさのタイプは学習者個々に色々あり得る。教師が決めつけることなく、学習者との対話を通じて各々の目的や感情を理解して、より広い楽しみを発見させる手伝いをしなくてはならない。

また、閉鎖的な少数の仲間に関心をもたないように導くことも重要である。

最終的な目的は、自分達だけで楽しめるように出来ることである。教師は学習者が望まない限り競技ブリッジの仲間に入ることを強制すべきではない。

座学(理論)を十分にマスターした後に実習すると云う方法を採らないこと。

実習体験を通じて知識を身に付けさせること。説明や解説は実習の補足である。

どの様な条件の時にどうするかだけを丸暗記させたりすることがないようにすること。

勿論、反射的に出来るように反復練習することを排除しているわけではない。唯、その時でも条件反射的行動のみを教えて、何故そうになっているのかの根底に横たわっている原理を教えないと云う状態を続けてはならない。学習者が成人であるなら原理を容易に理解する筈である。

この原理さえ分かれば、条件を事細かに教える必要性が減り、あとでの応用動作の導入が非常に容易になる。

5. マニュアル主義と実践主義：

基本中の基本となっている極く少数の原則だけは守らなければならないが、ある特定のハンド毎に「必ずこうしなければならない」と云う教え方は出来るだけ避けること。
そうでないと育成するプレイヤーはマニュアル・ビッダーとして育ってしまう。
ソーシャル・ブリッジでは、コンベンションカードなど存在しない。事前の打ち合わせすらしなくて済むのが普通である。
スタンダードとは、少しの約束事と誰もが共有している原則から成り立っているものである。

ブリッジはフレキシブルであること。
しかし、自分一人だけでは全てを判断出来ない。パートナーにとって何が必要な情報かを考えてそれを如何に正確に伝えるかと云うことを理解させるように指導する。
難しいハンドを持ったときパートナー間の呼吸がぴったり合って優れたコントラクトに到達出来たときの喜びを実感させるのが最も効果的である。

6. 実習時に遭遇する諸問題：

- 実習時に起きる教師にとって頭の痛くなる問題としては、次のようなものがある。
- A) 学習者の間でプレイ或いはビッドの経験度に大きなバラツキがあり、教える内容の焦点が絞り難い。
 - B) 少し経験のある学習者が経験の浅い学習者に対して勝手に教えてしまう。間違っていることなら論外であるが、例え間違っていなくても目指す教育方針に適合していないことが多い。
即ち、その時の特定の状況では正しくても一般的には正しいとは言えない場合や、その状況では適用するのは不適切な原理などがある。
 - C) 学習者個々の理解能力の差が大きく、そのテーブルでの教育効果が上がらない。
即ち、能力の高い学習者にとっては話が冗長と感じられ、一方能力の低い学習者にとってはよく分からないと言ったことが起こる。

これ等はケースバイケースで教師が工夫すべきであるが、一般的には次のように対処する。

- Aの対応：人数が多ければテーブルへの人選により解決する方法があるが、人数が少ないとその選択の余地はない。その場合には経験の浅い学習者に或る程度合わせるのは止むを得ない。進捗を適宜コントロールすることになる。重要なことは経験の浅い学習者が自分は疎外されているという気持ちを少しでも持たせないように配慮しなければならない。
機会を見つけて誉めることも大切である。
- Bの対応：教師の意図している方針に反するものについては、はっきりと指摘しなければならない。但し、自尊心を傷つけないように注意すること。
指摘を怠っていると学習者への統制力を失ってしまう怖れがある。
- Cの対応：Aの場合と同様に対処する。

7. マナーについて：

オークション時に使用できる言葉の制約について理解している必要はあるが、いわゆる「ボヤキ」や「三味線」などの会話は、楽しさを求めるものである限り禁止する必要はない。
しかし、度を過ぎさないようにすること。
また、競技ブリッジでは規則の厳守がより求められることをよく理解させること。

ブリッジと云うゲームの特性を反映するものであるが、パートナーの失敗や互いの誤解への対処の善し悪しがゲームの楽しさを左右しかねないことを理解しておくこと。

(以下省略)

あとがき

ブリッジを広く普及させるためには、その知名度を上げ楽しいゲームであることの評判を得ることも大切ですが、それだけでは上手くいきません。

2008年の世界マインドスポーツ大会に、ブリッジが頭のスポーツとして囲碁やチェス等と共に参加しましたので今後はマスコミ・マスメディアに取り上げられて知名度の向上が期待されます。

しかし、知名度が向上してもブリッジを覚えるのが大変に難しければブリッジの普及は進みません。そこで、JCB L普及事業部では長い間、旧来の講習システムの問題点の分析、新しいアイデアの発掘、各方面での協力を得て実験を進め、ミニブリッジ方式による新しい入門コースを開発いたしました。

そのコンセプトの基本は、既に記述しましたが、

- ・多くの方に遊びながら楽しく易しく覚えられること
- ・誰にでも易しく教えられること

であり、従来の講習システムを全面的に見直すこととなります。

かなり観念的なオークションの修得を後回しにすることにより、覚えなくてはならないことを最初はミニマムにして、まず楽しく遊ぶことを優先させます。

しかし、プレイしながらオークションを学ぶときに必要となるトランプ・フィットの意味やゲーム・コントラクトの重要性について自然に理解できるようになるので、ビッドを学ぶときにその意味も理解し易くなります。実験した結果では良好な結果が得られています。

2番目の誰にでも教えられることの内容は、広く全国でブリッジを普及させるための絶対条件の1つとなります。

JCB Lは、ブリッジを広く普及させるために、その他にも幾つかのアイデアと組み合わせそして多くの方々の協力を得て総合的なアプローチを進めることにより成功させたいと考えています。

入門コース1及び入門コース2のティーチング・プログラムを実地テストするに際し、新浦安ブリッジクラブ、横浜ブリッジセンターなどの協力が得られたことに対して謝辞を表します。

ミニブリッジをとりいれた

コントラクト・ブリッジ入門 2 (ビッド編)

発行：社団法人 日本コントラクト・ブリッジ連盟
普及事業部

作成責任者：神代 高弘

発行所：〒160-0004 東京都新宿区四谷1丁目13番地
虎ノ門実業会館四谷ビル

TEL：03(3357)3741

FAX：03(3357)7444

E-MAIL：info@jcb l. or. jp

郵便振替：00140-9-162697

定価： 無償提供(コピー使用可)

初版： 2002年 5月15日

第2版： 2008年10月31日