



CIRCOLO BRIDGE LORETO



ASSOCIAZIONE BERGAMASCA BRIDGE LORETO

www.abbl-bergamo.org

tel./fax 035-40.05.45



Federazione Italiana Gioco Bridge
www.federbridge.it

OPUSCOLO INFORMATIVO

**Quali sono le regole
di base del bridge?**

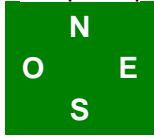
**Come funzionano
le gare a coppie?**

*Nozioni sintetiche e risposte brevi
per chi vuole avvicinarsi al bridge,
o spiegarlo ad un amico,
o capire, se sta assistendo a una
gara, cosa sta succedendo...*

**A cura del
Settore Insegnamento**

I GIOCATORI

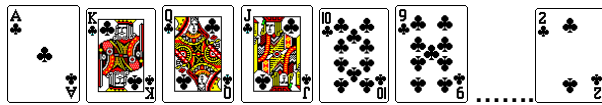
Il bridge è un gioco di coppia. Ad un torneo partecipano più coppie.



I giocatori di ogni coppia sono indicati dai punti cardinali: la coppia seduta in Nord-Sud gioca contro la coppia seduta in Est-Ovest.

LE CARTE

Si gioca con un mazzo di 52 carte, di tipo francese, esclusi i jolly. Il mazzo è composto da quattro semi (♠ Picche, ♥ Cuori, ♦ Quadri, ♣ Fiori) di 13 carte ciascuno. Il valore è decrescente, dall'Asso al 2:



Il Mazziere le distribuisce tutte e 52, una per una in senso orario. Al termine ogni giocatore avrà 13 carte (la sua "Mano") e le dividerà per seme, come nella figura.

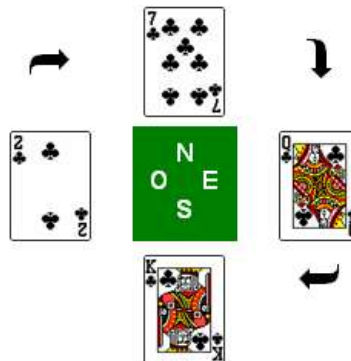


L'insieme delle 4 mani costituisce la **Smazzata**.

LO SCOPO DEL GIOCO: FARE LE PRESE

IL BRIDGE è un gioco di PRESE. Chi inizia depone una carta sul tavolo, e gli altri tre hanno l'obbligo di fornire, al proprio turno e in senso orario, una carta dello stesso seme finché ne possiedono:

Ovest inizia col 2, poi gioca Nord, poi Est e infine Sud, che vince la presa col Re.



REGOLE DELLA PRESA

La presa è proprietà comune della coppia, ma non è intercambiabile il diritto di giocare sulla presa successiva.

Non è importante che una presa contenga carte alte o meno.

Se un giocatore non ha più carte nel seme che comanda la presa può "scartare" una carta in un altro seme. Essendo 13 le carte che compongono la mano di ciascun giocatore, le due coppie si spartiscono 13 prese.

PRIMA FASE: L'ASTA

Una smazzata può essere giocata in 2 modi: con uno dei quattro semi che ha potere di...briscola (=atout), oppure semplicemente "a prendere"; in tal caso si dice che si gioca a "senza atout".

Quando viene stabilito che un colore sia atout, tale colore ha potere di taglio: questo significa che, avendo esaurito le carte in un seme giocato da altri, si può giocare una carta del colore di atout (tagliare) e vincere la presa. Il taglio non è obbligatorio, si può anche scartare.

Ogni coppia ha interesse a imporre come atout il proprio miglior colore, pertanto fa un'offerta in prese; chi offre di più si aggiudica il "contratto", ma per guadagnare punti deve poi riuscire a fare un numero di prese pari o superiore a quelle dell'impegno. Se non ci riesce non guadagnerà nulla, segneranno punti solo gli avversari, proporzionalmente a quante sono le prese di caduta.

Le dichiarazioni si fanno usando il "bidding box", di cui ogni giocatore è dotato:



su ogni cartellino è indicato un numero (le prese oltre alle 6 di base che ci si impegna a fare) e il tipo di gioco proposto.

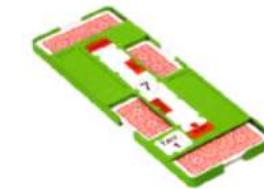
Le proposte di gioco "a senza" prevedono che nessun colore prevalga.

Se un giocatore non ha nulla da dire estrae il cartellino del "Passo".

SECONDA FASE: IL GIOCO DELLE CARTE

Il gioco è la verifica della scommessa effettuata durante l'asta. La dichiarazione ha stabilito un **contratto** (tipo di gioco e numero di prese) e il giocatore che per primo ha nominato il seme che ha vinto l'asta sarà il Giocante, mentre il suo compagno farà "il morto" ed esporrà tutte le sue carte sul tavolo subito dopo che l'avversario seduto a sinistra del giocatore avrà messo in tavola la prima carta (attacco). Il morto non partecipa a nessuna decisione: sarà il Giocante a decidere per due, scegliendo secondo il turno di gioco che carta mettere del morto e delle proprie.

La coppia avversaria "**controgioca**", e ha come obiettivo impedire al Giocante di realizzare le prese per cui si è impegnato. Alla fine si avrà un risultato che verrà scritto sullo **SCORE** (un foglietto che funge... da pagella) e ognuno riporrà le proprie carte (tenute separatamente durante il gioco) nel **Board**, un astuccio con tasche che consente di mantenere la stessa distribuzione iniziale.



Il Board è lo strumento che consente di fare gare di bridge comparando l'abilità anziché la fortuna.

In torneo ce ne sono in circolazione tanti quanti sono i tavoli occupati.

In questo modo una certa distribuzione iniziale di carte viene riproposta identica a più coppie, e le giocate saranno "buone" o "cattive" in proporzione a quanto hanno saputo fare gli altri con le stesse carte. Questo consente di fare delle classifiche basate solo sull'abilità dei giocatori!

Quando l'arbitro dice "cambio", le coppie NS restano ferme, le coppie Est-Ovest salgono di un tavolo ed i board scendono di uno, in modo che nessuno rigiochi la stessa smazzata né incontri gli stessi avversari. A torneo terminato si fanno i conti (confronto degli score) e vince la coppia che ha segnato il punteggio più alto in ogni smazzata.

E chi perde? A bridge c'è chi vince...e chi non vince, ma nessuno "perde". Uno dei tanti motivi che rendono così affascinante questo gioco!!!