

บริดจ์เป็นบอร์ดเกมที่ใช้ไพ่เป็นส่วนประกอบสำคัญ

และขอยืนยันว่าจะใช้คำว่า **ไพ่** ไม่ใช่คำว่า **การ์ด**

เพราะเนื่องจากเกมนี้ ถูกจัดให้เป็นกีฬา โดย สมาคมบริดจ์แห่งประเทศไทย ซึ่งเป็นหน่วยงานที่ขึ้นตรงกับ การกีฬาแห่งประเทศไทย

ประวัติของบริดจ์ โดยย่อ ขอขอบคุณ guru.sanook

บริดจ์เป็นเกมไพ่ ประเภท Trick Taking

โดยพบการเล่นบริดจ์ครั้งแรกในชื่อของ Whist ราวๆคริสต์ศตวรรษที่15

ต่อมาพัฒนาการเล่นโดยให้มีการประมูลเข้ามาเกี่ยวข้อง โดยเล่นชื่อของ Auction Bridge

ในปี 1925 นาย ฮาร์โรลด์ เอส แวนเดอบิลท์ (Harold S. Vanderbilt) ชาวอเมริกัน ได้คิดค้นปรับปรุง Auction Bridge ขณะเดินทางในเรือสำราญ ซึ่งกลายเป็นบริดจ์ที่เราเล่นกันในปัจจุบัน ในชื่อของ **Contract Bridge** ซึ่งนักเล่นบริดจ์จะถือว่าเขาเป็นคนคิดค้นและออกแบบบริดจ์ในปัจจุบัน

บริดจ์เข้ามาในประเทศไทยครั้งในสมัยรัชกาลที่ 5 โดยสมเด็จพระบรมโอรสาธิราชฯในขณะนั้น ซึ่งก็คือ พระบาทสมเด็จพระมงกุฎเกล้าเจ้าอยู่หัว ได้ทรงนำกีฬาไพ่บริดจ์มาเล่นในวัง โดยขณะนั้นเล่นกันในรูปแบบของ Auction Bridge

เกี่ยวกับกฎหมาย ขอขอบคุณ กฎหมายดอทคอม

เนื่องจากบริดจ์จัดเป็นกีฬาที่ใช้ไพ่ การเล่นไพ่บริดจ์จึงได้รับการยกเว้นเป็นกรณีพิเศษ ให้เล่นได้ อ้างอิงจาก

พระราชบัญญัติ การพนัน พ.ศ. 2478

ซึ่งเพิ่มเติมโดยกฎกระทรวง ฉบับที่ 17 (พ.ศ. 2503)

ข้อที่ 13 บัญญัติการพนันที่สามารถเล่นได้โดยไม่ต้องขอใบอนุญาต 3 ประเภทดังนี้

....

....

**ข้อ 13** การพนันตามบัญชี ข.ดังต่อไปนี้ให้จัดขึ้นได้โดยไม่ต้องมีใบอนุญาต

(1) ไพ่บริดจ์ ซึ่งเล่นในสมาคมระหว่างสมาชิกหรือบุคคลที่สมาคมอนุญาต หรือเล่น ในบ้านระหว่างญาติมิตร โดยสมาคมผู้จัดให้มีการเล่นหรือเข้าบ้าน แล้วแต่กรณี มิได้เรียกเก็บ หรือรับผลประโยชน์ในทางตรงหรือทางอ้อมจากการเล่นนั้น

(2) บิลเลียด เพื่อความรื่นเริงในสมาคม โดยสมาคมเก็บค่าเกมตามสมควรหรือในเคหะสถาน โดยผู้จัดให้มีการเล่นหรือเข้าบ้าน แล้วแต่กรณี มิได้เรียกเก็บหรือรับผลประโยชน์ในทางตรงหรือทางอ้อมจากการเล่นนั้น

(3) วิ่งวัวคน ซึ่งไม่มีการเล่นโตแค้ไลเซเตอร์ สวีปหรือบู๊กเมกิง รวมอยู่ด้วย ชกมวย มวยปล้ำ ซึ่งกรมพลศึกษา หรือแผนกศึกษาธิการในส่วนภูมิภาคจัดให้มีขึ้นระหว่างนักเรียน

....

....

ดังนั้นการเล่นบริดจ์ ได้รับการรับรองให้เล่นได้อย่างถูกต้องกฎหมายโดยไม่ต้องขออนุญาตและไม่โดนจับ หากเล่นกันในเคหสถาน ทั้งนี้ต้องมีเงินเดิมพันซึ่งผิดตาม พรบ.การพนัน

## 1. ข้อมูลทั่วไป

ชื่อเกม - Bridge

ผู้ออกแบบ - Harold Vanderbilt

จำนวนผู้เล่น 4 คน

กลไกของเกม : Card Game - Trick Taking / Lead&Follow

เวลาที่ใช้เล่น 15 นาที/สำหรับ - 180-1080 นาที/การแข่งขัน

2. อุปกรณ์ ภาพทุกภาพเอามาจากแหล่งขอขอบคุณ โดยรวมๆละกัน

เป็นเกมกีฬาที่ใช้ไพ่ จึงต้องมี (2.1)ไพ่



แต่ไพ่บริดจ์นั้นจะมีขนาดความกว้างที่เล็กกว่า เนื่องการเล่นต้องถือไพ่ทั้ง 13 ใบพร้อมๆกัน  
เปรียบสำหรับไพ่ป๊อกละไพ่บริดจ์



เกมๆนี้ จะมี 2 phase คือประมูลและการเล่น  
ดังนั้นจึงต้องมี (2.2) อุปกรณ์ที่ใช้ในการประมูล  
โดยมี 2 รูปให้เลือกคือ

<2.2.1> Bidding Sheet + pencil



หรือใช้ <2.2.2> Bidding box



นอกจากนั้นยังมีอุปกรณ์อื่นๆเอาไว้จัดการแข่งขัน ซึ่งจะขอไม่กล่าวในที่นี้

### 3. การเล่น

บริดจ์ 1 โຕ้จะเล่นกัน 4 คน โดยการแจกไพ่ครั้งหนึ่ง จะเรียกว่า 1 บอร์ด

ผู้เล่น 4 คน คนที่นั่งตรงข้ามจะถือว่าเป็นทีมเดียวกัน หรือเรียกว่า partner (คำแปลบัญญัติ: คู่ขา)

คนที่นั่งตรงข้ามกับเรา จะเรียกว่า "Partner" หรือ "คู่ขา"

ส่วนคนที่ข้างๆเรา 2 คน จะเรียกว่า "ปรปักษ์" (Opponent) ถ้าจะเฉพาะเจาะจงคือ คนที่ทางซ้ายเรียกว่า "ปรปักษ์ทางซ้าย" (Left-hand opponent) ส่วนทางขวาก็เรียกว่า "ปรปักษ์ทางขวา" (Right-hand opponent)



(เขาเรียกก็จริงจางนา ไม่ได้ม้งง่าย)

ก่อนเริ่มเล่นจะแจกไพ่จนหมดสำหรับทั้ง 52 ใบ โดยแต่ละคนจะได้ 13 ใบ เท่าๆกัน

จากนั้นบริดจ์จะเล่นเกมจางนึ่ง แบ่งเป็น 2 Phase คือ

(3.1) Auction Phase

(3.2) Playing Phase

#### **(3.1) Auction Phase**

คือการประมูล

มีวัตถุประสงค์เพื่อแย่งกันทำสัญญา (CONTRACT) ที่จะเล่นใน phase ต่อไป

โดยเริ่มจากคนแจกไพ่ (Dealer) แล้ววนไปตามเข็มนาฬิกา

การประมูล จะต้องประมูลให้สูงขึ้นเรื่อย โดยมีวัตถุประสงค์คือการประมูลเพื่อต้องการหน้าทรัมป์ (Trump)

\*\*\*\*\*

### (Trump)

เป็นศัพท์ที่ใช้เลือกดอกของหน้าไพ่ที่ใหญ่ที่สุดขณะเล่นเกมหนึ่งๆ นอกจากบริดจ์แล้ว คำว่าทรัมป์ยังใช้กันใน  
เกมไพ่ทั่วไปเช่น นโปเลียน เป็นต้น

\*\*\*\*\*

ระบบการประมูลจะมี 7 ระดับ

โดยระดับจะมีตั้งแต่ 1 - 7 โดยแต่ละระดับ

แต่ละระดับจะสัญญากับผู้เล่นทั้งวงว่า จะกินอย่างต่ำกี่กอง (Trick - ศัพท์บัญญัติ: ตองกิน)

\*\*\*\*\*

### (Trick)

เป็นศัพท์การเล่นไพ่แบบ Lead & Follow ทุกประเภท เมื่อผู้เล่นคนหนึ่งนำไพ่(Lead) ผู้เล่นต้องตามไพ่ (Follow)  
ในดอกเดียวกับผู้นำจนครบรอบ ผู้ที่ชนะจะได้ 1 ตองกิน หรือ 1 Trick ศัพท์นี้ใช้กันทั่วไปในไพ่และการ์ดเกมที่เล่น  
แบบ Lead& Follow เช่น จีบหมู Spade หรือ Bottle Imp

\*\*\*\*\*

สัญญาระดับ 1 คือ สัญญาว่าจะกิน  $1+6 = 7$  กอง

สัญญาระดับ 2 คือ สัญญาว่าจะกิน  $2+6 = 8$  กอง

สัญญาระดับ 3 คือ สัญญาว่าจะกิน  $3+6 = 9$  กอง

...

...

สัญญาระดับ 7 คือ สัญญาว่าจะกิน  $7+6 = 13$  กอง

(ตอนแจกไพ่ มีไพ่นกละ 13 ใบ ถือว่ามี 13 กอง-เล่น 13 รอบ)

////////////////////

แต่ระดับจะมีดอกของหน้าไพ่ให้ประมูลให้เป็นหน้าทรัมป์ได้ 5 ชนิด ซึ่งจะเรียงตามศักดิ์จากเล็กไปใหญ่ได้แก่

ดอกจิก (Club) เรียกโดยย่อว่า "จิก" สัญลักษณ์คือ "C"

ข้าวหลามตัด (Diamond) เรียกโดยย่อว่า "เหลียม" สัญลักษณ์คือ "D"

โพธิ์แดง (Heart) เรียกโดยย่อว่า "แดง" สัญลักษณ์คือ "H"

โพธิ์ดำ (Spade) เรียกโดยย่อว่า "ดำ" สัญลักษณ์คือ "S"

โนทรัมป์ (No Trump) สัญลักษณ์คือ "NT"

ตัวอย่างความหมายโดยตรงของการประมูล เช่น

2S -> ประมูลโดยสัญญาว่าจะกิน 8 กอง (จาก 13 กอง) โดยให้ โพธิ์ดำ เป็น ทรัมป์

3NT -> ประมูลโดยสัญญาว่าจะกิน 9 กอง (จาก 13 กอง) โดยให้ไม่มีอะไรเป็น ทรัมป์

7C -> ประมูลโดยสัญญาว่าจะกิน 13 กอง (จาก 13 กอง) โดยให้ ดอกจิก เป็น ทรัมป์

เป็นต้น

การประมูลจะต้องประมูลสูงขึ้นเรื่อยๆ

เช่น 1C เกทับด้วย 2C เกทับด้วย 2S แล้วเกทับด้วย 3NT เป็นต้น

แต่ไม่สามารถถอยหลังได้ เช่น 2S จะเกทับด้วย 2D ไม่ได้ เพราะ D ศักดิ์เล็กกว่า S

หรือ 3C จะเกทับด้วย 2NT ไม่ได้ เพราะระดับ 2 น้อยกว่าระดับ 3

เป็นต้น

สรุประดับในการประมูลได้ดังนี้

1C 1D 1H 1S 1NT

2C 2D 2H 2S 2NT

3C 3D 3H 3S 3NT

4C 4D 4H 4S 4NT

5C 5D 5H 5S 5NT

6C 6D 6H 6S 6NT

7C 7D 7H 7S 7NT

////////////////////////////////////

นอกจากระดับการประมูลทั้ง 35 ขึ้นแล้ว ยังสามารถประมูลด้วยรูปแบบอื่นๆ ได้อีกได้แก่

**Pass หรือ ผ่าน** สัญลักษณ์คือ /

หมายความว่า จะไม่ประมูล ซึ่งคนที่ผ่านไปแล้วจะสามารถกลับมาประมูลได้อีก

การ Pass ไม่จำกัดว่า จะต้องมี การประมูลระดับใดเกิดขึ้นมาก่อน แม้เป็นคนแรกที่ต้องประมูลก็สามารถผ่านได้ แต่การประมูลนั้นจะจบลงทันทีเมื่อ มีคนผ่าน 3 คนติดกัน

**Double** สัญลักษณ์คือ X ชื่อเล่นของนักบริดจ์ไทยคือ "ถั่ว"

Double จะกระทำเมื่อ ผู้เล่นคนนั้นต้องการจะ Defend โดยปรามาศผู้ที่จะชนะประมูลว่า "ไม่สามารถทำได้ตามสัญญา"



โดยจะทำได้ เมื่อมีการประมูลระดับระดับใดระดับหนึ่งเกิดขึ้น (จะปราคคนผ่านไม่ได้ ต้องปราคคนที่  
ประมูลสัญญาที่จะเล่น)

ดังนั้นผลของการเล่นที่เกิดขึ้น จะวิฤณเป็นเท่าตัว

ถ้าทำสำเร็จจะได้เท่าตัว แต่ถ้าพลาดก็เสียเท่าตัวเช่นกัน

สัญญาที่มีการ Double จะมีสัญลักษณ์ X ต่อท้ายสัญญา เช่น 2HX ก็คือ 2 โพธิ์แดง ดับเบิ้ล

### **Redouble** สัญลักษณ์คือ XX

เป็นการประมูลของผู้ที่จะชนะประมูลยืนยันว่า "ทำได้ตามที่สัญญาแน่ๆ"

การ Redouble จะกระทำได้เมื่อมีการ double เกิดขึ้น และไม่มีการแทรกด้วยการประมูลอื่นนอกจาก Pass (จะ  
ตอกกลับคนที่ปราคเราต้องไม่หนีสัญญาเก่าไปเป็นอย่างอื่น)

แน่นอนว่า ผลของการเล่นจะวิฤณเท่าตัวกับผลแบบ Double

สัญญาที่มีการ Redouble จะมีสัญลักษณ์ XX ต่อท้ายสัญญา เช่น 7NTXX ก็คือ 7 โนทรัมพ์ รีดับเบิ้ล (มักเรียกว่า 7  
โน-เบิ้ล-รี)

////////////////////

คู่ที่ประมูลชนะจะเป็นฝ่ายได้เล่น

โดยคู่ที่ประมูลชนะ จะแบ่งหน้าที่

คนที่เล่นจะเรียกว่า **Declarer** หรือ **ผู้เล่น** มีหน้าที่เล่นไพ่ในสัญญานั้นๆ ให้ได้ตามสัญญา

ผู้ที่นั่งตรงข้าม Declarer จะเรียกว่า **Dummy** ซึ่งจะต้องเปิดให้ทั้งวงดู หลังจากการ Lead ครั้งแรกของปรปักษ์ มี  
หน้าที่ทำตาม Declarer สั่งเท่านั้น มากกว่านั้นถือว่าผิดกติกา

ปรปักษ์ของผู้เล่น(ที่นั่งซ้าย-ขวา)จะถูกเรียกว่า **Defender** หรือผู้ป้องกัน ไพ่ มีหน้าที่พยายามไม่ให้ Declarer

บรรลุเป้าหมายตามสัญญา

โดยคนเล่นหรือ Declarer จะถูกกำหนด โดยการที่เป็นคนแรกที่ประมูลไพ่นั้นๆ เช่นผู้เล่นที่นั่งทิศเหนือ  
ประมูลไพ่ 3NT แล้วชนะประมูล แต่ผู้เล่นที่นั่งทิศใต้เคยประมูล 1NT ดังนั้นไพ่บอร์ดนี้ คนที่นั่งทิศใต้จะเป็นผู้  
เล่น

////////////////////

ตัวอย่างการประมูล ให้ Dealer คือ คนที่นั่งทิศ East

N E S W

/ / 1S ---->เริ่มที่ East โดยการผ่าน South ก็ผ่าน  
                  แต่ West เปิดประมูลที่ 1S (สัญญาเกินขั้นต่ำ 7 กอง โปริ์ดำเป็นทรัมป์)

2C X / / ---->North ชัดประมูลที่ 2C - East ไม่เชื่อ North ทำได้ จึง Double  
                  ทั้ง South และ West ผ่าน

XX / / 2D ---->North มั่นใจจึง Redouble ทั้ง East และ South ผ่าน  
                  แต่ West ชัดประมูลด้วย 2D

/ 2S 3C / ---->North ผ่าน แต่ East เปลี่ยนสัญญาของกลุ่มด้วย 2S  
                  แต่ South ก็เกประมูลด้วย 3C ทันที จากนั้น West ก็ผ่าน

/ 3S / / ---->North ผ่านแต่ East แย่งประมูลสัญญาโดยเข้ามาที่ 3S  
                  (สัญญาเกินขั้นต่ำ 9 กอง โปริ์ดำเป็นทรัมป์)

// ---->ทั้ง South, West และ North ผ่าน การประมูลจึงจบลง  
                  โดยจะเล่นไพ่กันในสัญญา 3S โดย West เป็น Declarer  
                  (เพราะ west ประมูล S(โปริ์ดำ) ก่อน)

### (3.2) Playing Phase

เมื่อการประมูลจบลง

ก็จะทราบว่าใครเป็น Declarer / Dummy และ Defender

////////////////////

<Lead & Follow>

ตาแรกสุดให้คนที่นั่งข้างซ้ายของ Declarer หรือ Left-hand Defender เป็นคนนำไพ่ โดยวางไพ่ลงบนโต๊ะ

จากนั้น คนที่เป็น Dummy จะหงายไพ่ทั้งมือลงบนโต๊ะ และเรียงให้สวยงามเพื่อให้ Declarer เล่นไพ่ได้สะดวก

นับจากตอนนี้จนจบเกม Declarer จะเล่นไพ่ในมือของ Dummy แทนทั้งหมดทั้ง 13 รอบ

ช่วงนี้ Dummy จะมีหน้าที่แค่หยิบไพ่ตาม Declarer สั่ง และไม่มีสิทธิ์หรือแนะนำใครก็ตามที่นั่น

จังหวะนี้ Dummy มักจะลุกจากโต๊ะไปเข้าห้องน้ำ หรือไปทำธุระชั่วคราวตามสะดวก แต่ส่วนมากมักจะนั่งรอจน

จบเกม

จากการนำไพ่อครั้งแรก (First Lead) ของ Left hand opponent ให้ผู้เล่นทุกคนตามไพ่ดอกเดียวกับที่ Lead มา

ดังนั้นไพ่ทั้ง 4 ใบ จะมีดอกๆเดียวกัน

การเล่นไพ่นี้เป็นรูปแบบที่นิยมโดยทั่วไป เรียกว่า Lead and Follow

โดยไพ่ยศที่เล็กไปใหญ่ก็คือ 2(deuce), 3, 4, 5, ..., J(Jack or Knave), Q, K และ A (Ace) ตามลำดับ

ในกรณีที่ไม่มีไพ่ตาม (No card to follow) ผู้เล่นคนนั้นจะสามารถลงไพ่อะไรก็ได้ แต่ถือว่าเล็กที่สุดโดยไม่สนใจเลขบนหน้าไพ่จะเป็นอะไรก็ตาม

ยกเว้น ไพ่ใบนั้นจะเป็นทรัมป์ Trump ซึ่งไพ่ดอกใดเป็นทรัมป์ จะถูกกำหนดตั้งแต่การประมูล โดยไพ่ที่เป็นทรัมป์จะถือว่าใหญ่ที่สุด เรียงตามตัวเลขด้านบน

การเล่นจะมี 13 รอบ(กอง) ผู้เล่นที่สืบทอดไพ่ที่ได้กองก่อนหน้า จะเป็นผู้นำไพ่ในกองต่อไป ถ้าเขา Dummy ได้กิน เขา Dummy ก็ต้องเป็นขานำไพ่ ระวังอย่ามั่วเด็ดขาด!

////////////////////

#### <Tricks>

ในหนึ่งรอบจะมี ไพ่ 4 ใบ เทียบค่าไพ่ ใครสูงสุดคนๆนั้นจะถือว่า ได้ 1 กองกิน(ตองกิน หรือ Trick) โดยกองกินที่เกิดขึ้นจะนับรวมกับของคู่เขา นั่นคือเรากับคนที่นั่งตรงข้ามรวมกันนั่นเอง

คู่ที่ได้กองกิน จะวางไพ่ไว้ในแนวตั้งหน้าตัว เพื่อเป็นสัญลักษณ์ว่ากองนั้นได้กิน ส่วนคู่ที่เสียก็วางตะแคงแทน ดังนั้น ไพ่แต่ละกองที่เล่นแล้วจะถูกวางในแนวเดียวกันเสมอ ทำเช่นนี้จนเล่นครบ 13 รอบ หรือ 13 กอง (ดูตัวอย่างรูปด้านล่าง)

ข้อสำคัญคือ ไพ่ที่เล่นไปแล้วจะไม่สามารถกลับมาดูได้อีก

รูปด้านล่าง เป็นตัวอย่างของโต๊ะบริดจ์ 1 โต๊ะ สังเกตการเล่นจะเห็นว่า ผู้เล่นหญิงที่มีชายนั่งคู่อยู่ และผู้เล่นหญิงเสียสีน้ำเงินบริเวณล่างซ้ายของภาพ กินหมดทุกกองจนถึงเดี๋ยวนี้ (กินไป 6 กอง เหลืออีก 7 กองที่ยังต้องเล่น) และผู้เล่นมุมล่างขวาก็คือ Dummy



////////////////////

### <Result>

เมื่อเล่นไพ่จนหมดมือ ก็ให้นับไพ่ที่คว่ำอยู่ด้านหน้าว่าตั้งและนอนกี่กอง แล้วสรุปผลว่าทำได้ตามสัญญาหรือไม่ ซึ่งคะแนนจะมีสูตรเอาไว้คิดว่า ประมูลสัญญาเท่านี้ทำได้เท่านี้จะได้ที่คะแนน ถ้าไม่ต้องการคำนวณ ในการแข่งขันหนึ่งๆก็มีตารางคะแนนเอาไว้ให้ดูเสมอ

ไพ่ที่เล่นแล้วทำสำเร็จ จะเรียกว่า Made หรือ Making ถ้าล้มเหลวจะเรียกว่า Down

กองกินที่เกินกว่าที่สัญญาระบุจะเรียกว่า Overtrick ส่วนที่ขาดไปจะเรียกว่า Undertrick

การเรียกไฟลัมเหลวจะเรียกตามจำนวนกองกินที่ขาดไป

เช่นไฟ 3NT ผล 2down (2d) หมายถึง ประมูลไฟว่าจะกิน 9 กองโดยไม่มีทรัมป์ แต่ผลลัพธ์ที่เกิดคือกินขาดไป 2 กอง หรือกินได้แค่ 7 กอง

สำหรับไฟที่สำเร็จจะเรียกตามระดับที่ทำได้

เช่นไฟ 2H ผล 4made (4m) หมายถึง ประมูลไฟว่าจะกิน 8 กองโดยให้โพธิ์แดงเป็นทรัมป์ แต่ผลลัพธ์คือกินเกินจนสามารถประมูลที่ระดับ 4 ได้ หรือกินได้ถึง 10 กอง

#### 4. การคิดคะแนนทั่วไป

การคิดคะแนนจะมีจัดความสำคัญของดอกไฟ และ โนทรัมป์

โดยจะเรียก ดอกจิก และ ข้าวหลามตัด ว่า ไมเนอร์ (Minor)

และเรียก โพธิ์แดง และ โพธิ์ดำ ว่า เมเจอร์ (Major)

โดยความสำคัญของสัญญาที่ประมูล และการเป็น ไมเนอร์, เมเจอร์ และ โนทรัมป์ มีผลต่อการคิดคะแนนหากสามารถทำสัญญาได้สำเร็จ

##### (4.1) การคิดคะแนนเมื่อสัญญาสำเร็จ - Made the contract

จากที่ได้กล่าวไปแล้ว เกี่ยวกับ การทำสัญญาสำเร็จ เช่น 3NT - 3Made หรือ กินได้ 9 กอง โดยสัญญาว่าจะกิน 9 กองโดยไม่มีทรัมป์ เป็นต้น

การที่ทำสัญญาสำเร็จ แสดงว่า คู่ของผู้เล่น (Declarer) จะได้คะแนนส่วนนี้ไป

#### คะแนนจากกองกิน - Tricks

การคิดคะแนนจะคิดเป็น made หรือคิดคะแนนตั้งแต่กองที่ 7 ที่กินได้ หากทำสัญญาสำเร็จ และคะแนนจะต่างกันตามศักดิ์ของดอกไม้ได้แก่

**Minor (จิก-เหลี่ยม) ทำได้ made ละ 20 คะแนน**

**Major (ดำ-แดง) ทำได้ made ละ 30 คะแนน**

**No trump ทำได้ made แรก 40 คะแนน made ต่อไป made ละ 30 คะแนน**

### **คะแนนโบนัส - Bonus**

การทำสัญญาสำเร็จจะมีโบนัสเสมอ ซึ่งโบนัสจะมากขึ้นอยู่กับระดับของการประมูล หากประมูลสูงถึงจุดๆ หนึ่งก็จะได้โบนัสที่มากขึ้นเป็นทวี โดยคะแนน โบนัสจะมีชื่อเรียกดังนี้

**Pass Score** --- เป็น โบนัสระดับต่ำสุด ซึ่งจะได้ 50 คะแนน เมื่อทำสัญญาสำเร็จ

**GAME** --- โบนัสระดับนี้จะได้เมื่อ ประมูลสัญญาที่มีขั้นต่ำที่จะได้คะแนนจากกองกิน(คะแนนแบบแรก) รวมกันได้ครบ 100 คะแนนขึ้นไป โดยจะได้

**300** คะแนน เมื่อ สำหรับการเล่นแบบ ไม่มี vulnerable

และ

**500** คะแนน เมื่อ สำหรับการเล่นแบบ มี vulnerable

ดังนั้นการประมูลสัญญาระดับ minor จะต้องประมูลตั้งแต่ระดับ 5 ขึ้นไป

Major จะต้องประมูลตั้งแต่ระดับ 4 ขึ้นไป

และ No Trump จะต้องประมูลตั้งแต่ระดับ 3 ขึ้นไป

\*\*\*\*\*

(Vulnerable) แปลว่า ภัย

เป็นการกำหนดการเล่นบริดจ์ในแต่ละเกมว่า จะมีความเสี่ยงมากน้อยอย่างไร โดยการกำหนด Vulnerable จะมีการกำหนดแบบมีแบบแผน ซึ่งจะกล่าวช่วงต่อไป

หากมี Vulnerable แล้วทำสัญญาได้ถึงระดับ GAME ก็จะได้โบนัสมาก แต่ถ้าพลาดก็จะเสียมากเช่นกัน

ซึ่งในโต๊ะๆหนึ่งการกำหนด Vulnerable จะกำหนดว่าคูใดจะมีหรือไม่ โดยอาจจะไม่มีทั้ง 2 ฝ่าย มีฝ่ายใดฝ่ายหนึ่ง หรือมีทั้งคู่ก็ได้ ซึ่งจะมีกติกากำหนดเอาไว้

\*\*\*\*\*

**SLAM** --- โบนัสระดับนี้ จะได้เมื่อประมูลสัญญาตั้งแต่ระดับ 6 ขึ้นไป โดยแบ่งเป็น 2 ประเภท คือ

--- **Small Slam** >> การประมูลสัญญาที่ระดับ 6 หรือ จะกินอย่างน้อย 12 กอง จาก 13 กอง โบนัสที่ได้คือ

เพิ่มอีก 500 คะแนนจากโบนัสระดับ GAME รวมเป็น **800** คะแนน สำหรับการเล่นแบบ ไม่มี vulnerable และ

เพิ่มอีก 750 คะแนนจากโบนัสระดับ GAME รวมเป็น **1250** คะแนน สำหรับการเล่นแบบ มี vulnerable

--- **GRAND SLAM** >> การประมูลสัญญาที่ระดับ 7 หรือ จะกินทั้ง 13 กอง จาก 13 กอง โบนัสที่ได้คือ

เพิ่มอีก 500 คะแนนจากโบนัสระดับ Small Slam รวมเป็น **1300** คะแนน สำหรับการเล่นแบบ ไม่มี vulnerable และ

เพิ่มอีก 750 คะแนนจากโบนัสระดับ Small Slam รวมเป็น **2000** คะแนน สำหรับการเล่นแบบ มี vulnerable



## สรุประดับของสัญญาที่ผลต่อคะแนนโบนัส

1C 1D 1H 1S 1NT

2C 2D 2H 2S 2NT

3C 3D 3H 3S 3NT

4C 4D 4H 4S 4NT

5C 5D 5H 5S 5NT

6C 6D 6H 6S 6NT

7C 7D 7H 7S 7NT

สี่ดำ = Pass Score

สี่น้ำเงิน = GAME

สี่ส้ม = Small Slam

สี่แดง = GRAND SLAM

ในกรณีที่สามารถทำสัญญาสำเร็จ โดยที่มี Double หรือ Redouble เพิ่มเข้ามาด้วย ก็จะได้เพิ่ม โดยแต่ละส่วนของคะแนน จะเพิ่มไม่เท่ากัน โดยมีสูตรการคำนวณตายตัว แต่จะขอไม่อธิบายในที่นี้

คะแนนที่แถมจากสัญญาที่มี Double และ Redouble ด้วย สามารถดูได้จากตารางที่สแกนมาด้านล่าง

### ตัวอย่างการคิดคะแนน

ตัวอย่างสัญญา 3S - 5 made (ประมาณว่า จะกิน 9 กอง โดยใช้โพธิ์ดำเป็นทรัมป์ และผลคือกินได้ 11 กอง)

กองกิน 5 made ---->  $5 \times 30 = 150$

โบนัส (Pass Score) -----> 50

รวม 200

//

สัญญา 5D - 5 made (ประมาณว่า จะกิน 11 กอง โดยใช้ข้าวหลามตัดเป็นทรัมป์ และผลคือกินได้ 11 กอง)  
สมมติว่าไม่มี Vulnerable

กองกิน 5 made --->  $5 \times 20 = 100$

โบนัส (GAME) -----> 300

รวม 400

//

สัญญา 6NT - 7 made (ประมาณว่า จะกิน 12 กอง โดยไม่มีทรัมป์ และผลคือกินได้ 13 กอง)  
สมมติว่ามี Vulnerable

กองกิน 7 made --->  $40 + (6 \times 30) = 220$

โบนัส (Small Slam) -----> 1250

รวม 1470

#### (4.2) การคิดคะแนนเมื่อสัญญาล้มเหลว - DOWN

สัญญาล้มเหลว คือกินได้น้อยกว่าที่สัญญา เช่น 3NT - 3Down หรือ กินได้แค่ 6 กอง ทั้งๆที่สัญญาว่าจะกิน 9 กองโดยไม่มีทรัมป์ เป็นต้น

การทำสัญญาล้มเหลว แสดงว่า ฝ่ายป้องกันหรือ Defender จะได้คะแนนส่วนนี้ไป

การคิดคะแนนจะง่ายกว่าแบบแรกมาก

### ถ้าไม่มี Vulnerable

ฝ่าย Defender จะได้ Down ละ 50 คะแนน

หากมี Double แถมมาด้วย Down แรกจะได้ 100 คะแนน Down ถัดมาได้ Down ละ 200 คะแนน

ดูเป็นลำดับ จะได้ 100, 300 , 500, .....

หากมี Redouble แถมมาด้วยคะแนนที่ได้จะเป็น 2 เท่าของแบบ Double ทันที

ดูเป็นลำดับ จะได้ 200, 600 , 1000, .....

### ถ้ามี Vulnerable

ฝ่าย Defender จะได้ Down ละ 100 คะแนน

หากมี Double แถมมาด้วย Down แรกจะได้ 200 คะแนน Down ถัดมาได้ Down ละ 300 คะแนน

ดูเป็นลำดับ จะได้ 200, 500 , 800, .....

หากมี Redouble แถมมาด้วยคะแนนที่ได้จะเป็น 2 เท่าของแบบ Double ทันทีเช่นกัน

ดูเป็นลำดับ จะได้ 400, 1000 , 1600, .....

\*\*\*VULNERABLE จะดูว่ามีหรือไม่ จะดูในฝั่งของ Declarer เท่านั้น หรือก็คือฝั่งหรือคู่ของคนทีชนะประมูล  
ดังนั้นถ้าชนะประมูลโดยมี Vulnerable ถ้าได้ก็จะได้มาก ถ้าเสียก็จะเสียมากเช่นกัน (ยกเว้น การประมูลในระดับ  
Pass Score หากประมูลและทำได้ตามสัญญา คะแนนที่ได้จะไม่ต่างกัน)

## ตารางคะแนน

ส่วนมากเวลาเล่นบริดจ์ ผู้เล่นมักจะเปิดตารางเพื่อความสะดวกเวลาเล่นบริดจ์ ตัวอย่างตารางคะแนนบริดจ์ที่ใช้กันจริงตามที่ได้สแกนมา ดังนี้

Bid	Made	Not Vulnerable			Vulnerable		
		Undbid	Dbid	Redbid	Undbid	Dbid	Redbid
6♣-6♦	6	920	1090	1380	1370	1540	1830
	7	940	1190	1580	1390	1740	2230
6♥-6♠	6	980	1210	1620	1430	1660	2070
	7	1010	1310	1820	1460	1860	2470
6 NT	6	990	1230	1660	1440	1680	2110
	7	1020	1330	1860	1470	1880	2510
7♣-7♦	7	1440	1630	1960	2140	2330	2660
	7♥-7♠	7	1510	1770	2240	2210	2470
7 NT	7	1520	1790	2280	2220	2490	2980

B's	Not Vulnerable			Vulnerable		
	Undbid	Dbid	Redbid	Undbid	Dbid	Redbid
1	50	100	200	100	200	400
2	100	300	600	200	500	1000
3	150	500	1000	300	800	1600
4	200	800	1600	400	1100	2200
5	250	1100	2200	500	1400	2800
6	300	1400	2800	600	1700	3400
7	350	1700	3400	700	2000	4000
8	400	2000	4000	800	2300	4600
9	450	2300	4600	900	2600	5200
10	500	2600	5200	1000	2900	5800
11	550	2900	5800	1100	3200	6400
12	600	3200	6400	1200	3500	7000
13	650	3500	7000	1300	3800	7600

### See At A Glance Duplicate Scores

Bid	Made	Not Vulnerable			Vulnerable		
		Undbid	Dbid	Redbid	Undbid	Dbid	Redbid
1♣-1♦	1	70	140	230	70	140	230
	2	90	240	430	90	340	630
	3	110	340	630	110	540	1030
	4	130	440	830	130	740	1430
	5	150	540	1030	150	940	1830
	6	170	640	1230	170	1140	2230
	7	190	740	1430	190	1340	2630
1♥-1♠	1	80	160	520	80	160	720
	2	110	260	720	110	360	1120
	3	140	360	920	140	560	1520
	4	170	460	1120	170	760	1920
	5	200	560	1320	200	960	2320
	6	230	660	1520	230	1160	2720
	7	260	760	1720	260	1360	3120
1 NT	1	90	180	560	90	180	760
	2	120	280	760	120	380	1160
	3	150	380	960	150	580	1560
	4	180	480	1160	180	780	1960
	5	210	580	1360	210	980	2360
	6	240	680	1560	240	1180	2760
	7	270	780	1760	270	1380	3160

Bid	Made	Not Vulnerable			Vulnerable			
		Undbid	Dbid	Redbid	Undbid	Dbid	Redbid	
2♣-2♦	2	90	180	560	90	180	760	
	3	110	280	740	110	380	1160	
	4	130	380	960	130	580	1560	
	5	150	480	1160	150	780	1960	
	6	170	580	1360	170	980	2360	
	7	190	680	1560	190	1180	2760	
	2♥-2♠	2	110	470	640	110	670	840
3		140	570	840	140	870	1240	
4		170	670	1040	170	1070	1640	
5		200	770	1240	200	1270	2040	
6		230	870	1440	230	1470	2440	
7		260	970	1640	260	1670	2840	
2 NT		2	120	490	680	120	690	880
	3	150	590	880	150	890	1280	
	4	180	690	1080	180	1090	1680	
	5	210	790	1280	210	1290	2080	
	6	240	890	1480	240	1490	2480	
	7	270	990	1680	270	1690	2880	
	3♣-3♦	3	110	470	640	110	670	840
4		130	570	840	130	870	1240	
5		150	670	1040	150	1070	1640	
6		170	770	1240	170	1270	2040	
7		190	870	1440	190	1470	2440	
3♥-3♠		3	140	530	760	140	730	960
		4	170	630	960	170	930	1360
	5	200	730	1160	200	1130	1760	
	6	230	830	1360	230	1330	2160	
	7	260	930	1560	260	1530	2560	
	3 NT	3	400	550	800	600	750	1000
		4	430	650	1000	630	950	1400
5		460	750	1200	660	1150	1800	
6		490	850	1400	690	1350	2200	
7		520	950	1600	720	1550	2600	

Bid	Made	Not Vulnerable			Vulnerable		
		Undbid	Dbid	Redbid	Undbid	Dbid	Redbid
4♣-4♦	4	130	510	720	130	710	920
	5	150	610	920	150	910	1320
	6	170	710	1120	170	1110	1720
	7	190	810	1320	190	1310	2120
4♥-4♠	4	420	590	880	620	790	1080
	5	450	690	1080	650	990	1480
	6	480	790	1280	680	1190	1880
	7	510	890	1480	710	1390	2280
4 NT	4	430	610	920	630	810	1120
	5	460	710	1120	660	1010	1520
	6	490	810	1320	690	1210	1920
	7	520	910	1520	720	1410	2320
5♣-5♦	5	400	550	800	600	750	1000
	6	420	650	1000	620	950	1400
	7	440	750	1200	640	1150	1800
5♥-5♠	5	450	650	1000	650	850	1200
	6	480	750	1200	680	1050	1600
	7	510	850	1400	710	1250	2000
5 NT	5	460	670	1040	660	870	1240
	6	490	770	1240	690	1070	1640
	7	520	870	1440	720	1270	2040

INTERNATIONAL MATCH-POINTS					
Difference	IMPs	320 to 360	8	1500 to 1740	17
0 to 10	0	370 to 420	9	1750 to 1990	18
20 to 40	1	430 to 490	10	2000 to 2240	19
50 to 80	2	500 to 560	11	2250 to 2490	20
90 to 120	3	600 to 740	12	2500 to 2900	21
150 to 160	4	750 to 890	13	3000 to 3400	22
170 to 210	5	900 to 1090	14	3500 to 3900	23
220 to 260	6	1100 to 1290	15	4000 or more	24
270 to 310	7	1300 to 1490	16		

ตัวอย่างการดูตาราง

ตัวอย่างสัญญา 3H - 4 made (ประมาณว่า จะกิน 9 กอง โดยใช้โพธิ์แดงเป็นทรัมป์ และผลคือกินได้ 10 กอง)  
 สมมติว่า ไม่มี Vulnerable

จากตาราง ให้ดูส่วน 3 โพธิ์แดง และ 3 โพธิ์ดำ ในส่วนของ Not Vulnerable - Undbid(Undoubled)

3H - 4made ----> 130 คะแนน

//

ตัวอย่างสัญญา 3CX - 6 made (ประมาณว่า จะกิน 9 กอง โดยใช้ดอกจิกเป็นทรัมป์ มีดับเบิล และผลคือกินได้ 12

กอง)

สมมติว่ามี Vulnerable

จากตาราง ให้ดูส่วน 3คอกจิก และ 3ข้าวหลามตัด ในส่วนของ Vulnerable - dbl(doubled)

3CX - 6made ----> 1270 คะแนน

//

ตัวอย่างสัญญา 1NTXX - 5 down (ประมาณว่า จะกิน 7 กอง โดยไม่มีทรัมป์ และผลคือกินได้แค่ 2 กอง)

สมมติว่าไม่มี Vulnerable

จากตาราง ให้ดูส่วน Defeat ในส่วนของ Not Vulnerable - dbl(doubled)

1NTXX - 5 down ----> 1100 คะแนน

## 5. การแข่งขันและการคิดคะแนนในแต่ละแบบการแข่งขัน

### (5.1) Rubber Bridge

หรือเรียกสั้นๆว่า **Rubber**

การเล่นบริดจ์ประเภทนี้ใช้ดวงค่อนข้างมาก และมีจุดประสงค์หลักเพื่อการพนัน

การแข่งขันบริดจ์ประเภทนี้ต้องการผู้เล่นแค่โต๊ะเดียวเท่านั้น (4 คน) นั่นคือการเล่นเพื่อได้เสียในเงินเดิมพัน

ในตำราบริดจ์จากเมืองนอกหลายเล่มมักจะสอนการแข่งขันบริดจ์ประเภทนี้ก่อน เพราะการคิดคะแนนแบบ Rubber

Bridge เป็นพื้นฐานของการเล่นแบบอื่นๆเพราะเน้นการใช้สูตรแทนที่การดูตาราง หรือพูดอีกนัยหนึ่งคือไม่

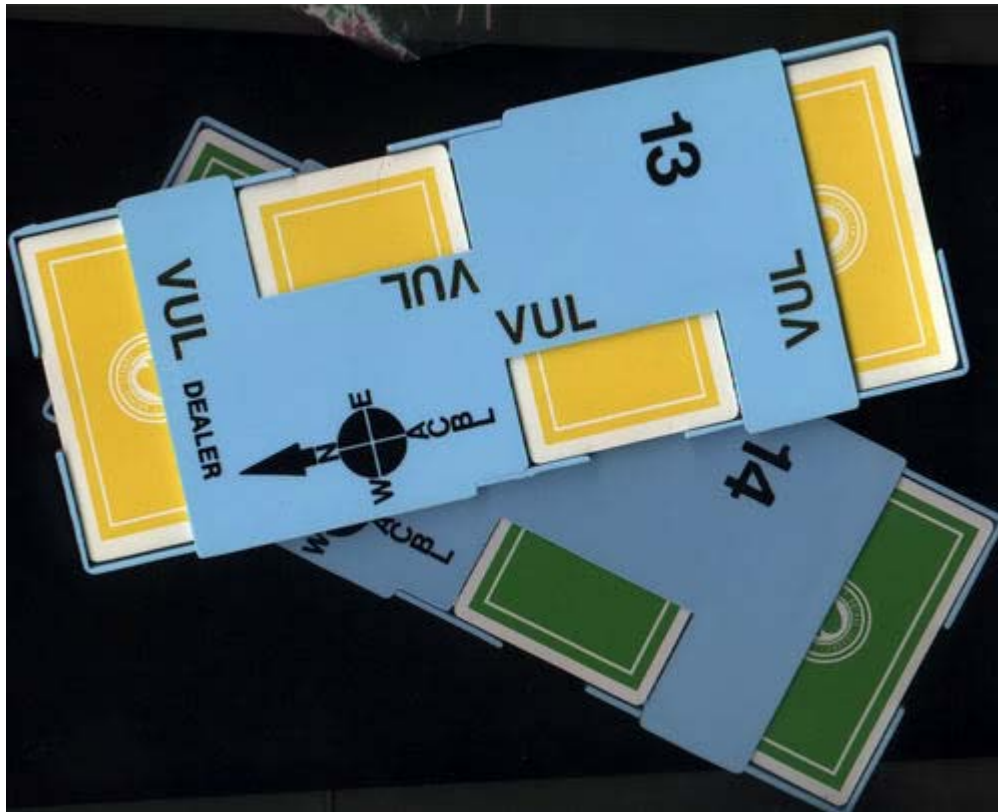
สามารถใช้ตารางคะแนนเพื่อดูคะแนนได้

การเล่นแบบนี้พบมากในเว็บไซต์เกมออนไลน์แบบเกมเล็กๆหลายเกม เช่น [www.pogo.com](http://www.pogo.com) ที่มีบริดจ์ Online เป็นของแถมให้เล่น แต่ผู้ที่เล่นบริดจ์จริงจังมักไม่เล่นบริดจ์ประเภทนี้ในรูปแบบออนไลน์

เนื่องจากการเล่นประเภทนี้เป็นรูปแบบของการพนันจึงขอไม่กล่าวในรายละเอียด

\*\*\*\*\*

การแข่งขันนอกเหนือแบบ Rubber ที่ได้กล่าวไป จะใช้อุปกรณ์สำคัญ สำหรับบันทึกรูปไพ่หรืออุปกรณ์ที่สามารถบันทึกไพ่ที่แจกได้ นั่นก็คือ **บอร์ดไพ่ (Duplicate Board)** ดังรูปด้านล่าง



หลักการของบอร์ดไพ่ คือ ผู้ที่นั่งทั้งสี่ด้านของโต๊ะบริดจ์ จะถูกกำหนดด้วยทิศอัน ได้แก่ เหนือ - ตะวันออก - ใต้ - ตะวันตก (North - East - South - West) (การกำหนดทิศจะสมมติขึ้น จึงไม่จำเป็นต้องใช้เข็มทิศ) เมื่อบอร์ดไพ่ที่มีไพ่ช่องละ 13 ใบ ได้วางไว้บนโต๊ะให้แต่ละคนหยิบไพ่ในทิศของตนขึ้นมาเล่น เมื่อเล่นเสร็จ ไพ่ของแต่ละคนที่

เล่นเสร็จแล้วจะถูกลงด้านหน้าของคุณคนละ 13 ใบ ให้รวบไพ่เหล่านั้นเสียไปยังช่องเดิม แล้วส่งบอร์ดไพ่ที่มี  
ไพ่ไปยังโต๊ะอีก เพื่อที่ผู้เล่นที่นั่งในโต๊ะอื่นจะได้เล่นไพ่ที่เหมือนกับเราทุกประการ

ไพ่ที่เล่นในบอร์ดไพ่หนึ่งๆ จะมีหน่วยเรียกว่าบอร์ด เช่นเล่นไพ่ 3 บอร์ด ก็คือ เล่นไพ่ไป 3 สำรับเป็นต้น

รายละเอียดของบอร์ดไพ่ จะระบุหมายเลขของบอร์ดว่าเป็นหมายเลขอะไร เพื่อเป็นรหัสของบอร์ดในการเทียบ  
คะแนน นอกจากนั้นยังจะระบุว่าใครเป็น Dealer หรือคนที่ทำการประมูลเป็นคนแรก และกำหนดว่าทิศคู่ไหน  
บ้างมี Vulnerable หรือ ไม่มี Vulnerable

ตัวอย่างรูปบอร์ดไพ่นับหน้า บอร์ดหมายเลข 13 มี North เป็น Dealer และมี Vulnerable ทั้ง 2 ด้าน คือ มี  
Vulnerable ทั้งด้าน N-S และ E-W ซึ่งจะเรียกสั้นๆว่า Vul.คู่ (กรณีไม่ทั้งคู่มักเรียกว่า Vul.เปล้า)

\*\*\*\*\*

## (5.2) Team of Four

การแข่งขันแบบ Team of Four หรือที่มักเรียกสั้นๆว่า **ทีมโฟร์** การแข่งขันแบบนี้จะเล่นกันเป็นทีม ทีมละ 4 คน  
ไม่ใช่แค่เพียง 2 คนซึ่งจะเป็น partner กันเท่านั้น

การแข่งขันนี้ ต้องมีอย่างน้อย 2 ทีม ดังนั้นรวมผู้เล่นที่เล่นคือ 8 คน

สมมติว่าโต๊ะที่เล่นมี 2 โต๊ะคือ โต๊ะ A และ B และมี 2 ทีม คือ ทีม ก. และ ทีม ข.

ให้ผู้เล่น ทีม ก. 2 คน นั่งจับคู่กันที่โต๊ะ A ในทิศ N-S และอีกคู่ให้นั่งโต๊ะ B ในทิศ E-W  
ส่วน ทีม ข. ให้ 2 คน นั่งจับคู่กันที่โต๊ะ A ในทิศ E-W และอีกคู่ให้นั่งโต๊ะ B ในทิศ N-S

การแข่งขันประเภทนี้มักมีการกำหนดจำนวนบอร์ดที่เล่นว่าจะเล่นรอบละกี่บอร์ด (การเล่น 1 รอบ หมายถึง 1



Match เพื่อรู้ผลแพ้ชนะ) ส่วนมากมักเล่นที่ 8 บอร์ด แต่ถ้าเป็นการแข่งขันสำคัญมักเล่นกันมากกว่านั้น เช่น 16 บอร์ด 24 บอร์ด หรืออาจสูงถึง 128 บอร์ด

ถ้าเล่นกัน 8 บอร์ด มักจะใช้บอร์ดหมายเลข 1-8

โดยให้โต๊ะหนึ่งเล่นบอร์ด 1-4 และอีก โต๊ะเล่นบอร์ด 5-8 เมื่อเล่นเสร็จก็จะส่งบอร์ดไฟที่เล่นแล้วไปยังอีกโต๊ะ เพื่อให้แต่ละ โต๊ะเล่น ไฟครบทั้ง 8 บอร์ด

เมื่อเล่นเสร็จให้อาคะแนนแต่ละบอร์ดมาเทียบกัน ซึ่งเป็นการเทียบกันที่ยุติธรรม สมมติ ถ้าเรานั่งทิศเหนือ พอ เล่นบอร์ดหมายเลขหนึ่งเสร็จ ปรปักษ์ของเราที่อยู่อีก โต๊ะหนึ่งซึ่งนั่งทิศเหนือก็จะถือไฟเหมือนกับเราทุกประการ ในบอร์ดหมายเลขหนึ่ง

### **การเทียบคะแนน**

สมมติมีทีม A และ ทีม B

ตัวอย่าง

คะแนนจากบอร์ดหมายเลขหนึ่ง (ไม่มี Vul)

โต๊ะแรก N-S ทีม A ประมูลได้ 2S - 3made ได้ 140 คะแนน

โต๊ะสอง N-S ทีม B ประมูลได้ 2S - 2made ได้ 110 คะแนน

ดังนั้น บอร์ดหมายเลขหนึ่ง ทีม A ได้  $140 - 110 = 30$  คะแนน

คะแนนจากบอร์ดหมายเลขสาม (Vul E-W ข้างเดียว)

โต๊ะแรก E-W ทีม B ประมูลได้ 3NT - 1down / N-S ทีม A ได้ 100 คะแนน

โต๊ะสอง E-W ทีม A ประมูลได้ 2NT - 2made ได้ 120 คะแนน

ดังนั้น บอร์ดหมายเลขสาม ทีม A ได้  $100 + 120 = 220$  คะแนน

เมื่อได้คะแนนจากแต่ละบอร์ดแล้วต้องเปลี่ยนผลต่างของคะแนน ให้อยู่ในรูปแบบของ International Match Point (IMP หรือเรียกสั้นๆว่า อิมพ์)

INTERNATIONAL MATCH-POINTS				
Difference	IMPs	320 to 360	#	1500 to 1740
0 to 10	0	370 to 420	9	1750 to 1990
20 to 40	1	430 to 490	10	2000 to 2240
50 to 80	2	500 to 590	11	2250 to 2490
90 to 120	3	600 to 740	12	2500 to 2990
130 to 160	4	750 to 890	13	3000 to 3490
170 to 210	5	900 to 1090	14	3500 to 3990
220 to 260	6	1100 to 1290	15	4000 or more
270 to 310	7	1300 to 1490	16	

จากตาราง และตัวอย่างด้านบน

บอร์ดหมายเลขหนึ่ง ทีม A ได้  $\Rightarrow$  1 IMP

บอร์ดหมายเลขสาม ทีม A ได้อีก  $\Rightarrow$  6 IMP

จากบอร์ดหนึ่งและบอร์ดสาม ทีม A ได้คะแนนนำทีม B ไปแล้ว 7 IMP เป็นต้น

ผลการแข่งขันจะดูว่าผลรวม IMP ของทีมไหนสูงกว่าจะเป็นผู้ชนะ

สิ่งเกอูั้ตราก้าวของคะแนน IMP ทำให้การแข่งขันบริดจ์มีความสมดุลเป็นอย่างยิ่ง

### (5.3) Duplicate Pair

การแข่งขันประเภทนี้จะเข้าแข่งขันเป็นคู่

และควรมีผู้เล่นตั้งแต่ 4 โต๊ะขึ้นไป คือ 16 คน

หลักการแข่งขัน คือ โต๊ะทุกตัวจะมีการกำหนดรหัส และจะมีการชอ่ยการแข่งขันในแต่ละ Round แต่ละ Round จะถูกกำหนดจำนวนบอร์ดที่จะเล่น เช่น 2 บอร์ด / 3 บอร์ด / 6 บอร์ด เป็นต้น จำนวนรอบทั้งหมดจะถูกกำหนดตาม

ความเหมาะสมเช่น 6 รอบ, 10 รอบ, 12รอบ เป็นต้น เมื่อแต่ละรอบจบลง จะกำหนด Movement ที่ตายตัว เพื่อให้เดินย้ายโต๊ะในทุกๆรอบ เช่น ที่โต๊ะ3 ให้ผู้เล่นคู่ที่นั่ง N-S โต๊ะ3 ย้ายไปนั่ง E-W โต๊ะ5 และ ผู้เล่นคู่ที่นั่ง E-W โต๊ะ3 ย้ายไปนั่ง E-W โต๊ะ2 เป็นต้น ส่วนตำแหน่ง N-S และ E-W ของโต๊ะ3 จะมีคู่อื่นเข้ามานั่งแทนที่ เป็นเช่นนี้จนจบการแข่งขัน ผู้จัดการแข่งขันจะเป็นผู้รู้ว่าสูตรในการจัดการแข่งขันเพื่อให้ทุกคนได้เจอกันหมดเป็นอย่างไร และบอร์ดไฟที่ย้ายไปมาในแต่ละโต๊ะระหว่างรอบเป็นอย่างไรที่ทำให้ผู้เล่นทุกคู่สามารถเล่นได้ครบทุกบอร์ด (หรือใกล้เคียง)

ระหว่างการแข่งขัน บอร์ดไฟแต่ละบอร์ดจะมีกระดาดบันทึกผลการเล่นเอาไว้ เมื่อจบการแข่งขัน ก็จะนำผลการแข่งขันมาประมวล โดยคู่ที่ทำผลงานดีที่สุดในแต่ละบอร์ดจะได้คะแนนสูงสุด ส่วนคู่ที่ได้แย่ที่สุดจะได้ 0 คะแนนในบอร์ดนั้นๆ แล้วนำคะแนนของแต่ละคู่ในแต่ละบอร์ดมารวมกัน ใครได้คะแนนสูงสุดจะเป็นผู้ชนะในการแข่งขัน

คะแนนสูงสุดในแต่ละบอร์ด คู่ที่จำนวนคู่ที่เข้าแข่ง ถ้ามีมากคะแนนก็จะมาก เช่น เข้าแข่งขัน 20 คู่ แสดงจะได้เล่นราวๆ 10 ครั้งต่อ 1 บอร์ด คะแนนสูงสุดจะอยู่ที่ 10 คะแนน เป็นต้น (อาจจะไม่ตรงตามตำรา เป็นเพียงยกตัวอย่างคอนเซ็ปท์เท่านั้น)

#### (5.4) IMP pair

การแข่งขันแบบ IMP Pair (ไอเอ็มพี แพร์ หรือ เรียกง่ายๆว่า อิมพีแพร์) เหมือนการแข่งขันแบบ Duplicate ต่างแต่การคิดคะแนน

โดยการแข่งขันประเภทนี้จะใช้ระบบการคิดคะแนน IMP โดยเอาผลการแข่งในแต่ละบอร์ดมาคิด หาค่าเฉลี่ยของคะแนน แล้วเอาผลต่างของคู่นั้นๆที่แข่งในบอร์ดนั้นมาหักกับค่าเฉลี่ยนั้น

ดังนั้นคะแนนของคนที่ทำผลงานได้ดีจะเป็น บวก แต่คนที่ทำได้แย่จะเป็น ลบ ทำให้การแข่งขันมีความสมดุลมากขึ้นแต่ก็เครียดยิ่งขึ้นเช่นกัน

## (5.5) Individual

ระบบการแข่งขันแทบจะเหมือนกับ Duplicate ต่างกันตรงที่ ผู้เข้าแข่งขันจะเข้าแข่งแบบเดี่ยว แล้วการย้ายที่นั่ง แทนที่จะไปกันเป็นคู่ แต่การแข่งขันนี้จะจับคู่กันมั่ว แต่คะแนนที่ได้ จะได้หรือเสียร่วมกับคู่ที่เพิ่งมานั่งจับคู่กัน

การแข่งขันประเภทนี้ ถ้าเป็นการแข่งสำคัญ จะกำหนดวิธีการสื่อสารด้วยการประมวลแบบเดียวกันทั้งการแข่งขัน สำหรับการสื่อสารด้วยการประมวลหรือระบบการประมวลจะกล่าวในหัวข้อถัดไป

## 6. การเล่นเกมระดับสูงเพื่อการแข่งขัน

การแข่งขันบริดจ์ หากไม่มีเครื่องมือทางความคิดที่ช่วยในการเล่นก็ยากที่จะรู้ว่าการประมวลหรือการเล่นไพ่แบบใด จะนำสู่ชัยชนะอย่างแม่นยำ เว้นแต่จะใช้ดวง โดยเฉพาะการประมวลที่ผู้เล่นทั้ง 4 ที่นั่งร่วมโต๊ะถือไพ่ปิดเป็นความลับทั้ง 4 คน ทั้งๆที่ต้องการรู้ไพ่อีก 3 คนว่าถืออะไร แต่ทำไม่ได้เพราะผิดกติกา ดังนั้นจึงมีการคิดค้นวิธีการเล่นที่ได้ผลที่สุด

ในที่นี้จะขอกกล่าวเพียง

(6.1) ระบบการประมวล

(6.2) เทคนิคการเล่น

(6.3) เทคนิคการป้องกัน

(6.4) กฎ-กติกา-มารยาทโดยสังเขป

### (6.1) ระบบการประมวล หรือ Bidding System

ในการประมูลไพ่ที่ทุกคนถือไพ่ไม่ให้เห็นซึ่งกันและกัน จึงมีการคิดค้นวิธีการสื่อสารให้อีกฝ่ายโดยเฉพาะคนที่  
เป็น partner กับเราได้ทราบว่าคุณค่าของไพ่ที่เราถืออยู่มีประมาณเท่าใด

จึงมีการคิดค้นหลักการประเมินคุณค่าของไพ่ทั้ง 13 ใบ ที่ถืออยู่ในมือ โดยที่ใช้เป็นพื้นฐานจนถึงปัจจุบัน ได้แก่

<6.1.1> การนับกองกิน (Winner Count)

<6.1.2> การนับกองเสีย (Loser Count)

<6.1.3> การนับไพ่แต้มสูง (High Card Point)

### การนับกองกิน

เมื่อถือไพ่ 13 ใบให้ดูการเล่นที่จะเกิดจากไพ่ 13 ใบนี้ว่าจะได้กินกี่กอง เช่น ถือไพ่ 13 ใบ มี A และ K ดอก  
เดียวกัน ที่เหลือก็คือตั้งแต่ 10 ลงไป อย่างนี้ถือได้กิน 2 ใน 13 กอง เป็นต้น

การนับกองกินนิยมนับกันเมื่อไพ่ของเรามีชุดเดียวกันยาวๆ เช่น มี AKQ ในดอกเดียวกับ 7 ใบ ก็สามารถอนุมาน  
ได้ว่าเราได้กิน 7 กอง

### การนับกองเสีย

คิดกลับกับกองกิน แต่มีหลักการคิดและนับที่สูงขึ้น คือ

- ในแต่ละดอก ไพ่ 3 ตัวแรกที่ไม่ใช่ A K และ Q ถือเป็นกองเสีย นอกนั้นจะนับเป็นกองกิน

- กรณีที่เราถือดอกใดดอกหนึ่งเป็น K ใบเดียว หรือถือ Q กับใบอื่นที่ยศต่ำกว่าอีก 1 ใบ (จะขอเรียกว่าถือ Qx) เรา  
ถือว่าเป็นกองเสียทั้งหมด

- กองกินของเราและพาร์ทเนอร์ ก็คือเอา 24 หักออกด้วยกองเสียของเราทั้งคู่ เช่น เรามีกองเสีย 7 กอง พาร์ทเนอร์  
ของเรามีกองเสียอีก 7 กอง รวมมีกองเสีย 14 กอง ดังนั้น กองกินของเรามี  $24 - 7 - 7 = 10$  กอง หมายความว่าเรา  
สามารถประมูลไพ่ถึงระดับ 4

### การนับไพ่แต้มสูง - High Card Point (HCP)

ถือเป็นระบบที่นิยมเล่นกันมากในปัจจุบัน และเป็นระบบที่นักเล่นหน้าใหม่จำเป็นต้องเรียนรู้เพื่อจะได้เล่นรู้เรื่องกับ  
คนในวงการ โดยนับแต้มสูงในมือได้ดังนี้

A 1 ตัว มีค่า 4 แต้ม

K 1 ตัว มีค่า 3 แต้ม

Q 1 ตัว มีค่า 2 แต้ม

J 1 ตัว มีค่า 1 แต้ม

นำแต้มทั้งหมดมารวมกัน ก็จะได้แต้มทั้งหมดที่มี

เช่น ถือโพธิ์ดำ A K 5 2 - โพธิ์แดง Q 10 8 - ข้ามหลามตัด J 10 9 8 7 6 - ดอกจิก A

รวมแต้มคือ  $(4) + (3) + (2) + (1) + (4) = 14$  hcp

จากการวิจัยและวิเคราะห์เป็นเวลานาน ระบบสามารถประมาณสัญญาณที่จะประมวลว่าควรจะสูงสุดที่เท่าไรโดยมีโอกาสน้อยเหลือต่ำ

โดยแต้ม(hcp)ในมือของเราและพาร์ทเนอร์รวมกัน ซึ่งประมาณได้ดังนี้

หากเราและพาร์ทเนอร์มีแต้มรวมกัน

22-23 hcp ---> มีโอกาสสูงที่จะประมวลไพระดับ 3 แล้ว made ได้

24-26 hcp ---> มีโอกาสสูงที่จะประมวลไพระดับ 4 แล้ว made ได้

27-32 hcp ---> มีโอกาสสูงที่จะประมวลไพระดับ 5 แล้ว made ได้

33-36 hcp ---> มีโอกาสสูงที่จะประมวลไพระดับ 6 แล้ว made ได้

37++ hcp ---> มีโอกาสสูงที่จะประมวลไพระดับ 7 แล้ว made ได้

ใน 3 กรณีแรก NT ควร +2 คะแนนเข้าไปด้วย เพราะไม่มี Trump คอยช่วยสร้างกองกิน

จากการที่มีการประเมินคุณค่าไพ่ในมือหลังได้รับไพ่ 13 ใบ นักบริดจ์จึงได้คิดค้นเทคนิคที่จะใช้เครื่องมือการนับแต้มนี้ เพื่อการสื่อสารขณะทำการประมวลโดยไม่ผิดกฎกติกา นั่นคือการสื่อสารกับพาร์ทเนอร์ด้วยการประมวล โดยการสื่อสารนั้นจะคิดขึ้นมาเป็นระบบทั้งระบบ และสามารถติดต่อสื่อสารข้อมูลกับพาร์ทเนอร์ผ่านการประมวลในแต่ละครั้ง (แน่นอนว่าไม่ต้องอาศัยการพูดคุยใดๆเลย และแน่นอนว่าการพูดคุยเพื่อบอกไพ่ในมือนั้นผิดกติกา) ข้อมูลที่ได้ค่อนข้างจำกัดแควบลง เพื่อที่จะทำให้ผู้เล่นที่เป็นพาร์ทเนอร์กันทั้งสองรู้ว่า ทั้งคู่มือไพ่นี้มีคุณค่า

อย่างน้อยเพียงไร และควรจะเล่นไพ่ในสัญญาระดับไหนจึงจะได้คะแนน(ที่คิดตอนสุดท้ายหลังเล่น)คุ้มค่ากับ กับ  
ไพ่ที่ได้รับในมือในแต่ละครั้ง

ซึ่งสิ่งที่ค้นพบและนิยมใช้เป็นวงกว้าง นั่นก็คือ

## BIDDING SYSTEM

ซึ่งนักบริดจ์ไทยจะเรียกสั้นๆว่า ระบบ

ในปัจจุบันระบบต่างๆได้ถูกคิดค้นขึ้น มีทั้งแบบที่นิยมเล่นกันแพร่หลายโดยทั่วไปทั่วโลก หรือคิดขึ้นมาเฉพาะ  
กิจ รวมแล้วมีมากมายนับไม่ถ้วน

แต่ในเมืองไทย ระบบที่ผู้เล่นหน้าใหม่นิยมเล่นกัน 2 ระบบ ระบบแรกนักบริดจ์ไทยมักจะเรียกว่า **Natural** หรือ  
ชื่ออย่างเป็นทางการ **SAYC** (เอสเอวายซี หรือ เซย์ซี) ซึ่งย่อมาจาก **Standard American Yellow Card**  
**System** อีกระบบหนึ่งก็คือ **2/1** (อ่านว่า ทู โอเวอร์ วัน) เป็นระบบที่นิยมไม่แพ้กัน มีรูปแบบโดยรวมคล้ายกับ  
SAYC มาก

และในแต่ละระบบ หรือแม้แต่ SAYC และ 2/1 เอง ก็มีการคิดรายละเอียดปลีกย่อยต่างกัน บางทีก็ต่างกันแค่  
ไม่กี่อ้อปชั้นแต่บางครั้งก็อาจจะต่างกันจากหน้ามือเป็นหลังมือ ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับพาร์ทเนอร์แต่ละคู่ที่จะตกลง  
กันเอง หรือขึ้นกับกลุ่มหรือสถาบันที่ทำการสอนระบบต่างๆเหล่านั้น

ตัวอย่างการประมูลในระบบ SAYC อย่างหนึ่ง

สมมติว่าผู้เล่นทิศ E และ W ผ่านตลอด

N S

1S 2D -----> N: มี 12-21hcp 5ใบโพธิ์ดำ+ S: มี 10hcp+ 4ใบเหล็ยม+

2H 3C -----> N: มี 12-18hcp 5ใบโพธิ์ดำ+ 4ใบโพธิ์แดง+

S: มี 12 hcp+ สั่ง N ห้ามผ่าน

3H 4D -----> N: 5ใบโพธิ์ดำ+ 5ใบโพธิ์แดง+

S: มี 5 ใบเหลื่อม+

4S 4NT -----> N: (ไม่มีข้อมูลเพิ่ม)

S: ถ้าม A 4 ตัว และ K โพธิ์ดำ ว่าทั้ง 5 ตัวนี้ถืออยู่ที่ตัว

5C 5D -----> N: ตอบ มี 0 หรือ 3 ตัว S: ถ้าม มี Q โพธิ์ดำมี

5S 5NT -----> N: ตอบ มี S: ถ้าม K 3 ตัวที่เหลือ

6D 6H -----> N: ตอบ มีตัวเดียว

S: ถ้าม ชุดโพธิ์แดงคู่มือ (ประมาณว่า A / K / Q)

7S -all pass- -----> N: ตอบ สวย! มีของดีในชุดโพธิ์แดง

## (6.2) เทคนิคการเล่น

เทคนิคการเล่นนี้ ในที่นี้จะกล่าวเฉพาะของ Declarer (Dummy นั้นนั่งเฉยๆอยู่แล้ว) แต่เทคนิคการเล่นก็ไม่ได้ง่ายกว่าการประมูลเลย และอาจจะยากกว่าด้วยซ้ำ นักบริคจ์ได้ประมวลวิธีการเล่น และตั้งชื่อทำเล่นต่างขณะเล่นไปไว้มากมาย แต่ในที่นี้จะขอนำเสนอ ทำเล่นพื้นฐานสำหรับหน้าใหม่เพียง 3 ทำ ได้แก่

<6.2.1> Establishing

<6.2.2> Ruffing (short hand)

<6.2.3> Finesse

### <6.2.1> Establishing



การสร้างกองกิน โดย ทำให้ชุดที่ยาวของเป็นชุดที่เกิดกองกินขึ้น เช่นในชุดดอกจิกถือ Q J 10 9 7 6

ถ้าไม่มีใครในวงเล่นดอกจิกเลย ดอกจิกทั้ง 6 ก็ไม่สามารถเป็นตัวกินได้

ในทางกลับ ถ้าเรา และ Dummy เล่นดอกจิกไปเรื่อยๆ จนกว่า A และ K ของปรปักษ์ออกมา อีก 4 ตัวที่เหลือในชุดดอกจิกก็เป็นตัวที่ใหญ่ที่สุด

### <6.2.2> Ruffing (short hand)

การกระทำที่มีใคร เอาทรัมป์มาเล่นหลังจากไม่เหลือไพ่ดอกที่ lead มา เราจะเรียกการกระทำนี้ว่า Ruffing

การรัฟนี้ควรกระทำในขาไฟ ที่ชุดทรัมป์และไม่ใช้ชุดทรัมป์ มีจำนวนน้อยกว่าอีกขาหนึ่ง เช่น

ที่ Dummy มี Trump 3 ตัว สมมติว่าเป็น xxx และมีโพธิ์แดง 2 ตัว คือ Ax (อื่นๆไม่ขอกล่าว)

ในมือคนเล่น(Declarer) มี Trump 5 ตัว สมมติว่าเป็น Axxxx และมีโพธิ์แดง 3 ตัว คือ Kxx (อื่นๆไม่ขอกล่าว)

การเล่นคือ เอา A โพธิ์แดงในกองแรก 1 รอบ แล้วตามด้วย K โพธิ์แดงอีก 1 รอบ (กิน 2 กองแล้ว) จากนั้นเล่นโพธิ์แดงเล็กของมือ Declarer แล้วเล่น ทรัมป์ในมือ Dummy ถ้าเล่นเช่นนี้โพธิ์แดงสามใบในมือคนเล่นจะเป็นกองกินทั้งหมด (กิน โพธิ์แดง 3 กอง) แต่ถ้าไม่เล่น แล้วโดน defender เล่นทรัมป์จน Dummy ไม่เหลือทรัมป์ โพธิ์แดงตัวที่ 3 ในมือ declarer ย่อมโดนกินเป็นแน่แท้ (กิน โพธิ์แดง 2 กอง)

### <6.2.3> Finesse

นักบริดจ์ไทยอ่านว่า "ฟิเนส" การฟิเนสคือการวัดดวง และทดสอบความน่าจะเป็น และที่จะกล่าวต่อไปนี้เป็น

Single Finesse

ตัวอย่างเช่น มือ Dummy ถือ Kx

มือคนเล่นถือ xx (ตัวเลข 2 ใบ)

แล้วปรปักษ์ยังไม่ได้เล่น A และ Q ในชุดนั้น

ถ้าเราเล่น x หรือ K จากมือ Dummy ย่อมเสียให้ปรปักษ์แน่นอน 100%

การFINESS คือ การสมมติและหวังว่า A จะอยู่ซ้ายมือของเราซึ่งมีโอกาสเป็นไปได้ 50%

แล้วเล่น x จากมือ declarer วนตามเข็มไปยังมือ Dummy

ถ้า A อยู่ที่มือปรปักษ์ทางซ้ายของผู้เล่นจริงๆ ถ้าเขาลง A เราลง x พองวดหน้าเราเล่นดอกนี้ K จะเป็นตัวที่โตที่สุด

ถ้า A อยู่ที่มือปรปักษ์ทางซ้ายของผู้เล่นจริงๆ ถ้าเขาไม่ลง A เราลง K ปรปักษ์ทางขวาเล่นอะไรก็ตาม ก็ไม่สามารถกิน K ของเราได้

แต่ถ้า A อยู่ที่มือปรปักษ์ขวามือของเรา ไม่ว่าจะเล่นยัง K ก็ต้องเสียแก่ปรปักษ์อยู่แล้ว

แต่การเล่น x ไปหา K เพื่อหวังโอกาส 50% ที่จะเพิ่ม 1 กองกิน นั่นแหละคือการ Finesse

แต่การเล่นอย่างอื่นนอกจากนี้ โอกาสที่จะได้กองกินเพิ่มคือ 0%

### (6.3) เทคนิคการป้องกันและการสื่อสารระหว่างการป้องกัน

นอกจากการตกลงกันระหว่างผู้เล่นที่เป็นพาร์ทเนอร์ว่าจะสื่อสารอย่างไรขณะประมูลแล้ว ในขณะที่ defend ไฟท์ที่สำคัญ เพราะการเล่นไพ่บริดจ์ Declarer จะเห็นไพ่ตัวเอง(แหงอยู่แล้ว) และเห็นไพ่ Dummy ซึ่งจะทราบว่าเป็นไพ่ที่เหลืออีก 26 ใบ ย่อมอยู่กับปรปักษ์ทั้ง 2 ด้าน แต่ในขณะที่ฝ่ายป้องกัน(Defender) ก็จะเห็นไพ่ของตนและ Dummy เช่นกัน แต่ไม่รู้เลยว่าไพ่อีก 26 ใบที่เหลือ 13 ใบไหนที่พาร์ทเนอร์ที่นั่งตรงข้ามถือ และอีก 13 ใบที่

declarer ถือ

ดังนั้นการสื่อสารด้วยไฟขณะทำการป้องกันจึงช่วยค้นหาแนวทางให้คนที่ 2 ป้องกันไฟได้อย่างมีประสิทธิภาพ (แน่นอนว่า เพียงลงไฟธรรมดาเท่านั้น ไม่ต้องแสดงท่าทางอื่น)

การสื่อสารขณะทำการป้องกันจะขอกว่า 2 รูปแบบคือ

<6.3.1> สื่อสารขณะนำไฟและนำไฟครั้งแรก

<6.3.2> สื่อสารขณะตามไฟพาร์ทเนอร์/ปรปักษ์

### <6.3.1> สื่อสารขณะนำไฟและนำไฟครั้งแรก

ในขณะนำไฟก็จะมีการตกลงกันระหว่างพาร์ทเนอร์ว่าถ้านำไฟตัวเลขไหนแล้วจะแปลข้อมูลได้อย่างไร ถืออะไรได้บ้าง เช่น

- นำไฟครั้งแรกด้วย K อาจจะบอกว่ามี A ในมือของคนนำไฟนั้น

- การนำไฟด้วยตัวเล็ก อาจจะบอกว่ามี K หรือ Q หรือ J เพียงตัวเดียว ซ่อนอยู่ในการนำไฟครั้งนั้น หรือบอกว่าไม่มีอะไรเลยแล้วบอกว่าถือไฟดอกนั้นอยู่ที่ใบ อาทิเช่น ตอนแรกนำไฟด้วย 5 จาก นั้นมีการเล่น 2 การลงไฟ ตัวเลขใหญ่กว่าแล้วตามด้วยเล็กกว่าอาจจะบอกว่ามีไฟจำนวนคู่ใบ

### <6.3.2> สื่อสารขณะตามไฟพาร์ทเนอร์/ปรปักษ์

ระหว่างตามไฟอาจส่งสัญญาณให้พาร์ทเนอร์ผู้นำไฟทราบข้อมูลบางอย่าง เช่น

พาร์ทเนอร์นำไฟเป็น A การตามไฟก็อาจจะตกลงว่า ถ้าลงตามไฟด้วยไฟเลขใหญ่เช่น 10 บอกว่ามีความพิเศษใน

หน้าที่เขานำไฟมา

หรือตามไฟด้วยตัวเลขตัวเลขเล็กเช่น 3 บอกว่าไม่มีอะไรพิเศษในไฟดอกนั้น

#### (6.4) กฎ-กติกา-มารยาทโดยสังเขป

กฎกติกามารยาทก็เหมือนการแข่งขันกีฬาใช้สมองทั่วไป

- ผู้เล่นควรเล่นด้วยความสงบและควรสงบลงเมื่อผู้เล่นคนใดคนหนึ่งต้องการความเงียบและสมาธิ (ในกรณีที่รวมตัวเล่นกันเอาฮาอาจไม่จำเป็น)
- ผู้ชม ควรชมด้วยความสงบ ห้ามพูดคุยกับผู้เล่นขณะเล่นหรือทำการแข่งขันอยู่
- ผู้ชม สามารถชมการเล่นข้างโต๊ะได้ 1 คน จาก 4 คนที่เล่นอยู่เท่านั้น (ห้ามมองไฟในมือผู้เล่นตั้งแต่ 2 คนขึ้นไป)
- การส่งสัญญาณอื่นใดนอกจากการประมวลธรรมดาหรือลงไฟแบบปกติ ถือว่าผิดกติกาและ โกง อาจโดนโทษรุนแรง เช่น การลงไฟเบาๆแรงๆ ถือว่าผิดกติกา เพราะอาจส่งสัญญาณนอกเกมให้พาร์ทเนอร์ของผู้เล่นคนนั้นๆ ได้รู้ หรือ การเขียนสัญญาณที่ประมวลด้วยตัวอักษรขนาดใหญ่ๆเล็กๆก็ผิดกติกาเช่นกัน
- ขณะเล่นไม่ควรทำกิจกรรมอย่างอื่น เช่นอ่านหนังสือ หรือเสียบหูฟังเพลง แม้ว่าจะเป็น Dummy ก็ตาม ถือว่าผิดมารยาท
- ผู้เล่นสามารถถามว่าการเล่นที่มีสัญญาณซ่อนอยู่นั้นคืออะไร แต่ต้องไม่ถามเจ้าตัวโดยตรง เนื่องจากอาจจะเป็นการส่งสัญญาณภายนอกแบบไม่ตั้งใจ
- การสูบบุหรี่อาจเป็นการรบกวนสมาธิผู้เล่นท่านอื่น ผู้เล่นร้องขอให้หยุดสูบได้ (สังเกตรูป bidding box ด้านบนนั้น มีแผ่นห้ามสูบบุหรี่แปะลิ้นๆอยู่ เมื่อผู้เล่นหยิบแผ่นวางบนโต๊ะเป็นสัญญาณ "กรุณางดสูบบุหรี่" โดยไม่ต้องพูด)
- ...
- ...
- etc.

ในแข่งขันนัดสำคัญที่ต้องการให้การแข่งขันบริสุทธิ์ยุติธรรมที่สุด อาจจะทำให้ผู้เล่นนั่งใน คอก โดยคอกเป็นฉากกั้นทะแยงเพื่อไม่ให้ผู้ที่เล่นที่เป็นพาร์ทเนอร์กันเห็นหน้ากัน และมีช่องเล็กๆตรงกลางเห็นเฉพาะไพ่ที่ลงมาเท่านั้น



รายละเอียดอื่นๆ และกฎกติกาการขาทตัวเต็มของบริดจ์ดูได้จากกระทู้บริดจ์เดิม ซึ่งกฎต่างๆนี้รับรองโดยสมาคมบริดจ์แห่งประเทศไทยอยู่แล้ว

<http://thaiboardgame.net/forum/index.php?topic=34.0>

สนใจเล่นบริดจ์ออนไลน์ฟรี ขอแนะนำและเชิญได้ที่

<http://www.bridgebase.com/>

ลองเล่นดู แล้วจะรู้ว่า ทำไมมันเป็นเกมไพ่ที่ได้รับความนิยมที่สุดใน Boardgamegeek และถ้าอยากรู้ว่าทำไมมันต้องชื่อ Bridge ซึ่งแปลว่า สะพาน คุณต้องเล่นเป็นเท่านั้นจึงจะรู้