



**Università della Terza Età
«Danilo Dobrina»**

“ Primi passi nel BRIDGE “ SCHEDE - Seconda parte -

**Corso Principianti
Sezione di Trieste**

Anno 2023-2024

LA PARTITA DETTA «CHICAGO»



Si giocano 4 mani o smazzate

- Nella prima mano le 2 coppie sono entrambe in 1^a
- Nella seconda e terza mano chi dà le carte è in 2^a (o «in zona»), l'altra coppia è in prima
- Nella quarta mano entrambe le coppie sono in 2^a

Ad ogni mano si segnano i punti realizzati:

- ogni presa fatta:
 - . 30 punti se atout Picche o Cuori
 - . 20 punti se atout Quadri o Fiori
 - . 40 punti la prima 30 le altre prese a Senza atout
- contratto mantenuto 50 punti
- prese in meno 50 o 100 punti a seconda se in 1^a o 2^a

punteggio raddoppiato se è stato dato il «contro»

- se «contro» prese in più 100/200 punti
- se «contro» prese in meno 100+200 / 200+300

IL «CHICAGO» - I PUNTEGGI



PREMI AL RAGGIUNGIMENTO DELLA MANCHE

	Punti premio aggiuntivi
In Prima	300
In Seconda	500
PICCOLO SLAM (12 prese)	500 / 750
GRANDE SLAM (13 prese)	1000 / 1500
<i>a seconda che si sia in prima o in seconda</i>	

LE APERTURE



DA 13 a 20 PUNTI

Si apre sempre a livello di 1

Eccezione

16-18 PUNTI E MANO BILANCIATA

Si apre di 1SA (cioè 1 senza atout)

... LE APERTURE



CON 21 E PIÙ PUNTI

- Si apre a livello di 2 in un colore almeno 5° (meglio 6°)
«chiuso» (cioè molto ben capeggiato) 2♠ 2♥ 2♦
- Con mano bilanciata si apre con 2SA

ANCHE CON MENO DI 21 PUNTI

- Si apre a livello di 2 se si hanno al max 5 prese perdenti

CON QUALSIASI PUNTEGGIO MA AL MAX 4 PRESE PERDENTI

- Si apre con 2♣

1. CON 13 (12)-15 PUNTI

APERTURA DEBOLE

- Si apre sempre a livello di 1





2. CON 16-20 PUNTI

APERTURA MEDIA

- Si apre a livello di 1
- Solo con 16-18 punti e mano bilanciata si apre con 1SA

3. CON 21 E PIÙ PUNTI

APERTURA FORTE

- Si apre a livello di 2 in un colore almeno 5° (meglio 6°)
«chiuso» (cioè molto ben capeggiato) 2  2  2 
- I punti possono essere anche meno di 21 ma bisogna avere al max 5 prese perdenti
- Con al max 4 prese perdenti si apre di 2 

LE APERTURE DI BARRAGE



Si apre a livello di 3 a colore con lo scopo di sbarrare le dichiarazioni avversarie

- Non bisogna avere il punteggio di apertura
- Bisogna avere un colore chiuso o semichiuso con almeno 7 carte e 3 onori
- Al massimo 7 perdenti in prima (non vulnerabili) significa che da solo devo fare 6 prese
Al massimo 6 perdenti in seconda (vulnerabili) significa che da solo devo fare 7 prese

Si può aprire a livello di 4 se si ha una perdente in meno



2° GIRO DELL'APERTORE dopo appoggio debole del compagno

- Con apertura debole e mano bilanciata → **passo**
- Con apertura debole, ma 15 punti e mano sbilanciata → **il colore a livello di 3**
- Con apertura media (16-20 punti)
 - se colore nobile, chiude a manche a livello di 4
 - se colore minore, ricerca la manche a 3 SA ad es. dichiarando il secondo colore



SECONDA DICHIARAZIONE DELL'APERTORE: Rever e Salto a colore

**Seconda dichiarazione dell'apertore
passando dal livello 1 al livello di 2**

- in ascendente significa forza

	es.1	es.2	es.3
es.: apertore:	1 	1 	1 
compagno:	1 	2 	1 
apertore:	2 	2 	3 

- in discendente significa debolezza

es.: apertore:	1 	1 
compagno:	1 	1 SA
apertore:	2 	2 

Nota: La dichiarazione di un secondo colore allunga il primo.

CONVENZIONE STAYMAN SULLA APERTURA DI 1 SA



APERTORE → 1 SA

COMPAGNO RISPONDENTE:

con 8 o più punti e almeno un colore nobile quarto

→ 2 Fiori

APERTORE	AL 2° GIRO	
2 Quadri	16-17 punti	No 4 Picche No 4 Cuori
2 Cuori	16-17 punti	Ho 4 Cuori
2 Picche	16-17 punti	Ho 4 Picche
2 SA	18 punti	No 4 Picche No 4 Cuori
3 Fiori	16-17 punti	Ho 4 Picche e ho 4 Cuori
3 Quadri	18 punti	Ho 4 Picche e ho 4 Cuori
3 Cuori	18 punti	Ho 4 Cuori
3 Picche	18 punti	Ho 4 Picche

IL GIOCO DELLA DIFESA: L'ATTACCO NEL GIOCO A COLORE



ATTACCHI AGGRESSIVI

Nel colore dichiarato dal compagno

- con un onore secondo si attacca con l'onore
- con un onore terzo o più si attacca con la più bassa
- senza onori si attacca con la più alta

In un colore proprio

- la carta più alta di una sequenza di onori

IL GIOCO DELLA DIFESA: L'ATTACCO NEL GIOCO A COLORE



ATTACCHI PASSIVI

In un colore senza valore

dove ci siano solo 2 o 3 scartine

Nel seme di atout

Utile se l'avversario è corto al morto.

Mai se si possiede solo un atout

NON CONVIENE

- attaccare dove si ha una forchetta (A e Q, R e J, ..)
- attaccare con gli assi
- attaccare con il Re singolo

IL GIOCO DELLA DIFESA: L'ATTACCO NEL GIOCO A COLORE



Una possibilità importante è la ricerca del TAGLIO

Mancando un colore («chicane»)

Si cerca di far prendere il compagno in modo che possa giocare il colore in cui ho la chicane

Avendo un colore con una sola carta («singleton»)

Si gioca l'unica carta di quel colore.

Quando il compagno entrerà in presa ritornerà nel mio colore.

Da non fare se si è corti in atout

Con un asso secondo («doubleton»)

Si gioca l'asso e poi la scartina restando chicane nel colore

NEL GIOCO A COLORE

Suggerimenti

- Nel corso del gioco va bene giocare in un colore dove si sa che il «vivo» taglierà (ed il morto non è chicane).
Non si regalano prese ed il «vivo» si accorcia in atout
- Non fate tagliare l'avversario dalla parte dove è più corto
- Pessima l'uscita dove l'avversario è chicane sia al «vivo» che al «morto». Taglierà e si scarterà una perdente

NEL GIOCO A SENZA ATOUT

Attacchi aggressivi

- Si esce nel colore dichiarato dal compagno
- In un colore proprio lungo, la 4^a carta discendente
Importante però avere una carta di rientro in un altro colore
- In un colore proprio, la carta più alta di una sequenza di onori

Attacco passivo

- Nel colore più corto tra picche e cuori (se non è stato nominato dagli avversari)

IL GIOCO: L'ATTACCO



NEL GIOCO A SENZA ATOUT

Regole di gioco

Il difensore deve giocare

- nel forte del morto se questo è il secondo a giocare
- nel debole del morto se questo è l'ultimo di mano

Nel gioco di difesa il secondo liscia, il terzo forza

Onore su onore

Se l'avversario gioca un onore, bisogna superarlo per far impegnare un ulteriore onore avversario («Onore su onore»)

REGOLE GENERALI DI GIOCO



L'affrancamento di un seme lungo (almeno 7°)

es: A R D 2 8 5 3

es: A D 5 3 2 R 7 6 es: A D 6 5 3 2 R 7

dipende dalla distribuzione dei resti in mano agli avversari

La promozione a carta vincente

es: R D F 8 3 2

La protezione

es: D F 10 6 5

Non rimanere incartati

es: A D 5 R 2

REGOLE GENERALI DI GIOCO



IL SORPASSO DIRETTO (IMPASSE)

es: A D 8 5

per sperare di fare 2 prese dobbiamo giocare il 5 e se sud non passa il Re mettere la Donna.

es: A D 8 F 3 2

se ci servono 3 prese, giochiamo il F e tentiamo il sorpasso. Se va bene (il Re è in sud), ripetiamo con il 3

La «Forchetta»

si posseggono 2 onori adiacenti a quello mancante

es: A D oppure R F oppure D 10

es: A D 10 (forchetta doppia)

REGOLE GENERALI DI GIOCO



IL SORPASSO INDIRECTO (EXPASSE)

Si può fare quando gli onori sono divisi tra mano e morto

es: A 5 3 D 6 2

per sperare di fare 2 prese dobbiamo giocare il 5 e se nord non passa il Re mettere la Donna.

Preferibile comunque battere prima l'asso.

es: A R 8 4 F 3 2

se ci servono 3 prese, battiamo l'A, poi giochiamo il 4 e tentiamo il sorpasso.

STAYMAN - ESERCIZI



Apertura	1 SA	1 SA	1 SA	1 SA
	A 8 3 A 9 A 7 5 4 A 8 4 2	R D F 10 8 6 3 A D 9 3 A D	D 10 9 8 A F 8 4 R D A 3 2	R 8 4 F 10 6 2 A R 7 A R 5
Rispondente	2	2	2	2
Apertore al 2° giro				

STAYMAN - ESERCIZI



Apertura	1 SA	1 SA	1 SA	1 SA
	A 8 3 A 9 A 7 5 4 A 8 4 2	R D F 10 8 6 3 A D 9 3 A D	D 10 9 8 A F 8 4 R D A 3 2	R 8 4 F 10 6 2 A R 7 A R 5
Rispondente	2	2	2	2
Apertore al 2° giro	2	3	3	3

STAYMAN - ESERCIZI



Apertura	1 SA	1 SA	1 SA	1 SA
	F 8 6 3 R D F R D F R F 5	R 8 A D F 4 D 9 2 R F 7 6	A R F 4 R D 6 5 D F 3 D 8	A D A 10 5 A 10 9 3 R F 6 2
Rispondente	2	2	2	2
Apertore al 2° giro				


STAYMAN - ESERCIZI



Apertura	1 SA	1 SA	1 SA	1 SA
	F 8 6 3 R D F R D F R F 5	R 8 A D F 4 D 9 2 R F 7 6	A R F 4 R D 6 5 D F 3 D 8	A D A 10 5 A 10 9 3 R F 6 2
Rispondente	2	2	2	2
Apertore al 2° giro	2	2	3	2 SA

BARRAGE - ESERCIZI



In seconda	In prima	In prima
 R D F 8 4 3 2	 9 6	 D F 10
 9 8	 A R F 8 6 4 2	 8 5
 8 5	 D 9 2	 4
 A 3	 R F 7 6	 R F 10 9 7 4 2
3 	3 	3 

IL CALCOLO DELLE PRESE PERDENTI



Nel gioco a colore

Viene fatto sulle 26 carte della Coppia

- Si esamina un colore (o seme) alla volta
- Le carte della parte più corta non coperte da carte vincenti della parte più lunga sono le perdenti

Esempi:

A 5 3

8 2

8 7

A R 9 4

R D 3

9 7 6 5

A 5 4

R 3 2

A 5

D F 10 6

9 8 4 2

R 6

IL CALCOLO DELLE PRESE PERDENTI



Nel gioco a colore

Viene fatto sulle 26 carte della Coppia

- Si esamina un colore (o seme) alla volta
- Le carte della parte più corta non coperte da carte vincenti della parte più lunga sono le perdenti

Esempi:

A 5 3	8 7	R D 3	A 5 4	A 5	9 8 4 2
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
8 2	A R 9 4	9 7 6 5	R 3 2	D F 10 6	R 6
<i>perdenti</i>					
1	0	2	1	1	2

IL GIOCO DELLA CARTA

ESEMPI DI GIOCO

1. Considerazione dell'avversario pericoloso

	 K 6  A 4  A 10 5 4 3 2  Q 6 4	
 J 4  Q J 10 9 7  Q 8 6  J 10 9	Nord Ovest Est Sud	 A Q 10 9 8  6 5 2  9  8 7 5 2
	 7 5 3 2  K 8 3  K J 7  A K 3	




Tutti in prima - Contratto: 3 SA da Sud - Attacco: ?

Donna di cuori

Proviamo a giocare

ESEMPI DI GIOCO

2. Affrancamento di un colore

	 8 7 4  7 6 5  10 8 6 2  K 9 8	
 Q J 10 2  J 4 3  K 3  J 5 3 2	Nord Ovest Est Sud	 A 9 3  K 10 9 8  A 7 4  10 7 6
	 K 6 5  A Q 2  Q J 9 5  A Q 4	

Tutti in prima - Contratto: 1 SA da Sud - Attacco: ? Donna di picche

Proviamo a giocare