

Kako se igra bridž

Načini igranja bridža

Igro bridž, kot se igra danes, je leta 1920 utemeljil Ely Culbertson (takrat se je igra imenovala **Contract Bridge**). Danes šteje bridž za ugledno igro, za katero stoji obsežna organiziranost, saj se v bridžu organizirajo tekmovanja od klubskih ravni pa vse do olimpiade.

Preden je bridž dobil svojo sodobno podobo, je šel skozi nekaj prehodnih oblik. Prva oblika bridža se je imenovala **Bridge-Whist** (osnovni mehanizem igranja bridža izhaja iz igre whist). Ta način igranja še ni poznal licitiranja: delivec je zgolj napovedal adut ali pasiral - v drugem primeru je adut potem določil njegov soigralec. V obeh primerih je potem postal *miza* (angl. dummy) delivčev soigralec. Nasprotnika sta lahko pred začetkom igranja kontrirala (nakar je lahko izvajalna stran tudi rekontrirala).

Auction Bridge je bil že zelo podoben današnjemu načinu igranja, saj je uvedel licitiranje, vendar so bili igralci pri licitiranju motivirani zgolj za prevzem igre nasprotnikom. Iz igre Auction Bridge se je končno razvil **Contract Bridge** (to je skupno ime za vse sodobne načine igranja bridža), ki igralce motivira z nagradami za določene višje igre.

Bridž je ena redkih iger s kartami, ki se igra po predpisanih pravilih - nekatere različnosti nastopajo zgolj pri obračunavanju kot odraz različnih tipov tekmovanja. Nad igralnimi pravili bdijo najvišji bridžistični forumi in so javno dostopni (na internetu, v knjigah, pravilnikih, enciklopedijah).

Pravila, po katerih igramo bridž, so za vse načine igranja bridža enaka.

Partijo bridža igrajo štirje igralci, ki se organizirajo v dva stalna para; igralca, ki tvorita par - soigralca, sedita pri mizi drug nasproti drugega. O poteku in načinu igranja se igralci odločijo glede na tip tekmovanja in število igralcev (to velja tudi za proste, t. i. domače partije - igralci so lahko samo štirje, lahko pa jih je tudi več - pet, šest in tako naprej, ko se je treba dogovoriti, kako se bodo menjavali).

Bridž na roberje (angl. **Rubber Bridge**) je prvobitna oblika igranja bridža za štiri igralce. Iz igranja na roberje so izšli vsi drugi načini igranja za eno omizje igralcev, ki so tudi odpravili pomanjkljivosti bridža na roberje, tako da je ta način igranja praktično **opuščen**.

Za uspešno igranje bridža poznavanje igranja na roberje ni potrebno, zanimanje lahko pritegne zaradi nekaterih izrazov, ki svoj izvor vlečejo iz tega načina igranja.

Tri poglobitve pomanjkljivosti igre na roberje so, (1) da igralna runda ni omejena z določenim številom partij, ampak lahko traja tudi v nedogled, (2) da igralcev ne vzpodbuja, da bi z boljšimi kartami napovedovali višje igre, in (3) da je način obračunavanja sorazmerno zapleten.

Zaradi opisanega priporočamo pri igranju prostih partij zelo pregleden in za obračunavanje enostaven način igranja Chicago.

Način igranja Chicago (angl. **Bridge Chicago**) - opisan bo v nadaljevanju - je oznaka za način igranja in obračunavanja, primeren za štiri igralce pri prostem igranju bridža. Posamezna runda igranja je omejena na štiri partije.

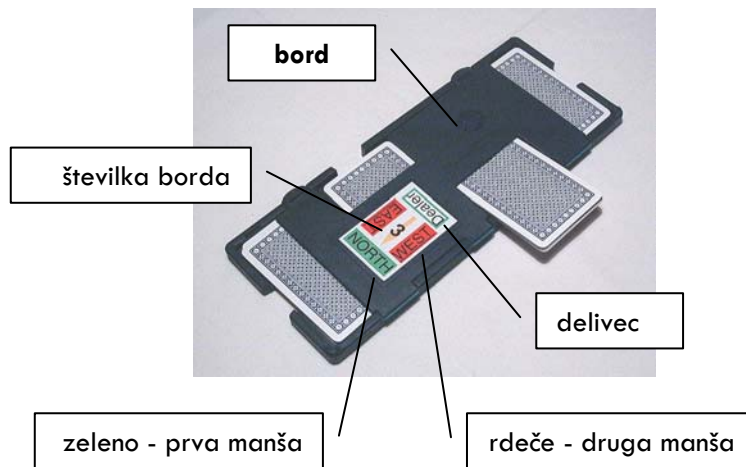
Bridž s podvojenimi kartami (angl. **Duplicate Bridge**, angl. *duplicate* - podvojen, dupliran) je metoda igranja bridža, ki izloča vpliv »dobrih« oz. »slabih« kart na rezultate, zato se ta metoda uporablja pri vseh resnih oblikah igranja bridža (v klubih, na turnirjih, na prvenstvih).

Bistvo metode igranja s podvojenimi kartami je, da razdelitve kart potujejo z mize na mizo, takšne, kot so bile podeljene na začetku turnirja in jih odigrajo različni igralci, ki lahko potem med seboj primerjajo svoje rezultate. Igranje s podvojenimi kartami lahko prakticiramo tudi v domačih partijah, vendar potrebujemo zanj vsaj osem igralcev.

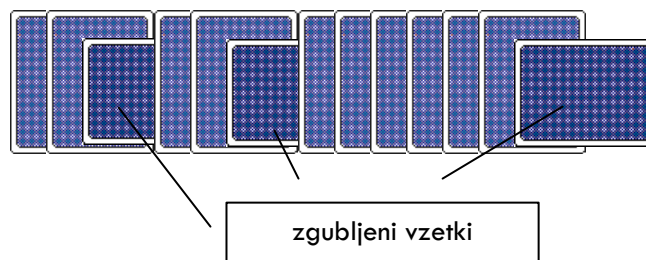
Igranje s podvojenimi kartami omogoča dve vrsti tekmovanj:

- tekmovanje parov (par sestavljata dva stalna soigralca)
- tekmovanje moštev (moštvo sestavljajo štirje igralci, združeni v dva para)

Bord: Pripomoček, ki se uporablja za prenos kart z mize na mizo, je **bord** (angl. *duplicate board*). Bord je ploščata škatlica (ali tudi mapa) s štirimi predalčki (označenimi z *North, South, East, West*), v katere igralci spravljajo svoje karte. Bord je označen še s številko, ranljivostjo obeh parov (glej *Obračunske tarife*), in oznako delivca.



Igranje z bordi: Ko bord s kartami pride na mizo, igralci vzamejo karte iz predalčkov, jih z lici navzdol preštejejo (preverijo, ali jih je 13), karte dvignejo, jih uredijo po barvah in začnejo z napovedovanjem (napovedovanje začne igralec, ki je na bordu označen kot delivec). Po opravljeni licitaciji igralci začnejo igro. Igranje je organizirano tako, da se karte ne zmešajo, ampak ostanejo na koncu partije pri igralcih, takšne, kot so jih imeli na začetku. Pri odigravanju igralci zatorej ne mečejo kart na sredo mize, temveč predse. Po vsakem odigranem vzetku odigrane karte položijo predse z licem navzdol - če so vzetek dobili, karto položijo naravnost, in če so ga zgubili, počez. Tako se lahko dobljeni in zgubljeni vzetki zlahka preštejejo. Po koncu partije vsak igralec svoje karte zbere v snopič in vrne v svoj predalček na bordu, tako da so karte pripravljene za igro na naslednji mizi.

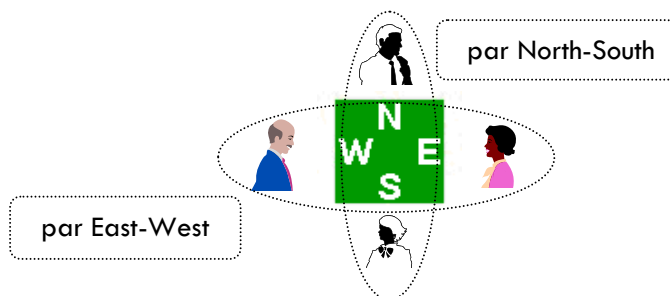


Opisani način igranja (igranje predse) priporočamo tudi v prostih partijah - tako lahko igralci s svojimi izvirnimi kartami pred sabo obnovijo kakšno zanimivo partijo, podebatirajo o licitaciji in igri, poleg tega pa se na ta način tudi boljše premešajo karte.

Igralna pravila

Igralci

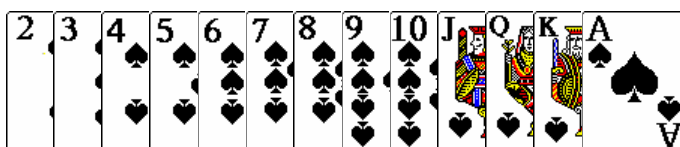
Partijo bridža igrajo **štirje igralci** v **dveh stalnih parih**. Igralca enega para imenujemo **soigralca** in si sedita pri mizi drug drugemu nasproti. Soigralca imata skupen cilj in med sabo ne tekmujeta.



Igralce pri mizi tradicionalno označujemo z angleškimi izrazi za strani neba, **North, East, South** in **West**. Soigralca v paru North-South igrata proti soigralcema v paru East-West. Igra teče v smeri urinih kazalcev.

Karte

Za igranje bridža uporabljamo običajen snopič 52 kart (karte za remi, iz katerih odstranimo jokerje). Snopič obsega 4 barve s po 13 kartami, skupaj 52 kart. Karte so v vsaki izmed štirih barv po moči razporejene od najšibkeje do najmočnejše takole: 2 3 4 5 6 7 8 9 10 J Q K A.



Mešanje in deljenje

Delivec je igralec, ki karte pred partijo podeli. Prvega delivca določimo poljubno, naslednji pa mu potem sledijo v smeri urinih kazalcev. Delivec je tudi igralec, ki začne licitacijo.

Prvo karto podeli delivec igralcu na svoji levi, in potem nadaljuje v smeri urinih kazalcev. Karte deli **eno po eno**. Igralci poberejo svoje karte z mize, šele ko so podeljene vse karte. Z lici navzdol jih preštejejo (preverijo, ali jih je 13), nakar jih obrnejo k sebi, uredijo in začnejo z licitacijo.

Pri igri tradicionalno uporabljamo dva snopiča kart z različnimi barvami hrbtšč. Med deljenjem igralec, ki sedi nasproti delivca, zmeša karte za naslednjo partijo, in karte položi na svojo desno. Delivec naslednje partije potem preprosto vzame snopič s svoje leve in ga da igralcu na svoji desni prevzdigniti.

Na turnirjih kart ne mešamo in ne delimo, temveč pridejo na mizo že pripravljene v bordih. Na bordu je označen delivec (igralec, ki začne licitacijo).

Napovedovanje (tudi licitacija)

Partijo bridža sestavljata dva postopka:

- (1) napovedovanje (licitacija), s katerim igralci določijo, kdo, in katero igro bo igral
- (2) igranje napovedane igre.

Potek napovedovanja: Napovedovanje začne delivec. Pri prostih partijah je to igralec, ki je dejansko razdelil karte, v turnirski igri pa je delivec zgolj označen na bordu. Napovedovanje teče v smeri urinih kazalcev. Ko je igralec na vrsti za napovedovanje, ima na razpolago štiri akcije:

- (1) izreče **napoved**
- (2) izreče »**Kontra**« napovedi nasprotnika
- (3) izreče »**Rekontra**« nasprotnikovi kontri
- (4) izreče »**Naprej**« (angl. »**Pas**«)



Licitacijske kartice. Licitacijske kartice (angl. *bidding box*) so sodobni pripomoček za izvajanje licitacije (njihova uporaba je obvezna na tekmovanjih, zaradi praktičnosti pa jih priporočamo tudi v prostih partijah). Komplet kartic - vsak igralec ima na mizi svojega - vsebuje kartice z vsemi klici, ki se v licitaciji uporabljajo: 35 napovedmi, *Pasi*, *Kontra* in *Rekontra*. Ko je igralec na vrsti za licitiranje, vzame iz škatlice ustrezno kartico in jo položi predse na mizo.

Napoved (na primer »2 križa«, »3 brezaduti«) sestavljata dva elementa - **številka** in **barva**.

Številko - ta je lahko 1, 2, 3, 4, 5, 6 ali 7 - imenujemo **stopnjo napovedi** in napoveduje, koliko vzetkov se zavežemo v igri osvojiti. Prvih šest vzetkov (t. i. **voda**) se ne napoveduje - napoved »ena« tako pomeni 7 vzetkov (6+1), napoved »dve« 8 vzetkov (6+2), in tako naprej do napovedi »sedem«, ki označuje 13 vzetkov (6+7).

Z barvo - te so križ, karo, srce, pik in brezadut - igralec napove **adutno barvo** (z brezadutom igro, v kateri ne bo aduta). Angleški izrazi za barve so po vrsti *club*, *diamond*, *heart*, *spade* in *notrump*.

Moč napovedi. V licitaciji lahko izrečemo samo napoved, ki je višja od napovedi, izrečene pred njo. Napoved je višja, kadar napoveduje **več vzetkov**, v primeru enakega števila vzetkov, pa **močnejšo barvo**. Po moči so barve pri napovedovanju razvrščene takole:

križ (♣) < karo (♦) < srce (♥) < pik (♠) < brezadut (B, angl. NT)

Najnižja napoved nasploh je 1♣ - z njo napovemo 7 vzetkov s križem kot adutom. Najvišja napoved nasploh je 7B - z njo napovemo vseh 13 vzetkov v igri brez adutov.

Veljavnost napovedi. V toku licitacije velja samo nazadnje izrečena napoved, le-ta izniči vse pred njo izrečene napovedi. Vsak igralec, ki pride na vrsto za licitiranje, lahko izreče katerokoli veljavno napoved, ne glede na predhodni potek licitacije.

Kontra in rekontra. S kontriranjem in rekontriranjem se poveča obračunska vrednost vzetkov - tako, kadar napovedi ne izpolnimo, kot kadar jo izpolnimo (vendar ne enako).

Kontro lahko izrečemo samo napovedi nasprotnika, rekontra pa nasprotnikovi izrečeni kontri. Kontra oz. rekontra nehata veljati, ko po njima katerikoli igralec karkoli napove.

Naprej - Pas. S klicem »Naprej« oz. »Pas« igralec prepusti napovedovanje naslednjemu igralcu po vrsti.

Konec licitacije. Licitacija se konča, kadar pasirajo trije igralci zapored. Izjema k temu pravilu je prvi krog licitacije, ko ima po morebitnih treh Pasih pravico do napovedi tudi četrti igralec.

Če se zgodi, da pasirajo vsi štirje igralci, se za to partijo zabeleži rezultat 0, in igralci nadaljujejo z naslednjo partijo (tak bord imenujemo pasirani, angl. *passed out*).

Zadnjo izlicirano napoved v postopku licitiranja imenujemo **končno napoved** ali **kontrakt**. Par, ki je končno napoved izklical, imenujemo **izvajalni par**.

Izvajalec in miza. Igralca izvajalnega para med igro nimata enakih vlog - eden je izvajalec in drugi miza. Igro igra samo izvajalec - s svojimi kartami in s kartami svojega soigralca (mize) - ki jih bo moral za to položiti odkrite na mizo.

Za izvajalca je določen tisti igralec izvajalnega para, ki je v postopku napovedovanja prvi izklical adutno barvo končne igre (oz. brezadut). To ni nujno igralec, ki je licitiral nazadnje.

| North | East | South | West |
|-------|------|--------|------|
| Pas | 1♥ | Kontra | 3♥ |
| Pas | Pas | Pas | |

Par East-West je izlicitiral igro 3♥. Ne glede na to, da je kontrakt napovedal West, bo izvajalec East, ker je on prvi napovedal srčevo barvo. (Southova Kontra nima na kontrakt nobenega vpliva, veljala je samo do Westove napovedi 3♥.)

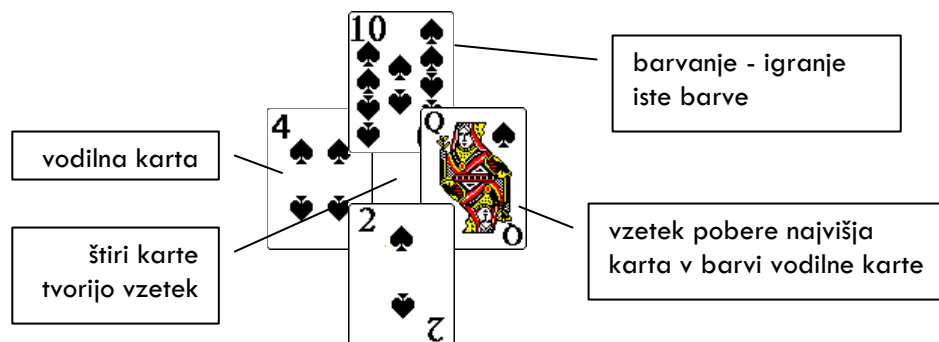
Igra (s kartami)

Igro začne igralec, ki sedi levo od izvajalca, imenujemo ga **napadalec**. Njegovo izigrano karto, to je prva izigrana karta v igri nasploh, imenujemo **udarna karta** ali **ataka**.

Po ataki položi izvajalčev soigralec - miza - svoje karte odkrite na mizo. Izvajalec se mu zahvali z obvezno frazo »**Hvala, partner**«. Miza razvrsti karte po barvah; kadar se igra adutna igra, postavi adute na svojo desno. Odigravanje teče v smeri urinih kazalcev.

Vodilna karta. Prvo karto vsakega posameznega vzetka imenujemo vodilna karta.

Barvanje. Igralec na vrsti mora barvati - odigrati karto v barvi vodilne karte. To velja za vse barve, v igri z aduti tudi za adutno barvo.



Odmetavanje. Če igralec ne more barvati, lahko odmeče poljubno karto iz svojega lista.

Rezanje. Kadar v igri z aduti igralec ne more barvati, lahko odmeče katerokoli karto iz svojega lista, ali neadutno ali pa odigra adut - čemur pravimo rezanje. **Rezanje ni obvezno.**



Vzetek: Vzetek sestavljajo štiri karte. Dobi ga najvišja odigrana karta v barvi vodilne karte. Če je v igri prišlo do rezanja, dobi vzetek najvišji odigrani adut. Kdor dobi vzetek, izigra naslednjo (vodilno) karto - to velja tudi, kadar pobere vzetek miza. Vzetki so si med sabo enakovredni (niso odvisni od kart, ki jih sestavljajo).

Opravljena igra. Izvajalec opravi igro, kadar osvoji toliko vzetkov, kolikor jih je izvajalni par napovedal ali več - število morebitnih »presežnih« vzetkov označujemo kot **nadvzetke**.

Neopravljena (padena) igra. Izvajalec ne opravi igre, kadar osvoji manj vzetrov, kot jih je izvajalni par napovedal - število manjkajočih vzetrov označujemo kot **padce**.

Igra mize. Miza odigrava svoje karte samo na izrecno izvajalčevo odredbo (»Odigraj to in to karto!«). Pri tem ne sme izkazovati lastnih pobud in na kakršenkoli način komentirati igre.

Kadar izvajalec ob igranju karte z mize pove samo barvo, na primer »Pik«, miza odigra najšibkejšo karto iz te barve.

Obračunske tarife - ranljivost in neranljivost

Rezultati se obračunavajo po dveh obračunskih tarifah - nižji ali višji. Štiri kombinacije tarif za oba para (nižja-nižja, nižja-višja, višja-nižja, višja-višja) se v prostih igrah menjajo v določenem zaporedju, v turnirski igri pa so označene na bordu s kartami.

Nižjo obračunsko tarifo imenujemo **prva manša** (izraz izhaja iz načina igranja bridža na roberje). Za par, »ki je v prvi manši«, pravimo tudi, da je **neranljiv** (angl. **non vulnerable**). Oznaki za prvo manšo sta **I.** oz. **NV**.

Višjo obračunsko tarifo imenujemo **druga manša**. Za par, »ki je v drugi manši«, pravimo tudi, da je **ranljiv** (angl. **vulnerable**). Oznaki za drugo manšo sta **II.** oz. **V**.

Ranljivost (angl. **vulnerability**) pomembno vpliva na stopnjo tveganja obeh parov v borbi za kontrakt. Vsaka od štirih kombinacij ranljivosti obeh parov (I-I, I-II, II-I, II-II) prinaša v tekmo drugačne taktične elemente.

Obračun

Pri obračunavanju se vsaka partija obračuna zase (Opomba: to ne velja za obračun pri igranju na roberje).

Opravljena igra. Rezultat opravljene igre tvori seštevek vrednosti vseh osvojenih vzetrov (tudi morebitnih nadvzetrov) in vrednosti napred.

Padena igra. V primeru, da par igre ne opravi, se vrednost njegovih padcev zapiše v dobro nasprotnikom.

(1) Vrednost vzetrov. Za dobljene vzetke (štejejo se samo tisti nad šestimi) si par sešteje:

- 20 točk za vsak osvojeni vzetek, kadar sta bila adut **križ** ali **karo**
- 30 točk za vsak osvojeni vzetek, kadar sta bila adut **srce** ali **pik**
- 40 točk za prvi vzetek in 30 točk za vsak nadaljnji vzetek v igri **brez adutov**

| | število v igri osvojenih vzetrov | | | | | | |
|--|---|----|-----|-----|-----|-----|-----|
| | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 |
| kadar sta adut ♣ ali ♦ | 20 | 40 | 60 | 80 | 100 | 120 | 140 |
| kadar sta adut ♥ ali ♠ | 30 | 60 | 90 | 120 | 150 | 180 | 210 |
| v brezadutni igri | 40 | 70 | 100 | 130 | 160 | 190 | 220 |
| skupne zaslužene točke za vzetke | | | | | | | |

Kot vidimo, pri obračunu vzetrov ne delamo razlike med napovedanimi vzetki in nadvzetki. Če je bila napoved kontrirana oz. rekontrirana, pa do razlike pride - vrednosti napovedanih vzetrov se podvojijo oz. početverijo, medtem ko se morebitni nadvzetki obračunajo po še višji tarifi:

| Vrednosti posameznih nadvzetrov | brez kontre, rekontre | v kontri | v rekontri |
|---------------------------------|-----------------------|----------|------------|
| v I. manši | kot običajni vzetki | 100 | 200 |
| v II. manši | | 200 | 400 |

(2) Vrednosti nagrad. Za vsako napovedano in opravljeno igro dobi izvajalni par ustrezno nagrado (ali tudi premijo). Višina nagrade je odvisna od stopnje napovedane igre - od najnižje do najvišje so razvrščene takole:

- **Delna igra** (angl. **part score**) je igra, ki po vrednosti vzetkov ne dosega vrednosti 100 točk.
- **Manša** (angl. **game**) je igra, ki po vrednosti vzetkov dosega ali presega vrednost 100 točk. Najnižje manšne igre v petih adutnih barvah so igre 3B, 4♠, 4♥, 5♣ in 5♦.
- **Mali slem** (angl. **small slam**) imenujemo 12 napovedanih vzetkov v katerikoli barvi ali brezadutu.
- **Veliki slem** (angl. **grand slam**) imenujemo 13 napovedanih vzetkov v katerikoli barvi ali brezadutu.

Pri obračunu nagrade se upoštevajo samo napovedani vzetki. Če smo na primer napovedali igro 3♥ (to je igra za 90 točk), in v igri osvojili 10 vzetkov (kar ustreza igri 4♥), nagrade za manšo ne prejmemo. Toda če sta nas nasprotnika v tej igri kontrirala, imajo zdaj naši vzetki podvojeno vrednost, se pravi 180 točk, kar že dosega (presega) 100 točk, in smo zato do nagrade za manšo upravičeni.

Posebej velja opozoriti na to, da obračunski mehanizem ne podpira »pod«-licitiranja - da bi z dobrimi kartami igralci licitirali nizko (kontrakte, ki bi jih zagotovo opravili), saj s tako »taktiko« ne osvojijo nagrad (te prinašajo samo napovedane igre), ki so v primerjavi z vrednostjo vzetkov neprimerno višje.

| Nagrade za opravljene igre | | |
|-------------------------------|------------|-------------|
| Napovedana in opravljena igra | v I. manši | v II. manši |
| delna igra | 50 | |
| manša | 300 | 500 |
| mali slem (+) | 500 | 750 |
| veliki slem (+) | 1000 | 1500 |
| ubranjena kontra (*) | 50 | |

(+) Ob doseženih slemih prejmemo poleg nagrade za slem tudi nagrado za manšo. Tako bomo na primer za opravljeni mali slem v prvi manši z nagradami zaslužili 800 točk (500+300) in v drugi manši 1250 točk (750+500), za veliki slem v prvi manši 1300 točk (1000+300) in za veliki slem v drugi manši 2000 točk (1500+500).

(*) Zelo posebno nagrado 50 točk si k rezultatu prištejemo, kadar sta nasprotnika našo igro kontrirala, mi pa smo jo opravili (ta nagrada je znana pod imenom »nagrada za ubranjeno čast«).

(3) Vrednosti padcev. Če je izvajalna stran pobrala manj vzetkov, kot jih je napovedala, padce obračuna po naslednji tarifi - njihov seštevek se zapiše v nasprotnikovo dobro. Padci v nekontrirani igri imajo stalno vrednost, 50 oz. 100 točk, medtem ko je njihova vrednost v kontrirani igri različna (v rekontrirani igri pa je od njih še dvakrat višja).

| Vrednosti padcev (pišejo se v dobro nasprotnikov) | | | | | |
|---|----------------------|-------------|--------------|----------------|--------------|
| brez kontre | | pod kontro | | | |
| v I. manši. | v II. manši. | v I. manši. | v II. manši. | | |
| 50 vsak padec | 100 vsak padec | 100 | 200 | | prvi padec |
| | | 200 | 300 | | drugi padec |
| | | 200 | 300 | | tretji padec |
| | | 300 | 300 | vsak naslednji | |

Za ponazoritev izračunajmo nekaj rezultatov:

- Za napovedano igro 2♠, v kateri smo pobrali 10 vzetkov (4 nad vodo), zaračunamo za vzetke 120 točk (4×30) in premijo 50 točk za delno igro, skupaj 170 točk
- Za napovedano in opravljeno igro 4♥ zaračunamo za vzetke 120 točk (4×30), za opravljeno manšo pa 300 oz. 500 točk (v I. oz. II. manši), skupaj torej 420 oz. 620 točk
- V I. manši smo napovedali igro 4♠, ki so jo nasprotniki kontrirali, mi pa smo pobrali samo 8 vzetkov. Prvi padec v I. manši je vreden 100 točk in drugi 200, skupaj 300 točk. Ker smo padli, 300 točk zapišemo v dobro nasprotniku.

Soigralski dogovori

Kot pri večini iger s kartami, si smeta soigralca tudi pri bridžu izmenjavati informacije - vendar samo z dovoljenimi sredstvi - v licitaciji prek izrečenih napovedi in v igri prek odigranih kart. Posebej je treba poudariti, da je igralcem pri mizi prepovedano z besedami, gestami, namigi ali kakorkoli drugače komentirati igro ali reagirati na katerokoli potezo v igri. Opisana prepoved velja tako za postopek napovedovanja kot za igro.

Ker vsaka nova napoved izniči pomen predhodno izrečene napovedi, lahko soigralca dasta posameznim napovedim v postopku popolnoma svoje pomene, ki nimajo zveze z napovedjo samo (primer: napoved 1♣ lahko uporabita namesto za sporočilo »za adut želim križ« za sporočilo »soigralec, jaz sem močan«). Napovedi, ki »pomenijo to, kar kažejo« (napoved 3♠, na primer, da želimo za adut pik), imenujemo **naravne napovedi** (angl. **natural**). Napovedi, ki nimajo naravnega pomena, imenujemo **umetne** oz. **dogovorne** (angl. **artificial, conventional**). Očitno je, da morata biti soigralca o pomenu umetnih napovedi vnaprej dogovorjena.

Celovit zbir dogovorov dveh soigralcev o pomenu svojih napovedi imenujemo **napovedovalni sistem** (angl. **bidding system**). Veliko napovedovalnih sistemov je splošno razširjenih, soigralci pa lahko uporabljajo tudi povsem svoje napovedovalne sisteme. Ne glede na to, kakšen napovedovalni sistem soigralca uporabljata, velja, da morata biti nasprotnika seznanjena s pomenom vsake napovedi v licitaciji.

Par lahko seznanj drugi par pri mizi z načinom svojega napovedovanja in igranja na različne načine. To najpreprosteje stori tako, da pred igro razloži, kateri sistem uporablja.

Sistem lahko predstavi tudi s t. i. **dogovorno kartico** (angl. **convention card**). Dogovorna kartica je manjši kartonski obrazec, v katerega vpišemo poglobitvene značilnosti našega napovedovalnega sistema in igranja.

Poleg opisanega ima pri mizi vsak igralec pravico vprašati nasprotnika po pomenu vsake nasprotnikove napovedi. To lahko stori, ko je na vrsti za napovedovanje, ali po zaključku licitacije. Pri tem pomena svoje napovedi ne razlaga tisti, ki je napoved izrekel, temveč njegov soigralec.

V prostih partijah pa tudi na odprtih tekmovanjih v bridžu le redko uporabljamo zapletene napovedovalne in igralne dogovore, še posebej, ker se take partije pogosto igrajo z naključnimi soigralci. Zapleteni dogovori so bolj značilnost tekmovanj na višjih ravneh, ki jih ponavadi igrajo stalni, uigrani pari.

Tekmovanja s podvojenimi bordi

S podvojenimi bordi (kartami) se igrajo vsa tekmovanja v bridžu. Osnovno garnituro sestavlja 16 bordov z naslednjimi oznakami:

| Št. borda | Delivec | Ranljivost |
|-----------|---------|-------------|
| 1 | North | nihče |
| 2 | East | North-South |
| 3 | South | East-West |
| 4 | West | vsi |
| 5 | North | North-South |
| 6 | East | East-West |
| 7 | South | vsi |
| 8 | West | nihče |

| Št. borda | Delivec | Ranljivost |
|-----------|---------|-------------|
| 9 | North | East-West |
| 10 | East | vsi |
| 11 | South | nihče |
| 12 | West | North-South |
| 13 | North | vsi |
| 14 | East | nihče |
| 15 | South | North-South |
| 16 | West | East-West |

Rezultati posameznih partij se pri mizi obračunajo tako, kot je opisano v razdelku *Obračun*. Po končanem tekmovanju se rezultati za vsak bord posebej primerjajo z rezultati vseh drugih parov, ki so igrali ta bord. Način primerjave je odvisen od tega, ali gre za **moštveno tekmovanje** (angl. **teams of four**) ali za **parsko tekmovanje** (angl. **match pointed pairs**).

Pravila obnašanja na turnirjih

Na tekmah, kjer se igra odvija na številnih mizah, je pomembno, da igralci ne gledajo, poslušajo ali se kakorkoli drugače zanimajo za dogajanja pri drugih mizah. Igralci po odigrani partiji in ob menjavah miz tudi ne smejo razpravljati o odigranih partijah. Vsako namero po pridobivanju t. i. **nepooblaščenih informacij** (angl. *unauthorised information*) štejejo za neetično in tudi za kršitev pravil. Pomemben pripomoček pri preprečevanju širjenja nepooblaščenih informacij so licitacijske kartice.

Tekmovanja v bridžu načeloma vodijo **sodniki** (angl. *tournament directors*), ki so zadolženi za njihov pravilen potek. V primerih kakršnihkoli nepravilnosti pri mizi (napovedovanja ali igranja igralca, ki ni na vrsti, nepravilne napovedi ali odigrane karte, nepravilnega števila kart v bordu, po nesreči odkrite karte in podobno), morajo igralci k mizi poklicati sodnika. Opisane nepravilnosti ne veljajo za goljufanje, sodnika v takih primerih pokličemo zato, da po pravilih razsodi, kaj je treba narediti, da se tekmovanje lahko nemoteno odvija naprej. Rzsodbe sodnika je treba pri mizi takoj in nepreklicno upoštevati. Na tekmah višjih ravni lahko igralci po koncu igranja vložijo tudi ugovor na odločitev sodnika pri mizi, o katerem potem odloča komisija za pritožbe.

»Alert«

Kadar igralec v postopku napovedovanja izreče umetno napoved, mora njegov soigralec nanjo nemudoma opozoriti nasprotnika. To stori tako, da reče »Alert« (slo. »Pozor«), da potrka po mizi ali na mizo položi kartico z napisom *Alert*. Napovedi, ki se štejejo za umetne, in je treba zato nanje opozoriti nasprotnike, so načeloma predpisane oz. jih pred začetkom tekme oznani sodnik.

»Stop«

Igralec, ki v teku licitacije izkliče napoved, s katero preskoči eno ali več stopenj napovedovanja (napove na primer 3♥, čeprav je na razpolago napoved 2♥), mora igralce pri mizi na takšen »skok« vnaprej opozoriti. To stori tako, da reče »Stop« oz. položi na mizo kartico z napisom *Stop*. Naslednji igralec po vrsti mora po »Stopu« narediti 10-sekundni premor, preden pasira ali kaj napove.

Razlog za ta postopek je naslednji. Napoved s skokom je za nasprotnika pri mizi sorazmerno nepričakovana akcija. Če je omenjeni nasprotnik nameraval pasirati, bo to nemudoma storil tudi po skoku, toda če je nameraval kaj napovedati, ga lahko nepričakovani skok za daljši čas ustavi pri izbiri njegove napovedi - če bi potem kljub temu pasiral, bi njegovo poprejšnje obotavljanje izdajalo, da je nameraval licitirati. Predpisani premor pred naslednjim klicem odpravi razlikovanje med »hitrim« in »obotavljivim« pasiranjem. Sledi primer.

North

1♥

East

»Stop, 4♠«

South

počaka!
in napove

West

nadaljuje

Nepooblaščne informacije (angl. unauthorised information)

V bridžu so **nepooblaščne informacije** tiste informacije, ki jih igralec dobi kot posledico neke nepravilnosti v igri. Takšne informacije lahko izvirajo iz:

- bodisi obotavljivega bodisi zelo naglega napovedovanja oz. igranja
- videnja kart katerega od drugih igralcev
- neobičajne opazke, storjene med igro: vprašanja o licitaciji ali igri, geste, spremenjen ton glasu itd.
- videnja ali slišanja (naključnega ali namernega) dogodkov pri drugi mizi

Osnovno načelo v primeru pridobitve nepooblaščne informacije je naslednje: igralec se sme okoristiti z vsako informacijo, ki jo pri njegovi mizi izdajo nasprotniki (z obotavljanjem, razmišljanjem, načinom igranja), ne sme pa se meniti za kakršnekoli informacije, ki bi jih lahko prejel od svojega soigralca (tudi z obotavljanjem, razmišljanjem, načinom igranja ali še kako drugače) ali z drugih miz.

Igralec se v drugem opisanem primeru z nepooblaščno informacijo ne samo ne sme okoristiti, ampak mora biti pripravljen dokazati, da tega ni storil. To tudi pomeni, da mora v kočljivih primerih igrati prav nasprotno glede na informacije, ki jih je morebiti nepooblaščno dobil od svojega soigralca.

Primer: Če se igralčev soigralec obotavlja, preden pasira (in s tem izda, da ima »nekaj« v listu), mora pasirati tudi sam, sicer ga lahko nasprotnika obtožita, da se je okoristil z nepooblaščno informacijo. Napove lahko samo v primeru močnega lista, s katerim bi (po splošni oceni) napovedal tudi brez obotavljanja svojega soigralca.

Dajanje lažnih informacij. Pri bridžu je absolutno prepovedano zavajanje nasprotnikov z dajanjem lažnih (nepooblaščenih) informacij.

Primeri: (1) Pri licitaciji mora igralec s šibkim listom v tempu pasirati (in ne z lažnim obotavljanjem dajati vtis, da v listu »nekaj ima«). (2) Kadar ima igralec, ki je na vrsti za igranje, samo eno karto v izigrani barvi, ne sme z lažnim obotavljanjem ustvarjati vtis, da ima v tej barvi več kart.

Blefiranje. Vse prej povedano ne pomeni, da igralec med igro ne bi smel blefirati. Igralec sme med igro početi vse, kar ni izrecno nedovoljeno - sme zavajajoče (in celo nepravilno glede na svoj sistem) napovedovati ali igrati - pasirati z močnimi in napovedovati s šibkimi kartami, na asa podvreči figuro, da ustvari vtis, da je imel v tej barvi samo eno karto in še vse drugo.

Igralci naštete stvari v igri počnejo zato, da bi nasprotnike ovirali pri doseganju optimalnega kontrakta oz. igre. Vse našteto blefiranje je dovoljeno, če le o pomenu takih akcij soigralca nista skrivoma dogovorjena (in tako o tem nista seznanjena nasprotnika).

Primer: Igralec lahko na primer napove pikovo barvo, četudi je nima, da bi nasprotnike morebiti odvrnil od napada s pikom - vendar pri tem tvega, da ga o njegovem (dovoljenem) blefu s tem neseznanjeni soigralec dvigne v visoko igro v piku.

Parsko tekmovanje

Parska tekmovanja so najbolj priljubljena oblika igranja bridža v klubih in tudi najpogosteje organizirana bridževska tekmovanja nasploh. Kot pove že samo ime, se tekma odvija med poljubnim številom parov. Za parsko tekmovanje potrebujemo najmanj za tri mize igralcev, torej 6 parov oz. 12 igralcev, vendar se parsko tekmovanje lepše odvija, kadar je miz več.

Na posamezni mizi odigra par z nasprotnim parom praviloma dva, tri ali štiri borde - tak cikel imenujemo **runda** ali **kolo** (angl. **round**). Po vsaki odigrani rundi se vsi pari ene strani (ponavadi E-W) premaknejo na mize z naslednjimi višjimi številkami (mize so oštevilčene), odigrani bordi pa na mize z nižjimi številkami.

Premike parov (t. i. **menjave**) vodi vodja tekmovanja po tabeliranih razporedih, ki so organizirani tako, da pari ne morejo dvakrat igrati istih bordov, in da ne morejo ponovno igrati proti parom, proti katerim so že igrali.

Za vsa opravila z bordi je pri mizi zadolžen North. North je zadolžen za sprejem bordov z druge mize na začetku runde, za pravilno postavitve bordov na mizo, za izračun in vpis rezultatov v obrazec in po koncu runde za oddajo odigranih bordov na naslednjo mizo.

Obračuni partij se beležijo v obrazce, ki so zatakneni v borde. Teh obrazcev nihče od igralcev pri mizi ne sme jemati iz borda, dokler se partija ne konča. Po odigrani partiji North odpre obrazec in vanj zabeleži rezultat in ga dâ paru East-West v pregled. Pari so v obrazcu predstavljeni s številkami, ki jih dobijo na začetku tekmovanja.

Po koncu turnirja vsebuje vsak obrazec rezultate dvobojev vseh parov, ki so ta bord igrali. Pari (posebej N-S in posebej E-W) se na bordih razvrstijo po doseženih točkah, in glede na svoje mesto prejmejo ustrezno

število t. i. **primerjalnih točk** (angl. **match point** z oznako **MP**). Par dobi po 2 MP za vsak par nasprotnikov, od katerega ima na tem bordu boljši rezultat, in po 1 MP za vsak par nasprotnikov, s katerim ima enak rezultat.

Primer obračuna takšnega obrazca kaže naslednji prikaz. Na *bordu 1* je najboljši rezultat (500 točk) dosegel *par 3*. Ker je ta rezultat boljši od vseh preostalih 6 parov, je zanj prejel 12 MP (6×2MP). Najslabši rezultat je dosegel *par 6* (in sicer -50 točk, saj so 50 točk zabeležili nasprotniki) in zanj prejel 0 MP.

Rezultati v MP se za pare N-S vpišejo v predzadnji stolpec, potem pa v zadnji stolpec še za pare E-W (pri sedmih vpisanih rezultatih mora biti vsota točk za N-S in E-W očitno 12).

| Bord št. 1 | | | | | | | | |
|---------------|-----|------|-----------|------------------|-----------------------|---------|-----|-----|
| Številka para | | Igra | Izvajalec | Doseženo vzetkov | North-South | | MP | |
| N-S | E-W | | | | V plus | V minus | N-S | E-W |
| 1 | 8 | 4♠ | N | 10 | 420 | | 5 | 7 |
| 2 | 13 | 3B | S | 10 | 430 | | 8 | 4 |
| 3 | 11 | 5♣ × | E | 8 | 500 _(prvi) | | 12 | 0 |
| 4 | 9 | 4♠ | N | 10 | 420 | | 5 | 7 |
| 5 | 14 | 4♠ | N | 11 | 450 | | 10 | 2 |
| 6 | 12 | 5♠ | N | 10 | (zadnji) | 50 | 0 | 12 |
| 7 | 10 | 3♠ | N | 10 | 170 | | 2 | 10 |
| | | | | | | | | |
| | | | | | | | | |

Po obračunu posameznih bordov se seštejejo dosežki (MP) vseh parov na vseh bordih. Za boljšo predstavo se ti seštevki potem preračunajo v odstotke glede na teoretično maksimalno možno število MP na celotnem tekmovanju. Tako izračunani odstotki dajo dokaj objektivno končno razvrstitev, v kateri je zmagovalec par z najvišjim izračunanim odstotkom.

Moštveno tekmovanje

Moštveni dvoboj igrata dve moštvi, ki ju sestavljata po dva para - v dvoboju sodeluje torej osem igralcev. Dvoboj igramo na dveh mizah, ki stojita po možnosti v ločenih sobah (da igralci ne bi mogli slišati, kaj se dogaja pri drugi mizi). Pred dvobojem določimo, koliko bordov bomo igrali - 24, 32, 48, lahko pa tudi še več, odvisno od pomembnosti dvoboja in razpoložljivega časa (za dvoboj na 24 bordih se na primer porabi slabe tri ure časa).

Sobi oz. mizi nosita oznaki 1 in 2, moštvi pa oznaki A in B. V sobi 1 eden od parov moštva A sedi na strani North-South, njun moštveni par pa v sobi 2 na strani East-West. Para moštva B sedita na preostalih mestih pri mizah.

Dvoboji se ne igrajo na mah, ampak so razdeljeni na primerne manjše dele (na primer na runde po 12 bordov). O skupnem številu odigranih bordov in številu bordov v eni rundi se pred tekmo dogovorita vodji obeh moštev. V primeru 12 bordov gre prvih 6 bordov na mizo 1 in drugih 6 bordov na mizo 2. Ko igralci te borde odigrajo, jih zamenjajo z bordi na drugi mizi. Ko vseh 12 bordov odigrata obe mizi, je čas za odmor in primerjanje rezultatov. Za naslednjo rundo 12 bordov lahko para enega moštva zamenjata mesti (da pari ne bi celotnega dvoboja igrali proti istim nasprotnim parom).

Vsak par ima obrazec, v katerega v vrstice vpisuje rezultate, dosežene na posameznih bordih. Zgled kaže prve štiri zapise izpolnjenega obrazca igralca North iz sobe 1.

| Bordi | | | | | Število vzetkov | Točke | | Točke IMP | |
|-----------|---------|------------|------|-----------|-----------------|--------|---------|-----------|---------|
| Št. borda | Delivec | Ranljivost | Igra | Izvajalec | | V plus | V minus | V plus | V minus |
| 1 | N | - | 4♠ | S | 10 | 420 | | | |
| 2 | E | N-S | 5♦X | W | 8 | 500 | | | |
| 3 | S | E-W | 3B | W | 12 | | 690 | | |
| 4 | W | vsi | 2♥ | N | 9 | 140 | | | |
| ... | | | | | | | | | |

Pobljže si oglejmo enega od zapisov - označen je osenčeno. V igri 5♦X je z X označena kontra. Ker je to obrazec para North-South, so Westovi trije padci (nabral je samo 8 vzetkov) zapisani v dobro para North-South. Točke IMP še niso vpisane, saj jih dobimo šele s primerjavo rezultatov iz druge sobe.

Naslednji obrazec pa kaže rezultate njenega soigralskega para (ki je iste borde igral v drugi sobi kot East-West).

| Bordi | | | | | Število vzetkov | Točke | | Točke IMP | |
|-----------|---------|------------|------|-----------|-----------------|--------|---------|-----------|---------|
| Št. borda | Delivec | Ranljivost | Igra | Izvajalec | | V plus | V minus | V plus | V minus |
| 1 | N | - | 4♠ | S | 11 | | 450 | -30 | 1 |
| 2 | E | N-S | 4♥ | N | 10 | | 620 | -120 | 3 |
| 3 | S | E-W | 6B | W | 12 | 1440 | | 750 | 13 |
| 4 | W | vsj | 4♥ | N | 9 | 100 | | 240 | 6 |
| ... | | | | | | | | | |

Potem ko borde odigrajo v obeh sobah, za vsak bord posebej izračunamo razlike v doseženih rezultatih. Te razlike nato po preračunski tabeli za moštvena tekmovanja preračunamo v **točke IMP** (iz angl. **international match points**). Za preračun uporabljamo naslednjo tabelo:

Tabela za preračun obračunskih točk v točke IMP

| Razlika | Točke IMP | Razlika | Točke IMP | Razlika | Točke IMP |
|-----------|-----------|-------------|-----------|--------------|-----------|
| 0 - 10 | 0 | 320 - 360 | 8 | 1300 - 1490 | 16 |
| 20 - 40 | 1 | 370 - 420 | 9 | 1500 - 1740 | 17 |
| 50 - 80 | 2 | 430 - 490 | 10 | 1750 - 1990 | 18 |
| 90 - 120 | 3 | 500 - 590 | 11 | 2000 - 2240 | 19 |
| 130 - 160 | 4 | 600 - 740 | 12 | 2250 - 2490 | 20 |
| 170 - 210 | 5 | 750 - 890 | 13 | 2500 - 2990 | 21 |
| 220 - 260 | 6 | 900 - 1090 | 14 | 3000 - 3490 | 22 |
| 270 - 310 | 7 | 1100 - 1290 | 15 | 3500 - 3990 | 23 |
| | | | | 4000 ali več | 24 |

Za zgled obračunajmo razlike na opisanih štirih bordih in jih pretvorimo v točke IMP. Izračuni so delani s stališča moštva A (in tudi že vpisani v zadnja dva stolpca zadnjega obrazca).

- (1) Razlika na prvem bordu znaša -30 IMP (420-450). V tabeli vidimo, da za razliko od 20 do 40 obračunskih točk moštvo zabeleži 1 točko IMP. Moštvo A je potemtakem na prvem bordu zgubilo 1 IMP (1 IMP si zabeleži moštvo B).
- (2) Na drugem bordu znaša razlika -120 točk (500-620) oz. -3 IMP (moštvo B si zabeleži 3 IMP). Čeprav so v sobi 1 pod kontro zrušili Westov kontrakt 5♦, so v sobi 2 z istimi kartami pustili Northu igrati 4♥, ki jih je tudi opravil.
- (3) Na bordu 3 je moštvo A opravilo mali slem, medtem ko so nasprotniki v sobi 1 z istimi kartami napovedali samo manšo. Razlika 750 (1440-690) pomeni 13 IMP za moštvo A.
- (4) Izračun na bordu 4 se glasi $140 - (-100) = 140 + 100 = 240$, se pravi 6 IMP za moštvo A. Na štirih opisanih bordih je moštvo A zabeležilo 15 IMP razlike (13+6-1-3).

Potem ko igralci rundo obračunajo, vodji moštev preverita, ali se rezultati ujema. Rezultate vpisujejo vsi pari zato, da je lažje odkriti in popraviti morebitne napake.

Končni rezultat dvoboja predstavlja razlika med doseženimi točkami IMP obeh moštev (v našem zgledu je zmagalo moštvo A z razliko 15 IMP). Ker je rezultat odvisen od števila odigranih partij, ga ponavadi pretvorimo v bolj nazoren »dvobojevalski« rezultat, v katerem dobita točke obe moštvi. Te vrste točk imenujemo **victory points** (označijo se z VP). Za preračune v VP ni enotnih tabel, saj so rezultati odvisni od števila odigranih bordov - tu je prikazana tabela za dvoboj na 24 bordih:

| Razlika v IMP | Rezultat dvoboja v VP | Razlika v IMP | Rezultat dvoboja v VP |
|----------------|-----------------------|---------------|-----------------------|
| 0 - 2 | 10 : 10 | 22 - 27 | 15 : 5 |
| 3 - 6 | 11 : 9 | 28 - 33 | 16 : 4 |
| 7 - 11 | 12 : 8 | 34 - 39 | 17 : 3 |
| 12 - 16 | 13 : 7 | 40 - 46 | 18 : 2 |
| 17 - 21 | 14 : 6 | 47 - 54 | 19 : 1 |
| | | 55 ali več | 20 : 0 |

Če bi razlika 15 IMP, ki smo jo za zgled izračunali za prve štiri partije, obveljala za celoten dvoboj, bi moštvo A premagalo moštvo B z rezultatom 13:7. Če bi bil ta dvoboj ena izmed tekem ligaškega tekmovanja, bi moštvo A za to tekmo vpisalo 13 VP, moštvo B pa 7 VP.

Načini igranja bridža za štiri igralce

Ker je najmanjše možno število igralcev pri bridžu štiri, je igranje v štirih tudi najbolj priljubljen način prostega igranja bridža. Za **igro štirih igralcev** (angl. **Four-Deal Bridge** - štiripartijski bridž) obstaja več različnih načinov igranja oz. obračunavanja. Za vse je značilno, da ena runda traja štiri partije.

Chicago

Pri načinu igranja *Chicago* se stanja ranljivosti v štirih partijah izmenjajo na način, kot ga prikazuje naslednja tabela. Igralci lahko cikel štirih partij poljubnokrat ponovijo, pri čemer se lahko igralci v parih po želji tudi zamenjajo. (Opomba: Izvirni način *Chicago* je imel med sabo zamenjani stanji ranljivosti v drugi in tretji partiji. Spremenjen način prispeva k tekmovalnejšemu napovedovanju.)

| Zap. št. partije | Delivec | Ranljivost |
|------------------|---------|-------------|
| 1 | North | nihče |
| 2 | East | North-South |
| 3 | South | East-West |
| 4 | West | oba |

Partije se obračunavajo standardno. Na koncu igranja je rezultat posameznega igralca preprosto seštevek vseh njegovih rezultatov v posameznih rundah. *Chicago* lahko igra tudi 5 ali 6 igralcev, tako da po vsaki rundi čakajoči igralci zamenjajo igrajoče. *Chicago* je najbolj priporočljiv način prostega igranja bridža.

Ruski Chicago

Način igranja *Ruski Chicago* temelji na načinu *Chicago*, vendar z obračunavanjem rezultatov s točkami IMP (glej razdelek *Moštveno tekmovanje*) izniči vpliv dobrih oz. slabih kart na rezultate.

Obračun temelji na dejstvu, da je stopnja igre, ki jo omogočajo karte dveh soigralcev, praviloma odvisna zgolj od moči njihovih listov - višja je moč, več vzetkov od njihju pričakujemo. Moči listov vrednotimo standardno - s po 4 točkami za ase, 3 za kralje, 2 za dame in 1 za fante. Igralci odigravajo karte predse, da lahko po koncu igre preštejejo moč svojih listov.

Naslednja tabela prikazuje pričakovane rezultate para, ki ima v partiji premoč v kartah (več od 20 točk). *Ruski Chicago* ne dovoljuje lagodnega licitiranja, saj se mora par z močnejšimi kartami v partiji vselej potruditi, da doseže rezultat namišljenega idealnega para iz tabele (s tem, da ga doseže, celo nič ne zasluži, saj je takšen rezultat od njega pričakovan).

Morebitno odstopanje dejanskega rezultata od pričakovanega (tako negativno kot pozitivno), se za končni obračun pretvori v točke IMP (tabelo za pretvorbo najdemo v razdelku *Moštveno tekmovanje*). Seštevek točk IMP vseh iger pa dâ končni rezultat take tekme.

| Pričakovani rezultati (vzetki+nagrade) | | |
|--|------------|-------------|
| Skupna moč listov (figurne točke) | V I. manši | V II. manši |
| 20 | 0 | 0 |
| 21 | 50 | 50 |
| 22 | 70 | 70 |
| 23 | 110 | 110 |
| 24 | 200 | 290 |
| 25 | 300 | 440 |
| 26 | 350 | 520 |
| 27 | 400 | 600 |
| 28 | 430 | 630 |
| 29 | 460 | 660 |
| 30 | 490 | 690 |

| Pričakovani rezultati (vzetki+nagrade) | | |
|--|------------|-------------|
| Skupna moč listov (figurne točke) | V I. manši | V II. manši |
| 31 | 600 | 900 |
| 32 | 700 | 1050 |
| 33 | 900 | 1350 |
| 34 | 1000 | 1500 |
| 35 | 1100 | 1650 |
| 36 | 1200 | 1800 |
| 37 | 1300 | 1950 |
| 38 | 1300 | 1950 |
| 39 | 1300 | 1950 |
| 40 | 1300 | 1950 |
| | | |

Primer izračuna partije: Predpostavimo, da je par East-West v drugi partiji (to pomeni, da je bil v II. manši) napovedal 3♥ in pobral 10 vzetkov. Po koncu partije sta soigralca v svojima dvema listoma naštela skupnih 24 figurnih točk. Iz tabele razberemo, da je pričakovan rezultat s tako močjo 290 obračunskih točk, njen dejanski rezultat pa je 170 (120 točk za vzetke in 50 za delno igro). To pomeni, da imata 120 točk zaostanka za pričakovanim rezultatom. V tabeli IMP vidimo, da je ta rezultat vreden minus 3 IMP.

Bridž na roberje (angl. rubber)

Igranje bridža na roberje se odvija kot vsi drugi načini igranja bridža nasploh: začne se z mešanjem in deljenjem kart, sledi licitacija, tej pa igra s kartami. Igra na roberje se od drugih načinov igranja bridža razlikuje samo po obračunu, posebej po posebnem dodatnem načinu doseganja manše.

Igranje bridža na roberje ima nekaj pomanjkljivosti (glej *Načini igranja bridža* na začetku sestavka), ki so jih novejši načini igranja (na primer *Chicago*) odpravili, zato se igranje bridža na roberje opušča.

Obračun

Igra se igra na dve dobljeni manši, ki tvorita t. i. **rober**. Rezultat roberja (v manšah) je potemtakem lahko ali 2:0 ali 2:1. Poglavitna posebnost igranja na roberje je dodatni način doseganja manše - da namreč vrednost manše (100 točk) naberemo z več delnimi igrami. Pri obračunu šteje par kot neranljiv, dokler ne osvoji svoje prve manše, ko jo osvoji, pa postane ranljiv (od tod izvirata izraza »v prvi manši« in »v drugi manši« za označevanje ranljivosti).

Rezultat beležimo na list papirja, ki ga z navpično črto razdelimo v dva stolpca, vrh katerih napišemo Ml in ONI, nakar ga z vodoravno črto razdelimo še počez. Rezultati se vpisujejo od prečne črte (se pravi od sredine tabele) v smeri navzgor in navzdol.

Pri doseganju manše z več delnimi igrami štejejo samo napovedani vzetki. Te točke se beležijo **pod črto**, točke morebitnih nadvzetkov pa **nad črto**. Nad črto se beležijo tudi padci - seveda na stran nasprotnega para. Par doseže manšo, ko pod črto zbere 100 ali več točk. Ko jo doseže, se pod dotodanje zapise pod črto nariše nova vodoravna črta. Pod njo se začne zbiranje točk za drugo manšo, točke nasprotnega para, ki bi pri tem morebiti ostale nad črto, pa pri nabiranju točk za novo manšo ne štejejo.

Za opravljene delne igre in manše ni nagrad, pač pa samo za opravljene roberje. V primeru zmage 2:0 je nagrada 700 točk, v primeru zmage 2:1 je nagrada 500 točk. Nagrade za sleme so takšne kot pri standardnem obračunu. Po odigranem roberju se seštejejo vse številke v obeh stolpcih in par z višjim rezultatom prejme od para z nižjim rezultatom izračunano razliko v denarju (kadar igramo za denar).

Če se igra zaradi kakršnegakoli vzroka predhodno konča (brez dokončanega roberja), se morebitne do tedaj dosežene manše obračunajo po 300 točk, nedokončane manše pa po 100 točk (nedokončana manša se imenuje **delna igra**, angl. *part score*).

Primer roberskega obračuna

Naslednji prikaz je primer dokončanega roberja (številke v oklepajih označujejo vrstni red, v katerem smo rezultate med igro vpisovali).

| MI | ONI |
|-----------------------|---------------------------------------|
| 500 ^(6d) | |
| 50 ^(6c) | |
| 100 ^(6b) | |
| 200 ⁽⁵⁾ | 500 ^(9b) (zapisi nad črto) |
| 300 ⁽²⁾ | 30 ^(7b) |
| 60 ^(1b) | 30 ^(3b) |
| 60 ^(1a) | 100 ^(3a) (zapisi pod črto) |
| 360 ^(6a) | 90 ⁽⁴⁾ |
| 60 ⁽⁸⁾ | 40 ^(7a) (črto) |
| | 90 ^(9a) |
| 1690 ^(10a) | 880 ^(10b) |

- (1) MI smo napovedali 2♥ in pobrali 10 vzetkov - za napovedana 2 vzetka smo zapisali 60 točk pod črto (1a), za dosežena 2 nadvzetka pa 60 točk nad črto (1b).
- (2) ONI so napovedali 4♠, ki smo jih MI kontrirali. Ker so pobrali samo 8 vzetkov (dvakrat so padli), smo MI za prvi padec zabeležili 100 točk in za drugega 200, skupaj 300 točk.
- (3) Manša - ONI so napovedali 3B in pobrali 10 vzetkov (100 pod črto - 3a, 30 nad črto - 3b). S tem so dosegli manšo, zato smo pod doseženo manšo narisali novo vodoravno črto (črtkana).
- (4) ONI so napovedali 3♠ in napoved natanko opravili.
- (5) ONI so napovedali 2♦ in pobrali samo 6 vzetkov - ker so ranljivi, smo MI za vsak padec zabeležili po 100 točk, skupaj 200.
- (6) Manša - MI smo napovedali 6♥, ONI so kontrirali, vendar smo MI pobrali celo vseh 13 vzetkov. Za kontrirano igro smo MI pod črto (6a) zabeležili 360 točk (180×2), s čimer smo tudi dosegli manšo. Nad črto smo MI zapisali 100 točk (6b) za kontrirani ranljivi nadvzetek, 50 točk (6c) za opravljeno kontrirano igro (»ubranjeno čast«) in premijo 500 točk (6d) za napovedani in opravljeni mali slem. Ker smo dosegli manšo, smo pod črto narisali novo vodoravno črto (črtkana). Rezultat v manšah je zdaj 1:1.
- (7) ONI so napovedali 1B in pobrali 8 vzetkov, kar velja 40 točk pod črto (7a) in 30 točk nad črto (7b). Bodite pozorni na to, da je njihovih »starih« 90 točk ostalo nad črto in ne štejejo pri novem zbiranju točk za manšo.
- (8) MI smo napovedali 3♣ in pobrali natanko 9 vzetkov - 60 točk pod črto.
- (9) Manša - ONI so napovedali 3♥ in pobrali natanko 9 vzetkov. Pod črto zapišejo 90 točk (9a). Ker so s tem pod črto presegli 100 točk, so dosegli manšo - in v manšah zmagali z 2:1, za kar si nad črto zabeležijo nagrado 500 točk (9b).
- (10) Za končni obračun seštejemo vse številke v obeh stolpcih, MI smo nabrali 1690 točk in ONI 880 točk. To pomeni, da smo MI zmagali z 810 točkami razlike (četudi so rober dosegli ONI).