



Federazione Italiana Gioco Bridge
Settore Insegnamento – *Divisione “Bridge a Scuola”*

PRECISAZIONI SULLO SVOLGIMENTO delle Qualificazioni interregionali dei G.S.S.

Si gioca con i bidding-boxes. Idealmente il sistema di gara è “5[^] nobile, Quadri quarte”.

Le carte saranno smazzate al tavolo.

Pur trattandosi di gara a squadre, per semplificare lo svolgimento si giocherà a Sistema Mitchell.

Le due coppie di una squadra giocheranno una in Nord/Sud e l'altra in Est/Ovest, con posizioni di partenza determinate come sotto riportato. La classifica ‘squadre’ sarà ottenuta dalla somma dei punti, conquistati durante i turni di gioco, dalle due coppie della stessa squadra.

Caso A: alla presenza di **5, 7, 9, 11, 13, 14, 15 e più** formazioni, le due coppie della stessa squadra siederanno allo stesso tavolo, mescoleranno e distribuiranno le carte, unicamente registrando sullo score il diagramma delle smazzate: pertanto non si confronteranno tra loro.

Caso B: alla presenza di **4, 6, 8, 10, 12** formazioni, si disputerà ugualmente un torneo Mitchell, avendo però l'accortezza di sistemare le coppie Est/Ovest di una squadra in modo che non incontrino i compagni, cioè effettuino il salto tavolo al momento dell'incontro con i compagni.

Pertanto la posizione di partenza iniziale sarà (al primo turno le carte saranno mescolate e giocate, poiché non si gioca contro i propri compagni):

4 tavoli: squadra 1 : NS/1; EO/3 *** squadra 2 : NS/2; EO/4 (e così via) (salto dopo due turni giocati)

6 tavoli: squadra 1 : NS/1; EO/4 *** squadra 2 : NS/2; EO/5 (e così via) (salto dopo tre turni giocati)

8 tavoli: squadra 1 : NS/1; EO/5 *** squadra 2 : NS/2; EO/6 (e così via) (salto dopo quattro turni giocati)

10 tavoli: squadra 1 : NS/1; EO/6 *** squadra 2 : NS/2; EO/7 (e così via) (salto dopo cinque turni giocati)

12 tavoli: squadra 1 : NS/1; EO/7 *** squadra 2 : NS/2; EO/8 (e così via) (salto dopo sei turni giocati)

Terminato il primo turno (caso A: solo smazzate e registrate le carte ; caso B: smazzate, giocate e registrate), verrà dato il cambio. Le coppie N/S restano ferme, le coppie E/O avanzano di 1 tavolo, il/i board scende di 1 tavolo.

Saranno effettuati tanti turni di gara in modo da poter giocare mediamente 24 smazzate (non meno di 20, non più di 28; tempo a smazzata: max. 10 minuti -> mediamente 6 boards/ora), anche in due tempi, laddove il numero di boards per turno è pari. Per ogni turno possono essere giocati più boards

Indicativamente (un tavolo corrisponde ad una squadra):

				tempo
4 tavoli: 3 turni di 7 boards				giocate 21 smazzate 3h,30'
5 tavoli: 4 turni di 5 boards				giocate 20 smazzate 3h,20'
6 tavoli: 5 turni di 4 boards	->	->	->	giocate 20 smazzate 3h,20'
7 tavoli: 6 turni di 4 boards (anche due tempi, ciascuno di sei turni di 2 boards)				giocate 24 smazzate 4h
8 tavoli: 7 turni di 3 boards	->	->	->	giocate 21 smazzate 3h,30'
9 tavoli: 8 turni di 3 boards	->	->	->	giocate 24 smazzate 4h
10 tavoli: 9 turni di 3 boards	->	->	->	giocate 27 smazzate 4h,30'
11 tavoli: 10 turni di 2 boards	->	->	->	giocate 20 smazzate 3h,20'
12 tavoli: 11 turni di 2 boards	->	->	->	giocate 22 smazzate 3h,40'
13 tavoli: 12 turni di 2 boards	->	->	->	giocate 24 smazzate 4h
14 tavoli: 12 turni di 2 boards	->	->	->	giocate 24 smazzate 4h
15 tavoli: 12/13/14 turni di 2 boards	->	->	->	giocate 24/28 smazzate 4h,40' (max)

Trattandosi in pratica di un Mitchell, con 13/14/15 tavoli si possono giocare anche solo 10/11 turni, però non tutte le formazioni in gara si incontreranno.

Se venissero disputati più tempi di gara il Direttore, nei tempi a seguire potrà modificare la posizione delle coppie di una squadra in modo da non far incontrare sempre le stesse coppie tra di loro.

Saranno infine effettuati i conteggi.

La somma dei punti conquistati dalla coppia N/S di una squadra sommati a quelli conquistati dalla coppia E/O stabilirà la graduatoria delle formazioni.

In caso di parità definirà il ballottaggio la miglior (=minore) somma delle posizioni relative (1° =1, 2°=2 ecc...; se due posizioni sono ex-aequo, ad. es. 3°/4° = 3) di linea di ciascuna coppia di ciascuna squadra coinvolta nello spareggio.

In caso di ulteriore parità definirà il ballottaggio la miglior (=maggiore) somma dei punti effettivamente segnato in ogni score (+600, -120 ecc) giocato da tutte le formazioni coinvolte nello spareggio da ciascuna coppia di ciascuna squadra.

Alternative per numeri particolari

A

Nel caso di presenza di **13 squadre** si potrà disputare un **Patton/Mitchell** (tipo "campus")

I quattro giocatori di una squadre siedono allo stesso tavolo: una coppia in N/S ed una coppia in E/O (se è prevista una riserva angolizza la coppia nord/sud sino al momento della sostituzione: il sostituito resta all'angolo sino alla fine della gara).

Come nel "mitchell" le carte vengono smazzate al tavolo e non giocate dalle coppie della stessa squadra.

Dopodiché verrà dato il cambio.

Per ogni cambio:

le coppie N/S restano ferme

le coppie E/O scendono di 2 tavoli

il board scende di 1 tavolo

se -> Tempo unico - 12 turni di gioco - 2 boards a turno

giocati : 24 boards

tempo max: 20' a turno (tot. 240': 4h)

oppure :

se -> Due tempi di gara, ciascuno di 12 turni, 1 board a turno

Nel secondo tempo invertire la linea delle coppie delle squadre sedute

inizialmente ai tavoli dispari (o pari), in modo che si incontrino solo in parte

le stesse coppie

giocati complex: 24 boards

tempo max: 10' a turno (tot. 240': 4h)

Ogni board comporterà l'aggiudicazione di 10 VP, secondo la seguente scala:

diff. PT		VP
0/10	->	5/5
20/100	->	6/4
110/230	->	7/3
240/490	->	8/2
500/740	->	9/1
750 +	->	10/0

Esempio (5 tavoli, 4 turni, 1 boards/turno): board nr.5

ns	risul	eo	vp (ns)	
5	n.g.	105	x	
4	630	101	9	
3	630	102	4	
2	660	103	6	
1	-100	104	1	in quanto

squadra 4 contro 1: 4: +630 + 100 = 730 = 9vp; per cui squadra 1 = 1vp

squadra 3 contro 2: 3: +630 -660 = -30 = 4vp; per cui squadra 2 = 6vp

I punti così calcolati vengono riportati su un tabellone e sommati squadra per squadra.

In caso di parità vale l'incontro diretto: somma dei VP conquistati nei boards giocati contro dalle due/tre.. squadre (se si gioca in due tempi: la somma dei VP di ciascun tempo)

Se parità persiste: somma dei punti segnati da una squadra (+/-)

B

Nel caso di presenza di **TRE squadre** si può disputare un 'patton', che permette il confronto IMP/VP tra le squadre senza effettuare riposi.

Le due coppie della squadra si siedono allo stesso tavolo e mescolano i boards (che possono anche già essere stati predisposti dall'organizzazione)

Ad ogni tavolo vengono posizionati sei boards: tav.1: da 1 a 6; tav.2 da 7 a 12; tav. da 13 a 18.

Terminate le operazioni di smazzatura, i boards scendono di 1 tavolo e le coppie EO di 2 tavoli.

Alle coppie in Nord/Sud viene consegnato lo score di Sala Aperta, alle coppie in Est/Ovest quello di Sala Chiusa.

Il tempo (primo) si conclude in due turni di gara, durante i quali ogni squadra ha incontrato le altre due, giocando contro sei smazzate (mezzo incontro).

Nel secondo tempo si effettuano le stesse operazione del primo. Le squadre quindi giocheranno ulteriori sei boards per ciascuno dei due turni.

I risultati dei 6+6 boards giocati (contro la stessa squadra !!) saranno riportati sullo score/squadre completo ed effettuati i conteggi. Il risultato in I.M.P. sarà tradotto in VP/wbf, utilizzando la scala degli incontri di **12 smazzate.**

<i>Diff. IMP</i>	<i>VP</i>	<i>diff IMP</i>	<i>VP</i>	<i>diff IMP</i>	<i>VP</i>	<i>diff IMP</i>	<i>VP</i>
0-1	15/15	13/16	19/11	29/32	23/7	46/50	25/3
2-6	16/14	17/20	20/10	33/36	24/6	51/55	25/2
7/9	17/13	21/24	21/9	37/40	25/5	56/61	25/1
10/12	18/12	25/28	22/8	41/45	25/4	62 +	25/0

In caso di parità in VP vale il risultato dell'incontro diretto, se parità sussiste ancora la differenza in IMP ed ancora i Total Points (somma dei punti segnati nelle 12 smazzate, squadra A – squadra B)

C

Nel caso di presenza di **QUATTRO squadre** si potrà disputare un vero e proprio di girone all'italiana a squadre, con IMP e VP: 25/0

4 squadre

formula: **girone all'italiana**

3 turni di gara già prefissati: 1 contro 2, 3 contro 4 *** 3-1 / 4-2 *** 1-4 / 2-3

7 boards per turno (incontro a tempo unico)

IMP e VP: 25/0 (tabella wbf:8 boards)

Giocati complex: 21 boards

Tempo max.: 3h e 36'

Tabella WBF per incontri di 8 boards

Diff IMP	VP
0 – 1 ->	15 – 15
2 – 5 ->	16 – 14
6 – 8 ->	17 – 13
9 – 11 ->	18 – 12
12 – 14 ->	19 – 11
15 – 17 ->	20 – 10
18 – 20 ->	21 – 9
21 – 23 ->	22 – 8
24 – 26 ->	23 – 7
27 – 29 ->	24 – 6
30 – 33 ->	25 – 5
34 – 37 ->	25 – 4
28 – 41 ->	25 – 3
42 – 45 ->	25 – 2
46 – 50 ->	25 – 1
51 + ->	25 – 0