



よく使われるコンベンションとその対抗策

いまはコンベンションが花盛りです。次から次へと新しいものが発明されています。競り合いビッドで使われるものと競り合いでないときに使われるものとに大別されます。この中で競り合いビッドで使われるものについては対抗策を用意しておかないと困るものが出てきます。コンベンションを教わるとき、そのものについてはよく教わりますが、対抗策については不十分なことが多いものです。

非競り合いで使われるもの (日本でごく一般的に使われているもの)

- ジャコビー/テキサス/スモーレン・トランスファー、ステイマン、
- マイナー・ステイマン、パペット・ステイマン、ギャンプリング3NT、
- ジャコビー2NT/3NT (名前はない)、スプリンター、1NTフォーシング、
- ドゥルーリー、インバーテッド・マイナー・レイズ、クリスクロス、
- スーパー・ネガティブ・レスポンス、オーガスト、ニューマイナー・フォーシング、
- フォース・スート・フォーシング

非競り合いで使われるもの (日本で非常に多くはないが少なからず使われている)

- フラナリー2D、2ウェイ・ニュー・マイナー、バーゲン・レイズ、フィーチャー、
- トランスファーレイズ

競り合いで使われるもの

- トラスコット、レーベンソール、アンユージュアル2NT、マイケルス・キュービッド
- カプレッティー ニューカプレッティー (ヘルムズII)、ネガティブ・ダブル、
- サポート・ダブル、レスポンス・ダブル、マキシマル・ダブル、アナーリダブル、
- ハイロー・キュービッド

などでしょう。

相手の1NTオープンに対してオーバーコールを入れる方法もいろいろなコンベンションがあります。代表的なものにカプレッティー・コンベンション、あるいはニューカプレッティー・コンベンションがあります。この2つが日本ではよく使われています。またそれほど多くはありませんがDONTと呼ばれるコンベンションを使う人たちも居ます。世界にはそのほかにもたくさんのコンベンションがありますが、日本ではあまり一般的ではありません。

今一番多いのはニューカプレッティーと思われませんが、相手にこれを使われたときにどう対抗するかは、あまり明確ではありません。多くの方は1NT-(X)と1NT-(2C)はシステムオンとしているようです。つまりXが入ったとき入らなかったと同じにビッドする、2Cが入ったときはXはステイマン、その他は入らなかったときと同じビッドをするという意味です。これはこれで十分機能しますが、問題点は強さが明確に示せない点にあります。つまりゲームフォーシングまたはインビテーションなのか、ただパートスコア

を競っているだけなのかという点が明確でないのです。スートオープンに何か介入されたときはインビテーション以上の強さを持ってフィットしたかどうかをはっきりさせる方法は確立しています。しかし1NTオープンでははっきりしていないのです。

この問題を解決する方法として、カナダのEric Kokish氏が日本代表チームをコーチしたときに教えた対抗策を説明しておきましょう：

- 1NT-(2C)-X      ステイマン
- 2D、2H。2S ナチュラル。ただ競っているだけ
- 2NT      レーベンソール (3Cへのトランスファー)
- 3C      Dスートでインビテーション以上
- 3D      Hスートでインビテーション以上
- 3H      Sスートでインビテーション以上
- 3S      Cスートでゲームフォーシング
- 3NT      to play
- 4D、4H      テキサストラランスファー
- 4S      ボスマイナー

この方法は上記欠点を解消するよい方法です。日本で使っているペアはまだあまり見かけないようではありますが、有効な方法です。

もう一つマイケルスキュービッドを使われたときに明確でないことが多いのです。

1C/D-(2C/D)の場合は相手の2スーツがはっきりしていますので、ハイローキュービッドが使えますので、さほど難しくないと考えます (ハイアーキュー=サポート、ローワーキュー=ネガティブダブル相当)

1H/S-(2H/S)と言われて1スーツしか判っていないときはどうするのでしょうか？ふつうダイレクトレイズはただ競っているだけになりますし、4レベルでサポートするとプリエンプティブです。サポートがあつて強いときはどうするのでしょうか？相手が持つアザーメジャーをキュービッドします。しかしサポートが3枚なのか4枚なのかを区別したりするのもっと複雑な方法をEric Kokish氏が解説していますが、ここでは紙面が足りませんので別な機会に紹介することにしましょう。

2015.7.17