

～少人数で楽しむ～
デュプリケートブリッジ

<< 試合の運営と得点計算 >>

公益社団法人 日本コントラクトブリッジ連盟

♠ はじめに

ブリッジ好きが8人以上集まったらデュプリケートブリッジはいかがでしょう？ボードという用具を使うことで同じハンドを複製（デュプリケート）するのでデュプリケートブリッジといいます。シャッフルしたハンドをボードにしまうことで同じハンドを複数のテーブルでプレイすることが可能になり、結果を比較して楽しむことができます。

強いハンドを引いた人が勝つのではなく、配られたハンドを上手にプレイしたペアが得点するので運の要素が少なくなり、より深みのある展開になるでしょう。

こちらのテーブルではこんなことがあった、あちらのテーブルではどうだったろう？私はフィネスを当てたけどどうだったかしら？など、プレイ終了後にあれこれおしゃべりしながらブリッジをお楽しみください。

家に友人を招いたり、旅先で仲間と楽しんだりと身内だけでデュプリケートブリッジを楽しんでみましょう。まずは最も基本的な8人のチーム戦を解説します。その後、前半戦・後半戦、ペア単位のチーム戦、3テーブルのチーム戦とペア戦、個人戦などいろいろな形式を紹介します。

デュプリケートブリッジはコントラクトブリッジだけでなくミニブリッジでも同じ手順で行うことができます。スコアを比較するというデュプリケートブリッジの醍醐味を是非味わってください。

♡ 目次

♠ はじめに	1	C) ペア単位のチーム戦	6
◇ 準備するもの	1	D) 9人以上のとき	7
♣ 基本編		《資料》VP	7
A) 8人のチーム戦	2	E) 3テーブルのチーム戦	8
《資料》IMP	4	♡ 3テーブルのペア戦	9
♠ 応用編		◇ 個人戦	11
B) 前半戦・後半戦	5	♣ 道具	12

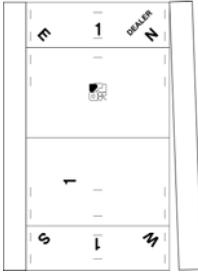
◇ 準備するもの

人数	8人以上
ボードとカード	4ボード以上
メモ用紙と筆記用具	人数分

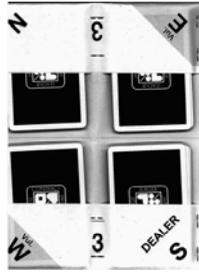
以上の3点セットがあればデュプリケートブリッジを楽しむことができます。とくに同じハンドをプレイするためにボード（次頁、図1）という用具が必要です。

ボードは既製品を購入することもできますが、JCBLのホームページでは厚紙でボードを作れる型を公開しています。厚紙とホチキスさえあれば簡単に作成することができます。（このパンフレットの表紙を剥がすと1番ボードが作成できます。）

(図1：紙製ボード)



型紙 (大きさA4)
※両端を切り落とす



完成形 (プレイするとき) (折りたたんだとき)
※ホチキス12ヵ所



♣ 基本編～デュプリケートブリッジをはじめましょう。

A) 8人のチーム戦

デュプリケートブリッジでもっとも手軽に楽しむ方法が8人のチーム戦です。

1. チーム分け
2. 座る場所の確認とボードの配置
3. 半数のボードをプレイして、ボードの交換
4. 残りのボードをプレイして、スコア確認
5. スコア合わせ

細かく手順を分ければ以上のようにになりますが、実際は手順を分けるほうが大変なくらい簡単なゲーム形式です。まず1回やってみましょう。

1. チーム分け

8人を4人ずつのチームに分けます。意外とここで手こずるのが日本人というもの、どうしてもうまくチーム分けができないときは、カードドロで決めましょう。ボードからカードを抜き出し♠を4枚、♡を4枚抜き出します。よく混ぜて伏せてからカードを引けば♠チームと♡チームの出来上がりです。

Tips 何ボードプレイするべきか？

~~~~~

日本の公式試合では1ボードのプレイ時間の目安を7分としています。はじめて試合をする場合は1ボード10分程度を目安にしてみるのがいいでしょう。何度かすれば自分達のグループでかかる時間がわかってきます。1回でのボード数は、はじめのうちは4～8ボードぐらいにしておくのと30分～1時間で1回の試合が終わり、予定が立てやすいでしょう。時間に余裕がある場合はペアやチームを替えたりして何度でも楽しむことができます。

~~~~~

2. 座る場所の確認とボードの配置

まずチームで集まりNSペアとEWペアを決めます。実際の方角とは関係ありません。ボードに書いてあるNSEWのどのハンドをプレイするかという意味です。

NSペアは今いるテーブルに座り、EWペアは対戦相手のテーブルへ移動してEWの場所に着席します。間違っって両ペアとも同じサイドに座ってしまうと試合にならないので気をつけましょう。ボードはプレイする予定の半分ずつのボードを各テーブルに置きます。

3. 半数のボードをプレイして、ボードの交換

プレイ中はボードをテーブル中央に置いたままにしておきます。邪魔だからといっていったん脇に寄せるとカードをしまうときに向きを間違えてハンドの位置が90度ずれてしまうことがあるので要注意です。

各テーブルに置いてあったボードは両方のテーブルでプレイしないとデュプリケートブリッジになりません。はじめに置いてあったボードをプレイし終わったテーブルは、もう片方のテーブルでプレイの終了したボードと交換します。プレイの遅かった方のテーブルは、渡しそこなった残りのボードを、なるべく早くもう片方のテーブルに渡してあげましょう。

4. 残りのボードをプレイして、スコア確認

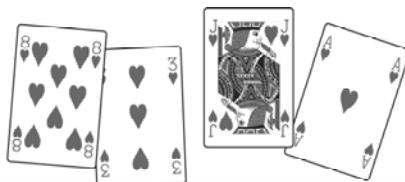
テーブルですべてのボードのプレイが終わったらスコアの確認をします。対戦相手とお互いのスコアに記入ミスがないかチェックしましょう。そのときプレイしたボードを順番に得点したほうが読み上げるとすばやく確認できます。(早く終わったテーブルでは、もう一方のテーブルに結果が聞こえないように小さな声で！)

Tips カードドロースでのペア決め

チームの中でペアを決めるときに使うカードドロースに、ハイハイローローという方法があります。引いたカードの強いどうし、弱いどうしがペアを組みます。(このように困ったときにはカードドロースで決めるとブリッジっぼい?)



(♠チーム)



(♡チーム)

ここまでで8人のチーム戦の基本を解説しました。とりあえず一度やってみれば、難しくないことをしていることが実感できるでしょう。この後は応用編を解説します。

♠ 応用編

B)前半戦・後半戦

せっかく友人が8人集まったのに、2人としか対戦できないのでは寂しいです。そこで時間に余裕がある場合は、はじめから2ラウンド分の予定を組んで前半戦・後半戦を行います(図3)。要するに先ほどと同じチームでもう片方のペアとあたるのです。前半のスコア合わせて負けたチームは、先ほどのNSが対戦相手のテーブルへ移動しEWに、EWは自分のチームのテーブルでNSに座ります。勝ったチームは全員同じ場所でプレイします。そうすると先ほどと違ったペアと対戦することができるでしょう。前半戦・後半戦のIMP差を合計して勝敗を決めます。

(図3：前半戦・後半戦)

①チーム毎に集合



②EWペアが移動して試合開始



③スコアを合わせに戻って

【Win】



④負けた♥チームはNS、EWを座り替え



⑤EWがテーブルを移動して後半戦開始



Tips 両方のテーブルで終わったボード

~~~~~  
全てのテーブルでプレイの終わったボードで、1箇所だけカードの表を見せておく事があります。このボードは次使うときにシャッフルしてから始めましょうという印です。意外とシャッフルを忘れてプレイを始め、後から「このハンド、プレイしたことあるッ！」なんてことがあったりします。  
~~~~~

C) ペア単位のチーム戦

8人の場合は3ラウンドでペア単位のチーム戦を行うことができます。スコアの付け方はチーム戦と一緒にですがペア単位で順位を付けます。

まず3ラウンドの予定でのボード数を決めます。最終的に全部のペアと対戦するので好きな場所に着席してプレイを始めます。第1ラウンドが終了したらEWのペアはもう片方のテーブルに戻りチーム戦と同じようにスコアを集計します。勝ったテーブルではそのままシャッフルをして次のラウンドを開始します。先ほどのチームメイトが今度は対戦相手になるわけです。負けたテーブルではNSとEWが席を交代してプレイを開始します。先ほどのNSどうしが今度はチームメイトになるわけです。第2ラウンドが終了したら、またEWはもう一方のテーブルへ移動してスコアを集計し、負けたテーブルは座り替えます。なんとこれだけですべてのペアと対戦し、すべてのペアとチームメイトになることができました。

(図4：ペア単位のチーム戦)

【第1ラウンド】

①まずはペア毎に座って試合開始

(最初は♠♣/◇♥がチームメイト)

1 番テーブル

♠
♥ □ ♥
♠

2 番テーブル

◇
♣ □ ♣
◇



②EWがスコアを合わせに戻って

【Win】

1 番テーブル

♠
♣ □ ♣
♠

2 番テーブル

◇
♥ □ ♥
◇

【第2ラウンド】

③負けた1番テーブルがサイドを変えて

(次は♣♥/◇♠がチームメイト)

1 番テーブル

♣
♠ □ ♠
♣

2 番テーブル

◇
♥ □ ♥
◇



④EWがスコアを合わせに戻って

【Win】

1 番テーブル

♣
♥ □ ♥
♣

2 番テーブル

◇
♠ □ ♠
◇

(座り替え)

(そのまま)

【第3ラウンド】

⑤負けた2番テーブルがサイドを変えて

(最後は♣◇/♠♥がチームメイト)

1 番テーブル

♣
♥ □ ♥
♣

2 番テーブル

♠
◇ □ ◇
♠



⑦EWがスコアを合わせに戻って

【Win】

1 番テーブル

♣
◇ □ ◇
♣

2 番テーブル

♠
♥ □ ♥
♠

(そのまま)

(座り替え)

各ラウンド毎にスコアを合わせたら、下記のVP表でIMP差をVPに換算します。各ペア毎に3ラウンド分のVPを合計して勝敗を決めましょう。

	♠	♥	◇	♣【優勝】
R 1	9VP	11VP	11VP	9VP
R 2	8VP	12VP	8VP	12VP
<u>R 3</u>	<u>6VP</u>	<u>6VP</u>	<u>14VP</u>	<u>14VP</u>
合計	23VP	29VP	33VP	35VP

D)9人以上のとき

9人から11人のときは、チームの人数を5人や6人にして交代で参加してもらいお休みのメンバーは見学してもらいましょう。交代はなるべくラウンドの合間に行い、ラウンドの間はなるべく同じメンバーでテーブルを囲みますが、仲間内で遊ぶときには特にこだわる必要はありません。

《資料》VP(ビクトリーポイント)

ラウンドがいくつもあるときにはIMP差をVPに換算します。いろいろな換算表がありますが、ここではWBF(世界ブリッジ連合)が公開している20点満点(整数版)を紹介します。換算表はボード数毎にありますが、ここではよく使いそうなVP表を3種類ほど紹介します。それぞれ4、6、8ボード用のVPスケールです。

VPs	4ボード IMP差	6ボード IMP差	8ボード IMP差
10 - 10	0	0	0
11 - 9	1 - 2	1 - 2	1 - 3
12 - 8	3 - 4	3 - 4	4 - 6
13 - 7	5 - 6	5 - 7	7 - 9
14 - 6	7 - 8	8 - 10	10 - 12
15 - 5	9 - 11	11 - 13	13 - 16
16 - 4	12 - 14	14 - 17	17 - 20
17 - 3	15 - 17	18 - 21	21 - 25
18 - 2	18 - 21	22 - 26	26 - 30
19 - 1	22 - 26	27 - 32	31 - 38
20 - 0	27 -	33 -	39 -

E) 3テーブルのチーム戦

(ボードの配置)

3テーブルでチーム戦を行う場合は少し工夫が必要です。まず3チームありますからそれぞれ2チームと当たれるよう2ラウンドにする必要があります。プレイするボード数を決めたら、1ラウンドでプレイする数のボードをそれぞれのテーブルに置きます。例えば4ボード2ラウンド、合計8ボードをプレイする場合、4ボードを3テーブルに配置するので合計12ボードを準備する必要があります。

(第1ラウンドの開始時)

各テーブルにボードを配置したら、EWは隣のテーブルに動きます。テーブルを1番、2番、3番とするなら、例えば1→2、2→3、3→1といったように今いる場所から→の先のテーブルへEWペアは移動します①②。

(第1ラウンドの終了後)

第1ラウンドが終了したらEWペアは、今プレイしたボードを自分のチームメイトのところに運び③、残ったテーブルへ移動して第2ラウンドを開始します④。チームメイトにボードを運んだとき、まだスコアを合わせてはいけません。

(第2ラウンドの終了後)

第2ラウンドが終了したらEWはチームメイトのところに戻り、2ラウンド分スコアをあわせ⑤。対戦相手毎にIMPを合計しそれぞれ確認をしましょう。IMP差はVPに換算して優勝チームを決めます。

(図5：3テーブルのチーム戦) ※括弧内はボード番号

1番に♠チーム、2番に♡チーム、3番に◇チームが座ったとします。

①チーム毎に着席



②EWペアが移動



③終わったらEWが運び



④EWペアは次に移動



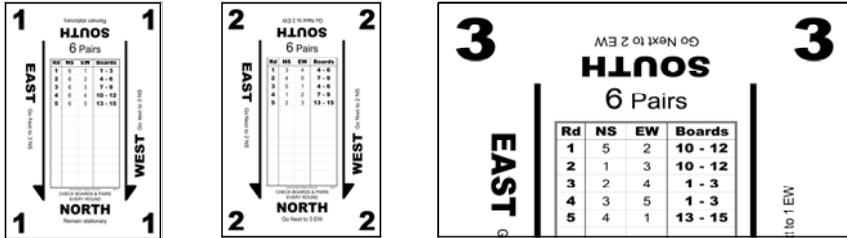
⑤元に戻ってスコア合わせ



♡ 3テーブルのペア戦

3テーブルで集まった皆と対戦したいときはペア戦を行います、ペア戦ではガイドシート(図6)というものを用意します。(ガイドシートはJCBLのホームページからダウンロードできます。)スコアの集計は少し面倒なのでみんなで協力しましょう。

(図6:ガイドシート)



(拡大したところ)

1. 準備

各テーブルの上にガイドシートを配ります。図6の3番テーブルを例にすると1ラウンド目に10-12番ボードを5番ペアと2番ペアでプレイします。NSに座ったペアが5番ペアとなり、この試合ではずっと5番ペアです。Southのところに"Go Next to 2 EW"と書いてあるので、NSの5番ペアは2ラウンド目に2番テーブルのEWへ移動して指示されたボードをプレイします。全部で5ラウンド行うことで全てのペアと対戦が楽しめます。

もう一つ準備としてボード数分のトラベリングスコア(図7)という集計用紙を用意します。トラベリングスコアは折り畳んでボードに挟んでおきます。

(図7:トラベリングスコア基本)

NS EW	コントラクト	スコア	IMP
1			
2			
3			
4			
5			
6			

(図8:コントラクトを記入)

#2

NS EW	コントラクト	スコア	IMP
1			
2			
3	3NT N -1	100	
4			
5			
6	1NT N 2	120	

2. プレイ中

1ボードのプレイが終わったら折り畳んであるトラベリングスコアを開き結果を記入します(図8)。何番ペア対何番ペアで〇〇のコントラクトがどうなって何点だったかを記入します。点数はNS側から見たスコアを記入します。記入したトラベリングスコアは対戦相手に間違いないか確認してもらい、もう一度折り畳んでボードに挟みます。

3. 結果の計算(ボード毎)

ラウンドが終了したときに、このラウンドのボードのプレイが全員終わっていたら、ボード毎の成績を計算します。誰かが後でまとめて計算してもかまいませんが、協力すればすぐに終わりますから、手分けをしてみんなで集計しましょう。3テーブルの場合3つのスコアがあります。各スコア毎に残り2つのスコアと比較したIMPを合計します(図9)。3つのスコアのIMPの計算が終わったらそれを合計します。IMP合計は0になるため右と左の欄の合計が釣り合うのを確認します。最後に対戦相手に逆のIMPを転記します(図10)。

(図9：計算例)

2

NS	EW	コントラクト	スコア	IMP
1			12-100	
2	4	3NT N -1	600-100	
3	5	3NT N 3	10-6	
4				
5				
6	1	INT N 2	120	

スコア毎のIMPを記入します。

2

NS	EW	コントラクト	スコア	IMP
1			12-100	
2	4	3NT N -1	600-100	22
3	5	3NT N 3	10-6	18
4				
5				
6	1	INT N 2	120	4
				22
				22

2つのIMPを合計します。

右と左のIMPが釣り合うか確認します。

(図10：集計用紙)

2

NS	EW	コントラクト	スコア	IMP
1			12-100	4
2	4	3NT N -1	600-100	18
3	5	3NT N 3	10-6	22
4				18
5				22
6	1	INT N 2	120	4
				22
				22

EWペアにも+を逆にして(右左を入れ替えて)転記します

4. 結果の計算(各ペア毎)

予定のラウンドが終了し、すべてのトラベリングの計算が終わったら、それをペア毎に集計します。計算が合っているならば全部足すと±0になるはずですが。

◇ 個人戦

JCBLのホームページにはペア戦のガイドシートと一緒に個人戦のガイドシートもあります。それを利用しペア戦と同じように使えば個人戦ができます。8人のガイドシートを例に取れば、2ボード7ラウンドとなっています。つまり全員と2ボードずつパートナーとなってプレイすることになります。

個人戦のときはトラバリング用紙にNSEW全員の番号を書いておく必要があります。

9人以上の場合

個人戦は、8人から12人までそれぞれ別のガイドシート（図11）が用意されています。（但し11人は12人用を使用し12番と対戦するテーブルがお休みとなります。）

（図11：個人戦ガイドシート）

<div style="display: flex; justify-content: space-between; align-items: center;"> 1 <div style="text-align: center;"> <p>Go Next to 1 West</p> <p>HJNSOUTH</p> <p>9 Players</p> </div> 1 </div> <table border="1" style="margin: auto; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th>Rd</th> <th>N/S</th> <th>E/W</th> <th>Boards</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1</td> <td>2 0</td> <td>3 5</td> <td>1 - 2</td> </tr> <tr> <td>2</td> <td>3 7</td> <td>4 6</td> <td>3 - 4</td> </tr> </tbody> </table>	Rd	N/S	E/W	Boards	1	2 0	3 5	1 - 2	2	3 7	4 6	3 - 4	<div style="display: flex; justify-content: space-between; align-items: center;"> 2 <div style="text-align: center;"> <p>Go Next to 1 South</p> <p>HJNSOUTH</p> <p>9 Players</p> </div> 2 </div> <table border="1" style="margin: auto; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th>Rd</th> <th>N/S</th> <th>E/W</th> <th>Boards</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1</td> <td>4 7</td> <td>9 8</td> <td>1 - 2</td> </tr> <tr> <td>2</td> <td>5 8</td> <td>1 0</td> <td>3 - 4</td> </tr> </tbody> </table>	Rd	N/S	E/W	Boards	1	4 7	9 8	1 - 2	2	5 8	1 0	3 - 4
Rd	N/S	E/W	Boards																						
1	2 0	3 5	1 - 2																						
2	3 7	4 6	3 - 4																						
Rd	N/S	E/W	Boards																						
1	4 7	9 8	1 - 2																						
2	5 8	1 0	3 - 4																						

※9人用のガイドシート、1ラウンド目は1番プレイヤーがお休みです。

Tips クラス1のFMP証

JCBLのメンバーになると、デュプリケートブリッジの結果をマスターポイントとして登録することができます。またメンバーは、デュプリケートブリッジを開催してFMP証（フラクショナルマスターポイント）を発行することができます。マスターポイントはメンバーの実力をあらわす目安として扱われ、実力の認定などにも使用されます。

Date: _____
発行日から1年間有効

Tables: _____ Rank: _____

Ruling: _____ Movement: _____

Weekly Howell

Series Mitchell

Team Individual

Club: _____

0.

MPE: 1402 00C30

FRACTIONAL MASTER POINT FOR CLASS

1

GAME JAPAN CONTRACT BRIDGE LEAGUE

〒100-0004 東京都港区芝田町1-13 虎ノ門実業会館階5ビル

プレーヤーに:
このFMP証は、公益社団法人日本コントラクトブリッジ連盟により制定された、ナショナル・ランキング・システムの一部分です。本証を大切に保管しておいて下さい。これを公認記録として登録してもらう方は、常に一定数とさせて登録名簿を管理してください。もし登録は連盟会員及び会友に限ります。

Authorized Signature _____

♣ 道具

以上のようにデュプリケートブリッジはボードさえあれば専用の道具を使用せずメモ用紙と筆記用具だけで行うことができます。それ以外にも専用の道具を販売していますのでいくつかの道具を紹介します。

プライベートスコア

個人の結果を記録する用紙



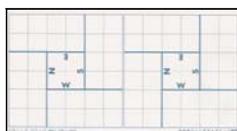
トラベリングスコア

ボード毎に結果を記録する用紙



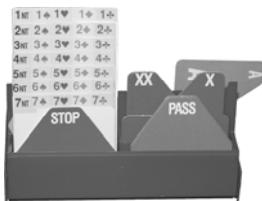
ビディングシート

オークションを紙に書くときに隣に聞こえません。



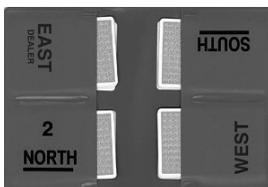
ビディングボックス

オークション用の道具紙が無駄になりません。



ビニールボード

ビニール製のソフトタイプ



競技会用ボード

番号シールを貼って使います。



Tips 8人そろわないときのデュプリケートブリッジ

グループには20人くらいメンバーがいるのに一度に集まる人数が8人いないからデュプリケートブリッジが楽しめない。なんてときは、ボードに結果を挟んでとっておきましょう。違うメンバーが集まったときにそのボードをプレイすれば、一度に8人そろわなくてもデュプリケートブリッジをすることができます。

海外のブリッジ用品店では、ハンドと結果の記録が販売されています。それを利用すれば8人いなくてもデュプリケートブリッジの雰囲気を楽しむことができます。ハンドを作る人が必要なので5人目が必要ですが…。