



2016.11.18

最近ではライトオープンする人が多くなりました。昔は 13HCP ないと決してオープンしない人が多数派でしたが、様変わりしてきたものです。今では 11HCP の 6 枚あすターハンドや、10HCP の 5-5 ハンドはかなりの人が 1 でオープンします。ロングスーツに大半の点があればそれで良いとは思いますが、バランスハンドで 12HCP あればすべてオープンするとなると少し行き過ぎという気もします。ライトオープンに関して言及している人は少ないのですが、Frank Stewart (USA) の "The Bidder's Bible" by C&T 1994 という本に少し書かれています。質問に答える形で、

質問「最近ではエキスパートは前よりライトオープンするようになっているのですか？」
解答「そうです。1950 年代から 1960 年代にかけて主流だった科学的アプローチはサウンドオープン（しっかりしたオープン）を支持していました。しかしこの年代はアメリカチームは国際試合で負け続けていたので、サウンドアプローチは信頼されなくなり他の方法が模索されるようになったのです」さらに引き続いて

「ライトオープンする人は ♠AJ10853♥A84♦J43♣4 は 1 S オープンするでしょう。得をすることは沢山あります。しかし最大の欠点は、終始一貫した行動を取れなくなることです。レスポンドナーになったときに ♠K4♥K732♦106♣AQ963 *1 を持っていたら、ゲーム以下に留まっていますか？」と言っています。

もう一人、Marshal Miles (USA) は "Bridge From The Top = Book 1" by Pando Publications 1987 という本では「♠AJ107654♥7♦A98♣42 は 1 S オープンするが ♠KJ8♥QJ7♦Q92♣K1094 ではオープンしない方がよい」と言っています。同時に「11 点バランスハンドでオープンすればゲームにはレスポンドナーは 15 点必要になる」と書いています。もちろんゲームには、合わせて 26 点必ず必要と言うことではなく、21 点位でゲームが出来ることはよくありますが、これはすべてアンバランスハンドでよいフィットがあった時です。バランスハンド同士が向かい合っているときは 26 点が必要です。こうなってくると問題になってくるのがレスポンスです。ゲームフォーシングを掛けるレスポンス、特に今はスタンダード化している 2 オーバー 1 ゲームフォーシングシステムを使っているときに、2 でレスポンスする時です。経験的には「オープン出来るハンド同士が向かい合っていたらゲームが出来る」とされています。でもライトオープンハンドとライトオープンハンドが向かい合ったときどうなるのでしょうか？経験的にはアンバランスハンドでよいフィットがあると、

ライトオープン・アンバランス・ハンド+ライトオープン・アンバランスハンド=ゲーム
は成り立ちそうです。しかしフィットがないときは

ライトオープン・バランス・ハンド+ライトオープン・アンバランスハンド
=ゲーム

は成り立ちそうもありません。例えば

♠KJ8♥QJ72♦Q92♣K109 と ♠10♥A98♦K653♣AJ852

が向かい合っていたらどのようなゲームがあるのでしょうか？だから 2 / 1 GF システムを使っているとして、2 レベルレスポンス (=GF を掛ける時) は 12 点ではよく無いと言えます。皆さんに勧めるのは ライトオープン+サウンドレスポンス です、特にフィットがないとき **13 点なければ** 2 レベルレスポンスしない方が良いということです。

また本題から少しそれますが、たとえ 13HCP あっても何でもかんでも 2 レベルでレスポンスするものではありません。Paul Thurston (CANADA) の本 "Bridge 25 Steps to Learning 2/1" by Master Point Press 2002 には 1 S オープンに 2 C レスポンスをするのに ♠KJ62♥65♦Q7♣AKQ75 や ♠KJ62♥A7♦K7♣Q8732 は適切だが ♠Q73♥KQ92♦AQ♣8732 は適切でないと書いています。答えるスートの内容が悪すぎるからです。これもよく認識して欲しいと思います。先日完全なバランスハンドでフィットもしていないのに 12HCP あれば 2 / 1 レスポンスをすると決めているという人を見かけて如何なものかと思ったことがありました。

*1 ♠AJ10853♥A84♦J43♣4 と ♠K4♥K732♦106♣AQ963 が向かい合っていたときには 4 S の出来る可能性は非常に低くなります。