のブリッジ余談（第77回）

１ＮＴＸからのエスケープ

2015.11.20

A 子「第 56 回の余談でＳＯＳリダブルの説明がありましたね。オープンした人が相手のテークアウトダブルをペナルティパスされた後にリダブルというとＳＯＳになると思っていました。ところがこの前、パートナーが１ＮＴオーバーコールをした時のことです。私の右のオポーネントがそれにペナルティダブルを掛けてきました。自分は言うものが無くて弱いのでパスをしたところ、パートナーはこちらがリダブルしなかったので強さがあると思ったと言うのです。このようなシチュエーションでこちらが弱いときはいつもリダブルをするのでしょうか？」

B 先生「うーん、これは約束次第というべきでしょうか。一般にスートコントラクトの時はリダブルは強さを示しているのですが、１ＮＴオープンあるいはオーバーコールにペナルティダブルを掛けられたときに何かスートに逃げ出す仕組みのことをエスケープ・シーケンスとかエスケープ・メカニズムと呼んでいます。それにリダブルが組み込まれているからでしょうね」

A 子「その名はあまり聞き慣れませんが、いろいろあるのでしょうか？」

B 先生「たくさんのバリエーションがあります。その説明の前にまずレスポンダーつまりパートナーが１ＮＴとオープンしたとき、もし右のオポーネントがペナルティダブルしたら、多くの人はシステムオン、つまりダブルがないときと同じビッドを使っていますよね」

A 子「２Ｃはステイマンだし、２Ｄや２Ｈはトランスファーです」

B 先生「そうですよね。そこでリダブルを２Ｃとオープナーに言わせるコールとして使うのです。古くはここのリダブルの意味はこちらは強い、１ＮＴはメークできるぞという意味に使っていました。今は逃げ出す方法の１つとして使っている人が多くなりました。逃げ出すとは英語でエスケープですよね。このようなシチュエーションではトランスファーなども逃げ出す仕組みの一部となっているのですよ」

A 子「このシチュエーションでパスというとどうなるのですか？」

B 先生「パスパスと流れたとすると、オープナーに回った時必ずリダブルしなければいけないと決めておくのです」

A 子「パスはリダブルへのトランスファーみたいなものですね」

B 先生「こうすると結果１ＮＴＸというコントラクトがプレイされることはなくなってしまいます。１ＮＴそのものか１ＮＴＸＸだけですね」

A 子「１ＮＴＸＸはどういう風におきるのでしょうか？」

B 先生「自分の右がパートナーの１ＮＴにダブルを掛けたら、いったんパスしてパートナーにリダブルさせて、それをパスするのです」

A 子「なるほど、自分がある程度強くて１ＮＴは作れそうだという時いったんパスしてからまたパスするのですね、さて自分が弱いときに、パスするのか、リダブルするのかはどう判断するのでしょうか？」

B 先生「ここからがエスケープシーケンスの本題です。本来なぜエスケープするかというと、こちらがあまりに弱いときはＮＴではこちらに入れませんよね。だから何かスートをトランプにすれば入れる可能性が出てくるので、２レベルで何か適切なトランプを見つけたいということになります。自分が５枚のメジャースートを持っていればそれをトランスファーを使って示せばよいということになります。もっともこれはダブルが入らなくても同じですよね」

A 子「システムオンですね」

B 先生「ダブルが入らないときにマイナーに逃げ出す仕組みは、多くの人は２ＮＴを３Ｃへのトランスファーとして使い、ダイヤモンドへは３Ｃを３Ｄに変えてビッドしていますよね。これをダブルが入ったときにそのまま使っても構わないのですが、欠点は３レベルになることです」

A 子「ペナルティダブルが掛かっているのですからなるべく低いレベル、このケースでは２レベルにしておきたいですね」

B 先生「だからリダブルを使おうという理由なのです。さっきは２Ｃをビッドしなさいと言いましたが、バリエーションの１つとしてよい方のマイナーを選びなさいというのもあります。日本ではあまり使われていないようですが」

A 子「もし２Ｃと言いなさいということにしたら、他はどうすればよいのですか？」

B 先生「２Ｄ、２Ｈはメジャーへのトランスファーですよね、２Ｓはシステムオンとするとマイナーステイマンということになります。弱いハンドでするという点がダブルが入らなかったときと異なりますが」

A 子「いずれにしろ弱いときの話なのですね」

B 先生「２Ｃをステイマンにしない立場もあります。２Ｃはダイヤモンドへのトランスファーにするのです。このエスケープシーケンスではＸＸ、２Ｃ、２Ｄ、２Ｈで４種類のスートへの逃げ出しが可能になりますね」

A 子「逃げ出すスートがレスポンダー１人で決められる場合はこれでよいと思いますが、自分だけで決められないときはどうするのですか？」

B 先生「何か２つのスーツを持っていてどちらかにしたいけどパートナーとのフィット次第ということになります」

A 子「どうするのでしょうか？」

B 先生「日本では多くの人が一致して使っている一定のコンベンションはないようです。ただ１つの方法として、リダブルしてオープナーに２Ｃを言わせて、２Ｄと言えばＤ＋Ｈ、２Ｈと言えばＨ＋Ｓを示します。

A 子「でもまだＣ＋Ｄ、Ｃ＋Ｈ、Ｃ＋Ｓ、Ｄ＋Ｓの場合がありますが、このときはどうするのですか？」

B 先生「システムオンをあきらめることになります。１ＮＴ－（Ｘ）に２ＣといえばＣ＋D/H/S、２ＤといえばＤ＋Ｓを示しオープナーは前者のとき２Ｃで満足するならパス、あるいはそれが３枚無いときは２Ｄといって他の逃げ込むスートを探しに行きます。いずれにしろエスケープはレギュラーパートナーとは一度よく話し合っておくのが良いですね」

A 子「打ち合わせる事って、ほんとに沢山あるのですね！」