

# Corso di avviamento al Bridge Lezione 2

### La Dichiarazione

#### Premessa

Il Bridge è un gioco, ma anche uno sport e ha delle regole di comportamento molto importanti.

La prima è che al tavolo non si pronuncia alcuna parola, se non quelle di cortesia nel salutarsi.

Esistono diverse norme etiche, iniziamo ad accennarne qualcuna.

Il Morto non può mai fare alcun commento, meno che mai contestare la carta chiamata dal compagno, ma deve eseguire velocemente i suoi ordini.

In fase di gioco è ammesso che un giocatore si fermi a pensare un attimo per decidere quale carta giocare, ma lo può fare soltanto se veramente ha necessità di farlo. Se deve rispondere al seme con un'unica carta rimasta non può assolutamente esitare; se lo facesse, una volta scoperto, è passibile di penalità arbitrale.

Proseguiamo ora con l'argomento della lezione.

## Contiamo i punti

Il Mazziere (con la D o la scritta Dealer sul board) distribuisce le carte come abbiamo imparato alla prima lezione (una alla volta partendo dalla sua sinistra). I giocatori, prima di guardarle, verificano che siano esattamente 13. In caso contrario chiamano il direttore al tavolo. Successivamente le raccolgono, le dividono per seme e contano i Punti Onori.

Tabella Punti Onori o Milton Work (sigla utilizzata: p.o.)

Asso = 4 punti

Re = 3 punti

Dama = 2 punti

Fante = 1 punto

Ne consegue che in ogni seme ci sono 10 punti e in un mazzo di carte 40.

## Requisiti per iniziare la dichiarazione

Per decidere quale linea gioca il contratto occorre individuare quale giocatore ha i **requisiti** per iniziare la dichiarazione. In questo corso di avvicinamento utilizzeremo un metodo provvisorio che prevede una deroga alla regola del silenzio di cui sopra. Nel Bridge vero e proprio questo metodo verrà modificato.

Il **Dealer** ha il dovere di parlare per primo, ma non è detto che lo faccia, infatti potrà parlare solo se i punti della sua mano arrivano almeno a **12**, in caso contrario dice: "**Passo**" ed il compito passa al giocatore alla sua sinistra. Se anche questo giocatore non ha i punti necessari, si prosegue. Se tutti passano, il **Dealer** ricomincia il giro, ma questa volta può parlare con una mano di almeno **10** punti, se ancora una volta non arriva al punteggio minimo ora dirà "**Passo, non ho 10 punti**", si prosegue con l'avversario di sinistra finché non se ne trova uno in grado di aprire (e c'è sicuramente!).

Definiamo "**Dichiarante**" colui che seguendo l'ordine indicato, ha trovato i requisiti per iniziare a parlare (dichiarare).

### Scelta della linea che gioca il contratto

Ora il Dichiarante dice: "Apro con ## punti", indicando i punti che ha contato nella sua mano.

Subito dopo il suo compagno conta i propri punti e, se sommandoli a quelli del Dichiarante, vede che arrivano almeno a 20 dice: "Giochiamo noi, descrivimi la mano".

Il Dichiarante diventa **l'Apertore** ed il suo compagno il **Rispondente**.

Se invece vede che la somma dei loro punti non arriva a 20, significa che gli avversari ne hanno più di loro! Allora dice: "Giocano gli avversari". Senza ulteriori indagini l'**Apertore** diventa il giocatore a sinistra del Dichiarante e Rispondente il suo **compagno**.

#### Stabilire il contratto

L'Apertore chiede al Rispondente quante carte di picche ♣ ha (attenzione: *quante carte* e non *quanti punti*), le somma mentalmente alle sue e se arriva a 8 dice: "Il contratto è Picche". Se non ci sono 8 picche continua ad indagare, nell'ordine, con le cuori ♥, le quadri ◆ e le fiori ♣. Se in nessun seme si trovano 8 carte in linea (il fit), si gioca a Senza Atout.

Resta da definire l'obiettivo, cioè: "Quante prese mi devo assicurare per onorare il mio contratto?". Ne parleremo alla prossima lezione...

### Dizionarietto

- INIZIO FASE DI GIOCO. Ricordiamo come inizia la fase di gioco. Una volta terminata la dichiarazione, l'Apertore prende il nome di Giocante. L'avversario alla sua sinistra, senza attendere altro, effettua l'attacco (da qui il nome di Attaccante). L'attacco consiste nell'intavolare la prima carta lasciandola ancora coperta, il suo compagno verifica che l'attacco non sia stato effettuato dalla parte sbagliata e gli dà via libera. Appena la carta viene scoperta il Rispondente (ora Morto) stende velocemente le sue carte, mettendo le eventuali atout alla sua destra. A questo punto tutte le se carte verranno mosse su ordine del Giocante, il quale indica al Morto la carta da impegnare. Se di un seme desidera far giocare la carta col valore più basso, si limita a pronunciare il nome del seme. All'udire il nome del seme, il Morto si precipita velocemente a giocare la carta più bassa senza fare commenti.
- FIT = presenza di 8 carte di un seme nella stessa linea.
- TABELLA PUNTI ONORI o Milton Work (sigla utilizzata: p.o.): Asso = 4 punti, Re = 3 punti, Dama = 2 punti, Fante = 1 punto