

## 第一部分

### 「桥牌比赛的类型和组织编排

复式桥牌是指同一副牌要在不同桌上重复打多次的桥牌。复式桥牌比赛有四人队式赛、双人赛和个人赛等多种形式；从参赛牌手性别上分又有公开组、女子组和混合组。由于复式桥牌消除了某一方老拿好牌而赢牌的运气因素，所以今天的桥牌比赛才成为了一种公正的检验技术水平的比赛。而不同形式的桥牌比赛的组织方法和计分方法等等都有区别，本章将对一些常用的竞赛方法作出简要说明。

#### （一）队式对抗赛

四人队式赛是桥牌比赛的主要类型之一。对抗赛通常是要求每场相对抗的两个队各派出 4 名牌手，进行若干副牌的比赛。比赛在开室（可以参观）和闭室（谢绝参观）两个房间进行。一般通过抽签决定两个队中谁为主队，谁为客队。主队牌手按规定在开室坐南北方向，在闭室坐东西方向；客队坐向相反。每

一副牌要在开、闭室各打一次。比赛后，结出每一副牌得分的方差并换算成国际比赛分（International Match Point 简记 IMP）最后以全场比赛所得 IMP 多的队为胜队。

两队之间的这种比赛在打牌副数较多时能尽量充分地反映出两个队之间实际水平的高低。目前，世界大赛及国内许多正式比赛从八分之一决赛直到冠亚军决赛都采用这种形式。例如 1995 年 10 月在北京举办的第 32 届百慕大杯世界桥牌锦标赛冠亚军决赛中 美国 II 队经过 10 节共 160 副牌的争夺 以 338 : 295IMP 战胜加拿大队，又一次荣获世界冠军。

上述两个队之间的比赛，是桥牌四人队式赛的最基本的形式，把这种方式扩展到多个队的比赛中，是我们在以后几节中将要看到的竞赛方式。

另一种队式对抗赛的形式是每方都出 8 名牌手，各组成两个队；一方与对方的两个队对抗。具体可以为：甲方队员在开室 1 桌和 2 桌均坐南北方向，在闭室均坐东西方向；乙方坐向相反。比赛中 4 张赛桌上打牌型相同的若干副牌。赛后 开室 1 桌可和闭室的两个赛桌各结出一份成绩；而开室 2 桌也可类似结出两份成绩。这种比赛方式可以更充分地反映出甲、乙双方谁的总体实力更强一些。有人称这种比赛方式为“双复式队式赛”名称虽不太贴切，但对抗起来还是满有趣味的。

现在的正式桥牌比赛中，一般规定平均打一副牌用时七分半钟到八分半钟，据此可根据实际情况去安排每次对抗赛的总用时及每节比赛牌副数的多少。在正式比赛中，一般一天最多安

排比赛 64 副牌 分 4 节进行 每节有规定用时 超时要罚分。

关于复式定约桥牌的记分方法和将基本分差折算成国际比赛分(IMP)的规定方法在《复式定约桥牌规则》中的规则 77 和规则 78 有详尽的规定 读者请见本书第二部分(一)中的介绍。

## (二) 队式淘汰赛

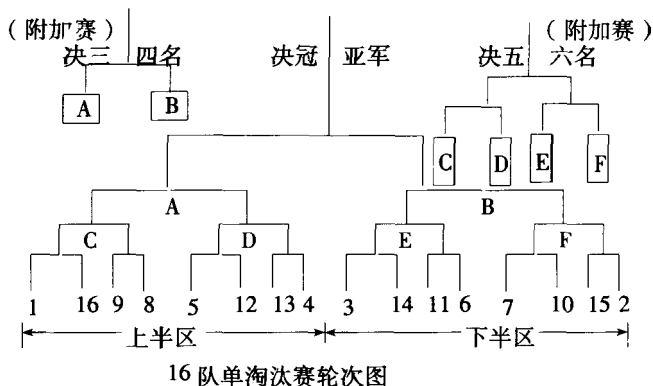
淘汰赛(Knockout Tournament)在队式桥牌比赛中是常用方法之一,具体到两个队之间的淘汰赛的形式就如同前述的队式对抗赛。队式淘汰赛一方面由于队与队之间对抗的牌副数较多,能较充分地反映出两队水平的高低;另一方面,从赛制上讲能避免一些不正常现象的影响。队式淘汰赛一般常见的有单淘汰制和双败淘汰制两种形式。

### 1. 单淘汰制

在单淘汰制比赛中,两队中的负队被淘汰,胜队则进入下一轮比赛,并与新对手对抗,负者再被淘汰;如此进行到最后只剩下一个胜队,该队即为冠军队。在单淘汰制比赛中,应安排  $2^n$  个队参赛( $n$  为正整数)这样在比赛  $n$  轮后会产生冠军队。但要注意合理地安排各轮对阵的对手,即应按各队的实力或前一阶段比赛的名次作为参考,采用蛇形排列方法排出单淘汰赛各队的

比赛位置。假如参赛队不够  $2^n$  个队，则应让实力占优的队在第 1 轮比赛时轮空。下面我们以 16 个队进行单淘汰赛来举例说明。

先将 16 个队按实力强弱将队号从 1 号排到 16 号，之后按蛇形排列法排出上、下半区逐轮对阵图。注意各小区内的“权重”（统计用词 现指大致实力）相等 亦即各小区的队号之和相等。假若只有 15 个队参赛，则安排第 1 轮时让 1 号队（最强队）轮空；少两队时也采取类似安排。



当比赛规模扩展到 32 队或缩减为 8 队进行单淘汰赛时，可类似上面所述编排出比赛位置。

为了应付多队进行单淘汰赛设置有限个种子队的需要，下面给出种子位置表。该种子位置表适用于不多于 256 个队的比赛。种子位置表的查表方法是：按比赛所设的种子队数目，在表中逐行由左向右依次摘出小于或等于参赛队数的号码即为种子

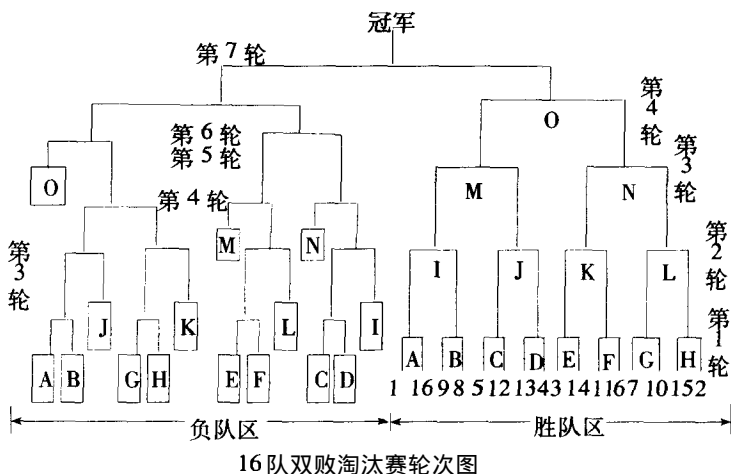
队位置号码。例如有 63 个队进行单淘汰赛，应当有 64 个号码位置，假如比赛设 8 个种子队，可从表中依次摘出小于或等于 64 的前 8 个号码为 1、64、33、32、17、48、49、16 其中 1 为一号种子队位置号码，64 为二号种子队位置号码，依此类推。由于只有 63 个队参赛，则一号种子队第 1 轮轮空。

种子位置表

1	256	129	128	65	192	193	64
33	224	161	96	97	160	225	32
17	240	145	112	81	176	209	48
49	208	177	80	113	144	241	16
9	248	137	120	73	184	201	56
41	216	169	88	105	152	233	24
25	232	153	104	89	168	217	40
57	200	185	72	121	136	249	8

## 2. 双败淘汰制

现在我们看一下双败淘汰制队式赛的问题。顾名思义，在双败淘汰赛中，一个队只要负两场就会被淘汰。在各队之间的第 1 轮比赛结束后，将会得出一组胜队及一组负队，我们通常称为胜队区和负队区。胜队区继续进行第 2 轮比赛，其中又将有半数队告负从而进入负队区，直到胜队区最后只剩下一个全胜队，该队



进入整个比赛的冠亚军决赛。而在负队区中，按原种子相对位置进行单淘汰赛，但第 2 轮是第 1 轮后的负队之间在比赛；而第 3 轮则是由第 2 轮负区的胜队与胜区的负队在比赛。并且要注意，胜队区比赛进行得快，所以对全部比赛的时间要根据参赛队数和轮次等情况安排妥当。双败淘汰赛看起来较复杂，下面仍以 16 个队参赛为例给出一个轮次安排图。队号 1 至 16 仍是按实力强弱排出。要注意的是，在多数队进行多轮双败淘汰赛时，在比赛后期可能会遇到将要对阵的两个队在以前轮次中曾相遇过的情况，因此在竞赛规程中应规定如何调整的办法。这里给出的 16 队双败淘汰赛轮次图已从实力分区和上述问题两方面都尽量做了安排。最后的争夺冠军决赛可多打一些牌，以避免胜区第 1 名负于负区第 1 名后再进行一场附加决赛（因为这才是完整

的双败淘汰赛)；但采用什么方法进行最后决赛，应早在比赛之前定好并予以公布。轮次图中负队区所标第 3 轮是负队区实打的第 2 轮，余类同；如此标注是要和胜队区的轮次一致起来，容易看清总轮次。

### (三) 队式循环赛

循环赛 (Round Robin) 是目前多个队进行桥牌比赛的常用方法。进一步细分可有单循环赛、双循环赛、有限循环赛等等，但您只要将单循环的方法掌握熟练，再结合比赛的具体规定，就不难演变出其他比赛方法。

单循环赛的基本方法是参赛各队抽签或按其他规定决定队号，然后按比赛轮次表的安排进行每一轮比赛。每轮比赛后，相互比赛的两队在结出 IMP 比分后，再按 VP (Victory Point, 胜利分) 折算表折算出 VP 比分。在全部循环赛结束后，各队中 VP 积分最多者为第 1 名，其他各队名次亦按 VP 积分多少排定。

一般来讲，参加循环赛的队越多，轮次越多，所以在比赛前要考虑好整个比赛时间，根据时间再决定每轮比赛打多少副牌。但也要注意每轮赛牌副数不可太少，否则不易反映两队之间的真实技术水平。

在具体编排比赛轮次时，应尽量安排每一队在全部比赛中打主、客队的轮次各占一半，不可连着 3 轮都打主队或客队。另

外可考虑安排每队在每个赛桌上都比赛过，但这并不绝对。一般来讲，注意使各队机会均等就好。

世界桥联 IMP - VP 折算表

VP	比赛牌副数															
	8	10	12	14	16	20	24	28	32	36	40	48				
15:15	0-1	0-1	0-1	0-2	0-2	0-2	0-3	0-3	0-3	0-3	0-3	0-4				
16:14	2-5	2-6	2-6	3-7	3-7	3-8	4-9	4-10	4-10	4-11	4-11	5-12				
17:13	6-8	7-9	7-9	8-10	8-11	9-12	10-14	11-15	11-16	12-17	12-18	13-20				
18:12	9-11	10-12	10-12	11-14	12-15	13-16	15-19	16-20	17-22	18-23	19-25	21-28				
19:11	12-14	13-15	13-16	15-18	16-19	17-21	20-24	21-25	23-28	24-29	26-32	29-36				
20:10	15-17	16-18	17-20	19-22	20-23	22-26	25-29	26-31	29-34	30-36	33-39	37-44				
21:9	18-20	19-21	21-24	23-26	24-27	27-31	30-34	32-37	35-40	37-43	40-46	45-52				
22:8	21-23	22-25	25-28	27-30	28-31	32-36	35-39	38-43	41-46	44-50	47-53	53-60				
23:7	24-26	26-29	29-32	31-34	32-36	37-41	40-45	44-49	47-52	51-57	54-60	61-68				
24:6	27-29	30-33	33-36	35-38	37-41	42-47	46-51	50-55	53-58	58-64	61-68	69-76				
25:5	30-33	34-37	37-40	39-43	42-46	48-53	52-57	56-61	59-65	65-71	69-76	77-84				
25:4	34-37	38-41	41-45	44-48	47-52	54-59	58-64	62-68	66-73	72-79	77-84	85-93				
25:3	38-41	42-45	46-50	49-54	53-58	60-65	65-71	69-76	74-82	80-88	85-93	94-102				
25:2	42-45	46-50	51-55	55-60	59-64	66-72	72-79	77-85	83-91	89-97	94-102	103-112				
25:1	46-50	51-55	56-61	61-66	65-71	73-79	80-87	86-94	92-100	98-106	103-112	113-123				
25:0	51以上	56以上	62以上	67以上	72以上	80以上	88以上	95以上	101以上	107以上	113以上	124以上				

4 队 比 赛 轮 次 表

台 号 轮 次	1 台	2 台
第 1 轮	1-4	2-3
第 2 轮	3-1	4-2
第 3 轮	1-2	3-4

6 队 比 赛 轮 次 表

台 号 轮 次	1 台	2 台	3 台
第 1 轮	3-5	4-2	1-6
第 2 轮	5-4	1-3	6-2
第 3 轮	4-1	2-5	3-6
第 4 轮	2-3	5-1	6-4
第 5 轮	1-2	3-4	5-6

8 队 比 赛 轮 次 表

台 号 轮 次	1 台	2 台	3 台	4 台
第 1 轮	3-6	4-5	2-7	1-8
第 2 轮	5-3	7-1	6-4	8-2
第 3 轮	4-7	2-6	1-5	3-8
第 4 轮	6-1	5-2	7-3	8-4
第 5 轮	2-3	6-7	1-4	5-8
第 6 轮	7-5	4-2	3-1	8-6
第 7 轮	1-2	3-4	5-6	7-8

10 队比赛轮次表（之一）

台号 轮次	1台	2台	3台	4台	5台
第1轮	8-9	6-7	5-4	2-3	1-10
第2轮	9-7	5-8	3-6	4-1	10-2
第3轮	6-8	4-9	7-2	1-5	3-10
第4轮	7-5	9-3	8-1	2-6	10-4
第5轮	6-4	8-2	1-9	3-7	5-10
第6轮	5-3	7-1	9-2	4-8	10-6
第7轮	2-4	1-6	8-3	9-5	7-10
第8轮	3-1	2-5	4-7	6-9	10-8
第9轮	1-2	3-4	5-6	7-8	9-10

再提供一张 10 队比赛轮次表（之二），供您参考选用。

10 队比赛轮次表（之二）

台号 轮次	1台	2台	3台	4台	5台
第1轮	6-5	4-7	3-8	2-9	1-10
第2轮	5-1	9-3	7-6	8-4	10-2
第3轮	1-7	8-2	9-5	4-6	3-10
第4轮	3-1	6-9	7-8	2-5	10-4
第5轮	1-4	7-3	6-2	9-8	5-10
第6轮	8-1	2-7	4-9	5-3	10-6
第7轮	1-9	8-5	3-6	4-2	7-10
第8轮	6-1	9-7	2-3	5-4	10-8
第9轮	1-2	3-4	5-7	6-8	9-10

12 队 比 赛 轮 次 表

台 号 轮 次	1 台	2 台	3 台	4 台	5 台	6 台
第 1 轮	6-11	2-7	3-8	4-9	5-10	1-12
第 2 轮	11-1	10-6	7-3	8-4	9-5	12-2
第 3 轮	1-10	2-11	6-9	4-7	5-8	3-12
第 4 轮	9-1	10-2	11-3	8-6	7-5	12-4
第 5 轮	1-8	2-9	3-10	4-11	6-7	5-12
第 6 轮	7-1	8-2	9-3	10-4	11-5	12-6
第 7 轮	1-6	4-5	3-2	11-10	8-9	7-12
第 8 轮	5-1	2-4	10-7	9-11	6-3	12-8
第 9 轮	1-4	6-2	5-3	11-7	10-8	9-12
第 10 轮	3-1	4-6	2-5	8-11	7-9	12-10
第 11 轮	1-2	3-4	5-6	7-8	9-10	11-12

我们给出了几张循环赛轮次表供您参考选用，所有表中均是队号在前者为比赛双方中的主队。

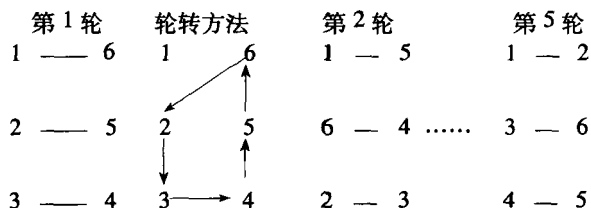
VP 折算表是世界桥牌联合会 (World Bridge Federation, 简称 WBF) 于 1984 年颁布的，但其中 10 副牌的 VP 折算标准是 1998 年 8 月在法国里尔举办的 1998 年世界桥牌锦标赛上给出并使用的。

这里给出的 12 队比赛轮次表是由太亚桥牌锦标赛使用的轮次表调整改编而成的。在这张表中，1 至 6 号队和 7 至 12 号队分别在后 5 轮中相遇。这样如果队号是按强弱顺序排定的，如在双循环赛中，常把第一循环时各队名次定为第二循环时各队

队号)那么在比赛后期基本上构成‘强对强’的格局 比赛将更为激烈。

在前面给出的 8 队比赛轮次表也是由百慕大杯世界桥牌锦标赛曾用过的轮次表调整的。

如果没有什么特定要求,在循环赛中采用什么轮次表无所谓,关键是要先给出比赛轮次表,之后才让参赛各队抽签,这样才显得公正一些。为了帮助竞赛组织者在手头无资料时能迅速正确地排出多队循环赛的轮次表,下面介绍一种逆时针轮转编排法,大家只需掌握其简单规律就可在实际中应用了。现以 6 个队参加循环赛为例。先将队号按逆时针方向排成两列,而每行相对的两个数即为第 1 轮对阵的队号;以后,1 号不动 其他号按逆时针方向轮转一个位置,就得到第 2 轮对阵情况 类似地排出全部 5 轮比赛的对阵情况为:



当比赛队数更多时,也可完全按照此方法编排。如果参赛队数是奇数,则可增补一个相应为最大的偶数,在完成编排后,比赛中哪一队遇到这个偶数队时则轮空。编排后,按照前面曾讲过的主客队及比赛桌位的一般要求稍做调整并画出比赛轮次表来

10 队比赛轮次表 ( 之三 )

台号 \ 轮次	1台	2台	3台	4台	5台
第1轮	5-6	7-4	3-8	9-2	1-10
第2轮	6-7	8-5	4-9	1-3	10-2
第3轮	7-8	9-6	5-1	2-4	3-10
第4轮	8-9	1-7	6-2	3-5	10-4
第5轮	9-1	2-8	7-3	4-6	5-10
第6轮	1-2	3-9	8-4	5-7	10-6
第7轮	2-3	4-1	9-5	6-8	7-10
第8轮	3-4	5-2	1-6	7-9	10-8
第9轮	4-5	6-3	2-7	8-1	9-10

14 队比赛轮次表

台号 \ 轮次	1台	2台	3台	4台	5台	6台	7台
第1轮	13-12	10-11	8-9	6-7	4-5	2-3	1-14
第2轮	11-13	12-9	7-10	5-8	3-6	4-1	14-2
第3轮	10-12	13-8	6-11	9-4	2-7	1-5	3-14
第4轮	9-11	7-13	12-5	10-3	8-1	2-6	14-4
第5轮	10-8	6-12	4-13	11-2	1-9	3-7	5-14
第6轮	9-7	11-5	13-3	12-1	2-10	8-4	14-6
第7轮	6-8	4-10	2-12	1-13	3-11	5-9	7-14
第8轮	5-7	9-3	11-1	13-2	12-4	10-6	14-8
第9轮	4-6	8-2	1-10	3-12	13-5	7-11	9-14
第10轮	5-3	7-1	2-9	11-4	6-13	12-8	14-10
第11轮	4-2	1-6	8-3	10-5	12-7	9-13	11-14
第12轮	3-1	2-5	4-7	6-9	8-11	13-10	14-12
第13轮	1-2	3-4	5-6	7-8	9-10	11-12	13-14

即可用于比赛。

按以上编排方法，我们以 10 为轴作出 10 个队的比赛轮次表如上页，在单循环赛时可选用。

16 队 比赛 轮次 表

台号 轮次	1 台	2 台	3 台	4 台	5 台	6 台	7 台	8 台
第 1 轮	1-4	2-6	3-8	5-10	7-12	9-14	11-16	13-15
第 2 轮	6-1	8-4	10-2	12-3	14-5	16-7	13-11	15-9
第 3 轮	1-8	6-10	4-12	2-14	3-16	5-15	7-13	9-11
第 4 轮	10-1	12-8	14-6	16-4	15-2	13-3	9-7	11-5
第 5 轮	1-12	10-14	8-16	6-15	4-13	2-11	3-9	5-7
第 6 轮	14-1	16-12	15-10	13-8	11-6	9-4	5-3	7-2
第 7 轮	1-16	14-15	12-13	10-11	8-9	6-7	4-5	2-3
第 8 轮	15-1	13-16	11-14	9-12	7-10	5-8	2-4	3-6
第 9 轮	1-13	15-11	16-9	14-7	12-5	10-3	8-2	6-4
第 10 轮	11-1	9-13	7-15	5-16	3-14	2-12	6-8	4-10
第 11 轮	1-9	11-7	13-5	15-3	16-2	14-4	12-6	10-8
第 12 轮	7-1	5-9	3-11	2-13	4-15	6-16	10-12	8-14
第 13 轮	1-5	7-3	9-2	11-4	13-6	15-8	16-10	14-12
第 14 轮	3-1	2-5	4-7	6-9	8-11	10-13	14-16	12-15
第 15 轮	1-2	3-4	5-6	7-8	9-10	11-12	13-14	15-16

现在有些比赛采用双循环赛赛制。在双循环赛中，一般规定第一循环时各队的名次为第二循环时的队号。并规定在第二循环中当两个队相遇时，主、客队要和在第一循环相遇时相反，这样才机会均等。裁判人员在换循环时必须细心地将上述工作做好，明确通知各队谁该打主队。这些规定应在秩序册中写明并在赛前教练联席会上说明。

有时由于比赛总时间不够，从赛制上可以定为第一阶段采

用分两组单循环赛，本小组出线参加第二阶段比赛的各队带第一阶段时相互之间的成绩进入第二阶段，在第二阶段中只和另一小组出线的  $n$  个队再比赛  $n$  轮，而同组出线的队不再相遇。这实际上是参加第二阶段的所有队构成了一个单循环赛。整个比赛以第二阶段的 VP 总计（含第一阶段带上的成绩）排定名次。

其他更多队数的比赛轮次表就不再给出了，相信您根据前述方法一定能正确编排出来。

## （四）队式小循环赛

上一节我们讲了队式循环赛，但在实际情况中你可能会遇到要多个队在短时间内（如半天）完成比赛，这时你可选用队式小循环赛的办法。

队式小循环赛有人就竞赛形式上把它俗称为“仙鹤下蛋”，这是一种在较短时间之内完成多队循环赛的方法。在这种比赛中，各桌都将打同一套牌，但队与队之间的比赛不是在同一轮次中进行，而且没有开、闭室之分，所以要求各位牌手不可议论牌情，以免泄密。

### 1. 单数队比赛

（美式惠斯特轮转法 American Whist Movement）

按参赛队队数准备好赛桌，如有 5 个队参赛，桌号就从 1 号排到 5 号。所有队抽签决定队号后，是几号队就坐到几号桌去做洗牌发牌等比赛准备工作。在准备工作做好后，听裁判人员的指令进行移位，具体方法是坐南北方向的牌手不动，东西方向牌手从小号向大号方向移动两桌就座，而牌组亦从小号向大号方向传一桌。实际上，东西牌手可将原来本桌的牌组向大号方向带到下一桌后自己再去下一桌，即所谓“仙鹤下蛋”。在打完新一轮比赛后，再按上述方法组织东西牌手和牌组的移位，直到全部比赛结束。很显然，如有  $n$  个队（这里  $n$  为奇数）参赛，除去准备轮，应打  $n - 1$  轮比赛。要注意的是，每轮各桌使用的记分表上面要正确记好南北和东西队号及所打几副牌的副序、定约、结果等，并在轮转前交裁判人员收好；比赛结束后算分时要找准构成对抗的两张记分表，最后各队仍按 VP 总分决定名次。

现在我们以 7 个队比赛为例，给出比赛移位表。表中带“○”的数字表示牌组号，而每一组牌的副数是根据比赛时间而定的。如 7 个队应打 6 轮比赛，要在半天内打完则每组牌可安排 4（或 5）副；裁判人员赛前应准备好各组牌，如牌组 ① 为第 1~4 副牌，而牌组 ⑦ 为第 25~28 副牌。

由表中可见，编排的规律性较明显，相信你一定会按此规律编出其他单数队比赛的移位表。再仔细看一下，你会发现另一规律，即首末两轮构成某两队间的对抗，而第 2 轮与倒数第 2 轮也构成对抗……于是，我们可想象在一半轮次之后有一条“对称

7 队 比 赛 移 位 表

队号、牌组号 轮次	N 1 E		N 2 E		N 3 E		N 4 E		N 5 E		N 6 E		N 7 E	
	S	W	S	W	S	W	S	W	S	W	S	W	S	W
准备轮	1①1		2②2		3③3		4④4		5⑤5		6⑥6		7⑦7	
第 1 轮	1⑦6		2①7		3②1		4③2		5④3		6⑤4		7⑥5	
第 2 轮	1⑥4		2⑦5		3①6		4②7		5③1		6④2		7⑤3	
第 3 轮	1⑤2		2⑥3		3⑦4		4①5		5②6		6③7		7④1	
第 4 轮	1④7		2⑤1		3⑥2		4⑦3		5①4		6②5		7③6	
第 5 轮	1③5		2④6		3⑤7		4⑥1		5⑦2		6①3		7②4	
第 6 轮	1②3		2③4		3④5		4⑤6		5⑥7		6⑦1		7①2	

线”，根据这条线可找出构成对抗的两轮。这样做一方面利于裁判人员及时记分，另外在比赛总时间较短而参赛队较多时可删去前 n 轮及后 n 轮不打，从而避免如打完全部轮次会使每一轮所打牌副数太少的缺陷。例如有 9 个队比赛，因时间所限只可打 6 轮，则要取消第 1 轮和第 8 轮，这样从准备轮到第 2 轮开打前，东西牌手要从小向大移位 4 台 而牌组应移位 2 台。根据实际情况 若又有时间可再打两轮 可在打 6 轮后正常移位再打一轮；之后东西牌手移位 4 台、牌组移位 2 台再打一轮 这样就把取消的第 8 轮和第 1 轮又恢复了！

## 2. 双数队比赛

(新英格兰接力轮转法 New England Relay Movement)