

フロップ後のアウツと確率（見えていないカードは47枚）

35.0%

アウツ9枚、リバーまでに

アウツ	ドローの例	ターンのみ	リバーまで	2と4の法則
1		2.1%	4.3%	2% / 4%
2	ポケットペアからセット	4.3%	8.4%	4% / 8%
3		6.4%	12.5%	6% / 12%
4	ガットショットのストレートドロー	8.5%	16.5%	8% / 16%
5		10.6%	20.4%	10% / 20%
6	オーバーカード二枚	12.8%	24.1%	12% / 24%
7		14.9%	27.8%	14% / 28%
8	オープンエンドストレートドロー	17.0%	31.5%	16% / 32%
9	フラッシュドロー	19.1%	35.0%	18% / 36%
10		21.3%	38.4%	20% / 40%
11		23.4%	41.7%	22% / 44%
12	フラッシュドローとガットショット	25.5%	45.0%	24% / 48%
13		27.7%	48.1%	26% / 52%
14		29.8%	51.2%	28% / 56%
15	フラッシュドローとオープンエンド	31.9%	54.1%	30% / 60%
16		34.0%	57.0%	32% / 64%
17		36.2%	59.8%	34% / 68%
18		38.3%	62.4%	36% / 72%
19		40.4%	65.0%	38% / 76%
20		42.6%	67.5%	40% / 80%

ターンで引ける確率はアウツの枚数を見えていない47枚で割って求め、リバーまでに引ける確率はこれから開く二枚のカードの両方を考慮して求めています。



スキャンして、Poker Skillアプリでポットオッズでのコール判断を無料で練習しましょう。

ベットサイズごとのポットオッズと、コールに必要なエクイティ

受けるベット	得られるポットオッズ	必要なエクイティ
ポットの四分の一	5対1	17%
ポットの三分の一	4対1	20%
ポットの半分	3対1	25%
ポットの三分の二	2.5対1	29%
ポットの四分の三	2.3対1	30%
ポット	2対1	33%
オーバーベット（1.5倍ポット）	1.7対1	38%
ポットの二倍	1.5対1	40%

必要なエクイティは、コールする額をコール後のポットで割ったものです。

プレイヤーが最もよく調べる確率

状況	確率	何回に1回
フラッシュドローがリバーまでに完成する	35%	2.9回に1回
オープンエンドストレートドローがリバーまでに完成する	32%	3.2回に1回
オーバーカード二枚のどちらかがリバーまでにペアになる	24%	4.1回に1回
ガットショットがリバーまでに完成する	16.5%	6.1回に1回
ポケットペアがフロップでセット以上になる	12%	8.5回に1回
ペアでない二枚が、フロップで少なくとも一つペアになる	32%	3.1回に1回
同じスートの二枚に、リバーまでに同じスートがさらに三枚落ちる	6.4%	16回に1回
いずれかのポケットペアが配られる	5.9%	17回に1回
ポケットエースが配られる	0.45%	221回に1回

プリフロップのオールインでのおおよそのエクイティ

対戦	ハンドの例	有利な側	不利な側
オーバーペア対アンダーペア	AA対KK	約80%	約20%
ペア対オーバーカード二枚	22対AK	ペアがわずかに有利	ほぼ互角
ドミネートされたハイカード	AQ対AK	AKが74%	AQが26%
最強のスターティングハンド対ランダムな二枚	AA	85%	15%
高いランクのポケットペア対ランダムな二枚	QQ、次にJJ	80%、次に77.5%	20%、次に22.5%
ペアでない最強のハンド対ランダムな二枚	AKs、次にAKo	67%、次に65%	33%、次に35%



スキャンして、Poker Skillアプリでポットオッズでのコール判断を無料で練習しましょう。