

マッチポイント戦略

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する。

→ コントラクトは、安全プレーし必ず達成する。

○ フィットの発見とボーナスポイントの獲得

ゲームを逃さずビットする。 バル : 35%以上ならトライ

ノンバル : 40%以上ならトライ

スラム逃さずビットする。 50%以上ならトライ

グラントスラム逃さずビットする。 70%以上ならトライ

○ プリエンプティブコントラクト(オポネントがダウンしそうな事が必須条件)

オポネントが獲得しそうな得点より少ないマイナス点におさえる。

2. パートスコアー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。

最適なオープニングリード シグナルの活用

パートナーに絵札が期待できず、トリックの可能性が少なければ、諦めて確実にキャッシュする。

4. 他のテーブルのコントラクト(相場)を想定する。

コントラクトに優位性が無い場合はオーバートリックを狙う。

コントラクトに優位性がある場合はオーバートリックは狙わず、安全プレーに徹する。

コントラクトが他のテーブルより悪い場合は、良いスコアーは諦め、欲張らずに安全プレーする。



5. ノートランプのビットをマイナー及びメジャースーツより優先する。

リスクを負ってもノートランプへ

6. ペナルティーダブルを多めにかける。(ゲーム、パートスコアー共)

特にオポネントがバルの場合は頻繁にダブル

7. テーブル数が少ない(6テーブル以下、ハウエルムービングが主)時は、4～6は控えめにIMP戦略に近づける。ボトムを避け、平均値志向する。

8. 試合の情勢が悪くても、良くても本戦略を遵守する。

試合の情勢がパートナー共に負けていると感じている場合でも戦略を変え、ギャンブリングビットや極端なアップを狙わない。更に悪い結果につながることが多い。

負けていると感じても、さほど負けていないケースも多い。

試合の情勢がパートナー共に勝っていると感じている場合でも、戦略は変えない。

9. 各ボードは独立であるので、1つのボードのビット、プレーが悪くても次のボードとは独立。

→ 気分を切り替え、最後まで諦めない。

10. ピックアップスリップの記入やブリッジメイトへの入力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。

一般的にデータ入力ミスは多い。

11. 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: マッチポイント専用

