



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:

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

ESERCIZI:

E.1	QUANTI PUNTI ONORI POSSIEDI?	
E.2	QUANTE PRESE PUÒ REALIZZARE LA COPPIA?	25
E.3	CHE CONTRATTO GIOCHIAMO A SENZA ATOUT? (A)	26
E.4	CHE CONTRATTO GIOCHIAMO A SENZA ATOUT? (B)	27
E.5	QUANTE VINCENTI POSSIEDI NEL COLORE?	28
E.6	QUANTE VINCENTI POSSIEDI NEI COLORI?	29
E.7	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
7	1 SENZA ATOUT: 1SA
8	2 SENZA ATOUT: 2SA
9	3 SENZA ATOUT: 3SA
10	4 SENZA ATOUT: 4SA
11	5 SENZA ATOUT: 5SA
12	6 SENZA ATOUT: 6SA
13	7 SENZA ATOUT: 7SA

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.**

Mediante 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

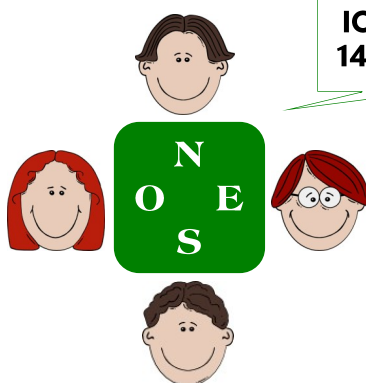
2.4 MINIBRIDGE A SENZA ATOUT

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:**

	PASSO	► CON MENO DI 12 PUNTI ONORI (0/11)
(Apertura)	APRO	► CON ALMENO 12 PUNTI ONORI (12+)

- **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*».

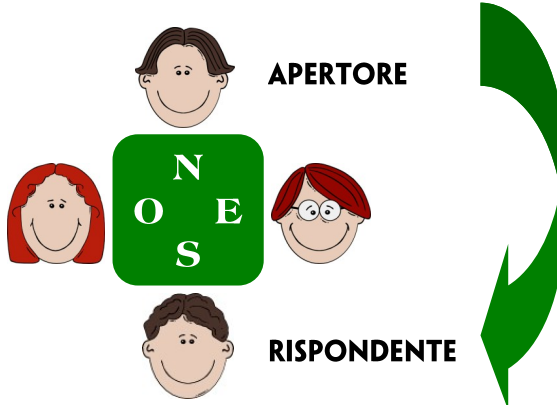


IO APRO CON ...
14 PUNTI ONORI

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**.



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!

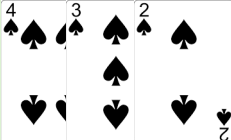
**VERIFICHE
AL TAVOLO**
SMAZZATE PREDISPOSTE

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

2.5 CARTE E PRESE

L'osservazione delle carte ricevute consente di valutare le potenzialità delle stesse ai fini della *presa*. Verifichiamo con qualche esempio:

①



NESSUNA PRESA

②



"SECCO"

NESSUNA PRESA

③



"SECCA"

NESSUNA PRESA

Esempio ①: **è impossibile realizzare una presa**; ciò è dovuto alla mancanza di onori che possono consentire la realizzazione di una presa.

Esempi ② ③: **è molto raro poter realizzare una presa**, ciò è dovuto all'obbligo di risposta a colore (se l'avversario gioca l'Asso nel colore, sei obbligato fornire l'onore posseduto!).

④



UNA PRESA POSSIBILE

⑤



UNA PRESA POSSIBILE

⑥



"SECCHI"

UNA PRESA NON IMMEDIATA

Esempi ④ ⑤: **non è certo, ma è possibile realizzare una presa**; un onore, che non sia l'Asso, per avere teorica possibilità di presa, deve essere accompagnato da un numero di *cartine* pari almeno a quanti sono gli onori superiori mancanti.

Esempio ⑥: **una presa non immediata**; la presa non è immediatamente esigibile, giacché è necessario far uscire la carta superiore (*affrancamento*) per poterla poi realizzare.

AFFRANCAMENTO è l'azione che il giocatore svolge per rendere disponibili alla presa (vincenti) carte che inizialmente non lo sono.

⑦



UNA VINCENTE

⑧



TRE VINCENTI



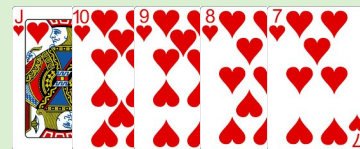
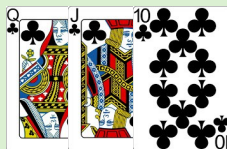
Esempi ⑦ ⑧: in questi casi le prese sono immediatamente esigibili e per tal motivo si definiscono **vincenti**.

Vincente è la carta immediatamente disponibile per la realizzazione di una presa. Sono per definizione **vincenti** gli Assi (e le carte consecutive agli stessi) **posseduti da un giocatore o da una coppia**.

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*, verifichiamo con qualche semplice esempio.

①



CINQUE VINCENTI

②



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.

①



VINCENTI

②



AFFRANCABILI

③



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

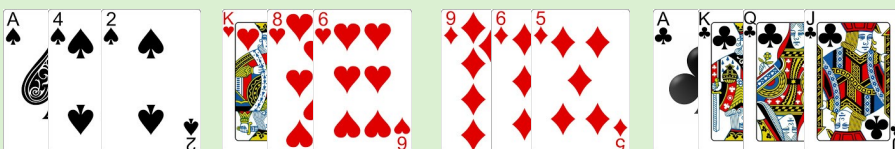
PUNTI ONORI

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.

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

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

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

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

A) NORD
PUNTI ONORI **12**

B) SUD
PUNTI ONORI

C) NORD/SUD
CONTRATTO

N
O **E**
S

♠ **K63**
♥ **J84**
♦ **842**
♣ **KQJ5**

2

15

A) NORD
PUNTI ONORI **15**

B) SUD
PUNTI ONORI

C) NORD/SUD
CONTRATTO

N
O **E**
S

♠ **K63**
♥ **J84**
♦ **842**
♣ **KQJ5**

3

12

A) NORD
PUNTI ONORI **12**

B) SUD
PUNTI ONORI

C) NORD/SUD
CONTRATTO

N
O **E**
S

♠ **1092**
♥ **KJ5**
♦ **AQ74**
♣ **873**

4

12

A) NORD
PUNTI ONORI **12**

B) SUD
PUNTI ONORI

C) NORD/SUD
CONTRATTO

N
O **E**
S

♠ **Q92**
♥ **KQ5**
♦ **AK74**
♣ **873**

5

17

A) NORD
PUNTI ONORI **17**

B) SUD
PUNTI ONORI

C) NORD/SUD
CONTRATTO

N
O **E**
S

♠ **J32**
♥ **A2**
♦ **KQJ4**
♣ **AQ65**

6

12

A) NORD
PUNTI ONORI **12**

B) SUD
PUNTI ONORI

C) NORD/SUD
CONTRATTO

N
O **E**
S

♠ **832**
♥ **Q2**
♦ **K854**
♣ **J965**

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



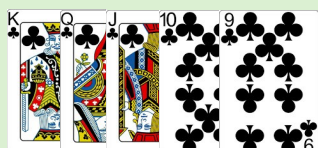
Le 'vincenti' nel colore sono:

6



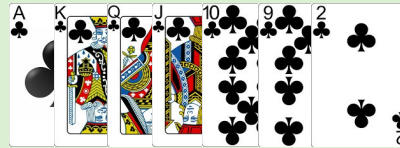
Le 'vincenti' nel colore sono:

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



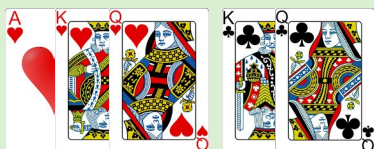
Le 'vincenti' sono:

2



Le 'vincenti' sono:

3



Le 'vincenti' sono:

4



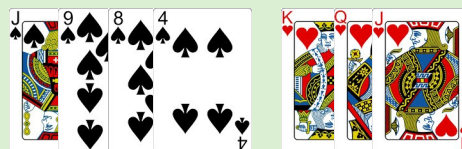
Le 'vincenti' sono:

5



Le 'vincenti' sono:

6



Le 'vincenti' sono:

7



Le 'vincenti' nel colore sono:

8



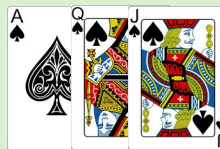
Le 'vincenti' nel colore sono:

E.7 VINCENTI E AFFRANCABILI?

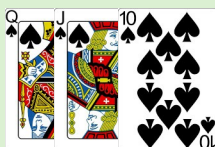
Verifica, nel colore proposto, la presenza di 'vincenti' e/o 'affrancabili' (barrare)

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 ☐