

ビッドの仕方

2011.1. ©日本ブリッジ教師会

ハンドの評価方法

絵札の評価 (ハイカードポイント)

エース	4 HCP (絵札点)
キング	3 HCP (絵札点)
クイーン	2 HCP (絵札点)
ジャック	1 HCP (絵札点)

枚数、分布に対する評価 (ディストリビューションポイント)

NTオープンの場合	
5枚スーツを持っている時	: +1 pts
スーツオープンの場合	
エースを4枚持っている時	: +1 pts
5枚スーツを2つ持っている時	: +1 pts
シングルトンの絵札 (K, Q, J)	: -1 pts
NT・スーツ共通	
ダブルトンの絵札 (Q, J)	: -1 pts

NTのオープン

1 NT	16-18 HCP
2 NT	21-22 HCP
3 NT	25-27 HCP

1の代のスーツのオープン (13-23 pts)

1♥、1♠のオープンは5枚以上。
1♣、1♦は4枚以上 (まれに3枚の事がある)

ディストリビューション

4-3-3-3	16-18 HCPは1 NT。 13-15, 19-21 HCPは♦が4枚の時は1♦、それ以外は1♣とオープン。
4-4-3-2	16-18 HCPは1 NT。 ♣と♦が4-4の時は1♦とオープン。 ♥と♠が4-4の時は3枚のマイナー・スーツでオープン。
5-3-3-2	♣または♦が5枚の16-18 HCPは1 NT。 それ以外は5枚のスーツでオープン。
4-4-4-1	♣と♦が4-4の時は1♦とオープン。
その他	5-5、6-6の2スーターは上のランクのスーツ、枚数の異なる2スーターは枚数の多いスーツでオープン。

オープナーのリビッド

13-15 pts	1) シングル・レイズに対してパス。 2) バランス・ハンドの時は1 NTレスポンスに対してパス。 3) パートナー・スーツに4枚サポートがある時はシングル・レイズ。 4) 最初のスーツ (5枚以上) をジャンプせずにもう一度ビッド。(シンプル・リビッド) 5) 1の代で他の4枚スーツをビッド。 6) 他の4枚スーツが最初にビッドしたスーツよりランクが低い時は2の代でビッド。 7) バランス・ハンドは1 NTをビッド。
16-18 pts	1) シングル・レイズに対してゲームに誘う。 2) パートナー・スーツに4枚サポートがある時はジャンプ・レイズ。 3) 他の4枚スーツをビッド。 4) 良い6枚以上のスーツをジャンプ・リビッド。
19 pts -	1) シングル・レイズに対してゲーム・ビッド。 2) パートナーのメジャー・スーツに4枚サポートがある時はゲーム・ビッド。 3) 新しいスーツをジャンプしてビッド。 4) バランス・ハンドはジャンプしてNTをビッド (19-20 HCP)。

特に強いハンドのオープン

23-24 HCPのバランス・ハンド、又は22 HCP以上のアンバランス・ハンドは2♣とオープン (パートナーはパスをしてはいけない)。
バランス・ハンドはNTを最も低いレベルでリビッド。
アンバランス・ハンドは次に自分のスーツをビッド。

オポネントのビッドの妨害を目的とするオープン

A) 2の代のオープン (ウィーク・ツ)	2♦、2♥、2♠のオープンは7-10 HCPの6枚スーツ
B) 3の代のオープン	9 HCP以下 バルは7トリック ノンバルは6トリック 一人で勝てるハンド
C) 4の代のオープン	バルは8トリック ノンバルは7トリック 一人で勝てるハンド

ワン・オーバー・ワンのレスポンスに対するオープナーのリビッド (まとめ)

シングル・レイズ	13-15 pts
ダブル・レイズ	16-18 pts
ゲーム・レイズ	19-21 pts
1 NT	13-15 HCP バランス・ハンド。
2 NT	19-20 HCP バランス・ハンド。
3 NT	ソリッド・スーツ (例: AKQJxxxx) とアンビッド・スーツにストップ。パートナー・スーツは0-2枚。
リビッド	13-15 pts 5枚以上。
ジャンプ・リビッド	16-18 pts (ノン・フォーシング)
ニュー・スーツ	13-18 pts [例] 1♣-1♥ 1♦-1♥
リバース	ワンラウンド・フォーシング [例] 1♣-1♥
ジャンプ・シフト	ゲーム・フォーシング [例] 1♣-1♥

ディフェンシブ・ビッド

オーバーコール
5枚以上の良いスーツを示し、パートナーにそのスーツのオープニング・リードを要求する。
通常1レベルのオーバーコールは10 pts以上、2レベルは13 pts以上。上限は15-16 pts。

オーバーコールに対するレスポンス

- サポートのある6-10 ptsはシングルレイズ。
- サポートのある11-13 ptsはダブル・レイズ。
- ニュー・スーツはワンラウンド・フォーシング。
- キュービッドはワンラウンド・フォーシング。

テイクアウト・ダブル

13 pts以上の強さを示し、パートナーにオポネント・スーツ以外のスーツのビッドを要求する。
パートナーは0 ptsでもビッドした方が良い。
0-8 pts位 最も低いレベルでスーツをビッド。
9-11 pts位 4枚以上のスーツをジャンプしてビッド。
13 pts以上 ゲーム・コントラクトをビッドするか、オポネント・スーツをキュービッド (ゲーム・フォーシング)。
テイクアウト・ダブルはオーバーコールするには強すぎるハンドの時も使います。

1NTオープンに対するアンバランス・ハンドのレスポンス

ポイント	
0- 7pts	5枚以上の◇、♡、♠を2レベルでビッド。オープナーはパス。
8- 9pts	2♣(ステイマン)をビッドした後、5枚のメジャー・スーツを最も低いレベルでビッド。2♣に対してオープナーがメジャー・スーツをビッドし、フィットした時はシングル・レイズ。
7- 13pts	スラムの可能性がない時は、6枚以上のスーツでゲーム・ビッド。
10pts以上	5枚以上のメジャー・スーツを3レベルでビッド(3♡、3♠)。それに対しオープナーは3枚以上のサポートでレイズ、2枚の時は3NTをビッド。レスポナーはスラムの可能性がない時は5枚以上のマイナー・スーツをビッドせずに3NTをビッド。

ステイマン・コンベンション

1NTオープンに対する2♣レスポンスは♣に関係なく4枚のメジャー・スーツの有無を尋ねるビッド。

オープナーの答え方：

- 2◇ 4枚のメジャー・スーツがない。
- 2♡ 4枚の♡がある、♠の枚数は判らない。
- 2♠ 4枚の♡はないが4枚の♠がある。

レスポナーのリビッド：

- 8- 9pts スーツがフィットすれば3レベルにレイズ。それ以外は2NTをビッド。
- 10- 14pts スーツがフィットすれば4レベルにレイズ。それ以外は3NTをビッド。

2NTオープンに対する3♣レスポンスも同様にステイマン。

1NTオープンに対するバランス・ハンドのレスポンス

0- 7HCP	パス
8- 9HCP	2NT
10- 14HCP	3NT
15- 16HCP	4NT
	(スモール・スラムへのインビテーション)
17- 18HCP	6NT
19- 20HCP	5NT
	(グランド・スラムへのインビテーション、 ミニマム・ハンドでも6NTをビッドする)
21- HCP	7NT

1レベルのオープンに対するレスポンス

0- 5pts	パス。
6- 10pts	1) パートナー・スーツのサポートがある時はシングル・レイズ。 2) 1レベルで自分のスーツをビッド。 3) 1NTをビッド。
11- 12pts	1) パートナーのメジャー・スーツが4枚以上持っている時はダブル・レイズ。 2) 自分のスーツをビッド。2レベルでビッドするのは10pts以上。 (例 1♠-2♣、1♡-2◇)
13- 15pts	1) 新しいスーツをビッド。 2) パートナーのマイナー・スーツのサポートがある時はダブル・レイズ。 3) バランス・ハンドは2NTをビッド。
16- 18pts	ゲームが確実なのでスラムの可能性を考える。 1) 新しいスーツをビッド。 2) バランス・ハンドで3NTをビッド。
19pts以上	最終的にスラムをビッド。

2♣オープンに対するレスポンス

0- 7ptsは2◇をビッド。
2◇以外は8pts以上を示す。

ブラックウッド (エース・アスキング・コンベンション)

スラムトライ。
4NTとビッドしパートナーにエースの枚数を尋ねる。

答え方：

- | | |
|----|----------|
| 5♣ | エース0枚か4枚 |
| 5◇ | エース1枚 |
| 5♡ | エース2枚 |
| 5♠ | エース3枚 |

エースが4枚揃い、グランド・スラムの可能性ある時は5NTとビッドしパートナーにキングの枚数を尋ねる。

答え方：

- | | |
|-----|-------|
| 6♣ | キング0枚 |
| 6◇ | キング1枚 |
| 6♡ | キング2枚 |
| 6♠ | キング3枚 |
| 6NT | キング4枚 |

1レベルのオープンに対するレスポンス (まとめ)

シングル・レイズ	
6- 10pts	パートナー・スーツのサポート。 (マイナー4枚以上、メジャー3枚以上)
ダブル・レイズ	
11- 12pts	メジャー・スーツのサポート (4枚以上)
13- 15pts	マイナー・スーツのサポート (4枚以上) (ゲーム・フォーシング)
ゲーム・レイズ	
9HCP以下	5枚以上のサポートとボイドまたはシングル トンのあるハンド。
1NT	
6- 10HCP	1レベルでビッド出来るメジャーを否定。 1♣オープンに対してのみ8- 10HCP。
2NT	
13- 15HCP/ 18HCP以上	(ゲーム・フォーシング)
3NT	
16- 17HCP	
ワン・オーバー・ワンのレスポンス	
6pts以上	ワンラウンド・フォーシング。
ツー・オーバー・ワンのレスポンス	
10pts以上	ワンラウンド・フォーシング。

オープニング・リードの選択

1) NTコントラクトに対するオープニング・リード

絵札の多いロングスーツからリード。
連続した絵札の場合はトップ・カード (トップ・オブ・アナー・シークエンス)、それ以外は上から4番目のカードをリード (フォースベスト)。

例
(トップ・オブ・アナー・シークエンス)
KQJx QJ10x J109x 1098x
AJ109x AQJ10x K1098x Q1098
(フォースベスト)
AK432 KQ532 KJ65 98765

2) スーツ・コントラクトに対するオープニング・リード

- AKからKをリードしダミーを見る。
(例 AKQx AKxx)
- アナー・シークエンスからトップカードをリードする。
(例 KQJ10 QJ10x J1098 10987)
- 絵札の少ないハンドからシングルトン又はダブルトンをリードしトランプを有効に使う。
- オポネントのアンビッドスーツをリードする。
- トランプの枚数が多い時は自分のロングスーツをリードする。