

L'IMPORTANZA DEL PUNTEGGIO

Nelle primissime fasi di un corso di avvicinamento al bridge, una delle affermazioni che di solito l'istruttore fa è che lo scopo del gioco è quello di vincere le prese. Tale assunto avrà da subito un riscontro reale: durante il gioco infatti le due coppie contrapposte si daranno battaglia per cercare di accaparrarsi più prese possibili, nei modi consentiti dalle regole del gioco. Tuttavia, dopo alcune lezioni, l'istruttore è costretto ad ammettere che lo scopo del gioco è un altro, vale a dire quello di guadagnare punti; vincere le prese sarà dunque considerato un mezzo per raggiungere il nuovo fine: ottenere il punteggio corrispondente al contratto dichiarato. Volendo fare un paragone con lo sport del tennis, è come se il maestro dicesse all'allievo che lo scopo del gioco è quello di rimandare la pallina nel campo avversario; vero, però a cosa serve fare ciò, dal punto di vista agonistico? Evidentemente a guadagnare il punto, il 15. A bridge è la stessa cosa: ci si arrabatta a vincere prese per guadagnare dei punti. Ma non è finita qui. Ancora poche altre lezioni e il vero scopo del bridge cambia di nuovo! Esso diventa quello di battere l'avversario, facendo meglio di lui. A cosa serve ottenere punti e segnarli sullo score? Alla fine di un incontro, per uscire vittoriosi, bisogna averne guadagnati più dell'avversario. Proprio come a tennis: a cosa serve aggiudicarsi dei 15? Bisogna vincerne più dell'avversario, per aggiudicarsi il set e l'incontro.

Nonostante i premi e le penalità non cambino (4♠ realizzate in prima vale sempre 420 punti) tuttavia i punteggi assumono una diversa importanza a seconda del tipo di competizione nella quale si è impegnati. E' ciò che vedremo analizzando i moduli di punteggio degli incontri a coppie e a squadre.

TAVOLO	CONTRATTO	COPPIA N-S	+	-	COPPIA E-O	% N-S	% E-O
1	NS 3♠	9	140		9	62,50	37,50
2	NS 3♠+1	8	170		1	87,50	12,50
3	NS 2♠	7	110		2	18,75	81,25
4	NS 4♥!-3	6	800		3	100,00	0,00
5	NS 2♠	5	110		4	18,75	81,25
6	NS 2♣	4	90		5	0,00	100,00
7	NS 3♣+1	3	130		6	50,00	50,00
8	NS 2SA	2	120		7	37,50	62,50
9	NS 2SA+1	1	150		8	75,00	25,00

L'osservazione di questo score mette in evidenza che, nella smazzata alla quale si riferisce, alla coppia N-S n° 6 sarebbe bastato molto meno di 800 punti per aggiudicarsi il top; la coppia n° 8 infatti ha ottenuto il secondo risultato con appena 170 punti. Le conclusioni che si devono trarre sono le seguenti:

- 1) Per ottenere una buona attribuzione nella smazzata non è necessario segnare un punteggio elevatissimo; è sufficiente che tale punteggio sia superiore almeno a quello medio delle altre coppie.
- 2) Una coppia potrebbe ottenere una bassa attribuzione sia pagando 2000 punti sia pagandone 50 sia addirittura segnando punti positivi se, raffrontato con quello delle altre coppie della stessa linea, il suo è un cattivo risultato.
- 3) Ogni score è fine a sé stesso: una volta assegnata l'attribuzione data dal confronto con le altre coppie, il punteggio che l'ha determinata svanisce nel nulla; positivo o negativo che sia non influenza quello delle altre smazzate.

TAVOLO	CONTRATTO	COPPIA N-S	+	-	COPPIA E-O	% N-S	% E-O
1	NS 4♠+1	9	650		9	56,25	43,75
2	NS 4♠+1	8	650		1	56,25	43,75
3	NS 4♠+1	7	650		2	56,25	43,75
4	NS 4♠	6	620		3	6,25	93,75
5	NS 4♠+1	5	650		4	56,25	43,75
6	NS 4♠	4	620		5	6,25	93,75
7	NS 4♠+2	3	680		6	100,00	0,00
8	NS 4♠+1	2	650		7	56,25	43,75
9	NS 4♠+1	1	650		8	56,25	43,75

L'osservazione di questo secondo modulo di punteggio, oltre a confermare quanto già detto, mette in evidenza anche un altro importante aspetto, di carattere strategico. Come si può notare la coppia N-S n° 7 ha ottenuto la massima attribuzione perché ha realizzato 12 prese nel contratto di 4♠, a fronte delle 10 o 11 prese delle altre coppie. Ciò ci porta ad altre due importanti conclusioni:

- 1) Le prese in più, dunque il gioco col morto e quello di difesa, hanno molta importanza nel torneo a coppie.
- 2) Quando si è indecisi se dichiarare uno slam oppure no, è di norma conveniente limitarsi a dichiarare la manche: anche se lo slam fosse realizzabile non si otterrebbe un risultato troppo negativo, sia perché non tutte le coppie lo avranno dichiarato sia perché non è detto che quelle che lo hanno dichiarato siano poi riuscite a mantenerlo; non solo, ma se la propria abilità nel gioco col morto od un eventuale errore avversario consente di incamerare 12 prese pur non avendo chiesto lo slam, si è certi di segnare un ottimo score, senza aver rischiato nulla in fase di licitazione.

TAVOLO		1		GIRONE		2		3		TEMPO		2	
		SQUADRE		V.P.		GIOCATORI				I.M.P.		V.P.	
A						N		S					
B						E		O					
BOARD	DICHIANTE E VULNERABILE GIOCATO DA	ATTACCO	CONTRATTO	RISULTATO		RISULTATO SALA CHIUSA		DIFFERENZA		MATCHPOINTS			
				NS (A)	EO (B)	NS (B)	EO (A)	A	B	A	B		
1	N	S											
17	E	O	NS 3SA+1	430		400		30			1		
2	N	S											
18	E	O	NS 3SA-1		100		100						
3	N	S											
19	E	O	EO 2♠		110		110						
4	N	S											
20	E	O	NS 4♥!-4		1100		140		960				14
5	N	S											
21	E	O	NS 1SA+1	120		90		30			1		
6	N	S											
22	E	O	NS 1SA+1	120		120							
7	N	S											
23	E	O	EO 5♣	600		600							
8	N	S											
24	E	O	EO 6♦	920		920							
9	N	S											
25	E	O											
10	N	S											
26	E	O											
11	N	S											
27	E	O											
12	N	S											
28	E	O											
13	N	S											
29	E	O											
14	N	S											
30	E	O											
15	N	S											
31	E	O											
16	N	S											
32	E	O											
TOTALE												2	14

Le considerazioni fatte per i tornei a coppie sono quasi ribaltate dopo l'osservazione dei moduli di punteggio dei duplicati a squadre. Come possiamo infatti vedere da quello proposto:

- 1) Realizzare delle prese in più apporta guadagni minimi e praticamente ininfluenti (vedi mani 1 e 5).
- 2) L'entità della cifra segnata in ciascuna smazzata (vedi mano 4) ha grande importanza e può determinare il risultato dell'intero incontro.
- 3) Se si è indecisi se dichiarare o meno uno slam (come si dice in gergo *se ne sente l'odore*) è bene dichiararlo, nella presunzione che l'avversario in possesso delle nostre stesse carte (che è uno solo, nell'altra sala) sarà propenso a non lasciarsi sfuggire l'occasione di marcare il premio previsto per lo slam.
- 4) Quanto appena detto al punto 3) non ci deve però distogliere dal tenere una condotta di gara regolare: essa risulterà alla lunga vincente se si saranno dichiarati i contratti corretti dal punto di vista matematico del gioco, e soprattutto se si sarà messa in atto con la massima determinazione ogni manovra atta a mantenerli, rifuggendo da qualsiasi rischio derivante dalla ricerca delle prese in più: poiché il confronto avviene mano per mano con il risultato dell'altra sala, le differenze possono essere molto marcate e recuperare il terreno perduto impresa difficile. Si osservi la mano 7: se una delle due coppie fosse andata sotto nel contratto di 5♣, la squadra avversaria avrebbe segnato in quella smazzata una differenza di +700 (600 per aver mantenuto il contratto in una sala e 100 per aver penalizzato gli avversari nell'altra); questi 700 punti si traducono in 12 Match Point, che condizionano certamente il risultato finale. Allo stesso modo, se una delle due coppie non avesse dichiarato lo slam nella mano 8 (fermandosi a manche) la sua squadra avrebbe segnato nel confronto con l'altra una differenza di -500, corrispondente a 11 Match Point. Nessun panico però quando si verificano simili rovesci; mi permetto un consiglio, dettato dall'esperienza al tavolo da gioco: se durante un incontro a squadre capita di ciccare malamente una smazzata, non si deve tentare di rimediare dichiarando le mani successive oltre i limiti delle proprie carte; in genere questo comportamento peggiora la situazione, anziché raddrizzarla. Molto meglio continuare come se nulla fosse accaduto; in primo luogo perché il recupero può avvenire naturalmente (in virtù della propria tecnica o per gli errori avversari) ed in secondo luogo perché si gioca in quattro: riporre la massima fiducia nei compagni seduti nell'altra sala deve avere valore di legge negli incontri a squadre.