

Zapis robrowy

Brydż robrowy jest tradycyjną formą brydża. Gra się tzw robry, które stanowią zamkniętą całość. Pojedynczy rober kończy się gdy jedna strona uzyska dwie dograne - czyli uzyska za wylicytowane i wygrane kontrakty 100 lub więcej punktów. Wynikiem robra jest różnica pomiędzy uzyskanymi sumami punktów przez każdą ze stron. Wynik ten najczęściej dzieli się przez 10 i zaokrągla do jednego miejsca po przecinku.

Poniżej przykładowy rober. Zwróć uwagę na dwie części tabelki. Pod kreską zapisuje się punkty za wylicytowane i wygrane kontrakty - zasady punktacji zostały pokazane w tabeli: **Zapis pod kreską**. Jeśli uzbierasz 100 pkt, uzyskujesz tzw dograną. Punkty przeciwnika zostają unieważnione - jeśli miał jakieś punkty za grę częściową to musi zbierać od nowa.

MY	WY
700	
50	
20	20
100	60
100	

W górnej części, czyli (**nad kreską**) wpisuje się wszelkiego rodzaju premie. Na przykład za nadróbkę, za obłożenie przeciwnika, za wylicytowanie i wygranie gier premiowych (szlemik, szlem) itd.

W przykładowym robrze przeciwnik uzyskał 60 pkt pod kreską oraz 20 punktów nad kreską na przykład za wygranie (3 ♣) z jedną nadróbką. Następnie twoja strona zrobiła partię uzyskując 100 pkt + 20 nad kreską na przykład za (5 ♦) z jeną nadróbką. Następnie udało wam się położyć wroga bez jednej za co otrzymaliście 50 pkt nad kreską a chwilę później zrobić drugą dograną (kolejne 100 pkt pod kreską). W tym momencie rober się zakończył. Ponieważ przeciwnikowi nie udało się zrobić dogranej, otrzymaliście dodatkową premię - 700 pkt. Wynik robra: $970 - 80 = 890/10$ 8,9.

Wygrana więc wynosi **8,9** pkt

Poniżej zasady punktacji w brydżu robrowym

Zapis pod kreską

	-	ktr	rektr
Za lewą deklarowaną i wziętą w ♣ / ♦	20	40	80
Za lewą deklarowaną i wziętą w ♥ / ♠	30	60	120
Za pierwszą lewą deklarowaną i wziętą w NT	40	80	160
Za następne lewy deklarowane i wzięte w NT	30	60	120

Zapis nad kreską

	Przed partią			Po partii		
	-	ktr	rktr	-	ktr	rktr
Za nadróbkę	20/30	100	200	20/30	200	400
Za wpadkę - pierwsza lewa	50	100	200	100	200	400
Za wpadkę - pozostałe	50	200	400	100	300	600

Premie (zapis nad kreską)

	Przed partią	Po partii
Szlemik	500	750
Szlem	1000	1500
Wygranie kontraktu z ktr	50	
Wygranie robra gdy przeciwnicy nie mają dogranej	700	
Wygranie robra gdy przeciwnicy mają dograną	500	
Korona (5 honorów atu)	150	
Koronka (4 z 5 honorów atu)	100	
4 asy gdy grano bez atu	150	