



Luciano Cosimi

C O S A E'

I l B R I D G E ?

..... tutto e subito !



COSA E' IL BRIDGE

di Luciano Cosimi, Maestro di Bridge (Albo F.I.G.B. n. 69)

Il più bel gioco del mondo !

Non Vi ci vorrà molto a scoprire che è così. Dopo che lo avrete imparato Vi domanderete come la Vostra esistenza sia potuta arrivare a questo punto senza il BRIDGE !

Abbiamo detto che è un gioco, ma è poi davvero un gioco ? Lo si è definito in vari modi, sport della mente, ad esempio, ma ora ci preme sapere di che si tratta, dopo potremo cimentarci anche noi a pensare come definirlo.

Lo strumento per il gioco è un mazzo di carte francesi, contenente i 4 semi (o colori) Picche *Spades*, Cuori *Hearts*, Quadri *Diamonds* e Fiori *Clubs* :volutamente li abbiamo già scritti nel loro ordine gerarchico e con accanto, in corsivo, la denominazione *english*, (l'INGLESE è infatti la lingua ufficiale del bridge nelle Competizioni Internazionali) ognuno dei quali composto da 13 carte *cards*, dall'Asso *Ace*, carta più alta, al Re *King* alla Donna *Queen* al Fante *Jack* al 10 *Ten*, 9 ecc. fino al 2 che è la carta più bassa. Il Jolly non serve, nel Bridge, riserviamolo per il Burraco! (altro gioco di gran moda, molto diverso e più semplice, un misto di canasta/pinnacolo/scala40).

Il Bridge, che è un gioco 'a far prese' *to make tricks* tipo il tresette, la briscola, il King ecc. si gioca, purtroppo.. in coppia *pair* con un *partner* (compagno o compagna), occasionale o abituale, contro un'altra coppia, formatasi come la nostra, tutti e quattro seduti ad un tavolo da gioco, ognuno di fronte al *partner*, formando così due linee ideali tra loro perpendicolari che, per convenzione ormai universalmente accettata per i tornei ed i campionati ma anche per gli articoli ed i libri di bridge, vengono chiamate linea Nord-Sud (NS), quella verticale rispetto a chi guardasse il tavolo dall'alto, ...magari appeso al lampadario, e linea Est-Ovest (EO o EW) quella orizzontale. Il riferimento ai punti cardinali del luogo di gioco è, ovviamente, puramente casuale.

Le carte vengono distribuite da uno dei quattro giocatori, previo sorteggio o, (nei Tornei o Campionati) per originaria obbligatoria assegnazione. Naturalmente il distributore, detto anche il mazziere *dealer* , le dovrà prima ben mescolare e le farà 'tagliare' (o 'alzare) all'avversario di destra, poi le distribuirà in senso orario una ad una ai quattro giocatori, fino ad esaurimento del mazzo. Nessuno deve toccarle fino a distribuzione completata. Dopo, e sempre, ognuno potrà maneggiare e guardare soltanto le proprie 13 carte.

Finita la distribuzione ognuno dei quattro giocatori si troverà a disposizione, quindi, 13 carte che ordinerà per semi (li chiameremo 'colori') tenendole poi tutte aperte a ventaglio e solo a lui visibili, nella propria MANO (di solito la sinistra, per chi è destro).

Ecco perché le 13 carte di ogni giocatore vengono complessivamente dette la sua 'MANO' *HAND*.

Ad esempio, mettiamo che Voi sediate in Sud e che la Vostra MANO (cioè le carte che Vi sono state distribuite), sia quella del diagramma che segue, dove sono scritte, come sarà sempre, nell'ordine decrescente del rango dei colori PCQF (per ricordarlo: *Prendi Cara Questi Fiori*) :

♠	D654
♥	F
♦	ARF65
♣	R97

I

Quando si giocheranno le carte, (ma prima c'è ben altro da fare..come vedremo) quello cui tocca a giocare per primo lo farà , selezionando una carta e depositandola sul tavolo,

scegliendola, secondo lui, adatta o a far subito presa o a farla fare al partner (il che è lo stesso, la presa appartiene alla 'linea', non al singolo giocatore) o almeno a non provocare particolari vantaggi alla linea avversaria, se sarà questa a fare la prima presa, il che rientra nella normalità dei casi. Ognuno degli altri giocatori dovrà obbligatoriamente, per REGOLA del gioco, giocare una carta dello stesso colore, cioè 'RISPONDERE' (o anche 'SEGUIRE') nel colore: la presa sarà della linea cui appartiene il giocatore che ha giocato la carta più alta.

Sempre nell'esempio di cui sopra ammettiamo che sia Ovest, nostro avversario di sinistra, ad attaccare a cuori con l'Asso. Tutti 'rispondono' giocando una carta di cuori ed egli, che ha giocato l'Asso - la più alta in assoluto - si aggiudica quindi la prima presa. Sull'Asso di cuori noi rispondiamo con il Fante (avendo solo quello). Ovest, rimasto in presa, mettiamo che prosegua con il Re di cuori. Se stiamo giocando un tipo di bridge dove non esiste un colore dominante (ATOUT, vedremo in seguito quando c'è e come verrà stabilito), se giochiamo cioè *SENZA ATOUT*, saremo costretti a veder vincere anche questa presa da parte della linea avversaria e, dato che non possediamo più alcuna carta a cuori, daremo via una scartina di un altro colore. Ma se invece stessimo giocando l'altro tipo di bridge, quello ad *ATOUT*, dove c'è un colore dominante, cioè un colore di briscola (ATOUT nel bridge, all'italiana ATTU'), e se detto colore fosse quello di quadri allora potremo NOI vincere questa seconda presa a cuori usando una piccola carta di quadri, ad esempio il 5 o il 6. Questa semplice manovra prende il nome di 'TAGLIO' 'RUFF' e si può attuare (REGOLA) con una carta del colore di ATOUT ma solo quando non si ha più carte nel colore in gioco, come è accaduto a cuori nel caso dell'esempio. Non è affatto obbligatorio 'tagliare', quando non si risponde a un colore, si può anche non farlo, scartando una carta di altro colore, se si pensa di non trarre vantaggio dal TAGLIO.

Come si vede quindi i *TAGLI* ci consentiranno di fare delle prese anche con piccole carte.

Da tutto ciò deriva il ragionamento valutativo iniziale che dovremmo fare guardando le carte che ci sono state distribuite. Nel caso dell'esempio :

- .. a picche ho la Donna come carta più alta, inferiore al Re e all'Asso, non ci sono grandi speranze di farci presa .. comunque, se nel colore di picche il mio compagno avesse qualche buona carta, ad esempio l'Asso o il Re o anche il Fante e il 10, questa Donna può avere un buon valore; se poi il colore di picche diventasse quello di *ATOUT*.. (per proposta condivisa con il compagno che vi detenga almeno 4 carte), questo colore comincerebbe a piacermi !
- .. a cuori non ho che il Fante, non credo proprio che possa servire a fare una presa, sopra di lui c'è la Donna, il Re e l'Asso ! L'unico valore che sembra avere è quello di essere solo (singolo o singleton) il che può essere un vantaggio se si gioca ad atout e se il colore di atout sarà uno dei miei due colori lunghi in carte (quadri o picche), così a cuori potrò perdere una sola presa, se l'Asso lo possiedono gli avversari, mentre dopo, se giocano ancora cuori possedendo loro stessi il Re e la Donna ecc. io potrò tagliare con le mie atout e la presa, o le prese, saranno mie!
- .. a quadri sto veramente bene: ARF65 dovrebbero garantirmi almeno 2 prese ma anche 3,4 o addirittura 5 ! E questo è quasi

II

certo se il colore di quadri diventasse quello di *ATOUT* !

- .. a fiori ho il Re con due cartine, il Re è pur sempre la seconda carta della gerarchia, inferiore solo all'Asso, ho quindi buone probabilità

di realizzarci una presa..

In conclusione: mi sentirei abbastanza ben messo se si giocasse con atout picche (ma il compagno deve avervi almeno 4 carte, le mie sono poche, se scegliamo un colore di atout cerchiamo di essere in buona maggioranza numerica di carte in quel colore, diciamo almeno 8 delle 13 fra tutti e due!) ; mi sentirei invece piuttosto debole se si giocasse con atout cuori, anche se il mio compagno ne avesse un buon numero; al contrario, forte abbastanza con atout quadri, non troppo contento ma..con atout fiori.

Se invece si giocasse a **SENZA ATOUT N.T.=no trump** potrei fare diverse prese (4 o 5) a quadri ed anche il Re di fiori e forse la Donna di picche, affronterei di buon grado anche questo tipo di gioco, cioè a 'SENZA ATOUT' sperando che nel mio colore peggiore, cuori, il mio compagno abbia qualche buona carta.. altrimenti sarebbero dolori !

Comunque, se la cosa dipendesse da me proporrei senz'altro di giocare con la atout quadri, ovviamente! In mancanza con atout picche o a senza atout, mai certo con atout cuori o fiori. Ma il bridge si gioca in coppia con il partner che potrebbe avere carte che orientino diversamente le sue preferenze.

Se quindi dipenderà da noi due (vedremo quando e come) scegliere il tipo di gioco, dovremo orientarci su una soluzione che vada bene ad entrambi, così da valorizzare al massimo le carte della nostra linea, in termini di prese con esse realizzabili. Ma come? Cercando di capirci, nella prima fase del gioco, quella della DICHIARAZIONE, con l'uso di un linguaggio molto ristretto che si compone di solo 38 parole (in gergo bridgistico dette 'LICITE' o 'DICHIARAZIONI' *bids* manifestabili o a voce nelle normali partite o esponendo appositi cartellini che le indicano, nei tornei e nei campionati (ciò allo scopo di evitare che un particolare tono della voce possa costituire una informazione illecita tra compagni). I cartellini sono in possesso di ognuno dei quattro giocatori e sono contenuti in un'apposita scatoletta di plastica (*BIDDING BOX* da *box* = scatola e *to bid* = dichiarare, scatola per dichiarare). Alla prima occasione sarà facile per tutti impararne l'uso, tanti Vostri compagni o avversari si presteranno a insegnarvelo!

PRIMA FASE DEL BRIDGE : LA DICHIARAZIONE

La prima fase del BRIDGE è quindi quella della DICHIARAZIONE o LICITAZIONE o semplicemente LICITA. Ognuno guarda le proprie carte, fa il ragionamento valutativo come sopra esemplificato e poi, quando è il suo turno (il primo a parlare è il mazziere, cioè quello che dà le carte, poi il suo avversario di sinistra, e così via in senso orario o sinistrorso) se si sente - come forza potenziale delle proprie carte - nelle condizioni di farlo, 'apre', cioè propone un certo tipo di gioco, ad atout (scegliendola) o a senza atout; se invece non se la sente perché non ha buone carte, non propone niente e dice pertanto 'PASSO', passando appunto la parola al suo avversario di sinistra. Sia che dichiari sia che passi egli ha già fornito al compagno una prima indicazione sulla potenzialità delle sue carte. Se si intende fare una proposta, cioè fare una dichiarazione diversa da 'passo',

III

la REGOLA è che bisogna impegnarsi (come linea, ci son quindi sempre anche le 13 carte del compagno a darci una mano) a minimo 7 prese, comunque realizzate.

La proposta di 7 prese viene fatta semplicemente dichiarando 1 (uno, un) seguito dalla specificazione del gioco che preferiremmo.

Nel caso dell'esempio la nostra licita iniziale, se tocca a noi farla, sarebbe molto

probabilmente 1 Q (un Quadri) che impegnerebbe la nostra linea a fare *almeno* 7 prese (1 dichiarata + 6 di base, d'obbligo per chi dichiara) ed il colore di atout da noi proposto sarebbe, appunto, Quadri per tutti. Ma la fase della dichiarazione è appena cominciata, tocca ora all'avversario di sinistra che potrebbe passare oppure magari dichiarare 1 C (un Cuori), in questo caso annullando la nostra proposta ed impegnando invece la sua linea, cioè se stesso e il proprio partner, a 7 prese, comunque realizzate, ma ora Cuori sarebbe il colore di atout per tutti. La parola passa al nostro compagno che potrebbe essere privo di carte di appoggio al colore di Quadri ed anche di altre carte valide e quindi 'passare', oppure potrebbe essere nelle condizioni di dichiarare un proprio colore (ad esempio 1 Picche o 2 Fiori) o appoggiare il nostro, avendovi 3 o 4 carte dichiarando 2 Quadri; o dichiarare 1 S.A. avendo invece qualche buona carta a cuori ed altre buone carte a fiori o a picche riportando l'impegno per noi sempre a 7 prese ma senza nessun colore di atout.

La prima fase del bridge, quella della DICHIARAZIONE, procede così con la REGOLA che ogni licita deve superare, da chiunque fatta, la licita precedente, allo stesso livello numerico se con rango superiore (l'ordine del rango, in senso decrescente , è SENZA ATTU' - PICCHE - CUORI - QUADRI - FIORI),

a livello numerico superiore se con rango inferiore.

Facendo un esempio, dopo 1 Quadri, si può dire 1 Cuori, dopo 1 Cuori si può dire 1 Picche o 1 S.A. ma se si devono dichiarare le Fiori (rango inferiore) bisognerà farlo a livello di 2, licitare cioè 2 FIORI (due Fiori) portando così l'impegno della propria linea a $2+6 = 8$ prese. Si può dichiarare anche un colore (o S.A.) già dichiarato dal partner o anche da un avversario, e si può dichiarare anche a salto (ad es. su 1 Quadri dire 3 Cuori), l'unica condizione in proposito è sempre soltanto quella di superare la dichiarazione precedente, per rango o per numero di prese di impegno, come già detto in precedenza. L'ultima licita, che conclude la fase della DICHIARAZIONE dopo questa specie di asta, è quella che è poi seguita da TRE dichiarazioni di 'PASSO' . Essa determina quindi il tipo di gioco che si farà fissando quello che si chiama il 'CONTRATTO' (ad atout, e con quale atout, o a senza atout, ed il conseguente numero *minimo* di prese a cui è impegnata la linea che se lo è aggiudicato.

Esempi di contratti (indipendentemente dalla linea che vi si è impegnata)

- 1 S.A. = sette prese senza atout;
- 2 Q = 8 prese, l'atout è Quadri;
- 3 C = 9 prese, l'atout è Cuori;
- 4 P = 10 prese, l'atout è Picche ecc.

Finita così questa prima fase del BRIDGE, inizia la seconda fase, che è quella del gioco vero e proprio delle carte (una alla volta, fino ad esaurimento, per produrre 13 prese).

La seconda fase prende il nome generico di :

IV

GIOCO DELLA CARTA

La prima carta (l'ATTACCO' *lead*) viene giocata, per REGOLA, dallo avversario alla sinistra di colui che per primo ha dichiarato il tipo di contratto da giocare, detto infatti il ' DICHIARANTE', *dealer* . Egli, l'ATTACCANTE, la terrà sul tavolo inizialmente coperta poi subito, se tocca proprio a lui attaccare, la scoprirà.

Dopo giocata questa prima carta, cioè dopo averla lasciata scoperta sul tavolo, il compagno del dichiarante depone tutte le sue carte scoperte, quindi chiaramente visibili da tutti, sul tavolo davanti a sé stesso, divise nei quattro colori e ordinate in modo decrescente verso il partner, avendo cura di porre alla propria destra il colore di atout (se c'è) alternando poi a piacere gli altri tre colori, uno rosso e uno nero per comodità di visione. Fatto ciò lui (è il MORTO ! *dummy*) non partecipa più, per REGOLA, a nessuna decisione sulle proprie carte da giocare limitandosi ogni volta a intavolare quella che il partner DICHIARANTE gli comanderà di fare, astenendosi anche, ovviamente, da qualsiasi commento o manifestazione di eventuale assenso o dissenso in proposito. Per REGOLA potrà solo tenere il conto delle prese e ricordare al DICHIARANTE da dove gli tocca a giocare, cioè se dalla propria mano o se da quella del MORTO.

Il GIOCO DELLA CARTA si svolge sempre quindi solo a TRE giocatori.

Da una parte il DICHIARANTE, attento e concentrato per mantenere il proprio impegno, per realizzare cioè il numero minimo delle prese cui il contratto lo obbliga, meglio se qualcuna in più, decidendo lui soltanto, al relativo turno di gioco, la carta da giocare sia dalla propria mano nascosta sia dalle carte del morto, che, dopo scoperta la carta d'attacco, sono distese, ordinate per colori, sul tavolo, e quindi sono visibili a tutti. (Il morto si comporta quindi come una educata valletta).

Dall'altra parte i due DIFENSORI, impegnati a limitare il più possibile le prese del dichiarante, cercando quindi di 'battere' (cioè di non far mantenere) il contratto o almeno evitare che il dichiarante faccia prese in più.

Il gioco del DICHIARANTE prende il nome di 'GIOCO IN ATTACCO' o anche di 'GIOCO COL MORTO', quello degli avversari 'GIOCO IN DIFESA' o anche, più semplicemente, 'CONTROGIOCO'.

Le manovre per realizzare le prese in massimo numero, come al meglio dovrebbe essere.. (ma non è sempre facile!) sono le stesse, sia nel gioco con il morto sia nel controgioco, con la sola importante differenza che il dichiarante ha il vantaggio di avere la visione di tutte le $13+13 = 26$ carte della propria linea e poter quindi formularsi mentalmente, dopo l'attacco avversario e prima di cominciare a giocarle, un 'PIANO DI GIOCO' per mantenere il suo impegno, mentre ognuno dei due difensori deve organizzarsi al meglio sulla base della visione delle carte proprie e di quelle del MORTO, rimanendo sempre nel dubbio se una determinata carta, che gli piacerebbe tanto che fosse posseduta dal suo compagno..., sia nella di lui mano, o in quella del nemico DICHIARANTE !

Il vantaggio della linea dei difensori è quello dell'ATTACCO, di poter giocare cioè la prima carta. E' un vantaggio notevole: molti contratti, anche elevati, sarebbero facilmente mantenibili se il DICHIARANTE (lui stesso o il MORTO) fosse il primo a giocare, mentre possono essere inesorabilmente battuti da un attacco indovinato.

V

Dopo la prima presa giocherà per primo (REGOLA), in un colore a piacere, quello (anche il MORTO, ma su comando del DICHIARANTE) che la ha realizzata.

Così procedendo si giocheranno, una ad una, tutte le 13 carte tenendo - entrambe le linee - il conto di quante prese ha fatto la linea in attacco e quante la linea in difesa.

Al termine il giocatore che è in posizione SUD, registrerà sullo score il risultato

conseguito in termini numerici di punti guadagnati dalla linea del dichiarante, che abbia mantenuto il suo contratto, o dalla linea avversaria se il dichiarante non ha fatto il numero *minimo* di prese cui il contratto lo obbligava, è andato cioè 'SOTTO' o, come si dice più elegantemente e ovunque, all'inglese, è andato *down*.

Il punteggio di *score*, per la linea del dichiarante dipende dal rango del contratto e dal numero delle prese fatte, che vedremo in seguito. Per ora diciamo soltanto che i contratti di maggior valore sono quelli a SENZA ATOUT, poi quelli a PICCHE e a CUORI (colori nobili o maggiori) infine quelli a QUADRI e a FIORI (colori minori).

Se invece il DICHIARANTE è andato *down* un certo punteggio va allora alla linea avversaria, ma questo non dipende dal rango del contratto, ma solo dal numero di prese di 'CADUTA' cioè da quante prese il dichiarante ha fatto in *meno* di quante cui il contratto lo impegnava.

La linea in difesa, se ritiene che il contratto sia battibile, può aggiudicarsi un punteggio molto più elevato, CONTRANDO, licitando cioè 'CONTRO' *double* che è una normale dichiarazione che però, ovviamente, è fattibile solo *dopo* una dichiarazione avversaria: a basso livello il CONTRO viene usato anche con intento INFORMATIVO di una certa forza, imprecisata come colori, per il proprio compagno che quindi di norma deve fare una dichiarazione diversa da 'passo',

mentre

ad alto livello ha valore PUNITIVO nei confronti del DICHIARANTE, il compagno, di norma, dovrebbe passare, anche se non vi è obbligato da nessuna regola. Da tenere presente che la dichiarazione di 'CONTRO' riapre la fase dichiarativa dal livello cui a quel momento era pervenuta consentendo nuove dichiarazioni da parte degli altri tre giocatori. Il dichiarante o il suo compagno, se invece si sente sicuro di mantenere il contratto, può SURCONTRARE, dicendo 'SURCONTRO' *redouble* (anche questa è una normale dichiarazione, usabile però solo *dopo* un CONTRO avversario), quadruplicando il punteggio in gioco. Anche il SURCONTRO, come il CONTRO, riapre la dichiarazione: in casi evidenti può avere significato S.O.S. per un diverso contratto.

Ecco quindi le 38 sole parole usabili in DICHIARAZIONE:

da 1 F, 1Q, 1C, 1P, 1 S.A., 2F, 2Q, 2C..fino a 7 S.A. (35) + passo,contro e surcontro (3) con il duplice scopo di scambiare informazioni con il compagno e raggiungere un contratto che ci consenta di fare dei punti o di perderne il meno possibile. Più avanti descriveremo e vedremo meglio i valori in punti dei vari contratti. (Taluni, detti appunto di 'sacrificio' vengono raggiunti da una delle due coppie per ragioni di convenienza di punteggio: anche andando sotto contratti, fino ad un certo numero di prese, si può perdere meno punti che subendo un contratto avversario 'mantenibile').

I contratti più ambiti sono quelli che producono la manche (3 SA, 4C/4P, 5F/5Q). Meglio ancora i contratti di Slam (piccolo 6F/Q/C/P/S.A o grande 7F/Q/C/P/S.A.)

VI

Dopo le solite TRE dichiarazioni di PASSO il contratto diventa definitivo: può trattarsi di un contratto 'parziale' che cioè non arriva a manche (fino a 2SA, 3C/P, 4F/4Q), di manche (3SA/+ 4C/P/+ 5Q/F) o addirittura di Slam (6F/Q/C/P/S.A. o 7 F/Q/C/P/S.A.) normale, cioè 'LISCIO', oppure 'CONTRATO' o anche 'CONTRATO E SURCONTRATO', il modo di giocare le carte e le manovre per sfruttarle al meglio

sono sempre le stesse, cambierà soltanto - e vistosamente ! – a favore dell'una o dell'altra linea, il punteggio di SCORE, basso in caso di contratti 'parziali', più consistente in caso di contratti di manche, molto elevato in caso di contratti di slam, ciò che potrà influenzare emotivamente l'uno o l'altro giocatore facendogli commettere errori anche grossolani che. con un punteggio inferiore in gioco, non farebbe.

IL BRIDGE in PARTITA LIBERA o in 'CHICAGO'

Il BRIDGE si può giocare in partita libera tra 4 o 5 persone o in 'Chicago' (4 sole smazzate); se in 5 si ruota riposando a turno, facendo quella che in gergo si chiama *la chouette*. Ma il BRIDGE più avvincente lo si gioca in Tornei o Campionati, a coppie o a squadre, dove ogni smazzata, tramite appositi astucci a 4 alloggiamenti (*boards*) viene giocata anche ad altri tavoli e il relativo punteggio sarà poi attribuito per confronto, non vince chi ha carte migliori, vince chi le sa sfruttare al meglio !

Da soli si può giocare con appositi programmi per computer o addirittura o con altri tre reali giocatori di chi sa quali parti del mondo, anche in normali tornei, via INTERNET. Esistono vari siti cui facilmente collegarsi e registrarsi. Quello che va per la maggiore è ora il cosiddetto BBO (www.bboitalia.it oppure www.bridgebase.com).

E' anche piacevole e appassionante guardar giocare chi lo fa bene ed anche leggere articoli o buoni libri sul bridge: c'è sempre da divertirsi e da imparare.

Agli albori (fine '800) il BRIDGE è nato per il gioco in partita libera *rubber bridge* tra quattro giocatori. Con un mazzo si sorteggia il primo accoppiamento, la carta più alta - bridgisticamente - è il giocatore A, la seconda il B, poi il C ed il D. A e B contro C e D giocano una prima partita, composta, come una partita di tennis o di ping-pong, da due *manches* su tre possibili. La manche si chiude quando, in una o più smazzate, una o l'altra delle coppie ha realizzato almeno 100 punti di score conseguiti con contratti mantenuti, che hanno il seguente valore a seconda del rango:

a S.A. il 1' 40, 30 cad i successivi: il contratto di 1 S.A. vale quindi, se mantenuto, 40 punti, quello di 2 SA 70 punti, quello di 3 S.A. = 100 punti cioè *manche*

a Picche e a Cuori (colori nobili o maggiori) 30 cad:

1P/1C = 30, 2P/2C = 60, 3P/3C = 90

4P/4C = 120 cioè *manche*

a Quadri e a Fiori (colori minori) 20 cad :

1Q/1F = 20, 2Q/2F = 40, 3Q/3F = 60, 4Q/4F = 80

5Q/5F = 100 cioè *manche*

VII

Inizialmente si è TUTTI IN PRIMA, poi se una coppia consegue in una o più smazzate i 100 o più punti della prima manche, essa è IN SECONDA : è come se, in una partita di tennis, avesse già vinto il 1° set. Se la seconda manche viene raggiunta ancora dalla stessa coppia la partita (*rubber*) tra A e B contro C e D è finita, diversamente, se entrambe le coppie conseguono, in fasi diverse e alterne, la prima manche si è ora TUTTI IN SECONDA (detta anche 'ZONA' in quanto, l'una o l'altra coppia sono ora in condizione di chiudere la partita, chi prima raggiungerà i 100 punti della terza manche decisiva.

Dopo questo primo RUBBER se ne giocherà un secondo, A e C contro B e D, poi un terzo , A e D contro B e C, completando così il 'giro'. Ognuno ha giocato in coppia con tutti e contro tutti.

Il punteggio di ogni rubber si registra su un segnapunti, *score*, fatto a croce: sotto la riga orizzontale della croce e a sinistra della linea verticale della croce stessa, se i punti sono per la linea di chi segna, a destra di detta linea verticale, se sono per gli avversari, si marcano solo i punti conseguiti con contratti realizzati (V.sopra)

Questi e soltanto questi sono i punti che valgono per le manches e la conseguente chiusura della partita. Sopra la riga orizzontale, sempre a sinistra o a destra di quella verticale si segnano invece:

- i punti-onori nelle varie smazzate eventualmente presentatisi (in una mano, anche avversaria) 100 punti per 4 delle prime 5 carte (gli onori ARDFT) del colore di atout
150 punti per i 5 onori di atout
150 punti per i 4 Assi a S.A.

- i punti per eventuali prese fatte in più rispetto al contratto (normali valgono c.s. 30 o 20/cad) (contrate valgono 100/cad in I 200/cad in zona)
(contrate e surcontrate valgono 200/cad in I, 400 cad in zona)

- i punti - premio spettanti per :
 - contratti contratti mantenuti 50
 - contratti contratti e surcontratti mantenuti 100
 - contratti di piccolo Slam (6F,6Q,6C,6P,6S.A.) mantenuti 500 in prima, 750 in zona
 - contratti di Grande Slam(7F,7Q,7C,7P,7S.A.) mantenuti 1000 in prima 1500 in zona

- i punti persi dagli avversari per prese di caduta 'lisce' per contratti non mantenuti 50/cad in I
100/cad in zona
- idem c.s. 'contrate' se in PRIMA 100 la prima
200 /cad la 2a e 3a
300/cad dalla 4a
- idem c.s. 'contrate' se in ZONA 200 la 1a
300/cad dalla 2a

VIII

N.B. L'eventuale SURCONTRO, in caduta, raddoppia il punteggio del CONTRO. Prudenza quindi, nell'uso di queste due dichiarazioni che esasperano il punteggio !

- infine il premio di MANCHE : 300 in I
(solo se impossibilitati a concludere il rubber)
700 con avversari ancora in I
500 con avversari

in zona

N.B. I contratti contrati, se mantenuti, raddoppiano il loro valore, a seconda del rango, anche ai fini della manche, Quelli contrati e surcontrati, lo quadruplicano.

Quindi ad es. 2C x (si legge due cuori contrate) = 2 x 60 =

120, cioè manche (+ 50 punti di premio + le eventuali prese in più);

1 S.A. contrato e surcontrato = 4 x 40 = 160 cioè manche (+ 100 punti di premio + le eventuali prese in più)

Da un esame sommario (il punteggio è un po' complicato, ma non c'è alcuna fretta per impararlo, basta capirne un la logica, perché rappresenta la chiave del bridge) emerge che si conseguono sì punti con contratti realizzati, ma se ne possono perdere molti – ed economicamente contano lo stesso - con contratti non mantenuti, specie se contrati dagli avversari. E' infatti possibile che, in partita, alla fine del *rubber* ci si accorga che ha fatto più punti la coppia che non lo ha chiuso, che sarà quindi quella che vince, ciò a differenza di quanto avviene negli sports sopra richiamati.

Giocando in partita o in 'Chicago' oltre allo score per i *rubbers* si terrà poi anche uno score individuale, dove i punti di ogni giocatore sono segnati a meno di due zeri, per far prima, preceduti dal segno + se vinti, dal segno - se persi. Se ad esempio nel primo rubber A con B hanno fatto 1150 punti complessivi (sopra e sotto la riga orizzontale ora si sommano tutti) e C con D 720 punti il rubber è vinto da AB di 1150-720 = 430 punti che si arrotondano a 400 scrivendo quindi, nello score individuale: A :+ 4 B: + 4 C: -4 D: - 4 Sia lo score per i rubbers sia quello individuale possono essere tenuti da entrambe le linee, per reciproco controllo. Al termine del 'giro' lo score individuale dovrà quadrare., cioè la somma algebrica deve tornare = 0.

Esempio:

A : +4 + 8 - 2 = + 10	(= 1000 punti vinti)
B : +4 - 8 +2 = - 2	(= 200 " persi)
C : -4 + 8 +2 = + 6	(= 600 " vinti)
D : -4 - 8 - 2 = - 14	(= 1400 " persi)

Tot. = 0

Se la posta in gioco era, poniamo, mezzo cent di Euro a punto, A ha vinto 5 Euro, B ne ha persi 1, C ne ha vinti 3 e D ne ha persi 7. Con poste così basse non c'è quindi rischio di 'rovinarsi' ma solo il piacere di trascorrere qualche ora in un gioco quanto mai stimolante ed avvincente.

IX

IL BRIDGE DUPLICATO

Il gioco in torneo (o in campionato) è ancora più affascinante. Qui non esiste lo scopo dell'intera partita, come nel rubber, ma solo quello di realizzare il massimo punteggio a proprio favore (o perderne il meno possibile se le carte favoriscono la linea avversaria) in ogni smazzata, considerata come estratta casualmente da una partita e contenuta in un apposito astuccio (board) con 4 piccoli alloggiamenti, ognuna per 13 carte. Nell'astuccio, numerato, è indicata la situazione di partita di quella smazzata. Ad esempio nell'astuccio n.2 troviamo :
NORD - SUD IN SECONDA (o IN ZONA), DICHIARA EST

Inizialmente ad ogni tavolo, se l'Organizzazione non li fornisce già predisposti e pronti quindi da giocare, si smazzeranno casualmente l'astuccio o gli astucci programmati che, a loro volta potranno essere subito giocati o solo preparati e passati poi ad un altro tavolo. Giocando una smazzata da un astuccio si estrarranno le carte coperte dal relativo alloggiamento di ogni giocatore, le si conteranno ancora coperte, poi si guarderanno e ordineranno nella propria mano e il dichiarante indicato nell'astuccio (Est nel caso del n. 2 di cui all'esempio) farà la sua prima licita. Finita la dichiarazione le carte si giocheranno scoperte davanti a sé stessi ricoprendole, dopo conclusa la presa, ognuna orientata parallelamente alla linea che la ha vinta. Alla fine del gioco sarà così facile, per tutti, fare il conto delle prese realizzate dall'una e dall'altra linea. Il giocatore in Sud (sempre lui, per convenzione internazionale) è incaricato di segnare il risultato sullo score.

Ognuno dei quattro giocatori rimetterà poi le proprie carte coperte nel suo alloggiamento dentro l'astuccio. La smazzata (o le smazzate) giocata andrà quindi ad un altro tavolo mentre al nostro ne arriverà una già giocata da altri e da giocare da noi così via per tutte le smazzate programmate dall'Organizzazione, secondo l'importanza del Torneo o Campionato.

Nei tornei o campionati a coppie lo score segue ogni singola smazzata ed ogni Sud che lo gioca vi registra il risultato prodottosi al suo tavolo. Alla fine, per mezzo di appositi programmi per computers, in ogni smazzata la coppia che avrà conseguito il massimo risultato si vedrà attribuito un punteggio pari al numero di volte che la smazzata viene giocata - 2 (il cosiddetto TOP) mentre la coppia avversaria otterrà un punteggio pari a 0 (il cosiddetto ZERO), poi i punteggi, per le altre coppie della stessa linea di quella che ha fatto il TOP, scaleranno di due in due fino alla coppia che ha fatto il minimo che prenderà ZERO mentre la coppia dell'altra linea, sua avversaria in quella smazzata prenderà quindi il TOP.

In caso di più punteggi uguali si fa la media tra il primo e l'ultimo di essi come se fossero disuguali, attribuendo poi tale media a tutte le coppie che hanno fatto quel punteggio mentre le corrispondenti coppie avversarie prenderanno tutte un punteggio pari al complemento al TOP.

Ad esempio (5 tavoli) se il TOP è 8 e i primi quattro risultati per NS sono tutti 100 e l'ultimo è invece 50 alle quattro coppie che hanno marcato 100 verrà attribuito, in quella smazzata, il punteggio $(8+6+4+2) / 4 = (8+2)/2 = 5$ mentre alle corrispondenti coppie avversarie spetterà il punteggio complementare al TOP, cioè $8 - 5 = 3$. L'ultima coppia, che ha fatto solo 50, prenderà 0 e la coppia avversaria prenderà $8-0 = 8$, cioè il TOP. Con questo sistema ogni coppia, in ogni smazzata, conseguirà un punteggio di torneo variabile compreso tra il TOP e lo ZERO. Vincerà ovviamente chi ha fatto più punti, prendendo molti TOP o molte mani buone e pochi ZERI o poche mani brutte. Il modo di ruotare le coppie è completo fino a pochi tavoli (metodo HOWELL, con movimenti delle coppie e dei boards guidati da schemi riportati su ogni tavolo,

X

i cosiddetti CENTRI-TAVOLO), mentre è necessariamente incompleto per molti tavoli (metodo MITCHELL, dopo ogni 1/2 o 3 smazzate le coppie di una linea, di solito Est-Ovest, cambiano tavolo salendo di uno mentre i relativi boards contenenti le 1/2 o 3 smazzate scendono di un tavolo).

Nei tornei o campionati a squadre il meccanismo è analogo ma ogni incontro è sempre tra due squadre, ed occorrono due sale da gioco, 'sala aperta' (accessibile al pubblico) e 'sala chiusa' (riservata ai soli giocatori). Qui in seguito lo si spiegherà meglio con un esempio.

In tutti i TORNEI ed i CAMPIONATI è obbligatoria la presenza di almeno un ARBITRO qualificato che vigilerà sul corretto svolgimento del gioco secondo il Codice Internazionale del Bridge di Gara, applicando anche eventuali penalità (in punti di gioco) ai trasgressori.

Nel bridge **DUPLICATO** il modo di segnare è leggermente diverso da quello del **RUBBER**: Ai contratti di manche si aggiunge sempre 300 se in prima, 500 se in zona. Ai contratti parziali si aggiungono sempre 50 punti. I punti-onori non contano. Con il criterio della 'duplicazione' si possono fare gare a coppie e a squadre dove la fortuna conta poco in quanto molti o tutti giocano le stesse carte e vincerà chi ne ha saputo trarre i migliori vantaggi.

Nei **TORNEI A COPPIE** spesso si fanno due classifiche, una per la linea NS e l'altra per la linea EO oppure si giocano più turni facendo cambiare linea a parte delle coppie dopo ogni turno in modo da mediare un po' il fatto che una linea possa essere avvantaggiata dal vedere più carte dell'altra ed avere quindi più occasioni di marcare buoni punteggi.

Per grossi tornei in una sola seduta è in uso la classifica 'alla greca' dove la 1° coppia è quella che ha fatto il punteggio più alto, e la seconda è la 1° dell'altra linea. Poi, a due a due, una coppia NS ed una EO, si esaminano i punteggi decrescenti assegnando le relative posizioni di classifica 3°, 4° ecc.

Nei **TORNEI O CAMPIONATI A SQUADRE**, dove gli incontri avvengono sempre tra due squadre, la fortuna di vedere più carte proprio non esiste. Esemplichiamo, per capire meglio, una situazione di un Campionato. I quattro componenti della squadra A : A1,A2,A3,A4 incontrano la squadra B : B1,B2,B3,B4 occupando due tavoli in due diverse sale (**SALA APERTA** dove è ammesso il pubblico, **SALA CHIUSA** dove non vi è ammesso) e disponendosi come segue:

SALA APERTA 1o TEMPO

NS A1 A2
boards n.1-10
EO B1 B2

SALA CHIUSA 1o TEMPO

NS B3 B4
boards n. 11-20
EO A3 A4

SALA APERTA 2o TEMPO

NS A1 A2
boards n. 11-20
EO B1 B2

SALA CHIUSA 2o TEMPO

NS B3 B4
boards n. 1-10
EO A3 A4

XI

In sostanza, dopo il primo tempo, si sono solo scambiati i boards tra le due sale ma alla fine l'incontro sarà stato giocato senza vantaggi di carte in quanto nel secondo tempo, nella fase cioè della 'duplicazione' la coppia della squadra A in NS sala aperta e l'altra coppia della squadra A in EO in sala chiusa vengono a giocare gli stessi *boards* con le stesse carte giocate precedentemente dalle coppie NS ed EO della squadra avversaria nell'altra sala. Lo stesso succede ovviamente per la squadra B nei confronti della squadra A.

Al termine dell'incontro si confronteranno gli scores delle due sale trascrivendoli in un rendiconto. Molte smazzate - le più facili - finiranno pari (stesso risultato in entrambe le sale) ma ci sarà sempre qualche score differenziale (più punteggio realizzato in una sala rispetto all'altra) o addirittura doppio (in entrambe le sale marca un punteggio la stessa squadra).

Le differenze dei punteggi di scores saranno poi tradotte in I.M.P. (International Match Points) attraverso una tabella riportata nel rendiconto (ad es. 100 punti di score = 3 I.M.P., 450 punti di score = 10 I.M.P. ecc.), poi, con un'altra tabella sempre riportata nel rendiconto, la differenza tra la somma degli I.M.P. della squadra A e quella della B sarà tradotta in V.P. (Victory Points) con una scala che di solito va da max 25/0, 25/1,25/2,25/3,25/4,25/5, 24/6, 23/7 ecc fino a 15/15 (pareggio) determinando al fine il risultato.

Per regola il rendiconto viene compilato in tutte le sue parti, fino al risultato finale in V.P. dal Sud della sala aperta che poi lo fa firmare ai capitani delle due squadre e lo consegna alla direzione del Campionato o Torneo che sia.

Per dare più stimolo ai Tornei e anche a taluni Campionati a squadre sta diffondendosi un modo di segnare cosiddetto 'alla francese' disputando incontri su poche smazzate (4/5/6) dove, in ogni smazzata, oltre all'eventuale guadagno in I.M.P. poi tradotto in V.P., ci sono addirittura 2 V.P. di vittoria se la mano è vinta di almeno 20 punti. Su 4 smazzate la scala è del 16/0 (8 V.P. in base al duplicato e 8 V.P. in base alle mani favorevoli).

^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^

XII

COSA E' IL BRIDGE - Appendice

L' ASPETTO NORMATIVO

Ci sono delle regole, anche etiche, da rispettare, giocando a bridge, la prima delle quali è avere un contegno educato al tavolo e rispettoso del compagno, degli avversari (*opponents*), dell'arbitro (nei tornei e campionati) e, soprattutto, del gioco in sé. Meglio sempre non parlare, durante lo svolgimento di una smazzata che dura circa 7/8 minuti riservando alla fine di essa eventuali commenti tecnici, appunti al partner (sempre il colpevole, *guilty*), garbate battute, complimenti o convenevoli. Quando si infrange una regola, si commette cioè un errore, anche se involontario (tipo non 'rispondere' ad un colore *renonce* avendovi ancora una o più carte, oppure attaccare per primi quando invece spettava al partner) si va incontro ad una penalità che può danneggiarci nel punteggio: bisogna accettarla con stile e serenità senza inutili discussioni o scuse. Tutte le norme sono riportate nell'apposito Codice sia del bridge libero (cioè di partita o Chicago o duplicato o torneino casalingo o di circolo) sia del bridge di gara (tornei ufficiali e campionati a coppie o a squadre) che ci si possono procurare anche via internet visitando il sito della Federazione Italiana Gioco Bridge www.federbridge.it.

L' ASPETTO MONDANO - COME INTRODURSI - DOVE SI GIOCA – EMOZIONI E CARRIERA

Il bridge ha una sua folta schiera di appassionati praticamente in ogni parte del mondo, grazie anche al fatto che le regole del gioco sono uguali ovunque. Chi gioca a bridge, anche se in forma dilettantistica trova con facilità, nella propria città o altrove, il locale Circolo (o Circoli) dove sarà ben accolto e farà amicizie piacevoli. E' consigliabile, in proposito, essere in possesso della tessera di socio della Federazione Italiana Gioco Bridge, (www.federbridge.it) ottenibile tramite una locale Associazione Bridge, se si sa un po' giocare, diversamente è consigliabile frequentare un corso vero e proprio e tesserarsi alla Federazione, tramite l'Istruttore o il Circolo di appartenenza dello stesso, come 'Allievo Scuola Bridge' – posizione che offre molti vantaggi ma che è limitata ai soli primi tre anni di pratica bridgistica. Quando il neofita ha imparato un po' e si diverte a fare qualche torneo, potrà orientare le proprie scelte vacanziera e turistico-culturali in funzione del bridge recandosi in splendide località di mare e monti dove vengono organizzate 'settimane del Bridge' (Rimini, Riccione, Ischia, Cortina d'Ampezzo, Madonna di Campiglio ecc.).

Poi magari, per fare esperienze più stimolanti ed avere emozioni nuove, andare ad un Festival Internazionale come a fine Maggio in Costa Azzurra a Juan Les Pins, a Giugno-Luglio a Biarritz, a Settembre a Pula (Punta Verudela) e, sempre a Settembre, a Venezia (se, come speriamo, ricominceranno a farlo.); oppure a importanti eventi di week-ends con 2/3 tornei che vengono organizzati un po' ovunque, in Italia e all'estero, sempre in città o luoghi particolarmente attraenti. Questo tipo di turismo bridgistico ha anche una convenienza economica: ovunque infatti gli organizzatori si preoccupano di concordare con i migliori alberghi del luogo condizioni di soggiorno particolarmente agevolate per i partecipanti.

Il passo successivo può essere poi quello di partecipare anche a tutti o parte dei Campionati Ufficiali, Italiani, Europei o Mondiali che periodicamente si svolgono, quelli Italiani ogni anno a Salsomaggiore o a Riccione, quelli Europei e Mondiali, con frequenza biennale, sempre in belle località di Europa e del Mondo.

Tutte queste fasi segnano la carriera del bridgista che parte da 0 (N.C. o Allievo Scuola Bridge) partecipando ai Campionati di primo livello per A.S.B. o per cadetti-Juniores (fino all'anno del compimento dei 25 anni incluso) per poi, se prosegue con una qualsiasi attività agonistica anche ristretta al proprio Circolo, partecipando ai tornei settimanali o *simultanei* nazionali (entrambi a coppie) che vi si svolgono - salire alla 3° Cat, alla 2° e magari alla 1° o diventare addirittura un *master*, titolo, agognato da ogni bridgista, attribuito a chi vince un Campionato Nazionale o Internazionale.

IL CONSIGLIO FINALE

Il bridge è un gioco affascinante e si può 'giochicchiare' già dal primo giorno ma più lo si approfondisce e più lo si pratica e lo si studia più se ne traggono soddisfazioni.

Ci sono ottimi libri sul bridge, non c'è che l'imbarazzo della scelta, come pure si svolgono con periodicità annuale corsi propedeutici e di approfondimento presso i Circoli più importanti di ogni parte d'Italia.

Per impararlo autonomamente, fino a un livello più che soddisfacente, l' **AUTOCORSO** che segue, in 20 lezioni, le prime delle quali in forma colloquiale ed anche un po' scherzosa, poi, necessariamente, sempre più *tecnica*, insegna tutto ciò che si deve sapere sul bridge. E' un corso completo, 'a 360 °' su licita, gioco e controgioco, ma, date le pressoché infinite situazioni che si presentano, le esperienze al tavolo, i consigli dei buoni giocatori, anche casuali, che vi seggono ed anche una costante disponibilità a studiare, saranno determinanti per promuovere il neofita fino a farlo appartenere alla ristretta ed ambita cerchia degli *esperti*. ^^^^ copyright Studio Ing.Cosimi 2010 e-mail luciano427@interfree.it ^^^^