

5 M、2 / 1 G F (9 9)

第七部 競り合いの判断

5 M、2 / 1 G F (9 9)

第七部 競り合いの判断

目次

第1課	「トータルトリックの法則」とは？	P 1 ~ P 4
第2課	「法則」を適用する(1)	P 5 ~ P 7
第3課	「法則」を適用する(2)	P 8 ~ P 12
第4課	「法則」のご機嫌	P 13 ~ P 14
第5課	「法則」によるダブルに対する判断	P 15 ~ P 17
第6課	「法則」による競り合いの格言	P 18 ~ P 22
第7課	「法則」とシステム、コンベンション	P 23 ~ P 24
第87課	「法則」の使用上の注意	P 25
(別冊)	トータルトリックの法則(チャート表)	P 1 ~ P 11

0 2 / 0 7 / 0 1

(注意) コピーして配布することは、大いに歓迎です。

5 3 2 - 0 0 1 1

大阪市 淀川区 西中島 1 - 1 3 - 2 3、赤羽ハイツ 3 0 3

花山 武志

(Fax) 0 6 - 6 8 8 6 - 1 1 5 4

(E - mail) aan74050@syd.odn.ne.jp

第1課 「トータルトリックの法則」とは？

1 : よくある判断問題

(問題1)

		ノンバル : I M P				
		W	N	E	S	
♠	A K x x x x	*LHO	*H ^o -トナ	*RHO	*アタ	3 Sで競るべき？
S :	♥ J x	-	-	-	1 S	11点だから、もう競らない？
	♦ x x	2 D	2 S	3 D	?	
	♣ K x x					

(問題2)

		ノンバル : I M P				
		W	N	E	S	
♠	A Q x x x	*LHO	*H ^o -トナ	*RHO	*アタ	3 Sで競るべき？
S :	♥ K x	-	-	-	1 S	パスして、パートナーに任せる？
	♦ Q x x	2 D	2 S	3 D	?	14点あるから、3 Sまで競る？
	♣ K x x					

(問題3)

		ノンバル : I M P				
		W	N	E	S	
♠	K x x x	*LHO	*H ^o -トナ	*RHO	*アタ	3 Sまで競るべき？
S :	♥ x x x	-	1 S	2 D	2 S	HCPが少ないからパス？
	♦ x x	3 D	P	P	?	
	♣ K x x x					

(問題4)

		ノンバル : I M P				
		W	N	E	S	
♠	Q x x	*LHO	*H ^o -トナ	*RHO	*アタ	3 Sまで競るべき？
S :	♥ K x x	-	1 S	2 D	2 S	2 Sレイズのマキシマム(9点)
	♦ x x x	3 D	P	P	?	あるから3 Sまで競るのかな？
	♣ A x x x					それとも、我慢してパス？

(問題5)

		ノンバル : I M P				
		W	N	E	S	
♠	A K J x x	*LHO	*H ^o -トナ	*RHO	*アタ	5 Dのサクリフェイスにどう対応しよう？ 5 S？ ダブル？
S :	♥ x x	-	1 H	2 D	2 S	パートナーの♦が短そうだから、
	♦ x x x	3 D	3 S	5 D	?	5 S出来そうと考えて5 Sいう？
	♣ K Q x					

(問題6)

		ノンバル : I M P				
		W	N	E	S	
♠	K Q J x x x	*LHO	*H ^o -トナ	*RHO	*アタ	強いハンドでないからパス？
S :	♥ x	4 H	P	P	?	パートナーに♠サポートがあるか
	♦ K x x					どうか判らないから、パス？
	♣ x x x					4 Hのディフェンスは面白そうにないから、4 Sを言っちゃう？

(*) テーブルでは悩ましいこれらの競り合いの判断問題は、これから解説する「トータルトリックの法則」と相談することによって、かなり良い判断が出来るようになります。

競り合いでは、自分たちのコントラクトの出来落ちを判断するではありません。 出来ても落ちてても、即ち、どう転んでも悪くない結果となるビッド、パス、ダブルを判断する事が大事なのです。

「競り合いの出来落ちなんて、蓋を開けなきゃ判るわけない！」

2 : トータルトリックとトータルトランプの関係

(例1)	♠ x x x		この(例1)のディーラの検討
	♥ x x x x		
	♦ K x x		NS側がプレイをする場合、
	♣ A x x		9枚フィットの♠をトランプにして、
♠ Q x		♠ J 10	9トリック取る事が出来る。
♥ K Q x	x x	♥ A x x x	(ルーザーは、♠0♥2♦1♣1 = 4個)
♦ A Q x x x	x x	♦ J 10 x	
♣ J x x		♣ Q x x x	EW側がプレイをする場合、
	♠ A K x x x x		8枚フィットの♦をトランプにして、
	♥ J x		8トリック取る事が出来る。
	♦ x x		(ルーザーは、♠2♥0♦1♣2 = 5個)
	♣ K x x		

実際のテーブルでは、♠と♦が同時にトランプになる事はないのですが、NS、EWが、共に良いスーツをトランプに指定し、お互いが取れるトリックの合計を、「トータルトリック」といいます。このディーラは、NSに♠で9トリック、EWに♦で8トリック、合計で「17トータルトリック」ある、と表現します。

一方、お互いのトランプの枚数に関して、NSには9枚♠がある、EWには8枚♦がある、と表現します。そして、その合計枚数(9枚♠+8枚♦=17枚♠♦)を「トータルトランプ」と呼び、このハンドには、「17トータルトランプ」ある、と表現します。

ん?! 「トータルトリック」、「トータルトランプ」が同じ「17」だなぁ。と、お気づきのあなたは鋭い! そうです!! 「トータルトリックの法則」とは、この「トータルトリック」の17トリックが、「トータルトランプ」の17枚に(だいたい)一致している、という法則です。

「トータルトリックの法則」とは;

大抵のハンドでは、トータルトリックは、トータルトランプに等しい。

トータルトリックとは: NS、EWそれぞれが、ベストスーツをトランプに指定してプレイしたと仮定した時、それぞれが取れるトリック数の合計です。
 トータルトランプとは: NS、EWそれぞれの、最もフィットしているスーツを選びだして、その枚数の合計です。

3 : 「トータルトリックの法則」の意味するところ

この法則の意味する大事なところを説明しておきます。

(例1)のディーラでいえば;
 まず、NSには9枚フィットの♠、EWには8枚フィットの♦がある。
 9 + 8 = 17だから、トータルトランプは17。
 そこで、「トータルトリックはトータルトランプに等しい」ことから、
 この17トータルトランプあるこのディーラには、17トータルトリックあるだろう。
 即ち、NSが♠で9トリック取れるならば、EWは♦で8トリック取れるはず。
 NSが♠で8トリック取れるならば、EWは♦で9トリック取れるはず。
 NSが♠で7トリック取れるならば、EWは♦で10トリック取れるはず。

「ディーラ全体のトリックの取れ高」は、お互いのトランプフィットの枚数によって決まります。一方が多く取れれば他方は少なくなり、合計すればいつも一定のトリック数になる、という事です。

4 : トータルトリックの性質

「トータルトリックの法則」を理解する上で大切な事は、「H C Pの多少」、「K、Qのフィネスの成否」、「分かれの良し悪し」は、トータルトリック自身には影響を与えない、という事です。それらの要素は、決まったトータルトリックを、NS側、EW側にどの様に分配することになるか、ということに影響を与えるだけなのです。（例1）のディールならば、17トータルトリックが、どのように、NS、EWに分配されるか、ということ。つまり、NS 9トリック + EW 8トリックなのか、NS 8トリック + EW 9トリックなのか、NS 7トリック + EW 10トリックなのか、これらのどれに当てはまるかを定める要素が、「H C P」、「アナーの位置」、「分かれ」です。

（例2）のディールは、（例1）を元にして、Nの◇KをWに移したものです。EW側のH C Pが多くなり、NS側のH C Pが少なくなりました。

(例2)	♠ x x x ♥ x x x x ◇ x x x ♣ A x x	NSが♠でプレイすると、8トリック。 ルーザーは、♠0 ♥2 ◇2 ♣1 = 5個。
♠ Q x ♥ K Q x ◇ A K Q x x ♣ J x x	♠ J 10 ♥ A x x x ◇ J 10 x ♣ Q x x x	EWが◇でプレイすると、9トリック。 ルーザーは、♠2 ♥0 ◇0 ♣2 = 4個。
	♠ A K x x x x ♥ J x ◇ x x ♣ K x x	NS 8トリック + EW 9トリック = 17トリック。 トータルトリックは17で、（例1）と同じです。

大抵の場合、H C Pの多い側は、トリックの分配が多くなります。そのH C Pの中でも、コントロールと呼ばれるA、Kのアナーの有無は、H C Pの数字以上に決定的要素となります。

（例3）のディールは、（例1）を元にして、Wの◇AをEに移したものです。Nの◇Kが、Eの◇Aに捕まる状態になりました。

(例3)	♠ x x x ♥ x x x x ◇ K x x ♣ A x x	NSが♠でプレイすると、8トリック。 ルーザーは、♠0 ♥2 ◇2 ♣1 = 5個。
♠ Q x ♥ K Q x ◇ Q x x x x ♣ J x x	♠ J 10 ♥ A x x x ◇ A J 10 ♣ Q x x x	EWが◇でプレイすると、9トリック。 ルーザーは、♠2 ♥0 ◇0 ♣2 = 4個。
	♠ A K x x x x ♥ J x ◇ x x ♣ K x x	NS 8トリック + EW 9トリック = 17トリック。 トータルトリックは17で、（例1）と同じです。

一方の幸運なフィネスは、他方の不運なフィネスとなり、全体で一定になります。この（例3）では、◇AがEなら、NSにとって◇2ルーザーになりますが、EWにとっては◇0ルーザーになるということです。◇AがWなら、NSにとって◇1ルーザーで済み、EWにとっては◇1ルーザー出るというわけです。

(例4)は、(例3)を元にして、Wの♠QをEに移し、Eの♣xをWに移したものです。

(例4)	♠ x x x		NSが♠でプレイすると、7トリック。 ルーザーは、♠1♥2♦2♣1 = 6個。
	♥ x x x x		
	♦ K x x		
	♣ A x x		EWが♦でプレイすると、10トリック。 ルーザーは、♠1♥0♦0♣2 = 3個。
♠ x		♠ Q J 10	
♥ K Q x	x x	♥ A x x x	
♦ Q x x x x	x x	♦ A J 10	NS 7トリック + EW 10トリック = 17トリック
♣ J x x x		♣ Q x x	
	♠ A K x x x x		トータルトリックは、依然17です。
	♥ J x		
	♦ x x		
	♣ K x x		

多くの場合、一方の良い分かれは、他方の悪い分かれとなり、トータルするとだいたい一定になるということです。♠2-2なら、NS側の♠が0ルーザーになり、EW側の♠が2ルーザーになります。♠3-1なら、NS側の♠が1ルーザー出ますが、EW側の♠が1ルーザーで済みます。

5：競り合いの考え方

競り合いでは、必ずしも、出来るコントラクトをビッドする必要はありません。そのビッドしたコントラクトがダウンしても、オポネントの何がしかのコントラクトの良いサクリフェイスになっているということが有るからです。従って、ビッドか、パスかという問題では、そのビッドしようとしているコントラクトは出来るかどうか、を悩む必要はありません。HCP、アナーの位置や、分かれなどの細かなことは、蓋を開けなければ誰にも判らないのです。ビッドしようとするコントラクトが、どう転んでも悪い結果とならないだろう、という目処が立つかどうかです。その目処をつける時に、参考にしたい事柄が、「トータルトリック」です。そして「トータルトリック=トータルランプ」なのですから、自分達のランプのフィット具合をオークションから正確に掴み、オポネントのフィット具合も的確に判断するのが、良い競り合いをするための第一歩です。

6：競り合いの判断の手順

(問題1)のSの立場で、EWの3Dの競り合いに対して、3Sをかぶせてビッドするべきかどうか、という具体的な問題に関して、「トータルトリックの法則」を使った簡単な判断手順を追ってみます。

- (第1段階) オークションから、「NSは9枚♠、EWは8枚♦」、と見られる。すると、
- (第2段階) このディールは、9枚♠+8枚♦=17トータルランプは少なくともある。
- (第3段階) 17トータルランプある、ということは、17トータルトリックある、ということ。
- (第4段階) 17トリックのチャート表と相談：
 - NSの3Sが出来る時(9トリック)は、EWの3Dは、1ダウン(8トリック)。(3Sをビッドすると、+140。3Dをパスすると、+50。)
 - NSの3Sが1ダウン(8トリック)の時、EWの3Dは3メイド(9トリック)。(3Sをビッドすると、-50。3Dをパスすると、-110。)
- (第5段階) 「じゃあ、とにかく3Sまで競り合うことにしよう。」

実際のテーブルでは、ゆっくりと計算して判断する時間ありませんから、ある程度経験を積んで、だいたいの判断の要領を身につけておくといいでしょう。この(問題1)なら、慣れたプレイヤーですと、「ナインエバー(=9枚フィットは3の代までかぶせよ)」という格言を適用して、さっさと3Sをビッドする判断をしましょう。別表のチャートを参考にして、イメージトレーニングをしておくとうるしい。そして実戦では、フィットの具合、トータルトリックの判断に時間を掛けるようにします。トータルトリックが決まれば、適切なアクションは半ば自動的です。

第2課 「法則」を適用する(1)

1 : ナインエバー

前回、簡単に検討した(問題1)の判断手順を、もう一度見ておきます。

(問題1)	ノンバル: IMP				
	W	N	E	S	
♠ AKxxxx	*LHO	*R ^o - ^o ナ	*RHO	*アタ	3Sで競るべき?
S: ♡ Jx	-	-	-	1S	11点だから、もう競らない?
◇ xx	2D	2S	3D	?	
♣ Kxx					

(第1段階) オークションから、お互いのトランプフィットの枚数の見当をつけます。

Nの2Sレイズは、3+♠、6-9です。従って、NSの♠の枚数は、最低9枚♠は保証されています。EWの◇の枚数は、Wが少なくとも5枚◇、Eが3枚◇は有るでしょう。取りあえず、オポネントのフィット枚数の想定では、間違いのない最低枚数を仮定して考えを進めてみます。EWの◇フィット枚数は、(W5◇)+(E3◇)=8◇、とします。

(第2段階) トータルトランプを勘定します。

NSの♠が9枚、EWの◇が8枚。合計すると、少なくとも17トータルトランプです。

(第3段階) トータルトリックを勘定します。

法則: 「トータルトリックは、トータルトランプに等しい」ことから、17トータルトランプですから、17トータルトリックとなります。実は、後にこの段階で、調整要素がある場合は、適当な調整をしてトータルトリックを判断する(第4課で扱っています)のですが、このSのハンドでは、特にその調整要素はありません。従って、17トータルトリックは少なくともある(EWがもっとフィットしている可能性がありますから)と、判断します。

(第4段階) 17トータルトリックのチャート表を作ります。

: NS 9トリック、EW 8トリックの時、3Sをビッドすると、3メイドの(+140)、
もし、3Dをパスした場合、1ダウンの(+50)。
この分配の時、3Sをビッドして作るのが、スコアの上で得になります。

: NS 8トリック、EW 9トリックの時、3Sをビッドすると、1ダウンの(-50)、
もし、3Dをパスした場合、3メイドの(-110)。
この分配の時、3Sをビッドすると、結果的に安いサクリフェイスになっています。

*: NS 10トリックとEW 7トリック、NS 7トリックとEW 10トリックの可能性もありますが、このオークションでは、そのどちらの可能性も低いでしょうから、省きます。

(第5段階) 3Sビッドの評価をします。

17トータルトリックでは、3Sビッドは立派に成立する競り合いの判断になることを確認します。更に、EWが8枚フィットでなく、9枚フィットの可能性もありますから、ついでに18トータルトリックのチャートものぞきますが、17トータルトリックでビッドが支持されているならば、18トータルトリックの時は、必ずビッドする判断が支持されています。

(結論): この競り合いの判断は、確信を持って「3Sビッドせよ」です。

2 : エイトネバー

(問題 2)	ノンバル : IMP				
	W	N	E	S	
♠ A Q x x x	*LHO	*RHO	*RHO	*アタ	3 S で競るべき ?
S : ♥ K x	-	-	-	1 S	パスして、パートナーに任せる ?
♦ Q x x	2 D	2 S	3 D	?	1 4 点あるから、3 S まで競る ?
♣ K x x					

(第 1 段階)

N の 2 S レイズは、3 + ♠、6 - 9 です。従って、見えている NS の ♠ の枚数は 8 枚 ♠。もし、パートナーが 4 枚 ♠ を持っている場合は、パートナーが 9 枚 ♠ フィットを知っているため、こちらではその可能性は考慮しません。パートナーは 3 枚 ♠ と仮定します。

E W の ♦ の枚数ですが、W が 5 枚 ♦、E は 3 枚 ♦ と仮定して、8 枚 ♦ とみます。もし E W が 9 枚 フィットしている時は、パートナーの ♦ はシングルトンのはずですから、パートナーの方から、E W の 9 枚 ♦ フィットの判断をします。こちらの判断基準としては、E W は 8 枚 ♦、として扱うのが大事なところで、パートナーのシングルトン ♦ を当て込んではいけません。

(第 2 段階) NS の ♠ が 8 枚、E W の ♦ が 8 枚。合計すると、16 トータルランプです。

(第 3 段階) 「法則」から、16 トータルランプは、16 トータルトリックと判断します。

(第 4 段階) 16 トータルトリックのチャート表と相談します。

: NS 9 トリック、EW 7 トリックの時、3 S ビッドすると、3 メイクの (+140)、
もし、3 D をパスすると、2 ダウンの (+100)。

これだけならば、パスするより 3 S をビッドするのが得に見えますが、2 ダウンもする時は、パスでなく、ダブル (+300) を判断するのが最善となる事に注意しておきましょう。

(*) 3 S ビッドよりダブルがベター、でも IMP ならば、パスでもさほど損ではない。

: NS 8 トリック、EW 8 トリックの時、3 S ビッドすると、1 ダウンの (-50)、
もし、3 D をパスすると、1 ダウンの (+50)。

(*) 3 S ビッドより、パスが得。マイナススコアがプラススコアに。

: NS 7 トリック、EW 9 トリックの時、3 S ビッドすると、2 ダウンの (-100)、
もし、3 D をパスすると、3 メイクの (-110)。

一見、3 S をビッドするのが僅かに得のように見えてしましますが、2 ダウンもする時は、オポーンは この 3 S ビッドにダブルを掛けてくる可能性が十分ある事は考慮しておかねばなりません。ダブルされると、(-100) では済まなく、(-300) となって、かなりの損になります。

(*) 3 S ビッドは危険、パスして大人しくするのが冷静だ。

(第 5 段階) どの分配のケースでも、3 S のビッドはさほど得になりません。いかにも起こりそうな場合は、NS 8 トリック、EW 8 トリックで、NS の 3 S 1 ダウン、EW の 3 D 1 ダウンでしょう。

(結論) : 3 S をビッドするのは止めるべき。ところで、パス? ダブル?

(*) パス、ダブルの判断ですが、自分達の側にプラスの権利があるディールだと確信する場合は、売る時はダブルを掛けます。特にマッチポイントの場合では、このケースでパスで売ってしまうは大損になります。でも、この問題 2 の S のハンドでは、IMP ですし、確信のある強さではありません。パスでいいでしょう。

ダブルを掛ける時は、確かなランプトリックは必要ありません。HCP、アナーの位置、ブレイクなど、自分側が明らかに優勢ならば、ダブルを掛けて売ればいいのです。IMP 戦で、多少 HCP が優勢だろう、くらいでは、パーシャルコントラクト (2H ~ 4D) にダブルをしてはいけません。思わぬディストリビューション、アナーの位置、不運なオープニングリードで、コントラクトがメイクした時のゲームボーナスを与える損が大きいからです。

3 : ナインエバー、エイトネバー

「法則」が教えている競り合いの格言の一つに、「ナインエバー、エイトネバー」があります。簡単には、8枚フィットしか見えない時は、オポネントの3の代の競り合いに被せてビッドしないように(エイトネバー)。確実な9枚フィットが見えている時は、3の代まで被せて競っておきなさい(ナインエバー)。これは、頻繁に出てくる3の代での競り合いの大ざっぱな良い判断を教えているものですが、正確には、 $8(\times 2) = 16$ トータルトリックならば、決して3の代で被せてはいけない、 $9(\times 2) = 18$ トータルトリックならば、必ず3の代を被せなさい、というものです。

(問題3)	ノンバル: IMP				
	W	N	E	S	
♠ K x x x	*LHO	*ハ ^o -トナ	*RHO	*アタ	3 S まで競るべき?
S: ♥ x x x	-	1 S	2 D	2 S	HCP が少ないからパス?
♦ x x	3 D	P	P	?	
♣ K x x x					

(第1段階) NSの♠フィット枚数は、 $(N 5 \spadesuit) + (S 4 \spadesuit) = 9 \spadesuit$ 。
EWの♦フィット枚数は、 $(W 3 \diamond) + (E 5 \diamond) = 8 \diamond$ 。

(第2段階) トータルランプは、 $NS 9 \spadesuit + EW 8 \diamond = 17$ 。

(第3段階) 特に調整無しとして、トータルトリックは、17と判断。

(第4段階) 17トータルトリックのチャート表と相談。

(第5段階) Nが3枚♦で無く、2枚♦ということもありえるので、EWの♦が9枚フィットしている可能性がある。18トータルトリックの可能性も考えられる。

(結論) 3 S をビッドする。

(問題4)	ノンバル: IMP				
	W	N	E	S	
♠ Q x x	*LHO	*ハ ^o -トナ	*RHO	*アタ	3 S まで競るべき?
S: ♥ K x x	-	1 S	2 D	2 S	2 S レイズのマキシマム(9点)
♦ x x x	3 D	P	P	?	あるから3 S まで競るのかな?
♣ A x x x					それとも、我慢してパス?

(第1段階) NSの♠フィット枚数は、 $(N 5 \spadesuit) + (S 3 \spadesuit) = 8 \spadesuit$ 。
EWの♦フィット枚数は、 $(W 3 \diamond) + (E 5 \diamond) = 8 \diamond$ 。

(第2段階) トータルランプは、 $NS 8 \spadesuit + EW 8 \diamond = 16$ 。

(第3段階) 特に調整無しとして、トータルトリックは、16と判断。

(第4段階) 16トータルトリックのチャート表と相談。

(第5段階) Nの♦が1枚ならば、EWの♦を9枚フィットとNが判断して、3 S ビッドした可能性もありえる。従って、EWの♦が9枚フィットしている可能性は低くなっているため、17トータルトリックの可能性は、そんなに高くはないだろう。

(結論) 3 S のビッドはしない。IMPだから、無理せずパスする。マッチポイントだったなら、ダブルするのも有力でしょう。

第3課 「法則」を適用する(2)

1: 「法則」を前提にして

競り合いでは、トランプの枚数の見当をつけるのが大切です。パートナーの示しているであろうそのスーツの枚数を意識して下さい。そして、レイズする時は、自分の持っているサポートの枚数をできるだけ正確にパートナーに示すように気を配ります。パートナーのオーバーコールには、プリエンブティブジャンプレイズ、インビテイショナルキュービッドを使います。

おおまかな「法則」による判断基準を示しますと;

- 8枚フィットは、(1) 2の代では必ず競り合う。
 (2) ランクの低いスーツの場合、さりげなく3の代まで競るように。
 (3) ランクの高いスーツの場合、3の代で被せるビッドは要注意。

- 9枚フィットは、(1) 3の代までは、さっさと競る。
 (2) 4の代への競り合いは、慎重に。

(問題1) ノンバル: IMP	W	N	E	S
	*LHO	*パートナー	*RHO	*アナタ
	1H	1S	2H	?

- (*) プリエンブティブレイズと、インビテイショナルキュービッドを使用します。
 ダブルはレスポンスダブルで、両マイナーでの競り合いを提案しています。

: ♠ Q x x
 ♥ x x
 ♦ K x x x
 ♣ x x x x
 2 S

このハンドを、シングルレイズしてよい下限のハンドとしてます。もっと弱くてシングルレイズしてよい約束も可能ですが、そのためには、建設的なシングルレイズをコンベンショナルに用意する必要があります。

: ♠ Q x x x
 ♥ x x
 ♦ K x x x
 ♣ x x x
 3 S

プリエンブティブジャンプレイズします。4枚以上の♠サポートと、3-6HCP程度の建設的でないハンドを示してます。ノンバルの時は、オポーネントを牽制することに主眼がおかれている、と考えてください。

: ♠ Q x x x x
 ♥ x x
 ♦ K x x x
 ♣ x x
 4 S

一気に4Sまで、プリエンブティブレイズをします。NSの♠10枚フィットが発見されましたから、きっとEWもそのくらいの♥フィットしていることが想像されます。先手で代を上げて、後はオポーネントに。

: ♠ K x
 ♥ x x
 ♦ Q x x x
 ♣ K x x x x
 ダブル

レスポンスダブルをします。良い2枚♠での自発的なシングルレイズは奨められません。それは、2枚でレイズすると、パートナーが♠枚数をミスカウントして3Hに対して誤った3Sビッドを誘ってしまいます。

(問題2) ノンバル: IMP	W	N	E	S
	*LHO	*パートナー	*RHO	*アナタ
	1C	1H	X	?

: ♠ x x
 ♥ A x x
 ♦ x x x x x
 ♣ x x x
 2 H

ちょっと頑張った2Hのシングルレイズします。パートナーに、3枚♥があることを知らせる意味と、Wの♠や♣のコントラクトになった時、パートナーの♥リードをエンカレッジすることが出来るからです。

- : ♠ J x x x x
♥ K x x x
♦ x x
♣ x x
3 H
- 4 枚♥サポートありますから、一気に 3 H のプリエンブタイプジャンププレイズ。きっと E W 側に、3 C が 3 D などのコントラクトは確実です。遠慮した 2 H レイズだと、マイナースーツを上手く相談されてしまいます。
- : ♠ x x
♥ K x x x x
♦ x x x x
♣ x x
4 H
- 5 枚♥サポートありますから、プリエンブタイプに 4 H までレイズして、後の展開はパートナーにお任せです。格言「フィットした枚数分の高さを早くビッドせよ。」もっと H C P (8 +) があれば、3 C キューを。
- : ♠ x x x
♥ J x x x
♦ x x x
♣ x x x
パス
- 4 枚サポートあって弱いから 3 H プリエンブタイプ？間違ってます！それも立派なビッドといえます。でも、ノンバル同士ですし、静かなパスを奨めたい。理由は、形悪く、点数少なく、戦えないハンドだから。

(問題 3) N S バル : I M P

W	N	E	S
*LHO	*パートナー	*RHO	*アナタ
-	-	-	1 S
2 C	2 S	3 C	?

(*) ここでの 3 S は、単なる競り合いだけの意味です (バービッド) 。ゲームトライしたい時は、3 D が 3 H のトライアルビッドを。ダブルは、3 (4) ♣ の 1 6 + 。4 C はスプリンター、4 D / H はフィットジャンプで、サイドスーツ紹介しながら、E W の 5 C に備えてます。

- : ♠ A Q x x x
♥ K x x
♦ Q x
♣ J x x
パス
- 8 枚♠フィットです。♣も 3 枚あり、こちらから 3 S を競り合うべき理由は無いです。勝手にパートナーの♣はシングルトンだろうと、当て込んではいけませんそんな時は、パートナーが判断してくれるでしょう。
- : ♠ A Q x x x x
♥ K x x
♦ Q x
♣ J x
3 S
- 9 枚♠フィットしています。従って、ミニマムハンドですが、3 S ビッドします。この 3 S は、単なる競り合い (バービッド) で、決して 4 S を誘ってません。インビテーションは、トライアルビッドを使います。
- : ♠ A Q J x x
♥ J x x
♦ Q J x x
♣ x
3 S
- 8 枚♠フィットしか見えていませんが、♣シングルトンがオポネントの 9 枚♣フィットしている可能性を高めています。8 枚♠ + 9 枚♣ = 1 7 トリックを期待して被せて 3 S をビッドして良いハンドです。
- : ♠ A Q x x x
♥ A J x
♦ K x
♣ K x x
ダブル
- このダブルはペナルティですが、全体の強さ (1 6 +) 3 (4) 枚♣の長さ、丁度 5 枚♠を示しての相談です。お互いフィットしたオークションですから、パートナーは、ハンドを見て、パス、3 S、4 S から決定します。
- : ♠ A Q x x x
♥ A x x
♦ K J x x
♣ x
3 D
- このハンドは、自主的にゲームトライをする必要のある強さです。♣シングルトンですから、オポネントのオーバーコール、レイズは嬉しい気分です。従って、3 D のトライアルビッドを頑張りましょう。
- : ♠ A Q x x x x
♥ x x
♦ A K J x
♣ x
4 D
- この 4 D はフィットジャンプとします。スラムトライという意味では無く、将来のオポネントの 5 C サクリフェイスに備えて自分のハンドを紹介し、パートナーに良い判断して貰います。単に 4 S では 5 C 来て・・・

(問題4) ノンバル : IMP

W	N	E	S
*LHO	*パートナー	*RHO	*アタ
-	1H	X	?

(*) オポナーントのテイクアウトダブルが入った場合のレスポンスですが、レイズは積極的です。3Nのコンベンショナルレイズ、スプリンターレイズはシステムONにします。シングルレイズ、プリエンティブジャンプレイズ、トラスコット2N(4+♡、10+)。3枚サポートの10+点は、リダブルから強さ紹介して、後に適当なレイズをします。

- | | | |
|-----|---------|----|
| : ♠ | x x x | |
| ♡ | K x x x | 3H |
| ◇ | x x x x | |
| ♣ | x x | |

テイクアウトダブルが入ったら、ジャンプレイズはプリエンティブレイズ。4枚サポート、3-6HCPをパートナーは想像します。すっきりした(ピュアな)弱さが、プリエンティブの成功を予感させます。
- | | | |
|-----|-----------|----|
| : ♠ | x x | |
| ♡ | K x x x x | 4H |
| ◇ | Q x x x | |
| ♣ | x x | |

10枚♡フィットなので、平凡に4Hプリエンティブレイズをします。この4Hに、オポナーントが4S、5Cなどで競り合ってきた時、パートナーに判断を全面的に預けます。決して、再び5Hと叫ばぬように。
- | | | |
|-----|-------------|----|
| : ♠ | x x | |
| ♡ | K x x x | 4H |
| ◇ | Q x x x x x | |
| ♣ | x | |

♡スーツ自身の予想は、5♡+4♡=9♡ですが、4Hまで余分にプリエンティブレイズをします。それは◇との2スターフィットの可能性が高いからです。「合わせて10枚(4♡6◇=10)は4の代を」
- | | | |
|-----|-----------|----|
| : ♠ | - - | |
| ♡ | K x x x x | 5H |
| ◇ | Q x x x x | |
| ♣ | x x x | |

4Hレイズした場合、オポナーントの4Sビッドが見えているハンドです。4Sを言われたら、また5Hまで競り合いをしたい気分になるハンドですから、ならば今すぐ5H(!)までプリエンティブしちゃう!
- | | | |
|-----|---------|----|
| : ♠ | x x | |
| ♡ | K x x x | 2N |
| ◇ | Q J x x | |
| ♣ | A x x | |

4枚サポートある場合は、すぐにそのサポートを教える必要があります。なぜなら、リダブルでゆっくりしますと、オポナーントも良いフィットをしていて、プリエンティブ3Sをビッドされたりするからです。
- | | | |
|-----|---------|----|
| : ♠ | A x x | |
| ♡ | Q x x | XX |
| ◇ | Q x x | |
| ♣ | K J x x | |

3枚サポートの10+点は慌てません。自分達も8枚フィットしか見えてませんから、オポナーントもさほどなフィットではないでしょうから。もし、3Sプリエンティブされて流れてきたら、ダブルします。
- | | | |
|-----|------------|----|
| : ♠ | x x | |
| ♡ | x x x | 2D |
| ◇ | K J 10 x x | |
| ♣ | x x x | |

3枚サポートの弱いハンド。素直には2Hレイズですが、このハンドでは裏技を使いたいところ。どうせ、Wの3S見当のハンドですから、リードショウイングでノンフォーシング2Dレスポンスは如何です?

(問題5) ノンバル : IMP

W	N	E	S
*LHO	*パートナー	*RHO	*アタ
-	2H*	3C	?

(*) ウィーク2H。

- | | | |
|-----|---------|----|
| : ♠ | K x x x | |
| ♡ | K x | パス |
| ◇ | A J x x | |
| ♣ | Q x x | |

静かにパスします。NSの♡は8枚フィットで、3Hを被せる理由はありません。3H/1、3C/1見当でしょう。♣Qはディフェンスのみに役立つカード。N(x x A Q x x x x Q x x x x)を想像して。

: ♠ K x x x
♥ Q x x
♦ A x x x
♣ x x

3 H

9枚♥フィットですから、3 Hで競り合いをします。予想は、9♥8 + ♣ = 17 + トータルトリックです。3 Hが2ダウンする時は、オポネントに3 N、5 Cがあったりするかもしれませんが、3 Hは損しません。

: ♠ K x x
♥ Q x x x
♦ A x x x x
♣ x

4 H

10枚♥フィットですから、大胆に4 Hレイズします。Nのハンドを2623と仮定すると、10♥9♣ = 194 Cが出来る時(10)4 H1ダウン(9)、4 Hが2ダウンする時(8)は、EWの5 Cが出来るでしょう。

: ♠ A K x x
♥ x x
♦ A Q x
♣ Q x x x

ダブル

右手がパスなら、4 H狙うべきかどうか、というハンドですが、3 Cオーバーコールが入ったので、ペナルティダブルで悪くないはず。8♥7 + ♣ = 15 + ですから♥で9トリックなら、3 Cダブルは、6 + トリック。

(問題6) EWバル: IMP

W	N	E	S
*LHO	*ハート	*RHO	*アタ
-	3 D	X	?

: ♠ J x x
♥ K Q x x
♦ A x
♣ K x x x

パス

この時点で想像されるNのハンドは、2272です。予想は9♦8♠ = 17。4 Dでは競りません。4 Dが出来る時(10)はEWは7勝ですし、4 D1ダウン(9)の時は、EW8勝で、ディフェンスが得です。

: ♠ A x x x
♥ K x x x
♦ J x x
♣ x x

4 D

10枚♦フィットしているのので、4 Dレイズでプリエンブティブします。狙いは、Wに3 Nをさせないこと。4 Dに対して、Wが4 H、4 S、5 C、ダブルかのゲスを迫ります。4 H、4 Sなら、ダウンチャンスも。

: ♠ x
♥ Q J x x x
♦ A x x x
♣ K x x

5 D

Wの4 Sビッドは見えています。Nの3172を仮定しても、11♦9♠ = 20。4 S4メイドなら、5 Dは1ダウン。すぐプリエンブティブレイズすることでWが5 S、パス、ダブルの難しい判断になります。

: ♠ A J x x
♥ A Q x x
♦ x x
♣ A J x

XX

ペナルティリダブルです。将来のEWのテイクアウトに対し、ペナルティの用意がある事をパートナーに知らせています。Nが1273として、9♦8♠ = 17。マイナーアナーもあるので、3 D3なら、3 S/2か。

: ♠ x x
♥ x x x
♦ A x x x
♣ A Q x x

5 C

4♦ですから、単純には7♦4♦ = 11 5 Dレイズ。でも、EWには、微妙な5 H、5 Sがありそうで、Wがディクレアラーになりそうなオークション展開。行きがけの駄賃で、5 Dついでに、5 Cの♣リード紹介を。

(問題7) ノンバル: IMP

W	N	E	S
*LHO	*ハート	*RHO	*アタ
-	1 H	P	2 H
3 C	P	P	?

: ♠ A x x x
♥ K x x
♦ x x x
♣ J x x

パス

じっくりパスする判断です。NSの♥フィットは8枚です。EWの♣は不明ですが、Nが1枚♣なら、3 Hで競り合った可能性がありますから、Nの2枚♣を想定します。8♥8♣ = 16。「8ネバー」

♠ A x x x
 ♥ Q x x x **3 H**
 ♦ x x x
 ♣ x x
 「明らかな 3 H だ」、と思えるようになってきました？
 N の 3 ♣ を仮定し、E W の 8 ♣。 N S は明らかな 9 ♣
 ですから、 $9 \heartsuit 8 \clubsuit = 17$ 。 N の ♣ が 2 枚なら、E W
 9 ♣ で、18 かも。 ノンバルでは絶対の「9 エバー」

♠ x x x x
 ♥ Q x x **3 H**
 ♦ K J x x x
 ♣ x
 N S は 8 ♥ ですが、3 H で被せます。理由は、 $\heartsuit \clubsuit$
 シングルトンは、E W の 9 ♣ の可能性を大いに高めてる
 : 5 ♦ は、N の 3 ♦ あれば 2 スターフィットする。
 : 「パス、ビッドで迷ったらビッドせよ」

♠ K x
 ♥ Q x x **ダブル**
 ♦ K x x x
 ♣ J x x x
 これはペナルティダブルで、N の 2 ♣ を前提にした判断
 です。3 枚 ♥、4 (3) ♣、9 点。IMP なら控え
 目なパスでも構いませんが、マッチポイントならダブル
 は必要です。予想は 15 で、3 C X / 2、+ 300。

♠ x x
 ♥ J x x **3 D**
 ♦ K Q x x x x
 ♣ x x
 N の ♦ が 3 枚なら ♦ 9 枚フィット、2 枚でも 2 スター
 フィットです。リードショウイング含みの 3 D です。
 合わせて 9 枚 (3 ♥ 6 ♦ = 9) は、3 の代へレイズする
 のが定跡。N : 4 5 1 3 だったなら不運でしょう。

(問題 8) ノンバル : IMP

W	N	E	S
*LHO	*パートナー	*RHO	*アナタ
1 H	X	2 H	2 S
3 H	P	P	?

(*) W の 3 H に対する N のパスについてですが、競り合いですので、4 ♠ 1 ♥ のハンドならば、3 S をビッドした可能性は十分有ります。従って、N は、3 ♠ 2 ♥、4 ♠ 2 ♥ が本命で、4 ♠ 3 ♥、3 ♠ 3 ♥、3 ♠ 1 ♥ とかの可能性も想定します。

♠ A J x x
 ♥ J x x **パス**
 ♦ x x
 ♣ Q x x x
 N が 4 ♠ 1 ♥ ならば、N が 3 S をビッドしたでしょう。
 仮に、N が ; 3 ♠ 2 ♥ なら、 $7 \spadesuit 8 \heartsuit = 15$ 、 $4 \spadesuit 2 \heartsuit$
 なら、 $8 \spadesuit 8 \heartsuit = 16$ 、 $3 \spadesuit 1 \heartsuit$ なら、 $7 \spadesuit 9 \heartsuit = 16$
 17 にはなりませんから、3 S を被せたりしません。

♠ A J x x x
 ♥ x x **3 S**
 ♦ x x
 ♣ J x x x
 N が ; 3 ♠ 2 ♥ なら、 $8 \spadesuit 9 \heartsuit = 17$ 、 $4 \spadesuit 2 \heartsuit$ なら、
 $9 \spadesuit 9 \heartsuit = 18$ 、 $4 \spadesuit 3 \heartsuit$ なら、 $9 \spadesuit 8 \heartsuit = 17$ です。
 17 なら 3 S ビッドです。もし、オポネントが更に
 4 H ビッドなら、原則としてパスで売るべきです。

♠ Q x x x x
 ♥ Q x x **パス**
 ♦ x x x
 ♣ K x
 N が 4 ♠ 2 ♥ で、9 枚 ♠ フィットの可能性があります
 きっと N は 3 ♠ 2 ♥ でしょう。♠ スーツ内容悪いし、
 ♥ Q はディフェンス向き、バランスハンドの調整要素を
 考慮すると、パスがきっと良い判断です。

♠ A J x x
 ♥ x **3 S**
 ♦ Q x x x x
 ♣ x x x
 N は 4 ♠ 3 ♥、3 ♠ 3 ♥ でしょう。E W の ♥ は 9 枚は
 間違いなし。N S の ♠ は 7、8 枚フィットですが、♦
 スーツが、8、9 枚フィットしています。少なくとも
 $9 \heartsuit 8 \diamonds = 17$ ですから、大胆に 3 S を。

第4課 「法則」のご機嫌

1：トータルトリックの調整

「トータルトリックはトータルランプに等しい」という法則は、実は大ざっぱな目安で、厳密に当てはまるものではありません。時には、トータルランプ以上のトータルトリックがあったり、逆にそれ以下だったりもします。それでも、60%は一致し、35%はプラスマイナス1トリックの範囲内に収まるものなのです。でも、プラスマイナス1トリックとは、実質2トリックも違うのですから、より良い判断をするためには、トータルランプからトータルトリックを判断する時に、自分の手をヒントにして適切な調整をする必要があるのです。

2：トータルトリック減少への調整と増加への調整

トータルトリック減少に働く要素（トータルランプより、トータルトリックが減る）

- (1) ピュアでないハンド：短いオポーネントスーツにマイナーアナー（Q J 10 9）がある。
自分達の長いスーツの内容が悪い（マイナーアナーがない）。
- (2) ミスフィット
- (3) バランスハンド：4 3 3 3、5 3 3 2 とかのハンドパターン。

トータルトリック増加に働く要素（トータルランプより、トータルトリックが増える）

- (4) ピュアなハンド：オポーネントスーツにマイナーアナー（Q J 10 9）が無い。
自分達のスーツの内容が良い（マイナーアナーがある）。
 - (5) ダブルフィット（2 スターフィット）
自分達の2 スターフィットは、オポーネントも2 スターフィットしていることが多い。
 - (6) 極端な長さ：7（6）枚以上のスーツがある。ポイドがある。
- (1) ~ (3) の評価が多ければ、トータルランプより、トータルトリックを減らします。
即ち、**ビッドするより、パス（ダブル）する方向に調整**します。
- (4) ~ (6) の評価が多ければ、トータルランプより、トータルトリックを増やします。
即ち、**パス（ダブル）より、ビッドする方向に調整**します。

3：マイナーアナー

トータルトリックが減少する最大の要素は、オポーネントの長いスーツにQ J 10 9 というマイナーアナーを持っている時です。理由は、短いオポーネントスーツのそのようなアナーは、プレイする側になった時は役に立たない事も多く、ディフェンスする側になった場合は、十分なディフェンシブトリックとして活躍しうるからです。従って、オポーネントスーツにマイナーアナーを持っている時は、ランプの枚数よりもトータルトリックの想定を減らす調整をします。

（オポーネントスーツのマイナーアナーの持ち方の例）

A J 9	K Q 10	K J 9	K 10 9	K Q	K J	K	
Q J x	Q 10 x	J 10 x	Q J	Q 10	Q	J	などなど。

4：ピュアなハンド

ピュアなハンドとは、自分達の長いスーツにはQ J 10 9 が揃っていて、オポーネントスーツには、Q J 10 などが無いハンドを言います。

（内容の良いスーツ例）	A 10 9 8 x	K J 10 9 x	A Q J 10 x	Q J 10 9 x
（内容の悪いスーツ例）	A x x x x	K J x x x	A J x x x	Q x x x x

(例) ノンバルで、以下のようなオークション展開になりました。 Wの判断は如何に？

ノンバル： I M P W N E S
 - 1 S 2 N* 3 S (*) 5 ♠ & 5 ♣
 ?

(例1)

♠ A Q x x x			NSが♠でプレイすると、11トリック。 ルーザーは、♠0♥0♦1♣1 = 2個。
♥ A K x x			
♦ x			
♣ x x x			EWが♣でプレイすると、10トリック。 ルーザーは、♠1♥2♦0♣0 = 3個。
♠ x x x		♠ x	
♥ x x x	x x	♥ x x	
♦ A Q x	x x	♦ K J x x x	NS♠で11トリック、EW♣で10トリックで、 合計すると、なんと21トリックも！
♣ K J x x		♣ A Q x x x	
	♠ K J x x		
	♥ Q J x x		NS♠9枚フィット、EW♣9枚フィットで、 トータルランプは18枚しかないのに。
	♦ x x x x		
	♣ x		

Eのアニュージュアル2Nオーバーコールから、Eのハンドを1255と想定すると、自分達EWの♣は9枚フィット、♦も8枚フィットです。更に、オポネントのNSのフィットに関しては、パートナーが1255なら♠9枚フィット、♥8枚フィットですし、パートナーが2155ならば、♠8枚フィット、♥9枚フィットしています。トータルランプは、9♣+9♠=18枚ですが、これをそのままトータルトリックに想定してはいけません。お互い2スターフィットですから、+1トリックは増えるとします。更に、オポネントスーツの♠、♥共にマイナーアナーが無く、自分達の♣♦に良いアナーがあることから、このディールは全体にとってもピュアです。そのオポネントスーツにアナーが無いこと、自分達のスーツに良いアナーがあることを、それぞれ+1ずつ加える大胆な調整(+3!)を判断しますと、丁度実際のディールにピッタリ!

9♣+9♠+(+1)+(+1)+(+1)=21 結論：明らかな5Cビッド。
 実際、NSは♠で11勝、EWは♣で10勝ですから、トータルトリックは、21トリックです。

(例2)

♠ A J x x x			NSが♠でプレイすると、9トリック。 ルーザーは、♠2♥1♦0♣1 = 4個。
♥ A K x x			
♦ x			
♣ x x x			EWが♣でプレイすると、8トリック。 ルーザーは、♠1♥2♦2♣0 = 5個。
♠ K Q x		♠ x	
♥ Q 10 9	x x	♥ x x	
♦ Q x x	x x	♦ K J x x x	NS♠で9トリック、EW♣で8トリックで、 合計すると、なんと17トリックしかない!
♣ K J x x		♣ A Q x x x	
	♠ x x x x		
	♥ J x x x		NS♠9枚フィット、EW♣9枚フィットで、 トータルランプは18枚もあるのに。
	♦ A 10 x x		
	♣ x		

フィットの枚数の想定は、(例1)と同じで、トータルランプは、9♣+9♠=18枚です。さて、今度はどんな調整をすべきでしょうか？お互い2スターフィットですから、+1トリックは増える考えていいでしょう(+1)。今度は、オポネントスーツの♠、♥にマイナーアナーがいやらしくあります。パートナーの短いと想定されるところに♠KQx、♥Q109ですから、これらは、プレイする側では働き悪く(持っていなくても同じ!)、ディフェンスの時のみ、実際のように2~3トリックを取る可能性があるのです。こういうアナーを持っていたら、それぞれ-1点しましょう。自分達のスーツの♣♦に関しては、まあ普通のアナー具合でしょう。従って、

9♣+9♠+(+1)+(-1)+(-1)=17 結論：大人しいパス。
 実際、NSは♠で9勝、EWは♣で8勝ですから、トータルトリックは、17トリックです。

第5課 「法則」によるダブルに対する判断

1 : 4の代のダブルに関して

(1) 4Sオープンに対するダブル

一般に4Sオープンに対しては、4Nがテイクアウトで、ダブルはペナルティとされています。このペナルティダブルですが、決してトランプに基づくペナルティではなく、全体の強さを示しているバランスハンド模様（オプショナルダブル）と解釈しておくのがよしい。♠の枚数は1～3枚、平均2枚です。♠ポイドの場合は、代が十分高いので、テイクアウトダブルをしてはいけません。2、3スーターならば4N（テイクアウト）をビッドし、1スーターはダイレクトにビッドします。格言「ポイドはダブル、ポイドでダブルべからず」

その解釈：低い1～3の代では、ポイドがあればダブルから大胆にビッド。4の代以上では、パートナーのペナルティパスの判断が有力になるので、ポイドでのダブルは避けるべし。

(問題1) ノンバル：IMP

W	N	E	S
*LHO	*パートナー	*RHO	*アナタ
-	-	4S	?

：♠ x x
 ♥ A x x x
 ♦ A K x
 ♣ A Q x x

ダブル

さすがにパスする気分にはなれません。ダブルをして立派な強さをパートナーに知らせます。4Sオープンに対するダブルはこんなハンドで、決して♠長く持っている意味ではありません。誤解の無いように。

：♠ - - -
 ♥ A x x x
 ♦ K Q x x
 ♣ A x x x x

4N

4Sオープンに、ポイドでダブルをしてはいけません。ポイドの存在は、パートナーのトータルトリック判断を2トリック分誤らせてしまうからです。4Nのテイクアウトビッドをして、パートナーに任せます。

：♠ K J x x
 ♥ x x x
 ♦ A x
 ♣ A x x x

パス

我慢してパス。パートナーがリオープンダブルならば喜んでペナルティパス。パートナーがパスなら、ノンダブルで4Sのディフェンスですが、きつとこちらに大したコントラクトは無かったでしょうから、不満無し。

：♠ x
 ♥ A K x x
 ♦ A Q J x x x
 ♣ x x

5D

この時点のパートナーのハンドの期待値は、2335。即ち、10♠+9♦=19。4Sに対する5Dビッドは悪く無いところ。誤差がいろいろありそうですが、こんな時は、「迷うようなら、パスよりビッド」

：♠ x
 ♥ A K x x x
 ♦ K Q x x x x
 ♣ x

4N

このような2スーターでは、4Nテイクアウトを活用します。パートナーが5Cなら5Dコレクトし、♥と♦の2スーターを示すことができます。「4Sに対する4Nは、3、2スーター」と覚えておきましょう。

(パートナーのダブルに対する対応)

4Sオープンに対するダブル（オプショナルダブルと表現しよう）への対応ですが、大抵のハンドではパスするのが正解です。でも、6枚以上のスーツがあり、オポネントの♠の枚数が2枚以下の時は、5の代でのテイクアウトを考えはじめます。パートナーのハンドを、2444と想定して、トータルトリックで判断します。

(問題2) ノンバル: IMP

W	N	E	S
*LHO	*ハート	*RHO	*アタ
4 S	X	P	?

: ♠ x x
♥ K Q x x
♦ x x x
♣ K Q x x

パス

明らかなパスです。 Nの2444を想定し、 $9♠8♥ = 17$ 。 5C、5Hが出来る時(11)には、EWの♠は、多くて7~8トリックの3、2ダウン見当です。それに、良いスーツを選ぶ自信もありません。

: ♠ x x
♥ K x x
♦ A Q x x x
♣ K x x

パス

5Dが出来そうな強さ、6Dがあることも。。。でも、2444仮定で、 $9♠9♦ = 18$ 。 5D出来る時は、4Sは3ダウン見当です。♦悪いブレイクなどもあり得ますから、**確実なプラス狙いでパスが最善**。

: ♠ x x
♥ Q x x
♦ x x x x x
♣ x x x

パス

弱いから、4Sダブルが出来そうだから、という理由でこのダブルをテイクアウトしません。 18トリックとして、4Sが10トリックならば、5Dは8トリックの3ダウン(ダブルつきで、-500)なのです。

: ♠ x
♥ x x
♦ A Q x x x x
♣ Q x x x

5D

$1♠6♦$ では、 $10♠10♦ = 20$ ですから、明らかな5Dテイクアウトになります。 4Sメイク(10)の時は、5D1ダウンで済み、5Dメイク(11)の時は4S1ダウンしかさせられません。 5Dが得です。

(2) 4Hオープンに対するダブル

4Hや4C、4Dオープンに対するダブルは、テイクアウトとされています。しかし、代が十分高いので、1、2の代のテイクアウトダブルに対する対応と同じではありません。いつも、大いにペナルティパスを考えるべきです。5の代でビッドするには、最低19トータルトリックの判断が必要になります。但し、4Hに対する4Sは、18トリックで構いません。パートナーのハンドを、4144と仮定して、自分のハンドとのフィット具合からトータルトリックの見当をつけて、テイクアウトか、ペナルティパスかの判断をします。

(問題3) ノンバル: IMP

W	N	E	S
*LHO	*ハート	*RHO	*アタ
4 H	X	P	?

: ♠ K x x x x
♥ J x
♦ A Q x x
♣ x x

4S

Nの4144を仮定すると、 $9♠10♥ = 19$ 。明らかな4Sテイクアウトです。もしEが更に5Hで競り合ってきたら、ダブルです。5Sメイク(11)する時は、5Hは3、2ダウンになる計算です。

: ♠ K x x x
♥ x x
♦ K x x x
♣ Q x x

4S

$8♠10♥ = 18$ 。4Hに4Sビッドは、18トータルトリックで生還(10-8、8-10の分配)しますから、とにかく4Sをビッドしておけばいいのです。4Sが出来るかどうかを考える必要は全くありません。

: ♠ K x x x
♥ x x x
♦ K x x
♣ Q x x

パス

$8♠9♥ = 17$ 。Wの長い♥スーツを考慮した調整をしますと、18トリックの可能性も大いにあります。でも、17かもしれません。4-4フィットの4Sをプレイして10勝狙うより、パスで確実な4勝以上を。

: ♠ x x x
 ♥ x x x
 ♦ x x
 ♣ Q x x x x

パス

9♣9♥ = 18とみます。EW 10勝、NS 8勝の可能性が大いにありますが、その時は、5C3ダウンして - 500 (当然ダブルされ) です。EW 9 + NS 9、EW 8 + NS 10、の**プラスチャンスを期待**しよう。

2 : 3の代のダブルに対して

3の代のテイクアウトダブルに対する判断は、悩ましいところです。4の代のようにかなり気楽にペナルティパスはできませんし、かといって、1、2の代のように大抵テイクアウトしてるのも、プラスのチャンスをマイナスにしてしまうことになりかねません。ダブルしたパートナーのハンドを4441と仮定して、17枚の確信があれば当然テイクアウトですが、16枚以下なら、**ダウンの目処の立たない弱いハンドでも、ペナルティパスする勇気が必要**です。多少良いハンドの場合でも、スーツ(3Nも含めて)選択が微妙な状況では、ベストコントラクトをいつも判断出来るとは限りませんから、微妙なビッドを決断するより、パスを選択するのが長い目で見て得になります。

(問題4) ノンバル : IMP

W	N	E	S
*LHO	*パートナー	*RHO	*アナタ
-	-	3H	P
P	X	P	?

: ♠ K x x x
 ♥ J x x x
 ♦ x x
 ♣ Q x x

パス

Nの4144と仮定すると、8♠8♥ = 16。それに♥Jはマイナーアナーですし、Nが3154という時も考えられます。即ち、16 - トリックと判断します。**怪しい3Sテイクアウトより、ペナルティパス**です。

: ♠ K x x x
 ♥ J x x
 ♦ x x
 ♣ Q x x x

3S

8♠9♥ = 17。♣との2スーターフィットもあり得ます。Eの長い7枚♥で、トータルトリックをプラスに調整しますと、18トリック見当です。ならば3Sテイクアウトがいいだろう、という判断になります。

: ♠ A x
 ♥ J x x
 ♦ K Q x x
 ♣ K x x x

パス

4144を仮定、9♥8♣(♦) = 17。4Hキューから5C、5Dのゲーム、時にスラムを捜すビッドもありますが、見つかって4-4フィットでは魅力無し。**5D出来る(11)くらいなら、3Hは3ダウン**です。

: ♠ K x x
 ♥ J x x
 ♦ Q x x x x
 ♣ x x

4D

9♥9♦ = 18を想定します。4Dでテイクアウトをします。予想は、4D1ダウンで、3Hダブルは出来落ちくらいでしょう。

3 : 2の代のダブルに対して

2の代での競り合いのダブルに対するの対応ですが、**代が低いので、ペナルティパスは慎重に判断**します。それに、パートナーのハンドの可能性も、まだいろいろあつたりします。でも、オポーンツーツが5枚あつたり、マイナーアナーの多い4枚で、ミスフィットが十分予感されるハンドでは、しばしばよいペナルティパスとなるでしょう。3の代以上と違って、「**微妙ならば、2の代以下ではテイクアウトせよ**」です。

大ざっぱにまとめますと、**ペナルティパスをすべきオポーンツーツの枚数は；**
 2の代 5枚、3の代 4枚、4の代 3枚。
ペナルティパスを考えるオポーンツーツの枚数は；
 2の代 4枚、3の代 3枚、4の代 2枚。

第6課 「法則」による競り合いの格言

0 : 心に留める7つの格言

競り合いの格言はいろいろありますが、その中で、是非記憶すべき7つの格言を、ここで紹介しておきます。どれも、「法則」に沿った競り合いの格言です。

- 1 : ナインエバー、エイトネバー。
 2 : 疑わしきは、4Hに4Sを。
 3 : 5の代は、オポーネントに売れ。
 4 : 疑わしきは、荒れたハンドはもう一度。
 5 : マイナーアナーは、ビッドを控えよ。
 6 : 4枚のオポーネントスーツは、ディフェンスせよ。
 7 : たくさんのサポート、たくさんレイズ。

1 : ナインエバー、エイトネバー

自分達の9枚フィットがはっきりしていたら、いつも(エバー)3の代を競り合っておきます。なぜなら、オポーネントには必ず最低8枚フィットがあるので、トータルトリックは、 $9 + 8 = 17$ ですから。一方、8枚フィット同士の競り合いでは、3の代に3の代を被せて競るのは、決して(ネバー)しないようにします。なぜなら、16トータルトリックでは、3の代のコントラクトは共に1ダウンする(8トリック+8トリック)ことが多いからです。

(問題1) ノンバル : IMP

W	N	E	S
*LHO	*パートナー	*RHO	*アタ
-	1C	P	1S
2H	2S	3H	?

: ♠ Q J x x
 ♥ x x x
 ♦ J x
 ♣ A x x x

パス

Nが4♠1♥なら、こちらがパスをしても、NがEWの9枚♥を知っていますから、17トリックを計算して、3Sの競り合いをしてくれます。従って、こちらでは8♠8♥=16を前提にして、この3Hにはパスです。

: ♠ A Q x x
 ♥ J x x
 ♦ A x x
 ♣ x x x

ダブル

オプションダブルして、パートナーにパス(2+♥)3S/4S(4♠1♥、ミニマム/マキシマム)の判断を任せます。Nが4♠2♥の時は16ですから、4Sが出来る時は、3Hダブル3ダウンになる計算です。

: ♠ Q J x x
 ♥ x x
 ♦ x x x
 ♣ A J x x

3S

♠は8枚フィットしかしていませんが、3Sで競り合いをします。17トリックと見る理由は、パートナーの1Cオープンから♣と♠の2スートの可能性、ピュアなハンド、EWの♥9枚フィットの可能性、です。

: ♠ A Q x x x x
 ♥ x
 ♦ K Q J x
 ♣ x x

4D

もちろん4Sはビッドするのですが、将来のEWの5Hへの備えを忘れずに。10♠9♥=19見当ですから5Hは当然やって来ます! 4Dで♦の長さを伝えて、(GF)を確定し、フォーシングパスを活用します。

2 : 疑わしきは、4 Hに4 Sを

お互いに9枚フィットが確実そうな♠と♡の競り合いでは、オポネントの4 Hビッドに対して、4 Sを被せてビッドしておきます（特にIMPの場合）。仮に9枚同士のフィット（18トータルトリック）としますと、丁度（9トリック+9トリック）の分配の時には、少し損（4 S 1ダウン、4 H 1ダウン）をしますが、（10トリック+8トリック）の分配の時は、4 Sが出来るか、4 Hに対して悪くないサクリフェイスになっています。更に、オークションでオポネントが5 Hに競り上がってくれば、ビッグチャンスです。ちなみに、9枚フィット近くの♠と♡の競り合いでは、4 Hまで大胆にビッドするのは悪くない作戦です。

(問題2) ノンバル : IMP

W	N	E	S
*LHO	*パートナー	*RHO	*アタ
-	-	1 D	1 S
2 H	2 S	3 H	?

: ♠ K Q x x x
♡ Q x x
◇ A J x
♣ x x

パス

パスして、オポネントが4 Hのゲームビッドしても、更に4 Sを被せません。パートナーの♠は3♠です。シングルтон♡かもしれませんが、大抵2♡ですから、8♠8♡=16。4 Sビッドは成立しません。

: ♠ K Q J x x x
♡ x x x
◇ x
♣ A x x

4 S

プリエンブティブ4 S! 9♠のピュアハンド。EWに♡◇の2スーターフィットも推測され、アドバンストサクリフェイスの絶好のタイミングです。Wに、5 Hダブル、パスの難しいゲスを押つけて、チャンス!

: ♠ A J x x x x
♡ Q x x
◇ A x
♣ K x

3 S

9枚♠フィットですから、3 Sまで競り合いをします。オポネントが4 Hビッドしてきたら、冷静にパスして売ります。17か18で、NSの9勝の予想です。「4 H恐れて、3 Sの競り合いを逃すべからず。」

(問題3) ノンバル : IMP

W	N	E	S
*LHO	*パートナー	*RHO	*アタ
4 H	P	P	?

: ♠ A x x
♡ Q J x
◇ A x x
♣ Q x x x

パス

♡の短いだろうNがパスですから、こちらはパスで大人しくします。ここでのダブルは、テイクアウトダブルの約束（4 1 4 4をNは仮定する）ですから、この程度の強さ、形では、無理に出てゆくべきではありません。

: ♠ K Q x
♡ J x x
◇ A x x
♣ A K x x

ダブル

さすがにこの強さは、テイクアウトダブルをします。形はいいけど、強さの無いパートナーハンドが想像できますから。後は、パートナーの良い判断に期待です。微妙なところなら、「迷ったら、パス以外を」です。

: ♠ K Q J x x x
♡ x
◇ K x x
♣ x x x

4 S

明らかな4 S。Wが8♡として、Nは2♡の期待値。Nの♠の期待値は3枚ですから、9♠10♡=19。Wの4 Hが出来る時（10）は、4 Sは1ダウン見当ですし、もちろん4 Sが出来ることもあるでしょう。

: ♠ A K J x x
♡ x
◇ x x
♣ K Q x x x

4 S

と同様に、Nの期待値は、3♠2♡53、9点です。♠♣の2スーターフィット、ピュアハンドの要素もありますから、8♠10♡+1=19でしょう。もちろん♠♡の競り合いでは、18でも、「4 Hに4 Sを」。

3 : 5 の代は、オポネントに売れ

オポネントが5の代まで競り合ってきた時、つられて、安易に5の代を被せてはいけません。大抵のハンドでは、オポネントに売る（パス、ダブル）のが正解です。なぜなら、5の代を被せて成功するには、最低20トリック以上必要ですから。そんなにたくさんフィットしてるディールは、思うほど多くありません。自分達が強いと判断したらダブル、どちらもどっちの強さならば、パスで売ります。どっちが強いはずなのは、しばしばバルネラピリティが教えてくれています。

(問題4) NSバル : IMP

W	N	E	S
*LHO	*パートナー	*RHO	*アタ
-	1 D	2 C	2 S
3 C	3 S	5 C	?

: ♠ K Q x x x x
 ♥ K x x
 ♦ K x
 ♣ J x

ダブル

Nを3451、4342と仮定して9♠10♣ = 19、10♠9♣ = 19。5Sが出来る時(11)は、EWの5Cは3ダウン(8)のはず。勿論5S1ダウン、5C2ダウンは、よくある話。釣られないように。

: ♠ K Q x x x x
 ♥ A x x
 ♦ Q x x
 ♣ x

パス

Nが4252なら、10♠10♣ = 20。3343ならば、9♠9♣ = 18。20なら5Sも有力ですし、18なら絶対ダブルしたい。S自身で判断することが出来ませんから、フォーシングパスでNに任せます。

: ♠ K Q x x x x
 ♥ x x x x
 ♦ A x x
 ♣ - - -

5S

Nを3343と仮定すると、9♠10♣ = 19となりますが、Nが4252なら？ 10♠11♣ = 21、更に♣ポイド、2スーターフィット、ピュアさが加わり、とても危険なディールです。これは、格言4で。

4 : 疑わしきは、荒れたハンドはもう一度

簡単に4の代から5の代、更に5の代が被ってきて、6の代まで登場しそうな盛り上がりを見せる打ち上げ花火なオークションがあります。特にバル同士、ノンバル同士だったりする時は、どちらも勝算を持ってビッドしてるはず。そんな時は、お互いのハンドに、5-5、6-4以上の2スーターだったり、ポイドがあったり、7枚以上のスーツがあったりするものです。こんなオークションの時は、トータルトリックが増加する要素がいろいろ存在しています。「高い代では、オープニングリードが勝負」なんてこともしばしば。特にIMPでは、迷うようならば、被せおくべきです。売るべきだったとしても、ペナルティは安く済みますし、2スーター、ポイドの類のハンドでは、リード、ディフェンス一発でメイクするなんてことも。

(問題5) EWバル : IMP

W	N	E	S
*LHO	*パートナー	*RHO	*アタ
1 H	1 S	3 S *	4 S
5 H	P	6 H	?

(*) ♠ S P L.

: ♠ Q x x x x
 ♥ x x
 ♦ K x
 ♣ x x x x

パス

先の4Sプリエンブレイズで、この程度のハンドをパートナーには伝えてあります。こちらで勘を働かせるよりパートナーのNに任せましょう。Eも♠ポイド頼りで、ギャンブルしただけかもしれません。

: ♠ Q x x x x x
 ♥ - - -
 ♦ K x x x
 ♣ x x x

6S

さすがに、保険の6Sはこちらで判断します。将来の7Hに備え、先の4Sレイズの代わりに4D!でリードショウイングとか、一気に「闇の世界へようこそ!」の5S(6S!)ビッドも面白かったですよ。

5 : マイナーアナーは、ビッドを控えよ

競り合いの判断で、トランプの枚数のカウンティングの次に重要なポイントは、マイナーアナー（Q、J、10、9）の評価です。自分達の長いスーツのマイナーアナーの存在はトリックの増加方向でビッドを誘いますが、オポネントスーツのマイナーアナーの存在は、トリックの減少方向で、ビッドすることを戒めています。特に、オポネントスーツに、K J x、K 10 x、Q J x、Q 10 x などを持ってる時は要注意です。

(問題6) ノンバル : IMP

W	N	E	S
*LHO	*パートナ	*RHO	*アナタ
-	-	1 H	1 S
2 H	2 S	3 H	?

: ♠ J x x x x x
 ♥ K J 10
 ♦ K x
 ♣ A x

パス

♥のマイナーアナーに(-1)、♠スーツの内容の悪さに(-1)しますと、 $9♠8♥ - 1 - 1 = 15$ とか。
 N (K x x x x J x x x K x x x) など、2 S も難しく、E W の 2 H もやっとなさ、ということも。

: ♠ A Q J x x
 ♥ x x
 ♦ K Q 10 x
 ♣ x x

3 S

8♠ですが、3 S を被せるのは有力。それは♠スーツとセカンドスーツの♦の内容が良い(+1)、オポネントスーツの♥(♣)にマイナーアナーが無い(+1)ので、全体にピュアなディールが想像されますから。

(問題7) ノンバル : IMP

W	N	E	S
*LHO	*パートナ	*RHO	*アナタ
-	1 S	2 C	2 S
3 C	P	P	?

: ♠ x x x x x
 ♥ J x x
 ♦ A x x
 ♣ Q 10 x

パス

♠の内容の悪さ(-1)、♣のマイナーアナー(-1)バランスハンドなどの、トータルトリック減少の要素が多数あります。 $9♠8♣ - 1 - 1 = 15$ 。大胆すぎる調整でしたが、16としても、3 S は言い過ぎです。

6 : 4枚のオポネントスーツは、ディフェンスせよ

3、4の代の競り合いで、オポネントスーツが4枚あったとしましょう。ビッドするかどうか、判断に迷う時は、ディフェンスにまわるのが賢明な選択です。自分達も相当な強さがある時なら、積極的にペナルティダブルを掛けます。しばしばオポネントは、8枚フィット位で頑張っていることがあるものです。それに、オポネントのトランプスーツのブレイクは悪いのだから、オポネントは、プレイでいろいろ苦労することになるのは必至です。

(問題8) ノンバル : IMP

W	N	E	S
*LHO	*パートナ	*RHO	*アナタ
-	-	-	1 S
2 H	2 S	4 H	?

: ♠ A K J x x x
 ♥ x x x
 ♦ x
 ♣ K x x

4 S

Eの4 Hから、E Wの♥が9枚フィットしている可能性はかなりあります。すると、Nの♥はシングルトン。 $9♠9♥ = 18$ 。♥にマイナーアナーがないですし、(+1)で19か。格言2「4 Hには4 Sを」も。

♠ A K J x x
♥ J x x x
♦ K x
♣ A x

ダブル

Nの1♥が見えたといって、8枚フィットで4Sビッドするのは間違い。8♠8♥=16! 4Sが出来る時(10)は、4H4ダウン(6)の勘定です。ダブルを掛け、ありそうな3ダウン(+500)で儲けよう!

(問題9) EWバル: IMP

W	N	E	S
*LHO	*ハート	*RHO	*アタ
-	1S	2H	3H
4H	P	P	?

(*) : 3+♠、10+、インビティショナルキュービッド。

: ノンフォーシングパスです。ダブル、4Sを選ぶ理由(強さ、形)なし。

♠ K Q x x
♥ x
♦ x x x
♣ K x x x x

4S

「4Hには4Sを」EWの♥は9枚フィットは確実。9♠9♥=18。4Sビッドして失敗するケースは、お互い9勝同士の時ですが、+100が-50程度ですから-4IMP。10勝8勝の時の計算結果は?

♠ K x x
♥ Q x
♦ A x x x
♣ Q x x x

パス

冷静にパスします。♥Qダブルトンのマイナーアナーがありますし、お互い8枚フィットしか見えてません。8♠8♥=16。バルの4Hをビッドされたからといって、闇雲にいつも4Sを被せてはいけません。

♠ J x x x
♥ K J x
♦ A x x x
♣ Q x

ダブル

♥の強烈なマイナーアナー(-1)と♠の内容の悪さを考慮して、EW9♥を仮定して、9♠9♥-2=16。少なくとも、18トリックは無い。すでにゲームですから大胆にダブルを掛けて、+500を狙います。

♠ A x x x
♥ x x x x
♦ Q x
♣ A x x

ダブル

もしNが5053なら、このオークションでは、4Sを被せるべき。Nの1♥を仮定して、9♠8♥=17。内容の無い4枚♥ですが、♠Aリードから、Eの5枚♥をパンピングして、トランプコントロールを攻撃です。

7: たくさんのサポート、たくさんレイズ

競り合いの最も基本的で大切な要領は、「サポートがある時は、サポートする」です。それも、出来るだけ早い機会に、枚数に応じて。たくさんのサポートがあれば、たくさんレイズしておくのが、きっと素朴な最良の競り合いとなるでしょう。オポネントに教える不利もあるでしょうが、なんやかやで、結局、平凡なレイズが一番なのです。

(問題10) EWバル: IMP

W	N	E	S
*LHO	*ハート	*RHO	*アタ
1D	1H	1S	?

♠ x x
♥ K J x x x
♦ x x
♣ Q x x x

4H

5♥ありますから、パートナーの5♥と合計し、10♥あるので、4Hは損のないプリエンブティブ。EWの4Sが来そうですが、後の判断はパートナーに任せるのが大事。Nが3532ってこともあるのですから。

♠ x
♥ K x x x x
♦ x x
♣ Q J x x x

5H

EWは、8+♠です。NS10♥EW8+♠=18+有利なバルネラビリティですから、ちょっと頑張って、アドバンストサクリフェイス模様の5Hが洒落てます。Wは4(3)♠持って、5Sビッドを悩んでくれれば。

第7課 「法則」とシステム、コンベンション

1：プリエンブティブオープン、オーバーコール

プリエンブティブオープンの代の高さは、パートナーのありそうな枚数、オポネントのフィットの枚数の期待値を計算して決定します。「高過ぎず、低過ぎず、パートナーを誤らせず」が良いプリエンブティブの心得です。一般に、「6枚は2の代、7枚は3の代、8枚は4の代」とか、「64は3の代、74は4の代」という指針があります。また、有利なバルネラビリティだったり、内容が良くピュアハンドなら、もう一つ高い代を頑張ってビッドするは、オポネントをより苦しめることが出来、結構なチャンスとなるでしょう。一般的なウィーク2オープンについてなのですが、6枚スーツに対するパートナーのサポートの期待値は、2と1/3枚、即ち、8と1/3枚フィットですから、2の代は相当健全です。ちょっと健全過ぎるくらい?! 5枚スーツを持っている時の期待値は、2と2/3枚ですから、合わせて、7と2/3枚あります。積極的なプリエンブティブ狙いで、5枚スーツのピュアハンドでウィーク2オープンするのは面白いところです。なぜなら、HCPのあるだろうオポネントは競り合いに参加して来るでしょうが、すでに3の代です。十分な相談もしにくく、時に8枚フィット程度で、3の代、4の代に上がらざるを得なくなるからです。

(問題1) EWバル：IMP

W	N	E	S
*LHO	*パートナー	*RHO	*アナタ
-	-	-	?

: ♠ x x ♥ K Q J x x ♦ x x ♣ Q x x x 2 H	: ♠ x x ♥ K Q J x x x ♦ x ♣ x x x x 3 H	: ♠ x ♥ K Q J x x x x ♦ x ♣ x x x x 4 H	: ♠ x x x ♥ K Q J x x x x ♦ x ♣ x x 3 H
--	--	--	--

：有利なバルネラビリティのディーラーですから、頑張った2Hオープンは、結構なチャンスです。
 ~：内容の良さ、形、バルネラビリティを総合すると、この位の高さは絶対です。

2：プリエンブティブレイズ、リレイズ

パートナーのスーツビッドに対し、トランプフィットに基づいた、弱いハンドでプリエンブティブレイズするのは非常に有効な競り合いとなります。また、オポネントが競ってくるのが明らかなオークションでは、競られる前に、自らすすんで代を上げます。「プリエンブティブリレイズ」という約束があります。有名なのは「1H 2H 3Hは、プリエンブティブリレイズ」というもの。そのような時、また競り合いでインビテーションしたい時は、ゲームトライアルビッドを大いに活用します。単なるトランプを繰り返すビッドは、「パービッド」ともいうサインオフなのです。

(例1)	W	N	E	S	(例2)	W	N	E	S
	-	-	1 D	1 H		-	-	1 C	1 D
	P	2 H	X	3 H		1 S	2 D	パス	3 D

3：サポートダブル

1の代のスーツオープン、レスポonderが1の代のスーツレスポンス、四番手でシンプルオーバーコールが入ったり、テイクアウトダブルが入ったりした時のオープナーのダブルの取り決めです。レイズは4枚サポートを保証して、3枚サポートの場合は便宜的なダブルをします。また、パスや他のビッドは、2枚以下のサポートと判りますから、レスポonderの側で、パートナーとのフィットの枚数、全体的なフィット具合が見えて、適切な競り合いの判断ができることでしょう。

4 : フィットジャンプ

オーバーコールされた時、そのスーツ以外のジャンプシフトは、フィットジャンプ（オポネントスーツのジャンプはスプリンターレイズ）とします。 競り合いで、5 4、5 5、6 4などの形良いハンドは、2 スターフィットすることで、トータルトリックが増加します。 そして将来の高い代でのオポネントの競り合いが予想され、対する良い判断を迫られます。 サイドスーツを紹介することで、パートナーのトータルトリックの判断を助けるでしょうし、良いリード、ディフェンス方針紹介にもなります。 また、フォーシングシチュエーションを作ることで、「フォーシングパス」を活用する事も可能になり、オポネントのサクリファイスに備えることが出来るのです。

(問題 2) ノンバル : I M P W N E S
 - 1 H 1 S ?

: ♠ x x ♥ K x x x ♦ A Q x x x ♣ x x 3 D	: ♠ x x ♥ K x x x ♦ A Q x x x ♣ K x 4 D	: ♠ x x ♥ Q x x x ♦ A K x x ♣ K x x 2 S	: ♠ x ♥ K x x x ♦ A K x x ♣ J x x x 3 S
--	--	--	--

5 : プリバランシングオーバーコール

バランシング（リオープン）でするようなビッドを、ダイレクトポジションでもする約束です。 右手のビッドが最終コントラクトになり得るオークション展開で、H C Pは少な目でもオポネントスーツが短い時、6枚以上のスーツがある時、また2 スターの時などです。

(例 3) W N E S (例 4) W N E S
 1 H パス 2 H ? 1 C パス 1 N ?

(例 3) : ♠ K Q J x x ♥ x ♦ Q x x x ♣ x x x 2 S	: ♠ x x ♥ x ♦ x x x x ♣ A K J x x x 3 C	(例 4) : ♠ x x ♥ A K J x x x ♦ x x x x ♣ x 2 H	: ♠ K Q J x x ♥ x x ♦ Q J x x x ♣ x 2 S
--	--	--	--

6 : 積極的なマイナーレイズ、ビッド

パートナーのマイナーオープンは、普通5枚以上のメジャーを持ってません。 長くて4枚です。 また、1の代の♥、♠スーツのレスポンスをスキップしたレスポナーは、4枚メジャーを持っていません。 その情報を基に、オポネントのフィット具合が見える時があります。 そんな時は、オポネントに快適な代でプレイさせないように、積極的なマイナーレイズ、ビッドを心掛けます。

(例 5) W N E S (例 6) W N E S
 - 1 D X ? - - - 1 D
 パス 1 N 2 S ?

(例 5) : ♠ x ♥ x x x ♦ K J x x ♣ Q x x x x 3 D	: ♠ J x x ♥ x x ♦ K J x x ♣ Q x x x 1 N	(例 6) : ♠ x x ♥ J x x ♦ K Q x x ♣ A Q x x 3 C	: ♠ K J x x ♥ A K x ♦ K J x x ♣ K x ダブル
--	--	--	--

第87課 「法則」の使用上の注意

(*) トータルトリックの法則 = 「トータルトリックは、トランプトランプに等しい」

この法則を基本に競り合いの判断を検討してきましたが、簡単なまとめを。

1 : 「法則」は、競り合いの判断の基礎である

「それぞれがどのくらいのトリックを取りそうか？」を判断する時、先ずフィット枚数から全体のトリック数(トータルトリック)を想定してみよう。その数から、「HCP」「アナーの位置」「分かれ」の要素を加味して、どちらがどのくらい取りそうか(分配)、の見当をつける手順です。全体から考える、のが大事で、自分達のコントラクトが出来るかは、二の次の判断です。

2 : 「法則」の調整要素を忘れない

実は、トータルトリックはトータルトランプにだいたい等しい、のです。「だいたい」を、より正確に判断するためには、トータルトランプからトータルトリックを決める時に、調整要素の判断を忘れない事。「オポネントスーツのマイナーアナーの有無」「自分達のスーツの内容」「ダブルフィットの可能性」「ボイド、ロングスーツの存在」の吟味がポイントです。

3 : チャート表を、すぐに頭の中で描けるように

テーブルでは、十分な時間を取って競り合いの判断をするわけにはいきません。「迷ってパス」だと、パートナーに順番が回っていった時に、味が悪くなります(迷うハンドとパートナーに判ってしまい、パートナーの行動が制約されますから)。そこで普段から場面におけるトータルトリックのチャートを頭の中に描いておきます。イメージトレーニングです。

4 : 「法則」の判断に迷ったら、高い数字で判断せよ

「法則」は、お互いがベストプレイ、ベストディフェンスを前提にトリックを計算しています。現実には、完璧なプレイ、ディフェンスで終わるわけではありません。特に、ディフェンス側のミスは多いもの。「高いコントラクトは、オープニングリード勝負」という格言もあります。そこでトータルトリックの判断に迷ったら、高い数の判断を選択する方がよらしい。「迷ったら、ディフェンスよりプレイを」です。それに、ビッドすることでオークションはまだ続き、オポネントが、更に競り上がってくれたり、ダブルを掛けるべきを掛け損ねてくれたり、というようなオークション上のチャンスがあるからです。

5 : 結果を冷静に分析せよ

競り合いの判断は、結果で議論されてしまいがち。その時点の判断を冷静に見つめて検討する心構えが大切です。結果が悪くとも、今回たまたま不幸だっただけかもしれません。結果良くても、今回たまたまラッキーしただけかも。次に同じ状況に遭遇したら？

競り合いの判断は；

- 1 に、トランプの枚数から調整したトータルトリックの判断、
- 2 に、オークション展開とバルネラビリティ、
- 3 に、パートナーシップ。そして、「気合い！」です。

最後に；

「 Good Luck with THE LAW! 」