

Differenze tra incontri di **DUPLICATO (IMP)** e incontri a **COPPIE (MP)**

(*) 2a parte

Impatto sul gioco

Anche se per lo più note agli esperti, riteniamo utile descrivere con esempi esplicativi le varie tattiche di gioco e l'influenza del particolare metodo di attribuzione di punteggio, applicate ai vari tornei. Poiché il bridge duplicato è differente dal bridge del torneo a coppie è evidente che le tattiche di gioco debbono essere improntate a caratteristiche dissimili e specifiche per ciascun tipo di bridge.

Negli incontri a coppie, il vostro score è comparato con i risultati di tutte le altre coppie che detengono le vostre stesse carte in ciascuna mano. Ed è questa comparazione, e non il fatto che una mano sia positiva o negativa, a determinare se uno score è buono o cattivo.

Gli obiettivi quindi negli incontri di duplicato e negli incontri a coppie (es.: in BBO) con assegnazione del punteggio in IMP sono completamente differenti da quelli degli incontri a coppie Mitchell con punteggio a MP (Match Point). In un incontro a coppie, dovete tentare di battere un buon numero di contendenti (spesso questo numero è elevato). In un incontro a squadre dovete tentare di battere un solo avversario.

Negli incontri a coppie, una presa in più può fare la differenza tra uno score medio e un top o quasi top. Negli incontri di duplicato, invece, una presa in più comporta soltanto 1 IMP.

Quindi, piccole differenze conseguenti al fatto che un contratto sia giocato a colore o a SA sono significative negli incontri a coppie mentre sono del tutto trascurabili nel duplicato. Vedere score 7B e 7C.



Obiettivi nel duplicato o torneo IMP

Il bridge in queste tipologie di competizioni richiede una tattica di gioco che concerne l'applicazione dei giochi di sicurezza e l'esigenza di porre in atto ogni manovra finalizzata al mantenimento del contratto senza attribuire importanza ad eventuali prese supplementari. Il torneo a coppie richiede, viceversa, atteggiamento del tutto inverso perché tanto in attacco quanto in difesa ciò che più conta non è il mantenimento o meno del contratto bensì il numero delle prese che si realizzano. Questo spiega e giustifica linee di gioco che, nel tentativo di conseguire prese supplementari, comportano il rischio di compromettere il contratto. E per la stessa ragione i difensori devono preoccuparsi di assicurarsi quante più prese possibili rinunciando, talvolta, ad eroici tentativi che potrebbero portare alla penalizzazione dell'impegno ma che, in caso negativo, consentirebbero al dichiarante di ottenere prese supplementari.

In sintesi gli obiettivi principali nel duplicato o torneo IMP sono:

- **In attacco: fare di tutto per assicurarsi il contratto**
- **In difesa: fare di tutto per battere il contratto**

E' ovvio, la formula di gioco del duplicato lascia più spazio alle capacità tecniche (e quindi al miglioramento tecnico) e meno spazio alla fortuna di quanta non ne occorra nei tornei a coppie.

Quando chiamare MANCHE in prima o in zona

Le considerazioni probabilistiche che influenzano la dichiarazione di manche « tirate » in incontri in IMP, sono strettamente correlate alla situazione di vulnerabilità. Per esempio, dichiarare una manche difficile in prima può comportare un risultato di + 250 punti (+ 420 anziché + 170) e cioè 6 IMP. Se andate down in una manche difficile in prima, perdete 190 punti (- 50 contro + 140) e cioè 5 IMP. Pertanto le probabilità favorevoli sono soltanto 6 a 5 in favore della dichiarazione di una manche difficile in prima.

La dichiarazione di manche difficili in seconda ha invece prospettive molto migliori giocando in IMP. Quando siete vulnerabile, avete in gioco un guadagno di 10 IMP contro una perdita di soltanto 6. Da quanto detto, risulta evidente che in seconda dovete dichiarare tutte le manche con ragionevoli prospettive, ma in prima soltanto quelle che presentino legittime aspettative. Vedere score 7D e 7E.

Differenze tra SLAM in prima o in zona

La situazione di vulnerabilità non è più un fattore determinante in quanto i piccoli slam sia in prima sia in seconda sono eventi con probabilità favorevoli e sfavorevoli pressoché pari, e cioè « scommesse eque » in cui potete guadagnare o perdere lo stesso numero di IMP (in seconda, 13; in prima, 11). Vedere score 7F e 7G.

Piccoli swing e contratti parziali

Sebbene sia possibile perdere un incontro di duplicato per uno, due o tre IMP, come regola generale non dovete conferire grande importanza a perdite di uno o due IMP in una mano.

Segnare + 90 con un contratto di 2 Fiori o 2 Quadri, quando avreste potuto segnare + 120 con un contratto a Senza Atout, può diventare un *pot* giocando a Mitchell ma trascurabile in duplicato. Lo stesso dicasi per aver segnato + 100 battendo un contratto avversario anziché + 110 o + 140 giocando un proprio contratto.



In difesa contro contratti di Manche

Le dichiarazioni di sacrificio contro manche avversarie hanno migliori prospettive giocando a Mitchell che in duplicato. A Mitchell realizzate un eccellente risultato se perdete 300 punti invece di 420, oppure 500 invece di 620. In duplicato invece questi salvataggi comportano soltanto 3 IMP, il che non costituisce una buona scommessa se esiste una minima chance di battere il contratto avversario. Tenete presente che se effettuate un sacrificio fantasma con una perdita di 500 punti contro un infallibile manche avversaria vulnerabile, perdete 12 IMP. E' ovvio, tuttavia, che in qualsiasi tipo di incontro è vantaggioso pagare soltanto 100 o 300 contro una manche in zona avversaria. Così è conveniente spingersi a livello di cinque, quando vi sono ragionevoli prospettive di realizzare undici prese piuttosto che accettare il premio per una presa di caduta della dichiarazione di salvataggio avversaria.

Dichiarazioni di sacrificio contro contratti di Slam

Dichiarazioni di sacrificio contro contratti di slam possono spesso salvare un cospicuo numero di IMP, particolarmente, quando siete in situazione di vulnerabilità favorevole e quando la vostra coppia ha accertato fit. Anche una caduta di cinque prese pari - 1100, comporta un guadagno di 8 IMP se i vostri avversari possono realizzarne 1430.



Vediamo alcuni score...

L'incidenza nel caso di modeste variazioni di punteggio o surlevè

Vediamo ora, in un'ipotetica mano, l'incidenza di una surlevè (sempre della coppia 16) raffrontando il punteggio IMP (International Match Points) con il punteggio in MP (Match Point) del torneo Mitchell:

Mano N.

7B

Turno	Tav.	Contratto	Gioca	Attacco	Punteggio		Punteggio I.M.P.		Punteggio M.P. (Mitchell)	
	N-S				N-S	E-W	N-S	E-W	N-S	E-W
1	4	4♥	S		420		1,44	-1,44	9	11
2	3	4♥	S		420		1,44	-1,44	9	11
3	2	Riposo			---		3	----	12	----
4	1	4♥	S		420		1,44	-1,44	9	11
5	16	3SA+1	N		430		1,44	-1,44	19	1
6	15	4♥	S		420		1,44	-1,44	9	11
7	14	4♥	S		420		1,44	-1,44	9	11
8	13	4♥	S		420		1,44	-1,44	9	11
9	12	4♥	S		420		1,44	-1,44	9	11
10	11	4♥	S		420		1,44	-1,44	9	11
11	10	4♥	S		420		1,44	-1,44	9	11

Nessuna variazione di punteggio con il calcolo in IMP e +/- 10 punti rispetto alle altre coppie con il calcolo in MP. tipico del torneo Mitchell. La speculazione a 3SA è inutile nel duplicato mentre risulta estremamente redditizia per la copia N/S e catastrofica per gli avversari a Mitchell.

Mano N.

7C

Turno	Tav.	Contratto	Gioca	Attacco	Punteggio		Punteggio I.M.P.		Punteggio M.P. (Mitchell)	
	N-S				N-S	E-W	N-S	E-W	N-S	E-W
1	4	4♥	S		420		0,11	-0,11	9	11
2	3	4♥	S		420		0,11	-0,11	9	11
3	2	Riposo			---		3	----	12	---
4	1	4♥	S		420		0,11	-0,11	9	11
5	16	4♥ +1	S		450		1	-1	19	1
6	15	4♥	S		420		0,11	-0,11	9	11
7	14	4♥	S		420		0,11	-0,11	9	11
8	13	4♥	S		420		0,11	-0,11	9	11
9	12	4♥	S		420		0,11	-0,11	9	11
10	11	4♥	S		420		0,11	-0,11	9	11
11	10	4♥	S		420		0,11	-0,11	9	11

La surlevè con il calcolo in IMP ha reso solo 0,89 punti in più rispetto alle altre coppie mentre nel caso del Mitchell diventa TOP & POT con ben +/- 10 punti alle coppie in questione.

Nel caso di 2 surlevè (4♥ + 2) l'incidenza è di 2 punti IMP contro il TOP/POT (19 a 1)

Nel caso di 3 surlevè (4♥ + 3) l'incidenza è di 3 punti IMP contro il TOP/POT (19 a 1)

L'incidenza nel caso di MANCHE dichiarata o no in PRIMA

Differenze di punteggio tra IMP e MP nel caso di contratto di MANCHE in prima.

Mano N.

7D

Turno	Tav.	Contratto	Gioca	Attacco	Punteggio		Punteggio I.M.P.		Punteggio M.P. (Mitchell)	
	N-S					N-S	E-W	N-S	E-W	N-S
1	4	4♥	S		420		0,67	-0,67	11	9
2	3	4♥	S		420		0,67	-0,67	11	9
3	2	Riposo			---		3	----	12	---
4	1	4♥	S		420		0,67	-0,67	11	9
5	16	2♥ + 2	S		170		- 6	6	1	19
6	15	4♥	S		420		0,67	-0,67	11	9
7	14	4♥	S		420		0,67	-0,67	11	9
8	13	4♥	S		420		0,67	-0,67	11	9
9	12	4♥	S		420		0,67	-0,67	11	9
10	11	4♥	S		420		0,67	-0,67	11	9
11	10	4♥	S		420		0,67	-0,67	11	9

L'incidenza nel caso di MANCHE dichiarata o no in ZONA

Differenze di punteggio tra IMP e MP nel caso di contratto di MANCHE in zona.

Mano N.

7E

Turno	Tav.	Contratto	Gioca	Attacco	Punteggio		Punteggio I.M.P.		Punteggio M.P. (Mitchell)	
	N-S					N-S	E-W	N-S	E-W	N-S
1	4	4♥	S		620		1,11	-1,11	11	9
2	3	4♥	S		620		1,11	-1,11	11	9
3	2	Riposo			---		3	----	12	----
4	1	4♥	S		620		1,11	-1,11	11	9
5	16	2♥ + 2	S		170		-10	10	1	19
6	15	4♥	S		620		1,11	-1,11	11	9
7	14	4♥	S		620		1,11	-1,11	11	9
8	13	4♥	S		620		1,11	-1,11	11	9
9	12	4♥	S		620		1,11	-1,11	11	9
10	11	4♥	S		620		1,11	-1,11	11	9
11	10	4♥	S		620		1,11	-1,11	11	9

Non chiamare la manche in zona, come si può notare dallo score, comporta sostanziali variazioni di punteggio nel calcolo IMP (duplicato) mentre nessuna differenza nel calcolo MP (Mitchell).

L'incidenza nel caso di SLAM dichiarato o no in PRIMA

Differenze di punteggio tra IMP e MP nel caso di contratto di SLAM in prima.

Mano N.
7F

Turno	Tav.	Contratto	Gioca	Attacco	Punteggio		Punteggio I.M.P.		Punteggio M.P. (Mitchell)	
	N-S				N-S	E-W	N-S	E-W	N-S	E-W
1	4	6♥	S		980		1,22	-1,22	11	9
2	3	6♥	S		980		1,22	-1,22	11	9
3	2	Riposo			---		3	-----	12	-----
4	1	6♥	S		980		1,22	-1,22	11	9
5	16	4♥ + 2	S		480		-11	11	1	19
6	15	6♥	S		980		1,22	-1,22	11	9
7	14	6♥	S		980		1,22	-1,22	11	9
8	13	6♥	S		980		1,22	-1,22	11	9
9	12	6♥	S		980		1,22	-1,22	11	9
10	11	6♥	S		980		1,22	-1,22	11	9
11	10	6♥	S		980		1,22	-1,22	11	9

L'incidenza nel caso di SLAM dichiarato o no in ZONA

Differenze di punteggio tra IMP e MP nel caso di contratto di SLAM in zona.

Mano N.
7G

Turno	Tav.	Contratto	Gioca	Attacco	Punteggio		Punteggio I.M.P.		Punteggio M.P. (Mitchell)	
	N-S				N-S	E-W	N-S	E-W	N-S	E-W
1	4	6♥	S		1430		1,44	-1,44	11	9
2	3	6♥	S		1430		1,44	-1,44	11	9
3	2	Riposo			---		3	-----	12	-----
4	1	6♥	S		1430		1,44	-1,44	11	9
5	16	4♥ + 2	S		680		-13	13	1	19
6	15	6♥	S		1430		1,44	-1,44	11	9
7	14	6♥	S		1430		1,44	-1,44	11	9
8	13	6♥	S		1430		1,44	-1,44	11	9
9	12	6♥	S		1430		1,44	-1,44	11	9
10	11	6♥	S		1430		1,44	-1,44	11	9
11	10	6♥	S		1430		1,44	-1,44	11	9

Non chiamare lo SLAM in zona, come si può notare tra i due prospetti, comporta sostanziali variazioni di punteggio nel calcolo IMP (duplicato) mentre nessuna differenza nel calcolo MP (Mitchell).

L'incidenza nel caso di contratti di sacrificio

Vediamo ora l'incidenza di alcuni contratti di sacrificio raffrontando il punteggio IMP con il punteggio in MP del torneo Mitchell:

Mano N.
7H

Turno	Tav.	Contratto	Gioca	Attacco	Punteggio		Punteggio I.M.P.		Punteggio M.P. (Mitchell)	
	N-S				N-S	E-W	N-S	E-W	N-S	E-W
1	4	4♥	S		420		-0,67	0,67	10	10
2	3	4♥	S		420		-0,67	0,67	10	10
3	2	Riposo			---		3	---	12	----
4	1	4♥	S		420		-0,67	0,67	10	10
5	16	5♣ !-4	N		800		9,22	-9,22	19	1
6	15	4♥	S		420		-0,67	0,67	10	10
7	14	4♥	S		420		-0,67	0,67	10	10
8	13	4♥	S		420		-0,67	0,67	10	10
9	12	6♥ !-2	S			300	-3,89	3,89	1	19
10	11	4♥	S		420		-0,67	0,67	10	10
11	10	4♥	S		420		-0,67	0,67	10	10

Gli incontri a coppie con punteggio IMP sono frequentissimi in Bridge Base Online



Relazione di: Michele Leone

Scuola [Bridge Multimediale.it](http://BridgeMultimediale.it)

(*) per 1a parte vedere sezione: "Tornei IMP" del nostro sito