

### 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*.

**KQ107**

N
O 1 E
S

**J42****1087**

N
O 2 E
S

**QJ963****KJ7**

N
O 3 E
S

**Q104****QJ62**

N
O 4 E
S

**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 ( $\clubsuit$ ), sia per Est ( $\diamond$ ) 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**.

Se il numero di carte che compone il *resto del colore* è

- 4 **DISPARI**, la ripartizione più probabile, tra le 2 considerate, è **quella più equilibrata**.

Se il numero di carte che compone il *resto del colore* è

- 5 **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	
<b>2</b>	<b>1/1</b>	<b>52%</b>
	<b>2/0</b>	<b>48%</b>
<b>3</b>	<b>2/1</b>	<b>78%</b>
	<b>3/0</b>	<b>22%</b>
<b>4</b>	<b>3/1</b>	<b>50%</b>
	<b>2/2</b>	<b>40%</b>
	<b>4/0</b>	<b>10%</b>
<b>5</b>	<b>3/2</b>	<b>68%</b>
	<b>4/1</b>	<b>28%</b>
	<b>5/0</b>	<b>4%</b>



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



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.

**E6** Affrancamento di forza (A)

①	<b>♣ J1098</b>	Lunghezza massima:	<input type="text"/>
	<b>NORD SUD</b>	Carte equivalenti	<input type="text"/>
	<b>♣ Q3</b>	Tempo d'affrancamento	<input type="text"/>
		Prese affrancabili	<input type="text"/>
②	<b>♣ 1074</b>	Lunghezza massima:	<input type="text"/>
	<b>NORD SUD</b>	Carte equivalenti	<input type="text"/>
	<b>♣ KQJ6</b>	Tempo d'affrancamento	<input type="text"/>
		Prese affrancabili	<input type="text"/>
③	<b>♣ J2</b>	Lunghezza massima:	<input type="text"/>
	<b>NORD SUD</b>	Carte equivalenti	<input type="text"/>
	<b>♣ KQ1098</b>	Tempo d'affrancamento	<input type="text"/>
		Prese affrancabili	<input type="text"/>
④	<b>♣ 10984</b>	Lunghezza massima:	<input type="text"/>
	<b>NORD SUD</b>	Carte equivalenti	<input type="text"/>
	<b>♣ QJ6</b>	Tempo d'affrancamento	<input type="text"/>
		Prese affrancabili	<input type="text"/>

**E10** Affrancamento di lunghezza (B)

<b>1</b>	<b>♥ 9752</b>	A) Vincenti Nord/Sud	<input type="text"/>
	<b>NORD</b>	B) Ripartizione probabile del resto del colore	<input type="text"/>
	<b>SUD</b>	C) Tempo d'affrancamento	<input type="text"/>
	<b>♥ 108643</b>	Prese affrancabili	<input type="text"/>

<b>3</b>	<b>♥ AQJ74</b>	A) Vincenti Nord/Sud	<input type="text"/>
	<b>NORD</b>	B) Ripartizione probabile del resto del colore	<input type="text"/>
	<b>SUD</b>	C) Tempo d'affrancamento	<input type="text"/>
	<b>♥ K32</b>	Prese affrancabili	<input type="text"/>

<b>2</b>	<b>♥ AK754</b>	A) Vincenti Nord/Sud	<input type="text"/>
	<b>NORD</b>	B) Ripartizione probabile del resto del colore	<input type="text"/>
	<b>SUD</b>	C) Tempo d'affrancamento	<input type="text"/>
	<b>♥ 63</b>	Prese affrancabili	<input type="text"/>

<b>3</b>	<b>♥ 8642</b>	A) Vincenti Nord/Sud	<input type="text"/>
	<b>NORD</b>	B) Ripartizione probabile del resto del colore	<input type="text"/>
	<b>SUD</b>	C) Tempo d'affrancamento	<input type="text"/>
	<b>♥ 9753</b>	Prese affrancabili	<input type="text"/>