



FEDERAZIONE ITALIANA GIOCO BRIDGE SETTORE INSEGNAMENTO



DISCIPLINA SPORTIVA
ASSOCIATA RICONOSCIUTA
DAL CONI

Consigliere Tecnico Responsabile
FEDERIGO FERRARI CASTELLANI

Realizzazione per conto della Commissione Insegnamento
VALENTINO DOMINI - GIANPAOLO RINALDI - RUGGERO VENIER

IL MIO PRIMO BRIDGE



LE BASI DEL GIOCO

LEZIONE 1

TESTO:

1.1	A CHE GIOCO GIOCHIAMO?	4
1.2	UN TAVOLO, QUATTRO GIOCATORI E UN MAZZO DI CARTE	
1.3	IL BRIDGE È UN GIOCO DI COPPIA	5
1.4	LA DISTRIBUZIONE, LA MANO E LA SMAZZATA	
1.5	LA PRESA E IL GIOCO A SENZA ATOUT	7
1.6	LE REGOLE DELLE PRESE NEL GIOCO A SENZA ATOUT	
1.7	COMPORAMENTI IN GIOCO	9
1.8	I RUOLI DEL GIOCO	
1.9	COME SI POSIZIONANO LE PRESE AL TAVOLO	10
1.10	IL PRINCIPIO DI CONVENIENZA	
1.11	IL CONTENUTO E LA DISTRIBUZIONE DI UNA MANO	11

ESERCIZI:

E.1	SCRIVI IL CONTENUTO DELLA MANO	13
E.2	LEGGI IL CONTENUTO DELLA MANO	14
E.3	VERIFICA LA DISTRIBUZIONE DELLA MANO (A)	15
E.4	VERIFICA LA DISTRIBUZIONE DELLA MANO (B)	16

1.1 A CHE GIOCO GIOCHIAMO?

Se stai leggendo queste pagine, hai deciso di conoscere il **bridge** frequentando un corso di avvicinamento promosso dalla **Federazione Italiana Gioco Bridge** e curato da un suo qualificato insegnante.

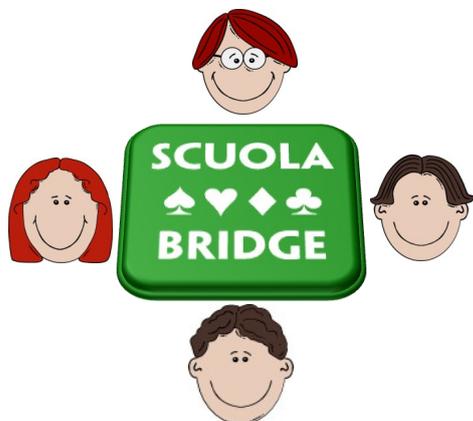
Il **bridge**, te ne accorgerai presto, non è semplicemente, come recita con solerzia e pedanteria quasi qualsiasi dizionario, un *gioco di coppia con le carte praticato a livello mondiale da milioni di persone*, ma è soprattutto un momento d'incontro e di socializzazione, un ambito di confronto agonistico e un'impareggiabile *palestra della mente* per giovani e meno giovani. Potremmo aggiungere che il bridge è un gioco che lascia spazio alla logica, alla deduzione, alla sottile complicità che s'instaura tra *partner* e molto altro ancora, ma preferiamo sia tu stesso a scoprire e a meravigliarti di tutto ciò.

Gli inizi forse potranno procurarti qualche minimo inciampo, per altro fisiologico in qualsiasi ambito di apprendimento, ma noi riteniamo di poterti offrire un percorso appassionante e progressivo, che comunque inizia con pochi e semplici elementi: **un tavolo, quattro giocatori e un mazzo di carte**.

1.2 UN TAVOLO, QUATTRO GIOCATORI E UN MAZZO DI CARTE

Il bridge è un *gioco di tavolo* che prevede quattro giocatori divisi in due coppie antagoniste. Lo strumento del gioco è un **mazzo di cinquantadue carte** ripartite in **quattro semi**, caratterizzati da un simbolo, chiamati **picche** (♠), **cuori** (♥), **quadri** (♦), **fiori** (♣).

IL TAVOLO E I GIOCATORI



IL MAZZO DI CARTE



I 4 SEMI



Ogni *seme* è composto di tredici carte che prevedono un preciso ordine gerarchico: al vertice di ogni *seme* c'è l'**Asso**, seguito dalle tre *figure* (il **Re**, la **Donna** e il **Fante**) e poi da tutte le rimanenti carte (dal **10** a **2**). L'**Asso**, le **tre figure** e il **10** prendono il nome di **onori**, mentre tutte le restanti carte (dal **9** al **2**) sono denominate **cartine**.

LE CARTE DI UN SEME E LA LORO GERARCHIA

ONORI



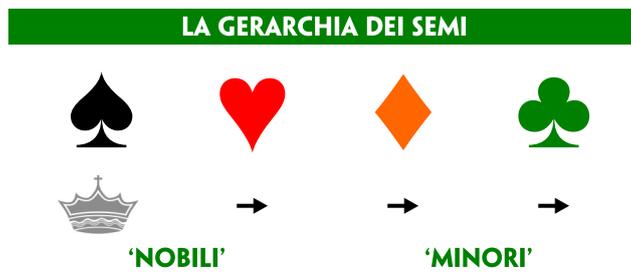
CARTINE



Ogni carta di un seme è soggetta alle carte più alte ma prevale su quelle di valore inferiore.

Nel gioco, ma questa al momento è solo un'anticipazione che avrà importanti riflessi applicativi solo in una fase successiva, anche i *semi* presentano un ordine gerarchico e al vertice di questa scala d'importanza ci sono le ♠, cui fanno seguito le ♥, le ♦ e le ♣.

I *semi* di ♠ e di ♥ sono usualmente denominati **semi maggiori** o **nobili** e i *semi* di ♦ e di ♣ **semi minori**.



1.3 IL BRIDGE È UN GIOCO DI COPPIA

A un tavolo di bridge sono sempre individuabili **due coppie di giocatori** tra loro avversarie e per nostra comodità ci abitueremo a indicare giocatori e coppie utilizzando come riferimento i punti cardinali (**Ovest, Nord, Est, Sud**).



Nel gioco i componenti di ciascuna coppia sono legati *nella buona e nella cattiva sorte*, condividendo perdite e profitti ricavabili e quando un giocatore commette un errore, anche l'altro ne sopporta le conseguenze. Ogni coppia è pertanto chiamata a collaborare, con sintonia e unità d'intenti, al fine di sfruttare nel miglior modo le carte ricevute in sorte.

Esaurite le prime informazioni, ora è giunto il momento di occuparci dei quattro giocatori e delle attività preliminari da svolgere al tavolo.

1.4 LA DISTRIBUZIONE, LA MANO E LA SMAZZATA

Un giocatore (*mazziere*) è incaricato, dopo aver mischiato e fatto tagliare il mazzo dall'avversario di destra, di **distribuire tutte le 52 carte**.

Il *mazziere* **distribuisce** le carte coperte una per una in **senso orario**, iniziando dall'avversario di sinistra e continuando con il compagno e l'avversario di destra e termi-

nando con se stesso.

La **distribuzione** si svolge da **sinistra verso destra** (in senso orario) e questo movimento caratterizza tutte le fasi successive del gioco.

Al termine della *distribuzione* ogni giocatore ha una **mano** di 13 carte; l'insieme delle quattro *mani* spettanti ai giocatori costituisce una **smazzata**. La composizione di una *smazzata* è del tutto casuale e di volta in volta la sorte può attribuire ai giocatori carte diversissime: *la distribuzione di cinquantadue carte può generare più di seicentotrentacinque miliardi di possibili combinazioni*.

Conclusa la distribuzione ogni giocatore può raccogliere le proprie carte.

Le carte, divise per *seme* e disposte in ordine d'importanza, devono essere tenute a *ventaglio* in modo da consentire una piena visualizzazione della **mano**.

È consigliato alternare i *semi rossi* a quelli *neri*: una piccola ma saggia precauzione che evita errori facilmente conseguibili.

UNA SMAZZATA

♠ 52 ♥ A976 ♦ 976 ♣ J1043		♠ KQ6 ♥ 1083 ♦ 1032 ♣ 9862	
♠ J97 ♥ J42 ♦ K854 ♣ AQ7	♠ A10843 ♥ KQ5 ♦ AQJ ♣ K5		

LA "MANO" : LE 13 CARTE DI SUD

♠ A10843 ♥ KQ5 ♦ AQJ ♣ K5	
	
IL VENTAGLIO	

Ora i preliminari sono conclusi e la smazzata appena distribuita costituisce il personalissimo campo da gioco delle due coppie contendenti. Anche noi siamo ansiosi di compiere i nostri primi esperimenti al tavolo, ma prima è necessario chiarire alcuni fondamentali aspetti della meccanica del gioco.

1.5 LA PRESA E IL GIOCO A SENZA ATOUT

A *bridge* si compete per assicurarsi delle **prese**. A inizio gioco un giocatore depone scoperta sul tavolo una delle proprie carte, il giocatore che lo segue (sempre in senso orario) è obbligato a giocare **una carta dello stesso seme** e ugualmente sono obbligati a fare, ciascuno al proprio turno, gli altri due giocatori.

Le **quattro carte** scoperte sul tavolo **costituiscono una presa**.

Vince la presa, il giocatore che ha impegnato **la carta di maggior valore**.

Chi inizia il gioco per una *presa*, è del tutto libero di giocare una delle carte in suo possesso, tutti gli altri giocatori hanno invece l'obbligo di **rispondere a colore** e cioè di fornire una carta dello stesso seme. *Chi risponde a colore* sceglie la carta che giudica più conveniente.

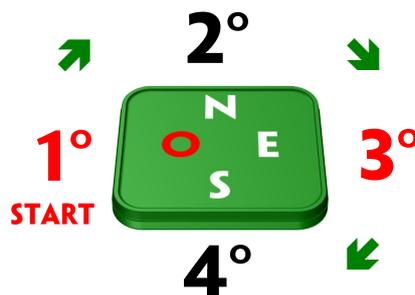
Non possedendo carte nel seme imposto, un giocatore deve giocare **una carta appartenente a un diverso seme**.

Chi vince una presa deve iniziare il gioco **per la presa successiva**.

Non ti sarà sfuggito che, essendo 13 le carte possedute da ogni giocatore, 13 sono le prese per cui si compete in una smazzata.

Le posizioni di gioco nello svolgimento di una presa sono definite **1° di mano**, **2° di mano**, **3° di mano**, **4° di mano**; il **primo di mano** è chi gioca per primo nell'ambito di una presa e il **quarto di mano** è chi gioca per ultimo nell'ambito della medesima presa.

LE POSIZIONI DI GIOCO NELLA PRESA



Al proposito è utile osservare che:

- Il 4° di mano, dopo aver preso visione delle giocate di avversari e compagno, può decidere se e come vincere la presa meglio degli altri giocatori.
- In ogni presa i giocatori di una coppia sono rispettivamente 1° e 3° di mano, mentre i giocatori avversari sono 2° e 4° di mano.
- Giocare per primi in una presa concede all'avversario di destra la posizione di 4° di mano.

La meccanica del gioco che ora iniziamo a frequentare fa riferimento a quello che a bridge è denominato il **gioco a senza atout**, dove **atout**, termine di derivazione francese, significa **briscola**. Questa precisazione lascia intuire che il nostro primo approccio alla conoscenza del gioco sarà solo parziale: nel prossimo futuro dovremo ridiscutere le regole delle prese introducendo il concetto di briscola, o meglio di **atout** e ciò ci condurrà a conoscere un nuovo tipo di gioco, dove a uno dei quattro semi sono attribuiti speciali poteri. **Nel gioco a senza atout**, invece, tutti i semi hanno uguale valore.

1.6 LE REGOLE DELLE PRESE NEL GIOCO A SENZA ATOUT

Inizia per primo il gioco:

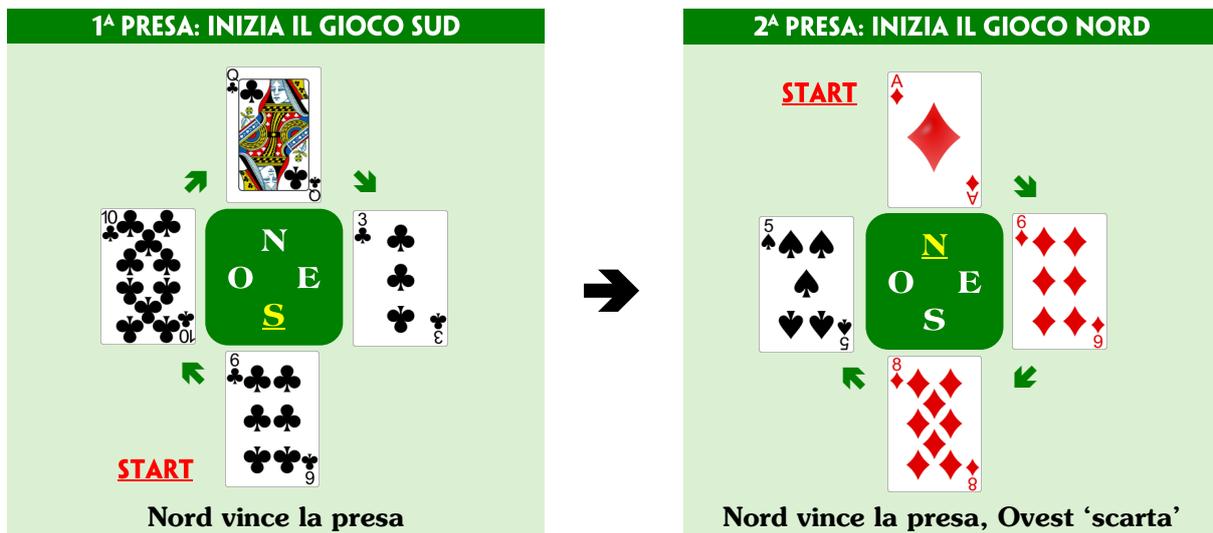
- a) alla 1^a presa un giocatore (designato) intavola una delle proprie carte (*attacco*);
- b) nelle prese successive alla prima (dalla 2^a alla 13^a) gioca sempre per primo il giocatore che ha vinto la presa precedente.

Chi gioca per primo impone il seme di gioco: il 1° a giocare sceglie il seme di gioco e lo impone a tutti gli altri (seme dominante della presa); il 2°, il 3°, il 4° sono obbligati a **rispondere a colore**, cioè a fornire carte appartenenti al seme imposto; a tale obbligo un giocatore può sottrarsi solamente se non possiede carte in quel seme.

Vince la presa il giocatore che ha giocato la carta di più alto valore nel seme imposto dal 1° giocante.

Il giocatore sprovvisto di carte nel seme imposto:

- a) non partecipa all'aggiudicazione della presa in corso;
- b) dovendo comunque fornire una delle carte in suo possesso, gioca una carta appartenente a un altro seme (**scarto** = gioco di una carta ritenuta inutile nell'aggiudicazione di future prese).



La presa ha valore unitario ed è influente il contenuto della stessa agli effetti del punteggio acquisibile. Osserviamo gli esempi successivi:



Ora siamo già in grado di confrontarci con il gioco delle prese a senza atout: al tavolo per le prime verifiche!

VERIFICHE
AL TAVOLO
SMAZZATE LIBERE

1

- SMAZZARE E DISTRIBUIRE
- MECCANICA DELLE PRESE A SENZA ATOUT

1.7 COMPORAMENTI IN GIOCO

Il bridge si distingue da molti altri giochi di carte anche per il comportamento che deve (e pongo l'accento deve) esser tenuto dai giocatori al tavolo; non sono consentiti ammiccamenti tra compagni o segnali con il corpo, come ad esempio nel gioco della *briscola*, per indicare il possesso di carte importanti; **tutto deve svolgersi in silenzio e nel rispetto degli avversari**. Ecco alcune iniziali regole di comportamento.

L'attacco iniziale: chi inizia il gioco alla 1^a presa pone la propria carta coperta (dorso) sul tavolo innanzi a sé e aspetta l'assenso del compagno («prego») per renderla visibile.

Nessun commento è consentito durante il gioco, sia riguardo alle carte ricevute, che giocate dal compagno o dagli avversari.

Le carte 'coperte' (presa giocata) non possono essere riviste prima della conclusione dell'intera *smazzata*, salvo che un giocatore chieda, prima di aver coperto la propria carta, di ispezionare le carte della presa in corso; ogni giocatore può però, anche se coperta, rivedere la propria ultima carta giocata.

1.8 I RUOLI DEL GIOCO

Abbiamo da poco terminato i nostri primi esperimenti con le prese nel gioco a senza atout ed è già tempo di integrare le nozioni acquisite. Sì, oramai lo avete ben compreso questo è un corso work in progress e alle integrazioni dovremo fare il callo almeno per un po'.

In ogni *smazzata* un giocatore è chiamato a svolgere un compito specialissimo, questo giocatore (designato di volta in volta in conformità a regole che impareremo in seguito), usualmente indicato come **giocante, deve gestire**, sempre con lo scopo di realizzare prese, **sia le proprie carte, sia quelle del compagno**.

Il **giocante** è un punto fermo del gioco e individuato questo fondamentale ruolo, saremo sempre in grado di definire ruoli e azioni degli altri tre giocatori al tavolo.

Esemplificando, supponiamo ora di attribuire il ruolo di *giocante* al giocatore seduto in Sud; alla prima delle tredici prese, il giocatore seduto alla sinistra del *giocante* (Ovest) dovrà dare inizio al gioco intavolando una delle proprie carte, a seguito di ciò il compagno del *giocante* disporrà scoperte sul tavolo tutte e tredici le proprie carte, ripartite per seme e per valore.

Il compagno del *giocante* a bridge è chiamato **morto**; il *morto* non sceglie quali carte giocare, ma ubbidisce alle richieste e alle indicazioni del *giocante* che così gestisce, nei tempi e nei modi previsti dalle regole del gioco, **sia le carte del morto, sia le proprie**. Le fasi successive della presa seguono il normale corso.

A questo punto siamo in grado di distinguere al tavolo i seguenti **ruoli**:

- a) **Il giocante** deve gestire sia le proprie carte, sia quelle del *morto*.
- b) **Il morto** (il compagno del *giocante*) ha una funzione passiva, dovendo assecondare le richieste del *giocante*.
- c) **I controgiocanti**, ovvero gli avversari, si oppongono e contrastano il *giocante* nella realizzazione delle prese.

1.9 COME SI POSIZIONANO LE PRESE AL TAVOLO

Terminato il gioco di ogni *presa*, tutti i giocatori riprendono la propria carta e la pongono innanzi a sé coperta:

- a) **verticalmente** se la *presa* è vinta dalla propria coppia;
- b) **orizzontalmente** se la *presa* è vinta dalla coppia avversaria.

LA TENUTA DELLE PRESE AL TAVOLO



E ora nuovamente al tavolo per solidificare quanto appreso.

2

VERIFICHE
AL TAVOLO
SMAZZATE LIBERE

- PRELIMINARI DEL GIOCO
- IL GIOCANTE E IL MORTO
- TENUTA DELLE PRESE AL TAVOLO
- GIOCO SPONTANEO A SENZA ATOUT

1.10 IL PRINCIPIO DI CONVENIENZA

In linea generale nessun giocatore ha interesse a sprecare carte utili e normalmente gioca **la carta più economica idonea a fargli conseguire la presa**. Verifichiamo con alcuni esempi che coinvolgono il 4° di mano:

<p>①</p> <div style="text-align: center;"> <p style="font-size: 0.8em;">♠ 6 (N) ♠ 2 (S) START ♠ 9 (S) ♠ KJ8 (S)</p> </div> <p>Sud vince la <i>presa</i> con il Fante, preservando il Re per future possibili <i>prese</i>.</p>	<p>②</p> <div style="text-align: center;"> <p style="font-size: 0.8em;">♠ 6 (N) ♠ 2 (S) START ♠ 9 (S) ♠ AKQ (S)</p> </div> <p>Sud può vincere indifferentemente la <i>presa</i> con l'Asso il Re o la Donna, possedendo una serie di carte equivalenti.</p>
<p>③</p> <div style="text-align: center;"> <p style="font-size: 0.8em;">♠ 6 (N) ♠ 2 (S) START ♠ 9 (S) ♠ AQ7 (S)</p> </div> <p>Sud vince la <i>presa</i> con la Donna, preservando l'Asso per una futura <i>presa</i>.</p>	<p>④</p> <div style="text-align: center;"> <p style="font-size: 0.8em;">♠ 6 (N) ♠ 2 (S) START ♠ A (N) ♠ Q74 (S)</p> </div> <p>Sud, non potendo vincere la <i>presa</i>, gioca una <i>cartina</i> preservando la Donna per future possibili <i>prese</i>.</p>

Ogni presa può essere esaminata per trarre utili informazioni, verifichiamo quest'altro esempio:

1ª PRESA: INIZIA IL GIOCO NORD

PERCHÉ SUD HA GIOCATO IL RE?

La carta giocata da Sud sembra costituire un evidente spreco: per Sud sarebbe stato conveniente mantenere il possesso del Re di ♥, che nelle successive giocate nel colore avrebbe potuto realizzare una presa. Analizzando la giocata di Sud, proprio facendo riferimento al principio di convenienza, è possibile dedurre alternativa-

- a) Sud possedeva solo quella carta nel colore ed era perciò obbligato a giocarla.
- b) Sud possedeva nel seme una serie di carte equivalenti a quella giocata e giocare il Re non costituiva uno spreco (Es. KQJ ...)

L'ipotesi di un Re isolato (**ndr** si denomina 'secco' un onore non accompagnato da cartine) potrà essere considerata veritiera da chiunque la Donna di ♥.

1.11 IL CONTENUTO E LA DISTRIBUZIONE DI UNA MANO

Per descrivere il **contenuto di una mano** è necessario evidenziare per ogni seme:

- **gli onori posseduti**
- **la lunghezza complessiva del seme**

I semi si citano seguendo un preciso ordine gerarchico: ♠- ♥- ♦- ♣.

Con alcune particolari *combinazioni di carte* è indispensabile utilizzare una terminologia specifica:

Possedendo uno o più onori non accompagnati da cartine si menzionano gli onori facendo a questo/i seguire il termine *secco* o *secchi* (A = Asso secco; AK = Asso e Re secchi ecc.).

Possedendo un seme composto di sole cartine si descrive la lunghezza totale del seme cui si fa seguire il termine *cartine* (8752= 4 cartine; 86542= 5 cartine).

I semi corti o cortissimi sprovvisti di onori si descrivono:

- Due cartine = *doubleton* o *doppio*.
- Cartina secca = *singleton* o *singolo*.
- La mancanza di carte in un seme = *chicane* o *vuoto*.

Qualche esempio:

1.		
♠	5	Singolo
♥	AJ84	Asso e Fante quarti
♦	Q3	Donna seconda
♣	K97652	Re sesto

2.		
♠	32	Due cartine
♥	A74	Asso terzo
♦	KJ652	Re e Fante quinti
♣	J98	Fante terzo

Per **distribuzione di una mano** s'intende la **suddivisione dei colori** nell'ambito di una *mano*: si fa, quindi, riferimento alle lunghezze possedute in ogni seme.

Per descrivere genericamente **la distribuzione generale di una mano** è consuetudine menzionare il **numero delle carte possedute in ciascun seme, iniziando dal più lungo e terminando con il più corto**.

Verifichiamo con qualche esempio:

1.	2.	3.	4.
♠ 5	♠ 32	♠ J963	♠ —
♥ AJ84	♥ A74	♥ Q742	♥ A64
♦ Q3	♦ KJ652	♦ KJ53	♦ KQ73
♣ K97652	♣ J98	♣ 8	♣ AJ8752
DISTRIBUZIONE: 6-4-2-1	DISTRIBUZIONE: 5-3-3-2	DISTRIBUZIONE: 4-4-4-1	DISTRIBUZIONE: 6-4-3-0

Le possibili distribuzioni di una mano sono molte, ma per noi ora è sufficiente riconoscere due grandi famiglie: le **mani bilanciate** e le **mani sbilanciate**.

- **Le mani bilanciate** non presentano singoli o vuoti e nemmeno due doubleton, tutti i semi sono sufficientemente rappresentati. La frequenza di distribuzione delle mani bilanciate è circa pari al 47,5%. I modelli distribuzionali di riferimento sono: **4432 - 4333 - 5332**.
- **Le mani sbilanciate** presentano uno o più semi che predominano nettamente sugli altri, possono essere presenti singoli o vuoti negli altri colori. La frequenza di distribuzione delle mani sbilanciate è circa pari al 52,5%.

MANI BILANCIATE:	MANI SBILANCIATE:
 <p style="font-size: 2em; font-weight: bold;">47,5%</p> <p>DISTRIBUZIONI: 4432 - 4333 - 5332</p>	 <p style="font-size: 2em; font-weight: bold;">52,5%</p> <p>TUTTE LE ALTRE DISTRIBUZIONI</p>

Qualche esempio:

1.	2.	3.	4.
♠ 5	♠ 32	♠ J963	♠ K94
♥ AJ84	♥ A74	♥ Q742	♥ KQ53
♦ Q3	♦ KJ652	♦ KJ53	♦ KQ7
♣ K97652	♣ J98	♣ 8	♣ J87
SBILANCIATA	BILANCIATA	SBILANCIATA	BILANCIATA

E.1 SCRIVI IL CONTENUTO DELLA MANO

Scrivi il contenuto delle mani proposte: i semi devono essere citati in ordine gerarchico (♠, ♥, ♦, ♣).

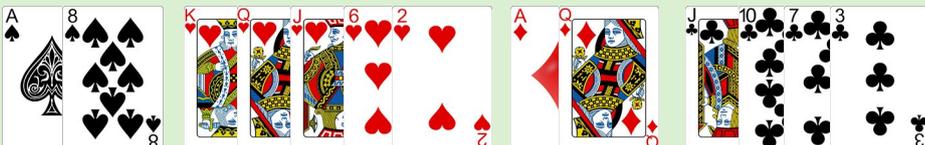
1



♠	
♥	

♦	
♣	

2



♠	
♥	

♦	
♣	

3



♠	
♥	

♦	
♣	

4



♠	
♥	

♦	
♣	

E.2 LEGGI IL CONTENUTO DELLA MANO

Leggi le mani proposte evidenziandone il contenuto: i semi devono essere citati in ordine gerarchico (♠, ♥, ♦, ♣).

1

♠ AJ632
♥ K93
♦ Q74
♣ 87

2

♠ AJ7
♥ 9
♦ Q874
♣ KJ742

3

♠ Q4
♥ KQJ6
♦ AQJ74
♣ 96

4

♠ QJ7
♥ AJ1063
♦ KQ742
♣ —

5

♠ KQ64
♥ 8
♦ J10963
♣ K87

6

♠ AQJ
♥ 87
♦ KJ65
♣ QJ103

7

♠ J8742
♥ 87654
♦ 6
♣ KQ

8

♠ AK
♥ KQJ5
♦ Q4
♣ Q9742

9

♠ J10874
♥ —
♦ A4
♣ KQJ652

10

♠ K98742
♥ A
♦ QJ94
♣ AK

11

♠ J
♥ K874
♦ J1096
♣ Q875

12

♠ 2
♥ J874
♦ KJ6
♣ AQJ63

E.3 VERIFICA LA DISTRIBUZIONE DELLA MANO (A)

Indica il 'modello' distribuzionale delle mani proposte ed evidenzia se il modello identificato è tipico di una mano bilanciata o sbilanciata (**barrare**).

1

Modello distribuzionale:

La mano è ...

a) **BILANCIATA**

b) **SBILANCIATA**

2

Modello distribuzionale:

La mano è ...

a) **BILANCIATA**

b) **SBILANCIATA**

3

Modello distribuzionale:

La mano è ...

a) **BILANCIATA**

b) **SBILANCIATA**

4

Modello distribuzionale:

La mano è ...

a) **BILANCIATA**

b) **SBILANCIATA**

E.4 VERIFICA LA DISTRIBUZIONE DELLA MANO (B)

Indica il 'modello' distribuzionale delle mani proposte ed evidenzia se il modello identificato è tipico di una mano bilanciata o sbilanciata (barrare).

1

Modello distribuzionale:

La mano è ...

a) **BILANCIATA**

b) **SBILANCIATA**

2

Modello distribuzionale:

La mano è ...

a) **BILANCIATA**

b) **SBILANCIATA**

3

Modello distribuzionale:

La mano è ...

a) **BILANCIATA**

b) **SBILANCIATA**

4

Modello distribuzionale:

La mano è ...

a) **BILANCIATA**

b) **SBILANCIATA**