



DISCIPLINA SPORTIVA
ASSOCIATA RICONOSCIUTA
DAL CONI

FEDERAZIONE ITALIANA GIOCO BRIDGE SETTORE INSEGNAMENTO

Consigliere Tecnico Responsabile

FEDERIGO FERRARI CASTELLANI

Realizzazione per conto della Commissione Insegnamento

VALENTINO DOMINI - GIANPAOLO RINALDI - RUGGERO VENIER

IL MIO PRIMO BRIDGE



LE BASI DEL GIOCO

PARTE PRIMA

Testo ed esercizi



FEDERAZIONE ITALIANA GIOCO BRIDGE SETTORE INSEGNAMENTO



DISCIPLINA SPORTIVA
ASSOCIATA RICONOSCIUTA
DAL CONI

Consigliere Tecnico Responsabile
FEDERIGO FERRARI CASTELLANI

Realizzazione per conto della Commissione Insegnamento
VALENTINO DOMINI - GIANPAOLO RINALDI - RUGGERO VENIER

IL MIO PRIMO BRIDGE



LE BASI DEL GIOCO

LEZIONE 1

TESTO:

1.1	A CHE GIOCO GIOCHIAMO?	4
1.2	UN TAVOLO, QUATTRO GIOCATORI E UN MAZZO DI CARTE	
1.3	IL BRIDGE È UN GIOCO DI COPPIA	5
1.4	LA DISTRIBUZIONE, LA MANO E LA SMAZZATA	
1.5	LA PRESA E IL GIOCO A SENZA ATOUT	7
1.6	LE REGOLE DELLE PRESE NEL GIOCO A SENZA ATOUT	
1.7	COMPORTAMENTI IN GIOCO	9
1.8	I RUOLI DEL GIOCO	
1.9	COME SI POSIZIONANO LE PRESE AL TAVOLO	10
1.10	IL PRINCIPIO DI CONVENIENZA	
1.11	IL CONTENUTO E LA DISTRIBUZIONE DI UNA MANO	11

ESERCIZI:

E.1	SCRIVI IL CONTENUTO DELLA MANO	13
E.2	LEGGI IL CONTENUTO DELLA MANO	14
E.3	VERIFICA LA DISTRIBUZIONE DELLA MANO (A)	15
E.4	VERIFICA LA DISTRIBUZIONE DELLA MANO (B)	16

1.1 A CHE GIOCO GIOCHIAMO?

Se stai leggendo queste pagine, hai deciso di conoscere il **bridge** frequentando un corso di avvicinamento promosso dalla **Federazione Italiana Gioco Bridge** e curato da un suo qualificato insegnante.

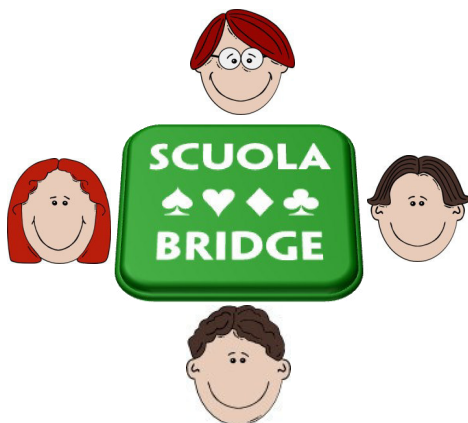
Il **bridge**, te ne accorgerai presto, non è semplicemente, come recita con solerzia e pedanteria quasi qualsiasi dizionario, un *gioco di coppia con le carte praticato a livello mondiale da milioni di persone*, ma è soprattutto un momento d'incontro e di socializzazione, un ambito di confronto agonistico e un'impareggiabile *palestra della mente* per giovani e meno giovani. Potremmo aggiungere che il bridge è un gioco che lascia spazio alla logica, alla deduzione, alla sottile complicità che s'instaura tra *partner* e molto altro ancora, ma preferiamo sia tu stesso a scoprire e a meravigliarti di tutto ciò.

Gli inizi forse potranno procurarti qualche minimo inciampo, per altro fisiologico in qualsiasi ambito di apprendimento, ma noi riteniamo di poterti offrire un percorso appassionante e progressivo, che comunque inizia con pochi e semplici elementi: **un tavolo, quattro giocatori e un mazzo di carte**.

1.2 UN TAVOLO, QUATTRO GIOCATORI E UN MAZZO DI CARTE

Il bridge è un *gioco di tavolo* che prevede quattro giocatori divisi in due coppie antagoniste. Lo strumento del gioco è un **mazzo di cinquantadue carte** ripartite in **quattro semi**, caratterizzati da un simbolo, chiamati **picche** (♠), **cuori** (♥), **quadri** (♦), **fiori** (♣).

IL TAVOLO E I GIOCATORI



IL MAZZO DI CARTE



I 4 SEMI



PICCHE CUORI QUADRI FIORI

Ogni *seme* è composto di tredici carte che prevedono un preciso ordine gerarchico: al vertice di ogni *seme* c'è l'**Asso**, seguito dalle tre *figure* (il **Re**, la **Donna** e il **Fante**) e poi da tutte le rimanenti carte (dal **10** a **2**). L'**Asso**, le **tre figure** e il **10** prendono il nome di **onori**, mentre tutte le restanti carte (dal **9** al **2**) sono denominate **cartine**.

LE CARTE DI UN SEME E LA LORO GERARCHIA

ONORI



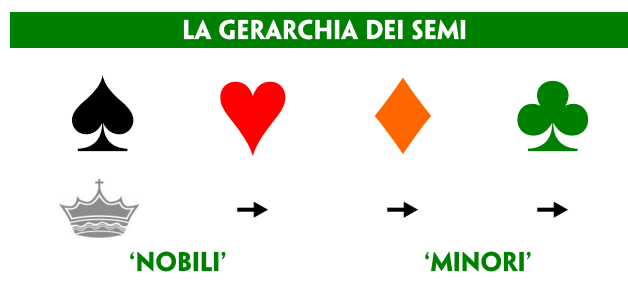
CARTINE



Ogni carta di un seme è soggetta alle carte più alte ma prevale su quelle di valore inferiore.

Nel gioco, ma questa al momento è solo un'anticipazione che avrà importanti riflessi applicativi solo in una fase successiva, anche i *semi* presentano un ordine gerarchico e al vertice di questa scala d'importanza ci sono le ♠, cui fanno seguito le ♥, le ♦ e le ♣.

I semi di ♠ e di ♥ sono usualmente denominati **semi maggiori** o **nobili** e i semi di ♦ e di ♣ **semi minori**.



1.3 IL BRIDGE È UN GIOCO DI COPPIA

A un tavolo di bridge sono sempre individuabili **due coppie di giocatori** tra loro avversarie e per nostra comodità ci abitueremo a indicare giocatori e coppie utilizzando come riferimento i punti cardinali (**Ovest, Nord, Est, Sud**).

LE POSIZIONI DEI GIOCATORI AL TAVOLO



Nel gioco i componenti di ciascuna coppia sono legati *nella buona e nella cattiva sorte*, condividendo perdite e profitti ricavabili e quando un giocatore commette un errore, anche l'altro ne sopporta le conseguenze. Ogni coppia è pertanto chiamata a collaborare, con sintonia e unità d'intenti, al fine di sfruttare nel miglior modo le carte ricevute in sorte.

Esaurite le prime informazioni, ora è giunto il momento di occuparci dei quattro giocatori e delle attività preliminari da svolgere al tavolo.

1.4 LA DISTRIBUZIONE, LA MANO E LA SMAZZATA

Un giocatore (*mazziere*) è incaricato, dopo aver mischiato e fatto tagliare il mazzo dall'avversario di destra, di **distribuire tutte le 52 carte**.

Il *mazziere* **distribuisce** le carte coperte una per una in **senso orario**, iniziando dall'avversario di sinistra e continuando con il compagno e l'avversario di destra e termi-

nando con se stesso.

La **distribuzione** si svolge da **sinistra verso destra** (in senso orario) e questo movimento caratterizza tutte le fasi successive del gioco.

Al termine della *distribuzione* ogni giocatore ha una **mano** di 13 carte; l'insieme delle quattro *mani* spettanti ai giocatori costituisce una **smazzata**. La composizione di una *smazzata* è del tutto casuale e di volta in volta la sorte può attribuire ai giocatori carte diversissime: *la distribuzione di cinquantadue carte può generare più di seicentotrentacinque miliardi di possibili combinazioni*.

Conclusa la distribuzione ogni giocatore può raccogliere le proprie carte.

Le carte, divise per *seme* e disposte in ordine d'importanza, devono essere tenute a *ventaglio* in modo da consentire una piena visualizzazione della **mano**.

È consigliato alternare i *semi rossi* a quelli *neri*: una piccola ma saggia precauzione che evita errori facilmente conseguibili.

UNA SMAZZATA

♠ 52		
♥ A976		
♦ 976		
♣ J1043		
♠ J97		♠ KQ6
♥ J42		♥ 1083
♦ K854		♦ 1032
♣ AQ7		♣ 9862
♠ A10843		
♥ KQ5		
♦ AQJ		
♣ K5		



♠ A10843
♥ KQ5
♦ AQJ
♣ K5



LA "MANO" : LE 13 CARTE DI SUD



IL VENTAGLIO

Ora i preliminari sono conclusi e la smazzata appena distribuita costituisce il personalissimo campo da gioco delle due coppie contendenti. Anche noi siamo ansiosi di compiere i nostri primi esperimenti al tavolo, ma prima è necessario chiarire alcuni fondamentali aspetti della meccanica del gioco.

1.5 LA PRESA E IL GIOCO A SENZA ATOUT

A *bridge* si compete per assicurarsi delle **prese**. A inizio gioco un giocatore depone scoperta sul tavolo una delle proprie carte, il giocatore che lo segue (sempre in senso orario) è obbligato a giocare **una carta dello stesso seme** e ugualmente sono obbligati a fare, ciascuno al proprio turno, gli altri due giocatori.

Le **quattro carte** scoperte sul tavolo **costituiscono una presa**.

Vince la presa, il giocatore che ha impegnato **la carta di maggior valore**.

Chi inizia il gioco per una *presa*, è del tutto libero di giocare una delle carte in suo possesso, tutti gli altri giocatori hanno invece l'obbligo di **rispondere a colore** e cioè di fornire una carta dello stesso seme. *Chi risponde a colore* sceglie la carta che giudica più conveniente.

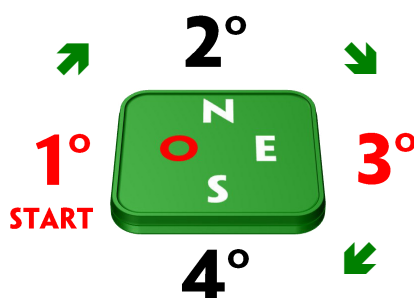
Non possedendo carte nel seme imposto, un giocatore deve giocare **una carta appartenente a un diverso seme**.

Chi vince una presa deve iniziare il gioco **per la presa successiva**.

Non ti sarà sfuggito che, essendo 13 le carte possedute da ogni giocatore, 13 sono le prese per cui si compete in una smazzata.

Le posizioni di gioco nello svolgimento di una *presa* sono definite **1° di mano**, **2° di mano**, **3° di mano**, **4° di mano**; il **primo di mano** è chi gioca per primo nell'ambito di una *presa* e il **quarto di mano** è chi gioca per ultimo nell'ambito della medesima *presa*.

LE POSIZIONI DI GIOCO NELLA PRESA



Al proposito è utile osservare che:

- Il 4° di mano, dopo aver preso visione delle giocate di avversari e compagno, può decidere se e come vincere la *presa* meglio degli altri giocatori.
- In ogni *presa* i giocatori di una coppia sono rispettivamente 1° e 3° di mano, mentre i giocatori avversari sono 2° e 4° di mano.
- Giocare per primi in una *presa* concede all'avversario di destra la posizione di 4° di mano.

La meccanica del gioco che ora iniziamo a frequentare fa riferimento a quello che a bridge è denominato il **gioco a senza atout**, dove **atout**, termine di derivazione francese, significa **briscola**. Questa precisazione lascia intuire che il nostro primo approccio alla conoscenza del gioco sarà solo parziale: nel prossimo futuro dovremo ridiscutere le regole delle prese introducendo il concetto di *briscola*, o meglio di **atout** e ciò ci condurrà a conoscere un nuovo tipo di gioco, dove a uno dei quattro semi sono attribuiti speciali poteri. **Nel gioco a senza atout**, invece, tutti i semi hanno uguale valore.

1.6 LE REGOLE DELLE PRESE NEL GIOCO A SENZA ATOUT

Inizia per primo il gioco:

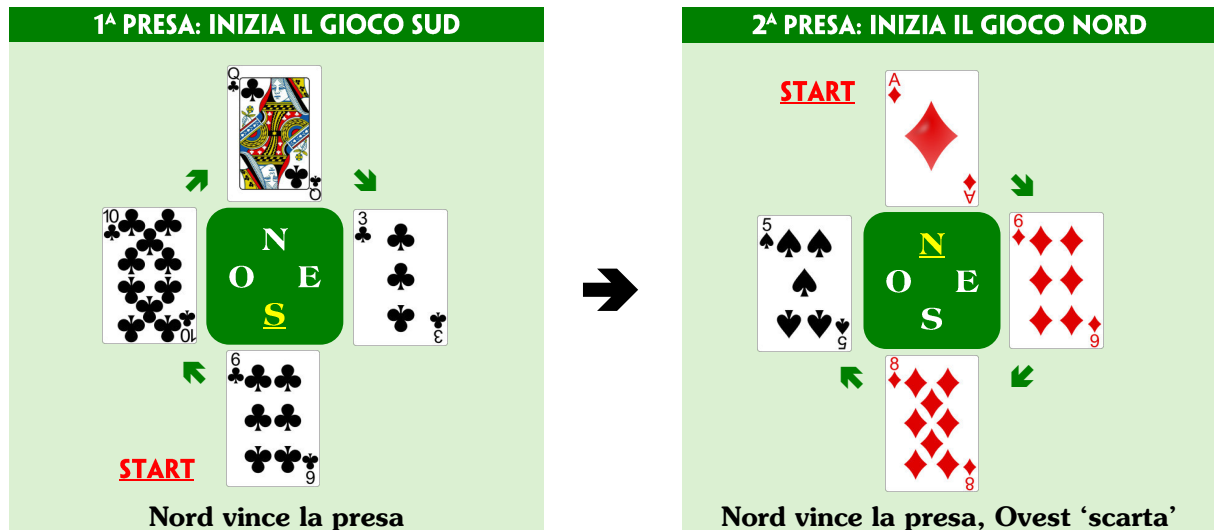
- a) alla 1ª *presa* un giocatore (designato) intavola una delle proprie carte (*attacco*);
- b) nelle *prese* successive alla prima (dalla 2ª alla 13ª) gioca sempre per primo il giocatore che ha vinto la *presa* precedente.

Chi gioca per primo impone il seme di gioco: il 1° a giocare sceglie il **seme** di gioco e lo impone a tutti gli altri (**seme dominante della presa**); il 2°, il 3°, il 4° sono obbligati a **rispondere a colore**, cioè a fornire carte appartenenti al **seme imposto**; a tale obbligo un giocatore può sottrarsi solamente se non possiede carte in quel **seme**.

Vince la presa il giocatore che ha giocato la carta di più alto valore nel seme imposto dal 1° giocatore.

Il giocatore sprovvisto di carte nel seme imposto:

- non partecipa all'aggiudicazione della presa in corso;
- dovendo comunque fornire una delle carte in suo possesso, gioca una carta appartenente a un altro seme (**scarto** = gioco di una carta ritenuta inutile nell'aggiudicazione di future prese).



La presa ha valore unitario ed è influente il contenuto della stessa agli effetti del punteggio acquisibile. Osserviamo gli esempi successivi:



Ora siamo già in grado di confrontarci con il gioco delle prese a senza atout: al tavolo per le prime verifiche!

**VERIFICHE
AL TAVOLO
SMAZZATE LIBERE**

1

- SMAZZARE E DISTRIBUIRE
- MECCANICA DELLE PRESE A SENZA ATOUT

1.7 COMPORTAMENTI IN GIOCO

Il bridge si distingue da molti altri giochi di carte anche per il comportamento che deve (e pongo l'accento deve) esser tenuto dai giocatori al tavolo; non sono consentiti ammiccamenti tra compagni o segnali con il corpo, come ad esempio nel gioco della *briscola*, per indicare il possesso di carte importanti; **tutto deve svolgersi in silenzio e nel rispetto degli avversari**. Ecco alcune iniziali regole di comportamento.

L'attacco iniziale: chi inizia il gioco alla 1^a presa pone la propria carta coperta (dorso) sul tavolo innanzi a sé e aspetta l'assenso del compagno («prego») per renderla visibile.

Nessun commento è consentito durante il gioco, sia riguardo alle carte ricevute, che giocate dal compagno o dagli avversari.

Le carte 'coperte' (presa giocata) non possono essere riviste prima della conclusione dell'intera *smazzata*, salvo che un giocatore chieda, prima di aver coperto la propria carta, di ispezionare le carte della *presa* in corso; ogni giocatore può però, anche se coperta, rivedere la propria ultima carta giocata.

1.8 I RUOLI DEL GIOCO

Abbiamo da poco terminato i nostri primi esperimenti con le prese nel gioco a senza atout ed è già tempo di integrare le nozioni acquisite. Sì, oramai lo avete ben compreso questo è un corso work in progress e alle integrazioni dovremo fare il callo almeno per un po'.

In ogni *smazzata* un giocatore è chiamato a svolgere un compito specialissimo, questo giocatore (designato di volta in volta in conformità a regole che impareremo in seguito), usualmente indicato come **giocante, deve gestire**, sempre con lo scopo di realizzare *prese*, **sia le proprie carte, sia quelle del compagno**.

Il **giocante** è un punto fermo del gioco e individuato questo fondamentale ruolo, saremo sempre in grado di definire ruoli e azioni degli altri tre giocatori al tavolo.

Esemplificando, supponiamo ora di attribuire il ruolo di *giocante* al giocatore seduto in Sud; alla prima delle tredici prese, il giocatore seduto alla sinistra del *giocante* (Ovest) dovrà dare inizio al gioco intavolando una delle proprie carte, a seguito di ciò il compagno del *giocante* disporrà scoperte sul tavolo tutte e tredici le proprie carte, ripartite per seme e per valore.

Il compagno del *giocante* a bridge è chiamato **morto**; il *morto* non sceglie quali carte giocare, ma ubbidisce alle richieste e alle indicazioni del *giocante* che così gestisce, nei tempi e nei modi previsti dalle regole del gioco, **sia le carte del morto, sia le proprie**. Le fasi successive della *presa* seguono il normale corso.

A questo punto siamo in grado di distinguere al tavolo i seguenti **ruoli**:

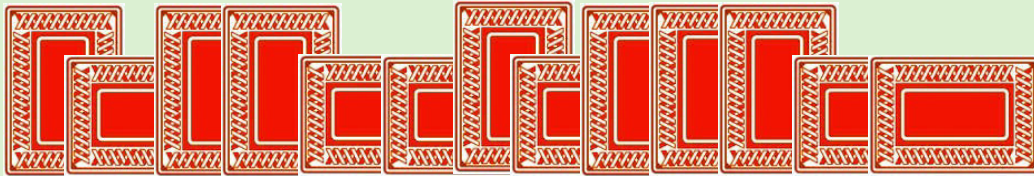
- a) Il **giocante** deve gestire sia le proprie carte, sia quelle del *morto*.
- b) Il **morto** (il compagno del *giocante*) ha una funzione passiva, dovendo assecondare le richieste del *giocante*.
- c) I **controgiocanti**, ovvero gli avversari, si oppongono e contrastano il *giocante* nella realizzazione delle *prese*.

1.9 COME SI POSIZIONANO LE PRESE AL TAVOLO

Terminato il gioco di ogni *presa*, tutti i giocatori riprendono la propria carta e la pongono innanzi a sé coperta:

- verticalmente** se la *presa* è vinta dalla propria coppia;
- orizzontalmente** se la *presa* è vinta dalla coppia avversaria.

LA TENUTA DELLE PRESE AL TAVOLO



E ora nuovamente al tavolo per solidificare quanto appreso.

VERIFICHE AL TAVOLO SMAZZATE LIBERE

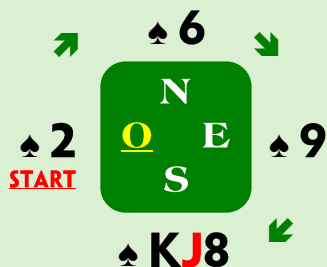
2

- PRELIMINARI DEL GIOCO
- IL GIOCANTE E IL MORTO
- TENUTA DELLE PRESE AL TAVOLO
- GIOCO SPONTANEO A SENZA ATOUT

1.10 IL PRINCIPIO DI CONVENIENZA

In linea generale nessun giocatore ha interesse a sprecare carte utili e normalmente gioca **la carta più economica idonea a fargli conseguire la presa**. Verifichiamo con alcuni esempi che coinvolgono il 4° di mano:

①



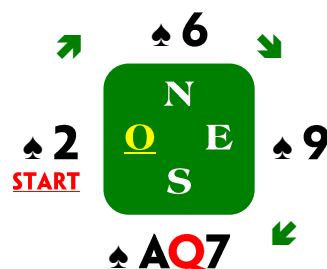
Sud vince la *presa* con il Fante, preservando il Re per future possibili prese.

②



Sud può vincere indifferentemente la *presa* con l'Asso il Re o la Donna, possedendo una serie di carte equivalenti.

③



Sud vince la *presa* con la Donna, preservando l'Asso per una futura presa.

④



Sud, non potendo vincere la *presa*, gioca una *cartina* preservando la Donna per future possibili prese.

Ogni presa può essere esaminata per trarre utili informazioni, verifichiamo quest'altro esempio:

1ª PRESA: INIZIA IL GIOCO NORD



La carta giocata da Sud sembra costituire un evidente spreco: per Sud sarebbe stato conveniente mantenere il possesso del Re di ♥, che nelle successive giocate nel colore avrebbe potuto realizzare una presa. Analizzando la giocata di Sud, proprio facendo riferimento al principio di convenienza, è possibile dedurre alternativamente che:

- a) Sud possedeva solo quella carta nel colore ed era perciò obbligato a giocarla.
- b) Sud possedeva nel seme una serie di carte equivalenti a quella giocata e giocare il Re non costituiva uno spreco (Es. KQJ ...)

L'ipotesi di un Re isolato (**ndr** si denomina 'secco' un onore non accompagnato da cartine) potrà essere considerata veritiera da chiunque la Donna di ♥.

1.11 IL CONTENUTO E LA DISTRIBUZIONE DI UNA MANO

Per descrivere il **contenuto di una mano** è necessario evidenziare per ogni seme:

- **gli onori posseduti**
- **la lunghezza complessiva del seme**

I semi si citano seguendo un preciso ordine gerarchico: ♠ - ♥ - ♦ - ♣.

Con alcune particolari *combinazioni di carte* è indispensabile utilizzare una terminologia specifica:

Possedendo uno o più onori non accompagnati da cartine si menzionano gli onori facendo a questo/i seguire il termine *secco* o *secchi* (A = Asso secco; AK = Asso e Re secchi ecc.).

Possedendo un seme composto di sole cartine si descrive la lunghezza totale del seme cui si fa seguire il termine *cartine* (8752 = 4 cartine; 86542 = 5 cartine).

I semi corti o cortissimi sprovvisti di onori si descrivono:

- Due cartine = *doubleton* o *doppio*.
- Cartina secca = *singleton* o *singolo*.
- La mancanza di carte in un seme = *chicane* o *vuoto*.

Qualche esempio:

1.	
♠	5
♥	AJ84
♦	Q3
♣	K97652

Singolo
Asso e Fante quarti
Donna seconda
Re sesto

2.	
♠	32
♥	A74
♦	KJ652
♣	J98

Due cartine
Asso terzo
Re e Fante quinti
Fante terzo

Per **distribuzione di una mano** s'intende la **suddivisione dei colori** nell'ambito di una *mano*: si fa, quindi, riferimento alle lunghezze possedute in ogni seme.

Per descrivere genericamente la **distribuzione generale di una mano** è consuetudine menzionare il **numero delle carte possedute in ciascun seme, iniziando dal più lungo e terminando con il più corto**.

Verifichiamo con qualche esempio:

1.	2.	3.	4.
♠ 5	♠ 32	♠ J963	♠ —
♥ AJ84	♥ A74	♥ Q742	♥ A64
♦ Q3	♦ KJ652	♦ KJ53	♦ KQ73
♣ K97652	♣ J98	♣ 8	♣ AJ8752
DISTRIBUZIONE: 6-4-2-1	DISTRIBUZIONE: 5-3-3-2	DISTRIBUZIONE: 4-4-4-1	DISTRIBUZIONE: 6-4-3-0

Le possibili distribuzioni di una mano sono molte, ma per noi ora è sufficiente riconoscere due grandi famiglie: le **mani bilanciate** e le **mani sbilanciate**.

- **Le mani bilanciate** non presentano singoli o vuoti e nemmeno due doubleton, tutti i semi sono sufficientemente rappresentati. La frequenza di distribuzione delle mani bilanciate è circa pari al 47,5%. I modelli distribuzionali di riferimento sono: **4432 - 4333 - 5332**.
- **Le mani sbilanciate** presentano uno o più semi che predominano nettamente sugli altri, possono essere presenti singoli o vuoti negli altri colori. La frequenza di distribuzione delle mani sbilanciate è circa pari al 52,5%.

MANI BILANCIATE:	MANI SBILANCIATE:
 47,5%	 52,5%
DISTRIBUZIONI: 4432 - 4333 - 5332	TUTTE LE ALTRE DISTRIBUZIONI

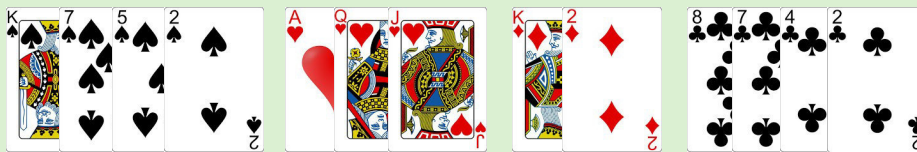
Qualche esempio:

1.	2.	3.	4.
♠ 5	♠ 32	♠ J963	♠ K94
♥ AJ84	♥ A74	♥ Q742	♥ KQ53
♦ Q3	♦ KJ652	♦ KJ53	♦ KQ7
♣ K97652	♣ J98	♣ 8	♣ J87
SBILANCIATA	BILANCIATA	SBILANCIATA	BILANCIATA

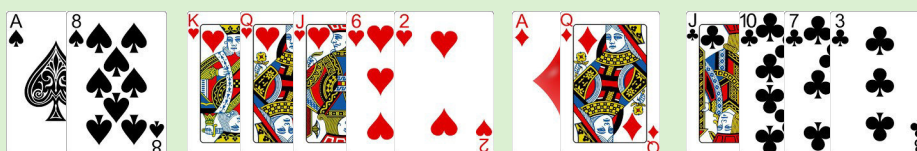
E.1 SCRIVI IL CONTENUTO DELLA MANO

Scrivi il contenuto delle mani proposte: i semi devono essere citati in ordine gerarchico (♠, ♥, ♦, ♣).

1



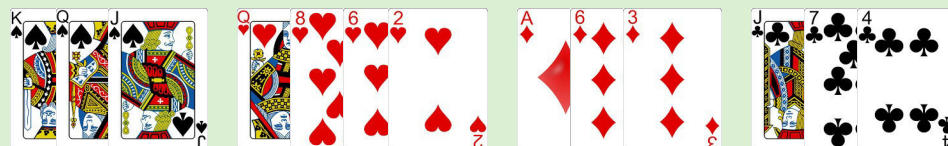
2



3



4



E.2 LEGGI IL CONTENUTO DELLA MANO

Leggi le mani proposte evidenziandone il contenuto: i semi devono essere citati in ordine gerarchico (♠, ♥, ♦, ♣).

1

♠ AJ632
♥ K93
♦ Q74
♣ 87

2

♠ AJ7
♥ 9
♦ Q874
♣ KJ742

3

♠ Q4
♥ KQJ6
♦ AQJ74
♣ 96

4

♠ QJ7
♥ AJ1063
♦ KQ742
♣ —

5

♠ KQ64
♥ 8
♦ J10963
♣ K87

6

♠ AQJ
♥ 87
♦ KJ65
♣ QJ103

7

♠ J8742
♥ 87654
♦ 6
♣ KQ

8

♠ AK
♥ KQJ5
♦ Q4
♣ Q9742

9

♠ J10874
♥ —
♦ A4
♣ KQJ652

10

♠ K98742
♥ A
♦ QJ94
♣ AK

11

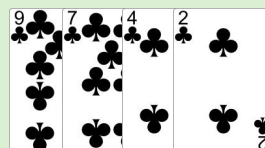
♠ J
♥ K874
♦ J1096
♣ Q875

12

♠ 2
♥ J874
♦ KJ6
♣ AQJ63

E.3 VERIFICA LA DISTRIBUZIONE DELLA MANO (A)

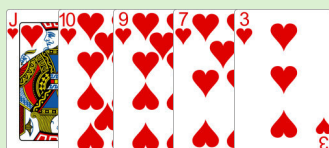
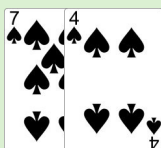
Indica il 'modello' distribuzionale delle mani proposte ed evidenzia se il modello identificato è tipico di una mano bilanciata o sbilanciata (**barrare**).

1**Modello distribuzionale:**

--	--	--	--

La mano è ...

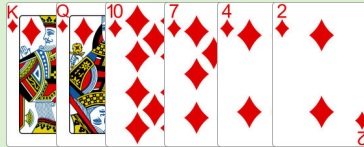
- a) **BILANCIATA** ☐
 b) **SBILANCIATA** ☐

2**Modello distribuzionale:**

--	--	--	--

La mano è ...

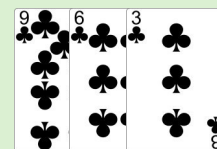
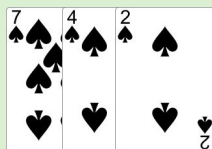
- a) **BILANCIATA** ☐
 b) **SBILANCIATA** ☐

3**Modello distribuzionale:**

--	--	--	--

La mano è ...

- a) **BILANCIATA** ☐
 b) **SBILANCIATA** ☐

4**Modello distribuzionale:**

--	--	--	--

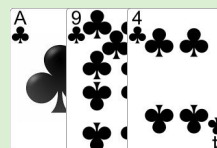
La mano è ...

- a) **BILANCIATA** ☐
 b) **SBILANCIATA** ☐

E.4 VERIFICA LA DISTRIBUZIONE DELLA MANO (B)

Indica il 'modello' distribuzionale delle mani proposte ed evidenzia se il modello identificato è tipico di una mano bilanciata o sbilanciata (barrare).

1



Modello distribuzionale:

--	--	--	--

La mano è ...

- a) **BILANCIATA**
b) **SBILANCIATA**

☐
☐

2



Modello distribuzionale:

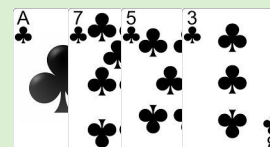
--	--	--	--

La mano è ...

- a) **BILANCIATA**
b) **SBILANCIATA**

☐
☐

3



Modello distribuzionale:

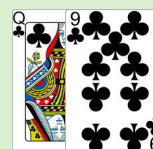
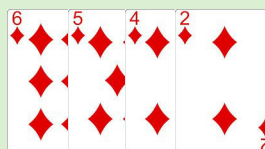
--	--	--	--

La mano è ...

- a) **BILANCIATA**
b) **SBILANCIATA**

☐
☐

4



Modello distribuzionale:

--	--	--	--

La mano è ...

- a) **BILANCIATA**
b) **SBILANCIATA**

☐
☐



FEDERAZIONE ITALIANA GIOCO BRIDGE SETTORE INSEGNAMENTO



DISCIPLINA SPORTIVA
ASSOCIATA RICONOSCIUTA
DAL CONI

Consigliere Tecnico Responsabile
FEDERIGO FERRARI CASTELLANI

Realizzazione per conto della Commissione Insegnamento
VALENTINO DOMINI - GIANPAOLO RINALDI - RUGGERO VENIER

IL MIO PRIMO BRIDGE



LE BASI DEL GIOCO

LEZIONE 2

TESTO:

2.1	LE DUE FASI DEL BRIDGE E I CONTRATTI A SENZA ATOUT	18
2.2	I PUNTI ONORI	
2.3	PUNTI ONORI E CONTRATTI A SENZA ATOUT	19
2.4	MNIBRIDGE A SENZA ATOUT	21
2.5	CARTE E PRESE	
2.6	LA SEQUENZA	22
2.7	LA LUNGHEZZA DEL COLORE	
2.8	VINCENTI E AFFRANCABILI	

ESERCIZI:

E.1	QUANTI PUNTI ONORI POSSIEDI?	
E.2	QUANTE PRESE PUÒ REALIZZARE LA COPPIA?	25
E.3	CHE CONTRATTO GIOCHIAMO A SENZA ATOUT? (A)	26
E.4	CHE CONTRATTO GIOCHIAMO A SENZA ATOUT? (B)	27
E.5	QUANTE VINCENTI POSSIEDI NEL COLORE?	28
E.6	QUANTE VINCENTI POSSIEDI NEI COLORI?	29
E.7	VINCENTI E AFFRANCABILI	30

2.1 LE DUE FASI DEL BRIDGE E I CONTRATTI A SENZA ATOUT

Il bridge prevede due fasi: la **dichiarazione** e il **gioco**.

La **dichiarazione** è la scommessa di un numero di *prese* che una coppia ritiene di poter realizzare; la scommessa termina con la scelta di un **contratto**, in altre parole con l'impegno di una coppia a realizzare un determinato numero di *prese*.

Il **gioco** è la verifica della scommessa effettuata; dagli esiti del gioco si potrà appurare se il *contratto* prescelto da una coppia è stato realizzato o no e da ciò conseguiranno per la coppia **premi** o **penalità**.

Ogni giocatore, e pertanto ogni coppia, ha la teorica possibilità di fare una scommessa (**dichiarazione**) con l'intento di aggiudicarsi un *contratto*.

- La scommessa minima, per essere valida, deve essere sempre superiore alle sei *prese* (*plafond*), che rappresentano la soglia d'ingresso obbligatoria.
- L'offerta minima è di 7 *prese* (6 obbligatorie + 1 *presa* d'incremento).
- L'offerta massima è di 13 *prese* (6 obbligatorie + 7 di incremento).

Ogni *contratto* prevede l'indicazione:

- a) **del numero di prese di incremento rispetto al *plafond***;
- b) **della tipologia di gioco** - per noi ora **a senza atout** (abbreviato **SA**).

CONTRATTI E PRESE A SENZA ATOUT:

PRESE	CONTRATTO
7	1 SENZA ATOUT: 1SA
8	2 SENZA ATOUT: 2SA
9	3 SENZA ATOUT: 3SA
10	4 SENZA ATOUT: 4SA
11	5 SENZA ATOUT: 5SA
12	6 SENZA ATOUT: 6SA
13	7 SENZA ATOUT: 7SA

2.2 I PUNTI ONORI

Le carte che statisticamente realizzano il maggior numero di *prese* sono gli Assi e le tre *figure* di ogni seme; un giocatore americano, Mr. Milton Work, ha convenzionalmente attribuito a ognuna di queste carte un valore numerico al fine di poter ottenere un riferimento, puramente statistico e teorico, riguardo alla forza espressa dalle carte possedute da un giocatore o da una coppia.

PUNTEGGIO DI MILTON WORK (PUNTI ONORI):

ASSO = 4; RE = 3; DONNA = 2; FANTE = 1

Quest'approssimativa ma efficace scala di valori considera le quattro carte di vertice di ogni seme e al proposito va considerato che:

- **In ogni seme ci sono 10 punti onori**

- **L'intero mazzo di carte prevede un totale di 40 punti onori.**

Mediante a ogni giocatore, in caso di equa ripartizione, spetterebbero dieci punti onori, verificheremo nella pratica come la casualità della distribuzione possa spesso determinare evidenti sperequazioni.

2.3 PUNTI ONORI E CONTRATTI A SENZA ATOUT

È facile notare che esiste una forte correlazione tra il numero di *punti onori* posseduti da una coppia e le *prese realizzabili*; l'esperienza e la 'statistica' hanno consentito di predisporre questo prospetto comparativo:



PUNTI ONORI E CONTRATTI A SENZA ATOUT		
PUNTI ONORI COPPIA	PRESE	CONTRATTO
20 - 21 - 22	7	1SA
23 - 24	8	2SA
25 - 26	9	3SA
27 - 28 - 29	10	4SA
30 - 31 - 32	11	5SA
33 - 34 - 35 - 36	12	6SA
37 - 38 - 39 - 40	13	7SA

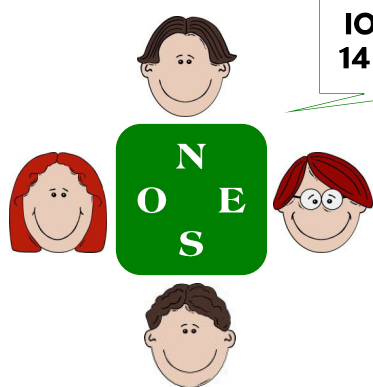
2.4 MINIBRIDGE A SENZA ATOUT

La *tavola per la decisione dei contratti a senza* ci consente di avere un riferimento statistico delle risorse di coppia necessarie per la scelta di un *contratto* e ciò ci permette di fare nuove esperienze al tavolo attraverso un semplice giochino che chiameremo **mini-bridge**, ecco le regole d'ingaggio:

- **Il diritto iniziale di scommessa** spetta ad un giocatore designato (*dealer*) e successivamente, a turno, a tutti gli altri componenti il tavolo.
- **Il giocatore in turno di scommessa può dichiarare:**

	PASSO	► CON MENO DI 12 PUNTI ONORI (0/11)
(Apertura)	APRO	► CON ALMENO 12 PUNTI ONORI (12+)

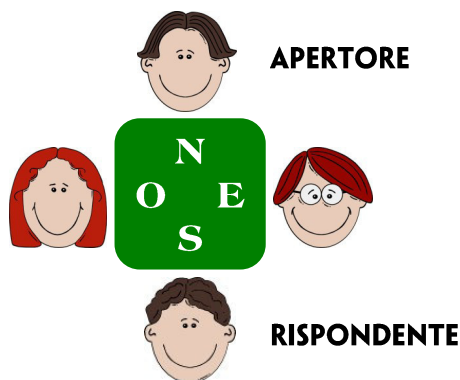
- **Chi dichiara passo** cede il diritto di scommessa al giocatore successivo.
- **Se tutti i giocatori dichiarano passo** (nessuno effettua l'*apertura*) la scommessa è conclusa e mancando un contratto la *smazzata* non si può giocare; si passa pertanto a distribuire una nuova *smazzata*.
- **In ogni smazzata** c'è un solo **apertore**: chi per primo dichiara «*lo apro*».



STEP 1: LE SCELTE DELL'APERTORE

- Chi **apre** comunica il punteggio posseduto.
- L'espressione tipica è: «**Io apro con...**»
- *apro con 14 punti onori, apro con 17 punti onori etc.* -

Dopo l'apertura solo la coppia dell'apertore ha diritto di verifica e l'iniziativa passa al compagno dell'apertore: il **rispondente**.



STEP 2: LE SCELTE DEL RISPONDENTE

Il rispondente: somma i propri *punti onori* a quelli dell'*apertore* e, dopo aver verificato che i *punti onori* posseduti dalla coppia sono **superiori o pari a venti**, consultando la **tavola per la decisione dei contratti**, sceglie il *contratto*.

Per completezza resta da valutare un ultimo possibile caso, ovvero quando il *rispondente*, compiendo la verifica, scopre che il punteggio di coppia è pari o inferiore a 19 *punti onori*. In questo caso il *rispondente* deve comunicare al tavolo di essere impossibilitato a scegliere. I diritti per la scelta del *contratto* ripartono da dove si erano interrotti, ovvero dal giocatore successivo all'*apertore*.

Nella fase di gioco:

- a) l'**apertore** (chi effettua la dichiarazione iniziale) assume il ruolo di **giocante**;
- b) il **rispondente** (il compagno dell'apertore) assume il ruolo di **morto**.

E ora al tavolo per le verifiche!

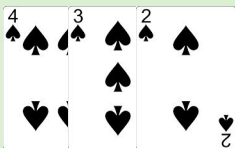
**VERIFICHE
AL TAVOLO**
SMAZZATE PREDISPOSTE

- SCELTA DEL CONTRATTO A SENZA ATOUT CON LE REGOLE DEL MINIBRIDGE
- GIOCO SPONTANEO

2.5 CARTE E PRESE

L'osservazione delle carte ricevute consente di valutare le potenzialità delle stesse ai fini della presa. Verifichiamo con qualche esempio:

①



NESSUNA PRESA

②



"SECCO"

NESSUNA PRESA

③



"SECCA"

NESSUNA PRESA

Esempio ①: **è impossibile realizzare una presa**; ciò è dovuto alla mancanza di onori che possono consentire la realizzazione di una presa.

Esempi ② ③: **è molto raro poter realizzare una presa**, ciò è dovuto all'obbligo di risposta a colore (se l'avversario gioca l'Asso nel colore, sei obbligato fornire l'onore posseduto!).

④



UNA PRESA POSSIBILE

⑤



UNA PRESA POSSIBILE

⑥



"SECCHI"

UNA PRESA NON IMMEDIATA

Esempi ④ ⑤: **non è certo, ma è possibile realizzare una presa**; un onore, che non sia l'Asso, per avere teorica possibilità di presa, deve essere accompagnato da un numero di cartine pari almeno a quanti sono gli onori superiori mancanti.

Esempio ⑥: **una presa non immediata**; la presa non è immediatamente esigibile, giacché è necessario far uscire la carta superiore (affrancamento) per poterla poi realizzare.

AFFRANCAMENTO è l'azione che il giocatore svolge per rendere disponibili alla presa (vincenti) carte che inizialmente non lo sono.

⑦



UNA VINCENTE

⑧



TRE VINCENTI



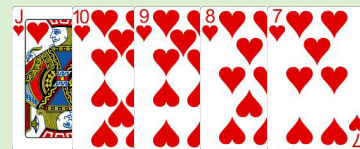
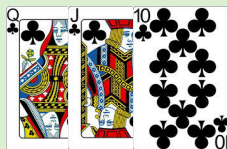
Esempi ⑦ ⑧: in questi casi le prese sono immediatamente esigibili e per tal motivo si definiscono **vincenti**.

Vincente è la carta immediatamente disponibile per la realizzazione di una presa. Sono per definizione **vincenti** gli Assi (e le carte consecutive agli stessi) **posseduti da un giocatore o da una coppia**.

2.6 LA SEQUENZA

La **sequenza** è il **raggruppamento**, in uno stesso seme, **di tre o più carte contigue** (in scala) **capeggiate da almeno un onore**. Caratteristica della sequenza è che qualsiasi elemento appartenente alla stessa ha, agli effetti della *presa*, identico valore.

ESEMPI DI SEQUENZE:



2.7 LA LUNGHEZZA DEL COLORE

Per lunghezza del colore s'intende il numero di carte posseduto da un giocatore in un colore. La *lunghezza del colore* incide sulla possibilità di realizzare le *prese*, verifichiamo con qualche semplice esempio.

①



CINQUE VINCENTI

②



QUATTRO VINCENTI ... PERÒ

In entrambi i casi possiedi cinque carte in un colore ed è pertanto possibile realizzare al massimo cinque prese: *rispondendo nel colore per cinque volte, partecipi, almeno teoricamente, all'aggiudicazione della presa nel seme per cinque volte*.

Nel primo esempio (①) possiedi **5 vincenti** ed è semplice realizzare **5 prese**.

Nel secondo esempio (②) le **vincenti** sono solo **4**, tuttavia realizzandole è ben possibile che gli avversari (*ricorda che è obbligatorio rispondere a colore*) esauriscano le carte nel seme di gioco, tanto da consentire anche al piccolo 2 di ♥ (*affrancamento*) di realizzare una *presa*.

Ricorda che un giocatore (o una coppia) non può mai realizzare in un seme un numero di prese superiore alla lunghezza massima posseduta.

2.8 VINCENTI E AFFRANCABILI

Per ogni giocatore è fondamentale distinguere le carte *vincenti* (*franche*), dalle carte *affrancabili* (da *affrancare*). Le *vincenti* sono carte immediatamente disponibili alla *presa*, le carte *affrancabili*, invece, sono soggette a carte di valore superiore.

①



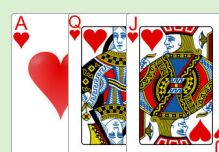
VINCENTI

②



AFFRANCABILI

③



VINCENTI E AFFRANCABILI

Spesso in una stessa *mano* convivono *vincenti* e *affrancabili* e il giocatore deve ben riflettere sulla priorità delle proprie scelte di gioco: **realizzare le vincenti possedute** o **affrancare nuove prese**. Ogni scelta sta in rapporto agli obiettivi di una coppia, osserviamo con attenzione il successivo *esempio di scuola*:

♠	AK
♥	AKQ
♦	KQJ1098
♣	AK

Nell'esempio proposto le *vincenti* sono individuabili nei semi di ♠ ♥ e ♣; mentre le *carte affrancabili* sono tutte riconducibili al seme di ♦.

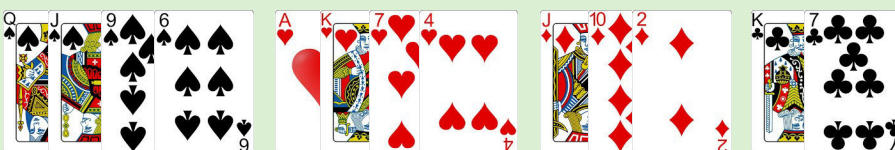
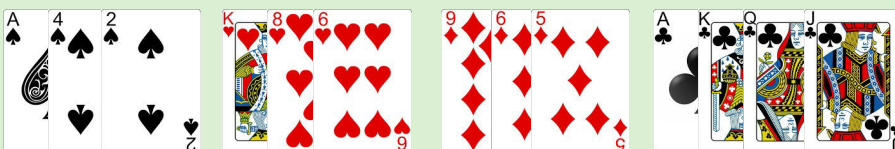
Verifichiamo possibili sviluppi del gioco:

- Se il giocatore in possesso di queste carte giocasse tutte le proprie vincenti, totalizzerebbe soltanto 7 prese.
- Se invece iniziasse con l'affrancamento del seme di ♦, cedendo una presa all'Asso posseduto dall'avversario, totalizzerebbe 12 prese.

Ricorda che realizzando le proprie vincenti si promuovono a vincenti le carte di valore inferiore; spesso è utile eseguire inizialmente le manovre di affrancamento e solo poi realizzare le vincenti possedute.

E.1 QUANTI PUNTI ONORI POSSIEDI ?

Verifica i punti onori contenuti in ogni mano proposta.

1**PUNTI ONORI****2****PUNTI ONORI****3****PUNTI ONORI****4****PUNTI ONORI****5****PUNTI ONORI****6****PUNTI ONORI**

E.2 QUANTE PRESE PUÒ REALIZZARE LA COPPIA?

Determina il contratto teoricamente dichiarabile dalla coppia e il relativo numero di prese.

1	IL COMPAGNO:	TU POSSIEDI:	CONTRATTO POSSIBILE:																												
		14_{PO} ♠ A63 ♥ KQ3 ♦ Q1074 ♣ 1087	<table> <tr><td>1SA</td><td>7 prese</td><td>20/21/22</td><td></td></tr> <tr><td>2SA</td><td>8 prese</td><td>23/24</td><td></td></tr> <tr><td>3SA</td><td>9 prese</td><td>25/26</td><td></td></tr> <tr><td>4SA</td><td>10 prese</td><td>27/28/29</td><td></td></tr> <tr><td>5SA</td><td>11 prese</td><td>30/31/32</td><td></td></tr> <tr><td>6SA</td><td>12 prese</td><td>33/34/35/36</td><td></td></tr> <tr><td>7SA</td><td>13 prese</td><td>37/38/39/40</td><td></td></tr> </table>	1SA	7 prese	20/21/22		2SA	8 prese	23/24		3SA	9 prese	25/26		4SA	10 prese	27/28/29		5SA	11 prese	30/31/32		6SA	12 prese	33/34/35/36		7SA	13 prese	37/38/39/40	
1SA	7 prese	20/21/22																													
2SA	8 prese	23/24																													
3SA	9 prese	25/26																													
4SA	10 prese	27/28/29																													
5SA	11 prese	30/31/32																													
6SA	12 prese	33/34/35/36																													
7SA	13 prese	37/38/39/40																													

2	IL COMPAGNO:	TU POSSIEDI:	CONTRATTO POSSIBILE:																												
		12_{PO} ♠ J74 ♥ KQ3 ♦ Q85 ♣ QJ93	<table> <tr><td>1SA</td><td>7 prese</td><td>20/21/22</td><td></td></tr> <tr><td>2SA</td><td>8 prese</td><td>23/24</td><td></td></tr> <tr><td>3SA</td><td>9 prese</td><td>25/26</td><td></td></tr> <tr><td>4SA</td><td>10 prese</td><td>27/28/29</td><td></td></tr> <tr><td>5SA</td><td>11 prese</td><td>30/31/32</td><td></td></tr> <tr><td>6SA</td><td>12 prese</td><td>33/34/35/36</td><td></td></tr> <tr><td>7SA</td><td>13 prese</td><td>37/38/39/40</td><td></td></tr> </table>	1SA	7 prese	20/21/22		2SA	8 prese	23/24		3SA	9 prese	25/26		4SA	10 prese	27/28/29		5SA	11 prese	30/31/32		6SA	12 prese	33/34/35/36		7SA	13 prese	37/38/39/40	
1SA	7 prese	20/21/22																													
2SA	8 prese	23/24																													
3SA	9 prese	25/26																													
4SA	10 prese	27/28/29																													
5SA	11 prese	30/31/32																													
6SA	12 prese	33/34/35/36																													
7SA	13 prese	37/38/39/40																													

3	IL COMPAGNO:	TU POSSIEDI:	CONTRATTO POSSIBILE:																												
		16_{PO} ♠ KQ7 ♥ AJ8 ♦ 98742 ♣ 65	<table> <tr><td>1SA</td><td>7 prese</td><td>20/21/22</td><td></td></tr> <tr><td>2SA</td><td>8 prese</td><td>23/24</td><td></td></tr> <tr><td>3SA</td><td>9 prese</td><td>25/26</td><td></td></tr> <tr><td>4SA</td><td>10 prese</td><td>27/28/29</td><td></td></tr> <tr><td>5SA</td><td>11 prese</td><td>30/31/32</td><td></td></tr> <tr><td>6SA</td><td>12 prese</td><td>33/34/35/36</td><td></td></tr> <tr><td>7SA</td><td>13 prese</td><td>37/38/39/40</td><td></td></tr> </table>	1SA	7 prese	20/21/22		2SA	8 prese	23/24		3SA	9 prese	25/26		4SA	10 prese	27/28/29		5SA	11 prese	30/31/32		6SA	12 prese	33/34/35/36		7SA	13 prese	37/38/39/40	
1SA	7 prese	20/21/22																													
2SA	8 prese	23/24																													
3SA	9 prese	25/26																													
4SA	10 prese	27/28/29																													
5SA	11 prese	30/31/32																													
6SA	12 prese	33/34/35/36																													
7SA	13 prese	37/38/39/40																													

4	IL COMPAGNO:	TU POSSIEDI:	CONTRATTO POSSIBILE:																												
		13_{PO} ♠ AK8 ♥ 963 ♦ KQ2 ♣ AKQJ	<table> <tr><td>1SA</td><td>7 prese</td><td>20/21/22</td><td></td></tr> <tr><td>2SA</td><td>8 prese</td><td>23/24</td><td></td></tr> <tr><td>3SA</td><td>9 prese</td><td>25/26</td><td></td></tr> <tr><td>4SA</td><td>10 prese</td><td>27/28/29</td><td></td></tr> <tr><td>5SA</td><td>11 prese</td><td>30/31/32</td><td></td></tr> <tr><td>6SA</td><td>12 prese</td><td>33/34/35/36</td><td></td></tr> <tr><td>7SA</td><td>13 prese</td><td>37/38/39/40</td><td></td></tr> </table>	1SA	7 prese	20/21/22		2SA	8 prese	23/24		3SA	9 prese	25/26		4SA	10 prese	27/28/29		5SA	11 prese	30/31/32		6SA	12 prese	33/34/35/36		7SA	13 prese	37/38/39/40	
1SA	7 prese	20/21/22																													
2SA	8 prese	23/24																													
3SA	9 prese	25/26																													
4SA	10 prese	27/28/29																													
5SA	11 prese	30/31/32																													
6SA	12 prese	33/34/35/36																													
7SA	13 prese	37/38/39/40																													

E.3 CHE CONTRATTO GIOCHIAMO A SENZA ATOUT? (A)

Verifica il punteggio della coppia e indica il contratto convenientemente giocabile.

1 ♠ KJ3
♥ KQJ5
♦ 96
♣ A874

A) NORD PUNTI ONORI

B) SUD PUNTI ONORI

C) NORD/SUD CONTRATTO

N
O **E**
S

♠ Q54
♥ 974
♦ AK87
♣ K62

2 ♠ 1084
♥ K872
♦ J3
♣ AJ87

A) NORD PUNTI ONORI

B) SUD PUNTI ONORI

C) NORD/SUD CONTRATTO

N
O **E**
S

♠ KJ63
♥ A9
♦ KQ4
♣ 9632

3 ♠ KQJ5
♥ AQ74
♦ 63
♣ KQJ

A) NORD PUNTI ONORI

B) SUD PUNTI ONORI

C) NORD/SUD CONTRATTO

N
O **E**
S

♠ A93
♥ KJ5
♦ AK52
♣ 8753

4 ♠ K64
♥ QJ3
♦ 873
♣ K852

A) NORD PUNTI ONORI

B) SUD PUNTI ONORI

C) NORD/SUD CONTRATTO

N
O **E**
S

♠ A9
♥ 10872
♦ AK65
♣ Q64

5 ♠ A86
♥ Q932
♦ 83
♣ K864

A) NORD PUNTI ONORI

B) SUD PUNTI ONORI

C) NORD/SUD CONTRATTO

N
O **E**
S

♠ K52
♥ KJ8
♦ KQJ10
♣ A73

6 ♠ 852
♥ KJ93
♦ AK
♣ A842

A) NORD PUNTI ONORI

B) SUD PUNTI ONORI

C) NORD/SUD CONTRATTO

N
O **E**
S

♠ AQ7
♥ 1054
♦ 8742
♣ KQ5

E.4 CHE CONTRATTO GIOCHIAMO A SENZA ATOUT? (B)

Il tuo compagno (Nord) ha aperto l'asta dichiarativa indicando i punti onori posseduti, tu in Sud che contratto a senza atout scegli?

1

12

A) NORD
PUNTI ONORI **12**

B) SUD
PUNTI ONORI

C) NORD/SUD
CONTRATTO

N
O **E**
S

♠ **K63**
♥ **J84**
♦ **842**
♣ **KQJ5**

2

15

A) NORD
PUNTI ONORI **15**

B) SUD
PUNTI ONORI

C) NORD/SUD
CONTRATTO

N
O **E**
S

♠ **K63**
♥ **J84**
♦ **842**
♣ **KQJ5**

3

12

A) NORD
PUNTI ONORI **12**

B) SUD
PUNTI ONORI

C) NORD/SUD
CONTRATTO

N
O **E**
S

♠ **1092**
♥ **KJ5**
♦ **AQ74**
♣ **873**

4

12

A) NORD
PUNTI ONORI **12**

B) SUD
PUNTI ONORI

C) NORD/SUD
CONTRATTO

N
O **E**
S

♠ **Q92**
♥ **KQ5**
♦ **AK74**
♣ **873**

5

17

A) NORD
PUNTI ONORI **17**

B) SUD
PUNTI ONORI

C) NORD/SUD
CONTRATTO

N
O **E**
S

♠ **J32**
♥ **A2**
♦ **KQJ4**
♣ **AQ65**

6

12

A) NORD
PUNTI ONORI **12**

B) SUD
PUNTI ONORI

C) NORD/SUD
CONTRATTO

N
O **E**
S

♠ **832**
♥ **Q2**
♦ **K854**
♣ **J965**

E.5 QUANTE 'VINCENTI' POSSIEDI NEL COLORE?

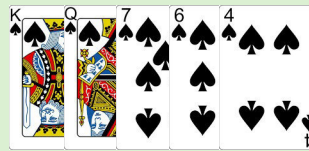
Verifica e indica il numero di vincenti presenti nel colore proposto.

1



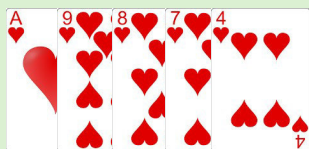
Le 'vincenti' nel colore sono:

2



Le 'vincenti' nel colore sono:

3



Le 'vincenti' nel colore sono:

4



Le 'vincenti' nel colore sono:

5



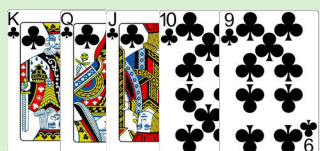
Le 'vincenti' nel colore sono:

6



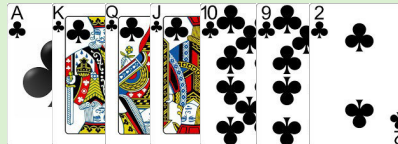
Le 'vincenti' nel colore sono:

7



Le 'vincenti' nel colore sono:

8



Le 'vincenti' nel colore sono:

E.6 QUANTE 'VINCENTI' POSSIEDI NEI COLORI?

Verifica e indica il numero di vincenti presenti nei colori proposti.

1



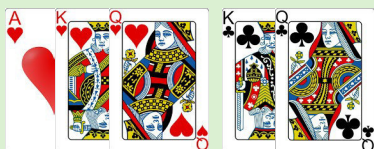
Le 'vincenti' sono:

2



Le 'vincenti' sono:

3



Le 'vincenti' sono:

4



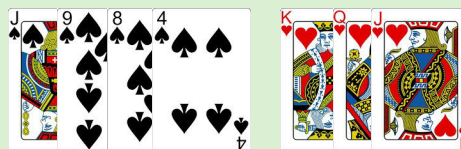
Le 'vincenti' sono:

5



Le 'vincenti' sono:

6



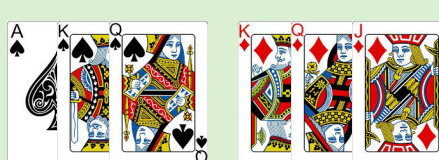
Le 'vincenti' sono:

7



Le 'vincenti' nel colore sono:

8



Le 'vincenti' nel colore sono:

E.7 VINCENTI E AFFRANCABILI?

Verifica, nel colore proposto, la presenza di 'vincenti' e/o 'affrancabili' (barrare)

1



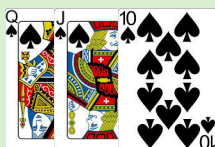
- a) Solo vincenti ☐
- b) Solo affrancabili ☐
- c) Vincenti e affrancabili ☐

2



- a) Solo vincenti ☐
- b) Solo affrancabili ☐
- c) Vincenti e affrancabili ☐

3



- a) Solo vincenti ☐
- b) Solo affrancabili ☐
- c) Vincenti e affrancabili ☐

4



- a) Solo vincenti ☐
- b) Solo affrancabili ☐
- c) Vincenti e affrancabili ☐

5



- a) Solo vincenti ☐
- b) Solo affrancabili ☐
- c) Vincenti e affrancabili ☐

6



- a) Solo vincenti ☐
- b) Solo affrancabili ☐
- c) Vincenti e affrancabili ☐

7



- a) Solo vincenti ☐
- b) Solo affrancabili ☐
- c) Vincenti e affrancabili ☐

8



- a) Solo vincenti ☐
- b) Solo affrancabili ☐
- c) Vincenti e affrancabili ☐



FEDERAZIONE ITALIANA GIOCO BRIDGE SETTORE INSEGNAMENTO



DISCIPLINA SPORTIVA
ASSOCIATA RICONOSCIUTA
DAL CONI

Consigliere Tecnico Responsabile
FEDERIGO FERRARI CASTELLANI

Realizzazione per conto della Commissione Insegnamento
VALENTINO DOMINI - GIANPAOLO RINALDI - RUGGERO VENIER

IL MIO PRIMO BRIDGE



LE BASI DEL GIOCO

LEZIONE 3

TESTO:

3.1	IL BOARD E LO SCORE	32
3.2	I CONTRATTI A SENZA ATOUT: PREMI E PENALITÀ	
3.3	GLI OBIETTIVI IN DICHIARAZIONE	34
3.4	LE PRESE DI COPPIA	35
3.5	REALIZZARE LE PRESE - IL COLLEGAMENTO	36

ESERCIZI:

E.1	IL VALORE DEI CONTRATTI A SENZA ATOUT (A)	37
E.2	IL VALORE DEI CONTRATTI A SENZA ATOUT (B)	38
E.3	LE PRESE DI COPPIA (A)	39
E.4	LE PRESE DI COPPIA (B)	40
E.5	LE PRESE DI COPPIA (C)	41
E.6	REALIZZA LE VINCENTI (A)	42
E.7	REALIZZA LE VINCENTI (B)	43
E.8	REALIZZA LE VINCENTI (C)	44

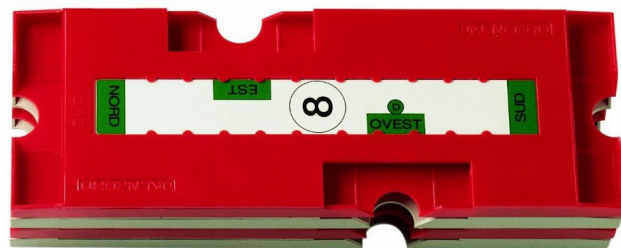
3.1 IL BOARD E LO SCORE

Tra gli strumenti accessori, utilizzati normalmente nell'attività di torneo, è utile menzionare il *board* e lo *score*.

Il **board** è l'astuccio, costituito da quattro tasche, che contiene le carte spettanti a ciascun giocatore; ogni singola tasca reca stampigliato il riferimento cardinale (**Nord - Est - Sud - Ovest**). Il *board* va posto al centro del tavolo e può essere rimosso solo al termine del gioco.

Uno dei quattro *punti cardinali* è di norma omesso o integrato da una “D” (Dealer), che indica il soggetto cui saranno assegnate speciali funzioni.

IL BOARD:



Lo **score** è il foglio prestampato che accompagna il *board*; nello *score* sono registrati i punteggi conseguiti e sono indicate le carte possedute da ogni giocatore. Lo *score* consente la verifica e la comparazione dei risultati.

3.2 I CONTRATTI A SENZA ATOUT: PREMI E PENALITÀ

Si sceglie un *contratto* per ottenere un **premio**. Il premio, espresso in **punti**, è attribuito solo in caso di realizzazione del *contratto*. **Chi non realizza il contratto prescelto, non ha diritto ad alcun premio**, ma anzi ottiene una **penalità** che va a vantaggio della coppia avversaria. La penalità, espressa in **punti**, varia in rapporto al numero di *prese* realizzate in meno rispetto a quelle scommesse.

Ricorda che il bridge è un gioco a somma zero: quanto vince una coppia, coincide esattamente con quanto perde l'altra coppia.

Nel gergo bridgistico:

- Non realizzare un *contratto* = ‘**andare down**’.
- Le *prese* in meno sono indicate come ‘**prese di caduta**’.

Monitoriamo la situazione con un esempio:

La coppia in N/S sceglie il contratto di 3SA e ...

- Realizza esattamente 9 prese:* la coppia in N/S ottiene un punteggio positivo corrispondente al valore del contratto prescelto.
- Realizza 11 prese:* la coppia N/S ottiene un punteggio positivo maggiorato (ha realizzato due prese in più di quelle scommesse) rispetto al valore del contratto prescelto.
- Realizza 8 prese:* la coppia N/S **non ottiene alcun punteggio**, ma anzi è la coppia in E/O ad acquisire un punteggio.
- Realizza 7 prese:* è la coppia in E/O ad acquisire un punteggio, maggiorato rispetto al caso precedente, giacché le prese di caduta di N/S ora sono due e non una.

I PREMI:

Il **premio** per un *contratto* realizzato è costituito dai **punti attribuiti per ogni presa** conseguita (eccedente alle sei obbligatorie) a cui va sommato uno specifico **bonus**.

PREMI PER I CONTRATTI REALIZZATI:

VALORE PRESE REALIZZATE + BONUS SPECIFICO

Le **prese per i contratti a senza atout**, eccedenti alle **sei obbligatorie**, prevedono il seguente valore:

CONTRATTI A SENZA: IL VALORE DELLE PRESE

1^a PRESA = **40 PUNTI** PRESE SUCCESSIVE = **30 PUNTI**

Il **bonus** di un *contratto* è determinato dalla **posizione di gioco** e dal **livello del contratto** prescelto.

A) Posizione di gioco:

La *posizione di gioco* della coppia è indicata sul *board* da una fascetta colorata.

COLORE VERDE **PRIMA** **BONUS MINORE** (ma anche penalità minori)

COLORE ROSSO **ZONA** **BONUS MAGGIORE** (ma anche penalità maggiori)

La *posizione di gioco verde* è denominata **prima**; la *posizione di gioco rossa* è denominata **seconda** o **zona**.

B) Il livello del contratto:

Nell'ambito dei *contratti* sono evidenziabili *famiglie di contratti* che attribuiscono *bonus* diversi e precisamente:

FAMIGLIA DEL CONTRATTO

CONTRATTO

BONUS

CONTRATTI PARZIALI

Il valore delle *prese scommesse* non arriva a 100 punti

1SA

2SA

1^a

50

2^a

50

I contratti parziali hanno un bonus fisso.

CONTRATTI DI MANCHE

Il valore delle *prese scommesse* è pari o superiore a 100 punti

3SA

4SA

5SA

1^a

300

2^a

500

I contratti di manche e di slam hanno bonus variabili in rapporto alla posizione di gioco (1^a o zona).

PICCOLO SLAM

12 prese

6SA

BONUS MANCHE

+

1^a

500

2^a

750

GRANDE SLAM

13 prese

7SA

BONUS MANCHE

+

1^a

1000

2^a

1500

IL VALORE DEL CONTRATTO ESEMPLI:

	CONTRATTO	PRESE REALIZZATE	POSIZIONE	VALORE PRESE	BONUS	VALORE PREMIO
①	3SA	9	PRIMA	$40+ (30 \times 2) = 100$	300	400
②	1SA	7	ZONA	40	50	90
③	3SA	11	ZONA	$40+ (30 \times 4) = 160$	500	660
④	6SA	12	PRIMA	$40+ (30 \times 5) = 190$	300+500	990

LE PENALITÀ:

La scelta di un contratto espone la coppia al rischio di non mantenere l'impegno assunto e ciò comporta una penalità (per ogni *presa* in meno) a vantaggio della coppia avversaria.

Le penalità (**ndr** provvisorie) sono variabili in rapporto alla *posizione di gioco*.

PENALITÀ:	PRIMA	- 50 PUNTI PER OGNI <i>PRESA</i> IN MENO
	ZONA	- 100 PUNTI PER OGNI <i>PRESA</i> IN MENO

3.3 GLI OBIETTIVI IN DICHIARAZIONE

Obiettivi in dichiarazione sono i **contratti parziali**, i **contratti di manche** e infine i **contratti di slam**. Particolarmente ambito, per la sua ottima remunerazione e il basso impegno in *prese*, è il **contratto di manche**: la differenza di valore tra un *contratto di manche* e un *contratto parziale*, impone alla coppia la necessità di dichiarare il *contratto di manche* tutte le volte che ha a disposizione le risorse necessarie, quando cioè la scelta statistica del contratto è giustificata dal possesso di un punteggio complessivo. Riosserviamo ora la *tavola per la decisione dei contratti* ponendo attenzione alla redditività dei *contratti*.

TAVOLA PER LA DECISIONE DEI CONTRATTI A SENZA

PUNTI ONORI	PRESE	CONTRATTO	TIPO DI CONTRATTO	PRIMA	ZONA
20/22	7	1SA	PARZIALE MINIMO	90	90
23/24	8	2SA	PARZIALE MASSIMO	120	120
25/26	9	3SA	MANCHE ECONOMICA	400	600
27/29	10	4SA	MANCHE NON ECONOMICA	430	630
30/32	11	5SA	MANCHE NON ECONOMICA	460	660
33/36	12	6SA	PICCOLO SLAM	990	1440
37/40	13	7SA	GRANDE SLAM	1520	2220

I contratti di manche non economici a 4SA e 5SA solo raramente vengono scelti da una coppia e ciò è dovuto a questioni di convenienza e opportunità.

Esempio 1: 3SA in zona gioca N/S

N/S realizza 9 prese → +600 N/S

N/S realizza 10 prese → +630 N/S

Esempio 2: 4SA in zona gioca N/S

N/S realizza 9 prese → +100 E/O

N/S realizza 10 prese → +630 N/S

Da questo raffronto si evince che non c'è guadagno aggiuntivo scommettendo per una manche non economica e va invece considerato il rischio (possibile down) che ci si accolla scegliendo un contratto che, a parità di vantaggi, implica un numero maggiore di prese. Identiche considerazioni valgono per il contratto di 2SA che non comporta vantaggi remunerativi rispetto al contratto di 1SA.

I contratti di slam raramente sono scelti su base puramente statistica (somma di punti in coppia), essendo fondamentali per la loro fattibilità le carte di vertice di ogni seme (Assi e Re) e ciò presuppone ulteriori preliminari accertamenti.

TAVOLA SINTETICA PER LA DECISIONE CONTRATTI A SENZA ATOUT CON IL MINIBRIDGE:

PUNTI ONORI COPPIA	PRESE	CONTRATTO	VALORE DEL CONTRATTO DICHIARATO	
			PRIMA	SECONDA (ZONA)
20/24	7	1SA	90	90
25/32	9	3SA	400	600
33/36	12	6SA	990	1440
37/40	13	7SA	1520	2220

3.4 LE PRESE DI COPPIA

Il giocatore gestisce le ventisei carte della coppia ed è per lui essenziale, per valutare quante prese è in grado di realizzare, analizzare ogni seme.

Un seme, nell'ambito di una coppia, può ripartirsi in modo **uguale** (parità di lunghezza) o **disuguale** (diversità di lunghezza) e in quest'ultimo caso sono individuabili una **parte corta** e una **parte lunga**. Per valutare le prese spettanti a una coppia in un seme è necessario fare riferimento alla **parte lunga** del colore e considerare rispetto a questa le **vincenti** e le carte potenzialmente **affrancabili**.

Limitiamoci per ora alle sole **vincenti**:

AQ3	KQJ102	A62	AQ	—
N O 1 E S	N O 2 E S	N O 3 E S	N O 4 E S	N O 5 E S
KJ62	A3	KQJ	KJ	AKQJ1092

- ① 4 vincenti; le vincenti coincidono con la massima lunghezza nel seme (Sud 4 carte).
- ② 5 vincenti; le vincenti coincidono con la massima lunghezza nel seme (Nord 5 carte).
- ③ Le 4 vincenti in realtà sono soltanto 3: la lunghezza massima consente la realizzazione soltanto di 3 prese (duplicazione di valori).
- ④ Le 4 vincenti in realtà sono soltanto 2: la lunghezza massima consente la realizzazione

ne soltanto di 2 prese (duplicazione di valori).

⑤ Sud possiede nel seme 6 vincenti e una lunghezza massima di 7 carte; realizzando tutte le proprie vincenti Sud si assicura l'affrancamento automatico della settima carta nel colore (il 2). Il seme, dunque, presenta 7 vincenti.

3.5 REALIZZARE LE PRESE - IL COLLEGAMENTO

Con l'esercizio e la perseveranza, non sarà complicato conteggiare le *vincenti* disponibili, ora però, prima di riflettere su come moltiplicare il patrimonio di famiglia attraverso gli *affrancamenti*, dobbiamo preoccuparci di realizzare le *prese* già confezionate (*vincenti*): tra il dire e il fare c'è di mezzo il mare.

♠ 932
♥ 872
♦ 76
♣ QJ1052



N
O 1 E
S

♠ A74
♥ AK4
♦ A842
♣ AK3

1) REALIZZARE LE PRESE - IL COLLEGAMENTO

Contratto: 3SA - Attacco: Donna di ♥

Stai giocando il *contratto* di 3SA ed è sufficiente un veloce conteggio delle *vincenti*, per stabilire che 9 prese (3SA) sono *on the table*. Ora però devi realizzarle, prestando attenzione all'ordine di gioco delle *prese*; l'unico colore che ti può preoccupare è ♣ e a questo proposito va osservato che è buona regola realizzare per primi gli *onori* della **parte corta** (gli *onori* di Sud in questo caso) **per poi trasferire la presa alla parte lunga con la piccola cartina posseduta da Sud**. Gioca inizialmente l'Asso e il Re di ♣ e poi con il 3 di ♣ trasferisci la *presa* all'altra *mano*, per la realizzazione delle restanti *vincenti*. Il 3 di ♣ è il **collegamento**: la *cartina* che ti consente di far entrare in *presa* la *mano* opposta.

♠ 932
♥ 872
♦ 7642
♣ AK3



N
O 2 E
S

♠ A74
♥ AK4
♦ A8
♣ QJ1052

2) REALIZZARE LE PRESE - IL COLLEGAMENTO

Contratto: 3SA - Attacco: Donna di ♥

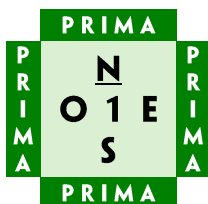
La situazione è simile ma non identica all'esempio visto in precedenza; anche in questo caso sono immediatamente disponibili 9 prese.

Per realizzare continuativamente tutte le 5 *vincenti* presenti nel seme di ♣, essendo la *parte lunga* del seme situata in Sud, è necessario tu giochi per primi i due grossi *onori* presenti in Nord; poi con il 3 di ♣ potrai trasferire la *presa* alla *parte lunga*; anche in questo caso il 3♣ è il **collegamento**.

Ricorda che per realizzare le *prese* in un colore disugualmente ripartito, è bene giocare per primi gli **onori della parte corta**. Il **collegamento** è la *cartina* che consente, in un colore, di passare la *presa* da una *mano* all'altra.

E.1 IL VALORE DEI CONTRATTI A SENZA ATOUT (A)

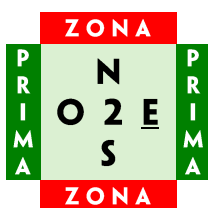
Segna sullo score il punteggio realizzato nella smazzata.

1

- N/S gioca 3SA
- Prese realizzate 10 (3SA+1)

SCORE:

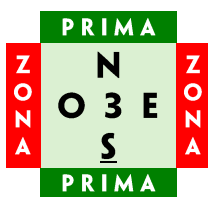
N/S	E/O

2

- E/O gioca 1SA
- Prese realizzate 8 (1SA+1)

SCORE:

N/S	E/O

3

- N/S gioca 1SA
- Prese realizzate 7 (1SA=)

SCORE:

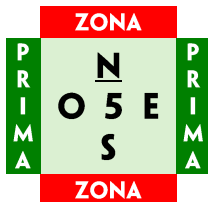
N/S	E/O

4

- E/O gioca 3SA
- Prese realizzate 12 (3SA+3)

SCORE:

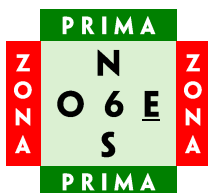
N/S	E/O

5

- N/S gioca 3SA
- Prese realizzate 9 (3SA=)

SCORE:

N/S	E/O

6

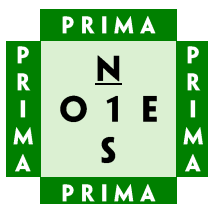
- N/S gioca 2SA
- Prese realizzate 9 (2SA+1)

SCORE:

N/S	E/O

E.2 IL VALORE DEI CONTRATTI A SENZA ATOUT (B)

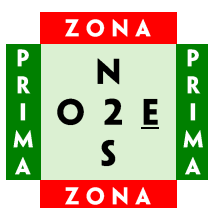
Segna sullo score il punteggio realizzato nella smazzata.

1

- E/O gioca 3SA
- Prese realizzate 8 (3SA-1)

SCORE:

N/S	E/O

2

- N/S gioca 2SA
- Prese realizzate 6 (2SA-2)

SCORE:

N/S	E/O

3

- N/S gioca 1SA
- Prese realizzate 9 (1SA+2)

SCORE:

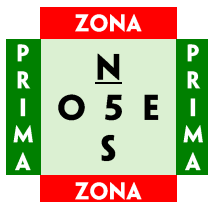
N/S	E/O

4

- E/O gioca 3SA
- Prese realizzate 10 (3SA+1)

SCORE:

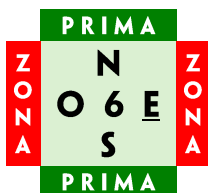
N/S	E/O

5

- N/S gioca 3SA
- Prese realizzate 6 (3SA-3)

SCORE:

N/S	E/O

6

- E/O gioca 1SA
- Prese realizzate 5 (1SA-2)

SCORE:

N/S	E/O

E.3 LE PRESE DI COPPIA (A)

Precisa il numero delle vincenti possedute dalla coppia in Nord/Sud.

1



N
O 1 E
S

Vincenti
N/S:

2



N
O 2 E
S

Vincenti
N/S:

3



N
O 3 E
S

Vincenti
N/S:

4



N
O 4 E
S

Vincenti
N/S:

5



N
O 3 E
S

Vincenti
N/S:

6



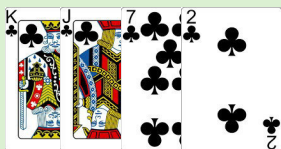
N
O 4 E
S

Vincenti
N/S:

E.4 LE PRESE DI COPPIA (B)

Precisa il numero delle vincenti possedute dalla coppia in Nord/Sud.

1

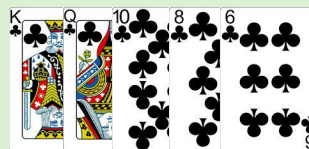


N
O 1 E
S

Vincenti
N/S:

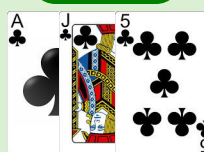


2



N
O 2 E
S

Vincenti
N/S:



3



N
O 3 E
S

Vincenti
N/S:

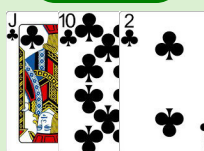


4

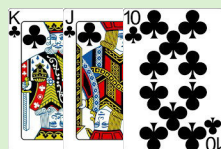


N
O 4 E
S

Vincenti
N/S:



5

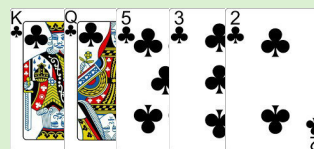


N
O 5 E
S

Vincenti
N/S:



6



N
O 6 E
S

Vincenti
N/S:



E.5 LE PRESE DI COPPIA (C)

Precisa il numero delle vincenti possedute dalla coppia in Nord/Sud.

1

N
O 1 E
S

Vincenti
E/O:

2

N
O 2 E
S

Vincenti
E/O:

3

N
O 3 E
S

Vincenti
E/O:

4

N
O 4 E
S

Vincenti
E/O:

5

N
O 5 E
S

Vincenti
E/O:

6

N
O 6 E
S

Vincenti
E/O:

E.6 REALIZZA LE VINCENTI (A)

Indica, numerando le caselle, l'ordine delle carte da giocare per realizzare il massimo numero di prese consecutive.  = posizione di inizio gioco.

1

--	--	--

A Q 6

N		
O 1 E		
S		

K 4

--	--

2

--	--	--	--

A K 8 7

N		
O 2 E		
S		

Q J 5

--	--	--

3

--	--

J 3

N		
O 3 E		
S		

A K Q 6

--	--	--	--

4

--	--	--	--

A J 8 4

N		
O 4 E		
S		

K Q 2

--	--	--

5

--	--	--

J 10 9

N		
O 5 E		
S		

A K Q 6 3

--	--	--	--	--

6

--	--	--	--

K Q 7 4

N		
O 6 E		
S		

A J 3

--	--	--

E.7 REALIZZA LE VINCENTI (B)

Indica, numerando le caselle, l'ordine delle carte da giocare per realizzare il massimo numero di prese consecutive.  = posizione di inizio gioco.

1

--	--	--

K Q J

N		
O 1 E		
S		

A 4

--	--

2

--	--	--	--

A Q J 6

N		
O 2 E		
S		

K 2

--	--

3

--	--

A 6

N		
O 3 E		
S		

K Q J 10 4

--	--	--	--	--

4

--	--	--	--

Q J 4 2

N		
O 4 E		
S		

A K 3

--	--	--

5

--	--	--	--

K J 10 4

N		
O 5 E		
S		

A Q 5

--	--	--

6

--	--	--	--	--

Q 8 7 4 2

N		
O 6 E		
S		

A K J 3

--	--	--	--

E.8 REALIZZA LE VINCENTI (C)

Indica, numerando le caselle, l'ordine delle carte da giocare per realizzare il massimo numero di prese consecutive. ♣^{*} = posizione di inizio gioco.

1

--	--	--

A K 3

N		
O 1 E		
S		

Q 2

--	--

2

--	--	--	--

A Q 10 8

N		
O 2 E		
S		

K J

--	--

3

--	--	--

Q J 2

N		
O 3 E		
S		

A K 10 6 3

--	--	--	--	--

4

--	--	--	--

K J 10 2

N		
O 4 E		
S		

A Q

--	--

5

--	--	--	--

A 10 5 4

N		
O 5 E		
S		

K Q J

--	--	--

6

--	--	--

Q J 10

N		
O 6 E		
S		

A K 8 4

--	--	--	--



FEDERAZIONE ITALIANA GIOCO BRIDGE SETTORE INSEGNAMENTO



DISCIPLINA SPORTIVA
ASSOCIATA RICONOSCIUTA
DAL CONI

Consigliere Tecnico Responsabile
FEDERIGO FERRARI CASTELLANI

Realizzazione per conto della Commissione Insegnamento
VALENTINO DOMINI - GIANPAOLO RINALDI - RUGGERO VENIER

IL MIO PRIMO BRIDGE



LE BASI DEL GIOCO

LEZIONE 4

TESTO:

4.1	IL COLORE È BLOCCATO?	46
4.2	GLI INGRESSI	47
4.3	LE CARTE EQUIVALENTI E L'AFFRANCAMENTO DI FORZA	48
4.4	IL TEMPO DI AFFRANCAMENTO DI UN COLORE	49
4.5	IL RESTO DEL COLORE E LA SUA RIPARTIZIONE	50
4.6	L'AFFRANCAMENTO DI LUNGHEZZA	51
4.7	IL COLPO IN BIANCO	52

ESERCIZI:

E.1	I COLORI SONO BLOCCATI? (A)	54
E.2	I COLORI SONO BLOCCATI? (B)	55
E.3	QUANTI INGRESSI HA NORD?	56
E.4	QUANTE PRESE CONSECUTIVE RIESCI A REALIZZARE? (A)	57
E.5	QUANTE PRESE CONSECUTIVE RIESCI A REALIZZARE? (B)	58
E.6	AFFRANCAMENTO DI FORZA (A)	59
E.7	AFFRANCAMENTO DI FORZA (B)	60
E.8	IL RESTO DEL COLORE (A)	61
E.9	IL RESTO DEL COLORE (B)	62
E.10	AFFRANCAMENTO DI LUNGHEZZA (A)	63
E.11	AFFRANCAMENTO DI LUNGHEZZA (B)	64

4.1 IL COLORE È BLOCCATO!

Nella scorsa lezione ci siamo esercitati a realizzare le prese e abbiamo conosciuto l'importanza del *collegamento*; osserviamo ora qualche nuovo e diverso esempio:

♠ 932
♥ 872
♦ 76
♣ KJ1093

 **N
O I E
S**

♠ A74
♥ AK4
♦ A8542
♣ AQ

1) IL COLORE BLOCCATO

Contratto: 3SA - Attacco: Donna di ♥

Le tue prese vincenti sono 9. Osservando il seme di ♣, ti accorgi che nel colore manca la **cartina di collegamento** e ciò ha importanti conseguenze.

In *bridgese* questa situazione si definisce **blocco del colore** (mancanza del *collegamento*).

Quella esemplificata non è la situazione più sconveniente che ti possa capitare a *bridge*, in questo caso puoi ovviare al problema iniziando a giocare l'Asso di ♣ per il 3 del morto, cui farai poi seguire la Donna di ♣ superata dal Re di Nord; così facendo non sacrificherai nulla, perché il colore presenta una serie completa di carte d'identico valore.

♠ 932
♥ 762
♦ 76
♣ QJ1093

 **N
O 2 E
S**

♠ A74
♥ AK43
♦ A854
♣ AK

2) IL COLORE BLOCCATO

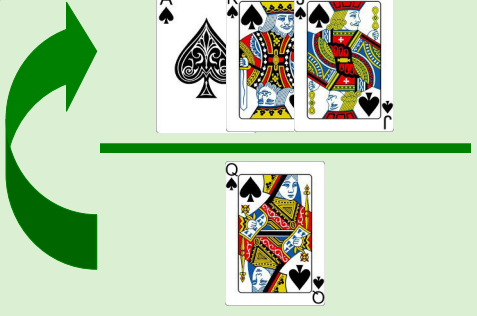
Contratto: 3SA - Attacco: Donna di ♥

Molto peggiore della precedente è la situazione evidenziata da questo nuovo esempio: il conteggio delle *vincenti* dice 9 e quindi 3SA teoricamente realizzabile; la situazione del colore di ♣ (**blocco assoluto**) ti conduce a un inevitabile *down*.

Hai tutto quanto ti occorre per realizzare il contratto, ma non sei in grado di raggiungere le *vincenti* presenti al morto. Questa *smazzata*, certamente frustrante, rende evidente la grandissima importanza dei **collegamenti** (= cartine necessarie per passare la presa da una mano all'altra).

Quando manca il collegamento il colore è bloccato, tuttavia occorre distinguere tra **blocco** e **blocco** e in particolare:

1



BLOCCO SUPERABILE (senza conseguenze)

2



BLOCCO SUPERABILE (sacrificando 1 presa)

① Le carte possedute dalla coppia sono tutte equivalenti; il **blocco** può essere superato senza conseguenze perché la carta presente nella *parte corta* è inferiore per valore ad almeno una delle carte della *parte lunga*. Nell'esempio, per realizzare tutte le *prese* disponibili nel colore, è **sufficiente giocare la Donna** e **superarla con l'Asso** e poi realizzare le restanti *vincenti*.

② Affinché la *parte lunga* possa aggiudicarsi la *presa*, è **necessario sacrificare la Donna, superandola con un onore**. Il costo c'è ed è evidente, starà a te valutare, caso per caso, la convenienza del tuo comportamento.



③ Anche in questo caso le carte della coppia sono tutte equivalenti; il **blocco**, tuttavia, **non è superabile**, perché la *parte corta* presenta una carta superiore per valore a tutte le carte della *parte lunga*. In questo caso devi rassegnarti: nel colore non sarai in grado di realizzare consecutivamente le *vincenti* disponibili.

Ed ora cimentiamoci ancora con un esempio di **blocco superabile**:

♠ AQJ109
♥ 632
♦ 87
♣ 954

Q♥

N
O 3 E
S

♠ K
♥ A85
♦ AK532
♣ A763

3) IL COLORE BLOCCATO

Contratto: 3SA - Attacco: Donna di ♥

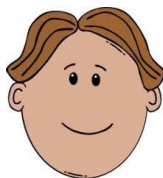
Il contratto di 3SA è giocato da Sud.

Le prese vincenti sono 9: 5♠; 1♥; 2♦; 1♣.

Il colore di ♠ è bloccato, tuttavia si tratta di un *blocco superabile* che, in questo caso, ci consente di realizzare tutte le prese a disposizione

Soluzione:

- Vinci l'attacco con l'Asso di ♥ di Sud;
- Intavola il Re di ♠ e superalo dal morto con l'Asso.
- Realizza le restanti vincenti di ♠ presenti in Nord.
- Trasferisciti in Sud con l'Asso di ♦ (o anche con il Re di ♦ o ugualmente con l'Asso di ♣) per realizzare le restanti vincenti.



4.2 GLI INGRESSI

Nei casi in cui il *blocco* non è *superabile* o in quelli in cui il sacrificio di una *presa* è ritenuto non conveniente, è necessario rivolgersi alle possibilità di comunicazione, tra le due *mani*, offerte dagli altri colori. A far comunicare le due *mani* provvedono gli **ingressi**, **carte che, avendo garanzia di far presa (vincenti al momento del loro utilizzo), permettono di passare la presa da una mano all'altra.**

Gli ingressi sono preziosi e devono esser utilizzati con oculatezza!

Ecco un paio d'esempi:

♠ 932
♥ K72
♦ 76
♣ QJ1093



N
O 1 E
S

♠ A74
♥ A84
♦ A8542
♣ AK

1) GLI INGRESSI

Contratto: 3SA - Attacco: Donna di ♥

Le vincenti sono 9: 1♠/2♥/1♦/5♣

Il colore di ♣ è *bloccato* (blocco assoluto).

La presenza di un *ingresso* in Nord (Re di ♥) rende il contratto pienamente realizzabile, nonostante il *blocco assoluto* presente nel colore di ♣, a patto ovviamente che tu utilizzi al meglio le risorse disponibili.

Soluzione:

- vinci in Sud l'attacco (Asso di ♥);
- sblocca Asso e Re di ♣;
- risali in Nord con il Re di ♥ (*ingresso*) per realizzare le prese a ♣ presenti in Nord.

L'*ingresso* presente al morto (Re di ♥) va utilizzato soltanto dopo aver *sbloccato* il seme di ♣; presta attenzione a realizzare la prima *presa* a ♥ con l'Asso di Sud.

♠ 92
♥ 72
♦ 7632
♣ QJ1093



N
O 2 E
S

♠ A743
♥ A84
♦ AKQ4
♣ AK

2) GLI INGRESSI

Contratto: 3SA - Attacco: Donna di ♥

Ancora 3SA e una situazione di *blocco assoluto* a ♣.

Le prese teoricamente vincenti sono 10: 1♠/1♥/3♦/5♣.

Il *blocco* a ♣ e la mancanza di un *ingresso* al morto sembrano doverti limitare a 7 prese; alle volte però un *ingresso* si può costruire.

Nel seme di ♦ è possibile l'*affrancamento* del colore, a condizione che le 5 carte mancanti siano ripartite 3/2; infatti, con questa la ripartizione delle carte mancanti, dopo aver incassato le 3 vincenti (AKQ) nel seme e conservato il 7 di ♦ in Nord, giocando il 4 di ♦ verso il 7 del morto (*ingresso*) avrai la possibilità di accedere al morto.

Soluzione:

- vinci l'attacco con l'Asso di ♥;
- realizza Asso e Re di ♣ (*sblocco del colore*);
- incassa le 3 vincenti a ♦ (confidando nell'*affrancamento* del colore);
- trasferisciti al morto, utilizzando il neo costituito *ingresso* a ♦ (è *ingresso* in questo caso il 7 - o il 6- di ♦) per realizzare le rimanenti vincenti a ♣.

4.3 LE CARTE EQUIVALENTI E L'AFFRANCAMENTO DI FORZA

L'azione che il giocatore svolge al fine di rendere disponibili alle prese carte che inizialmente non lo sono è denominata genericamente **affrancamento**.

Tra i diversi modi di *affrancamento* il più semplice e sicuro è l'**affrancamento di forza**. L'*affrancamento di forza* è caratterizzato dalla presenza di **carte equivalenti**.

Le **carte equivalenti** sono le carte, appartenenti a una coppia, che hanno pari

valore nell'ambito del gioco di una presa; considerare le carte equivalenti ci consente di poter stimare a priori il numero delle *prese da cedere* all'avversario e il numero delle *prese affrancabili*.

Verifichiamo gli esempi proposti:

KQ107 J42	1087 QJ963	KJ7 Q104	QJ62 1095
--------------------------------	---------------------------------	-------------------------------	--------------------------------

- Nell'esempio ❶: **quattro** sono le **carte equivalenti** (KQJ10); la **massima lunghezza** del colore (Nord) è di **quattro carte**; **zero** le nostre **vincenti**; **una** la **presa da cedere** all'avversario; **tre** le **prese affrancabili**.
- Nell'esempio ❷: **cinque** sono le **carte equivalenti**; la **massima lunghezza** del colore (Sud) è di **cinque carte**; **zero** le nostre **vincenti**; **due** le **prese da cedere** all'avversario; **tre** le **prese affrancabili**.
- Nell'esempio ❸: **quattro** sono le **carte equivalenti** (KQJ10); la **massima lunghezza** del colore è di **tre carte**; **zero** le nostre **vincenti**; **una presa** la **da cedere** all'avversario; **due** le **prese affrancabili**.
- Nell'esempio ❹: **quattro** sono le **carte equivalenti** (QJ109); la **massima lunghezza** del colore (Nord) è di **quattro carte**; **zero** le nostre **vincenti**; **due** le **prese da cedere** all'avversario; **due** le **prese affrancabili**.

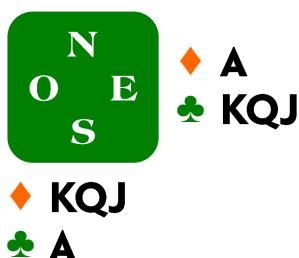
PER L'AFFRANCAMENTO DI FORZA È OPPORTUNO CONSIDERARE:

- La parte più lunga del colore (numero max. di prese per cui si compete).
- Il numero delle carte equivalenti.
- Le prese da cedere all'avversario (*vincenti* possedute dall'avversario).

Dalla comparazione dei dati ottenuti è facilmente ricavabile, per differenza, il **numero delle prese affrancabili**.

4.4 IL "TEMPO" D'AFFRANCAMENTO DI UN COLORE

Affrancare prese è l'assillo di ogni giocatore e sovente le contrapposte azioni di *affrancamento* si traducono in vere e proprie gare di *velocità*, in cui un solo giocatore (o coppia) riesce a conseguire il vantaggio finale: **realizzare le prese affrancate**. Osserviamo nell'esempio successivo una porzione delle carte di Nord ed Est (ultime 4 prese).



- Entrambi i giocatori possiedono una *vincente*.
- Entrambi i giocatori possono *affrancare* due prese.
- Entrambi i giocatori possiedono la carta che controlla il colore d'affrancamento dell'avversario.

Formuliamo qualche ipotesi di gioco:

- Se Est (primo a giocare) iniziasse ad affrancare il colore di ♣, riuscirebbe in seguito a realizzare 3 prese sulle 4 disponibili.
- Se Sud (primo a giocare) iniziasse ad affrancare il colore di ♦, riuscirebbe in seguito a realizzare 3 prese sulle 4 disponibili.
- Se qualsiasi giocatore, invece di proporre immediatamente l'affrancamento, iniziasse incassando la propria vincente (Asso), realizzerebbe soltanto quella presa.

Per qualsiasi giocatore è fondamentale dare una priorità alle proprie azioni di affrancamento e al tempo stesso quantificare l'attività da svolgere nel seme da affrancare, determinando in anticipo ciò che a bridge si definisce il **tempo di gioco** e che noi chiameremo semplicemente il **tempo di affrancamento di un colore**.

IL TEMPO DI AFFRANCAMENTO DI UN COLORE coincide con il **numero di volte che è necessario cedere la mano all'avversario**, concedendogli la presa, al fine di produrre l'affrancamento di un seme.

Nell'esempio proposto il *tempo di affrancamento del colore*, sia per Nord (♣), sia per Est (♦) è "1": una presa da cedere per ottenere l'affrancamento desiderato.

4.5 IL RESTO DEL COLORE E LA SUA RIPARTIZIONE

Per **resto del colore** s'intende il numero delle carte possedute in un seme dalla coppia avversaria. Individuare il *resto del colore* è molto utile giacché consente di poter 'immaginare' la ripartizione delle carte mancanti in un colore. Il *resto* va determinato per differenza, sottraendo da 13 il numero delle carte presenti sulla nostra linea.

Ecco, in sintesi, le azioni da svolgere per conoscere il *resto del colore* e la probabile sua ripartizione in mano avversaria.

IL "RESTO DEL COLORE":

- 1 Individua il numero di carte della tua coppia.
- 2 Ricava, per differenza, il numero delle carte mancanti in un colore (*resto del colore*).
- 3 Individua le **due iniziali** ripartizioni del resto del colore, **iniziando dalla più equilibrata**.

- 4 Se il numero di carte che compone il resto del colore è **DISPARI**, la ripartizione più probabile, tra le 2 considerate, è **quella più equilibrata**.

- 5 Se il numero di carte che compone il resto del colore è **PARI**, la ripartizione più probabile, tra le 2 considerate, è **quella meno equilibrata**.

CARTE POSSEDUTE

8	7
---	---

RESTO DEL COLORE

5	6
---	---

RIPARTIZIONE RESTO

3/2	3/3
4/1	4/2

RESTO PROBABILE:

3/2

RESTO PROBABILE:

4/2

Ricorda che la ripartizione del resto di due carte è difettiva, giacché è maggiormente probabile la ripartizione 1/1 (52% di probabilità) rispetto alla 2/0 (48% di probabilità).

PROBABILITÀ DI RIPARTIZIONE DEL “RESTO DEL COLORE”:

CARTE MANCANTI	RESTO DEL COLORE	
2	1/1	52%
	2/0	48%
3	2/1	78%
	3/0	22%
4	3/1	50%
	2/2	40%
	4/0	10%
5	3/2	68%
	4/1	28%
	5/0	4%



CARTE MANCANTI	RESTO DEL COLORE	
6	4/2	48%
	3/3	36%
	5/1	15%
7	6/0	1%
	4/3	62%
	5/2	31%
8	6/1	6,5%
	7/0	0,5%
	5/3	47%
	4/4	33%
9	6/2	17%
	7/1	2,8%
	8/0	0,2%
	5/4	45%

4.4 L'AFFRANCAMENTO DI LUNGHEZZA

L'affrancamento della lunghezza di un colore presuppone l'esaurimento delle carte possedute dagli avversari. Le prese affrancabili e i tempi d'affrancamento del colore sono subordinati alla ripartizione delle carte restanti (ripartizione del resto del colore). Verifichiamo con qualche esempio:

98653



742

Nell'esempio ①:

- Massima lunghezza del colore **5** carte (Nord)
- Resto del colore **5**
- Ripartizione probabile del resto **3/2** (4/1)
- Tempo di affrancamento **3** (se 3/2) - **4** (se 4/1)
- Prese affrancabili **2** (se 3/2) - **1** (se 4/1)

8742



9653

Nell'esempio ②:

- Massima lunghezza del colore **4** carte
- Resto del colore **5**
- Ripartizione probabile del resto **3/2** (4/1)
- Tempo di affrancamento **3** (se 3/2) - **Ø** (se 4/1)
- Prese affrancabili **1** (se 3/2) - **Ø** (se 4/1)

1096

N
O 3 E
S

875432**Nell'esempio ③:**

- | | |
|------------------------------------|---------------------------------------|
| • Massima lunghezza del colore | 6 carte (Sud) |
| • Resto del colore | 4 |
| • Ripartizione probabile del resto | 3/1 (2/2) |
| • Tempo di affrancamento | 3 (se 3/1) - 2 (se 2/2) |
| • Prese affrancabili | 3 (se 3/1) - 4 (se 2/2) |

432

N
O 4 E
S

8765**Nell'esempio ④:**

- | | |
|------------------------------------|---------------------------------------|
| • Massima lunghezza del colore | 4 carte (Sud) |
| • Resto del colore | 6 |
| • Ripartizione probabile del resto | 4/2 (3/3) |
| • Tempo di affrancamento | Ø (se 4/2) - 3 (se 3/3) |
| • Prese affrancabili | Ø (se 4/2) - 1 (se 3/3) |

Approfondiamo l'ultimo esempio svolto, ipotizzando che Sud proponga l'affrancamento della lunghezza giocando ripetutamente nel colore:

432**J109**
109

N
O 5 E
S

AKQ
AKQJ**8765****A)** (resto 3/3) **affrancamento di una presa****B)** (resto ripartito 4/2) **l'affrancamento è impossibile** in quanto Est possiede parità di lunghezza rispetto a Sud.**PER L'AFFRANCAMENTO DI LUNGHEZZA È OPPORTUNO CONSIDERARE:**

- **La parte più lunga del colore** (numero max. di prese per cui si compete).
- **Le prese da cedere all'avversario** (l'operazione è complessa: occorre determinare il *resto del colore* e, individuata la ripartizione probabile del *resto*, calcolare le prese da cedere).

Dalla comparazione dei dati ottenuti si ricava:

- **Il tempo di affrancamento del colore** (numero delle volte in cui è necessario cedere la *presa* all'avversario al fine di ottenere l'*affrancamento*).
- **Il numero delle prese affrancabili** (per differenza).

RICORDA CHE l'*affrancamento di lunghezza* è impossibile quando un avversario possiede lunghezza pari o superiore alla nostra.

4.5 IL "COLPO IN BIANCO"

Consideriamo di voler affrancare questo colore:

AK432

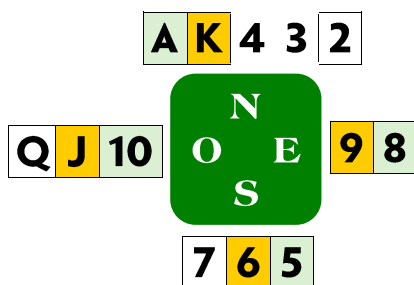
N
O E
S

765

In questo caso sappiamo di dover puntare sull'*affrancamento di lunghezza* e pertanto va considerato il *resto del colore*, la cui ripartizione probabile è 3/2; pur supponendo una distribuzione favorevole delle restanti carte possedute dagli avversari, è evidente la necessità di cessione di almeno una *presa*.

Immaginiamo ora una possibile distribuzione di tutte le 13 carte del seme con ripartizione 3/2 del resto e verifichiamo possibili scenari di *affrancamento*:

1) REALIZZO LE MIE VINCENTI E POI CEDO LA PRESA:



Svolgimento dell'*affrancamento*:

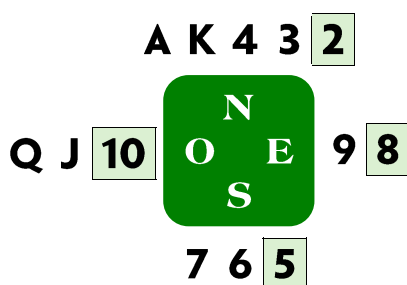
1ª PRESA

2ª PRESA

3ª PRESA

Cedendo una *presa* a Ovest, abbiamo *affrancato* 2 *prese* nel colore; **per realizzare le due *prese affrancate* è necessario un *ingresso in Nord*** perché nel colore manca il *collegamento*: Sud ha esaurito le proprie carte.

2) PRIMA CEDO QUANTO SICURAMENTE DEVO E POI REALIZZO LE MIE VINCENTI



Svolgimento dell'*affrancamento*:

1ª PRESA

Ceduta una *presa* all'avversario e avendo conservato il *collegamento*, poi potremo realizzare l'Asso e il Re nel colore e pure le ulteriori due *prese affrancate*.

IL "COLPO IN BIANCO" consiste nel giocare immediatamente *cartina* da entrambe le *mani*. Lo scopo è di provvedere alla cessione anticipata di una *presa* all'avversario (atto necessario per conseguire l'*affrancamento* sperato) e di conservare il *collegamento* nel colore.

♠ 53
♥ 52
♦ 642
♣ AK8742



♠ AK6
♥ AK64
♦ A753
♣ 65

IL "COLPO IN BIANCO"

Contratto: 3SA - Attacco: Donna di ♥

Vincenti: 7 (2♠ + 2♥ + 1♦ + 2♣).

Affrancare il seme di ♣ è semplice se le carte mancanti a ♣ sono ripartite 3/2 (68%). Giocando però Asso e Re di ♣ e ♣, è possibile *affrancare* il colore ma, mancando il *collegamento* e gli *ingressi al morto*, non sarai in grado di incassare il prodotto dell'*affrancamento*. Per risolvere questo problema è necessario ricorrere a un preliminare *colpo in bianco*, giocando inizialmente *cartina* da Sud e da Nord nel colore di ♣; ciò ti permetterà di conservare il *collegamento* e di accedere al patrimonio delle *prese affrancate*, ovviamente sempre e solo con la ripartizione 3/2 del *resto del colore*.



E.1 I COLORI SONO 'BLOCCATI'? (A)

Verifica, nelle situazioni proposte, se i colori risultano bloccati (**barrare**). Osserva con attenzione la 'parte corta' e considera l'esistenza, o meno, del 'collegamento'.

1

N
O 1 E
S



- a) Nessun colore è *bloccato* ☐
- b) Solo il colore di ♠ è *bloccato* ☐
- c) Solo il colore di ♥ è *bloccato* ☐
- d) Entrambi i colori sono *bloccati* ☐

2

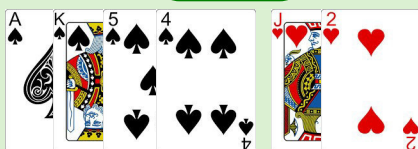
N
O 2 E
S



- a) Nessun colore è *bloccato* ☐
- b) Solo il colore di ♠ è *bloccato* ☐
- c) Solo il colore di ♥ è *bloccato* ☐
- d) Entrambi i colori sono *bloccati* ☐

3

N
O 3 E
S



- a) Nessun colore è *bloccato* ☐
- b) Solo il colore di ♠ è *bloccato* ☐
- c) Solo il colore di ♥ è *bloccato* ☐
- d) Entrambi i colori sono *bloccati* ☐

4

N
O 4 E
S



- a) Nessun colore è *bloccato* ☐
- b) Solo il colore di ♠ è *bloccato* ☐
- c) Solo il colore di ♥ è *bloccato* ☐
- d) Entrambi i colori sono *bloccati* ☐

E.2 I COLORI SONO 'BLOCCATI'? (B)

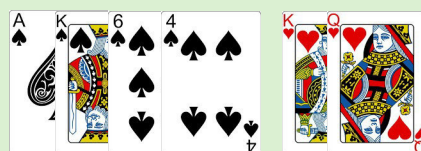
Verifica, nelle situazioni proposte, se i colori risultano bloccati (**barrare**). Osserva con attenzione la 'parte corta' e considera l'esistenza, o meno, del 'collegamento'.

1

N
O 1 E
S



- a) Nessun colore è *bloccato* ☐
- b) Solo il colore di ♠ è *bloccato* ☐
- c) Solo il colore di ♥ è *bloccato* ☐
- d) Entrambi i colori sono *bloccati* ☐

2

N
O 2 E
S



- a) Nessun colore è *bloccato* ☐
- b) Solo il colore di ♠ è *bloccato* ☐
- c) Solo il colore di ♥ è *bloccato* ☐
- d) Entrambi i colori sono *bloccati* ☐

3

N
O 3 E
S



- a) Nessun colore è *bloccato* ☐
- b) Solo il colore di ♠ è *bloccato* ☐
- c) Solo il colore di ♥ è *bloccato* ☐
- d) Entrambi i colori sono *bloccati* ☐

4

N
O 4 E
S



- a) Nessun colore è *bloccato* ☐
- b) Solo il colore di ♠ è *bloccato* ☐
- c) Solo il colore di ♥ è *bloccato* ☐
- d) Entrambi i colori sono *bloccati* ☐

E.3 QUANTI INGRESSI HA NORD?

Considerando una porzione delle carte di Nord/Sud, individua quante volte è possibile passare con certezza la presa in ogni seme da Sud a Nord.

①

♠ K2
♥ KJ10

↑
↑

N
O E
S

♠ 76
♥ AQ

Ingressi di Nord:

a) ♠

b) ♥

②

♠ K54
♥ QJ107

↑
↑

N
O E
S

♠ A876
♥ AK

Ingressi di Nord:

a) ♠

b) ♥

③

♠ KJ10
♥ Q2

↑
↑

N
O E
S

♠ AQ63
♥ AK4

Ingressi di Nord:

a) ♠

b) ♥

④

♠ QJ3
♥ AQ10

↑
↑

N
O E
S

♠ AK54
♥ KJ9

Ingressi di Nord:

a) ♠

b) ♥

⑤

♠ KQ3
♥ AQ10

↑
↑

N
O E
S

♠ A
♥ KJ96

Ingressi di Nord:

a) ♠

b) ♥

⑥

♠ QJ10
♥ K64

↑
↑

N
O E
S

♠ AK3
♥ Q96

Ingressi di Nord:

a) ♠

b) ♥

E.4 QUANTE PRESE CONSECUTIVE RIESCI REALIZZARE? (A)

Considerando che i due colori in evidenza sono solo una porzione delle tue tredici carte, valuta quante prese consecutive riesci a realizzare nei colori proposti e indica la prima carta giocata.  = posizione di inizio.

1

  **A K 3 2**
 **K J 10**

N
O E
S

 **Q J**
 **A Q**

 Posizione d'inizio:	Nord
Numero di prese consecutive	
Prima carta giocata:	

2

  **K Q J**
 **A 8 5**

N
O E
S

 **A 7 5 3**
 **K 2**

 Posizione d'inizio:	Nord
Numero di prese consecutive	
Prima carta giocata:	

3

 **A Q 6 4**
 **K 5**

N
O E
S

  **K J**
 **A 8 7 2**

 Posizione d'inizio:	Sud
Numero di prese consecutive	
Prima carta giocata:	

4

 **J**
 **A 8 5 4 2**

N
O E
S

  **A K Q 3**
 **K 7**

 Posizione d'inizio:	Sud
Numero di prese consecutive	
Prima carta giocata:	

E.5 QUANTE PRESE CONSECUTIVE RIESCI REALIZZARE? (B)

Considerando che i due colori in evidenza sono solo una porzione delle tue tredici carte, valuta quante prese consecutive riesci a realizzare nei colori proposti e indica la prima carta giocata. ♣^{*} = posizione di inizio.

1

♠^{*} ♦ A
 ♣ K 6 5 2

N
O E
S

♦ K Q 7
 ♣ A 7

♠ [*] Posizione d'inizio:	Nord
Numero di prese consecutive	
Prima carta giocata:	

2

♠^{*} ♦ Q J 10
 ♣ Q J

N
O E
S

♦ A K
 ♣ A K 3

♠ [*] Posizione d'inizio:	Nord
Numero di prese consecutive	
Prima carta giocata:	

3

♦ A Q J
 ♣ A J

N
O E
S

♠^{*} ♦ K
 ♣ K Q 10 2

♠ [*] Posizione d'inizio:	Sud
Numero di prese consecutive	
Prima carta giocata:	

4

♦ Q 8
 ♣ K Q J

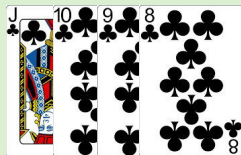
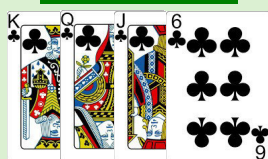
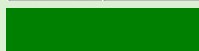
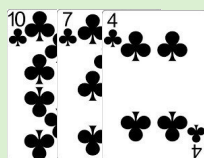
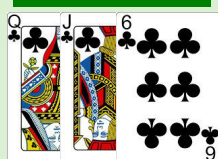
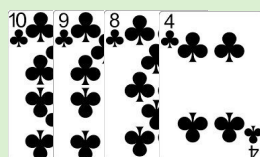
N
O E
S

♠^{*} ♦ A K 4 2
 ♣ A

♠ [*] Posizione d'inizio:	Sud
Numero di prese consecutive	
Prima carta giocata:	

E.6 AFFRANCAMENTO DI FORZA (A)

Verifica, in ogni situazione proposta, le possibili prese affrancabili.

1a) **Lunghezza massima**b) **Carte equivalenti**c) **Tempo d'affrancamento****PRESE AFFRANCABILI****2**a) **Lunghezza massima**b) **Carte equivalenti**c) **Tempo d'affrancamento****PRESE AFFRANCABILI****3**a) **Lunghezza massima**b) **Carte equivalenti**c) **Tempo d'affrancamento****PRESE AFFRANCABILI****4**a) **Lunghezza massima**b) **Carte equivalenti**c) **Tempo d'affrancamento****PRESE AFFRANCABILI**

E.7 AFFRANCAMENTO DI FORZA (B)

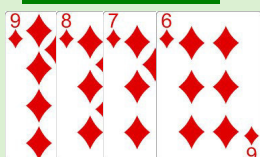
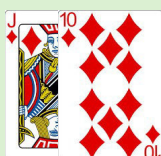
Verifica, in ogni situazione proposta, le possibili prese affrancabili.

1

a) Lunghezza massima

b) Carte equivalenti

c) Tempo d'affrancamento

PRESE AFFRANCABILI**2**

a) Lunghezza massima

b) Carte equivalenti

c) Tempo d'affrancamento

PRESE AFFRANCABILI**3**

a) Lunghezza massima

b) Carte equivalenti

c) Tempo d'affrancamento

PRESE AFFRANCABILI**4**

a) Lunghezza massima

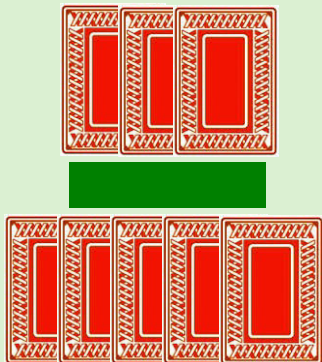
b) Carte equivalenti

c) Tempo d'affrancamento

PRESE AFFRANCABILI

E.8 IL RESTO DEL COLORE (A)

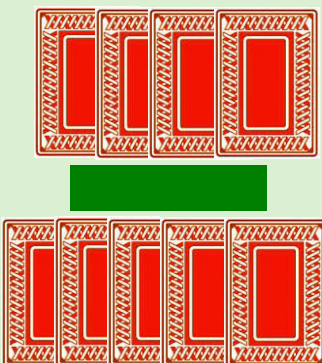
Verifica, in ogni situazione proposta, la ripartizione più probabile del **resto del colore**.

1

a) Carte mancanti

b) Le 2 ripartizioni più equilibrate

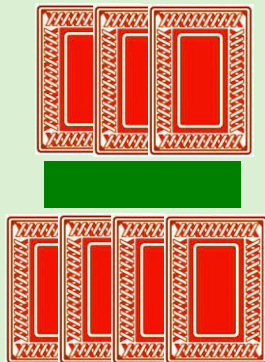
RIPARTIZIONE PROBABILE DEL RESTO

2

a) Carte mancanti

b) Le 2 ripartizioni più equilibrate

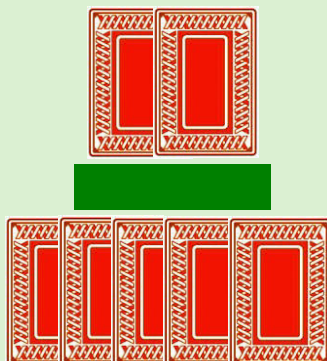
RIPARTIZIONE PROBABILE DEL RESTO

3

a) Carte mancanti

b) Le 2 ripartizioni più equilibrate

RIPARTIZIONE PROBABILE DEL RESTO

4

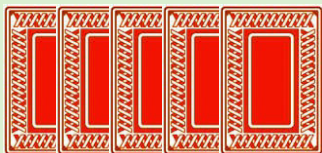
a) Carte mancanti

b) Le 2 ripartizioni più equilibrate

RIPARTIZIONE PROBABILE DEL RESTO

E.9 IL RESTO DEL COLORE (B)

Verifica, in ogni situazione proposta, la ripartizione più probabile del **resto del colore**.

1

a) Carte mancanti

b) Le 2 ripartizioni più equilibrate

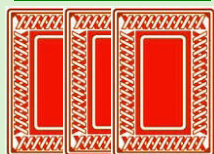
RIPARTIZIONE PIÙ PROBABILE DEL RESTO

2

a) Carte mancanti

b) Le 2 ripartizioni più equilibrate

RIPARTIZIONE PIÙ PROBABILE DEL RESTO

3

a) Carte mancanti

b) Le 2 ripartizioni più equilibrate

RIPARTIZIONE PIÙ PROBABILE DEL RESTO

4

a) Carte mancanti

b) Le 2 ripartizioni più equilibrate

RIPARTIZIONE PIÙ PROBABILE DEL RESTO

E.10 AFFRANCAMENTO DI LUNGHEZZA (A)

Verifica, in ogni situazione proposta, il possibile affrancamento di lunghezza e le prese eventualmente affrancabili.

①



N
O E
S



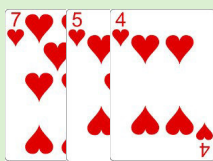
A) Vincenti Nord/Sud

B) Ripartizione probabile del resto del colore

C) Tempo di affrancamento

PRESE AFFRANCABILI

②



N
O E
S



A) Vincenti Nord/Sud

B) Ripartizione probabile del resto del colore

C) Tempo di affrancamento

PRESE AFFRANCABILI

③



N
O E
S



A) Vincenti Nord/Sud

B) Ripartizione probabile del resto del colore

C) Tempo di affrancamento

PRESE AFFRANCABILI

E.11 AFFRANCAMENTO DI LUNGHEZZA (B)

Verifica, in ogni situazione proposta, il possibile affrancamento di lunghezza e le prese eventualmente affrancabili.

①



N
O E
S



A) Vincenti Nord/Sud

B) Ripartizione probabile del resto del colore

C) Tempo di affrancamento

PRESE AFFRANCABILI

②



N
O E
S



A) Vincenti Nord/Sud

B) Ripartizione probabile del resto del colore

C) Tempo di affrancamento

PRESE AFFRANCABILI

③



N
O E
S



A) Vincenti Nord/Sud

B) Ripartizione probabile del resto del colore

C) Tempo di affrancamento

PRESE AFFRANCABILI



DISCIPLINA SPORTIVA
ASSOCIATA RICONOSCIUTA
DAL CONI

FEDERAZIONE ITALIANA GIOCO BRIDGE SETTORE INSEGNAMENTO

Consigliere Tecnico Responsabile

FEDERIGO FERRARI CASTELLANI

Realizzazione per conto della Commissione Insegnamento

VALENTINO DOMINI - GIANPAOLO RINALDI - RUGGERO VENIER

IL MIO PRIMO BRIDGE



LE BASI DEL GIOCO

LEZIONE 5

TESTO:

5.1	L'OBIETTIVO DELLA COPPIA IN CONTROGIOCO	66
5.2	LA VALUTAZIONE DELLE RISORSE DISPONIBILI IN CONTROGIOCO	
5.3	L'ATTACCO INIZIALE NEI CONTRATTI A SENZA ATOUT	67
5.4	LA CARTA D'ATTACCO NEI CONTRATTI A SENZA ATOUT	68

ESERCIZI:

E.1	QUALE OBIETTIVO ABBIAMO IN CONTROGIOCO?	71
E.2	QUANTE RISORSE POSSIEDE IL COMPAGNO?	72
E.3	QUALE SEME SCEGLI PER L'ATTACCO?	73
E.4	QUALE CARTA SCEGLI PER L'ATTACCO?	74

5.1 L'OBIETTIVO DELLA COPPIA IN CONTROGIOCO

La coppia che *controgioca* ha come proprio obiettivo un numero di *prese* tale da rendere impossibile al *giocante* la realizzazione del contratto prescelto.

L'obiettivo dei *controgiocanti* si determina sottraendo dal numero fisso **8** il numero delle prese scommesse dall'avversario. Verifichiamo con qualche esempio:

	CONTRATTO AVVERSARIO	→	CALCOLO OBIETTIVO DI CONTROGIOCO	→	OBIETTIVO DI CONTROGIOCO
①	3SA		8 - 3 = 5		5 prese
②	1SA		8 - 1 = 7		7 prese
③	6SA		8 - 6 = 2		2 prese

Per la coppia che *controgioca* stabilire inizialmente il proprio obiettivo di *prese* è un'operazione fondamentale dalla quale dipendono molte delle successive azioni.

5.2 LA VALUTAZIONE DELLE RISORSE DISPONIBILI IN CONTROGIOCO

Chi *controgioca*, considerando le proprie risorse e le scelte di *contratto* dell'avversario, è spesso in grado di quantificare in modo approssimato i *punti onori* posseduti dal compagno.

Il riferimento centrale è rappresentato dal *contratto* avversario la cui scelta prevede una quantità *statistica* di *punti onori* (da ... a) e per ottenere una valutazione delle risorse (*punti onori*) del compagno è necessario:

- Sostituire al *contratto* scelto dall'avversario la fascia di *punti onori* prevista dalla *tabella per la decisione dei contratti*.
- Sommare questo dato al proprio *punteggio onori*.
- Compiere il **complemento a 40**, dove tale numero rappresenta il *punteggio onori* globalmente disponibile.

Verifichiamo con qualche esempio:

① La coppia in NORD/SUD gioca il contratto di 2SA:

N/S		OVEST		N/S + OVEST		EST
23/24 punti onori (giustificativo)	+	8 punti onori (effettivi)	=	31-32 punti onori (approssimativi)	→	9/8 punti onori (approssimativi)

② La coppia in NORD/SUD gioca il contratto di 3SA:

N/S		OVEST		N/S + OVEST		EST
25/32 punti onori (giustificativo)	+	3 punti onori (effettivi)	=	28-35 punti onori (approssimativi)	→	5/12 punti onori (approssimativi)

Maggiore è la forbice di punteggio espressa dal *giustificativo* del *contratto* avversario e maggiore è l'oscillazione di punteggio accreditabile al compagno (da ...a).

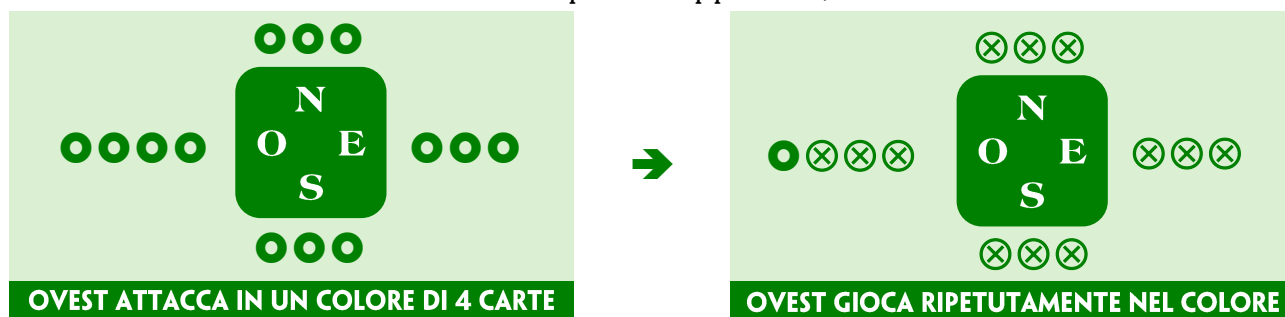
5.3 L'ATTACCO INIZIALE NEI CONTRATTI A SENZA ATOUT

L'*attacco iniziale*, prima azione di *affrancamento* della coppia *controgiocante*, è un privilegio e una responsabilità: molti contratti vengono '*battuti*' o realizzati a seguito di questa prima azione.

Gli schemi di coppia, previsti per l'*attacco*, prevedono un codice comunicativo attraverso il quale chi *attacca* manifesta le proprie intenzioni di *affrancamento*, indicando allo stesso tempo le risorse disponibili nel colore di *attacco*.

Nell'ambito dei **contratti a senza atout** è normale **attaccare in un colore lungo** (di almeno 4 carte), colore che permette, nell'ipotesi di una ripartizione equilibrata delle carte mancanti, l'*affrancamento* della lunghezza.

Osserviamo una situazione fortunata per la coppia in E/O:



Giocando per tre volte nel colore e cedendo ripetutamente la presa, Ovest può affrancare una presa di lunghezza, ciò presuppone una ripartizione equilibrata delle carte mancanti possedute dall'avversario.

L'*attacco iniziale* concede la *posizione di 4° di mano* all'avversario e ciò costituisce un *handicap* per chi attacca, teoricamente quantificabile in circa *mezza presa*; questo iniziale svantaggio può essere compensato dalle azioni successive che possono condurre all'*affrancamento* della lunghezza del seme; molto spesso un **attacco efficace proviene da un seme di cinque carte**.

La scelta del colore d'attacco deve essere in sintonia con l'obiettivo di prese della coppia.

Osserviamo questo esempio di scuola a fronte di diverse ipotesi di contratto.

QUAL È L'ATTACCO MIGLIORE?			
♠ A2	N O E S	① Sud gioca	7SA
♥ KQ54		② Sud gioca	6SA
♦ QJ10987		③ Sud gioca	3SA
♣ 8			

① **Contratto 7SA:** l'attacco più efficace è con l'Asso di ♠; il contratto avversario è down!

② **Contratto 6SA:** l'attacco più efficace è con il Re di ♥; affrancare una presa a ♥ è il modo più diretto per raggiungere l'obiettivo di contro gioco (2 prese).

③ **Contratto 3SA:** l'attacco più efficace è con la Donna di ♦; 5 prese rappresentano l'obiettivo della coppia E/O, il modo per raggiungerlo è affrancare prese nel seme di ♦.

Ricorda inoltre che quando nel nostro colore di attacco un avversario possiede lunghezza pari o superiore alla nostra nel colore non c'è possibilità di *affrancamento di lunghezza*.

Possedendo due colori di pari lunghezza è normale scegliere, come colore di attacco, il seme che contiene il maggior numero di *carte affrancabili*.

Monitoriamo la situazione con qualche esempio; l'avversario gioca 3SA e a noi spetta, senza alcuna indicazione, l'*attacco iniziale*:

1.	2.	3.
♠ AJ964	♠ QJ65	♠ 654
♥ K52	♥ QJ754	♥ A743
♦ 742	♦ 87	♦ A5
♣ A3	♣ A3	♣ QJ109
ATTACCO A ♠	ATTACCO A ♥	ATTACCO A ♣

- ① L'attacco più efficace è nel colore lungo: ♠.
- ② A parità di qualità (♥/♠) è preferibile attaccare nel colore più lungo: ♥.
- ③ A parità di lunghezza (♥/♣) è preferibile attaccare a ♣, seme che presenta un maggior numero di carte affrancabili (l'attacco da una sequenza è sicuro e produttivo).

5.4 LA CARTA D'ATTACCO NEI CONTRATTI SENZA ATOUT

Chi *attacca* deve prioritariamente verificare se nel seme c'è la possibilità di iniziare il gioco utilizzando **una carta codice**, cioè con una carta che descrive con certezza al compagno il possesso di almeno ulteriori due altre carte.

Sono carte codice: l'ASSO - il RE - la DONNA - il FANTE - il 10.

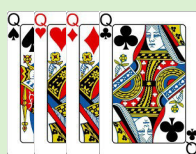
LE CARTE "CODICE" DI OGNI SEME



ASSO



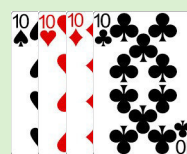
RE



DONNA



FANTE



DIECI

Ogni carta *codice* giocata:

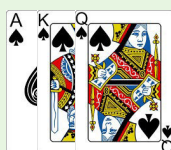
a) nega la carta precedente; **b) descrive almeno altre due carte** di cui una è sicuramente quella immediatamente successiva.

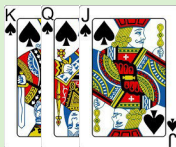
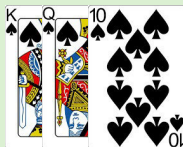
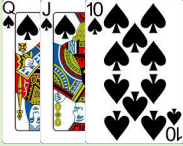
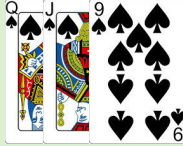
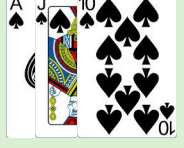
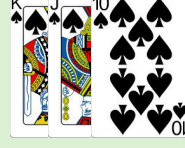
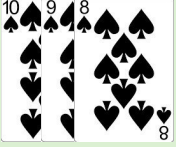
La locuzione "**almeno il ...**" indica il possesso della carta descritta o di una carta di valore superiore.

ASSO:



PROMETTE IL RE E "ALMENO IL FANTE"



RE:	NEGA L'ASSO PROMETTE LA DONNA E "ALMENO IL 10"				
	⇒				
DONNA:	NEGA IL RE, PROMETTE IL FANTE E "ALMENO IL 9"				
	⇒				
FANTE:	NEGA LA DONNA, PROMETTE IL 10 E "ALMENO L'8"				
	⇒				
10:	NEGA IL FANTE, PROMETTE IL 9 E "ALMENO IL 7"				
	⇒				

L'attacco con una **carta codice** prevede la presenza di **onori in sequenza** o 'quasi in sequenza' e in particolare le figure di carte proposte per l'attacco con carta codice descrivono:

- **SEQUENZE** (almeno tre carte in serie capeggiate da un onore): **QJ1063**.
- **SEQUENZE INTERROTTE** (due carte consecutive capeggiate da un onore, una carta mancante e una carta immediatamente successiva alla carta mancante): **QJ963**.
- **SEQUENZE INTERNE** (due carte consecutive capeggiate da un onore e una carta superiore alla carta negata dalla carta di attacco): **AQJ63** - **AJ1063**.

Nota: Il **9**, pur non essendo un onore, può essere codificato per l'attacco; in particolare con figure del tipo **J98XX** o **Q98XX**, l'attacco di 9 può esser valorizzato per descrivere la presenza della carta successiva (l'8) e di un onore superiore.

Ricorda che si attacca con la prima delle carte equivalenti:

- Con una "sequenza d'onori" (**KQJ**; **QJ10**)
- Con una "quasi sequenza" d'onori (**QJ9**; **AQJ**)

SE NON È POSSIBILE ATTACCARE CON UNA CARTA CODICE ...

Se non è possibile attaccare con **carta codice**, si ricorre ad una di queste alternative:

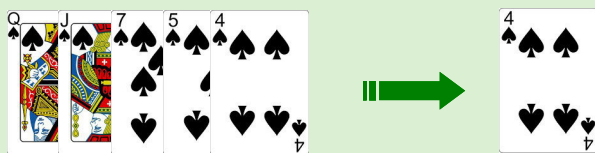
- se il colore contiene uno o più onori maggiori (**A/K/Q**) si attacca con la carti-

na **più piccola** posseduta;

b) se il colore **non contiene onori maggiori** si attacca con la **seconda cartina dall'alto**.

Verifichiamo con qualche esempio:

ESEMPIO 1:



① SI ATTACCA CON IL 4

Si attacca con il 3: 'piccola' con l'onore.

Non si attacca con la Donna: la Donna è una carta codice.

ESEMPIO 2:



② SI ATTACCA CON IL 2

Si attacca con il 3: 'piccola' con l'onore.

Non si attacca con il Re: il Re è una carta codice.

ESEMPIO 3:



③ SI ATTACCA CON IL 3

Si attacca con il 3: 'piccola' con l'onore.

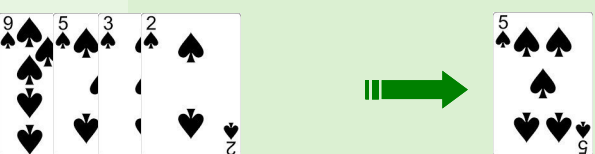
ESEMPIO 4:



④ SI ATTACCA CON IL 6

Si attacca con il 6 (seconda cartina dall'alto).

ESEMPIO 5:



⑤ SI ATTACCA CON IL 5

Si attacca con il 5 (seconda cartina dall'alto).

Non potendo attaccare con "carta codice" si attacca di cartina

a) **Possedendo onori maggiori: con la cartina più piccola**

b) **Non possedendo onori maggiori: con la 2^a cartina dall'alto**



E.1 QUALE OBIETTIVO ABBIAMO IN CONTROGIOCO ?

Verifica l'obiettivo di controgioco della coppia in E/O.

1**CONTRATTO**
N/S**OBIETTIVO**
E/O**2SA** **8 -** **=** **2****CONTRATTO**
N/S**OBIETTIVO**
E/O**7SA** **8 -** **=** **3****CONTRATTO**
N/S**OBIETTIVO**
E/O**3SA** **8 -** **=** **4****CONTRATTO**
N/S**OBIETTIVO**
E/O**4SA** **8 -** **=** **5****CONTRATTO**
N/S**OBIETTIVO**
E/O**6SA** **8 -** **=** **6****CONTRATTO**
N/S**OBIETTIVO**
E/O**1SA** **8 -** **=** **7****CONTRATTO**
N/S**OBIETTIVO**
E/O**2SA** **8 -** **=** **8****CONTRATTO**
N/S**OBIETTIVO**
E/O**5SA** **8 -** **=**

E.2 QUANTE RISORSE POSSIEDE IL COMPAGNO?

Valuta le possibili risorse del compagno in controgio.

1

N/S GIOCA

6SA

GIUSTIFICATIVO N/S

DA ____ A ____

OVEST POSSIEDE

4 PO

EST POSSIEDE

? ____ / ____ ?**2**

N/S GIOCA

3SA

GIUSTIFICATIVO N/S

DA ____ A ____

OVEST POSSIEDE

8 PO

EST POSSIEDE

? ____ / ____ ?**3**

N/S GIOCA

2SA

GIUSTIFICATIVO N/S

DA ____ A ____

OVEST POSSIEDE

11 PO

EST POSSIEDE

? ____ / ____ ?**4**

N/S GIOCA

3SA

GIUSTIFICATIVO N/S

DA ____ A ____

OVEST POSSIEDE

3 PO

EST POSSIEDE

? ____ / ____ ?

E.3 QUALE SEME SCEGLI PER L'ATTACCO?

In tutti i casi proposti l'avversario dichiara un contratto a senza atout e a te spetta l'attacco iniziale. In quale seme attacchi? (**barrare**)

1 **OVEST** 

♠ K63
♥ AJ852
♦ 7
♣ 10984

 N
O E
S
3SA

2 **OVEST** 

♠ 109
♥ J10974
♦ 63
♣ AQ52

 N
O E
S
3SA

3 **OVEST** 

♠ K864
♥ Q1083
♦ K2
♣ Q104

 N
O E
S
3SA

4 **OVEST** 

♠ AK6
♥ 63
♦ KQJ52
♣ 87

 N
O E
S
3SA

5 **OVEST** 

♠ K52
♥ 874
♦ A63
♣ QJ1098

 N
O E
S
3SA

6 **OVEST** 

♠ 962
♥ Q10873
♦ A4
♣ KQ5

 N
O E
S
1SA

7 **OVEST** 

♠ KJ96
♥ 10984
♦ 875
♣ 42

 N
O E
S
6SA

8 **OVEST** 

♠ Q103
♥ Q103
♦ Q103
♣ 10987

 N
O E
S
6SA

E.4 QUALE CARTA SCEGLI PER L'ATTACCO?

L'avversario è impegnato in un contratto a senza, individua la possibile carta di attacco iniziale con le seguenti combinazioni.

- | | | | |
|-------------------|--|-------------------|--|
| 1) KQJ6 | | 16) QJ1054 | |
| 2) QJ106 | | 17) 9764 | |
| 3) J1094 | | 18) Q1098 | |
| 4) KQ642 | | 19) AQJ85 | |
| 5) KQ102 | | 20) KJ1063 | |
| 6) QJ932 | | 21) J10842 | |
| 7) QJ632 | | 22) 10764 | |
| 8) AKJ52 | | 23) J1097 | |
| 9) AK652 | | 24) AJ873 | |
| 10) KJ1043 | | 25) KQ954 | |
| 11) AJ1075 | | 26) AKJ109 | |
| 12) A5432 | | 27) Q1098 | |
| 13) K8752 | | 28) AQ973 | |
| 14) KJ864 | | 29) J7652 | |
| 15) Q7632 | | 30) KJ742 | |



FEDERAZIONE ITALIANA GIOCO BRIDGE SETTORE INSEGNAMENTO



DISCIPLINA SPORTIVA
ASSOCIATA RICONOSCIUTA
DAL CONI

Consigliere Tecnico Responsabile
FEDERIGO FERRARI CASTELLANI

Realizzazione per conto della Commissione Insegnamento
VALENTINO DOMINI - GIANPAOLO RINALDI - RUGGERO VENIER

IL MIO PRIMO BRIDGE



LE BASI DEL GIOCO

LEZIONE 6

TESTO:

6.1	IL 3° DI MANO: COMPORTAMENTI BASE	76
6.2	IL 3° DI MANO VALUTA L'ATTACCO DEL COMPAGNO	77
6.3	IL 3° DI MANO È COINVOLTO NELLA COSTRUZIONE DELLA PRESA	79
6.4	IL 3° DI MANO NON È COINVOLTO NELLA COSTRUZIONE DELLA PRESA	80
6.5	IL 3° DI MANO EVITA I 'BLOCCHI'	83
6.6	IL 3° DI MANO E LA PRESA SUCCESSIVA	

ESERCIZI:

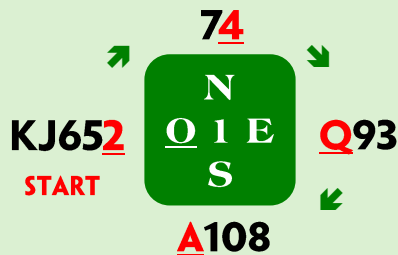
E.1	VALUTA LA CARTA D'ATTACCO	84
E.2	CHI POSSIEDE LA DONNA?	85
E.3	CHI POSSIEDE IL RE?	86
E.4	COMPORTAMENTO DEL 3° DI MANO (A)	87
E.5	COMPORTAMENTO DEL 3° DI MANO (B)	88
E.6	COMPORTAMENTO DEL 3° DI MANO (C)	89
E.7	COMPORTAMENTO DEL 3° DI MANO (D)	90
E.8	COMPORTAMENTO DEL 3° DI MANO E DEDUZIONI DELL'ATTACCANTE (A)	91
E.9	COMPORTAMENTI DEL 3° DI MANO E DEDUZIONI DELL'ATTACCANTE (B)	92

6.1 IL 3° DI MANO: COMPORTAMENTI BASE

Nella scorsa lezione abbiamo verificato i principi che regolano l'attacco iniziale nei contratti a senza atout, ora inizieremo verificando il comportamento del compagno (3° di mano) dopo l'attacco.

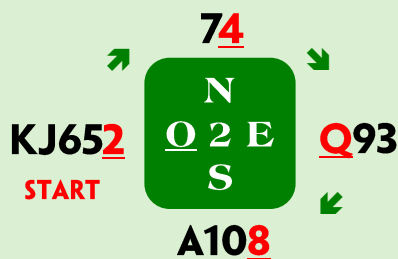
Dopo l'attacco il compagno, in posizione 3° di mano (3° a giocare nella presa), **deve collaborare attivamente all'affrancamento delle prese nel seme** e in linea generale deve:

a) Sacrificare i propri onori allo scopo di *affrancare* quelli del compagno:

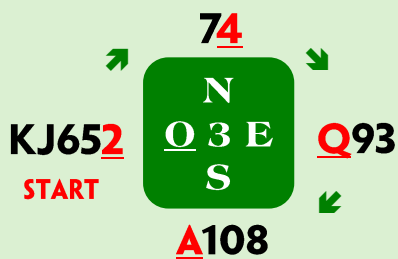


Nell'esempio Ovest attacca con il 2 ed **Est** (3° di mano) **deve giocare la Donna**. Sud vince la presa con l'Asso, ma il sacrificio della Donna determina l'affrancamento del Re e del Fante di Ovest. Se, al contrario, Est giocasse, una cartina Sud realizzerebbe la presa con il 10, conservando l'Asso.

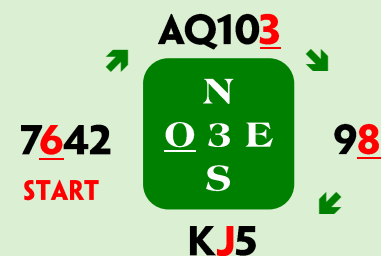
b) Ricordarsi di giocare nel colore di attacco del compagno nelle prese successive, salvo che la 'figura di colore' posseduta dal morto non sconsigli tale azione.



Ovest attacca con il 2. **Est** (3° di mano) gioca la Donna e vince la presa. **Per Est è opportuno rigiocare alla successiva presa nel colore proposto dal compagno.**



Ovest attacca con il 2. **Est** (3° di mano) gioca la Donna e Sud vince con l'Asso. **Quando Est vincerà una successiva presa dovrà ricordarsi di rigiocare nel colore di attacco del compagno.**



Ovest attacca con il 6. **Est** (3° di mano) gioca l'8 e Sud vince con il Fante. Quando poi Est vincerà una successiva presa dovrà giocare in un colore diverso: nel colore di attacco non ci sono prese affrancabili per Est/Ovest.



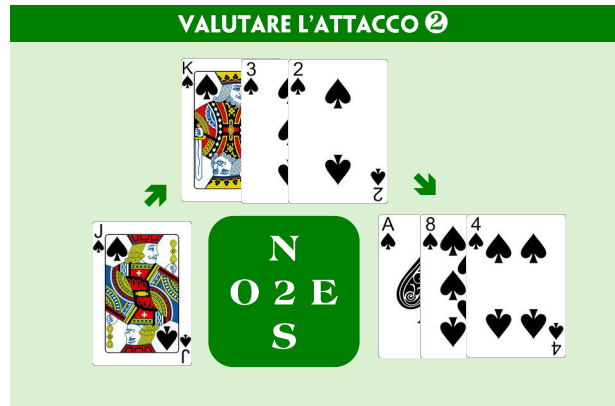
6.2 IL 3° DI MANO VALUTA L'ATTACCO DEL COMPAGNO

Per collaborare al meglio all'affrancamento del colore d'attacco, il 3° di mano deve **decodificare il messaggio della carta di attacco**.

A) Il compagno ha attaccato utilizzando una "carta codice": in questi casi è possibile ricavare precise informazioni, che potranno poi condurre a comportamenti utili e coerenti nell'aggiudicazione delle prese.



❶ Il 3° di mano in questo caso è a perfetta conoscenza delle carte del partner. Il compagno possiede: l'**Asso**, il **Re** e il **Fante**.



❷ Il 3° di mano è a conoscenza della disposizione degli onori. **Ovest** possiede il **Fante**, il **10** e il **9**. **Sud** ha la **Donna** (carta negata dall'attacco).

B) Il compagno ha attaccato utilizzando una cartina: in questi casi, essendo la descrizione molto più generica, i profili ricostruttivi, relativi alla disposizione degli onori nel seme, sono maggiormente sfumati.

In ogni caso il 3° di mano deve verificare se la cartina giocata dal compagno è ...

- **La più piccola** delle cartine possedute: in questo caso, semplificando, il messaggio trasferito è «Possiedo uno o più onori maggiori nel seme di attacco».
- **Una cartina alta** (la seconda dall'alto): in questo caso il messaggio trasferito è «Non possiedo onori maggiori nel seme».



❸ Il 3° di mano in questo caso ha una buona conoscenza della ripartizione degli onori nel seme: **il compagno possiede il Re nel colore**. Il ♠2 (carta di attacco) è la carta più piccola del seme e il messaggio veicolato è: «possiedo almeno un onore maggiore».

Individuare le carte possedute dal compagno consente la ricostruzione della posizione degli onori nel seme di attacco e conseguentemente di porre in atto una scelta conveniente. Nell'esempio, supponendo che il morto giochi il 4, Est, inserendo il Fante, ha la certezza della presa: attaccando con il ♠2 Ovest ha evidenziato il possesso di un onore maggiore, valutando le carte presenti al morto e quelle nella propria mano

Est è in grado di stabilire che il compagno è in possesso del Re di ♠.

In altri casi indagare intorno alla posizione degli onori mancanti è meno semplice e immediato. Verifichiamo con qualche nuovo e più delicato esempio:

VALUTARE L'ATTACCO ④

④ Il 3° di **mano** in questo esempio dovrebbe considerare se l'attacco di 7 prevede:

- **8732** (attacco con la 2ª cartina dall'alto);
- **KQ87** (attacco con la cartina più piccola).

Giocando inizialmente l'Asso Est avrà una visione più chiara della situazione: se Sud risponde con un "pezzo" a ♠ (Re o Donna), Est potrà attribuire ad Ovest il possesso di sole cartine.

VALUTARE L'ATTACCO ⑤

⑤ Nei panni del 3° di **mano**, supponendo che la carta giocata dal *morto* sia il ♠5, ci si deve chiedere qual è la carta da giocare; l'attacco di *piccola* indica il possesso di uno o più *onori* in Ovest e ciò può sotto intendere situazioni ben diverse ed è necessario pensare agli sviluppi futuri delle prese nel colore.

Con riferimento all'ultimo esempio (⑤), verifichiamo due diverse ipotesi:

	Q75		Q75
K862	A)	A103	B)
J94		964	

Caso A) - Giocare l'Asso o il 10 è agli effetti delle *prese* indifferente, perché l'avversario comunque avrà modo di realizzare una *presa* nel colore. *Giocando il 10, sarà il Fante a realizzare la presa; giocando l'Asso, la Donna e il Fante consentiranno in seguito al giocante di realizzare una presa.*

Caso B) - In questa ipotesi di ripartizione degli *onori* giocare il 10 è decisivo, poiché consente la realizzazione di tutte le *prese* nel colore; giocando, invece, immediatamente l'Asso, nessuno sarà poi in grado di impedire la *presa* alla Donna di Nord.

In questa situazione è senz'altro utile per il 3° di *mano* impegnare il 10 alla prima *presa*: così facendo il 3° di *mano* si preoccupa di controllare l'*onore* presente al *morto* e di impedire a questo la *presa*.



6.3 IL 3° DI MANO È COINVOLTO NELLA COSTRUZIONE DELLA PRESA

Per indirizzare adeguatamente l'azione del 3° di mano è necessario distinguere due fondamentali situazioni:

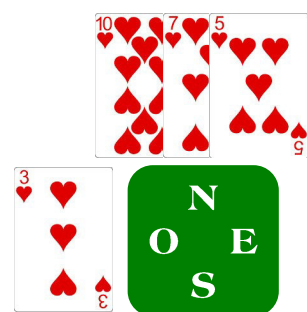
- a) Il 3° di mano è coinvolto nella costruzione della *presa* corso.
- b) Il 3° di mano non è coinvolto nella costruzione della *presa* in corso.

Iniziamo, dunque, considerando i casi in cui il 3° di mano è coinvolto nella costruzione della *presa*, ovvero il 3° di mano è chiamato a partecipare attivamente alla *presa* nel seme d'attacco, utilizzando le risorse possedute.

In questo caso il 3° di mano:

- Partecipa alla *presa* inserendo la carta utile di maggior valore.
- Con due o più carte equivalenti gioca la carta di valore inferiore.

Valutiamo questi nuovi obblighi del 3° di mano con un esempio; la carta di attacco intavolata dal compagno (3 di ♥) è compatibile con il possesso di uno o più onori maggiori; il morto gioca il 5 (la cartina più piccola) e ora ...



Il morto gioca il 5 di ♥ e Il 3° di mano...

1)		→ Gioca la DONNA .
2)		→ Gioca il RE . Con due o più carte equivalenti impegna quella di valore inferiore.
3)		→ Gioca l' 8 . Con più carte equivalenti impegna quella di valore inferiore.
4)		→ Gioca il 9 . Con più carte equivalenti impegna quella di valore inferiore.
5)		→ Gioca la DONNA . Con più carte equivalenti impegna quella di valore inferiore.

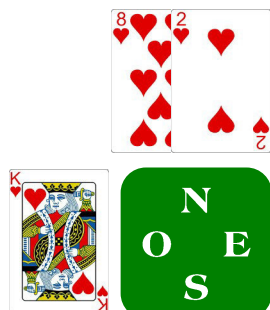
RICORDA CHE IL 3° DI MANO SE COINVOLTO NELLA COSTRUZIONE DELLA PRESA

- Gioca la *carta utile* di maggior valore.
- Con due o più carte equivalenti gioca la carta di valore inferiore tra le equivalenti.

6.4 IL 3° DI MANO NON È COINVOLTO NELLA COSTRUZIONE DELLA PRESA

A volte le carte possedute dal 3° di mano sono ininfluenti nell'aggiudicazione della presa in corso, perché sono *equivalenti* alla carta giocata dal compagno o perché non possono superare le carte giocate dall'avversario.

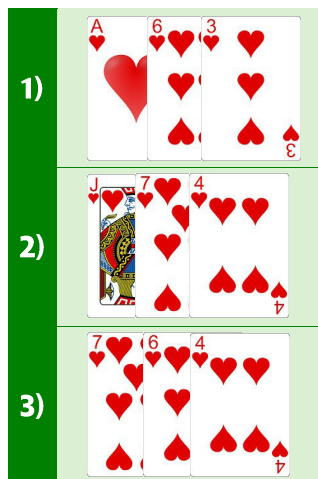
Monitoriamo la situazione con qualche altro esempio.



START

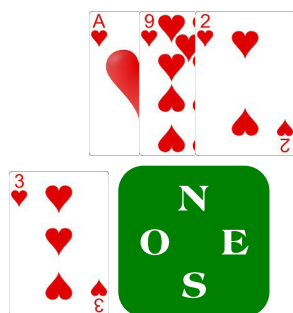
SITUAZIONE 1)

Il morto gioca il 2 di ♥ e Il 3° di mano...



Gli esempi evidenziano per il 3° di mano:

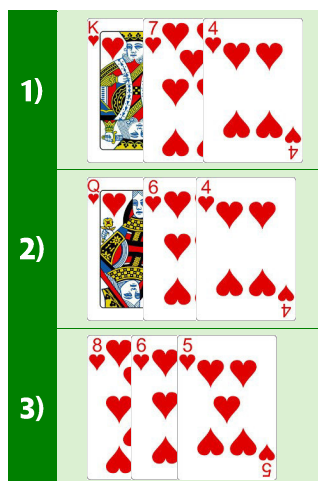
- L'impossibilità (casi 2- 3) di partecipare attivamente alla presa.
- La non convenienza (caso1) di partecipare attivamente alla presa.



START

SITUAZIONE 2)

Il morto gioca l'Asso di ♥ e Il 3° di mano ...



Gli esempi evidenziano per il 3° di mano: l'impossibilità di partecipare alla costruzione della presa.

Nelle situazioni in cui il 3° di mano non è coinvolto nella costruzione della presa, è lecito chiedersi quale debba essere il suo comportamento, in altre parole quale carta, o meglio quale *cartina*, egli sia chiamato a giocare.

Quando un giocatore non ha obblighi di partecipazione diretta alla presa e il colore di gioco è di sicuro interesse per propria *linea*, egli può fornire, con le *cartine*, una segnalazione al fine di evidenziare il **gradimento** o **meno** nel colore.

Il segnale di gradimento consente di esprimere due diversi pareri:

- A) **Gradisco la continuazione in questo colore:** «Caro partner questo colore mi piace e t'invito a rigiocarci nelle prese successive».
- B) **Non gradisco la continuazione in questo colore:** «Caro partner non mi piace questo colore e, dal mio punto di vista, **ti autorizzo a cambiare colore di contro gioco** nelle successive prese».

In realtà l'opinione espressa con una segnalazione (gradimento o rifiuto) è del tutto soggettiva e il compagno, pur comprendendo il messaggio, la può disattendere, ovviamente avendo buone ragioni per farlo.

Per fornire informazioni si utilizzano le cartine 'libere', le cartine che non hanno ruolo nell'aggiudicazione di future prese; attenzione, dunque, a segnalare con i 10 ed anche i 9 che spesso devono essere considerate 'carte di difesa'.

Per fornire una segnalazione utile c'è purtroppo l'esigenza che l'informazione sia riconoscibile dal compagno e pertanto è necessario costruire un **codice di comunicazione**, ovvero ordinare le cartine in una **sequenza gerarchica e preordinata** conosciuta ai due partner. Ecco come noi ordiniamo le cartine:

DISPLAY BASSO - ALTO



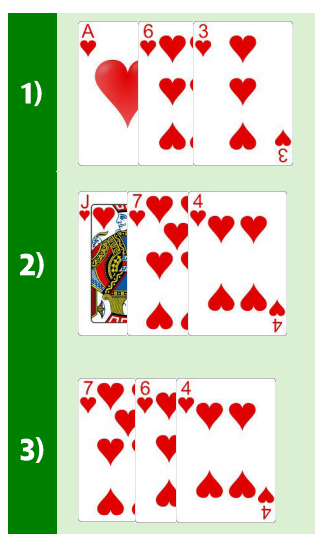
Una sola carta giocata non trasmette alcuna informazione; l'informazione è trasmessa da una sequenza di almeno due carte giocate e al proposito è necessario considerare il movimento nell'ambito del display; se il movimento è **da sinistra a destra si gradisce**, se è **da destra a sinistra si rifiuta**.

Alla luce di queste nuove informazioni riverifichiamo gli esempi proposti:



SITUAZIONE 1)

Il morto gioca il 2 di ♥ e il 3° di mano...



→ Gioca il 3.

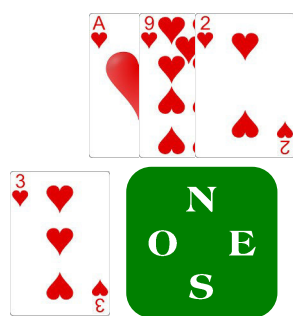
Il 3° di mano inizia a segnalare con il 3 (la più a sinistra nel display tra quelle possedute) il **GRADIMENTO** (semaforo verde!).

→ Gioca il 4.

Il 3° di mano inizia a segnalare con il 4 (la cartina più a sinistra nel display tra quelle possedute) il **GRADIMENTO**, possedendo una carta utile (il compagno possiede KQ e 10).

→ Gioca il 7.

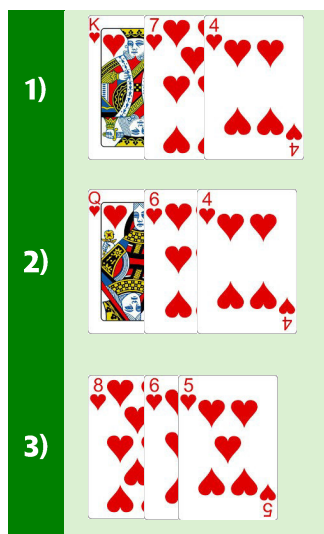
Il 3° di mano inizia a segnalare con il 7 (la cartina più a destra nel display tra quelle possedute) il **RIFIUTO** (nessun contributo, all'affrancamento del colore).



START

SITUAZIONE 2)

Il morto gioca l'Asso di ♥ e Il 3° di mano...



→ Gioca il 4.

Il 3° di mano inizia a segnalare con il 4 (la cartina più a sinistra nel display tra quelle possedute) il **GRADIMENTO**.

→ Gioca il 4.

Il 3° di mano inizia a segnalare con il 4 (la cartina più a sinistra nel display tra quelle possedute) il **GRADIMENTO**, possedendo una carta utile (il compagno possiede il K).

→ Gioca l'8.

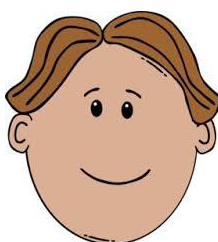
Il 3° di mano inizia a segnalare con l'8 (la cartina più a destra nel display tra quelle possedute) il **RIFIUTO** (nessun contributo, all'affrancamento del colore).

In generale abbiamo detto che una sola carta giocata non trasmette alcuna informazione, l'informazione è trasmessa solo da almeno una serie di due carte giocate (solo la seconda carta conferma se la precedente stava a destra o sinistra nel display), tuttavia il compagno non sempre ha modo e tempo di aspettare la conferma di una seconda carta giocata dal partner. In questi casi di necessità bisogna fare virtù e spesso il compagno deve far ricorso alle inferenze, in pratica dare un nome e un cognome alla prima carta giocata dal compagno; ciò spesso è possibile osservando attentamente le proprie cartine e quelle presenti al morto, le intenzioni del giocatore e non da ultimo lo svolgimento della dichiarazione.

Abbiamo associato per ora il **segnale di gradimento/rifiuto** al comportamento del 3° di mano dopo l'attacco e ora è necessario chiederci in che situazioni possa essere ulteriormente applicabile tale *segnale* e al proposito, semplificando, potremo per ora dire che ...

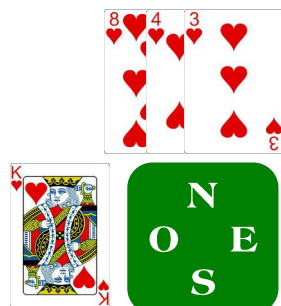
IL SEGNALE DI GRADIMENTO/RIFIUTO si utilizza:

- a) Quando il compagno gioca in un colore e, dovendo noi rispondere, non abbiamo la necessità o la convenienza di partecipazione alla costruzione della presa.
- b) Quando uno dei controgiocanti *scarta* (si scarta quando si è sprovvisti di carte nel seme imposto per la presa in corso.)



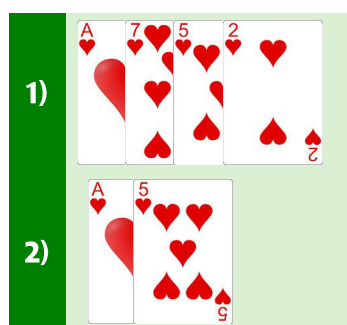
6.5 IL 3° DI MANO EVITA I 'BLOCCHI'

Riprendendo la nostra indagine riguardo ai comportamenti del 3° di mano, c'è ancora da aggiungere che a volte il 3° di mano è chiamato a prevedere una situazione di *blocco successivo* e ciò avviene quando questi ha *onori corti*; il 3° di mano può, valutando la convenienza di tale azione, liberarsi delle carte che potranno dar luogo in seguito al *blocco*.



START

Il morto gioca il 3 di ♥ e Il 3° di mano ...



→ Gioca il **2**.

Il 3° di mano inizia a segnalare con il **2** (la cartina più a sinistra nel display tra quelle possedute) il **GRADIMENTO**.

→ Gioca l'**Asso**.

Per prevenire un blocco il 3° di mano supera il Re con l'Asso e rigioca nel colore.

6.6 IL 3° DI MANO E LA PRESA SUCCESSIVA

Se il 3° di mano vince la presa (o vince una successiva presa) e non ci sono evidenti controindicazioni (o alternative maggiormente favorevoli), il 3° di mano **rigioca nel colore di attacco** del compagno **ogni volta che è possibile** e ...

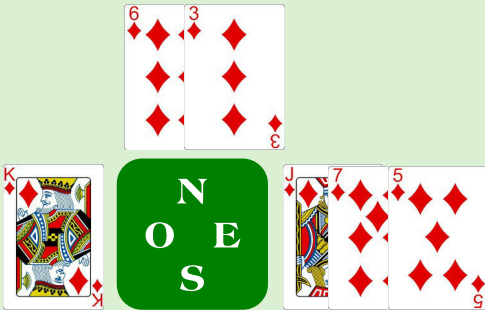
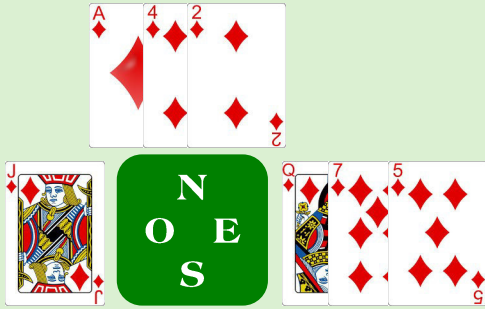
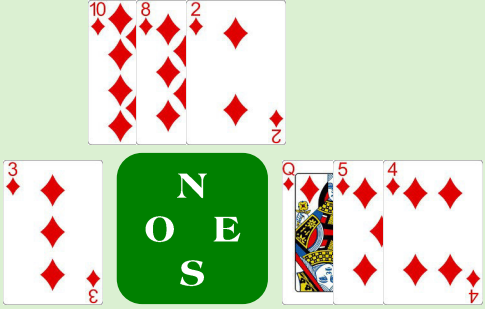
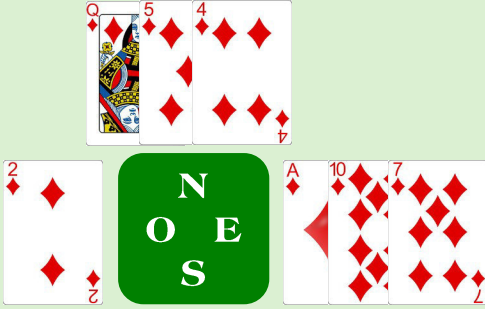
a) possedendo **un numero residuo di carte pari** (2/4) rigioca la cartina **più grande** tra quelle possedute (con 4 carte la seconda dall'alto);

b) possedendo **un numero residuo di carte dispari** (1/3/5) rigioca la cartina **più piccola** tra quelle possedute.



E.1 VALUTA LA CARTA D'ATTACCO

Considera quali combinazioni di carte sono compatibili con l'attacco di Ovest
(**barrare le situazioni di carte non compatibili**).

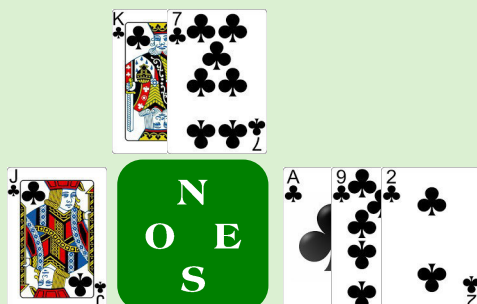
① 	a) KQ842 b) K1094 c) KQ104 d) AK842 e) KQ1098
② 	a) J10983 b) KJ1063 c) J1086 d) J1063 e) KJ863
③ 	a) J763 b) KJ763 c) AJ963 d) AK763 e) 9763
④ 	a) J8732 b) K862 c) 98632 d) J982 e) KJ862

E.2 CHI POSSIEDE LA DONNA?

Nei panni del 3° di mano (Est), valuta chi possiede la Donna nel colore proposto (**barrare**).

1

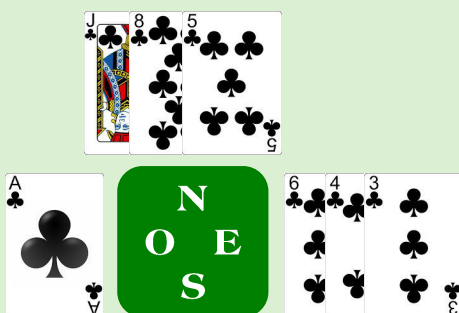
ATTACCO



Chi possiede la Donna di ♣?

SUD**OVEST****2**

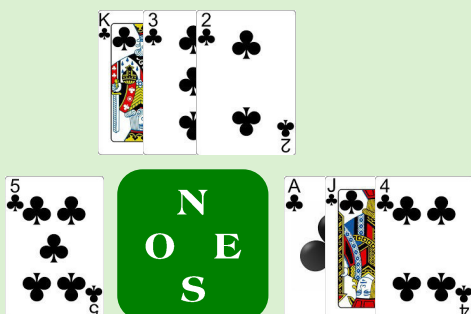
ATTACCO



Chi possiede la Donna di ♣?

SUD**OVEST****3**

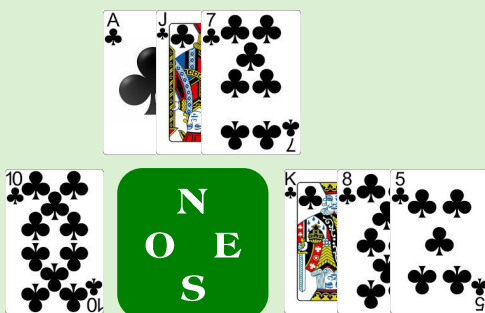
ATTACCO



Chi possiede la Donna di ♣?

SUD**OVEST****4**

ATTACCO

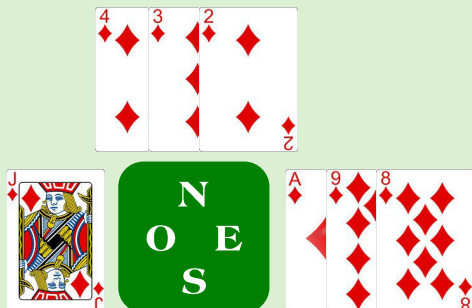
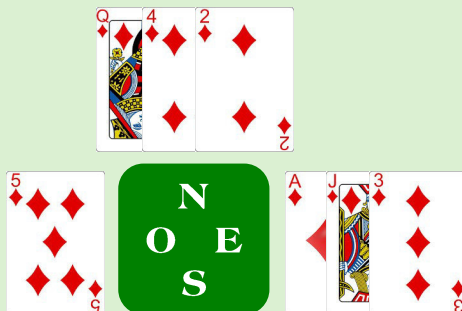
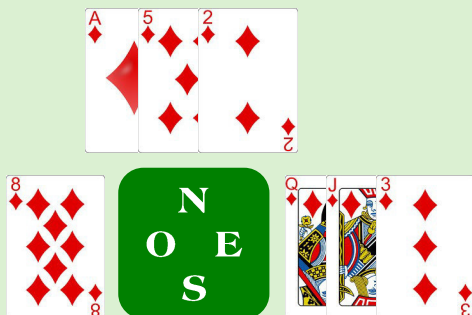


Chi possiede la Donna di ♣?

SUD**OVEST**

E.3 CHI POSSIEDE IL RE?

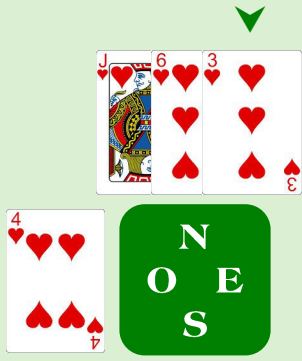
Nei panni del 3° di mano (Est), valuta chi possiede il Re nel colore proposto (**bar-rare**).

1**ATTACCO**Chi possiede il Re di $\diamond$?**SUD****OVEST****2****ATTACCO**Chi possiede il Re di $\diamond$?**SUD****OVEST****3****ATTACCO**Chi possiede il Re di $\diamond$?**SUD****OVEST****4****ATTACCO**Chi possiede il Re di $\diamond$?**SUD****OVEST**

E.4 COMPORTAMENTO DEL 3° DI MANO (A)

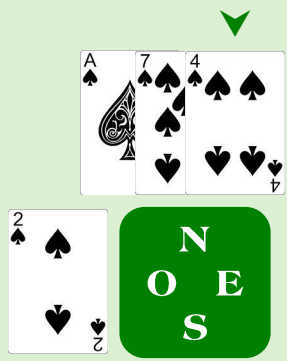
Il tuo compagno attacca; **il morto gioca la cartina più piccola** posseduta; che carta giochi in Est al tuo turno (3° di mano) nei casi proposti?

1



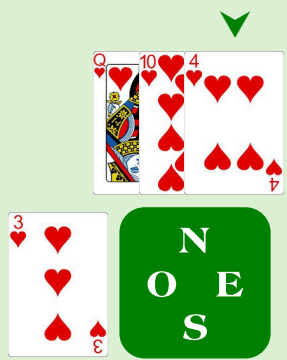
a) **A82**
 b) **K72**
 c) **Q85**
 d) **Q1052**
 e) **Q1092**

2



a) **Q65**
 b) **J1083**
 c) **QJ6**
 d) **J106**
 e) **K653**

3

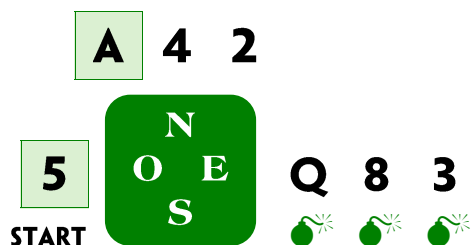


a) **K85**
 b) **A65**
 c) **KJ2**
 d) **AJ92**
 e) **J982**

E.5 COMPORTAMENTO DEL 3° DI MANO (B)

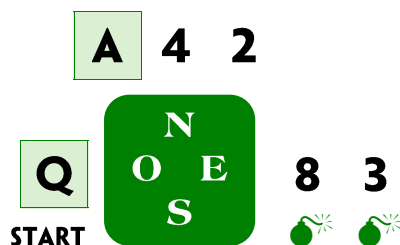
Il tuo compagno attacca e il morto gioca la carta riquadrata, tu in Est (3° di mano) che carta giochi nei casi proposti?

1



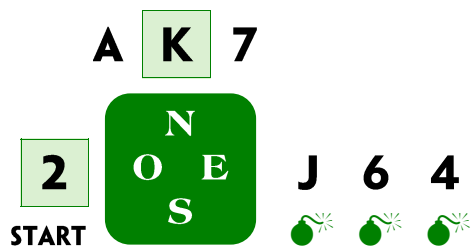
EST GIOCA _____

2



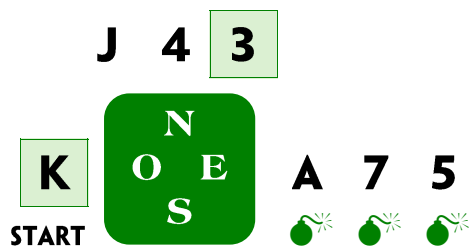
EST GIOCA _____

3



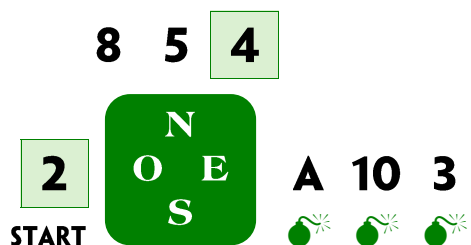
EST GIOCA _____

4



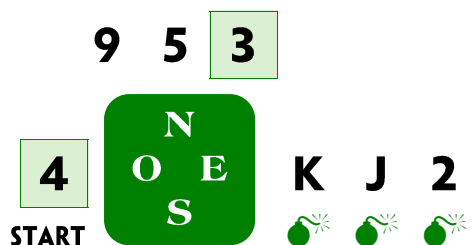
EST GIOCA _____

5



EST GIOCA _____

6

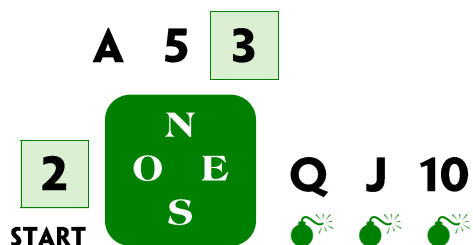


EST GIOCA _____

E.6 COMPORTAMENTO DEL 3° DI MANO (C)

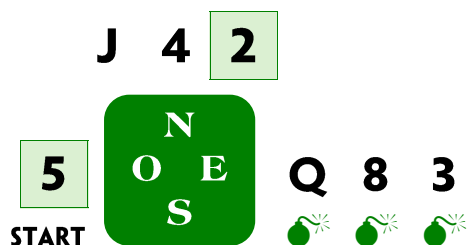
Il tuo compagno attacca e il morto gioca la carta riquadrata, tu in Est (3° di mano) che carta giochi nei casi proposti?

1



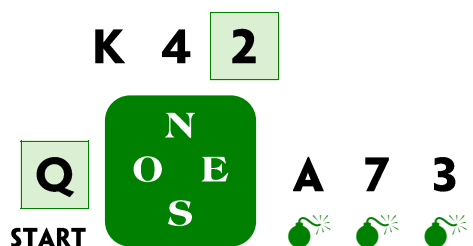
EST GIOCA _____

2



EST GIOCA _____

3



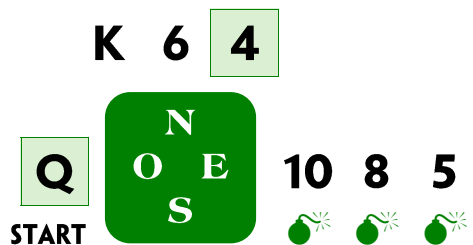
EST GIOCA _____

4



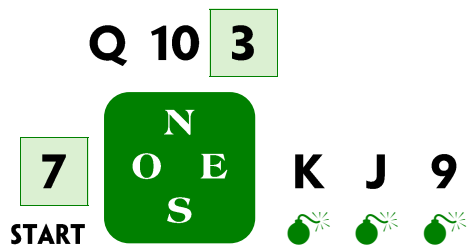
EST GIOCA _____

5



EST GIOCA _____

6

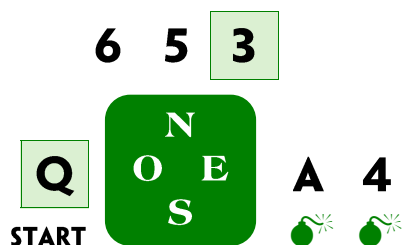


EST GIOCA _____

E.7 COMPORTAMENTO DEL 3° DI MANO (D)

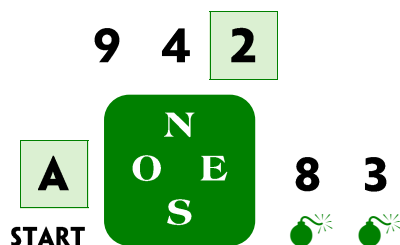
Il tuo compagno attacca e il morto gioca la carta riquadrata, tu in Est (3° di mano) che carta giochi nei casi proposti?

1



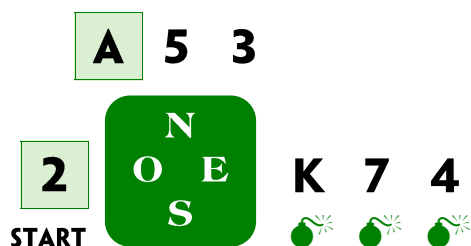
EST GIOCA _____

2



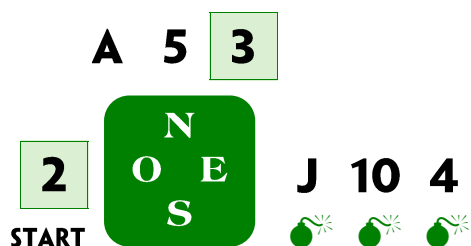
EST GIOCA _____

3



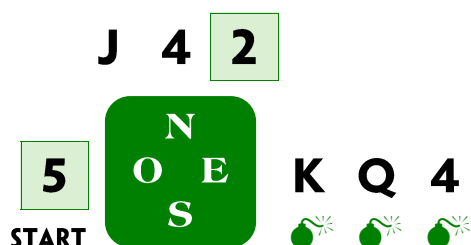
EST GIOCA _____

4



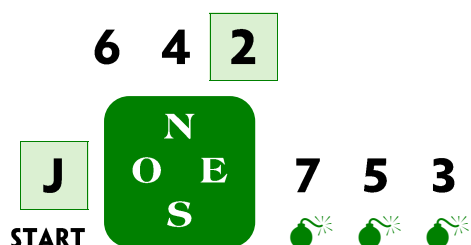
EST GIOCA _____

5



EST GIOCA _____

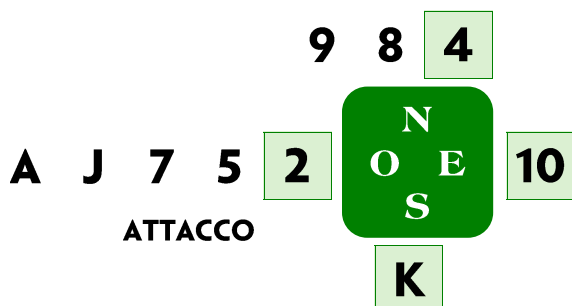
6



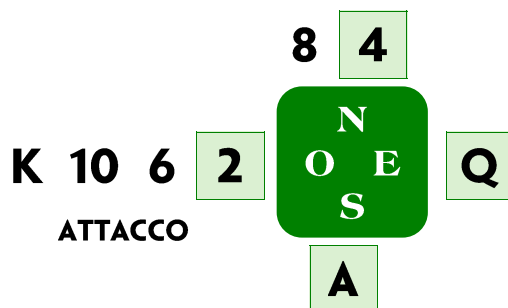
EST GIOCA _____

E.8 COMPORTAMENTO DEL 3° DI MANO E DEDUZIONI DELL'ATTACCANTE (A)

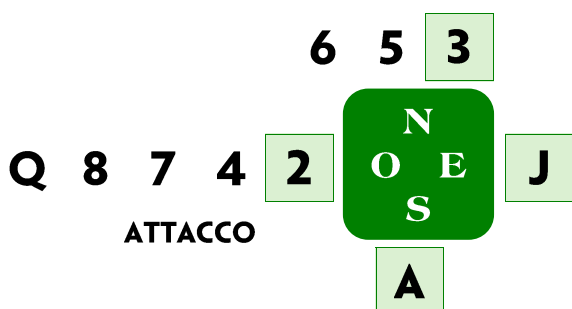
Nei panni dell'attaccante (1° di mano) valuta la presa giocata e individua la posizione degli onori in questi colori.

1

Chi ha la Donna?

EST**SUD****2**

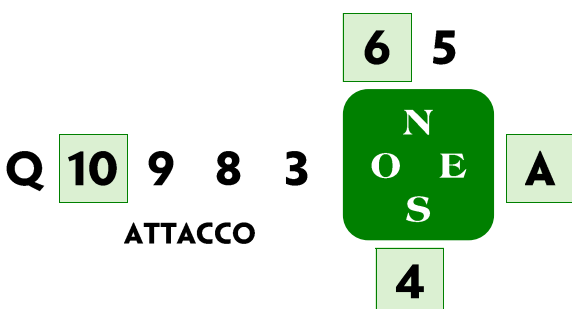
Chi ha il Fante?

EST**SUD****3**

Chi ha il 10?

EST**SUD**

Chi ha il Re?

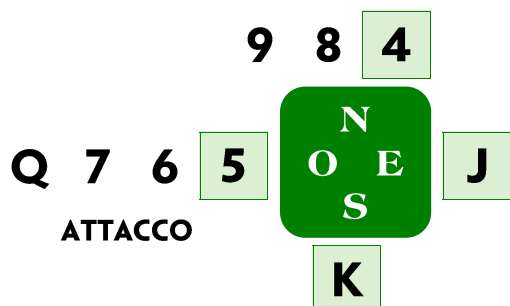
EST**SUD****4**

Chi ha il Re?

EST**SUD**

E.9 COMPORTAMENTO DEL 3° DI MANO E DEDUZIONI DELL'ATTACCANTE (B)

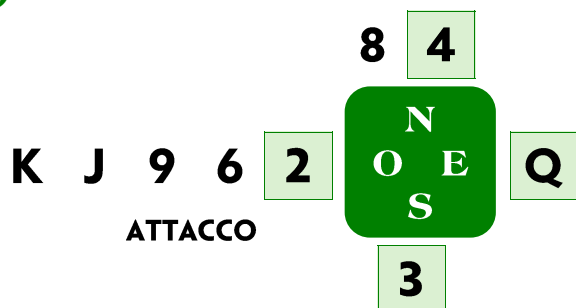
Nei panni dell'attaccante (1° di mano) valuta la presa giocata e individua la posizione degli onori in questi colori.

1

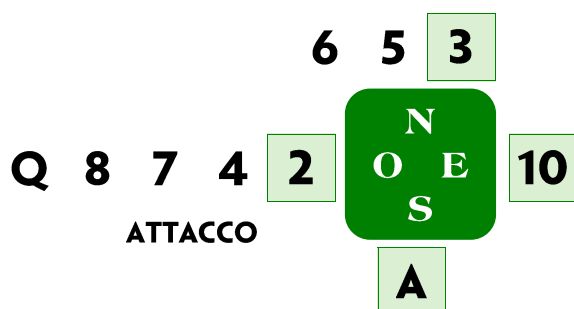
Chi ha il 10?

EST**SUD**

Chi ha l'Asso?

EST**SUD****2**

Chi ha l'Asso

EST**SUD****3**

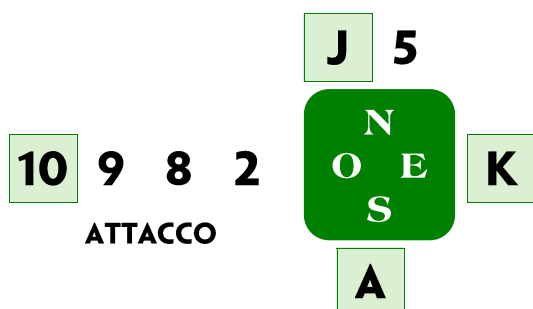
Chi ha il 9?

EST**SUD**

Chi ha il Fante?

EST**SUD**

Chi ha il Re?

EST**SUD****4**

Chi ha la Donna?

EST**SUD**



FEDERAZIONE ITALIANA GIOCO BRIDGE SETTORE INSEGNAMENTO



DISCIPLINA SPORTIVA
ASSOCIATA RICONOSCIUTA
DAL CONI

Consigliere Tecnico Responsabile
FEDERIGO FERRARI CASTELLANI

Realizzazione per conto della Commissione Insegnamento
VALENTINO DOMINI - GIANPAOLO RINALDI - RUGGERO VENIER

IL MIO PRIMO BRIDGE



LE BASI DEL GIOCO

LEZIONE 7

TESTO:

7.1	'POSIZIONE DI GIOCO' E PRESA	94
7.2	L'EXPASSE	96
7.3	LE FORCHETTE	
7.4	L'IMPASSE	97
7.4	PRIMI RUDIMENTI PER IL PIANO DI GIOCO A SENZA ATOUT	98

ESERCIZI:

E.1	DOVE DEVE ESSER POSIZIONATA LA CARTA MANCANTE	102
E.2	EXPASSE	103
E.3	FORCHETTE (A)	104
E.4	FORCHETTE (B)	105
E.5	IMPASSE (A)	106
E.6	IMPASSE (B)	107
E.7	IMPASSE O EXPASSE?	108

7.1 “POSIZIONE DI GIOCO” E PRESA

Possedendo una serie di *carte equivalenti* è del tutto *ininfluente* la *posizione* di gioco nell'ambito di una *presa*; invece con molte altre combinazioni di carte la *posizione di 4° di mano* consente di poter sfruttare pienamente le risorse disponibili.

Osserviamo in questi esempi una porzione delle carte del seme di ♡:



In entrambi gli esempi inizia Ovest a giocare per la *presa*, Sud è in *posizione di 4° di mano* e controllando la giocata degli avversari:

- ① È in grado di realizzare con certezza **una presa nel colore**;
- ② È in grado di realizzare con certezza **due prese nel colore**.

Invertiamo la posizione di gioco nella *presa*: questa volta inizia Sud a giocare.



Negli esempi ③ e ④ è Sud il 1° di mano e la *posizione di gioco* è alquanto scomoda, ciò determina che:

③ **Sud** nell'esempio **non è in grado di realizzare alcuna presa** (se Sud gioca il Re, Est può vincere con l'Asso e la successiva presa nel colore spetta alla Donna di Ovest; diversamente se Sud gioca il 4, Ovest può vincere con la Donna e la successiva presa nel colore spetta all'Asso di Est).

④ **Sud** è in grado di realizzare solamente la presa di Asso di ♡ (se Sud gioca l'Asso, la successiva presa nel colore spetta al Re di Est; diversamente se Sud gioca la Don-

na, Est vince la presa con il Re).

Gli esempi proposti evidenziano che, nell'ambito di una presa, la **posizione di gioco** è spesso fondamentale per sfruttare al meglio le carte possedute e in particolare quando possediamo: **onori isolati**, **combinazioni di carte che non prevedono un insieme di carte tutte equivalenti**, **combinazioni di carte che evidenziano una forchetta**. La **forchetta** è costituita (ndr. preciseremo meglio in seguito) da due o più carte cui manca una carta intermedia per completare una *sequenza*. Ecco qualche esempio delle combinazioni di carte ipotizzate:

ESEMPI DI ONORI ISOLATI:



ESEMPI DI CARTE NON TUTTE EQUIVALENTI:



ESEMPI DI FORCHETTE:



Al tavolo purtroppo non è pensabile di poter sfruttare con la frequenza necessaria la *posizione di 4° di mano*, tuttavia è possibile un buon compromesso quando c'è consentita la **posizione di 3° di mano**. Verifichiamo con un esempio:

NORD INIZIA IL GIOCO (1° DI MANO):

⑤



Nell'esempio ⑤ **Sud** è in posizione 3° di mano e la speranza di realizzare una presa con il Re è connessa al possesso dell'Asso in Est. Nord inizia con una cartina e se Est inserisce l'Asso nessun problema, se Est inserisce una cartina, cosa al tavolo molto probabile, Ovest deve giocare il Re.

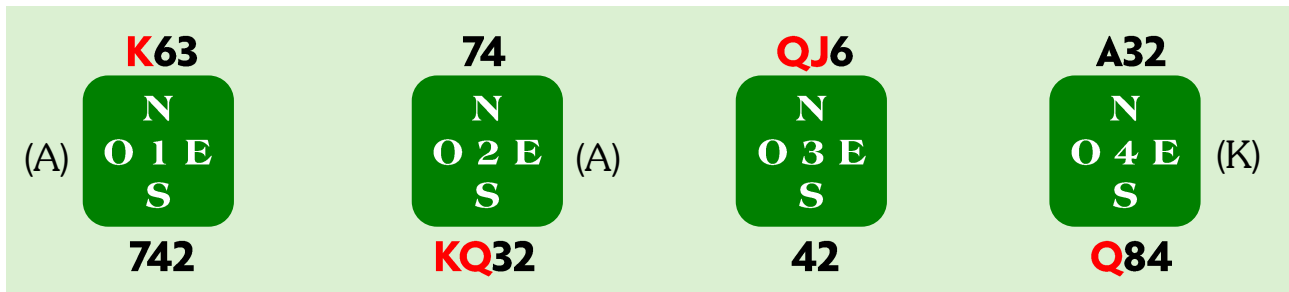


7.2 L'EXPASSE

L'**expasse** consiste nel giocare verso una carta che non è *vincente*, nella speranza che la carta che la può superare sia posta prima della stessa.

L'*expasse* implica sempre la necessità di cessione di presa.

Verifichiamo con qualche esempio:



- Nell'esempio ① il Re è la carta con la quale speriamo di poter realizzare una presa e affinché ciò possa accadere è necessario muovere cartina da Sud verso il Re di Nord, confidando che l'Asso sia posizionato in Ovest.
- Nell'esempio ② l'obiettivo non è la realizzazione di una presa, ma la realizzazione di due prese nel colore. Le speranze di realizzare due prese sono collegate al possesso dell'Asso da parte di Est. Con questa combinazione si gioca cartina da Nord e s'inserisce uno dei due onori equivalenti, nel caso Est non abbia giocato l'Asso; se la manovra ha successo, va ripetuta (*expasse* ripetibile).
- Nell'esempio ③ le vincenti nel colore, l'Asso e il Re, sono in possesso degli avversari; statisticamente nella maggior parte dei casi almeno un onore risulta posizionato in Ovest. Con questa combinazione è necessario giocare inizialmente cartina da Sud e, nel caso la prima presa sia realizzata da Est, riprendendo il gioco in mano, è necessario ripetere nuovamente il movimento di cartina da Sud. La prospettiva in questo caso è di affrancare una presa se almeno uno dei due grossi onori mancanti è detenuto da Ovest.
- Nell'esempio ④, per realizzare due prese nel colore, è necessario giocare cartina da Nord confidando che il Re sia detenuto da Est.

Con molte 'combinazioni di colore' (onori isolati/sequenze brevi) è certamente utile giocare **CARTINA** (dalla mano opposta) **VERSO GLI ONORI**.

L'EXPASSE è un gioco di speranza: bisogna sperare che la carta che può superare la nostra carta sia posizionata favorevolmente.

La posizione degli onori risponde alla legge del caso: la **probabilità di successo** dell'*expasse* è del **50%**.

7.3 LE FORCHETTE

Una **forchetta** è costituita da due o più carte cui manca una carta intermedia per completare una sequenza; al proposito è utile distinguere le *forchette* in **orizzontali** e **verticali**.

A) FORCHETTA ORIZZONTALE



La **forchetta orizzontale** è costituita da due carte, capaci di contenere la *carta mancante*, posizionate nella stessa *mano*.
Nell'esempio la forchetta di Asso-Donna in Nord mira a impedire la presa al Re se detenuto da Ovest.

B) FORCHETTA VERTICALE



La **forchetta verticale** è costituita da due distinti elementi (*vertice* e *base*) posti in mani diverse. Il **vertice** della *forchetta* è costituito dalla carta che per valore supera la *carta mancante*. La **base** della *forchetta* è costituita da **almeno tre carte consecutive** (eccezionalmente da due) immediatamente inferiori alla *carta mancante*.
Nell'esempio la forchetta (Asso = *vertice*; QJ10 = *base*) mira a impedire la presa al Re se posseduto da Est.

Si definisce **forchetta** rafforzata, la *forchetta* che presenta un successivo elemento equivalente per valore all'elemento inferiore della stessa. Ecco un paio d'esempi:



Negli esempi ① e ② sono riconoscibili **forchette rafforzate** (orizzontale nel primo caso e verticale nel secondo), che in entrambi i casi mirano a impedire la presa al Re se detenuto da Ovest.

7.4 L'IMPASSE

Riconoscere una *forchetta* e classificarla per tipologia è importante, perché l'esistenza della *forchetta* rende possibile l'effettuazione di una manovra di *affrancamento* del tutto usuale per chi gioca a bridge: l'**impasse**.

I modi di effettuazione di un'*impasse* dipendono dalla tipologia della *forchetta* e al proposito è possibile distinguere:

IMPASSE INDIRETTO



Tipo di forchetta: *orizzontale*.

Movimento: cartina verso la *forchetta*.

Riuscita della manovra: in questo caso la *forchetta* consente la realizzazione di due *prese* nel colore, se la *carta mancante* è posta prima della *forchetta* (nell'esempio Re in Ovest).

IMPASSE DIRETTO

A542**QJ1063****Tipo di forchetta:** *verticale.***Movimento:** s'inizia giocando un elemento della base della forchetta.**Riuscita della manovra:** impedisce la presa alla carta mancante se posta prima della carta di vertice (*nell'esempio Re in Ovest*).

IMPASSE BILATERALE

A1063**KJ74****Tipo di forchetta:** *presenza di due forchette entrambe orizzontali (A10 in Nord e KJ in Sud).***Riuscita della manovra:** *in questo caso è necessario 'indovinare' la scelta della forchetta da utilizzare.***KJ109****A874****Tipo di forchetta:** *presenza di due forchette, una verticale e una orizzontale (J109/A e KJ109).***Riuscita della manovra:** *in questo caso è necessario 'indovinare' la scelta della forchetta da utilizzare.*

7.4 PRIMI RUDIMENTI PER IL "PIANO DI GIOCO" A SENZA ATOUT

L'obiettivo di prese previsto dal contratto induce il *giocante* a organizzare e a ricercare strategie vincenti al fine di raggiungere l'obiettivo di prese prefissato.

Le prese non scaturiscono dal nulla; il *giocante* (ma ovviamente anche chi *controgioca*) deve informarsi, registrare e immagazzinare tutte le informazioni a sua disposizione: più cose egli nota e annota, più motivate saranno in seguito le sue decisioni.

Al tavolo, prima di giocare, in conformità all'obiettivo assunto, per il *giocante* è necessario a dar risposta inizialmente a una serie di preliminari domande.

PIANO DI GIOCO

**1) Quali e quante vincenti possiedo?****2) Quante ulteriori prese mi sono necessarie?****3) Quali e quante vincenti possiede la coppia avversaria?****4) Quali e quante ulteriori prese sono necessarie alla coppia avversaria?**

Un buon *piano di gioco* non si esaurisce certamente in ciò, ma questo è sicuramente un ottimo inizio.

Ed ora visualizziamo qualche esempio:

♠ Q93
♥ 732
♦ K1074
♣ AJ7



N
O 1 E
S

♠ J1064
♥ AKJ
♦ Q6
♣ KQ53

Contratto: 3SA - Attacco: Donna di ♥

- L'attacco di ♥10 consente al giocatore di realizzare 3 prese nel colore.
- Questa è la situazione allo start:
 - 1) **Mie vincenti: 7** (- ♠; 3♥; - ♦; 4♣)
 - 2) **Devo Affrancare 2 prese**
 - 3) **Vincenti avversarie: 3:** (2♠; - ♥; 1♦; - ♣)
 - 4) **L'avversario deve affrancare 2 prese**
- Nel seme di ♠ possiedo 4 carte equivalenti e una lunghezza massima di 4 carte: cedendo 2 prese all'avversario posso affrancarne 2.
- **Soluzione:** vinto l'attacco a ♥ inizio immediatamente ad affrancare il seme di ♠, giocando una piccola cartina dalla mano verso una carta *equivalente* (Q o 9) del morto.

♠ 543
♥ A87
♦ QJ104
♣ K87



N
O 2 E
S

♠ AK
♥ K632
♦ K95
♣ A652

Contratto: 3SA - Attacco: Donna di ♠

- Questa è la situazione allo start:
 - 1) **Mie vincenti: 6** (2 ♠; 2♥; - ♦; 2♣)
 - 2) **Devo Affrancare 3 prese**
 - 3) **Vincenti avversarie: 1** (-♠; - ♥; 1♦; - ♣)
 - 4) **L'avversario deve affrancare 4 prese**
- Nel seme di ♦ possiedo 5 carte equivalenti e una lunghezza massima di 4 carte: cedendo una presa all'avversario posso affrancarne 3.
- **Soluzione:** vinto l'attacco a ♠ inizio immediatamente ad affrancare il seme di ♦ giocando una carta *equivalente* (K o 9) dalla mano (Sud).

Non sempre però tutto procede senza intoppi:

♠ K32
♥ 87
♦ KQ5
♣ QJ1052



N
O 3 E
S

♠ A874
♥ 43
♦ A842
♣ AK3

Contratto: 3SA - Attacco: Donna di ♥

- Che sta succedendo?
- Il contratto è 3SA e il totale delle carte possedute dalla *linea* rispetta pienamente la scelta effettuata.
- Le *vincenti* teoriche sono 10.
- L'avversario attacca nel seme di ♥ dove sei totalmente sguarnito.
- Il *contratto*, purtroppo, è senza speranza: le carte mancanti a ♥ sono 9 e, per fortunato che tu possa essere, un giocatore avrà certamente una lunghezza di almeno 5 carte (5/4 è la ripartizione più equilibrata) e perciò sarà in grado di incamerare almeno 5 prese.
- Il *down* è certo: **ti manca la possibilità di arginare, fermare, la sfilata delle carte dell'avversario.**

Si definisce «fermo» una carta o una combinazione di carte, posseduta da un giocatore o da una coppia, che impedisce all'avversario la realizzazione consecutiva di tutte le prese disponibili nel colore.

Un *fermo* è decisivo per ottenere l'iniziativa del gioco, ma se hai la necessità di *affrancare* un colore cedendo la *presa* all'avversario, devi possedere **per lo meno un altro fermo** tanto nel colore di *attacco*, quanto nei restanti colori.

Ed ora valutiamo questo nuovo esempio:

♠ K32
♥ 87
♦ K653
♣ KJ105



N
O 4 E
S

♠ QJ10
♥ A3
♦ A842
♣ AQ63

Contratto: 3SA - Attacco: Donna di ♥

Meno preoccupato ora? Beh, non dovresti essere così tranquillo:

1) Le tue *vincenti* sono **7** (- ♠; 1♥; 2♦; 4♣)

- 2 le *prese* da affrancare.
- Nel colore di attacco (♥) possiedi un *fermo*.
- Per realizzare il contratto devi affrancare 2 *prese* a ♠.
- Possedendo un *fermo* nel colore di *attacco* hai la possibilità di riprendere il gioco in mano, ma per *affrancare* le due *prese* a ♠ ti è necessario rimuovere l'Asso posseduto dagli avversari. Ci vuol poco a immaginare quel che succederà in seguito: l'avversario vincerà con l'Asso di ♠ e rigioccherà immediatamente ♥, incassando tutte le proprie *vincenti* nel colore; nuovamente *down*.

Le combinazioni di carte proposte negli esempi successivi, seppure ben diverse l'una dall'altra, hanno una comune caratteristica: **sono in grado di fermare l'attacco l'avversario**.

87	QJ10	K32	K32
N O 1 E S	N O 2 E S	N O 3 E S	N O 4 E S
A32	53	Q6	J6

È da notare che il *fermo* alle volte risiede nella serie di carte possedute da una sola *mano* (esempi ① e ②), in altri casi è la risultante delle combinazioni di carte proposte dalle due *mani* (esempi ③ e ④).

Il fermo non necessariamente coincide con una vincente o con una carta sicuramente affrancabile, a tal proposito è indicativo l'esempio ④, in cui le possibilità di *affrancamento* di una *presa* sono limitate alla favorevole *posizione* degli onori mancanti, mentre, per contro, c'è la provata certezza di un *fermo* nel colore.

Nell'esempio ④, dopo l'attacco dell'avversario di destra dovrai inserire una cartina dal morto, lasciando il controllo della *presa* al Fante di Sud, ciò obbligherà l'avversario a impegnare un grosso onore (l'Asso o la Donna); anche nell'ipotesi sfortunata in cui l'avversario realizzasse la prima *presa* con la Donna, il Re e il Fante ti consentiranno poi di fermare l'avversario. Inserire, invece, immediatamente il

Re dal morto ti espone ad un gravissimo pericolo se l'avversario in Est possiede l'Asso: in questo caso puoi abbandonare ogni speranza di fermare l'avversario nel colore.

RICORDA CHE:

- Il concetto di **fermo** presuppone che il colore venga mosso dall'avversario.
- In linea generale il 'cane da guardia' di una presa è l'onore che si trova in posizione 4° di mano rispetto alla giocata avversaria.

La presenza di fermi nel colore di attacco avversario e le possibilità di produrre affrancamenti di prese presentano una stretta correlazione; approfondiamo con qualche esempio:

♠ Q52
♥ A873
♦ AQ73
♣ 54



N
O 5 E
S

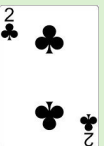
♠ A1064
♥ KQ6
♦ KJ64
♣ A2

Contratto: 3SA - Attacco: Re di ♣

- **Nostre vincenti dopo l'attacco: 9** (1♠; 3♥; 4♦; 1♣)
- **Vincenti avversarie: 0**
- **Fermi nel colore di attacco: 1**
- Possiedi solo un *fermo* nel colore di *attacco*, ma per fortuna le *prese* a tua disposizione sono sufficienti per il mantenimento del contratto; incassa senza indugiare le tue *vincenti*.

In linea generale è **importante valutare i fermi posseduti nel colore di attacco** avversario e la compatibilità degli stessi con gli *affrancamenti* da realizzare, tanto quanto il **possesso di fermi negli altri colori**, in quanto l'avversario potrebbe successivamente contrattaccare in un seme diverso.

♠ J52
♥ A87
♦ AJ108
♣ 863



N
O 5 E
S

♠ KQ73
♥ 54
♦ KQ64
♣ AK7

Contratto: 3SA - Attacco: 2 di ♣

- **Nostre vincenti dopo l'attacco: 7** (- ♠; 1♥; 4♦; 2♣)
- **Vincenti avversarie: 1**
- **Fermi nel colore di attacco: 2**
- L'*affrancamento* del seme di ♠ è pienamente compatibile con le tue necessità di *prese* e con i *tempi di affrancamento* («1» è il tempo di affrancamento del colore); così facendo potrai ricavare con certezza **2 prese** e magari anche una terza e ulteriore *presa*, frutto dell'eventuale affrancamento della *lunghezza del colore*.
- Da rimarcare è che l'attacco a ♥ ti avrebbe certamente creato maggiori problemi, disponendo nel colore di un solo fermo.

E.1 DOVE DEVE ESSER POSIZIONATA LA CARTA MANCANTE?

Per affrancare prese nel colore proposto, valuta dove deve essere posizionata la carta mancante (**barrare**).

1

- Il tuo obiettivo è realizzare una presa nel colore.
- Affinché il Re di ♠ possa realizzare una presa, chi deve possedere l'Asso?

OVEST

A

EST

A**2**

- Il tuo obiettivo è realizzare una ulteriore presa con la ♠ Q
- Affinché la Donna di ♠ possa realizzare una presa, chi deve possedere il Re?

OVEST

K

EST

K**3**

- Una presa è facilmente affrancabile, il tuo obiettivo però è di affrancarne due!
- Affinché il Re e la Donna di ♠ possano realizzare la presa, chi deve possedere l'Asso?

OVEST

A

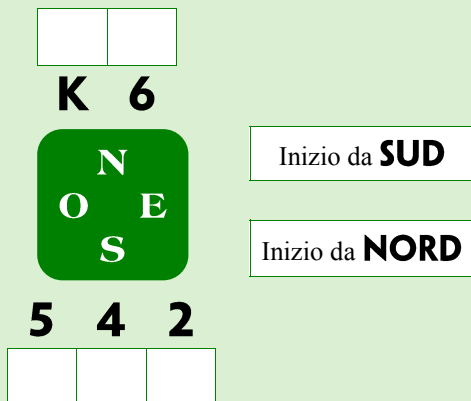
EST

A

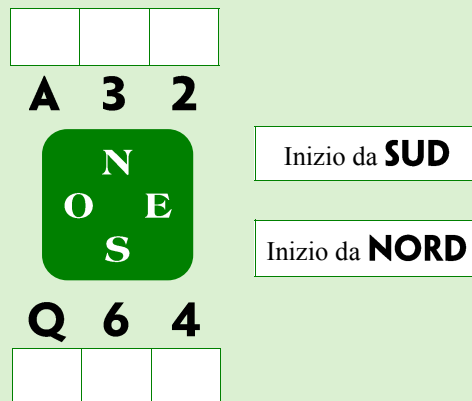
E.2 EXPASSE

Con l'obiettivo di affrancare prese nel colore indica la posizione di inizio gioco (**barrare**) e l'ordine delle carte da giocare.

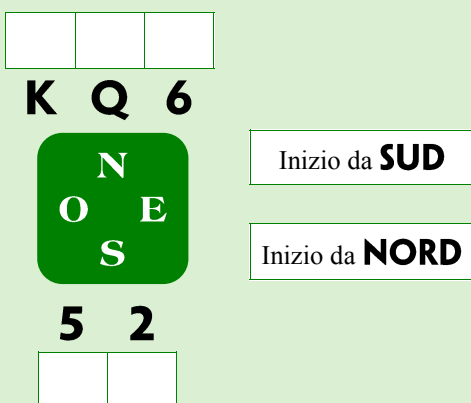
1 Obiettivo: affrancare una presa



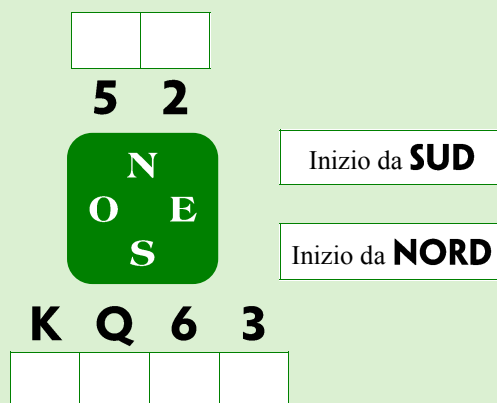
2 Obiettivo: affrancare una presa



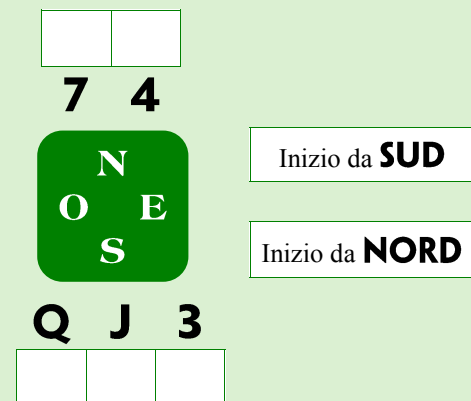
3 Obiettivo: affrancare due prese



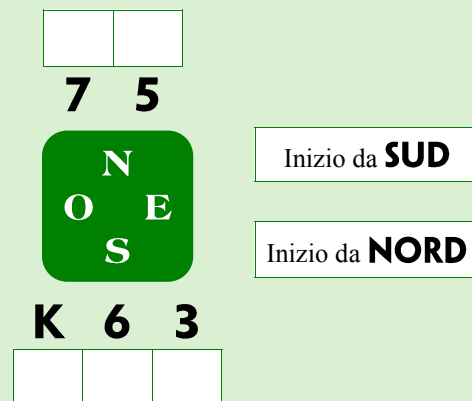
4 Obiettivo: affrancare due prese



5 Obiettivo: affrancare una presa



6 Obiettivo: affrancare una presa



E.3 FORCHETTE (A)

Individua la presenza di “forchette” nelle combinazioni di colore proposte e definiscine la tipologia (**barrare**).

1

Ci sono forchette?	
SI	NO

N
O **E**
S

e se SI ...

Di che tipo?	
A) Orizzontale/i	
B) verticale/i	
C) doppia/e	

2

Ci sono forchette?	
SI	NO

N
O **E**
S

e se SI ...

Di che tipo?	
A) Orizzontale/i	
B) verticale/i	
C) doppia/e	

3

Ci sono forchette?	
SI	NO

N
O **E**
S

e se SI ...

Di che tipo?	
A) Orizzontale/i	
B) verticale/i	
C) doppia/e	

4

Ci sono forchette?	
SI	NO

N
O **E**
S

e se SI ...

Di che tipo?	
A) Orizzontale/i	
B) verticale/i	
C) doppia/e	

5

Ci sono forchette?	
SI	NO

N
O **E**
S

e se SI ...

Di che tipo?	
A) Orizzontale/i	
B) verticale/i	
C) doppia/e	

6

Ci sono forchette?	
SI	NO

N
O **E**
S

e se SI ...

Di che tipo?	
A) Orizzontale/i	
B) verticale/i	
C) doppia/e	

E.4 FORCHETTE (B)

Individua la presenza di “forchette” nelle combinazioni di colore proposte e definiscine la tipologia (**barrare**).

1

Ci sono forchette?

SI	NO
----	----

N O E S

e se SI ...

Di che tipo?

A) Orizzontale/i
B) verticale/i
C) doppia/e

2

Ci sono forchette?

SI	NO
----	----

N O E S

e se SI ...

Di che tipo?

A) Orizzontale/i
B) verticale/i
C) doppia/e

3

Ci sono forchette?

SI	NO
----	----

N O E S

e se SI ...

Di che tipo?

A) Orizzontale/i
B) verticale/i
C) doppia/e

4

Ci sono forchette?

SI	NO
----	----

N O E S

e se SI ...

Di che tipo?

A) Orizzontale/i
B) verticale/i
C) doppia/e

5

Ci sono forchette?

SI	NO
----	----

N O E S

e se SI ...

Di che tipo?

A) Orizzontale/i
B) verticale/i
C) doppia/e

6

Ci sono forchette?

SI	NO
----	----

N O E S

e se SI ...

Di che tipo?

A) Orizzontale/i
B) verticale/i
C) doppia/e

E.5 IMPASSE (A)

Valuta se è utile una manovra di impasse ai fini dell'affrancamento di prese e indica la posizione di inizio gioco (**barrare**) e l'ordine delle carte da giocare.

1

A	Q
N O E S	
6	4

Inizia
SUD

Inizia
NORD

2

Q	J	10	9
N O E S			
A	5	3	2

Inizia
SUD

Inizia
NORD

3

A	Q	J
N O E S		
9	3	

Inizia
SUD

Inizia
NORD

4

J	6	3		
N O E S				
A	Q	8	7	2

Inizia
SUD

Inizia
NORD

5

A	Q	10	9
N O E S			
J	3		

Inizia
SUD

Inizia
NORD

6

A	Q	5	4
N O E S			
J	3	2	

Inizia
SUD

Inizia
NORD

E.6 IMPASSE (B)

Valuta se è utile una manovra di impasse ai fini dell'affrancamento di prese e indica la posizione di inizio gioco (**barrare**) e l'ordine delle carte da giocare.

1

A	7	6	2
N O E S			
K	Q	10	4

Inizia
SUD

Inizia
NORD

2

K	6	3
N O E S		
A	J	10

Inizia
SUD

Inizia
NORD

3

K	J	10	9
N O E S			
8	4	3	

Inizia
SUD

Inizia
NORD

4

Q	7	4
N O E S		
A	J	5

Inizia
SUD

Inizia
NORD

5

A	J	10
N O E S		
Q	7	4

Inizia
SUD

Inizia
NORD

6

Q	7	5	2
N O E S			
A	J	4	

Inizia
SUD

Inizia
NORD

E.7 IMPASSE O EXPASSE?

Valuta quale affrancamento di posizione è utilmente praticabile (*impasse* o *expasse*) e indica la posizione di inizio gioco (**barrare**) e l'ordine delle carte da giocare.

1

A	3	2
N O E S		
Q	6	4

IMPASSE
EXPASSE

Inizia
SUD
Inizia
NORD

2

J	10	9	
N O E S			
A	Q	7	4

IMPASSE
EXPASSE

Inizia
SUD
Inizia
NORD

3

Q	10	9	8
N O E S			
6	4	2	

IMPASSE
EXPASSE

Inizia
SUD
Inizia
NORD

4

7	4	
N O E S		
K	Q	8

IMPASSE
EXPASSE

Inizia
SUD
Inizia
NORD

5

K	J	10	9
N O E S			
7	5	4	

IMPASSE
EXPASSE

Inizia
SUD
Inizia
NORD

6

K	8	3
N O E S		
10	7	2

IMPASSE
EXPASSE

Inizia
SUD
Inizia
NORD



DISCIPLINA SPORTIVA
ASSOCIATA RICONOSCIUTA
DAL CONI

FEDERAZIONE ITALIANA GIOCO BRIDGE SETTORE INSEGNAMENTO

Consigliere Tecnico Responsabile

FEDERIGO FERRARI CASTELLANI

Realizzazione per conto della Commissione Insegnamento

VALENTINO DOMINI - GIANPAOLO RINALDI - RUGGERO VENIER

IL MIO PRIMO BRIDGE



LE BASI DEL GIOCO

LEZIONE 8

TESTO:

8.1	I LIMITI DEL GIOCO A SENZA E IL GIOCO CON L'ATOUT	110
8.2	LE REGOLE DELLA PRESA CON L'ATOUT	
8.3	QUANDO È CONVENIENTE SCEGLIERE UN CONTATTO CON L'ATOUT	112
8.4	CARATTERISTICHE DELL'ATOUT	

ESERCIZI:

E.1	LE PRESE DEGLI AVVERSARI	116
E.2	VALUTA LE PRESE REALIZZABILI	117
E.3	INCREMENTARE LE PRESE UTILIZZANDO L'ATOUT	118

8.1 I LIMITI DEL GIOCO A SENZA ATOUT E IL GIOCO CON L'ATOUT

Non tutte le ciambelle riescono con il buco. Osserviamo quest'esempio di scuola.

♠ 43 ♥ 9 ♦ J10986532 ♣ 97	♠ KQ85 ♥ QJ74 ♦ K ♣ Q832 N O E S ♠ A76 ♥ AK10653 ♦ Q ♣ AK5	♠ J1092 ♥ 82 ♦ A74 ♣ J1064
--	--	---

Contratto: 6SA - Attacco: Fante di ♦

Giocando con le regole sino ad ora conosciute il *contratto* prescelto è 6SA: la somma dei *punti onori* fa esattamente 33 e questo rappresenta il *giustificativo* statistico per la scelta del *piccolo slam a senza atout*.

Purtroppo l'*attacco* ♦J di Ovest spegne ogni nostro sorriso e 8 *prese* dopo (6SA-7) siamo a rimeditare su fatti e misfatti. In realtà nessun errore da parte nostra: siamo stati penalizzati dalle *vincenti* a ♦ degli avversari e dalla nostra impossibilità di opporci.

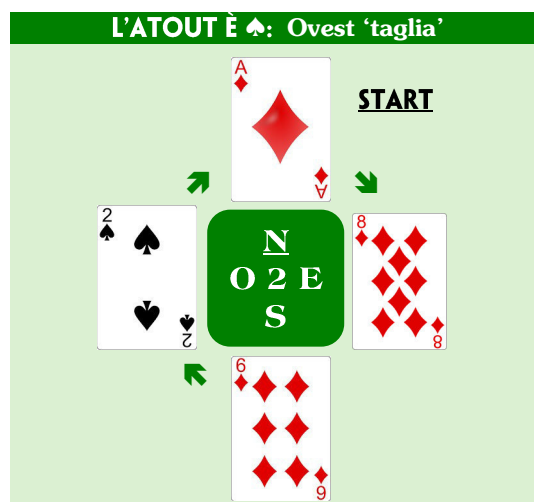
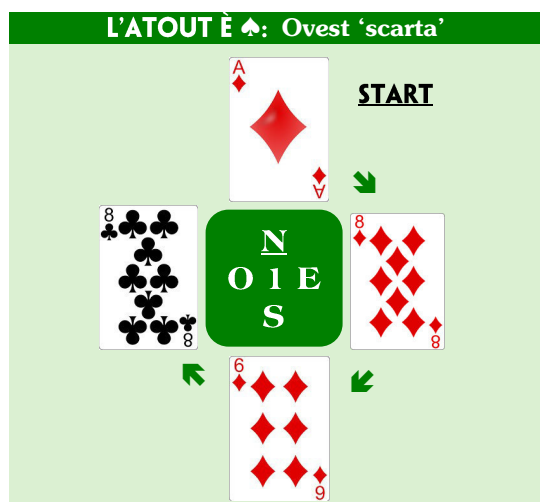
Immaginiamo ora di cambiare le regole e di poter scegliere, nell'ambito della dichiarazione, un colore che possiede un privilegio: **il potere di vincere la presa quando non possediamo più carte nel seme di gioco**. Questo seme speciale assume a *bridge* il nome di **atout**.

Ritorniamo al nostro esempio scegliendo in dichiarazione come colore di *atout* il seme di ♥ e un *contratto* a 12 prese (6♥). Mentre la prima *presa* si svolge in modo identico (♦: Fante/Re/Asso/Donna), alla 2^a *presa* cambia tutto; Est rigioca ♦ e sia Sud che Nord, non disponendo più di carte nel colore, possono utilizzare una carta del seme di *atout* (♥) per vincere la *presa*, ciò consente di arrestare la sfilata delle *vincenti* avversarie e di riprendere il comando del gioco. Realizzare le 12 *prese* scommesse da questo momento in poi non è più un problema.

L'atout è un colore scelto da una coppia in dichiarazione; esso ha lo speciale potere di vincere una *presa* quando non si possiedono più carte nel colore di gioco imposto.

8.2 LE REGOLE DELLA PRESA CON L'ATOUT

- Tutte le procedure di gioco apprese rimangono immutate.
- Permane per tutti i giocatori l'obbligo di **rispondere a colore**.
- **Quando un giocatore è sprovvisto di carte nel seme imposto per la presa in corso ha due opzioni:**
 - ① **Scartare**, non partecipando all'aggiudicazione della *presa* in corso.
 - ② **Utilizzare una carta del seme di atout** per aggiudicarsi la *presa* in corso.
- L'utilizzo di una carta del seme di **atout**, con l'intento di aggiudicarsi una *presa*, è denominato **taglio**.



Nell'esempio ❶ l'atout è ♠; Nord inizia a giocare e impone il seme di gioco; Est e Sud rispondono a colore; Ovest 'scarta' non disponendo di carte nel seme di ♦. La presa è vinta da Nord.

Nell'esempio ❷ l'atout è ♠; Nord inizia a giocare e impone il seme di gioco; Est e Sud rispondono a colore; Ovest 'taglia', non disponendo di carte nel seme di ♦. La presa è vinta da Ovest.

- Il **potere di taglio** spetta a tutti e 4 i giocatori e per tutti la condizione necessaria è di essere sprovvisti di carte nel seme di risposta.
- Il **potere di taglio** è discrezionale ed è esercitabile a convenienza.
- Quando due giocatori effettuano un *taglio* nell'ambito della medesima presa, prevale chi ha giocato la carta di *atout* di valore più elevato.
- La possibilità di giocare a inizio *presa* (1° di mano) una carta nel seme di *atout* è libera e a discrezione di ogni giocatore. La *presa* che inizia con l'*atout* segue le regole (obbligo di risposta al seme). **Quando l'atout non è utilizzato per tagliare, lo si gioca come un altro colore:** gli avversari sono obbligati a *rispondere a colore* e la gerarchia delle carte rimane immutata.

♠ 8	♠ 9762	♠ 1043
♥ AKJ9543	♥ 2	♥ Q
♦ 62	♦ AQJ87	♦ 109543
♣ 975	♣ KJ2	♣ 10843
	N O E S	
	♠ AKQJ5	
	♥ 10876	
	♦ K	
	♣ AQ6	

Contratto: 6♠ - Attacco: Asso di ♥

Sud gioca il contratto di 6♠ (12 prese con *atout* ♠). Ovest inizia alla 1ª presa con ♥A, su cui tutti rispondono. Alla 2ª presa Ovest intavola ancora ♥, il giocatore *taglia* diligentemente con ♠9, ma anche Est può compiere la medesima azione, giocando il ♠10. Est si aggiudica in questo caso la *presa* e il contratto scelto da N/S non può esser più realizzato.

Nell'esempio, l'azione di Est alla 2ª presa è denominata **surtaglio**, in altre parole l'effettuazione di un *taglio* di valore superiore rispetto a quello avversario.

8.3 QUANDO È CONVENIENTE SCEGLIERE UN CONTRATTO CON L'ATOUT

Di norma è conveniente scegliere come *atout* della *smazzata* un seme nel quale si possiedono, unitamente al compagno, almeno 8 carte; questo numero minimo di carte (8+), che esprime una convenienza 'statistica', è denominato **fit** (= incontro).

KJ52

N
O 1 E
S

Q984

- 8 carte in linea in uno stesso colore
- Il **fit** è ugualmente ripartito (4 carte in Nord e 4 carte in Sud).

10764

N
O 2 E
S

98532

- 9 carte in linea in uno stesso colore
- Il **fit** è disugualmente ripartito (4 carte in Nord e 5 carte in Sud).

Un contratto con l'*atout* con il possesso di meno di 8 carte in *linea* non è illogico, nella pratica, però un numero inferiore di carte di *atout* rende più complicata la realizzazione del contratto. Il possesso di un *fit* di 9+ carte rende molto spesso più agevole la realizzazione del contratto.

VERIFICHE AL TAVOLO

SMAZZATE PREDISPOSTE

- MECCANICA DELLE PRESE CON L'ATOUT
- GIOCO SPONTANEO



8.4 CARATTERISTICHE DELL'ATOUT

a) Potere di taglio e pericolo di taglio

Quando un giocatore non possiede carte nel seme di gioco, può tagliare, in altre parole utilizzare una carta del seme d'*atout*; il **potere di taglio spetta a tutti e quattro i giocatori** e ciò determina che le *vincenti* nei semi esterni all'*atout* non rappresentano delle certezze sino a che l'avversario ha nelle proprie disponibilità carte del seme di *atout*. Un giocatore può con certezza realizzare le proprie *vincenti* nei semi esterni solo se non ci sono più in circolazione carte del seme di *atout*.

♠ 62	♠ 10874	♠ 53
♥ A8	♥ J10	♥ 976543
♦ 10632	♦ AKQJ	♦ 5
♣ AKQ63	♣ 974	♣ 10852
	N O E S	
	♠ AKQJ9	
	♥ KQ2	
	♦ 9874	
	♣ J	

Potere di taglio e pericolo di taglio:

Contratto ♠ - Attacco: Asso di ♣

- L'avversario *attacca* con ♣A e continua con il Re nel colore. Sud vince la seconda presa con un *taglio*.
- Supponiamo ora che Sud inizi a giocare ♦ e fatta la 3^a presa continui a giocare ♦ nella successiva presa; ora anche Est può *tagliare*.
- Realizzato il *taglio* Est può mettere in *presa* il compagno con l'Asso di ♥ e ricevere in cambio un'ulteriore giocata a ♦ dal compagno. Ciò consente a Est di realizzare nuovo *taglio*.

Nella simulazione appena svolta il giocatore, Sud, ha realizzato 9 prese, concedendo all'avversario una presa a ♣ (Asso), una presa a ♥ (Asso) e due tagli nel seme di ♦. Il giocatore avrebbe potuto realizzare un maggior numero di prese se, dopo aver realizzato la presa con il taglio a ♣, avesse proseguito giocando atout, sino al suo completo esaurimento dalle mani dell'avversario; ciò gli avrebbe consentito di realizzare undici prese, evitando i due tagli operati dai contro giocatori.

Quest'operazione di eliminazione delle atout avversarie è detta nello *slang* bridgistico **battere atout**, operazione che si propone appunto di evitare il **pericolo di taglio**.

Ricorda che un giocatore può con certezza realizzare le proprie vincenti nei semi esterni all'atout solo dopo aver eliminate le carte di atout possedute dagli avversari.

In linea generale, è da ritenere che già la terza presa giocata in un colore esterno all'atout sia mediamente soggetta a un possibile *taglio*.

b) L'atout e il potere di controllo sui semi giocati dall'avversario

L'atout esercita un importantissimo **potere di controllo** sui semi giocati dagli avversari.

♦ AKQJ10	N O E S
♠ A53	
♥ KJ7	
♦ 5	
♣ KQJ984	

Seduti in Sud subite, l'attacco a ♦ di Ovest ...

- **Contratto a senza atout:** iniziando a giocare per primo, Ovest può realizzare tutte le prese disponibili nel seme di ♦.
- **Contratto con atout ♣:** Ovest può realizzare solamente una presa nel colore; Sud è in grado di vincere la seconda presa nel colore di ♦ realizzando un *taglio* con una piccola *atout*.

Le carte del seme di *atout*, dunque, consentono di interrompere il flusso delle *vincenti* avversarie e di riprendere l'iniziativa del gioco.

c) L'atout, in genere, consente di realizzare un maggior numero di prese

Giocando con l'*atout* è possibile realizzare più *prese* di quante se ne realizzerebbero nella stessa *smazzata* a *senza atout*, questo perché il seme d'*atout* spesso consente di aggiungere *prese* mediante i *tagli*.

Osserviamo il successivo esempio; inizia a giocare Sud ...

♠ 963

♥ 84



♠ AKQJ10

♥ AK5

- **Contratto a senza atout:** Sud, avendo l'iniziativa del gioco, può realizzare 7 prese (5 prese a ♠ e 2 prese a ♥).
- **Contratto con atout ♠:** Sud, avendo l'iniziativa del gioco, può realizzare 8 prese (5 prese a ♠ e 2 prese a ♥ e una presa di taglio).

Nell'esempio Ovest può realizzare Asso e Re di ♥ (**apertura del taglio**) e poi *tagliare* il 5 di ♥ con l'*atout* di Est.

L'attuazione di questa *linea di gioco* espone il giocatore al *pericolo di taglio* in quanto l'avversario potrebbe *tagliare* una delle *vincenti* a ♥: in questo caso il pericolo è molto basso, possedendo la coppia in E/O sole 5 carte a ♥.

Ora proviamo ad esaminare comportamenti e valutazioni del giocatore.

♠ 76

♥ A8765

♦ 2

♣ A8765



♠ AKQJ1098

♥ 4

♦ 6543

♣ 4

Contratto con atout ♠ - Attacco: Re di ♥

Le prese inizialmente disponibili per il giocatore sono 9 (7 prese a ♠ e i due Assi). Supponiamo di voler realizzare delle prese in più, non presentando le due mani carte *af-francabili* puoi solo rivolgere il pensiero ai tagli che aggiungono prese.

Vinta la prima presa con l'Asso di ♥, prova a giocare il ♦2 dal morto (*apertura del taglio*) e, una volta ripresa l'iniziativa del gioco, taglia una ♦ da te posseduta con l'*atout* del morto.

Con un taglio hai incrementato il tuo patrimonio di una presa (potendone fare 2 di tagli ... *better*).

L'esempio appena proposto è utile al fine di dar risposta a una domanda non propriamente in sintonia con la *linea di gioco* attuata: «Se invece di tagliare le ♦ io tagliassi le ♥?» - Per realizzare il *taglio* sarà necessario utilizzare un *atout* di Sud, in altre parole un *atout* che già avevamo conteggiato come *presa* e in tal modo non si determinerà alcun incremento: le *prese* rimarranno sempre 9.

- L'*atout* consente di guadagnare prese supplementari a condizione di effettuare tagli con la **parte corta di atout**, o con la **parte che tagliando più volte diventa la parte corta**.
- Il giocatore deve definire inizialmente la mano con la quale è utile effettuare i tagli.

Approfondiremo in seguito questi argomenti, per ora è importante verificare la sola e semplice possibilità di incremento prese mediante l'effettuazione di tagli.

Verifichiamo ancora quest'ultima situazione con un esempio:

♠ A6
♥ A763
♦ A65
♣ 7654



N
O 2 E
S

♠ K32
♥ KQJ1098
♦ K3
♣ 52

Contratto con atout ♥ - Attacco: Donna di ♠

Anche in questo esempio le prese disponibili in partenza sono 9, proviamo ad incrementarle?!

Nessuna carta affrancabile in vista e allora concentriamoci sui possibili tagli! In questo caso hai la possibilità di incrementare le tue prese tagliando la terza cartina di ♠ di Sud con l'atout di Nord. Prima di far ciò dovrai però **aprire il taglio** nel colore (rendere vuoto nel colore Nord) e visto che l'abbondanza delle carte di atout te lo consente evitare il pericolo di taglio eliminando le atout avversarie.

Ricapitolando:

- 1) Vinci con l'Asso di ♠ e poi elimina le atout avversarie.
- 2) Realizza il Re di ♠ per aprire il taglio.
- 3) Taglia una cartina di ♠ di Sud con l'atout di Nord.

d) le vincenti e le carte affrancabili del seme d'atout

Consideriamo queste tredici carte:

SUD	
♠	J109876
♥	85
♦	642
♣	95

- Giocando a *senza atout* è ben difficile che la *mano* posseduta da Sud possa realizzare *prese*; anche ammesso di poter *affrancare* il seme di ♠, sarà poi davvero complicato poter realizzare le *prese affrancate*, mancando a Sud la possibilità di riprendere in mano il gioco.
- Giocando con atout ♠ Sud ha la certezza di poter realizzare **almeno tre prese**. Le carte *affrancabili* nel seme di ♠ costituiranno certamente delle *vincenti* e potranno essere comunque realizzate: il **potere di taglio** assicurerà sempre la possibilità di riprendere il gioco in mano.

Ricorda che le carte *franche* e quelle *affrancate* appartenenti al seme di *atout* hanno sempre la possibilità di essere realizzate e rappresentano un'assoluta certezza di *prese*.

E.1 LE PRESE DEGLI AVVERSARI

Spettando ad Ovest l'attacco iniziale, verifica quante prese consecutive può realizzare la coppia E/O nel colore proposto (barrare).

1

Contratto con atout ♥

♠ 632

♥ AJ74

♦ QJ10

♣ AK9



♠ 83

♥ KQ1098

♦ AK9

♣ QJ10

Quante prese possono realizzare E/O a ♠

1

2

3

4

5

2

Contratto con atout ♠

♠ KJ109

♥ AKJ7

♦ QJ10

♣ 94



♠ AQ876

♥ Q103

♦ AK

♣ 863

Quante prese possono realizzare E/O a ♣

1

2

3

4

5

3

Contratto con atout ♥

♠ 632

♥ AJ74

♦ 963

♣ AK9



♠ A

♥ KQ1098

♦ 6542

♣ QJ10

Quante prese possono realizzare E/O a ♦

1

2

3

4

5

4

Contratto con atout ♠

♠ KJ109

♥ 6

♦ QJ10

♣ AK632



♠ AQ876

♥ 9874

♦ AK

♣ QJ

Quante prese possono realizzare E/O a ♥

1

2

3

4

5

E.2 VALUTA LE PRESE REALIZZABILI

Considerando una porzione delle carte di N/S valuta il numero delle prese teorica-mente realizzabili (**barrare**).

①

♥ Q97
♦ J

SA			
1	2	3	4
5	6	7	8

N
O E
S

♥ AKJ108
♦ A52

ATOUT ♥			
1	2	3	4
5	6	7	8

②

♥ Q97
♦ A52

SA			
1	2	3	4
5	6	7	8

N
O E
S

♥ AKJ108
♦ J

ATOUT ♥			
1	2	3	4
5	6	7	8

③

♠ KJ987
♣ A52

SA			
1	2	3	4
5	6	7	8

N
O E
S

♠ AQ10
♣ J

ATOUT ♠			
1	2	3	4
5	6	7	8

④

♠ KJ987
♣ J

SA			
1	2	3	4
5	6	7	8

N
O E
S

♠ AQ10
♣ A52

ATOUT ♠			
1	2	3	4
5	6	7	8

⑤

♠ 6
♥ KJ109

SA			
1	2	3	4
5	6	7	8

N
O E
S

♠ AK52
♥ AQ87

ATOUT ♥			
1	2	3	4
5	6	7	8

⑥

♠ AK52
♥ KJ109

SA			
1	2	3	4
5	6	7	8

N
O E
S

♠ 6
♥ AQ87

ATOUT ♥			
1	2	3	4
5	6	7	8

E.3 INCREMENTARE LE PRESE UTILIZZANDO L'ATOUT

Per incrementare le prese possedute è utile tagliare ... (**barrare**).

①

♠ 8742

♥ J54

♦ K754

♣ K6

N
S

♠ 653

♥ AKQ63

♦ A3

♣ A75

Contratto con atout ♥

A) È utile tagliare le ♦ di Nord con l'atout di Sud?

SI

NO

B) È utile tagliare la ♣ di Sud con l'atout di Nord?

SI

NO

②

♠ 853

♥ 982

♦ A8742

♣ K2

N
S

♠ J96

♥ AKQJ10

♦ 3

♣ A874

Contratto con atout ♥

A) È utile tagliare le ♦ di Nord con l'atout di Sud?

SI

NO

B) È utile tagliare le ♣ di Sud con l'atout di Nord?

SI

NO

③

♠ AKQJ10

♥ 1098

♦ 2

♣ AK62

N
S

♠ 432

♥ 742

♦ A9874

♣ 84

Contratto con atout ♠

A) È utile tagliare le ♣ di Nord con l'atout di Sud?

SI

NO

B) È utile tagliare le ♦ di Sud con l'atout di Nord?

SI

NO



DISCIPLINA SPORTIVA
ASSOCIATA RICONOSCIUTA
DAL CONI

FEDERAZIONE ITALIANA GIOCO BRIDGE SETTORE INSEGNAMENTO

Consigliere Tecnico Responsabile

FEDERIGO FERRARI CASTELLANI

Realizzazione per conto della Commissione Insegnamento

VALENTINO DOMINI - GIANPAOLO RINALDI - RUGGERO VENIER

IL MIO PRIMO BRIDGE



LE BASI DEL GIOCO

LEZIONE 9

TESTO:

9.1	IL FIT E I PUNTI DISTRIBUZIONALI	120
9.2	I CONTRATTI CON L'ATOUT E PUNTEGGI ACQUISIBILI	121
9.3	LE TAVOLE PER LA DECISIONE DEI CONTRATTI CON L'ATOUT	122
9.4	I CONTRATTI E LE PRIORITÀ DI SCELTA	123
9.5	MINIBRIDGE	124

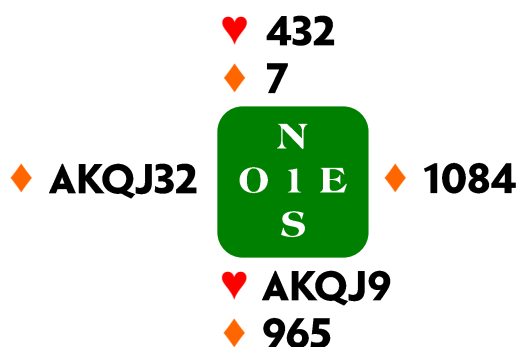
ESERCIZI:

E.1	PUNTI DISTRIBUZIONALI E RIVALUTAZIONE (A)	126
E.2	PUNTI DISTRIBUZIONALI E RIVALUTAZIONE (B)	127
E.3	IL VALORE DEI CONTRATTI CON L'ATOUT (A)	128
E.4	IL VALORE DEI CONTRATTI CON L'ATOUT (B)	129
E.5	CHE CONTRATTO GIOCHIAMO CON L'ATOUT (A)	130
E.6	CHE CONTRATTO GIOCHIAMO CON L'ATOUT (B)	131
E.7	CHE CONTRATTO GIOCHIAMO CON L'ATOUT (C)	132

9.1 IL FIT E I PUNTI DISTIRIBUZIONALI

Un contratto con l'*atout* consente di realizzare *prese* anche senza possedere onori in un colore; osserviamo in successione gli esempi prestando attenzione al seme di $\diamond$:

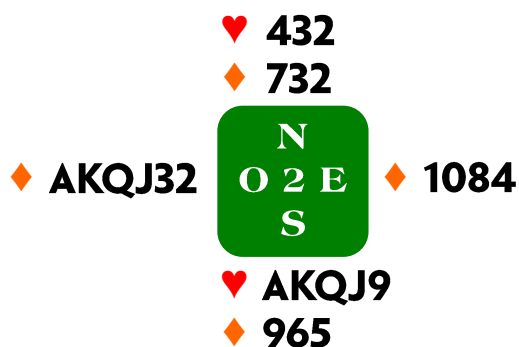
Atout: ♥ - **Attacco:** Asso di $\diamond$



Ovest attacca con l'Asso di $\diamond$ e realizza la prima presa nel colore; alla 2^a presa nel colore di $\diamond$, il giocatore è in grado di eseguire un taglio in Nord.

Il **morto è corto nel colore** e si dice che in questo caso possiede **un valore distribuzionale**. Il giocatore potrebbe in seguito realizzare ancora una presa con un successivo taglio al morto, poiché possiede ancora una carta di $\diamond$ in Sud e una carta di *atout* (♥) in Nord.

Atout: ♥ - **Attacco:** Asso di $\diamond$



Ovest attacca ancora con l'Asso di $\diamond$ e realizza la prima presa nel colore; poi Ovest continua con il Re di $\diamond$: il giocatore non può opporsi. In assenza di valori distribuzionali il giocatore dovrà rassegnarsi a concedere all'avversario tre prese nel colore di $\diamond$.

Gli esempi proposti evidenziano l'importanza dei *colori corti* se affiancati da un sufficiente numero di *atout*; ciò ci obbliga **riconsiderare il valore della nostra mano quando ci troviamo alla presenza di *fit***, in altre parole alla presenza di un seme di almeno 8 carte che è indicato come *atout* e ad attribuire, se del caso, alla *mano* posseduta un punteggio integrativo di rivalutazione espresso, appunto, in **punti distribuzionali**.

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 nel seme indicato come *atout***.
 - b) **Il possesso di vuoti, singoli o doubleton in colori laterali a quello di *atout***.

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

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

NORD	P.O.		Punti DISTRIBUZIONALI	Punti TOTALI
♠ AQ852	10	Nord scopre che il compagno (SUD) possiede 5 carte a ♥ La mano di Nord va rivalutata!	+1 (9 carte in atout) +2 (Singolo)	10+3 = 13
♥ J985				
♦ 6				
♣ K93				

9.2 I CONTRATTI CON L'ATOUT E I PUNTEGGI ACQUISIBILI

Nell'ambito della *dichiarazione* ogni giocatore e pertanto ogni coppia, in alternativa ai *contratti a senza atout*, può proporre in tutti i *semi* (♠, ♥, ♦, ♣) **contratti con l'atout** e anche in questo caso l'offerta minima effettuabile è di 7 *prese*, mentre l'offerta massima è di 13 *prese*.

I *contratti con l'atout* (o **a colore**) si dividono in due grandi categorie che prevedono un diverso valore delle *prese* scommesse:

COLORI NOBILI ♠ ♥ Ogni presa scommessa vale **30** PUNTI

COLORI MINORI ♦ ♣ Ogni presa scommessa vale **20** PUNTI

I *contratti con l'atout* sono distinguibili in famiglie (*parziali/manche/slam*).

Il differente valore delle *prese* determina che i *contratti di manche* nei semi *nobili* (♥ e ♠) e nei semi *minori* (♦ e ♣) comportano la scommessa di un numero diverso di *prese* (la *manche* si raggiunge scommettendo per un punteggio *prese* pari o superiore a 100 punti).

MANCHE A COLORE NOBILE	♠ ♥	30 punti presa x 4	4♠ 4♥	Scommessa a 10 prese
MANCHE A COLORE MINORE	♦ ♣	20 punti presa x 5	5♦ 5♣	Scommessa a 11 prese

CONTRATTI ATOUT NOBILE: ♠♥

PRESE	CONTRATTO	TIPO DI CONTRATTO
7	1♠♥	PARZIALI
8	2♠♥	
9	3♠♥	
10	4♠♥	MANCHE
11	5♠♥	
12	6♠♥	PICCOLO SLAM
13	7♠♥	GRANDE SLAM

CONTRATTI ATOUT MINORE: ♦♣

PRESE	CONTRATTO	TIPO DI CONTRATTO
7	1♦♣	PARZIALI
8	2♦♣	
9	3♦♣	
10	4♦♣	MANCHE
11	5♦♣	
12	6♦♣	PICCOLO SLAM
13	7♦♣	GRANDE SLAM

Quanto ai *premi* ottenibili e alle *penalità* in caso di mancata realizzazione dei *contratti* restano ferme le considerazioni già svolte per i *contratti a senza atout*, cambia solamente il valore delle *prese*.

9.3 LE TAVOLE PER LA DECISIONE DEI CONTRATTI CON L'ATOUT

Anche nell'ambito dei *contratti con l'atout* l'esperienza e la *statistica* hanno consentito la realizzazione di un prospetto comparativo chiamato: **la tavola per la decisione dei contratti**. La scelta di un **contratto a colore** presuppone l'accertamento di un *fit*; un'eccezione è rappresentata dai **parziali minimi** (*contratti a livello 2*): in tal caso è possibile la scelta, in situazione di emergenza, di un *atout* di coppia anche con sole 7 carte in linea (*minifit*).

TAVOLA PER LA DECISIONE DEI CONTRATTI CON ATOUT ♠/♥ (NOBILI)

PUNTI TOTALI	PRESE	CONTRATTO	TIPO DI CONTRATTO	IN PRIMA	IN ZONA
20/22	8	2♠♥	Parziale minimo	110	110
23/24	9	3♠♥	Parziale massimo	140	140
25/27	10	4♠♥	Manche economica	420	620
28/31	11	5♠♥	Manche non economica	450	650
32/35	12	6♠♥	Piccolo Slam	980	1430
36/40	13	7♠♥	Grande Slam	1510	2210

TAVOLA PER LA DECISIONE DEI CONTRATTI CON ATOUT / (MINORI)

PUNTI TOTALI	PRESE	CONTRATTO	TIPO DI CONTRATTO	IN PRIMA	IN ZONA
20/22	8	2  	PARZIALE MINIMO	90	90
23/24	9	3  	PARZIALE MASSIMO	110	110
25/27	10	4  		130	130
28/31	11	5  	MANCHE	400	600
32/35	12	6  	PICCOLO SLAM	920	1370
36/40	13	7  	GRANDE SLAM	1440	2140

I *contratti* a livello minimo (*livello 1*) non sono evidenziati nelle tabelle, giacché la meccanica della scommessa rende nella pratica molto rara la loro scelta.

Per i contratti di *manche non economica* e per i *parziali massimi* valgono le considerazioni di opportunità e convenienza di scelta svolte nell'ambito dei *contratti a senza*.

VERIFICHE AL TAVOLO

SMAZZATE PREDISPOSTE

- SCELTA INTUITIVA DEL CONTRATTO CON L'ATOUT
- GIOCO SPONTANEO

9.4 I CONTRATTI E LE PRIORITÀ DI SCELTA

I *contratti* teoricamente proponibili sono 35, ripartiti in due tipologie: *contratti a senza atout* e *contratti con l'atout* (.

	I CONTRATTI:				
LIVELLO 1:	1 	1 	1 	1 	1SA
LIVELLO 2:	2 	2 	2 	2 	2SA
LIVELLO 3:	3 	3 	3 	3 	3SA
LIVELLO 4:	4 	4 	4 	4 	4SA
LIVELLO 5:	5 	5 	5 	5 	5SA
LIVELLO 6:	6 	6 	6 	6 	6SA
LIVELLO 7:	7 	7 	7 	7 	7SA

L'ordine prioritario di scelta per i **contratti di manche** è il seguente:

- | | |
|------------------------------------|-----------------------|
| ① CONTRATTI A COLORE NOBILE | ♠♥ se non possibile ↓ |
| ② CONTRATTI A SENZA ATOUT | SA se non possibile ↓ |
| ③ CONTRATTI A COLORE MINORE | ♦♣ |

Pertanto ogni coppia:

1) Deve prioritariamente verificare l'esistenza di un *fit* a *colore nobile* (♥ o ♠) e, in caso affermativo, scegliere tale tipo di *contratto*.

2) Può, in via subordinata, in assenza di *fit* a *colore nobile*, scegliere un *contratto a senza atout*.

3) Infine, nel caso in cui sia palesemente da escludere anche la scelta di un *contratto a senza atout*, può, avendo accertato *fit*, scegliere un *contratto con atout* di ♦ o ♣.

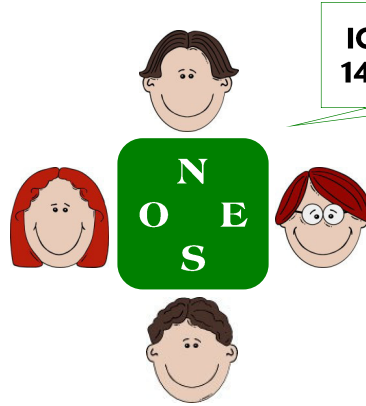
Per i **parziali minimi** e gli **slam**, non esiste un ordine prioritario, ma è la previsione di fattibilità a guidare le scelte.

9.5 MINIBRIDGE

- Il **diritto iniziale di scommessa** spetta ad un giocatore designato (*dealer*) e successivamente, a turno, a tutti gli altri componenti il tavolo.
- Il **giocatore in turno di scommessa può dichiarare:**

	PASSO	▶	CON MENO DI 12 PUNTI ONORI (0/11)
(Apertura)	APRO	▶	CON ALMENO 12 PUNTI ONORI (12+)

- Chi **dichiara passo** cede il diritto di scommessa al giocatore successivo.
- Se **tutti i giocatori dichiarano passo** (nessuno effettua l'*apertura*) la scommessa è conclusa e mancando un *contratto* la *smazzata* non si può giocare; si passa pertanto a distribuire una nuova *smazzata*.
- In ogni **smazzata** c'è un solo **apertore**: chi per primo dichiara «*Io apro*».



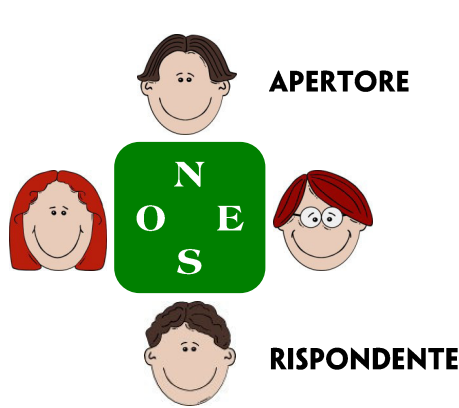
**IO APRO CON ...
14 PUNTI ONORI**

STEP 1: LE SCELTE DELL'APERTORE

- Chi **apre** comunica il punteggio posseduto.
- L'espressione tipica è: «**Io apro con...**»
- *apro con 14 punti onori, apro con 17 punti onori* etc. -

Dopo l'*apertura* solo la coppia dell'*apertore* ha diritto di verifica e l'iniziativa passa al compagno dell'*apertore*: il **rispondente**.

STEP 2: LE SCELTE DEL RISPONDENTE



① **Il rispondente:** somma i propri *punti onori* a quelli dell'*apertore* e, dopo aver verificato che i *punti onori* posseduti dalla coppia sono **superiori o pari a 20**, chiede all'*apertore* di evidenziare le lunghezze possedute in ogni seme.

② **L'apertore** illustra la propria distribuzione: ♠, ♥, ♦, ♣.

③ **Il rispondente**, dopo aver rivalutato (se del caso) la propria *mano*, effettua somme di punteggi e distribuzioni e, consultando la **Tavola generale per la decisione dei contratti**, **determina** il *contratto*.

Per completezza resta da valutare un ultimo possibile caso, ovvero quando il *rispondente*, compiendo la verifica, scopre che il punteggio di coppia è pari o inferiore a 19 *punti onori*. In questo caso il *rispondente* deve comunicare al tavolo di essere impossibilitato a scegliere. I diritti per la scelta del *contratto* ripartono da dove si erano interrotti, ovvero dal giocatore successivo all'*apertore*.

TAVOLA GENERALE PER LA DECISIONE DEI CONTRATTI

CONTRATTI	♠ ♥	SENZA ATOUT	♦ ♣
PARZIALE MINIMO	2♠ 2♥ 20+ 8+ carte a ♠ o ♥	1SA 20+	2♦ 2♣ 20+ 8+ carte a ♦ o ♣
MANCHE	4♠ 4♥ 25+ 8+ carte a ♠ o ♥	3SA NO 8+ carte a ♠ o ♥ 25+	5♦ 5♣ 28+ 8+ carte a ♦ o ♣
PICCOLO SLAM	6♠ 6♥ 32+ 8+ carte a ♠ o ♥	6SA 33+	6♦ 6♣ 32+ 8+ carte a ♦ o ♣
GRANDE SLAM	7♠ 7♥ 36+ 8+ carte a ♠ o ♥	7SA 37+	7♦ 7♣ 36+ 8+ carte a ♦ o ♣

**VERIFICHE
AL TAVOLO**
SMAZZATE PREDISPOSTE

• SCELTA DEI CONTRATTI CON IL MINIBRIDGE

E.1 PUNTI DISTRIBUZIONALI E RIVALUTAZIONE (A)

Verifica, in ogni situazione proposta, l'opportunità di una rivalutazione distribuzionale e conseguentemente l'esatta forza della tua mano.

①**DISTRIBUZIONE
DEL COMPAGNO:**

♠ **5** carte
♥ **4** carte
♦ **3** carte
♣ **1** carta

LA TUA MANO:

♠ **QJ109**
♥ **Q52**
♦ **A984**
♣ **K6**

VERIFICHE:

- 1) Quanti **punti onori** hai?
- 2) C'è un **fit evidente**?
- 3) Di quanto **rivaluti** la mano?
- 5) Quanti sono i **punti totali**?

②**DISTRIBUZIONE
DEL COMPAGNO:**

♠ **4** carte
♥ **5** carte
♦ **1** carta
♣ **3** carte

LA TUA MANO:

♠ **84**
♥ **KJ76**
♦ **J98752**
♣ **8**

VERIFICHE:

- 1) Quanti **punti onori** hai?
- 2) C'è un **fit evidente**?
- 3) Di quanto **rivaluti** la mano?
- 5) Quanti sono i **punti totali**?

③**DISTRIBUZIONE
DEL COMPAGNO:**

♠ **4** carte
♥ **3** carte
♦ **2** carte
♣ **4** carte

LA TUA MANO:

♠ **AQ75**
♥ **A65**
♦ **9**
♣ **87542**

VERIFICHE:

- 1) Quanti **punti onori** hai?
- 2) C'è un **fit evidente**?
- 3) Di quanto **rivaluti** la mano?
- 5) Quanti sono i **punti totali**?

E.2 PUNTI DISTRIBUZIONALI E RIVALUTAZIONE (B)

Verifica, in ogni situazione proposta, l'opportunità di una rivalutazione distribuzionale e conseguentemente l'esatta forza della tua mano.

①**DISTRIBUZIONE
DEL COMPAGNO:**

♠ **5** carte
♥ **3** carte
♦ **4** carte
♣ **1** carta

LA TUA MANO:

♠ **A872**
♥ **Q52**
♦ **Q84**
♣ **J52**

VERIFICHE:

- 1) Quanti **punti onori** hai?
- 2) C'è un **fit evidente**?
- 3) Di quanto **rivaluti** la mano?
- 5) Quanti sono i **punti totali**?

②**DISTRIBUZIONE
DEL COMPAGNO:**

♠ **1** carta
♥ **2** carte
♦ **6** carte
♣ **4** carte

LA TUA MANO:

♠ **A9875**
♥ **Q52**
♦ **KJ63**
♣ **2**

VERIFICHE:

- 1) Quanti **punti onori** hai?
- 2) C'è un **fit evidente**?
- 3) Di quanto **rivaluti** la mano?
- 5) Quanti sono i **punti totali**?

③**DISTRIBUZIONE
DEL COMPAGNO:**

♠ **1** carta
♥ **5** carte
♦ **2** carte
♣ **5** carte

LA TUA MANO:

♠ **9875**
♥ **KJ52**
♦ **KQ6**
♣ **73**

VERIFICHE:

- 1) Quanti **punti onori** hai?
- 2) C'è un **fit evidente**?
- 3) Di quanto **rivaluti** la mano?
- 5) Quanti sono i **punti totali**?

E.3 VALORE DEI CONTRATTI CON L' ATOUT (A)

Per ogni esempio indica il tipo (**barrare**) e il valore del contratto.

①	Contratto:	Giocante:	Tipo:	Valore:
	2♥ =	SUD	PARZIALE	NS
		Posizione di gioco:	MANCHE	EO
		NS IN PRIMA	SLAM	

②	Contratto:	Giocante:	Tipo:	Valore:
	4♠ =	SUD	PARZIALE	NS
		Posizione di gioco:	MANCHE	EO
		NS IN SECONDA	SLAM	

③	Contratto:	Giocante:	Tipo:	Valore:
	4♣+2	SUD	PARZIALE	NS
		Posizione di gioco:	MANCHE	EO
		NS IN PRIMA	SLAM	

④	Contratto:	Giocante:	Tipo:	Valore:
	2♠ +2	SUD	PARZIALE	NS
		Posizione di gioco:	MANCHE	EO
		NS IN SECONDA	SLAM	

⑤	Contratto:	Giocante:	Tipo:	Valore:
	4♥ +1	SUD	PARZIALE	NS
		Posizione di gioco:	MANCHE	EO
		NS IN PRIMA	SLAM	

⑥	Contratto:	Giocante:	Tipo:	Valore:
	2♦ =	SUD	PARZIALE	NS
		Posizione di gioco:	MANCHE	EO
		NS IN SECONDA	SLAM	

E.4 VALORE DEI CONTRATTI CON L' ATOUT (B)

Per ogni esempio indica il tipo (barrare) e il valore del contratto.

①	Contratto:	Giocante:	Tipo:	Valore:
	4♥ +1	OVEST	PARZIALE	NS
		Posizione di gioco:	MANCHE	EO
		EO IN PRIMA	SLAM	

②	Contratto:	Giocante:	Tipo:	Valore:
	2♠ +1	OVEST	PARZIALE	NS
		Posizione di gioco:	MANCHE	EO
		EO IN SECONDA	SLAM	

③	Contratto:	Giocante:	Tipo:	Valore:
	3♣ =	OVEST	PARZIALE	NS
		Posizione di gioco:	MANCHE	EO
		EO IN PRIMA	SLAM	

④	Contratto:	Giocante:	Tipo:	Valore:
	5♦ =	OVEST	PARZIALE	NS
		Posizione di gioco:	MANCHE	EO
		EO IN SECONDA	SLAM	

⑤	Contratto:	Giocante:	Tipo:	Valore:
	4♠ -1	OVEST	PARZIALE	NS
		Posizione di gioco:	MANCHE	EO
		EO IN PRIMA	SLAM	

⑥	Contratto:	Giocante:	Tipo:	Valore:
	4♥ -3	OVEST	PARZIALE	NS
		Posizione di gioco:	MANCHE	EO
		EO IN SECONDA	SLAM	

E.5 CHE CONTRATTO GIOCHIAMO CON L' ATOUT? (A)

Il compagno ha effettuato la dichiarazione d'apertura ed ha precisato distribuzione e forza, che contratto scegli?

1**APRO**

♠ K63
♥ A84
♦ 84
♣ KQJ52

A)**NORD**

punti onori

NORD

distribuzione

FIT**PUNTI**

coppia

NORD/SUD

contratto

12♠ ♥ ♦ ♣: **5 4 2 2****2****APRO**

♠ 653
♥ A9863
♦ A3
♣ A75

A)**NORD**

punti onori

NORD

distribuzione

FIT**PUNTI**

coppia

NORD/SUD

contratto

14♠ ♥ ♦ ♣: **2 3 4 4****3****APRO**

♠ A653
♥ A84
♦ 9
♣ K8652

A)**NORD**

punti onori

NORD

distribuzione

FIT**PUNTI**

coppia

NORD/SUD

contratto

13♠ ♥ ♦ ♣: **5 4 2 2**

E.6 CHE CONTRATTO GIOCHIAMO CON L' ATOUT? (B)

Il compagno ha effettuato la dichiarazione d'apertura ed ha precisato distribuzione e forza, che contratto scegli?

1**APRO**

N
O E
S

♠ Q763
♥ A84
♦ 9852
♣ A8

A)**NORD**

punti onori

14

NORD
distribuzione

♠ ♥ ♦ ♣: **4 4 2 3****B)****FIT****C)**

PUNTI
coppia

NORD/SUD
contratto

2**APRO**

N
O E
S

♠ Q8
♥ KJ63
♦ 9764
♣ 852

A)**NORD**

punti onori

12

NORD
distribuzione

♠ ♥ ♦ ♣: **5 4 2 2****B)****FIT****C)**

PUNTI
coppia

NORD/SUD
contratto

3**APRO**

N
O E
S

♠ Q653
♥ AJ842
♦ 9
♣ A76

A)**NORD**

punti onori

13

NORD
distribuzione

♠ ♥ ♦ ♣: **3 3 4 3****B)****FIT****C)**

PUNTI
coppia

NORD/SUD
contratto

E.7 CHE CONTRATTO GIOCHIAMO CON L' ATOUT? (C)

Il compagno ha effettuato la dichiarazione d'apertura ed ha precisato distribuzione e forza, che contratto scegli?

1**APRO**

N
O E
S

♠ A742

♥ K6

♦ 985

♣ KQ53

A)

NORD

punti onori

14**NORD**
distribuzione♠ ♥ ♦ ♣: **3 6 1 3**

B)

FIT

C)

PUNTI
coppia

D)

NORD/SUD
contratto**2****APRO**

N
O E
S

♠ AQ8632

♥ K54

♦ 96

♣ 52

A)

NORD

punti onori

17**NORD**
distribuzione♠ ♥ ♦ ♣: **2 3 4 4**

B)

PUNTI
coppia

C)

NORD/SUD
contratto**3****APRO**

N
O E
S

♠ J874

♥ KQ6532

♦ 9

♣ 76

A)

NORD

punti onori

12**NORD**
distribuzione♠ ♥ ♦ ♣: **3 2 4 4**

B)

PUNTI
coppia

C)

NORD/SUD
contratto



FEDERAZIONE ITALIANA GIOCO BRIDGE SETTORE INSEGNAMENTO



DISCIPLINA SPORTIVA
ASSOCIATA RICONOSCIUTA
DAL CONI

Consigliere Tecnico Responsabile
FEDERIGO FERRARI CASTELLANI

Realizzazione per conto della Commissione Insegnamento
VALENTINO DOMINI - GIANPAOLO RINALDI - RUGGERO VENIER

IL MIO PRIMO BRIDGE



LE BASI DEL GIOCO

LEZIONE 10

TESTO:

10.1	GLI ATTACCHI NEL GIOCO CON L'ATOUT	134
10.2	UN PO' DI STRATEGIA CON L'ATOUT	137
10.3	COME VALUTARE LE PERDENTI	138
10.4	DALLE PERDENTI AL PIANO DI GIOCO	140

ESERCIZI:

E.1	LA CARTA D'ATTACCO NEI CONTRATTI CON L'ATOUT	143
E.2	LA CARTA D'ATTACCO (VERIFICHE COMPARATIVE)	144
E.3	LA MANO BASE E LE PERDENTI (A)	145
E.4	LA MANO BASE E LE PERDENTI (B)	146
E.5	COSA TAGLIARE? (A)	147
E.6	COSA TAGLIARE? (B)	148

10.1 GLI ATTACCHI NEL GIOCO CON L'ATOUT

La meccanica delle prese nel gioco con *l'atout* è profondamente diversa rispetto al gioco *a senza* e ciò influenza profondamente le strategie dell'attacco iniziale.

La strategia dell'attacco *a senza atout* prevede normalmente l'affrancamento della lunghezza del seme d'attacco, la conseguenza è che l'attacco si esegue in un seme di almeno quattro carte.

Diversamente, nei contratti con *l'atout* devono essere considerati i tagli, tanto quelli da noi realizzabili, quanto quelli dell'avversario e ciò determina scelte diverse.

Nei contratti con *l'atout* è mediamente opportuno attaccare ...

A) In un colore che permette di affrancare prese velocemente: sequenze - sequenze brevi - colori, non lunghissimi, che presentano un onore (ricerca dell'onore complementare).

B) Attaccare in un colore corto (*apertura del taglio*) confidando che il compagno, o magari l'avversario stesso, possa poi giocare in tale colore, consentendoci l'effettuazione del *taglio* e con questo la realizzazione di una *presa*.

Oltre ai tipi di attacco ora menzionati, che usualmente sono denominati *attacchi aggressivi* (attacchi che hanno come obiettivo la realizzazione, immediata o successiva, di prese), nel futuro dovremo considerare strategie alternative di attacco nel gioco con *l'atout* (*attacchi passivi*), per ora è sufficiente evidenziare che quando abbiamo la previsione che l'avversario possa realizzare delle prese di *taglio*, proprio al fine di *impedire i tagli che aggiungono prese*, spesso è utile giocare **atout**. Giocare *atout* ha in realtà una doppia funzione: a) limitare le possibilità di taglio dell'avversario; b) preservare le proprie risorse (normalmente i propri onori isolati) per un migliore e successivo utilizzo.

GLI ATTACCHI IN UN COLORE CORTO:

POSSEDENDO UN SINGOLO: **lo si gioca.**

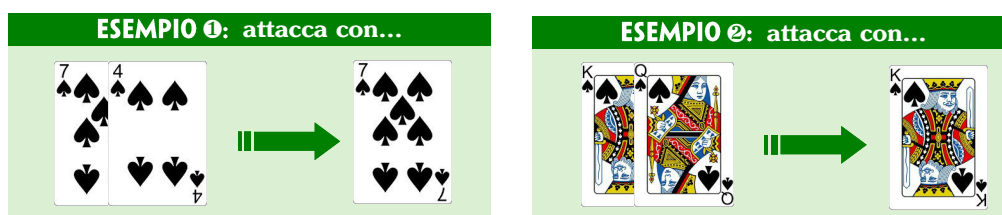
Mediamente attaccare con un *singolo* (esterno all'*atout*) è una buona scelta di gioco.

La motivazione dell'attacco risiede nell'*aprire il* (possibile) *taglio*; affinché tale azione sia utile, il compagno dovrà possedere una rapida *ripresa*.

POSSEDENDO UN DOUBLETON: **si attacca con la carta di maggior valore.**

Si gioca sempre la carta più alta, sia essa un *onore* o una *cartina*.

L'attacco di *doubleton* è spesso poco redditizio e molte volte deleterio; affinché questa strategia d'attacco sia conveniente, è necessario che la coppia possieda rapidi *ingressi* e uno *stop* veloce in *atout*. **Se l'azione non è in qualche modo 'suggerita' dal compagno o dal comportamento degli avversari, meglio evitare** tale attacco.



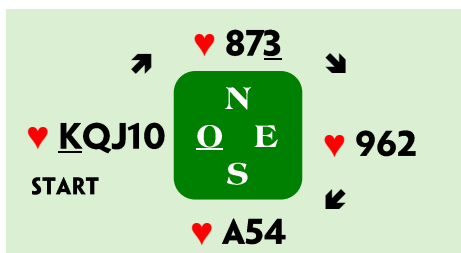
RICORDA INOLTRE CHE possedendo *lunghezza* (4+ carte) e *forza* (almeno un onore e un sotto onore: Es. Q108x-K98x) nel seme di *atout* scelto dall'avversario, molto spesso non è conveniente *attaccare* in un seme corto cercando il *taglio*; **in questi casi è preferibile attaccare in un seme lungo e compatto, proprio al fine di costringere al *taglio*** (sperabilmente dalla *parte lunga*) l'avversario.

GLI ATTACCHI CON LE ALTRE COMBINAZIONI DI COLORE:

- **POSSEDENDO UNA SEQUENZA O UNA 'SEQUENZA BREVE'** (due sole carte in scala): **si attacca con la maggiore delle carte equivalenti.**

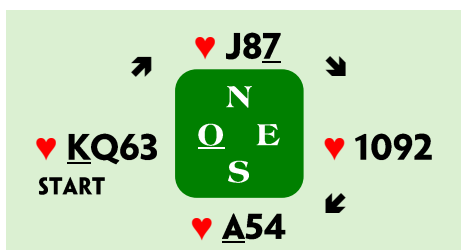


L'attacco da una *sequenza* è normalmente un ottimo attacco e **tante più sono le carte equivalenti possedute, tanto meno l'attacco diventa rischioso.**



Ovest attacca con il Re di ♡ con il possesso di una *sequenza*. In questo caso il possesso di 4 carte equivalenti garantisce a Est/Ovest la realizzazione successiva di due prese.

Nell'esempio la coppia N/S realizzerà una presa, mentre la coppia E/O realizzerà 2 prese nel colore.



Ovest attacca con il Re di ♡ con il possesso di una *sequenza breve* (2 sole carte equivalenti).

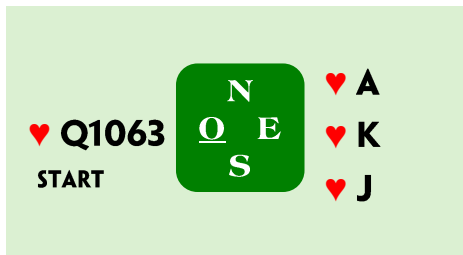
Nell'esempio il giocatore ha buon gioco vincendo la presa iniziale con l'Asso; inseguito il giocatore, conoscendo la posizione della Donna di ♡, potrà realizzare ancora una presa con il Fante di Nord.

- **POSSEDENDO UNO O PIÙ ONORI NON IN SEQUENZA:** **si attacca con la cartina più piccola posseduta** (piccola con l'onore).



L'attacco di piccola con l'onore ('busso') è finalizzato alla ricerca dell'onore complementare e pertanto potenzialmente rischioso, ma alle volte utile ed efficace. Alcune precauzioni sono comunque necessarie e in particolare è utile ricordare che:

- **CON IL POSSESSO DELLA DONNA l'attacco è consigliato**



Attaccando di 3 di ♡ (*piccola con l'onore*) le carte potenzialmente utili che potremo trovare in possesso al compagno sono in teoria ben tre: il Re e il Fante (onori complementari) e l'Asso (la vincente nel seme).

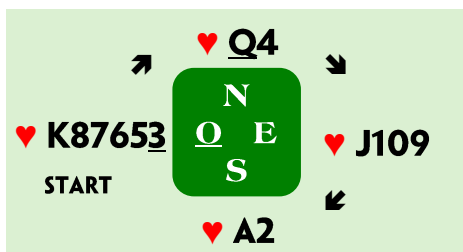
• **CON IL POSSESSO DEL RE L'ATTACCO è rischioso** (attenzione!)



Attaccando di 3 di ♡ (*piccola con l'onore*) le carte potenzialmente utili che potremo trovare in possesso al compagno sono in teoria solo 2: l'Asso e la Donna (onori complementari).

Il rischio di non trovare carte 'utili' in possesso al compagno in questo caso è elevato.

Il rischio dell'attacco di cartina possedendo il Re (attacco «*sotto Re*» come si dice in bridge) aumenta in rapporto alla lunghezza del seme di attacco. **Tanto più il seme di attacco è lungo, tanto più l'attacco è pericoloso e pertanto va evitato.**



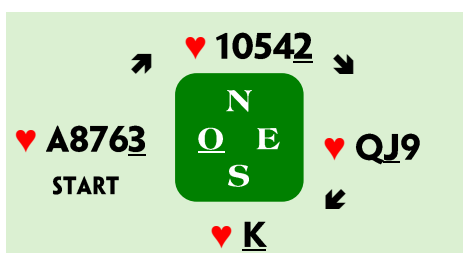
Ovest attacca con il 3 di ♡. Il giocatore inserisce la Donna del morto e realizza la presa. La presa successiva nel seme sarà appannaggio dell'Asso di Sud. Nessuna presa a ♡ per Est/Ovest.

L'attacco 'sotto Re' è un attacco potenzialmente pericoloso e, senza suggerimenti del compagno in proposito, soprattutto quando il seme di attacco è lungo, va evitato.

• **CON IL POSSESSO DELL'ASSO l'attacco è vietato!**

L'Asso è la carta di controllo del seme e la sua finalità difensiva è, per dirla nel modo degli scacchisti, di «*guadagnare un pezzo dell'avversario*».

Nell'ambito dei contratti a colore è pratica comune e generale **non attaccare di cartina possedendo l'Asso**: un eventuale attacco di *piccola sotto Asso* espone la coppia a grossi rischi.



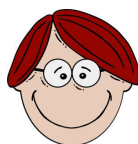
Ovest attacca con il 3 di ♡. Il giocatore, con molta sorpresa, realizza una inaspettata presa con il Re. Le prese successive, ovviamente, saranno preda dell'atout di Sud.

- NON POSSEDENDO ONORI NEL COLORE É NECESSARIO DISTINGUERE:

A) con gruppi di 3 carte: **si attacca con la carta intermedia**



B) con gruppi di 4+ carte: **si attacca con la seconda cartina dall'alto**



10.2 UN PO' DI STRATEGIA CON L'ATOUT

Nei *contratti con l'atout* tutti i giocatori sono chiamati da un lato a valutare la possibilità di incrementare le proprie *prese* utilizzando il *potere di taglio* e dall'altro a evitare o a calmierare il pericolo opposto: i possibili *tagli* avversari.

Visti questi presupposti, per il *giocante* la programmazione del *gioco con l'atout* è certamente più impegnativa rispetto al *gioco a senza*. Nel *gioco a senza* il *giocante* valuta inizialmente le *vincenti* e in subordine le *carte affrancabili*, nel *gioco con l'atout* il *potere di taglio* condiziona a tal punto il *giocante* che questi è chiamato a organizzare il proprio pensiero considerando le **perdenti** possedute.

La valutazione delle **perdenti** si esegue con riferimento ad **una sola delle due mani**, perciò per il *giocante* è necessario definire inizialmente la *mano* di riferimento, che comunemente è chiamata la **mano base**.

Semplificando, la **mano base** si occupa di esaurire le *atout* possedute dall'avversario e di controllare, anche mediante possibili *tagli* (*funzione passiva dell'atout*) le giocate avversarie nei semi esterni all'*atout*; diversamente la **mano opposta** (*opposta alla mano base*) coadiuva in più modi la *mano base* nell'eliminazione delle *perdenti*.

La **mano base** rappresenta per il *giocante* un punto di osservazione e di valutazione fondamentale e quando il **seme di atout** è **disugualmente ripartito** (parte lunga - parte corta), **quasi sempre coincide con la mano** che presenta **maggior lunghezza in atout**. Quando invece il seme di *atout* è **ugualmente ripartito** (medesima lunghezza nelle due *mani*), per il *giocante* è necessario **individuare di volta in volta la mano base**, considerando le *perdenti*.

Negli esempi successivi, per semplicità, l'atout è sempre disugualmente ripartito, consideriamo la **mano base**:

MANO BASE ♠ KJ7 ♥ A754 ♦ 94 ♣ AK63 N O 1 E S	MANO BASE ♠ AKJ83 ♥ 52 ♦ Q54 ♣ K73 N O 2 E S	MANO BASE ♠ AJ102 ♥ A852 ♦ 82 ♣ AK8 N O 3 E S	MANO BASE ♠ QJ10952 ♥ 9 ♦ A8 ♣ A643 N O 4 E S
MANO BASE ♠ Q10983 ♥ K32 ♦ A87 ♣ 84	MANO BASE ♠ Q107 ♥ Q9873 ♦ KJ2 ♣ A4	MANO BASE ♠ KQ973 ♥ 96 ♦ A763 ♣ 54	MANO BASE ♠ AK8 ♥ AK74 ♦ K632 ♣ 87

- **Esempio 1/3:** Sud **mano base**; Nord *mano opposta*.
- **Esempio 2/4:** Nord **mano base**; Sud *mano opposta*.

Individuata facilmente, almeno in questi casi, la **mano base** e per contro la **mano opposta**, ora possiamo dedicarci alla meccanica della **valutazione delle perdenti**.

10.3 COME VALUTARE LE PERDENTI

La valutazione delle **perdenti** va fatta *seme per seme* esaminando separatamente il colore di *atout* nel quale le eventuali *perdenti* sono comunque assolute.

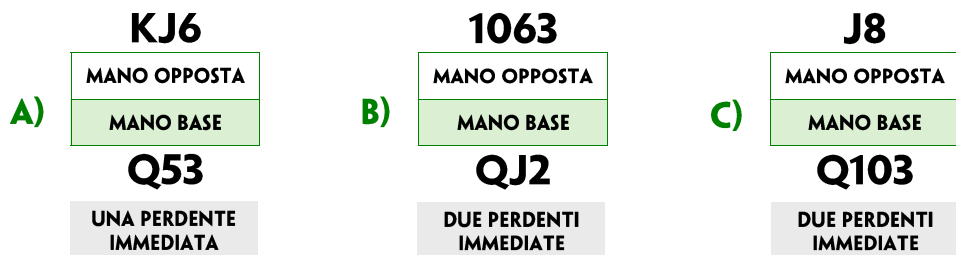
Per eseguire il **conteggio delle perdenti** è necessario considerare **perdenti tutte le cartine della mano base che non sono coperte da onori presenti nella mano opposta**.

MANO BASE	♠ QJ7 ♥ A753 ♦ 94 ♣ AK63	♠	♥	♦	♣
	N O 5 E S	QJ7	A753	94	AK63
MANO BASE	♠ K10983 ♥ K62 ♦ A87 ♣ 84	MANO OPPOSTA MANO BASE K10983	MANO OPPOSTA MANO BASE K62	MANO OPPOSTA MANO BASE A87	MANO OPPOSTA MANO BASE 84
		1 PERDENTE	1 PERDENTE	2 PERDENTI	0 PERDENTI

Nell'esempio ci siamo limitati a considerare genericamente le *perdenti*, ora è necessario un altro approfondimento, considerando le *perdenti* secondo la loro natura e distin-

guendole in **perdenti immediate**, **perdenti differite**, **perdenti eventuali**. Proviamo a chiarire meglio questi ambiti.

PERDENTI IMMEDIATE: sono *perdenti immediate* gli Assi e le carte consecutive agli stessi in possesso della coppia avversaria. In queste situazioni il *giocante* non ha il controllo del seme.



PERDENTI DIFFERITE: nel colore il *giocante* possiede una o più *vincenti*, ma l'avversario è in grado di *affrancare* una o più *prese*.



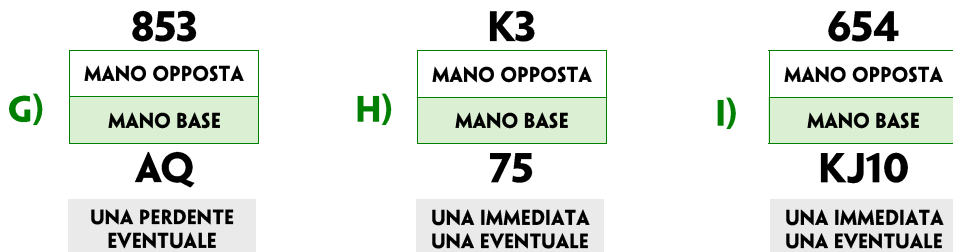
Nell'esempio **D)** (Sud **mano base**): **due perdenti differite**; l'avversario dopo aver rimosso l'Asso, potrà realizzare due *prese* nel colore.

Nell'esempio **E)** (Sud **mano base**): **una perdente differita**; l'avversario, dopo aver rimosso l'Asso, potrà realizzare una *presa* nel colore.

Nell'esempio **F)** (Sud **mano base**): **una perdente differita**; l'avversario, dopo aver rimosso l'Asso e il Re, potrà realizzare una *presa* nel colore.

Negli esempi **D) - E)** il tempo di maturazione della *perdente* ('1') coincide con il *tempo di affrancamento del colore*; in questi casi si è soliti dire **una perdente differita di '1'**; diversamente nell'esempio **F)** la *perdente* è **differita di '2'**.

PERDENTI EVENTUALI: nel colore sono possibili *una o più perdenti* in rapporto alla *posizione* (favorevole o sfavorevole) degli *onori* mancanti.



Esempio **G)** (Sud *mano base*) **una perdente eventuale** relativa alla *posizione* del Re.

Esempio **H)** (Sud *mano base*) **due perdenti**: una *perdente immediata* (l'Asso) e una *perdente eventuale*, in rapporto alla *posizione* dell'Asso.

Esempio **I)** (Sud *mano base*) **due perdenti**: una *perdente immediata* (l'Asso) e una *perdente eventuale*, in rapporto alla *posizione* della Donna.

Ora, per esercitarci, consideriamo un nuovo esempio in cui l'*atout* è ♠

MANO BASE	♠ QJ10952	♠	♥	♦	♣
	♥ 9		♥		
	♦ A8			♦	
	♣ A643				♣
	N O G E S				
	♠ AK8				
	♥ AK74				
	♦ K632				
	♣ 87				

	♠	♥	♦	♣
	QJ10952	9	A8	A643
MANO BASE	MANO BASE	MANO BASE	MANO BASE	MANO BASE
MANO OPPOSTA	MANO OPPOSTA	MANO OPPOSTA	MANO OPPOSTA	MANO OPPOSTA
AK8	AK74	K632	87	
NESSUNA PERDENTE	NESSUNA PERDENTE	NESSUNA PERDENTE	3 PERDENTI DIFFERITE DI '1'	

In questo esempio è possibile osservare che il seme di ♥ non solo non presenta alcuna *perdente*, ma propone nella *mano opposta* una *presa extra* (Re di ♥) di cui dovremo tener conto in fase di *piano di gioco*; l'**extra vincente** consentirà al *giocante* di *scartare* una delle *perdenti* della *mano base*.

EXTRAVINCENTI→ Vincenti della *mano opposta*, non impegnate nel colore a coprire le *perdenti* della *mano base* e pertanto disponibili per realizzare *scarti* di *perdenti* della *mano base*.

Frequentemente capita di giocare con un *fit* ripartito 4/4. In questi casi per identificare la **mano base** è necessario valutare le *perdenti* di entrambe le mani e scegliere come **mano base** quella delle due che presenta il **minor numero di perdenti**.

10.4 DALLE PERDENTI AL PIANO DI GIOCO

La *mano opposta* coadiuva in molti modi la *mano base* nell'**eliminazione** delle **perdenti**:

- fornendo *extra vincenti* su cui **scartare le perdenti** della *mano base*;
- disponendo di *carte affrancabili*, carte che quindi possono essere promosse (in tempo utile) a *vincenti* su cui **scartare le perdenti** della *mano base*.
- permettendo la realizzazione di **tagli utili** (*tagli* con l'*atout* della *mano opposta*).

Le scelte iniziali non sono certamente facili, spesso coesistendo in una *smazzata* più alternative, dovendo inoltre il *giocante* valutare il *pericolo* di un *taglio* avversario.

In generale la strategia da utilizzare è quella che è in grado di ridurre al minimo il numero finale delle *perdenti*; quanto al *pericolo di taglio* avversario, che si sostanzia nella amletica domanda «**Quando battere le atout?**», l'unica risposta sensata «**Si batte subito atout, a meno che non ci sia una buona ragione per non farlo**» e questa ragione ci è suggerita dal *piano di gioco*, cioè dalle azioni che dovremo svolgere per ridurre il numero delle *perdenti* stimate a quello compatibile con la realizzazione del contratto.

Ed ora valutiamo qualche esempio.

♠ KJ6

♥ 10873

♦ 65

♣ A942



N
O 1 E
S

♠ AQ1054

♥ A5

♦ A93

♣ K87

Contratto 4♠ - Attacco: Re di ♦1) **Mano base:** SUD2) **Conteggio perdenti:**

♠ (seme d'atout) = nessuna perdente

♥ = 1 perdente differita ('1')

♦ = 2 perdenti differite ('1')

♣ = 1 perdente differita ('2')

3) **Soluzione:** è necessario eliminare una perdente, ciò è possibile tagliando una ♦ di Sud con l'atout di Nord (taglio che incrementa le prese). Attenzione, dunque, a non battere precipitosamente l'atout. **Prima effettua il taglio a ♦ e poi esaurisci l'atout avversario.**

♠ Q43

♥ K8

♦ QJ987

♣ QJ2



N
O 2 E
S

♠ AKJ106

♥ 765

♦ 105

♣ AK10

Contratto 4♠ - Attacco: Donna di ♥1) **Mano base:** SUD2) **Conteggio perdenti:**

♠ (seme d'atout) = nessuna perdente

♥ = 3 perdenti

♦ = 2 immediate

♣ = nessuna perdente

3) **Non c'è soluzione:** all'atto pratico, dopo l'attacco, con tutta probabilità l'avversario sarà in grado di incassare quattro prese senza che tu possa fare alcuna opposizione: il contratto sembra davvero condannato al down: l'attacco di Donna di Ovest suggerisce Donna/Fante in Ovest e Asso in Est).

♠ Q1083

♥ A764

♦ K95

♣ 64



N
O 3 E
S

♠ KJ97

♥ 853

♦ A6

♣ AK52

Contratto 4♠ - Attacco: Donna di ♥1) **Mano base:** SUD2) **Conteggio perdenti:**

♠ (seme d'atout) = 1 perdente

♥ = 2 perdenti differite (di '1')

♦ = nessuna perdente

♣ = 2 perdenti differite (di '2')

3) **Soluzione:** cinque le perdenti stimate; nel colore di ♣ hai due perdenti eliminabili con i tagli al morto. Puoi realizzare questo contratto tagliando due cartine del seme di ♣ di Sud con l'atout di Nord (*allungamento d'atout*).

♠ 874
 ♥ Q102
 ♦ 8762
 ♣ AQ4



N
 O 4 E
 S

♠ 6
 ♥ AKJ63
 ♦ A54
 ♣ KJ32

Contratto 4♥ - Attacco: Re di ♦1) **Mano base:** SUD2) **Conteggio perdenti:**

♥ (seme d'atout) = nessuna perdente

♠ = 1 perdente immediata

♦ = 2 perdenti differite (di '1')

♣ = nessuna perdente

3) **Soluzione:** sei in porto! Vinci l'attacco, elimina l'atout posseduto dagli avversari e realizza le tue vincenti. In questo caso fortunato le prese sono preconfezionate, devi solo stabilizzare la situazione *battendo atout*, impedendo così agli avversari di tagliare le tue vincenti.

♠ J8742
 ♥ Q102
 ♦ 87
 ♣ AQ4



N
 O 5 E
 S

♠ 63
 ♥ AKJ63
 ♦ A54
 ♣ K32

Contratto 4♥ - Attacco: Re di ♦1) **Mano base:** SUD2) **Conteggio perdenti:**

♥ (seme d'atout) = nessuna perdente

♠ = 2 perdenti immediate

♦ = 2 perdenti differite ('1')

♣ = nessuna perdente

3) **Soluzione:** per realizzare il contratto devi far scomparire una perdente; ciò è possibile tagliando una perdente a ♦ con l'atout di Nord (parte corta). In questo caso puoi esaurire l'atout avversario solo dopo aver operato il taglio preventivato a ♦.

♠ J7642
 ♥ Q
 ♦ 874
 ♣ KQJ6



N
 O 6 E
 S

♠ A5
 ♥ AKJ10982
 ♦ A65
 ♣ 2

Contratto 4♥ - Attacco: Re di ♦1) **Mano base:** SUD2) **Conteggio perdenti:**

♥ (seme d'atout) = nessuna perdente

♠ = 1 perdente differita (di '1')

♦ = 2 perdenti differite ('1')

♣ = 1 perdente immediata

3) **Soluzione:** per realizzare il contratto devi far scomparire una perdente; ciò è possibile affrancando il seme di ♣ che successivamente ti consentirà di scartare la perdente a ♠. Due le considerazioni al proposito: a) per affrancare il seme di ♣ devi cedere la presa all'avversario; b) per realizzare le prese a ♣ affrancate devi possedere un ingresso al morto. In questo caso non puoi battere atout, in quanto l'atout (♥Q) ti assicura un ingresso al morto.

E.1 LA CARTA D'ATTACCO NEI CONTRATTI CON L'ATOUT

Verifica, in ogni situazione proposta, la carta d'attacco nel colore (contratti ad atout).

A) L'attacco in questo seme è conveniente e se sì se sì con quale carta?

- | | | | |
|-----------------|----------------------|------------------|----------------------|
| 1) AK92 | <input type="text"/> | 7) J1054 | <input type="text"/> |
| 2) 82 | <input type="text"/> | 8) AQ32 | <input type="text"/> |
| 3) Q63 | <input type="text"/> | 9) 9652 | <input type="text"/> |
| 4) KQ109 | <input type="text"/> | 10) J3 | <input type="text"/> |
| 5) 8742 | <input type="text"/> | 11) AKJ3 | <input type="text"/> |
| 6) A962 | <input type="text"/> | 12) KQ106 | <input type="text"/> |

B) L'attacco in questo seme è conveniente e se sì se sì con quale carta?

- | | | | |
|-----------------|----------------------|------------------|----------------------|
| 1) AQ862 | <input type="text"/> | 7) Q873 | <input type="text"/> |
| 2) AJ84 | <input type="text"/> | 8) 8743 | <input type="text"/> |
| 3) QJ107 | <input type="text"/> | 9) AJ106 | <input type="text"/> |
| 4) QJ32 | <input type="text"/> | 10) A9843 | <input type="text"/> |
| 5) KQ65 | <input type="text"/> | 11) 864 | <input type="text"/> |
| 6) 10986 | <input type="text"/> | 12) J1095 | <input type="text"/> |

C) L'attacco in questo seme è conveniente e se sì se sì con quale carta?

- | | | | | | |
|------------------|----------------------|-------------------|----------------------|-------------------|----------------------|
| 1) AKQ6 | <input type="text"/> | 7) K8742 | <input type="text"/> | 13) QJ754 | <input type="text"/> |
| 2) AKJ104 | <input type="text"/> | 8) KQ763 | <input type="text"/> | 14) Q8632 | <input type="text"/> |
| 3) AK873 | <input type="text"/> | 9) KQJ54 | <input type="text"/> | 15) J1093 | <input type="text"/> |
| 4) AQJ52 | <input type="text"/> | 10) K75432 | <input type="text"/> | 16) J10842 | <input type="text"/> |
| 5) AJ1043 | <input type="text"/> | 11) QJ109 | <input type="text"/> | 17) J7643 | <input type="text"/> |
| 6) AJ872 | <input type="text"/> | 12) QJ974 | <input type="text"/> | 18) 97654 | <input type="text"/> |

E.2 LA CARTA D'ATTACCO (VERIFICHE COMPARATIVE)

Verifica la convenienza dell'attacco in un contratto avversario con l'atout e poi a senza atout, indicando l'eventuale possibile carta di attacco.

	Colore	Vs SA	Vs ATOUT	Eventuali commenti
1)	KQJ4			
2)	QJ103			
3)	J1094			
4)	KQ62			
5)	KQ102			
6)	QJ93			
7)	AJ1042			
8)	KJ1042			
9)	AKJ52			
10)	AK42			
11)	AK			
12)	A432			
13)	Q32			
14)	A1043			
15)	8754			
16)	AK3			
17)	AK752			
18)	J1083			
19)	QJ63			
20)	K7542			
21)	AJ862			
22)	Q873			
23)	AQ94			
24)	J753			
25)	KQ742			

E.3 LA MANO BASE E LE PERDENTI (A)

Individua la **mano base** e valuta le **perdenti**.

①

♠ 7653 Contratto: 4♥
♥ K87 Attacco: A♠
♦ J2
♣ AQ62

♠ J4
♥ QJ1092
♦ AK3
♣ K83

MANO BASE: PERDENTI:

②

♠ AQ Contratto: 4♥
♥ J1043 Attacco: A♦
♦ J10
♣ K8742

♠ K5
♥ AKQ74
♦ 872
♣ A63

MANO BASE: PERDENTI:

③

♠ A63 Contratto: 4♥
♥ Q108 Attacco: K♠
♦ K76
♣ AJ82

♠ 942
♥ KJ976
♦ A82
♣ KQ

MANO BASE: PERDENTI:

④

♠ 753 Contratto: 4♥
♥ KQ64 Attacco: K♣
♦ 984
♣ A42

♠ AK
♥ AJ1053
♦ AK
♣ 8653

MANO BASE: PERDENTI:

E.4 LA MANO BASE E LE PERDENTI (B)

Individua la **mano base** e valuta le **perdenti**.

①

♠ A64 Contratto: 4♥
♥ J1094 Attacco: Q♠
♦ 87
♣ KQ75

♠ 732
♥ AQ853
♦ KQ6
♣ A3

MANO BASE: PERDENTI:

②

♠ 84 Contratto: 4♥
♥ A107 Attacco: Q♦
♦ A83
♣ QJ1095

♠ Q6
♥ KQJ92
♦ K54
♣ K43

MANO BASE: PERDENTI:

③

♠ AK84 Contratto: 4♠
♥ KJ64 Attacco: K♣
♦ 65
♣ 976

♠ 732
♥ AQ853
♦ KQ7
♣ A3

MANO BASE: PERDENTI:

④

♠ K83 Contratto: 4♥
♥ K5 Attacco: J♠
♦ 8753
♣ QJ107

♠ Q2
♥ AQJ1076
♦ AK6
♣ 64

MANO BASE: PERDENTI:

E.6 COSA "TAGLIARE"? (A)

In un contratto con atout ♥, determina la "**mano base**" e verifica se ...

① ♠ 8742

♥ J54

♦ K6

♣ K754

N
S

♠ 653

♥ AKQ63

♦ A75

♣ A3

Contratto con atout ♥

La mano base è:

NORD

SUD

1) È utile tagliare le ♦ di Sud con l'atout di Nord? ☐2) È utile tagliare le ♣ di Nord con l'atout di Sud? ☐3) È indifferente cosa tagliare! ☐

② ♠ 6

♥ 852

♦ J84

♣ AK9654

N
S

♠ 952

♥ AKQJ4

♦ AKQ

♣ 83

Contratto con atout ♥

La mano base è:

NORD

SUD

1) È utile tagliare le ♣ di Nord con l'atout di Sud? ☐2) È utile tagliare le ♠ di Sud con l'atout di Nord? ☐3) È indifferente cosa tagliare! ☐

③ ♠ 853

♥ 432

♦ A8742

♣ K2

N
S

♠ 96

♥ AKQJ105

♦ 3

♣ A874

Contratto con atout ♥

La mano base è:

NORD

SUD

1) È utile tagliare le ♦ di Nord con l'atout di Sud? ☐2) È utile tagliare le ♣ di Sud con l'atout di Nord? ☐3) È indifferente cosa tagliare! ☐

E.7 COSA "TAGLIARE"? (B)

In un contratto con atout ♠, determina la "**mano base**" e verifica se ...

① ♠ KQJ76

♥ 2

♦ KJ5

♣ A874

N
S

♠ A83

♥ A874

♦ AQ65

♣ 62

Contratto con atout ♠

La mano base è:

NORD

SUD

1) È utile tagliare le ♥ di Sud con l'atout di Nord? ☐2) È utile tagliare le ♣ di Nord con l'atout di Sud? ☐3) È indifferente cosa tagliare! ☐

② ♠ AKQJ10

♥ 1098

♦ 2

♣ AK62

N
S

♠ 432

♥ 742

♦ A9874

♣ 84

Contratto con atout ♠

La mano base è:

NORD

SUD

1) È utile tagliare le ♦ di Sud con l'atout di Nord? ☐2) È utile tagliare le ♣ di Nord con l'atout di Sud? ☐3) È indifferente cosa tagliare! ☐

③ ♠ AQ963

♥ A

♦ AK96

♣ 874

N
S

♠ K52

♥ 8742

♦ QJ108

♣ 52

Contratto con atout ♠

La mano base è:

NORD

SUD

1) È utile tagliare la ♣ di Nord con l'atout di Sud? ☐2) È utile tagliare le ♥ di Sud con l'atout di Nord? ☐3) È indifferente cosa tagliare! ☐



FEDERAZIONE ITALIANA GIOCO BRIDGE SETTORE INSEGNAMENTO



DISCIPLINA SPORTIVA
ASSOCIATA RICONOSCIUTA
DAL CONI

Consigliere Tecnico Responsabile
FEDERIGO FERRARI CASTELLANI

Realizzazione per conto della Commissione Insegnamento
VALENTINO DOMINI - GIANPAOLO RINALDI - RUGGERO VENIER

IL MIO PRIMO BRIDGE



LE BASI DEL GIOCO

LEZIONE 11

TESTO:

11.1	PREMESSA	150
11.2	LA DICHIARAZIONE	
11.3	LE REGOLE DELLA DICHIARAZIONE	151
11.4	IL BIDDING BOX E I CARTELLINI PER LA DICHIARAZIONE	152
11.5	IL SISTEMA DI DICHIARAZIONE	153
11.6	L'APERTURA DI 1SA	
11.7	IL RISPONDENTE E L'APERTURA DI 1SA	155

ESERCIZI:

E.1	CHI HA COMMESSO L'ERRORE?	158
E.2	GIOCANTE E MORTO	159
E.3	APRI DI 1SA?	160
E.4	COSA DICHIARA IL RISPONDENTE? (A)	161
E.5	COSA DICHIARA IL RISPONDENTE? (B)	162

11.1 PREMESSA

Il dialogo attraverso il quale i giocatori, o meglio le coppie, determinano il *contratto* di ogni *smazzata* è denominato **dichiarazione** ed è diverso da quello da noi utilizzato sino ad ora con il **minibridge**.

Nel **minibridge** l'*apertore* («Io apro con ...») esplicita i *punti onori* posseduti e la *distribuzione* della propria *mano* (lunghezza di ogni seme), ciò permette al **rispondente** di compiere una sintesi delle risorse globali a disposizione della coppia (**forza** e **distribuzione**) e di comparare i dati ottenuti alla **tavola generale per la decisione dei contratti**.

La **dichiarazione nel bridge** non funziona in questo modo; semplificando potremo dire che le sole parole che un giocatore ha diritto di pronunciare al tavolo sono i diversi possibili *contratti*.

La carne al fuoco è molta ed è il caso di procedere con ordine.

11.2 LA DICHIARAZIONE

Per **dichiarazione** (*licitazione/asta dichiarativa*) s'intende la scommessa che la coppia fa, cercando di imporre il proprio gioco, mediante l'annuncio di un possibile *contratto*.

Tutti i giocatori al tavolo possono fare *proposte di contratto*.

La sigla "**D**" (Dealer) identifica, in ogni **board**, il giocatore che per primo è chiamato a iniziare la **dichiarazione**.

Nel **board** è indicata la *posizione di gioco* di ogni coppia (1^a/2^a); ricordo che la *posizione di gioco* è ambito di riferimento fondamentale, incidendo sul valore dei profitti e delle perdite di ogni *contratto*.

I contratti teoricamente proponibili da ogni giocatore sono 35.

I CONTRATTI:					
LIVELLO 1:	1♣	1♦	1♥	1♠	1SA
LIVELLO 2:	2♣	2♦	2♥	2♠	2SA
LIVELLO 3:	3♣	3♦	3♥	3♠	3SA
LIVELLO 4:	4♣	4♦	4♥	4♠	4SA
LIVELLO 5:	5♣	5♦	5♥	5♠	5SA
LIVELLO 6:	6♣	6♦	6♥	6♠	6SA
LIVELLO 7:	7♣	7♦	7♥	7♠	7SA

Le regole della *dichiarazione* prevedono che obbligatoriamente tutti i giocatori debbano poter esprimere la propria volontà e a tal fine il **passo**, il **contro** e il **surcontro**, sono a disposizione di qualunque giocatore, quale alternativa a una proposta espressa di

contratto; verifichiamo le conseguenze che queste nuove possibilità di dialogo determinano:

PASSO

Il **passo** manifesta il disinteresse del giocatore a fare una proposta di contratto, ma non pregiudica la possibilità di future proposte di contratto. Si dichiara passo quando non si vuol fare una dichiarazione diversa.

CONTRO

Il **contro** modifica il valore (remunerazione o perdita conseguibile) della scommessa dando vita a un contratto diverso ($4\heartsuit \neq 4\heartsuit$ contro). Il **contro** si può eseguire **solo a seguito di una proposta di contratto avversaria**.

SURCONTRO

Il **surcontro** modifica il valore (remunerazione/perdita conseguibile) della scommessa dando vita a un contratto diverso ($4\heartsuit \neq 4\heartsuit$ contro $\neq 4\heartsuit$ surcontro). Il **surcontro** si può eseguire **solo a seguito di contro avversario**.

11.3 LE REGOLE DELLA DICHIARAZIONE

La **dichiarazione** inizia da una base d'asta e ogni offerta successiva deve essere fatta in aumento rispetto alla precedente.

La base dell'asta è rappresentata da un numero minimo fisso di 6 prese obbligatorie (*plafond*). Chi dà inizio all'asta deve obbligatoriamente offrire un numero di prese superiore al minimo previsto.

L'**offerta minima è a livello uno** e implica l'impegno della coppia alla realizzazione di almeno 7 prese (6 prese obbligatorie + 1 presa dichiarata); l'offerta massima è a livello 7 e implica l'impegno della coppia alla realizzazione 13 prese (6 prese obbligatorie + 7 dichiarate).

Chi offre di più si aggiudica l'asta; ogni proposta, successiva all'offerta iniziale di contratto deve essere superiore alla precedente, o **con riguardo al numero di prese offerto** (livello del contratto), o **con riguardo alla gerarchia dei semi** (rango).

I LIVELLI DICHIARATIVI:		PROPOSTE DI CONTRATTO:	
LIVELLO 1	7 PRESE		MIN ↓
LIVELLO 2	8 PRESE		
LIVELLO 3	9 PRESE		
LIVELLO 4	10 PRESE		
LIVELLO 5	11 PRESE	SA	
LIVELLO 6	12 PRESE		
LIVELLO 7	13 PRESE		
			MAX

Una **dichiarazione** che supera la precedente si definisce *sufficiente*, al contrario una dichiarazione che non supera la dichiarazione precedente si definisce *insufficiente* e non è valida agli effetti del gioco; all'avversario successivo in turno di *dichiarazione*

competete di evidenziare l'insufficienza della *dichiarazione*.

DICHIARAZIONI SUFFICIENTI E INSUFFICIENTI:

Dichiarazione sufficiente:

O	N	E	S
1♣	1♦	1♠	1SA
2♠	PASSO	PASSO	PASSO

Dichiarazione insufficiente:

O	N	E	S
1♣	1♠	1♦	☹

Sud deve far rilevare l'insufficienza della dichiarazione di Est

Ogni proposta di contratto effettuata impegna la coppia, tanto che da questa scaturiscano esiti positivi (*premi*), quanto negativi (*penalità*).

La **dichiarazione ha termine** quando l'**ultima proposta** di contratto è **seguita da tre «passo» consecutivi**.

RIASSUMENDO & PRECISANDO:

- La *dichiarazione* dà origine ad un *contratto*, che assegna dei punti a una sola coppia, quando almeno uno dei quattro giocatori, dichiarando qualche cosa di diverso da *passo*, effettua una *dichiarazione d'apertura*.
- Quattro dichiarazioni di *passo* consecutive determinano la conclusione della dichiarazione: la *smazzata* non potrà esser giocata (mancanza di contratto), le carte verranno riposte nell'astuccio e sullo *score* (*foglio che accompagna il board, dove vengono scritti i risultati*) si scriverà *passo*.
- Al termine della dichiarazione i ruoli della coppia che si è aggiudicata il *contratto* sono:
 - GIOCANTE** è il giocatore che per primo ha nominato la tipologia di gioco del contratto finale.
 - MORTO** è il compagno del giocatore.

CHI È IL GIOCANTE?

O	N	E	S
—	PASSO	1♥	PASSO
4♥	PASSO	PASSO	PASSO

O	N	E	S
1♣	PASSO	1♥	PASSO
4♥	PASSO	PASSO	PASSO

In entrambi gli esempi il **giocante** è **Est** (primo a nominare la tipologia di gioco della coppia) e conseguentemente **Ovest** è il **morto**.

11.4 IL BIDDING BOX E I CARTELLINI PER LA DICHIARAZIONE

Il *bidding box* (o in mancanza di esso la viva voce dei giocatori) è lo strumento con il quale al tavolo si dà luogo alla dichiarazione; all'interno del *bidding box* sono evidenziabili due tipologie di *cartellini dichiarativi* (*bidding card*):

Le proposte dei contratti, ripartite per livelli (dal livello 1 al livello 7) e ordinate per gerarchia (**SA**- ♠ - ♥ - ♦ - ♣).

Le alternative alle proposte dei contratti (*passo, contro, surcontro*).

Il *bidding box* contiene, inoltre, una serie di cartellini speciali del cui utilizzo parleremo in seguito.

Durante la *fase dichiarativa*, i *cartellini* vanno ordinatamente sistemati (da sinistra a

destra) in modo da permettere e favorire una facile e completa lettura di tutte le *dichiarazioni* a compagno e avversari.

I *cartellini* non possono esser rimossi sino termine della *dichiarazione*.

BIDDING BOX:



CARTELLINI PER LA DICHIARAZIONE:



11.5 IL SISTEMA DI DICHIARAZIONE

Premesso che la *dichiarazione* coinvolge tutti i giocatori al tavolo, un **sistema di dichiarazione** è costituito dall'insieme degli accordi che le coppie utilizzano per la determinazione del *contratto* ritenuto massimamente vantaggioso.

Per trasmettere e ottenere le informazioni necessarie per la scelta di un *contratto* è essenziale **attribuire un significato specifico alle scommesse fatte da ciascuno dei giocatori**.

Osserviamo ora, senza entrare nella specificità del dialogo, alcune possibili dichiarazioni della coppia in Est/Ovest:

O	N	E	S
1SA	PASSO	2SA	PASSO
3SA	PASSO	PASSO	PASSO

O	N	E	S
PASSO	PASSO	1SA	PASSO
3SA	PASSO	PASSO	PASSO

In entrambi i casi, il contratto è 3SA, ma le dichiarazioni prodotte sono diverse ed è ovvio dover attribuire a ciascuna delle dichiarazioni uno specifico significato.

Un *sistema di dichiarazione* è qualche cosa di molto preciso che si apprende progressivamente e ora noi proveremo a verificare in modo intuitivo alcune delle dinamiche della dichiarazione tra due compagni.

11.6 L'APERTURA DI 1SA

Il giocatore che possiede *almeno 12 punti* ha diverse possibilità di dichiarazione per fornire al proprio partner un'idea della *mano* posseduta, sia riguardo la **forza** (*punti onori*) che alla **distribuzione** (lunghezza posseduta in ogni seme). Invece di dire «Io Apro» egli utilizzerà una dichiarazione (una proposta di contratto) che si chiamerà **apertura** (dichiarazione di apertura).

Una delle possibili *dichiarazioni di apertura* è quella di 1SA.

Per effettuare l'**apertura di 1SA** è necessaria una forza di **15/17 punti onori** e il possesso di una mano **bilanciata**.

Una *mano bilanciata* prevede sole 3 possibili distribuzioni: **4432 - 4333 - 5332**. Questi tipi di *mani* non comportano né un colore davvero lungo (6+ carte), né un colore particolarmente corto (singolo o vuoto); inoltre una *mano bilanciata* non può prevedere due semi di due carte (due *doubleton*).

CARATTERISTICHE DELL'APERTURA DI 1SA:

APERTURA	FORZA	DISTRIBUZIONE GENERALE DELLA MANO
1SA	15/17 PUNTI ONORI	a) 4432 b) 4333 c) 5332

L'apertura di **1SA** è un'apertura molto speciale che **definisce in maniera precisa e delimitata** la **forza** e la **distribuzione** della *mano* dell'apertore.

Verifichiamo con qualche esempio:

①

♠ Q853
♥ AQ6
♦ A7
♣ KJ94

SI APRE: 1SA

②

♠ KQJ3
♥ A6
♦ J7
♣ KQ842

NON SI APRE: 1SA

- Esempio ①: **SI APRE DI 1SA.**

La forza è di 16 punti onori. La distribuzione (modello 4432) è pienamente compatibile.

- Esempio ②: **NON SI APRE DI 1SA.**

La forza è di 16 punti. **La distribuzione non è compatibile** (modello 5422).

Scopriremo in seguito quale sarà l'adeguata apertura con questa mano.

③

♠ A92
♥ AQ63
♦ K54
♣ Q105

SI APRE: 1SA

④

♠ A92
♥ AQ63
♦ Q54
♣ Q105

NON SI APRE: 1SA

- Esempio ③: **SI APRE DI 1SA.**

La forza è di 15 punti onori. La distribuzione (modello 4333) è pienamente compatibile.

- Esempio ④: **NON SI APRE DI 1SA.**

La forza non è insufficiente: 14 punti.

La distribuzione è compatibile (modello 4333).

Scopriremo in seguito quale sarà l'adeguata apertura con questa mano.

⑤

♠ 53
♥ AK2
♦ AQ983
♣ K85

SI APRE: 1SA

⑥

♠ Q5
♥ AK2
♦ AQ983
♣ K85

NON SI APRE: 1SA

- Esempio ⑤: **SI APRE DI 1SA.**

La forza è di 16 punti onori.

La distribuzione (modello 5332) è pienamente compatibile.

- Esempio ⑥: **NON SI APRE DI 1SA.**

La forza non è compatibile: 18 punti.

La distribuzione è compatibile (modello 5332).

Scopriremo in seguito quale sarà l'adeguata apertura con questa mano.

Si apre di 1SA solo quando entrambe le condizioni (forza e distribuzione) **sono pienamente soddisfatte.**

11.7 IL RISPONDENTE E L'APERTURA DI 1SA

Dopo l'apertura di 1SA del compagno, il **rispondente** è chiamato a:

- Valutare i contratti probabili.**
- Scartare i contratti a priori impossibili.**
- Indirizzarsi verso i contratti possibili statisticamente più convenienti.**

Monitoriamo la situazione con qualche esempio:

ESEMPIO 1

APERTORE:

1SA

RISPONDENTE:

♠ A6
♥ K4
♦ J1073
♣ QJ654

IL RISPONDENTE DICHIARA:

3SA

Le considerazioni del rispondente:

- Non sono possibili i FIT a ♥ e ♠
- La coppia possiede almeno 26 PO (**minimo garantito**).
- La coppia possiede al massimo 28 PO (**massimo possibile**).
- La *manche* è certa; lo *slam* è escluso.
- **Scelta del contratto: 3SA** (*manche*).

ESEMPIO 2

APERTORE:

1SA

RISPONDENTE:

♠ 93
♥ K8
♦ 107543
♣ K975

IL RISPONDENTE DICHIARA:

PASSO

Le considerazioni del rispondente:

- La coppia possiede almeno 21 PO (**minimo garantito**).
- La coppia possiede al massimo 23 PO (**massimo possibile**).
- *Manche* e *slam* sono esclusi.
- Scelta del contratto: **1SA** (*contratto parziale*); il rispondente dichiara **PASSO**.

In questo secondo esempio sarebbe ancora teoricamente possibile per la coppia la giocabilità di un parziale massimo a **2SA** (quando l'apertore possiede 17 punti onori), tuttavia, essendo comunque escluso il contratto di *manche*, la dichiarazione deve arrestarsi a 1SA: **a nulla serve scegliere un contratto con un numero maggiore di prese che comporta solo rischi** (possibile down) **e nessun vantaggio di punteggio ottenibile**.

ESEMPIO 3

APERTORE:

1SA

RISPONDENTE:

♠ 932
♥ K4
♦ Q865
♣ A943

IL RISPONDENTE DICHIARA:

2SA

Le considerazioni del rispondente:

- La coppia possiede almeno 24 PO (**minimo garantito**).
- La coppia possiede al massimo 26 PO (**massimo possibile**).
- Lo *slam* è escluso; la *manche* è possibile.
- Scelta del contratto: **2SA** (*parziale massimo*).

La scelta di un **parziale massimo** è una scelta non definitiva, giacché delega l'apertore alla decisione finale. Il rispondente con la propria dichiarazione indirizza il contratto («Noi giocheremo a senza atout») e lo decide sino al limite giustificato (minimo garantito presente in linea), evidenziando così che non ha la certezza della *manche*, ma non è in grado di escluderla: «Considerando il tuo minimo garantito la nostra forza totale è pari a 23/24 punti onori».

In questi casi l'apertore, chiamato alla decisione finale del contratto, dovrà riverificare le possibilità di *manche* alla luce della forza da lui effettivamente posseduta: **con il minimo dovrà passare e con il massimo rialzare a 3SA** (*manche*).

ESEMPIO 4

APERTORE:

1SA

RISPONDENTE:

♠ A8
♥ KQ8742
♦ 963
♣ 74

IL RISPONDENTE DICHIARA:

4♥

In questo caso il rispondente, certo del fit, può rivalutare la propria mano di circa un paio di punti distribuzione.

Le considerazioni del rispondente:

- È certo il FIT a ♥ (almeno 8 carte) e il rispondente può rivalutare la propria mano (+2).
- La coppia possiede almeno 26 punti totali (**minimo garantito**).
- La coppia possiede al massimo 28 punti totali. (**massimo possibile**).
- La *manche* è certa; lo *slam* è escluso.
- Scelta del contratto: 4♥ (*manche*).

ESEMPIO 4

APERTORE:

1SA

RISPONDENTE:

♠ 94
♥ KJ8742
♦ K63
♣ 74

IL RISPONDENTE DICHIARA:

3♥

In questo caso il rispondente, certo del fit, può rivalutare la propria mano di circa un paio di punti distribuzione.

Le considerazioni del rispondente:

- È certo il FIT a ♥ (almeno 8 carte) e il rispondente può rivalutare la propria mano (+2).
- La coppia possiede almeno 24 *punti totali* (**minimo garantito**).
- La coppia possiede al massimo 26 *punti totali* (massimo possibile).
- Lo *slam* è escluso; la *manche* è **possibile**.
- Scelta del contratto: 3♥ (parziale massimo).

La scelta di un **parziale massimo**, come già dicevamo, è non definitiva e delega l'apertore alla decisione finale. Il rispondente con la propria dichiarazione indirizza il contratto ("Noi giocheremo a ♥") e lo decide sino al livello *giustificato*.

Le dichiarazioni dirette di un **parziale massimo** sono definite **invitanti**, giacché invitano l'apertore alla dichiarazione del contratto di *manche*, se in possesso di un massimo di *apertura*. Il rispondente, dunque, si limita a decidere il *contratto* sino al livello sicuramente giocabile (considerando il **minimo** promesso dal compagno) e delega all'apertore la decisione finale del *contratto*.

APERTURA 1SA: SCHEMA PROVVISORIO DELLE DICHIARAZIONI DEL RISPONDENTE

APERTORE:

**1SA**

RISPONDENTE:

2♥♠	• 5+ carte nel nobile dichiarato • mano debolissima (0/7 PO)	PARZIALE MINIMO
PASSO	• No FIT in un seme nobile (♥/♠) • 20/22 punti onori coppia	PARZIALE MINIMO
3♥♠	• Fit evidente nel nobile dichiarato • 23/24 punti totali coppia	PARZIALE MASSIMO
2SA	• No FIT in un seme nobile (♥/♠) • 23/24 punti onori coppia	PARZIALE MASSIMO
4♥♠	• Fit evidente nel nobile dichiarato • Almeno 25 punti totali coppia	MANCHE
3SA	• No FIT in un seme nobile (♥/♠) • Almeno 25 punti onori coppia	MANCHE

E.1 CHI HA COMMESSO L'ERRORE?

Verifica, in ogni situazione proposta, le dichiarazioni e indica le eventuali dichiarazioni insufficienti.

1

O	N	E	S
1♦	1♠	1♥	PASSO
4♥	PASSO	PASSO	PASSO



2

O	N	E	S
1♣	1♠	2♥	PASSO
2♣	PASSO	PASSO	PASSO



3

O	N	E	S
1♠	PASSO	1SA	2♦
3♥	3♦	PASSO	PASSO
PASSO			



4

O	N	E	S
1SA	1♠	2♥	PASSO
3♦	3♣	PASSO	PASSO
PASSO			



5

O	N	E	S
PASSO	3♥	3SA	4♦
4♣	5♦	4♠	PASSO
5♣	PASSO	PASSO	PASSO



6

O	N	E	S
1SA	2♦	2♥	PASSO
3♥	3♣	PASSO	PASSO
PASSO			



7

O	N	E	S
PASSO	PASSO	1♠	2♦
2♣	PASSO	3SA	PASSO
PASSO	PASSO		



8

O	N	E	S
PASSO	PASSO	1SA	PASSO
4♥	PASSO	PASSO	PASSO
PASSO			



E.2 GIOCANTE E MORTO

Individua al termine della dichiarazione chi è il giocatore e chi è il morto (**barrare**).

①

O	N	E	S
PASSO	1♠	PASSO	2♥
PASSO	2♠	PASSO	4♠
PASSO	PASSO	PASSO	

IL GIOCANTE È ...

OVEST	NORD
EST	SUD

IL MORTO È ...

OVEST	NORD
EST	SUD

②

O	N	E	S
1♦	PASSO	2♣	PASSO
2SA	PASSO	3SA	PASSO
PASSO	PASSO		

IL GIOCANTE È ...

OVEST	NORD
EST	SUD

IL MORTO È ...

OVEST	NORD
EST	SUD

③

O	N	E	S
PASSO	1SA	PASSO	2SA
PASSO	3SA	PASSO	PASSO
PASSO			

IL GIOCANTE È ...

OVEST	NORD
EST	SUD

IL MORTO È ...

OVEST	NORD
EST	SUD

④

O	N	E	S
1♥	PASSO	2♥	PASSO
3♥	PASSO	4♥	PASSO
PASSO	PASSO		

IL GIOCANTE È ...

OVEST	NORD
EST	SUD

IL MORTO È ...

OVEST	NORD
EST	SUD

⑤

O	N	E	S
PASSO	1♥	PASSO	1♠
PASSO	2♠	PASSO	4♠
PASSO	PASSO	PASSO	

IL GIOCANTE È ...

OVEST	NORD
EST	SUD

IL MORTO È ...

OVEST	NORD
EST	SUD

⑥

O	N	E	S
1♦	PASSO	1♥	PASSO
4♥	PASSO	PASSO	PASSO
PASSO			

IL GIOCANTE È ...

OVEST	NORD
EST	SUD

IL MORTO È ...

OVEST	NORD
EST	SUD

E.3 APRI DI 1SA?

Verifica, in ogni situazione proposta, se è possibile aprire di 1SA (**barrare**).

①

♠ QJ109
♥ A52
♦ A984
♣ K6

Apri di 1SA?

SI

NO

②

♠ QJ10
♥ A52
♦ A984
♣ KQJ

Apri di 1SA?

SI

NO

③

♠ QJ10
♥ KQ763
♦ A98
♣ K6

Apri di 1SA?

SI

NO

④

♠ Q1097
♥ AK86
♦ A9
♣ K83

Apri di 1SA?

SI

NO

⑤

♠ KJ632
♥ AQ87
♦ AQ
♣ 64

Apri di 1SA?

SI

NO

⑥

♠ KQJ
♥ 96
♦ KQ3
♣ AJ874

Apri di 1SA?

SI

NO

⑦

♠ AK62
♥ K984
♦ AK6
♣ Q4

Apri di 1SA?

SI

NO

⑧

♠ K52
♥ AJ1093
♦ Q94
♣ AQ

Apri di 1SA?

SI

NO

E.4 COSA DICHIARA IL RISPONDENTE? (A)

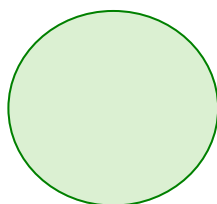
Individua, in ogni situazione proposta, la possibile dichiarazione del rispondente dopo l'apertura di 1SA del compagno.

①

O	N	E	S
PASSO	1SA	PASSO	?

SUD

♠ K6
♥ A52
♦ KJ63
♣ J854

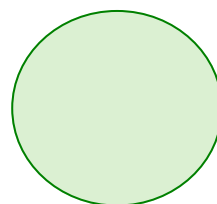
SUD

②

O	N	E	S
PASSO	1SA	PASSO	?

SUD

♠ QJ3
♥ K2
♦ 9652
♣ A854

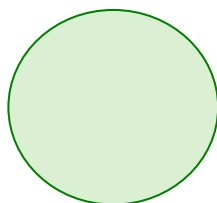
SUD

③

O	N	E	S
PASSO	1SA	PASSO	?

SUD

♠ 94
♥ AK7543
♦ QJ2
♣ 86

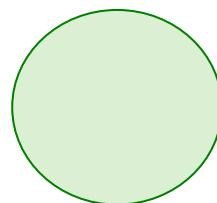
SUD

④

O	N	E	S
PASSO	1SA	PASSO	?

SUD

♠ KJ9865
♥ 62
♦ 93
♣ A87

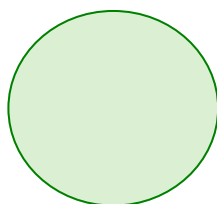
SUD

⑤

O	N	E	S
PASSO	1SA	PASSO	?

SUD

♠ Q74
♥ KJ8
♦ QJ7
♣ 8742

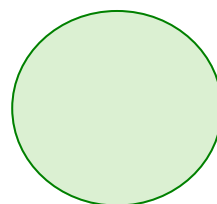
SUD

⑥

O	N	E	S
PASSO	1SA	PASSO	?

SUD

♠ 84
♥ 963
♦ KQ63
♣ AJ82

SUD

E.5 COSA DICHIARA IL RISPONDENTE? (B)

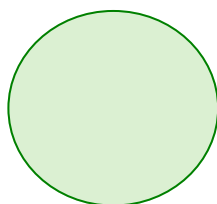
Individua, in ogni situazione proposta, la possibile dichiarazione del *rispondente* dopo l'apertura di 1SA del compagno.

①

O	N	E	S
PASSO	1SA	PASSO	?

SUD

♠ J106
♥ K52
♦ Q763
♣ 985

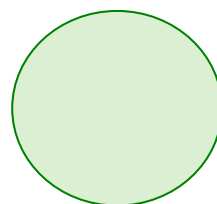
SUD

②

O	N	E	S
PASSO	1SA	PASSO	?

SUD

♠ 98
♥ KJ8652
♦ 965
♣ 54

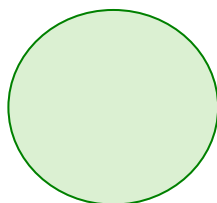
SUD

③

O	N	E	S
PASSO	1SA	PASSO	?

SUD

♠ 87
♥ 632
♦ AKQJ6
♣ 542

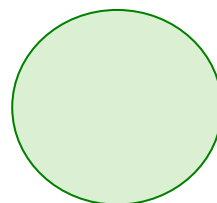
SUD

④

O	N	E	S
PASSO	1SA	PASSO	?

SUD

♠ KJ8653
♥ 7
♦ 532
♣ K94

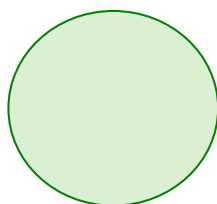
SUD

⑤

O	N	E	S
PASSO	1SA	PASSO	?

SUD

♠ 74
♥ 963
♦ KQ54
♣ KJ84

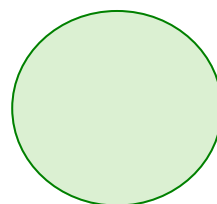
SUD

⑥

O	N	E	S
PASSO	1SA	PASSO	?

SUD

♠ 52
♥ AK8742
♦ 84
♣ K96

SUD



FEDERAZIONE ITALIANA GIOCO BRIDGE SETTORE INSEGNAMENTO



DISCIPLINA SPORTIVA
ASSOCIATA RICONOSCIUTA
DAL CONI

Consigliere Tecnico Responsabile
FEDERIGO FERRARI CASTELLANI

Realizzazione per conto della Commissione Insegnamento
VALENTINO DOMINI - GIANPAOLO RINALDI - RUGGERO VENIER

IL MIO PRIMO BRIDGE



LE BASI DEL GIOCO

LEZIONE 12

TESTO:

12.1	LE POSSIBILI DISTRIBUZIONI DI UNA MANO	164
12.2	LE APERTURE DI 1♥ E DI 1♠	
12.3	AZIONI DEL RISPONDENTE IN SITUAZIONE DI FIT	166
12.4	IL RISPONDENTE APPOGGIA A MANCHE	167
12.5	IL RISPONDENTE APPOGGIA A LIVELLO 3	168
12.6	IL RISPONDENTE APPOGGIA A LIVELLO 2	169
12.7	COMPORTAMENTO DELL'APERTORE DOPO APPOGGIO A 2	170

ESERCIZI:

E.1	CHE DISTRIBUZIONE HA LA TUA MANO? (A)	172
E.2	CHE DISTRIBUZIONE HA LA TUA MANO? (B)	173
E.3	QUAL È LA TUA DICHIARAZIONE D'APERTURA?	174
E.4	QUAL È LA TUA DICHIARAZIONE DI RISPOSTA? (A)	175
E.5	QUAL È LA TUA DICHIARAZIONE DI RISPOSTA? (B)	176

12.1 LE POSSIBILI DISTRIBUZIONI DI UNA MANO

Già dalla prima lezione abbiamo imparato a classificare la **mano** posseduta facendo riferimento a due grandi famiglie: le **mani bilanciate** e le **mani sbilanciate**; ora scendiamo un po' più nel dettaglio.

A) LE MANI BILANCIATE: non presentano né *singoli* né *vuoti*, né *due doubleton* e tutti i colori sono sufficientemente rappresentati.

I modelli distribuzionali tassativi sono: **4432 - 4333 - 5332**.

La frequenza di distribuzione delle *mani bilanciate* è pari a circa il 47,5%.

B) LE MANI SBILANCIATE: sono caratterizzate da uno o più colori predominanti, mentre i colori corti possono presentare *singoli* o *vuoti*.

La frequenza di distribuzione delle *mani sbilanciate* è pari a circa il 52,5%.

Le *mani sbilanciate* sono distinguibili in:

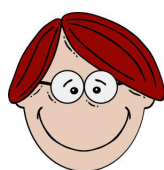
B¹) MONOCOLORI, caratterizzate da **un solo colore predominante** di almeno 6 carte; dall'assenza di semi laterali di 4 e più carte; dalla possibile presenza di *singoli* o *vuoti*. Esempi: **6331 - 7222 - 8320** ecc.

B²) BICOLORI, caratterizzate da **due colori predominanti** di cui il primo di almeno 5 carte e il secondo di almeno 4 carte e dalla possibile presenza di *singoli* o *vuoti* nei restanti semi. Esempi: **5422 - 5521 - 6430** ecc.

B³) TRICOLORI, prevedono **tre colori di almeno quattro carte**. Due sono i modelli distribuzionali: **4441** (tricolore piccola) e **5440** (tricolore grande).

Qualche esempio:

①	②	③	④	⑤
♠ AQ52	♠ K42	♠ AJ964	♠ 2	♠ KQJ3
♥ 84	♥ 8	♥ AK2	♥ 63	♥ A8742
♦ Q63	♦ KQ8742	♦ KQ42	♦ KQ652	♦ -
♣ KQ63	♣ A63	♣ 9	♣ AK874	♣ KJ54
BILANCIATA	MONOCOLORE	BICOLORE	BICOLORE	TRICOLORE



4333
4432
5332

DISTRIBUZIONI BILANCIATE

MONOCOLORI
BICOLORI
TRICOLORI

DISTRIBUZIONI SBILANCIATE

12.2 LE APERTURE DI 1♥ E DI 1♠

Le aperture di 1♥ e di 1♠ appartengono all'ambito più generale delle **aperture uno a colore** (1♣ - 1♦ - 1♥ - 1♠) e sono definite **imprecise**, giacché non descrivono esattamente la *forza* e la *distribuzione* posseduta.

In particolare chi apre di 1♥ o di 1♠ descrive il possesso di una **forza** compresa tra **12 e 21 punti onori** e di una **distribuzione bilanciata, monocolor, bicolore o tricolore**, vincolata al **possesso di almeno 5 carte nel colore d'apertura**.

CARATTERISTICHE DELLE APERTURE DI 1♥ O 1♠:

APERTURE	FORZA	DISTRIBUZIONE	DISTRIBUZIONE DELLA MANO
1♥ ♠	12/21 PUNTI ONORI	GARANTISCONO 5+ CARTE NEL COLORE	a) BILANCIATA b) MONOCOLORE c) BICOLORE (o Tricolore 5440)

Qualche esempio:

①	②	③	④	⑤
♠ KQ7 ♥ AK652 ♦ 83 ♣ J52	♠ K52 ♥ KQJ754 ♦ 8 ♣ AQ3	♠ AK652 ♥ 86 ♦ AKJ7 ♣ A3	♠ QJ874 ♥ — ♦ KJ63 ♣ AJ93	♠ K85 ♥ AQ842 ♦ KJ63 ♣ 9

- Esempio ①: Si apre di 1♥; la mano presenta 5 carte di ♥; il modello distribuzionale è bilanciato (5332); la forza è di 13 *punti onori*.
- Esempio ②: Si apre di 1♥; la mano presenta 6 carte di ♥; il modello distribuzionale è monocolore (6331); la forza è di 15 *punti onori*.
- Esempio ③: Si apre di 1♠; la mano presenta 5 carte di ♠; il modello distribuzionale è bicolore (5422); la forza è di 19 *punti onori*.
- Esempio ④: Si apre di 1♠; la mano presenta 5 carte di ♠; il modello distribuzionale è tricolore (5440); la forza è di 12 *punti onori*.
- Esempio ⑤: Si apre di 1♥; la mano presenta 5 carte di ♥; il modello distribuzionale è bicolore (5431); la forza è di 13 *punti onori*.

L'intervallo di forza descritto da chi apre di 1♥ o 1♠ è dunque di **12/21** PO, con *forza inferiore al minimo e superiore al massimo* tali aperture non possono essere utilizzate, tutto, però deve essere valutato con una certa elasticità.

Il **minimo di apertura** (12 *punti onori*) può scendere ad esempio, come eccezione, a soli 11 *punti onori* alla presenza di due condizioni positive:

- a) **possesso di almeno 6 carte nel colore di apertura**; va ricordato che un colore lungo consente sicuri vantaggi nel gioco delle prese.
- b) **possesso di onori maggiori in sequenza** o **ravvicinati** (AK; KQ; KQJ; AQ; AQJ; AJ10 ecc.); gli *onori ravvicinati* si proteggono vicendevolmente e ciò rende più agevole la realizzazione delle prese nel colore.

Quando un giocatore compie una rivalutazione della propria mano, egli si assume una personale responsabilità; aprire a livello uno con soli 11 *punti onori* è una scelta, ma il messaggio trasferito al compagno sarà invariabilmente «Ho da 12 a 21 *punti onori*».

RICORDA CHE:

- **La valutazione della mano posseduta è un elemento imprescindibile del gioco.**
- **Dare il giusto valore ad una mano richiede una serie di valutazioni che trascendono il semplice conteggio aritmetico dei punti onori.**

Qualche esempio:

6	7	8
♠ 96	♠ QJ	♠ AK6
♥ AQ8754	♥ A87542	♥ AKQ65
♦ KQ7	♦ QJ6	♦ 8
♣ 54	♣ J7	♣ AQJ3

Esempio ⑥: **si apre di 1♥**; la mano presenta 6 carte di ♥; il modello distribuzionale è monocolore (6322); la forza è di soli 11 PO. Le condizioni che consentono una rivalutazione della mano sono entrambe presenti (maggior lunghezza/onori ravvicinati).

Esempio ⑦: **passo**; in questo caso la mano va svalutata in quanto la qualità degli onori posseduti (molte Donne e molti Fanti), la loro scarsa protezione reciproca (QJ/J7) fa scendere il valore della mano a meno di una decina di punti onori.

Esempio ⑧: **non si può aprire a livello uno**, la mano posseduta è troppo forte. La conoscenza del sistema di dichiarazione ci suggerirà, in futuro, l'adeguata dichiarazione d'apertura con una mano di tale forza.

12.3 AZIONI DEL RISPONDENTE IN SITUAZIONE DI FIT

Le aperture di 1♥ o di 1♠ promettono **almeno 5 carte nel colore**, ciò consente in molti casi al *rispondente* di appurare l'esistenza del **fit** (possesso di 3 o più carte nel colore del compagno).

In caso di *fit* il *rispondente* può rivalutare la propria *mano* e, **sommando** ai propri punti **il minimo garantito dall'apertura**, sostenere in dichiarazione il colore di *apertura* del compagno sino al livello certamente giustificato.

OVEST APRE DI 1♥



CHE FA EST?



CARTE E CONSIDERAZIONI DI EST

EST	
♠	6
♥	J985
♦	AQ852
♣	K93

P.O.

10

EST considera che il compagno possiede 5 carte a

♥
EST
RIVALUTA LA MANO

P. Distribuzionali

+1 (9 CARTE IN ATOUT)
+2 (SINGOLO)

P. totali

13

EST DICHIARA 4♥

Nell'esempio proposto il *rispondente* conosce che:

- La coppia possiede il fit** a ♥ (in questo caso un *extra fit* di 9 carte).
- La forza totale della coppia** è almeno pari a **25 punti totali**.

Il *rispondente* è in grado di decidere per il **contratto di manche**.

La decisione del *rispondente* poggia sul **minimo garantito dall'apertore**.

La dichiarazione del *rispondente* è denominata **appoggio**; **appoggiare** significa **nominare in dichiarazione il colore in precedenza dichiarato dal compagno**.

➤ L'*appoggio* è effettuato dal *rispondente* direttamente al livello di *manche*, saltando così due livelli possibili di appoggio (2♥ e 3♥).

➤ L'*appoggio a manche* è definito anche *appoggio a doppio salto*, in quanto 'salta' due livelli dichiarativi possibili.

APPOGGIO DOPO APERTURA DEL COMPAGNO A 1♥

- 2♥** Appoggio semplice: nessun livello saltato; dichiarazione economica.
- 3♥** Appoggio a livello 3 (o a salto): salto di un livello dichiarativo.
- 4♥** Appoggio a manche (o a doppio salto): salto di due livelli dichiarativi.

12.4 IL RISPONDENTE APPOGGIA A MANCHE



L'**appoggio diretto a manche** è caratterizzato dall'evidenza del **fit** e da una *mano* che, a seguito di rivalutazione, consente di raggiungere in coppia la quantità di risorse compatibili con la dichiarazione di *manche* (almeno 25 punti totali coppia).

Caratteristiche specifiche dell'appoggio a manche:

a) Prevede il riconoscimento di un *fit* in linea di almeno 9 carte; pertanto **il rispondente per appoggiare a manche deve possedere almeno 4 carte nel seme del compagno**.

b) La forza (rivalutata) della *mano* del *rispondente* deve essere ricompresa tra i **12** e i **14(15) punti totali**, ma **gli effettivi punti onori** non possono mai essere superiori a **11**.

RICORDA CHE:

Una dichiarazione diretta di appoggio non può mai prevedere più di 11 punti onori effettivi.

Qualche esempio:

OVEST 1♠ APERTORE	EST 4♠ RISPONDENTE	EST ♠ 6 ♥ J985 ♦ AQ852 ♣ K93	Il Rispondente possiede: • 4 carte a ♠: extra fit (almeno 9 carte in linea). • Punti onori effettivi: 10. • Forza della mano rivalutata: 13 (10+3). • 25 <i>punti totali</i> di coppia garantiti sul minimo promesso dall'apertore.
--	---	---	--

OVEST  1♥ APERTORE	EST  4♥ RISPONDENTE	EST ♠ Q62 ♥ KQ63 ♦ K7543 ♣ 8	Il Rispondente possiede: • 4 carte a ♥: extra fit (almeno 9 carte in linea). • Punti onori effettivi: 10. • Forza della mano rivalutata: 13 (10+3). • 25 <i>punti totali</i> di coppia garantiti sul minimo promesso dall'apertore.
---	--	---	---

OVEST  1♠ APERTORE	EST  ? RISPONDENTE	EST ♠ AKJ ♥ 963 ♦ AQJ6 ♣ K52	Il Rispondente possiede: • 3 carte a ♠: fit (garanzia di 8 carte in linea). • Punti onori effettivi: 18. La <i>mano</i> è troppo forte per un appoggio diretto: scopriremo in seguito quale sarà la dichiarazione del <i>rispondente</i> con questa <i>mano</i> .
---	---	---	--

RICORDA CHE:

Con il possesso del fit e una forza pari o superiore a **12 punti onori effettivi**, **non si effettua l'appoggio diretto**.

12.5 IL RISPONDENTE APPOGGIA A LIVELLO 3

Apertura → 1♥ → 1♠	N O E S	Risposta 3♥ 3♠
---	---	---

Per gestire un contratto con l'atout a **livello tre** sono necessari circa **23/24 punti totali**. Per appoggiare il compagno a livello 3 (*appoggio a salto*) sono necessari il **riconoscimento del fit** e una **forza di circa 10/11 punti totali**.

La scelta di un **parziale massimo (3♥/3♠)** non è definitiva, poiché delega l'apertore alla decisione finale. Il *rispondente* con la propria dichiarazione indirizza il contratto («Noi giocheremo a ...») e lo decide sino al limite giustificato (minimo garantito presente in coppia), evidenziando così che non ha la certezza della *manche*, ma non è in grado di escluderla: «Considerando il tuo minimo garantito la nostra forza totale è pari a 23/24 punti totali».

In questi casi l'apertore, chiamato alla decisione finale del contratto, dovrà riverificare le possibilità di *manche* alla luce della forza da lui effettivamente posseduta: con una **mano veramente minima dovrà dichiarare PASSO** e con **14+ punti dovrà rialzare a manche nel nobile concordato**.

CARATTERISTICHE SPECIFICHE DELL'APPOGGIO A LIVELLO 3:

a) Riconoscimento di un fit di 8+ carte; il *rispondente* per appoggiare a livello tre deve possedere almeno 3 carte nel colore di apertura.

b) La forza della mano del rispondente deve essere ricompresa tra i **10** e gli **11** punti totali.

Verifichiamo con qualche esempio:

OVEST  1♠ APERTORE	EST  3♠ RISPONDENTE	EST ♠ A85 ♥ 863 ♦ KJ2 ♣ QJ64	Il <i>rispondente</i> possiede: • 3 carte a ♠: fit (almeno 8 carte in linea). • Punti onori effettivi: 11. • Nessuna rivalutazione (modello 4333). • La somma dei <i>punti coppia</i>, considerando il minimo dell'<i>apertore</i>, è di 23 <i>punti totali</i>.
OVEST  1♥ APERTORE	EST  3♥ RISPONDENTE	EST ♠ 952 ♥ KQ63 ♦ K8542 ♣ 6	Il <i>rispondente</i> possiede: • 4 carte a ♥: extra fit (almeno 9 carte in linea). • Punti onori effettivi: 8. • Forza della mano rivalutata: 11 (8+3). • La somma dei <i>punti coppia</i>, considerando il minimo dell'<i>apertore</i>, è di 23 <i>punti totali</i>.



12.6 IL RISPONDENTE APPOGGIA A LIVELLO 2



Per una coppia l'obiettivo principale in dichiarazione è il *contratto di manche*, e quando l'*apertore* ha una *mano* di forte apertura (19/20/21 punti onori) l'obiettivo di *manche* è conseguibile, con buone chance di realizzazione, anche con un minimo apporto del *rispondente*. Questo minimo apporto è mediamente stimato in **almeno cinque punti onori**.

In situazioni di *fit* al *nobile di apertura*, il *rispondente*, al fine di non far perdere alla propria coppia l'opportunità della *manche*, è **chiamato ad appoggiare** il compagno al **livello** più **economico** con il possesso di **5/9 punti totali**.

CARATTERISTICHE SPECIFICHE DELL'APPOGGIO A LIVELLO 2:

a) Riconoscimento di un *fit* di 8+ carte; il *rispondente* per appoggiare a livello due deve possedere almeno 3 carte nel colore di apertura.

b) La forza della mano del rispondente deve essere ricompresa tra i **5** e i **9** punti totali.

Ecco qualche esempio:

OVEST  1♠ APERTORE	EST  2♠ RISPONDENTE	EST ♠ J85 ♥ 643 ♦ Q72 ♣ QJ64	Il Rispondente possiede: • 3 carte a ♠: fit evidente! • Punti onori effettivi: 6. • Nessuna rivalutazione (modello 4333).
---	--	---	--

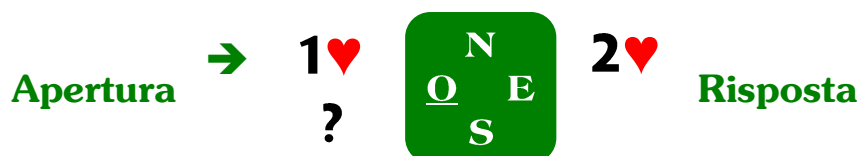
OVEST  1♥ APERTORE	EST  2♥ RISPONDENTE	EST ♠ 76 ♥ J85 ♦ A864 ♣ Q982	Il Rispondente possiede: • 3 carte a ♥: fit evidente! • Punti onori: 7. • Punti totali: 8
---	--	---	--

OVEST  1♠ APERTORE	EST  PASSO RISPONDENTE	EST ♠ J85 ♥ 643 ♦ 1086 ♣ Q982	Il Rispondente possiede: • 3 carte a ♠: fit evidente! • Punti onori effettivi: 3. • Nessuna rivalutazione (modello 4333). La forza è insufficiente, niente appoggio!
---	--	--	--

RICORDA CHE:

Con il possesso di una *mano* di 0/4 **punti onori** il rispondente dichiara **passo**, salvo quando possiede un Asso (situazione equiparata al possesso di 5 PO).

12.7 COMPORTAMENTO DELL'APERTORE DOPO APPOGGIO A DUE



L'appoggio semplice presenta un grande vantaggio: concede all'apertore la possibilità di riparare, se, a suo avviso, esiste una speranza di *manche*.

Dopo l'appoggio semplice, l'apertore è in grado di:

- rivalutare la propria mano;
- di calcolare il massimo e il minimo punteggio della coppia;

- di stabilire se sussistono le condizioni o la speranza di *manche*.
L'atteggiamento successivo dell'*apertore* è frutto di queste considerazioni.
Semplificando l'*apertore* potrà:

a) **DICHIARARE MANCHE** con una **MANO FORTE** (circa 19+ *punti totali*).

OVEST	
♠	AKJ
♥	K10542
♦	9
♣	AQJ3

O	N	E	S
1♥	PASSO	2♥	PASSO
4♥	PASSO	PASSO	PASSO

LA MANCHE È GIUSTIFICATA, OVEST DICHIARA 4♥

- L'*apertore* possiede 20 punti totali: 18 punti +2 di rivalutazione.
- Il rispondente al max. 9 e al min. 5.
- Il massimo di coppia è 30 punti totali.
- Il minimo di coppia è 25 punti totali.

b) **RIALZARE A 3** con una **MANO MEDIA** (circa 16/18 *punti totali*).

OVEST	
♠	K104
♥	AQ863
♦	AQ32
♣	8

O	N	E	S
1♥	PASSO	2♥	PASSO
3♥	PASSO		

LA MANCHE È ANCORA POSSIBILE, OVEST DICHIARA 3♥

- L'*apertore* possiede 17 punti totali: 15 punti +2 di rivalutazione.
- Il rispondente al max. 9 e al min. 5.
- Il massimo di coppia è 26 punti totali.
- Il minimo di coppia è 22 punti totali.

Il **rialzo a 3** dell'*apertore* chiede al *rispondente* il massimo del punteggio per la dichiarazione della manche. La domanda che l'*apertore* formula al rispondente con il rialzo a 3 è così riassumibile:

- Se hai una *mano* di appoggio di 5/6 punti = passa.
- Se hai una *mano* di appoggio di 8/9 punti = dichiara manche.

E con 7 *punti* che fare? Beh, prima di lanciare la monetina, converrà *valutarli*, considerando la qualità dei valori posseduti, ad esempio con un Asso e un Re 'utile' dichiareremo certamente *manche*.

b) **PASSARE** con una **MANO DEBOLE**

OVEST	
♠	A3
♥	KQ742
♦	Q94
♣	J73

O	N	E	S
1♥	PASSO	2♥	PASSO
PASSO	PASSO		

LA MANCHE È ESCLUSA, OVEST DICHIARA PASSO!

- L'*apertore* possiede 13 punti totali: 12 punti +1 di rivalutazione.
- Il rispondente al max. 9 e al min. 5.
- Il massimo di coppia è 22 punti totali.
- Il minimo di coppia è 18 punti totali.

E.1 CHE DISTRIBUZIONE HA LA TUA MANO? (A)

Qualifica la distribuzione della mano posseduta da sud (**barrare**).

1

SUD	
♠	KJ65
♥	A3
♦	KQJ52
♣	A8

La mano è ...

- a) BILANCIATA ☐
- b) MONOCOLORE ☐
- c) BICOLORE ☐
- d) TRICOLORE ☐

2

SUD	
♠	—
♥	J875
♦	KQ53
♣	AJ874

La mano è ...

- a) BILANCIATA ☐
- b) MONOCOLORE ☐
- c) BICOLORE ☐
- d) TRICOLORE ☐

3

SUD	
♠	963
♥	AJ962
♦	K54
♣	Q3

La mano è ...

- a) BILANCIATA ☐
- b) MONOCOLORE ☐
- c) BICOLORE ☐
- d) TRICOLORE ☐

4

SUD	
♠	87
♥	542
♦	96
♣	AKJ874

La mano è ...

- a) BILANCIATA ☐
- b) MONOCOLORE ☐
- c) BICOLORE ☐
- d) TRICOLORE ☐

E.2 CHE DISTRIBUZIONE HA LA TUA MANO? (B)

Qualifica la distribuzione della mano posseduta da sud (**barrare**).

1

SUD	
♠	8
♥	AJ94
♦	KQ7542
♣	73

La mano è ...

- a) BILANCIATA ☐
- b) MONOCOLORE ☐
- c) BICOLORE ☐
- d) TRICOLORE ☐

2

SUD	
♠	AK87
♥	J63
♦	Q92
♣	874

La mano è ...

- a) BILANCIATA ☐
- b) MONOCOLORE ☐
- c) BICOLORE ☐
- d) TRICOLORE ☐

3

SUD	
♠	J874
♥	6
♦	9863
♣	AKJ2

La mano è ...

- a) BILANCIATA ☐
- b) MONOCOLORE ☐
- c) BICOLORE ☐
- d) TRICOLORE ☐

4

SUD	
♠	965
♥	AQ63
♦	8
♣	KQJ54

La mano è ...

- a) BILANCIATA ☐
- b) MONOCOLORE ☐
- c) BICOLORE ☐
- b) TRICOLORE ☐

E.3 QUAL È LA TUA DICHIARAZIONE D'APERTURA?

Verifica la possibile dichiarazione d'apertura.

①

♠ KQ752
♥ J86
♦ AK74
♣ 9

Come apri? _____



②

♠ 95
♥ QJ754
♦ K4
♣ AQJ3

Come apri? _____



③

♠ AKQJ
♥ Q8742
♦ 763
♣ 9

Come apri? _____



④

♠ AK3
♥ Q8742
♦ K4
♣ QJ2

Come apri? _____



⑤

♠ AK9632
♥ A63
♦ 96
♣ 85

Come apri? _____



⑥

♠ 6
♥ AKQ963
♦ AK
♣ AQJ4

Come apri? _____



⑦

♠ AQ874
♥ A8
♦ K52
♣ QJ3

Come apri? _____



⑧

♠ 96
♥ QJ542
♦ K63
♣ A84

Come apri? _____



E.4 QUAL È LA TUA DICHIARAZIONE DI RISPOSTA? (A)

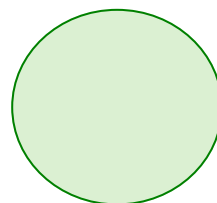
Il compagno (Ovest) ha aperto, tu (Est) che dichiari?

①

O	N	E	S
1♥	PASSO	?	

EST	
♠	A2
♥	KJ63
♦	87
♣	QJ963

EST

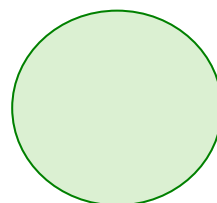


②

O	N	E	S
1♥	PASSO	?	

EST	
♠	987
♥	A63
♦	QJ54
♣	972

EST

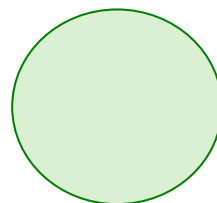


③

O	N	E	S
1♥	PASSO	?	

EST	
♠	98
♥	KJ3
♦	A872
♣	Q652

EST

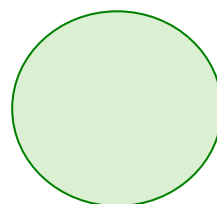


④

O	N	E	S
1♠	PASSO	?	

EST	
♠	J52
♥	8743
♦	95
♣	J962

EST

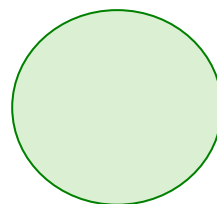


⑤

O	N	E	S
1♠	PASSO	?	

EST	
♠	KJ42
♥	974
♦	8
♣	KQJ63

EST



E.5 QUAL È LA TUA DICHIARAZIONE DI RISPOSTA? (B)

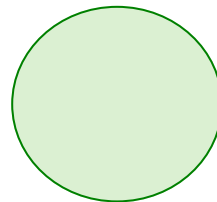
Il compagno (Ovest) ha aperto, tu (Est) che dichiari?

①

O	N	E	S
1♥	PASSO	?	

EST	
♠	QJ2
♥	KJ3
♦	A974
♣	862

EST

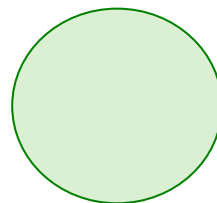


②

O	N	E	S
1SA	PASSO	?	

EST	
♠	J98653
♥	986
♦	Q52
♣	4

EST

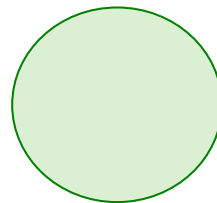


③

O	N	E	S
1♠	PASSO	?	

EST	
♠	A872
♥	J
♦	963
♣	AQ874

EST

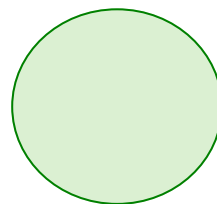


④

O	N	E	S
1SA	PASSO	?	

EST	
♠	94
♥	KQJ963
♦	87
♣	K52

EST

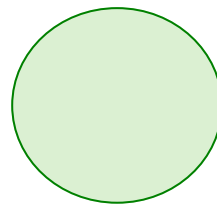


⑤

O	N	E	S
1♥	PASSO	?	

EST	
♠	J542
♥	KQ5
♦	872
♣	963

EST





DISCIPLINA SPORTIVA
ASSOCIATA RICONOSCIUTA
DAL CONI

FEDERAZIONE ITALIANA GIOCO BRIDGE SETTORE INSEGNAMENTO

Consigliere Tecnico Responsabile

FEDERIGO FERRARI CASTELLANI

Realizzazione per conto della Commissione Insegnamento

VALENTINO DOMINI - GIANPAOLO RINALDI - RUGGERO VENIER

IL MIO PRIMO BRIDGE



LE BASI DEL GIOCO

PARTE SECONDA

Applicativi per l'insegnante



DISCIPLINA SPORTIVA
ASSOCIATA RICONOSCIUTA
DAL CONI

FEDERAZIONE ITALIANA GIOCO BRIDGE SETTORE INSEGNAMENTO

Consigliere Tecnico Responsabile

FEDERIGO FERRARI CASTELLANI

Realizzazione per conto della Commissione Insegnamento

VALENTINO DOMINI - GIANPAOLO RINALDI - RUGGERO VENIER

IL MIO PRIMO BRIDGE



LE BASI DEL GIOCO

APPLICATIVI PER L'INSEGNANTE 1

LEZIONE 1	RISPOSTE AGLI ESERCIZI (da 1 a 4)	180
	SMAZZATE (Primo approccio al bridge 1-6)	182
LEZIONE 2	RISPOSTE AGLI ESERCIZI (da 1 a 7)	183
	SMAZZATE (Minibridge a senza 1-8)	186
LEZIONE 3	RISPOSTE AGLI ESERCIZI (da 1 a 8)	188
	SMAZZATE (Realizza le vincenti 1-8)	193
LEZIONE 4	RISPOSTE AGLI ESERCIZI (da 1 a 11)	194
	SMAZZATE (Blocchi e ingressi 1-8; Affrancamenti base 1-8)	201
LEZIONE 5	RISPOSTE AGLI ESERCIZI (da 1 a 4)	205
	SMAZZATE (Verifica dell'attacco e gioco con il morto 1-8)	207
LEZIONE 6	RISPOSTE AGLI ESERCIZI (da 1 a 9)	209
	SMAZZATE (Comportamenti del 3° di mano e gioco con il morto 1-8)	214
LEZIONE 7	RIPOSTE AGLI ESERCIZI (da 1 a 7)	216
	SMAZZATE (Affrancamenti di posizione 1-8)	220
LEZIONE 8	RISPOSTE AGLI ESERCIZI (da 1 a 3)	222
	SMAZZATE (Primo approccio all'atout 1-6)	224
LEZIONE 9	RISPOSTE AGLI ESERCIZI (da 1 a 7)	225
	SMAZZATE (Minibridge con l'atout 1-8)	230
LEZIONE 10	RISPOSTE AGLI ESERCIZI (da 1 a 6)	232
	SMAZZATE (Gioco con l'atout 1-8)	237
LEZIONE 11	RISPOSTE AGLI ESERCIZI (da 1 a 5)	239
	SMAZZATE (Dichiarazione intuitiva 1-8)	243
LEZIONE 12	RISPOSTE AGLI ESERCIZI (da 1 a 5)	245
	SMAZZATE (Dichiarazione intuitiva 1-8)	248

LEZIONE 1: RISPOSTE AGLI ESERCIZI

E1 Scrivi il contenuto mano:

- ① ♠ K752 ♥ AQJ ♦ K2 ♣ 8742
Re quarto; Asso-Donna-Fante terzi; Re secondo; quattro cartine.
- ② ♠ A8 ♥ KQJ62 ♦ AQ ♣ J1073
Asso secondo; Re-Donna-Fante quinti; Asso e Donna secchi; Fante e 10 quarti.
- ③ ♠ 7 ♥ AK2 ♦ J6542 ♣ AKQJ
Singolo; Asso - Re terzi; Fante quinto; Asso-Re-Donna-Fante quarti.
- ④ ♠ KQJ ♥ Q862 ♦ A63 ♣ J74
Re-Donna-Fante secchi; Donna quarta; Asso terzo; Fante terzo.

E2 Leggi il contenuto della mano:

- | | | |
|----|-------------------------------------|---|
| 1 | ♠ AJ632
♥ K93
♦ Q74
♣ 87 | Asso e Fante quinti
Re terzo
Donna terza
Due cartine |
| 2 | ♠ AJ7
♥ 9
♦ Q874
♣ KJ742 | Asso e Fante terzi
Singolo
Donna quarta
Re e Fante quinti |
| 3 | ♠ Q4
♥ KQJ6
♦ AQJ74
♣ 96 | Donna seconda
Re, Donna, Fante quarti
Asso, Donna, Fante quinti
Due cartine |
| 4 | ♠ QJ7
♥ AJ1063
♦ KQ742
♣ — | Donna, Fante terzi
Asso, Fante, 10 quinti
Re e Donna quinti
Vuoto (chicane) |
| 5 | ♠ KQ64
♥ 8
♦ J10963
♣ K87 | Re e Donna quarti
Singolo (singleton)
Fante, 10 e 9 quinti
Re terzo |
| 6 | ♠ AQJ
♥ 87
♦ KJ65
♣ QJ103 | Asso, Donna e Fante terzi
Due cartine (doubleton)
Re e Fante quarti
Donna, Fante e 10 quarti |
| 7 | ♠ J8742
♥ 87654
♦ 6
♣ KQ | Fante quinto
5 cartine
Singolo (singleton)
Re e Donna secchi |
| 8 | ♠ AK
♥ KQJ5
♦ Q4
♣ Q9742 | Asso e Re secchi
Re, Donna, Fante quarti
Donna seconda
Donna quinta |
| 9 | ♠ J10874
♥ —
♦ A4
♣ KQJ652 | Fante e 10 quinti
Vuoto (chicane)
Asso secondo
Re, Donna, Fante sesti |
| 10 | ♠ K98742
♥ A
♦ QJ104
♣ AK | Re sesto
Asso secco
Donna, Fante e 10 quarti
Asso e Re secchi |
| 11 | ♠ J
♥ K874
♦ J1096
♣ Q1087 | Fante secco
Re quarto
Fante, 10 e 9 quarti
Donna e 10 quarti |
| 12 | ♠ 2
♥ J874
♦ KJ10
♣ AQJ63 | Singolo (singleton)
Fante quarto
Re, Fante, 10 secchi
Asso, Donna, Fante quinti |

E3 Verifica la distribuzione della mano:

- ① ♠ **A63** ♥ **KJ72** ♦ **A4** ♣ **9742**
Modello distribuzionale: **4-4-3-2** Mano **Bilanciata**
- ② ♠ **74** ♥ **J10973** ♦ **AKJ8** ♣ **J2**
Modello distribuzionale: **5-4-2-2** Mano **Sbilanciata**
- ③ ♠ **A83** ♥ **J108** ♦ **KQ10742** ♣ **9**
Modello distribuzionale: **6-3-3-1** Mano **Sbilanciata**
- ④ ♠ **742** ♥ **J92** ♦ **QJ65** ♣ **963**
Modello distribuzionale: **4-3-3-3** Mano **Bilanciata**

E4 Verifica la distribuzione della mano:

- ① ♠ **AKJ32** ♥ **A10987** ♦ **-** ♣ **A94**
Modello distribuzionale: **5-5-3** Mano **Sbilanciata**
- ② ♠ **KQ4** ♥ **KJ753** ♦ **K74** ♣ **63**
Modello distribuzionale: **5-3-3-2** Mano **Bilanciata**
- ③ ♠ **7** ♥ **J1097** ♦ **J763** ♣ **A753**
Modello distribuzionale: **4-4-4-1** Mano **Sbilanciata**
- ④ ♠ **KJ10952** ♥ **A** ♦ **6542** ♣ **Q9**
Modello distribuzionale: **6-4-2-1** Mano **Sbilanciata**

LEZIONE 1: PRIMO APPROCCIO AL BRIDGE

Gioco spontaneo delle prese a senza atout e sola correzione di eventuali errori procedurali o non rispetto delle regole d'ingaggio stabilite.

SCUOLA BRIDGE FIGB	♠ A42 ♥ K87 ♦ AKQJ ♣ 965	NS punti EO 28 «linea» 12 GIOCANTE: NORD	SCUOLA BRIDGE FIGB	♠ J1054 ♥ Q752 ♦ K98 ♣ 96	NS punti EO 13 «linea» 27 GIOCANTE: EST
♠ QJ75 ♥ QJ103 ♦ 982 ♣ 103	P N O 1 E S P	♠ 1098 ♥ 965 ♦ 106 ♣ KQJ72	♠ K62 ♥ KJ ♦ 643 ♣ KJ432	Z N O 2 E S Z	♠ A83 ♥ A64 ♦ Q107 ♣ AQ108
GIOCO A SENZA	♠ K63 ♥ A42 ♦ 7543 ♣ A84	ESEMPIO 1 PRIMO APPROCCIO AL BRIDGE	GIOCO A SENZA	♠ Q97 ♥ 10983 ♦ AJ52 ♣ 75	ESEMPIO 2 PRIMO APPROCCIO AL BRIDGE
SCUOLA BRIDGE FIGB	♠ A76 ♥ 93 ♦ QJ1042 ♣ K75	NS punti EO 22 «linea» 18 GIOCANTE: SUD	SCUOLA BRIDGE FIGB	♠ J108542 ♥ 65 ♦ 54 ♣ AQ6	NS punti EO 16 «linea» 24 GIOCANTE: OVEST
♠ KQJ ♥ KQJ106 ♦ 983 ♣ 92	P N O 3 E S Z	♠ 982 ♥ 8752 ♦ 75 ♣ AQ86	♠ AK3 ♥ J108 ♦ A103 ♣ J1097	Z N O 4 E S Z	♠ 9 ♥ KQ7 ♦ KQJ872 ♣ 843
GIOCO A SENZA	♠ 10543 ♥ A4 ♦ AK6 ♣ J1043	ESEMPIO 3 PRIMO APPROCCIO AL BRIDGE	GIOCO A SENZA	♠ Q76 ♥ A9432 ♦ 96 ♣ K52	ESEMPIO 4 PRIMO APPROCCIO AL BRIDGE
SCUOLA BRIDGE FIGB	♠ AKQ7 ♥ 76 ♦ QJ72 ♣ A83	NS punti EO 23 «linea» 17 GIOCANTE: NORD	SCUOLA BRIDGE FIGB	♠ J1062 ♥ 9742 ♦ J10 ♣ 752	NS punti EO 13 «linea» 27 GIOCANTE: EST
♠ 8654 ♥ K93 ♦ 86 ♣ KJ54	Z N O 5 E S P	♠ 1092 ♥ A10854 ♦ A109 ♣ Q9	♠ KQ5 ♥ J106 ♦ 642 ♣ AK64	Z N O 6 E S Z	♠ A43 ♥ 85 ♦ AK83 ♣ QJ83
GIOCO A SENZA	♠ J3 ♥ QJ2 ♦ K543 ♣ 10762	ESEMPIO 5 PRIMO APPROCCIO AL BRIDGE	GIOCO A SENZA	♠ 987 ♥ AKQ3 ♦ Q975 ♣ 109	ESEMPIO 6 PRIMO APPROCCIO AL BRIDGE

LEZIONE 2: RISPOSTE AGLI ESERCIZI

E1 Quanti punti onori possiedi?

① ♠ AJ4 ♥ KQ ♦ AJ62 ♣ 10863

Punti Onori: 15

② ♠ QJ96 ♥ AK74 ♦ J102 ♣ K7

Punti Onori: 14

③ ♠ KQ10 ♥ A9 ♦ AQ9742 ♣ KJ8

Punti Onori: 19

④ ♠ A42 ♥ K86 ♦ 965 ♣ AKQJ

Punti Onori: 17

⑤ ♠ J1054 ♥ Q742 ♦ K98 ♣ 98

Punti Onori: 6

⑥ ♠ 6 ♥ AQ ♦ KQJ ♣ AKJ10742

Punti Onori: 20

E2 Quante prese può realizzare la coppia?

1	COMPAGNO:	TU:	CONTRATTO:
	14 PO	♠ A63 ♥ KQ3 ♦ Q1074 ♣ 1087	3SA 9 prese

2	COMPAGNO:	TU:	CONTRATTO:
	12 PO	♠ J74 ♥ KQ3 ♦ Q85 ♣ QJ93	2SA 8 prese

3	COMPAGNO:	TU:	CONTRATTO:
	16 PO	♠ KQ7 ♥ AJ8 ♦ 98742 ♣ 65	3SA 9 prese

4	COMPAGNO:	TU:	CONTRATTO:
	13 PO	♠ AK8 ♥ 963 ♦ KQ42 ♣ AKQ	6SA 12 prese

E3 Che contratto giochiamo a senza atout (A)?

①	♠ KJ3 ♥ KQJ5 ♦ 96 ♣ A874 NORD SUD ♠ Q54 ♥ 974 ♦ AK87 ♣ K62	14 PO 3SA 12 PO
---	---	-----------------------

②	♠ 1084 ♥ K872 ♦ J3 ♣ AJ87 NORD SUD ♠ KJ63 ♥ A9 ♦ KQ4 ♣ 9632	8 PO 1SA 13 PO
---	--	----------------------

③	♠ KQJ5 ♥ AQ74 ♦ 63 ♣ KQJ NORD SUD ♠ A93 ♥ KJ5 ♦ AK52 ♣ 8753	18 PO 6SA 15 PO
---	--	-----------------------

④	♠ K64 ♥ QJ3 ♦ 873 ♣ K852 NORD SUD ♠ A9 ♥ 10872 ♦ AK65 ♣ Q64	9 PO 1SA 13 PO
⑤	♠ A86 ♥ Q932 ♦ 83 ♣ K864 NORD SUD ♠ K52 ♥ KJ8 ♦ KQJ10 ♣ A73	9 PO 3SA 17 PO
⑥	♠ 852 ♥ KJ93 ♦ AK ♣ A842 NORD SUD ♠ AQ7 ♥ 1054 ♦ 8742 ♣ KQ5	15 PO 3SA 11 PO

E4 Che contratto giochiamo a senza atout (B)

①	12 NORD SUD ♠ K63 ♥ J84 ♦ 842 ♣ KQJ5	12 PO 1SA 10 PO
②	15 NORD SUD ♠ K63 ♥ J84 ♦ 842 ♣ KQJ5	15 PO 3SA 10 PO
③	12 NORD SUD ♠ 1092 ♥ KJ5 ♦ AQ74 ♣ 873	12 PO 1SA 10 PO
④	12 NORD SUD ♠ Q92 ♥ KQ5 ♦ AK74 ♣ 873	12 PO 3SA 14 PO
⑤	17 NORD SUD ♠ J32 ♥ A2 ♦ KQJ4 ♣ AQ65	17 PO 6SA 17 PO
⑥	12 NORD SUD ♠ 832 ♥ Q2 ♦ K854 ♣ J965	12 PO / 6 PO

E5 Quante vincenti possiedi nel colore?

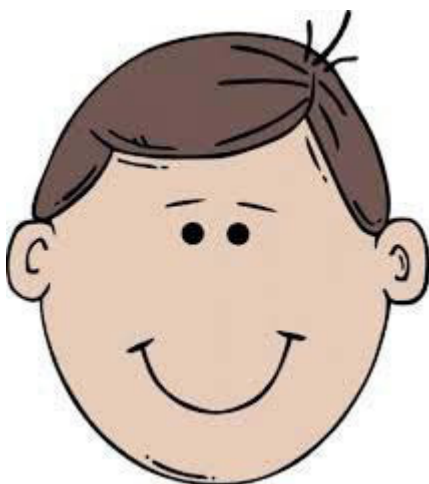
①	AK52 2 vincenti	②	KQ764 Ø vincenti	③	A9874 1 vincente	④	AKQ10 3 vincenti
⑤	QJ1093 Ø vincenti	⑥	AQJ 1 vincente	⑦	KQJ109 Ø vincenti	⑧	AKQJ1092 7 vincenti

E6 Quante vincenti possiedi nei colori?

① KQJ/AQ 1 vincente	② AK7/KQ84 2 vincenti	③ AKQ/KQ 3 vincenti	④ QJ9/AKQ 3 vincenti
⑤ AKJ/KQJ 2 vincenti	⑥ J984/KQJ Ø vincenti	⑦ A/AKQJ 5 vincenti	⑧ AKQ/KQJ 3 vincenti

E7 Vincenti e affrancabili?

① KQJ109 Affrancabili	② AQJ Vincenti e affrancabili	③ QJ10 Affrancabili	④ KJ10 Affrancabili
⑤ AKQ10 Vincenti e affrancabili	⑥ KQ32 Affrancabili	⑦ AKQJ Vincenti	⑧ AK6 Vincenti



LEZIONE 2: MINIBRIDGE A SENZA 1-4

Scelta del contratto a senza atout con le regole d'ingaggio del 'minibridge' e gioco spontaneo.

SCUOLA BRIDGE FIGB ♠ 10862 ♥ J98 ♦ AQ107 ♣ 73 GIOCO A SENZA	♠ A7 ♥ 10543 ♦ J842 ♣ AK6 ♠ 543 ♥ A7 ♦ K63 ♣ QJ1042 ESEMPIO 1 MINIBRIDGE	NS punti EO 22 «linea» 18 GIOCANTE: NORD	SCUOLA BRIDGE FIGB ♠ 874 ♥ K74 ♦ Q43 ♣ A1072 GIOCO A SENZA	♠ 653 ♥ QJ1032 ♦ 65 ♣ QJ8 ♠ KQJ10 ♥ 98 ♦ 982 ♣ K943 ESEMPIO 2 MINIBRIDGE	NS punti EO 15 «linea» 25 GIOCANTE: EST
SCUOLA BRIDGE FIGB ♠ 98 ♥ KQJ98 ♦ KJ9 ♣ 1085 GIOCO A SENZA	♠ 762 ♥ 107 ♦ Q753 ♣ AQJ4 ♠ AKQJ ♥ A53 ♦ 10642 ♣ K9 ESEMPIO 3 MINIBRIDGE	NS punti EO 26 «linea» 14 GIOCANTE: SUD	SCUOLA BRIDGE FIGB ♠ A86 ♥ KQ8 ♦ AK84 ♣ 974 GIOCO A SENZA	♠ J93 ♥ 1094 ♦ 109 ♣ AKQJ10 ♠ KQ107 ♥ J763 ♦ J632 ♣ 3 ESEMPIO 4 MINIBRIDGE	NS punti EO 18 «linea» 22 GIOCANTE: OVEST

① Minibridge:

- Con 22 PO la coppia N/S gioca un contratto parziale. 1SA è il contratto scelto ed è giocato da Nord.
- Sul probabile attacco a ♠ il giocatore dispone di 7 vincenti: 1 presa a ♠; 1 presa a ♥; 0 prese a ♦; 5 prese a ♣.

② Minibridge:

- Con 25 PO la coppia E/O gioca un contratto di manche. 3SA è il contratto scelto ed è giocato da Est.
- Sul probabile attacco a ♠ il giocatore dispone di 9 vincenti: 1 presa a ♠; 2 prese a ♥; 5 prese a ♦; 1 presa a ♣.

③ Minibridge:

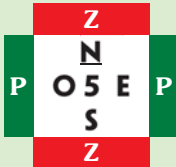
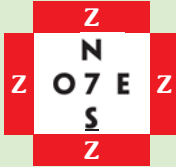
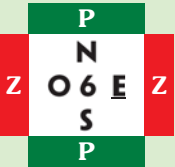
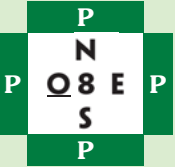
- Con 26 PO la coppia N/S gioca un contratto di manche. 3SA è il contratto scelto ed è giocato da Sud.
- Sul probabile attacco a ♥ il giocatore dispone di 9 vincenti: 4 prese a ♠; 1 presa a ♥; 0 prese a ♦; 4 prese a ♣.

④ Minibridge:

- Con 22 PO la coppia E/O gioca un contratto parziale. 1SA è il contratto scelto ed è giocato da Ovest.
- Sul probabile attacco a ♣ il giocatore dispone di 7 vincenti: 1 presa a ♠; 3 prese a ♥; 3 prese a ♦; 0 prese a ♣.

LEZIONE 2: MINIBRIDGE A SENZA 5-8

Scelta del contratto a senza atout con le regole d'ingaggio del 'minibridge' e gioco spontaneo.

SCUOLA BRIDGE FIGB ♠ 10983 ♥ QJ109 ♦ K86 ♣ 87 GIOCO A SENZA	♠ 754 ♥ 642 ♦ A7 ♣ AKQJ10  ♠ AK5 ♥ A32 ♦ 9532 ♣ 542	NS punti EO 25 «linea» 15 GIOCANTE: NORD ♠ QJ7 ♥ K86 ♦ QJ104 ♣ 963 ESEMPIO 5 MINIBRIDGE
SCUOLA BRIDGE FIGB ♠ A95 ♥ 1098 ♦ 92 ♣ QJ1042 GIOCO A SENZA	♠ KJ10 ♥ A32 ♦ QJ76 ♣ A63  ♠ Q87 ♥ KQJ4 ♦ AK ♣ K975	NS punti EO 33 «linea» 7 GIOCANTE: SUD ♠ 6432 ♥ 765 ♦ 108543 ♣ 8 ESEMPIO 7 MINIBRIDGE
SCUOLA BRIDGE FIGB ♠ 853 ♥ J93 ♦ AQ9 ♣ J965 GIOCO A SENZA	♠ 742 ♥ 876 ♦ 752 ♣ KQ43  ♠ KQJ10 ♥ 1052 ♦ 1086 ♣ A107	NS punti EO 15 «linea» 25 GIOCANTE: EST ♠ A96 ♥ AKQ4 ♦ KJ43 ♣ 82 ESEMPIO 6 MINIBRIDGE
SCUOLA BRIDGE FIGB ♠ AK8 ♥ 10743 ♦ AQ4 ♣ 1095 GIOCO A SENZA	♠ QJ1043 ♥ 96 ♦ 862 ♣ AQ6  ♠ 65 ♥ AJ82 ♦ 953 ♣ KJ82	NS punti EO 18 «linea» 22 GIOCANTE: OVEST ♠ 743 ♥ KQ5 ♦ KJ107 ♣ 743 ESEMPIO 8 MINIBRIDGE

5 Minibridge:

- Con 25 PO la coppia N/S gioca un contratto di manche. 3SA è il contratto scelto dalla coppia ed è giocato da Nord.
- Sul probabile attacco a ♦ il giocatore dispone di 9 vincenti: 2 prese a ♠; 1 presa a ♥; 1 presa a ♦; 5 prese a ♣.

6 Minibridge:

- Con 25 PO la coppia E/O gioca un contratto di manche. 3SA è il contratto scelto dalla coppia ed è giocato da Est.
- Sul probabile attacco a ♠ il giocatore dispone di 9 vincenti: 1 presa a ♠; 4 prese a ♥; 4 prese a ♦; 0 prese a ♣.

7 Minibridge:

- Con 33 PO la coppia N/S dichiara il piccolo slam. 6SA è il contratto scelto dalla coppia e giocato da Sud.
- Sul probabile attacco a ♣ il giocatore dispone di 10 vincenti: zero prese a ♠; 4 prese a ♥; 4 prese a ♦; 2 prese a ♣.
- Per realizzare il contratto è necessario affrancare due prese a ♠.

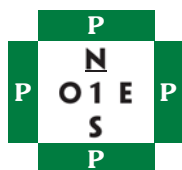
8 Minibridge:

- Con 22 PO la coppia E/O dichiara un contratto parziale. 1SA è il contratto scelto ed è giocato da Ovest.
- Sul probabile attacco a ♠ il giocatore dispone di 6 vincenti: 2 prese a ♠; 0 prese a ♥; 4 prese a ♦; 0 prese a ♣.
- La presa mancante è affrancabile nel colore di ♥.

LEZIONE 3: RISPOSTE AGLI ESERCIZI

E1 Il valore dei contratti a senza atout (A)

①

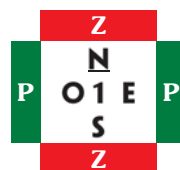


SCORE:

N/S	E/O
430	

- N/S gioca 3SA
- Prese realizzate 10 (3SA+1)

②

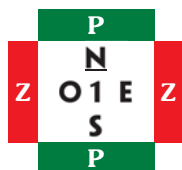


SCORE:

N/S	E/O
	120

- E/O gioca 1SA
- Prese realizzate 8 (1SA+1)

③

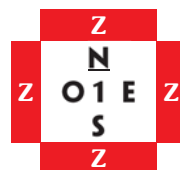


SCORE:

N/S	E/O
90	

- N/S gioca 1SA
- Prese realizzate 7 (1SA=)

④

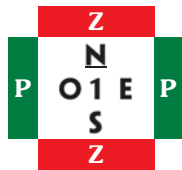


SCORE:

N/S	E/O
	690

- E/O gioca 3SA
- Prese realizzate 12 (3SA+3)

⑤

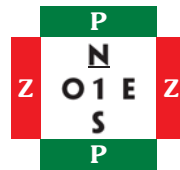


SCORE:

N/S	E/O
600	

- N/S gioca 3SA
- Prese realizzate 9 (3SA=)

⑥



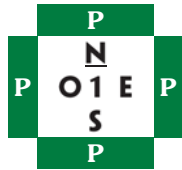
SCORE:

N/S	E/O
150	

- N/S gioca 2SA
- Prese realizzate 9 (2SA+1)

E2 Il valore dei contratti a senza atout (B)

①

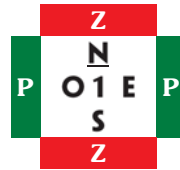


SCORE:

N/S	E/O
50	

- E/O gioca 3SA
- Prese realizzate 8 (3SA-1)

②

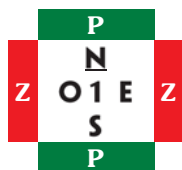


SCORE:

N/S	E/O
	200

- N/S gioca 2SA
- Prese realizzate 6 (2SA-2)

③

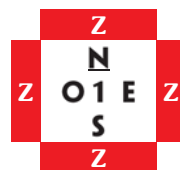


SCORE:

N/S	E/O
120	

- N/S gioca 1SA
- Prese realizzate 9 (1SA+2)

④



SCORE:

N/S	E/O
	630

- E/O gioca 3SA
- Prese realizzate 10 (3SA+1)

5

	Z	
P	N	P
	O 1 E	
	S	
	Z	

SCORE:

N/S	E/O
	300

- N/S gioca 3SA
- Prese realizzate 6 (3SA-3)

6

	P	
Z	N	Z
	O 1 E	
	S	
	P	

SCORE:

N/S	E/O
200	

- E/O gioca 1SA
- Prese realizzate 5 (1SA-2)

E3 Le prese di coppia (A)

1

A63
NORD
SUD
K4

2
vincenti

2

KQJ3
NORD
SUD
A64

4
vincenti

3

K2
NORD
SUD
AQ

2
vincenti

4

KQJ10
NORD
SUD
A4

4
vincenti

5

AQ63
NORD
SUD
KJ95

4
vincenti

6

AKQJ6
NORD
SUD
5432

5
vincenti

E4 Le prese di coppia (B)

1

KJ72
NORD
SUD
AQ10

4
vincenti

2

KQ1086
NORD
SUD
AJ5

5
vincenti

3

AQ103
NORD
SUD
KJ

4
vincenti

4

KQ74
NORD
SUD
J102

0
vincenti

5

KJ10
NORD
SUD
AQ

3
vincenti

6

KQ532
NORD
SUD
AJ64

5
vincenti

E5 Le prese di coppia (C)

1

KQJ2
NORD
SUD
103

0
vincenti

2

J1063
NORD
SUD
98

0
vincenti

3

74
NORD
SUD
A32

1
vincente

4

102
NORD
SUD
QJ3

0
vincenti

5

1086
NORD
SUD
J975

0
vincenti

6

KJ
NORD
SUD
Q65

0
vincenti

E6 Realizza le vincenti (A)

①

	d	a
--	---	---

A Q 6

NORD
SUD

K 4

b	c
---	---

②

	f	d	b
--	---	---	---

A K 8 7

NORD
SUD

Q J 5

a	c	e
---	---	---

③

a	c
---	---

J 3

NORD
SUD

A K Q 6

		d	b
--	--	---	---

④

	f	d	b
--	---	---	---

A J 8 4

NORD
SUD

K Q 2

a	c	e
---	---	---

⑤

a	c	e
---	---	---

J 10 9

NORD
SUD

A K Q 6 3

		f	d	b
--	--	---	---	---

⑥

	f	d	b
--	---	---	---

K Q 7 4

NORD
SUD

A J 3

a	c	e
---	---	---

E7 Realizza le vincenti (B)

①

	d	a
--	---	---

K Q J

NORD
SUD

A 4

b	c
---	---

②

		d	b
--	--	---	---

A Q J 6

NORD
SUD

K 2

a	c
---	---

③

a	c
---	---

A 6

NORD
SUD

K Q J 10 4

			d	b
--	--	--	---	---

④

	f	d	b
--	---	---	---

Q J 4 2

NORD
SUD

A K 3

a	c	e
---	---	---

⑤

	f	d	a
--	---	---	---

K J 10 4

NORD
SUD

A Q 5

b	c	e
---	---	---

⑥

Q 8 7 4 2

h		f	d	b
---	--	---	---	---

NORD
SUD

A K J 3

a	c	e	g
---	---	---	---



E8 Realizza le vincenti (c)

①

	d	<u>a</u>
--	---	----------

A K 3

NORD
SUD

Q 2

b	c
---	---



②

	d		b
--	---	--	---

A Q 10 8

NORD
SUD

K J

<u>a</u>	c
----------	---



③

<u>a</u>	c	e
----------	---	---

Q J 2

NORD
SUD

A K 10 6 3

		f	d	b
--	--	---	---	---



④

d			b
---	--	--	---

K J 10 2

NORD
SUD

A Q

<u>a</u>	c
----------	---



⑤

f		d	<u>a</u>
---	--	---	----------

A 10 5 4

NORD
SUD

K Q J

e	c	b
---	---	---



⑥

Q J 10

c	e	b
---	---	---

NORD
SUD

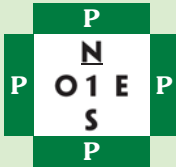
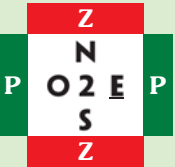
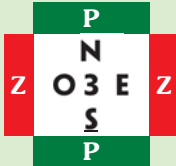
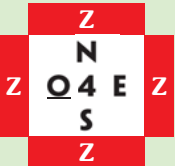
A K 8 4

	f	d	<u>a</u>
--	---	---	----------



LEZIONE 3: REALIZZA LE 'VINCENTI' 1-4

Scelta del contratto a senza atout con le regole d'ingaggio del 'minibridge' e gioco con il morto finalizzato alla realizzazione delle vincenti di coppia.

SCUOLA BRIDGE FIGB ♠ 9872 ♥ 764 ♦ 73 ♣ K964 CONTRATTO 3SA ATTACCO 	♠ AJ3 ♥ A82 ♦ AKJ5 ♣ 1032  ♠ K65 ♥ K5 ♦ Q10986 ♣ Q87	NS punti EO 27 «linea» 13 GIOCANTE: NORD ♠ Q104 ♥ QJ1093 ♦ 42 ♣ AJ5 ESEMPIO 1 REALIZZA LE VINCENTI	SCUOLA BRIDGE FIGB ♠ 874 ♥ A762 ♦ J83 ♣ QJ2 CONTRATTO 1SA ATTACCO 	♠ 632 ♥ Q83 ♦ AQ92 ♣ 764  ♠ KQJ105 ♥ KJ5 ♦ 754 ♣ 98	NS punti EO 18 «linea» 22 GIOCANTE: EST ♠ A9 ♥ 1094 ♦ K106 ♣ AK1053 ESEMPIO 2 REALIZZA LE VINCENTI
SCUOLA BRIDGE FIGB ♠ AQ74 ♥ J8 ♦ 102 ♣ QJ1085 CONTRATTO 1SA ATTACCO 	♠ J965 ♥ 754 ♦ AK65 ♣ 93  ♠ 1083 ♥ A632 ♦ QJ8 ♣ AK2	NS punti EO 22 «linea» 18 GIOCANTE: SUD ♠ K2 ♥ KQ109 ♦ 9743 ♣ 764 ESEMPIO 3 REALIZZA LE VINCENTI	SCUOLA BRIDGE FIGB ♠ Q5 ♥ 832 ♦ A543 ♣ AKQJ CONTRATTO 3SA ATTACCO 	♠ 862 ♥ QJ10 ♦ KQJ87 ♣ 103  ♠ 10973 ♥ A94 ♦ 102 ♣ 9764	NS punti EO 13 «linea» 27 GIOCANTE: OVEST ♠ AKJ4 ♥ K765 ♦ 96 ♣ 852 ESEMPIO 4 REALIZZA LE VINCENTI

① Realizza le vincenti:

- Con 27 PO la coppia N/S gioca un contratto di manche. 3SA è il contratto scelto dalla coppia ed è giocato da Nord.
- Sul probabile attacco a ♥ il giocatore dispone di 9 vincenti: 2 prese a ♠; 2 prese a ♥; 5 prese a ♦; 0 prese a ♣.
- Evidenziare la ripartizione dei colori (parte lunga-parte corta) e l'importanza dei 'collegamenti' nel colore.

② Realizza le vincenti:

- Con 22 PO la coppia E/O gioca un contratto parziale. 1SA è il contratto scelto dalla coppia ed è giocato da Est.
- Sul probabile attacco a ♠ il giocatore dispone di 7 prese vincenti: 1 presa a ♠; 1 presa a ♥; 0 prese a ♦; 5 prese a ♣.
- Evidenziare la ripartizione dei colori (parte lunga-parte corta) e l'importanza dei 'collegamenti' nel colore.

③ Realizza le vincenti:

- Con 22 PO la coppia N/S gioca un contratto parziale. 1SA è il contratto scelto dalla coppia ed è giocato da Sud.
- Sul probabile attacco a ♣ il giocatore dispone di 7 prese vincenti: 0 prese a ♠; 1 presa a ♥; 4 prese a ♦; 2 prese a ♣.
- Evidenziare la ripartizione dei colori (parte lunga-parte corta) e l'importanza dei 'collegamenti' nel colore.

④ Realizza le vincenti:

- Con 27 PO la coppia E/O gioca un contratto di manche. 3SA è il contratto scelto ed è giocato da Ovest.
- Sul probabile attacco a ♦ il giocatore dispone di 9 vincenti: 4 prese a ♠; 0 prese a ♥; 1 presa a ♦; 4 prese a ♣.
- Evidenziare la ripartizione dei colori (parte lunga-parte corta) e l'importanza dei 'collegamenti' nel colore.

LEZIONE 3: REALIZZA LE 'VINCENTI' 5-8

Scelta del contratto a senza atout con le regole d'ingaggio del 'minibridge' e gioco con il morto finalizzato alla realizzazione delle vincenti di coppia.

SCUOLA BRIDGE FIGB	♠ A64 ♥ A73 ♦ 765 ♣ AKQJ	NS 31 punti EO 9 dineas GIOCANTE: NORD
♠ J1097 ♥ 9865 ♦ K8 ♣ 875		♠ Q52 ♥ 104 ♦ QJ109 ♣ 10943
CONTRATTO 3SA ATTACCO ♦	♠ K83 ♥ KQJ2 ♦ A432 ♣ 62	ESEMPIO 5 REALIZZA LE VINCENTI
SCUOLA BRIDGE FIGB	♠ 85 ♥ A93 ♦ 976 ♣ QJ1063	NS 23 punti EO 17 dineas GIOCANTE: SUD
♠ KQJ103 ♥ QJ2 ♦ J32 ♣ 94		♠ 976 ♥ 1075 ♦ AK54 ♣ 872
CONTRATTO 1SA ATTACCO ♠	♠ A42 ♥ K864 ♦ Q108 ♣ AK5	ESEMPIO 7 REALIZZA LE VINCENTI
SCUOLA BRIDGE FIGB	♠ J10764 ♥ J53 ♦ 109 ♣ J63	NS 18 punti EO 22 dineas GIOCANTE: EST
♠ 98 ♥ KQ8 ♦ KQ843 ♣ 1042		♠ AK32 ♥ 1094 ♦ AJ2 ♣ 987
CONTRATTO 1SA ATTACCO ♣	♠ Q5 ♥ A762 ♦ 765 ♣ AKQ5	ESEMPIO 6 REALIZZA LE VINCENTI
SCUOLA BRIDGE FIGB	♠ J109 ♥ QJ1096 ♦ AJ3 ♣ 103	NS 14 punti EO 26 dineas GIOCANTE: OVEST
♠ A42 ♥ A43 ♦ 1062 ♣ AQ82		♠ K8 ♥ K2 ♦ Q754 ♣ KJ964
CONTRATTO 3SA ATTACCO ♥	♠ Q7653 ♥ 875 ♦ K98 ♣ 75	ESEMPIO 8 REALIZZA LE VINCENTI

5 Realizza le vincenti:

- Con 31 PO la coppia N/S gioca un contratto di manche. 3SA è il contratto scelto dalla coppia e giocato da Nord.
- Sul probabile attacco a ♦ il giocatore dispone di 11 vincenti: 2 prese a ♠; 4 prese a ♥; 1 presa a ♦; 4 prese a ♣.
- Evidenziare la ripartizione dei colori (parte lunga-parte corta) e l'importanza dei 'collegamenti' nel colore.

6 Realizza le vincenti:

- Con 22 PO la coppia E/O gioca un contratto di manche. 3SA è il contratto scelto dalla coppia e giocato da Est.
- Sul probabile attacco a ♣ il giocatore dispone di 7 vincenti: 2 prese a ♠; 0 prese a ♥; 5 prese a ♦; 0 prese a ♣.
- Evidenziare la ripartizione dei colori (parte lunga-parte corta) e l'importanza dei 'collegamenti' nel colore.

7 Realizza le vincenti:

- Con 23 PO la coppia N/S gioca un contratto parziale. 1SA è il contratto scelto dalla coppia e giocato da Sud.
- Sul probabile attacco a ♠ il giocatore dispone di 8 vincenti: 1 presa a ♠; 2 prese a ♥; 0 prese a ♦; 5 prese a ♣.
- Evidenziare la ripartizione dei colori (parte lunga-parte corta) e l'importanza dei 'collegamenti' nel colore.

8 Realizza le vincenti:

- Con 26 PO la coppia E/O gioca un contratto di manche. 3SA è il contratto scelto e giocato da Ovest.
- Sul probabile attacco a ♥ il giocatore dispone di 9 vincenti: 2 prese a ♠; 2 prese a ♥; 0 prese a ♦; 5 prese a ♣.
- Evidenziare la ripartizione dei colori (parte lunga-parte corta) e l'importanza dei 'collegamenti' nel colore.

LEZIONE 4: RISPOSTE AGLI ESERCIZI

E1 I colori sono 'bloccati'? (A)

①

♠ AQ9	♥ K63
NORD SUD	
♠ KJ	♥ AQ42

B) Solo il colore di ♠ è bloccato

②

♠ AKQ	♥ AQJ6
NORD SUD	
♠ J1098	♥ K3

B) Solo il colore di ♠ è bloccato

③

♠ QJ	♥ A876
NORD SUD	
♠ AK54	♥ J2

B) Solo il colore di ♠ è bloccato

④

♠ A74	♥ QJ109
NORD SUD	
♠ KQJ3	♥ AK

c) Solo il colore di ♥ è bloccato

E2 I colori sono 'bloccati'? (B)

①

♠ A	♥ K542
NORD SUD	
♠ KQ3	♥ A8

B) Solo il colore di ♠ è bloccato

②

♠ AK64	♥ KQ
NORD SUD	
♠ Q7	♥ AJ86

C) Solo il colore di ♥ è bloccato

③

♠ K4	♥ AK
NORD SUD	
♠ A85	♥ Q62

C) Solo il colore di ♥ è bloccato

④

♠ AQ43	♥ K7
NORD SUD	
♠ KJ	♥ A93

B) Solo il colore di ♠ è bloccato

E3

Quanti ingressi ha Nord?

①

♠ K2	♥ KJ10
NORD SUD	
♠ 76	♥ AQ

- Nessun ingresso a ♠
- Un ingresso a ♥ (K)

②

♠ K54	♥ QJ107
NORD SUD	
♠ A876	♥ AK

- Un ingresso a ♠ (K)
- Nessun ingresso a ♥

③

♠ KJ10	♥ Q2
NORD SUD	
♠ AQ63	♥ AK4

- Tre ingressi a ♠ (10/J/K)
- Un ingresso a ♥ (Q)

④

♠ QJ3	♥ AQ10
NORD SUD	
♠ AK54	♥ KJ9

- Due ingressi a ♠ (J/Q)
- Tre ingressi a ♥ (10/Q/A)

⑤

♠ KQ3	♥ AQ10
NORD SUD	
♠ A	♥ KJ96

- Nessun ingresso a ♠
- Tre ingressi a ♥ (10/Q/A)

④

♠ QJ10	♥ K64
NORD SUD	
♠ AK3	♥ Q96

- Un ingresso a ♠
- Nessun ingresso a ♥

E4 Considerando che i due colori in evidenza sono solo una porzione delle tue tredici carte, valuta quante prese consecutive riesci a realizzare (A)

1

♦ AK32

♣ KJ10

NORD

SUD

♦ QJ

♣ AQ

💣 Posizione d'inizio:

Nord

Numero di prese consecutive

7

Prima carta giocata:

2♦

2

♦ KQJ

♣ A85

NORD

SUD

♦ A753

♣ K2

💣 Posizione d'inizio:

Nord

Numero di prese consecutive

6

Prima carta giocata:

K♦

3

♦ AQ64

♣ K5

NORD

SUD

♦ KJ

♣ A872

💣 Posizione d'inizio:

Sud

Numero di prese consecutive

6

Prima carta giocata:

K♦

4

♦ J

♣ A8542

NORD

SUD

♦ AKQ3

♣ K7

💣 Posizione d'inizio:

Sud

Numero di prese consecutive

6

Prima carta giocata:

3♦



E5 Considerando che i due colori in evidenza sono solo una porzione delle tue tredici carte, valuta quante prese consecutive riesci a realizzare (A)

1

♦ A

♣ K652

NORD

SUD

♦ KQ7

♣ A7

💣

Posizione d'inizio:

Nord

Numero di prese consecutive

5

Prima carta giocata:

A♦

2

♦ QJ10

♣ QJ

NORD

SUD

♦ AK

♣ AK3

💣

Posizione d'inizio:

Nord

Numero di prese consecutive

6

Prima carta giocata:

10♦

3

♦ AQJ

♣ AJ

NORD

SUD

♦ K

♣ KQ102

💣

Posizione d'inizio:

Sud

Numero di prese consecutive

7

Prima carta giocata:

2♣

④	♦ Q8 ♣ KQJ NORD SUD ♦ AK42 ♣ A	💣 Posizione d'inizio:	Sud
		Numero di prese consecutive	7
		Prima carta giocata:	A♣

E6 Affrancamento di forza (A)

①	♣ J1098 NORD SUD ♣ Q3	Lunghezza massima:	4
		Carte equivalenti	5
		Tempo d'affrancamento	2
		Prese affrancabili	2
②	♣ 1074 NORD SUD ♣ KQJ6	Lunghezza massima:	4
		Carte equivalenti	4
		Tempo d'affrancamento	1
		Prese affrancabili	3
③	♣ J2 NORD SUD ♣ KQ1098	Lunghezza massima:	5
		Carte equivalenti	6
		Tempo d'affrancamento	1
		Prese affrancabili	4
④	♣ 10984 NORD SUD ♣ QJ6	Lunghezza massima:	4
		Carte equivalenti	5
		Tempo d'affrancamento	2
		Prese affrancabili	2

**E7** Affrancamento di forza (B)

①	♦ K65 NORD SUD ♦ QJ2	Lunghezza massima:	3
		Carte equivalenti	3
		Tempo d'affrancamento	1
		Prese affrancabili	2
②	♦ J10 NORD SUD ♦ 9876	Lunghezza massima:	4
		Carte equivalenti	6
		Tempo d'affrancamento	3
		Prese affrancabili	1

③	♦ Q1084 NORD SUD ♦ J92	Lunghezza massima:	4
		Carte equivalenti	5
		Tempo d'affrancamento	2
		Prese affrancabili	2

④	♦ KJ92 NORD SUD ♦ Q7	Lunghezza massima:	4
		Carte equivalenti	3
		Tempo d'affrancamento	1
		Prese affrancabili	2

E8 *Il resto del colore (A)*

①	XXX NORD SUD XXXXX	a) Carte mancanti	5
		b) Le due ripartizioni più equilibrate	3/2 4/1
		Ripartizione probabile del resto	3/2

②	XXXX NORD SUD XXXXX	a) Carte mancanti	4
		b) Le due ripartizioni più equilibrate	2/2 3/1
		Ripartizione probabile del resto	3/1

③	XXX NORD SUD XXXX	a) Carte mancanti	6
		b) Le due ripartizioni più equilibrate	3/3 4/2
		Ripartizione probabile del resto	4/2

④	XX NORD SUD XXXXX	a) Carte mancanti	6
		b) Le due ripartizioni più equilibrate	3/3 4/2
		Ripartizione probabile del resto	4/2

**E9** *Il resto del colore (B)*

①	XXXXX NORD SUD XXXXX	a) Carte mancanti	3
		b) Le due ripartizioni più equilibrate	2/1 3/0
		Ripartizione probabile del resto	2/1

②	XXXX NORD SUD XXXX	a) Carte mancanti	5	
		b) Le due ripartizioni più equilibrate	3/2	4/1
		Ripartizione probabile del resto	3/2	

③	XXXXX NORD SUD XXX	a) Carte mancanti	5	
		b) Le due ripartizioni più equilibrate	3/2	4/1
		Ripartizione probabile del resto	3/2	

④	XXXX NORD SUD XX	a) Carte mancanti	7	
		b) Le due ripartizioni più equilibrate	4/3	5/2
		Ripartizione probabile del resto	4/3	

E10 Affrancamento di lunghezza (B)

①	♥ 9752 NORD SUD ♥ 108643	A) Vincenti Nord/Sud	0	
		B) Ripartizione probabile del resto del colore	3/1	2/2
		C) Tempo d'affrancamento	3	2
		Prese affrancabili	2	3

②	♥ 754 NORD SUD ♥ 98632	A) Vincenti Nord/Sud	0	
		B) Ripartizione probabile del resto del colore	3/2	4/1
		C) Tempo d'affrancamento	3	4
		Prese affrancabili	2	1

③	♥ AQJ74 NORD SUD ♥ K32	A) Vincenti Nord/Sud	4	
		B) Ripartizione probabile del resto del colore	3/2	4/1
		C) Tempo d'affrancamento	0	0
		Prese affrancabili	1	1

E11 Affrancamento di lunghezza (B)

①	♥ 752 NORD SUD ♥ AKQ64	A) Vincenti Nord/Sud	3	
		B) Ripartizione probabile del resto del colore	3/2	4/1
		C) Tempo d'affrancamento	0	1
		Prese affrancabili	2	1

②	♥ AK754 NORD SUD ♥ 63	A) Vincenti Nord/Sud	2	
		B) Ripartizione probabile del resto del colore	4/2	3/3
		C) Tempo d'affrancamento	2	1
		Prese affrancabili	1	2

③	♥ 8642 NORD SUD ♥ 9753	A) Vincenti Nord/Sud	0	
		B) Ripartizione probabile del resto del colore	3/2	4/1
		C) Tempo d'affrancamento	3	—
		Prese affrancabili	1	—

LEZIONE 4 (SMAZZATE SET 1) BLOCCHI E INGRESSI: 1-4

Le smazzate propongono al giocatore dei problemi di comunicazione.

SCUOLA BRIDGE FIGB ♠ 7653 ♥ 98432 ♦ 8 ♣ J109 CONTRATTO 3SA ATTACCO ♦	♠ A ♥ AQJ10 ♦ A76 ♣ A8732 P N O 1 E S P ♠ KQJ104 ♥ K ♦ 5432 ♣ 654	NS punti EO 28 «linea» 12 GIOCANTE: NORD ♠ 982 ♥ 765 ♦ KQJ109 ♣ KQ ESEMPIO 1 BLOCCHI E INGRESSI	SCUOLA BRIDGE FIGB ♠ 1065 ♥ 54 ♦ AKJ32 ♣ QJ5 CONTRATTO 3SA ATTACCO ♥	♠ K87 ♥ 98 ♦ 8654 ♣ 10964 Z N O 2 E S Z ♠ QJ9 ♥ KQJ107 ♦ 1097 ♣ 72	NS punti EO 12 «linea» 28 GIOCANTE: EST ♠ A432 ♥ A632 ♦ Q ♣ AK83 ESEMPIO 2 BLOCCHI E INGRESSI
SCUOLA BRIDGE FIGB ♠ QJ1098 ♥ 954 ♦ 84 ♣ AQ2 CONTRATTO 1SA ATTACCO ♠	♠ A5 ♥ KJ63 ♦ 962 ♣ 9654 P N O 3 E S P ♠ K43 ♥ AQ ♦ A753 ♣ J1083	NS punti EO 22 «linea» 18 GIOCANTE: SUD ♠ 762 ♥ 10872 ♦ KQJ10 ♣ K7 ESEMPIO 3 BLOCCHI E INGRESSI	SCUOLA BRIDGE FIGB ♠ AK5 ♥ J864 ♦ AKQ ♣ KQ2 CONTRATTO 3SA ATTACCO ♠	♠ QJ1082 ♥ K93 ♦ 96 ♣ 1054 Z N O 4 E S Z ♠ 94 ♥ AQ7 ♦ 8754 ♣ J763	NS punti EO 13 «linea» 27 GIOCANTE: OVEST ♠ 763 ♥ 1052 ♦ J1032 ♣ A98 ESEMPIO 4 BLOCCHI E INGRESSI

① Blocchi e ingressi:

- In Nord giochi 3SA; dopo l'attacco a ♦, 11 sono le vincenti: 5 prese a ♠; 4 prese a ♥; 1 presa a ♦; 1 presa a ♣.
- Vinto l'attacco, sblocca ♠ A e sali al morto con il ♥ K (ingresso) per realizzare le vincenti a ♠. In seguito l'Asso di ♣ (ingresso) ti consentirà di rientrare in mano per realizzare le restanti vincenti a ♥.

② Blocchi e ingressi:

- In Est giochi 3SA; dopo l'attacco a ♥, 10 sono le vincenti: 1 presa a ♠; 1 presa a ♥; 4 prese a ♦; 4 prese a ♣.
- Vinto l'attacco, sblocca ♦ Q e sali al morto con il ♣ J (ingresso) per realizzare le vincenti a ♦, avendo cura di contare le carte che escono. Evidenziare l'affrancamento di lunghezza della quinta carta di ♦ (undicesima presa).

③ Blocchi e ingressi:

- In Sud giochi 1SA; dopo l'attacco a ♠, 7 sono le vincenti: 2 prese a ♠; 4 prese a ♥; 1 presa a ♦; 0 prese a ♣.
- Vinto l'attacco con il Re di Sud, sblocca Asso e Donna di ♥; sali al morto con l'Asso di ♠ (ingresso) per realizzare le restanti vincenti a ♥. L'asso di ♦ di Sud è la 7ª presa. Rimarca che l'attacco iniziale deve essere vinto con il K di Sud.

④ Realizza le vincenti:

- In Ovest giochi 3SA; dopo l'attacco a ♠, 9 sono le vincenti: 2 prese a ♠; 0 prese a ♥; 4 prese a ♦; 3 prese a ♣.
- Vinto l'attacco, sblocca A/K/Q di ♦ e poi sali al morto con l'Asso di ♣ (ingresso) per realizzare la vincente a ♦. Poi trasferisciti in mano per realizzare le restanti vincenti.

LEZIONE 4 (SMAZZATE SET 1) BLOCCHI E INGRESSI: 5-8

Le smazzate propongono al giocatore dei problemi di comunicazione.

SCUOLA BRIDGE FIGB	♠ 865 ♥ AQ ♦ AKQ6 ♣ J962	NS punti EO 27 «linea» 13 GIOCANTE: NORD	SCUOLA BRIDGE FIGB	♠ 75 ♥ 10854 ♦ 1095 ♣ J1076	NS punti EO 7 «linea» 33 GIOCANTE: EST
♠ 10742 ♥ 10876 ♦ 98 ♣ K107		♠ KQJ93 ♥ 952 ♦ 1054 ♣ A3	♠ KQJ103 ♥ AK7 ♦ 8642 ♣ K		♠ A6 ♥ QJ2 ♦ A73 ♣ AQ854
CONTRATTO 3SA ATTACCO ♠	♠ A ♥ KJ43 ♦ J732 ♣ Q854	ESEMPIO 5 BLOCCHI E INGRESSI	CONTRATTO 6SA ATTACCO ♦	♠ 9842 ♥ 963 ♦ KQJ ♣ 932	ESEMPIO 6 BLOCCHI E INGRESSI

SCUOLA BRIDGE FIGB	♠ J863 ♥ 1095 ♦ A743 ♣ KQ	NS punti EO 26 «linea» 14 GIOCANTE: SUD	SCUOLA BRIDGE FIGB	♠ 732 ♥ QJ1095 ♦ AQ5 ♣ 43	NS punti EO 18 «linea» 22 GIOCANTE: OVEST
♠ K975 ♥ K8732 ♦ Q9 ♣ 87		♠ Q10 ♥ QJ6 ♦ J1065 ♣ 9432	♠ AK ♥ K43 ♦ 10932 ♣ A865		♠ QJ54 ♥ A62 ♦ J74 ♣ 972
CONTRATTO 3SA ATTACCO ♥	♠ A42 ♥ A4 ♦ K82 ♣ AJ1065	ESEMPIO 7 BLOCCHI E INGRESSI	CONTRATTO 1SA ATTACCO ♥	♠ 10986 ♥ 87 ♦ K86 ♣ KQJ10	ESEMPIO 8 BLOCCHI E INGRESSI

5 Blocchi e ingressi:

- In Nord giochi 3SA; dopo l'attacco a ♠, 9 sono le vincenti: 1 presa a ♠; 4 prese a ♥; 4 prese a ♦; 0 prese a ♣.
- Vinto l'attacco, sblocca Asso e Donna di ♥. In seguito realizza A/K/Q di ♦ avendo cura di conservare il prezioso Fante di ♦ in Sud (ingresso) che ti consentirà di risalire al morto e di realizzare le restanti vincenti a ♥ (KJ).

6 Blocchi e ingressi:

- In Est giochi 6SA; dopo l'attacco a ♥, 12 sono le vincenti: 5 prese a ♠; 3 prese a ♥; 1 presa a ♦; 3 prese a ♣.
- Vinto l'attacco, sblocca il Re di ♣ del morto; prosegui con una cartina di ♠ per l'Asso (onori dalla parte corta) e, risalendo al morto, realizza le ♠ vincenti. In seguito gioca A/K ♥ e trasferisciti in Est (Q♥) per realizzare le rimanenti vincenti.

7 Blocchi e ingressi:

- In Sud Giochi 3SA; dopo l'attacco a ♥ 9, sono le vincenti: 1 presa a ♠; 1 presa a ♥; 2 prese a ♦; 5 prese a ♣.
- Vinto l'attacco, gioca cartina di ♣ per la Donna e prosegui realizzando anche il Re (sblocco). Poi rientra in mano con un ingresso (K♦ o A♠) per realizzare le restanti vincenti a ♣.

8 Blocchi e ingressi:

- In Ovest giochi 1SA; dopo l'attacco a ♥, 7 sono le vincenti: 4 prese a ♠; 2 prese a ♥; 0 prese a ♦; 1 presa a ♣.
- Vinto l'attacco in mano con il Re di ♥, gioca Asso e Re di ♠ (sblocco); trasferisciti al morto con l'Asso di ♥ (ingresso) per realizzare le due vincenti a ♠ (Q/J); infine realizza l'Asso di ♣.

LEZIONE 4 (SMAZZATE SET 2) AFFRANCAMENTI BASE: 1-4

Le smazzate propongono al giocatore situazioni di affrancamento di forza e lunghezza.

SCUOLA BRIDGE FIGB	♠ A86 ♥ KQ7 ♦ K1043 ♣ A96	NS punti EO 26 <i>elinea</i> 14 GIOCANTE: NORD	SCUOLA BRIDGE FIGB	♠ K82 ♥ 85 ♦ 9863 ♣ KQ106	NS punti EO 12 <i>elinea</i> 28 GIOCANTE: EST
♠ 54 ♥ J1054 ♦ 972 ♣ KJ83		♠ QJ1032 ♥ 632 ♦ A5 ♣ Q42	♠ J763 ♥ Q42 ♦ KQ104 ♣ 87		♠ Q54 ♥ AK6 ♦ J72 ♣ A943
CONTRATTO 3SA ATTACCO ♠	♠ K97 ♥ A98 ♦ QJ86 ♣ 1075	ESEMPIO 1 AFFRANCAMENTO DI FORZA	CONTRATTO 1SA ATTACCO ♥	♠ A109 ♥ J10973 ♦ A5 ♣ J52	ESEMPIO 2 AFFRANCAMENTO DI FORZA
SCUOLA BRIDGE FIGB	♠ 76 ♥ Q84 ♦ 987 ♣ QJ875	NS punti EO 26 <i>elinea</i> 14 GIOCANTE: SUD	SCUOLA BRIDGE FIGB	♠ J7 ♥ 1094 ♦ A84 ♣ QJ1093	NS punti EO 13 <i>elinea</i> 27 GIOCANTE: OVEST
♠ KQJ95 ♥ 93 ♦ A106 ♣ 432		♠ 1042 ♥ J10762 ♦ K43 ♣ 109	♠ 1052 ♥ AK82 ♦ QJ109 ♣ A4		♠ AK86 ♥ 653 ♦ K52 ♣ K87
CONTRATTO 3SA ATTACCO ♠	♠ A83 ♥ AK5 ♦ QJ52 ♣ AK6	ESEMPIO 3 AFFRANCAMENTO DI LUNGHEZZA	CONTRATTO 3SA ATTACCO ♣	♠ Q943 ♥ QJ7 ♦ 763 ♣ 652	ESEMPIO 4 AFFRANCAMENTO DI FORZA

① Affrancamento di forza:

- In Nord giochi 3SA; dopo l'attacco a ♠, 6 sono le tue vincenti: 2 prese a ♠; 3 prese a ♥; 0 prese a ♦; 1 presa a ♣.
- È necessario affrancare 3 prese. Vinto l'attacco a ♠, gioca immediatamente ♦. Cedendo la presa all'Asso di ♦ affrancherai le tre prese che ti sono necessarie (l'affrancamento di forza prevede carte equivalenti).

② Affrancamento di forza:

- In Est giochi 1SA; dopo l'attacco a ♥, 4 sono le tue vincenti: 0 prese a ♠; 3 prese a ♥; 0 prese a ♦; 1 presa a ♣.
- Vinto l'attacco in mano con l'Asso, gioca il Fante di ♦ e se l'avversario non vince continua nel colore sino al suo affrancamento. Cedendo la presa all'Asso di ♦ affrancherai le tre prese che ti sono necessarie.

③ Affrancamento di lunghezza:

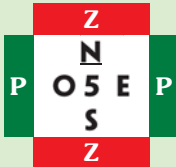
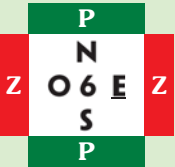
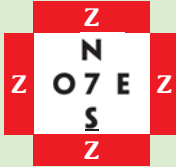
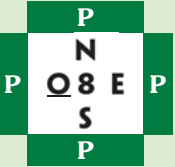
- In Sud giochi 3SA; dopo l'attacco a ♠, 8 sono le tue vincenti: 1 presa a ♠; 3 prese a ♥; 0 prese a ♦; 4 prese a ♣.
- Vinto l'attacco a ♠, gioca Asso e Re di ♣ e poi, trasferendoti al morto, realizza pure Donna e Fante constatando l'affrancamento di una ulteriore presa a ♣ (contare le carte uscite/affrancamento di lunghezza).

④ Affrancamento di forza:

- In Ovest giochi 3SA; dopo l'attacco a ♣, 6 sono le tue vincenti: 2 prese a ♠; 2 prese a ♥; 0 prese a ♦; 2 prese a ♣.
- Devi affrancare 3 prese; vinto l'attacco a ♣, inizia subito ad affrancare ♦ giocando per primi gli onori dalla parte corta. L'affrancamento del seme di ♦ (affrancamento di forza) ti consente di realizzare il contratto.

LEZIONE 4 (SMAZZATE SET 2) AFFRANCAMENTI BASE: 5-8

Le smazzate propongono al giocatore situazioni di affrancamento di forza e lunghezza.

SCUOLA BRIDGE FIGB ♠ J852 ♥ 53 ♦ J86 ♣ 9863 CONTRATTO 3SA ATTACCO ♥	♠ AKQ ♥ J1094 ♦ Q3 ♣ KQJ10 	NS punti EO 25 «linea» 15 GIOCANTE: NORD ♠ 1064 ♥ AKQ82 ♦ 109 ♣ A54 ESEMPIO 5 AFFRANCAMENTO DI LUNGHEZZA	SCUOLA BRIDGE FIGB ♠ 1074 ♥ K52 ♦ J63 ♣ A954 CONTRATTO 3SA ATTACCO ♥	♠ A32 ♥ 43 ♦ 10854 ♣ KQ102 	NS punti EO 12 «linea» 28 GIOCANTE: EST ♠ KQJ9 ♥ AQ7 ♦ AK9 ♣ J87 ESEMPIO 6 AFFRANCAMENTO DI FORZA
SCUOLA BRIDGE FIGB ♠ A98 ♥ 9432 ♦ QJ1093 ♣ 7 CONTRATTO 3SA ATTACCO ♦	♠ Q765 ♥ AK7 ♦ 752 ♣ 532 	NS punti EO 28 «linea» 12 GIOCANTE: SUD ♠ K103 ♥ J105 ♦ 864 ♣ J1096 ESEMPIO 7 AFFRANCAMENTO DI LUNGHEZZA	SCUOLA BRIDGE FIGB ♠ K65 ♥ A82 ♦ A6543 ♣ A9 CONTRATTO 3SA ATTACCO ♥	♠ J82 ♥ Q10543 ♦ 97 ♣ K108 	NS punti EO 14 «linea» 26 GIOCANTE: OVEST ♠ A74 ♥ K7 ♦ K82 ♣ J7653 ESEMPIO 8 AFFRANCAMENTO DI LUNGHEZZA

5 Affrancamento di lunghezza:

- In Nord giochi 3SA; dopo l'attacco a ♥, 6 sono le vincenti: 3 prese a ♠; 0 prese a ♥; 3 prese a ♦; 0 prese a ♣.
- L'avversario è in grado di realizzare nel colore di ♥ soltanto le prime tre prese nel colore. Vinta l'eventuale continuazione nel colore, realizza le vincenti a ♦ giocando inizialmente la Donna e poi le vincenti di Sud. Ciò, vista la ripartizione del resto del colore, ti consente di affrancare 3 prese nel colore (*affrancamento di lunghezza*) e di realizzare il contratto.

6 Affrancamento di forza:

- In Est giochi 3SA; dopo il probabile attacco a ♥, 6 sono le vincenti: 0 prese a ♠; 3 prese a ♥; 2 prese a ♦; 1 presa a ♣.
- È necessario affrancare 3 prese. Vinto l'attacco, inizia subito ad affrancare il seme di ♠. La cessione dell'Asso di ♠ (*affrancamento di forza*) ti consentirà di affrancare 3 prese nel colore e di realizzare il contratto.

7 Affrancamento di lunghezza:

- In Sud giochi 3SA; dopo l'attacco a ♦ 8, sono le tue vincenti: 0 prese a ♠; 3 prese a ♥; 2 prese a ♦; 3 prese a ♣.
- È necessario affrancare 1 presa. Vinto l'attacco, realizza le vincenti a ♣ e, verificato il *resto del colore*, cedi una presa all'avversario. Così facendo affrancherai (*affrancamento di lunghezza*) la presa necessaria.

8 Affrancamento di lunghezza:

- In Ovest giochi 3SA; dopo l'attacco a ♥, 7 sono le vincenti: 2 prese a ♠; 2 prese a ♥; 2 prese a ♦; 1 presa a ♣.
- È necessario affrancare 2 prese. Vinto l'attacco, realizza Re ed Asso di ♦ e poi cedi all'avversario una presa nel colore; ciò determina l'affrancamento di 2 prese (*affrancamento di lunghezza*).

LEZIONE 5: RISPOSTE AGLI ESERCIZI

E1 Quale obiettivo abbiamo in controgioco?

1	CONTRATTO N/S	OBIETTIVO E/O
	2SA	8 - 2 = 6

2	CONTRATTO N/S	OBIETTIVO E/O
	7SA	8 - 7 = 1

3	CONTRATTO N/S	OBIETTIVO E/O
	3SA	8 - 3 = 5

2	CONTRATTO N/S	OBIETTIVO E/O
	4SA	8 - 4 = 4

5	CONTRATTO N/S	OBIETTIVO E/O
	6SA	8 - 6 = 2

6	CONTRATTO N/S	OBIETTIVO E/O
	1SA	8 - 1 = 7

7	CONTRATTO N/S	OBIETTIVO E/O
	2SA	8 - 2 = 6

6	CONTRATTO N/S	OBIETTIVO E/O
	5SA	8 - 5 = 3

E2 Quante risorse possiede il compagno?

1	N/S GIOCA	GIUSTIFICATIVO N/S	OVEST POSSIEDE	EST POSSIEDE
	6SA	DA 33 A 36	4 PO	0/3 PO

2	N/S GIOCA	GIUSTIFICATIVO N/S	OVEST POSSIEDE	EST POSSIEDE
	3SA	DA 25 A 32	8 PO	0/7 PO

3	N/S GIOCA	GIUSTIFICATIVO N/S	OVEST POSSIEDE	EST POSSIEDE
	2SA	DA 23 A 24	11 PO	5/6 PO

4	N/S GIOCA 3SA	GIUSTIFICATIVO N/S DA 25 A 32	OVEST POSSIEDE 3 PO	EST POSSIEDE 5/12 PO
----------	--------------------------------	--	--------------------------------------	---------------------------------------

E3 Quale seme scegli per l'attacco

1	♠ K63 ♥ AJ852 ♦ 7 ♣ 10984	Contratto: 3SA Attacco: ♥
2	♠ 109 ♥ J10974 ♦ 63 ♣ AQ52	Contratto: 3SA Attacco: ♥
3	♠ K864 ♥ Q1083 ♦ K2 ♣ Q104	Contratto: 3SA Attacco: ♥
4	♠ AK6 ♥ 63 ♦ KQJ52 ♣ 87	Contratto: 3SA Attacco: ♦
5	♠ K52 ♥ 874 ♦ A63 ♣ QJ1098	Contratto: 3SA Attacco: ♣
6	♠ 962 ♥ Q10873 ♦ A4 ♣ KQ5	Contratto: 3SA Attacco: ♥
7	♠ KJ96 ♥ 10984 ♦ 875 ♣ 42	Contratto: 6SA Attacco: ♥
8	♠ Q103 ♥ Q103 ♦ Q103 ♣ 10987	Contratto: 6SA Attacco: ♣

E4 Quale carta scegli per l'attacco?

1) KQJ6	K	11) AJ1075	J	21) J10842	J
2) QJ106	Q	12) A5432	2	22) 10764	7
3) J1094	J	13) K8752	2	23) J1097	J
4) KQ642	2	14) KJ864	4	24) AJ873	3
5) KQ102	K	15) Q7632	2	25) KQ954	4
6) QJ932	Q	16) QJ1054	Q	26) AKJ109	A
7) QJ632	2	17) 9764	7	27) Q1098	10
8) AKJ52	A	18) Q1098	10	28) AQ973	3
9) AK652	2	19) AQJ85	Q	29) J7652	7
10) KJ1043	J	20) KJ1063	J	30) KJ742	2

LEZIONE 5 VERIFICA DELL'ATTACCO E GIOCO CON IL MORTO : 1-4

Le smazzate propongono la verifica dell'attacco iniziale e un ripasso delle situazioni di gioco proposte nelle precedenti lezioni.

SCUOLA BRIDGE FIGB	♠ Q104 ♥ KJ2 ♦ KQ2 ♣ KQ76	NS punti EO 30 «linea» 10 GIOCANTE: NORD	SCUOLA BRIDGE FIGB	♠ K52 ♥ 93 ♦ A72 ♣ 87432	NS punti EO 15 «linea» 25 GIOCANTE: EST
♠ K5 ♥ 96543 ♦ J1043 ♣ J9	P N O 1 E S P	♠ AJ872 ♥ 108 ♦ 765 ♣ 1082	♠ 963 ♥ 764 ♦ 843 ♣ AJ109	Z N O 2 E S Z	♠ Q1074 ♥ AK8 ♦ KQJ10 ♣ KQ
CONTRATTO 3SA ATTACCO 2♠	♠ 963 ♥ AQ7 ♦ A98 ♣ A543	ESEMPIO 1 VERIFICA DELL'ATTACCO	CONTRATTO 3SA ATTACCO Q♥	♠ AJ8 ♥ QJ1052 ♦ 965 ♣ 65	ESEMPIO 2 AFFRANCAMENTO DI FORZA COMUNICAZIONI

SCUOLA BRIDGE FIGB	♠ J843 ♥ K62 ♦ A6 ♣ J1093	NS punti EO 22 «linea» 18 GIOCANTE: SUD	SCUOLA BRIDGE FIGB	♠ Q10753 ♥ QJ92 ♦ A9 ♣ 84	NS punti EO 15 «linea» 25 GIOCANTE: OVEST
♠ K109 ♥ QJ1083 ♦ QJ10 ♣ A2	P N O 3 E S P	♠ Q76 ♥ 97 ♦ 98543 ♣ K75	♠ A84 ♥ A107 ♦ Q83 ♣ AJ107	Z N O 4 E S Z	♠ J9 ♥ 864 ♦ KJ1065 ♣ KQ2
CONTRATTO 1SA ATTACCO Q♥	♠ A52 ♥ A54 ♦ K72 ♣ Q864	ESEMPIO 3 AFFRANCAMENTO DI FORZA	CONTRATTO 3SA ATTACCO 3♠	♠ K62 ♥ K53 ♦ 742 ♣ 9653	ESEMPIO 4 VERIFICA DELL'ATTACCO

1 Verifica dell'attacco:

- Nord gioca 3SA; Est attacca di 2 di ♠ ('piccola con l'onore'), proponendo l'affrancamento del colore e descrivendo il possesso di *almeno un onore maggiore*. Il compagno impegnando il Re e rigiocando nel colore consente alla coppia in E/O di realizzare le prime cinque prese.

2 Affrancamento di forza e comunicazioni:

- In Est giochi 3SA; Sud attacca con la Q di ♥ ('cima della sequenza'); 6 sono le vincenti: 0 a ♠; 2 a ♥; 0 a ♦; 4 a ♣.
- Vinto l'attacco, affranca immediatamente 3 prese a ♦ (*affrancamento di forza*); sul probabile ritorno a ♥, vinci e realizza le ♦ affrancate; in seguito gioca il K di ♣ per il 9 del morto e prosegui con la Q♣ superandola al morto con l'A♣.

3 Affrancamento di forza:

- In Sud giochi 1SA; Ovest attacca con la Q di ♥ ('cima della sequenza'); 5 sono le vincenti: 1 a ♠; 2 a ♥; 2 a ♦; 0 a ♣.
- Il colore da affrancare è ♣ (carte equivalenti) e per affrancare 2 prese devi cedere per 2 volte la presa all'avversario. L'avversario continuerà a affrancare ♥ e potrà realizzare le prese affrancate, ciò non ti impedirà di realizzare il contratto.

4 Verifica dell'attacco:

- Ovest gioca 3SA; l'attacco è con il 3 di ♠ ('piccola con l'onore'); 6 sono le tue vincenti: 1 a ♠; 1 a ♥; 0 a ♦; 4 a ♣.
- Sull'attacco il 3° di mano inserisce il Re e se rimane in presa continua nel colore. Ovest per affrancare le prese necessarie deve muovere ♦ ed è uno scherzo per Nord impegnare l'Asso di ♦ e realizzare le ♠ oramai franche.

LEZIONE 5 VERIFICA DELL'ATTACCO E GIOCO CON IL MORTO : 5-8

Le smazzate propongono la verifica dell'attacco iniziale e un ripasso delle situazioni di gioco proposte nelle precedenti lezioni.

SCUOLA BRIDGE FIGB ♠ J7653 ♥ 864 ♦ 93 ♣ AQ5 CONTRATTO 3SA ATTACCO Q♦	♠ AK8 ♥ AKQ ♦ AK5 ♣ 10842 Z N O 5 E S Z ♠ Q42 ♥ J1032 ♦ 864 ♣ J76	NS punti EO 27 «linea» 13 GIOCANTE: NORD ♠ 109 ♥ 975 ♦ QJ1072 ♣ K93 ESEMPIO 5 REALIZZA LE VINCENTI	SCUOLA BRIDGE FIGB ♠ K92 ♥ 754 ♦ 10654 ♣ A72 CONTRATTO 1SA ATTACCO Q♠	♠ 765 ♥ 1098 ♦ AQJ2 ♣ QJ5 P N O 6 E S P ♠ QJ104 ♥ AK63 ♦ 983 ♣ 93	NS punti EO 17 «linea» 23 GIOCANTE: EST ♠ A83 ♥ QJ2 ♦ K7 ♣ K10864 ESEMPIO 6 VERIFICA DELL'ATTACCO
SCUOLA BRIDGE FIGB ♠ 105 ♥ KQJ86 ♦ 54 ♣ QJ10 CONTRATTO 3SA ATTACCO K♥	♠ 742 ♥ 943 ♦ KJ1098 ♣ 65 Z N O 7 E S Z ♠ AK6 ♥ A75 ♦ AQ ♣ A9843	NS punti EO 25 «linea» 15 GIOCANTE: SUD ♠ QJ983 ♥ 102 ♦ 763 ♣ K72 ESEMPIO 7 BLOCCO SUPERABILE	SCUOLA BRIDGE FIGB ♠ QJ1076 ♥ 10986 ♦ 109 ♣ K7 CONTRATTO 3SA ATTACCO Q♠	♠ AK54 ♥ AK5 ♦ 84 ♣ AJ42 P N O 8 E S P ♠ 8 ♥ QJ42 ♦ QJ5 ♣ Q10863	NS punti EO 14 «linea» 26 GIOCANTE: OVEST ♠ 932 ♥ 73 ♦ AK7632 ♣ 95 ESEMPIO 8 COLPO IN BIANCO

⑤ Realizza le vincenti:

- Nord gioca 3SA; dopo l'attacco di Q di ♦ ('cima della sequenza'), 9 sono le tue vincenti: 3 a ♠; 4 a ♥; 2 a ♦; 0 a ♣.
- Le prese sono sul tavolo è solo necessario realizzarle. Vinto l'attacco a , realizza A/K/Q di ♥ (sblocco del colore); risali al morto con la Donna di ♠ (ingresso) e realizza il Fante di ♥; ora rientra in mano e realizza le restanti vincenti.

⑥ Verifica dell'attacco:

- Est gioca 1SA; Sud possedendo due semi della medesima lunghezza (♥ e ♠) deve, in genere, preferire il colore che presenta il maggior numero di affrancabili e dunque ♠. La carta d'attacco è la Donna di ♠ (cima della sequenza).
- Dopo l'attacco, le vincenti del giocatore sono 5: 1 a ♠; 0 a ♥; 4 a ♦; 0 a ♣.
- Il giocatore, in questo caso, avendo abbondanza di risorse realizza con facilità il contratto affrancando il colore di ♣.

⑦ Blocco superabile:

- In Sud giochi 3SA; dopo l'attacco di K di ♥ ('cima della sequenza'), 9 sono le tue vincenti: 2 a ♠; 1 a ♥; 5 a ♦; 1 a ♣.
- Vinto l'attacco, realizza l'Asso di ♦ e prosegui con la Donna superandola al morto con il Re ciò ti permette di realizzare tutte le vincenti nel colore (blocco superabile). Il resto è routine.

⑧ Colpo in bianco:

- In Ovest 3SA; dopo l'attacco di Q di ♠ ('cima della sequenza'), 7 sono le tue vincenti: 2 a ♠; 2 a ♥; 2 a ♦; 1 a ♣.
- Nel colore di ♦ è affrancabile la lunghezza con la cessione di una presa se il resto del colore è ripartito 3/2. Inizia con un colpo in bianco nel colore per mantenere i collegamenti nel colore e poi passa all'incasso.

LEZIONE 6: RISPOSTE AGLI ESERCIZI

E1 Valuta la carta d'attacco (quali combinazioni non sono compatibili con l'attacco)

1

♦ K ♦ 63 ♦ J75

a) KQ842 Non compatibile
 b) K1094 Non compatibile
 c) KQ104
 d) AK842 Non compatibile
 e) KQ1098

2

♦ J ♦ A42 ♦ Q75

a) J10983
 b) KJ1063
 c) J1086
 d) J1063 Non compatibile
 e) KJ863 Non compatibile

3

♦ 3 ♦ 1082 ♦ Q54

a) J763 Non compatibile
 b) KJ763
 c) AJ963
 d) AK763
 e) 9763 Non compatibile

4

♦ 2 ♦ Q54 ♦ A107

a) J8732 Non compatibile
 b) K862
 c) 98632 Non compatibile
 d) J982 Non compatibile
 e) KJ862

E2 Chi possiede la Donna?

1

♣ J ♣ K7 ♣ A92

Sud possiede la Donna

2

♣ A ♣ J85 ♣ 643

Ovest possiede la Donna

3

♣ 5 ♣ K32 ♣ AJ4

Ovest possiede la Donna

4

♣ 10 ♣ AJ7 ♣ K85

Ovest possiede la Donna

E3 Chi possiede il Re?

①

♦ 432

♦ J N O E ♦ A98

 S

Ovest possiede il Re

②

♦ A42

♦ Q N O E ♦ 63

 S

Sud possiede il Re

③

♦ Q42

♦ 5 N O E ♦ AJ3

 S

Ovest possiede il Re

④

♦ A52

♦ 8 N O E ♦ QJ3

 S

Sud possiede il Re

E4 Comportamenti del 3° di mano (A)

①

♥ J63

♥ 4 N O E S

a) A82 A

b) K72 K

c) Q85 Q

d) Q1052 10

e) Q1092 9

②

♠ A74

♠ 2 N O E S

a) Q65 Q

b) J1083 10

c) QJ6 J

d) J106 10

e) K653 K

③

♥ Q104

♥ 3 N O E S

a) K85 K

b) A65 A

c) KJ2 J

d) AJ92 9

e) J982 8

E5 Comportamenti del 3° di mano (B)

①

A 4 2

5 N O E Q 8 3

 S

Est gioca il 3

②

A 4 2

Q N O E 8 3

 S

Est gioca l'8

③

	A	K	7	
2	N O E S			J 6 4

Est gioca il 4

④

	J	4	3	
K	N O E S			A 7 5

Est gioca il 5

⑤

	8	5	4	
2	N O E S			A 10 3

Est gioca l'Asso

⑥

	9	5	3	
4	N O E S			K J 2

Est gioca il Re

E6 Comportamenti del 3° di mano (c)

①

	A	5	3	
2	N O E S			Q J 10

Est gioca il 10

②

	J	4	2	
5	N O E S			Q 8 3

Est gioca la Donna

③

	K	4	2	
Q	N O E S			A 7 3

Est gioca il 3

④

	A	6	4	
3	N O E S			K 7 2

Est gioca il Re

⑤

	K	6	4	
Q	N O E S			10 8 5

Est gioca il 5

⑥

	Q	10	3	
7	N O E S			K J 9

Est gioca il 9



E7 Comportamenti del 3° di mano (c)

1

6 5 3

Q N
O E
S

A 4

Est gioca l'Asso

2

9 4 2

A N
O E
S

8 3

Est gioca l'8

3

A 5 3

2 N
O E
S

K 7 4

Est gioca il 4

4

A 5 3

2 N
O E
S

J 10 4

Est gioca il 10

5

J 4 2

5 N
O E
S

K Q 4

Est gioca la Donna

6

6 4 2

J N
O E
S

7 5 3

Est gioca il 7


E8 Comportamenti del 3° di mano e deduzioni dell'attaccante (A)

1

9 8 4

A J 7 5 2 N
O E
S

K

10

Chi ha la Donna?

Sud possiede la Donna

2

8 4

K 10 6 2 N
O E
S

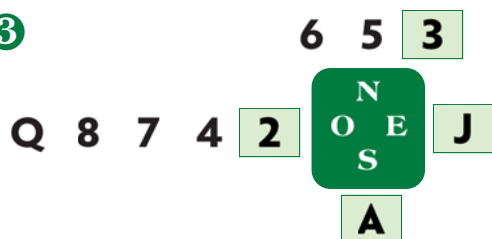
A

Q

Chi ha il Fante?

Sud possiede il Fante

③



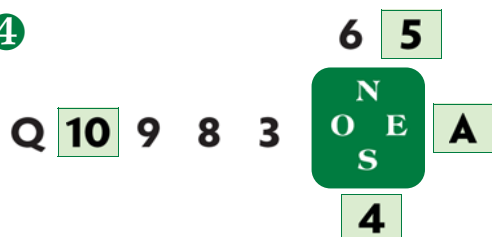
Chi ha il 10?

Sud possiede il 10

Chi ha il Re?

Sud possiede il Re

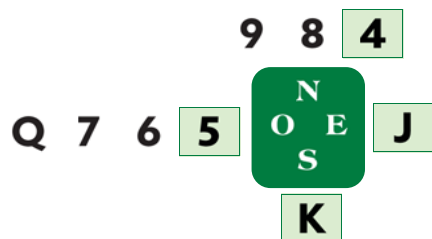
④



Chi ha il Re?

Sud possiede il Re**E9** Comportamenti del 3° di mano e deduzioni dell'attaccante (B)

①



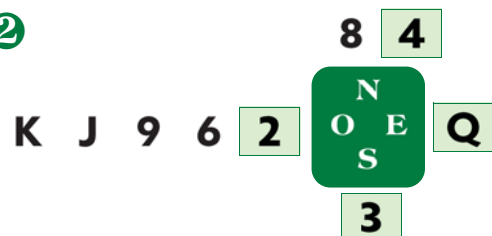
Chi ha il 10?

Sud possiede il 10

Chi ha l'Asso?

Sud possiede l'Asso

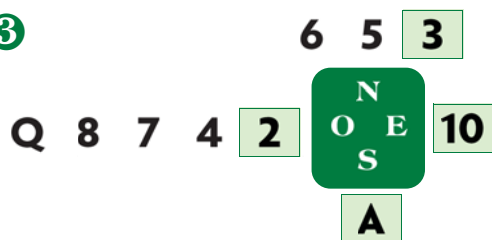
②



Chi ha l'Asso?

Sud possiede l'Asso

③



Chi ha il 9?

Sud possiede il 9

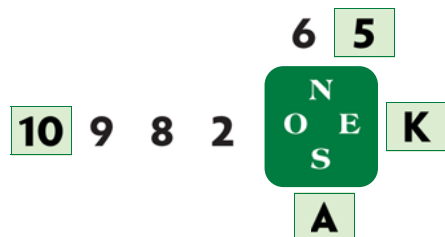
Chi ha il Fante?

Est possiede il Fante

Chi ha il Re?

Sud possiede il Re

④



Chi ha la Donna?

Sud possiede la Donna

LEZIONE 6 COMPORTAMENTI DEL 3° DI MANO E GIOCO CON IL MORTO : 1-4

Le smazzate propongono la verifica del comportamento del 3° di mano dopo l'attacco e una verifica delle situazioni di gioco proposte nelle precedenti lezioni.

SCUOLA BRIDGE FIGB ♠ 10986 ♥ 87 ♦ K86 ♣ KQJ10 CONTRATTO 1SA ATTACCO Q♥	♠ AK ♥ K43 ♦ 10932 ♣ A865 P N O 1 E S P ♠ QJ54 ♥ A62 ♦ J74 ♣ 972	NS punti EO 22 «linea» 18 GIOCANTE: NORD ♠ 732 ♥ QJ1095 ♦ AQ5 ♣ 43 ESEMPIO 1 PRESERVARE L'INGRESSO	SCUOLA BRIDGE FIGB ♠ J976 ♥ Q97 ♦ 52 ♣ QJ107 ♠ K32 ♥ 654 ♦ KJ8 ♣ A542 CONTRATTO 3SA ATTACCO 2♥	NS punti EO 13 «linea» 27 GIOCANTE: EST Z N O 2 E S Z ♠ AQ5 ♥ AJ ♦ Q7643 ♣ K86 ESEMPIO 2 COMPORTAMENTO DEL 3° DI MANO	
SCUOLA BRIDGE FIGB ♠ J109 ♥ J64 ♦ K9432 ♣ A9 CONTRATTO 3SA ATTACCO 2♦	♠ K54 ♥ K97 ♦ 85 ♣ QJ843 P N O 3 E S P ♠ AQ3 ♥ A32 ♦ A106 ♣ K1062	NS punti EO 26 «linea» 14 GIOCANTE: SUD ♠ 8762 ♥ Q1085 ♦ QJ7 ♣ 75 ESEMPIO 3 COMPORTAMENTO DEL 3° DI MANO	SCUOLA BRIDGE FIGB ♠ 742 ♥ K4 ♦ J103 ♣ QJ1092 ♠ AK ♥ A83 ♦ A8762 ♣ A86 CONTRATTO 3SA ATTACCO Q♣	NS punti EO 15 «linea» 25 GIOCANTE: OVEST Z N O 4 E S Z ♠ QJ1095 ♥ 10765 ♦ 95 ♣ K7 ESEMPIO 4 PRESERVARE L'INGRESSO	

① Preservare l'ingresso:

- In Nord giochi 1SA; Est attacca di Q di ♥ ('cima della sequenza'); 7 sono le tue vincenti: 4 a ♠; 2 a ♥; 0 a ♦; 1 a ♣.
- Vinto l'attacco in mano con il Re (preservando così l'ingresso di A♥ del morto), sblocca A/K di ♠; così facendo potrai successivamente rientrare al morto con l'A di ♥ (ingresso) e realizzare le restanti prese a ♠.

② Verifica il comportamento del 3° di mano:

- Est gioca 3SA; Sud attacca con il 2 di ♥ ('piccola con l'onore'); 6 sono le vincenti di Est: 3 a ♠; 1 a ♥; 0 a ♦; 2 a ♣.
- Sull'attacco del compagno Nord inserisce la Q di ♥ e se rimane in presa rigioca nel colore (♥); il giocatore per cercare di realizzare il contratto deve affrancare il colore di ♦, ma Sud vinta la presa con l'A, realizza le ♥ affrancate (3SA-1).

③ Verifica il comportamento del 3° di mano:

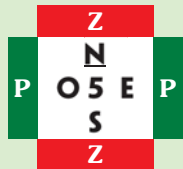
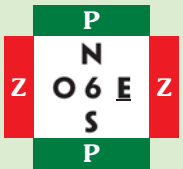
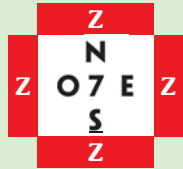
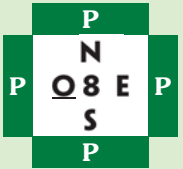
- Sud gioca 3SA; Ovest attacca con il 2 di ♦; 6 sono le vincenti di Sud: 3 a ♠; 2 a ♥; 1 a ♦; 0 a ♣.
- Sull'attacco Est gioca il J♦ (e se rimane in presa rigioca ♦ iniziando con la Q); il giocatore, per cercare di realizzare il contratto deve affrancare ♣; Ovest, vinta la presa con l'A♣ può incassare le ♦ (3SA-1).

④ Preservare l'ingresso:

- In Ovest giochi 3SA; Nord attacca con la Q di ♣; 9 sono le vincenti: 5 a ♠; 1 a ♥; 1 a ♦; 2 a ♣.
- Il giocatore deve vincere l'attacco a ♣ in mano con l'Asso, preservando l'ingresso al morto con il Re di ♣. Ciò gli consentirà di sbloccare A/K di ♠ e di accedere al morto (K di ♣), reclamando così le 9 prese scommesse.

LEZIONE 6 COMPORTAMENTI DEL 3° DI MANO E GIOCO CON IL MORTO : 5-8

Le smazzate propongono la verifica del comportamento del 3° di mano dopo l'attacco e una verifica delle situazioni di gioco proposte nelle precedenti lezioni.

SCUOLA BRIDGE FIGB ♠ 10652 ♥ KJ92 ♦ 97 ♣ A62 CONTRATTO 3SA ATTACCO 3♥	♠ KQ73 ♥ 87 ♦ AK6 ♣ KJ105  ♠ AJ4 ♥ Q65 ♦ QJ532 ♣ Q4	NS punti EO 28 «linea» 12 GIOCANTE: NORD ♠ 98 ♥ A1043 ♦ 1084 ♣ 9873 ESEMPIO 5 COMPORTAMENTO DEL 3° DI MANO	SCUOLA BRIDGE FIGB ♠ 54 ♥ J52 ♦ 98 ♣ AKQ753 CONTRATTO 3SA ATTACCO K♦	♠ Q106 ♥ KQ108 ♦ 1073 ♣ J42  ♠ J987 ♥ 7643 ♦ KQJ62 ♣ —	NS punti EO 15 «linea» 25 GIOCANTE: EST ♠ AK32 ♥ A9 ♦ A54 ♣ 10986 ESEMPIO 6 EVITARE UN POSSIBILE BLOCCO
SCUOLA BRIDGE FIGB ♠ QJ1092 ♥ Q103 ♦ A65 ♣ 96 CONTRATTO 3SA ATTACCO Q♠	♠ 863 ♥ A76 ♦ QJ93 ♣ AJ5  ♠ A75 ♥ K82 ♦ K102 ♣ KQ74	NS punti EO 27 «linea» 13 GIOCANTE: SUD ♠ K4 ♥ J954 ♦ 874 ♣ 10832 ESEMPIO 7 COMPORTAMENTO DEL 3° DI MANO	SCUOLA BRIDGE FIGB ♠ AJ54 ♥ AK85 ♦ Q ♣ Q643 CONTRATTO 3SA ATTACCO Q♥	♠ K1087 ♥ QJ107 ♦ 42 ♣ K92  ♠ Q9 ♥ 9432 ♦ J653 ♣ J107	NS punti EO 13 «linea» 27 GIOCANTE: OVEST ♠ 632 ♥ 6 ♦ AK10987 ♣ A85 ESEMPIO 8 SUPERARE (OVERTAKE)

5 Comportamento del 3° di mano:

- Nord gioca 3SA; Est attacca con il 3 di ♥; il giocatore inserisce la Donna del morto (confidando in AK in Est: unica soluzione vincente); Ovest vince con il K e continua con il 2 di ♥, ciò consente agli E/O di realizzare 4 prese a ♥ e l'Asso di ♣. Il contratto avversario è down (3SA-1). *Presta attenzione a realizzare in velocità le 5 prese disponibili!*

6 Evitare il blocco:

- In Est giochi 3SA; Sud attacca con il K di ♦; 10 sono le vincenti del giocatore: ♠ 2; ♥ 1; ♦ 1; ♣ 6.
- Vinto l'attacco, il giocatore deve prestare attenzione al seme di ♣ e per evitare di auto procurarsi un 'blocco' deve giocare di mano (Est) le cartine alte (1098), di modo che alla 4ª presa nel colore il 7 del morto sia la carta di valore superiore.

7 Comportamento del 3° di mano:

- Sud gioca 3SA; dopo l'attacco di Q di ♠, 7 sono le vincenti del giocatore: 1 a ♠; 2 a ♥; 0 a ♦; 4 a ♣.
- Sull'attacco del compagno, Est deve sacrificare il proprio Re (evitare il blocco successivo del colore) e, se rimasto in presa, deve rigiocare nel colore. Ciò consentirà al compagno di affrancare il seme di ♠ e 'battere' il contratto avversario disponendo del prezioso A di ♦.

8 Superare:

- In ovest giochi 3SA; Nord attacca con la Q di ♥; 7 sono le vincenti del giocatore: ♠ 1; ♥ 2; ♦ 3; ♣ 1.
- Vinto l'attacco con il Re, Ovest deve affrancare 2 prese: gioca la Q di ♦ e la supera al morto con il K e, realizzato anche l'Asso, continua nel colore affrancandolo. L'ingresso di A di ♣ consentirà di realizzare ancora 3 prese nel colore di ♦.

LEZIONE 7: RISPOSTE AGLI ESERCIZI

E1 Dove deve esser posizionata la carta mancante?

①

♠ K6

♠ (A)

N
O E
S

♠ 542

Per affrancare una presa nel colore:
Asso in Ovest

②

♠ A32

N
O E
S

♠ (K)

♠ Q64

Per affrancare una presa nel colore:
Re in Est

③

♠ 52

N
O E
S

♠ (A)

♠ KQ63

Per affrancare due presa nel colore:
Asso in Est



E2 Espasse (ordine della carte da giocare)

①

b

K 6

NORD
SUD

5 4 2

a

②

a

A 3 2

NORD
SUD

Q 6 4

b

③

b

K Q 6

NORD
SUD

5 2

a

④

a

5 2

NORD
SUD

K Q 6 3

b

⑤

a

7 4

NORD
SUD

Q J 3

b

③

a

7 5

NORD
SUD

K 6 3

b

E3 Forchette (A)

①

J63
NORD
SUD
A85

Non ci sono forchette

②

742
NORD
SUD
AQ3

Forchetta orizzontale

③

QJ10
NORD
SUD
A42

Forchetta verticale

④

KJ2
NORD
SUD
A104

Doppia forchetta

②

A874
NORD
SUD
KJ62

Forchetta orizzontale

③

A72
NORD
SUD
Q63

Non ci sono forchette

E4 Forchette (B)

①

A97
NORD
SUD
KJ103

Doppia forchetta

②

KJ32
NORD
SUD
854

Forchetta orizzontale

③

J86
NORD
SUD
AQ52

Forchetta orizzontale

④

K642
NORD
SUD
J1095

Forchetta verticale

⑤

J752
NORD
SUD
AK4

Non ci sono forchette

⑥

A642
NORD
SUD
QJ10

Forchetta verticale

E5 Impasse (A)

①

	b
A	Q
NORD	
SUD	
6	4
	a

②

a			
Q	J	10	9
NORD			
SUD			
A	5	3	2
			(b)

③

		b
A	Q	J
NORD		
SUD		
9	2	
	a	

④

		<u>a</u>
J	6	3
NORD SUD		
A	Q	8 7 2
	<u>b</u>	

⑤

		<u>b</u>
A	Q	10 9
NORD SUD		
J	3	
<u>a</u>		

⑥

	<u>b</u>	
A	Q	5 4
NORD SUD		
J	3	2
		<u>a</u>

E6 Impasse (B)

①

<u>d</u>		<u>e</u> <u>b</u>
A	7	6 2
NORD SUD		
K	Q	10 4
<u>a</u>		<u>c</u>

②

<u>a</u>		<u>c</u>
K	6	3
NORD SUD		
A	J	10 4
		<u>d</u> <u>b</u>

③

		<u>b</u>
K	J	10 9
NORD SUD		
8	4	3
		<u>a</u>

④

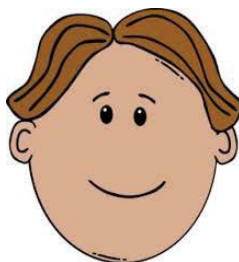
		<u>a</u>
Q	7	4
NORD SUD		
A	J	5 4 2
	<u>b</u>	

⑤

		<u>b</u>
A	J	10
NORD SUD		
Q	7	4
<u>a</u>		

⑥

		<u>a</u>
Q	7	5 2
NORD SUD		
A	J	4
	<u>b</u>	



E7 Impasse o Expasse?

①

		<u>a</u>
A	3	2
NORD SUD		
Q	6	4
<u>b</u>		

IMPASSE
EXPASSE

Inizia
NORD

②

<u>a</u>		
J	10	9
NORD SUD		
A	Q	7 4
		(<u>b</u>)

IMPASSE
EXPASSE

Inizia
NORD

③

		<u>b</u>
Q	10	9 8
NORD SUD		
6	4	2
		<u>a</u>

IMPASSE
EXPASSE

Inizia
SUD

④

a

7 4

NORD

SUD

K Q 8

b

IMPASSE

EXPASSE

Inizia

NORD

⑤

b

K J 10 9

NORD

SUD

7 5 4

a

IMPASSE

EXPASSE

Inizia

SUD

⑥

b

K 8 3

NORD

SUD

10 7 2

a

IMPASSE

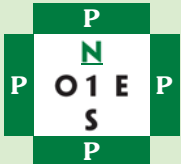
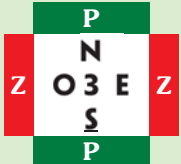
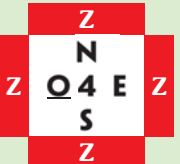
EXPASSE

Inizia

SUD

LEZIONE 7 AFFRANCAMENTI DI POSIZIONE : 1-4

Le smazzate propongono esercitazioni relative agli affrancamenti di 'posizione': *impasse ed expasse*.

SCUOLA BRIDGE FIGB ♠ 8532 ♥ 1063 ♦ 984 ♣ A86 CONTRATTO 6SA ATTACCO J♠	♠ K7 ♥ KJ4 ♦ AKJ63 ♣ K52  ♠ AQ ♥ AQ85 ♦ Q102 ♣ J743	NS punti EO 33 «linea» 7 GIOCANTE: NORD ♠ J10964 ♥ 972 ♦ 75 ♣ Q109 ESEMPIO 1 EXPASSE	SCUOLA BRIDGE FIGB ♠ 542 ♥ KQ6 ♦ J63 ♣ KQ64 CONTRATTO 3SA ATTACCO Q♠	♠ 976 ♥ J732 ♦ Q104 ♣ 752  ♠ QJ103 ♥ A108 ♦ K972 ♣ 109	NS punti EO 13 «linea» 27 GIOCANTE: EST ♠ AK8 ♥ 954 ♦ A85 ♣ AJ83 ESEMPIO 2 EXPASSE RIPETUTO
SCUOLA BRIDGE FIGB ♠ 1085 ♥ KQJ104 ♦ 97 ♣ K54 CONTRATTO 3SA ATTACCO K♥	♠ J643 ♥ 9832 ♦ 105 ♣ AQ8  ♠ A2 ♥ A76 ♦ AKQJ4 ♣ 963	NS punti EO 25 «linea» 15 GIOCANTE: SUD ♠ KQ97 ♥ 5 ♦ 8632 ♣ J1072 ESEMPIO 3 IMPASSE	SCUOLA BRIDGE FIGB ♠ A94 ♥ AKQ5 ♦ 763 ♣ QJ10 CONTRATTO 1SA ATTACCO 2♣	♠ Q10 ♥ 874 ♦ K98 ♣ K9742  ♠ KJ62 ♥ J1092 ♦ J104 ♣ A3	NS punti EO 18 «linea» 22 GIOCANTE: OVEST ♠ 8753 ♥ 63 ♦ AQ52 ♣ 865 ESEMPIO 4 IMPASSE

❶ **Expasse:**

- In Nord giochi 6SA; Est attacca di J di ♠ ('cima della sequenza'); 11 sono le vincenti: 2 a ♠; 4 a ♥; 5 a ♦; 0 a ♣.
- La dodicesima presa è ricavabile dalle ♣, muovendo cartina da Sud verso il Re di Nord (expasse); questa manovra ha successo nel 50% dei casi.

❷ **Expasse ripetuto:**

- In Est giochi 3SA; Sud attacca con la Q di ♠ ('cima della sequenza'); 7 sono le vincenti: 2 a ♠; 0 a ♥; 1 a ♦; 4 a ♣.
- Vinto l'attacco, gioca cartina di ♥ da Est verso gli onori di Ovest e se l'avversario gioca una cartina inserisci in Ovest uno dei grossi pezzi posseduti. Tale manovra (expasse) è ripetibile, giocando una seconda volta da Est verso Ovest.

❸ **Impasse:**

- In Sud giochi 3SA; Ovest attacca con il K di ♥ ('cima della sequenza'); 8 sono le vincenti: 1 a ♠; 1 a ♥; 5 a ♦; 1 a ♣.
- La nona presa può essere affrancata nel colore di ♣, giocando una cartina di Sud e inserendo al morto la Donna (impasse indiretto).

❹ **Impasse:**

- In Ovest giochi 1SA; l'attacco è con il 2 di ♣; 5 sono le vincenti di Ovest: 1 a ♠; 3 a ♥; 1 a ♦; 0 a ♣.
- L'avversario vince le due prime prese nel colore di ♣ e rigioca nel colore; a questo punto hai ottenuto una presa extra a ♣ e ora sei a caccia di una sola presa d'affrancamento. La presa mancante è ottenibile effettuando una manovra d'impasse nel colore di ♦ giocando cartina di Ovest e inserendo la Donna in Est (impasse indiretto).

LEZIONE 7 AFFRANCAMENTI DI POSIZIONE : 5-8

Le smazzate propongono esercitazioni relative agli affrancamenti di 'posizione': *impasse ed expasse*.

SCUOLA BRIDGE FIGB ♠ 9865 ♥ 109 ♦ KJ874 ♣ 92 CONTRATTO 3SA ATTACCO 4♦	♠ A32 ♥ AQ63 ♦ A5 ♣ 8753 Z N O 5 E S Z ♠ K74 ♥ K42 ♦ 1093 ♣ AQJ6	NS punti EO 27 «linea» 13 GIOCANTE: NORD ESEMPIO 5 IMPASSE RIPETUTO	SCUOLA BRIDGE FIGB ♠ 853 ♥ AJ93 ♦ 94 ♣ Q1032 CONTRATTO 3SA ATTACCO Q♠	P N O 6 E S P ♠ QJ109 ♥ Q108 ♦ 1085 ♣ J97	NS punti EO 13 «linea» 27 GIOCANTE: EST ESEMPIO 6 EXPASSE
SCUOLA BRIDGE FIGB ♠ Q986 ♥ QJ102 ♦ K94 ♣ 86 CONTRATTO 1SA ATTACCO Q♥	♠ A743 ♥ 94 ♦ Q65 ♣ Q1092 Z N O 7 E S Z ♠ K5 ♥ A86 ♦ J732 ♣ AJ53	NS punti EO 21 «linea» 19 GIOCANTE: SUD ESEMPIO 7 IMPASSE RIPETUTO	SCUOLA BRIDGE FIGB ♠ Q104 ♥ 109853 ♦ Q96 ♣ 94 CONTRATTO 6SA ATTACCO 10♥	P N O 8 E S P ♠ 8753 ♥ 7 ♦ K843 ♣ 8532	NS punti EO 7 «linea» 33 GIOCANTE: OVEST ESEMPIO 8 IMPASSE

5 Impasse ripetuto (e affrancamento di lunghezza):

- In Nord giochi 3SA; dopo l'attacco di 4 di ♦, 7 sono le vincenti di Nord: 2 a ♠; 3 a ♥; 1 a ♦; 1 a ♣.
- Vinto l'attacco, gioca cartina di ♣ da Nord e inserisci il J di Sud e se la manovra ha successo risali in Nord e ripetila; in seguito, realizzando l'A di ♣ e scendendo il Re di Est, affrancherai una presa extra nel colore (affrancamento di lunga).

6 Expasse:

- In Est giochi 3SA; Dopo l'attacco di Q♠, le vincenti di Est sono 8: 2 a ♠; 0 a ♥; 4 a ♦; 2 a ♣.
- La nona presa è affrancabile nel colore di ♥ (expasse) se l'Asso di ♥ è posizionato in Nord e per realizzare tale affrancamento devi muovere cartina di ♥ da Ovest verso il Re di ♥ di Est. La manovra ha successo nel 50% dei casi.

7 Impasse ripetuto:

- In Sud giochi 1SA; dopo l'attacco di Q di ♥ ('cima della sequenza'), 4 sono le vincenti: 2 a ♠; 1 a ♥; 0 a ♦; 1 a ♣.
- Vinto l'attacco, risali in Nord con l'A di ♠ e gioca una delle carte equivalenti di ♣ e se Est gioca una cartina, gioca anche tu cartina da Sud. L'impasse va ripetuto, giocando ancora una delle carte equivalenti di Nord.

8 Doppio impasse (maggior chance di successo rispetto al semplice impasse):

- Ovest gioca 6SA; dopo l'attacco di 10 di ♥, 11 sono le vincenti di Ovest: 2 a ♠; 4 a ♥; 1 a ♦; 4 a ♣.
- La miglior probabilità di affrancamento di una presa (75%) risiede nel seme di ♦. Vinto l'attacco, gioca cartina di ♦ da Ovest e se l'avversario gioca una cartina inserisci il 10 in Est, così facendo hai costruito una 'forchetta', forchetta che attiverai con una successiva manovra di impasse.

LEZIONE 8: RISPOSTE AGLI ESERCIZI

E1 Le prese degli avversari

① Atout ♥

♠ 632
♥ AJ74
♦ QJ10
♣ AK9

E/O possono realizzare a ♠ 2 prese

NORD	
SUD	
♠	83
♥	KQ1098
♦	AK9
♣	QJ10

② Atout ♠

♠ KJ109
♥ AKJ7
♦ QJ10
♣ 94

E/O possono realizzare a ♣ 2 prese

NORD	
SUD	
♠	AQ876
♥	Q103
♦	AK
♣	863

③ Atout ♥

♠ 632
♥ AJ74
♦ 963
♣ AK9

E/O possono realizzare a ♦ 3 prese

NORD	
SUD	
♠	A
♥	KQ1098
♦	6542
♣	QJ10

④ Atout ♠

♠ KJ109
♥ 6
♦ QJ10
♣ AK632

E/O possono realizzare a ♥ 1 presa

NORD	
SUD	
♠	AQ876
♥	9874
♦	AK
♣	QJ

**E2** Valuta le prese realizzabili

①

♥ Q97
♦ J

NORD	
SUD	
♥	AKJ108
♦	A52

SA			
1	2	3	4
5	6	7	8

ATOUT ♥			
1	2	3	4
5	6	7	8

②

♥ Q97
♦ A52

NORD	
SUD	
♥	AKJ108
♦	J

SA			
1	2	3	4
5	6	7	8

ATOUT ♥			
1	2	3	4
5	6	7	8

③

♠ KJ987
♣ A52

NORD	
SUD	
♠	AQ10
♣	J

SA			
1	2	3	4
5	6	7	8

ATOUT ♠			
1	2	3	4
5	6	7	8

④

♠ KJ987
♣ J

**NORD
SUD**

♠ AQ10
♣ A52

SA				ATOUT ♠			
1	2	3	4	1	2	3	4
5	6	7	8	5	6	7	8

⑤

♠ 6
♥ KJ109

**NORD
SUD**

♠ AK52
♥ AQ87

SA				ATOUT ♥			
1	2	3	4	1	2	3	4
5	6	7	8	5	6	7	8

⑥

♠ AK52
♥ KJ109

**NORD
SUD**

♠ 6
♥ AQ87

SA				ATOUT ♥			
1	2	3	4	1	2	3	4
5	6	7	8	5	6	7	8

E3 Incrementare le prese utilizzando l'atout

①

♠ 8742
♥ J54
♦ K754
♣ K6

**NORD
SUD**

♠ 653
♥ AKQ63
♦ A3
♣ A75

Contratto con atout ♥

A) È utile tagliare le ♦ di Nord con l'atout di Sud?

SI
NO

B) È utile tagliare la ♣ di Sud con l'atout di Nord?

SI
NO

②

♠ 853
♥ 982
♦ A8742
♣ K2

**NORD
SUD**

♠ J96
♥ AKQJ10
♦ 3
♣ A874

Contratto con atout ♥

A) È utile tagliare le ♦ di Nord con l'atout di Sud?

SI
NO

B) È utile tagliare le ♣ di Sud con l'atout di Nord?

SI
NO

③

♠ AKQJ10
♥ 1098
♦ 2
♣ AK62

**NORD
SUD**

♠ 432
♥ 742
♦ A9874
♣ 84

Contratto con atout ♠

A) È utile tagliare le ♣ di Nord con l'atout di Sud?

SI
NO

B) È utile tagliare le ♦ di Sud con l'atout di Nord?

SI
NO

LEZIONE 8 PRIMO APPROCCIO ALL'ATOUT: 1-6

Gioco spontaneo delle prese nel gioco con l'atout.

SCUOLA BRIDGE FIGB	♠ J7 ♥ AKQ1032 ♦ A72 ♣ 75	NS punti EO 28 «linea» 12 GIOCANTE: NORD	SCUOLA BRIDGE FIGB	♠ 943 ♥ Q ♦ Q1063 ♣ QJ952	NS punti EO 13 «linea» 27 GIOCANTE: EST
♠ 853 ♥ 6 ♦ J10654 ♣ KQ43	P N O 1 E S P	♠ AKQ10 ♥ 54 ♦ 98 ♣ 109862	♠ QJ76 ♥ 842 ♦ A75 ♣ A76	Z N O 2 E S P	♠ AK852 ♥ AK53 ♦ K4 ♣ 83
ATOUT ♥	♠ 9642 ♥ J987 ♦ KQ3 ♣ AJ	ESEMPIO 1 ATOUT PRIMO APPROCCIO	ATOUT ♠	♠ 10 ♥ J10976 ♦ J982 ♣ K104	ESEMPIO 2 ATOUT PRIMO APPROCCIO
SCUOLA BRIDGE FIGB	♠ KQ2 ♥ A42 ♦ J1087 ♣ Q74	NS punti EO 22 «linea» 18 GIOCANTE: SUD	SCUOLA BRIDGE FIGB	♠ 74 ♥ J1097 ♦ AKQ4 ♣ Q103	NS punti EO 16 «linea» 24 GIOCANTE: OVEST
♠ 109 ♥ KQJ109 ♦ 92 ♣ K1032	P N O 3 E S Z	♠ 874 ♥ 876 ♦ 654 ♣ AJ96	♠ AQJ102 ♥ A632 ♦ 86 ♣ AK	Z N O 4 E S Z	♠ K983 ♥ 4 ♦ J973 ♣ 9875
ATOUT ♠	♠ AJ653 ♥ 53 ♦ AKQ3 ♣ 85	ESEMPIO 3 ATOUT PRIMO APPROCCIO	ATOUT ♠	♠ 65 ♥ KQ85 ♦ 1052 ♣ J642	ESEMPIO 4 ATOUT PRIMO APPROCCIO
SCUOLA BRIDGE FIGB	♠ QJ1062 ♥ QJ106 ♦ AK ♣ K3	NS punti EO 23 «linea» 17 GIOCANTE: NORD	SCUOLA BRIDGE FIGB	♠ K1093 ♥ 4 ♦ 8732 ♣ A962	NS punti EO 13 «linea» 27 GIOCANTE: EST
♠ 853 ♥ 754 ♦ 8753 ♣ A65	Z N O 5 E S P	♠ AK94 ♥ 32 ♦ QJ102 ♣ 984	♠ 5 ♥ K872 ♦ AQ95 ♣ 8753	Z N O 6 E S Z	♠ Q642 ♥ AQJ103 ♦ KJ ♣ J4
ATOUT ♥	♠ 7 ♥ AK98 ♦ 964 ♣ QJ1072	ESEMPIO 5 ATOUT PRIMO APPROCCIO	ATOUT ♥	♠ AJ87 ♥ 965 ♦ 1064 ♣ KQ10	ESEMPIO 6 ATOUT PRIMO APPROCCIO

LEZIONE 9: RISPOSTE AGLI ESERCIZI

E1 Punti distribuzionali e rivalutazione (A)

①	DISTRIBUZIONE DEL COMPAGNO:	LA TUA MANO:	VERIFICHE:	
	♠ 5 carte	♠ QJ109	1) Quanti punti onori hai?	12
	♥ 4 carte	♥ Q52	2) C'è un fit evidente ?	♠
	♦ 3 carte	♦ A984	3) Di quanto rivaluti la mano?	+2
	♣ 1 carta	♣ K6	5) Quanti sono i punti totali ?	14

②	DISTRIBUZIONE DEL COMPAGNO:	LA TUA MANO:	VERIFICHE:	
	♠ 4 carte	♠ 84	1) Quanti punti onori hai?	5
	♥ 5 carte	♥ KJ76	2) C'è un fit evidente ?	♥
	♦ 1 carta	♦ J98752	3) Di quanto rivaluti la mano?	+4
	♣ 3 carte	♣ 8	5) Quanti sono i punti totali ?	9

③	DISTRIBUZIONE DEL COMPAGNO:	LA TUA MANO:	VERIFICHE:	
	♠ 4 carte	♠ AQ75	1) Quanti punti onori hai?	10
	♥ 3 carte	♥ A65	2) C'è un fit evidente ?	♠
	♦ 2 carte	♦ 9	3) Di quanto rivaluti la mano?	+2
	♣ 4 carte	♣ 87542	5) Quanti sono i punti totali ?	12

E2 Punti distribuzionali e rivalutazione (B)

①	DISTRIBUZIONE DEL COMPAGNO:	LA TUA MANO:	VERIFICHE:	
	♠ 5 carte	♠ A872	1) Quanti punti onori hai?	9
	♥ 3 carte	♥ Q52	2) C'è un fit evidente ?	♠
	♦ 4 carte	♦ Q84	3) Di quanto rivaluti la mano?	0
	♣ 1 carta	♣ J52	5) Quanti sono i punti totali ?	9

②	DISTRIBUZIONE DEL COMPAGNO:	LA TUA MANO:	VERIFICHE:	
	♠ 1 carta	♠ A9875	1) Quanti punti onori hai?	10
	♥ 2 carte	♥ Q52	2) C'è un fit evidente ?	♦
	♦ 6 carte	♦ KJ63	3) Di quanto rivaluti la mano?	+4
	♣ 4 carte	♣ 2	5) Quanti sono i punti totali ?	14

3	DISTRIBUZIONE DEL COMPAGNO:	LA TUA MANO:	VERIFICHE:
	♠ 1 carta	♠ 9875	1) Quanti punti onori hai?
	♥ 5 carte	♥ KJ52	2) C'è un fit evidente ?
	♦ 2 carte	♦ KQ6	3) Di quanto rivaluti la mano?
	♣ 5 carte	♣ 73	5) Quanti sono i punti totali ?
			9
			♥
			+2
			11

E3 Valore dei contratti con l'atout (A)

1	Contratto: 2♥ =	Giocante: SUD Posizione di gioco: NS IN PRIMA	Tipo: PARZIALE MANCHE SLAM	NS EO	Valore: +110 -110
2	Contratto: 4♠ =	Giocante: SUD Posizione di gioco: NS IN SECONDA	Tipo: PARZIALE MANCHE SLAM	NS EO	Valore: +620 -620
3	Contratto: 4♣+2	Giocante: SUD Posizione di gioco: NS IN PRIMA	Tipo: PARZIALE MANCHE SLAM	NS EO	Valore: +170 -170
4	Contratto: 2♠ +2	Giocante: SUD Posizione di gioco: NS IN SECONDA	Tipo: PARZIALE MANCHE SLAM	NS EO	Valore: +170 -170
5	Contratto: 4♥ +1	Giocante: SUD Posizione di gioco: NS IN PRIMA	Tipo: PARZIALE MANCHE SLAM	NS EO	Valore: +450 -450
6	Contratto: 2♦ =	Giocante: SUD Posizione di gioco: NS IN SECONDA	Tipo: PARZIALE MANCHE SLAM	NS EO	Valore: +90 -90

E4 Valore dei contratti con l'atout (B)

1	Contratto: 4♥ +1	Giocante: OVEST Posizione di gioco: EO IN PRIMA	Tipo: PARZIALE MANCHE SLAM	NS EO	Valore: -450 +450
---	----------------------------	--	--	----------	---------------------------------------

2	Contratto: 2♠ +1	Giocante: OVEST Posizione di gioco: EO IN SECONDA	Tipo: PARZIALE MANCHE SLAM	Valore: NS -140 EO +140
3	Contratto: 3♣ =	Giocante: OVEST Posizione di gioco: EO IN PRIMA	Tipo: PARZIALE MANCHE SLAM	Valore: NS -110 EO +110
4	Contratto: 5♦ =	Giocante: OVEST Posizione di gioco: EO IN SECONDA	Tipo: PARZIALE MANCHE SLAM	Valore: NS -600 EO +600
5	Contratto: 4♠ -1	Giocante: OVEST Posizione di gioco: EO IN PRIMA	Tipo: PARZIALE MANCHE SLAM	Valore: NS +50 EO -50
6	Contratto: 4♥ -3	Giocante: OVEST Posizione di gioco: EO IN SECONDA	Tipo: PARZIALE MANCHE SLAM	Valore: NS +300 EO -300

E5 Che contratto giochiamo con l'atout (A)

1	APRO NORD SUD ♠ K63 ♥ A84 ♦ 84 ♣ KQJ52	NORD punti onori NORD distribuzione A) FIT B) PUNTI coppia C) NORD/SUD contratto	12 ♠ ♥ ♦ ♣: 5 4 2 2 ♠ 26 punti onori distribuzione 4♠
2	APRO NORD SUD ♠ 653 ♥ A9863 ♦ A3 ♣ A75	NORD punti onori NORD distribuzione A) FIT B) PUNTI coppia C) NORD/SUD contratto	14 ♠ ♥ ♦ ♣: 2 3 4 4 ♥ 27 punti onori distribuzione 4♥

③

APRO**NORD
SUD**

♠ A653
♥ A84
♦ 9
♣ K8652

NORD punti onori

12

NORD distribuzione

♠ ♥ ♦ ♣: **5 4 2 2****A) FIT**

♠

B) PUNTI coppia**26 punti onori distribuzione****C) NORD/SUD** contratto**4♠****E6** Che contratto giochiamo con l'atout (B)

①

APRO**NORD
SUD**

♠ Q763
♥ A84
♦ 9852
♣ A8

NORD punti onori

14

NORD distribuzione

♠ ♥ ♦ ♣: **4 4 2 3****A) FIT**

♠

B) PUNTI coppia**25 punti onori distribuzione****C) NORD/SUD** contratto**4♠**

②

APRO**NORD
SUD**

♠ Q8
♥ KJ63
♦ 9764
♣ 852

NORD punti onori

13

NORD distribuzione

♠ ♥ ♦ ♣: **5 4 2 2****A) FIT**

♥

B) PUNTI coppia**20 punti onori distribuzione****C) NORD/SUD** contratto**2♥**

③

APRO**NORD
SUD**

♠ Q653
♥ AJ842
♦ 9
♣ A76

NORD punti onori

13

NORD distribuzione

♠ ♥ ♦ ♣: **3 3 4 3****A) FIT**

♥

B) PUNTI coppia**26 punti onori distribuzione****C) NORD/SUD** contratto**4♥**

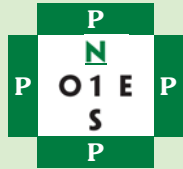
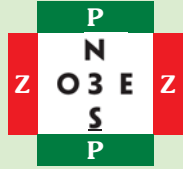
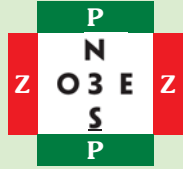
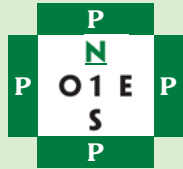
E7 Che contratto giochiamo con l'atout (B)

①	APRO NORD SUD ♠ A742 ♥ K6 ♦ 985 ♣ KQ53	NORD punti onori NORD distribuzione A) FIT B) PUNTI coppia C) NORD/SUD contratto	14 ♠ ♥ ♦ ♣: 3 6 1 3 ♥ 26 punti onori distribuzione 4♥
②	APRO NORD SUD ♠ AQ8632 ♥ K54 ♦ 96 ♣ 52	NORD punti onori NORD distribuzione A) FIT B) PUNTI coppia C) NORD/SUD contratto	17 ♠ ♥ ♦ ♣: 2 3 4 4 ♠ 28 punti onori distribuzione 4♠
③	APRO NORD SUD ♠ J874 ♥ KQ6532 ♦ 9 ♣ 76	NORD punti onori NORD distribuzione A) FIT B) PUNTI coppia C) NORD/SUD contratto	12 ♠ ♥ ♦ ♣: 3 2 4 4 ♥ 21 punti onori distribuzione 4♥



LEZIONE 9 MINIBRIDGE CON L'ATOUT : 1-4

Scelta del contratto con l'atout con le regole d'ingaggio del 'minibridge' e gioco spontaneo.

SCUOLA BRIDGE FIGB ♠ Q10964 ♥ 1052 ♦ 1095 ♣ Q3 SCELTA DEL CONTRATTO 4♥	♠ A87 ♥ KQJ63 ♦ A83 ♣ 104  ♠ K3 ♥ A874 ♦ QJ62 ♣ 987	NS punti EO 24 «linea» 16 GIOCANTE: NORD ♠ J52 ♥ 9 ♦ K74 ♣ AKJ652 ESEMPIO 1 MINIBRIDGE
SCUOLA BRIDGE FIGB ♠ QJ954 ♥ Q3 ♦ J972 ♣ 87 SCELTA DEL CONTRATTO 4♥	♠ A832 ♥ A964 ♦ A84 ♣ 64  ♠ 6 ♥ K852 ♦ K63 ♣ AQJ52	NS punti EO 25 «linea» 15 GIOCANTE: SUD ♠ K107 ♥ J107 ♦ Q105 ♣ K1093 ESEMPIO 3 MINIBRIDGE
SCUOLA BRIDGE FIGB ♠ Q754 ♥ Q9832 ♦ A2 ♣ 96 SCELTA DEL CONTRATTO 2♥	♠ 10863 ♥ K5 ♦ Q106 ♣ KQ104  ♠ K9 ♥ J10 ♦ J943 ♣ AJ872	NS punti EO 20 «linea» 20 GIOCANTE: OVEST ♠ AJ2 ♥ A764 ♦ K875 ♣ 53 ESEMPIO 4 MINIBRIDGE
SCUOLA BRIDGE FIGB ♠ A932 ♥ KJ63 ♦ J3 ♣ KJ10 SCELTA DEL CONTRATTO 2♠	♠ 6 ♥ Q72 ♦ AK874 ♣ 9875  ♠ J87 ♥ A98 ♦ Q65 ♣ A432	NS punti EO 20 «linea» 20 GIOCANTE: EST ♠ KQ1054 ♥ 1054 ♦ 1092 ♣ Q6 ESEMPIO 2 MINIBRIDGE

① Manche nel nobile dopo la rivalutazione:

- Nord apre con 14 PO ed evidenzia il possesso di 5 carte a ♥; Sud, riconosciuta l'esistenza del fit, può rivalutare la propria mano di +2 (1 PD per la 9ª carta in atout; 1 PD per il doubleton a ♠). Con 26 POD il rispondente decide per il contratto di manche: 4♥. Il giocatore è Nord: chi possiede maggior lunghezza in atout!

② Contratto parziale:

- Dopo due PASSO consecutivi, apre Ovest con 13 PO e descrivendo una distribuzione (4♠4♥2♦3♣). Est, in possesso di 7 PO, può rivalutare la mano posseduta riconoscendo il fit a ♠ in linea. Malgrado la rivalutazione (+2), il risicato punteggio onori /distribuzione consente agli Est/Ovest la giocabilità di un contratto parziale minimo. Il contratto scelto è 2♠, il giocatore è Est (maggior lunghezza in atout).

③ Manche nel nobile:

- Sud apre con 13 PO e distribuzione '1♠4♥3♦5♣'. Nord, riconosciuto il fit a ♥ e rivalutata la mano posseduta (+1) può agevolmente scegliere il contratto di manche: 4♥. Il giocatore è Sud (a parità di lunghezza in atout è giocatore l'apertore).

④ Contratto parziale:

- Dopo due PASSO consecutivi, è Est ad effettuare l'apertura con 12 PO e distribuzione '3♠4♥4♦2♣'. Il rispondente (Ovest) riconosciuto il fit a ♥ e rivalutata la propria mano (+3) sceglie il contratto parziale di 2♥. Ovest è il giocatore, possedendo maggior lunghezza nel colore d'atout.

LEZIONE 9 MINIBRIDGE CON L'ATOUT : 5-8

Scelta del contratto con l'atout con le regole d'ingaggio del 'minibridge' e gioco spontaneo.

SCUOLA BRIDGE FIGB	♠ K87 ♥ A984 ♦ Q653 ♣ 42	NS punti EO 16 «linea» 24 GIOCANTE: NORD
♠ QJ1054 ♥ Q102 ♦ 1092 ♣ AQ	♠ A932 ♥ KJ63 ♦ J ♣ KJ103	
SCELTA DEL CONTRATTO 4♠	ESEMPIO 5 MINIBRIDGE	

SCUOLA BRIDGE FIGB	♠ AKQ102 ♥ A432 ♦ AJ ♣ A2	NS punti EO 22 «linea» 17 GIOCANTE: NORD
♠ 9 ♥ QJ97 ♦ KQ32 ♣ K1095	♠ J43 ♥ K1065 ♦ 1054 ♣ QJ3	
SCELTA DEL CONTRATTO 4♠	ESEMPIO 6 MINIBRIDGE	

SCUOLA BRIDGE FIGB	♠ 87 ♥ QJ93 ♦ AQ98 ♣ 843	NS punti EO 21 «linea» 19 GIOCANTE: SUD
♠ Q652 ♥ 87 ♦ K543 ♣ 762	♠ AKJ43 ♥ A654 ♦ 2 ♣ AK5	
SCELTA DEL CONTRATTO 4♠	ESEMPIO 7 MINIBRIDGE	

SCUOLA BRIDGE FIGB	♠ 653 ♥ A87 ♦ 10653 ♣ K32	NS punti EO 22 «linea» 18 GIOCANTE: OVEST
♠ KQJ4 ♥ 109 ♦ 872 ♣ QJ106	♠ 1098 ♥ KQJ ♦ QJ94 ♣ 954	
SCELTA DEL CONTRATTO 2♥	ESEMPIO 8 MINIBRIDGE	

⑤ Manche nel nobile:

- Dopo il PASSO di Nord, Est apre con 13 PO e distribuzione '4♠4♥1♦4♣'. Ovest, riconosciuto il fit a ♠ e rivalutata la propria mano (+2) può scegliere il contratto di 4♠. Il giocatore è Ovest (maggior lunghezza in atout posseduta).

⑥ Manche nel nobile:

- Dopo tre PASSO consecutivi Nord apre con 22 PO e distribuzione '5♠4♥2♦2♣'. Sud, riconosciuto il fit (♠) e rivalutata la propria mano (+3 PD), dichiara il contratto di manche a 4♠. Il giocatore è Nord.

⑦ Manche nel nobile:

- Dopo tre PASSO consecutivi apre Est con 19 PO e distribuzione '5♠4♥1♦3♣'. Ovest, riconosciuto il fit a ♠ può rivalutare la propria mano (+2 PD), ciò gli consente di dichiarare il contratto di manche a 4♠. Il giocatore è Est.

⑧ Parziale nel nobile:

- Dopo tre PASSO consecutivi è Sud ad effettuare l'apertura, evidenziando il possesso di 15 PO e distribuzione '3♠5♥2♦3♣'. Il compagno, riconosciuto il fit a ♥ e sommando i propri punti onori a quelli del compagno (nessuna rivalutazione con il modello distribuzionale 4333), può scegliere il contratto parziale a 2♥. Sud è il giocatore.

LEZIONE 10: RISPOSTE AGLI ESERCIZI

E1 La carta d'attacco nei contratti con l'atout**A)** L'attacco in questo seme è conveniente e se si se si con quale carta?

1)	AK92	A
2)	82	—
3)	Q63	3
4)	KQ109	K
5)	8742	7
6)	A962	—

7)	J1054	J
8)	AQ32	—
9)	9652	6
10)	J3	—
11)	AKJ3	A
12)	KQ106	K

B) L'attacco in questo seme è conveniente e se si se si con quale carta?

1)	AQ862	—
2)	AJ84	—
3)	QJ107	Q
4)	QJ32	Q
5)	KQ65	K
6)	10986	10

7)	Q873	3
8)	8743	7
9)	AJ106	—
10)	A9843	—
11)	864	6
12)	J1095	J

C) L'attacco in questo seme è conveniente e se si se si con quale carta?

1)	AKQ6	A
2)	AKJ104	A
3)	AK873	A
4)	AQJ52	—
5)	AJ1043	—
6)	AJ872	—

7)	K8742	—
8)	KQ763	K
9)	KQJ54	K
10)	K75432	—
11)	QJ109	Q
12)	QJ974	Q

13)	QJ754	Q
14)	Q8632	2
15)	J1093	J
16)	J10842	J
17)	J7643	7
18)	97654	7



E2 La carta d'attacco (verifiche comparative)

	Colore	Vs SA	Vs ATOUT	Eventuali commenti
1)	KQJ4	K	K	
2)	QJ103	Q	Q	
3)	J1094	J	J	
4)	KQ62	2	K	
5)	KQ102	K	K	
6)	QJ93	Q	Q	
7)	AJ1042	J	—	<u>Nei contratti ad atout</u> non si attacca 'sotto Asso'
8)	KJ1042	J	—	
9)	AKJ52	A	A	
10)	AK42	2 (—)	A	
11)	AK	—	K	<u>Nei contratti ad atout</u> giocando in sequenza K e poi Asso Si evidenzia il possesso di Asso e Re 'secchi'.
12)	A432	2 (—)	—	<u>Nei contratti a senza</u> l'attacco da un colore 4° è spesso poco utile possedendo un onore isolato e tutte cartine.
13)	Q32	2	2	
14)	A1043	3	—	<u>Nei contratti ad atout</u> non si attacca 'sotto Asso'
15)	8754	7	7	
16)	AK3	—	A	<u>Nei contratti a senza</u> si attacca normalmente in un colore lungo (4+ carte)
17)	AK752	2	A	
18)	J1083	J	J	
19)	QJ63	3	Q	
20)	K7542	2	—	<u>Nei contratti ad atout</u> attaccare di cartina con il possesso del Re 'lungo' è spesso controproducente.
21)	AJ862	2	—	<u>Nei contratti ad atout</u> non si attacca 'sotto Asso'
22)	Q873	3	3	
23)	AQ94	— (4)	—	
24)	J753	7	7	
25)	KQ742	2	K	



E3 La mano base e le perdenti

1

♠ 7653
♥ K87
♦ J2
♣ AQ62

NORD
SUD

♠ J4
♥ QJ1092
♦ AK3
♣ K83

MANO BASE: **SUD**

Contratto: 4♥
Attacco: A♠

Perdenti: 1♥/2♠/1♦/0♣

2

♠ AQ
♥ J1043
♦ J10
♣ K8742

NORD
SUD

♠ K5
♥ AKQ74
♦ 872
♣ A63

MANO BASE: **SUD**

Contratto: 4♥
Attacco: A♦

Perdenti: 0♥/0♠/3♦/1♣

3

♠ A63
♥ Q108
♦ K76
♣ AJ82

NORD
SUD

♠ 942
♥ KJ976
♦ A82
♣ KQ

MANO BASE: **SUD**

Contratto: 4♥
Attacco: K♠

Perdenti: 1♥/2♠/1♦/0♣

4

♠ 753
♥ KQ64
♦ 984
♣ A42

NORD
SUD

♠ AK
♥ AJ1053
♦ AK
♣ 8653

MANO BASE: **SUD**

Contratto: 4♥
Attacco: K♣

Perdenti: 0♥/0♠/0♦/3♣

E4 La mano base e le perdenti

1

♠ A64
♥ J1094
♦ 87
♣ KQ75

NORD
SUD

♠ 732
♥ AQ853
♦ KQ6
♣ A3

MANO BASE: **SUD**

Contratto: 4♥
Attacco: Q♠

Perdenti: 1♥/2♠/2♦/0♣

2

♠ 84
♥ A107
♦ A83
♣ QJ1095

NORD
SUD

♠ Q6
♥ KQJ92
♦ K54
♣ K43

MANO BASE: **SUD**

Contratto: 4♥
Attacco: Q♦

Perdenti: 0♥/2♠/1♦/1♣

③

♠ AK84
♥ KJ64
♦ 65
♣ 976

NORD
SUD

♠ 732
♥ AQ853
♦ KQ7
♣ A3

MANO BASE: **SUD**

Contratto: 4♥
Attacco: K♣

Perdenti: 0♥/1♠/2♦/1♣

④

♠ K83
♥ K5
♦ 8753
♣ QJ107

NORD
SUD

♠ Q2
♥ AQJ1076
♦ AK6
♣ 64

MANO BASE: **SUD**

Contratto: 4♥
Attacco: J♠

Perdenti: 0♥/1♠/1♦/2♣



E5 Cosa 'tagliare'? (A)

①

♠ 8742
♥ J54
♦ K6
♣ K754

NORD
SUD

♠ 653
♥ AKQ63
♦ A75
♣ A3

Contratto con atout ♥

1) È utile tagliare le ♦ di Sud con l'atout di Nord? **SI**

2) È utile tagliare le ♣ di Nord con l'atout di Sud? ☐

3) È indifferente cosa tagliare! ☐

②

♠ 6
♥ 852
♦ J84
♣ AK9654

NORD
SUD

♠ 952
♥ AKQJ4
♦ AKQ
♣ 83

Contratto con atout ♥

1) È utile tagliare le ♣ di Nord con l'atout di Sud? ☐

2) È utile tagliare le ♠ di Sud con l'atout di Nord? **SI**

3) È indifferente cosa tagliare! ☐

③ ♠ 853
♥ 432
♦ A8742
♣ K2

NORD
SUD

♠ 96
♥ AKQJ105
♦ 3
♣ A874

Contratto con atout ♥

1) È utile tagliare le ♦ di Nord con l'atout di Sud?

☐

2) È utile tagliare le ♣ di Sud con l'atout di Nord?

SI

3) È indifferente cosa tagliare!

☐

E6 Cosa 'tagliare'? (B)

① ♠ KQJ76
♥ 2
♦ KJ5
♣ A874

NORD
SUD

♠ A83
♥ A874
♦ AQ65
♣ 62

Contratto con atout ♠

1) È utile tagliare le ♥ di Sud con l'atout di Nord?

☐

2) È utile tagliare le ♣ di Nord con l'atout di Sud?

SI

3) È indifferente cosa tagliare!

☐

② ♠ AKQJ10
♥ 1098
♦ 2
♣ AK62

NORD
SUD

♠ 432
♥ 742
♦ A9874
♣ 84

Contratto con atout ♠

1) È utile tagliare le ♦ di Sud con l'atout di Nord?

☐

2) È utile tagliare le ♣ di Nord con l'atout di Sud?

SI

3) È indifferente cosa tagliare!

☐

③ ♠ AQ963
♥ A
♦ AK96
♣ 874

NORD
SUD

♠ K52
♥ 8742
♦ QJ108
♣ 52

Contratto con atout ♠

1) È utile tagliare la ♣ di Nord con l'atout di Sud?

SI

2) È utile tagliare le ♥ di Sud con l'atout di Nord?

☐

3) È indifferente cosa tagliare!

☐

LEZIONE 10 GIOCO CON L'ATOUT: 1-4

Le smazzate propongono situazioni elementari di gioco con l'atout.

SCUOLA BRIDGE FIGB ♠ 975 ♥ 52 ♦ KQ42 ♣ K1087 CONTRATTO 4♥ ATTACCO Q♠	♠ K2 ♥ AKJ109 ♦ A76 ♣ J93 P N O 1 E S P ♠ A864 ♥ Q743 ♦ 10853 ♣ 6	NS punti EO 22 «linea» 18 GIOCANTE: NORD ESEMPIO 1 TAGLI DALLA PARTE CORTA	SCUOLA BRIDGE FIGB ♠ 76 ♥ K10965 ♦ 943 ♣ 1095 CONTRATTO 6♠ ATTACCO K♣	♠ 54 ♥ J32 ♦ 108 ♣ KQJ643 Z N O 2 E S Z ESEMPIO 2 TAGLI DALLA PARTE CORTA	NS punti EO 13 «linea» 27 GIOCANTE: EST ♠ KQJ108 ♥ Q ♦ QJ72 ♣ A87
SCUOLA BRIDGE FIGB ♠ AKQ10 ♥ 6 ♦ 10862 ♣ J943 CONTRATTO 4♥ ATTACCO A♠	♠ 9843 ♥ J98 ♦ K754 ♣ K6 P N O 3 E S P ♠ J52 ♥ AKQ103 ♦ A3 ♣ A75	NS punti EO 25 «linea» 15 GIOCANTE: SUD ESEMPIO 3 TAGLI DALLA PARTE CORTA	SCUOLA BRIDGE FIGB ♠ 107643 ♥ 103 ♦ KQJ5 ♣ 62 CONTRATTO 2♥ ATTACCO K♦	♠ KQ5 ♥ 97 ♦ A973 ♣ A954 Z N O 4 E S Z ESEMPIO 4 'BATTERE' E AFFRANCARE	NS punti EO 19 «linea» 21 GIOCANTE: OVEST ♠ J82 ♥ A852 ♦ 862 ♣ K87

① Tagli dalla parte corta:

- 25 POD consentono la scommessa della manche a 4♥. Il giocatore è Nord e l'attacco di Est è con la Q♠.
- La mano base è quella di Nord e le perdenti sono: ♥ 0; ♠ 0; ♦ 2; ♣ 3. È necessario ridurre a 3 le perdenti, ciò è possibile cedendo una presa a ♣ e tagliando le due restanti carte di ♣ di Nord con l'atout di Sud: *tagli dalla parte corta*.

② Tagli dalla parte corta:

- Non è proprio scontato giocare il piccolo slam a ♠, in quanto la linea è leggermente sottopeso anche dopo la rivalutazione della mano di Ovest. La presenza di valori distribuzionali anche nella mano dell'apertore, la qualità delle carte possedute e la presenza di un doppio fit possono consentire questa scelta.
- La mano base è quella di Est e le perdenti sono: ♠ 0; ♥ 0; ♦ 0; ♣ 2. Le due perdenti a ♣ di Est, possono esser tagliate con l'atout di Ovest (*tagli dalla parte corta*).

③ Tagli dalla parte corta:

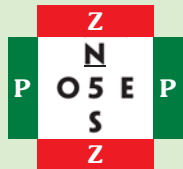
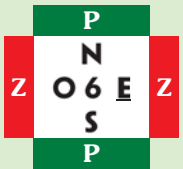
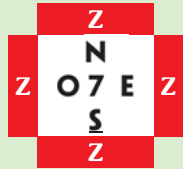
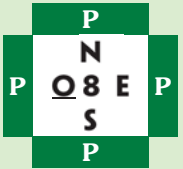
- Sud gioca 4♥; la mano base è quella di Sud e le perdenti sono: ♥ 0; ♠ 3; ♦ 0; ♣ 1. Per realizzare il contratto occorre ridurre di una unità le perdenti rintracciate. Le perdenti a ♠ sono assolute e non oviabili, la perdente a ♣ è 'tagliabile' con l'atout di Nord, dopo aver realizzato Asso e Re nel colore (*tagli dalla parte corta*).

④ Battere atout e affrancare:

- Ovest gioca il contratto di 2♥; la mano base è quella di Ovest e le perdenti sono: ♥ 0; ♠ 1; ♦ 2; ♣ 1. Nessun taglio utile da eseguire e quindi ripreso il gioco in mano, si elimina l'atout avversario e si affranca il seme di ♣.

LEZIONE 10 GIOCO CON L'ATOUT : 5-8

Le smazzate propongono situazioni elementari di gioco con l'atout.

SCUOLA BRIDGE FIGB ♠ J103 ♥ AJ1074 ♦ 972 ♣ 105 CONTRATTO 4♠ ATTACCO K♥	♠ AQ764 ♥ 8 ♦ QJ54 ♣ AJ6 	NS punti EO 26 «linea» 14 GIOCANTE: NORD ♠ 8 ♥ KQ965 ♦ K86 ♣ 9872 ESEMPIO 5 'BATTERE' E AFFRANCARE	SCUOLA BRIDGE FIGB ♠ 10753 ♥ AJ72 ♦ K2 ♣ A83 CONTRATTO 4♥ ATTACCO K♠	♠ 96 ♥ 1053 ♦ J954 ♣ KJ96 	NS punti EO 15 «linea» 25 GIOCANTE: EST ♠ A84 ♥ KQ964 ♦ A86 ♣ 72 ESEMPIO 6 TAGLI DALLA PARTE CORTA
SCUOLA BRIDGE FIGB ♠ QJ8 ♥ 652 ♦ 842 ♣ AKQ5 CONTRATTO 4♥ ATTACCO A♣	♠ 109 ♥ AKJ ♦ K975 ♣ J987 	NS punti EO 25 «linea» 15 GIOCANTE: SUD ♠ 6543 ♥ 87 ♦ QJ10 ♣ 10643 ESEMPIO 7 TAGLI DALLA PARTE CORTA	SCUOLA BRIDGE FIGB ♠ KJ9762 ♥ K42 ♦ 2 ♣ KQ5 CONTRATTO 4♠ ATTACCO Q♥	♠ 108 ♥ QJ107 ♦ A983 ♣ 632 	NS punti EO 7 «linea» 33 GIOCANTE: OVEST ♠ AQ5 ♥ A65 ♦ Q1074 ♣ J107 ESEMPIO 8 'BATTERE' E AFFRANCARE

⑤ Battere e affrancare:

- Nord gioca il contratto di 4♥. La mano base è quella di Nord e le perdenti sono: ♠ 0; ♥ 1; ♦ 1; ♣ 0. Trascurando al momento l'atout (è abbastanza raro trovare una cattiva divisione del colore), l'unica perdente possibile è a ♦. Preso il gioco in mano si batte atout e poi si passa ad affrancare ♦ (impasse) ricordando che al morto c'è una presa extra a ♣ su cui effettuare uno scarto dalla mano.

⑥ Tagli dalla parte corta:

- Est gioca 4♥. La mano base è quella di Est e le perdenti sono: ♥ 0; ♠ 2; ♦ 1; ♣ 1. Con 4 perdenti in evidenza è necessario eliminarne una. Ciò è possibile tagliando la terza ♦ di Est con l'atout di Ovest (*taglio dalla parte corta*). Uno è il taglio da eseguire e l'atout utile di Ovest è uno solo, pertanto si può iniziare battendo atout e, constatato che entrambi gli avversari rispondono a colore, si possono rimuovere completamente le atout avversarie e poi realizzare il taglio.

⑦ Tagli dalla parte corta:

- Sud gioca il contratto di 4♥. La mano base è quella di Sud e le perdenti sono: ♥ 0; ♠ 2; ♦ 1; ♣ 1. Con 4 perdenti in evidenza è necessario eliminarne almeno una. In questo caso è possibile tagliare due carte di ♠ di Sud con l'atout di Nord. Prima effettueremo i tagli 'utili' e poi elimineremo l'atout dell'avversario.

⑧ Battere e affrancare:

- Ovest gioca 4♠. La mano base è quella di Ovest e le perdenti sono: ♠ 0; ♥ 1; ♦ 1; ♣ 1. Con sole 3 perdenti in evidenza la situazione del giocatore è stabile. Vinto l'attacco, il giocatore elimina l'atout avversario (nessun taglio da eseguire, pertanto si 'batte atout' a cuor leggero) e poi passa ad affrancare (affrancamento di forza) il seme di ♣.

LEZIONE 11: RISPOSTE AGLI ESERCIZI

E1 Chi ha commesso l'errore?

①

O	N	E	S
1♦	1♠	1♥	PASSO
4♥	PASSO	PASSO	PASSO

Est

②

O	N	E	S
1♣	1♠	2♥	PASSO
2♣	PASSO	PASSO	PASSO

Ovest

③

O	N	E	S
1♠	PASSO	1SA	2♦
3♥	3♦	PASSO	PASSO

Nord

④

O	N	E	S
1SA	1♠	2♥	PASSO
3♦	3♣	PASSO	PASSO

Nord

⑤

O	N	E	S
PASSO	3♥	3SA	4♦
4♣	5♦	4♠	PASSO
5♣	PASSO	PASSO	PASSO

Ovest ed Est

⑥

O	N	E	S
1SA	2♦	2♥	PASSO
3♥	3♣	PASSO	PASSO
PASSO			

Nord

⑦

O	N	E	S
PASSO	PASSO	1♠	2♦
2♣	PASSO	3SA	PASSO
PASSO	PASSO		

Ovest

⑧

O	N	E	S
PASSO	PASSO	1SA	PASSO
4♥	PASSO	PASSO	PASSO
PASSO			

Ovest: dopo 3 passo consecutivi la dichiarazione si conclude e non è possibile dichiarare.



E2 *Giocante e morto*
1

O	N	E	S
PASSO	1♠	PASSO	2♥
PASSO	2♠	PASSO	4♠
PASSO	PASSO	PASSO	

IL GIOCANTE È ...

OVEST	NORD
EST	SUD

IL MORTO È ...

OVEST	NORD
EST	SUD

2

O	N	E	S
1♦	PASSO	2♣	PASSO
2SA	PASSO	3SA	PASSO
PASSO	PASSO		

IL GIOCANTE È ...

OVEST	NORD
EST	SUD

IL MORTO È ...

OVEST	NORD
EST	SUD

3

O	N	E	S
PASSO	1SA	PASSO	2SA
PASSO	3SA	PASSO	PASSO
PASSO			

IL GIOCANTE È ...

OVEST	NORD
EST	SUD

IL MORTO È ...

OVEST	NORD
EST	SUD

4

O	N	E	S
1♥	PASSO	2♥	PASSO
3♥	PASSO	4♥	PASSO
PASSO	PASSO		

IL GIOCANTE È ...

OVEST	NORD
EST	SUD

IL MORTO È ...

OVEST	NORD
EST	SUD

5

O	N	E	S
PASSO	1♥	PASSO	1♠
PASSO	2♠	PASSO	4♠
PASSO	PASSO	PASSO	

IL GIOCANTE È ...

OVEST	NORD
EST	SUD

IL MORTO È ...

OVEST	NORD
EST	SUD

6

O	N	E	S
1♦	PASSO	1♥	PASSO
4♥	PASSO	PASSO	PASSO
PASSO			

IL GIOCANTE È ...

OVEST	NORD
EST	SUD

IL MORTO È ...

OVEST	NORD
EST	SUD

E3 *Apri di 1SA?*

1 ♠ QJ109 ♥ A52 ♦ A984 ♣ K6 NO	2 ♠ QJ10 ♥ A52 ♦ A984 ♣ KQJ SI	3 ♠ QJ10 ♥ KQ763 ♦ A98 ♣ K6 SI
4 ♠ Q1097 ♥ AK86 ♦ A9 ♣ K83 SI	5 ♠ KJ632 ♥ AQ87 ♦ AQ ♣ 64 NO	6 ♠ KQJ ♥ 96 ♦ KQ3 ♣ AJ874 SI
7 ♠ AK62 ♥ K984 ♦ AK6 ♣ Q4 NO	8 ♠ K52 ♥ AJ1093 ♦ Q94 ♣ AQ SI	

E4 *Cosa dichiara il rispondente? (A)*

1

O	N	E	S
PASSO	1SA	PASSO	?

SUD

♠ K6

♥ A52

♦ KJ63

♣ J854

3SA

2

O	N	E	S
PASSO	1SA	PASSO	?

SUD

♠ QJ3

♥ K2

♦ 9652

♣ A854

3SA

3

O	N	E	S
PASSO	1SA	PASSO	?

SUD

♠ 94

♥ AK7543

♦ QJ2

♣ 86

4♥

4

O	N	E	S
PASSO	1SA	PASSO	?

SUD

♠ KJ9865

♥ 62

♦ 93

♣ A87

4♠

5

O	N	E	S
PASSO	1SA	PASSO	?

SUD

♠ Q74
♥ KJ8
♦ QJ7
♣ 8742

2SA

6

O	N	E	S
PASSO	1SA	PASSO	?

SUD

♠ 84
♥ 963
♦ KQ63
♣ AJ82

3SA

E5 Cosa dichiara il rispondente? (B)

1

O	N	E	S
PASSO	1SA	PASSO	?

SUD

♠ J106
♥ K52
♦ Q763
♣ 985

PASSO

2

O	N	E	S
PASSO	1SA	PASSO	?

SUD

♠ 98
♥ KJ8652
♦ 965
♣ 54

2♥

3

O	N	E	S
PASSO	1SA	PASSO	?

SUD

♠ 87
♥ 632
♦ AKQJ6
♣ 542

3SA

4

O	N	E	S
PASSO	1SA	PASSO	?

SUD

♠ KJ8653
♥ 7
♦ 532
♣ K94

3♠

5

O	N	E	S
PASSO	1SA	PASSO	?

SUD

♠ 74
♥ 963
♦ KQ54
♣ KJ84

2SA

6

O	N	E	S
PASSO	1SA	PASSO	?

SUD

♠ 52
♥ AK8742
♦ 84
♣ K96

4♥

LEZIONE 11 DICHIARAZIONE INTUITIVA : 1-4

Le smazzate propongono la verifica dello sviluppo della dichiarazione intuitiva, dopo l'apertura di 1SA (15-17 PO e qualsiasi mano bilanciata).

SCUOLA BRIDGE FIGB ♠ 8765 ♥ J10763 ♦ Q8 ♣ 82 CONTRATTO 3SA ATTACCO K♣	♠ J1043 ♥ KQ4 ♦ AK76 ♣ A7 ♠ KQ2 ♥ A2 ♦ J1092 ♣ J543	NS punti EO 28 «linea» 12 GIOCANTE: NORD ESEMPIO 1 DICHIARAZIONE INTUITIVA	SCUOLA BRIDGE FIGB ♠ 643 ♥ KQ8742 ♦ AJ8 ♣ 5 CONTRATTO 4♥ ATTACCO 10♠	♠ 10982 ♥ 105 ♦ 765 ♣ A1098 ♠ A75 ♥ J9 ♦ Q1092 ♣ KJ76	NS punti EO 15 «linea» 25 GIOCANTE: EST ESEMPIO 2 DICHIARAZIONE INTUITIVA
SCUOLA BRIDGE FIGB ♠ J8 ♥ 105432 ♦ 1083 ♣ KQ10 CONTRATTO 4♠ ATTACCO K♦	♠ A109642 ♥ AJ ♦ 54 ♣ 543 ♠ KQ ♥ K76 ♦ A762 ♣ A872	NS punti EO 25 «linea» 15 GIOCANTE: SUD ESEMPIO 3 DICHIARAZIONE INTUITIVA	SCUOLA BRIDGE FIGB ♠ AQ93 ♥ Q32 ♦ A85 ♣ A73 CONTRATTO 3SA ATTACCO K♦	♠ 542 ♥ A754 ♦ KQJ42 ♣ 10 ♠ K87 ♥ J109 ♦ 1093 ♣ 6542	NS punti EO 14 «linea» 26 GIOCANTE: OVEST ESEMPIO 4 DICHIARAZIONE INTUITIVA

① Dichiarazione intuitiva:

- Nord apre di 1SA; Sud (il rispondente) riconosce che il punteggio di coppia soddisfa la scelta di un contratto di manche a senza atout (il teorico possibile fit a ♠ è trascurabile con il possesso di una mano bilanciata) e dichiara 3SA.
- Nord gioca il contratto di 3SA.

② Dichiarazione intuitiva:

- Est apre di 1SA; Ovest (il rispondente) riconosce il fit evidente a ♥; Ovest può rivalutare la propria mano aggiungendo un PD per ogni carta eccedente la 4ª del seme d'atout; il valore della mano rivalutata di Ovest è di 12 POD, ciò gli consente di dichiarare la manche a 4♥; l'apertore dichiara PASSO.
- Ovest gioca il contratto di 4♥.

③ Dichiarazione intuitiva:

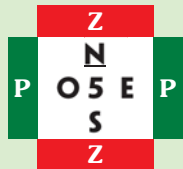
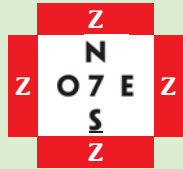
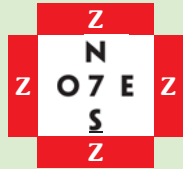
- Sud apre di 1SA (16 PO); Nord (il rispondente) riconosce il fit evidente e rivaluta la propria mano (+2), ciò gli consente abbondantemente di riconoscere il giustificativo di manche e di dichiarare 4♠. L'apertore dichiara PASSO.
- Nord gioca il contratto di 4♠.

④ Dichiarazione intuitiva:

- Ovest apre di 1SA (16 PO); Est (il rispondente) dichiara 3SA, riconoscendo il giustificativo di manche.
- Ovest gioca 3SA.

LEZIONE 11 DICHIARAZIONE INTUITIVA : 5-8

Le smazzate propongono la verifica dello sviluppo della dichiarazione intuitiva, dopo l'apertura di 1SA (15-17 PO e qualsiasi mano bilanciata).

SCUOLA BRIDGE FIGB ♠ QJ83 ♥ J9 ♦ A95 ♣ A1082 CONTRATTO 2♥ ATTACCO Q♠	♠ A765 ♥ K3 ♦ K87 ♣ KQJ3 	NS punti EO 20 «linea» 20 GIOCANTE: NORD ♠ K109 ♥ Q87 ♦ QJ1032 ♣ 74 ESEMPIO 5 DICHIARAZIONE INTUITIVA
SCUOLA BRIDGE FIGB ♠ AQ854 ♥ 1098 ♦ 985 ♣ A4 CONTRATTO 3SA ATTACCO 4♠	♠ 32 ♥ Q2 ♦ QJ102 ♣ KQJ76 	NS punti EO 27 «linea» 13 GIOCANTE: SUD ♠ 976 ♥ K6543 ♦ 76 ♣ 1095 ESEMPIO 7 DICHIARAZIONE INTUITIVA
SCUOLA BRIDGE FIGB ♠ Q9 ♥ A765 ♦ KQJ3 ♣ A54 CONTRATTO 2♠ ATTACCO Q♥	♠ K2 ♥ Q1093 ♦ A62 ♣ J1097 	NS punti EO 20 «linea» 20 GIOCANTE: OVEST ♠ J108765 ♥ K42 ♦ 87 ♣ 32 ESEMPIO 8 DICHIARAZIONE INTUITIVA

5 Dichiarazione intuitiva:

- Nord apre di 1SA. Sud (rispondente), riconosciuto il fit evidente a ♥ e considerata la scarsa forza posseduta, dichiara 2♥. Nord (apertore) dichiara PASSO.
- Sud gioca il contratto di 2♥.

6 Dichiarazione intuitiva:

- Est apre di 1SA. Ovest (rispondente) ritiene possibile il contratto di manche a senza atout a condizione che l'apertore abbia una mano non minima, per tal motivo dichiara 2SA (dichiarazione invitante a manche). Est (apertore) con il possesso di una mano massima 17 PO, dichiara 3SA.
- Est gioca il contratto di 3SA.

7 Dichiarazione intuitiva:

- Sud apre di 1SA. Nord (rispondente) esclusa la possibilità di giocare in un colore nobile e considerata la forza posseduta, dichiara 3SA. Sud (apertore) dichiara PASSO.
- Sud gioca 3SA.

8 Dichiarazione intuitiva:

- Ovest apre di 1SA. Est (rispondente), riconosciuto il fit evidente a ♠ e considerata la scarsa forza posseduta, dichiara 2♠. Ovest (apertore) dichiara PASSO.
- Est gioca il contratto di 2♠.

LEZIONE 12: RISPOSTE AGLI ESERCIZI

E1 Che distribuzione ha la tua mano? (A)

①

SUD	
♠	KJ65
♥	A3
♦	KQJ52
♣	A8

c) **BICOLORE**

②

SUD	
♠	—
♥	J875
♦	KQ53
♣	AJ874

d) **TRICOLORE**

③

SUD	
♠	963
♥	AJ962
♦	K54
♣	Q3

a) **BILANCIATA**

④

SUD	
♠	87
♥	542
♦	96
♣	AKJ874

b) **MONOCOLORE****E2** Che distribuzione ha la tua mano? (B)

①

SUD	
♠	8
♥	AJ94
♦	KQ7542
♣	73

c) **BICOLORE**

②

SUD	
♠	AK87
♥	J63
♦	Q92
♣	874

a) **BILANCIATA**

③

SUD	
♠	J874
♥	6
♦	9863
♣	AKJ2

d) **TRICOLORE**

④

SUD	
♠	965
♥	AQ63
♦	8
♣	KQJ54

c) **BICOLORE**

E3 Qual è la tua dichiarazione d'apertura?

①

♠	KQ752	
♥	J86	1♠
♦	AK74	
♣	9	

②

♠	95	
♥	QJ754	1♥
♦	K4	
♣	AQJ3	

③

♠	AKQJ	
♥	Q8742	1♥
♦	763	
♣	9	

④

♠	AK3	
♥	Q8742	1SA
♦	K4	
♣	QJ2	

⑤

♠	AK9632	
♥	A63	1♠
♦	96	
♣	85	

⑥

♠	6	
♥	AKQ963	NO
♦	AK	
♣	AQJ4	

⑦

♠	AQ874	
♥	A8	1SA
♦	K52	
♣	QJ3	

⑧

♠	96	
♥	QJ542	PASSO
♦	K63	
♣	A84	

E4 Qual è la tua dichiarazione di risposta (A)

①

O	N	E	S
1♥	PASSO	?	

EST

♠	A2	
♥	KJ63	4♥
♦	87	
♣	QJ963	

②

O	N	E	S
1♥	PASSO	?	

EST

♠	987	
♥	A63	2♥
♦	QJ54	
♣	972	

③

O	N	E	S
1♥	PASSO	?	

EST

♠	98	
♥	KJ3	3♥
♦	A872	
♣	Q652	

④

O	N	E	S
1♠	PASSO	?	

EST

♠	J52	
♥	8743	PASSO
♦	95	
♣	J962	

5

O	N	E	S
1♠	PASSO	?	

EST

♠ KJ42
♥ 974
♦ 8
♣ KQJ63

4♠



E5 Qual è la tua dichiarazione di risposta (B)

1

O	N	E	S
1♥	PASSO	?	

EST

♠ QJ2
♥ KJ3
♦ A974
♣ 862

3♥

2

O	N	E	S
1SA	PASSO	?	

EST

♠ J98653
♥ 986
♦ Q52
♣ 4

2♠

3

O	N	E	S
1♠	PASSO	?	

EST

♠ A872
♥ J
♦ 963
♣ AQ874

4♠

4

O	N	E	S
1SA	PASSO	?	

EST

♠ 94
♥ KQJ963
♦ 87
♣ K52

4♥

5

O	N	E	S
1♥	PASSO	?	

EST

♠ J542
♥ KQ5
♦ 872
♣ 963

2♥

LEZIONE 12 DICHIARAZIONE INTUITIVA : 1-4

Le smazzate propongono la verifica dello sviluppo della dichiarazione intuitiva, dopo l'apertura in un seme nobile che garantisce il possesso di cinque carte.

SCUOLA BRIDGE FIGB ♠ 1043 ♥ 97 ♦ KQ87 ♣ A762 CONTRATTO 4♥ ATTACCO K♠	♠ A65 ♥ KQJ82 ♦ A43 ♣ 85 ♠ 972 ♥ A543 ♦ 2 ♣ KQJ43	NS punti EO 24 «linea» 16 GIOCANTE: NORD ESEMPIO 1 DICHIARAZIONE INTUITIVA	SCUOLA BRIDGE FIGB ♠ J1076 ♥ 5 ♦ AKJ102 ♣ 986 CONTRATTO 4♠ ATTACCO K♥	♠ 32 ♥ A8742 ♦ 54 ♣ KQ104 ♠ 98 ♥ KQJ10 ♦ Q987 ♣ J53	NS punti EO 18 «linea» 22 GIOCANTE: EST ESEMPIO 2 DICHIARAZIONE INTUITIVA
SCUOLA BRIDGE FIGB ♠ 1094 ♥ QJ97 ♦ AJ4 ♣ Q64 CONTRATTO 2♠ ATTACCO Q♥	♠ A65 ♥ K53 ♦ Q862 ♣ 987 ♠ KQ873 ♥ A86 ♦ K10 ♣ J53	NS punti EO 22 «linea» 18 GIOCANTE: SUD ESEMPIO 3 DICHIARAZIONE INTUITIVA	SCUOLA BRIDGE FIGB ♠ AK ♥ QJ864 ♦ KQ32 ♣ 72 CONTRATTO 4♥ ATTACCO K♣	♠ Q875 ♥ A3 ♦ J106 ♣ KQ94 ♠ J1096 ♥ 92 ♦ 9754 ♣ AJ10	NS punti EO 18 «linea» 22 GIOCANTE: OVEST ESEMPIO 4 DICHIARAZIONE INTUITIVA

① Dichiarazione intuitiva:

- Nord apre di 1♥ (14 PO); Sud rivalutando la mano appoggia a 4♥ (13 POD); Nord dichiara passo.
- Nord gioca il contratto di 4♥

② Dichiarazione intuitiva:

- Est apre di 1♠ (14 PO); Ovest rivaluta la mano posseduta e appoggia a 4♠ (12 POD); Est dichiara passo.
- Est gioca il contratto di 4♠.

③ Dichiarazione intuitiva:

- Sud apre di 1♠ (13 PO); Nord appoggia a 2♠ (9 PO), è da rilevare che Nord non rivaluta la propria mano, possedendo una distribuzione "4333". Sud, non ravvisando possibilità di manche dichiara passo.
- Sud gioca il contratto di 2♠.

④ Dichiarazione intuitiva:

- Ovest, possedendo una mano bicolore, apre di 1♥ (15 PO); Est rivaluta la propria mano e appoggia a 2♥ (9 POD); Ovest rivaluta la propria mano e rialza a 3♥ (la mano ha ora valore di 17 POD); Est dichiara 4♥ possedendo il massimo dell'appoggio.
- Ovest gioca il contratto di 4♥.

LEZIONE 12 DICHIARAZIONE INTUITIVA : 5-8

Le smazzate propongono la verifica dello sviluppo della dichiarazione intuitiva dopo l'apertura in un seme nobile che garantisce il possesso di cinque carte.

SCUOLA BRIDGE FIGB ♠ 64 ♥ AQ1092 ♦ 83 ♣ J983 CONTRATTO 4♠ ATTACCO Q♦	♠ Q10932 ♥ 3 ♦ AK5 ♣ AK65 ♠ AK8 ♥ 874 ♦ 9642 ♣ Q74	NS punti EO 25 «linea» 15 GIOCANTE: NORD ESEMPIO 5 DICHIARAZIONE INTUITIVA	SCUOLA BRIDGE FIGB ♠ 107 ♥ KQ54 ♦ 9753 ♣ 1064 CONTRATTO 4♥ ATTACCO 3♠	♠ K986 ♥ 987 ♦ A64 ♣ Q52 ♠ QJ43 ♥ 10 ♦ 1082 ♣ KJ987	NS punti EO 16 «linea» 24 GIOCANTE: EST ESEMPIO 6 DICHIARAZIONE INTUITIVA
SCUOLA BRIDGE FIGB ♠ J1092 ♥ J9 ♦ 972 ♣ KQ108 CONTRATTO 3♥ ATTACCO K♣	♠ Q653 ♥ Q82 ♦ Q108 ♣ 765 ♠ 84 ♥ AK763 ♦ KJ43 ♣ AJ	NS punti EO 22 «linea» 18 GIOCANTE: SUD ESEMPIO 7 DICHIARAZIONE INTUITIVA	SCUOLA BRIDGE FIGB ♠ AKQ86 ♥ K743 ♦ 62 ♣ QJ CONTRATTO 4♠ ATTACCO Q♥	♠ 109 ♥ A1098 ♦ Q107 ♣ A1097 ♠ 432 ♥ 65 ♦ KJ95 ♣ 8654	NS punti EO 14 «linea» 26 GIOCANTE: OVEST ESEMPIO 8 DICHIARAZIONE INTUITIVA

5 Dichiarazione intuitiva:

- Nord apre di 1♠ con 16 PO e il possesso di una mano sbilanciata; Sud (non può rivalutare la mano possedendo una 4333) e appoggia a 2♠ possedendo 9 PO. Nord rivaluta la propria mano (18 POD) prudentemente rialza a 3♠. Il rispondente (Sud) possedendo il massimo di quanto promesso dichiara la manche a 4♠.
- Nord gioca il contratto di 4♠ (manche).

6 Dichiarazione intuitiva:

- Est, con 19 Po e il possesso di una mano bilanciata con 5 carte di ♥, apre di 1♥. Ovest (il rispondente), dopo aver rivalutato la propria mano appoggia a 2♥ (7 POD). Nord (apertore), dopo aver rivalutato la propria mano (20 POD), dichiara 4♥.
- Est gioca il contratto di 4♥.

7 Dichiarazione intuitiva:

- Sud apre di 1♥ (16 PO); Nord, il rispondente, (non può rivalutare) appoggia a 2♥ (6 PO); L'apertore rivaluta la propria mano (18 POD) e rialza a 3♥. Il rispondente (Nord) possedendo il minimo di quanto promesso dichiara PASSO.
- Sud gioca il contratto di 3♥.

8 Dichiarazione intuitiva:

- Ovest apre di 1♠ (15 PO); Est (rispondente) appoggia a 3♠ (11 PO). L'apertore conclude a 4♠.
- Ovest gioca 4♠.



FEDERAZIONE ITALIANA GIOCO BRIDGE SETTORE INSEGNAMENTO



DISCIPLINA SPORTIVA
ASSOCIATA RICONOSCIUTA
DAL CONI

Consigliere Tecnico Responsabile

FEDERIGO FERRARI CASTELLANI

Realizzazione per conto della Commissione Insegnamento

VALENTINO DOMINI - GIANPAOLO RINALDI - RUGGERO VENIER

IL MIO PRIMO BRIDGE



LE BASI DEL GIOCO

APPLICATIVI PER L'INSEGNANTE 2

TAVOLE PER IL 'MINIBRIDGE' A SENZA ATOUT	252
TAVOLA PER LA DECISIONE DEI CONTRATTI (Minibridge)	253
MOVIMENTI ELEMENTARI DEL COLORE -TAVOLA 1 -	254
RESTO DEL COLORE E MOVIMENTO DEL COLORE	256
QUIZ: MOVIMENTI DEL COLORE - TAVOLA 2-	257
QUIZ: MOVIMENTI DEL COLORE - TAVOLA 3-	259
QUIZ: MOVIMENTI DEL COLORE - TAVOLA 4-	261
CENTRI TAVOLO	263

TAVOLA GENERALE PUNTI ONORI E CONTRATTI A SENZA ATOUT



TAVOLA PER LA DECISIONE CONTRATTI A SENZA ATOUT:

PUNTI ONORI COPPIA	PRESE	CONTRATTO
20 - 21 - 22	7	1SA
23 - 24	8	2SA
25 - 26	9	3SA
27 - 28 - 29	10	4SA
30 - 31 - 32	11	5SA
33 - 34 - 35 - 36	12	6SA
37 - 38 - 39 - 40	13	7SA

TAVOLA SINTETICA PER LA DECISIONE DEI CONTRATTI A SENZA ATOUT

PUNTI ONORI COPPIA	PRESE	CONTRATTO	VALORE DEL CONTRATTO DICHIARATO	
			PRIMA	SECONDA (ZONA)
20/24	7	1SA	90	90
25/32	9	3SA	400	600
33/36	12	6SA	990	1440
37/40	13	7SA	1520	2220



MINI BRIDGE TAVOLA PER LA DECISIONE DEI CONTRATTI

CONTRATTI

PARZIALE
MINIMO

MANCHE

PICCOLO
SLAM

GRANDE
SLAM

	SENZA ATOUT	
2♥ 2♠ 20+ 8+ ♥ ○ ♠	1SA 20+	2♣ 2♦ 20+ 8+ ♣ ○
4♥ 4♠ 25+ 8+ ♥ ○ ♠	3SA NO 8+ ♥ ○ ♠	5♣ 5♦ 28+ 8+ ♣ ○
6♥ 6♠ 32+ 8+ ♥ ○ ♠	6SA 33+	6♣ 6♦ 32+ 8+ ♣ ○
7♥ 7♠ 36+ 8+ ♥ ○ ♠	7SA 37+	7♣ 7♦ 36+ 8+ ♣ ○

Savola Bridge F.I.G.B.

**MOVIMENTI ELEMENTARI DEL COLORE
PER IL MASSIMO DELLE PRESE**

TAVOLA 1

Senza limitazione di ingressi, muovi le seguenti combinazioni di colore per realizzare il massimo delle prese disponibili. Determina, a tua scelta, la posizione di inizio gioco.

AQ

**N
O 1 E
S**

52

KQ5

**N
O 2 E
S**

432

A54

**N
O 3 E
S**

Q32

AJ4

**N
O 4 E
S**

K32

QJ10

**N
O 5 E
S**

A32

432

**N
O 6 E
S**

KJ10

K43

**N
O 7 E
S**

J109

QJ54

**N
O 8 E
S**

A32

AJ10

**N
O 9 E
S**

432

432

**N
O 10 E
S**

AQ10

432

**N
O 11 E
S**

AQJ5

AJ10

**N
O 12 E
S**

Q432

MOVIMENTI ELEMENTARI DEL COLORE
PER IL MASSIMO DELLE PRESE

TAVOLA 1 STUDIO

AQ
52

- **Max prese: 2**
- **Movimento:** cartina da Sud verso la Q di Nord (impasse).

KQ5
432

- **Max prese: 2**
- **Movimento:** cartina da Sud verso la Q (expasse); se la manovra riesce la si ripete (expasse ripetibile).

A54
Q32

- **Max prese: 2**
- **Movimento:** cartina da Nord verso la Q di Sud (expasse).

AJ4
K32

- **Max prese: 3**
- **Movimento:** K di Sud e poi cartina al J (impasse).

QJ10
A32

- **Max prese: 3**
- **Movimento:** Q da Nord verso l'A eseguendo l'impasse; se la manovra ha successo la si ripete (impasse ripetibile).

432
KJ10

- **Max prese: 2**
- **Movimento:** cartina da Nord verso il 10 (impasse alla Donna), se la manovra ha successo la si ripete (impasse ripetibile).

K32
J109

- **Max prese: 2**
- **Movimento:** J da Sud verso il K (impasse alla Donna); se la manovra ha successo la si ripete (impasse ripetibile).

QJ54
A32

- **Max prese: 3**
- **Movimento:** A e poi cartina verso QJ (expasse); se la manovra riesce la si ripete.
- * Per 2 prese senza cedere la mano: Q Vs. A (impasse).

AJ10
432

- **Max prese: 2**
- **Movimento:** cartina da Sud verso il 10; se Est vince la presa, si riparte da Sud giocando cartina verso il J (la probabilità di realizzare 2 prese è del 75%).

432
AQ10

- **Max prese: 3**
- **Movimento:** cartina al 10 e successivamente cartina alla Q (doppio impasse). Tre prese si realizzano solo se Est possiede sia il Re che il Fante.

432
AQJ5

- **Max prese: 4**
- **Movimento:** cartina verso il J (impasse al K); se la manovra riesce la si ripete per altre 2 volte; il resto del colore 3/3 consente di realizzare 4 prese.

AJ10
Q432

- **Max prese: 4**
- **Movimento:** impasse al Re, giocando cartina verso il 10 e se la manovra riesce la si ripete. Si realizzano 4 prese con in Ovest: K/Kx/Kxx.

RESTO DEL COLORE E MOVIMENTO DEL COLORE

CARTE IN LINEA	RESTO DEL COLORE	RIPARTIZIONE RESTO	PERCENTUALE	MOVIMENTO DEL COLORE
11	2	1/1 2/0 - 0/2	52% 48%	Non si effettua l'impasse
10	3	2/1 - 1/2 3/0 - 0/3	78% 22%	Impasse al Re, ma non alla Donna e al Fante
9	4	3/1 - 1/3 2/2 4/0 - 0/4	50% 40% 10%	
8	5	3/2 - 2/3 4/1 - 1/4 5/0 - 0/5	68% 28% 4%	Impasse al Re e alla Donna, ma non al Fante
7	6	4/2 - 2/4 3/3 5/1 - 1/5 6/0 - 0/6	48% 36% 15% 1%	Impasse al Re, alla Donna e al Fante  ©2014 Jeff Buchhino
6	7	4/3 - 3/4 5/2 - 2/5 6/1 - 1/6 7/0 - 0/7	62% 31% 6,5% 0,5%	
5	8	4/4 5/3 - 3/5 6/2 - 2/6 7/1 - 1/7 8/0 - 0/8	47% 33% 17% 2,8% 0,2%	

**Occhio
alle eccezioni!**

**MOVIMENTI DEL COLORE
PER IL MASSIMO DELLE PRESE**

TAVOLA 2

Senza limitazione di ingressi, muovi le seguenti combinazioni di colore per realizzare il massimo delle prese disponibili. Determina, a tua scelta, la posizione di inizio gioco.

A32



Q4

Q104



A32

A32



Q109

Q32



A104

AQ3



J42

J32



AQ104

QJ32



A1054

QJ32



A654

A543



QJ2

1054



AJ32

AQ32



J4

K2



Q543

**MOVIMENTI DEL COLORE
PER IL MASSIMO DELLE PRESE**
TAVOLA 2 STUDIO
A32

 N
O 13 E
S

Q4

- **Max prese: 2**
- **Movimento:** cartina da Nord verso la Q (expasse)

Q104

 N
O 14 E
S

A32

- **Max prese: 2**
- **Movimento:** si batte l'Asso e si gioca cartina verso Q10. Se non appare un onore devi indovinare se inserire la Donna o il 10.

A32

 N
O 15 E
S

Q109

- **Max prese: 2**
- **Movimento:** gioca il 9 e se Ovest gioca una cartina stai basso; se Est vince con il J, rigioca nel colore il 10 da Sud ed effettua l'impasse al K in Ovest (doppio impasse)

Q32

 N
O 16 E
S

A104

- **Max prese: 2**
- **Movimento:** gioca cartina da Sud verso la Q di Nord (expasse); se Est vince con il K, rigioca nel colore cartina da Nord verso il 10 (impasse).

AQ3

 N
O 17 E
S

J42

- **Max prese: 3**
- **Movimento:** cartina da Sud verso la Q (impasse); se l'impasse riesce, batti l'Asso; puoi realizzare 3 prese se il K è 2° (Kx) in Ovest.

J32

 N
O 18 E
S

AQ104

- **Max prese: 4**
- **Movimento:** cartina da Nord verso il 10 (impasse); se l'impasse riesce, rigioca il 3 da Nord verso la Q. Puoi realizzare 4 prese con K (secco) o Kx/Kxx in Est.

QJ32

 N
O 19 E
S

A1054

- **Max prese: 4**
- **Movimento:** cartina da Nord verso il 10 (impasse); se vinci la presa, rigioca la Q di Nord Vs l'A (impasse). Realizzi 4 prese con K (secco)/ Kx/Kxx in Est.

QJ32

 N
O 20 E
S

A654

- **Max prese: 3**
- **Movimento:** batti l'Asso e gioca cartina verso il J e, se necessario, rigioca cartina da Sud verso la Q. Puoi realizzare 3 prese con il K in Ovest o con il resto 3/2.

A543

 N
O 21 E
S

QJ2

- **Max prese: 3**
- **Movimento:** gioca cartina da Nord verso il J ed eventualmente ripeti la manovra di expasse (x Vs.Q). Puoi realizzare 3 prese con il K in Est o con il resto 3/3.

1054

 N
O 22 E
S

AJ32

- **Max prese: 3**
- **Movimento:** gioca cartina da Nord verso il J e se Ovest vince la presa, batti l'A e rigioca nel colore. Realizzi 3 prese solo con KQx in Est.

AQ32

 N
O 23 E
S

J4

- **Max prese: 3**
- **Movimento:** gioca cartina da Nord verso il J; se il J fa la presa, gioca un colpo in bianco nel colore e poi batti l'Asso. Realizzi 3 prese se Est ha il K secco/Kx/Kxx.

K2

 N
O 24 E
S

Q543

- **Max prese: 2**
- **Movimento:** gioca cartina verso il K e se vinci la presa gioca due colpi in 'bianco'. Realizzi 2 prese se Ovest ha l'A secco/Ax/Axx.

**MOVIMENTI DEL COLORE
PER IL MASSIMO DELLE PRESE**

TAVOLA 3

Senza limitazione di ingressi, muovi le seguenti combinazioni di colore per realizzare il massimo delle prese disponibili. Determina, a tua scelta, la posizione di inizio gioco.

432



AJ10

KJ10



432

432



AJ9

AK109



32

K43



AJ102

AKJ10



5432

6543



AKJ102

AKJ1032



54

76543



AQJ102

AQJ1032



87654

K1054



AQ932

AQ932



K854

**MOVIMENTI DEL COLORE
PER IL MASSIMO DELLE PRESE**
TAVOLA 3 STUDIO
432

N
O 25 E
S

AJ10

- **Max prese: 2**
- **Movimento:** cartina verso il 10; se Ovest vince la presa, al turno successivo gioca cartina da Nord verso il J. Realizzerai 2 prese, salvo se Ovest possiede K e Q.

KJ10

N
O 26 E
S

432

- **Max prese: 2**
- **Movimento:** cartina al 10; se Est vince la presa con l'Asso rigioca ancora cartina da Sud al Fante (*impasse ripetibile*)

432

N
O 27 E
S

AJ9

- **Max prese: 2**
- **Movimento:** cartina al 9 (triplo *impasse* o *impasse* in profondità); se Ovest vince con un onore grosso (K/Q), rigioca alla seconda presa cartina da Nord al J.

AK109

N
O 28 E
S

32

- **Max prese: 3**
- **Movimento:** cartina da Sud al 9; se Est vince la prima presa, gioca ancora cartina da Sud al 10. Puoi realizzare 3 prese, salvo se Est possiede sia la Q che il J.

K43

N
O 29 E
S

AJ102

- **Max prese: 4**
- **Movimento:** incassa il K e poi gioca cartina al 10; se vinci la presa, rigioca ancora cartina al J. Realizzerai 4 prese se Est ha la Q o se Ovest ha la Q secca.

AKJ10

N
O 30 E
S

5432

- **Max prese: 4**
- **Movimento:** incassa l'A (o il K) e poi gioca da Sud cartina al 10; se vinci la presa e Est non risponde, rigioca ancora cartina da Sud verso il J (*impasse ripetuto*).

6543

N
O 31 E
S

AKJ102

- **Max prese: 5**
- **Movimento:** incassa l'A e se gli avversari rispondono a colore, realizza anche il K.

AKJ1032

N
O 32 E
S

54

- **Max prese: 6**
- **Movimento:** cartina da Sud al 10 e se vinci la presa, rigioca cartina al J (*impasse ripetuto*).

76543

N
O 33 E
S

AQJ102

- **Max prese: 5**
- **Movimento:** cartina al 10 effettuando l'*impasse*. Possedendo 10 carte in linea si effettua l'*impasse* al Re.

AQJ1032

N
O 34 E
S

87654

- **Max prese: 6**
- **Movimento:** realizza l'Asso, sperando nella ripartizione 1/1 del resto. Con 11 carte le probabilità sono leggermente a favore della caduta del K.

K1054

N
O 35 E
S

AQ932

- **Max prese: 5**
- **Movimento:** realizza l'A (o la Q), ciò ti consente di preservare le forchette e di effettuare l'*impasse* a colpo sicuro in caso di ripartizione 4/0 del resto del colore.

AQ932

N
O 36 E
S

K854

- **Max prese: 5**
- **Movimento:** realizza il K inizialmente, per evitare di perdere una presa nel caso di J10xx in Ovest.

**MOVIMENTI DEL COLORE
PER IL MASSIMO DELLE PRESE**

TAVOLA 4

Senza limitazione di ingressi, muovi le seguenti combinazioni di colore per realizzare il massimo delle prese disponibili. Determina, a tua scelta, la posizione di inizio gioco.

AQ543

N
O 37 E
S

8762

654

N
O 38 E
S

AKJ32

K32

N
O 39 E
S

AQ1054

AK432

N
O 40 E
S

Q10

AQ1043

N
O 41 E
S

K2

874

N
O 42 E
S

AJ1032

K43

N
O 43 E
S

QJ52

AKJ2

N
O 44 E
S

874

J3

N
O 45 E
S

AK1098

AJ654

N
O 46 E
S

Q32

Q432

N
O 47 E
S

AJ765

AKJ10

N
O 48 E
S

432

**MOVIMENTI DEL COLORE
PER IL MASSIMO DELLE PRESE**
TAVOLA 4 STUDIO
AQ543

N
O 37 E
S

8762

- **Max prese: 5**
- **Movimento:** cartina alla Q.
* Per realizzare 4 prese (aumento di chance) è consigliato: realizzare l'A e se il K non cade, rigiocare cartina da Sud verso la Q.

654

N
O 38 E
S

AKJ32

- **Max prese: 5**
- **Movimento:** realizza inizialmente l'A e poi effettua l'impasse giocando cartina da Nord e inserendo il J di Sud.

K32

N
O 39 E
S

AQ1054

- **Max prese: 5**
- **Movimento:** si batte l'Asso e poi il K di Nord, conservando la forchetta di Q10 per un possibile successivo utilizzo (Jxxx in Est).

AK432

N
O 40 E
S

Q10

- **Max prese: 5**
- **Movimento:** si gioca immediatamente cartina al 10 (impasse).

AQ1043

N
O 41 E
S

K2

- **Max prese: 5**
- **Movimento:** realizza gli onori maggiori (A/K/Q), iniziando con il K di Sud.

874

N
O 42 E
S

AJ1032

- **Max prese: 4**
- **Movimento:** cartina da Nord per il 10 di Sud; se Ovest vince la presa, riparti da Nord con cartina ed effettua l'impasse inserendo il J in Sud.

K43

N
O 43 E
S

QJ52

- **Max prese: 3**
- **Movimento:** gioca cartina da Nord verso la coppia di onori di Sud (expasse); se vinci la presa rigioca cartina da Nord verso l'onore residuale di Sud (expasse).

AKJ2

N
O 44 E
S

874

- **Max prese: 4**
- **Movimento:** batti inizialmente l'Asso e poi giocando cartina da Sud effettua l'impasse inserendo il J.
* Per 3 prese: batti A e K e poi gioca da Sud cartina al J.

J3

N
O 45 E
S

AK1098

- **Max prese: 5**
- **Movimento:** gioca il J di Nord effettuando l'impasse; se la manovra ha successo, gioca cartina da Nord e ripeti l'impasse alla Q.

AJ654

N
O 46 E
S

Q32

- **Max prese: 5**
- **Movimento:** gioca cartina da Sud ed effettua l'impasse inserendo il J: se vinci la presa realizza l'Asso, sperando di veder scendere il K (Kx in Ovest).

Q432

N
O 47 E
S

AJ765

- **Max prese: 5**
- **Movimento:** gioca cartina da Nord ed effettua l'impasse inserendo il J; se vinci la presa realizza l'Asso, sperando di veder scendere il K in Est (K/Kx).

AKJ10

N
O 48 E
S

432

- **Max prese: 4**
- **Movimento:** realizza inizialmente l'Asso e poi, trasferendoti in Sud, gioca cartina inserendo il 10 in Nord (impasse). Se la manovra ha successo ripetila.

Scuola Bridge

NORD



OVEST

1

EST



SUD

F.I.G.B.

Scuola Bridge

NORD



OVEST

2

EST



SUD

F.I.G.B.

Scuola Bridge

NORD



OVEST

3

EST



SUD

#1.4.8.

Scuola Bridge

NORD



OVEST

4

EST



SUD

F.I.G.B.