

# ブリッジ・オンライン初級講座 ビッドV2編

## 第10回最終回 1NTオープンへの介入

1

## 今日のテーマ

- 1NTオープンへの介入
  - ランディ
  - カペレッティ
  - その他
- 1NTオープンに介入されたら
  - システムON/OFF
  - キュービッド
- 1NTオーバーコール

2

## ランディ

(1NT)- ? あなたはオーブナーのLHO

- X : 16HCP以上のペナルティ (ペナルティはHCPで考える)
- 2♣! : ボスメジャー<45>以上
- 2♦ : ナチュラル、5枚以上
- 2♥ : ナチュラル、5枚以上
- 2♠ : ナチュラル、5枚以上
- 3♣ : ナチュラル、3の代なので6枚必要
- 2NT : ボスマイナー<55>以上=アンユージュアル2NT

3

## ランディへのアドバンス(1/2)

あなたはアドバンサー



- 2♣! : ボスマイナー<45>以上に対しては
  - アドバンサーは長いメジャーをビッド
  - メジャー<33>の時は、2♦をビッドして、オーバーコーラーに選択してもらう=<43>フィットの選択を避ける
- 2♦/2♥/2♠/3♣に対しては、通常はパス
- 2NTに対しては、長いマイナーを、同数なら下から、最悪2枚で=アンユージュアル2NTのアドバンスと同じ

4

## ランディへのアドバンス(2/2)

あなたはアドバンサー

W N E S  
1NT X P  
?

- ・X : 16HCP以上のペナルティに対しては
- ・難しい
- ・NとEで31HCP以上持っており、残りは多くて9HCP
- ・アドバンサーが0~2HCPなら、5枚スーツあるいはそれがなければましな4枚スーツをビッドして逃げる。
- ・即ち、オーブナーにリダブルされて1NTxxをマイクされてゲームを作られるのを避ける
- ・3~4HCPなら、5枚スーツあればそのスーツ、なければパス
- ・5HCP以上あればパス

W N E S  
1NT X P  
2♠

W N E S  
1NT X P  
P XX

W N E S  
1NT X P  
P

5

## ランディの際の考慮点

### ・Vul状態

- ・青信号Vul こちらNon-Vul、敵がVul 青Vul
- ・赤信号Vul こちらVul、敵がNon-Vul 赤Vul

### ・純度

- ・オーバーコールスーツに絵札が集中しているか

### ・HCP

- ・それなりの点数が必要

6

## ランディの条件

### ・赤Vulの時

- ・オープン点必要
- ・純度も必要
- ・HCPが増えていけば、純度の要求は弱まる

- ・HCPが増えていけば、純度の要求は弱まる

### ・同じVul

- ・3ダウンは避ける
- ・ボスNon-VulならボスVulより少しフレキシブルに

### ・青Vulの時

- ・8HCP以上
- ・純度が必要

## ランディの練習 (1/4)

(1NTオープン) - ? あなたはダイレクトポジション まず赤VULの時 次に青VULの時 どう介入するか？

番号	ハンド	TP	赤Vulの時	青Vulの時	理由
①	♦AQJ754 ♥84 ♦1083 ♣A5	14 11+L2+ 絵3	2♠	2♠	ルールオブ22で1♠オープンできる 赤Vulでも2♠ 青Vulなら勿論2♠
②	♦Q7654 ♥AKJ65 ♦A ♣83	17 14+L2+ 絵3	2♣ !	2♣ !	メジャー<54>以上、オープンハンド 赤Vul : 2♣ 青Vul : 同じく2♣
③	♦5 ♥Q72 ♦A96 ♣KJ9742	12 10+L2	P	3♣	赤Vul : 3の代になるのでパス（ルールオブ22でオープン出来ない） 青Vul : 3♣と介入する

7

8

## ランディの練習 (2/4)

(1NTオープン) - ? あなたはダイレクトポジション まず赤VULの時 次に青VULの時 どう介入するか?

番号	ハンド	TP	赤Vulの時	青Vulの時	理由
④	♠7 ♥109 ♦AQ763 ♣KJ1085	12 10+L2	2NT	2NT	オープンハンド 赤Vul: 純度ありもあり、マイナー<55>で2NT 青Vul: 同じく2NT
⑤	♠J109 ♥AK876 ♦K9 ♣AJ4	17 16+L1	2♥	X	赤Vul: Xせずに2♥。2♥110点を上回るには1NTxを2ダウントさせないといけない 青Vul: Xしてどう進展するか見る。1NTxで終われば1ダウン200点はGood。敵のどちらかがエスケープすれば2♥をビッドする
⑥	♠AK9864 ♥AQJ9 ♦2 ♣109	17 14+L2+ 絵3	2♠	2♠	赤Vul: 2♣ではなく2♠。2♣でボスメジャー一とするとメジャー<♠2♦3>で7枚♥を選択してしまう 青Vul: 同じ

9

## ランディの練習 (3/4)

(1NTオープン) - ? あなたはダイレクトポジション まず赤VULの時 次に青VULの時 どう介入するか?

番号	ハンド	TP	赤Vulの時	青Vulの時	理由
⑦	♠72 ♥AQ1064 ♦KQ2 ♣Q97	13 13+L1- Q3	2♥	2♥	赤Vul: パートナーにエントリーが必要だが、良い位置に居る。オープン点もあり、2♥をビッドすべき 青Vul: 黙ってバスしてダウンさせる手もあるが、2♥がベタービッド。2マイク110点と1ダウン100点
⑧	♠AJ73 ♥K654 ♦A5 ♣QJ4	15 15	P	P	赤Vul: Xには16HCP必要。Xするとパートナーは5HCPがあればバスする。20HCPで1NTxはギャンブルになるので、ここはバス 青Vul: Xの必要HCPは、Vul関係で変わらない
⑨	♠AK652 ♥J1083 ♦A10 ♣A9	18 16+L1+ A3	X	X	赤Vul: 4QTのデフェンス向きハンドで16HCPある。メジャー<54>、パートナーが絵札アリの4枚♥ならゲームもありそうだが、クズ3枚の♥なら悲劇。ここはXがベター 青Vul: Xでパートナーがマイナービッドで逃げたら2♦

10

## ランディの練習 (4/4)

(1NTオープン) - ? あなたはダイレクトポジション まず赤VULの時 次に青VULの時 どう介入するか?

番号	ハンド	TP	赤Vulの時	青Vulの時	理由
⑩	♠A752 ♥5 ♦AKJ109654 ♣ -	19 12+L6+ 絵3	4♦	5♦	オープン出来る、4ルーザーハンド 赤Vul: RHO以外は荒れたハンドだろう。LHOは点数の無い長い♥だろう！ 3♥を妨害できる4♦ 青Vul: 1レベル高く5♦。通常なら6ルーザーで5♦
⑪	♠J2 ♥64 ♦ - ♣KQJ976543	15 7+L8+ 絵3-Jx	3♣	5♣	5ルーザーハンド 赤Vul: 5♣x、2ダウンの-500点は避けて3♣。あとは黙る 青Vul: ブリエンプトするなら、8ルーザーで3♣なので5♣で頑張る。Xで3ダウンしても-500点、悪くない
⑫	♠AKQJ62 ♥3 ♦J72 ♣KQ8	19 16+L2+ 絵3	2♠	X	赤Vul: ♠6トリック、♣1トリックでXしても1ダウン100点しか望めない。もっと良いスコアを狙って2♠ 青Vul: Xして1ダウンなら200点になる。Pがバス（5HCP以上）なら2ダウンも期待出来る

11

## 4番手でランディを使えるか

- これはパートナーとの約束になりますが
- 使えることにします
- 1NT-P-P-ランディでの介入
  - バランスングポジションですが、1NTオープンに対してはランディです

12

## その他の1NT介入のコンベンション

- ・カペレッティ
- ・マルチランディ
- ・DONT

13

## カペレッティ

- ・X : 15HCP以上のペナルティ
- ・2♣! : 6枚以上のあるスーツ (11~14HCP)
- ・2♦! : メジャーが<54><45>以上
- ・2♥! : ♥とどちらかのマイナーで<55>以上
- ・2♠! : ♠とどちらかのマイナーで<55>以上
- ・2NT : ボスマイナー<55>以上=アンユージュアル2NT

14

## カペレッティのアドバンス

- ・2♣! : 6枚以上のあるスーツ (11~14HCP)
- ・2♦! : 6枚スーツは何?
  - ・P : 6枚スーツは♦だった。
  - ・2♥、2♠、3♣ : 6枚スーツを答えた
- ・2♦! : メジャーが<54><45>以上
  - ・2♥ : ♥がフィット
  - ・2♠ : ♠がフィット

15

## マルチランディ

- ・カペレッティと以下が異なる
- ・2♣! : ボスマジュー<45><54>以上 (まれに<44>)
- ・2♦! : 6枚以上のスーツ (6枚♥もしくは6枚♠という流派もある)
  - ・長いスーツを聞くのは、2NT
- ・2♥! : 5枚♠とどちらかのマイナーが4枚以上
- ・2♠! : 5枚♠とどちらかのマイナーが4枚以上
- ・2NT : ボスマイナー<55>以上=アンユージュアル2NT

16

## DONT

- ・X : 6枚以上のスツ、アドバンサーは無条件2♣へ
- ・2♣! : ♣と上位スツのどれかで<54><45>以上
- ・2♦! : ♦と上位スツのどれかで<54><45>以上
- ・2♥! : ♥と♠で<54><45>以上
- ・2♠ : ナチュラル、6枚以上 (Xそして2♠リビッドより弱い)

17

## つくばでの利用状況

- ・カペレッティが主流
- ・マルチランディ派もいる
- ・DONTは少数派

18

## 1NTオープンに介入されたら

レスポンダーが注意しすること

- ・介入ビッドがナチュラルかアーティフィッシャルか?
  - ・「Alert」の有無でそれは判るが、アーティフィッシャルの場合その中身までは判らない? 「Alert」されれば「何ですか?」と「Alert」した人に確認すること
- ・介入がなければ、OHCPTでジャコビートransファーで1NTから逃げる必要があるが、介入されればもう逃げる必要は無い
  - ・介入されてビッドするのはインビテーション以上とは限らない。その方が良いスコアになる時も
- ・点数が過半数と判るレスポンダーがコントラクトを決める
  - ・敵がVulなら、Xして落とすのも一手。敵がNon-Vulなら、コントラクトを買ってプレイした方が良いスコアが一般的には得られる

19

## 1NTオープンに介入されたらシステムON/OFF?

レスポンダーが注意しすること

- ・システムとは
  - ・ステイマン
  - ・4ウェイトransファー
  - ・テキサストランスクマー
- ・ON/OFFとは
  - ・それらが有効かどうか
  - ・ON : 有効、OFF : 無効

20

## 1NTオープンに介入されたらシステムON/OFF? (1/2)

レスポンダーが注意しすること

W	N	E	S
1NT	2♦	4♦!	
P	4♥		

W	N	E	S
1NT	4♦	4♥	
P			

- 基本的には

- 2♦以上の介入に対しては
- システムOFF
- 但し、テキサス・トランスマスターは有効
- しかし、それも4♣まで。4♣を超える介入にはテキサスもOFFでナチュラル
- この4♥はナチュラルで、テキサス・トランスマスターではない
- ♠なら4♠のビッドをする

21

## 1NTオープンに介入されたらシステムON/OFF? (2/2)

レスポンダーが注意しすること

W	N	E	S
1NT	X	2♣	
P	?		

W	N	E	S
1NT	2♣	X	
P	?		

W	N	E	S
1NT	2♣	2NT!	
P	3♦		

W	N	E	S
1NT	2♣	X	
P	2♦	P	2NT!

- 2♣、Xに対しては

- システムON、全て有効
- 但し、2♣に対するステイマンは、Xで行う
- ストールンビッドXともいう
- いずれのステイマンもインビテーションハンド以上
- 2NTは♦へのトランスマスターになるので、
- インビテーションハンドはステイマン経由で行う

22

## 1NTオープンに介入されてシステムOFF (1/2)

あなたはレスポンダー

W	N	E	S
1NT	2♦	2♥	
P			

W	N	E	S
1NT	2♦	3♣	
P			

W	N	E	S
1NT	2♥!	X	
P			

- 2の代のビッドはナチュラルでTo play

- この場合は♥5枚以上、GFハンドでは無い

- 3の代のビッドはナチュラルでGF

- この場合は♦5枚以上、10TP以上

- Xはペナルティ

- 示すスートに対するX。この場合は、♥に対するペナルティX

23

## 1NTオープンに介入されてシステムOFF (2/2)

あなたはレスポンダー

W	N	E	S
1NT	2♦	2NT	
P			

W	N	E	S
1NT	2♦	3NT	
P			

W	N	E	S
1NT	2♦	3♦	
P			

W	N	E	S
1NT	2♥	3♥	
P			

- 2NT

- 敵のスートにストッパーのあるインビテーションハンド（昔の姿に戻る）

- 3NT

- 敵のスートにストッパーのあるGFハンド

- キュービッドはGFのステイマン

- この場合は、4枚メジャーがあるか聞いている

- メジャーに対するキュービッドはもう一つのメジャー4枚を示す

24

## 1NTオープンにXで介入されたら (1/2)

あなたはレスポンダー

W	N	E	S
1NT	X	2♥!	
P	2♠		

W	N	E	S
1NT	X	2NT!	
P	3♦		

W	N	E	S
1NT	X	XX!	
P	2♣	P	P

W	N	E	S
1NT	X	XX!	
P	2♣	P	2♦

- システムはON

- メジャーはジャコビートランスマスターが使える
- マイナーも4ウェイトランスマスターが使えるが、3の代になってしまふ
- 点数が無い時は、XX! を使って2♣にトランスマスターしてもらう。
- 違えば2♦に直す

25

## 1NTオープンにXで介入されたら (2/2)

あなたはレスポンダー

W	N	E	S
1NT	X	P	
P	?		

W	N	E	S
1NT	X	P	
P	XX		

- システムはON

- パスもある
- フォーシングパスという
- この時、1NTオーブナーは、XX (リダブル) することを要請されている
- 1NTXXメイクで (40x2x2=160) でゲームとなる
- レスポンダーは6~7TP
- 8TP以上有れば、Xを無視してインビテーション以上のビッドをする

26

## マイナーへのトラッシュ・トランスマスター

あなたはレスポンダー

♠J9	パートナーが1NTオープンしたが
♥8	マーナー<55>の弱いハンド
♦97532	
♣J7654	4ウェイ・トランスマスターとリバース・ギャップビッドを利用して、2NT!

W	N	E	S
1NT	X	2NT!	
P	3♦	P	P

W	N	E	S
1NT	X	2NT!	
P	3♣	P	P

- パートナーが1NTオープンしたが
- マーナー<55>の弱いハンド
- 4ウェイ・トランスマスターとリバース・ギャップビッドを利用して、2NT!
- ♦サポート有ればパス (最悪でもAx/Kx)
- 3♣が帰れば、これもパス (最悪でも♣3枚は有りそう)

27

## その他

あなたはレスポンダー

W	N	E	S
1NT	3♣	P	
P	X		

W	N	E	S
1NT	2♦	4♣	
P			

- 1NTオープンしたが、3♣で介入された
- オーブナーはリビッドでX
- これはペナルティではなく、テイクアウト
- 何故なら、オーブナーはレスポンダーの情報をまだ聞いていないから
- この4♣はガーバー
- Aの枚数アスキングで14-30-2-2で答える

28

## 1NTオープンにX レスポンダーがP

(1NT) - X - (P) - ? あなたはアドバンサー

W	N	E	S
1NT	X	P	
?			

- レスポンダーのSは、フォーシングパスしているので6~7TP
- アドバンサーのWは、あっても4HCP
- 敵のほうが点数が多そうなので、敵の1NTは出来そうだ。
- EWには使えるコンベンションは無いので、長いスーツをナチュラルビッドするしかない。

29

## Alertに関して

- Alertされれば、Alertした人に「何ですか？」と聞ける
- Alertなくとも、Alertの可能性のあるビッドなら「ナチュラルですか？」と聞ける
- Alertするのを忘れてしまったら、オークション中は間違いを訂正してはならず、それを示唆してもいけない
- ディクレラー側になった時は、オークション終了後かつオープンリードが表向きになるまでの間に訂正する
- ディフェンス側になった時は、プレイ終了後に訂正する
- Alert忘れによって損害が発生したと思った被反則側は、TDを呼んでスコア調整を依頼できる

30

## 使用コンベンション

- どのコンベンションを使用するかは、パートナー間の約束になる
- BBBシステムでは
  - まず、ランディを習得する
  - ランディの次は、カペレッティに移行する
  - 但し、この際に2♥/2♠はメジャー5枚とどちらかのマイナー4枚以上とする（5枚以上からの変更：モディファイド・カペレッティと呼ぶ）
  - それとともに、ウィーク1NTオープン（12~14HCP）には、ランディで対抗する
  - その時のXは、敵のウィーク1NTオープン点数幅の最低点+1HCPからとする

31

## 1NTオープンへの 介入 練習

SHARKBRIDGEアプリ 初級ビッドv2編第10回練習B#01~B#04



32

## 1NTオーバーコール

あなたはアドバンサー

W	N	E	S
1♥	1NT		

W	N	E	S
1♥	1NT	P	
2♣			

W	N	E	S
1♥	1NT	X	

W	N	E	S
1♥	1NT	X	
P	?		

- ・敵のオープンに対し、1NTのオーバーコールは、敵のスーツが止まる1NTオープンハンドを意味する。マイナーオープンにはストッパー必要無し
- ・レスポンダーがパスすれば、システムON。2♣はステイマン。4ウェイトランスファーも有効
- ・レスポンダーのXは10TP以上で、ペナルティ
- ・Xされればアドバンサーは4ウェイトランスファー長いスーツに逃げる

33

## 1NTオーバーコールされたら

あなたはレスポンダー

W	N	E	S
1♥	1NT	2NT	
P	?		

W	N	E	S
1♥	1NT	2♥	
P	?		

W	N	E	S
1♥	1NT	2♠	
P	?		

- ・2NTのキュービッドは、ほぼGF
- ・レイズは3枚サポートのプリエンプト
- ・ティクアウトは、6枚スーツでNF

34

## ホームワーク

- ・SharkBridgeアプリを起動して、Sに着席して以下のClassroom Handsに挑戦する
- ・「初級ビッドV2編第10回1NTオープンへの介入実習①.pbn」
- ・1NTオープンに入られたら
- ・「初級ビッドV2編第10回1NTオープンへの介入実習②.pbn」
- ・解説はそれぞれのpdfにある

35

## まだまだあるコンベンション

- ・今回学習できなかった主なコンベンションに以下のものがある
- ・パベットステイマン
  - ・2NTオープンのメジャー5枚に対応
- ・リード指示X
  - ・アーティフィシャルなビッドにXする事により、そのスーツのリードを指示する
- ・スプリンター
  - ・4枚サポートと、ビッドスーツのシングルトン/ボイドを示す
- ・コーリッシュ
  - ・2♣オープンで、24-25HCPでもNTシステムをONにできる
- ・トラスコット2NT
  - ・Xされたときに、4枚サポートのリミットレイズを示す

36

ブリッジ・オンライン初級講座 ビットV2編  
最終回 1NTオープンへの介入  
完



さあ、これまでのコンベンションに習熟すれば  
セクショナル競技会にも問題なく参加できます

2024/10/21 ブリッジ塾シャーク

37

まずは水曜(扈)のBBOに参加して下さい  
参加費: BB\$2 13時30分スタート

38