

Wymagania edukacyjne na poszczególne oceny z przedmiotu brydż sportowy

Klasa 1F, 2F, 3F

Autor: Marcin Radwański

Klasa 1

Ocena dopuszczający

- zna kolory i starszeństwo kart
 - podczas prostych gier, potrafi ekonomicznie brać lewy
 - zna pojęcia tj: lewa, atut, bez atu, rozgrywający, dziadek, obrońca, renons, singiel, dubel, figura, honor, blotka, sec, mariaż, forta, longer, kolor boczny, przebitka, impas, ekspas, dojście, komunikacja, forsing, inwit, sign off, końcówka, częściówka, szlemik, szlem, kontrola, zatrzymanie
 - oblicza wartość wpadek w zależności od założeń
 - wybiera otwarcie w prostych przykładach
 - wie kiedy spasować po otwarciu partnera
 - wie kiedy uzgodnić kolor partnera
- planuje rozgrywkę na niepełnej talii kart znając wszystkie ręce
- zna zasady zachowania przy stole brydżowym
 - zna cele wejścia do licytacji

Ocena dostateczny

- oblicza wartość wpadek z kontrą rekontrą kontraktów w zależności od założeń
 - zna zapis robrowy i sportowy
 - oblicza wartość kontraktu w zależności od założeń
 - zna siłę otwarć na poziomie 1,2,3,4,5
 - wybiera odpowiedź stosując zasady bilansu i dyrektywy licytacji naturalnej
 - zna pojęcie rewersu
 - stosuje zasady bilansu
- potrafi zaplanować rozgrywkę w prostych rozdaniach stosując następujące manewry:

- wyrabianie długich kolorów
- zachowanie komunikacji
- impas
- przepuszczenie
- - liczy lewy przegrywające
- - liczy lewy z góry i poprawnie diagnozuje źródło brakujących lew

-planuje rozgrywkę na niepełnej talii kart znając wszystkie ręce

Ocena dobry

- porównuje wartość zrealizowanego kontraktu i wpadki na potrzeby opłacalności obrony
- oblicza wartość kontraktu z kontrą i rekontrą w zależności od założeń
- licytuje po otwarciu 1nt stosując Staymana i transfery 2k/c
- odpowiada na Staymana i przyjmuje transfery
- zna kontrę wywoławczą i objaśniającą
- wybiera rebid w prostych rozdaniach

potrafi zaplanować rozgrywkę rozdaniach stosując następujące manewry:

- przebitka z krótszej ręki
- obustronne przebitki
- impas
- zna podstawowe przepisy MBP, które umożliwiają starty w zawodach lokalnych
- wie jaki podział koloru jest najbardziej prawdopodobny
- wchodzi do licytacji kolorem na poziomie 1,2 i 3 oraz kontrą
- licytuje z bilansu po wejściu partnera

Ocena bardzo dobry

- zna negat 1k, po otwarciu 1t
- zna obronę Jassemę na otwarcie 1nt
- rozgrywa kolor 7+ kartowy z brakującym jednym lub dwoma honorami

Klasa 2

Ocena dopuszczający

zna otwarcie 2t acol i dalszą licytację

- zna blackwooda i odpowiedzi

- zna prawdopodobieństwo podziału kolorów

- wybiera kolor pierwszego wistu przeciwko grze w bez atu

- wybiera kolor pierwszego wistu przeciwko grze w kolor

- zna zasady wistu odmiennego i stosuje je na pierwszym wiście

- w środkowej fazie rozdania wybiera kolor wyjścia na podstawie widoku dziadka zgodnie z zasadą: „W mocny stół po lewej stronie, w słaby po prawej.”

- zna pojęcie marki/demarki i stosuje je do wistu asem

- wie kiedy wezwać sędziego na zawodach

Ocena dostateczny

- wie jak otwierać na trzeciej i czwartej ręce

- zna zakres forsingu poszczególnych odpowiedzi po otwarciu 1 w kolor

- zna licytację po otwarciu 2nt silne

- zna cue-bidy

- potrafi zapytać i odpowiedzieć na pytanie o króla i damę atu

- stosuje eliminację i wpustkę

- poprawnie rozgrywa kolor 6+ kartowy

- stosuje częściowe atutowanie

- stosuje częściowe atutowanie

- łączy dwie szanse rozgrywkowe

- wie kiedy wybrać wist pasywny, a kiedy agresywny

- rozczytuje wist partnera

Ocena dobry

- zna wszystkie odpowiedzi na otwarcie 1nt
- zna 1nt półforsujące i dalszą licytację
- zna splintera
- rozróżnia sekwencje w których 4nt jest inwitem do szlemika
- stosuje zasadę antycypacji
- zna zasady forsingu w licytacji dwustronnej
- znajduje jedyną szansę realizacji kontraktu
- diagnozuje niebezpiecznego przeciwnika
- gra na odwrócona rękę
- rozlicza ręce przeciwników na podstawie licytacji
- stosuje zrzutki odwrotne
- stosuje lavintala i zrzutkę krakowską
- zna różnicę w grze meczowej i na maxy
- przepuszcza w obronie
- zna MPB i zasady alertowania
- analizuje w grupie rozegrane rozdania
- wskazuje błędy licytacyjne
- wskazuje błędy w rozgrywce

Ocena bardzo dobry

- zna otwarcie 2k Wilkosz i dalszą licytację
- stosuje następujące konwencje: drury, magister, czwarty kolor, kolor przeciwnika
- weryfikuje ocenę karty po interwencji przeciwnika
 - zna zrzutki ilościowe i stosuje je w rozdaniu
 - rozlicza rękę partnera i przeciwników

Klasa 3

Ocena dopuszczający

- porównuje prawdopodobieństwa alternatywnych linii rozgrywkowych
- zna podstawy systemu licytacyjnego PEŁNA STREFA
- stosuje z partnerem wybrany system wistu i zrzutek

Ocena dostateczny

- zna i stosuje system PEŁNA STREFA
- zna podstawy systemu licytacyjnego WSPÓLNY JĘZYK
- łączy kilka szans rozgrywkowych
- dostosowuje agresję wistu na podstawie licytacji
- stosuje zagrania psychologiczne

Ocena dobry

- zna i stosuje system PEŁNA ST WSPÓLNY JĘZYK
- zna rodzaje przymusów
- dostosowuje w parze poznane konwencje licytacji jednostronnej i dwustronnej
- potrafi na podstawie licytacji odtworzyć prawdopodobne ręce przeciwników
- wykonuje zagrania psychologiczne
- wskazuje błędy w rozegranych rozdaniach
- analizuje w parze rozegrane rozdania

Ocena bardzo dobry

- rozlicza ręce przeciwników na podstawie licytacji i braku licytacji
- odtwarza rękę partnera i rozgrywającego na podstawie licytacji i wistu
- dostosowuje taktykę w zależności od formy zawodów, poziomu przeciwników i aktualnej sytuacji
- potrafi przedstawić problem sędziowski