



## TORNEO A SQUADRE

**Il Board-A-Match è un tipo di calcolo del punteggio utilizzato, prevalentemente, in alcune competizioni americane.**

**Il metodo di segnatura** – È l'elemento caratterizzante: ogni board vale due punti, in palio per quella delle due squadre che segni di più (1 a 1 in caso di pareggio). 10 punti valgono quindi quanto 2000.

Esempio:

- 6♠ e 6♠+1 comportano l'assegnazione di due punti alla seconda squadra.
- 7SA-1 e 7SA comportano l'assegnazione di due punti alla seconda squadra.

**Gli aspetti tecnico-tattici** – È facile capire perché questa sia la forma più tecnica di competizione, ed anche la più spietata, dove vince invariabilmente il migliore anche su brevi distanze: gli slam molto fortunati su due impasse e una divisione, che possono saltuariamente favorire una squadra più debole, hanno qui lo stesso valore di una presa in più ottenuta grazie ad un difficile gioco di fine mano, o di una difesa millimetrica, manovre che sono appannaggio solo degli eletti. In realtà, poi, quando il livello non sia troppo omogeneo, come nel caso della fase di qualificazione della Reisinger, le squadre più forti tendono ad un gioco molto aggressivo, visto che sanno che alla lunga guadagneranno più di quanto perderanno (i parziali contratti sono quindi all'ordine del giorno); insomma un gioco meno tecnico di quello che si può pensare dalla spiegazione precedente. Tuttavia, in finale il livello è invece sempre altissimo, e basta dare un'occhiata all'Albo d'Oro per capire che solo i grandissimi possono vincere, come invece non sempre accade nel caso di Vanderbilt e Spingold (sebbene le eccezioni siano comunque rare), che si giocano a KO.

**Gli aspetti organizzativi** – Nel BAM si giocano pochissime mani contro ogni squadra avversaria (due, di norma, ma anche tre o quattro in dipendenza dal numero di partecipanti, e quindi dalla formula; sono quasi sempre tre nella finale della Reisinger) in modo da far sì che ogni squadra incontri il maggior numero possibile di avversarie (nella finale, tutte, e due volte). Questo impone un movimento complicato, di tipo "Mirror": sostanzialmente, in una sala si gioca un movimento a coppie, mentre nell'altra si gioca lo stesso movimento, ma visto come in uno specchio, dove tutte le squadre N/S in una sala sono E/O nell'altra. **L'effetto che si ottiene è paragonabile a quello di ciò che da noi si chiama (impropriamente) "Patton".**