

## BRIDGE HIỆP ƯỚC - CONTRACT BRIDGE

Wikipedia - the free encyclopedia

Bridge Hiệp ước, hay còn gọi tắt là Bridge, (phiên âm tiếng Việt Bờ-rít-giơ) là môn chơi với bộ bài 52 cây. Theo Oxford English Dictionary, Bridge là cách phát âm theo kiểu Anh của trò chơi Biritch vốn rất nổi tiếng ở Nga với tên gọi Whist. Cuốn sách cổ nhất có tên *Biritch rule book* của John Collinson viết từ năm 1886. Nó cùng một bức thư sau đó được gửi đến báo The Saturday Riview ngày 28 tháng 5 năm 1906 là bằng chứng về việc Biritch đến từ cộng đồng người Nga ở Constantinople. Vào những năm 1890 Bridge và một vài biến thể của nó đã chiếm ưu thế ở Anh và Mỹ. Sau khi đạt đỉnh cao những năm 1940, với khoảng 44% gia đình ở Mỹ chơi Bridge, số người chơi đã giảm dần. Ban đầu cách rao giá và chơi có một số khác biệt, đến năm 1904 đã xuất hiện hình thức “đấu giá” (trước đó người chia bài sẽ tự ấn định hiệp ước).

Bridge chơi theo nguyên tắc “ăn nước”. Các đôi có gắng ăn được số nước tối đa có thể. Trước đây được chơi trong gia đình chỉ với bốn đấu thủ chia làm hai đôi thi đấu đối kháng, và có tên là Bridge Rô-be (hay Rubber Bridge) vì mục đích là thắng rô-be. Harold Stirling Vanderbilt đã thay đổi cách tính điểm và phương thức thi đấu (năm 1925) để Bridge có diện mạo như ngày nay và từ đó xuất hiện cách gọi Contract Bridge (tiếng Việt - Bridge Hiệp ước) và về cơ bản nó không có những thay đổi mang tính nguyên tắc. Vì vậy có thể coi Bridge hiện đại được khai sinh vào năm này và cha đẻ của nó là ngài Vandebilt. Bridge Thẻ thao (Duplicate Bridge) là tên gọi của Bridge Hiệp ước khi mỗi ván bài được chơi ở hai hay nhiều bàn bởi các đấu thủ khác nhau.

Trong Bridge Rô-be yếu tố may rủi rất quan trọng nhưng trong Bridge Thẻ thao vai trò của may rủi gần như bằng không do cách tính điểm và thể thức thi đấu. Trong thể thức đánh đôi mỗi ván bài sẽ được đánh trên nhiều bàn bởi nhiều đôi khác nhau sau đó so sánh các kết quả để tính điểm cho từng đôi. Trong thể thức đồng đội mỗi đội gồm hai đôi, mỗi ván bài được đánh trên cả hai bàn. Ở bàn một đội A sẽ đánh ở trục N - S (Bắc - Nam), đội B ở trục E - W (Đông - Tây). Còn ở bàn hai đội A (đôi thứ hai) sẽ đánh ở trục E - W và đội B (đôi thứ hai) ở trục N - S (hai đôi đổi vị trí) sau đó so sánh kết quả.

Lứa tuổi phù hợp để bắt đầu tập chơi Bridge là từ 12. Môn chơi có độ khó rất cao, đòi hỏi người chơi phải có những phẩm chất như trí nhớ tốt, khả năng tư duy lô-gich, am hiểu lí thuyết xác suất và khả năng phối hợp đồng đội.

Bridge là môn thể thao trí tuệ được Ủy ban Ô-lim-pích Quốc tế (IOC) công nhận và có trong chương trình thi đấu của Giải Vô địch Thế giới các môn Thể thao Trí tuệ lần thứ nhất (1<sup>st</sup> World Mind Sports Games, WMSG) - cùng Cờ Vua, Cờ Tướng, Cờ Vây - tổ chức ở Bắc Kinh từ ngày 3 đến 18 tháng 10 năm 2008 cũng như ở WMSG lần hai năm 2012. Trước đó, từ năm 1960 đến năm 2004 môn Bridge được tổ chức riêng (bốn năm một lần) trong khuôn khổ Ô-lim-pích Bridge Quốc tế (tiếng Anh “World Team Olimpiad”).

Hiện nay **Liên Đoàn Bridge Thế giới** (viết tắt tiếng Anh WBF, thành lập năm 1958) là tổ chức lãnh đạo cao nhất của môn Bridge ở tầm cỡ thế giới. Chủ tịch WBF từ tháng 10 năm 2010 là ngài Gianarrigo Rona, người Italia. WBF gồm 123 Tổ chức Bridge Quốc gia (viết tắt tiếng Anh NBO) với khoảng 700.000 thành viên (số liệu năm 2011). Nhiều nhân vật nổi tiếng cũng đam mê Bridge trong đó có ông Winston Churchill và bà Margaret Thatcher (hai cựu Thủ tướng Anh), ông Đặng Tiểu Bình (chính khách Trung Quốc Cộng sản), Omar Shariff (diễn viên điện ảnh Ai Cập), Bill Gates (tỷ phú phần mềm người Mỹ)...

Riêng tại Mỹ theo số liệu của ACBL (American Contract Bridge League) năm 2005 có hơn 25 triệu người chơi Bridge Hiệp ước. Ở Anh cả Bridge Rô-be và Bridge Hiệp ước song song tồn tại cả trong các gia đình và cấp độ câu lạc bộ.

Ngoài Giải Vô địch Thế giới các môn Thể thao Trí tuệ WBF còn tổ chức Giải Vô địch Thế giới Bridge Đồng đội (The World Bridge Teams Championship) của riêng mình. Giải được tổ chức hai năm một lần - với ba nội dung chính là “vô địch đồng đội nam” (tranh Cúp Bermuda Bowl), “vô địch đồng đội nữ” (tranh Cúp Venice) và “vô địch lão tướng” (tranh Cúp d’Orsi Bowl) - dành cho các đội tuyển quốc gia. Giải lần thứ 41 được tổ chức từ ngày 16 đến ngày 29 tháng 9 năm 2013 tại Bali (Indonesia), đội Mỹ 2 dành Cúp Venice, Italia dành Cúp Bermuda Bowl và Đức dành Cúp d’Orsi Bowl.

Trong khu vực Đông Nam Á các nước Indonesia, Singapore, Malaysia, Thailand, Philippines là thành viên WBF (Khu vực 6 - Liên đoàn Bridge Châu Á-Thái Bình Dương). Tại SEA Games 26, năm 2011, Bridge là môn thi đấu chính thức. Bridge du nhập vào Việt Nam từ trước năm 1975 (có thể từ thời Pháp thuộc vì Pháp là cường quốc Bridge) nhưng có lẽ chỉ là Bridge Rô-be vì chưa thấy tài liệu nào nhắc đến các giải thi đấu Bridge Thể thao hay các tổ chức, các câu lạc bộ. Ở khu vực Đông Nam Á Indonesia là cường quốc Bridge. Năm 2011 đội tuyển nữ Indonesia thua Pháp trong trận chung kết Cúp Venice với tỉ số 103 - 198.

## Những nguyên tắc chung

Bridge là môn chơi gồm bốn người, hai người ngồi đối diện tạo thành một cặp, sử dụng bộ bài 52 cây gồm bốn chất (theo thứ bậc từ cao đến thấp, sử dụng trong rao giá) là **pích** ♠ (phiên âm của pique trong tiếng Pháp, tiếng Anh Spade, viết tắt Sp), **cơ** ♥ (Pháp cœur, Anh Heart - He), **rô** ♦ (Pháp carreau, Anh Diamond Di,) và **nhép** ♣ (Pháp trèfle, Anh Club - Cl). **Không chủ** (tiếng Anh No Trump - NT, tiếng Pháp Sans-atout) là thuật ngữ chỉ kiểu đánh bài không có chủ, trong rao giá nó là hạng cao nhất.

Mỗi chất gồm 13 cây, thứ bậc từ cao đến thấp là A,K,Q,J,10,9,8,7,6,5,4,3,2.

Một ván bài bắt đầu bằng phần “*Chia bài*” (hoặc sử dụng bài chia sẵn trong Bridge Thẻ thao). Sau đó là phần “*Rao giá*” và “*Đánh bài*”. Cuối cùng là “*Tính kết quả*” và ghi biên bản. Nếu không ai tham gia rao giá (tất cả đều nín), tức là không ấn định được hiệp ước, ván bài chấm dứt mà không có phần đánh bài và trong biên bản ghi 0 (không) điểm cho cả hai bên.

Trước trận đấu (với Bridge Rô-be, Bridge Hiệp ước) có thể bóc thăm để chia cặp, xác định chỗ ngồi và người chia ván đầu tiên (nếu không có thỏa thuận khác giữa các đấu thủ). Người rút cây cao nhất (theo thứ bậc của cây bài, nếu cùng thứ bậc này sẽ tính đến thứ bậc của chất) sẽ chọn chỗ ngồi. Người rút cây cao kế tiếp ngồi đối diện người đầu tiên, hai người này là đồng đội của nhau cho đến khi kết thúc thi đấu. Người thứ ba và thứ tư sẽ ngồi ở hai vị trí còn lại và là đồng đội. Các đấu thủ được kí hiệu là Bắc (tiếng Anh North, viết tắt N), Đông (East - E), Nam (South - S) và Tây (West - W), tính từ người chia đầu tiên. Như vậy các đấu thủ N và S tạo thành đôi thi đấu đối kháng với đôi E - W.

Trong Bridge Thẻ thao các đôi được đăng kí trước, vị trí ngồi của các đấu thủ theo Điều lệ của Ban tổ chức và phù hợp với kí hiệu trên hộp đựng bài.

Mọi hoạt động của Bridge đều theo chiều kim đồng hồ, hay từ trái sang phải.

Khi thi đấu đôi số đôi phải chẵn. Trong lượt đầu tiên một số đôi ngồi cố định, các đôi còn lại, sau mỗi hai ván (hay còn gọi là *vòng*) sẽ di chuyển theo chiều kim đồng hồ còn các hộp đựng bài sẽ di chuyển theo chiều ngược lại sao cho không có đôi nào đánh lại những phân bố bài trước đó. Số lượt, số vòng và việc di chuyển được qui định trong điều lệ của giải.

Trong trận đấu đồng đội có hai đội tham gia, mỗi đội gồm hai đôi (hoặc nhiều hơn tùy theo điều lệ giải). Mỗi ván bài được đánh trên cả hai bàn (hoặc hơn tùy

theo số đôi trong mỗi đội), mỗi đội sẽ lần lượt đánh trên cả hai trục (N - S, E - W). Tổng số điểm của mỗi ván sẽ là hiệu số kết quả của mỗi ván trên cả hai bàn.

### **Chia bài**

Người chia sẽ tráo kĩ và đưa cho đối phương “*cô*” bài (hoặc “*kênh*”), tức là tách bộ bài thành hai phần, sau đó chồng phần dưới lên phần trên. Chia cây đầu tiên cho người bên trái, theo chiều kim đồng hồ, từng cây một. Mỗi đấu thủ nhận được mười ba cây bài, mười ba cây này gọi là “*tay bài*”. Ở ván kế tiếp người ngồi bên trái người chia ván trước sẽ là người chia, sử dụng bộ bài khác, cho đến hết số ván quy định. Nếu là trận đấu riêng lẻ sẽ sử dụng luân phiên hai bộ bài.

Trong Bridge Thể thao trọng tài chính quyết định cách chia bài, các đôi nhận bài từ Ban Tổ chức. Những ván bài chia sẵn được đựng trong hộp đặc biệt gọi là “Hộp đựng bài” (mỗi ván bài trong một hộp) có ghi bốn vị trí N - E - S - W và số thứ tự của hộp, vị trí của người chia bài, vùng của các đôi kèm theo biên bản của ván bài đó (trong biên bản ghi Hiệp ước, kết quả...). Ở các ván kế tiếp đánh bằng bài chuyển đến từ bàn khác. Để mỗi ván bài có thể được chơi ở nhiều bàn, khi đánh bài các đấu thủ không ra bài ở giữa bàn mà chỉ ngửa ngay trước mặt cho tất cả cùng thấy, sau khi kết thúc nước sẽ úp bài xuống, cây sau đề một phần lên cây trước và giữ lại riêng cho mình.

Cách úp bài (để tránh nhầm lẫn số nước ăn được của mỗi bên): nước bài thuộc về bên nào thì xếp chiều dài hướng theo trục (ví dụ trục N - S) của bên đó. Sau khi kết thúc ván bài, tay bài của mỗi đấu thủ được xếp vào ngăn tương ứng của hộp đựng bài. Các hộp này được chuyển sang bàn kế tiếp theo qui định.

### **Rao giá**

Rao giá là một thuật ngữ khá lạ tai với những người chơi bài ở Việt Nam. Một số người hiểu biết ít gọi nó là “*tố*” do liên tưởng đến trò “*Xi Tố*”. “*Tố*” trong “*Xi Tố*” là nâng mức cược tiền. Với Bridge trong quá trình rao giá có thể chỉ một bên tham gia còn bên kia hoàn toàn không có ý kiến (người đến lượt rao giá có thể đưa ra giá “*nín*”, nó có nghĩa là “*tôi không ý kiến gì ở lượt rao giá này*”).

Giá có thể là “*có nghĩa*”, khi đó nó gồm hai thành phần là “*mức*” và “*hạng*”. Có tất cả bảy mức: từ một đến bảy. Hạng là một trong bốn chất hoặc “*không chủ*”. Thứ bậc của các hạng khi rao giá (từ thấp đến cao) là: nhép, rô, cơ, pích, không chủ. Như vậy có tổng cộng 35 giá có nghĩa, thấp nhất là “*một nhép*” (viết tắt 1Cl) và cao nhất là “*bảy không chủ*” (viết tắt 7NT).

Ngoài “giá có nghĩa” còn có “cont’ra” (phiên âm từ tiếng Bulgaria, tiếng Anh là “Duble”, tiếng Việt là “Nhân đôi”) và “Recont’ra” (phiên âm từ tiếng Bulgaria, tiếng Anh là “Reduble”, tiếng Việt là “Nhân bốn”).

“Nín” còn được gọi là giá vô nghĩa.

Người đến lượt rao giá có thể “nín”, rao giá có nghĩa, cont’ra hoặc recont’ra.

Giá có nghĩa phải cao hơn giá có nghĩa trước nó (nếu như đã có người rao giá có nghĩa). Giá có nghĩa cao hơn giá trước nó còn được gọi là “giá có nghĩa đủ điều kiện”. Rao giá có nghĩa còn được gọi tắt là “rao giá”.

#### *Quy trình rao giá*

Sau khi chia bài xong (hoặc sử dụng bài chia sẵn khi thi đấu Bridge Thẻ thao, trong trường hợp này từng người phải đếm lại số bài của mình trước khi xem bài) mỗi người phải xem bài trước khi rao giá.

Trong quá trình rao giá sử dụng “Hộp rao giá” (Bidding box). Đây là hộp chứa các thẻ, trên mỗi thẻ ghi một giá từ 1♣ đến 7NT (còn gọi là giá có nghĩa), “*Nhân đôi*” (cont’ra) và “*Nhân bốn*” (recont’ra), hoặc “*Nín*” (còn gọi là giá vô nghĩa), “Alert” và “Stop”. Đấu thủ đến lượt rao giá sẽ chọn thẻ tương ứng, lật ngửa cho mọi người cùng thấy và im lặng hoàn toàn.

Người chia bài được rao giá đầu tiên. Người đến lượt rao giá sẽ phát một giá có ý nghĩa nào đó hoặc “cont’ra” (recont’ra) hoặc “nín”.

Người chia bài (hoặc được coi là người chia bài) có quyền rao giá đầu tiên, sau đó theo chiều kim đồng hồ đến lượt những người còn lại. Quá trình rao giá có thể diễn ra trong nhiều vòng, giá sau phải cao hơn giá trước (tức là phải ở mức cao hơn hoặc cùng mức nhưng với hạng cao hơn), hoặc nín, hoặc cont’ra (recont’ra). Giá có nghĩa (sau đây gọi tắt là giá) là một thông tin gồm hai phần: “mức” và “hạng”. Mức qui định số nước phải ăn (của đội phát giá) với hạng nào đó. Số nước phải ăn = 6 (mức cơ sở) + mức giá. Ví dụ: 1Cl buộc phải ăn bảy nước (6 + 1), chủ là nhép; 3NT buộc phải ăn chín nước (6 + 3), không có chất chủ. Hạng là một trong bốn chất hoặc không chủ.

Sau mỗi giá có nghĩa đối phương có quyền cont’ra, bằng cách đó thể hiện quyết tâm không để hoàn thành hiệp ước. Cont’ra không thay đổi bên tấn công (bên thực hiện hiệp ước), không nâng mức giá, nó chỉ thay đổi biểu tính điểm.

Sau khi bị cont’ra bên phát giá có quyền recont’ra, bằng cách đó khẳng định sẽ hoàn thành hiệp ước. Cũng như cont’ra, recont’ra không thay đổi bên tấn công (bên thực hiện hiệp ước), không nâng mức giá, nó chỉ thay đổi biểu tính điểm.

*Không được cont'ra giá của đồng đội và không được recont'ra giá của đối phương.* Sau cont'ra/recont'ra những đấu thủ còn lại có quyền tiếp tục rao giá khi đến lượt. Giá có nghĩa mới sẽ vô hiệu hóa cont'ra hoặc recont'ra trước đó.

Quá trình rao giá kết thúc khi có ba người nín liên tiếp đúng luật. Giá cuối cùng trở thành hiệp ước. Người rao giá đầu tiên gọi là người mở (giá), đồng đội của người mở là người trả lời. Rao giá sau khi đối phương đã mở gọi là can thiệp, đồng đội của người can thiệp là người can thiệp thứ hai. Quá trình rao giá đồng thời cũng xác định đấu thủ tấn công (còn gọi là “người thực hiện hiệp ước”). Đấu thủ tấn công là người đầu tiên, của bên thực hiện hiệp ước, gọi hạng của hiệp ước.

Giá cuối cùng trở thành hiệp ước. Có ba loại hiệp ước:

- “Dưới mans” (hay còn gọi là “hiệp ước một phần”).
- “Mans”;
- “Slem” (nhỏ và lớn).

Khi không có cont'ra:

- “Dưới mans” là các hiệp ước: đến “bốn nhép” (4Cl) và “bốn rô” (4Di), đến “ba cơ” (3He) và “ba pích” (3Sp), đến “hai không chủ” (2NT).
- “Mans” là các hiệp ước: 5Cl và 5Di, 4He và 4Sp, 3NT.

Khi có cont'ra:

- “Dưới mans” là các hiệp ước: đến 2Cl và 2Di, 1He và 1Sp, đến 1NT.
- “Mans” là các hiệp ước: 3Cl và 3Di, 2He và 2Sp, 2NT.

Khi có recont'ra:

- “Dưới mans” là các hiệp ước: 1Cl và 1Di.
- “Mans” là các hiệp ước: 2Cl và 2Di, 1He và 1Sp, 1NT.

Như thế cont'ra/recont'ra có thể biến hiệp ước từ “dưới mans” thành “mans” nhưng không thể biến hiệp ước “dưới mans” hoặc “mans” thành “slem”.

“Slem nhỏ” là các các hiệp ước 6Cl, 6Di, 6He, 6Sp và 6NT. “Slem lớn” là các các hiệp ước 7Cl, 7Di, 7He, 7Sp và 7NT.

Rao giá nhằm mục đích thu được kết quả cao nhất trong mỗi ván. Đó có thể là tự mình ấn định và đánh ra hiệp ước, có thể là bẻ gãy hiệp ước của đối phương và cũng có thể là ấn định một hiệp ước mà mình chắc chắn không đánh ra nhưng nếu để đối phương tự đánh ra hiệp ước thì họ sẽ thu được số điểm lớn hơn.

Khi lực đủ mạnh để tự mình đánh ra hiệp ước thì phải tìm được hiệp ước tối ưu, tức là hiệp ước phù hợp với tay bài, bảo đảm an toàn và cho số điểm lớn nhất. Như vậy khi không thể đánh ra mans thì nên ấn định hiệp ước càng thấp càng tốt. Khi

có thể đánh ra mans nhưng không thể đánh được slem thì chỉ nên rao giá tới mức mans. Đó còn gọi là nguyên tắc an toàn.

#### *Các hệ thống rao giá và các quy ước*

Hệ thống rao giá là tập hợp các giá đã được thỏa thuận trong mỗi đội để đạt được hiệp ước tối ưu với hai tay bài cụ thể.

Do chỉ có 35 giá có nghĩa nên hầu như không thể chỉ bằng một giá để ấn định hiệp ước bởi số lượng tay bài là hàng triệu. Chính vì vậy để thể hiện phân bố và lực nhân tố của tay bài người ta phải sử dụng nhiều giá và mỗi giá mang ý nghĩa nhất định, tùy thỏa thuận của từng đội.

Giá có thể là thực hoặc được mã hóa.

Giá thực là những giá có liên quan đến chất được nêu trong hạng và phản ánh một số điểm nhân tố nào đó.

Giá mã hóa là giá mà hạng của nó không liên quan đến chất/phân bố của người gọi hoặc nín nhưng hứa hẹn số điểm nhân tố hoặc giá trị nào đó.

Các hệ thống rao giá cũng chia thành hai loại **Thực** và **Mã Hóa**. Sự phân loại này cũng chỉ có tính tương đối vì trong hệ thực cũng có một số giá mã hóa và ngược lại. Những đại diện tiêu biểu của trường phái thực là *American Standard* (phổ biến ở Mỹ) và *Acol* (phổ biến ở Anh), của trường phái mã hóa là *Precision Club* và *Strong Diamond*.

Ngoài các hệ thống còn có các “quy ước”. Quy ước thực chất là một loạt giá mã hóa liên tiếp được sử dụng ở thời điểm phù hợp nào đó trong quá trình rao giá, bất kể hệ thống là thực hay mã hóa. Hai quy ước được sử dụng phổ biến nhất là Blackwood (cùng các biến thể của nó) và Stayman.

#### *Cơ sở của các hệ rao giá thực*

Với những tay bài thường gặp các hệ rao giá thực bắt đầu bằng mở mức một và mức hai, trong đó phân biệt giá có chủ và không chủ.

Tay bài phù hợp để mở “một có chủ” phải có từ 12 đến 20 PC, (thông thường từ 12 đến 18) và một chất dài từ bốn đến năm cây.

Để mở “một không chủ” phải có phân bố đều (không có chất năm cây và không xéch) và từ 12 đến 18 PC. Có hai loại “một không chủ”: yếu (12 - 14 PC) và mạnh: 15 - 17 hoặc 16 - 18 PC, một số hệ sử dụng khoảng cách 4 PC nên “không chủ mạnh” sẽ có 15 - 18 PC.

Những giá trị này chỉ có ý nghĩa tương đối. Nếu số điểm mở mức một thấp sẽ cho phép mở nhiều tay bài hơn nhưng độ chính xác sẽ giảm. Không hệ rao giá nào bảo đảm sự chính xác với 100% các tay bài.

Các tay bài phù hợp để mở mức hai thường có từ 18 - 23 PC nhưng đa số các hệ thống chọn khoảng 19 - 22 PC. Một số tay bài không đủ số điểm nêu trên nhưng cũng có thể mở mức hai khi có chất rất dài (thường từ bảy cây trở lên). Lúc này tiêu chí chính để mở không phải là số điểm nhân tố mà là số nước chắc ăn.

Có thể mở mức ba hoặc cao hơn. Đây thường là giá “mở ngăn chặn” khi tay bài không đủ điểm nhân tố để mở bình thường nhằm mục đích hạn chế không gian để đối phương khó tìm hiệp ước tối ưu (mans, thậm chí slem). Khi áp dụng kiểu này người mở đem số nước chắc ăn rồi cộng thêm hai (trong vùng) hoặc ba (ngoài vùng) nước để xác định mức hiệp ước. Đối phương bị hạn chế không gian rao giá nên sẽ khó tìm hiệp ước có mức thưởng cao. Hầu như không có cơ hội để thực hiện hiệp ước như vậy nên kiểu rao giá này nhằm mục đích chính là hạn chế số điểm đối phương dành được.

Xuất phát từ mục đích đánh mans nên người trả lời chỉ tham gia rao giá khi có lực đủ để đánh mans nếu người mở có lực tối đa. Tổng số điểm nhân tố để có thể đánh mans (không chủ hoặc chủ là chất lớn trùng) vào khoảng 25 - 26 PC. Số điểm nhân tố tối thiểu để người trả lời tham gia rao giá (sau giá mở mức một của đồng đội) là khoảng 6 - 9 PC.

#### *Cơ sở của các hệ rao giá mã hóa*

Các hệ rao giá mã hóa thường không khác nhiều với các hệ thực khi tay bài không có phân bố đặc biệt và điểm nhân tố đến 16 hoặc 17 PC.

Đa số các hệ này sử dụng giá mở 1Cl và 2Di để báo những tay bài đặc biệt. Giá 1Cl để báo tay bài có số điểm nhân tố từ 17 hoặc 18 trở lên, phân bố bất kỳ. 2Di để báo tay bài có từ 22 hoặc 23 PC trở lên và phân bố “ba chất” (tức là 4 - 4 - 4 - 1 hoặc 5 - 4 - 4 - 0).

Như vậy giá mở phổ biến cho tay bài phân bố đều, ít điểm nhân tố với chất lớn không đủ mạnh của các hệ này là 1Di, cả khi chỉ có ba cây ở chất rô. Sau đó cách rao giá cũng trên cơ sở các giá thực.

Sau giá “một nhép mã hóa” việc đầu tiên là xác định khoảng điểm nhân tố, sau đó là xác định nhân tố. Thường sử dụng những loạt giá mã hóa, ít nhất là một vòng, có thể lên đến 4 - 5 vòng nếu có khả năng slem.

Sau giá “hai rô mã hóa” thường sẽ xác định phân bố trước (chất xéch hoặc sican), sau đó mới tìm hiểu khoảng điểm.

#### *Cơ sở của các quy ước*

Quy ước là một loại giá mã hóa. Quy ước là một phần độc lập, nó có thể được áp dụng vào bất kỳ hệ rao giá nào khi điều đó là cần thiết.



Hai quy ước được sử dụng nhiều nhất là Blackwood (và các biến thể như Josephine, RKCB, Gerber) để hỏi số lượng A, K hoặc nhân tố chủ quan trọng (A, K, Q) và Stayman để hỏi chất lớn dài của đồng đội.

Các Quy tắc thuộc họ Blackwood được bắt đầu bằng, 4Cl, 4NT hoặc 5NT. Cách trả lời hoàn toàn theo quy tắc bậc, mỗi bậc tương ứng với số lượng cụ thể.

Quy ước Stayman sử dụng giá 2Cl (sau mở 1NT của đồng đội) để hỏi chất lớn dài. Nếu người mở không có chất lớn dài sẽ gọi 2Di, nếu có cả hai chất lớn dài sẽ gọi 2NT, nếu chỉ có một chất lớn dài sẽ gọi chất đó.

Quy ước Chuyển tiếp Jacoby cũng sử dụng giá 2Cl sau mở 1NT với tay bài yếu (thậm chí không có điểm nhân tố) nhưng có một chất dài (thường từ sáu cây) và không thích hợp với hiệp ước không chủ. Người mở sẽ gọi 2Di, sau đó người trả lời nín nếu chất dài là rô. Nếu chất dài không phải là rô người trả lời sẽ gọi chất đó và người mở nín.

## **Đánh bài**

Đây là sự kiểm tra xem hiệp ước có phù hợp với hai tay bài không.

Sau khi kết thúc rao giá bắt đầu phần đánh bài. Người ngồi bên trái đầu thủ tấn công (viết tắt ĐTTC) sẽ đánh cây đầu tiên (còn gọi là “cây cái mở”) và có quyền đánh cây bất kì. Sau đó đồng đội của ĐTTC sẽ hạ bài của mình xuống bàn cho tất cả mọi người nhìn thấy. Tay bài này gọi là mor và người hạ bài (cũng là mor) sẽ giữ im lặng hoàn toàn cho đến khi kết thúc ván bài. Bài mor do ĐTTC điều khiển. Người hạ bài có thể ra các cây của mor theo chỉ dẫn của ĐTTC.

Trong Bridge áp dụng nguyên tắc phải tuân theo chất của cây đánh đầu tiên (cây cái) trong từng nước và không nhất thiết phải ra cây cao hơn. Nếu hết (hoặc không có chất đó) được quyền ra bất kì cây nào.

Một nước gồm bốn cây ra từ bốn tay đúng thứ tự sau đó xét xem ai ăn được nước này. Người ra cây cao nhất, đúng chất của nước đang đánh, là người ăn được nước đó. Khi đánh có chủ, nếu có người (hoặc nhiều người) hết chất đang đánh và ra chủ (còn gọi là bán) thì ai ra chủ (hoặc ra chủ cao nhất) sẽ ăn được nước đó. Các nước ăn là của chung mỗi đôi. Người ăn nước trước là người được quyền đánh đầu tiên (hay “có cái”) ở nước kế tiếp và có quyền đánh bất kì cây nào.

Những cây bài, sau khi mỗi nước kết thúc, được úp xuống, cây sau đề lên một phần của cây trước. Nếu nước bài thuộc về bên mình thì được quay dọc, thuộc về đối phương thì quay ngang. Không để lẫn bài của mình với bài của người khác.

Sau khi đánh xong sẽ kiểm lại số nước ăn của từng đôi để xác định hiệp ước có được hoàn thành không, thừa hoặc thiếu bao nhiêu, và ghi kết quả vào biên bản. Cuối cùng các đấu thủ đưa tay bài của mình trở lại hộp (theo đúng kí hiệu) để chuyển qua bàn khác.

### **Ghi kết quả**

Khi phần đánh bài kết thúc hai bên đếm lại số nước ăn của mình để xác định kết quả của ván bài. Nếu hai bên nhất trí sẽ ghi kết quả. Nếu không nhất trí sẽ xem lại toàn bộ ván bài, nếu cần có thể gọi trọng tài.

Sau khi đã thống nhất kết quả các đấu thủ đưa tay bài của mình trở lại hộp theo đúng ký hiệu (với những ván bài không theo thể thức Thể thao - tức là mỗi ván bài được đánh ở nhiều bàn - thì không thực hiện thủ tục này).

Việc tính kết quả được áp dụng phù hợp với các bảng sau:

*a. Điểm cho mỗi nước ăn đã được tuyên bố trong hiệp ước*

Hạng	Điểm cho mỗi nước		
	Bình thường	Nhân đôi	Nhân bốn
Không chủ: - Nước đầu		80	160
- Mỗi nước sau		60	120
Chất lớn	30	60	120
Chất nhỏ	20	40	80

*b. Điểm cho hiệp ước đã tuyên bố, được hoàn thành*

Mức hiệp ước	Trong vùng	Ngoài vùng
Dưới mans	50	50
Mans	500	300
Slem nhỏ	750	500
Slem lớn	1500	1000

Số điểm này ghi cho bên thực hiện hiệp ước. Không được cộng điểm cho hiệp ước dưới mans khi hoàn thành hiệp ước mans. Được cộng thêm điểm cho hiệp ước mans ở vùng tương ứng khi hoàn thành hiệp ước slem (nhỏ hoặc lớn).

*c. Điểm thưởng cho “nhân đôi” và “nhân bốn”*

Khi đánh có “nhân đôi” (hoặc “nhân bốn”) sẽ thưởng 50 điểm (hoặc 100 điểm) cho bên thực hiện được cam kết (hoặc phạt bên không thực hiện được cam kết, tức là ghi điểm đó cho đối phương), không phụ thuộc vào vùng.

*d. Điểm thưởng cho nước ăn dư so với tuyên bố*

Hiệp ước	Điểm cho mỗi nước	
	Trong vùng	Ngoài vùng
Không có nhân đôi:		
- Không chủ	30	30
- Chết lớn	30	30
- Chết nhỏ	20	20
Nhân đôi	200	100
Nhân bốn	400	200

*e. Điểm phạt những nước ăn thiếu so với tuyên bố*

Số nước thiếu	Điểm phạt mỗi nước thiếu so với tuyên bố trong hiệp ước					
	Trong vùng			Ngoài vùng		
	Bình thường	Nhân đôi	Nhân bốn	Bình thường	Nhân đôi	Nhân bốn
Nước đầu tiên		200	400		100	200
Nước thứ hai và ba	100	300	600	50	200	400
Mỗi nước tiếp theo		0	0		100	200

Khi không có nhân đôi /nhân bốn số điểm phạt cho mỗi nước thiếu là cố định: 50 khi ở ngoài vùng và 100 khi ở trong vùng. Khi có nhân đôi (hoặc nhân bốn) số điểm phạt cho mỗi nước thiếu có khác biệt tùy theo số lượng nước thiếu. Ví dụ: thiếu bốn nước, nhân đôi, ngoài vùng, bị phạt 600 điểm (100 + 200 + 200 + 100); thiếu ba nước, nhân đôi, trong vùng, bị phạt 800 điểm (200 + 300 + 300).

*f. Bảng điểm trách nhiệm*

Số điểm    Ngoài    Trong    Số điểm    Ngoài    Trong

nhân tố	vùng	vùng	nhân tố	vùng	vùng
21	50	50	31	600	900
22	70	70	32	700	1090
23	110	110	33	900	1350
24	200	290	34	1100	1500
25	300	440	35	1200	1650
26	350	520	36	1300	1800
27	400	600	37	1400	1950
28	430	630	38	1400	2100
29	460	660	39	1400	2100
30	490	690	40	1400	2100

Bảng điểm này không áp dụng cho Bridge Thể thao. Nó quy định số điểm phải ăn tùy theo số điểm nhân tố sở hữu của một đôi khi đánh Bridge Hiệp ước.

*g. Bảng quy đổi kết quả từng ván thành Điểm trận Quốc tế IMP*

Chênh lệch điểm	IMP	Chênh lệch điểm	IMP	Chênh lệch điểm	IMP
20 - 40	<b>1</b>	370 - 420	<b>9</b>	1500 - 1740	<b>17</b>
50 - 80	<b>2</b>	430 - 490	<b>10</b>	1750 - 1990	<b>18</b>
90 - 120	<b>3</b>	500 - 590	<b>11</b>	2000 - 2240	<b>19</b>
130 - 160	<b>4</b>	600 - 740	<b>12</b>	2250 - 2490	<b>20</b>
170 - 210	<b>5</b>	750 - 890	<b>13</b>	2500 - 2990	<b>21</b>
220 - 260	<b>6</b>	900 - 1090	<b>14</b>	3000 - 3490	<b>22</b>
270 - 310	<b>7</b>	1100 - 1290	<b>15</b>	3500 - 3990	<b>23</b>
320 - 360	<b>8</b>	1300 - 1490	<b>16</b>	từ 4000 trở lên	<b>24</b>

*h. Bảng quy đổi Điểm trận Quốc tế thành Điểm Chiến thắng VP*

Chênh lệch điểm	VP	Chênh lệch điểm	VP
Từ 0 đến 2	<b>10 - 10</b>	Từ 36 đến 41	<b>18 - 2</b>
3	<b>11 - 9</b>	42	<b>19 - 1</b>
7	<b>12 - 8</b>	49	<b>20 - 0</b>
11	<b>13 - 7</b>	55	<b>20 - (-1)</b>
15	<b>14 - 6</b>	65	<b>20 - (-2)</b>
20	<b>15 - 5</b>	75	<b>20 - (-3)</b>

25	29	<b>16 - 4</b>	85	99	<b>20 - (-4)</b>
30	35	<b>17 - 3</b>	100	111	<b>20 - (-5)</b>

*i. Bảng phân vùng cho các đôi trong trận 16 ván*

Cả hai bên “ngoài vùng”	Ván thứ	1	8	11	14
Bắc-Nam “trong vùng”	Ván thứ	2	5	12	15
Đông-Tây “trong vùng”	Ván thứ	3	6	9	16
Cả hai bên “trong vùng”	Ván thứ	4	7	10	13

*Cách tính kết quả trận đồng đội*

Trong trận đồng đội có hai đội tham gia, mỗi đội gồm hai đôi. Ở bàn số một, đôi của đội A ngồi ở trục N - S, đôi của đội B ở trục E - W, ở bàn số hai ngược lại. Mỗi ván bài sẽ được đánh trên cả hai bàn sau đó so sánh chênh lệch và quy đổi thành điểm IMP (Bảng 7). Điểm IMP không tỉ lệ thuận với số điểm ghi được trong từng ván để tránh tình trạng một ván bài may mắn mang lại số điểm khổng lồ làm lu mờ những ván còn lại. Sau khi kết thúc trận tổng số IMP được đổi thành VP tương ứng với số ván của trận. Có hai loại bảng điểm VP: 30 và 20. Với bảng 30 VP đội thắng cũng chỉ nhận tối đa 25 VP, sau tỉ số 25 - 5 sẽ là 25 - 4...25 - 0.

*Cách tính kết quả giải đôi*

Trong các giải đôi số lượng tham gia có thể từ vài đôi (trong khuôn khổ một câu lạc bộ) cho đến hàng trăm đôi. Các đôi sẽ lần lượt thi đấu với các đôi khác trong hai ván (rất hiếm khi ba ván), những ván bài này (cùng biên bản ghi kết quả) sẽ được chuyển đến các bàn khác cho các đôi khác đánh. Kết thúc một vòng kết quả trên từng trục (N - S và E - W) sẽ được tổng hợp để xếp hạng. Số vòng của giải do ban tổ chức quy định, thường phụ thuộc vào số đôi tham gia. Có hai cách tính kết quả cho giải đôi, “Tối đa” (phổ biến hơn) và “Trung bình cộng” rồi quy đổi thành IMP. Cách tính kết quả có ảnh hưởng đến chiến thuật thi đấu.

Theo cách “Tối đa” các kết quả trên từng trục của mỗi ván bài được xếp hạng từ cao đến thấp. Vị trí cao nhất được nhận số điểm tối đa, vị trí kế tiếp ít hơn 2 điểm không phụ thuộc vào mức chênh lệch kết quả. Sau đó tổng hợp kết quả của các

biên bản để xếp hạng tổng. Thông thường số điểm này được tính thành phần trăm, 60% đã là rất tốt, 100% có nghĩa ở mọi ván bài đều phải có kết quả tốt nhất.

Cách tính trung bình cộng gần giống với cách tính IMP. Trong từng biên bản người ta loại bỏ một vài kết quả tốt nhất và tồi nhất để loại trừ rủi ro. Các kết quả còn lại được tính trung bình, sau đó kết quả của từng đôi đem so sánh với kết quả này, số chênh lệch được quy đổi thành IMP. Tổng số IMP ở các biên bản sẽ là căn cứ để xếp hạng tổng.