

## 1.ศึกษาทฤษฎีและการเล่น Bridge Game

### 1.1 การแข่งขันกีฬابริดจ์แบ่งเป็น 3 ประเภท คือ

- ประเภทเดี่ยว
- ประเภทคู่
- ประเภททีม

#### 1.1.1 ประเภทเดี่ยว

ผู้เล่น 4 คนต่อโต๊ะหนึ่งเหมือนการเล่นโดยทั่วไป แต่ผู้เล่นจะเปลี่ยนคู่ทุกรอบของการแข่งขัน และอาจเปลี่ยนสลับไปเล่นเป็นคู่ขากับคนที่เคยเป็นคู่ต่อสู้ก็ได้ วิธีการคิดแต้มประเภทเดี่ยวเหมือนกับการคิดแต้มประเภทคู่ แต่แยกคะแนนของแต่ละคนออกมา ผู้ที่ได้คะแนนสูงสุดเป็นผู้ชนะเลิศ

#### 1.1.2 ประเภทคู่

ผู้เล่นจะมีคู่ประจำและหมุนเวียนไปเล่นกับคู่อื่น ๆ ตามตารางที่กำหนดไว้ ซึ่งวางไว้บนโต๊ะจนจบการแข่งขัน คิดคะแนนรวมแต่ละคู่ คู่ที่ได้คะแนนสูงสุดเป็นคู่ชนะเลิศ การวัดผลไม่แน่นอน ขึ้นอยู่กับคู่ต่อสู้ที่เล่นด้วยในแต่ละรอบ และบางครั้งไม่ได้เล่นแบบพบกันหมดทุกคู่ ทำให้เกิดความเหลื่อมล้ำกัน แต่ดีกว่าประเภทเดี่ยว

#### 1.1.3 ประเภททีม

ผู้เล่น 4 คน หรือ 2 คู่ รวมเป็นหนึ่งทีม แต่อาจจะมีผู้เล่นเพียง 4 คน หรือ มีผู้เล่นสำรอง 1 คน หรือ 2 คน ก็ได้ ไม่เกิน 6 คน และในการแข่งขันแต่ละครั้ง จะลงเล่นครั้งละ 4 คน เท่านั้น แยกเป็น 2 คู่ คู่หนึ่งจะนั่งทิศเหนือ และ ทิศใต้ ส่วนอีกคู่หนึ่งจะไปนั่งทิศตะวันออก และตะวันตกของอีกโต๊ะหนึ่ง หลังจากเล่นไฟครบจำนวนบอร์ดตามที่กำหนดให้เล่นแต่ละครั้งแล้ว จะนำคะแนนที่ได้ระหว่างทีม 2 ทีม มาเปรียบเทียบกับคิดคะแนนออกมาเป็น International Match Point (IMP) และนำไปปรับเป็น Victory Point (VP) อีกครั้งตามตารางมาตรฐานสากลที่กำหนด เปรียบเทียบกับทุกทีม ทีมที่ได้คะแนนรวม (VP) สูงสุด คือทีมชนะเลิศ การแข่งขันประเภททีมวัดผลได้แน่นอนกว่าอีก 2 ประเภท และเพื่อให้ได้ผลดีที่สุด ยุติธรรมที่สุด ปัจจุบันจึงมีการใช้เครื่องแจกไพ่ และทำไพ่น้ำเต้านการแจกไพ่ด้วยมือ เพื่อให้ทุกทีมเล่นไพ่น้ำเต้าเหมือนกัน และเล่นพร้อมกันในเวลาเดียวกันได้หมดทุกโต๊ะ

## การเล่นแบบรับเบอร์ (Rubber)

ผู้เล่นจะหมุนเวียนสลับคู่จนครบทุกคน โดยการจับไพ่เรียงลำดับการเล่นเป็นคู่ และการสลับคู่ไว้ก่อน ครั้งแรกคนที่จับได้ไพ่ใหญ่ที่สุดคู่กับคนที่ได้ไพ่ใหญ่อันดับ 3 เมื่อจบเกมรับเบอร์ จะสลับคู่ เล่นกับคนที่จับไพ่ใบใหญ่อันดับ 3 และอันดับ 4 ตามลำดับ เมื่อเล่นไพ่จบกระดานหนึ่ง (Board) ผู้เล่นคนหนึ่งทำหน้าที่จดบันทึกแต้มที่ได้ ฝ่ายใดทำคะแนนได้ ครบ 2 เกมก่อน เรียกว่าออกรับเบอร์ คิดคะแนนที่ทำได้ ฝ่ายที่ได้คะแนนมากกว่าเป็นฝ่ายชนะ จดไว้ต่างหาก เล่นรอบต่อไป ในการเล่นรอบต่อไปจะหมุนเวียนสลับคู่กันจนครบทุกคน หากมีผู้เล่นมากกว่า 4 คน ผู้เล่นที่จับไพ่ได้หมายเลขน้อยที่สุดจะเปลี่ยนให้ผู้ที่จับไพ่ได้ลำดับที่ 5 มาเล่นแทน เมื่อเล่นจบ หนึ่งรับเบอร์ ครบ 2 เกม แล้ว หากมี 6 คนก็หมุนเวียนครั้งต่อไปให้คนที่ 6 เข้าเล่น เมื่อเล่นครบทุกคน จะจับไพ่ใหม่

## การเล่น Honeymoon Bridge

ผู้เล่นมีเพียง 2 คน วิธีการเล่น คือ แจกไพ่ ครั้งละหนึ่งใบให้ผู้เล่นแต่ละคน ๆ ละ 13 ใบ แล้วประมูลเล่นกัน ใครได้กินมากกว่าเป็น ผู้ชนะจะเรียกร้องให้อีกฝ่ายหนึ่งทำอะไรก็ได้ตามแต่จะตกลงกัน แต่ถ้ามีครบ 4 คน อาจมีการจดแต้มคิดคะแนนเปรียบเทียบกัน ผู้ที่ได้แต้มสูงสุดเป็นผู้ชนะ

## 1.2 กฎ กติคามินิบริดจ์ และมารยาท

- การแจกไพ่
- การนับไพ่
- การเก็บไพ่
- การควบคุมไพ่และบอร์ดไพ่
- การเปลี่ยนรอบ

### 1.2.1 การแจกไพ่

คนแจกไพ่ (Dealer) มีหน้าที่หยิบไพ่ทั้งสำรับมาสลับและวางไว้บนโต๊ะให้ผู้เล่นทางด้านขวามือเป็นคนตัดไพ่ ผู้ที่ตัดไพ่จะตัดไพ่ที่ใบก็ได้แต่ต้องไม่น้อยกว่า 3 ใบขึ้นไป แล้ววางไพ่ที่ตัดแล้วไว้ใกล้คนแจก (ห้ามเคาะหรือตัดแล้วสอดไพ่เอง) คนแจกไพ่อยกไพกองที่ไม่ถูกตัดมาวางทับบนกองที่ถูกตัดรวมเป็นสำรับเดียวแล้วทำการแจกไพ่ ให้แจกไพ่ใบแรกกับผู้ที่นั่งด้านซ้าย และคนถัดไปโดยเวียนตามเข็มนาฬิกา ให้แจก

ไฟครั้งละ 1 ใบโดยการคว่ำหน้าไว้ หากไฟกองใดกองหนึ่งมีไม่ครบ 13 ใบหรือตัวใดตัวหนึ่งหงายขึ้นมาให้เห็น จะต้องแจกไฟใหม่ทั้งสำรับ ในการแข่งขันเจ้าหน้าที่อาจมีการจัดเตรียมไฟไว้ล่วงหน้าแล้วโดยการใส่บอร์ดไฟไว้ ผู้เล่นสามารถเล่นได้เลยโดยไม่ต้องทำการแจกไฟใหม่

### 1.2.2 การนับไฟ

เมื่อทำการแจกไฟเสร็จแล้ว ให้ผู้เล่นแต่ละคนหยิบไฟและนับจำนวนว่าครบ 13 ใบหรือไม่โดยไฟยังคว่ำหน้าอยู่ หากไฟไม่ครบให้ทำการแจกไฟใหม่ ในกรณีที่มีการเล่นไฟบอร์ดนี้มาแล้ว ให้ส่งไฟและบอร์ดไฟตรวจสอบความถูกต้องของไฟทั้ง 4 ทิศใหม่ ในกรณีที่ผู้เล่นคนใดคนหนึ่งได้เปิดไฟดูแล้ว ให้เรียกกรรมการแข่งขันมาทำการตัดสิน (จะได้แต้มเฉลี่ยเท่ากันทั้ง 2 ฝ่าย) ผู้ที่ทำให้เกิดความผิดพลาดขึ้นจะถูกตัดแต้มหลังจากคิดแต้มรวมแล้ว ผู้เล่นทุกคนมีหน้าที่ **นับไฟให้ครบ 13 ใบ** ทั้งก่อนและหลัง การเล่นทุกครั้ง ถ้าปรากฏว่า มีไฟไม่ครบจำนวน เกิดจากโต๊ะที่เราเล่นผ่านไป ฝ่ายที่มีไฟขาดหรือเกิน 13 ใบ จะต้องถูกปรับโทษ (ตัดแต้ม) ทันที

### 1.2.3 การเล่น

ฝ่ายที่เป็นผู้เล่นคือฝ่ายที่ประมูลสูงที่สุด หรือฝ่ายที่มีคะแนนรวมสูงสุดในกรณีมินิบริดจ์ คนเดินไฟ (Declarer) คือผู้ที่ประมูลไฟในชุดนั้นก่อน หรือฝ่ายที่มีคะแนนสูงสุดของฝ่ายที่เป็นผู้เล่นในกรณีมินิบริดจ์ คู่ขาของผู้เดินไฟเรียกว่า Dummy ผู้ที่นั่งอยู่ซ้ายมือของคนเดินไฟ (Declarer) จะเป็นผู้ลงไฟใบแรกก่อน หลังจากนั้นมีมือ Dummy จะทำการหงายไฟโดยให้ชุด Trump อยู่ด้านขวาสุดของตัวเอง การลงไฟแต่ละใบ ผู้เล่นจะต้องรักษาไฟของตนเองไว้ และวางไฟไม่ให้ปะปนกับของผู้อื่น ในกรณีที่ได้กินให้วางแนวตั้ง ถ้าโดนกินให้วางแนวนอน เรียงซ้อนทับให้เหลื่อมกันจากซ้ายไปขวา โดยวางไว้ที่หน้าโต๊ะของตนเอง ห้ามแตะต้องไฟตัวใดตัวหนึ่ง หรือหลายตัวของคนอื่นในระหว่างการเล่น และ/หรือหลังการเล่นเสร็จแล้ว ยกเว้นเป็นผู้เดินไฟ (Declarer) เท่านั้น ในการแข่งขันใช้คำพูดบอกให้ดมมี (ผู้ที่นั่งตรงข้ามกับผู้เล่นเรียกว่า Dummy) หยิบไฟและเล่นไฟของดมมีได้ เมื่อเล่นไฟหมดทั้ง 13 ใบแล้ว ผู้เล่นทุกคนจะต้องเก็บไฟคว่ำลงในช่องในบอร์ดตรงตามทิศที่หยิบไฟออกมา ห้ามนำไฟที่เก็บไปแล้วออกจากบอร์ดอีก เว้นแต่จะมีผู้เล่นของอีกฝ่ายหนึ่ง หรือผู้อำนวยการแข่งขันปรากฏตัวอยู่ด้วย

### 1.2.4 การควบคุมไฟและบอร์ดไฟ

ผู้นั่งทิศเหนือเป็นผู้รับผิดชอบในการดูแลการเล่นไฟ การวางไฟ วางบอร์ด การเก็บไฟให้เป็นไปตามกฎกติกา แต่ถ้าผู้เล่นทิศตะวันออกและตะวันตกเป็นผู้นั่งอยู่กับที่ (Stationary) จะเป็นผู้รับผิดชอบแทน

### 1.2.5 การเปลี่ยนรอบ

เมื่อเล่นจบรอบแล้ว ผู้อำนวยการแข่งขันจะออกคำสั่งให้เปลี่ยนที่นั่ง แต่บางครั้งบางโต๊ะอาจเล่นไม่เสร็จตามกำหนด ผู้อำนวยการแข่งขันจะเป็นผู้ตัดสินว่าจะให้เล่นต่อไปจนจบรอบ หรือดำเนินการอย่างอื่น เช่น ปรับแต้ม (Adjusted score) ได้ ในการเล่นประเภทคู่หรือเดี่ยว ผู้เล่นจะตรวจสอบเพื่อย้ายโต๊ะและที่นั่งของตนเองตามใบตารางการเล่นที่วางอยู่บนโต๊ะ ในการเล่นประเภททีม ผู้เล่นจะตรวจสอบเพื่อย้ายโต๊ะและที่นั่งของตนเองตามตารางที่กำหนดไว้ล่วงหน้า