

Materiały szkoleniowe (najnowsze informacje na górze tzn. czytamy od dołu do góry)

6.Turniej z grą kolorową np. atu kiery. Rozgrywającym jest dealer, a jego partner wyklada „dziadka”. Z teorii omówić zrzutkę ilościową i podstawowe informacje o zapisie sportowym.

4-5.Organizacja turnieju na maksymalną ilość lew w ba (lewy z partnerem) - 2 turnieje.

Na 3 turnieju zrzutki jakościowe i zachowanie gracza na 3 ręku. Na 4-tym turnieju zrzutka krakowska i Lavinthal

2-3.Organizacja turnieju na maksymalną ilość lew w ba (każdy dla siebie) - 2 turnieje. Na 2 turnieju wprowadzenie wistu z sekwensów, Fxxxx..i xxxxxx

1. Prezentacja brydża poprzez rozegranie 1 rozdania z komentarzem wszystkich faz.

-tasowanie

-przekładanie

-rozdawanie i pakowanie do pudełka kart

-układanie kart w ręku

-liczenie punktów

-licytacja (ogólne zasady)

-zakończenie licytacji

-pierwszy wist

-rozgrywka

-zapis

Na każdych zajęciach, pierwszych 10(max 15) minut przeznaczyć na powtórki i nową teorię (ograniczyć korzystanie z tablicy - uczniowie nie przepadają za tym przyrządem) a reszta czasu poświęcić na turniej z bieżącymi wynikami na tablicy. Niezbędna jest prezentacja zwycięzców na końcu zajęć!

Materiały szkoleniowe

Hierarchia starszeństwa kart do gry:

as, król, dama, walet, 10-ka. 9-ka i tak aż 2-ki tzn. as bije króla, król damę itd.

Lewa brydżowa (wziętka, sztych) składa się z czterech kart. Zdobywcą – właścicielem lewy

staje się ten gracz, który dołożył najstarszą kartę w danej rundzie. W brydża gra się parami, więc właścicielem lewy staje się "strona" (oznaczana jako WE lub NS), czyli para graczy, z których jeden dołożył najstarszą kartę.

Kolejną lewą inicjuje ręka (gracz), który w poprzedniej lewie dołożył najstarszą kartę.

Obowiązuje bezwzględna zasada dokładania do koloru.

Najstarszą kartą może być karta atutowa, czyli karta koloru, który został wybrany jako uprzywilejowany. Atutem jednak można "przebić" najstarsze nawet karty innych kolorów wyłącznie wtedy, kiedy nie posiadamy kart w zagrywanych kolorze.

Kolor atutowy (częsta nazwa trumfowy, stąd atuty to trumfy, kozerny – stąd kozery).

Obieranie atutów nazywa się licytacją, która niekoniecznie musi się zakończyć obraniem atutów. Można grać także i w bez atu - wtedy żaden kolor nie jest uprzywilejowany.

W trakcie licytacji można posługiwać się zaledwie piętnastoma słowami. Są to nazwy kolorów: pik (p), kier (c), karo (k) i trefl (t), miano bez atu (ba), siedem liczebników od 1 do 7, oraz słowa pas, kontra (ktr, x) i rekontra (rktr, xx). Inne słowa są zabronione.

Hierarchia kolorów i bez atu jest następująca: bez atu – piki – kiery – kara – trefle. Oznacza to, że kolor rangi wyższej można zalicytować na tym samym poziomie wyrażonym liczebnikiem od 1 do 7, natomiast dla przelicytowania koloru wyższej rangi potrzeba wspiąć się przynajmniej o jeden szczebel wyżej.

Skala obliczania siły jednej ręki Milтона C. Worka: as = 4, król = 3, dama = 2 i walet = 1 pkt. (suma punktów wynosi 40). Na jedną lewą potrzeba statystycznie około 3 punkty ($40:13 = 3$). Źródłem lew są nie tylko honory (A,K,D,W) lecz także przebitki i forty.

Uzgodnionym kolorem jest taki kolor, w którym posiadamy razem z partnerem co najmniej 8 kart.