



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

“ BRIDGE CORSO BASE 2025 “

SCHEDE

IL BRIDGE - INDICE



	Pag.		Pag.
Il Bridge	3	. Risposta all'apertura di 2SA	72
Le fasi del bridge	9	. Convenzione Crodo (2 Fiori)	73
La licitazione	10	Accostamento allo Slam	76
Le regole del gioco. I Punteggi	22	. Convenzione Nuovo Blackwood	77
Le aperture: deboli, medie, forti	28	. 5SA Josephine	78
Il Barrage. Calcolo delle perdenti	34	. Cue bids	79
L'intervento dopo apertura avversaria	38	. Convenzione Splinter	84
Risposte alle aperture deboli e medie	39	L'intervento di difesa nei minori	87
Esempi di licitazione a due	50	Il contro Sputnik	89
Risposta all'apertura di 1SA	58	L'interrogazione nei minori dopo 1SA	90
. La convenzione Stayman	59	Calcolo perdenti nella fase di gioco	91
. Il Transfer	64	Il gioco della carta. Gli attacchi	92
Il 4° colore	69	Il gioco della difesa	99
Risposte alle aperture forti	70	Le regole d'oro del Bridge	102

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

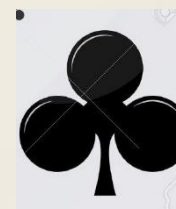
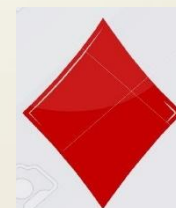
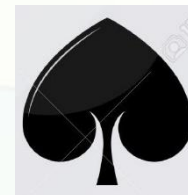
colori deboli o minori

VALORE o «RANGO» NELL'AMBITO DEL SEME



4 SEMI O COLORI CON 13 CARTE

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



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

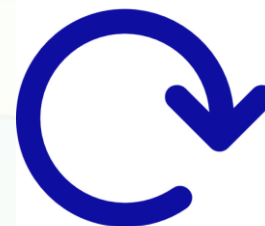
IL GIOCO



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				
	 K 6  A 4  A 10 5 4 3 2  Q 6 4			
OVEST	 J 4  Q J 10 9 7  Q 8 6  J 10 9	Nord OvestEst Sud	 A Q 10 9 8  6 5 2  9  8 7 5 2	EST
		 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 giocare, 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
1 	7	Fiori
1 	7	Quadri
1 	7	Cuori
1 	7	Picche
1 SA	7	Senza Atout
2 	8	Fiori
2 	8	Quadri
2 	8	Cuori
2 	8	Picche
2 SA	8	Senza Atout
3 	9	Fiori
.....		
7 	13	Picche
7 SA	13	Senza Atout

UN ESEMPIO DI LICITAZIONE



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

LA LICITAZIONE: PUNTI ONORI



SOLTANTO AI FINI DELLA LICITAZIONE

alle carte “Onori” viene attribuito un valore in punti

ASSO	A	4 PUNTI
RE	K	3 PUNTI
DONNA	Q	2 PUNTI
FANTE	J	1 PUNTO

L'intero mazzo ha 40 PUNTI ONORI.

APERTURA DELLA LICITA (*Convenzione adottata in UNI3*)

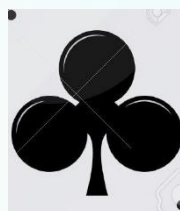
Per aprire la licita si devono avere almeno 13 punti onori.

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

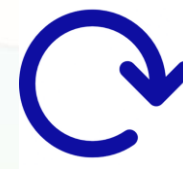
LA LICITAZIONE: APERTURA



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

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

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.

LE REGOLE DEL GIOCO - I PUNTEGGI



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^a
- Nella seconda e terza mano chi dà le carte è in 2^a (o «in zona»)
- Nella quarta mano entrambe le coppie sono in 2^a

Essere in 1^a o in 2^a incide sulla attribuzione del punteggio, come vedremo più avanti

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^a o in 2^a*

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^a)

Se il contratto non è stato realizzato

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

PREMI AL RAGGIUNGIMENTO DELLA MANCHE

Punti premio aggiuntivi	
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>	
<i>Il Contratto parziale dà diritto ad un premio di 50 punti</i>	

ESEMPI DI PUNTEGGI



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

APERTURA

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

APERTURA DI PREPARAZIONE

3) SENZA PALI QUINTI

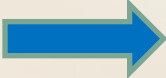
1 ♦ Se almeno quarto

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
	totali	6		totali	6 e 1/2		totali	6 e 1/2

ESEMPI DI CALCOLO DELLE PERDENTI NELLE APERTURE DI BARRAGE

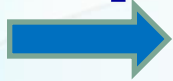


	Esempio 4	Perdenti		Esempio 5	Perdenti		Esempio 6	Perdenti
	10 8 3	3		9 3	2		A K J 8 7 6 4	1/2
	A	0		4 2	2		Q J 5	2
	9 7	2		A K Q 9 8 6 4 2	0		10 8 4	3
	K Q J 8 6 5 4	1		5	1			
	totali	6		totali	5		totali	5 e 1/2

L'INTERVENTO DOPO L'APERTURA DELL'AVVERSAIO

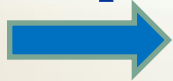
Dopo l'apertura dell'avversario, ci sono 3 possibilità:

- 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^a 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			
OVEST	 J 4 3 2  Q J 10  A 8 6  J 10 9	Nord OvestEst Sud	 A K 10 9  6 5  Q 3 2  8 7 5 2	EST
		 7 5  K 9 8 7 3  K J 7  A K 3		
SUD				

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

RISPOSTA IN APPOGGIO – 2° ESEMPIO



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

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^a 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



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

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

RISPOSTA SENZA APPOGGIO - ESEMPIO



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

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

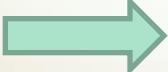
L'appoggio nel colore minore può essere dato in un secondo momento

RISPOSTA ALL'APERTURA IN UN COLORE MINORE

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

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

2^a 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^a 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.

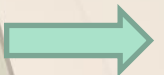


La licita di un secondo colore allunga il primo.



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^a 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	
	10 6		A 8 7 4
	A Q 8 7		K 10 6 5
	A K 10 8 4 2		6
	9		Q J 8 4

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
 K J 7 6 5	 Q 10 8
	 Q J 10 6 3
 A K Q 6 3	 9
 7 4 3	 A K 10 8

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

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

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



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

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

7° Esercizio



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

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: utilizza

➡ **Convenzione Stayman**
se ha almeno 8 punti e almeno un colore nobile quarto

➡ **Convenzione Transfer**
. con qualsiasi punteggio
. con un colore nobile almeno quinto o minore almeno sesto
. in assenza di interventi o aperture avversarie

➡ **Negli altri casi**
. con meno di 8 punti **passo**
. con 8-9 punti **2 SA**
(non avendo colori nobili quinti o quarti)
. con 9-12 punti e senza colori nobili **3 SA**

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)

2 ^a Dichiarazione dell'apertore		Significato
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.

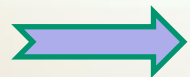
RISPOSTA ALL'APERTURA DI 1SA

... IL TRANSFER

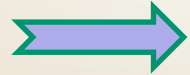


Funzionamento del Transfer

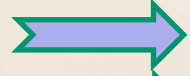
- il compagno ha aperto di 1 SA
- il rispondente, in possesso di almeno 5 carte in un colore nobile e di almeno 6 carte in un colore minore, con qualsiasi punteggio e forza, licita:



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

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

AJx AJT AQx KQJx → **2SA**

Ax AKx AQxx KQJx → **2SA**

KJxx AKQx x AKJx → **1 fiori (*)**

AKTx Kxxx AKQJ J → **1 quadri**

() 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 (2e¹/₂ perdenti)*

AQJ --- QJTxxxxx Ax → *2 fiori (3e¹/₂perdenti)*

RISPOSTA ALL'APERTURA DI 2 FIORI

Convenzione CRODO



Apertore: 2 fiori

Rispondente (dichiara quali assi ha):

- 2 quadri non ho assi e meno di 5 punti
- 2 cuori ho l'asso di cuori
- 2 picche ho l'asso di picche
- 2 SA non ho assi, ma dispongo di almeno 8 9 punti
- 3 fiori ho l'asso di fiori
- 3 quadri ho l'asso di quadri
- 3 cuori **C** ho due assi rossi (cuori quadri)
 o due assi neri (fiori picche)
- 3 picche **R** ho 2 assi nei colori nobili (cuori picche)
 oppure 2 assi nei colori minori (fiori quadri)
- 3 SA **O** ho 2 assi spaiati (fiori cuori) oppure (quadri picche)

C. R. O. DO: Colore Rango Orfanelli

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. .

ACCOSTAMENTO ALLO SLAM - NUOVO BLACKWOOD



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.
A quel punto il compagno deciderà se fermarsi o proseguire

	Picche	Cuori	Quadri	Fiori	<i>punti</i>
Nord:	AK 9764	K 54	AQ	KJ	20
Sud:	QJ83	AQ	KJ 62	Q 95	15

La sequenza licitativa sarà

N: 1P

– S: 3P (*picche colore fit*)

N: 4Q (controllo 1° livello con A)

– S: 4C (controllo 1° livello con A)

N: 4SA (2° controllo in cuori)

– S: 5Q (controllo 2° livello in quadri)

Sud mi ha detto che ha Asso di cuori e Re di quadri

Non ho l'Asso di fiori.

N: 6P *chiamata a piccolo slam*

	Picche	Cuori	Quadri	Fiori	<i>punti</i>
Nord:	--	AK 98763	AQ 6	K 43	16
Sud:	QJ7	Q5	KJ 9	AQ 765	15

La sequenza licitativa sarà

N: 1C

– S: 2F

N: 3C

– S: 4C (*cuori colore fit*)

N: 4P (controllo 1° livello con chicane)

– S: 5F (controllo 1° livello con A)

N: 5Q (controllo 1° livello con A)

- S: 5SA (2° controllo in Quadri)

N: 7C

Sud mi ha detto che ha Asso di fiori e Re di quadri

Chiamo il grande slam perché: non ho picche, 9 cuori con AK, AKQ di quadri, AK di fiori

	Picche	Cuori	Quadri	Fiori	<i>punti</i>
Nord:	AKD98	--	KJ65	AQJ4	20
Sud:	J765	AKJ4	98	K76	12

La sequenza licitativa sarà

N: 1 P

– S: 3P (*picche colore fit*)

N: 4F (controllo di 1° livello con A)

– S: 4C (controllo di 1° livello con A)

N: 4SA (2° controllo in Cuori)

– S: 5F (2° controllo in Fiori)

N: 5Q (controllo di 2° livello con K)

– S: 5P (*rinuncia allo slam*)

ACCOSTAMENTO ALLO SLAM



Nord ()

7 3 ♠ 3 ♠ 3 ♣ 3 ♣ K J 8 6 4 3 ♦ 3 ♦

Ovest ()

Q J 5 4 ♠ A J 7 6 5 ♥ A 8 ♣ Q 2 ♦ 2 ♦

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

Est ()

A K 9 8 6 ♠ K 2 ♥ Q J 10 2 ♣ A 5 ♦ 5 ♦

Sud ()

10 2 ♠ 10 3 ♥ K 9 7 6 5 4 ♣ 10 9 7 ♦ 7 ♦

Questa la licita:	W	E	W	E	W	E	W	E	W
	1c	1p	3p	4q	4c	4sa	5f	6p	

ACCOSTAMENTO ALLO SLAM

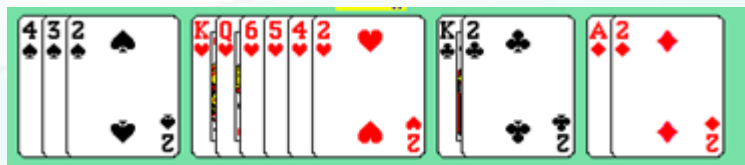
CONVENZIONE «SPLINTER»



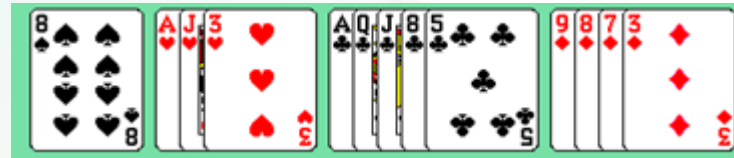
Nella fase di avvicinamento allo slam le informazioni che servono non sono mai abbastanza.

Esempio:

SUD



NORD



SUD: 1C (12 punti)

NORD: 3 C secondo le regole, segnalando fit e forza (ma non riuscirà a segnalare il singolo a P).

SUD: 4C. E' debole, con 3 scartine a P.

NORD: passo. Non ha informazioni.

Si giocherà un 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

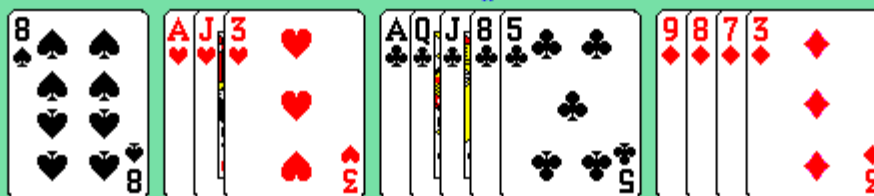
CONVENZIONE «SPLINTER»



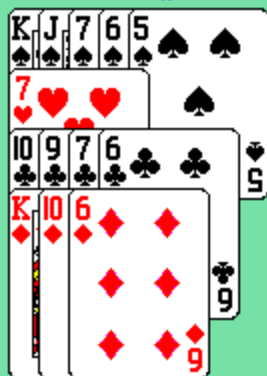
La mano completa

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

Nord ()



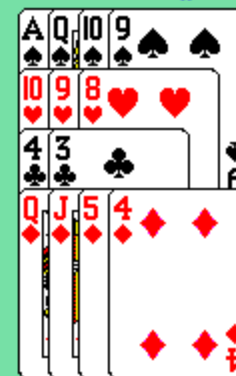
Ovest ()



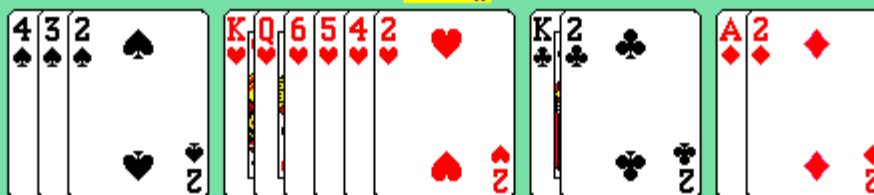
1♣	1♦	1♥	1♠	1SA
2♣	2♦	2♥	2♠	2SA
3♣	3♦	3♥	3♠	3SA
4♣	4♦	4♥	4♠	4SA
5♣	5♦	5♥	5♠	5SA
6♣	6♦	6♥	6♠	6SA
7♣	7♦	7♥	7♠	7SA
Passo	Cntr	Surc		

Ovest	Nord	Est	Sud

Est ()



Sud ()



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

La licita: 1c 3p 4q 5f 6c

L'INTERVENTO DI DIFESA NEI COLORI MINORI

- Il mio compagno non ha fatto alcuna dichiarazione attiva (può solo essere passato)
- L'avversario ha aperto la dichiarazione a **1 in un colore nobile**
- Intervengo dichiarando **2 SA**

Posso farlo avendo:

- Una mano con 5 carte di fiori e 5 di quadri
- Avendo da 8 a 11 punti (non i punti dell'apertura)
- Il mio compagno deve dichiarare a livello di 3 il colore minore preferito.

Può passare solo se debole e se l'avversario di destra è intervenuto

È un intervento di difesa che tende a impedire agli avversari un contratto di manche in un colore nobile

L'INTERVENTO DI DIFESA NEI COLORI MINORI

Esempi

	Carte	Licita		Carte	Licita		Carte	Licita
Nord		passo			1 			1 
Est		passo			passo			passo
Sud		1 			1 			2 
Ovest	 5 3	2 SA		 6	2 SA		 5	2 SA
	 7			 A 2			 K Q	
	 A 10 7 6 5			 K Q J 5 3			 J 7 6 5 4	
	 A 8 7 4 2			 Q 9 7 6 5			 A J 8 6 2	

IL CONTRO SPUTNIK

- Nord ha in mano queste carte:

 6 3

 K J 9 8

 9 8 7

 A J 4 2

- Sud apre di 1 quadri.
- L'avversario Ovest interviene con 1 picche.
- Nord:
 - non può licitare a livello di 2 (servono colore quinto e più di 10 punti).
 - non può dire 1 SA perché non ha un fermo a picche
- Nord: dice **contro**. Vuol dire da 8 a 11 punti e la situazione descritta sopra

L'INTERROGAZIONE SUI MINORI DOPO APERTURA DI 1 SA

Un ulteriore utilizzo della Convenzione Stayman

- Sud: 1SA
- Nord:  Q 6 5 dichiara 2 fiori
 A 8 7 5
 A 9 6 4 3
 J
- Sud: 2 quadri (non ha pali nobili quarti e 16-17 punti)
- Nord: 3 fiori (interesse per i colori minori)
- Risposte di Sud:
 - 3Q con 4 o 5 carte di quadri
 - 3C con 4 carte di quadri e 4 carte di fiori (e 3 di cuori)
 - 3P con 4 carte di quadri e 4 carte di fiori (e 3 di picche)
 - 3SA con 4 o 5 carte di fiori

IL CALCOLO DELLE PRESE PERDENTI IN FASE DI GIOCO



Il calcolo riguarda le prese perdenti risultanti dalla combinazione delle carte del «Vivo» con quelle del «Morto».

Viene fatto dal «Vivo» appena riesce ad entrare in mano

- Analisi di ogni singolo colore
- Conto delle prese perdenti del lato corto
- Verifica se dal lato lungo ci sono onori in grado di coprire alcune perdenti del lato corto
- Il risultato dà la stima delle perdenti per singolo colore

La presenza di colori lunghi può consentire di eliminare prese perdenti nel corso del gioco

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'AVVERSAIO

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^a 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