

# BRYDŹ SPORTOWY

## PODSTAWY

*„ Brydż jest szczęśliwym połączeniem gry logicznej ze strategią , elementu hazardu precyzyjnym rozumowaniem, kooperacji między partnerami i bezpardonowej walki z przeciwnikami.*

*Przy brydżu uczymy się rachunku prawdopodobieństwa, logiki, psychologii, teorii gier.*

*W brydżu uczymy się podejmować i ponosić konsekwencje nie tylko swoich decyzji, ale poczynić partnera. „ Cytat Brydż . A. Macieszczyk , J. Mikke*

Brydż to gra dla czterech osób tworzących pary siedzący naprzeciw siebie  
W-E



na liniach N-S i

**Każda para tworzy zespół dążący do uzyskania najlepszego zapisu dla siebie . Niezbędny sprzęt**

TALIA KART - 52 KARTY

Kartka papieru i długopis

Talia kart –

Cztery kolory - Trefl (♣) - karo (♦) - kier (♥) - pik (♠) , każdy po 13 kart

Starszeństwo figur i blotek

Od Najsilniejszej figury A-as , K- król , D- dama, W-walet , 10 -9-8-7-6-5-4-3-2

W brydżu sportowym posługujemy się pudełkami licytacyjnymi (biding box ) oraz pudełkami do kart.

FILM

### 1. CEL GRY

**Celem gry składającej się z licytacji i rozgrywki jest znaleźć najlepszy kolor do gry i określić ile lew weźmiemy przy zadeklarowanym kolorze atutowym lub grze bez atu.**

# ZASADY

## Etap I

### Licytacja

**Celem licytacji jest zadeklarowanie ilości lew, które chce wziąć para i ustalenie koloru atutowego lub gry bez atu.**

**Lewa** – 4 kart dołożone po kolei od każdego gracza do karty wistującego

**Kolor atutowy** – kolor wybrany przez parę w trakcie licytacji . W przypadku braku karty w kolorze wyjścia pozwala wziąć lewę przebitkową.

- Licytacje rozpoczyna zawsze rozdający , kończy ten gracz który po dowolnej odzywce był trzecim z kolei mówiącym słowo pas
- Każda odzywka musi deklorować większą ilość lew , lub taką samą w kolorze starszym od zalicytowanego poprzednio
- Inne wejścia :
  - kontra podwaja wynik gry wygranej lub przegranej
  - rekontra zwielokrotnia zapis na korzyść pary wygrywającej
- Rozgrywającym zostaje gracz tej pary , która zgłosiła najstarszą odzywkę i to ten , który po raz pierwszy zgłosił kolor atutowy lub bez atu. Partner rozgrywającego w tej grze zostaje „dziadkiem” tj. wyklada swoje karty po wiście przeciwnika

### Starszeństwo kolorów

Trefl (♣) - karo (♦) - kier (♥) - pik (♠) – NT (bez atu)



FILM

Kolejność odzywek

1T-1K-1C-1P-1NT  
2T-2K-2C-2P-2NT  
3T-3K-3C-3P-3NT  
4T-4K-4C-4P-4NT  
5T-5K-5C-5P-5NT  
6T-6K-6C-6P-6NT  
7T-7K-7C-7P-7NT



## ETAP II

### Rozgrywka

Celem rozgrywki jest wzięcie minimum tyle lew ile zadeklarowano podczas licytacji.

### Zasady

- Istnieje obowiązek dokładanie karty do koloru
- Nie ma obowiązku przebijania
- Każda karta w kolorze atutowym bije każdą kartę w innym kolorze

Grę rozpoczyna przeciwnik rozgrywającego po lewej stronie.

Celem rozgrywki jest zebranie minimum 6 lew plus ilość zadeklarowana w licytacji ( np. 2P – to  $6 + 2 = 8$  lew).

### Punkty za ugrany kontrakt :

1T -20 , 2T-40 , 3T-60 , 4T-80 , 5T-100 , 6T-120, 7T-140

1K-20 , 2K-40 , 3K-60 , 4K-80 , 5K-100 , 6T-120 , 7K-140

1C-30 , 2C-60 , 3C-90 , 4C-120 , 5C-150 , 6C-180 , 7C-210

1P-30 , 2P-60 , 3P-90 , 4P-120 , 5P-150 , 6P-180 , 7P-210

1NT-30 , 2NT-60 , 3NT-100 , 4NT-130 , 5NT-160 , 6NT-190 , 7NT-220

- kontra podwaja wynik gry wygranej lub przegranej

- rekontra zwielokrotnia zapis na korzyść pary wygrywającej

PREMIA ZA ZAPIS CZĘŚCIOWY PONIŻEJ 100 PKT. - 50 PKT.

PREMIA ZA ZAPIS 100 I POWYŻEJ 100 PKT.

– PRZED PARTIĄ (na zielono) – 300 PKT.

PREMIA ZA ZAPIS 100 I POWYŻEJ 100 PKT.

– PO PARTII (na czerwono) – 500 PKT.

**PREMIA ZA WYLICYTOWANIE I UGRANIE KONTRAKTU 6 (SZLEMIKA)**

**PRZED PARTIĄ - 500 PKT**

**PO PARTII – 750 PKT**

**PREMIA ZA WYLICYTOWANIE I UGRANIE KONTRAKTU 7 (SZLEMA)**

**PRZED PARTIĄ – 1000 PKT**

**PO PARTII- 1500 PKT**



**Punkty za kontrakt przegrany**

**PRZED PARTIĄ / PO PARTII**

**Bez kontry**

I	II
-1	100 200
-2	100 200
-3	150 300
-4	200 400
-5	250 500
-6	300 600
-7	350 700
-8	400 800
-9	450 900
-10	500 1000
-11	550 1100
-12	600 1200
-13	650 1300

Bidding Box®  
©Jannersten Förlag AB  
S-774 27 AVESTA, Sweden  
(Under-tricks)  
**PASS**

**PRZED PARTIĄ / PO PARTII**

**z kontry**

I	II
-1	100 200
-2	300 500
-3	500 800
-4	800 1100
-5	1100 1400
-6	1400 1700
-7	1700 2000
-8	2000 2300
-9	2300 2600
-10	2600 2900
-11	2900 3200
-12	3200 3500
-13	3500 3800

Bidding Box®  
©Jannersten Förlag AB  
S-774 27 AVESTA, Sweden  
(Under-tricks)  
**Double**

## PRZED PARTIĄ / PO PARTII

z rekontrą



## PREMIA ZA NIEUDANĄ KONTRE / REKONTRE

PRZED PARTIĄ – 50 PKT

PO PARTII – 100 PKT

## PRAKTYCZNE RADY

- Rozdawanie kart
- Układanie kart w dłoniach – nawyki
- Pudełka licytacyjne ( bidding box)
- Pudełka do kart
- Zapis sportowy – zapis w protokołach sportowych

### Zapis ręczny

N-S	W-E	
MY	WY	
		Obie pary przed partią
		Para N-S po partii
		Para W-E po partii
		Obie partie po partii

## KLASYFIKACJA ODZYWEK - PUNKTY

Jak liczymy punkty PC ?

Wartości A- 4PC ; K – 3 PC ; D – 2 PC , W – 1PC

## Wartości kart ręki

- **0 – 6 PC** - ręka bezwartościowa
- **7 – 9 PC** - słabe poparcie dla partnera
- **10 – 11 PC** - mocne poparcie dla partnera
- **12 – 14 PC** - słaba odzywka samodzielna
- **15 – 17 PC** - silna odzywka samodzielna
- **18 – 21 PC** - bardzo silna odzywka samodzielna
- **pow. 22 PC** - niezwykle silna odzywka samodzielna

**Łączna siła wszystkich kart wynosi 40 PC**

## INNE PUNKTY – tylko w przypadku gry w kolor

- **renons** (brak kart w kolorze) - **3 PC**
- **singleton** (1 karta w kolorze) - **2 PC**
- **dubleton** (2 karty w kolorze) - **1 PC**

## PRZYKŁADY OCENY SIŁY KARTY



**Punkty ręka S**

$$5 + 6 + 2 = 13 \text{ PC}$$



**Punkt ręka N**

$$1 + 4 + 3 = 8 \text{ PC}$$



**Punkty ręka E**

$$4 + 2 + 4 + 4 = 14 \text{ PC}$$



**Punkty ręka W :**

**4 PC**

Opracował

Zdzisław Cherek