

初級講座ビッド編V3

第1回

ハンドの評価とオープン

初級講座ビッド編V3

はじめに

- ・初級講座ビッド編では、さまざまなコンベンションを学びます
 - ・ ジャコビー2NTとバーゲンレイズ
 - ・ 2/1ゲームフォースとフォーシング1NT
 - ・ インバーテッド・マイナーレイズ
 - ・ ニューマイナー・フォーシング
 - ・ 4thスーツ・フォーシング
 - ・ スモーレン
 - ・ 2スーターオーバーコール
 - ・ 1NTへの介入
 - ・ さらにこれまで学んだコンベンションもバージョンアップします
- ・ 第一回はそれらの基礎となるハンドの評価からです
- ・ 下線はV2からの変更点、赤字は5メジャー（入門）からの変更点を示します

第1回の内容

- ハンドの評価
 - HCP
 - 点
 - TP (Total Points)
- オープンの条件
 - スーツオープン
 - NTオープン

ハンドの評価

これまでのハンドの評価

- これまでは、HCPを基準にして以下の項目を加味
 - ディストリビューション
 - 長いスーツの強さと長さ
 - シングルトン/ボイドの有無
 - 純度 (Purity)
 - 長いスーツにアナー、しかも連続したアナー、短いスーツにはクズのみ
 - 硬度 (Texture)
 - 10や9の多さ
-

V3での評価方法

- ・カードの正確な点数は
 - ・ A : 4.5点
 - ・ K : 3点
 - ・ Q : 1.5点
 - ・ J : 0.75点
 - ・ 10 : 0.25点
 - ・ と考えた方が良い
 - ・ でも計算が面倒なので以下の様にする
 - ・ 3枚以上のA、あるいは3枚以上の10は1点加点
 - ・ 3枚以上のQ、あるいは3枚以上のJは1点減点
-

V3での評価方法 その2

- 短いスーツの絵札は逆に減点する
- AKダブルトンは、AKx(xx)より勝てるトリックは少なさそう。Qxと向かい合うと2トリックしか取れない。でも2トリックは勝てるので減点なし
- KQ、KJ、QJ、Qx、Jx のダブルトンは1点減点
- AQ、AJ、Kx は減点はしないが、ダウングレードダブル
- シングルトンK、Q、J は1点減点
- <4333>ハンドは、ラフニングバリューがなく、エスタブリッシュして5枚目のトリックの可能性もないので、1点減点する

V3での評価方法 その3

A1
♠ K4
♥ QJ62
♦ A1042
♣ J42

A2
♠ 64
♥ KQJ6
♦ AJ104
♣ 542

- ・ 4枚以上のスーツに、3枚以上のアナー（10を含む）があればクオリティ・スーツと称して1点加点する。5回に1回
- ・ A1、A2はともに、11HCPで、同じディストリビューション。A1枚、K1枚、Q1枚、J2枚も同じ
- ・ でも、同じ強さでは無い
- ・ A1は加点・減点無しだが、A2はクオリティ・スーツが二つあり2点加点。13点となる
- ・ 長さも大事だが、強さも大事！！

どのハンドが弱く、どのハンドが強い？

B1

♠84
♥KJ753
♦Q10642
♣A

B2

♠QJ
♥107653
♦A7642
♣K

B3

♠84
♥Q10763
♦AJ642
♣K

B4

♠84
♥AQ763
♦KJ1064
♣9

- 全て<55>ハンドの10HCP。<55>は26回に1回で貴重。全てのハンドは、同じディストリビューションで、アナーはAKQJ10がそれぞれ1枚ずつ
- 各ハンドの強さは
- B1；加点、減点なし⇒10点。
- B2；QJダブルトンとKシングルトンで2点減点⇒8点。
- B3；Kシングルトンで1点減点⇒9点
- B4；減点なし、アナー3枚のクオリティスーツで1点加点⇒11点、しかもアナーは全て長いスーツに
- B2<B3<B1<B4、に弱い順。一番弱いのがB2、一番強いのがB4

ハンドのさらなる評価

- アップグレーダブル

- Aが2枚ある
- 10、9、8などの中間カード連続している、あるいは多い
- 長いスーツに絵札が集中している

- ダウングレーダブル

- QやJが多い
- 一番長いスーツに絵札が少ない

- 短いスーツに絵札が多い

- NTオープン時Aが無い。

- 4枚スーツがクズのみ

- これらの静的評価に加えて、動的評価もある

ハンドのさらなる動的評価

- アップグレードダブル
 - RHOがビッドして、そのスートの自分の絵札が生きそう
- ダウングレードダブル
 - LHOがビッドして、そのスートの自分の絵札が死にそう
 - シングルトン・ボイドスーツでパートナーがオープン
- 静的評価や動的評価で、プラス要因や、マイナス要因がいくつも重なれば、加点/減点も可能

HCPの評価 まとめ

HCP

A4点、K3点、Q2点、J1点

+

1点加点項目

4枚以上にアナー3枚

Aが3枚

10が3枚

1点減点項目

<4333>

Qが3枚

Jが3枚

K、Q、J

KQ、KJ、QJ、Qx、Jx

加点・減点した修正HCPを『x点』として表現する

ディストリビューションの点数化

- ・次にディストリビューションを点数で表現する
- ・5枚目に1点、6枚目に1点、7枚目以降に各2点を、『長さ点』として加点する
- ・これを、LP (Length Point) という
- ・パートナーズーツをレイズする時に限り、ボイド：5点、シングルトン：3点、ダブルトン：1点、を『短さ点』として加点する事が出来る
- ・これをDP (Dummy Point)、ダミーになるハンドへの加点という意味
- ・DPを使うときは、LPは使えない。共に、ディストリビューションを表す点数なので、排他的にしか加点できない

TP (トータル・ポイント)

『X点』 +	+Length Point	+Dummy Point (レイズの時)	=TP
	5枚目から各1点	ボイド5点	
	7枚目から各2点	シングルトン3点	
		ダブルトン1点	

x点にLPかDPのどちらかを加算
LPかDPのどちらかしか加算できない
加算したものをTPと呼ぶ

点数とTPの使い分け

- オープンできるかどうかの判断には、点数をつかう
- TPは、ハンドの最大バリューとして扱う
- フィットがあった後、リピートする時は、TPを使える
- スラムインタレストの判断、ゲームビッドの判断にも、TPを参考にする事が出来る
- アップグレーダブルが多い時や、リビッドに困る時に、TPを使ってオープンしても良い

オープンの条件

スーツオープンの条件 1/2

- ・ 12点以上

- ・ メジャーでオープンするならメジャー5枚必要
- ・ メジャー5枚なければ、長いマイナーでオープンする
 - ・ マイナー<33>であれば、1♣オープン
 - ・ マイナー<44>であれば、♦が圧倒的に強い場合を除き、1♣でオープンする

- ・ ルールオブ22を満たす（これは点数で計算）

- ・ 点数 + 長い2スーターの枚数 ≥ 20 さらに 2QT（クイックトリック）。合わせて22
- ・ 長いスーツに絵札があるの事が大切。<54>なら11点、<55>でなら10点でオープン出来る
- ・ QTの数え方 ➡ A : 1、AK : 2、AQ : 1.5、Kx : 0.5、KQ : 1

スーツオープンの条件 2/2

- ・さらに、以下の場合もオープンする
- ・AKスーツに、サイドにAだけのハンド（11点）もオープン。但し両スーツ併せて8枚以上が望ましい
 - ・例) ♠AKxxx ♥xxx ♦Axx ♣xx
- ・6トリックあればオープン。
 - ・例) AKJ109xx 負けてもQに負けるだけ
- ・<4333>12HCPの11点で、2QTあればオープンする

NTオープンの条件

- ・ バランスハンドもしくはセミバランスハンド
 - ・ マイナーが5枚/6枚のセミバランスハンドは1NTオープンする。＜5422＞＜6322＞ ダブルトンは二つまで許される
 - ・ ダブルトン二つがメジャーの場合は、ともにストッパーが必要
 - ・ メジャー5枚の＜5332＞は、リビッドに困るので、1NTオープンする
- ・ 1NTオープン：15～17点 （14HCP～18HCPを満たす必要はある）
- ・ 2NT；20～21点 （19HCP～22HCPを満たす必要はある）
- ・ 18～19点はスーツオープンしてリビッドで2NT
 - ・ アンバランスハンドならジャンプシフトする

ハンド評価の記法

- +A3 : A3枚で1点加点
- +T3 : 10が3枚で1点加点
- -Q3 : Q3枚で1点減点
- -J3 : J3枚で1点減点
- -KQ、-KJ、-QJ、-Qx、-Jx、-K、-Q、-J : 短さで1点減点
- +H3 : 4枚以上のスーツで、アナー3枚のクオリティスーツで1点加点
- +絵3 : 4枚以上のスーツで、絵札3枚のクオリティスーツで1点加点 (+H3と区別する)
- +Lx : 長さ点をx点加点
- -4333 : <4333>で1点減点
- +UpG : アップグレードで1点加点
- -DnG : ダウングレードで1点減点

ハンド評価 練習



ハンド評価練習 #1

オープンできるか

番号	ハンド	HCP	ハンド評価	加点・減点	TP	オープン
①	♠KQ ♥QJ65 ♦AJ754 ♣KQ	18	Q3枚で-1点、♠KQで-1点、♣KQで-1点。LPは♦5枚で+1点。	-Q3-KQ-KQ =15	+L1 =16	1NT
②	♠74 ♥AK108 ♦AK10943 ♣6	14	♥♦クオリティスーツで各+1点。LPは♦6枚で+2点。アップグレード；長いスーツに10, 9, 8が多い。4QTあり。①より強い	+H3x2 =16	+L2 =18	1♦
③	♠K8 ♥A1098 ♦AKJ94 ♣AQ	21	A3枚で+1点、♦クオリティスーツで+1点。LPは♦5枚で+1点。5QT、♥A1098は♥AJ32と等価	+A3+絵3 =23	+L1 =24	2♣

ハンド評価練習 #2

番号	ハンド	HCP	ハンド評価	加点・減点	TP	オープン
④	<div>W West</div> <div> ♠ 53 ♥ KQ76 ♦ KQJ ♣ KQ32 </div>	16	Q3枚で-1点。 ♠ダブルトンが気になるけど	-Q3 =15	15	1NT
⑤	<div>W West</div> <div> ♠ 76 ♥ AQ98 ♦ A43 ♣ AQ102 </div>	16	A3枚で+1点。♣クオリティ スーツで+1点。♠ダブルトン が気になるので、1NTから	+A3+3H =18	18	1NT
⑥	<div>W West</div> <div> ♠ QJ2 ♥ AJ32 ♦ QJ32 ♣ KJ </div>	15	4枚Jで-1点、 ♣KJダブルトンで-1点。	-J4-KJ =13	13	1♦

ハンド評価練習 #3

番号	ハンド	HCP	ハンド評価	加点・減点	TP	オープン
⑦	<div>W West</div> <div> ♠ K109 ♥ AQ109 ♦ K1098 ♣ A10 </div>	16	10が4枚で+1点、♥はクオリティスーツで+1点。アップグレード：109が三つもある	+T4+H3 =18	18	1♦
⑧	<div>W West</div> <div> ♠ KJ ♥ K732 ♦ KQ4 ♣ QJ75 </div>	15	KJダブルトンで-1点。ダウングレード：Aが無い、中間カードが無い	-KJ =14	14	1♣
⑨	<div>W West</div> <div> ♠ 32 ♥ AKJ9 ♦ 754 ♣ AKJ10 </div>	16	クオリティスーツが二つで+2点。	+絵3x2 =18	18	1♣

ハンド評価練習 #4

番号	ハンド	HCP	ハンド評価	加点・減点	TP	オープン
⑩	W West ♠ K ♥ 7642 ♦ AQ952 ♣ AQ8	15	KシングルTONは1点減点。1♦-1♠と来れば、1NTと答えるしかない。2♥はリバース	-K =14	+L1 =15	1♦
⑪	W West ♠ K10 ♥ 764 ♦ AQ952 ♣ AJ9	14	アップグレーダブル：セミクオリティハンドの♦5枚、A2枚、10、9が3枚で、1点加点	+UpG =15	+L1 =16	1NT
⑫	W West ♠ KQJ ♥ KJ2 ♦ KQ5 ♣ 7642	15	<4333>で1点減点。ダウングレードダブル：A無し、QJが4枚、中間カードが無い、4枚スーツがひどすぎる	-4333 =14	14	1♣

1NTオープン
するか？



1NTオープンするか その1

番号	ハンド	HCP	ハンド評価	加点・減点	TP	ビッド
①	<div>W West</div> <div> ♠ AJ ♥ AK94 ♦ QJ932 ♣ 82 </div>	15	AJはダウングレードダブルだが、減点まではしない	15	+L1 =16	1NT
②	<div>W West</div> <div> ♠ K1074 ♥ K9653 ♦ AJ ♣ KQ </div>	16	KQダブルトンで1点減点。 1♥オープンは1NTレスポンスでリビッドに困る。2♠はリバーズになってしまう	-KQ =15	+L1 =16	1NT
③	<div>W West</div> <div> ♠ K6 ♥ AK732 ♦ K932 ♣ A2 </div>	17	強い5枚♥、<5422>はスーツでもNTでも<5332>より強い。1♥オープンに、2♦のリビッド問題なく出来る	17	+L1 =18	1♥

1NTオープンするか その2

番号	ハンド	HCP	ハンド評価	加点・減点	TP	ビッド
④	<div>W West</div> <div> ♠ KQ965 ♥ K108 ♦ 1098 ♣ AQ </div>	14	♠はセミクオリティハンドの強い5枚で、1098が6枚もあり、アップグレードダブル。<5332>で1♠オープンに1NTが帰って来たとき、2♦リビッドは避けたい。	+UpG =15	+L1 =16	1NT
⑤	<div>W West</div> <div> ♠ AQ2 ♥ KJ ♦ Q9 ♣ A87642 </div>	16	KJ、Q9のダブルトンでそれぞれ1点ずつ減点。6枚♣で長さ点、2点加点出来る。<6322>のマイナー6枚は、メジャー止まればTPで1NTオープン可	-KJ-Qx =14	+L2 =16	1NT
⑥	<div>W West</div> <div> ♠ A7 ♥ Q765 ♦ AKQ82 ♣ 63 </div>	15	♦クオリティスーツで1点加点。<5422>でも、マイナー5枚でメジャー止まれば、1NT OK。マイナーよりNT指向	+絵3 =16	+L1 =17	1NT

1NTオープンするか その3

番号	ハンド	HCP	ハンド評価	加減点	TP	ビッド
⑦	<div>W West</div> <div> ♠ A7 ♥ K1098 ♦ AQ1062 ♣ K6 </div>	16	クオリティスーツ♦で1点加減点。 K1098=KJxxは4HCP相当。これと合わせて、TPを使う	+H3 =17	+L1 =18	1♦ - 2NT
⑧	<div>W West</div> <div> ♠ A65 ♥ AQ87 ♦ 72 ♣ A1098 </div>	14	A3枚で1点加減点。 A1098=AJxx；5HCP相当。 15点+と考える	+A3 =15	15	1NT
⑨	<div>W West</div> <div> ♠ KJ43 ♥ KJ3 ♦ QJ ♣ A542 </div>	15	J3枚で1点減点。 QJダブルトンで1点減点。 加減点要因なし	-J3-QJ =13	13	1♣

1NTオープンするか その4

番号	ハンド	HCP	ハンド評価	加点・減点	TP	ビッド
⑩	<div>W West</div> <div> ♠ 1053 ♥ AQ93 ♦ AK984 ♣ Q </div>	15	<p>シングルトンQは1点減点。</p> <p>強い♦5枚で長さ点、1点加点。</p> <p>1♦オープンはリビッドに困る</p>	-Q =14	+L1 =15	1NT
⑪	<div>W West</div> <div> ♠ KQJ ♥ AQ7 ♦ 7642 ♣ KQJ </div>	18	<p><4333>で1点減点。</p> <p>ダウングレードダブル：長い4枚スーツがクズで良くない</p>	-4333 =17	17	1NT
⑫			<p>JCBLのCCでは、(14)15~17と書く。18 HCPでの1NTオープンは許されている</p>			

初級講座ビッド編V3

第1回ハンドの評価とオープン



第2回 メジャーオープンその1 へと続く

2025/12/02 ブリッジ塾シャーク