

Lezione 1

LA DICHIARAZIONE E I CONTRATTI

Poiché un tipo di gioco (per esempio con atout Picche piuttosto che Cuori) valorizza le mani di una coppia a discapito dell'altra, è intuitivo che la coppia che pretende di aggiudicarsi il diritto di imporre il tipo di gioco debba pagare una specie di prezzo per usufruire di tale vantaggio. Il prezzo consiste nell'impegno a vincere almeno una presa più dell'altra coppia (quindi almeno sette), impegno che se non onorato determinerà una perdita invece di un guadagno. Inoltre, poiché il premio sarà proporzionale alle prese vinte, la remunerazione inizierà dalla settima presa: le prime sei sono date per scontate e non verranno conteggiate. Queste sei prese sono dette **Plafond**.

Le Dichiarazioni

Per proporre il tipo di gioco preferito un giocatore deve effettuare una "dichiarazione" che consiste in

- Un numero, che va da 1 a 7, che definisce quante prese si dovranno fare in più delle sei previste dal Plafond.
- Una "denominazione" (Fiori, Quadri, Cuori, Picche o Senza) che definisce il tipo di gioco.

Qualche esempio:

1♣: impegno per 7 prese (6+1), tipo di gioco con atout Fiori;

3NT: impegno per 9 prese (6+3), tipo di gioco senza atout (No Trump);

7♥: impegno per tutte le prese (6+7), tipo di gioco con atout Cuori.

Qualora, attraverso le regole che vedremo nel prossimo paragrafo, gli altri tre giocatori accettino la proposta, la dichiarazione diviene **Contratto**.

Quando un giocatore, nel momento in cui ha diritto a farlo, non intende impegnare la propria coppia ad un determinato contratto, può effettuare un'altra dichiarazione, che è **Passo**. Il Passo non estromette il giocatore dal prendere iniziative in seguito.

Ecco dunque le dichiarazioni possibili:

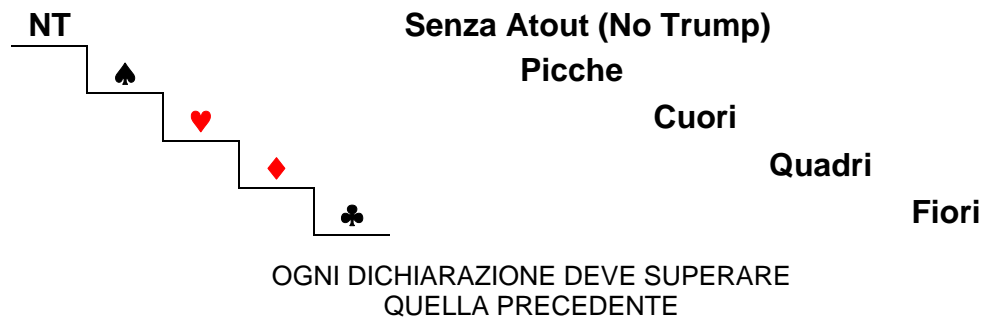
Impegni per 7 prese :	1♣	1♦	1♥	1♠	1NT
Impegni per 8 prese :	2♣	2♦	2♥	2♠	2NT
Impegni per 9 prese :	3♣	3♦	3♥	3♠	3NT
Impegni per 10 prese :	4♣	4♦	4♥	4♠	4NT
Impegni per 11 prese :	5♣	5♦	5♥	5♠	5NT
Impegni per 12 prese :	6♣	6♦	6♥	6♠	6NT
Impegni per 13 prese :	7♣	7♦	7♥	7♠	7NT
Nessuna iniziativa :	Passo				

Il Mazziere é il primo che ha diritto a dichiarare: può dire **Passo** o effettuare una qualsiasi dichiarazione positiva. Il diritto a dichiarare passa poi al giocatore successivo in senso orario e così procede da un giocatore all'altro. Quando tutti e quattro i giocatori hanno effettuato la loro dichiarazione si dice che si é completato il primo "**ciclo dichiarativo**"; nell'ambito di una smazzata si possono effettuare più cicli dichiarativi. Se il Mazziere dichiara, ad esempio **1♥** (proposta

di usare l'atout Cuori e impegno per 7 prese) chiunque voglia proporre altro deve alzare l'offerta.

Ma non è detto che sia sempre necessario aumentare di una presa!

I cinque tipi di gioco hanno una gerarchia (o Rango):



Tutto questo significa che se un giocatore ha dichiarato un certo numero di prese in un determinato seme un altro giocatore può dichiararne lo stesso numero in un altro seme solo se quest'ultimo è di gerarchia superiore; se invece il nuovo seme è di rango "più basso" del precedente occorrerà dichiarare un numero di prese maggiore.

Ad esempio, se un giocatore ha dichiarato **1♥**, un altro a seguire potrà dichiarare **1♠** o **1NT**, ma se volesse dichiarare le Fiori o le Quadri, che sono in gerarchia inferiori alle Cuori, dovrà dichiarare almeno **2♣** o **2♦**.

I Contratti

Tutti e quattro i giocatori possono ovviamente partecipare all'asta, se lo ritengono opportuno, con la sola condizione di superare sempre la dichiarazione precedente.

Chi non vuole o non può dichiarare niente dice **Passo**.

UNA DICHIARAZIONE È UN CONTRATTO PROVVISORIO;
DIVENTA IL CONTRATTO FINALE QUANDO È SEGUITA DA TRE "PASSO"

IL GIOCANTE SARÀ CHI PER PRIMO HA DICHIARATO
IL COLORE CHE HA POI VINTO IL CONTRATTO;
IL SUO COMPAGNO FARÀ IL MORTO,
L'AVVERSAIO ALLA SUA SINISTRA ATTACCA.

Mazziere: Ovest	♠ J94 ♥ KQ984 ♦ A2 ♣ Q95		<table border="1" style="border-collapse: collapse; width: 100%;"> <tr><th>S</th><th>O</th><th>N</th><th>E</th></tr> <tr><td>--</td><td>P</td><td>1♥</td><td>1♠</td></tr> <tr><td>2♥</td><td>2♠</td><td>P</td><td>P</td></tr> <tr><td>3♥</td><td>P</td><td>P</td><td>P</td></tr> </table>	S	O	N	E	--	P	1♥	1♠	2♥	2♠	P	P	3♥	P	P	P	<table border="1" style="border-collapse: collapse; width: 100%; text-align: center;"> <tr><td></td><td>N</td><td></td></tr> <tr><td>O</td><td></td><td>E</td></tr> <tr><td></td><td>S</td><td></td></tr> </table>		N		O		E		S		♠ AQ876 ♥ J2 ♦ 10984 ♣ A4
S	O	N	E																											
--	P	1♥	1♠																											
2♥	2♠	P	P																											
3♥	P	P	P																											
	N																													
O		E																												
	S																													
♠ K1032 ♥ 105 ♦ J75 ♣ K1062	♠ 5 ♥ A763 ♦ KQ63 ♣ J873																													

Ovest, Mazziere, ha detto Passo; Nord ha proposto **1♥**; Est ha superato con **1♠** (rango superiore); Sud ha rialzato le Cuori del compagno, e altrettanto ha fatto Ovest. Nord si è astenuto da altre iniziative ed è passato, ma Sud ha rialzato ancora, e l'ha spuntata con **3♥**. Tutti sono passati quindi tale è il contratto: sarà giocato da Nord, che le ha dette per primo. Est dovrà attaccare, poi Sud scenderà come Morto.

Da notare che, anche se il Mazziere è quello che ha diritto a dichiarare per primo, Giocante e Mazziere non coincidono necessariamente.

Il valore delle prese

Quando un contratto è stato mantenuto, la linea del Giocante guadagna un tot per ogni presa oltre a 6. Anche le prese fatte in più vengono pagate. Perché un "tot"? Perché a seconda di quale sia stato il gioco scelto cambia il premio:

- atout Cuori o Picche **30 punti** per ogni presa dalla 7^a in poi
- atout Fiori o Quadri **20 punti** per ogni presa dalla 7^a in poi
- Senza atout **40 punti** per la 7^a presa, e..
- 30** per tutte le successive

CUORI E PICCHE SONO DETTI COLORI MAGGIORI (O NOBILI);
FIORI E QUADRI SONO I COLORI MINORI.

Il Bridge, un gioco di confronti

Il Bridge è l'unico gioco di carte che consenta di fare gare, confrontando l'abilità e non la fortuna. Questo è possibile grazie a uno strumento: il **board**, un astuccio rigido con 4 tasche per le carte:



Il Board consente a quattro giocatori di riporre a fine smazzata le proprie carte iniziali negli scomparti contrassegnati con N,S,E,O; e di dare il tutto a un altro tavolo, dove altre due coppie ci cimenteranno con quella stessa identica smazzata. In un torneo di più tavoli questo avviene più volte, e per molte smazzate. La coppia che, a parità di carte con le altre, avrà ottenuto i migliori risultati vincerà il torneo.

Ogni Board riporta sul dorso:

- a) il numero della smazzata
- b) l'indicazione di chi debba dichiarare per primo (**D**)
- c) la situazione di "zona" delle due coppie: il **VERDE** indica la Prima Zona, (in gergo: Prima) il **ROSSO** la Seconda Zona (in gergo: Zona, o Seconda).

Le Zone

Il significato delle zone ha origine dal bridge di partita libera; quel che interessa sapere è che le due zone suggeriscono diverse strategie e definiscono diversi punteggi, sia per i contratti mantenuti che per quelli mancati. Le possibili

situazioni sono 4:

- entrambe le coppie in Prima (tutti Verdi)
- N-S in Zona, E-O in Prima
- E-O in Zona, N-S in Prima
- Entrambe le coppie in Zona (tutti Rossi).

Quand'è che questa connotazione è importante? In due casi:

- quando il Giocante non mantiene il contratto, le prese in meno che ha fatto gli costano poco (50 l'una) se la sua coppia è in prima, e il doppio (100 l'una) se è in seconda.
- Quando si giocano contratti elevati: in tal caso esistono dei Bonus molto sostanziosi, che sono diversi a seconda della zona del Giocante.

I Contratti Parziali

I CONTRATTI IN CUI IL VALORE DELLE PRESE DICHIARATE
E' INFERIORE A 100 SONO DETTI **PARZIALI**

Esempi:

3♠, dichiarate e fatte: **90** (30x3, inferiore a 100)

3♦, dichiarate e fatte con 2 prese in più: **60** (20x3, inferiore a 100) + 40 = 100

4♣, dichiarate e fatte: **80** (20x4, inferiore a 100)

Nota importante: la definizione è legata alle prese che sono state dichiarate, non a quelle che sono state fatte in totale; è per questo che "**3♦ + 2**" è un parziale, anche se avete guadagnato 100.

I CONTRATTI PARZIALI DANNO UN BONUS DI **50** PUNTI.
LA ZONA E' ININFLUENTE

Esempi:

2♥ : (30 x 2) + **50** = **110**

2♣ + 1 : (20 x 2) + (20) + **50** = **110**

1NT + 1 : (40) + (30) + **50** = **120**

I Contratti di Manche

I CONTRATTI IN CUI IL VALORE DELLE PRESE DI CHIARATE
E' ALMENO 100 SONO DETTI **MANCHE**

I contratti minimi che determinano la manche sono **3NT** (40+30+30), **4♥** e **4♠** (30x4) e infine **5♣** e **5♦** (20x5).

I CONTRATTI DI MANCHE DANNO UN BONUS DI
300 PUNTI (IN PRIMA) O **500** PUNTI (IN ZONA)

Esempi:

4♥ (in Prima): (30 x 4) + **300** = **420**

5♣ + 1 (in Zona): (20 x 5) + (20) + **500** = **620**

3NT + 1 (in Zona): (40+30+30) + (30) + **500** = **630**

Com'è facile vedere i contratti di Manche ricevono un premio di gran lunga superiore ai Parziali: questo spiega perché le coppie, quando lo ritengono ragionevole, arrischiano tali impegni (anche se gli avversari si disinteressano alla

competizione) piuttosto che languire in un poco remunerativo parziale.

I Contratti di Slam

I CONTRATTI CHE PREVEDONO DI FARE 12 PRESE SONO DETTI **PICCOLI SLAM**,
QUELLI CHE PREVEDONO DI FARE 13 PRESE SONO DETTI **GRANDI SLAM**

Tali contratti ricevono ovviamente il premio di Manche, ma ad esso si aggiunge un ulteriore bonus che dipende anch'esso dalla zona, come potete vedere nello schema successivo.

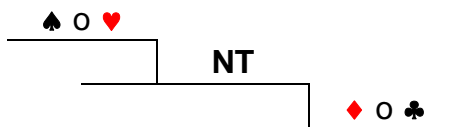
Punteggi e considerazioni tattiche

Schema riassuntivo dei Bonus relativi ai contratti:

	In Prima	In Zona
Parziali	50	50
Manche	300	500
Piccoli Slam	500	750
Grandi Slam	1000	1500

Come prima cosa va detto che scegliere come atout le Cuori o le Picche è più conveniente rispetto a Fiori o Quadri; per ottenere il Bonus di Manche (sempre uguale, 300 o 500) si deve dichiarare un contratto che valga almeno 100, e con le Cuori o le Picche è sufficiente un contratto di 10 prese ($4 \times 30 = 120$), mentre con le Fiori o le Quadri ne serve una in più ($5 \times 20 = 100$)

Paragonando la ...facilità del gioco con i guadagni relativi, si evince che esiste un **ORDINE DI PREFERENZA DEI TIPI DI CONTRATTO**. Eccolo:



Se c'è Fit a Cuori o Picche, si gioca con atout maggiore, negli altri casi si gioca a senza. Le manche nei Minori sono raramente convenienti.

La seconda cosa da dire, altrettanto importante, è che ...

NELL'AMBITO DI UN DETERMINATO TIPO DI CONTRATTO
(PARZIALE O MANCHE)
NON C'E' CONVENIENZA A DICHIARARE UNA PRESA IN PIU' DEL NECESSARIO

Verifichiamo?

Supponiamo che, con le stesse carte, tutte le coppie dichiarino un parziale a Picche in una smazzata in cui si fanno 9 prese.

I possibili risultati finali sono:

3♠ = 140

2♠ + 1 = 140

1♠ + 2 = 140

(chi ha dichiarato **3♠** ha rischiato inutilmente: fra **3♠** e **4♠** c'è differenza, ma tra **2♠** e **3♠** no!!!).

Proviamo con le manche:

4♠ + 1 = 450 (o 650)

5♠ = 450 (o 650)

Due ulteriori dichiarazioni

Contro, simboleggiato anche con **Double, DBL, X** o ancora **!**

Contro può essere dichiarato solo se l'ultimo contratto è stato proposto dalla coppia avversaria. Come ogni altra dichiarazione, il Contro, per divenire definitivo, deve essere avallato da tre Passo consecutivi. Quando questo avviene i punteggi relativi al contratto (se mantenuto) o alle prese in meno (se il contratto non è stato mantenuto) vengono aumentati (più o meno, raddoppiati).

Surcontro, simboleggiato anche con **Redouble, RDBL, XX** o ancora **!!**

Surcontro può essere dichiarato solo se l'ultima dichiarazione dell'avversario è stata Contro. Anche il Surcontro, per divenire definitivo, deve essere avallato da tre Passo consecutivi. Quando questo avviene i punteggi relativi al contratto (se mantenuto) o alle prese in meno (se il contratto non è stato mantenuto) vengono aumentati (più o meno, quadruplicati).

Le prese di caduta

Quando il Giocante non mantiene il suo contratto si dice che "va down" o, meglio, si specifica anche quante prese ha fatto in meno di quelle promesse.. Per esempio si dice. "E' andato 2 down", cioè ha fatto due prese in meno di quelle che doveva fare.

Normalmente la penalità dipende esclusivamente dalla Zona: **50** punti ogni presa in mano in **Prima**, e **100** punti ogni presa in meno in **Zona** (conta solo la Zona del Giocante).

Tuttavia un eventuale Contro, oppure Contro e Surcontro (evento raro!) modifica i punteggi. Ecco la tabella delle prese di caduta quando c'è stato il Contro (con il Surcontro i valori vengono raddoppiati):

	In Prima	In Zona
1 down	100	200
1 down	300	500
1 down	500	800
1 down	800	1100
Segue di 300 in 300	1100	1400