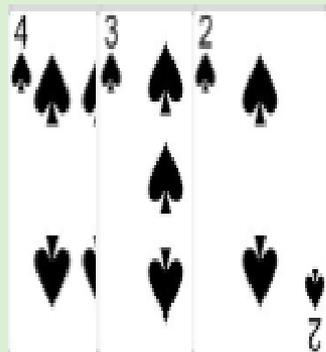


2.5 CARTE E PRESE

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



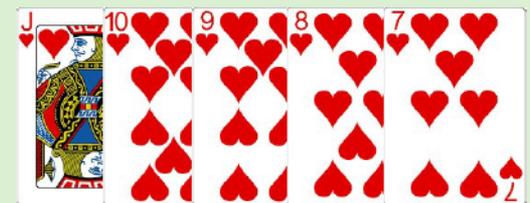
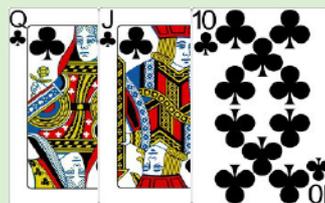
Esempi 7 8: in questi casi le *prese* sono immediatamente esigibili e per tal motivo si definiscono **vincenti**.

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*, verificchiamo 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*.

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**.

♠	AK
♥	AKQ
♦	KQJ1098
♣	AK

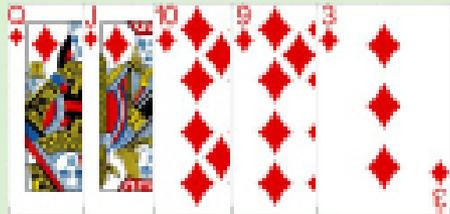
Nell'esempio proposto le *vincenti* sono individuabili nei semi di ♠ ♥ e ♣; mentre le *carte affrancabili* sono tutte riconducibili al seme di ♦.

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.

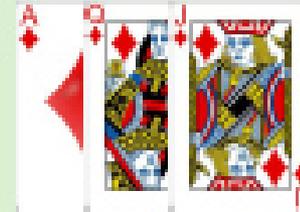
5



Le 'vincenti' nel colore sono:



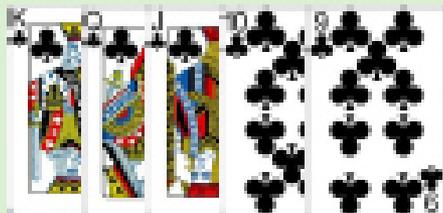
6



Le 'vincenti' nel colore sono:



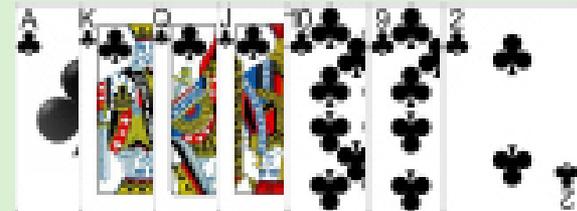
7



Le 'vincenti' nel colore sono:



8



Le 'vincenti' nel colore sono:



E.5 QUANTE 'VINCENTI' POSSIEDI NEL COLORE?

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

1



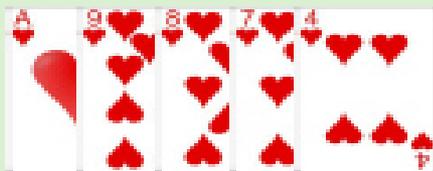
Le 'vincenti' nel colore sono:

2



Le 'vincenti' nel colore sono:

3



Le 'vincenti' nel colore sono:

4



Le 'vincenti' nel colore sono:

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'**.

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

- a) Realizza esattamente 9 prese: la coppia in N/S ottiene un punteggio positivo corrispondente al valore del contratto prescelto.
- b) 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.
- c) Realizza 8 prese: la coppia N/S **non ottiene alcun punteggio**, ma anzi è la coppia in E/O ad acquisire un punteggio.
- d) 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)

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</i> scommesse non arriva a 100 punti	1SA 2SA	1 ^A 50	2 ^A 50	<i>I contratti parziali hanno un bonus fisso.</i>
CONTRATTI DI MANCHE Il valore delle <i>prese</i> scommesse è pari o superiore a 100 punti	3SA 4SA 5SA	1 ^A 300	2 ^A 500	
PICCOLO SLAM 12 prese	6SA	BONUS MANCHE +	1 ^A 500	2 ^A 750
GRANDE SLAM 13 prese	7SA	BONUS MANCHE +	1 ^A 1000	2 ^A 1500

PUNTI ONORI E CONTRATTI A SENZA ATOUT**VALORE DEL CONTRATTO DICHIARATO****PUNTI ONORI COPPIA****PRESE****CONTRATTO****PRIMA****SECONDA (ZONA)****20 - 21 - 22****7****1SA**

90

90

23 - 24**8****2SA**

120

120

25 - 26**9****3SA**

400

600

27 - 28 - 29**10****4SA**

430

630

30 - 31 - 32**11****5SA**

990

2140

33 - 34 - 35 - 36**12****6SA**

1520

2220

37 - 38 - 39 - 40**13****7SA**

Prese in meno

prima

Seconda

50

100

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

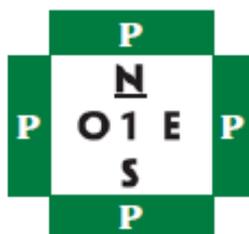
PUNTI ONORI COPPIA	PRESE	CONTRATTO	VALORE DEL CONTRATTO DICHIARATO	
			PRIMA	SECONDA (ZONA)
20/24	7	1SA	90	90
25/32	9	3SA	400	600
33/36	12	6SA	990	1440
37/40	13	7SA	1520	2220

Prese in meno

prima	Seconda
50	100

E1 Il valore dei contratti a senza atout (A)

1

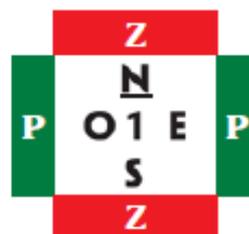


SCORE:

N/S	E/O

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

2



SCORE:

N/S	E/O

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

3



SCORE:

N/S	E/O

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

4



SCORE:

N/S	E/O

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

5

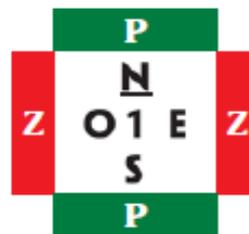


SCORE:

N/S	E/O

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

6



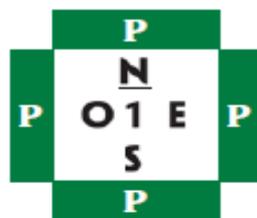
SCORE:

N/S	E/O

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

E2 Il valore dei contratti a senza atout (B)

①



SCORE:

N/S	E/O

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

②

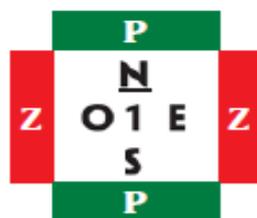


SCORE:

N/S	E/O

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

③

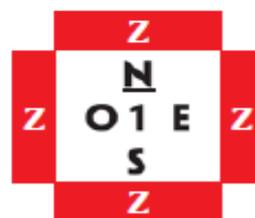


SCORE:

N/S	E/O

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

④



SCORE:

N/S	E/O

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

⑤

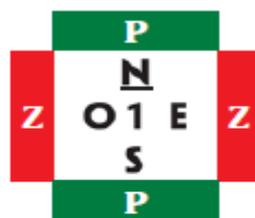


SCORE:

N/S	E/O

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

⑥



SCORE:

N/S	E/O

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

E3 Le prese di coppia (A)

①

A63

NORD
SUD

K4

vincenti

②

KQJ3

NORD
SUD

A64

vincenti

③

K2

NORD
SUD

AQ

-
vincenti

④

KQJ10

NORD
SUD

A4

vincenti

⑤

AQ63

NORD
SUD

KJ95

vincenti

⑥

AKQJ6

NORD
SUD

5432

-
vincenti

E4 Le prese di coppia (B)

1

KJ72

NORD
SUD

AQ10

vincenti

2

KQ1086

NORD
SUD

AJ5

vincenti

3

AQ103

NORD
SUD

KJ

vincenti

4

KQ74

NORD
SUD

J102

vincenti

5

KJ10

NORD
SUD

AQ

vincenti

6

KQ532

NORD
SUD

AJ64

vincenti

E5 Le prese di coppia (C)

①

KQJ2

NORD
SUD

103

vincenti

②

J1063

NORD
SUD

98

vincenti

③

74

NORD
SUD

A32

–
vincente

④

102

NORD
SUD

QJ3

vincenti

⑤

1086

NORD
SUD

J975

vincenti

⑥

KJ

NORD
SUD

Q65

vincenti

E6 Realizza le vincenti (A)

1

	d	a
--	---	---

A Q 6

NORD	
SUD	

K 4

b	c
---	---



2

	f	d	b
--	---	---	---

A K 8 7

NORD	
SUD	

Q J 5

a	c	e
---	---	---



3

a	c
---	---

J 3

NORD	
SUD	

A K Q 6

		d	b
--	--	---	---



4

	f	d	b
--	---	---	---

A J 8 4

NORD	
SUD	

K Q 2

a	c	e
---	---	---



5

a	c	e
---	---	---

J 10 9

NORD	
SUD	

A K Q 6 3

		f	d	b
--	--	---	---	---



6

	f	d	b
--	---	---	---

K Q 7 4

NORD	
SUD	

A J 3

a	c	e
---	---	---



E7 Realizza le vincenti (B)

① 

 d a

K Q J

NORD
SUD

A 4

b c

② 

 d b

A Q J 6

NORD
SUD

K 2

a c

③ 

a c

A 6

NORD
SUD

K Q J 10 4

 d b

④ 

 f d b

Q J 4 2

NORD
SUD

A K 3

a c e 

⑤ 

 f d a

K J 10 4

NORD
SUD

A Q 5

b c e

⑥ 

Q 8 7 4 2

h f d b

NORD
SUD

A K J 3

a c e g 