



オープンビッド

1

今日のテーマ

- ・コントラクト
- ・点数
- ・どうやってコントラクトを決めるのか
- ・オークション
- ・オープン（メジャーオープン、1NTオープン、マイナーオープン）

2

コントラクト

- ・コントラクトは、勝利目標の宣言でしたが、二つの要素があります。
- ・それは？
- ・切り札の種類
 - ・切り札がある場合はそのスーツ。♠か♥を切り札に：メジャー、♦か♣を切り札に：マイナー
 - ・切り札が無ければノートランプ



3

コントラクト 続き

- ・もうひとつの要素は？
- ・13トリックの内何勝するか
 - ・過半数の7トリック目から数える
 - ・切り札スーツあるいはNTと併せて、1♣から7NTまでの35種類のどれかがコントラクトとなる

6勝					
+					
1NT	1♠	1♥	1♦	1♣	7勝
2NT	2♠	2♥	2♦	2♣	8勝
3NT	3♠	3♥	3♦	3♣	9勝
4NT	4♠	4♥	4♦	4♣	10勝
5NT	5♠	5♥	5♦	5♣	11勝
6NT	6♠	6♥	6♦	6♣	12勝
7NT	7♠	7♥	7♦	7♣	13勝

4

点数

- ・13トリック終了して、結果が出れば、点数が付く
- ・ディクレアラ側がもらえる点数
 - ・トリック点
 - ・ボーナス点
- ・ディフェンス側がもらえる点数
 - ・ダウン点

5

トリック点

- ・コントラクトを成就したときに、7トリック目以降のトリックにもらえる点数
- ・メジャー（♠と♥）、ノートランプ、マイナー（♦と♣）で異なる

メジャー	ノートランプ	マイナー
♠ ♥	NT	♦ ♣
各30点	最初40点あと30点	各20点

6

ボーナス点

- ・コントラクトを成就したときに、コントラクトのレベルに応じてもらえる点数
- ・パートスコア（ゲームに満たないコントラクト）：50点
- ・ゲーム：300点
- ・スラム（12トリック勝つ宣言：6の代）：500点 ゲーム点と併せて800点
- ・グランド・スラム（13トリック勝つ宣言：7の代）：1000点 ゲーム点と併せて1300点

7

ゲームレベル

- ・ゲームボーナスを獲得するためには、コントラクトとしてゲームレベル以上を宣言し、そのコントラクト以上のトリックを勝たなければならない



メジャー	ノートランプ	マイナー
♠ ♥	NT	♦ ♣
4の代：10トリック	3の代：9トリック	5の代：11トリック

- ・ゲームに満たないコントラクトでは、ゲーム以上のトリック数を勝ったとしてもパートスコア50点しかもらえない

8

ダウン点

- ・コントラクトが成就できなかった時に、不足するトリック数ごとにディフェンダーに与えられる点数

メジャー	ノートランプ	マイナー
	NT	
ダウンごとに50点		

- ・コントラクトが4Hで（10トリックの宣言）、8トリックしか勝てなければ、2ダウンで、 $2 \times 50 \text{点} = 100 \text{点}$ が、ディフェンダーに与えられる

9

どうやってコントラクト決めるのか

- ・ハンドの強さはHCPを用いて表現する

10

ハンドの強さ



- ・ハンドの強さは従来通り、ハイカードポイント（HCP）で示す
- ・A：各4点
- ・K：各3点
- ・Q：各2点
- ・J：各1点
- ・ハンドのHCPを合計する

11

どうやってコントラクト決めるのか

- ・ハンドの強さはHCPを用いて表現する
- ・二人合わせて、ゲームに必要な点数があるか探る

12

ゲームに必要なHCP

二人合算して

	NT	
4♥又は4♠ 25-26 HCP	3NT 25-26 HCP	5♦又は5♣ 28-29 HCP

13

どうやってコントラクト決めるのか

- ・ハンドの強さはHCPを用いて表現する
- ・二人合わせて、ゲームに必要な点数があるか探る
- ・同時に、8枚フィットがあるか探る

14

どうやってコントラクト決めるのか

- ・ハンドの強さはHCPを用いて表現する
- ・二人合わせて、ゲームに必要な点数があるか探る
- ・同時に、8枚フィットがあるか探る
 - ・メジャーフィットがあればそれを切り札に
 - ・無ければNTに
 - ・マイナーフィットならNTを優先



15

どこまで行くのか

- ・宣言すべきトリック数の選択
 - ・パートスコアで我慢するのか？
 - ・ゲームを狙うのか？
 - ・スラムに挑戦するのか？
- ・点数を知らせ合いながら、到達地点を探る

16

スラムなら

二人合算して

スモールスラム	HCP	グランドスラム	HCP
6の代	32~33	7の代	37~38

17

どこまで行くのか

- ・宣言すべきトリック数の選択
 - ・パートスコアで我慢するのか？
 - ・ゲームを狙うのか？
 - ・スラムに挑戦するのか？
- ・点数を知らせ合いながら、到達地点を探る
- ・スラムにはAやKが大切。何があるのか、何枚あるのか知らせ合う

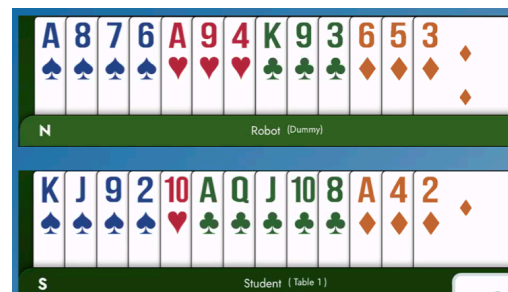
18

HCP計算と点数計算

19

練習問題 ハンド #1

HCPの計算、何点？



- ・Sは何点？
- ・15点
- ・Nは何点？
- ・11点
- ・合計は？
- ・26点
- ・ウィナーを数える
と？
- ・♠3♥1♣5♦1
- ・10ウィナー
- ・ルーザーを数える
と
- ・♠1♥0♣0♦2
- ・3ルーザー
- ・8枚フィットは
- ・♠
- ・コントラクトは何
がいい？
- ・4♠

20

練習問題 ハンド#1 ケース1

コントラクトは♠、そして10トリック勝った。得点は？

A	8	7	6	A	9	4	K	9	3	6	5	3	♦
♠	♠	♠	♠	♥	♥	♥	♣	♣	♣	♦	♦	♦	♦
N Robot (Dummy)													
K	J	9	2	10	A	Q	J	10	8	A	4	2	♦
♠	♠	♠	♠	♥	♣	♣	♣	♣	♣	♦	♦	♦	♦
S Student (Table 1)													

・コントラクトが2♠の場合

- ・トリック点は？
- ・7トリック目から数えて、4トリック、4メイクなので、 $4 \times 30 \text{点} = 120 \text{点}$
- ・ボーナス点は？
- ・パートスコア：50点
- ・計 170点

21

練習問題 ハンド#1 ケース2

コントラクトは♠、そして10トリック勝った。得点は？

A	8	7	6	A	9	4	K	9	3	6	5	3	♦
♠	♠	♠	♠	♥	♥	♥	♣	♣	♣	♦	♦	♦	♦
N Robot (Dummy)													
K	J	9	2	10	A	Q	J	10	8	A	4	2	♦
♠	♠	♠	♠	♥	♣	♣	♣	♣	♣	♦	♦	♦	♦
S Student (Table 1)													

・コントラクトが4♠の場合

- ・トリック点は？
- ・7トリック目から数えて、4トリック、4メイクなので、 $4 \times 30 \text{点} = 120 \text{点}$ 、2♠の時と同じ
- ・ボーナス点は？
- ・ゲーム：300点
- ・計 420点

22

練習問題 ハンド#1 ケース3

コントラクトは♠、そして10トリック勝った。得点は？

A	8	7	6	A	9	4	K	9	3	6	5	3	♦
♠	♠	♠	♠	♥	♥	♥	♣	♣	♣	♦	♦	♦	♦
N Robot (Dummy)													
K	J	9	2	10	A	Q	J	10	8	A	4	2	♦
♠	♠	♠	♠	♥	♣	♣	♣	♣	♣	♦	♦	♦	♦
S Student (Table 1)													

・コントラクトが6♠の場合

- ・コントラクトを成就するのに、2トリック不足
- ・6♠2ダウン
- ・ディフェンダーが獲得する点数は？
- ・ダウン点は、 $50 \times 2 = 100 \text{点}$
- ・ディクレアラ側側の点数は、-100点

23

練習問題 ハンド#2

HCPの計算、何点？

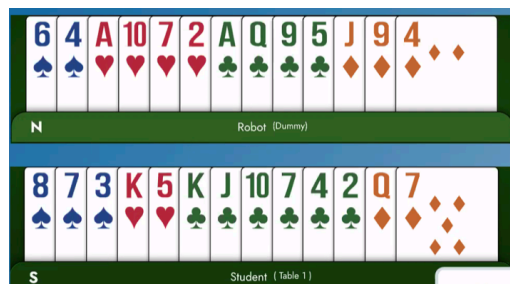
6	4	A	10	7	2	A	Q	9	5	J	9	4	♦
♠	♠	♥	♥	♥	♥	♣	♣	♣	♣	♦	♦	♦	♦
N Robot (Dummy)													
8	7	3	K	5	K	J	10	7	4	2	Q	7	♦
♠	♠	♠	♥	♥	♣	♣	♣	♣	♣	♦	♦	♦	♦
S Student (Table 1)													

- ・Sは何点？
- ・9点
- ・Nは何点？
- ・11点
- ・合計は？
- ・20点
- ・ウィナーを数える
と？
- ・♠0♥2♣6♦0
- ・8ウィナー
- ・ルーザーを数える
と
- ・♠3♥0♣0♦2
- ・5ルーザー
- ・8枚フィットは
- ・♣
- ・コントラクトは
がいい？
- ・2♣か1NT

24

練習問題 ハンド#2 ケース1

コントラクトはNT、そして8トリック勝った。得点は？



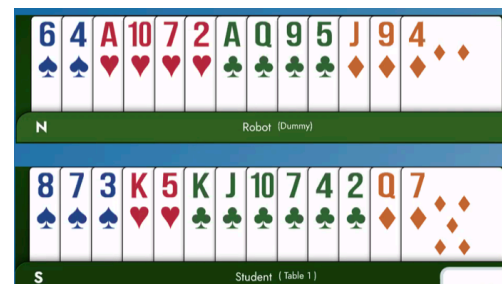
・コントラクトが1NTの場合

- ・トリック点は？
- ・7トリック目から数えて、2トリック、2メイクなので、40点+30点=70点
- ・ボーナス点は？
- ・パートスコア：50点
- ・計 120点

25

練習問題 ハンド#2 ケース2

コントラクトは♣、そして9トリック勝った。得点は？



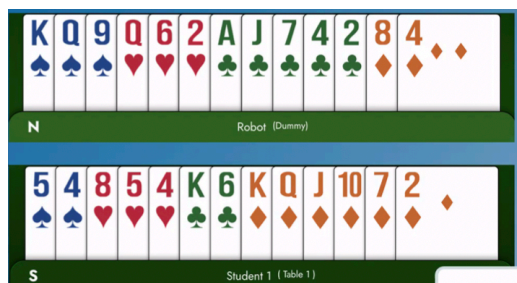
・コントラクトが2♣の場合

- ・トリック点は？
- ・7トリック目から数えて、3トリック、3メイクなので、3×20点=60点
- ・ボーナス点は？
- ・パートスコア：50点
- ・計 110点
- ・2♣3メイクは1NT2メイクの120点より少ない

26

練習問題 ハンド#3

紙と鉛筆を用意して下さい

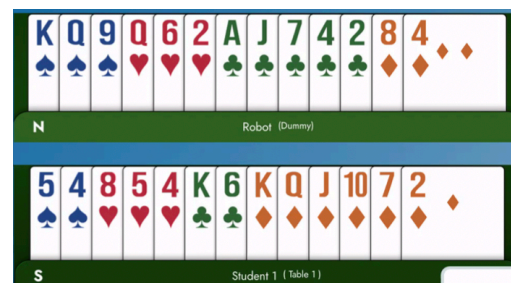


点数	N	
	S	
	合計	
ウィナー数		
ルーザー数		
コントラクトは		

27

練習問題 ハンド#3 答え

HCPの計算、何点？ ウィナー、ルーザーの計算 良さそうなコントラクトは？



点数	N	12
	S	9
	合計	21
ウィナー数		8
ルーザー数		5
コントラクトは		2♦/1NT

28

練習問題 ハンド#3 スコア計算

8トリック勝った。得点は？

コントラクト	2♦	1NT	3NT
結果	8勝5敗 8トリック勝った		
メイク/ダウン	ジャストメイク	1アップ	1ダウン
トリック点			—
ボーナス点			—
計			—
ダウン点	—	—	

29

練習問題 ハンド#3 スコア計算 答え

これが、マイナーよりNTを優先する理由のひとつ

コントラクト	2♦	1NT	3NT
結果	8勝5敗 8トリック勝った		
プラスマイナス	ジャストメイク	1アップ	1ダウン
トリック点	20x2=40	40+30=70	—
ボーナス点	50	50	—
計	90	120	—
ダウン点	—	—	-50

30

オークションの開始

- ・ディーラーがコールしオークションが始まる
- ・コールには、**ビッド**とパスがある
- ・パスは言う事無し、伝える事無し、という意味
- ・ビッドは、[1～7の数]+[スーツ/NT]の組み合わせで行う
- ・初めてパス以外のコール=ビッドすることを、オープンという
- ・オープンしたプレイヤーをオープナーと呼ぶ

31

ビッド

- ・ビッドとは、もともとオークション用語で、ブリッジでは切り札の種類と勝つトリック数を示す、競りにおける買い言葉
- ・パートナー間で、それぞれがビッドすることにより、相手にハンドの強さ、あるスーツの長さを伝えようとしている
- ・オークションに参加できるはオープナー側だけでは無い。プレイヤー全員が参加できる
- ・但し、条件がある

32

オークションの継続

- ・オープンされた後に、新たに行うビッドは前のビッドより高くないといけない
- ・それは、[1～7の数]の数字が大きくなる
- ・同じ数字なら、スーツのランクが高くないといけない



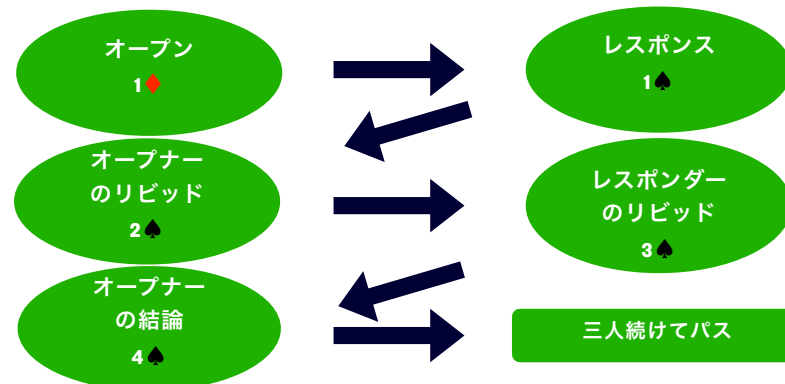
- ・3人連続してパスするとオークションは終了し、コントラクトが決定する
- ・オークションの例

33

オークションの組立て

オープナー

レスポnder



34

ビッドの意味する内容

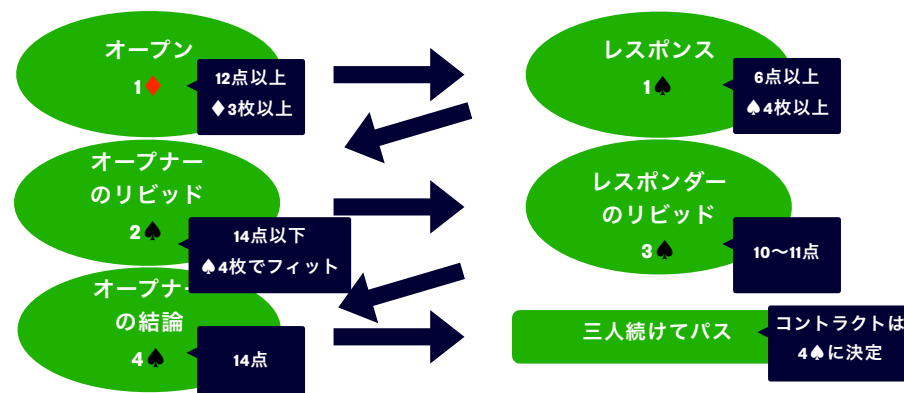
- ・どうやって、ハンドの強さとスーツの長さを表現するのか
- ・そのやり方を、これから十回にわたって勉強します

35

ビッドの意味する内容（例）

オープナー

レスポnder



36

メジャーオープン

コントラクトの優先度は

- ・12HCP無ければ、PASS
- ・12HCP以上あれば

メジャー	メジャー5枚あるか		
	♥5枚以上	12~21HCP	1♥オープン
	♠5枚以上		1♠オープン
	♥5枚かつ♠5枚（同数の場合）		

- ・長い方のメジャーからオープンする
- ・♠5枚、♥5枚の<55>はランクが上の♠から



37

NTオープン

コントラクトの優先度は

- ・**バランスハンド**か？

ノー トランプ	メジャー5枚無く、バランスハンド		
	ボイド無し、シングルトン無し、ダブルトンはあっても一つ（バランスハンド）	15~17HCP	1NTオープン
		20~21HCP	2NTオープン
		26~27HCP	3NTオープン

- ・**ボイド**：そのスートのカードが0枚
- ・**シングルトン**：そのスートのカードが1枚
- ・**ダブルトン**：そのスートのカードが2枚



38

マイナーオープン

コントラクトの優先度は

マイナー	メジャー5枚無く、NTオープンもできない		
	♣3枚以上	12~21HCP	1♣オープン
	♣3枚かつ♦3枚		
	♦3枚以上		1♦オープン
	♣4枚かつ♦4枚		
	♣5枚かつ♦5枚		

- ・♣3枚、♦3枚は三つ葉のクローバーから
- ・♣4枚、♦4枚は四辺形のダイヤモンドから
- ・♣5枚、♦5枚の<55>はランクが上の♦から。



39

何故12点以上なのか

- ・昔は13点以上だった
- ・全部で40点
- ・13点あれば残り27点、一人平均9点
- ・22点あれば、優位に立てる
- ・それが時代とともに12点以上に
- ・オープンする方が優位に立てる事が判ってきた

40

何故メジャー→NT→マイナーなのか

- ・NTとメジャーのゲームは25点が目安
- ・でもNTは9勝、メジャーは10勝が必要
- ・それでもメジャー優先は、切り札があった方がプレイし易いから
- ・マイナーのゲームは28点が目安で、11勝が必要
- ・NTが安全なら、9勝でゲームになるから



41

オープン チャート

12HCP以上あるか？無ければパス

メジャー	メジャー5枚あるか	
♥5枚以上	12~21HCP	1H
♠5枚以上		1S
♥5枚かつ♣5枚 (同数の場合)		

ノー トランプ	メジャー5枚無く、バランスハンド	
ボイド無し、シングルトン無し、ダブルトンはあっても一つ (バランスハンド)	15~17HCP	1NT
	20~21HCP	2NT
	25~27HCP	3NT

マイナー	メジャー5枚無く、NTオープンできない	
♣3枚以上	12~21HCP	1C
♣3枚かつ♦3枚**		
♦3枚以上		
♣4枚かつ♦4枚***		1D
♣5枚かつ♦5枚		

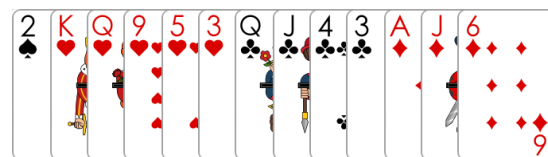


42

オープン練習問題

43

オープン練習問題 #1, #2



点数
13
コール
1♥



点数
7
コール
パス

チェックリスト
12HCPあるか
メジャー5枚あるか
バランスハンドの15~17HCPか
♣3枚♦3枚か
♣4枚♦4枚か
それ以外は長いマイナーで

44

オープン練習問題 #3, #4



点数

14

コール

1♣

チェックリスト

12HCPあるか

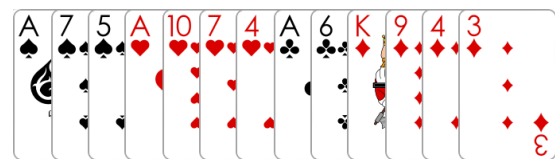
メジャー5枚あるか

バランスハンドの
15~17HCPか

♣3枚♦3枚か

♣4枚♦4枚か

それ以外は長いマイナーで



点数

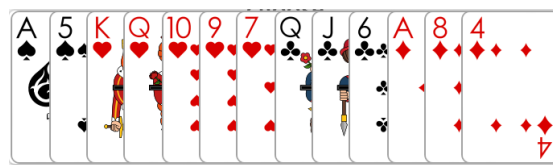
15

コール

1NT

45

オープン練習問題 #5, #6



点数

16

コール

1♥

チェックリスト

12HCPあるか

メジャー5枚あるか

バランスハンドの
15~17HCPか

♣3枚♦3枚か

♣4枚♦4枚か

それ以外は長いマイナーで



点数

12

コール

1♣

46

オープン練習問題 #7, #8



点数

14

コール

1♦

チェックリスト

12HCPあるか

メジャー5枚あるか

バランスハンドの
15~17HCPか

♣3枚♦3枚か

♣4枚♦4枚か

それ以外は長いマイナーで



点数

16

コール

1♦

47

オープン練習問題 #9, #10



点数

12

コール

1♠

チェックリスト

12HCPあるか

メジャー5枚あるか

バランスハンドの
15~17HCPか

♣3枚♦3枚か

♣4枚♦4枚か

それ以外は長いマイナーで



点数

20

コール

2NT

48

ホームワーク

- SharkBridgeアプリのClassroom Hands「入門ビッド編第一回 オープンビッド宿題.pbn」をオープンし、「Play」をクリック。Sをクリックして着席
- オープンするとパートナーが何かビッドしてくる。意味を想像して答えてみる
- 正解は「入門講座ビッド編第一回宿題ハンド.pdf」にある

ブリッジ・オンライン入門講座 ビッド編 第一回 オープンビッド 完

第二回『マイナーオープンへのレスポンス』へ と続く

2024/08/19 ブリッジ塾シャーク