



# BRIDGE: TUTTE LE REGOLE

Marina Causa – Claudio Rossi

## AVVERTENZA

In questo articolo illustriamo tutte le regole del bridge in torneo: come abbiamo avuto modo di sottolineare nel precedente articolo di questa collana, **non si tratta del modo migliore di accostarsi a questo gioco**. Frequentando un corso potrete apprendere le regole del bridge gradualmente e senza nessuna fatica. Se, tuttavia, avete letto tutti i precedenti articoli e volete sapere come si svolge il gioco seguendo tutte le regole ... beh, armatevi di un po' di pazienza: la materia non è difficile ma certamente un po' complicata se affrontata senza un riscontro pratico.

### 1 Inizia il torneo

I tavoli di un torneo di bridge sono numerati: quando la vostra coppia si iscrive vi viene detto a quale tavolo inizierete e vi viene comunicata la vostra posizione (NS oppure EO). Se siete NS la vostra coppia, ai fini della classifica, sarà identificata dal numero del tavolo di inizio: se ad esempio iniziate al tavolo 3 la vostra coppia sarà la n° 3; se, invece, siete EO il vostro identificativo sarà il numero del tavolo d'inizio + 100: sempre ipotizzando che siate al tavolo 3, il vostro identificativo sarà, in questo caso, 103.

### 2 Il Board e le zone

Al centro del tavolo c'è sempre almeno un board. Se si tratta della prima mano del torneo chi è indicato come mazziere (DEALER) estrae le carte, le mescola e le distribuisce. Se, invece, si tratta di una mano successiva (qualcuno ha portato al vostro tavolo un board con una mano già giocata ad un altro tavolo) non dovrete fare altro che estrarre le vostre 13 carte (facendo ovviamente attenzione a non prendere le carte di un altro giocatore).

Se osservate il board vedete che alle due coppie è abbinato un colore: rosso o verde.

Si tratta della **zona**, che influenza non la dinamica del gioco, ma il punteggio che si guadagna o si perde. **Rosso** (o anche "In Zona" o "Vulnerabile") implica grossi guadagni, ma anche grosse perdite se le cose vanno male.

**Verde** (o "In Prima" o "Non Vulnerabile") implica minori guadagni e minori perdite.



### 3 Prima fase del gioco: LA DICHIARAZIONE

Nell'articolo n° 8 di questa serie avete appreso il concetto di **Plafond** (le 6 prese che implicitamente si impegna a fare la coppia che propone un tipo di gioco) e avete svolto una forma rudimentale di gioco nella quale la prima coppia che proponeva un atout (o dichiarava di voler giocare a Senza Atout) si aggiudicava il **contratto** (cioè il gioco col morto e l'impegno a fare un certo numero di prese).

Nella realtà, la dichiarazione è una vera asta cui partecipano ambedue le coppia: l'unico privilegio del mazziere (DEALER) è quello di iniziare per primo. Il termine "dichiarazione" ha due accezioni: indica questa prima fase in cui le due coppie cercano di aggiudicarsi il tipo di gioco più conveniente, e indica anche ogni singola proposta che i giocatori fanno.

#### 1. Cos'è una dichiarazione ?

Vi sono tre tipi di dichiarazione che possono essere fatte dai giocatori:

- **Passo**: comunica che, al momento, non si intende intraprendere alcuna azione. L'iniziativa passa all'avversario alla vostra sinistra, secondo il consueto andamento antiorario.
- Un **numero** (che va da 1 a 7) e una **denominazione** (♣, ♦, ♥, ♠, NT, cioè Senza Atout). E' intuitivo che la denominazione indichi quale tipo di atout venga proposto; il numero, invece, indica quante prese, oltre le 6 implicite del Plafond, la coppia si impegna a fare. Qualche esempio. La dichiarazione di **1♣** significa: propongo di giocare con atout fiori, la mia coppia, in questo caso, si impegna a fare almeno 7 prese (6 + 1). La dichiarazione di **5♦** significa: propongo Quadri come atout, la mia coppia si impegna a fare almeno 11 prese (6 + 5).
- **Contro** o **Surcontro**. Contro (in inglese double, simboleggiato **DBL**) può essere dichiarato solo se l'ultimo contratto è stato proposto dalla coppia avversaria: equivale ad una sorta di rilancio che scommette sul fatto che l'avversario non possa mantenere il suo impegno; ha l'effetto di aumentare i punteggi in palio. Surcontro (redouble, **RDBL**) può essere dichiarato solo se la nostra coppia ha proposto un contratto e l'avversario ha dichiarato Contro: ha l'effetto di aumentare ulteriormente i premi o le penalità.

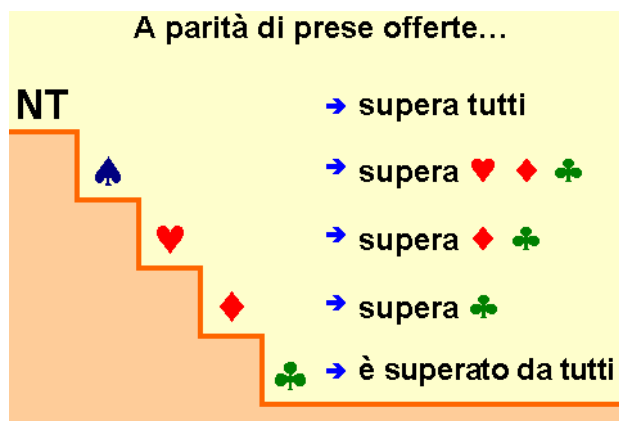
I giocatori non comunicano le loro dichiarazioni a voce: usano i bidding box, che sono dei contenitori per tanti cartellini quante sono le possibili dichiarazioni (non dovete portarvi da casa questi oggetti: li trovate sul tavolo del torneo, uno per ogni giocatore). Quando volte fare una qualsiasi dichiarazione estraete il corrispondente cartellino e lo deponete sul tavolo davanti a voi. Quando la fase dichiarativa sarà terminata riporrete i cartellini usati nella scatola.



#### 2. Com'è regolamentata l'asta?

In ogni asta esiste una precisa regola: un contendente, quando vuole aggiudicarsi qualcosa, deve "offrire di più". Nella fase dichiarativa del gioco ciò che si offre è l'impegno a fare più prese.

L'asta dichiarativa è regolamentata dalla **gerarchia dei semi**, raffigurata nella figura a destra. Il significato è il seguente: se un giocatore ha impegnato la propria coppia per un certo numero di prese in una determinata denominazione, un altro giocatore potrà impegnarsi per lo stesso



numero di prese solo se la denominazione che propone è superiore nella gerarchia. In concreto: se un giocatore ha dichiarato **2♥** (8 prese, 6+2) gli altri potranno dichiarare **2♠** o **2NT**, perché superiori, ma se vorranno proporre fiori o quadri, inferiori alle cuori, dovranno impegnarsi per più prese, cioè dichiarare almeno **3♣** o **3♦**.

### 3. Quando finisce la dichiarazione ?

La dichiarazione termina quando **tre giocatori consecutivi dichiarano Passo**: in pratica accettano l'ultimo contratto proposto. Attenzione: Contro e Surcontro non sono mai definitivi; per diventare effettivi debbono essere anch'essi seguiti da tre Passo consecutivi. Quando una dichiarazione diviene definitiva è detta il **contratto finale**.

### 4. Chi sarà il Giocante ?

Il Giocante sarà quel giocatore che per primo ha proposto la denominazione che, magari successivamente e a un diverso livello di prese, è divenuta quella del contratto finale.

### 5. Un esempio completo di dichiarazione

Ipotizziamo che il board indichi Sud come mazziera (DEALER) e che quindi abbia il diritto di dichiarare per primo. Ecco come potrebbero svolgersi le cose:

S	O	N	E
Pass	1♠	1NT	2♥
Dbi	Pass	Pass	2♠
Pass	Pass	Pass	

- Sud dichiara **Passo**, cedendo l'iniziativa all'avversario alla sua sinistra. Notate che un giocatore che dichiara Passo non viene affatto estromesso dall'asta: come vedete da questo esempio potrà successivamente dichiarare ancora.
- Ovest dichiara **1♠**: impegno per 7 prese se si giocherà con atout picche.
- Nord dichiara **1NT**: notate che può proporre un contratto alternativo a Senza Atout perché tale denominazione, nella gerarchia, è superiore a quella proposta dal precedente giocatore (le picche).
- Est dichiara **2♥**: volendo proporre le cuori come atout deve impegnare la propria coppia per un numero di prese superiore a quelle promesse dal precedente contratto, che era a Senza Atout, perché le cuori, nella gerarchia, stanno sotto.
- Sud dichiara **Contro**: nella pratica sta dicendo che non crede che la coppia avversaria possa mantenere il contratto di **2♥**. Se, a questo punto, gli altri tre giocatori dichiarassero Passo, il contratto finale sarebbe "2 Cuori contratti": l'impegno sarebbe sempre per 8 prese ma i punteggi derivanti dal successo o dall'insuccesso sarebbero notevolmente maggiorati per l'effetto del Contro.
- In effetti, Ovest e Nord passano, ma ....
- Est decide di cambiare proposta e dichiara **2♠**: può farlo allo stesso livello perché le picche "stanno sopra" le cuori. Notate che questa mossa ha l'effetto di cancellare il Contro, come non fosse mai stato dichiarato: il contratto di riferimento del Contro era infatti quello di **2♥**, ma ora il nuovo contratto proposto è **2♠**.
- Tre giocatori consecutivi (Sud, Ovest e Nord) passano, pertanto la dichiarazione termina.

Il **contratto finale** è **2♠**. La coppia EO avrà successo se riuscirà a vincere almeno 8 prese (6+2), mentre se ne farà meno dovrà pagare una penalità.

Il **Giocante** sarà Ovest, il primo che ha dichiarato la denominazione (le picche) di quello che, ad un diverso livello, è divenuto il contratto finale. Est, suo compagno, sarà il **morto**.

## 4 Seconda fase: IL GIOCO DELLA CARTA

Terminata la dichiarazione i quattro giocatori prendono atto del **contratto finale** e di chi è il **Giocante**, ripongono i cartellini nei bidding box e si accingono alla disputa delle prese, fase che in gergo è detta “**il gioco della carta**”: l'avversario alla sinistra del mazziere attacca, il morto espone le sue carte ed inizia la battaglia per le prese, che avete già avuto modo di sperimentare nei precedenti articoli. Per consuetudine che è divenuta una regola, se un seme è atout, il morto lo esporrà come primo alla propria destra.

Quando il gioco termina i giocatori contano le prese vinte e perse, per stabilire se il contratto è stato mantenuto (magari con qualche presa in più) oppure se è caduto di una o più prese. A questo punto, prima di ogni altra cosa, ripongono nel board le loro 13 carte, **con cura e attenzione**, per essere certi che la stessa mano possa essere riproposta identica agli altri tavoli.

## 5 Il gioco è finito: bisogna registrare il punteggio

Ogni board è accompagnato da un modulo detto **score**, su cui ogni coppia registra cosa è accaduto al proprio tavolo nel gioco di quella mano.

Per prima cosa viene scritto il contratto finale, eventualmente seguito da un numero positivo o negativo a seconda che il contratto sia stato mantenuto con qualche presa in più o sia caduto di qualche presa. Qualche esempio:

- 2 Picche: contratto mantenuto facendo le 8 prese promesse (6+2);
- 3 Quadri + 1: contratto mantenuto facendo una presa in più (10 invece che 9);
- 3 Senza - 2: contratto caduto di 2 prese, il Giocante cioè ha fatto 7 prese invece delle 9 promesse.

Ogni evento accaduto al tavolo (contratto mantenuto o caduto) si traduce un preciso **punteggio che va registrato sullo score**. Poiché sarà proprio il punteggio ottenuto in ogni mano a determinare la classifica finale, tutta la tecnica, che impara chi gioca a bridge, è orientata ad ottimizzare tale punteggio (guadagnare il più possibile o pagare il meno possibile). **Conoscere le attribuzioni dei punteggi è pertanto la prima cosa che ogni giocatore deve affrontare.**

## 6 Impariamo i punteggi

### 1. Il valore delle prese

Già dall'articolo n° 8 abbiamo imparato una cosa: il valore delle prese è variabile se il contratto è stato mantenuto, mentre è sempre uguale se il contratto è caduto.

**Se il contratto è stato mantenuto** il valore delle prese dipende dal tipo di gioco scelto:

- Atout Fiori o Quadri: 20 punti a presa.
- Atout Cuori o Picche: 30 punti a presa.
- Senza Atout: 40 punti la prima presa oltre le 6 del Plafond, 30 tutte le successive.

**Se il contratto è caduto** la penalità che si paga all'avversario dipende solo dalla **zona** in cui il Giocante si trova, a prescindere dal tipo di gioco (e, ovviamente, a prescindere dalla zona in cui si trova l'avversario):

- Il Giocante è in zona verde (“prima” o “non vulnerabile”): 50 punti per ogni presa in meno di quelle promesse;
- Il Giocante è in zona rossa (“seconda” o “vulnerabile”): 100 punti per ogni presa in meno di quelle promesse.

D'ora in avanti, per brevità di esposizione, indicheremo sempre le due possibili zone come “**in prima**” e “**in seconda**”: fateci l'abitudine.



## 2. Il valore dei contratti mantenuti

L'aver mantenuto un contratto dà diritto a un premio, detto **bonus**, che si aggiunge al valore delle prese. **Il bonus dipende dal tipo di contratto dichiarato.**

Per stabilire quale tipo di contratto sia stato mantenuto occorre fare riferimento alla somma dei valori delle prese dichiarate. Per esempio il valore del contratto di **2♠** è 60 (30 x 2).

Attenzione: le eventuali prese in più verranno senz'altro conteggiate, ma non vengono prese in considerazione ai fini di stabilire il tipo di contratto. Per esempio, il risultato finale di **2 Picche + 2** è senz'altro migliore di quello di **2 Picche**, ma ai fini del bonus questi due contratti appartengono alla stessa famiglia. Vedetela così: quello che conta è quanto avete rischiato in dichiarazione.

Ci sono due tipi di contratti:

- i **Parziali**, quando la somma delle prese dichiarate è **inferiore a 100**. Sono contratti parziali **1NT**, **1NT + 3**, **2 Cuori**, **3 Quadri + 1**, ecc. Se trascurate le eventuali prese in più, constatate che la somma dei valori delle prese effettivamente promesse in dichiarazione è inferiore a 100. Tutti i contratti parziali ricevono lo stesso bonus di **50** punti, che si aggiunge al valore delle prese dichiarate e a quello delle prese in più.
- le **Manche**, quando la somma delle prese dichiarate è **uguale o superiore a 100**. Ecco i minimi contratti che, se dichiarati, permettono di conseguire il bonus di manche: **3NT** (40+30+30), **4 Cuori** e **4 Picche** (30 x 4), **5 Fiori** e **5 Quadri** (20 x 5).  
Il **bonus di manche** dipende dalla zona in cui è il Giocante: in prima vale **300** punti (da aggiungersi ovviamente al valore delle prese) e in seconda vale **500** punti.

Qualche esempio di punteggi registrati sullo score:

<b>Zona:</b>			
<b>CONTRATTO:</b>	<b>2♠</b>		
<b>Prese fatte:</b>	<b>9</b>		
<b>Registrazione:</b>	<i>2 Picche + 1</i>		
<b>Prese dichiarate:</b>	<b>2</b>	Valore: 2 x 30 =	<b>60</b>
<b>Tipo di contratto:</b>	<b>PARZIALE</b>	Bonus di Parziale:	<b>50</b>
<b>Prese in più:</b>	<b>1</b>	Valore 1 x 30 =	<b>30</b>
<b>PUNTEGGIO:</b>			<b>140</b>

<b>Zona:</b>			
<b>CONTRATTO:</b>	<b>3 S.A.</b>		
<b>Prese fatte:</b>	<b>11</b>		
<b>Registrazione:</b>	<i>3SA + 2</i>		
<b>Prese dichiarate:</b>	<b>3</b>	Valore: 40+30+30:	<b>100</b>
<b>Tipo di contratto:</b>	<b>MANCHE</b>	Bonus di Manche:	<b>500</b>
<b>Prese in più:</b>	<b>2</b>	Valore: 2 x 30:	<b>60</b>
<b>PUNTEGGIO:</b>			<b>660</b>

### 3. Gli effetti del Contro.

Se il **contratto è caduto** ed era stato contratto, la penalità che l'avversario (quello che ha contratto) registra a proprio favore dipende dalla zona. Ecco la tabella:

	PRIMA		ZONA	
	Lisce	Dh	Lisce	Dh
1 down	50	100	100	200
2 down	100	300	200	500
3 down	150	500	300	800
4 down	200	800	400	1100
5 down	250	1100	500	1400
6 down	300	1400	600	1700

Se il **contratto è stato mantenuto** ed era stato contratto, si aggiunge un bonus di 50 punti, ma non è questo l'effetto maggiore. Ciò che più influenza il punteggio è che **il valore delle singole prese viene raddoppiato**, per cui un contratto che originariamente apparteneva alla famiglia dei parziali si trasforma, per effetto del Contro, in una manche.

#### Esempio di conteggio per un contratto "contrato" e mantenuto

Contratto: 2♠ Dh (in zona)

Prese fatte: 8

Valore delle prese:  $[30 \times 2] \times 2 = 120 +$

Bonus della Manche: 500 +

Bonus del Contro: 50 +

-----

670

*2 Picche lisce avrebbero segnato solo 110 punti!*

### 4. I Contratti di Slam

Sono quelli che prevedono di fare almeno 12 prese (i **Piccoli Slam**, per esempio 6 Picche) o tutte le prese (i **Grandi Slam**, per esempio 7 Quadri). Sono Manche a tutti gli effetti (e ne registrano il bonus) ma ottengono un Bonus aggiuntivo che dipende dalla zona.

Zona:			
CONTRATTO:	6♦		
Prese fatte:	12		
Registrazione:	6 Quadri		
Prese dichiarate:	6	Valore: $6 \times 20 =$	120
Tipo di contratto:	SLAM	Bonus di Manche:	500
		Bonus di P.Slam:	750
Prese in più:	0		0
PUNTEGGIO:			1370

## 5. Tabella riassuntiva dei bonus per i contatto mantenuti

<b>BONUS</b>		
	In Prima	In Seconda
<b>Contratti Parziali</b>	<b>50</b>	<b>50</b>
<b>Contratti di Manche</b>	<b>300</b>	<b>500</b>
<b>Contratti di Piccolo Slam</b>	<b>500</b>	<b>750</b>
<b>Contratti di Grande Slam</b>	<b>1000</b>	<b>1500</b>

## 7 Il Cambio

In un torneo vengono mediamente dati 8 minuti per il gioco di una mano. Al termine l'arbitro annuncerà la parola magica "**cambio**", che sancisce il gioco della mano successiva. Ecco cosa succede:

- Le coppie NS rimangono al loro tavolo.
- Un membro della coppia NS porta il board appena giocato a un altro tavolo secondo le indicazioni fornite dall'arbitro (normalmente al tavolo inferiore: per esempio al 2 se NS sono al tavolo 3).
- Le coppie EO cambiano tavolo secondo le indicazioni fornite dall'arbitro (normalmente vanno al tavolo superiore: per esempio al 3 se erano al tavolo 2).
- Terminati questi movimenti si gioca la mano successiva.

## 8 Il torneo è finito: la classifica

Giocato il numero di smazzate prestabilito dall'organizzazione, il torneo termina: l'arbitro raccoglie gli score che erano abbinati ad ogni board, e nei quali è registrata la storia di quella specifica mano, con i risultati registrati ad ogni tavolo in cui è stata giocata. Ecco come potrebbe presentarsi uno stralcio di score:

### MANO N° 6 – DICHIARANTE SUD – TUTTI IN PRIMA

TAVOLO	CONTRATTO	GIOCATO DA	PUNTI NS	PUNTI EO	N° DELLA COPPIA NS	N° DELLA COPPIA EW
<b>6</b>	4 Picche + 1	Sud	<b>450</b>		<b>6</b>	<b>106</b>
<b>5</b>	5 Fiori - 3	Ovest	<b>150</b>		<b>5</b>	<b>104</b>
<b>4</b>	4 Picche - 1	Sud		<b>50</b>	<b>4</b>	<b>102</b>
ecc.	ecc.	ecc.	ecc.	ecc.	ecc.	ecc.

Vediamo, per esempio, di leggere cosa è successo la seconda volta che questa mano è stata giocata. Al tavolo 5 si sono affrontate la coppia NS n° 5 e la coppia EW n° 104. La coppia EW ha dichiarato il contratto di 5 Fiori che è stato giocato da Ovest, il quale ha fatto solo 8 prese e pertanto il contratto è caduto di tre prese. La coppia NS ha registrato sulla propria colonna la penalità di 150 punti (50 x 3).

**Tutti i risultati di tutti gli score vengono trasferiti su computer il quale calcola la classifica finale.**

## 9 Per chi vuole sapere proprio tutto .....

Le formule per gestire una gara di bridge sono molteplici, tuttavia possiamo dire che esistono due tipi fondamentali di torneo: il **torneo a squadre** e il **torneo a coppie**.

### 1. Il torneo a squadre

Una squadra di bridge è composta da due coppie, in pratica quattro giocatori. Quando, in un *torneo a squadre*, due squadre avversarie si incontrano ciò che accade è molto semplice. Supponiamo la squadra alfa contro la squadra beta: ad un tavolo una coppia della squadra alfa si siede in NS (e una coppia della squadra beta si siede in EO); all'altro tavolo accade il contrario: coppia beta in NS e coppia alfa in EO. Su ogni tavolo ci sono un po' di board (supponiamo dall'1 al 6 in un tavolo e dal 7 al 12 nell'altro): i board vengono giocati, il risultato registrato e poi vengono scambiati. Mano per mano si confrontano i risultati ottenuti ai due tavoli.

**Esempio.** Al primo tavolo i NS della squadra alfa, in seconda, dichiarano e mantengono il contratto di 4 Picche, segnando a loro favore 620 punti. Quando questo board viene trasferito al secondo tavolo, la coppia NS, che questa volta appartiene alla squadra beta, con le stesse carte consegue il risultato di 2 Picche + 2, segnando 170 punti. In questo board la squadra alfa ha guadagnato 450 punti (620 fatti da alfa – 170 fatti da beta).

### 2. Il torneo a coppie

Come un torneo a coppie funzioni, se ci avete seguito fin qua, dovrebbe esservi chiaro: ciò che ancora potreste chiedervi è con quali criteri il software compili la classifica finale (lavoro che, una volta, era svolto manualmente dagli arbitri).

Immaginate questo: il board, partito al tavolo 6, è stato giocato 6 volte a 6 tavoli diversi. Le carte rendevano possibile per la coppia NS, in zona, il gioco con atout picche. Ecco come potrebbe presentarsi lo score al termine del torneo:

TAVOLO	CONTRATTO	GIOCATO DA	PUNTI NS	PUNTI EO	COPPIA NS	COPPIA EW	M.P. NS	M.P. EO
6	4 Picche	Sud	620		6	106	8	2
5	2 Picche + 1	Sud	140		5	104	2	8
4	2 Picche + 2	Sud	170		4	102	4	6
3	4 Picche - 1	Sud		100	3	105	0	10
2	2 Picche + 3	Sud	200		2	103	6	4
1	4 Picche + 1	Sud	650		1	101	10	0

Rispetto allo score precedente, ci sono due nuove colonne segnate in rosso, sulle quali sono segnati i **Match Point** (punti classifica) attribuiti ad ogni coppia che ha giocato questa mano. **La somma dei MP fatti in ogni board determina la classifica.**

**Come vengono calcolati i Match Point?** Si prende in esame una delle due linee, supponiamo NS, e si guarda la coppia che ha conseguito il risultato peggiore: nel nostro esempio la coppia 3 al tavolo 3 è la peggiore, perché ha pagato 100. A questa coppia vengono attribuiti 0 MP. Poi, attribuendo sempre 2 MP in più, si guardano le coppie che via via hanno ottenuto il risultato appena migliore: nell'esempio la 5 (140, prende 2MP), poi la 4 (170, prende 4MP), fino ad arrivare alla coppia 1 che ha ottenuto il risultato migliore (650). L'attribuzione di punteggio che consegue il risultato migliore di una linea è detto **TOP** e, se proprio volete, ecco la formuletta per calcolarlo a priori:

$$(n^{\circ} \text{ di volte in cui la mano è stata giocata} \times 2) - 2$$

E la linea avversaria? Prende evidentemente MP pari al complemento al top: se la linea NS ha fatto 10, EO prende 0, se NS ha fatto 4 EO prendono 6, ecc.

Quando due o più coppie conseguono lo stesso risultato si fa banalmente la media.