

## 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、パートナにビッドを続けるよう促している。パートナがビッドを続けたくなければ、ダブルしなければならない。
4. パスしたあと、パートナ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。  
→ この考え方によれば、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、自分たちのオーケーションが  
GFの強さを保証していかなければならない。

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
- この考え方には従えば、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 ビッドをしていかなければならない。

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	?

敵がサクリフア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マ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、オンにしていないとしたら、パスは弱い手、ダブルは  
ペナルティになる。  
XX はパートナ・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がいいかもしれない。  
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。