



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 3

TESTO:

3.1	IL BOARD E LO SCORE	32
3.2	I CONTRATTI A SENZA ATOUT: PREMI E PENALITÀ	
3.3	GLI OBIETTIVI IN DICHIARAZIONE	34
3.4	LE PRESE DI COPPIA	35
3.5	REALIZZARE LE PRESE - IL COLLEGAMENTO	36

ESERCIZI:

E.1	IL VALORE DEI CONTRATTI A SENZA ATOUT (A)	37
E.2	IL VALORE DEI CONTRATTI A SENZA ATOUT (B)	38
E.3	LE PRESE DI COPPIA (A)	39
E.4	LE PRESE DI COPPIA (B)	40
E.5	LE PRESE DI COPPIA (C)	41
E.6	REALIZZA LE VINCENTI (A)	42
E.7	REALIZZA LE VINCENTI (B)	43
E.8	REALIZZA LE VINCENTI (C)	44

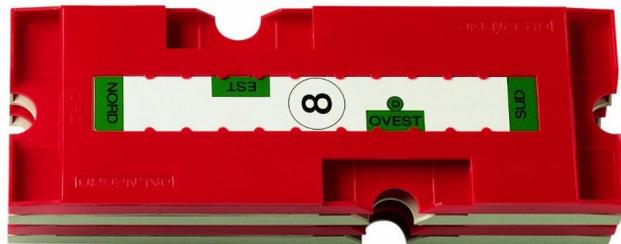
3.1 IL BOARD E LO SCORE

Tra gli strumenti accessori, utilizzati normalmente nell'attività di torneo, è utile menzionare il *board* e lo *score*.

Il **board** è l'astuccio, costituito da quattro tasche, che contiene le carte spettanti a ciascun giocatore; ogni singola tasca reca stampigliato il riferimento cardinale (**Nord - Est - Sud - Ovest**). Il *board* va posto al centro del tavolo e può essere rimosso solo al termine del gioco.

Uno dei quattro *punti cardinali* è di norma omesso o integrato da una “**D**” (*Dealer*), che indica il soggetto cui saranno assegnate speciali funzioni.

IL BOARD:



Lo **score** è il foglio prestampato che accompagna il *board*; nello *score* sono registrati i punteggi conseguiti e sono indicate le carte possedute da ogni giocatore. Lo *score* consente la verifica e la comparazione dei risultati.

3.2 I CONTRATTI A SENZA ATOUT: PREMI E PENALITÀ

Si sceglie un *contratto* per ottenere un **premio**. Il premio, espresso in **punti**, è attribuito solo in caso di realizzazione del *contratto*. **Chi non realizza il contratto prescelto, non ha diritto ad alcun premio**, ma anzi ottiene una **penalità** che va a vantaggio della coppia avversaria. La penalità, espressa in **punti**, varia in rapporto al numero di *prese* realizzate in meno rispetto a quelle scommesse.

Ricorda che il bridge è un gioco a somma zero: quanto vince una coppia, coincide esattamente con quanto perde l'altra coppia.

Nel gergo bridgistico:

- Non realizzare un *contratto* = ‘**andare down**’.
- Le *prese* in meno sono indicate come ‘**prese di caduta**’.

Monitoriamo la situazione con un esempio:

La coppia in N/S sceglie il contratto di 3SA e ...

- Realizza esattamente 9 prese:* la coppia in N/S ottiene un punteggio positivo corrispondente al valore del contratto prescelto.
- Realizza 11 prese:* la coppia N/S ottiene un punteggio positivo maggiorato (ha realizzato due prese in più di quelle scommesse) rispetto al valore del contratto prescelto.
- Realizza 8 prese:* la coppia N/S **non ottiene alcun punteggio**, ma anzi è la coppia in E/O ad acquisire un punteggio.
- Realizza 7 prese:* è la coppia in E/O ad acquisire un punteggio, maggiorato rispetto al caso precedente, giacché le *prese di caduta* di N/S ora sono due e non una.

I PREMI:

Il **premio** per un *contratto* realizzato è costituito dai **punti attribuiti per ogni presa** conseguita (eccedente alle sei obbligatorie) a cui va sommato uno specifico **bonus**.

PREMI PER I CONTRATTI REALIZZATI:

VALORE PRESE REALIZZATE + BONUS SPECIFICO

Le **prese per i contratti a senza atout**, eccedenti alle **sei obbligatorie**, prevedono il seguente valore:

CONTRATTI A SENZA: IL VALORE DELLE PRESE

1^A PRESA = 40 PUNTI PRESE SUCCESSIVE = 30 PUNTI

Il **bonus** di un *contratto* è determinato dalla **posizione di gioco** e dal **livello del contratto** prescelto.

A) Posizione di gioco:

La *posizione di gioco* della coppia è indicata sul *board* da una fascetta colorata.

COLORE VERDE PRIMA BONUS MINORE (ma anche penalità minori)

COLORE ROSSO ZONA BONUS MAGGIORE (ma anche penalità maggiori)

La *posizione di gioco verde* è denominata **prima**; la *posizione di gioco rossa* è denominata **seconda** o **zona**.

B) Il livello del contratto:

Nell'ambito dei *contratti* sono evidenziabili *famiglie di contratti* che attribuiscono *bonus* diversi e precisamente:

FAMIGLIA DEL CONTRATTO	CONTRATTO	BONUS	
CONTRATTI PARZIALI Il valore delle <i>prese scommesse</i> non arriva a 100 punti	1SA	1 ^A 2 ^A	<i>I contratti parziali hanno un bonus fisso.</i>
	2SA	50 50	
CONTRATTI DI MANCHE Il valore delle <i>prese scommesse</i> è pari o superiore a 100 punti	3SA	1 ^A 2 ^A	<i>I contratti di manche e di slam hanno bonus variabili in rapporto alla posizione di gioco (1^a o zona).</i>
	4SA	300 500	
	5SA		
PICCOLO SLAM 12 prese	6SA	BONUS MANCHE +	1 ^A 2 ^A 500 750
GRANDE SLAM 13 prese	7SA	BONUS MANCHE +	1 ^A 2 ^A 1000 1500

IL VALORE DEL CONTRATTO ESEMPI:

	CONTRATTO	PRESE REALIZZATE	POSIZIONE	VALORE PRESE	BONUS	VALORE PREMIO
①	3SA	9	PRIMA	40+ (30 X 2) = 100	300	400
②	1SA	7	ZONA	40	50	90
③	3SA	11	ZONA	40+ (30 X 4) = 160	500	660
④	6SA	12	PRIMA	40+ (30 X 5) = 190	300+500	990

LE PENALITÀ:

La scelta di un contratto espone la coppia al rischio di non mantenere l'impegno assunto e ciò comporta una penalità (per ogni *presa* in meno) a vantaggio della coppia avversaria.

Le penalità (**ndr** provvisorie) sono variabili in rapporto alla *posizione di gioco*.

PENALITÀ:	PRIMA	- 50 PUNTI PER OGNI <i>PRESA</i> IN MENO
	ZONA	- 100 PUNTI PER OGNI <i>PRESA</i> IN MENO

3.3 GLI OBIETTIVI IN DICHIARAZIONE

Obiettivi in dichiarazione sono i **contratti parziali**, i **contratti di manche** e infine i **contratti di slam**. Particolarmente ambito, per la sua ottima remunerazione e il basso impegno in *prese*, è il **contratto di manche**: la differenza di valore tra un *contratto di manche* e un *contratto parziale*, impone alla coppia la necessità di dichiarare il *contratto di manche* tutte le volte che ha a disposizione le risorse necessarie, quando cioè la scelta statistica del contratto è giustificata dal possesso di un punteggio complessivo. Riosserviamo ora la *tavola per la decisione dei contratti* ponendo attenzione alla redditività dei *contratti*.

TAVOLA PER LA DECISIONE DEI CONTRATTI A SENZA

PUNTI ONORI	PRESE	CONTRATTO	TIPO DI CONTRATTO	PRIMA	ZONA
20/22	7	1SA	PARZIALE MINIMO	90	90
23/24	8	2SA	PARZIALE MASSIMO	120	120
25/26	9	3SA	MANCHE ECONOMICA	400	600
27/29	10	4SA	MANCHE NON ECONOMICA	430	630
30/32	11	5SA	MANCHE NON ECONOMICA	460	660
33/36	12	6SA	PICCOLO SLAM	990	1440
37/40	13	7SA	GRANDE SLAM	1520	2220

I contratti di manche non economici a 4SA e 5SA solo raramente vengono scelti da una coppia e ciò è dovuto a questioni di convenienza e opportunità.

Esempio 1: 3SA in zona gioca N/S	
N/S realizza 9 prese	→ +600 N/S
N/S realizza 10 prese	→ +630 N/S

Esempio 2: 4SA in zona gioca N/S	
N/S realizza 9 prese	→ +100 E/O
N/S realizza 10 prese	→ +630 N/S

Da questo raffronto si evince che non c'è guadagno aggiuntivo scommettendo per una manche non economica e va invece va considerato il rischio (possibile down) che ci si accolla scegliendo un contratto che, a parità di vantaggi, implica un numero maggiore di prese. Identiche considerazioni valgono per il contratto di 2SA che non comporta vantaggi remunerativi rispetto al contratto di 1SA.

I contratti di slam raramente sono scelti su base puramente statistica (somma di punti in coppia), essendo fondamentali per la loro fattibilità le carte di vertice di ogni seme (Assi e Re) e ciò presuppone ulteriori preliminari accertamenti.

TAVOLA SINTETICA PER LA DECISIONE CONTRATTI A SENZA ATOUT CON IL MINIBRIDGE:

PUNTI ONORI COPPIA	PRESE	CONTRATTO	VALORE DEL CONTRATTO DICHIARATO	
			PRIMA	SECONDA (ZONA)
20/24	7	1SA	90	90
25/32	9	3SA	400	600
33/36	12	6SA	990	1440
37/40	13	7SA	1520	2220

3.4 LE PRESE DI COPPIA

Il giocatore gestisce le ventisei carte della coppia ed è per lui essenziale, per valutare quante prese è in grado di realizzare, analizzare ogni seme.

Un seme, nell'ambito di una coppia, può ripartirsi in modo **uguale** (parità di lunghezza) o **disuguale** (diversità di lunghezza) e in quest'ultimo caso sono individuabili una **parte corta** e una **parte lunga**. Per valutare le prese spettanti a una coppia in un seme è necessario fare riferimento alla **parte lunga** del colore e considerare rispetto a questa le **vincenti** e le carte potenzialmente **affrancabili**.

Limitiamoci per ora alle sole **vincenti**:

AQ3	KQJ102	A62	AQ	—
N O 1 E S	N O 2 E S	N O 3 E S	N O 4 E S	N O 5 E S
KJ62	A3	KQJ	KJ	AKQJ1092

- ① 4 vincenti; le vincenti coincidono con la massima lunghezza nel seme (Sud 4 carte).
- ② 5 vincenti; le vincenti coincidono con la massima lunghezza nel seme (Nord 5 carte).
- ③ Le 4 vincenti in realtà sono soltanto 3: la lunghezza massima consente la realizzazione soltanto di 3 prese (duplicazione di valori).
- ④ Le 4 vincenti in realtà sono soltanto 2: la lunghezza massima consente la realizzazio-

ne soltanto di 2 prese (duplicazione di valori).

5 Sud possiede nel seme 6 vincenti e una lunghezza massima di 7 carte; realizzando tutte le proprie vincenti Sud si assicura l'affrancamento automatico della settima carta nel colore (il 2). Il seme, dunque, presenta 7 vincenti.

3.5 REALIZZARE LE PRESE - IL COLLEGAMENTO

Con l'esercizio e la perseveranza, non sarà complicato conteggiare le *vincenti* disponibili, ora però, prima di riflettere su come moltiplicare il patrimonio di famiglia attraverso gli *affrancamenti*, dobbiamo preoccuparci di realizzare le *prese* già confezionate (*vincenti*): tra il dire e il fare c'è di mezzo il mare.

♠ 932
♥ 872
♦ 76
♣ QJ1052



N
O 1 E
S

♠ A74
♥ AK4
♦ A842
♣ AK3

1) REALIZZARE LE PRESE - IL COLLEGAMENTO

Contratto: 3SA - Attacco: Donna di ♥

Stai giocando il *contratto* di 3SA ed è sufficiente un veloce conteggio delle *vincenti*, per stabilire che 9 prese (3SA) sono *on the table*. Ora però devi realizzarle, prestando attenzione all'ordine di gioco delle *prese*; l'unico colore che ti può preoccupare è ♣ e a questo proposito va osservato che è buona regola realizzare per primi gli *onori* della **parte corta** (gli *onori* di Sud in questo caso) **per poi trasferire la presa alla parte lunga con la piccola cartina posseduta da Sud**. Gioca inizialmente l'Asso e il Re di ♣ e poi con il 3 di ♣ trasferisci la *presa* all'altra *mano*, per la realizzazione delle restanti *vincenti*. Il 3 di ♣ è il **collegamento**: la *cartina* che ti consente di far entrare in *presa* la *mano* opposta.

♠ 932
♥ 872
♦ 7642
♣ AK3



N
O 2 E
S

♠ A74
♥ AK4
♦ A8
♣ QJ1052

2) REALIZZARE LE PRESE - IL COLLEGAMENTO

Contratto: 3SA - Attacco: Donna di ♥

La situazione è simile ma non identica all'esempio visto in precedenza; anche in questo caso sono immediatamente disponibili 9 prese.

Per realizzare continuamente tutte le 5 *vincenti* presenti nel seme di ♣, essendo la *parte lunga* del seme situata in Sud, è necessario tu giochi per primi i due grossi *onori* presenti in Nord; poi con il 3 di ♣ potrai trasferire la *presa* alla *parte lunga*; anche in questo caso il 3♣ è il **collegamento**.

Ricorda che per realizzare le *prese* in un colore disugualmente ripartito, è bene giocare per primi gli **onori della parte corta**. Il **collegamento** è la *cartina* che consente, in un colore, di passare la *presa* da una *mano* all'altra.

E.1 IL VALORE DEI CONTRATTI A SENZA ATOUT (A)

Segna sullo score il punteggio realizzato nella smazzata.

1

PRIMA	N	PRIMA
PRIMA	O 1 E	PRIMA
PRIMA	S	PRIMA
PRIMA		PRIMA

- N/S gioca 3SA
- Prese realizzate 10 (3SA+1)

SCORE:

N/S	E/O

2

ZONA	N	ZONA
ZONA	O 2 E	ZONA
ZONA	S	ZONA
ZONA		ZONA

- E/O gioca 1SA
- Prese realizzate 8 (1SA+1)

SCORE:

N/S	E/O

3

PRIMA	N	PRIMA
ZONA	O 3 E	ZONA
PRIMA	S	PRIMA
PRIMA		PRIMA

- N/S gioca 1SA
- Prese realizzate 7 (1SA=)

SCORE:

N/S	E/O

4

ZONA	N	ZONA
ZONA	O 4 E	ZONA
ZONA	S	ZONA
ZONA		ZONA

- E/O gioca 3SA
- Prese realizzate 12 (3SA+3)

SCORE:

N/S	E/O

5

ZONA	N	ZONA
PRIMA	O 5 E	PRIMA
ZONA	S	ZONA
ZONA		ZONA

- N/S gioca 3SA
- Prese realizzate 9 (3SA=)

SCORE:

N/S	E/O

6

PRIMA	N	PRIMA
ZONA	O 6 E	ZONA
PRIMA	S	PRIMA
PRIMA		PRIMA

- N/S gioca 2SA
- Prese realizzate 9 (2SA+1)

SCORE:

N/S	E/O

E.2 IL VALORE DEI CONTRATTI A SENZA ATOUT (B)

Segna sullo score il punteggio realizzato nella smazzata.

1

PRIMA	N	PRIMA
PRIMA	O 1 E	PRIMA
PRIMA	S	PRIMA

- E/O gioca 3SA
- Prese realizzate 8 (3SA-1)

SCORE:

N/S	E/O

2

ZONA	N	ZONA
ZONA	O 2 E	ZONA
ZONA	S	ZONA

- N/S gioca 2SA
- Prese realizzate 6 (2SA-2)

SCORE:

N/S	E/O

3

PRIMA	N	PRIMA
ZONA	O 3 E	ZONA
PRIMA	S	PRIMA

- N/S gioca 1SA
- Prese realizzate 9 (1SA+2)

SCORE:

N/S	E/O

4

ZONA	N	ZONA
ZONA	O 4 E	ZONA
ZONA	S	ZONA

- E/O gioca 3SA
- Prese realizzate 10 (3SA+1)

SCORE:

N/S	E/O

5

ZONA	N	ZONA
ZONA	O 5 E	ZONA
ZONA	S	ZONA

- N/S gioca 3SA
- Prese realizzate 6 (3SA-3)

SCORE:

N/S	E/O

6

PRIMA	N	PRIMA
ZONA	O 6 E	ZONA
PRIMA	S	PRIMA

- E/O gioca 1SA
- Prese realizzate 5 (1SA-2)

SCORE:

N/S	E/O

E.3 LE PRESE DI COPPIA (A)

Precisa il numero delle vincenti possedute dalla coppia in Nord/Sud.

1



**N
O 1 E
S**

**Vincenti
N/S:**

2



**N
O 2 E
S**

**Vincenti
N/S:**

3



**N
O 3 E
S**

**Vincenti
N/S:**

4



**N
O 4 E
S**

**Vincenti
N/S:**

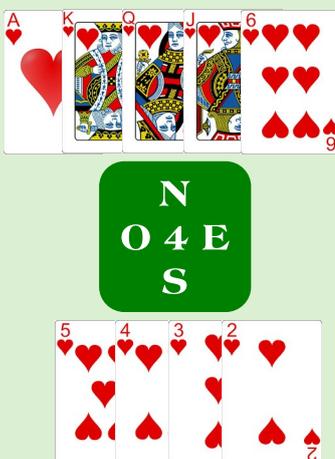
5



**N
O 3 E
S**

**Vincenti
N/S:**

6



**N
O 4 E
S**

**Vincenti
N/S:**

E.4 LE PRESE DI COPPIA (B)

Precisa il numero delle vincenti possedute dalla coppia in Nord/Sud.

1

**N
O 1 E
S**

Vincenti
N/S:

2

**N
O 2 E
S**

Vincenti
N/S:

3

**N
O 3 E
S**

Vincenti
N/S:

4

**N
O 4 E
S**

Vincenti
N/S:

5

**N
O 5 E
S**

Vincenti
N/S:

6

**N
O 6 E
S**

Vincenti
N/S:

E.5 LE PRESE DI COPPIA (C)

Precisa il numero delle vincenti possedute dalla coppia in Nord/Sud.

1

N
O 1 E
S

Vincenti
E/O:

2

N
O 2 E
S

Vincenti
E/O:

3

N
O 3 E
S

Vincenti
E/O:

4

N
O 4 E
S

Vincenti
E/O:

5

N
O 5 E
S

Vincenti
E/O:

6

N
O 6 E
S

Vincenti
E/O:

E.6 REALIZZA LE VINCENTI (A)

Indica, numerando le caselle, l'ordine delle carte da giocare per realizzare il massimo numero di prese consecutive.  = posizione di inizio gioco.

①

--	--	--

A Q 6

N
O 1 E
S

K 4

--	--



②

--	--	--	--

A K 8 7

N
O 2 E
S

Q J 5

--	--	--



③

--	--

J 3

N
O 3 E
S

A K Q 6

--	--	--	--



④

--	--	--	--

A J 8 4

N
O 4 E
S

K Q 2

--	--	--



⑤

--	--	--

J 10 9

N
O 5 E
S

A K Q 6 3

--	--	--	--	--



⑥

--	--	--	--

K Q 7 4

N
O 6 E
S

A J 3

--	--	--



E.7 REALIZZA LE VINCENTI (B)

Indica, numerando le caselle, l'ordine delle carte da giocare per realizzare il massimo numero di prese consecutive.  = posizione di inizio gioco.

①

--	--	--

K Q J

N
O 1 E
S

A 4

--	--



②

--	--	--	--

A Q J 6

N
O 2 E
S

K 2

--	--



③

--	--

A 6

N
O 3 E
S

K Q J 10 4

--	--	--	--	--



④

--	--	--	--

Q J 4 2

N
O 4 E
S

A K 3

--	--	--



⑤

--	--	--	--

K J 10 4

N
O 5 E
S

A Q 5

--	--	--



⑥

--	--	--	--	--

Q 8 7 4 2

N
O 6 E
S

A K J 3

--	--	--	--



E.8 REALIZZA LE VINCENTI (C)

Indica, numerando le caselle, l'ordine delle carte da giocare per realizzare il massimo numero di prese consecutive. ♣* = posizione di inizio gioco.

①

--	--	--

A K 3

N
O 1 E
S

Q 2

--	--

②

--	--	--	--

A Q 10 8

N
O 2 E
S

K J

--	--

③

--	--	--

Q J 2

N
O 3 E
S

A K 10 6 3

--	--	--	--	--

④

--	--	--	--

K J 10 2

N
O 4 E
S

A Q

--	--

⑤

--	--	--	--

A 10 5 4

N
O 5 E
S

K Q J

--	--	--

⑥

--	--	--

Q J 10

N
O 6 E
S

A K 8 4

--	--	--	--