

## LEZIONE 2

### PUNTEGGI E OBIETTIVI DELLA DICHIARAZIONE

Abbiamo visto come le regole della dichiarazione siano paragonabili a quelle di una vendita all'asta. Al tavolo da bridge, tuttavia, accade una cosa che in una vera vendita all'asta sarebbe insensata: rialzare le dichiarazioni del proprio compagno anche in assenza di competizione da parte degli avversari.

È come se si partecipasse a un'asta in compagnia di un socio in affari e poi, nel silenzio degli altri competitori, ci si mettesse a rialzare l'uno le offerte dell'altro. Strano, no?

Una fondamentale regola del bridge chiarisce l'arcano:

- Dichiarando e mantenendo contratti di un certo livello, si vincono dei consistenti premi in punti a cui non si avrebbe diritto se tale livello non fosse stato raggiunto in licita.

Qual è questo "certo livello"? Il livello più economico a cui scatta un premio è detto **manche** ed è variabile secondo il simbolo, cioè se il contratto dichiarato è senza atout, con atout maggiore (♠ o ♥) oppure con atout minore (♦ o ♣).

- Per i contratti **senza atout**, il premio di manche scatta al **livello 3**. Il contratto di manche più economico è, quindi, 3SA.
- Per i contratti con **atout maggiore**, il premio di manche scatta al **livello 4** (contratti di manche più economici: 4♠ e 4♥).
- Per i contratti con **atout minore** la manche scatta al **livello 5** (contratti di manche più economici: 5♦ e 5♣).

Valutando di avere carte adeguate, per esempio, una coppia non si accontenterà del contratto di 1SA o 2SA ma assumerà il rischio del livello più elevato e si spingerà fino a quello di 3SA.

Analogamente, nel caso di atout maggiore, anziché accontentarsi di un comodo contratto di livello basso, converrà dichiarare 4♠ o 4♥ tutte le volte che le dieci prese sembrano una scommessa ragionevole. Lo stesso può valere per il livello 5 con atout minore.

Tutti i contratti dei **livelli 6 e 7**, indipendentemente dal simbolo, danno diritto a un consistente premio di **slam**:

- **piccolo slam** = qualsiasi contratto di **livello 6** (12 prese).
- **grande slam** = qualsiasi contratto di **livello 7** (tutte e 13 le prese).

I punteggi per i contratti mantenuti (valore delle prese realizzate più i vari premi) si trovano nelle slide allegate.

## L' OBIETTIVO DIFENSIVO

Quando un contratto non è rispettato, il dichiarante non incassa alcun punteggio e paga una penalità sotto forma di punti a favore degli avversari. L'entità della penalità dipende da quante prese sono mancate al mantenimento del contratto e dall'eventuale *contro* da parte di un avversario (oltre che da un terzo elemento che qui non è menzionato). Le penalità per i contratti non mantenuti si trovano nelle slide allegate.

Anche senza conoscere ancora l'esatto valore di premi e penalità, si può comprendere facilmente un importante principio strategico:

- se la penalità per un contratto non mantenuto è inferiore al guadagno che la coppia avversaria avrebbe ottenuto mantenendo un proprio contratto, "andare sotto" sarà stato comunque vantaggioso.

Un tale **obiettivo difensivo** è alla base di molte dichiarazioni, apparentemente eccessive, che non sarebbero convenienti se il risultato utile da perseguire fosse unicamente il mantenimento del contratto dichiarato.

## IL BRIDGE DUPLICATO

Il bridge di gara è sempre **uplicato**, cioè basato sul **confronto dei punteggi** ottenuti da giocatori diversi, su due o più tavoli diversi, **giocando con le stesse carte**.

Per ottenere identiche smazzate su più di un tavolo si usano contenitori per le carte detti **boards**, numerati e provvisti di quattro scompartimenti distinti.

Ogni board passa da un tavolo all'altro mantenendo separate le tredici carte di ciascun giocatore così come queste erano distribuite quando la mano è stata giocata la prima volta.

Un incontro di bridge si svolge su un numero prestabilito di mani e il risultato finale è la somma dei risultati delle singole mani.

Una mano inizia nel momento in cui le carte sono mescolate e distribuite.

Se la mano è stata già giocata su un altro tavolo, oppure è stata presmazzata dalla direzione di gara, le carte vengono estratte dal board senza essere mescolate. In tal caso il primo a dichiarare è il giocatore indicato sul board con la lettera D, iniziale di Dealer (= mazziere).

La fase dichiarativa viene seguita dal gioco della carta, tutto secondo le regole spiegate nella seconda parte. Al termine del gioco, il punteggio a favore dell'una o dell'altra coppia viene segnato su uno **score** e si passa alla mano successiva.

Negli anni recenti, molti tornei dal vivo godono di un supporto informatico e il risultato non è più segnato a penna sullo score ma è immesso in apposite macchinette collegate in rete chiamate *bridgemate*. Attualmente anche le *bridgemate* sono state sostituite da una app sul cellulare.

Ciò consente, tra le altre cose, l'elaborazione istantanea dei risultati della gara.

## LA PARTITA LIBERA

Per giocare a bridge non bisogna necessariamente iscriversi a una gara o organizzare un duplicato su più tavoli. La **partita libera**, infatti, si svolge su un unico tavolo senza confronto con altri.

In partita libera non si usano boards, il mazzo di carte si rimescola al termine di ogni mano e a fine seduta i punti vinti e persi possono essere tradotti in denaro secondo un tasso prestabilito.

Il sistema dei punteggi della classica partita libera (detta *rubber*) coincide, però, solo in parte con quello del duplicato. Per questo motivo agli allievi della scuola si consiglia di fare pratica col **Chicago con punteggi di duplicato**, una forma di partita libera che adotta esattamente gli stessi punteggi del bridge di gara.