

IMP 戦略

1. 最上位戦略

良いビットを行い、他チームより良いコントラクトを獲得し、そのコントラクトは必ず達成する。

○ ボーナスポイントの獲得

ゲームを的確にビットし安全にメイクする、オーバートリックは狙わず安全プレーする。

スラムとグランドスラムはダウンすると、ゲームも逃すので細心の注意が必要。

統計によると、ブリッジは、**ゲームが46%**、パーシャルが46%、スモールスラムが6%、グランドスラムが2%発生することが知られている

優先順位は、メジャースーツ、ノートランプ、マイナーズーツの順。

僅少得点差が総合得点である IMPsと VPsに与える影響は少なく、1トリック多くとる事に固執する必要は少ない。

丁寧なビットし、良いビットを発見する機会を逃さない。オーバービットはしない。

ゲームを逃さずビットする。 バル : 40%以上ならトライ

 ノンバル : 50%以上ならトライ

スラム逃さずビットする。 バル : 85%以上ならトライ

 ノンバル : 80%以上ならトライ

グランドスラム逃さずビットする。 バル : 90%以上ならトライ

 ノンバル : 85%以上ならトライ



○ プリエンプティブコントラクトを的確に(オポネントがダウンしそうな事が必要条件)

→ 条件の良いオポネントをゲーム、スラムに押し上げない。

2. パートスコアも激しく競り合いビットする。2の代では出来るだけコントラクトは売らない。

オーバービットは避け、オポネントをオーバービットに追い込む。

3の代と5の代はディフェンスしたほうが結果が良い場合が多い。

3. 的確にディフェンスし、オポネントのコントラクトをダウンさせる。

特にゲーム、スラムとグランドスラムは極力ダウンさせる。ダウンを目指して冒険し最後まで諦めない。

4. ペナルティーダブルは慎重に行う。

オポネントがゲーム未満のコントラクトでは90%以上の確率でないかぎりダブルしない

オポネントがゲームコントラクトに達した場合、敵がバルでは60%の確率があればダブルし

ノンバルでは慎重に75%の確率があればダブルする。 2 ダウンが確実ならダブルする。

スラムとグランドスラムには落とせる確信がないかぎりダブルしない。(リダブルされると大きく損失する可能性大→スラム、グランドスラムにダブルされたらリダブルする)

5. 試合の情勢が悪くても、良くても本戦略を遵守する。

試合の情勢が負けている又は勝っていると感じている場合でも、戦略は変えない。

ただし、SRR(ショートラウンドレブン)では、15IMP 以上負けていると感じた場合は、より積極的に

プリエンプティブビットし、balancingでも積極的に、スラムとグランドスラムにも積極的に、

ゲームやスラムにダブルされたらリダブルする。15IMP 以上勝っていると感じたら、9HCP 以下

の弱いハンドでは、1の代でもオーバーコールをしない。2の代のオーバーコールはオープン

ハンド以上に限定する。balancingも行わない。

6. 大きなミスをするだけ避け、最後まで諦めない。

1 ボードの大量失点が他のボードにも影響し、挽回困難となるので、細心の注意が必要。

7. ブリッジメイトの入力やピックアップスリップの記入内容は丁寧にチェックする。

パーソナルデータは、試合直後にチェックし、間違いを発見した場合は、速やかに訂正依頼する。

8. ツキを呼ぶ。

気分良くプレーする/直感を重視/自然体で流れの中に身をおく/ツキの土台はパートナーシップ/
不安を除く:駄目でもいいのだ/考えすぎない/迷わず決断/波紋のような集中力/気づきと行動/
周りを見る/重要なのは感じる事/名前に負けない/受けてたつ/自然な動き

* アンダーライン:IMP専用 以上