

2 over 1 GF 競合いのビッドについて

(「ABCxx」は、教本のページ番号、又は項目番号を示す)

2025.10.12 木村

誰かがオープンして、オポネントからオーバーコールが掛かかれば、或いはパートナーがオーバーコールで介入すると、競り合いの状態になる。すると、ビッド方法ががらりと変わる。

一般にビッドの目的は、切札を何にするか、そしてゲームボーナスが狙えるか、更にはスラムに手が届くか、を、探るためにペアどうしが手の内容を細かく知らせ合うことにある。

2/1GF の

細かい取り決めが、ここで効果を発揮する。

介入側は上記を阻むことであり、あるいは容易なコントラクトに終わらせずあわよくばダウンを誘うことである。

競合いでは、自分たちの適切なコントラクトレベルがどこにあるかを探ることになる。

オープン側は介入ビッドを利用して更に細かい情報交換を行うことも出来る。

○ 競合いの意味とリスク

オープン側の情報交換を黙って見過ごすのは相手に利をもたらすことになるので、自分たちとしては、可能範囲で妨害（守り）しながら、こちらによいコントラクトが無いかわかる（攻める）ことが望まれる。(ABC 第 12 項 ディフェンス)

但し、コールすればそこに点があることが分かるので、フィネスなどの標的になり易い事に留意

◎ 競合い時のビッドの特徴

一方でオープナー側は、仕掛けられたコールを利用して、いろいろなコンベンション等を用いることが出来る。(ABC 第 6 項 競合い。 ディフェンス側でも利用可能)

☆ 重要なことは、ハンドの点数に加えて切札の合計枚数であり、また、ダウンした時とオポネントにメイクされた時の損失差である（1 ダウンは出来の内）。

(1) あちらとこちらが同等の点数持ちなら、切札枚数がコントラクトレベルを決める要素になる。即ち、TRP(ABC 15p)に基づき 2 人の切札合計枚数まで、コントラクトレベルを上げることが出来る。例えば、9 枚持ちなら (9-6=) 3 の代までとなる。

(2) 1 ダウンは出来の内とはいいながら、オポがダウンするのに無理ビッドして自分がダウンするのは、避けなければならない。ここは経験の量がものを言うことになる。

★ 以下に具体的に記載する。

1. オポネントのビッドスペースを奪う

(1) ウィークでオープン／オーバーコール (ABC 13p, (3))

(2) ジャンプレイズ (ABC 3p5(3), 5p(2)e,)

(3) キュービッド (ABC 6(1)c,)

・ ・ ・ 点が少なく NF
・ ・ ・ インビテーション

(4) 同上 (ストッパーアスキング: ABC 8p③) この違いを十分、理解することが重要。

(5) 2 の代に上げる=2/1 (ABC 5p(2) b) = GF ではない。

2. オポネントのコールを利用して、レイズしないで (安全なレベルで) 攻める。

(1) ダブル (通常、ダブルはキュービッドよりも低い点数でもコールできる)

- ① ネガティブ ダブル (ABC5p, d): 昔、フリービッドなら 8 点無ければパスと言われたが、これならコールできて 6 点以上あることを示すことができる!
- ② サポート ダブル (ABC18p(4)): サポートが 3 枚あるよ/マイナー オープナー。
- ③ リダブル (ABC5p(2)c): 10 点以上あるよ。(ABC 第 6 項と異なるが、これで運用してみたい)
- ④ 強いテイクアウト ダブル: オーバーコールの席で 1 8HCP 以上の手なら必ず Xを言ってから、自分のスーツ、又は NT を言う! (単なるオーバーコールは 17HCP 以下と見なされる) (ABC 第 11 項(3))

3. 詳しい情報を伝える

例えば、5-5 持ちのオーバーコール

- (1) マイケルキュービッド: 普通はダイレクトビッド
- (2) アンユージャル 2NT: 同上
- (3) ハミルトンコール: 1NT オープンに掛かる

4. 留意すべきコンベンショナルコール

- (1) メジャーオープン時、オーバーコールが無い時の NT レスポンスは、全てコンベンションであるが、競合いになるとオポネントのスーツにストッパーがある、という意味になり、示す点数も普通になる。

例: 介入なし; 1 S - 1 N (3 枚サポートありの max12HCP があるかも知れない)、

1 S - 2 N, (4 枚サポートあって、16 点以上あり)

1 S - 3 N (4 枚サポートあって、13~15 点のバランスハンド)

介入あり; 1 S - ◇ - 1 N (3 枚サポートなし、ストッパーあり、10 点以下、

1 S - ◇ - 2 N, (3 枚サポートなし、ストッパーあり、11 点)

1 S - X - 2 N, (3 枚サポートあり、10~12 点)

1 S - ◇ - 3 N (3 枚サポートなし、ストッパーあり、13 点)

- (2) ウィーク 2 を掛けられた時は (ABC 13p)

- ① 原則、1 レベルのオープンと同じ気持ちでオーバーコールする。
- ② ウィークに、ウィークで対抗するのは、間違い。
- ③ 2 NT はストッパーがある 15~17 点の手を表す。
- ④ アンユージャルなら 4 NT になり、当然 GF の強い手でなければならない。
(3 NT は特別な意味になる)

以上