



2017.10.20

サポートの方法 (3) まとめ (2)

ブリッジのビッドで“一番の良い知らせ”は、パートナーにサポートがあることを示せることです。こうすることでパートナーに最終コントラクトに対する優れた判断が出来るからです。サポートするときは、付随的な情報が多ければ多いほど良いのですが、「サポートの方法 (2)」で解説したようにサポートがあるハンドは基本的には5つのハンドタイプに分類し、これを知らせます。復習ですが5つのハンドタイプとは

- 1) プリエンプティブタイプ
- 2) ミックストレイズハンド (セミプリエンティブタイプ)
- 3) 良いサイドスートのあるセミプリエンティブタイプハンド
- 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

です。

従来の方法では、点数のありなししか付随的な情報に含まれていませんでした。だから4)と5)は区別なしに同じようなビッドになります。たとえば

1 H - (2 C) - 3 C

のようにビッドしたら、それは 10-12HCP とサポートを示すだけでした。同じく「サポートの方法 (2)」で示した例 c) と e)

c)	e)
♠ 95	♠ J5
♥ Q542	♥ Q542
♦ AQ75	♦ AQJ87
♣ K87	♣ J8

では同じ 11HCP で 4 枚サポートです。だから従来方法ではどちらも 3 C とビッドしていました。しかしながら、もしオポネントにすぐ 5 C と競られてきたら、オープナーはどう判断したらよいのでしょうか？良いダイヤモンドスートを持っていることが示された方がずっと判断しやすくなります。なぜならオープナーは、同じく「サポートの方法 (2)」で示した例 (h) を持っていた時。5 H まで競った方が良いということがすぐに判ります。

h)	相手はダイヤモンドは 1 ルーザーかノールーザー、ハートもたぶん 1 ルーザーでしょう。したがって相手の 5 C は簡単にメイクしそうですから、5 H とサクリフェイスに行くべきでしょう。逆に示されたサイドスートがシングルトンだったりしたらペナルティダブルの方を選択する方を選ぶことになりそうです。
♠ Q5	
♥ AKJ109	
♦ K6432	
♣ 9	

今やたいがいの人は、コントラクトは“点数”だけでなく、“ハンドの形”で大きく左右されることをよく知っています。競り合いでは、サポートの示し方は自分たちの最適なコントラクトを探しやすくするためだけでなく、相手がさらに競ってきた時に的確な判断ができるように備えること、つまりハンドの形も伝えておくことが重要とってください。

さてサポートの種類ですが、ビiddingスペースからいって、それほど多くの種類に分類出来ないのが実情です。したがってどうしても妥協が要る＝どれかのカテゴリーにはめ込むことになります。2) のミックストレイズ版のチャプリエンティブタイプハンドかリミットレイズハンドのどちらかに、3) の良いサイドスートのあるセミプリエンティブタイプハンドは 1) か 4) のか 5) のどれかに当てはめざるをえなくなります。これらはケースバイケースでのジャッジメントになります。

相手が介入してきて、フィットしていなかったらどうするのかという疑問が出ます。パスするかネガティブダブルを使うかします。いったん競り合いのシーケンスに入ったら、すべてはオープニングスートあるいはオーバーコールスートを中心に進んでゆくと思ってください。こちらがフィットしていないと判った時は、相手だけにビッドさせておくのが良いのです。競り合いでないシーケンスではフィットを見付けるためにニュースートにテークアウトしますが、競り合いではニュースートが出てきたら、それは皆オリジナルスートがフィットしたことを示しているのです。加えてそのニュースートにバリューがあることを示しています。例外はオポネントスートでのダブルジャンプで、これはスプリンターです。もう一つ、オリジナルスートのゲームレベルを超えたビッドは to play です。

一般にモダンなビッドは、点数を示すことより、フィットの有無を示すことを重視するように変化してきてます (点数ファースト主義からフィットファースト主義へ) 典型的な例は

1 H - (X) - XX

の意味です。昔はフィットの有り無しにかかわらず強さを示す意味に使われていました。現在では、「点数がある」ということよりは「フィットしていない」ということに力点が置かれています。