



2017.8.18

サポートの方法 (2)

■サポートでは点数を後回しにしてもハンドタイプを優先して示すこと
今多くの方は次のような場合

1H - (1S) - ?

となって、ハートがフィットした場合どうしてですか？ 5-8HCP で 3 枚サポートがあるような場合は 2H とシングルレイズ、同じく 4 枚サポートがあれば 3H とプリエンブティブレイズするでしょうが 10HCP 以上あって 3-4 枚サポートがあれば 2S とキュービッドしていますね。

a)	b)	c)	d)	e)
♠ 9	♠ 95	♠ 95	♠ A52	♠ J5
♥ Q542	♥ Q54	♥ Q542	♥ Q54	♥ Q542
♦ J1087	♦ J1087	♦ AQ75	♦ Q87	♦ AQJ87
♣ J843	♣ K1084	♣ K87	♣ K1082	♣ J8

だからハンド a) では 3H プリエンプティブレイズ、ハンド b) では 2H シングルレイズでしょう。でもハンド c) d) e) もすべて 11HCP です。これらも皆同じ 2S キュービッドで示そうというのは馬鹿げていると思いませんか？

オープナーが次のような 13HCP ハンドだった時に

f)	g)	h)
♠ Q5	♠ Q5	♠ Q5
♥ AKJ109	♥ AKJ109	♥ AKJ109
♦ J63	♦ 6	♦ K6432
♣ Q95	♣ Q9652	♣ 9

c) が f) や g) と向き合っているならゲームの可能性は低く h) ならば 4H は出来そうですが、何よりも問題は 3S や 4S で競られてきた時にどうするか判断がオープナーにつけられるかということです。レスポナーが e) のようなハンドで、オープナーが g) ならば 4S はダブルがよさそうですし、h) ならば 5H までは付き合うのがよさそうです (ディフェンスしても ♥ と ♦ で 3トリック取ればよい方でしょう。たぶん 2トリックしか取れないのが落ちです)。オープナーが f) ならば相手に売るしかなさそうです。これらの判断はレスポナーの絵札の強さよりむしろハンドパターンが重要な要素になっていることがよく判ります。だからサポートを示す時にハンドタイプを同時に示してあげることの方が大事ということになります。ハンドタイプは

- 1) プリエンプティブタイプ
- 2) ミックストレイズハンド (セミプリエンブティブタイプ)

3) 良いサイドスートのあるセミプリエンブティブタイプ

4) リミットレイズハンド

5) 良いサイドスートのあるリミットレイズハンド

と分類します、

例えば

i)	j)	k)	l)	m)
♠ 9	♠ K9	♠ 9	♠ K9	♠ 9
♥ Q542	♥ Q854	♥ Q542	♥ Q854	♥ Q542
♦ J1087	♦ J1087	♦ KQ1087	♦ A1087	♦ AQ1087
♣ Q863	♣ K86	♣ Q86	♣ Q86	♣ K86

の様なハンドでは i) は 1) に相当し、j) は 2) に相当します。プリエンブティブレイズは点数よりもサポート枚数が問題で、4枚で 9枚フィット、トータルトリック法則で 9トリック = 3H まで上がって良いということなのです。セミプリエンブティブハンドとはプリエンブティブハンドよりディフェンスすると 1トリック多く取れることが期待できるようなハンドを表します。良いサイドスートの例は k) や m) のダイヤモンドで示されるようなものです。l) は普通のリミットレイズハンドです。要はサポートを示す時に、セカンドスートが存在しているかどうかを先に示し、絵札点がどれくらいあるかを示す事は後回しにする事です。だから k) では 3D とジャンプし、m) では少しオーバービッド気味ですが 4D と言って良いと思います。3D は 3H までの価値があります、4D は 4H までの価値がありますと言う意味になります (フィットジャンプ)

こういうコンベンションを使うことによってパートナー (オープナー) は競り合いの判断の精度が格段によくなります。なおフィットジャンプはオープンした側だけでなく、オーバーコールした側でも使われます。

ハンドタイプの境界線は明確に決められるものではなく感覚的なものです。またリミットレイズより強い GF ハンドのこともあります、これらはとりあえずハンドタイプを示し、あとからゲームビッドします。

ついでですが、リミットレイズハンドの j) や l) ですが、これらは 4枚サポートですので、3枚サポートとは雲泥の差が出てくるのがよくあります。これを最初から区別すると大変便利なので、例 d) のような 3枚サポートの時は 2S キュービッド、例 c) のような 4枚サポートの時は 2NT と区別します (ダブルが入った時のトラスコットコンベンションのようなものです。これもオープン側もオーバーコール側も使います)