

# ブリッジ・オンライン初級講座

## ビッドV2編

### 第6回 サポートダブル、バランシング、ライトオープン

1

## 今日のテーマ

- ・サポート・ダブル
- ・バランシング
- ・ライト (Light)・オープンとドゥルーリー・レスポンス
- ・リオーブン

2

## サポートダブル

3

## サポート・ダブル

あなたはオープナー、オープナーのリビッドをどうする？

W	N	E	S
		1♦	P
2♥	?	1♠	

♠AQ9  
♥Q8  
♦J10986  
♣KQ9

14TP

- ・どうビッドする？
- ・2♠と言えば4枚と思われる。3♦は♦6枚のMED。♠AQxは4枚相当か？それともバスか？
- ・悩みはつきませんが、解決方法がサポートX
- ・Xのコールによって♦3枚サポートを伝えます。点数幅には言及しません
- ・RHOがビッドしないと使えない、オープナーのリビッドXです。最優先のコールです
- ・レスポンダーはメジャーを1の代でビッドしているのが条件です
- ・敵の介入は2♥までがサポートXとするのが一般的です。パートナーとの約束事ですが。2♥を超えてのXはペナルティ。

4

## サポート・リダブル

あなたはオープナー、オープナーのリビッドをどうする？

W	N	E	S
1♦	P	1♠	
X	?		

♠A97  
♥96  
♦KQ975  
♣AJ10

15TP

- ・どうビッドする？
- ・サポートXを使いたい所ですが、Xを敵に使われてしまいました
- ・そうです、XXです
- ・XXのコールによって♠3枚サポートを伝えます。点数幅には言及しません。
- ・RHOがXしないと使えない、オープナーのリビッドXXです。

5

## サポートX/XX練習

あなたはオープナー オープナーのリビッド

番号	ハンド	HCP	TP	オークション	どうリビッドする？	理由
①	♠AK7 ♥9543 ♦9 ♣AK876	14	15	W N E S 1♣ 1♦ 1♠ 2♦ ?	X	パートナーは♠4枚以上、3枚サポートを伝えるのが最優先。レスポンダーはフィットの有無が判るので、点数に従いリビッド
②	♠Q1082 ♥753 ♦A9 ♣AQJ7	13	14	W N E S 1♣ 1♦ 1♠ 2♦ ?	2♠	パートナーは♠4枚以上、4枚サポートがあるので、レイズする。 レイズでもXでも無い時は2枚以下
③	♠J108 ♥Q53 ♦A92 ♣AQJ5	14	15	W N E S 1♣ P 1♠ X ?	XX	サポートXの状況で、敵にXされたらXX

6

## バランシング

## バランシング その1

W	N	E	S
1♥	P	P	
?			

  

W	N	E	S
P	P	1♣	
P	1NT	P	P
?			

- ・自分がパスすると、コントラクトが決定する立場を、バランシング・ポジションという。例えば
- ・その位置でビッドすることを、バランシングという。
- ・オーバーコールするには点数が足りない
- ・10HCPあるがテイクアウトXには点数が足りない
- ・黙ってパスするのは悔しい
- ・どうするか？

7

8

## バランシング その2

あなたはバランサー

W	N	E	S
1♥	P	P	
?			

LHOだけがビッド

- 点数が足らない時は、神さまが3HCPくれたと思ってビッドする
  - 5TPの5枚からオーバーコール出来る
  - バランスハンドなら12~14TPで1NTオーバーコールできる。もっと範囲を下げる広げて10TP~15TPとすることも出来る
  - テイクアウトXも9TPから可能
  - アンビッドメジャーが短いときは、慎重に。長ければ大胆に
- 点数があるときは
  - 12~14TPの良い6枚はジャンプビッドする
  - 15~17TPの良い6枚はXしてからスーツビッドする
  - ストッパーのあるバランスハンドの15~17TPはXしてからNTビッド
  - ストッパーのあるバランスハンドの18~19TPは2NTのビッド Unusual NT(第九回で勉強)では無い

9

## バランシング その3

あなたはバランサー

W	N	E	S
P	P	1♣	
P	1♥	P	P

- 1の代で敵の双方がビッドしているとき
- おそらく双方合算してそれぞれ20HCP前後だろう
- 10~13TPのバランスハンドなら1NT
- 10TP前後なら
  - アンビッドスーツが<54><44><43>ならX
  - 良いスーツ5枚あればそれをビッド 4枚でも絵札3枚あればOK

10

## バランシング その4

あなたはバランサー

W	N	E	S
1♦	P	1♥	
P	1NT	P	P

- 敵のビッドが1NTで終わった
- 敵にフィットが無さそう
- 敵にフィットが無い時は、こちらにもフィットが無いケースが多い
- 良いスーツが無い限りパスして、敵にプレイさせる

11

## バランシング その5

あなたはバランサー

W	N	E	S
1♥	P	2♥	
P	P	?	

- 敵がシングルレイズして終わった
- マッチポイントでは、♠以外のスーツであればXする
- 2の代では競りは売らない
- 敵がフィットしているときは、こちらもフィットしているケースが多い
- ♠なら我慢してパスする。Eは1♠と言わなかった
- これ以外の2の代のバランシングは難しいので注意深く

12

## バランシング その6

あなたはバランサー

W	N	E	S
1♦	P	P	
?			

- ひょとして、Nは18~19HCPもっているかもしれない
- そうであれば、パスしてそのままプレイさせたいと思う
- そのためには、9TP以下、3枚以上のオープンスーツが必要

13

## バランシング まとめ

(オープン) - P - (P) - ?

TP	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19
1の代オーバーコール	Kを足してOK														
1NTオーバーコール						Kを足してさらに広げる									
ジャンプビッド												良い6枚			
Xしてからパス				Kを足してOK											
Xしてからスーツビッド												良い6枚			
XしてからNT												ストッパーあり			
2NT														バランスハンド	

14

## バランシング練習(1)

あなたはバランサー

番号	ハンド	HCP	TP	オークション	どうバランシングする?	理由
①	♠853 ♥A842 ♦1097 ♣K96	7	6	W N E S 1♣ P P ?	P	<4333>の6TP。Xするには9TP必要。敵のオープンマイナー3枚あって、9HCP以下の時はNが18~19HCPの可能性大
②	♠A752 ♥Q106 ♦Q93 ♣A104	12	11	W N E S 1♣ P P ?	1NT	バランスハンドの10~15TP。15~17TPのオーバーコールではない。
③	♠AK10984 ♥KQ9 ♦65 ♣92	12	14	W N E S 1♣ P P ?	2♠	13~15TPの良い6枚なので、ジャンプビッド

15

## バランシング練習(2)

あなたはバランサー

番号	ハンド	HCP	TP	ビッド	どうバランスする?	理由
④	♠AKJ1087 ♥J10 ♦AQ3 ♣92	15	18	W N E S 1♣ P P ?	X	次に♠をビッドする。バランシングX経由なので、15~17TPの良い6枚
⑤	♠A109 ♥Q86 ♦KJ98 ♣AK7	17	17	W N E S 1♣ P P ?	X	XしてからNTビッドする。1NTオーバーコール出来るハンドはこうビッドする。
⑥	♠A109 ♥QJ6 ♦KQ98 ♣AK7	19	19	W N E S 1♣ P P ?	2NT	2NTは18~19TPのバランスハンド。UnusualNTではない。

16

## バランスシング練習(3)

あなたはバランサー

番号	ハンド	HCP	TP	ビッド	どうバランスする?	理由
⑦	♠Q103 ♥K86 ♦AJ9 ♣A1032	14	14	W N E S P P 1♣ P 1♥ P P ?	1NT	敵のスーツのストッパー、1の代では競りは売りたくない 10~14TPのバランスハンド
⑧	♠Q1084 ♥75 ♦AJ7 ♣K982	10	10	W N E S P P 1♣ P 1♥ P P ?	X	Kを足して、13TPあると思って、テイクアウトX。♦3枚が欠点ではあるが。
⑨	♠K92 ♥4 ♦987 ♣AKJ1094	11	14	W N E S P P 1♣ P 1♥ P P ?	2♣	1回パスしているので、このキュービッドはMichaels（第9回で学ぶ）ではなくナチュラルのオーバーコールだと判る。+3HCP出来る

17

## ライト・オープンと ドゥルーリー・レスポンス

18

## ライト・オープン (1)

- Light Open、軽いオープンとは、12HCPに満たない1の代のオープン
- ルールオブ22
  - 長い2つのスーツの枚数の合計+HCP  $\geq 20$ 、かつ2クイックトリックあればオープン
  - 但し、絵札は、ほぼ長いスーツにあるのが望ましい
  - QTの数え方（再度）
  - AK : 2QT、A/KQ : 1QT、AQ : 1.5QT、K : 0.5QT
- 2QTの必要性
  - パートナーがペナルティXを懸けるとき、オープンナーには最低2トリックを期待する

19

## ライト・オープン (2)

- 第三席は積極的に
  - 第一席、第二席がパスをして、第三席でオープン出来ないときは、第四席が点数をいっぱい持っている。必ずしもそうでは無いかもしれない、みんな10HCPかもしれない
  - 5枚メジャーがあったり、メジャーが<43>以上なら、神さまの助けでQを加えてみる（10HCPでもオープンするという事）
- 第四席は慎重に
  - オープンしたばかりに、敵にコントラクトを持って行かれて、マイナス点に。パスすれば、パスアウトで0点同士だったのに。
  - 第一席、第二席ならオープン出来ないハンドで、神の助けでオープンを考えるなら、ルールオブ15でチェックが必要。 HCP+♣の枚数  $\geq 15$  ならオープンしても良い

20

## ドゥルーリー・レスポンス

W	N	E	S
P	P	1♠	
P	2♣!		

- ・パスしたハンドのメジャーオープンに対する2♣レスポンスはアラート
- ・最初パスしているのでオープン点は無い
- ・でも♠をリミットレイズできるハンド
- ・3枚の10~11TP
- ・しかし、第三席のオープンは神の助けを得てQを加算してのオープンかもしれない
- ・そうなら2♠と言って。違うなら2♦!を言って

W	N	E	S
P	P	1♠	
P	2♣!	P 2♠/2♦!	

21

## ドゥルーリー・レスポンス その2

W	N	E	S
P	P	1♠	
P	2♦!		

W	N	E	S
P	P	1♠	
P	2♦!	P 2♠/2NT!	

- ・パスしたハンドのメジャーオープンに対する2♦レスポンスはアラート
- ・最初パスしているのでオープン点は無い
- ・でも♠をリミットレイズできるハンド
- ・4枚の10~11TP
- ・しかし、第三席のオープンは神の助けを得てQを加算してのオープンかもしれない
- ・そうなら2♠と言って。違うなら2NT!と言って
- ・3枚と4枚を区別する2ウェイ・ドゥルーリー

22

## ライトオープンの例 (1)

♠AKJ1063  
♥3  
♦K32  
♣1092

- ・11HCP、14TP、♠6枚の<6133>
- ・♠6枚+♦3枚+11HCP  $\geq 20$
- ・♠AKで2QT、♦Kで0.5QT
- ・通常の1♠オープン

23

## ライトオープンの例 (2)

♠KQJ62  
♥  
♦765  
♣KJ1054

- ・10HCP、13TP、♠5枚、♣5枚の<5035>
- ・♠5枚+♣5枚+10HCP  $\geq 20$
- ・♠KQで1QT、♣Kで0.5QT
- ・2QTないので第1席、第2席ならパス
- ・第3席なら、Qを借りて12HCPで1♠オープン
- ・第4席なら、10HCP+♠5枚  $\geq 15$  が成立し、1♠オープンできる

24

## ライトオープンの例 (3)

♠AK93  
♥10632  
♦K105  
♣95

- 10HCP、10TP、5枚スツ無しの<4432>
- 4枚+4枚+10HCP  $\geq 20$  成立せず
- 第1席、第2席ならパス
- 第3席なら、Qを借りて12HCPで1♦オープン可能。何が帰ってもパスできるから。特にメジャーが
- 第4席なら、10HCP+♠4枚  $\geq 15$  成立せずパス

25

## ライトオープンの例 (4)

♠AJ106  
♥103  
♦K8764  
♣K2

- 11HCP、12TP、♦5枚の<4252>
- ♠4枚+♦5枚+11HCP  $\geq 20$  成立
- Aで1QT、K2枚で1QT。2QTあり
- 通常の1♦オープン

26

## ライトオープン練習 (1)

あなたはオーブナー

番号	ハンド	HCP	TP	席	オープンするか？	理由
①	♠- ♥AKJ82 ♦Q10982 ♣952	10	13	1、2	1♥	12HCPはないが、♥5枚+♦5枚+10HCP $\geq 20$ ルールオブ20を満たす。さらにアナーは長い絵札に集中しており、必要条件の2QTもある（♥AK）。第一席、第二席でオープンするハンドは、第三席、第四席でもオープン出来る。
				3		
				4		
②	♠J1086 ♥K85 ♦AQ98 ♣54	10	10	1、2	P	12HCP無く、♠4枚+♦4枚+10HCP $\geq 20$ を満たさない。
				3	1♦	Qを足せば12HCPとなり、1♦オープン出来る。何が帰ってきてもパス出来る。
				4	P	Qを足せばオープン出来るが、第四席ではルールオブ15も満たす必要がある。10HCP+♠4枚 $\geq 15$ を満たさない。

27

## ライトオープン練習 (2)

あなたはオーブナー

番号	ハンド	HCP	TP	席	オープンするか？	理由
③	♠AJ832 ♥92 ♦AQ65 ♣109	11	12	1、2	1♠	12HCPはないが、♠5枚+♦4枚+11HCP $\geq 20$ ルールオブ20を満たす。さらにアナーは長い絵札に集中しており、必要条件の2QTもある（♠A♥A）。第一席、第二席でオープンするハンドは、第三席、第四席でもオープン出来る。
				3		
				4		
④	♠QJ865 ♥K84 ♦AJ98 ♣5	11	12	1、2	P	12HCPはないが、♠5枚+♦4枚+11HCP $\geq 20$ ルールオブ20を満たす。しかし2QTないのでパス
				3	1♠	
				4	1♠	Qを足せば13HCPとなり、1♦オープン出来る。パートナーが2♣！ドゥルリーのレスポンスをすれば2♦と答え、ウィークオープンを伝える

28

## リオーブン

29

## 練習

SHARKBRIDGアプリ



31

## リオーブン・ダブル

あなたはオープナー、オープナーのリビッドをどうする？

W	N	E	S
	1♦	1♠	P
P	?		

♠9  
♥AQ108  
♦QJ109  
♣KQ97

14HCP

- ・どうビッドする？
- ・こういう場合は無条件にXをする
- ・そのこころは、パートナーは♦が強くてパスしたのかもしれない
- ・6HCP無いのでネガティブXができなかったのかもしれないが
- ・前者ならパートナーはパスして、Xをペナルティにする。ダウンできないと思ったら1NTもあり得る。
- ・後者ならベストスースをビッドする。

30

## スコアリング MP

付録

- ・マッチポイント (MP)
- ・ペア戦の評価方式
- ・TDBCでは4もしくは5テーブル以上で採用
  - ・各ボード毎に、ペアを得点順に並べて、トップに「ペア数-1」を、最下位に「0」を、同位は得点合計を平均して、MPを与える
  - ・全ボード終了後、獲得マッチポイント総計で順位を競う
  - ・BBOはMPを0~100%で表示している

日付: 2024-09-14 23:11 ホスト: bbo		順位: 5 スコア: 28.57%		賞金: 0.00 BBS マッチポイント: 0.00		結果:
ボード	結果	We	They	We	They	
1	2♦S-1	50	53.6%	46.4%		
2	5♥S-3	300	32.1%	67.9%		
3	1NTS-2	100	0%	100%		
4	4♦S-1	100	7.1%	92.9%		
5	1NTS+2	150		14.3%	85.7%	
6	3NTS-1	50	39.3%	60.7%		
7	3NTS+1	630	82.1%	17.9%		
8	6♦N-7	350	0%	100%		

32

# スコアリング IMP

付録

- IMP (インターナショナル・マッチ・ポイント)

## チーム戦の評価方式

- 各ボードのチームとしての獲得得点の和を、スケールダウンして得点とする方法
- 例えば、10点なら「0」IMP、-20点も「0」IMP；10点差は差が付かない 3NT+1と4Sに差が付かない
- 20~40点なら「1」IMP、-20~40点なら「-1」IMPとなる。4000点以上の得点でも「24」IMP
- ゲーム・スラムなどで大きな得点差が出たときに、それをスケールダウンして評価する
- ゲームを作る、作らないで、250/450点差がでて、それぞれ「6」/「10」IMPとなる
- バルでは「ゲームビッドでマイク」と「ゲームビッドできず、あるいはゲームビッドしてもダウソ」では「10」IMP以上の差が付く。スラムではさらに点数差は広がる。
- ペア戦でも、各ペアでのIMPを計算して総計する、IMPスコアリングがある

Difference in Points	IMPS
0-10	0
20-40	1
50-80	2
90-120	3
130-160	4
170-210	5
220-260	6
270-310	7
320-360	8
370-420	9
430-490	10
500-590	11
600-740	12
750-890	13
900-1090	14
1100-1290	15
1300-1490	16
1500-1740	17
1750-1990	18
2000-2240	19
2250-2490	20
2500-2990	21
3000-3490	22
3500-3990	23
4000+	24

33

# SharkBridgeアプリによるホームワーク

- SharkBridgeアプリを起動して、以下のClassroom Handsをオープンし、最初はSに座る。次はNに着席してみる
- 「初級ビッドV2編第6回サポートX.pbn」
- 「初級ビッドV2編第6回バランシング.pbn」
- 「初級ビッドV2編第6回ライトオープン.pbn」
- 「初級ビッドV2編第6回リオープン.pbn」

34

ブリッジ・オンライン初級講座  
ビッドV2編 第6回  
サポートX、バランシング、  
ウィークオープン

第7回マイナーオープンV2へ続く

2024/09/24 ブリッジ塾シャーク

35