

## フォーシング・パス

あなたの手

A5

Q9

KQ742

AK103

Vul vs Not

You LHO Pard RHO

1D 1S 2H 4S

?

1. すぐに何らかのビッドをするとディフェンスしたくないことを示す。通常、HCPの強さより、形の強さを示す。
2. ダブルは最も弱くてさらにビッドを続けたくない手を示す。  
「5の台でプレーしたくない」と、警告している。理由としてよくあるのは、敵のスーツに2ルーザのある手。
3. パスは、敵のスーツに2ndラウンド・コントロール以上を持っていて、パートナーにビッドを続けるよう促している。  
パートナーがビッドを続けたくなければ、ダブルしなければならぬ。
4. パスしたあと、パートナーのダブルにパスせずビッドを続けると、マイルドスラムトライになり、すぐビッドしたときよりも価値の高い手を持っていることを示す。

どの状況でのパスがフォーシング・パスになるかを判断するのが最も難しい。3つの考え方がある。

1. 自分たちの手だ。  
これは最も自由な解釈を可能にする考え方である。  
2人で23点以上のHCPを持っているのがわかっているとき、フォーシング・パスの状況がオンであるとする。典型的には、自分たちがオープンし、インビテーション以上のレスポンスをしたあと、または敵が明らかにサクリファイスしているときもこの状況になる。  
→ この考え方に従えば、上記の例で、あなたのパスは

フォーシング・パスになる。

2. 自分たちにゲームがある。

パスがフォーシングになるには、自分たちのオークションが GF の強さを保証していなければならない。

例えば、

- 2C オープンした
  - 2/1GF レスポンスがあった
  - レスポンダがリバースした
  - ゲーム・インビテーションにゲームをビッドした
- この考え方に従えば、上記の例であなたのパスはフォーシングにならない。

3. キャディーでも、このパスがフォーシングだとわかる。

最も保守的な考え方だけど、パートナーの思いをくみ取るスキルは低くて済む。

| Vul vs Not |     |      |     |
|------------|-----|------|-----|
| You        | LHO | Pard | RHO |
| 1H         | 1S  | 2S   | 3S  |
| 4H         | 4S  | ?    |     |

注) 2S はリミットレイズ以上を示す

単にゲームをビッドしただけではフォーシング・パス状況をオンにできない。

押し上げられてゲームをビッドしたのではなく、フリービッドを

したり、ジャコビ 2NT をビッドしたり、より高い台ではキュー

ビッドをしたり、明らかな GF ビッドをしていなければならない。

4H に 4S がビッドされたときは、敵がサクリファイスしているのか、

作りにきているのかわからない。23HCP 以上の考え方を使うときは、

3 の台か 5 の台で使うようにすべきである。

| You | LHO | Pard | RHO |
|-----|-----|------|-----|
| 1S  | 3H  | 4S   | 5H  |
| ?   |     |      |     |

4S へのフリーレイズでは、フォーシング・パスの状況をオンにしていない。

オンにするためには、4H のキュービッドをして、HCP のある

良い手でディフェンス・バリューも少しはある手を示す必要が

ある。

だから、上記の状況でのあなたのパスをパートナーはディフェンスに

不向きなミニマムハンドととらえ、パスするかもしれない。  
あなたの手がディフェンスまたはオフェンスに向いた良い手であることを示すには、ビッドするかダブルする必要がある。

| LHO | Pard | RHO | You |
|-----|------|-----|-----|
| 3C  | X    | 5C  | ?   |

敵がサクリファイスしているのが確かなときは、パスはフォーシングになる。でも、本当に確か？

この状況で、上記 3 のアプローチを使っているなら、パスはフォーシングとはとられない。

敵がノンバルのとき、フォーシング・パスにするか？

エドガー・カプランは、「敵がノンバルだからと言って、5 の台のコントラクトをメイクできないとは言えない」と言ったことがある。

| Pard | RHO | You | LHO |
|------|-----|-----|-----|
| 1D   | X   | XX  | 2S  |
| P    | 3S  | ?   |     |

注) 2S はプリエンプティブ

XX でフォーシング・パス状況をオンにしたか？

もし、オンにしているとしたら、パスはパートナーがビッドを続けることを促し、ダブルはその逆になる。

もし、オンにしていなかったら、パスは弱い手、ダブルはペナルティになる。

XX はパートナー・スーツの 3 の台までフォーシングになるという決めごとをしておくのいいかもしれない。

そのような取り決めをしていなかったときには、パスはフォーシングにならない (when-in-doubt ルール)。

3S をディフェンスしたくなければ、ビッドを続けるか、ダブルするかしなければならない。