



2017.9.15

サポートの方法 (3) まとめ (1)

過去 2 回にわたってサポートの方法を解説しましたがまとめておきましょう。なお新しいことも少し含まれます。

■メジャーオープンしてオーバーコールが入った時

- 1 H - (2 C) - { 2 H 3-8HCP 少し弱くても早くサポートありを示す*¹
- { 2 NT 4 枚 (以上) リミットレイズ
- { 3 C 3 枚サポートリミットレイズ
- { 3 D / 3 S / 4 D フィットジャンプ
- { 3 H / 4 H プリエンプティブレイズ
- { 4 C スプリンター

スプリンターは相手スートの場合だけである。あとはゲームレベル以下のニュースーツのジャンプはフィットジャンプである。

*¹ シングルレイズは弱くてもフィットがあればすぐに示してしまう方がよい。示さないと例えば 3 C で自分に回ってきて 3 H というかパスするかラストゲスをする羽目になることがある。

■メジャーオープンしてジャンプ (ウィーク) オーバーコールされた時

- 1 S - (3 C) - { 3 S 5-9HCP 3 枚レイズ
- { 4 C 4 枚リミットレイズ (クラブコントロールは保証しない)
- { 4 D / 4 H フィットジャンプ
- { 4 S セミプリエンティブ

■マイナーオープンしてオーバーコールされた時

- 1 D - (1 S) - { 2 D
- { 2 S ストロングレイズ
- { 2 NT ナチュラル ダイヤモンドにはフィットがある
- { 3 C フィットジャンプ
- { 3 D プリエンプティブ
- { 3 H フィットジャンプ
- { 3 S スプリンターレイズ

■メジャーオープンしてダブルが入った時

- 1 H - (X) - { 2 D トランスファーレイズ^{2*}
- { 2 H 0-5HCP 3 枚レイズ
- { 2 NT 4 枚以上リミットレイズ
- { 3 H / 4 H プリエンプティブレイズ
- { 2 S / 3 C / 3 D / 3 S / 4 C / 4 D フィットジャンプ
- { 4 S to play (4 H を超えるビッドは皆 to play である)

^{2*} 2 H とシングルレイズするのは 0-5HCP ですので、6-9HCP のサポートと区別するためにコンベンションを必要とする。これにはトランプスートの 1 つ下のレベルのズーツをビッドして示す (トランスファーレイズ。普通 6-9HCP の 3 枚サポートだがリミットレイズの強さがあってもパートナーの 2 H を 3 H にレイズするので不都合は起きない)

■パートナーが 1 レベルのメジャーでオーバーコールした時

- (1 C) - 1 S - (P) - { 2 C 3 枚サポートリミットレイズ
- { 2 S 3-8HCP 弱くても早くサポートありを示す*³
- { 2 NT 4 枚 (以上) リミットレイズ
- { 3 C 4 枚ミックストレイズ
- { 3 D / 3 H フィットジャンプ
- { 3 S / 4 S プリエンプティブレイズ
- { 4 C スプリンターレイズ
- { 4 D / 4 H フィットジャンプ

ミックストレイズとはプリエンティブレイズより 1 トリック程度ディフェンスがあるハンドだが、2 NT とリミットレイズするほどは強くない。

*³ 早くサポートを示す思想は前の例と同じである。ただしパートナーのオープニングリードになる可能性が高い時はトップアナーを持っていることが望ましい。

■パートナーがマイナーでオーバーコールした時

- (1 S) - 2 C - (P) - { 2 S ストロングレイズ
- { 2 NT ナチュラル 10-12HCP
- { 3 C レイズ (トップアナーを含むのが望ましい)
- { 3 D / 3 H フィットジャンプ
- { 3 S ストッパーアスク、3 NT トライ
- { 4 C / 5 C スプリンターレイズ

ストロングレイズは 10HCP 以上のサポートを示す。

■パートナーがオーバーコールしたがレスポンドもビッドした時

- (1 C) - 1 H - (1 S) - { 2 C 3 枚サポートリミットレイズ
- { 2 H 3-8HCP 弱くても早くサポートありを示す
- { 2 S 3 枚サポート + ダイヤモンドスート
- { 2 NT 4 枚サポートリミットレイズ
- { 3 D / 4 D フィットジャンプ
- { 3 H / 4 H プリエンプティブレイズ
- { 4 C / 3 S スプリンターレイズ

要するに、競り合いになったときにはすべてオープニングスートまたは、オーバーコールスート中心にオークションが進み、フィットしていなければパス、何かビッドすればそれはフィットを表していると考えねばならない。他のスートでのフィットを探すのはネガティブ (テークアウト) ダブルを使う方法しかない (2 スターオーバーコールが使われた時は Hi-Lo キュービッドを使うことになるが)。