

Valutazione della mano

Il conteggio dei punti onori non è sufficiente da solo, ma dobbiamo tenere presente

PRESE RAPIDE

AK = **2**

AQ = **1½**

A = **1**

KQ = **1**

K2 = **½**

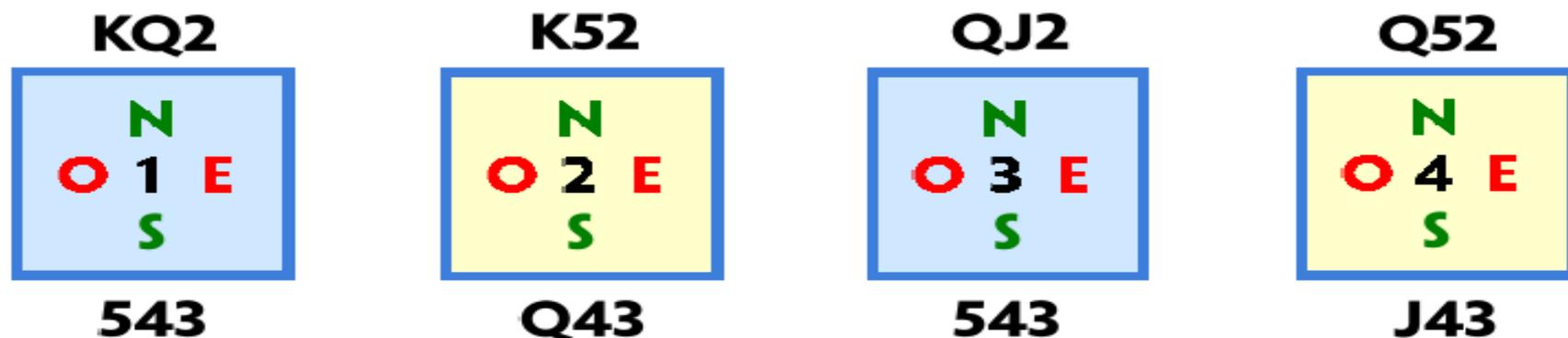
il possesso di **2 prese rapide** è il requisito minimo richiesto per un'*apertura uno a colore*,

Le mani che presentano **3 prese rapide**, costituiscono comunque una buona scelta d'apertura, a prescindere dal conteggio dei punti onori.

la combinata presenza del 10 e del 9 in un colore, abbinati ad altri *onori*

①	②
♠ KJ109	♠ KJ52
♥ 7	♥ 7
♦ AJ1063	♦ AJ653
♣ QJ10	♣ QJ4

GLI ONORI CONCENTRATI



GLI ONORI SECCHI

VALORE DEGLI ONORI SECCHI:

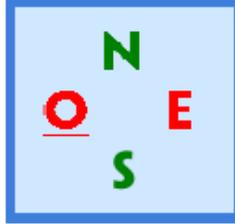
A SECCO	=	4	(NON SI SVALUTA)
K SECCO	=	2	(-1)
Q SECCA	=	1	(-1)
J SECCO	=	0	(-1)
KQ SECCHI	=	4	(-1)
QJ SECCHI	=	2	(-1)

APRE OVEST, SUD HA UN PESO SULLO STOMACO

APERTORE  ♠ KJ53
 ♥ AQ84
 ♦ A32
 ♣ A4

♠ AQ62
 ♥ KJ65
 ♦ K65
 ♣ K2

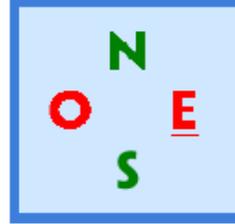


APRE EST, SUD ORA È PIÙ SOLLEVATO

♠ KJ53 APERTORE 
 ♥ AQ84
 ♦ A32
 ♣ A4

♠ AQ62
 ♥ KJ65
 ♦ K65
 ♣ K2



LE CARTE ALTE VALGONO DI PIÙ SE SONO SITUATE NEI COLORI LUNGH

5	6
♠ A8742	♠ 87432
♥ AK975	♥ 97543
♦ 87	♦ A
♣ 9	♣ AK

La presenza di pali lunghi.

Svalutate la 4-3-3-3

11 PUNTI ONORI **NON ESISTONO**, O SONO 10 O SONO 12

①	②	③	④
♠ QJ	♠ 96	♠ QJ	♠ AQ9653
♥ Q63	♥ AQ8754	♥ A87542	♥ A10965
♦ KJ54	♦ KQ7	♦ QJ6	♦ 7
♣ QJ72	♣ 54	♣ J7	♣ 3

Esempio ① : **PASSO** - Mancanza di *prese rapide*; scarsa qualità degli *onori*; svalutazione degli *onori secchi*.

Esempio ② : **APRO DI 1♥** - Presenza di *prese rapide*, *onori concentrati*, colore lungo e affrancabile.

Esempio ③ : **PASSO** - La mano va svalutata; molte Donne e Fanti e scarsa protezione degli onori (QJ/J7) fanno scendere il valore della mano a meno di una decina di punti.

Esempio ④ : **APRO DI 1♠** - La mano presenta un grande potenziale offensivo e le necessarie *prese rapide*.
Aprire *uno a colore* con soli 10 punti onori è un'eventualità rara e collegata normalmente ad una grande distribuzione e alla qualità e concentrazione degli onori posseduti.

I punti distribuzionali:

- Si applicano solo in presenza certa di fit: ciò significa che non è possibile conteggiare i *punti distribuzionali* della propria *mano* inizialmente; questa valutazione dovrà essere effettuata dopo l'accertamento dell'esistenza del *fit*.
- Le situazioni che consentono l'attribuzione di *punti distribuzionali* sono:
 - a) Il possesso di molte carte dello stesso seme su una linea.
 - b) Il possesso di vuoti, singoli o doubleton in colori laterali a quello di atout.

4.6 IL CONTEGGIO DEI PUNTI DISTRIBUZIONALI

La successiva tabella indica e riassume le possibili attribuzioni di *punti distribuzionali* in caso di *fit* .

PUNTI DISTRIBUZIONALI	
1) Per ogni carta eccedente all'8ª presente sulla linea nel seme di atout	1 punto
2) Per ogni vuoto (chicane) in un seme esterno all'atout	3 punti
3) Per ogni singolo (singleton) in un seme esterno all'atout	2 punti
4) Per ogni doppio (doubleton) in un seme esterno all'atout	1 punto

perdenti

Il calcolo dei punti onori non è più sufficiente nelle mani bilanciate.

A che valgono Q e J dove il mio compagno ha il singolo o vuoto ?

a) - perdenti di lunghezza:

- Non perdente - la quinta carta e le successive di ogni colore;

b) - perdenti di onori:

ONORI	PERDENTI	ONORI	PERDENTI
ARDF10	nessuna	<u>ARx</u>	una
A R D F	nessuna	<u>ADx</u>	una e mezza
ARD10	mezza	<u>AFx</u>	due —
AD F10	mezza	A 10 x	due
RDF10	una	R D x	una e mezza
ARD	nessuna	<u>RFx</u>	due
ARF	mezza	R 10 x	due e mezza —
A R10	una —	<u>DFx</u>	due +
ADF	mezza	D10x	due e un quarto
A D10	una	F10x	tre
AF10	una +	A x x	due
RDF	una	R x x	Due e mezza
RD10	una e mezza	<u>Dx x</u>	due e tre quarti
R F 10	una e mezza	<u>Fxx</u>	tre
DF10	due		

Ignorate pure i – i + e i quarti

LICITA – Forza della mano

Mani Deboli	(11) 12-14+ (7-6 perdenti)
Mani Medie	15-17 (6-5 perdenti)
Mani Forti	18-21 (5-4 perdenti)
Mani Fortissime	22+ (3-perdenti)
Interferenza	(8-perdenti)

Calcolo delle perdenti

Le perdenti teoriche servono per meglio valutare la forza di mani sbilanciate e sono valide solo in caso di vittoria della licita. Nel caso la licita sia appannaggio degli avversari la forza della mano va valutata esclusivamente con i PO , tenendo conto del pericolo di tagli nei pali lunghi.

Per sapere, con FIT accertato, quante prese avremo a disposizione è sufficiente, in caso di dubbio, applicare la:

Regola del 12

12 peridenti totali in linea=12 prese, ovvero: con 12 peridenti totali in linea si hanno 12 prese (piccolo slam), con 13 peridenti spesso si realizzerà un contratto a livello 5, **con 14 contratto a livello 4 (manche a ♥♠)**. Una breve riflessione sullo schema sopra riportato consiglia, però, di chiamare la manche (soprattutto in zona) **anche con 15 peridenti\coppia**.

12 peridenti totali in linea vuol dire: 7 peridenti la vostra mano + 5 peridenti quella del partner; oppure 6 voi e 6 il partner, o 8+4....etc..

14 peridenti totali in linea vuol dire: 7+7, 8+6, 5+9... etc.

Carte di copertura delle perdenti

Il conto delle coperture di perdenti serve a giudicare dell'opportunità di rialzare eventuali dichiarazioni del partner (perdenti del compagno - carte di copertura = perdenti totali).

coperture nel colore d'atout: AQ = 1 e $\frac{3}{4}$	KQ = 1 e $\frac{1}{2}$	A = 1	K = 1
QJ = 1 e $\frac{1}{4}$	xxxx = 1	Q o J = 1/2	
coperture nei colori laterali: AK = 2	AQ = 1 e $\frac{1}{2}$	A = 1	KQ = 1
Kx = 1/2	K o Qx in colore dichiarato dal compagno = 1		
una chicane con 4 atout = 1 e $\frac{1}{4}$	un singleton con 4 atout = 1		
un doubleton con 4 atout = 1/2			

Quando si ha un fit almeno nono, se n'aggiunge una per vuoti o singoli