

I PREMI

I premi si ottengono realizzando il *contratto* dichiarato.

Il *contro* raddoppia il valore delle *prese* scommesse, il *surcontro* lo quadruplica e ciò si ripercuote pesantemente sul valore finale di un *contratto*.

Ecco una tabella che riassume il valore delle *prese*.

IL VALORE DELLE PRESE:		NON CONTRATE	CONTRATE	SURCONTRATE
ATOUT	SEMI MINORI (♣ E ♦)	20 punti ciascuna	40 punti ciascuna	80 punti ciascuna
	SEMI NOBILI (♥ E ♠)	30 punti ciascuna	60 punti ciascuna	120 punti ciascuna
SENZA ATOUT	PRIMA PRESA	40 punti	80 punti	160 punti
	PRESE SUCCESSIVE	30 punti ciascuna	60 punti ciascuna	120 punti ciascuna

LE PENALITÀ

Gli effetti del contro e del surcontro si ripercuotono non solo sui *premi* ottenibili, ma anche, in caso di mancata realizzazione del *contratto*, sulle penalità.

Le penalità normali di un *contratto* prevedono una progressione aritmetica: ogni *presa di caduta* ha un costo di 50 punti in prima e 100 punti in zona.

Il contro non solo raddoppia il valore della prima presa, ma innesca per le prese successive un forte incremento che prevede rispettivamente:

- In prima un valore di 200 punti per la seconda e la terza *presa di caduta* e a partire dalla quarta *presa di caduta* un valore di 300 punti.
- In zona un valore fisso di 300 punti a partire dalla seconda presa.

Il surcontro ha effetti ancor più devastanti raddoppiando il valore delle *prese di caduta* rispetto al contro.

1.4 COME VALUTARE LA MANO POSSEDUTA

La valutazione della mano è un elemento imprescindibile del gioco e dare il giusto valore alle tredici carte ricevute richiede una serie di considerazioni che trascendono il conteggio aritmetico dei *punti onori*.

Il conteggio dei *punti onori* non è l'unico metodo per valutare una *mano* e altri aspetti devono essere approfonditi. Iniziamo comparando queste due *mani*:

A)	B)
♠ QJ7	♠ A9743
♥ J62	♥ AK872
♦ KJ43	♦ 5
♣ KQ5	♣ 86

È probabile che l'istintivo ti metta sulla buona strada e ti suggerisca di considerare migliore la *mano* B), anche se la *mano* A) presenta un maggior numero di *punti onori* (13 po). Abbandonando questi iniziali esempi, proviamo a considerare alcuni punti su cui si fonda la valutazione di una *mano*.

Il conteggio dei *punti onori* non è l'unico metodo per valutare una mano e altri aspetti devono essere approfonditi.

LE PRESE RAPIDE

Nel **conteggio** dei **punti onori** gli Assi e i Re sono sottovalutati; prima che tale metodo prendesse diffusione, per valutare la forza di una *mano* si utilizzava il metodo delle **prese d'onori**, oggi tale metodo è conosciuto come il conteggio delle **prese rapide**. Ecco lo schema:

PRESE RAPIDE

AK = **2**

AQ = **1½**

A = **1**

KQ = **1**

K2 = **½**

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

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

la combinata presenza del 10 e del 9 in un colore, abbinati ad altri *onori*, è poi fattore di ulteriore miglioramento della mano. Del 9, infine, ci si accorge dell'importanza quando manca; al proposito è sufficiente

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

GLI ONORI CONCENTRATI

Quando gli *onori* sono concentrati in un seme, questi si rafforzano vicendevolmente e consentono di poter realizzare un maggior numero di *prese*.

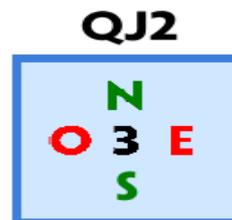
Asso e Re in uno stesso colore sono in pratica equivalenti al possesso di due Assi. Molto indicative sono le concentrazioni di *onori* di Re e Donna o di Donna Fante:



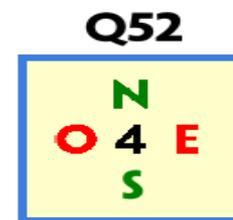
543



Q43



543



J43

GLI ONORI SECCHI

Un *onore*, che non rappresenta di per sé *presa*, al fine di avere teorica possibilità di *presa*, deve essere accompagnato da un numero di *cartine* pari almeno a quanti sono gli *onori* superiori mancanti.

Nella valutazione *a priori* (senza alcuna informazione sulle *carte* del compagno) della *mano* posseduta è buona abitudine **svalutare di un punto tutti gli onori secchi** (escluso l'Asso) e le coppie di **onori secchi**.

VALORE DEGLI ONORI SECCHI:

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



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

Gli *onori* e in genere le carte alte, se situati nei colori lunghi, aiutano le piccole carte di quel seme a divenire *prese*. Quando gli *onori* sono situati nei semi corti, possono realizzare *prese*, ma non aiutano a realizzare altre *prese*.

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

Le due mani presentano identica distribuzione e la stessa qualità di *onori*, ma la *mano* ⑤ è certamente migliore.

Nella *mano* ⑤ gli *onori* sono situati nei semi lunghi e ciò potrà favorire l'affrancamento della lunghezza del colore.

Nella *mano* ⑥ gli *onori* sono situati nei semi corti, ciò consentirà di realizzare 3 *prese*, ma questo è tutto.

La presenza di pali lunghi.

Svalutate la 4-3-3-3

VALUTAZIONI NEL CORSO DELLA DICHIARAZIONE

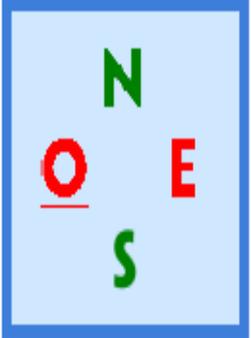
Il valore di una *mano* cambia in rapporto allo svolgimento della *dichiarazione*:

- Una *mano* **migliora quando il compagno apre la dichiarazione**, perché quasi certamente il compagno avrà il possesso di qualche carta che rinforza le nostre Carte

- Una *mano* peggiora quando ad aprire l'asta dichiarativa è l'avversario, specialmente quando ad aprire è l'avversario di sinistra; quando la maggior parte della forza avversaria è alla nostra sinistra, *impasse* ed *expasse* è più probabile possano non riuscire, perché la *mano* avversaria è posizionata dopo di noi e ha la possibilità di giocare dopo di noi.

APRE OVEST, SUD HA UN PESO SULLO STOMACO

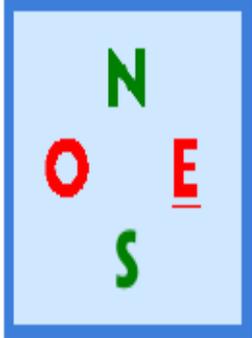
APERTORE  ♠ KJ53
 ♥ AQ84
 ♦ A32
 ♣ A4



  ♠ AQ62
 ♥ KJ65
 ♦ K65
 ♣ K2

APRE EST, SUD ORA È PIÙ SOLLEVATO

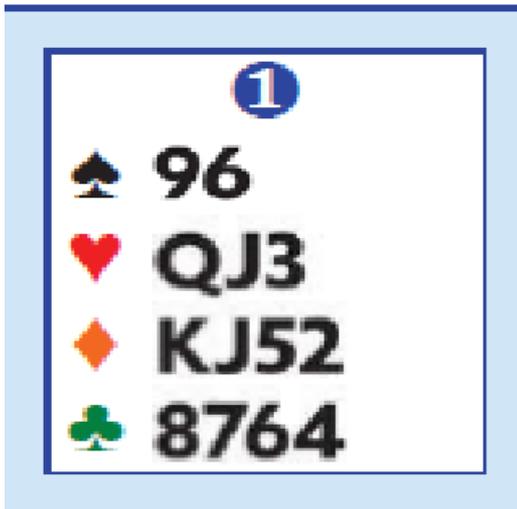
♠ KJ53 APERTORE 
 ♥ AQ84
 ♦ A32
 ♣ A4



♠ AQ62
 ♥ KJ65
 ♦ K65
 ♣ K2 



Mani di Est:



P.O. 7

P.D. 1

LICITA 2♥

OVEST
1♥

Mani di Est:

2
♠ 96
♥ A853
♦ Q642
♣ K105

P.O. 9

P.D. 2

LICITA 3♥

OVEST
1♥

Mani di Est:

♠ 8

♥ A874

♦ 963

♣ KQJ52

♠ 3

P.O. 10

P.D. 3

LICITA 4♥

OVEST NORD EST SUD

—	1♦	PASSO	1♠
PASSO	?		

③
♠ QJ62
♥ K4
♦ AJ742
♣ A7

P.O. 15

P.D. 2

LICITA 3P

In caso di fit evidente è possibile rivalutare :

- **tre punti di rivalutazione per ogni vuoto,**
- **due per ogni singolo,**
- **uno per ogni doubleton**
- **uno per ogni atout dopo l'ottava**

Qualche esempio:

APE	RISP
1♥	2♥
?	

L'APERTORE POSSIEDE:

①	②	③	④
♠ AKJ ♥ K10542 ♦ 9 ♣ AQJ3	♠ K104 ♥ AQ863 ♦ AQ32 ♣ 8	♠ K4 ♥ AQJ863 ♦ KQ2 ♣ 84	♠ A3 ♥ KQ742 ♦ Q94 ♣ J73

- Esempio ① **4♥** - La manche è giustificata; l'apertore possiede 20 punti totali (18 punti onori + 2 punti di rivalutazione).
- Esempio ② **3♦** - La manche è possibile; l'apertore possiede 17 punti totali (15 punti onori e 2 punti di rivalutazione). La dichiarazione di un nuovo colore entro il livello di guardia (3♥) è *tentativo di manche* che evidenzia la distribuzione posseduta.
- Esempio ③ **3♥** - La manche è possibile e l'apertore effettua un *tentativo di manche* illustrando la distribuzione posseduta.
- Esempio ④ **PASSO** - La manche è da escludere; l'apertore possiede 13 punti totali (12 punti onori e 1 punto di rivalutazione).