

Sekcja Brydżowa AZS US

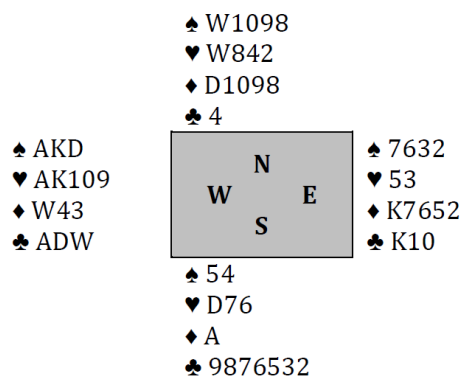
Uniwersytet Szczeciński



Materiał opracował: Jacek Batóg
na podstawie książki „Elementarz brydżysty”,
M. Wójcicki, J. Pomianowski, Przemysł 2014.

WPROWADZENIE

1. Talia liczy **52 karty**.
2. Karty występują w czterech kolorach atutowych uporządkowanych od najsilniejszego do najsłabszego: pikach (♠), kierach (♥), karach (♦) i treflach (♣). Kiery i piki określane są mianem **kolorów starszych**, a trefle i kara to **kolory młodsze**.
3. Talia zawiera po 4 karty o wartości od A (as) do 2 – w każdym kolorze po jednej.
4. Najsilniejszą kartą są **asy** (A), następnie **króle** (K), potem **damy** (D), **walety** (W) i kolejno karty o wartości od **dziesiątki** do **dwójki**.
5. Talia jest dzielona między **4 graczy**, z których każdy otrzymuje **13 kart**.
6. Zawodnicy zajmują pozycje odpowiadające stronom świata: W, N, E i S.
7. **Brydż jest grą uprawianą w parach**.
8. Gracze zajmujący pozycje N-S tworzą jedną parę, a zajmujący pozycje W-E drugą.
9. Po otrzymaniu kart gracze rozgrywają **rozdanie**.
10. Przykładowy diagram rozdania:



11. Rozdanie rozpoczyna się od rozdania kart (lub ich wyjęcia z pudełka) – zawodnik trzyma wszystkie karty w ręku najlepiej ułożone kolorami i malejąco w danym kolorze, drugi krok to **licytacja**, a trzeci i ostatni **rozgrywka** i **obrona**, które zachodzą jednocześnie.
12. Gra polega na wzięciu przez daną parę jak największej liczby lew, przy czym **LEWA** to 4 karty dołożone kolejno (zgodnie z ruchem wskazówek zegara) i położone przed sobą przez 4 zawodników.
13. Lewę zdobywa zawodnik, który dołożył kartę o najwyższej wartości, spośród 4 dołożonych kart.
14. Po zakończeniu lewy każdy zawodnik zabiera dołożoną przez siebie kartę i kładzie ją przed sobą koszulką do góry: pionowo, gdy jego para zdobyła lewę i poziomo, gdy lewę zdobył przeciwnik. Kolejne zabierane karty odkładane są w rzędzie pokrywając poprzednie.
15. Obowiązuje bezwzględny **wymóg dokładania karty w kolorze** zagrany przez zawodnika, który rozpoczyna kolejną lewę (wychodzi), jeśli dany zawodnik posiada kartę w tym kolorze. Jeśli takiej karty nie posiada, to może dołożyć **DOWOLNĄ** kartę posiadaną w danym momencie.
16. W brydżu **nie ma obowiązku nadbijania kart** zagranych w danej lewie przez innych graczy. Można dołożyć wyższą kartę od zagranej przez przeciwników lub partnera albo niższą. To jaką kartę dołożymy wynika z obranej strategii gry.
17. Ustalony poziom i kolor gry (lub gra bez atut) w danym rozdaniu w drodze licytacji określane są mianem **kontraktu**.
18. Jeżeli rozgrywany jest tzw. kontrakt kolorowy (licytacja ustaliła grę w kolor), a nie kontrakt bezatutowy, to lewę może zdobyć zawodnik, który zagra kartę w kolorze atutowym, nawet jeśli ma ona niższe miano od pozostałych kart. Na przykład, jeśli rozgrywany jest kontrakt pikowy na dowolnym poziomie od 1 do 7, to gdy zagrane zostały przez zawodników W, N i E odpowiednio karty W, D i K w kierach, to jeżeli gracz S nie posiada kiera, to może dołożyć kartę w kolorze atutowym (nawet 2♠) i stanie się właścicielem lewy, mimo że jest ona niższa od K.

LICYTACJA I

1. Licytację rozpoczyna zawodnik, który rozdawał karty (oznaczony na pudełku literą D – z ang. *dealer*). Każdy gracz może, gdy przyjdzie jego kolej, wykorzystać dowolną odzywkę od poziomu 1♣ do 7BA oraz odzywki PAS, X (kontra) i XX (rekontra). Przy czym obowiązuje zasada, że każda następna odzywka musi być wyższa od poprzedniej. Na przykład po odzywce 2♥ można zalicytować 2♠ lub wyższą zapowiedź, ale nie można już użyć odzywek od 1♣ do 2♦. Nie ma obowiązku przelicytowywania przeciwnika – można zawsze zalicytować PAS.
2. Prawidłowe brzmienie odzywek to na przykład:
 - **dwa kier** (nie dwa kiery),
 - **trzy bez atu**,
 - **sześć trefl** (nie sześć trefli).
3. Zalicytowanie odzywki na poziomie 1, począwszy od 1♣ do 1BA, to zgłoszenie zobowiązania wzięcia 7 lew w danym kolorze (lub bez atu przy odzywce 1BA). Wraz z kolejnymi poziomami liczba zadeklarowanych lew rośnie o jedną. Przykładowo odzywka 4♠ oznacza zobowiązanie wzięcia 10 lew, w sytuacji gdy kolorem atutowym są piki.
4. Kontrę (X) możemy dać wyłącznie na odzywkę zalicytowaną przez przeciwnika, a rekontrę (XX) tylko na kontrę przeciwnika. Zarówno kontry jak i rekontry mogą mieć wiele znaczeń. Jednak podstawową funkcją kontry (X) jest wyrażenie poglądu, że przeciwnik nie jest w stanie zrealizować zalicytowanego kontraktu.
5. Licytację (ustalenie rozgrywającego i końcowego kontraktu) kończą trzy kolejne odzywki **PAS**.
6. Przykładowa licytacja:

W	N (D)	E	S
	1♣	2♥	4♠
PAS	PAS	PAS	

7. Kolor kontraktu staramy się ustalić (zgłosić) w kolorze, w którym sami lub razem z partnerem posiadamy najwięcej kart. Wysokość kontraktu zależy od długości koloru atutowego i liczby posiadanych punktów. W przypadku, gdy nie jesteśmy w stanie samodzielnie ustalić lub uzgodnić z partnerem koloru atutowego, to z reguły zgłaszamy chęć grania kontraktu bezatutowego.

OBLICZANIE SIŁY KARTY. POCZĄTEK GRY.

1. Według najbardziej powszechnej punktacji as (A) posiada 4 punkty, król (K) trzy, dama (D) dwa, a walet (W) jeden punkt.
2. Po zakończeniu licytacji para, która zadeklarowała wyższy kontrakt staje się stroną rozgrywającą, a druga para obrońcami.
3. **Pierwsze wyjście/zagranie** (pierwszy wist) wykonuje gracz siedzący po lewej stronie (nazywany jest on pierwszym broniącym) od rozgrywającego. Zagrana karta **MUSI** być odwrócona koszulką do góry (tzw. **karta zakryta**), do momentu aż partner pierwszego broniącego poprosi o jej odsłonięcie.
4. Po pierwszym wyjściu partner rozgrywającego wyklada swoje karty stając się tzw. **DZIADKIEM**. Od tego momentu jego udział w grze sprowadza się praktycznie do wykonywania poleceń rozgrywającego, czyli do dokładania do danej lewy karty nazwanej przez rozgrywającego, w momencie gdy przyjdzie jego kolej na dołożenie karty.
5. Karty układane są w czterech kolumnach, w danej kolumnie od najwyższej do najniższej, przy czym jeśli rozgrywana jest gra kolorowa, to w pierwszej kolumnie układany jest kolor atutowy.

RODZAJE KONTRAKTÓW. ZAPIS BRYDŻOWY.

1. Za realizację zgłoszonego (zadeklarowanego) kontraktu para otrzymuje punkty, tym więcej im wyższy jest kontrakt.
2. Rozróżniamy trzy rodzaje kontraktów:
 - **częściówki**: od 1♣ do 4♦ (oprócz 3BA) oraz 1BA i 2BA,
 - **końcówki**: 3BA, 4♥, 4♠, 5♣ i 5♦,
 - **gry premiowe**: **szlemiki** (gra na poziomie 6) i **szlemy** (gra na poziomie 7).
3. W przypadku częściówek za ich realizację para otrzymuje 50 punktów oraz dodatkowo za każdą lewę w młodszym kolorze (treflach i karach) 20 punktów, a za każdą lewę w starszym kolorze (kierach i pikach) i w bez atu 30 punktów, przy czym pierwsza lewa w BA punktowana jest na poziomie 40 punktów.
4. Lewa, która została wzięta ponad liczbę zadeklarowanych lew nazywana jest „nadróbką”. Każda nadróbka oznacza dodatkowe punkty:
 - bez kontry (jak lewy kontraktowe),

- z kontrą: przed partią 100, po partii 200.
- 5. Premia za nieudaną kontrę przeciwników (gdy wygramy zaliczowany kontrakt) wynosi 50 punktów.
- 6. Jeżeli wylicytowana i zrealizowana jest końcówka lub gra premiowa, to przyznawane są **dodatkowe punkty tzw. premie**. Liczba przyznanych dodatkowych punktów uzależniona jest od rodzaju kontraktu (kończówka czy gra premiowa) oraz od tego czy para, która zrealizowała zaliczowany kontrakt jest **przed czy po partii** (tzn. jakie są tzw. **założenia rozdania**). Sytuacja przed partią oznaczana jest na pudełku kolorem zielonym, a po partii czerwonym. Za zrealizowane kontrakty przed partią „wypłacane” są niższe premie w porównaniu za kontrakty wygrane po partii.
- 7. Za wylicytowane i zrealizowane końcówki przed i po partii otrzymuje się dodatkowo odpowiednio 300 i 500 punktów.
- 8. Za wylicytowane i zrealizowane szlemiki przed i po partii otrzymuje się dodatkowo odpowiednio 800 punktów (300 za końcówkę i dodatkowe 500 punktów) i 1250 punktów (500 za końcówkę i dodatkowe 750 punktów).
- 9. Za wylicytowane i zrealizowane szlemy przed i po partii otrzymuje się dodatkowo odpowiednio 1300 punktów (300 za końcówkę i dodatkowe 1000 punktów) i 2000 punktów (500 za końcówkę i dodatkowe 1500 punktów).
- 10. Kary za niezrealizowanie (nieugranie) zaliczowanego kontraktu:
 - bez kontry: przed partią 50 punktów, po partii 100 punktów,
 - z kontrą: przed partią 100 (pierwsza lewa), 200 (druga i trzecia lewa), 300 (czwarta i następne), po partii 200 (pierwsza lewa), 300 (druga i następne).
- 11. Rekontra podwaja zapisy właściwe dla kontraktów skontrowanych.

Uwaga: podczas turnieju brydżowego strona prowadząca zapis wprowadza do urządzenia nazywanego bridgemate tzw. pierniczka tylko numer rozdania, rozgrywany kontrakt, oznaczenie rozgrywającego, kartę pierwszego wyjścia (wistu) oraz wynik w postaci „=”, „-2”, „+1” itp., a wynik zostaje obliczony automatycznie i jest tylko akceptowany przez stronę, która nie prowadzi zapisu.

LICYTACJA II

ROZGRYWKA – TECHNIKI BRANIA LEW

OBRONA - SYGNAŁY

SYSTEM WISTU. ZRZUTKI