

ビッドをしよう

コントラクトブリッジはビッドをして、コントラクト(何でプレイするか)が大事

コントラクトを決める際に大事なことが2つある。それは、

- ① 2人合わせて 25 点以上あるときは、得られる点数が大きくなるゲーム(3NT,4H,4S,5C,5D)まで行くこと
 - ② メジャー(SとH)のフィットを探し、無かったら基本的には 3NT を目指す
- 今回は簡単に以下の取り決めを使ってみよう

オープン(12 点以上あれば必ずオープンする)

優先順位	ビッド	点数	内容
①	2C	22 点以上	22 点以上のあらゆるハンド
②	1M ^{※2}	12~21 点	メジャーが 5 枚以上
③	1NT	15~17 点	それぞれのメジャーが 5 枚未満のバランスハンド ^{※1}
	2NT	20~21 点	
④	1m ^{※3}	12~21 点	それぞれのメジャーが 5 枚未満、そのマイナーが 3 枚以上 マイナーが 3 枚ずつはクラブ マイナーが 4 枚ずつはダイヤでオープン

※1 バランスハンドとは、ハンドの形が 4333 や 4432、5322 などの 1 枚だけしかないスーツが無い状態のこと

※2 Mとはメジャー、つまり、スペードとハートのこと

※3 mとはマイナー、つまり、クラブとダイヤのこと

1NT オープン後のビッド

1NT に対するレスポンス

優先順位	ビッド	点数	内容	
①	2D/2H (トランスファー)	0~	オープナーに対して、次のステップを置かせるビッド それぞれ H/S が 5 枚以上。	F 1
②	2C (ステイマン)	8~	M が 4 枚。INV 以上	F 1
③	2NT	8~9	M4 枚未満のハンド	INV
④	3NT	10~15		GF
⑤	PASS	0-7	M5 枚以上を持たないあらゆるハンド	NF

1NT-2C 後のオープナーのレスポンス

2D	4 枚のメジャーを持っていない	F 1
2H	ハートを 4 枚持っている。スペードは不明	
2S	スペードを 4 枚持っている。ハートは 3 枚以下	

1NT オープン後のまとめ表

点	行動	3 枚以下	4 枚	5 枚	6 枚
0~7	PASS	PASS		PASS	PASS
8~9	INV	2NT	2C → 2NT or 3H/S ^{※4}	トランスファー→ 2NT	トランスファー→ 3H/S
10~	GF	3NT	2C → 3NT or 4H/S ^{※4}	3NT	4H/S

※4 持っている M が fit していたら、その M で INV,FG をかけよう！そうでなければ NT で INV or FG

1NT 以外のオープンに対するレスポンス

1D (IC に対して)		6~	D が 5 枚以上	F1 ^{※4}
1M M が fit してない場合、優先ビッド		6~	そのスートが 4 枚以上	F1
2 の代のニュースート		13~	そのスートが 4 枚以上、ハートなら 5 枚以上	GF ^{※5}
シングルレイズ		6~9	M は 3 枚以上、m は 5 枚以上	NF ^{※6}
ダブルレイズ		10~12		INV ^{※7}
ゲームレイズ		13~		GF
1m オープン時	1NT	6~10	M3 枚以下のバランスハンド	NF
	2NT	11~12		INV
	3NT	13~15		GF
1M オープン時	1NT	6~12	上記に当てはまらないハンド	F 1

※5 F1 ; フォーシング 1 ; オープナーは必ずリビッドする

※6 GF ; ゲームフォーシング ; お互いにゲームまで必ずパスしない

※7 NF ; ノンフォーシング ; オープナーは普通の点数(12-15)ならパスしても OK

※8 INV ; インビテーション ; ゲームに誘っている。2 人合わせて 25 点以上あるならゲームをビッドする

オープナーのリビッド

シングルレイズ		12~14	パートナーのスートが 4 枚以上	NF
ダブルレイズ		15~17		INV
ゲームレイズ		18~		GF
リビッド		12~15	オープンしたスートが 6 枚以上	NF
ジャンプリビッド		16~17		INV
1NT		12~14	バランスハンド	NF
2NT		18~19		GF
ニュースート	リビッドより下のスート	12~17	オープンスートが 5 枚、そのスートが 4 枚以上 ※1M - 1NT ; <u>2m</u> に限り m は 3 枚から	NF
	リビッドより上のビッドで 2S までのビッド	16~		F1
ジャンプシフト(3 の代のニュースート)		18~	そのスートが 4 枚以上、	GF

オーバーコール(オポネントにオープンされた後に、自分たちがビッドすること)

1NT		16~18	バランスハンド
ニュースート		10~17	アナー ^{※8} がある 5 枚以上のスート。言える 1 番低い代でビッド。2 の代なら 13 点以上の強さが必要。
テイクアウトダブル		13~	相手のオープンスートが短く、他のスートすべてが 3 枚以上
		18~	強いハンド、出てきたら説明するよ

※8 アナー ; A,K,Q,J のこと

2 の代のオーバーコールは AKQ の内 2 枚以上持っていることが望ましい

**※余談だが、2人合わせて33点以上あったら、「スラム」というゲームより上のコントラクトを目指そう！
33点以上は6の代、37点以上は7の代を目安にスラムトライをしよう！！**