



# 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 2

#### TESTO:

<b>2.1</b>	LE DUE FASI DEL BRIDGE E I CONTRATTI A SENZA ATOUT	18
<b>2.2</b>	I PUNTI ONORI	
<b>2.3</b>	PUNTI ONORI E CONTRATTI A SENZA ATOUT	19
<b>2.4</b>	MNIBRIDGE A SENZA ATOUT	21
<b>2.5</b>	CARTE E PRESE	
<b>2.6</b>	LA SEQUENZA	22
<b>2.7</b>	LA LUNGHEZZA DEL COLORE	
<b>2.8</b>	VINCENTI E AFFRANCABILI	

#### ESERCIZI:

<b>E.1</b>	QUANTI PUNTI ONORI POSSIEDI?	
<b>E.2</b>	QUANTE PRESE PUÒ REALIZZARE LA COPPIA?	25
<b>E.3</b>	CHE CONTRATTO GIOCHIAMO A SENZA ATOUT? (A)	26
<b>E.4</b>	CHE CONTRATTO GIOCHIAMO A SENZA ATOUT? (B)	27
<b>E.5</b>	QUANTE VINCENTI POSSIEDI NEL COLORE?	28
<b>E.6</b>	QUANTE VINCENTI POSSIEDI NEI COLORI?	29
<b>E.7</b>	VINCENTI E AFFRANCABILI	30

## 2.1 LE DUE FASI DEL BRIDGE E I CONTRATTI A SENZA ATOUT

Il bridge prevede due fasi: la **dichiarazione** e il **gioco**.

La **dichiarazione** è la scommessa di un numero di *prese* che una coppia ritiene di poter realizzare; la scommessa termina con la scelta di un **contratto**, in altre parole con l'impegno di una coppia a realizzare un determinato numero di *prese*.

Il **gioco** è la verifica della scommessa effettuata; dagli esiti del gioco si potrà appurare se il *contratto* prescelto da una coppia è stato realizzato o no e da ciò conseguiranno per la coppia **premi** o **penalità**.

Ogni giocatore, e pertanto ogni coppia, ha la teorica possibilità di fare una scommessa (**dichiarazione**) con l'intento di aggiudicarsi un *contratto*.

- La scommessa minima, per essere valida, deve essere sempre superiore alle sei *prese* (*plafond*), che rappresentano la soglia d'ingresso obbligatoria.
- L'offerta minima è di 7 *prese* (6 obbligatorie + 1 *presa* d'incremento).
- L'offerta massima è di 13 *prese* (6 obbligatorie + 7 di incremento).

Ogni *contratto* prevede l'indicazione:

- a) **del numero di prese di incremento rispetto al *plafond***;
- b) **della tipologia di gioco** - per noi ora **a senza atout** (abbreviato **SA**).

### CONTRATTI E PRESE A SENZA ATOUT:

PRESE	CONTRATTO
<b>7</b>	1 SENZA ATOUT: <b>1SA</b>
<b>8</b>	2 SENZA ATOUT: <b>2SA</b>
<b>9</b>	3 SENZA ATOUT: <b>3SA</b>
<b>10</b>	4 SENZA ATOUT: <b>4SA</b>
<b>11</b>	5 SENZA ATOUT: <b>5SA</b>
<b>12</b>	6 SENZA ATOUT: <b>6SA</b>
<b>13</b>	7 SENZA ATOUT: <b>7SA</b>

## 2.2 I PUNTI ONORI

Le carte che statisticamente realizzano il maggior numero di *prese* sono gli Assi e le tre *figure* di ogni seme; un giocatore americano, Mr. Milton Work, ha convenzionalmente attribuito a ognuna di queste carte un valore numerico al fine di poter ottenere un riferimento, puramente statistico e teorico, riguardo alla forza espressa dalle carte possedute da un giocatore o da una coppia.

### PUNTEGGIO DI MILTON WORK (PUNTI ONORI):

**ASSO = 4; RE = 3; DONNA = 2; FANTE = 1**

Quest'approssimativa ma efficace scala di valori considera le quattro carte di vertice di ogni seme e al proposito va considerato che:

- **In ogni seme ci sono 10 punti onori**

- **L'intero mazzo di carte prevede un totale di 40 punti onori.**

Mediamente a ogni giocatore, in caso di equa ripartizione, spetterebbero dieci punti onori, verificheremo nella pratica come la casualità della distribuzione possa spesso determinare evidenti sperequazioni.

### 2.3 PUNTI ONORI E CONTRATTI A SENZA ATOUT

È facile notare che esiste una forte correlazione tra il numero di *punti onori* posseduti da una coppia e le *prese realizzabili*; l'esperienza e la 'statistica' hanno consentito di predisporre questo prospetto comparativo:



PUNTI ONORI E CONTRATTI A SENZA ATOUT		
PUNTI ONORI COPPIA	PRESE	CONTRATTO
20 - 21 - 22	7	1SA
23 - 24	8	2SA
25 - 26	9	3SA
27 - 28 - 29	10	4SA
30 - 31 - 32	11	5SA
33 - 34 - 35 - 36	12	6SA
37 - 38 - 39 - 40	13	7SA

### 2.4 MINIBRIDGE A SENZA ATOUT

La *tavola per la decisione dei contratti a senza* ci consente di avere un riferimento statistico delle risorse di coppia necessarie per la scelta di un *contratto* e ciò ci permette di fare nuove esperienze al tavolo attraverso un semplice giochino che chiameremo **mini-bridge**, ecco le regole d'ingaggio:

- **Il diritto iniziale di scommessa** spetta ad un giocatore designato (*dealer*) e successivamente, a turno, a tutti gli altri componenti il tavolo.
- **Il giocatore in turno di scommessa può dichiarare:**

(Apertura)	<b>PASSO</b>	▶	<b>CON MENO DI 12 PUNTI ONORI (0/11)</b>
	<b>APRO</b>	▶	<b>CON ALMENO 12 PUNTI ONORI (12+)</b>

- **Chi dichiara passo** cede il diritto di scommessa al giocatore successivo.
- **Se tutti i giocatori dichiarano passo** (nessuno effettua l'*apertura*) la scommessa è conclusa e mancando un contratto la *smazzata* non si può giocare; si passa pertanto a distribuire una nuova *smazzata*.
- **In ogni smazzata** c'è un solo **apertore**: chi per primo dichiara «*lo apro*».



**IO APRO CON ...  
14 PUNTI ONORI**

**STEP 1: LE SCELTE DELL'APERTORE**

- Chi **apre** comunica il punteggio posseduto.
- L'espressione tipica è: «**Io apro con...**»  
- *apro con 14 punti onori, apro con 17 punti onori etc.* -

Dopo l'apertura solo la coppia dell'apertore ha diritto di verifica e l'iniziativa passa al compagno dell'apertore: il **rispondente**.



**APERTORE**

**RISPONDENTE**

**STEP 2: LE SCELTE DEL RISPONDENTE**

**Il rispondente:** somma i propri *punti onori* a quelli dell'*apertore* e, dopo aver verificato che i *punti onori* posseduti dalla coppia sono **superiori o pari a venti**, consultando la **tavola per la decisione dei contratti**, sceglie il *contratto*.

Per completezza resta da valutare un ultimo possibile caso, ovvero quando il *rispondente*, compiendo la verifica, scopre che il punteggio di coppia è pari o inferiore a 19 *punti onori*. In questo caso il *rispondente* deve comunicare al tavolo di essere impossibilitato a scegliere. I diritti per la scelta del *contratto* ripartono da dove si erano interrotti, ovvero dal giocatore successivo all'*apertore*.

Nella fase di gioco:

- a) l'**apertore** (*chi effettua la dichiarazione iniziale*) assume il ruolo di **giocante**;
- b) il **rispondente** (*il compagno dell'apertore*) assume il ruolo di **morto**.

*E ora al tavolo per le verifiche!*

**VERIFICHE  
AL TAVOLO**  
SMAZZATE PREDISPOSTE

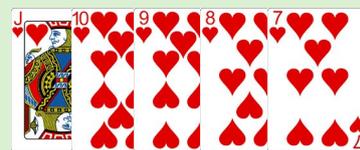
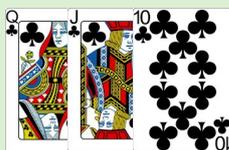
- SCELTA DEL CONTRATTO A SENZA ATOUT CON LE REGOLE DEL MINIBRIDGE
- GIOCO SPONTANEO



## 2.6 LA SEQUENZA

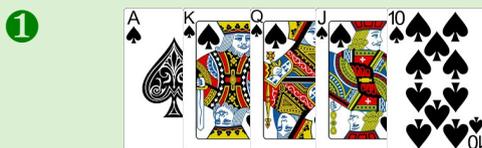
La **sequenza** è il raggruppamento, in uno stesso seme, **di tre o più carte contigue** (in scala) **capeggiate da almeno un onore**. Caratteristica della sequenza è che qualsiasi elemento appartenente alla stessa ha, agli effetti della *presa*, identico valore.

### ESEMPI DI SEQUENZE:



## 2.7 LA LUNGHEZZA DEL COLORE

Per lunghezza del colore s'intende il numero di carte posseduto da un giocatore in un colore. La *lunghezza del colore* incide sulla possibilità di realizzare le *prese*, verificchiamo con qualche semplice esempio.



CINQUE VINCENTI



QUATTRO VINCENTI ... PERÒ

In entrambi i casi possiedi cinque carte in un colore ed è pertanto possibile realizzare al massimo cinque prese: *rispondendo nel colore per cinque volte, partecipi, almeno teoricamente, all'aggiudicazione della presa nel seme per cinque volte*.

Nel primo esempio (1) possiedi **5 vincenti** ed è semplice realizzare **5 prese**.

Nel secondo esempio (2) le **vincenti** sono solo **4**, tuttavia realizzandole è ben possibile che gli avversari (*ricorda che è obbligatorio rispondere a colore*) esauriscano le carte nel seme di gioco, tanto da consentire anche al piccolo 2 di ♡ (*affrancamento*) di realizzare una *presa*.

**Ricorda che un giocatore (o una coppia) non può mai realizzare in un seme un numero di prese superiore alla lunghezza massima posseduta.**

## 2.8 VINCENTI E AFFRANCABILI

Per ogni giocatore è fondamentale distinguere le carte *vincenti (franche)*, dalle carte *affrancabili (da affrancare)*. Le *vincenti* sono carte immediatamente disponibili alla *presa*, le carte *affrancabili*, invece, sono soggette a carte di valore superiore.



VINCENTI



AFFRANCABILI



VINCENTI E AFFRANCABILI

Spesso in una stessa *mano* convivono *vincenti* e *affrancabili* e il giocatore deve ben riflettere sulla priorità delle proprie scelte di gioco: **realizzare le vincenti possedute** o **affrancare nuove prese**. Ogni scelta sta in rapporto agli obiettivi di una coppia, osserviamo con attenzione il successivo *esempio di scuola*:

♠	AK
♥	AKQ
♦	KQJ1098
♣	AK

Nell'esempio proposto le *vincenti* sono individuabili nei semi di ♠ ♥ e ♣; mentre le *carte affrancabili* sono tutte riconducibili al seme di ♦.

Verifichiamo possibili sviluppi del gioco:

- Se il giocatore in possesso di queste carte giocasse tutte le proprie vincenti, totalizzerebbe soltanto 7 prese.
- Se invece iniziasse con l'affrancamento del seme di ♦, cedendo una presa all'Asso posseduto dall'avversario, totalizzerebbe 12 prese.

**Ricorda che realizzando le proprie vincenti si promuovono a vincenti le carte di valore inferiore;** spesso è utile eseguire inizialmente le manovre di affrancamento e solo poi realizzare le vincenti possedute.

**E.1 QUANTI PUNTI ONORI POSSIEDI ?**

Verifica i punti onori contenuti in ogni mano proposta.

**1**



PUNTI ONORI

**2**



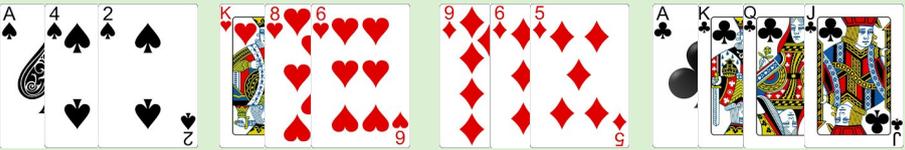
PUNTI ONORI

**3**



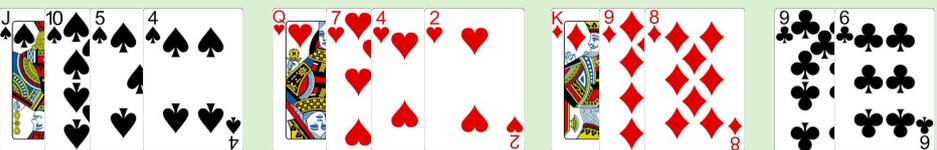
PUNTI ONORI

**4**



PUNTI ONORI

**5**



PUNTI ONORI

**6**



PUNTI ONORI

**E.2 QUANTE PRESE PUÒ REALIZZARE LA COPPIA?**

Determina il contratto teoricamente dichiarabile dalla coppia e il relativo numero di prese.

<b>1</b>	<b>IL COMPAGNO:</b>	<b>TU POSSIEDI:</b>	<b>CONTRATTO POSSIBILE:</b>	
	<b>14 PO</b>	<p>♠ <b>A63</b> ♥ <b>KQ3</b> ♦ <b>Q1074</b> ♣ <b>1087</b></p>	1SA 7 prese	20/21/22
			2SA 8 prese	23/24
			3SA 9 prese	25/26
			4SA 10 prese	27/28/29
			5SA 11 prese	30/31/32
			6SA 12 prese	33/34/35/36
			7SA 13 prese	37/38/39/40

<b>2</b>	<b>IL COMPAGNO:</b>	<b>TU POSSIEDI:</b>	<b>CONTRATTO POSSIBILE:</b>	
	<b>12 PO</b>	<p>♠ <b>J74</b> ♥ <b>KQ3</b> ♦ <b>Q85</b> ♣ <b>QJ93</b></p>	1SA 7 prese	20/21/22
			2SA 8 prese	23/24
			3SA 9 prese	25/26
			4SA 10 prese	27/28/29
			5SA 11 prese	30/31/32
			6SA 12 prese	33/34/35/36
			7SA 13 prese	37/38/39/40

<b>3</b>	<b>IL COMPAGNO:</b>	<b>TU POSSIEDI:</b>	<b>CONTRATTO POSSIBILE:</b>	
	<b>16 PO</b>	<p>♠ <b>KQ7</b> ♥ <b>AJ8</b> ♦ <b>98742</b> ♣ <b>65</b></p>	1SA 7 prese	20/21/22
			2SA 8 prese	23/24
			3SA 9 prese	25/26
			4SA 10 prese	27/28/29
			5SA 11 prese	30/31/32
			6SA 12 prese	33/34/35/36
			7SA 13 prese	37/38/39/40

<b>4</b>	<b>IL COMPAGNO:</b>	<b>TU POSSIEDI:</b>	<b>CONTRATTO POSSIBILE:</b>	
	<b>13 PO</b>	<p>♠ <b>AK8</b> ♥ <b>963</b> ♦ <b>KQ2</b> ♣ <b>AKQJ</b></p>	1SA 7 prese	20/21/22
			2SA 8 prese	23/24
			3SA 9 prese	25/26
			4SA 10 prese	27/28/29
			5SA 11 prese	30/31/32
			6SA 12 prese	33/34/35/36
			7SA 13 prese	37/38/39/40

**E.3 CHE CONTRATTO GIOCHIAMO A SENZA ATOUT? (A)**

Verifica il punteggio della coppia e indica il contratto convenientemente giocabile.

1 ♠ KJ3  
♥ KQJ5  
♦ 96  
♣ A874

A) **NORD**  
PUNTI ONORI

B) **SUD**  
PUNTI ONORI

C) **NORD/SUD**  
CONTRATTO

**N**  
**O** **E**  
**S**

♠ Q54  
♥ 974  
♦ AK87  
♣ K62

2 ♠ 1084  
♥ K872  
♦ J3  
♣ AJ87

A) **NORD**  
PUNTI ONORI

B) **SUD**  
PUNTI ONORI

C) **NORD/SUD**  
CONTRATTO

**N**  
**O** **E**  
**S**

♠ KJ63  
♥ A9  
♦ KQ4  
♣ 9632

3 ♠ KQJ5  
♥ AQ74  
♦ 63  
♣ KQJ

A) **NORD**  
PUNTI ONORI

B) **SUD**  
PUNTI ONORI

C) **NORD/SUD**  
CONTRATTO

**N**  
**O** **E**  
**S**

♠ A93  
♥ KJ5  
♦ AK52  
♣ 8753

4 ♠ K64  
♥ QJ3  
♦ 873  
♣ K852

A) **NORD**  
PUNTI ONORI

B) **SUD**  
PUNTI ONORI

C) **NORD/SUD**  
CONTRATTO

**N**  
**O** **E**  
**S**

♠ A9  
♥ 10872  
♦ AK65  
♣ Q64

5 ♠ A86  
♥ Q932  
♦ 83  
♣ K864

A) **NORD**  
PUNTI ONORI

B) **SUD**  
PUNTI ONORI

C) **NORD/SUD**  
CONTRATTO

**N**  
**O** **E**  
**S**

♠ K52  
♥ KJ8  
♦ KQJ10  
♣ A73

6 ♠ 852  
♥ KJ93  
♦ AK  
♣ A842

A) **NORD**  
PUNTI ONORI

B) **SUD**  
PUNTI ONORI

C) **NORD/SUD**  
CONTRATTO

**N**  
**O** **E**  
**S**

♠ AQ7  
♥ 1054  
♦ 8742  
♣ KQ5

**E.4 CHE CONTRATTO GIOCHIAMO A SENZA ATOUT? (B)**

Il tuo compagno (Nord) ha aperto l'asta dichiarativa indicando i punti onori posseduti, tu in Sud che contratto a senza atout scegli?

1

12

N		
O	E	
		S

♠ K63  
♥ J84  
♦ 842  
♣ KQJ5

A) **NORD**  
PUNTI ONORI

B) **SUD**  
PUNTI ONORI

C) **NORD/SUD**  
CONTRATTO

2

15

N		
O	E	
		S

♠ K63  
♥ J84  
♦ 842  
♣ KQJ5

A) **NORD**  
PUNTI ONORI

B) **SUD**  
PUNTI ONORI

C) **NORD/SUD**  
CONTRATTO

3

12

N		
O	E	
		S

♠ 1092  
♥ KJ5  
♦ AQ74  
♣ 873

A) **NORD**  
PUNTI ONORI

B) **SUD**  
PUNTI ONORI

C) **NORD/SUD**  
CONTRATTO

4

12

N		
O	E	
		S

♠ Q92  
♥ KQ5  
♦ AK74  
♣ 873

A) **NORD**  
PUNTI ONORI

B) **SUD**  
PUNTI ONORI

C) **NORD/SUD**  
CONTRATTO

5

17

N		
O	E	
		S

♠ J32  
♥ A2  
♦ KQJ4  
♣ AQ65

A) **NORD**  
PUNTI ONORI

B) **SUD**  
PUNTI ONORI

C) **NORD/SUD**  
CONTRATTO

6

12

N		
O	E	
		S

♠ 832  
♥ Q2  
♦ K854  
♣ J965

A) **NORD**  
PUNTI ONORI

B) **SUD**  
PUNTI ONORI

C) **NORD/SUD**  
CONTRATTO

**E.5 QUANTE 'VINCENTI' POSSIEDI NEL COLORE?**

Verifica e indica il numero di vincenti presenti nel colore proposto.

1



Le 'vincenti' nel colore sono:

2



Le 'vincenti' nel colore sono:

3



Le 'vincenti' nel colore sono:

4



Le 'vincenti' nel colore sono:

5



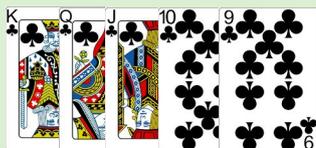
Le 'vincenti' nel colore sono:

6



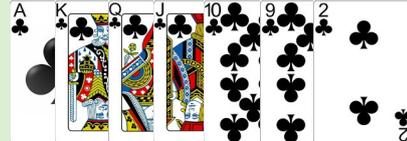
Le 'vincenti' nel colore sono:

7



Le 'vincenti' nel colore sono:

8



Le 'vincenti' nel colore sono:

**E.6 QUANTE 'VINCENTI' POSSIEDI NEI COLORI?**

Verifica e indica il numero di vincenti presenti nei colori proposti.

**1**



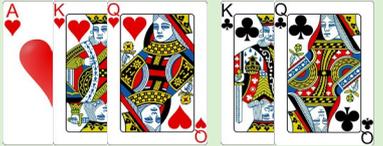
Le 'vincenti' sono:

**2**



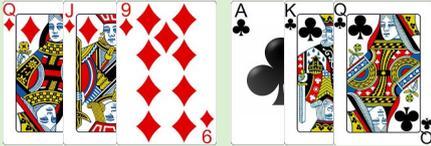
Le 'vincenti' sono:

**3**



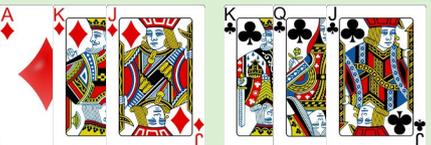
Le 'vincenti' sono:

**4**



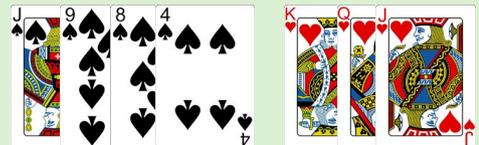
Le 'vincenti' sono:

**5**



Le 'vincenti' sono:

**6**



Le 'vincenti' sono:

**7**



Le 'vincenti' nel colore sono:

**8**



Le 'vincenti' nel colore sono:

**E.7 VINCENTI E AFFRANCABILI?**

Verifica, nel colore proposto, la presenza di 'vincenti' e/o 'affrancabili' (barrare)

**1**

a) Solo vincenti

b) Solo affrancabili

c) Vincenti e affrancabili

**2**

a) Solo vincenti

b) Solo affrancabili

c) Vincenti e affrancabili

**3**

a) Solo vincenti

b) Solo affrancabili

c) Vincenti e affrancabili

**4**

a) Solo vincenti

b) Solo affrancabili

c) Vincenti e affrancabili

**5**

a) Solo vincenti

b) Solo affrancabili

c) Vincenti e affrancabili

**6**

a) Solo vincenti

b) Solo affrancabili

c) Vincenti e affrancabili

**7**

a) Solo vincenti

b) Solo affrancabili

c) Vincenti e affrancabili

**8**

a) Solo vincenti

b) Solo affrancabili

c) Vincenti e affrancabili