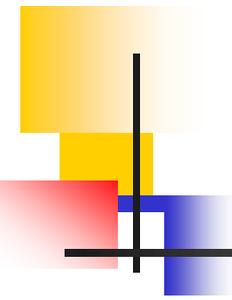


IL BRIDGE Cenni storici

■ Cenni storici

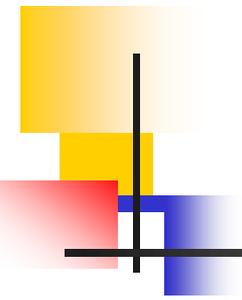
- Il "Bridge" è un gioco di carte universalmente conosciuto e denominato ovunque allo stesso modo.
- Si gioca in quattro, a coppie contrapposte.
- In apparenza il termine *bridge* deriva direttamente dall'inglese, e si traduce "ponte": in realtà, l'espressione origina secondo alcuni dal termine russo "Biritch", con cui veniva denominato nel XIX secolo un gioco simile al bridge. Secondo altri, ed è la spiegazione più probabile, il nome deriverebbe dal termine slavo "bric", che significa "tagliare"; come si vedrà, il taglio è una delle situazioni più frequenti nel gioco, e giustifica in pieno la derivazione.
- Il gioco del bridge vanta radici antiche e deriva dal "Whist", praticato in Inghilterra sin dal XVI secolo, ma codificato in regole precise nel 1742.
- Soltanto nel 1873 a Buyukdere sul Bosforo nasce il "Whistbridge", praticato, come il bridge moderno, da quattro giocatori in due coppie contrapposte e contemporaneamente dal Medio Oriente si diffonde il "Biritch", un gioco analogo di origini russe che si inserisce nel filone whist-bridge.



IL BRIDGE Cenni storici (segue)

■ Cenni storici (segue)

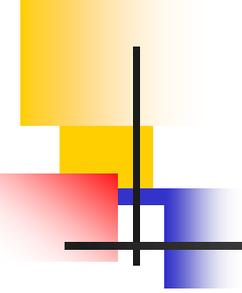
- Con l'avvento del XX secolo l'evoluzione del gioco diviene rapidissima. Nel 1904 nasce l' "**Auction bridge**", le cui regole cominciano a prevedere la determinazione dell'atout attraverso un'asta tra i giocatori e il gioco ha immediatamente una larga diffusione in Francia e negli Stati Uniti.
- Il gioco ha negli stati Uniti, negli anni dal 1927 al 1932, uno sviluppo straordinario per merito di Ely Culbertson, un emigrante di origine romena, che aveva sposato Josephine Murphy, considerata la piu' esperta giocatrice di bridge degli stati Uniti, e che nel 1929 fonda la prima rivista di bridge, "Bridge World", ancora oggi la piu' autorevole pubblicazione in materia di bridge. Si costituisce in Europa la European Bridge League -E.B.L.- e nel 1932 viene fondata a Scheweningen la International Bridge League che si occupa dell'organizzazione del primo Campionato Europeo e del primo Campionato Mondiale a squadre, disputatosi a Budapest nel 1937 e vinto dall'Austria.
- Il bridge da semplice gioco diviene anche competizione e attivita' agonistica attorno al 1930, quando cominciano a costituirsi le varie Leghe Nazionali e i vari Organismi internazionali che coordinano l'attivita' e organizzano gare e campionati.



IL BRIDGE Cenni storici (segue)

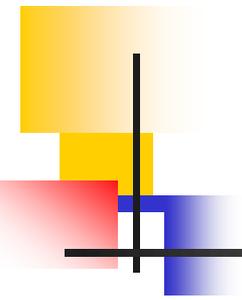
- **Cenni storici (segue)**

- **Lo sviluppo del bridge, che e' il gioco piu' diffuso al mondo e conta oltre 1.500.000 agonisti e decine di milioni di appassionati, è dovuto principalmente al fatto che puo' essere praticato da chiunque, a qualunque eta' e in qualsiasi luogo, con costi praticamente nulli, favorisce l'aggregazione e la socializzazione, costituisce elemento formativo per i giovani, abituandoli all'osservanza e al rispetto delle regole, all'analisi, alla sintesi, alla deduzione, alla logica e alla razionalita' e costituisce altresì elemento sussidiario per gli anziani per i quali diviene una insostituibile palestra di esercitazione mentale.**



IL BRIDGE nozioni

- **Che cos' è il bridge**
- Il **"Bridge"** è un gioco di carte universalmente conosciuto e denominato ovunque allo stesso modo.
- Si gioca in quattro, a coppie contrapposte.
- Nel linguaggio bridgistico i giocatori vengono indicati con i punti cardinali **Nord-Est-Sud-Ovest** e la coppia si chiama **"linea"**: quindi le linee contrapposte sono **Nord-Sud** e **Est-Ovest**.
- Si gioca con 52 carte del tipo francese.
- Il valore o **"rango"** dei colori o **"semi"** e' decrescente Picche, Cuori (detti anche **"nobili"** o **"maggiori"**), Quadri e Fiori (detti anche **"deboli"** o **"minori"**).
- Le carte si suddividono in **"Onori"** (**Asso, Re o K, Donna o Q e Fante o J**), **"Carte Alte"** (Dieci, Nove, Otto) e **"Cartine"** (tutte le rimanenti), ed hanno valore decrescente (A K Q J 10 4 3 2).



IL BRIDGE nozioni

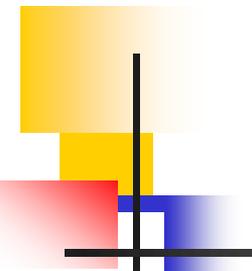
■ Le regole del gioco

Il bridge e' un gioco di prese.

La presa e' costituita dalle quattro carte giocate a turno dai giocatori ed e' vinta da chi ha giocato la carta piu' alta.

(ad esempio Nord gioca il J di picche, Est supera con la Q, Sud supera con K, Ovest supera con A e quindi vince la presa).

Ciascun giocatore ha l'obbligo di rispondere nel colore, se non possiede alcuna carta in quel colore, potra' giocare una carta di un altro colore, effettuando uno "scarto". In questo caso pero' non vincerà la presa in quanto la gerarchia delle carte si sviluppa ed ha valore soltanto nell'ambito del colore.



IL BRIDGE nozioni

Le regole del gioco (segue)

Il gioco del bridge si articola su due distinte fasi:

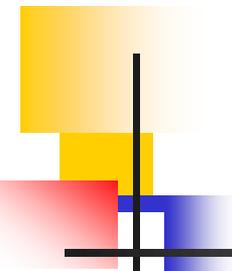
- **la licitazione**
- **il gioco della carta**

Lo scopo del gioco è quello di determinare attraverso la **licitazione** o **asta**, cui partecipano i quattro giocatori, in due coppie contrapposte, il numero di prese ("**contratto**") che si intendono realizzare attraverso il gioco della carta.

Ogni dichiarazione deve superare la precedente e può superarla o per rango o per numero di prese (**1 fiori, 1 quadri, 1 cuori, 1 picche, 1 senza atout, 2 fiori, 2 quadri 7 cuori, 7 picche, 7 senza atout** che rappresenta il più alto contratto dichiarabile e realizzabile).

Nella fase di dichiarazione la coppia può scegliere un colore dominante, la briscola, la "**atout**", e decidere di giocare un contratto ad atout o senza atout. La dichiarazione avrà termine quando, dopo una licita di un giocatore, gli altri tre passeranno, ovvero non effettueranno nessuna licita ulteriore.

La dichiarazione finale costituisce il contratto che dovrà essere realizzato. Colui che si aggiudica l'asta deve quindi realizzare il numero di prese dichiarato, che vanno da un minimo di sette (essendo sei attribuite di base a chi si aggiudica l'asta) a un massimo di tredici (essendo tredici le carte e, quindi le prese a disposizione di ciascun giocatore).



IL BRIDGE nozioni

Le regole del gioco (segue)

Se ad esempio una linea dichiara il contratto di

"4 Cuori"

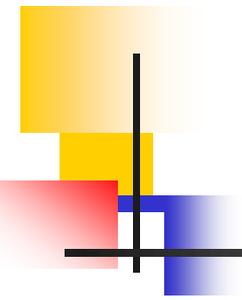
dovra' fare almeno **dieci prese (quattro dichiarate e sei obbligatorie)** e le cuori saranno il colore dominante (*atout*), con la conseguenza che nella fase di gioco un giocatore, non potendo rispondere nel colore, puo' vincere la presa anche con una carta piu' piccola, purché si tratti di un'*atout*.

(se nel nostro caso l'atout e' cuori e Nord gioca J di picche, Ovest supera con la Q, Sud supera con l'A e Est, ove non possieda alcuna carta di picche, potra' vincere la presa anche con il 2 di cuori, effettuando un "taglio").

Ne discende che nella scelta tra giocare un contratto ad atout o senz'atout sara' determinante il numero delle carte posseduto dalla coppia in un colore.

Finita la dichiarazione la coppia che ha vinto l'asta dovra' dunque, tramite il gioco della carta, realizzare il proprio contratto ("**gioco del dichiarante**"), mentre la coppia avversaria dovra' cercare di impedirlo ("**gioco di difesa**" o "**controgio**").

La realizzazione del contratto comporta un premio, mentre la mancata realizzazione comporta una penalita'. Tanto piu' quindi una dichiarazione e' buona, quanto piu' coincidera' con le prese fatte.



IL BRIDGE nozioni

Svolgimento del gioco

All'inizio del gioco il mazziere (ciascuno dei giocatori a turno in successione oraria) distribuisce le carte una per volta in senso orario così che ogni giocatore entra in possesso di 13 carte. Il mazziere o "**dichiarante**" deve iniziare la dichiarazione.

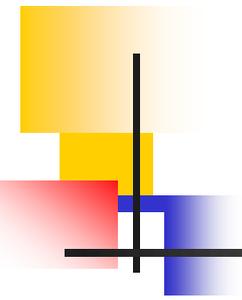
Ai soli fini della licitazione e per potervi dar vita agli **Onori** viene attribuito un valore

Asso (A)	4 punti
Re (K)	3 punti
Donna (Q)	2 punti
Fante (J)	1 punto

L'intero mazzo conta appunto 40 punti, detti "**punti onori**" o "**Milton Work**" (dal loro codificatore). Il dichiarante potrà quindi effettuare una dichiarazione se avrà il possesso di almeno 12 punti onori (che, in caso di equa distribuzione tra gli altri tre giocatori dei 28 punti restanti, garantiscono alla sua linea un predominio nel punteggio), oppure dovrà dire "**passo**" e passare appunto la dichiarazione al suo avversario di sinistra, che si comporterà di conseguenza.

Qualora tutti e quattro i giocatori dichiarassero **passo**, la smazzata sarà nulla. Al termine della dichiarazione il giocante della coppia sarà colui che per primo avrà nominato il colore o Senza Atout che costituisce il contratto finale.

L'uscita iniziale ("**attacco**") verrà effettuata dal giocatore alla sinistra del giocante.



IL BRIDGE nozioni

Svolgimento del gioco (segue)

L'uscita iniziale ("**attacco**") verra' effettuata dal giocatore alla sinistra del giocante.

Subito dopo l'uscita iniziale il compagno del giocante, che prende il nome di "**morto**", scoprirà le proprie carte che resteranno visibili a tutti per l'intera durata del gioco e verranno manovrate dal giocante.

Vince la prima presa la linea che ha giocato la carta più alta nel seme d'attacco, oppure ha potuto vincere la presa con l'atout dichiarata.

Colui che ha vinto la prima presa effettua l'uscita per la seconda e così via sino alla tredicesima e ultima.

Le tredici prese costituiscono la smazzata o mano.

IL BRIDGE I punteggi

I punteggi

Il punteggio che si consegue per ciascuna presa dichiarata e fatta, oltre alle sei di base e quindi a partire dalla settima, varia a seconda che il contratto sia dichiarato ad atout o senza atout e a seconda che il colore d'atout sia maggiore o minore:

ogni presa con atout picche e **cuori** vale *30 punti*
ogni presa con atout **quadri** e fiori vale *20 punti*
la prima presa a senza atout vale *40 punti*
e le successive *30 punti.*

Una partita è costituita da due **manches**, e per superare ciascuna occorre totalizzare **100 o più punti**, anche in più smazzate successive.

Sara' quindi necessario dichiarare e fare:

3 senza atout	<i>40+30+30</i>
4 picche o 4 cuori	<i>30+30+30+30</i>
5 quadri o 5 fiori	<i>20 +20 +20+ 20 +20</i>

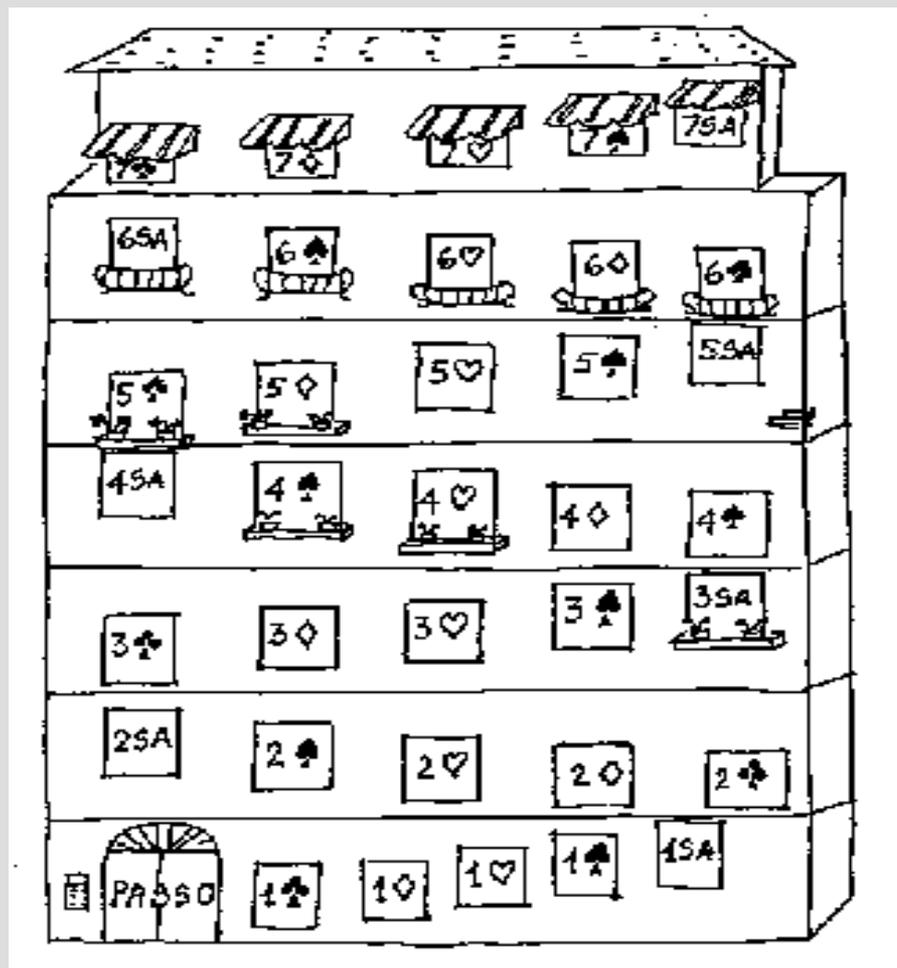
Per vincere una partita e' necessario vincere 2 manche.

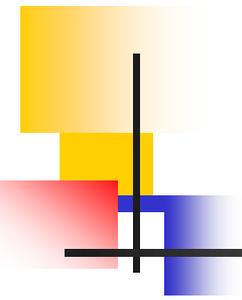
IL BRIDGE I punteggi

I punteggi (segue)

- ~~Il conseguimento della manche comporta un premio aggiuntivo:~~
 - 300 punti** alla prima manche
 - 500 punti** alla seconda.
- Vi e' poi un premio particolare che si attribuisce quando si dichiarano e si realizzano 12 o 13 prese, e cioe' rispettivamente
 - "piccolo slam"** 500/750 punti
 - "grande slam";** 1000 /1500 puntia seconda che si sia in prima o in seconda manche.
- Il punteggio negativo per ogni presa fatta in meno, rispetto a quelle dichiarate, e' pari a
 - 50 punti** se si e' in prima manche
 - 100 punti** se si e' in seconda.
- Tale punteggio va registrato a favore della linea che ha effettuato il gioco di difesa.
- Per conseguire la manche e' valido solamente il punteggio relativo alle prese dichiarate e fatte e non quello, che verra' conteggiato a parte, per eventuali prese in piu' effettuate, rispetto a quelle dichiarate, o per prese in meno fatte dall'avversario.
E' possibile raddoppiare o quadruplicare il punteggio positivo delle prese fatte o negativo delle prese mancate, usufruendo di due dichiarazioni particolari che sono il "**contro**" e il "**surcontro**", che possono essere utilizzate nel corso della licitazione da ciascun giocatore.

IL BRIDGE





IL BRIDGE nozioni

- Si può dichiarare "*Passo*" oppure un colore ed un certo numero di prese (es. **1C, 2F, 2P, 3Q, 1Senza Atout**), oppure "**Contro**" oppure ancora "**Surcontro**"). Diremo "**Passo**" quando le nostre carte sono brutte e non meritano di essere raccontate.
- *Dichiareremo qualcosa quando invece abbiamo una buona o buonissima situazione di carte.*
Per dichiarare occorre però vincere la dichiarazione precedente o per numero di prese o per rango di colore.
*Il rango dei colori a salire è: Fiori – **Quadri** – **Cuori** – Picche – Senza Atout.*
*Se l'avversario ha dichiarato **1C**, io dopo di lui posso dire **1P**, **1 Senza**, **2F** o **2Q** ma non **1F** nè **1Q**.*
*Posso cioè dichiarare qualunque cosa da **1P** in su. Nel ..."condominio della dichiarazione" (vedi figura) si possono soltanto salire le scale e mai scenderle.*
- *La dichiarazione più bassa è quella di **1F** : se dico **1F** prometto di fare 7 prese (6 obbligatorie + 1 dichiarata) e sto eleggendo il colore di Fiori colore di briscola (di atout).*

APERTURE DEBOLI (13-15 PT)

1) - Palo nobile (maggiore) – cuori, picche – quinto

Si licita il colore quinto (o più lungo) a livello di 1.

Es:	AJx	KQJxx	Qx	Jxx	1 cuori
	xx	AQJxxx	Axx	Qx	1 cuori
	QJxxx	xx	AKQ	Jxx	1 picche
	Txxxxx	Kx	AQx	KJ	1 picche
	Ax	AKxxx	xx	KJxx	1 cuori

APERTURE DEBOLI (13-15 PT)

2 – Palo non nobile (minore) – fiori, quadri – quinto

Si licita il palo quinto (o più lungo) a livello di 1.

Es:	AJx	JTx	Qx	KQJxx	1 fiori
	xx	Ax	AQxx	QJxxx	1 fiori
	QJx	xx	AKQxx	Jxx	1 quadri
	Txxx	Kxxx	AKQJx	---	1 quadri
	Ax	AK	Txxxx	KJxx	1 quadri

APERTURE DEBOLI (13-15 PT)

3) - Palo non nobile (minore) – fiori, quadri – quarto (apertura di preparazione)

In mancanza di un palo almeno quinto, si licita un palo non nobile – fiori, quadri – quarto.

Se ho due colori minori quarti, cioè fiori e quadri, licito quadri.

NB: non si licita mai un palo nobile quarto in apertura.

Es:	AJx	JTxx	Qx	KQJx	1 fiori
	xxx	Axx	AQxx	QJx	1 quadri
	QJx	xxx	AKQx	Jxx	1 quadri
	Txxx	Kxxx	AKQJ	x	1 quadri
	Axx	AKx	Txx	KJxx	1 fiori
	Ax	KQx	Txxx	KQxx	1 quadri

APERTURE DEBOLI (13-15 PT)

4) - Palo a fiori terzo o secondo (apertura di preparazione)

Se manca un palo quinto, e manca anche un palo quarto a quadri o fiori, **si licita fiori, anche nell'ipotesi in cui i fiori siano terzi o addirittura secondi.**

es:	AJxx	JTx	Qx	KQJ	1 fiori
	xxxx	Axxx	AQx	QJ	1 fiori
	QJxx	xxx	AKQ	Jxx	1 fiori
	Kxxx	Kxxx	AQJ	xx	1 fiori
	AKxx	AKTx	Tx	Jxx	1 fiori

APERTURE DEBOLI

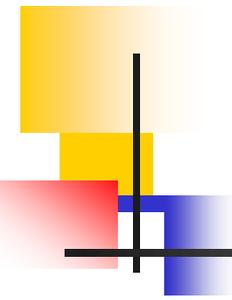
(13-15 PT)

5) – Doppio palo quinto (o più)

Se ho due pali nobili di differente lunghezza – p.e. picche seste e cuori quinti – licito prima il palo più lungo. Se sono di pari lunghezza – p.e. cuori e picche quinti – licito prima il colore minore. Se ho un palo nobile ed uno non nobile licito sempre prima il palo nobile(*). Se ho due pali quinti (o più) non nobili licito prima il più lungo. Se sono di pari lunghezza licito prima il maggiore: cioè con 6 fiori e 5 quadri licito fiori, con 5 fiori e 5 quadri licito quadri.

es:	AQJxx	KJTxx	x	QJ	1 picche
	QJxxx	Axxxxx	AQ	--	1 cuori (*)
	Kxxxx	Kx	AQJxx	x	1 picche
	A	Tx	AKTxx	KJxxx	1 quadri
	KQJTxx	KQxxx	K	x	1 picche
	Ax	T	AKTxx	KJxxx	1 quadri

(*) in questo caso, eccezionalmente, si può anche aprire con 1 picche, per poi licitare 2 cuori-3 cuori; ciò perché licitando 1 cuori – 2 picche si fa un revère indebitato, per cui può essere meglio “imbrogliare” sulla lunghezza delle cuori, male minore rispetto all’impossibilità di licitare in sequenza le picche. La questione sarà meglio approfondita nelle prossime lezioni.



APERTURE DEBOLI (13-15 PT)

Riassumendo:

- nel sistema Standard Italia da noi utilizzato, per un'apertura effettiva è necessario disporre di un palo almeno quinto, nobile o non;
- se manca un palo quinto, aprirò in preparazione , ma solo in un seme non nobile, con un palo quarto;
- se fossi privo di pali quinti o anche quarti in un seme non nobile, aprirò in preparazione a fiori, anche con sole 3 o 2 carte.

APERTURE DEBOLI (13-15 PT)

Esercizi

Con le seguenti mani apro, e in caso affermativo come?

Jx **AJTxx** Qx QJxx

xxx **Axx** **AQxx** QJx

Jxx **xxxx** **AKQ** Jxx

Txx **Kxxx** **AKQJ** xx

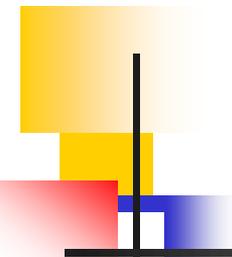
Axx **Ax** **KTxx** KJxx

AJx **KQJx** **Qxx** Jxx

xx **AQJxxx** **Axx** xx

QJxxx **xx** **AKQ** Jxx

Kxxxxx **Kx** **AQJx** K



APERTURE DEBOLI (13-15 PT)

Segue esercizi

Ax **AKxx** **xx** KJxxx

AJxx **JTx** **Qx** KQJx

xx **Ax** **AQxxx** QJxx

Txxx **Kxxx** **AKQJx** --

Ax **AK** **Txxxx** KJxx

AJxx **JTx** **Qx** KQJ

xxxx **Axxxx** **Ax** QJ

Kxxxx **KJxxx** **AQ** x

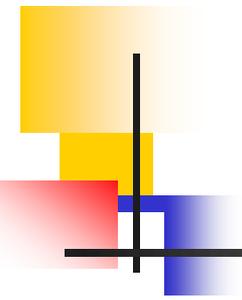
AKxx **AKTx** **Tx** Jxx

APERTURE MEDIE (16-20 PT)

1) - Palo nobile (maggiore) – cuori, picche – quinto (o più)

Si licita il colore quinto (o più lungo) a livello di 1.

es:	AJx	KQJxx	Qx	AJx	1 cuori
	x	AQJxxx	AKxx	Qx	1 cuori
	QJxxx	xx	AKQ	KJx	1 picche
	KQTxxx	Kx	AQx	KJ	1 picche
	Ax	AKQxx	KJxx	Jx	1 cuori



APERTURE MEDIE (16-20 PT)

2 – Palo non nobile (minore) – fiori, quadri – quinto (o più)

Si licita il palo quinto (o più lungo) a livello di 1

es:	AJ JTx AQx KQJxx	1 fiori
	Ax AK AQxx QJxxx	1 fiori
	QJx x AKQxx KJxx	1 quadri
	ATxx Kxxx AKQJx --	1 quadri
	Ax AKQJ Txxxx KJ	1 quadri (e non 1 cuori)

APERTURE MEDIE (16-20 PT)

3 – Mano bilanciata, assenza di pali quinti, punteggio 16-18pt

Si apre licitando **1 Senza Atout (*)**.

NB: non si deve mai aprire con 1 SA con 19 o più pt.

In possesso di una mano tricolore, non si deve aprire a 1SA, ma, mancando ovviamente un colore quinto licitabile, si segue la regola delle aperture di preparazione (vedi sopra).

es:	AJx	JTx	AQx	KQJx	1 SA
	Ax	AKx	AQxx	Jxxx	1 SA
	QJxx	x	AKQx	KJxx	1 quadri
	ATxx	Kxxx	AKQJ	J	1 quadri
	Ax	AKQJ	Txx	KJxx	1 SA

(*)NB: lo sviluppo della licita aperta da 1 SA è del tutto artificiale (convenzionale) e verrà trattato in un capitolo specifico più avanti.

APERTURE FORTI

(21 o più PT)

1) - Palo maggiore o minore sesto (o più)

E' consigliabile disporre di un colore **ALMENO SESTO (o QUINTO CHIUSO)**. La licita indica appunto un colore lungo e solido, in pratica autonomo, ed il possesso di circa **20 punti**, oppure **massimo 5 perdenti**. Da notare che la lunghezza del colore – specie se maggiore – consente la valorizzazione di punti distribuzionali, essendo molto probabile che si trovi il fit con il compagno.

La licita **vale per picche, cuori e quadri, con esclusione di 2 fiori** (l'apertura di 2 fiori utilizzata in questo metodo licitativo, è convenzionale, e verrà trattata più avanti).

es:	Ax	AKQxxx	KJ	AJx	<i>2 cuori</i>
	AQ	JTx	AKQxxx	KQ	<i>2 quadri</i>
	AQJxxx	Kx	AKQ	Kx	<i>2 picche</i>
	KQTxxx	AK	AQx	KJ	<i>2 picche</i>
	AJx	KQJxx	KQx	AJ	<i>2 cuori</i>
	Ax	AQJx	AKJxx	Qx	<i>2 quadri</i>

APERTURE FORTI(2 SENZA ATOUT)

2 – Mano bilanciata, assenza di pali quinti, punteggio 21-23pt

Si apre licitando **2 senza atout**.

In possesso di una mano tricolore, non si deve aprire a 2SA, ma, mancando ovviamente un colore quinto licitabile, si segue la regola delle aperture di preparazione, a livello di 1, e chiarendo con la seconda licita la forza della mano (vedi sopra).

es: **AJx AJT AQx KQJx**

2 SA

Ax AKx AQxx KQJx

2 SA

KJxx AKQx x AKJx

1 fiori (e successivamente si appoggia a salto il colore picche o cuori chiamato dal compagno, oppure si licita a salto SA)

AKTx Kxxx AKQJ J

1 quadri (" " ")

Ax AKQJ ATx KJxx

2 SA

Axxx AKQJ ATx KJ

2 SA

NB: lo sviluppo della licita aperta da 2 SA è artificiale (convenzionale) e verrà trattato più avanti.

APERTURE FORTI (21 o più PT)

3 – Apertura di 2 fiori (CRODO)

E' la licita più forte in assoluto. *In nessun caso il compagno può passare, fino a che non si sia arrivati quanto meno a livello di manche.*

La disposizione dei semi è del tutto indifferente: la condizione per aprire di 2 fiori è di avere nella mano non più di 4 perdenti. Ciò può avvenire sia per punti onori, sia per una particolare distribuzione.

Le risposte, del tutto convenzionali, saranno trattate più avanti.

Es:	ARJTxxx	x	AQJ	KQ	2 fiori	(3 perdenti)
	AK	KQJT	x	AQJxxx	2 fiori	(2 e ½ perdenti)
	AQJ	---	QJTxxxxx	Ax	2 fiori	(3 e ½ perdenti)

RISPOSTE ALL'APERTURA DEBOLE

1) - Meno di 5 pts

Si licita **passo** a fronte di tutte le aperture deboli (*).

Si licita **passo** a fronte di apertura a 1SA (**).

(*) Sull'apertura 1 fiori – esistendo la possibilità che l'apertore abbia solo 2-3 carte di fiori – il compagno risponderà 1 a colore solo in presenza di un gioco almeno quinto, ciò anche in presenza di 0 pts. Con meno di 5 pts e almeno 4 fiori (meglio 5) si può passare (unica eccezione, caso limite, la mano Jxxx Jxxx Qxxx x, nella quale, a fronte del rischio di un compagno con 2-3 carte di fiori, e la quasi certezza di trovarlo con 4 cuori/picche, è ragionevole rischiare una risposta a 1 cuori, tacendo poi per sempre) .

(**) Sull'apertura a 1 SA, di regola con meno di 7 pts si passa comunque. Unica eccezione la presenza di un palo almeno quinto nobile o sesto non nobile. In tal caso si licita il colore lungo a livello di 2. Se il seme lungo è fiori, si licita 2 fiori, e poi 3 fiori.

Sull' apertura **1 picche o 1 quadri**, con le seguenti mani si passa sempre:

Jxx **QJxxx** xx xxx

passo

xx **Axxx** xxxx xxx

passo

Txxx **Jxx** xxx Kxx

passo

Però con

QJxxx **xx** **Jxxx** Jx se apert 1p

2 picche (la mia mano, con i valori distribuzionali, vale più di 6 pts, quindi posso appoggiare le picche, sperando in una mano forte del compagno; in caso contrario, giocheremo un buon parziale)

QJxx **Jxxx** x JTxx se apert 1q

dirò 1 CUORI (di fronte alla possibilità che il partner abbia solo 4 quadri, rischio chiamando 1 cuori e passerò successivamente con qualsiasi replica, anche forzante)

RISPOSTE ALL'APERTURA DEBOLE

Meno di 5 pts (segue)

Sull'apertura **1 fiori**, negli esempi 1 e 3 si risponde con **1 cuori/1 picche**; con le mani 2 e 4 si passa comunque. Con le seguenti mani si può passare:

Jxx **Jxxxx** **Qxx** xxx

1 cuori

xxx **Jxx** **KJ** xxxxx

passo

Txxxx **Qxx** **Jxx** xx

1 picche

xx **xxx** **Axxx** Jxxx

passo

Se però ho

xxxx **Jxxx** **KJxx** x

*mi conviene dire **1 CUORI** per le ragioni dette sopra; anche qui tacerò dopo qualsiasi ulteriore replica, a meno di repliche forzanti a cuori o picche, per intuibili ragioni di rivalutazione della mano per distribuzione (**)*

Sull'apertura **1 SA**, negli esempi 1 e 3 si può rispondere con **2 cuori/2 picche** (siamo al limite, meglio se si è in presenza di un palo sesto, o se si hanno 6-7 pts); con le mani 2 e 4 si passa comunque.

Su un'apertura forte, e con non meno di 3-4 pts, si valuta la mano e in qualche caso si può rispondere (**).

RISPOSTE ALL'APERTURA DEBOLE

2 – Da 6 a 10 pts

a)- Si appoggia il colore nobile – **1 cuori/1 picche** - licitato dal compagno a livello immediatamente superiore (**1 cuori- 2 cuori; 1 picche- 2 picche**), avendo un palo almeno terzo; infatti il compagno non può avere meno di 5 carte nel seme;

es: (N) **1 picche**

(S) xxx **AJxx Kxxx Jx** 2 picche

(N) **1 cuori**

(S) AKx **xxxx Qxxx Jx** 2 cuori *in alcune situazioni con 10 punti e palo 4° nobile si può valutare di chiudere direttamente a **4cuori***

b)-Si appoggia la licita **1 quadri** – **1 quadri/ 2 quadri** - con almeno **4 carte** nel colore (che infatti potrebbe anche essere quarto);

es: (N) **1 quadri**

(S) xxx **AJx Kxxx Jxx** 2 quadri

(S) AKx **xxx Qxxxx Jx** 2 quadri

RISPOSTE ALL'APERTURA DEBOLE

2 – Da 6 a 10 pts (segue)

c)- Si appoggia la licita **1 fiori – 1 fiori/ 2 fiori** - con **almeno 5 carte** nel colore (che potrebbe essere addirittura secondo!);

es: (N) **1 fiori**

(S) xx **AJ Kxxx Jxxxx** *2 fiori*

(S) Kx **xxx Qxxx AJTxx** *2 fiori*

d)- Si dichiara **un nuovo colore almeno quarto** a livello di 1 – **1 quadri/ 1 cuori/ 1 picche** - ; questa licita non è necessariamente debole, come vedremo più avanti; si dice che è **AMBIGUA e FORZANTE PER UN GIRO**, e verrà chiarita dalla dichiarazione successiva;

es (N) **1 quadri**

(S) xxx **AJx Kxxx Jxx** *1 quadri*

(N) **1 cuori**

(S) Kx **xxxx Qxx AJTx** *1 cuori*

(N) **1 picche**

(S) Kxxx **xx Qxx AJTx** *1 picche*

RISPOSTE ALL'APERTURA DEBOLE

2 – Da 6 a 10 pts (segue)

Si dichiara **1 SA**, con mano bilanciata ed assenza di un colore almeno quarto di livello superiore a quello licitato dal compagno:

es: (N) **1 quadri**

(S) Kxx **xxx Qxx** AJTx **1 SA**

(N) **1 cuori**

(S) Kxx **xx Qxxxx** ATx **1 SA**

(N) **1 picche**

(S) Kx **xx Qxxx** AJTxx **1 SA**

RISPOSTE ALL'APERTURA DEBOLE

3a – Più di 10 pts e colore 5°

a)- Si può licitare un nuovo colore a livello superiore – **1 cuori/ 2 quadri; 1 quadri/2 fiori; 1 picche / 2 cuori** – avendo obbligatoriamente in mano un colore **almeno quinto**;

Es: (N) **1 quadri**

(S) KQx **xx** **Qxx** AJTxx *2 fiori*

(N) **1 cuori**

(S) Kxx **Jx** **Qxxxx** AQT *2 quadri*

(N) **1 picche**

(S) xx **AKJxx** **Qxxx** AJ *2 cuori*

RISPOSTE ALL'APERTURA DEBOLE

3b- più di 10 pts e colore 4°

Si licita un nuovo colore, anche quarto, a livello di 1 su 1, e poi si chiarirà la forza della mano nella licita successiva;

e s: (N) **1 quadri**

(S) KQxx **xx** **Qxx** AJTx **1 picche** (poi salto a SA; la chiamata di f del compagno non suggerisce salti, è sufficiente l'appoggio a livello di 3 per mostrare mano positiva)

(N) **1 fiori**

(S) Kxx **KQx** **Qxxx** ATx **1 quadri** (poi salto a SA)

(N) **1 cuori**

(S) KQJT **xx** **Qxx** AJTx **1 picche** ((poi salto a SA; la chiamata di f del compagno non suggerisce salti, è sufficiente l'appoggio a livello di 3 per mostrare mano positiva)

RISPOSTE ALL'APERTURA DEBOLE

3c- 11-12 pts e mano bilanciata

c)- Con **11-12 pts e mano bilanciata**, senza colori anche quarti superiori a quello licitato dal compagno, **si risponde 2 SA** ;

es: (N) **1 quadri**

(S) AJx **JTx** **Axx** Qxxx 2 SA

(N) **1 picche**

(S) Ax **AKx** **xxxx** Jxxx 2 SA

(N) **1 cuori**

(S) QJx **xx** **AQxx** Kxxx 2 SA

(N) **1 fiori**

(S) Txx **Qxx** **QJx** AQJx 2 SA

RISPOSTE ALL'APERTURA DEBOLE

3d)- più di 12 pts

Con più di 12 pts – cioè con un'altra apertura in risposta al proprio compagno che ha aperto – si risponde licitando un nuovo colore quarto o quinto a livello di 1, oppure un nuovo colore almeno quinto se è necessario salire di livello; successivamente si rilicitava chiarendo la forza della propria mano.

Come già detto, il cambio di colore a livello di 1 o al livello superiore sono forzanti per un giro e il compagno non può mai passare.

Se si è in possesso di un'apertura ed anche di un colore almeno sesto (o al limite quinto ma con gli onori di testa) si risponde saltando di livello, per dare al compagno un'immediata idea della forza sia di punti che distribuzionale:

es:	(N) 1 quadri				
	(S) AJx KJTx Axx Qxx				1 cuori
	(N) 1 picche				
	(S) Ax AKxxx xx KJxx				2 cuori
	(N) 1 cuori				
	(S) AQJx xx AQxx Kxx				1 picche
	(N) 1 fiori				
	(S) AQJTxx Qxx QJx A				2 picche
	(N) 1 quadri				
	(S) AJT KQJxxx QJx ---				2 cuori

4-RISPOSTE ALL'APERTURA DI 1 SENZA ATOUT

Come abbiamo detto, l'apertura di 1SA presuppone **esattamente** il possesso di **16-18 pts** e di una **mano bilanciata**, cioè senza pali quinti nobili e chicane o singoli (eccezionalmente è possibile considerare bilanciata una mano con un colore minore quinto). Ne consegue che:

a) **con meno di 7 pts** non sarà di regola possibile alcuna chiusura. Quindi il rispondente **o passa, o, se possiede una mano sbilanciata, può andare a cercare un parziale a colore, utilizzando il TRANSFER**, come vedremo più avanti. Da notare che con mano debole, anche prossima a 0 punti, succede quasi sempre di cadere, anche solo ad un contratto di **1SA**. **NB: come abbiamo sicuramente notato tutti, riesce spesso (o quasi sempre) più semplice e proficuo giocare un parziale a colore, se il compagno possiede ovviamente una mano sbilanciata.**

b) se si posseggono **dagli 8 ai 12 pts**, e un interesse per uno o entrambi i **pali nobili**, si licita convenzionalmente **2 fiori**. Il compagno replicherà nel seguente modo:

- **2 cuori/picche** se in possesso di cuori o picche quarti
- **2 quadri** se privo di colori nobili quarti e con **il minimo dei punti (16)**
- **2 SA** se privo di colori nobili quarti ma con **18 pts**
- **3 fiori** se in possesso di entrambi i pali nobili e **16 pts**
- **3 quadri** se in possesso di entrambi i pali nobili e **18 pts.**

A quel punto il rispondente avrà tutti gli elementi per decidere come concludere la licita a livello di manche.

4-RISPOSTE ALL'APERTURA di 1 SA

Risposta 2 fiori

es: (N) **1 SA**

(S) **2 fiori**

(N)

AJx **JTx** **AQx** KQxx **2 quadri**

Ax **AKxx** **AQx** Jxxx **2 cuori**

QJxx **xx** **AKQx** KJx **2 picche**

ATxx **Kxxx** **AKJ** Jx **3 fiori**

AJxx **AKQJ** **Txx** Kx **3 quadri**

ATx **Kxx** **AKJx** QJx **2 SA**

AJx **AKJ** **Txxx** Kxx **2 quadri**

4-RISPOSTE ALL'APERTURA di 1 SA

Risposta 2SA – 3 SA

- C) se si posseggono **7-8 pts senza nobili quinti o quarti**, si licita: **2 SA** (NB: LICITA SOSTITUITA CON IL TRANSFER, si veda nella sezione specifica)
- D) se si posseggono **9-12 pts senza pali nobili**, si chiude a **3 SA**

es: (N) **1 SA**

(S)

AJx **JTx** **Qxx** xxxx 2 SA

Ax **AKx** **xxx** Jxxxx 3 SA

QJx **xx** **Qxxxx** Kxx 2 SA

ATx **Kxx** **Jxxx** Jxx 3 SA

AJx **KJ** **Txxx** QJxx 3 SA

Tx **Jxx** **AKQJx** Jxx 3 SA

Axx **Kxx** **JTxxx** Tx 2 SA

RISPOSTE ALL'APERTURA di 1 SA

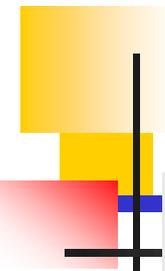
Risposta con salto a colore: 3F,3Q,3C,3P

Indica il possesso di almeno 6 carte nel colore, ed una forza di un'apertura. Ovviamente si garantisce la manche nel colore nominato, ed anzi si mostra interesse per un possibile slam.

Con 16 punti e fit di 2-3 carte l'apertore chiude a manche nel colore. Con il massimo, cioè 18 punti, e magari un fit robusto (3 o più carte e onori) si chiama 4 SA come richiesta di Assi. In alternativa, si licita 5 nel colore, lasciando al compagno la decisione del 6 (o 7).

Da notare che di regola la chiamata di un colore a salto è indicazione preferenziale per chiusura (o più) nel colore, e rinuncia al SA, anche se si tratta di colore minore.

In questi casi, trattandosi di entrambe mani forti, ma con maggiori incognite per quella del rispondente, non è opportuno utilizzare il «transfer», lasciando scoperta la mano dell'apertore, anche se più forte di punti, ma anche più prevedibile.



RISPOSTE ALL'APERTURA di 1 SA

4 a colore a salto come chiusura

Con una mano con 8-10 punti e colore nobile sesto (o più) si può chiudere a manche a cuori o picche. Con ciò si segnala la prospettiva di manche nel colore, essendo certo il FIT, ma senza troppa forza e senza prospettive di slam.

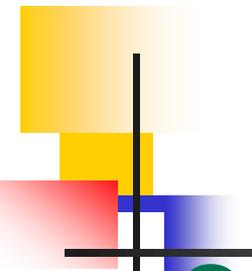
Per cui, **1SA – 4 cuori/4 picche.**

Qui **appare evidente l'utilità del Transfer**, per cui, se esiste accordo preventivo con il partner, si chiamano le quadri per le cuori, e le cuori per le picche. In questo modo la mano verrà giocata dall'apertore, che manterrà coperte le proprie carte.

La sequenza sarà quindi:

1SA - 4 quadri- 4 cuori

1SA - 4 cuori - 4 picche



IL «TRANSFER»

- **Quando:** dopo l'apertura di 1 SA da parte del compagno, ed in assenza di interventi o aperture avversarie.
- **Finalità:** permettere che la mano che si intende giocare nel colore lungo del rispondente venga giocata dal lato forte, cioè di chi ha aperto di 1 SA, e che quindi vada sul tavolo come «morto» la mano debole.
- **Condizioni e requisiti:** il possesso di un colore nobile - cuori/ picche – almeno quinto, o minore almeno 6[^], con qualsiasi forza di punti nella mano.

IL «TRANSFER»

Come funziona: dopo l'apertura di 1 SA del compagno, in possesso di almeno 5 carte nel colore nobile o 6 o più carte in un colore minore, **con qualsiasi punteggio e forza si licitano 2 quadri** se in possesso delle cuori, **2 cuori** se in possesso delle picche, **2picche** se in possesso di 6 o più fiori, e **2SA** se in possesso di 6 o più quadri. Al momento non viene fatto alcun riferimento alla forza della mano, che verrà chiarita successivamente.

- **Sviluppo:** l'apertore deve limitarsi a licitare il colore richiesto (indirettamente) dal compagno, ed attendere gli sviluppi (nb: in altri sistemi licitativi, più complicati, le risposte possono essere più articolate; nel sistema da noi prescelto ci limiteremo alla chiamata del colore voluto);

IL «TRANSFER»

Repliche del rispondente:

- Se ha **meno di 8 pts** passa, e si gioca il contratto parziale voluto, con un palo nobile che sarà quindi quanto meno 7[^], o minore almeno 8[^];
- Se ha **8 o più punti**, si tratterà ora di chiarire se esiste il fit, in primo luogo se il rispondente ha un palo nobile 6[^] o più, e, correlatamente, se in mancanza di un palo nobile 6[^] l'apertore è a sua volta in possesso di tre o più carte nel colore; per cui il rispondente chiamerà:
 - **3C / 3P** se dispone di un palo 6[^] ma ha solo 8/9 pts;
 - **4C/ 4P** se dispone di un palo 6[^] ed ha 10/+ pts;
 - **2SA** se dispone di un palo 5[^] ed ha solo 8/9 pts;
 - **3SA** se dispone di un palo 5[^] ed ha 10/+ pts
 - **4F/4Q** oppure **5F/5Q** se la manche è possibile oppure sicura.

IL «TRANSFER»

Ulteriori repliche dell'apertore in presenza di colore nobile:

- dopo la licita del compagno di **3C/P** (quindi del possesso di un palo 6[^]) l'apertore valuterà se passare (avendo in mano il minimo di 16 pts «brutti») oppure dichiarare **4C/P**;
- Dopo la licita del compagno di **4C/P** l'apertore passerà (è assai remota l'eventualità di uno slam, che comunque verrà segnalato con evidenza dal compagno, con una licita specifica, per esempio non licitando 4C/P ma 5C/P, o altra chiamata di avvicinamento allo slam chiaramente riconoscibile);
- Dopo la licita del compagno di **2SA**, l'apertore, se in possesso di fit (3 o 4 carte nel colore nobile), dichiarerà **3C/P** con il minimo dei pts, per cui il compagno valuterà se passare o chiamare la manche; se invece disponesse di 17/18 punti concluderà a **4C/P**; se invece l'apertore avesse solo 2 carte a C/P ma il massimo dei punti alzerà la licita concludendo con **3SA**;
- Dopo la licita del compagno di **3SA**, l'apertore, se in possesso di fit (3 o 4 carte nel colore), dichiarerà **4C/P**, mentre avendo solo 2 carte in appoggio lascerà la licita **3SA** rendendola definitiva (o, al limite, chiamerà **4C/P** se valuterà preferibile giocare la manche a colore, pur con palo 7[^]).

IL «TRANSFER»

Rispondente con mano sbilanciata in un colore minore

Dopo l'apertura di **1SA** il rispondente potrebbe avere una **mano molto sbilanciata in F o Q**, e povera oppure ricca di punti.

In entrambi i casi si deve utilizzare una licita «artificiale», vale a dire che assume un valore convenzionale, diverso da quello naturale.

Se il colore minore voluto è **F**, lo si chiama licitando **2P**, e l'apertore chiamerà obbligatoriamente **3F**; se invece si vuole segnalare il colore **Q**, si dovrà licitare **2SA**, e l'apertore liciterà **3Q**; a quel punto il rispondente, se debole (meno di 8 pts) e con la 6^a minore **passerà**, avendo realizzato il transfer. Da notare che questa novità licitativa sottrae alle usuali licite dopo l'apertura di 1SA la risposta **2SA**, peraltro alquanto limitata, perché valida solo con mano da 8 pt bilanciati senza colori nobili. La si potrà sostituire licitando **2F**, e poi, con risposta rituale **2C/2P**, che segnala 4 carte in uno dei 2 colori, si potrà chiamare **2SA**, negando ovviamente l'incontro nei nobili; se l'apertore licitasse **2Q**, mostrando assenza dei nobili e mano debole, si potrà chiamare **2SA**; se licitasse **2SA** (mano senza nobili 4^a ma forte, si potrà chiudere a **3SA**; se l'apertore chiamasse **3Q** (1SA forte e possesso di entrambi i nobili 4^a), si potrà ugualmente chiudere a **3SA**.

IL «TRANSFER»

Rispondente con mano sbilanciata in un colore minore (segue)

Come si vede, l'unica incertezza rimane dopo la replica di **3F** (possesso di entrambi i nobili ma mano debole), per cui il rispondente secondo opportunità chiuderà a **3SA** oppure a chiamerà **3C** o **3P** con 7 carte di incontro, e sarà l'apertore a decidere se passare o chiudere a 4.

Se il rispondente dispone di valori positivi – servono **10 o più punti complessivi**, inclusi i valori distribuzionali – e di un gioco **almeno 6^ a F o Q**, risponderà comunque ad 1SA con **2P/2SA**, obbligando l'apertore a licitare **3F/3Q**; a quel punto, avendo la 6^ a **F/Q** ed essendo forte, dirà **3SA** con un gioco 6^ e pts distribuiti, lasciando all'apertore la decisione se confermare il **3SA** o se licitare ancora **4F/5F**; dirà invece **5F/5Q** se in possesso di mano particolarmente sbilanciata, con 7 o più carte in **F/Q**, fornendo un segnale di negazione del SA e, eventualmente, di prospettive di Slam a colore.

IL QUARTO COLORE

Può capitare, anche di frequente, che le due mani della coppia abbiano i punti per la manche, ma non si trovi il fit.

- In questo caso, e solo in questo caso, ha senso chiamare il 4[^] colore per scambiare informazioni sulla tenuta dello stesso in una manche a **3SA**.
- Quindi il rispondente userà la licita per mostrare i suoi controlli nel colore: Ad esempio, nella sequenza **1c – 1p – 2f** – io chiamo **2q** se ho 1 fermo, **2** o **3SA** se ne ho 2 mentre rinomino uno dei 3 colori precedenti se non ho neppure 1 fermo a **q** (o ripeto un mio colore, se 5[^], oppure appoggio uno dei 2 colori nominati dal mio compagno).
- A sua volta il mio compagno chiamerà **SA** per confermare la presenza di un altro fermo nel colore, oppure chiamerà uno dei colori precedenti per negare i **SA**. E' ovvio che nel contempo occorrerà valutare se sia possibile chiamare una manche a colore, pur in presenza di misfit.
- E' evidente che la cosa non si può fare in presenza di interventi degli avversari.

RISPOSTA ALL'APERTURA DI 2SA

Considerando la forza indicata dall'apertura di 2 SA, cioè 21-23 punti, appare evidente che la manche è a portata di mano **con 3-5 punti in risposta.**

Di conseguenza l'apertura è **passabile** in presenza di una mano in risposta di **0-3 punti bilanciata.**

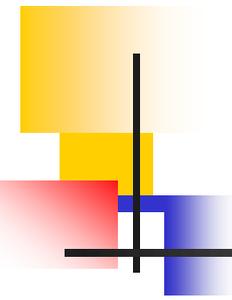
Come per l'apertura di 1 SA Stayman, con mano debole o si passa, oppure si licitano **3 quadri, 3 cuori o 3 picche** se in presenza di mano **sbilanciata debole.**

Se si applica la convenzione **Transfer (Jacoby)** valgono le stesse regole esaminate nel capitolo dell'apertura e risposta a 1 SA.

Se la mano vale **4 o più punti** e si dispone di un colore sesto o più, si licitano **4 quadri** per le cuori, **4 cuori** per le picche.

Se ho mano positiva, **4 o più punti**, chiamerò **3 fiori** per le 4[^] nobili, oppure **3 SA** se non ho quarte nobili.

Se volessi una chiusura a **5 fiori**, lo posso fare utilizzando la chiamata di **3P** per le **F**, l'apertore dirà **4F** e io correggerò a **5F**. In questo caso appare evidente l'inopportunità della chiamata **3SA** per la minore **Q**, per cui **3SA** vale qui esclusivamente come chiusura a **SA**. Per la chiusura a **5Q** non è possibile il transfer consueto; per cui sull'apertura a **2SA** posso tutt'al più licitare **5F** che non potrà essere interpretato se non con transfer a **Q**, e il mio compagno correggerà a **5Q**.



RISPOSTA ALL'APERTURA DI 2SA - IL «TRANSFER»

Il «transfer»

E' ipotesi non frequente, in quanto, in possesso di un palo nobile 5 o più, si tenta quasi sempre la manche.

Ad ogni modo, se dovessi avere **una mano da 0 punti** e **un palo 5/6 di picche o cuori**, è possibile, come nel caso di 1 SA, licitare 3Q o 3C, e poi, quando l'apertore ha chiamato il gioco da noi richiesto, passare.

Per coerenza, il transfer prosegue secondo i principi noti in possesso di una mano positiva, fino a manche o a slam.

RISPOSTA ALL'APERTURA DI 2 FIORI (CRODO)

Come detto, l'apertura di 2 fiori garantisce la presenza certa di 9 prese (4 perdenti), per cui è obbligatorio tentare sempre almeno la chiusura a manche.

Spesso, con una mano positiva del rispondente, si cercherà uno slam.

Come l'apertura è del tutto convenzionale – non vuol dire affatto che ho le fiori, ma potrei anche averle – anche la risposta è convenzionale, ed ha il seguente svolgimento:

- **2 quadri** *ho zero assi e meno di 5 punti*
- **2 cuori** *ho l'asso di cuori*
- **2 picche** *ho l'asso di picche*
- **2SA** *non ho assi, ma dispongo di almeno 8-9 punti*
- **3 fiori** *ho l'asso di fiori*
- **3 quadri** *ho l'asso di quadri*
- **3 cuori** *ho due assi rossi (cuori-quadri) o due assi neri (fiori-picche)(**COLORE**)*
- **3 picche** *ho 2 assi nei colori nobili (cuori-picche), oppure 2 nei colori minori (fiori-quadri) (**RANGO**)*
- **3 SA** *ho 2 assi spaiati (fiori-cuori , quadri-picche)(**ORFANELLI**)*

Le iniziali della sequenza - (C-R-O-) danno il nome alla convenzione (CRODO).

Dopo che il compagno avrà fornito le indicazioni sugli assi e la forza in punti onori – non in punti distribuzionali, perché non è ancora chiaro se si giocherà a colore ed in quale – l'apertore chiamerà il proprio gioco, e le successive licite serviranno per definire il fit e per decidere se andare a slam.

RISPOSTA ALL'APERTURA DI 2 FIORI (CRODO)

Esempi

(N) **2 fiori**

(S) KJxx xxx xxxxx J	2 quadri
QJxx KJxxx QJ xx	2 SA
AKJxxx xx Qxx xx	2 picche
xxx Kxxx A Jxxxx	3 quadri
Qxx AJx xxxx xxx	2 cuori
Ax AKxxx Jx xxxx	3 picche
Axx xxx Jxxx Axx	3 cuori
Axx Qxxxxx A xxx	3 SA

Chiarita la forza del compagno, l'apertore dichiara il proprio colore, e sente le repliche del partner. In funzione di queste si decide quale chiusura enunciare, o se andare a slam (nel quale eventualmente potranno essere richiesti e dichiarati i Re, per una più esatta lettura della mano).

Esempio di progressione:

(N)AKJxxx KQTX KQ A	2 fiori
(S)xxxx Ax Axxx Jxx	3 cuori

(N)/(S) 3 picche 4 picche 7 picche (non vedo perdenti a fiori, quadri e cuori, e sulle picche sono certo di trovare almeno 3 carte dal compagno, che si aggiungono alle mie 6 con AKJ ; posso trovare la Q dal compagno, posso trovarla seconda dagli avversari, in ogni caso potrò fare un impasse. In torneo è ragionevole correre il rischio e licitare il grande slam, essendo il piccolo ovvio e facile, quindi alla portata di tutti).

REPLICA DELL'APERTORE DOPO LA RISPOSTA DEL COMPAGNO

Come abbiamo visto, la replica del compagno all'apertura può essere così sintetizzata:

-risposta debole (6 – 10 punti)

- appoggio semplice del colore chiamato dal compagno
(1 picche-2 picche, 1 quadri-2 quadri, 1 fiori-2 fiori)
- risposta di **1 SA**

-risposta ambigua, forzante per un giro (cambio di colore a livello di 1)

(1 quadri-1 cuori, 1 quadri -1 picche, 1 cuori-1 picche, 1 fiori -1 cuori, ecc)

(posso avere una mano minima o anche una mano forte, con un colore quarto o più, lo si chiarirà nelle ulteriori licite)

-risposta forte

- cambio di colore 2 su 1
(1 cuori-2 fiori, 1picche-2 fiori, 1 picche 2 cuori, ecc)

(ho certamente più di 10 punti e un colore almeno quinto)

- risposta di **2 SA**

(non ho pali licitabili, ho una mano bilanciata e 11-12 punti)

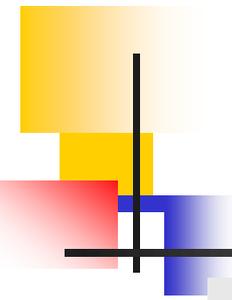
- Appoggio a colore a salto

(1 cuori-3 cuori, 1 picche-3 picche, ecc)

REPLICA DELL'APERTORE DOPO LA RISPOSTA DEL COMPAGNO

La replica dell'apertore terrà conto sia della forza della sua mano (se ha 19 o più punti lo deve far sapere, licitando in modo forzante), sia di quella del compagno (se ha risposto positivo, cioè non debole, non vi è necessità che l'apertore liciti forzando).

- 1° caso:** ho una mano debole e il mio compagno ha risposto debole (1 cuori-2 cuori, 1 picche-1 SA, ecc); se la mia mano non ha più di 12-13 pts e non è significativa per distribuzione, mi accontenterò di un parziale e passerò. Se invece ho il massimo del minimo, cioè 15 pts e una mano bella per distribuzione, potrò rilicitare, di norma salendo a livello di 3 oppure licitando un secondo colore discendente e lasciando al mio compagno la decisione se arrivare a chiusura, se in possesso a sua volta del massimo del minimo (cioè 10 pts).
- 2° caso:** ho una mano debole e il mio compagno ha risposto forte (cioè salendo a 2 su uno, o dicendo 2SA, oppure appoggiando a salto il mio colore); vi sono prospettive di chiusura, e io non devo far morire la licita, per cui replicherò di conseguenza, o cambiando colore, o appoggiando il colore del compagno, oppure salendo a 3SA o chiudendo sul primo colore).
- 3° caso:** ho una mano forte e il mio compagno ha risposto debole, o è passato; gli devo far sapere che intendo arrivare quanto meno a chiusura, per cui farò una licita forzante (revèrè). **(1 cuori-1 SA-2 picche, 1 fiori-2 fiori- 2cuori, 1quadri-2 quadri-2 SA, ecc).**
- 4° caso:** ho una mano forte, e il mio compagno ha risposto con un forzante (cioè segnalando più di 10pts; vi sono prospettive di slam, per cui inizieremo le dichiarazioni di approccio allo slam, cioè le richieste di Assi e Re (*cue bid*)).



REPLICA DELL'APERTORE DOPO LA RISPOSTA DEL COMPAGNO

Nota bene

- **Non posso mai chiamare un secondo colore a livello di 2 se il primo non è almeno quinto.**
- **La licita di un secondo colore allunga il primo.**
- **La licita di un secondo colore crescente è revère**
(1 cuori-1 SA- 2 picche, 1 fiori-1 quadri-2 cuori, ecc)
- **La licita di un secondo colore discendente non è forzante, ma comunque implica una mano interessante per distribuzione**
(1 cuori-1 picche-2 quadri, 1 picche-1SA-2 fiori, ecc)

INTERVENTO DOPO L'APERTURA AVVERSARIA

Dopo che l'avversario ha "aperto" posso trovarmi nelle seguenti situazioni:

- ho pochi punti ed una mano poco significativa = ***passo***
- Ho **quasi un'apertura – 10/11pts onori** – ed un colore solido, almeno quinto e ben capeggiato, che mi attribuisce anche punti distribuzionali; in tal caso ***posso fare un intervento, al minimo livello disponibile e senza salti;***
- Ho quasi un' apertura, ma ho una mano bilanciata, poco interessante; in questo caso = ***passo***
- Ho un'apertura in piena regola; in questo caso posso licitare, ma facendo bene attenzione a non licitare come se fosse un intervento, perché ingannerei il mio compagno sul mio punteggio effettivo. Dunque devo parlare in modo diverso, cioè ***facendo un salto, o contrando, o dicendo 1 SA (avendone i requisiti).***

INTERVENTO DOPO L'APERTURA AVVERSARIA

Esempi:

Carte di SUD

KJx **Qxx xxx** Jxxx

1 fiori

SUD licita

passo

QJxx **Ax Qxxxx** xx

1 cuori

passo

KQJxxx **xx KQx** xx

qualsiasi licita (anche 1SA)

1(o 2) picche

xxx **AQx Qxxx** QJx

"

passo

Jxxx **AKQJ x** xxxx

" (*)

passo(*)

(*) dopo una dichiarazione di 1 quadri potrebbe eccezionalmente essere ammesso un intervento di "contro", perché la mia mano, con qualsiasi colore dichiarato dal mio compagno, si rivaluta sensibilmente per punti distribuzionali

xx **KJx xx** AQJxxx

"

2 fiori

xx **AKxxx Ax** xxxx

"

1 cuori

KQxx **AJx Kx** Qxxx

"

contro

Axxxxx **xx Qx** Jxx

"

passo

Qx **AKQxxx xx** Axx

"

2 cuori (a salto)(*)

(*) se l'avversario avesse aperto con 1 picche, se dicessi 2 cuori sarebbe poco, e un salto a 3 cuori le cuori sarebbe rischioso; meglio dire "contro", e dopo la licita del mio compagno chiamare le cuori

QJx **KQTx Axx** AJx

"

1 SA

xxx **AKJx KQ** Kxxx

"

1 SA (*)

(*) se l'avversario ha aperto di 1 picche, è prudente che io dica 1SA senza alcuna tenuta a picche? Sarebbe meglio evitare, ma d'altra parte non posso passare con 16 pts. Spero che il mio compagno non passi, soprattutto se non ha fermi a picche; nostro obiettivo sarà un contratto, probabilmente parziale, in un colore

INTERVENTO DOPO L'APERTURA AVVERSARIA

Il *barrage*

Può capitare che mi trovi in mano una distribuzione particolarmente sbilanciata, con meno dei punti necessari per aprire, ma con un gioco di **sette o più carte in un colore**.

In questo caso posso intervenire dopo un'apertura avversaria, oppure posso aprire io la licitazione, con una dichiarazione che metta immediatamente in evidenza il tipo di mano in mio possesso: **liciterò quindi il mio colore a salto a livello di 3**, in qualche caso (con colore almeno ottavo e ben capeggiato) **a livello di 4**

Queste le condizioni, da rispettare rigidamente, pena l'incomprensione con il mio partner:

- **Colore -nobile o non- almeno settimo**
- **Possesso di onori in sequenza** (AKQ, AKJ,AQJ, KQJ, al limite QJT, non meno)
- **Meno di 12-13 punti onori (non devo avere l'apertura)**
- **5-6 prese garantite in mano (6-7 in zona)**
- **Assenza di un secondo colore, anche solo quarto, a lato**

Si può ben intuire la forza interdittiva e difensiva di un intervento a ***barrage*** - **che infatti significa "sbarramento"**, perché obbliga gli avversari a tacere, od a licitare a livello di 3 o addirittura di 4. Nel contempo però espone la linea a cadute, spesso contrate. Va dunque usato con estrema precisione, sia per limitare i rischi, sia per individuare le situazioni - non rare - di chiusura licitabile, spesso con meno punti della linea opposta.

INTERVENTO DOPO L'APERTURA AVVERSARIA

Il barrage (segue)

Esempi:

AKJTxxxx **xx** -- Kxx

Ax **KQJxxxx Qxx** x

x **QJx AQTxxxx** Jx

Axx **Qx Jxxxxxx** K

3 picche

3 cuori

3 quadri

non apro, al più dopo l'apertura di **1 fiori** degli avversari dirò **1 quadri** o se del caso **2 quadri**, ma senza saltare e rimanendo al livello più economico consentito (da notare che il colore lungo non garantisce alcuna presa difensiva immediata)

Jx **KQJxxxx Axxx** --

non posso fare barrage, quindi intervengo a **1 cuori**, oppure posso al limite aprire, in forza dei miei punti distribuzionali, e dirò **1 cuori**

-- **QJx xx** AKJxxxxx

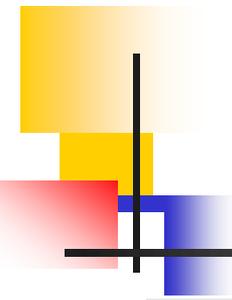
4 fiori

AKx **KQJTxxx Jx** x

1 cuori

Ax **xx AKQJxxx x** A

2 quadri (ho 18 pt onori e oltre 23 pt distribuzionali, posso aprire con apertura forte, in effetti potrei anche aprire con l'apertura più forte, cioè **2 fiori** (crodo), perché ho 3 perdenti).



SECONDA LICITA DEL RISPONDENTE

Questa seconda licita è importante in alcuni casi per chiarire la reale forza della mano del rispondente e la lunghezza del colore chiamato, e quindi la distribuzione.

In particolare:

- La rilcita del proprio colore lo indica almeno quinto (e se sarà semplice segnalerà una mano debole, se invece sarà a salto indicherà una mano forte, anche per distribuzione).
- La chiamata di un secondo colore allunga il primo.
- La licita di SA segnala una mano bilanciata (e anche qui sarà possibile la chiamata semplice o a salto, a seconda della forza).

ACCOSTAMENTO ALLO SLAM

Richieste di Assi, Re e controlli

Una volta che con il compagno si è chiarito che vi sono i punti per licitare uno slam – piccolo o

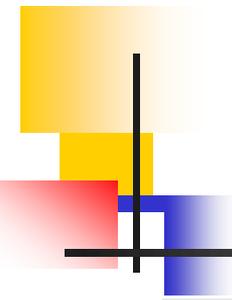
grande – e che si è trovato il *fit* (cioè l'incontro a colore) oppure si è deciso di giocare a SA, è di regola necessario interrogarsi reciprocamente sull'esistenza dei controlli necessari – Assi e Re – per mantenere il contratto senza concedere prese agli avversari, ovvero concedendone al massimo 1 (se giochiamo il piccolo slam).

Ciò si realizza mediante una serie di chiamate convenzionali, previste in vari sistemi licitativi.

Il sistema più noto ed usato si chiama *Blackwood* e consiste nel chiamare **4SA**, per conoscere il numero degli assi in mano al compagno; la risposta sarà:

- **5 F** = nessun Asso
- **5 Q** = 1 Asso
- **5 C** = 2 Assi
- **5 P** = 3 Assi
- **5 SA** = 4 Assi

A seguire talvolta occorre interrogare il partner sulla presenza di Re; ciò avviene con la richiesta di **5SA**, alla quale si risponde, a livello di 6, come per gli Assi.



ACCOSTAMENTO ALLO SLAM

■ Nuovo Blackwood

- Un'evoluzione più sofisticata, ma anche più precisa, del Blackwood, è il cosiddetto «*nuovo Blackwood*», nel quale **gli assi sono 5, i 4 assi normali e il re di atout.**
- La richiesta è sempre 4 SA, e le risposte sono:
 - **- 5 F** ho **0 o 3 Assi**
 - **- 5 Q** ho **1 o 4 Assi**
 - **- 5 C** ho **2 Assi**
 - **- 5 P** ho **2 Assi e la Q di atout**

ACCOSTAMENTO ALLO SLAM

Roman Key Card Blackwood (a 5 Assi) con incrementi

4 Senza (richiesta d'Assi): si intendono i **4 Assi e il K di atout**, ovviamente definito con sicurezza

risposte:

- **5 fiori** = **0 oppure 3 Assi**
- **5 quadri** = **1 oppure 4 Assi**
- **5 cuori** = **2 Assi**
- **5 picche** = **2 Assi con la Q di atout**
- **5 senza** = **2 Assi ed un vuoto in un colore imprecisato**
- **6 a colore** = **3 Assi ed il vuoto nel colore nominato**
- **6 in atout** = **3 Assi ed il vuoto in un colore superiore all'atout**

ACCOSTAMENTO ALLO SLAM

RKCB (Roman Key Card Blackwood) **ad esclusione**

Dopo che è stato chiaramente fissato il colore di atout, un'eventuale dichiarazione a salto, effettuata a livello di 4 o 5, non riconoscibile come cue-bid proprio per il salto ingiustificato, è da intendersi come **Blackwood ad esclusione**. Chi la effettua possiede il vuoto nel colore che sta nominando, e chiede il numero di Assi in mano al compagno, con esclusione dell'eventuale Asso nel colore del vuoto. Quest'ultimo, nelle risposte, non deve essere conteggiato, ma assolutamente ignorato. Le risposte da utilizzarsi sono le stesse della tradizionale Roman Blackwood, ma vengono concretizzate utilizzando i gradini successivi all'ultima dichiarazione effettuata.

risposte:

- 1° gradino = 0 oppure 3 Assi (incluso il Re di atout)
- 2° gradino = 1 Asso
- 3° gradino = 2 Assi
- 4° gradino = 3 Assi

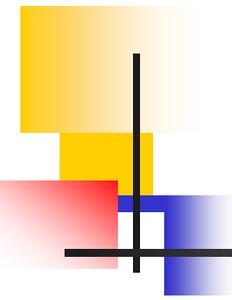
ACCOSTAMENTO ALLO SLAM

5 Senza Josephine (richiesta di onori maggiori in atout)

tentativo di grande slam (Grand Slam Try)

risposte :

- **6 fiori** = nessun onore maggiore in atout
- **6 in atout** = un solo onore maggiore in atout (Asso, Re o Donna)
- **7 in atout** = due onori maggiori in atout



ACCOSTAMENTO ALLO SLAM

Qualitativa in atout

In alcune mani si dà inizio alle indagini di accostamento ad uno slam che sembra ragionevole, sia per quantitativo di punti posseduti dalla linea interessata, sia per l'evidente possesso di tutti i controlli nei colori laterali. Viceversa, uno dei 2 giocatori potrebbe nutrire seri dubbi sulla solidità delle atout. In questi casi, visto che risulta inutile proseguire nel ciclo delle cue-bid, e non dovrebbero esserci problemi sul numero degli Assi, **si rende più urgente e necessaria la verifica della solidità delle atout, giusto per non dover pagare 2 prese nel colore.** Essa si effettua **saltando il 4SA richiesta d'Assi a favore di un rialzo a 5C o 5P**, essendo quel colore già stato concordato come atout. Purtroppo non è possibile effettuare questa indagine se l'atout stabilita è minore. Il compagno, interrogato sulla bellezza delle atout, **porterà a 6 (slam) solo se in possesso di un onore che non era ancora stato promesso, o di una lunghezza supplementare che risulta ancora sconosciuta al compagno.** In ogni caso, con qualcosa che tranquillizzi in merito ad un sereno controllo delle atout. Altrimenti passerà sul 5C/5P, rinunciando allo slam.

ACCOSTAMENTO ALLO SLAM

(segue 1)

■ Cue bids

Quando nel corso della licita risultano chiari:

- la forza complessiva delle due mani
- il fit

piuttosto che chiedere semplicemente i controlli (assi e re) con la licitazione di 4SA "*Blackwood*" (o altro sistema analogo), si può utilizzare uno strumento licitativo più sofisticato e più preciso detto "*cue bids*": il sistema consiste nel chiamare in sequenza i controlli, prima quelli di 1° livello (assi/chicanes), poi quelli di secondo livello (re/ singoli).

Ogni volta che si salta un controllo, se ne evidenzia l'assenza.

La chiamata di SA comunica il secondo controllo nel colore dove il compagno ha chiamato l'A.

Quando uno dei due giocatori chiama il colore del fit, vuole comunicare di non avere più controlli da segnalare.

La buona intesa con il partner fa sì che tale situazione venga riconosciuta facilmente, e non susciti ambiguità o dubbi.

Esempio

(N) AKTxx - KJxx AQJx

(S) Jxxx AKJx xx Kxx

La sequenza licitativa sarà

1 P - 3P - 4F - 4C - 4SA - 5F - 5Q - 5P. A quel punto il compagno deciderà se fermarsi o proseguire.

ACCOSTAMENTO ALLO SLAM

(segue 2)

Esempi di sviluppo di licite

1 Es: apertore

(AKxxxx **KJx A KQx**)

1P

4Q (non ho l'A di F ma ho quello di Q)

4SA (confermo il 2° fermo a C, ho il K di C)
dell'AF,

6P (abbiamo tutti gli A meno F, dove però io ho K e Q, 9P e 32-33 pts: provo a chiamare il piccolo slam)

rispondente

(QJxx **AQ Kxxx Jxx**)

3P

4C (ho l'A di cuori)

5Q (il compagno manca anche lui
ma ha il KQ)

2 Es: (-- **AKQxxxx AQ KQxx**)

1C

3C

4P (ho l'A di P oppure sono chicane)

5Q (A di Q)

7C (ho in mano 7C con A-K.Q, non ho P, ho KQxx a F, AQ a Q: in pratica ho il solo rischi-remoto- di trovare i J quarto di atout; provo il grande slam)

(QJx **xx KJxx AJxx**)

2 SA

4C

5F (A di F)

5SA (ho il 2° fermo a Q)

PUNTEGGI E PARTITE

Partite

Nel bridge e' possibile giocare

- **la partita libera**
- **il duplicato** (torneo)
- **il "Chicago"**

La partita libera

Si svolge in 2 tempi, chiamati *manche*, che si concludono quando una coppia realizza 100 o più punti.

Ciò avviene con una chiusura (i classici 100pts dei 3 SA , o 5F/5Q, oppure i 120pts di 4 C/4P), oppure con smazzate parziali.

Ad esempio, nel 1° tempo (o "non in zona") una linea realizza nella prima mano il contratto di 4c=120pts; conseguentemente passa al 2° tempo (detto anche "zona"), nel quale dovrà ugualmente tentare di segnare una chiusura . Gli avversari restano al 1° tempo fino a che non hanno realizzato a loro volta una chiusura. Se avevano segnato un parziale, questo viene azzerato, e riportato "sopra la riga". Se invece una coppia ha prima realizzato un parziale di 3Q=60 pts, le necessita di giocare una 2° mano con dichiarazione di almeno 1SA , 2Q o 2 F(=40pts) per arrivare ai 100pts della manche. Ovviamente tale limite può anche essere superato (es 3P, o 2SA=90/70pts, totale 150/130pts, i 60 di prima ed i 90/70 di adesso).

Tutti i punti realizzati per extraprese, per cadute dell'avversario, ecc, si segnano sul foglio score in un'area particolare detta "sopra la riga", e verranno conteggiati alla fine. Solo i punti "sotto la riga" servono per chiudere il 1° e/o il 2° tempo.

La partita termina quando una coppia realizza 2 chiusure (oppure raggiunge per 2 volte i 100pts, anche mediante parziali).

Il premio per fine partita è di 700 pts se gli avversari sono rimasti in 1a, di 500 se sono arrivati in 2a.

PUNTEGGI E PARTITE

Il duplicato (torneo)

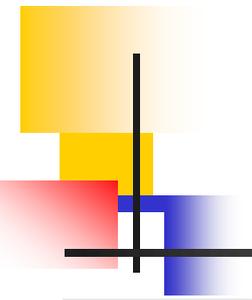
E' evidente la totale diversità di filosofia rispetto alla partita libera: la stessa smazzata verrà infatti giocata da tutte le squadre avversarie, e realizzerà il migliore punteggio chi effettuerà la licita e la giocata migliore, sia in attacco che in difesa.

Ad esempio, tra chi chiama e realizza 4C e chi ne chiama solo 2 e ne realizza 4 vi sarà una diversa attribuzione di punti, in particolare i secondi non otterranno il premio di manche.

Anche la surlevée determina una differenza, che a volte può risultare determinante.

Ancora, se con le stesse carte io ho giocato 4P con 2 down, realizzo un punteggio migliore dei miei avversari che, con le mie stesse carte, hanno subito sull'altro tavolo ad esempio un contratto dichiarato e fatto di 4C: infatti io avrò perso nel primo caso 100/200 pts, ma i miei avversari nell'altro tavolo hanno perduto 120 + 300/500pts, segnati a favore dalla linea opposta. Se poi avessi subito un "contro", che raddoppia i punti vinti o persi, sarei ancora in vantaggio se i miei avversari avessero subito una chiusura in seconda (4C=120pts+500premio manche, mentre io ne avrei persi solo 300, cioè 2 down in prima contrate=2x200-100=300).

E' dunque essenziale ogni volta saper valutare se sia meglio giocare in attacco o in difesa, se e quanto sia il caso di rischiare per realizzare una chiusura improbabile o anche semplicemente una o più prese aggiuntive.



PUNTEGGI E PARTITE

Il Chicago

Una partita a "*Chicago*", molto usata, si svolge su 4 smazzate, con i punteggi da torneo e con le zone ogni volta ruotate.

1 mano: tutti in prima

2 mano: dichiarante A in seconda, avversari in prima

3 mano: dichiarante B in seconda, avversari in prima

4 mano: tutti in seconda.

PUNTEGGI E PARTITE

Punteggi da torneo

Ogni presa fatta oltre le 6 obbligatorie vale **20 pts a fiori/quadri, 30 pts a cuori/picche, 30 pts a SA, con la prima che vale 40 pts.**

Ogni parziale determina un premio di **50 pts.**

Ogni chiusura attribuisce un premio di **300 pts** in prima (non in zona) e di **500pts** in seconda (zona).

Ogni extra presa vale il punteggio della singola mano (**20 o 30 pts**).

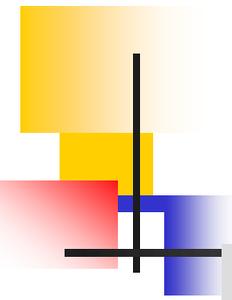
Ogni caduta vale **50 pts** in prima. **100** in zona.

Se vi è stato "**contro**", ogni presa effettuata o perduta raddoppia di valore e inoltre la coppia che ha rispettato il contratto riceve un premio di **50 pts**. Ogni extra presa vale rispettivamente **100 o 200 pts** in prima o in seconda.

Il "**surcontro**" determina il raddoppio dei valori dati dal "**contro**"

Un piccolo slam dichiarato e fatto riceve un extra bonus di **500 pts** in prima, di **750** in seconda.

Un grande slam dichiarato e fatto riceve rispettivamente **1000pts** e **1500pts**.



ESERCIZI DI LICITAZIONE

Jx **AJTxx** **Qx** QJxx

xxx **Axx** **AQxx** QJx

Jxx **xxxx** **Axx** Jxx

Txx **Kxxx** **AKQJ** xx

Axx **Ax** **KTxx** xxxx

AJx **QJxx** **Qxx** Jxx

xx **AQJxxx** **Axx** xx

QJxxx **xx** **Axx** Jxx

Kxxxxx **Kx** **AQJx** K

ESERCIZI DI LICITAZIONE

Ax **AKxx** **xx** Jxxxx

AJxx **JTx** **Qx** KJxx

xx **xx** **AQxxx** QJxx

Txxx **Kxxx** **AKQJx** --

Ax **AK** **Txxxx** Jxxx

AJxx **JTxx** **Qx** Jxx

xxxx **Axxxx** **Ax** QJ

Kxxxx **KJxxx** **Qx** x

AKxx **AKTx** **Tx** Jxx

IL *CONTRE* DOPO UN'APERTURA

- E' molto importante tenere ben distinto il **contre** dopo un'apertura da un qualsiasi altro intervento.
- La principale differenza sta nel fatto che un **contre** dopo un'apertura **non è in effetti un intervento, bensì una riapertura**, tra l'altro non proprio minima (non meno di 13pt con "bella" distribuzione).
- E' importantissimo che il compagno sappia subito e con certezza che la mia mano è forte, per decidere rapidamente se si sia in zona manche, o di parziale, o anche – al limite – di slam.
- Con il **contre** io chiedo al mio compagno di indicarmi il suo gioco migliore, e di tenere presente che, con un incontro adeguato, è possibile ricercare una chiusura.
- Una prima osservazione da fare è che la mano con cui si contra non deve essere fortemente sbilanciata in un colore: in quel caso risulta più conveniente intervenire a salto.

IL *CONTRE* DOPO UN'APERTURA

(segue 1)

Esempi

Se ho una mano con

AQxxx KQx Qxx Jx

KQJx AJx Qxx Qx

QJx KQJx AJxxx J

cioè con una mano bilanciata o relativamente bilanciata il **contre** è senz'altro una buona licita, che mi permette anche di accertare se vi sia un possibile fit diverso dal mio colore principale.

NB! E' possibile, ma non garantito, che io sia particolarmente corto nel colore licitato dall'avversario, e quindi che il contro abbia anche questo significato.

Se però ho una mano con

AKQxxx - Axxx Qxx

Axx KQJxxx x QJx

Xx AKx AQJxxx xx

È decisamente preferibile che io liciti il mio colore forte a salto, perché appare improbabile che si possa trovare un diverso fit, e comunque io sono in grado di giocare la mano anche con scarso appoggio del compagno.

IL *CONTRE* DOPO UN'APERTURA

(segue 2)

Risposte al *contre* di riapertura

In linea generale devo rispondere sempre, anche con mano bianca o quasi; è intuitivo che se il compagno dell'apertore passa, ed io passo, si rischia di giocare, a livello di 1, la mano con atout il colore - 5 o più - chiamato dall'apertore, e che questi ha molte possibilità di realizzare il contratto, magari con qualche *surlevée*, ottenendo così molti punti (spesso come o più di una *manche*).

Quindi il ***contre***, che si definisce "*informativo*", può essere trasformato in punitivo solo nei casi in cui appaia al compagno di chi contra che il contratto è certamente destinato a cadere, in virtù sia delle atout possedute, sia della distribuzione in generale. Non solo: occorre anche valutare molto bene se nella linea non vi sia una possibilità di *manche*, anche in relazione ai punteggi relativi alle zone. Cioè, se noi siamo in prima e l'avversario in seconda, è spesso più vantaggioso giocare in difesa; nel caso opposto, può non essere conveniente perdere una possibilità di *manche* in zona per difendere contro avversari in prima.

IL *CONTRE* DOPO UN'APERTURA

(segue 3)

Risposte al *contre* di riapertura (segue)

- Con *0 - 8 pt* **licito il mio colore, anche quarto, al livello più economico possibile**
- Con *8-9 pt* e mano bilanciata, senza nobili quarti **licito 1 SA**
- Con *10 - 11 pt* bilanciati **licito 2 SA**
- Con *12 o più pt* bilanciati **licito 3 SA**
- Con *9 o più pt* sbilanciati, cioè con un colore almeno quinto **licito a salto il mio colore**
- Se però avessi il colore nobile 4° e 10 pt lo nomino a livello di 1 e poi riparlo, con altro colore, o con appoggio al colore del compagno, o SA (vedi più avanti).

Ovviamente, se mi trovassi in una situazione di possibile slam – non frequente, dopo un'apertura degli avversari ed un *contre* che vale una riapertura – ciò potrà dipendere da una particolare disposizione della mia mano, cosa che posso vedere solo io, per cui, dopo la chiusura a manche del mio compagno, io parlerò ancora, o entrando in cue bid, o chiedendo gli assi.

IL CONTROLLO DOPO UN'APERTURA

(segue 4)

Esempi

(S) AKxxx **QJ Axx Jxx**

(O) Xx **AKxx KQJx xxx**

1P

contre

Con le seguenti mani dirò

(E)QJx **Qxxx xxxx xx**

2C

QJx **Qxxxx xxx xx**

2C

QJx **Qxxxx xxx AQ**

3C

QJx **Qxx xxxx Ax**

1 SA

QJx **Qxx xxxx AK**

3 SA

Jxx **Qxx xx Axxxx**

2F

Jxx **Qxx xx AKxxx**

3F

QJxxx **Qxx xxxx A**

in teoria dovrei dire 2Q; ma questa licita non descrive bene la mia mano; meglio dire 1SA, così indico i miei punti e la tenuta a P

IL *CONTRE* DOPO UN'APERTURA

(segue 5)

In conclusione

Si può dire che, dopo un *contre* del mio compagno, se ho una mano **da 9-10 punti in su, la manche è probabile**, bisogna decidere in quale colore. Se sono più debole, possiamo solo contrastare la licita avversaria e ricercare un eventuale contratto parziale.

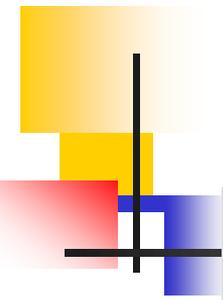
Conviene tenere presente che, come in altre situazioni, una risposta a salto a colore mostra punteggio e forza/lunghezza del colore. Per cui, se ho 10 pt ma un colore nobile 4° non è opportuno che io leciti a salto; dirò il mio colore a livello basso (come se fosse debole), e poi, sentita la replica del compagno, potrò chiarire la mia forza licitando ancora (in questa situazione, la chiamata di un secondo colore non allunga il primo, perché se avessi avuto un colore 5° e punti lo avrei chiamato direttamente a salto).

es: (S)1c - (W)contre - (N)passo

se io sono E ed ho 10 pt e 5 picche dico **2p** (il mio compagno sa regolarsi per la prosecuzione della licita)

se ho 5 pt e 5 picche dico **1p**; lo stesso se ne ho 4; però dopo qualsiasi replica del mio compagno passo se ho 4 carte, ripeto il colore se ne ho 5

se ho 10 pt e 4 p dico **1p** e poi riparlo, con altro colore o SA



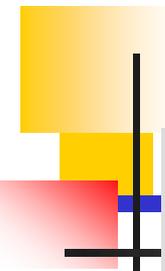
IL GIOCO DELLA CARTA

Sarebbe davvero difficile citare e spiegare in questa dispensa le infinite manovre o azioni, alcune assai complesse, utilizzate dai grandi giocatori per aumentare le loro possibilità di fare prese in più, per rispettare contratti sempre più difficili o per far cadere contratti avversari che sembrano imperdibili.

Possiamo qui limitarci a citarne alcune, di uso più frequente e più importanti, lasciando ad una fase più avanzata del Corso maggiori approfondimenti.

Manovre in attacco, per realizzare un contratto chiamato

- 1 - battere le atout
- 2 - tagliare
- 3 - impasse
- 4 - expasse
- 5 - taglio-scarto
- 6 - compressione (squeeze) semplice o doppia
- 7 - colpo in bianco
- 8 - affrancamento di un colore
- 9 - taglio incrociato
- 10 - messa in mano



IL GIOCO DELLA CARTA

1- Battere le atout

Nel gioco a colore il primo, usuale, accorgimento è battere le atout, cioè sfruttare la circostanza di essere in maggioranza di atout rispetto agli avversari per togliere loro la possibilità di tagliare una mia carta vincente.

Per far memorizzare questo primo, basilare principio si suole citare l'antico brocardo «**100.000 inglesi caddero nel Tamigi per non aver battuto le atout**».

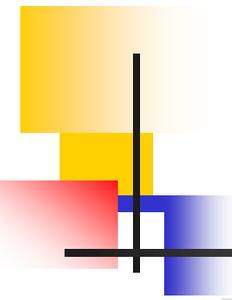
Vi sono tuttavia alcune importanti eccezioni: la prima tra tutte quando in mano si possiedono carte perdenti, che potrebbero essere tagliate al morto. Appare evidente che dette perdenti rimangono tali a tutti gli effetti se mi privo delle atout per tagliare. Occorre quindi valutare con attenzione **se, quando e come** posso posticipare la battuta delle atout.

IL GIOCO DELLA CARTA

■ 2 – Tagliare

Bisogna avere ben chiaro che **solo i tagli al morto costituiscono effettive prese in più**, essendo evidente che i tagli dalla mano non lo sono, in quanto è in mano che si trova la lunghezza delle atout, e che tale lunghezza determina le prese di atout che mi spettano.

Fa eccezione il caso del cosiddetto **«morto rovesciato»**, che è un accorgimento, o manovra, che si realizza simulando che il morto sia la mano, e viceversa, quando ho da entrambi i lati atout sufficienti, e maggiori opportunità di tagliare di mano piuttosto che dal morto. Si intende che formalmente chi gioca (cioè la mano) sarà sempre colui che ha licitato l'atout per primo. Ma la simulazione mi permette di contare prese in più di taglio dalla mano, e prese di lunghezza dal morto.

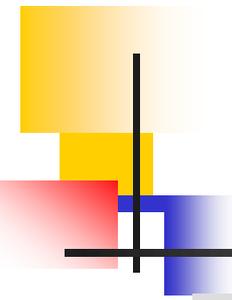


IL GIOCO DELLA CARTA

3 – Impasse (sorpasso)

Presuppone il possesso di una sequenza – A-Q-J, A-Q, K-JT – ; muovendo opportunamente verso la “forchetta”, mi creo un’aspettativa di esito positivo nel 50% dei casi. La sequenza può trovarsi tutta in una mano sola, o essere ripartita sulle due mani.

Ci sono degli accorgimenti per accrescere ulteriormente l’aspettativa di successo: ad esempio, avendo in mano **Axxx** ed al morto **KJxxx**, se prima batto in testa l’**A**, e poi faccio il sorpasso, aggiungo al 50% un quid per l’eventualità della **Q** secca, ed un altro per l’eventualità della **Q** seconda sotto forchetta (in totale un buon 10% in più).



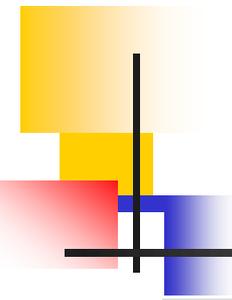
IL GIOCO DELLA CARTA

4- L'expasse

In pratica è la manovra opposta all'impasse: muovo una cartina verso un onore non vincente, sperando che la carta che batte quell'onore preceda l'onore stesso.

Ad esempio, piccola di mano (SUD) verso il K del morto (NORD), sperando che l'A sia in OVEST.

E' ovvio che la percentuale di successo è del 50%, che però posso rettificare conoscendo e ben valutando la distribuzione dei punti tra i due avversari. Talune volte questa manovra si rivela indispensabile, sia per realizzare la presa, sia, e soprattutto, per andare al morto.



IL GIOCO DELLA CARTA

5 – Taglio-scarto

Se costringo gli avversari a controgiocare in un seme di cui sono privo tanto di mano, quanto al morto, mi procuro il vantaggio, a volte fondamentale, di riuscire a scartare una carta perdente da una parte, tagliando dall'altra.

Questa manovra è ovviamente collegata a quella della messa in mano dell'avversario, di cui si tratta al successivo punto 10.

IL GIOCO DELLA CARTA

6 – Compressione e doppia compressione

E' una manovra particolarmente efficace, ma sovente assai complessa, che induce l'avversario a scartare una carta vincente, a fronte della giocata da parte mia di una sequenza di carte vincenti. Spesso tale gioco si fa con le atout, ma non sempre e non necessariamente.

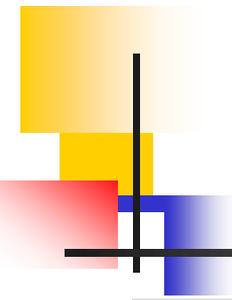
La difficoltà maggiore sta nel fatto che spesso sono io stesso a subire gli effetti della mia compressione, e ciò in quanto l'avversario che voglio comprimere ha talvolta il vantaggio di scartare dopo di me, e può quindi regularsi per gli scarti su quelli fatti da me in precedenza.

IL GIOCO DELLA CARTA

7/8 - Colpo in bianco e affrancamento di un colore

Può essere utile, a volte è indispensabile in numerose situazioni.

La più tipica è quella nella quale devo realizzare un contratto a SA, ho molti punti in mano e pochi al morto, dove però posso fare numerose prese sfruttando una lunga sequenza. Se in mano dispongo solo di 2 carte nel seme, e non ho la certezza di affrancare l'intero colore di battuta, può risultare utile effettuare un colpo cedendola presa agli avversari, in modo da poter ritornare al momento opportuno nel colore senza subire ulteriori arresti, che mi impedirebbero di giocare tutte le carte affrancate.

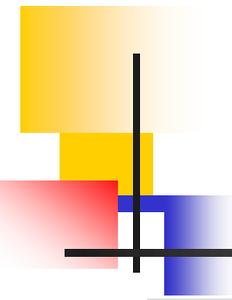


IL GIOCO DELLA CARTA

9- Tagli incrociati

Vi sono delle situazioni, nel gioco a colore e con mani sbilanciate, nelle quali, piuttosto che battere le atout, può apparire conveniente sfruttare l'esistenza di semi particolarmente corti tanto a mano che al morto; per cui, gioco volutamente le carte nei colori dove sono particolarmente corto, allo scopo di aprire i tagli da ambo le parti.

Ovviamente occorre porre attenzione di non andare in minoranza di atout rispetto agli avversari, perché ciò potrebbe risultare molto controproducente.



IL GIOCO DELLA CARTA

10 – Messa in mano dell'avversario

Abbiamo visto una tipica situazione da messa in mano nel caso sub 5), ovvero il taglio-scarto.

Ma posso avere anche altre situazioni utili, ad esempio quando voglio obbligare un avversario a giocare contro una mia forchetta, e/o nel contempo dargli solo l'alternativa di giocare in un mio taglio-scarto, ecc.

Appare ovvio che la manovra richiede grande attenzione nel ricostruire le mani di entrambi gli avversari, e va preparata con cura, per non lasciare vie di fuga.

IL GIOCO DELLA CARTA

■ Difesa contro 3 SA - *la regola dell'undici*

Quando si deve giocare in difesa, contro un contratto a SA, in particolare contro una chiusura a 3 SA, è particolarmente importante muovere immediatamente il colore che si ritiene essere il più lungo e/o il più solido, per riuscire ad affrancare quante più prese possibili, nella speranza di battere in contratto.

Altrettanto farà l'attaccante, per cui per entrambi è fondamentale anticipare per quanto possibile i tempi dell'affrancamento di un colore lungo.

Si assiste quindi ad una lotta contro il tempo, e se si ritarda, anche di poco, nel gioco di affrancamento si rischiano conseguenze del tutto negative.

Per ottimizzare l'efficacia dell'attacco, o si sceglie di muovere nel colore chiamato dal compagno (se vi è stato un intervento), oppure si parte con il proprio gioco più lungo, per la precisione con la 4a carta a partire dalla più alta.

Con tale uscita, il compagno - ma anche l'avversario - è perfettamente in grado di calcolare la distribuzione delle carte tra tutte le quattro posizioni, utilizzando la "regola dell'undici".

Secondo tale regola, le tre posizioni di gioco diverse da quella dell'attacco posseggono complessivamente 11 meno N carte maggiori di quella dell'uscita; se si sottrae da 11 il valore di N, cioè della carta giocata, si può determinare con esattezza quante carte maggiori di N ha in mano il giocatore che sta sostenendo il contratto; ciò semplicemente detraendo da 11 meno N le carte superiori ad N del morto (le vedo) e quelle mie (che ovviamente pure vedo).

In tale modo entrambi i difensori sono in grado di sapere con immediatezza quali sono le reali possibilità di affrancamento del colore.

IL GIOCO DELLA CARTA

■ Difesa contro 3 SA - la regola dell'undici (segue)

Esempi

Se ho in mano cinque cuori con **AJ952**, attacco di **5**; il mio compagno saprà quindi con certezza quante carte superiori a **5** ha in mano l'avversario che gioca; poiché undici meno cinque fa sei, se detraggo da sei le carte del morto maggiori di **5** (poniamo due) e quelle mie (poniamo tre), ne consegue che in mano l'avversario ha una sola carta più alta del **5**. Tale informazione può essere preziosa per il mio controgio, ad esempio perché posso non passare una carta più alta, obbligando l'avversario a prendere con l'unica carta superiore, oppure prendendo e rigiocando, in modo da sottomettere l'unica carta "buona" a quelle del mio compagno.

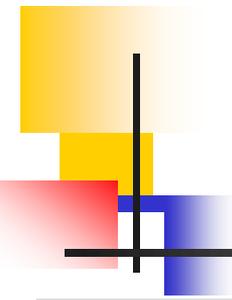
Poniamo la seguente distribuzione:

Ovest ---**5**- Nord **J84** Est(io) **K96**

Sud non può avere più di tre carte a **C**, di cui una sola superiore al **5**.

Talvolta la carta dell'attacco mi indica anche qual è l'effettiva carta in mano a chi gioca la mano.

Intuibile il vantaggio che ne traggio in termini di informazione e di decisione del controgio.



IL GIOCO DELLA CARTA

- **Difesa contro 3 SA - la regola dell'undici (segue)**

Naturalmente occorre che non vi siano situazioni concomitanti tali da scoraggiare tale uscita. Ad esempio:

- una sequenza non particolarmente favorevole
- la certezza di fare prese sicure in altro modo
- il fatto di non possedere alcuna presa laterale al colore lungo, che ostacoli il rientro in mano.

TECNICHE DI GIOCO DELLA CARTA

Divisione dei resti - Percentuali

Carte in linea	mancanti	divisione dei resti	% prob
11	2	1-1	52
		2-0	48
10	3	2-1	78
		3-0	22
9	4	3-1	50
		2-2	40
		4-0	10
8	5	3-2	68
		4-1	28
		5-0	4
7	6	4-2	48
		3-3	36
		5-1	15
		6-0	1

TECNICHE DI GIOCO DELLA CARTA

■ **Divisione dei resti - Percentuali (segue)**

Nel valutare queste ipotesi di ripartizione e le relative probabilità devo però tenere presenti anche altre considerazioni:

che le percentuali vanno combinate tra di loro, per determinare l'effettivo vantaggio (vedi esempio)

- **che posso avere altre necessità che mi impongono la scelta, ad esempio quella di battere in testa le atout e di non fare impasse (ad esempio, un rilevante rischio di subire un taglio, oppure quello di mettere in mano l'avversario in grado di sottomettermi ad una forchetta, ecc).**

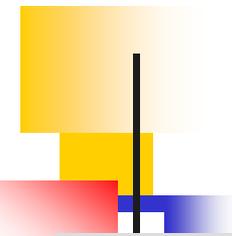
Esempio

Se ho in mano 9 atout con A e K, e mi manca la Q, so che ho il 50% di possibilità di trovarla 1-3, 40% di trovarla 2-2 e 10 di trovarla 0-4. Il che potrebbe indurmi a tentare sempre l'impasse. Se però esamino le percentuali combinate tra loro, trovo che:

- **40 volte troverò la Q seconda (e ciò è noto)**
- **12 volte la troverò secca (in E od O); posso conteggiare a mio vantaggio entrambe le ipotesi**
- **19 volte sarà in posizione favorevole all'impasse e 19 no**
- **10 volte sarà quarta, a dx o a sx.**

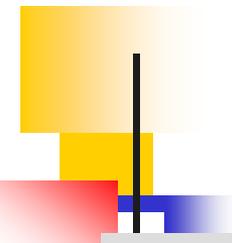
Dunque, a favore della doppia battuta in testa ho $40 + 12 = 52$, a cui posso aggiungere 19 considerando la percentuale di Q in posizione sfavorevole, cioè non catturabile con impasse .

Per quella dell'impasse (3-1) ho soltanto 19 (cioè Q terza favorevole) e, talvolta, +5 (cioè Q quarta in posizione favorevole, quando ho i mezzi per impassare 3 volte).



Le «6 regole d'oro» del Bridge: LICITAZIONE

- **1 - dare il FIT il prima possibile**
- **2 – ricordare sempre che il B è un gioco di squadra; di conseguenza:**
 - **2a – mai innamorarsi della propria mano**
 - **2b - chiedersi costantemente se si sono ben comprese le carte del compagno, se, con la nostra licita, siamo sicuri che il compagno conosca bene le nostre carte, se la scelta licitativa che stiamo facendo è la migliore possibile in considerazione di entrambe le mani**
 - **2c – avere sempre ben presente la situazione complessiva per decidere in modo appropriato se giocare in difesa o in attacco**
- .



Le «6 regole d'oro» del Bridge: LICITAZIONE

- 3 – *contre* e *surcontre* sono strumenti indispensabili, ma anche estremamente pericolosi, specie in determinate situazioni (ad es. in prossimità di manche, o quando sono possibili *surlevées*), e comunque sono importanti informazioni che diamo agli avversari**
- 4 – evitare di aprire o di intervenire se non abbiamo le condizioni minime necessarie**
- 5 – utilizzare i «salti» licitativi e le rever in modo appropriato; cioè per entrambi quando abbiamo il punteggio e la distribuzione necessarie**
- 6 - ricordare sempre che la chiamata del secondo colore allunga il primo**

Le «5 regole d'oro» del Bridge: GIOCO DELLA CARTA

- 1 - Prima di iniziare a giocare, tanto in attacco quanto in difesa, è indispensabile sviluppare la propria strategia**
- 2 – battere le atout il prima possibile, avendo però ben presenti i casi nei quali la battuta deve essere preceduta da manovre specifiche**
- 3 – tenere conto degli scarti di tutti; in particolare fare molta attenzione agli scarti del compagno, sia per seme e valore della carta scartata, sia per la sequenza (alto/basso, pari/dispari, ecc)**
- 4 – memorizzare bene le percentuali dei resti**
- 5 – di regola, se l'avversario sviluppa un gioco, io non posso sperare di avere vantaggio continuando nello stesso**

MANOVRE DIFENSIVE

Manovre difensive

- Attacco contro contratto SA
- Attacco contro contratti a colore
- Attacco contro slam
- Chiamate, echi
- Scarti indicativi e preferenziali

Manovre difensive

Attacco contro contratto SA

Abbiamo già parlato in precedenza di come si deve attaccare contro un contratto a 3 SA. Abbiamo 2 opzioni importanti: il colore eventualmente nominato dal compagno, oppure il nostro gioco più lungo. Nel primo caso va giocata la carta più alta posseduta, nel secondo la 4° carta a scendere. Qui è fondamentale la «regola dell'11», già descritta in precedenza.

- Come si è già detto, ha senso forzare il proprio colore lungo se si possiede un rientro laterale.
- Una buona regola da ricordare è che il primo giocatore della difesa, vale a dire quello che attacca verso il morto, deve sempre tentare di giocare nel «forte» del morto, il compagno l'opposto, cioè il «debole» del morto e dunque il «forte» della mano.
- Naturalmente, se il morto possiede un colore lungo e chiuso, eviterò di giocare in quel colore, per ovvie ragioni di opportunità.
- Un'ottima regola da tenere presente è quella di fare il possibile per interrompere le comunicazioni mano-morto, scegliendo il tempo giusto per prendere con una carta vincente. L'ottimo è farlo quando la mano ha esaurito le carte nel colore, per cui o rimane bloccata, o è costretta ad utilizzare uno dei pochi o l'unico rientro disponibile

Manovre difensive

Attacco contro contratto a colore

Anche in questo caso l'attacco preferibile è spesso il colore eventualmente licitato dal compagno. Di qui la necessità, più volte richiamata, di effettuare interventi «deboli» solo con colori che possiedono controlli primari. In quel caso si attacca di carta più alta, se si possiede un onore.

- Qualora si posseggano solo 2 carte senza onori, si attacca di carta più alta, segnale chiaro di dubleton e di possibilità di taglio. Di conseguenza, se non posso fare tagli, devo valutare bene se non vi siano attacchi migliori.
- Si tenga presente che con un attacco di dubleton, il compagno possessore dell'A dovrà ben valutare se gli convenga prendere, o rimandare la presa per far realizzare al compagno un taglio certo. Di solito ciò avviene se uno dei due difensori possiede l'A di atout, e può quindi rigiocare a colore per il taglio prima che gli atout siano esauriti.
- Altra nota importante è ricordare che di regola, nei giochi a colore, rimandare la presa di asso o di onore non è conveniente, perché si elimina la possibilità di taglio del compagno (a volte anche la propria).

Segnali in controgioco

- I segnali in controgioco sono di 3 tipi :

- **1) INVITO – RIFIUTO (GRADIMENTO)**

- **(a colore)**

- carta ALTA = invito

carta BASSA = rifiuto

- **(A Senza Atout)**

- carta BASSA = invito

carta ALTA = rifiuto

Quando si usano

- 1) **sull'attacco iniziale** del compagno
- 2) **sul successivo rinvio** del compagno in un colore nuovo mai mosso
- 3) **scartando**, quando non si risponde nel colore mosso da altri
- 4) Non viene applicato nel colore di atout. Non può essere effettuato quando il colore viene mosso dal dichiarante.

Segnali in controgio

■ 2) LA CARTA PIÙ ALTA CON IL DOUBLETON

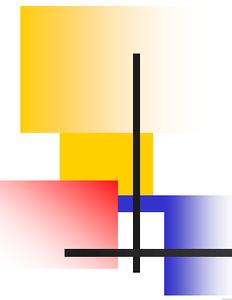
- L'unica importante eccezione è costituita dall'obbligo di fornire, al primo giro, con due sole carte nel colore, **la carta più alta delle due** (sempre che essa non sia un onore troppo importante per essere scartato). Ma questa regola è applicata solo nei contratti ad atout e non in quelli a Senza, ed è dettata dal fatto che il compagno deve essere informato che sussiste la possibilità di effettuare un taglio al terzo giro. In questo caso stiamo dando al compagno un segnale che è molto più simile ad un conto della carta che non ad un invito. Ma il compagno assumerà la nostra carta alta come un classico invito, e si accorgerà solo più tardi che l'invito era dettato dal fatto che si desiderava tagliare al terzo giro.

■ 3) ONORE CHE RINFORZA E COMPLEMENTA

- Una scartina alta indicherà, di solito, il possesso di almeno un onore nel colore, sufficiente a garantire che la successiva prosecuzione nel colore stesso produrrà effetti benefici e non darà alcun vantaggio al dichiarante. Per esempio, quando il compagno attacca con il Re, mostrando la sequenza Re e Donna, il possesso di un semplice Fante, che potrebbe passare inosservato, garantisce invece che, una volta fatto saltare l'Asso del dichiarante o del morto, i difensori hanno a disposizione le due prese successive nel colore. Quindi sarà doveroso invitare il compagno con una cartina alta.

Segnali in controgioco

- **Cartine alte e cartine basse**
- **Se possediamo carte alte contigue, va giocata la più alta della sequenza.** Chiamare con un 9 significa non possedere il 10. **Addirittura, con sequenze di onori alti, si deve scartare l'onore più alto.** Lo scarto volontario, a perdere, di una Donna, mostra la presenza del Fante e forse anche del 10, e certifica il controllo assoluto del colore dalla Donna in giù.
- La scelta della carta bassa che rifiuta è ovviamente automatica: si seleziona molto semplicemente la più bassa fra quelle possedute. Ma a volte essa potrebbe essere sfortunatamente un 6 o un 7. **Il compagno, per stabilire correttamente se la carta è alta oppure bassa, deve assolutamente osservare le cartine che egli stesso possiede, quelle in vista al morto, e quella fornita dal dichiarante. Solo allora potrà ragionevolmente classificarla e stabilire che si tratta di un invito o di un rifiuto. Ci si potrà a volte accorgere che un 7 in realtà sta rifiutando.**



Segnali in controgioco

■ Scarto anonimo

- Nel colore aggredito dal compagno non è possibile rifiutarsi di indicare il gradimento: o si invita o si rifiuta. Viceversa, quando non si risponde più in un colore, si può anche scegliere di scartare una carta volutamente intermedia, nel tentativo di far capire al compagno che non c'è nessun colore particolarmente gradito, e che è quindi necessario che scelga lui la linea di controgioco.

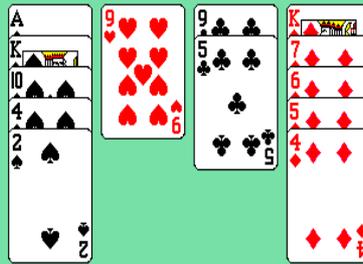
CHIAMATA PREFERENZIALE

- Accade con relativa frequenza che io attacchi con l'Asso in una sequenza lunga, per favorire il taglio del mio compagno.
- Ho però necessità che egli possa tornare in un gioco da me voluto, dove ho un altro Asso, che mi permetterà di fargli fare un nuovo taglio, e battere un contratto altrimenti sicuro.
- Posso fare questo se, dopo avere giocato il mio Asso, e rigiocato per un taglio, la carta che utilizzo per favorire il taglio costituisce anche chiamata preferenziale.
- Ad esempio, ho una mano con **5q** con **A**, e di lato **3c** con **A**. Si stanno giocando **4p**. Dopo **Aq** devo giocare una carta alta di q quando il mio compagno taglierà. Questo indicherà che richiedo il ritorno nel seme maggiore disponibile (**c**, perché **p** è atout). Così facendo, dopo il taglio il mio compagno giocherà **c**, per il mio **A** e un nuovo **q** per un nuovo taglio (e la caduta!).
- Se avessi avuto l'**A** di **f**, avrei rigiocato una carta bassa chiamando un ritorno nel colore minore disponibile (in questo caso evidentemente **f**)

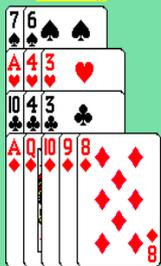
Esempio di chiamata preferenziale

Contratto: 4P
Dichiarante: Sud
Prese per N/S: 0
Prese per E/O: 0

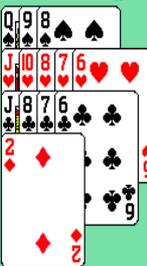
Nord (morto) In zona



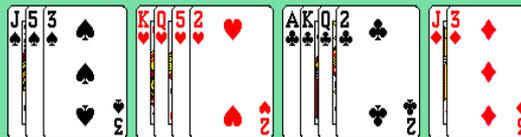
Ovest ()



Est ()



Sud () In zona



N/S: 0
E/O: 0

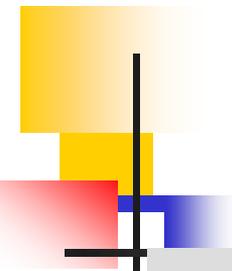
Segnali in controgioco

Ovvio Cambiamento di Colore (Obvious Switch)

Nella scelta fra un invito od un rifiuto è anche necessario tener presente un principio importantissimo che guida i segnali in controgioco:

un rifiuto esorta il compagno ad aggredire un altro colore

Il compagno, vistosi rifiutato nel colore d'attacco, sarà indotto ad aggredire quel colore, fra gli altri rimasti, che può essere ragionevolmente ritenuto il più vulnerabile per il dichiarante. Questo significa che, anche se non siamo contenti dell'attacco del compagno, perché non possiamo fornirgli, in quel colore, un valido supporto, prima di dargli un segnale di rifiuto, dobbiamo individuare quale altro colore egli presumibilmente aggredirà, ed essere ragionevolmente contenti che lo faccia. Se sappiamo che, muovendo altri colori, il nostro compagno farà solo danni, tanto vale fingere di chiamarlo nel primo colore. Meglio fare un danno solo che non aggiungerne altri.

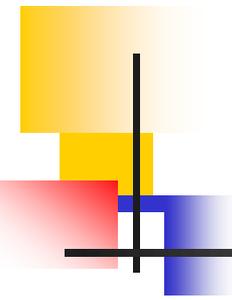


Segnali in controgioco

Chiamata indiretta (a colore)

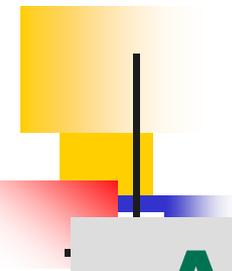
cioè rifiutare un altro colore, senza chiamare direttamente nel colore preferito (per non dare informazioni all'avversario, o per non indebolire il colore stesso)

A volte, nel gioco ad atout, alla prima opportunità di scarto che ci si presenta è spesso poco conveniente chiamare direttamente il compagno in un certo colore, sprecando una carta alta nello stesso. Se speriamo di sviluppare quel colore, perderne subito una può costituire un danno ingiustificato. Per ovviare a questo problema adotteremo una strategia diversa: lo chiameremo indirettamente. Vale a dire che individueremo a quale degli altri colori lui potrebbe rivolgere le sue attenzioni e preferenze e lo rifiuteremo proprio in quel colore con una carta bassa. Esortato a lasciar perdere quel colore, abbiamo buone speranze di convincerlo ad uscire proprio nel colore che ci sta a cuore.



Segnali in controgioco

- **Chiamata indiretta (a Senza Atout)**
- Considerazioni analoghe si possono fare per il gioco a SA. Anzi, per certi aspetti effettuare una chiamata diretta privandoci di una carta, anche piccola, in una sequenza che vorremmo affrancare, potrebbe essere molto negativo. Quindi, anche in questo caso può essere opportuno il ricorso a una chiamata indiretta, ovvero rifiutando, mediante il gioco di una scartina alta, il ritorno in quel colore.
- S'intende che lo scarto – eccezionale - di un onore di testa, sia nel gioco a colore che in SA, non va mai identificato come scarto negativo, ma, al contrario, come possesso di una sequenza chiusa.



Segnali in controgioco

■ Altri segnali sull'attacco

Sull'attacco del compagno, se pur molto raramente, alla vista delle carte del morto, entrambi i difensori percepiranno la netta sensazione che la continuazione nel colore è assolutamente inutile se non addirittura molto dannosa. In quei casi si potrà abbandonare il segnale di gradimento, totalmente privo di senso, e selezionare una certa carta che costituisca uno degli altri due segnali (o conto della carta o preferenziale). Sarà la particolare situazione di gioco, unita all'esperienza dei due giocatori, a consigliare quale dei due tipi di segnale mettere in atto. Converrà prediligere il conto della carta soprattutto quando chi attacca ha bisogno di sapere se passano altri giri nel colore, prima che il dichiarante tagli, o se siamo noi stessi ad aver interesse ad un taglio. In tutti gli altri casi sarà, viceversa, opportuno indirizzare il compagno su di un colore alternativo, fornendogli un segnale preferenziale.

Segnali in controgioco

QUANDO UN COLORE VIENE MOSSO DAL DICHIARANTE

Conto della carta cioè scarto alta o bassa nel colore stesso per indicarne il numero

NB: QUANDO UN COLORE VIENE MOSSO DAL DICHIARANTE E NON DAI DIFENSORI, IN QUESTO MOMENTO NON È POSSIBILE NÉ INVITARE O RIFIUTARE, NÉ DARE UN SEGNALE PREFERENZIALE

Il fatto stesso che il colore viene mosso dal dichiarante testimonia che egli ha interessi nel colore stesso e sta tentando di produrre prese. Sarebbe totalmente anacronistico facilitare il suo compito comunicando al tavolo intero che anche noi possediamo onori in quel colore. Ciò che interessa a lui non può interessare anche a noi. L'unica informazione che vale la pena di dare al compagno è l'esatto numero di carte che noi possediamo nel colore.

Segnali in controgio

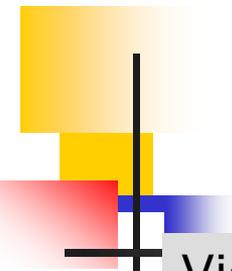
Conto diritto

La regola quasi universalmente adottata è quella del conto diritto:

ALTA + BASSA (a scendere) = numero di carte pari

BASSA + ALTA = (a salire) = numero di carte dispari

Il che significa che chi possiede 3 o 5 o 7 carte deve fornire la cartina più piccola al primo giro. Poiché la cartina che fornirà al secondo non potrà che essere superiore, il compagno avrà la conferma che il numero di carte era inizialmente dispari. Più bassa è la cartina fornita al primo giro e più facile sarà, per il compagno, capire fin da subito che il numero è dispari, poiché il conto sarà a **salire**. Il caso più fortunato è quando la prima cartina è il 2, oppure una cartina che il compagno può con sicurezza classificare come la più bassa disponibile in mano nostra, avendo in bella vista tutte le altre cartine più basse.



Segnali in controgio

Viceversa, chi possiede 2 o 4 o 6 carte, deve prepararsi a dare un conto a **scendere**, quindi deve selezionare al primo giro la cartina più alta della quale sia ragionevole privarsi. Per quanto riguarda la sua scelta valgono le stesse raccomandazioni più sopra esposte per la scelta della carta alta che invita. Vietato fare economie, ma anche pericolosi sprechi. Dopo aver fornito una carta sufficientemente alta, al secondo giro potremo comodamente fornirne una più bassa. A questo punto il nostro compagno avrà la definitiva conferma che il numero di carte iniziale era pari, anche se la speranza di entrambi è che lui abbia potuto capirlo anche prima, con sufficiente chiarezza. Inutile sottolineare che la regola ora esposta per il conto della carta è assolutamente in linea con quella già annunciata, che obbliga a fornire sempre, in caso di doubleton, la carta più alta delle due al primo giro (ma solo nei contratti ad atout).

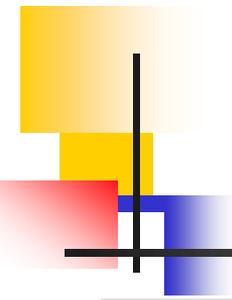
Segnali in controgio

A cosa serve il conto della carta?

- 1) Per ricostruire con esattezza la distribuzione del dichiarante
- 2) Per informare il compagno circa la possibilità di un nostro taglio
- 3) Per far sapere al compagno quante volte il dichiarante risponderà nel colore

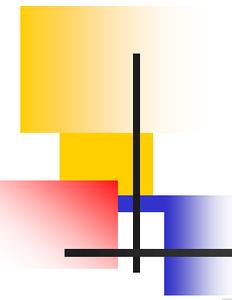
Leggere la mano

La ricostruzione sistematica della mano del dichiarante è, di gran lunga, l'arma migliore per individuare il controgio più efficace. Esaminando la dichiarazione prodotta dagli avversari dobbiamo avere un'idea di massima circa la distribuzione del dichiarante, oltre che il suo "range" di punteggio, con discreta approssimazione. Tuttavia potrebbero ugualmente sussistere forti dubbi sul numero di carte che egli possiede nei colori laterali, ed anche sull'esatta lunghezza dei suoi colori dichiarati. Solo la reciproca applicazione del conto della carta, attuata disciplinatamente da entrambi i difensori, nonché l'attenta osservazione dello stesso, possono consentire la definitiva ricostruzione della mano dell'avversario. Oltretutto, una volta ricostruita la sua, sarà, di conseguenza, esattamente nota anche quella del nostro compagno.



Segnali in controgioco

Molti sostengono che fornire un sistematico conto della carta aiuta anche il dichiarante a fare scelte più oculate e vincenti. Tutto ciò è vero, ma non bisogna dimenticare che egli gioca comunque con 26 carte in bella vista, e parte quindi già notevolmente avvantaggiato. I due difensori, viceversa, non si vedono reciprocamente le carte e, come se non bastasse, devono anche sincronizzare i loro ragionamenti per poter adeguatamente collaborare allo stesso progetto. Essi quindi non possono assolutamente rinunciare a tutte le utili informazioni che sarà possibile scambiare, anche a discapito di qualche vantaggio per il nemico. Del resto è noto che il controgioco è la fase più difficile del gioco del bridge. L'unica osservazione che merita di essere fatta è che, quando il dichiarante, soprattutto nel gioco a Senza, si accinge a sviluppare il suo colore più interessante, nel quale si capisce che dovrà fare delle scelte delicate, forse, in questo caso, è meglio non dare il conto della carta e nascondere l'esatta ripartizione delle nostre carte nel colore.



Segnali in controgioco

Fare tagli

Per quanto riguarda il punto non c'è molto da aggiungere poiché sappiamo già di poter segnalare al compagno il possesso del doubleton, dandogli subito la carta più alta, e preparandoci ad un possibile taglio di terzo giro (sempre che non tagli anche il dichiarante). Da notare che la comparsa al primo giro di una carta molto bassa farà perdere al nostro compagno ogni speranza di taglio.

Segnali in controgioco

Spezzare le comunicazioni

Molto interessante è considerare che, soprattutto nel gioco a Senza Atout, è sempre utile e doveroso cercare di spezzare le comunicazioni fra la mano ed il morto. Quando il dichiarante cerca di produrre prese in un colore, ma noi possediamo la carta vincente che lo controlla, dobbiamo :

- osservare il conto della carta fornito dal nostro compagno
- calcolare di conseguenza quante carte ha il dichiarante
- prendere solo all'ultima occasione valida (ultimo giro)

Così facendo, pur avendo lui prodotto carte vincenti, poiché il colore è stato "bloccato", le stesse saranno raggiungibili solo tramite un ingresso laterale. Se questo ingresso non esiste, esse non potranno mai più essere incassate. Se esiste, quantomeno dovrà essere sprecato, spesso malvolentieri, per poter andare ad incassare le suddette vincenti. E quindi si sarà lo stesso arrecato un significativo danno al dichiarante.

Segnali in controgioco

■ Conto delle restanti

Esiste un'altra interessantissima possibilità di dare il conto della carta al compagno, anche nel colore dove ha attaccato o rinvato uno di noi due.

La carta che è stata selezionata per attaccare o rinvare in un colore mai mosso prima è stata scelta in base alle ben note regole di attacco: e quindi non può certo dare indicazioni sul numero di carte possedute nel colore. Anche quella fornita dal compagno è obbligata dal fatto che egli doveva comunque tentare di fare presa, o doveva fornire un segnale di invito-rifiuto. Anche quest'ultima non poteva quindi dare nessun tipo di conto della carta. Ma quando il suddetto colore verrà mosso una seconda volta, e non importa da chi, uno dei difensori dovrà forzatamente incaricarsi di conseguire la presa, mentre l'altro, liberato da ogni obbligo, dovrà fornire il "conto delle restanti". Deve cioè applicare la regola prevista dal conto della carta ($\text{alta} + \text{bassa} = \text{carte pari}$ e $\text{bassa} + \text{alta} = \text{carte dispari}$), basandosi però solo sulle carte restanti. Cioè su quelle che gli sono rimaste in mano, che corrispondono a quelle iniziali, meno la carta usata al primo giro. Pertanto :

- **chi rinvia in un colore già mosso deve usare la più alta se è rimasto con 2 o 4 carte**
- **viceversa deve usare la più bassa se è rimasto con 3 o 5 carte**
- **chi risponde al secondo giro di un colore deve fare lo stesso**