



**Università della Terza Età  
«Danilo Dobrina»**

# **“ BRIDGE 1° Livello 2024 “**

## **SCHEDE**

## IL BRIDGE - INDICE

	Pag.		Pag.
<a href="#">Il Bridge</a>	3	<a href="#">Il 4° colore</a>	69
<a href="#">Le fasi del bridge</a>	9	<a href="#">Risposte alle aperture forti</a>	70
<a href="#">La licitazione</a>	10	<a href="#">. Risposta all'apertura di 2SA</a>	72
<a href="#">Le regole del gioco. I Punteggi</a>	22	<a href="#">. Convenzione Crodo (2 Fiori)</a>	73
<a href="#">Le aperture: deboli, medie, forti</a>	28	<a href="#">Accostamento allo Slam</a>	76
<a href="#">Il Barrage. Calcolo delle perdenti</a>	34	<a href="#">. Convenzione Nuovo Blackwood</a>	77
<a href="#">L'intervento dopo apertura avversaria</a>	38	<a href="#">. 5SA Josephine</a>	78
<a href="#">Risposte alle aperture deboli e medie</a>	39	<a href="#">. Cue bids</a>	79
<a href="#">Esempi di licitazione a due</a>	50	<a href="#">. Convenzione Splinter</a>	80
<a href="#">Risposta all'apertura di 1SA</a>	58	<a href="#">Il gioco della carta. Gli attacchi</a>	83
<a href="#">. La convenzione Stayman</a>	59	<a href="#">Il gioco della difesa</a>	90
<a href="#">. Il Transfer</a>	64	<a href="#">Le regole d'oro del Bridge</a>	98

*Cliccando sull'argomento si viene rinviati alla pagina relativa*

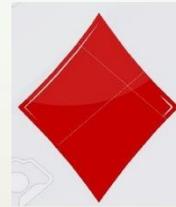
**Si gioca con un mazzo di 52 carte (*non ci sono le matte*).**

**Semi o colori:**



**PICCHE CUORI**

**colori nobili**



**QUADRI FIORI**

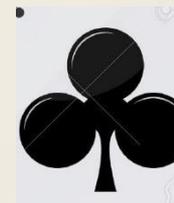
**colori deboli o minori**

# VALORE o «RANGO» NELL'AMBITO DEL SEME



## 4 SEMI O COLORI CON 13 CARTE

<b>A</b>	<b>ASSO</b>	<b>Onori</b>
<b>K</b>	<b>RE</b>	
<b>Q</b>	<b>DONNA</b>	
<b>J</b>	<b>FANTE</b>	
<b>10, 9, 8</b>		<b>Carte alte</b>
<b>7, 6, 5, 4, 3, 2</b>		<b>Cartine</b>



**I giocatori sono 4 e vengono indicati come i punti cardinali**



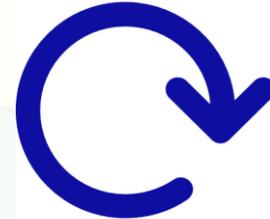
**si gioca a coppie contrapposte:**

**la linea **NORD-SUD** contro la linea **EST-OVEST****

**Distribuzione delle 52 carte (detta «Smazzata»):**

una per volta, in senso orario, andando cioè a sinistra

**Ogni giocatore riceverà 13 carte**



**Durante il gioco è obbligo rispondere nello stesso seme della carta giocata dal primo giocatore.**

Se non si ha nessuna carta del colore, si può «tagliare» cioè mettere l'atout

**La presa.** È data dalle quattro carte giocate a turno dai giocatori.

Viene vinta da chi ha giocato la carta più alta (o ha tagliato con atout). Le prese totali sono 13.

# UN ESEMPIO DI SMAZZATA



NORD

OVEST

EST

	K 6 A 4 A 10 5 4 3 2 Q 6 4	
J 4 Q J 10 9 7 Q 8 6 J 10 9	<p>Nord</p> <p>Ovest                      Est</p> <p>Sud</p>	A Q 10 9 8 6 5 2 9 8 7 5 2
	7 5 3 2 K 8 3 K J 7 A K 3	

SUD

# LA DISTRIBUZIONE



**1. Mano bilanciata 4-3-3-3**

**4-4-3-2**

**2. Mano monocolore 5-3-3-2**

**6-3-2-2**

**6-3-3-1**

**7-3-2-1**

**3. Mano bicolore 5-4-2-2**

**5-5-2-1**

**5-5-3-0**

**6-5-1-1**

**6-5-2-0**

**4. Mano tricolore 4-4-4-1**

**5-4-4-0**



## 1. LA LICITAZIONE

**E' un'asta per stabilire**

- **QUANTE PRESE** ci si impegna a fare
- **Con QUALE COLORE (Atout)**

## 2. IL GIOCO

**Partecipano tutti e 4 i giocatori**

**Inizia a parlare il giocatore che ha distribuito le carte**

Può aprire la licita, dichiarando quante prese si impegna a fare e quale colore sarà l'atout, oppure dire «passo».

Poi parlerà il giocatore alla sua sinistra e a seguire gli altri due giocatori

**Le dichiarazioni devono essere crescenti:**

- nel rango del colore (fiori, quadri, cuori, picche)
- oppure nel numero di prese

**Le prese totali sono 13.**

**La coppia che vuole vincere l'asta e giocare il contratto dovrà:**

- dichiarare che farà almeno 1 presa in più degli avversari, cioè almeno 7 prese su un totale di 13 mani giocate. Questa è la dichiarazione più bassa e normalmente quella iniziale.
- dichiarare ad esempio «1 quadri», vuol dire impegno a fare 1 presa in più degli avversari, cioè 7 prese e si giocherà con atout quadri.

**L'altra coppia giocherà in difesa, cioè per impedire agli avversari di realizzare il contratto**

**Dopo la dichiarazione di apertura del primo giocatore, la parola passa all'avversario alla sinistra, che può solo alzare la posta (oppure passare):**

- restando a livello di 1 ma con un colore di rango maggiore nell'esempio dopo 1 quadri potrà dire 1 cuori o 1 picche, *oppure*
- salendo al livello di 2, ad esempio 2 fiori.  
Cioè 8 prese con atout fiori

Si può anche scegliere di giocare un contratto senza atout.

Nella scheda seguente la scaletta delle licite.

# LA LICITAZIONE: scala delle licite



Licita dichiarata	Prese previste	Atout
<b>1</b> 	7	<b>Fiori</b>
<b>1</b> 	<b>7</b>	<b>Quadri</b>
<b>1</b> 	<b>7</b>	<b>Cuori</b>
<b>1</b> 	7	<b>Picche</b>
<b>1 SA</b>	<b>7</b>	<b>Senza Atout</b>
<b>2</b> 	8	<b>Fiori</b>
<b>2</b> 	<b>8</b>	<b>Quadri</b>
<b>2</b> 	<b>8</b>	<b>Cuori</b>
<b>2</b> 	8	<b>Picche</b>
<b>2 SA</b>	<b>8</b>	<b>Senza Atout</b>
<b>3</b> 	9	<b>Fiori</b>
.....	.....	.....
<b>7</b> 	<b>13</b>	<b>Picche</b>
<b>7 SA</b>	<b>13</b>	<b>Senza Atout</b>

**Le carte sono state distribuite da NORD, che sarà il primo a parlare**

- **Nord** *passo*
- **Est** *1 Cuori*
- **Sud** *deve salire di rango (cioè 1 Picche o 1 Senza Atout) oppure di numero di prese, ad esempio 2 Fiori.*  
*Altrimenti passo*
- **Ovest** *2 Cuori*
- **Nord** *passo*
- **Est** *passo*
- **Sud** *passo*

*Dopo tre «passo» si conclude la licita.*

*Nell'esempio il contratto è di 2 cuori, cioè impegno a realizzare 8 prese avendo come atout Cuori. Contratto chiamato da Est/Ovest  
Mentre Nord/Sud è la coppia che deve impedirne la realizzazione.*

## SISTEMA NATURALE

cioè i colori di apertura e di risposta sono reali  
con l'unica eccezione del seme di Fiori

## CON LA QUINTA NOBILE

significa che il primo che apre la licita  
può dire «1 picche» o «1 cuori» (colori nobili)  
solo se ha almeno 5 carte in quel colore

## SOLTANTO AI FINI DELLA LICITAZIONE

alle carte “Onori” viene attribuito un valore in punti

<b>ASSO</b>	<b>A</b>	<b>4 PUNTI</b>
<b>RE</b>	<b>K</b>	<b>3 PUNTI</b>
<b>DONNA</b>	<b>Q</b>	<b>2 PUNTI</b>
<b>FANTE</b>	<b>J</b>	<b>1 PUNTO</b>

L'intero mazzo ha 40 PUNTI ONORI.

**APERTURA DELLA LICITA** (*Convenzione adottata in UNI3*)

**Per aprire la licita si devono avere almeno 13 punti onori.**

In caso contrario si passa e parlerà il giocatore successivo.

# LA LICITA: PRIME VALUTAZIONI DOPO AVER RICEVUTO LE CARTE



## 1. SISTEMO IN MANO LE CARTE ALTERNANDO I COLORI



## 2. CONTO I PUNTI CHE HO

*Per aprire servono almeno 13 punti*

## 3. GUARDO SE HO COLORI NOBILI QUINTI (Picche o Cuori)

## 4. VALUTO LA DISTRIBUZIONE

Quando è il mio turno decido che cosa dichiarare o passare

# LA LICITAZIONE: APERTURA



## APERTURA DELLA LICITA

Parla per primo chi ha dato le carte.

Se ha almeno 13 punti apre la dichiarazione, in caso contrario passa e parla il giocatore seguente alla sua sinistra.



## Quale colore scegliere per aprire

- Priorità ai colori nobili: Picche o Cuori, purchè almeno quinti
- Senza nobili quinti, si può aprire a Quadri se il colore è almeno quarto
- In mancanza si può aprire con “1 Fiori” (avendone almeno 2).

Si tratta di una *apertura convenzionale*, non vuol dire che si vuol giocare con atout fiori

## 1. Cercare il FIT con il compagno

cioè avere insieme almeno 8 carte in un colore (preferibile se nobile)

## 2. Capire il punteggio / La FORZA

Sommando il proprio punteggio (trovato il fit, si contano anche i punti distribuzionali) a quello che si suppone abbia il compagno, si può:

- Passare se si capisce di essere deboli
- Proporre solo un contratto parziale, se i punti non sono sufficienti
- Proporre un contratto di MANCHE (che dà un premio importante), o addirittura ricercare uno SLAM

*Da considerare anche quanto licitato dagli avversari*

# LA LICITAZIONE



## CONTRATTI

## PUNTI NECESSARI

<b>Contratti di manche</b>	<b>3 SA</b>	<b>25-26</b>
	<b>4</b> 	<b>25-26</b>
	<b>4</b> 	<b>25-26</b>
	<b>5</b> 	<b>27-28</b>
	<b>5</b> 	<b>27-28</b>
<b>Contratti di Slam</b>	<b>6 a colore</b>	<b>33-34</b>
	<b>6 SA</b>	<b>34-35</b>
	<b>7 a colore</b>	<b>36-37</b>
	<b>7 SA</b>	<b>37-38</b>

**La licitazione (o licita) termina quando tre giocatori dicono «passo»**

Si gioca il contratto proposto dall'ultimo dichiarante.

**Nella fase di gioco**

- la coppia che si è aggiudicata il contratto (ad es. Nord/Sud) gioca per realizzarlo
- l'altra coppia (Est/Ovest) gioca in difesa per impedirne la realizzazione.



Nella coppia che deve realizzare il contratto:

- Il «**vivo**» sarà il giocatore che *per primo ha dichiarato il colore* diventato atout (ad es. Sud)
- Il “**morto**” sarà il suo compagno (ad es. Nord)

## **Inizio della fase di gioco**

Inizierà a giocare il giocatore a sinistra del «vivo».

*Subito dopo le carte del «morto» verranno scoperte e messe sul tavolo.*

Sarà il «vivo» a giocare anche le carte del «morto»

# LA PARTITA DETTA «CHICAGO»



## **Nella «Chicago» si giocano 4 mani o smazzate**

- Nella prima mano le 2 coppie sono entrambe in 1<sup>a</sup>
- Nella seconda e terza mano chi dà le carte è in 2<sup>a</sup> (o «in zona»)
- Nella quarta mano entrambe le coppie sono in 2<sup>a</sup>

Essere in 1<sup>a</sup> o in 2<sup>a</sup> incide sulla attribuzione del punteggio, come vedremo più avanti

# LA «CHICAGO» PUNTEGGI



Al termine di ogni smazzata, si contano le prese (superiori a 6) fatte dalla coppia che si è aggiudicata il contratto.

## **Punti attribuiti per ogni presa:**

- ogni presa fatta:
  - . 30 punti se atout Picche o Cuori
  - . 20 punti se atout Quadri o Fiori
  - . 40 punti la prima, 30 punti le altre prese a Senza atout
- contratto parziale mantenuto 50 punti
- *per ogni presa in meno 50 o 100 punti a seconda se in 1<sup>a</sup> o in 2<sup>a</sup>*

## L'avversario ha dato il «contro» punitivo

Se il contratto è stato realizzato

- il punteggio delle prese viene raddoppiato
- le prese in più valgono 100 punti la prima e 200 punti le altre (raddoppiati se in 2<sup>a</sup>)

Se il contratto non è stato realizzato

- La prima presa in meno vale 100 punti, le altre 200 punti (Se in 2<sup>a</sup> 200+300)

## PREMI AL RAGGIUNGIMENTO DELLA MANCHE

<b>Punti premio aggiuntivi</b>	
In Prima	300
In Seconda	500
PICCOLO SLAM (12 prese)	500 / 750
GRANDE SLAM (13 prese)	1000 / 1500
<i>a seconda che si sia in prima o in seconda</i>	
<b><i>Il Contratto parziale dà diritto ad un premio di 50 punti</i></b>	

# ESEMPI DI PUNTEGGI



Contratto chiamato	Prese fatte	Punti	Punti premio	Punti totali in 1 <sup>a</sup> /in 2 <sup>a</sup>
<b>2 Picche</b> Contratto parziale	8 (contratto parziale fatto)	60 (2 x 30)	50	110
<b>4 Fiori</b> Contratto parziale	10 (contratto parziale fatto)	80 (4 x 20)	50	130
<b>3 Cuori</b> Contratto parziale	10 (contratto parziale fatto con una presa in più ma manche non chiamata)	120 (4 x 30)	50	170
<b>4 Cuori</b> Contratto di Manche	10 (Contratto di manche chiamato e fatto)	120 (4 x 30)	300/500	420/620
<b>4 Cuori</b> Contratto di Manche	11 (Contratto di manche chiamato e fatto con una presa in più)	150 (5 x 30)	300/500	450/650
<b>3 SA</b> Contratto di Manche	9 (Contratto di manche chiamato e fatto)	100 (40+30+30)	300/500	400/600



Parla per primo chi ha dato le carte.

Se ha almeno 13 punti apre la dichiarazione, in caso contrario passa e parla il giocatore seguente alla sua sinistra.

## Quale colore scegliere per aprire

- Priorità ai colori nobili: Picche o Cuori, purchè almeno quinti
- Senza nobili quinti, si può aprire a Quadri se il colore è almeno quarto
- In mancanza si può aprire con “1 Fiori” (avendone almeno 2).  
Si tratta di una *apertura convenzionale*, non vuol dire che si vuol giocare con atout fiori



**Avendo da 13 a 20 punti si apre sempre a livello di 1.**

## **1) Con 13 - 15 punti**

### **APERTURA DEBOLE**

Si apre a colore (no SA) a livello di 1 con il colore più lungo:

- Con un colore nobile, picche o cuori, purchè almeno 5°.

Se si hanno 2 colori nobili 5' si apre con Picche

- In assenza di nobili quinti, si apre con Quadri purchè almeno 4°
- In mancanza si può aprire con Fiori anche se 3° o 2°

# APERTURE DEBOLI 13 - 15 PUNTI



	LICITA
<b>APERTURA</b>	
1) ALMENO UN PALO NOBILE QUINTO	1 ♠ Oppure 1 ♥
	Con 2 Colori nobili: picche
2) SOLO PALI MINORI QUINTI	1 ♦ Oppure 1 ♣
	Con 2 Colori minori: quadri
<b>APERTURA DI PREPARAZIONE</b>	
3) SENZA PALI QUINTI	1 ♦ Se almeno quarto
4) SENZA PALI QUINTI NE' QUARTI	1 ♣ Anche se solo secondo (apertura convenzionale)

## 2) Con 16-18 punti

### APERTURA MEDIAMENTE FORTE

- Con mano bilanciata, cioè 4-4-3-2 oppure 4-3-3-3  
non si devono avere colori quinti  
non si devono avere colori singoli o mancanti  
 si apre con **1SA**
- Con mano sbilanciata si apre con le regole solite



## 3) Con 21 e più punti

### APERTURA FORTE

### SI APRE A LIVELLO DI 2

- Si apre in un colore almeno 5°/meglio 6° «chiuso» (cioè molto ben capeggiato): **2 Picche, 2 Cuori o 2 Quadri**
- Con mano bilanciata si apre con **2SA**

### Anche con meno di 21 punti, ma al massimo 5 prese perdenti

- Si apre a livello di **2**

### Con qualsiasi punteggio, ma al massimo 4 prese perdenti

- Si apre con **2 Fiori**, licita convenzionale. Il compagno non può passare

## 1. CON 13 (12)-15 PUNTI

## APERTURA DEBOLE

- Si apre sempre a livello di 1

## 2. CON 16-20 PUNTI

## APERTURA MEDIA

- Si apre a livello di 1
- Solo con 16-18 punti e mano bilanciata si apre con 1SA

## 3. CON 21 E PIÙ PUNTI

## APERTURA FORTE

- Si apre a livello di 2 in un colore almeno 5° (meglio 6°)  
«chiuso» (cioè molto ben capeggiato) 2  2  2 
- I punti possono essere anche meno di 21 ma bisogna avere al max 5 prese perdenti
- Con al max 4 prese perdenti si apre di 2 



**Il barrage consiste nell'aprire (o effettuare un intervento) a livello di 3 o 4 a colore per sbarrare le dichiarazioni avversarie**

Si può farlo quando:

- Non si ha il punteggio di apertura
- Si ha un colore chiuso o semichiuso con almeno 7 carte e possesso di almeno 3 onori in sequenza AKQ, AKJ, AQJ, KQJ, al limite QJT
- Assenza di un secondo colore, anche solo quarto, a lato
- Se si è in prima, si hanno al massimo 7 perdenti  
(cioè con le sole proprie carte si devono fare almeno 6 prese)
- Se si è in seconda, si hanno al massimo 6 perdenti  
(cioè con le sole proprie carte si devono fare almeno 7 prese)

**Si può aprire a livello di 4 se si ha un colore ottavo**



## Esistono vari metodi, utilizziamo il Metodo statistico

Consiste nel considerare solo le proprie carte e nel contare le perdenti presenti nelle prime 3 carte di ogni colore in funzione della probabilità che hanno di fare presa.

- Si esamina ogni colore singolarmente
- La quarta carta del colore non si considera perdente
- Prendendo in esame le prime 3 carte di ogni colore, ad esclusione dell'Asso, la mancanza di un onore viene conteggiata al 50% (ad es. AKJ:  $\frac{1}{2}$  perdente; KJ10: 1 e  $\frac{1}{2}$  perdenti)

# ESEMPI DI CALCOLO DELLE PERDENTI NELLE APERTURE DI BARRAGE



	Esempio 1	Perdenti		Esempio 2	Perdenti		Esempio 3	Perdenti
	K Q J 8 4 3 2	1		9 6	2		Q J 5	2
	9 8	2		A K J 8 6 4 2	1/2		8 5	2
	8 5	2		9 8	2		4	1
	A 3	1		6 5	2		K J 10 9 7 4 2	1 e 1/2
	<b>totali</b>	<b>6</b>		<b>totali</b>	<b>6 e 1/2</b>		<b>totali</b>	<b>6 e 1/2</b>

# ESEMPI DI CALCOLO DELLE PERDENTI NELLE APERTURE DI BARRAGE



	Esempio 4	Perdenti		Esempio 5	Perdenti		Esempio 6	Perdenti
	10 8 3	3		9 3	2		A K J 8 7 6 4	1/2
	A	0		4 2	2		Q J 5	2
	9 7	2		A K Q 9 8 6 4 2	0		10 8 4	3
	K Q J 8 6 5 4	1		5	1			
	<b>totali</b>	<b>6</b>		<b>totali</b>	<b>5</b>		<b>totali</b>	<b>5 e 1/2</b>

# L'INTERVENTO DOPO L'APERTURA DELL'AVVERSAIO

Dopo l'apertura dell'avversario, ci sono 3 possibilità:

- Con pochi punti, una mano non significativa

➡ Passo

- Con almeno 9/11 punti e soprattutto un colore 6° o almeno 5° ma ben capeggiato

➡ si dichiara il colore, facendo un intervento

- Con i punti di una apertura, cioè 13 o più punti

- con mano bilanciata si dichiara «Contro», si tratta di un «Contro informativo»

- con una mano sbilanciata si dichiara il proprio colore a salto (ad es. apertura 1 cuori, intervento con 2 picche)

- Si può intervenire di Barrage con le regole citate



## RISPOSTE ALL'APERTURA A LIVELLO DI 1

Con 0-5 punti, il compagno dell'apertore dice “passo”

Con 6 o più punti **deve parlare**

### A - Risposta all'apertura in un colore nobile

#### 1<sup>a</sup> Situazione

con almeno 3 carte nel colore dichiarato dal compagno  
(ad es. cuori) si dà l'**appoggio**, ma anche la propria **forza**.

Si è trovato il FIT (cioè la coppia ha almeno 8 carte in cuori)

- Con 6-10 punti ➤ 2 Cuori
- Con più di 10 punti ➤ 3 Cuori (*invito a manche*)
- Con 10 punti e 4 carte di appoggio ➤ 4 Cuori

# RISPOSTA IN APPOGGIO – 1° ESEMPIO



**NORD**

	Q 8 6 A 4 2 10 9 5 4 Q 6 4	
J 4 3 2 Q J 10 A 8 6 J 10 9	<p style="text-align: center;">Nord</p> <p>Ovest                      Est</p> <p style="text-align: center;">Sud</p>	A K 10 9 6 5 Q 3 2 8 7 5 2
	7 5 K 9 8 7 3 K J 7 A K 3	

**OVEST**

**EST**

**SUD**

Sud: 1 Cuori Nord appoggia ma è debole (ha 8 punti e 3 cuori): 2 cuori

# RISPOSTA IN APPOGGIO – 2° ESEMPIO



		<b>NORD</b>			
		♠ K 6			
		♥ A Q 4			
		♦ 10 9 5 4 3			
		♣ Q 6 4			
<b>OVEST</b>	♠ 7 4 3 2	Nord		♠ A Q 10 9 8	<b>EST</b>
	♥ J 10 2	Ovest	Est	♥ 6 5	
	♦ A 8 6			♦ Q 2	
	♣ J 10 9	Sud		♣ 8 7 5 2	
		♠ J 5			
		♥ K 9 8 7 3			
		♦ K J 7			
		♣ A K 3			
		<b>SUD</b>			

Sud: 1 Cuori Nord è mediamente forte: appoggia con 3 cuori (ha 11 punti e 3 cuori)

# .. RISPOSTA ALL'APERTURA A LIVELLO DI 1 IN UN COLORE NOBILE

## 2<sup>a</sup> Situazione

**Senza l'appoggio nel colore del compagno si dichiara:**

- Con 6-10 punti si dichiara solo a livello di 1
  - un proprio colore **almeno 4°**
  - **1SA** in mancanza del colore 4°
- Con più di 10 punti
  - a livello di 2 un proprio colore **almeno 5°**
  - si resta a livello di 1 con un proprio colore **almeno 4°**
  - **2SA** senza colore licitabile e mano bilanciata

# RISPOSTA SENZA APPOGGIO - ESEMPIO



		<b>NORD</b>			
		♠ K 6 3 2			
		♥ A Q			
		♦ 10 9 5 4			
		♣ Q 6 4			
<b>OVEST</b>	♠ 7 4	Nord		♠ A Q 10	<b>EST</b>
	♥ J 10 4 2	Ovest	Est	♥ 6 5	
	♦ A 8 6 3			♦ Q 7 2	
	♣ J 10 9	Sud		♣ 8 7 5 3 2	
		♠ J 9 8 5			
		♥ K 9 8 7 3			
		♦ K J			
		♣ A K			
		<b>SUD</b>			

Sud: 1 Cuori Nord ha 11 punti ma solo 2 cuori: risponde con 1 Picche

# RISPOSTA SENZA APPOGGIO - ESEMPIO



		<b>NORD</b>			
		♠ K 6			
		♥ A Q 7 3			
		♦ 10 9 5 3			
		♣ 8 6 4			
<b>OVEST</b>	♠ 7 4 3	Nord		♠ A Q 10	<b>EST</b>
	♥ J 10 4 2	Ovest	Est	♥ 6 5	
	♦ A 8 6			♦ Q 7 2	
	♣ J 10 9	Sud		♣ Q 7 5 3 2	
		♠ J 9 8 5 2			
		♥ K 9 8			
		♦ K J 4			
		♣ A K			
		<b>SUD</b>			

Sud: 1 Picche Nord ha 9 punti ma solo 2 picche: risponde con 1SA

## B - RISPOSTA ALL'APERTURA A LIVELLO DI 1 IN UN COLORE MINORE

Prima di dare l'appoggio si guarda se si ha un colore almeno 4°

- Con 6-10 punti
  - **un altro colore** purchè almeno 4°  
(precedenza per i nobili: con picche e cuori quarti, si dichiara cuori)  
senza colori almeno quarti ➤ **1SA**
- Con più di 10 punti
  - a livello di 2 un proprio colore **almeno 5°**
  - si resta a livello di 1 con un proprio colore **almeno 4°**
  - **2SA** senza colore licitabile e mano bilanciata

*L'appoggio nel colore minore può essere dato in un secondo momento*

# RISPOSTA ALL'APERTURA IN UN COLORE MINORE

		<b>NORD</b>				
		K 6 3 2 A Q 10 9 5 4 Q 6 4				
<b>OVEST</b>	7 4 J 10 7 4 2 A 8 6 J 10 9	Nord		Est	A Q 10 6 5 3 Q 7 8 7 5 3 2	<b>EST</b>
			Ovest		Sud	
		J 9 8 5 K 9 8 K J 3 2 A K				
		<b>SUD</b>				

Sud: 1 Quadri. Nord ha 11 punti e un colore nobile quarto: risponde con 1 Picche

## 2<sup>a</sup> DICHIARAZIONE DELL'APERTORE dopo appoggio debole del compagno

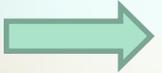
- Con apertura debole e mano bilanciata  
 passo
- Con apertura debole, ma 15 punti onori e punti distribuzionali  
 il colore a livello di 3
- Con apertura media (16-20 punti)
  - se colore nobile si chiude a manche a livello di 4
  - se colore minore si ricerca la manche a 3 SA  
ad es. dichiarando il secondo colore

## 2<sup>a</sup> DICHIARAZIONE DELL'APERTORE senza appoggio del compagno

Non si può chiamare un secondo colore a livello di 2 se il primo non è almeno quinto.

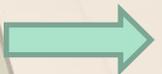


La licita di un secondo colore allunga il primo.



La licita di un secondo colore crescente, cioè di rango superiore, è **rever**

*(ad es. apertura di 1cuori, risposta 1SA, seconda dichiarazione dell'apertore: 2picche)*



La licita di un secondo colore discendente non è forzante. Mano comunque interessante per distribuzione  
*(1cuori-1picche-2quadri) (1picche-1SA-2fiori)*

## 2<sup>a</sup> DICHIARAZIONE DELL'APERTORE: REVER E SALTO A COLORE



### Seconda dichiarazione dell'apertore passando dal livello 1 al livello di 2

**- in ascendente significa forza (Rever o salto a colore)**

	es.1	es.2	es.3
es.: apertore:	1 	1 	1 
compagno:	1 	2 	1 
apertore:	2 	2 	3 

**- in discendente significa debolezza**

es.: apertore:	1 	1 
compagno:	1 	1 SA
apertore:	2 	2 

*Nota: La dichiarazione di un secondo colore allunga il primo.*

## **LICITAZIONE A DUE (CON APERTURE A LIVELLO 1)**

Senza considerare gli avversari  
Rivolti solo alla risposta del compagno

# 1° Esercizio



NORD	SUD
 10 9 7 6	 8 4 3
 A K 8 4 2	 Q 10 9
 A 5	 K Q 10
 A 2	 Q 8 6 5

Licita: Nord 1 C, Sud 2 C perché Sud ha 9 punti. Nord avendo 15 punti risponde 3 C. Sud (totale 24 punti) passa

## 2° Esercizio



NORD		SUD	
	<b>10 6</b>		<b>A 8 7 4</b>
	<b>A Q 8 7</b>		<b>K 10 6 5</b>
	<b>A K 10 8</b> <b>4 2</b>		<b>6</b>
	<b>9</b>		<b>Q J 8 4</b>

Licita: Nord 1 Q, Sud 1 C, Nord 3 C (ha punti distribuzionali), Sud 4 C  
Un totale di 23 punti, ma ci può essere addirittura uno slam

## 3° Esercizio



NORD	SUD
 <b>K J 7 6 5</b>	 <b>Q 10 8</b>
 <b>A K Q 6 3</b>	 <b>Q J 10 6 3</b>
 <b>7 4 3</b>	 <b>9</b>
 <b>7 4 3</b>	 <b>A K 10 8</b>

Licita: Nord 1 P, Sud 3 P, Nord 4SA (ha punti distribuzionali, può ricercare lo slam), Sud 5 Q (un asso), Nord 5 P (si ferma) o 6 P

## 4° Esercizio



NORD		SUD	
	<b>A 5</b>		<b>J 8</b>
	<b>8 3 2</b>		<b>K Q 10 7 6</b>
	<b>K Q 3 2</b>		<b>J 10 7 4</b>
	<b>A 10 9 8</b>		<b>K Q</b>

Licita: Nord 1 Q, Sud 1 C (*non deve appoggiare subito un colore minore*), Nord 1 SA, Sud 3 C (*ha 5 cuori non 4 e più di 10 punti*), Nord 4 C

## 5° Esercizio



NORD		SUD	
	<b>A K 7 6</b> <b>5 2</b>		<b>8</b>
	<b>J</b>		<b>A Q 10 6</b> <b>3 2</b>
	<b>K Q 8 3</b>		<b>9 7</b>
	<b>7 4</b>		<b>A K 10 8</b>

Nord: 1 P, SUD 2 C (può andare a livello di 2 perché ha più di 10 punti e un colore almeno 5°), Nord 2 P, Sud 3 F (ricerca la chiusura a senza), Nord 3 SA

# 6° Esercizio



<b>NORD</b>		<b>SUD</b>	
	<b>A 10 9 7 6</b>		<b>J 8 4 3</b>
	<b>A Q 8 4</b>		<b>10 9</b>
	<b>8 5</b>		<b>R D 10</b>
	<b>R 2</b>		<b>D 8 6 5</b>

Licita: Nord 1 P, Sud 2 P, Nord passa

# 7° Esercizio



NORD		SUD	
	<b>A 10 9 7</b> <b>2</b>		<b>J</b>
	<b>A Q 8 4</b>		<b>10 9 7</b>
	<b>8 6 5</b>		<b>K Q 10 8</b>
	<b>A</b>		<b>Q 8 6 5 4</b>

Licita: Nord 1 P, Sud 1 SA, Nord 2 C (*licita il secondo colore e scende di rango, è debole*), Sud passa o dice 2 SA



**Apertore: 1 SA** (mano bilanciata e 16-18 punti)

**Compagno in risposta:**

- con meno di 8 punti  **passo**
- con 8-9 punti e senza colori nobili quinti o quarti  
si licita  **2 SA**
- con 9-12 punti e senza pali nobili,  
si chiude a  **3 SA**

**Esempi:** Nord licita: 1 SA

Risposte di Sud avendo queste carte:

- AJx JTx Qxx xxxx : 2 SA
- Ax AKx xxx Jxxxx : 3 SA
- QJx xx Qxxxx Kxx : 2 SA
- ATx Kxx Jxxx Jxx : 3SA
- AJx KJ Txxx QJxx : 3 SA
- Tx Jxx AKQJx Jxx : 3SA

# RISPOSTA ALL'APERTURA DI 1SA LA CONVENZIONE STAYMAN



**Apertore: 1 SA** (mano bilanciata e 16-18 punti)

**Compagno in risposta:**

- con 8 o più punti e almeno un colore nobile quarto  **2 Fiori**  
(Convenzione Stayman)

<b>2<sup>a</sup> Dichiarazione dell'apertore</b>		<b>Significato</b>
2 Quadri	16-17 punti	No 4 Picche No 4 Cuori
2 Cuori	16-17 punti	Ho 4 Cuori
2 Picche	16-17 punti	Ho 4 Picche
2 SA	18 punti	No 4 Picche No 4 Cuori
3 Fiori	16-17 punti	Ho 4 Picche e ho 4 Cuori
3 Quadri	18 punti	Ho 4 Picche e ho 4 Cuori

# STAYMAN - ESERCIZI



Apertura	1 SA	1 SA	1 SA	1 SA
	A 8 3 A 9 A 7 5 4 A 8 4 2	R D F 10 8 6 3 A D 9 3 A D	D 10 9 8 A F 8 4 R D A 3 2	R 8 4 F 10 6 2 A R 7 A R 5
Rispondente	2	2	2	2
Apertore al 2° giro				

# STAYMAN - ESERCIZI



Apertura	1 SA	1 SA	1 SA	1 SA
	A 8 3 A 9 A 7 5 4 A 8 4 2	R D F 10 8 6 3 A D 9 3 A D	D 10 9 8 A F 8 4 R D A 3 2	R 8 4 F 10 6 2 A R 7 A R 5
Rispondente	2	2	2	2
Apertore al 2° giro	2	2	3	2

# STAYMAN - ESERCIZI



Apertura	1 SA	1 SA	1 SA	1 SA
	F 8 6 3 R D F R D F R F 5	R 8 A D F 4 D 9 2 R F 7 6	A R F 4 R D 6 5 D F 3 D 8	A D A 10 5 A 10 9 3 R F 6 2
Rispondente	2	2	2	2
Apertore al 2° giro				

# STAYMAN - ESERCIZI



Apertura	1 SA	1 SA	1 SA	1 SA
	F 8 6 3 R D F R D F R F 5	R 8 A D F 4 D 9 2 R F 7 6	A R F 4 R D 6 5 D F 3 D 8	A D A 10 5 A 10 9 3 R F 6 2
Rispondente	2	2	2	2
Apertore al 2° giro	2	2	3	2 SA

# RISPOSTA ALL'APERTURA DI 1SA IL TRANSFER



## In risposta all'apertura di 1Sa si può utilizzare in taluni casi il TRANSFER

- **Quando:** dopo l'apertura di 1 SA da parte del compagno, ed in assenza di interventi o aperture avversarie.
- **Finalità:** si intende giocare nel colore lungo del rispondente ma dal lato forte, cioè di chi ha aperto di 1 SA, e che quindi vada sul tavolo come «morto» la mano debole.
- **Condizioni e requisiti:**
  - il possesso di un colore nobile almeno 5°, o minore almeno 6°
  - con qualsiasi forza di punti nella mano.

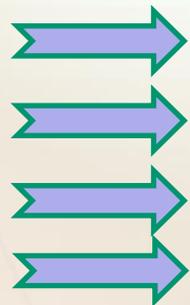
# RISPOSTA ALL'APERTURA DI 1SA

## ... IL TRANSFER



### Funzionamento del Transfer

- il compagno ha aperto di 1 SA
- il rispondente, in possesso di almeno 5 carte in un colore nobile e di almeno 6 carte in un colore minore, con qualsiasi punteggio e forza, licita:



2 quadri se in possesso delle cuori

2 cuori se in possesso delle picche

2 picche se in possesso di 6 o più fiori,

2 SA se in possesso di 6 o più quadri

Al momento non viene fatto alcun riferimento alla forza della mano, che verrà chiarita successivamente.

# RISPOSTA ALL'APERTURA DI 1SA ... IL TRANSFER

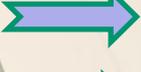


## Sviluppo del Transfer

L'apertore:

si limita a licitare il colore richiesto (indirettamente) dal compagno.

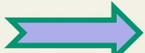
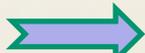
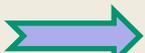
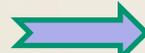
Il rispondente:

- con meno di 8 punti  passo  
si giocherà un contratto parziale, con un palo nobile che sarà  
quanto meno 7° o, se minore, almeno 8°
- con 8 o più punti, si tratta di chiarire se esiste il fit. Dichiarerà:
  -  3C / 3P se dispone di un palo 6° ma ha solo 8/9 punti
  -  4C/ 4P se dispone di un palo 6° ed ha 10 o più punti
  -  2SA se dispone di un palo 5° ed ha solo 8/9 punti
  -  3SA se dispone di un palo 5° ed ha 10 o più punti
  -  4C/4P oppure 5F/5Q se la manche è possibile oppure sicura.

# RISPOSTA ALL'APERTURA DI 1SA ... SVILUPPO DEL TRANSFER



## Repliche dell'apertore in presenza di colore nobile:

- dopo la licita del compagno di **3C/3P**
  - avendo in mano il minimo di 16 punti *brutti*  **passo**
  - altrimenti dichiara  **4C/4P;**
- dopo la licita del compagno di **4C/4P**
  - essendo remota la possibilità di uno slam  **passo**
- dopo la licita del compagno di **2SA**
  - se in possesso di fit (3 o 4 carte nel colore nobile),
    - con 16 punti dichiara  **3C/3P**  
(il compagno valuterà se passare o chiamare la manche)
    - con 17/18 punti conclude con  **4C/4P**
  - se in possesso solo di 2 carte nel colore nobile
    - con 17/18 punti conclude con  **3SA**
- dopo la licita del compagno di **3SA**
  - se in possesso di fit (3 o 4 carte nel colore)  **4C/4P**
  - se in possesso solo di 2 carte in appoggio  **passo**

# APERTURA DI 1SA: RISPONDENTE CON MANO SBILANCIATA IN UN COLORE MINORE



Il rispondente con mano sbilanciata in un colore minore, dopo l'apertura di 1 SA

- con colore minore Fiori licita e l'apertore chiamerà 3 F  2 P
- con colore minore Quadri licita e l'apertore liciterà 3 Q  2SA

A questo punto il rispondente:

- con meno di 8 punti, avendo realizzato il transfer  passo
- con 10 o più punti, inclusi i valori distribuzionali e 6 carte nel colore minore, licita  3SA lasciando all'apertore la decisione se confermare il 3 SA o se licitare ancora 4 F/ 5 F
- con 7 o più carte nel colore minore licita  5 F/ 5 Q fornendo un segnale di negazione del SA

# IL QUARTO COLORE



Non riuscendo a trovare il Fit, ma avendo i punti per chiamare un contratto di manche, si può chiamare il quarto colore.

Obiettivo: capire se si ha la tenuta in quel colore per chiamare un contratto a senza atout, 2SA o manche a **3SA**.

Per farlo, il rispondente userà la licita per mostrare i suoi controlli nel colore.

Ad esempio, nella sequenza **1c – 1p – 2f**

- chiamo **2q** se ho un fermo a quadri
- chiamo **2** o **3SA** se ho due fermi a quadri
- rinomino uno dei 3 colori precedenti se non ho neppure un fermo a quadri.

Sarà il compagno successivamente a decidere se chiamare **SA** oppure tornare a uno dei colori precedenti.

*E' evidente che non si può fare in presenza di interventi degli avversari.*

## CON 21 E PIÙ PUNTI

- Si apre a livello di 2 in un colore almeno 5° (meglio 6°)  
«chiuso» (cioè molto ben capeggiato) 2  2  2 
- Con mano bilanciata si apre con 2SA

## ANCHE CON MENO DI 21 PUNTI

- Si apre a livello di 2 se si hanno al massimo 5 prese perdenti

## CON QUALSIASI PUNTEGGIO MA AL MAX 4 PRESE PERDENTI

- Si apre con 2 

*(il compagno non può passare con qualsiasi punteggio)*

## .. APERTURE FORTI

### Con una mano tricolore (4-4-4-1)

- non si deve aprire di 2 SA
- si fa un'apertura di preparazione, a livello di 1 e chiarendo con la seconda licita la forza della mano

Esempi:

Picche Cuori Quadri Fiori

<b>AJx</b>	<b>AJT</b>	<b>AQx</b>	<b>KQJx</b>		<b>2SA</b>
<b>Ax</b>	<b>AKx</b>	<b>AQxx</b>	<b>KQJx</b>		<b>2SA</b>
<b>KJxx</b>	<b>AKQx</b>	<b>x</b>	<b>AKJx</b>		<b>1 fiori (*)</b>
<b>AKTx</b>	<b>Kxxx</b>	<b>AKQJ</b>	<b>J</b>		<b>1 quadri</b>

*(\*) successivamente si appoggia a salto il colore picche o cuori chiamato dal compagno, oppure si licita a salto SA*

## Con 0-3 punti:

- mano bilanciata → PASSO
- mano sbilanciata a cuori o picche → Transfer (3Q o 3C)

## Con più di 3 punti

- e almeno un colore nobile quarto  
(*in sostanza applico la Stayman*) → 3 fiori
- se non ho nobili quarti → 3SA
- con un colore sesto *si applica il transfer*
  - se ho 6 cuori, dichiaro → 3 quadri
  - se ho 6 picche → 3 cuori
  - se ho 6 fiori → 3 picche

# APERTURA 2 FIORI (CRODO)



E' la licita più forte in assoluto

Il compagno non può passare fino a manche

**Si fa avendo al massimo 4 perdenti**

- per punti onori
- o per una distribuzione favorevole

Esempi:

**ARJTxxx x AQJ KQ**            *2 fiori (3 perdenti)*

**AK KQJT x AQJxxx**            *2 fiori (2e<sup>1/2</sup> perdenti)*

**AQJ --- QJTxxxxx Ax**            *2 fiori (3e<sup>1/2</sup>perdenti)*



## 2 FIORI CRODO - Esempi di risposta

**Apertore: 2 fiori**

**Rispondente, con queste carte:**

Picche   Cuori   Fiori   Quadri

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

# ACCOSTAMENTO ALLO SLAM – LA BLACKWOOD



- Si è capito che vi sono i punti per licitare uno slam – piccolo o grande – e si è trovato il *FIT a colore* oppure si è deciso di giocare a SA
- Si interroga il compagno sull'esistenza dei controlli - Assi e Re - necessari per mantenere il contratto concedendo al massimo 1 presa (per il piccolo slam).

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

**BLACKWOOD** è il sistema convenzionale più noto consiste nel chiamare  **4SA**, per conoscere il numero degli assi in mano al compagno.

*La risposta sarà:*

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

A seguire si può interrogare il partner sulla presenza di Re; si fa con la richiesta di  **5SA**. Si risponde, a livello di 6, come per gli Assi. .

La convenzione ROMAN KEY CARD BLACKWOOD è una evoluzione più sofisticata, ma anche più precisa, del Blackwood

**Gli assi sono 5, i 4 assi normali e il re di atout**

Dopo aver capito che vi sono i punti per licitare uno slam - piccolo o grande - e si è trovato il *FIT a colore* oppure si è deciso di giocare a SA

Si chiama  4 SA. Le risposte sono:

- **5 F** ho **0 0 3 Assi**
- **5 Q** ho **1 0 4 Assi**
- **5 C** ho **2 Assi**
- **5 P** ho **2 Assi e la Q di atout**

Una ulteriore versione inserisce degli incrementi di licita

- 5SA ho 2 Assi e un vuoto in un colore non precisato
- 6 a colore ho 3 Assi e il vuoto nel colore nominato
- 6 in atout ho 3 Assi e il vuoto nel colore superiore all'atout

# ACCOSTAMENTO ALLO SLAM 5 SENZA JOSEPHINE



## Tentativo di grande Slam

Consiste nel richiedere - dopo aver trovato il Fit - direttamente gli onori maggiori nel colore di atout

Si dichiara → **5SA**

## Risposte

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



Si usa quando nel corso della licita risultano chiari:

- la FORZA complessiva delle due mani
- il FIT
- Il sistema consiste nel chiamare in sequenza i controlli, prima quelli di 1° livello (assi/chicane), poi quelli di secondo livello (re/singoli).
- Ogni volta che si salta un controllo, se ne evidenzia l'assenza. La chiamata di SA comunica il secondo controllo nel colore dove il compagno ha chiamato l'Asso.
- Quando uno dei due giocatori chiama il colore del fit, vuole comunicare di non avere più controlli da segnalare.

Esempio (*colori P, C, Q, F*)

Nord: AKTxx ---- KJxx AQJx (18 punti)

Sud: Jxxx AKJx xx Kxx (12 punti)

La sequenza licitativa sarà

N: 1 P – S: 3P – N: 4F – S: 4C – N: 4SA – S: 5F – N: 5Q – S: 5P.

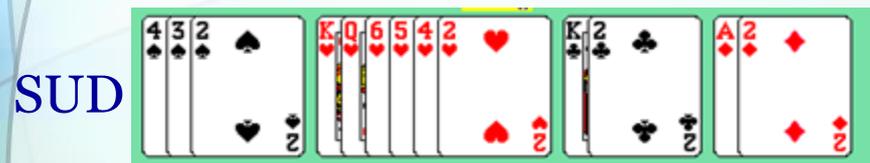
A quel punto il compagno deciderà se fermarsi o proseguire.

# ACCOSTAMENTO ALLO SLAM CONVENZIONE «SPLINTER»



Nella fase di avvicinamento allo slam le informazioni che servono non sono mai abbastanza.

Prendiamo il seguente caso mi trovo in N e il mio compagno in S ha aperto con 1 C.



Secondo le regole abituali dovrei dire 3 C segnalando forza e fit. Ma non riuscirò a segnalare il singolo a P.

Sud ha un'apertura minima, indebolita dalle 3 scartine a P, per cui dirà 4 C e aspetterà di conoscere la vera forza del compagno prima di pensare allo slam.

Su 4 C Nord non può dire nulla, e si giocherà un comodo contratto di 4 C fin troppo abbondante, rinunciando allo slam.

La convenzione Splinter aiuta in tali casi.

# ACCOSTAMENTO ALLO SLAM CONVENZIONE «SPLINTER»



Lo Splinter prevede un salto nella licita (che mostra forza, di regola).  
Ma deve essere chiaro, non equivoco.

Viene quasi naturale pensare di chiamare a salto il colore nel quale  
sono vuoto o singolo.

Dunque, su 1C del compagno chiamo 3P cioè faccio un salto illogico a  
picche, sicuramente riconoscibile. 2P sarebbe stato forzante, 4P  
barrage in risposta.

Con il mio 3P illogico confermo il fit a Cuori, segnalo interesse per lo  
slam, ma anche di essere vuoto o singolo a Picche.

*Fornisco in tal modo una preziosa informazione aggiuntiva al  
compagno.*

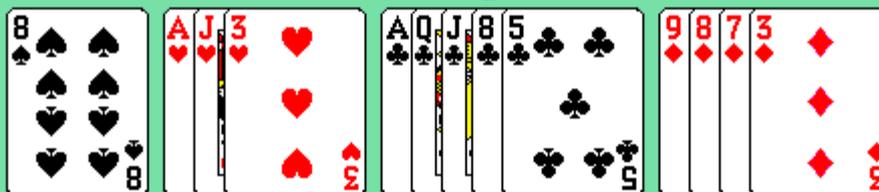
# ACCOSTAMENTO ALLO SLAM CONVENZIONE «SPLINTER»



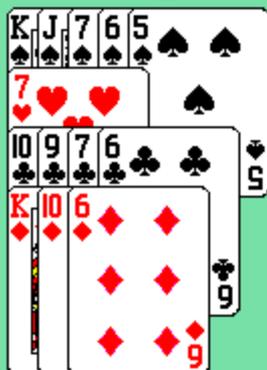
## La mano completa

Inserisci smazzata  
Punteggio: IMPs  
Dichiara: Sud  
In zona: Nessuno

Nord ()



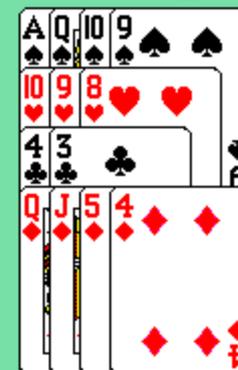
Ovest ()



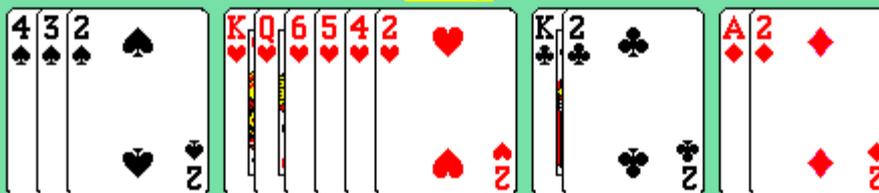
1♣	1♦	1♥	1♠	1SA
2♣	2♦	2♥	2♠	2SA
3♣	3♦	3♥	3♠	3SA
4♣	4♦	4♥	4♠	4SA
5♣	5♦	5♥	5♠	5SA
6♣	6♦	6♥	6♠	6SA
7♣	7♦	7♥	7♠	7SA
Passo	Cntr	Surc		

Ovest	Nord	Est	Sud

Est ()



Sud ()



N/S IMPs: 0.0  
E/O IMPs: 0.0

# IL GIOCO DELLA CARTA



Esistono infinite manovre o azioni, alcune assai complesse, utilizzate dai grandi giocatori per aumentare le loro possibilità di fare prese in più, per rispettare contratti sempre più difficili o per far cadere contratti avversari che sembrano imperdibili.

Citiamo quelle di uso più frequente e più importanti.

Manovre in attacco, per realizzare un contratto chiamato:

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



## 1. BATTERE LE ATOUT

Nel gioco a colore la prima riflessione è: batto subito le atout essendo in maggioranza di atout rispetto agli avversari.

Si toglie loro la possibilità di tagliare una carta vincente.

Nella gran parte delle situazioni è conveniente.

Un'antico brocardo recita *«100.000 inglesi caddero nel Tamigi per non aver battuto le atout»*

Non conviene farlo invece quando il vivo possiede carte perdenti, che potrebbero essere tagliate al morto.

Dette perdenti rimangono tali se mi privo delle atout per tagliare.

*Occorre valutare con attenzione se, quando e come si possa posticipare la battuta delle atout.*

## 2. TAGLIARE

Solo i tagli fatti dal morto costituiscono effettive prese in più.

I tagli dalla mano non lo sono.

È in mano che si trova la lunghezza delle atout che determina le prese di atout.

Fa eccezione il caso del cosiddetto «*morto rovesciato*».

Si realizza simulando che il morto sia la mano, e viceversa, quando ci sono da entrambi i lati atout sufficienti, e maggiori opportunità di tagliare di mano piuttosto che dal morto.



## 3. IMPASSE (Sorpasso)

Presuppone il possesso di una sequenza A Q J, A Q, K J T muovendo opportunamente verso la “forchetta» si crea una aspettativa di esito positivo nel 50% dei casi. La sequenza può trovarsi tutta in una mano sola, o essere ripartita sulle due mani

Accorgimenti per accrescere ulteriormente l’aspettativa di successo: avendo al vivo Axxx e al morto KJxxx si batte prima l’A e poi si gioca verso la forchetta per fare il sorpasso.

## 4. EXPASSE (sorpasso indiretto)

È la manovra opposta all’impasse.

Si muove una cartina verso un onore non vincente, sperando che la carta che batte quell’onore preceda l’onore stesso.

Ad esempio: Sud A 5 3 ; Nord Q 6 2

per sperare di fare 2 prese bisogna giocare il 5 e se ovest non passa il K mettere la Q. Bene battere prima l’asso.

## 5. TAGLIO SCARTO

Se si costringono gli avversari a giocare in un colore di cui si è privi tanto di mano, quanto al morto, si ottiene il vantaggio di riuscire a scartare una carta perdente da una parte, tagliando dall'altra.

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

## 6. COMPRESSIONE ( SEMPLICE O DOPPIA)

E' una manovra particolarmente efficace, ma complessa, che si fa giocando una sequenza di carte vincenti che induce l'avversario a scartare una carta vincente.

Spesso tale gioco si fa con le atout, ma non necessariamente.

## 7. COLPO IN BIANCO

## 8. AFFRANCAMENTO DI UN COLORE

Può essere utile, a volte è indispensabile, in numerose situazioni. La più tipica è quella nella quale si deve realizzare un contratto a SA, ma avendo molti punti in mano e pochi al morto, dove però posso fare numerose prese sfruttando una lunga sequenza.

Se in mano si dispone solo di 2 carte nel seme, e non si ha la certezza di affrancare l'intero colore di battuta, può risultare utile effettuare un «colpo in bianco», cioè cedendo una presa agli avversari, in modo da poter ritornare al momento opportuno nel colore senza subire ulteriori arresti, che impedirebbero di giocare le carte affrancate.



## 9. TAGLI INCROCIATI

Nel gioco a colore e con mani sbilanciate (semi particolarmente corti sia al vivo che al morto), conviene non battere le atout, ma sfruttarle per effettuare tagli da ambo le parti.

Si dovrà porre attenzione a non andare in minoranza di atout rispetto agli avversari.

## 10. MESSA IN MANO DELL'AVVERSARIO

Si usa quando si vuole obbligare un avversario a giocare contro una mia forchetta o dargli solo l'alternativa di giocare in un mio taglio scarto.

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

# IL GIOCO DELLA DIFESA: L'ATTACCO NEL GIOCO A COLORE



## ATTACCHI AGGRESSIVI

### **Nel colore dichiarato dal compagno**

- con un onore secondo si attacca con l'onore
- con un onore terzo o più si attacca con la più bassa
- senza onori si attacca con la più alta

### **In un colore proprio**

- la carta più alta di una sequenza di onori

# ... IL GIOCO DELLA DIFESA: L'ATTACCO NEL GIOCO A COLORE



## ATTACCHI PASSIVI

**In un colore senza valore**

dove ci siano solo 2 o 3 scartine

**Nel seme di atout**

Utile se l'avversario è corto al morto.

Mai se si possiede solo un atout

## NON CONVIENE

- attaccare dove si ha una forchetta (A e Q, R e J, ..)
- attaccare con gli assi
- attaccare con il Re singolo

## ... IL GIOCO DELLA DIFESA: L'ATTACCO NEL GIOCO A COLORE



**Una possibilità importante è la ricerca del TAGLIO**

**Mancando un colore («chicane»)**

Si cerca di far prendere il compagno in modo che possa giocare il colore in cui ho la chicane

**Avendo un colore con una sola carta («singleton»)**

Si gioca l'unica carta di quel colore.

Quando il compagno entrerà in presa ritornerà nel mio colore.

*Da non fare se si è corti in atout*

**Con un asso secondo («doubleton»)**

Si gioca l'asso e poi la scartina restando chicane nel colore



## NEL GIOCO A COLORE

- Nel corso del gioco va bene giocare in un colore dove si sa che il «vivo» taglierà (ed il morto non è chicane).  
Non si regalano prese ed il «vivo» si accorcia in atout
- Non fate tagliare l'avversario dalla parte dove è più corto
- Pessima l'uscita dove l'avversario è chicane sia al «vivo» che al «morto». Taglierà e si scarterà una perdente

# IL GIOCO DELLA DIFESA: L'ATTACCO NEL GIOCO A SENZA ATOUT



## **Attacchi aggressivi**

- Si esce nel colore dichiarato dal compagno
- In un colore proprio lungo, la 4<sup>a</sup> carta discendente  
*Importante però avere una carta di rientro in un altro colore*
- In un colore proprio, la carta più alta di una sequenza di onori

## **Attacco passivo**

- Nel colore più corto tra picche e cuori ( se non è stato nominato dagli avversari)

# IL GIOCO DELLA DIFESA: L'ATTACCO NEL GIOCO A SENZA ATOUT



## REGOLE GENERALI DI GIOCO

### **Il difensore deve giocare**

- nel forte del morto se questo è il secondo a giocare
- nel debole del morto se questo è l'ultimo di mano

### **Nel gioco di difesa il secondo lascia, il terzo forza**

### **Onore su onore**

Se l'avversario gioca un onore, bisogna superarlo per far impegnare un ulteriore onore avversario («Onore su onore»)

# ESEMPI DI GIOCO

## 1. Considerazione dell'avversario pericoloso

	 K 6  A 4  A 10 5 4 3 2  Q 6 4	
 J 4  Q J 10 9 7  Q 8 6  J 10 9	Nord Ovest                      Est Sud	 A Q 10 9 8  6 5 2  9  8 7 5 2
	 7 5 3 2  K 8 3  K J 7  A K 3	

Tutti in prima - Contratto: 3 SA da Sud - Attacco: ?

# ESEMPI DI GIOCO

## 2. Affrancamento di un colore

	 8 7 4  7 6 5  10 8 6 2  K 9 8	
 Q J 10 2  J 4 3  K 3  J 5 3 2	Nord Ovest                      Est Sud	 A 9 3  K 10 9 8  A 7 4  10 7 6
	 K 6 5  A Q 2  Q J 9 5  A Q 4	

Tutti in prima - Contratto: 1 SA da Sud - Attacco: ?  
 Donna di picche. Proviamo a giocare

# LICITAZIONE: LE «SEI REGOLE D'ORO» DEL BRIDGE



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

## LICITAZIONE: LE «SEI REGOLE D'ORO» DEL BRIDGE

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

## **IL GIOCO DELLA CARTA: LE «CINQUE REGOLE D'ORO» DEL BRIDGE**

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