



生かじりに2/1GFシステムを使う人

非常に多くのペアが2/1GFシステムを使うようになりました。今や世の中のスタンダードになってきたと言って過言ではない状況です。しかしそうはいっても2/1を使っているとしてもその精神から外れた使い方をしている、あるいは2/1GFシステムを理解していないとしか思えないペアもよく見かけます。例えば良くある例ですが

1H-2D

2H-4H

というようなシーケンスになるペアです。ここで問題なのは4Hにジャンプすることです。よく「ミニマムだからそれを示した」というような言い分を聞きます。「余裕があれば3Hだけ」とも追加があったりもします。PFA (Principle of Fast Arrival) と呼ばれる昔からの原則 (ゲームフォーシングが掛かった状態ですぐにゲームビッドするとそうでない方法より弱いことを示す) に従っているつもりなのでしょう。このような使い方は、かなりのベテランのペアでも見かけることがあります。

ここではっきりさせておきたいのですが、ミニマムというのはオープン点ぎりぎりしかないという意味ではなく、①エースが1枚もない②シングルトンがどこにもない③13点以下という3条件に当てはまるハンドに限られるのです。例えば

♠Q8♥K75♦K10984♣KQ2

のようなハンドです。(これは4Hと言っても良いと考えられますが、もちろん3Hでも間違いではありません) サイドにエースが1枚でもあれば、たとえ12点でG/Fレスポンスしていたとしても3Hと言った方がよいのです。決して余裕があるから3Hというのではないのです。なお4Hとジャンプするのは、ピクチャージャンプというコンベンションを使っている場合は別な意味を持ちますが…。(これはこれでなかなか有効で、別な機会に説明します)

先日の町田のSRR&ペアで出てきたハンドですが

S: ♠K4♥AQ9843♦K2♣QJ7 N: ♠A7♥K75♦AJ1094♣A42

ディーラーのSから1Hオープン、Nは16点の5枚のダイヤモンドと3枚ハートサポートがあるので、2/1システムの典型的な2Dレスポンスをします。これでゲームフォーシングが掛かったので、Sの2HリビッドのあとNはあわててゲームビッドをしないことが求められます。ここで4Hというので終わってしまいます。しかし両方のハンドを見ると6Hが優れたコントラクトであることは誰が見ても判ります。

しかしながらフライトAでは6ペア中3ペアがスラムルーズ、フライトBでも同じく6ペア中3ペアがスラムルーズとなっていました。すべてのテーブルでのシーケンスは不明ですが、冒頭のようなシーケンスになったペアが全体の半分も居たと想像できます。

なおこの場合の推奨するシーケンスは

1H-2D

2H-3H^{*1}

3S^{*2}-4C^{*3}

4D^{*4}-4NT?^{*5}

5C^{*6}-5D?^{*7}

5S^{*8}-6D?^{*9}

6H^{*10} DQがあれば7H、ないので6Hとなる。

*1 3エースもありパートナーにスラムトライの余地を残さねばならない

*2 あわてて4NTではなく、まだ低いレベルでキュービッドできる。一番低い3Sをビッドする。(Kはキュービッドの対象にするのがよい) 4NTでエースをチェックする前にどのような絵札がどこにあるか、あるいはどこにないかを知る必要があるからである。

*3 まだゲームレベル以下でキュービッドできるので低く4Cとキュービッドする。(スキップするとそこはコントロールがないことになる。(4DとビッドするとCにはコントロールがないことを示す))

*4 DKはパートナーにとって非常に価値のあるカードなはずだからキュービッドする(Kはキュービッドの対象となる)

*5 ここまでで聞きたいことが聞けたのでトランプのAQのチェックに入る

*6 1-4キーカードだからHAに違いない。

*7 HQもチェックする。エースが全部そろっているからといって6が確実とはいえない

*8 HQがありSKがあることも示せる。(ここで6DというとSKを否定しDKありとなり、さっきの3Sはたぶんシングルトンだったのだろう)

*9 ここまででレスポンスにとってオープナーのハンドで判ったことは ♠K4♥AQxxx(+x)♦K(x)♣(xxx)までである。DKQがあればハートで5トリック、ダイヤモンドで5トリック、スペードで2トリック、クラブで1トリックの合計13トリックの7NTがよさそうである。DQがないときは、たとえばDKxのダブルトンなら1つラフして残りがエスタブリッシュできると確率はかなりあると考えて、ダイヤモンドだけで4トリック、スペード2トリック、クラブ1トリック、ハート5トリックの合計12トリック。さらにハートが6枚なら7Hも有望になる。そこで「DQがあれば7Hはどうか?」というスペシフィック・スート・アスキング6DでDQがないかを聞く(私の小冊子RKC参照)

*10 DQがないので6Hと答える。もし7Hと答えたならレスポンスは7NTと直すだろう

2/1GFシステムを使うときの心得として、むやみにジャンプしてゲームをビッドしてはいけなく肝に銘じてください。スラムルーズの元になってしまいます。