

Weak2M に対するビッド

2018年11月4日作成

1. 目的

オークションにおいて、オポネントに2の代のweakをされると自分たちにゲームがあるかどうかの判断が非常に難しい。そこで、FG、INV、S/Oや4枚OMの有無、相手スートのストッパーの紹介を示すbidを取り入れることで適切なコントラクトに辿りつけるシステムを導入したい。オポネントのBARbidや3の代以上のPREも有り得るが、本実験では2Mのweakに対するオーバーコールについて学ぶ。

2. 原則

2の代のweakに対する基本原則は以下の表1の通りである。

表1：vs2Mに対する原則

OC	ナチュラル。いいオープンハンド程度
X	T/O or STR
2NT	ナチュラル。1NTオープンと同じぐらいの強さ。ストッパーは必要
3NT	セミソリッドマイナー？ ストッパーは必要
3M	ストッパーask
4m	Leaping Michaels そのマイナーとOMの55以上。とても良いハンド

オポネントの2Mのweakに対しては以上の原則が大事である。

3. 器具

- ・トランプ（裏対象柄が望ましい）1組52枚
- ・bidding box 4つ

4. 方法

まず、表2に2Mオープンに対するビッドを示した。

表2： 2M-? または 2M-P-P-?

Bid	HCP	内容	
Pass	0-12	2Mに対して何も言えないハンド	NF
X	13-	Mが短い 又は ストロング パートナーのレスポンスはレーベンを使う	F1
2S・3X	12-17	オーバーコールスートに5+	NF
2NT	15-18	Semi-BAL ストッパーあり system on	NF

3 NT	?	ソリッドマイナー。 ストッパーはある。	NF
3 M	強い	ストッパーask ストッパーがあるなら 3 NT をビッドしてほしい	F1
4 m	強い	Leaping Michaels そのスーツと OM の 55 以上 パートナーに 3 枚サポートがあればゲームをやりたい	NF
4 M	マジ強	m 5 5 以上でスラム以上を見据えているハンド。 <u>点数主体</u>	F1
4 NT	強い	m 5 5 以上のゲームレベルのハンド。 <u>シェイプ主体</u>	F1

2 M-X-P-? となった時のレスポンスは以下の表 3 にまとめた。

表 3 : X に対するレスポンス (レーベンソール)

Bid	HCP	内容	
PASS	?	2 M x をやりたい。点数だけでなく、M に枚数・強さが必要	
2 S	0-8	2 H オープン時、S の S/O	NF
2 NT	?	TRF to 3 C 様々なハンド 要 A	F 1
3 m 3 OM	9-11	そのスートの INV。枚数は 4+枚。 ただし、2 H オープン時の 3 S は S5+なので注意	NF
3 M	13+	FG。ストッパー否定、OM 否定。 <u>FG する中で一番無能</u>	FG
3 NT	13+	To play。ストッパー有、OM 否定	FG

パートナーが 2 NT を置いた時のビッドを以下の表 4 に示した。

表 4 : 2 M-X-P-2 NT ; P-?

Bid	HCP	内容
3 C	12-17	下記以外のハンド。 要 A
3 D 3 OM	18-20	そのスートに 5+枚。
3 M	19+	ストッパーのない強いハンド
3 NT	19+	To play

3 C を置いてくれた時のビッドを以下の表 5 にまとめた。

表 5 : 2 M-X-P-2 NT ; P-3 C-P-?

Bid	HCP	内容	
P	0-8	C の S/O	NF
3 X		X の S/O	NF
3 S	9-11	2 H オープン時、S 4 枚丁度の INV	INV
3 M	13+	ストッパー否定。OM4 枚あり	FG
3 NT	13+	OM4 枚、ストッパー有の FG。 <u>FG の中で一番有能</u>	FG

また、以上のビッドから次の図1のハンドにて実際にビッドをした。

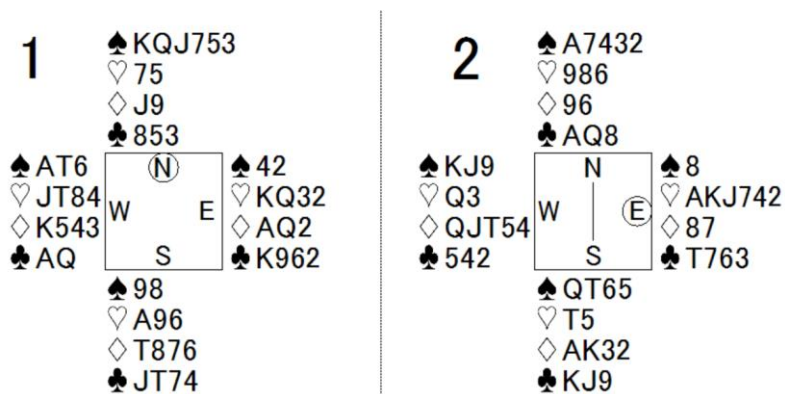


図1：今回用いたハンド

5.結果

1番ボードでは以下の表6のようになった。

表6：1番ボードの結果

N	E	S	W
2S	X	P	2NT
P	3C	P	3NT
P	4H	P	P
P			

次に、2番ボードでは以下の表7のようになった。

表7：2番ボードの結果

N	E	S	W
	2H	X	P
3S	P	P	P

6.考察

2MでオープンされパートナーがXを置き流れてきた時、自分がFGできるハンドのビッドを次の表8にまとめた。

表8：FGビッドのまとめ

	OM4枚	ストッパー
3M	無し	無し
3NT	無し	有り
2NT；3C-3M	有り	無し
2NT；3C-3NT	有り	有り