

IL MIO PRIMO BRIDGE

FEDERAZIONE ITALIANA
GIOCO BRIDGE



LE BASI DEL GIOCO



Disciplina Sportiva
Associata al Coni

SCUOLA BRIDGE

**FEDERAZIONE ITALIANA
GIOCO BRIDGE
Settore Insegnamento**

**IL MIO PRIMO BRIDGE
Le basi del gioco**

**Progetto didattico della
COMMISSIONE INSEGNAMENTO FIGB
2013**

«IL MIO PRIMO BRIDGE»

LE BASI DEL GIOCO

DISPENSA PER L'ALLIEVO

**FEDERAZIONE ITALIANA GIOCO BRIDGE
COMMISSIONE INSEGNAMENTO**

«IL MIO PRIMO BRIDGE»



Le basi del gioco

UNITÀ DIDATTICA 1:

PRIMO APPROCCIO CON IL BRIDGE

1.1	A CHE GIOCO GIOCHIAMO?	4
1.2	UN TAVOLO, QUATTRO GIOCATORI E UN MAZZO DI CARTE	
1.3	IL BRIDGE È UN GIOCO DI COPPIA	5
1.4	LA DISTRIBUZIONE, LA MANO E LA SMAZZATA	
1.5	LA PRESA E IL GIOCO A SENZA ATOUT	6
1.6	LE REGOLE DELLE PRESE NEL GIOCO A SENZA ATOUT	7
1.7	COMPORTAMENTI IN GIOCO	8
1.8	NUOVI RUOLI DEL GIOCO	9
1.9	COME SI POSIZIONANO LE PRESE AL TAVOLO	10
1.10	IL PRINCIPIO DI CONVENIENZA	

COME SI DESCRIVE UNA MANO

1.11	DESCRIVERE LA DISTRIBUZIONE DI UNA MANO	11
1.12	DESCRIVERE IL CONTENUTO DI UNA MANO	

MINIBRIDGE A SENZA ATOUT

1.13	LE DUE FASI DEL BRIDGE	12
1.14	I CONTRATTI A SENZA	
1.15	I PUNTI ONORI	13
1.16	LA TAVOLA PER LA DECISIONE DEI CONTRATTI A SENZA	
1.17	MINIBRIDGE A SENZA	14

GIOCO

1.18	CARTE E PRESE	15
1.19	LA SEQUENZA	16
1.20	LA LUNGHEZZA DEL COLORE	
1.21	VINCENTI E AFFRANCABILI	17

PRIMO APPROCCIO CON IL BRIDGE

1.1 A CHE GIOCO GIOCHIAMO?

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

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

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

1.2 UN TAVOLO, QUATTRO GIOCATORI E UN MAZZO DI CARTE

Il bridge è un *gioco di tavolo* che prevede quattro giocatori divisi in due coppie antagoniste.

Lo strumento del gioco è un **mazzo di cinquantadue carte** ripartite in **quattro semi**; i *semi*, caratterizzati da un simbolo, sono chiamati **picche** (♠), **cuori** (♥), **quadri** (♦) e **fiori** (♣). Ogni *seme* è composto di tredici carte che prevedono un preciso ordine gerarchico: al vertice di ogni *seme* c'è l'**Asso**, seguito dalle tre *figure* (il **Re**, la **Donna** e il **Fante**) e poi da tutte le rimanenti carte (dal **10** a **2**).

L'**Asso**, le **tre figure** e il **10** prendono il nome di **onori**, mentre tutte le restanti carte (dal 9 al 2) sono accomunate dalla qualifica di **cartine**.

Per maggior chiarezza visualizziamo assieme le 52 carte:

SEMI	ONORI	CARTINE
♠	AKQJ10	98765432
♥	AKQJ10	98765432
♦	AKQJ10	98765432
♣	AKQJ10	98765432

Nell'ambito di un *seme*, ogni carta è soggetta alle carte più alte ma prevale su quelle di valore inferiore.

Nel gioco, ma questa al momento è solo un'anticipazione che avrà importanti riflessi applicativi solo in una fase successiva, anche i *semi* presentano un ordine ge-

rarchico e al vertice di questa scala d'importanza c'è il seme di ♠, seguito nell'ordine dal seme di ♥, da quello di ♦ e infine da quello di ♣. Per questo motivo i *semi* di ♠ e di ♥ sono usualmente denominati **semi maggiori** o **nobili** e i *semi* di ♦ e di ♣ **semi minori**.

1.3 IL BRIDGE È UN GIOCO DI COPPIA

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



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

Esaurite le informazioni preliminari e le necessarie raccomandazioni, è giunto il momento di occuparci dei quattro giocatori al tavolo e del nostro mazzo di carte.

1.4 LA DISTRIBUZIONE, LA MANO E LA SMAZZATA

Un giocatore (*mazziere*) è incaricato, dopo aver mischiato e fatto tagliare il mazzo dall'avversario di destra, di **distribuire tutte le 52 carte**. Il *mazziere* distribuisce le carte coperte una per una in senso orario, iniziando dall'avversario di sinistra e continuando con il compagno e l'avversario di destra e terminando con se stesso.

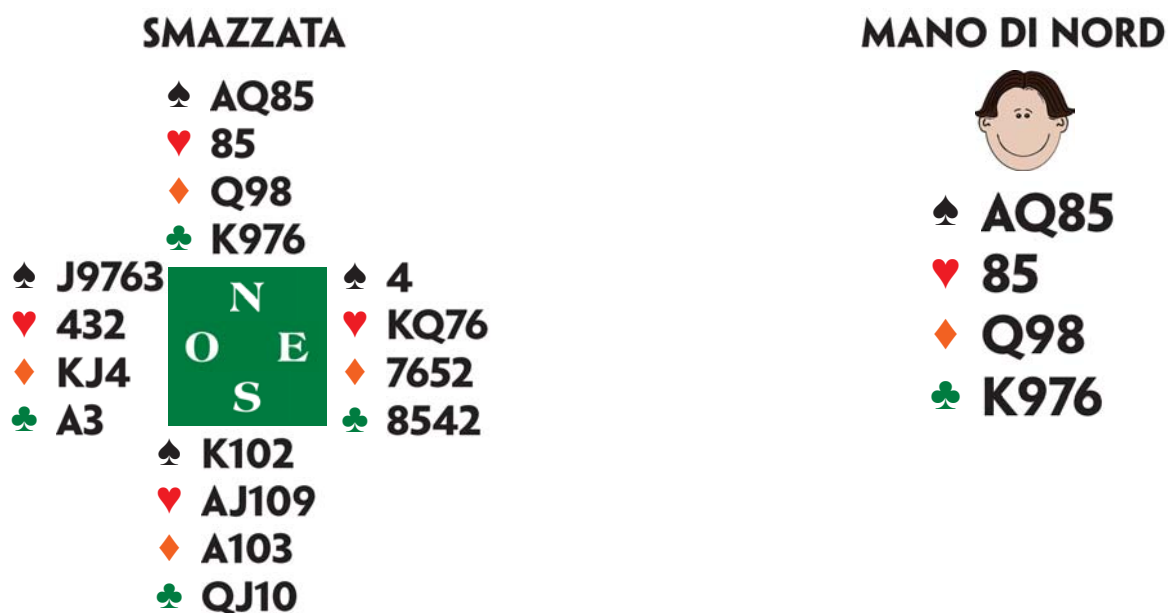
La **distribuzione** avviene, dunque, da **sinistra verso destra** e questo movimento caratterizzerà anche tutte le fasi successive del gioco.

Al termine della *distribuzione* a ogni giocatore è stata assegnata una **mano** di 13 carte, l'insieme delle quattro *mani* spettanti ai giocatori al tavolo costituisce una **smazzata**.

A distribuzione conclusa (solo ora mi raccomando!) ogni giocatore può raccogliere le tredici carte di sua spettanza. Le carte, divise per *seme* e disposte in ordine d'importanza, devono essere tenute a *ventaglio* in modo da consentire una piena visualizzazione della **mano**; è consigliato alternare i *semi rossi* a quelli *neri*, una piccola ma saggia precauzione che evita errori facilmente conseguibili.

La composizione di una *smazzata* è del tutto casuale e di volta in volta la sorte

può attribuire ai giocatori carte diversissime, ricordo che la distribuzione di cinquantadue carte può generare ben più di seicento miliardi di possibili combinazioni.



Ora i preliminari sono conclusi e la *smazzata* appena distribuita costituisce il personalissimo campo da gioco delle due coppie contendenti.

Anche noi siamo ansiosi di effettuare i nostri primi esperimenti al tavolo, ma prima è necessario chiarire alcuni fondamentali aspetti della meccanica del gioco.

1.5 LA PRESA E IL GIOCO A SENZA ATOUT

Nel bridge si compete per assicurarsi delle **prese**.

A inizio gioco un giocatore depone scoperta sul tavolo una delle proprie carte, il giocatore che lo segue (sempre in senso orario) è obbligato a giocare una carta del medesimo *seme* e lo stesso faranno, a turno, gli altri due giocatori.

L'insieme delle quattro carte scoperte sul tavolo costituisce una presa.

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

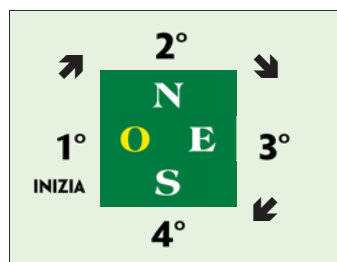
Mentre il giocatore che inizia il gioco per una *presa* è del tutto libero di giocare una delle carte in suo possesso, tutti gli altri giocatori hanno l'obbligo di fornire una carta dello stesso seme e cioè di **rispondere a colore**; ovviamente, *rispondendo a colore*, ogni giocatore ha diritto a giocare la carta che giudica più conveniente.

Solo non possedendo carte nel seme imposto, un giocatore può giocare una carta appartenente a un diverso seme.

Chi vince una *presa* è obbligato a iniziare il gioco per la presa successiva.

Ovviamente non ti sarà sfuggito che essendo 13 le carte in possesso a ogni giocatore, 13 saranno le *prese* per cui si compete in una *smazzata*.

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



NELL'ESEMPIO: Ovest inizia il gioco per una presa ed è chiamato 1° di mano e i giocatori successivi in turno 2°, 3° e 4° di mano.

Al proposito è utile osservare che:

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

E ora, prima di approfondire l'argomento, un'importante avvertenza preliminare: la meccanica del gioco che ora inizieremo a frequentare fa riferimento a quello che a bridge è denominato il **gioco a senza atout**, dove **atout**, termine di derivazione francese, significa 'briscola'. Questa doverosa precisazione lascia intuire che il nostro primo approccio alla conoscenza del gioco sarà solo parziale: nel futuro dovremo ridiscutere le regole delle prese introducendo il concetto di 'briscola', o meglio di **a-tout** e ciò ci condurrà a conoscere un nuovo tipo di gioco, dove a uno dei quattro semi saranno attribuiti speciali poteri. **Nel gioco a senza atout**, invece, tutti i semi hanno uguale valore.

1.6 LE REGOLE DELLE PRESE NEL GIOCO A SENZA ATOUT

Esaminiamo nello specifico le regole delle *prese* nel **gioco a senza atout**.

- **Inizia per primo il gioco:**
 - a) alla 1ª *presa* un giocatore (designato) intavola una delle proprie carte (*attacco*);
 - b) nelle *prese* successive alla prima (dalla 2ª alla 13ª) gioca sempre per primo il giocatore che ha vinto la *presa* precedente.
- **Chi gioca per primo impone il seme di gioco:** il 1° a giocare per una *presa* sceglie il *seme* di gioco e lo impone a tutti gli altri (seme dominante della *presa*); il 2°, il 3°, il 4° sono obbligati a **rispondere a colore**, cioè a fornire carte appartenenti al *seme* imposto; a tale obbligo un giocatore può venire meno solamente se non possiede carte in quel *seme*.
- **Vince la presa** il giocatore che ha giocato la carta di più alto valore nel *seme* imposto dal 1° giocatore.
- **Il giocatore sprovvisto di carte nel seme imposto:**
 - a) non partecipa all'aggiudicazione della *presa* in corso;
 - b) dovendo comunque fornire una delle carte in suo possesso, gioca, a scelta, una carta appartenente a un altro *seme*: tale azione è chiamata **scarto**.

LA PRESA: TUTTI 'RISPONDONO A COLORE'

INIZIA

- Est inizia a giocare e impone il seme di gioco.
- Sud, Ovest e Nord *rispondono a colore*.
- Nord vince la presa.

LA PRESA: OVEST 'SCARTA'

INIZIA

- Nord inizia a giocare per la presa successiva.
- Est e Sud *rispondono a colore*, Ovest *scarta*.
- Nord vince la presa.

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

INIZIA

INIZIA

ESEMPIO 1: le 4 carte giocate sono le più importanti di un colore: Asso, Re, Donna, Fante.

ESEMPIO 2: le 4 carte giocate sono le più piccole di un colore: 5,4,3,2.

LE 2 PRESE HANNO IDENTICO VALORE

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

**VERIFICHE
AL TAVOLO
SMAZZATE LIBERE**

1

- SMAZZARE E DISTRIBUIRE
- MECCANICA DELLE PRESE A SENZA ATOUT

1.7 COMPORTAMENTI IN GIOCO

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

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

Nessun commento è consentito durante il gioco, sia riguardo alle carte rice-

vute, che giocate dal compagno o dagli avversari.

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

1.8 NUOVI RUOLI DEL GIOCO

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

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

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

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

Il compagno del giocatore a bridge è chiamato **morto**, **il morto non sceglie quali carte giocare, ma ubbidisce alle richieste e alle indicazioni del giocatore che così gestisce**, nei tempi e nei modi previsti dalle regole del gioco, **sia le carte del morto sia le proprie**.

Le fasi successive della *presa* seguiranno il normale corso.

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

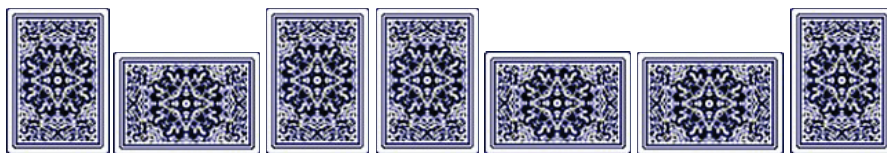
- Il giocatore** che s'incarica di gestire sia le proprie carte sia quelle del *morto*.
- Il morto**, ovvero il compagno del *giocante*, che nel gioco ha una funzione passiva e deve assecondare le richieste del *giocante*.
- I controgiochanti**, ovvero la coppia avversaria che si oppone al *giocante*.



1.9 COME SI POSIZIONANO LE PRESE AL TAVOLO

Terminato il gioco di una *presa*, ogni giocatore riprende la propria carta e la pone innanzi a sé coperta:

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



E ora nuovamente al tavolo per solidificare quanto appreso.

**VERIFICHE
AL TAVOLO**
SMAZZATE LIBERE

2

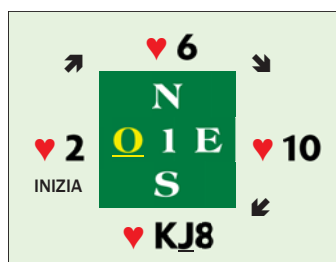
- PRELIMINARI DEL GIOCO
- IL GIOCANTE E IL MORTO
- TENUTA DELLE PRESE AL TAVOLO



1.10 IL PRINCIPIO DI CONVENIENZA

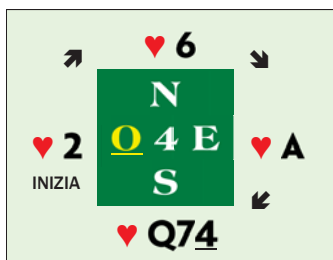
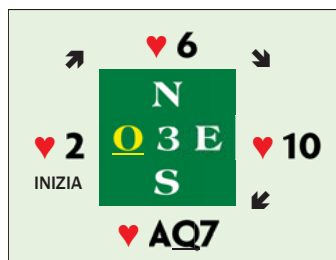
In linea generale nessun giocatore ha interesse a sprecare carte utili e normalmente gioca **la carta più economica idonea a fargli conseguire la presa**.

Verifichiamo con alcuni esempi:



Esempio 1: Sud ha convenienza a realizzare la *presa* con il Fante, preservando il Re per future possibili *prese*.

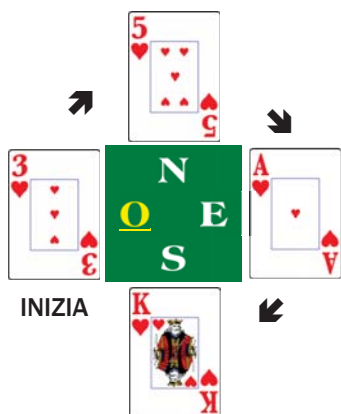
Esempio 2: Sud può vincere indifferentemente la *presa* con uno degli onori posseduti, detenendo una serie di carte di valore equivalente.



Esempio 3: Sud ha convenienza a realizzare la *presa* con la Donna, preservando l'Asso per future *prese*.

Esempio 4: Sud non può vincere la *presa*; per Sud è conveniente giocare una *cartina*, preservando la Donna per future possibili *prese*.

Ricorda però che ogni *presa* però può essere esaminata per trarre utili informazioni, verifichiamo con un nuovo esempio:



In questo esempio la carta giocata dal 4° di mano (Sud) costituisce un evidente spreco: per il 4° di mano sarebbe stato conveniente mantenere il possesso del Re di ♥, che nelle successive giocate nel colore avrebbe potuto realizzare una presa.

Analizzando la giocata di Sud, proprio facendo riferimento al principio di convenienza, è possibile dedurre alternativamente che:

a) Sud possedeva solo quella carta nel colore ed era perciò obbligato a giocarla.

b) Sud possedeva nel seme una serie di carte equivalenti a quella giocata e giocare il Re non costituiva uno spreco (Es. KQJ ...)

L'ipotesi di un Re isolato (*ndr a bridge si denomina 'secco' un onore non accompagnato da cartine*) potrà essere considerata attendibile da chiunque sia in possesso della Donna di ♥.

COME SI DESCRIVE UNA MANO

1.11 DESCRIVERE IL CONTENUTO DI UNA MANO

Volendo invece descrivere il **contenuto di una mano**, è necessario **menzionare per ogni seme gli onori posseduti**, indicando a seguire la **lunghezza complessiva del seme**. Con alcune particolari *combinazioni di carte* è indispensabile utilizzare una terminologia specifica:

- **Possedendo uno o più onori non accompagnati da cartine** si menzionano gli *onori* facendo a questo/i seguire il termine *secco* o *secchi* (A = Asso secco; AK = Asso e Re secchi ecc.).
- **Possedendo un seme composto da sole cartine** si descrive la lunghezza totale del *seme* a cui si fa seguire il termine *cartine* (8752 = *quattro cartine*; 86542 = *cinque cartine* ecc.).
- **I semi corti o cortissimi sprovvisti di onori** si descrivono:
 - Due *cartine* = *doubleton* o *doppio*.
 - Cartina *secca* = *singleton* o *singolo*.
 - La mancanza di carte in un seme = *chicane* o *vuoto*.

Qualche esempio:

ESEMPIO 1

♠ 5	SINGOLO
♥ AJ84	ASSO E FANTE QUARTI
♦ Q3	DONNA SECONDA
♣ K97652	RE SESTO

ESEMPIO 2

♠ 32	DUE CARTINE
♥ A74	ASSO TERZO
♦ KJ652	RE E FANTE QUINTI
♣ J98	FANTE TERZO

1.12 DESCRIVERE LA DISTRIBUZIONE DI UNA MANO

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

il numero delle carte possedute in ciascun seme iniziando dal più lungo e terminando con il più corto.

Verifichiamo con qualche esempio.

ESEMPIO 1

♠ 5
♥ AJ84
♦ Q3
♣ K97652

DISTRIBUZIONE: 6-4-2-1

ESEMPIO 2

♠ 32
♥ A74
♦ KJ652
♣ J98

DISTRIBUZIONE: 5-3-3-2

ESEMPIO 3

♠ -
♥ 864
♦ AQ742
♣ KQJ63

DISTRIBUZIONE: 5-5-3-0

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

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

MINI BRIDGE A SENZA ATOUT

1.13 LE DUE FASI DEL BRIDGE

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

- La **dichiarazione** è la scommessa di un numero di *prese* che una coppia ritiene di poter realizzare; la scommessa si conclude con la scelta di un **contratto**, ovvero con l'impegno di una coppia a realizzare un determinato numero di *prese*.
- Il **gioco** è la verifica della scommessa effettuata; dagli esiti del gioco si potrà appurare se il *contratto* prescelto da una coppia è stato realizzato o meno e da ciò conseguiranno per la coppia **premi** o **penalità**.

1.14 I CONTRATTI A SENZA

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

La scommessa minima, per essere valida, deve essere sempre superiore alle sei *prese* (*plafond*), che rappresentano la soglia d'ingresso obbligatoria.

L'offerta minima è di 7 *prese* (6 obbligatorie + 1 *presa* d'incremento).

L'offerta massima è di 13 *prese* (6 obbligatorie + 7 di incremento).

Ogni *contratto* prevede l'indicazione:

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

I *contratti*, oggetto di possibile scelta, a *senza atout* sono:

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



1.15 I PUNTI ONORI

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

PUNTEGGIO DI MILTON WORK (PUNTI ONORI):

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

Quest'approssimativa ma efficace scala di valori considera le quattro carte di vertice di ogni seme; va, dunque, considerato che:

- in ogni seme ci sono 10 *punti onori*;
- l'intero mazzo di carte prevede un totale di 40 *punti onori*.

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



1.16 LA TAVOLA PER LA DECISIONE DEI CONTRATTI A SENZA

È facile notare che esiste una forte correlazione tra il numero di *punti onori* posseduti e le *prese* realizzabili; l'esperienza e la 'statistica' hanno consentito di predisporre un prospetto comparativo chiamato **tavola per la decisione dei contratti**.

TAVOLA PER LA DECISIONE DEI CONTRATTI A SENZA

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

1.17 MINIBRIDGE A SENZA

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

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

PASSO CON MENO DI 12 PUNTI ONORI (0/11)

APRO CON ALMENO 12 PUNTI ONORI (12+)

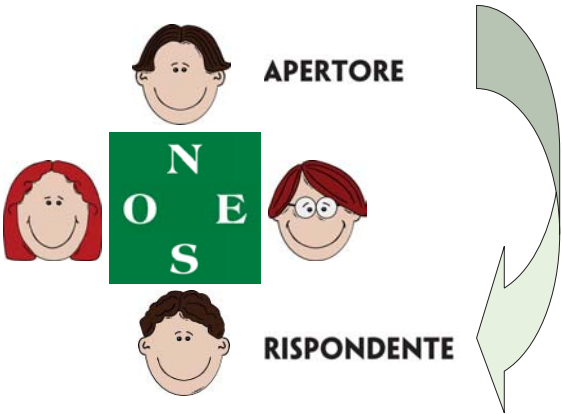
- Dichiarando «**passo**» il giocatore cede il diritto di scelta a quello successivo.
- Quattro «**passo**» consecutivi pongono fine alla dichiarazione della *smazzata*.
- In una *smazzata* c'è un solo **apertore**: colui che per primo dichiara «**lo apro**».



STEP 1: LE SCELTE DELL'APERTORE

Chi **apre** comunica l'esatto punteggio posseduto; l'espressione tipica è: «**lo apro con ...**» (*apro con 14 punti onori, apro con 17 punti onori ecc.*).

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



STEP 2: LE SCELTE DEL RISPONDENTE

Il **rispondente**: somma i propri *punti onori* a quelli dell'*apertore* e, dopo aver verificato che i *punti onori* posseduti dalla coppia sono **superiori o pari a 20**, consultando la **tavola per la decisione dei contratti**, sceglie il **contratto**.

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

E ora al tavolo per nuove verifiche.

**VERIFICHE
AL TAVOLO**
SMAZZATE PREDISPOSTE

3

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

GIOCO

1.18 CARTE E PRESE

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

① **432** = nessuna *presa*

② **K** («secco») = nessuna *presa*

③ **Q** («secca») = nessuna *presa*

④ **J** («secco») = nessuna *presa*

⑤ **K2** = una *presa* possibile

⑥ **Q32** = una *presa* possibile

⑦ **KQ** («secchi») = una *presa* non immediata

⑧ **KQJ** = due *prese* non immediate

⑨ **A** («secco») = una *presa* immediata

⑩ **AKQ** = tre *prese* immediate

- Esempio ❶: l'impossibilità di *presa* è conseguente alla totale assenza di *qualità*, ovvero di valori che possono consentire la realizzazione di una *presa*.
- Esempi ❷❸❹: l'impossibilità di *presa* è conseguente all'obbligo di *risposta a colore*; ciò conduce a enunciare che:

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

- Esempi ❷❸: le *prese* non sono immediatamente esigibili; per realizzare delle *prese* è necessario far uscire le carte superiori.

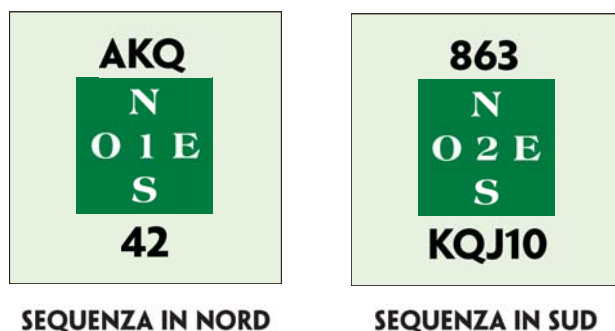
L'azione che il giocatore svolge, al fine di rendere disponibili alla *presa* («*vincenti*») carte che inizialmente non lo sono, è denominata **AFFRANCAMENTO**.

- Esempi ❸❹: le *prese* sono immediatamente esigibili e si definiscono ***vincenti***.

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

1.19 LA SEQUENZA

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



1.20 LA LUNGHEZZA DEL COLORE

Per *lunghezza del colore* s'intende il numero di carte posseduto da un giocatore in un colore.

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

Possedendo, ad esempio, 5 carte in un *seme*, è possibile realizzare al massimo 5 *prese*: rispondendo nel colore per 5 volte, si partecipa (teoricamente) all'aggiudicazione della *presa* nel seme per 5 volte.

ESEMPIO 1:



lunghezza: 5 carte
 qualità: 5 *prese vincenti*
prese realizzabili: 5

ESEMPIO 2:



lunghezza: 5 carte
 qualità: 4 *prese vincenti*
prese realizzabili: 4 ... però

In questo secondo esempio è possibile, incamerando tutte le *vincenti* possedute, che, per esaurimento delle carte avversarie, anche il piccolo 2 di ♥ consenta la realizzazione di un'ulteriore *presa*.

1.20 VINCENTI E AFFRANCABILI

Per ogni giocatore è di fondamentale importanza distinguere le *vincenti* (carte *franche*), dalle *affrancabili* (carte da *affrancare*).

Ricordo che le *vincenti* sono carte immediatamente disponibili alla *presa*, le carte *affrancabili*, invece, sono soggette a carte di valore superiore.

Osserviamo il successivo esempio, dove le *vincenti* sono individuabili nei semi di ♠ ♥ e ♣; mentre le *carte affrancabili* sono tutte riconducibili al seme di ♦.

♠ **AK**
 ♥ **AKQ**
 ♦ **KQJ1098**
 ♣ **AK**

Con riferimento a quest'ultimo esempio verifichiamo qualche possibile sviluppo del gioco :

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

RICORDA CHE realizzando le proprie *vincenti* si promuovono a *vincenti* le carte di valore inferiore; inizialmente, pertanto, è utile eseguire gli *affrancamenti* necessari e solo poi, di norma, s'incassano le *vincenti* possedute.



«IL MIO PRIMO BRIDGE»



Le basi del gioco

UNITÀ DIDATTICA 2:

IL VALORE DEI CONTRATTI

2.1	IL BOARD E LO SCORE	19
2.2	I CONTRATTI A SENZA ATOUT: PREMI E PENALITÀ	
2.3	I PREMI	20
2.4	LE PENALITÀ	21
2.5	GLI OBIETTIVI IN DICHIARAZIONE	

GIOCO

2.6	LE PRESE DI COPPIA	22
2.7	REALIZZARE LE PRESE - IL COLLEGAMENTO	23
2.8	IL COLORE BLOCCATO	24
2.9	GLI INGRESSI	25

CONTROGIOCO

2.10	L'OBIETTIVO DELLA COPPIA IN CONTROGIOCO	27
2.11	LA VALUTAZIONE DELLE RISORSE DISPONIBILI	
2.12	L'ATTACCO NEI CONTRATTI A SENZA ATOUT	28
2.13	LA CARTA DI ATTACCO A SENZA ATOUT	29
2.14	L'ATTACCO CON UNA «CARTA CODICE»	
2.15	GLI ATTACCHI ALTERNATIVI A SENZA ATOUT	31

IL VALORE DEI CONTRATTI

2.1 IL BOARD E LO SCORE

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

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

Uno dei 4 *punti cardinali* è solitamente omesso e sostituito da una «D» (*Dealer*), che indica un soggetto cui saranno assegnate speciali funzioni.

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

2.2 I CONTRATTI A SENZA ATOUT: PREMI E PENALITÀ

Si sceglie un *contratto* per ottenere un **premio**. Il premio, espresso in **punti**, è attribuito solo in caso di realizzazione del *contratto*.

Non realizzando il *contratto* prescelto, non solo non si ottiene alcun premio, ma viene comminata una **penalità** che va a vantaggio della coppia avversaria. La penalità, espressa in **punti**, varia in rapporto al numero di *prese* realizzate in meno rispetto a quelle scommesse.

IL BRIDGE È UN GIOCO «A SOMMA ZERO»: la vincita di una coppia coincide esattamente con la perdita dell'altra.

Nel gergo bridgistico:

- non realizzare un *contratto* viene detto '*andare down*'.
- le *prese* in meno sono indicate come '*prese di caduta*'.

Monitoriamo la situazione con un esempio:

LA COPPIA IN N/S SCEGLIE IL CONTRATTO DI 3SA E ...

A) REALIZZA ESATTAMENTE 9 PRESE: la coppia in N/S ottiene un punteggio positivo corrispondente al valore del *contratto* prescelto.

B) REALIZZA 11 PRESE: la coppia N/S ottiene un punteggio positivo maggiorato (ha realizzato 2 prese in più di quelle scommesse) rispetto al valore del *contratto* prescelto.

C) REALIZZA 8 PRESE: la coppia N/S non ottiene per se alcun punteggio, ma anzi è la coppia in E/O ad acquisire un punteggio.

D) REALIZZA 7 PRESE: è ancora la coppia in E/O ad acquisire un punteggio, maggiorato rispetto al caso precedente, giacché le *prese di caduta* per N/S ora sono due e non una.



2.3 I PREMI

Il **premio** per un *contratto* realizzato è costituito dai **punti attribuiti per ogni presa** conseguita (eccedente alle 6 obbligatorie) a cui va sommato uno specifico **bonus**.

PREMI PER I CONTRATTI REALIZZATI:

**VALORE PRESE
REALIZZATE**

+

**BONUS
SPECIFICO**

Le **prese per i contratti a senza atout**, eccedenti alle 6 obbligatorie, prevedono il seguente valore:

1^a PRESA = **40 PUNTI**

PRESE SUCCESSIVE = **30 PUNTI**

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

A) POSIZIONE DI GIOCO:

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

COLORE VERDE

PRIMA

BONUS MINORE (ma anche penalità minori)

COLORE ROSSO

ZONA

BONUS MAGGIORE (ma anche penalità maggiori)

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

B) IL LIVELLO DEL CONTRATTO:

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

FAMIGLIA DEL CONTRATTO	CONTRATTO	BONUS	
CONTRATTI PARZIALI Il valore delle prese scommesse non arriva a 100 PUNTI	1SA	1 ^a	2 ^a
	2SA	50	50
CONTRATTI DI MANCHE Il valore delle prese scommesse è PARI O SUPERIORE A 100 PUNTI	3SA	1 ^a	2 ^a
	4SA	300	500
	5SA		
PICCOLO SLAM 12 PRESE	6SA	BONUS MANCHE +	1 ^a 2 ^a
			500 750
GRANDE SLAM 13 PRESE	7SA	BONUS MANCHE +	1 ^a 2 ^a
			1000 1500

I contratti parziali hanno un bonus fisso.

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

IL VALORE DEL CONTRATTO ESEMPI:

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

2.4 LE PENALITÀ

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

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

PENALITÀ:

PRIMA**- 50 PUNTI PER OGNI PRESA IN MENO****ZONA****- 100 PUNTI PER OGNI PRESA IN MENO**

2.5 GLI OBIETTIVI IN DICHIARAZIONE

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

TAVOLA PER LA DECISIONE DEI CONTRATTI A SENZA

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

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

Esempio 1: 3SA in zona gioca N/S

N/S realizza 9 prese → +600 N/S

N/S realizza 10 prese → +630 N/S

Esempio 2: 4SA in zona gioca N/S

N/S realizza 9 prese → +100 E/O

N/S realizza 10 prese → +630 N/S

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

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



**VERIFICHE
AL TAVOLO**
SMAZZATE PREDISPOSTE

4

- SCELTA DEL CONTRATTO A SENZA CON LE REGOLE DEL MINIBRIDGE
- LO SCORE E I PUNTEGGI

GIOCO

2.6 LE PRESE DI COPPIA

Dal punto di vista del *giocante* è fondamentale saper valutare quante *prese* la coppia è in grado di realizzare e a tal fine è essenziale analizzare ogni *seme*.

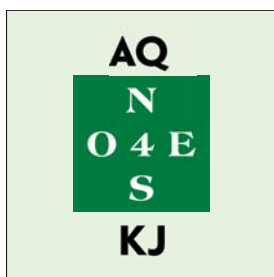
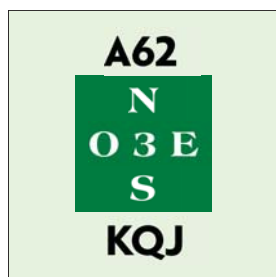
Un colore, nell'ambito di una coppia, può ripartirsi in modo **uguale** (parità di lunghezza) o **disuguale** (diversità di lunghezza) e in quest'ultimo caso sono individuabili una **parte corta** e una **parte lunga**. Per valutare le *prese* spettanti a una coppia in un seme è necessario fare riferimento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

Limitiamoci per ora alle sole *vincenti*:

AQ3						
N						
O	1	E				
S						
KJ62						

KQJ102						
N						
O	2	E				
S						
A3						

- Nell'esempio ① le *vincenti* sono 4: il numero delle *vincenti* teoriche (4) coincide con la massima lunghezza nel seme (4 carte in Sud).
- Nell'esempio ② le *vincenti* sono 5: il numero delle *vincenti* teoriche (5) coincide con la massima lunghezza nel seme (5 carte in Nord).



- Nell'esempio ③ le 4 *vincenti* teoriche diventano di fatto soltanto 3, in quanto la lunghezza massima consente la realizzazione soltanto di 3 *prese* (*duplicazione di valori*).
- Nell'esempio ④ le 4 *vincenti* teoriche diventano di fatto soltanto 2, in quanto la lunghezza massima consente la realizzazione soltanto di 2 *prese*.



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

2.7 REALIZZARE LE PRESE - IL COLLEGAMENTO

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



Realizzare le *prese*/ Il collegamento - Esempio 1:

Contratto: 3SA - Attacco: Donna di ♥

Stai giocando il *contratto* di 3SA e ritieni, giustamente, di non dover essere troppo preoccupato. È sufficiente un veloce conteggio delle *vincenti*, per stabilire che 9 *prese* (quindi 3SA) sono *on the table*. Ora però devi realizzarle, prestando attenzione all'ordine di gioco delle *prese*; l'unico colore che ti può preoccupare è ♣ e a questo proposito va osservato che è buona regola incassare per primi gli *onori* della *parte corta* (gli *onori* di Sud in questo caso) per poi trasferire la *presa* alla *parte lunga* con la piccola cartina posseduta da Sud.

Gioca, quindi, inizialmente l'Asso e il Re di ♣ e poi con il 3 di ♣ trasferisci la *presa* all'altra *mano*, per l'incasso delle restanti *vincenti*. Il 3 di ♣ è il *collegamento*: una *cartina* che ti consente di far entrare in *presa* la *mano* opposta.

- Volendo realizzare le *prese* in un colore disugualmente ripartito, è buona consuetudine incassare per primi gli **ONORI DELLA PARTE CORTA**.
- **IL COLLEGAMENTO** è la *cartina* che permette, in un colore, di passare la *presa* da una mano all'altra.

♠ 932

♥ 872

♦ 7642

♣ AK3



N
O 2 E
S

♠ A74

♥ AK4

♦ A8

♣ QJ1052

Realizzare le prese/ Il collegamento - Esempio 2:

Contratto: 3SA - Attacco: Donna di ♥

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

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

2.8 IL «COLORE BLOCCATO»

Il *collegamento* fa riferimento a un problema centrale del gioco, le *comunicazioni*; a questo proposito osserviamo qualche nuovo esempio:

♠ 932

♥ 872

♦ 76

♣ KJ1093



N
O 1 E
S

♠ A74

♥ AK4

♦ A8542

♣ AQ

Il colore bloccato - Esempio 1:

Contratto: 3SA - Attacco: Donna di ♥

Le tue *prese vincenti* sono ancora 9. Osservando il seme di ♣, ti accorgi che il colore non presenta le caratteristiche osservate negli esempi precedenti: manca la **cartina di collegamento** e ciò ha dei riflessi applicativi notevoli. In *bridges* questa situazione si descrive come **blocco del colore** (mancanza del *collegamento*).

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

♠ 932

♥ 762

♦ 76

♣ QJ1093



N
O 2 E
S

♠ A74

♥ AK43

♦ A854

♣ AK

Il colore bloccato - Esempio 2:

Contratto: 3SA - Attacco: Donna di ♥

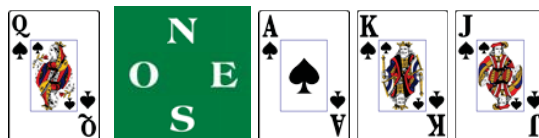
Molto peggiore della precedente è la situazione evidenziata da questo altro esempio: il conteggio delle *vincenti* dice 9 e quindi 3SA teoricamente realizzabile; la situazione del colore di ♣ (**blocco assoluto**) ti conduce a un inevitabile *down*.

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

IL COLORE BLOCCATO: quando in un seme non hai la possibilità di realizzare consecutivamente tutte le *prese* disponibili, tale colore si definisce *bloccato*. Il *blocco* è dovuto a una **MANCANZA DI COMUNICAZIONE** (manca il *collegamento*) **DELLA PARTE CORTA**.

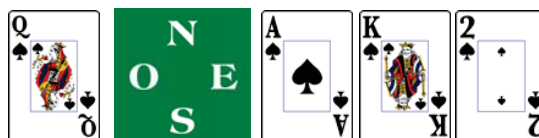
Occorre però distinguere tra **blocco** e **blocco** ...

SITUAZIONE 1: **BLOCCO SUPERABILE**
(SENZA CONSEGUENZE)



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

SITUAZIONE 2: **BLOCCO SUPERABILE**
(... CON LA PERDITA DI UNA PRESA)



In questo caso superare il *blocco* implica la perdita di una *presa*. **Affinché la parte lunga possa aggiudicarsi la presa, è necessario sacrificare la Donna, superandola con un onore di Est.** Il costo c'è ed è evidente, starà a te valutare, caso per caso, la convenienza del tuo comportamento.

SITUAZIONE 3: **BLOCCO INSUPERABILE**
(SEI NEI GUAI IL BLOCCO È ASSOLUTO)



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



2.9 GLI INGRESSI

Nei casi in cui il *blocco* non è *superabile* o in quelli in cui il sacrificio di una *presa* è ritenuto non conveniente, è necessario rivolgersi alle possibilità di comunicazione, tra le due *mani*, offerte dagli altri colori. A far comunicare le due *mani* provvedono gli **ingressi**.

♠ 932
 ♥ K72
 ♦ 76
 ♣ QJ1093



N
O 1 E
S

♠ A74
 ♥ A84
 ♦ A8542
 ♣ AK

Gli ingressi - Esempio 1:

Contratto: 3SA - Attacco: Donna di ♥

Le *vincenti* sono 9; Il colore di ♣ è *bloccato* (blocco assoluto).

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

Operazioni da compiere:

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

Realizzare le restanti *prese* ti sarà poi agevole, rammenta però che l'*ingresso* presente al morto (Re di ♥) va utilizzato soltanto dopo aver *sbloccato* il seme di ♣, è necessario pertanto che tu presti attenzione a realizzare la prima *presa* a ♥ con l'Asso di Sud.

- **GLI INGRESSI** sono carte che, avendo garanzia di far *presa* (*vincenti* al momento del loro utilizzo), permettono alla *coppia* di passare la *presa* da una *mano* all'altra.
- **RICORDA CHE GLI INGRESSI SONO PREZIOSI** e che vanno utilizzati con oculatezza.

♠ 92
 ♥ 72
 ♦ 7632
 ♣ QJ1093



N
O 2 E
S

♠ A743
 ♥ A84
 ♦ AKQ4
 ♣ AK

Gli ingressi - Esempio 2:

Contratto: 3SA - Attacco: Donna di ♥

Ancora 3SA e una situazione di *blocco assoluto* a ♣; le *prese* teoricamente disponibili sono 10; il *blocco* a ♣ e la mancanza di un *ingresso* al morto sembrano doverti limitare a 7 *prese*; alle volte però un *ingresso* si può costruire.

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

Operazioni da compiere:

- vinci l'attacco con l'Asso di ♥;
- incassa Asso e Re di ♣ (*sblocco del colore*);
- incassa le 3 *vincenti* a ♦ (confidando nell'*affrancamento*);
- trasferisciti al morto, utilizzando il neo costituito *ingresso* a ♦, al fine di realizzare le residuali *vincenti* a ♣.



CONTROGIOCO

2.10 L'OBIETTIVO DELLA COPPIA IN CONTROGIOCO

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

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

Verifichiamo con qualche esempio:

Contratto avversario 3SA	→	Calcolo obiettivo di controgioco 8 - 3 = 5	→	Obiettivo di controgioco 5 prese
Contratto avversario 1SA	→	Calcolo obiettivo di controgioco 8 - 1 = 7	→	Obiettivo di controgioco 7 prese
Contratto avversario 6SA	→	Calcolo obiettivo di controgioco 8 - 6 = 2	→	Obiettivo di controgioco 2 prese

Stabilire il proprio obiettivo di *prese* è un'operazione fondamentale dalla quale dipendono tutte le successive azioni di *controgioco*.

2.11 LA VALUTAZIONE DELLE RISORSE DISPONIBILI

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

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

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

NORD - SUD Gioca il contratto di 2SA	→	Punti onori previsti NORD - SUD 23/24	+	OVEST possiede 8 punti onori	=	N/S + OVEST possiedono da 31 a 32 punti onori	→	Complemento a 40 EST possiede da 8 a 9 punti onori
NORD - SUD Gioca il contratto di 3SA	→	Punti onori previsti NORD - SUD 25/32	+	OVEST possiede 3 punti onori	=	N/S + OVEST possiedono da 28 a 35 punti onori	→	Complemento a 40 EST possiede da 5 a 12 punti onori

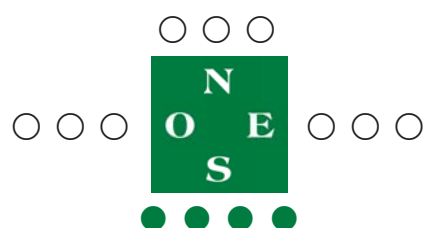
Maggiore è la forbice di punteggio espressa dal *giustificativo* del *contratto* avversario e maggiore sarà l'oscillazione di punteggio accreditabile al compagno (da ... a).

2.12 L'ATTACCO NEI CONTRATTI A SENZA ATOUT

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

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

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



Giocando per tre volte nel colore e cedendo ripetutamente la *presa*, stante questa ripartizione del *resto*, Sud potrà *affrancare* una *presa di lunghezza*.

- L'*attacco iniziale* concede la *posizione di 4° di mano* all'avversario e ciò costituisce un *handicap* per chi attacca, teoricamente quantificabile in circa *mezza presa*; questo iniziale svantaggio può essere compensato dalle azioni successive che possono condurre l'*affrancamento* della lunghezza seme; molto spesso un **attacco efficace proviene da un seme di 5 carte**.
- Non esiste una regola fissa per la scelta del colore di *attacco*: l'*attacco* deve rappresentare il miglior guadagno possibile in rapporto al numero di *prese* stabilite dall'obiettivo avversario.

Osserviamo questo *esempio di scuola* a fronte di diverse ipotesi di contratto:



- 1) Sud gioca **7SA** → L'attacco teoricamente più efficace è con l'Asso di ♠
- 2) Sud gioca **6SA** → L'attacco teoricamente più efficace è con il Re di ♥
- 3) Sud gioca **3SA** → L'attacco teoricamente più efficace è con la Donna di ♦

- Quando nel nostro colore di *attacco* un avversario possiede lunghezza pari o superiore alla nostra nel colore non c'è possibilità di *affrancamento di lunghezza*.
- Possedendo due colori di pari lunghezza è normalmente utile scegliere, come colore di *attacco*, il *seme* che contiene il maggior numero di carte *affrancabili*.

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

①

♠	AJ964
♥	K52
♦	742
♣	A3

②

♠	QJ65
♥	QJ754
♦	87
♣	A3

- Esempio ①: si attacca nel colore lungo (♠).
- Esempio ②: a parità di qualità (♥/♠) è preferibile attaccare nel colore più lungo (♥).

③

♠	654
♥	A743
♦	A5
♣	QJ109

- Esempio ③: a parità di lunghezza (♥/♣) si attacca a ♣, seme che presenta un maggior numero di *affrancabili* (l'attacco da una sequenza è sicuro e produttivo).

2.13 LA CARTA DI ATTACCO A SENZA ATOUT

Una volta scelto il seme di attacco, chi *attacca* deve prioritariamente verificare se nel *seme* ha la possibilità di iniziare il gioco utilizzando **una carta codice**, cioè con una carta che descrive con certezza al compagno il possesso di almeno ulteriori due altre carte.

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

Quando non è possibile l'*attacco* con *carta codice*, è necessario ricorrere a una *cartina* e in particolare:

a) se il colore contiene uno o più onori maggiori (A/K/Q) si attacca con la **cartina più piccola** posseduta;

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

2.14 L'ATTACCO CON UNA «CARTA CODICE»

- Ogni carta *codice* giocata:
 - a) **nega la carta precedente**;
 - b) **descrive almeno altre due carte** di cui una è sicuramente quella immediatamente successiva.
- La locuzione «**almeno il ...**» indica il possesso della carta descritta o di una carta di valore superiore.

L'ATTACCO DI ASSO: promette il Re e «almeno» il Fante

«Almeno il...» indica il possesso del Fante o di una carta migliore: Donna



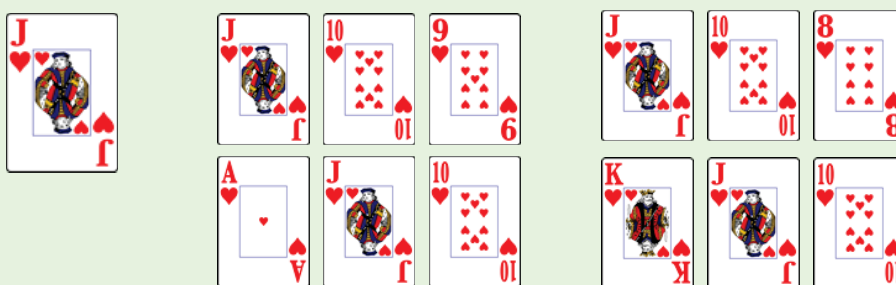
L'ATTACCO DI RE: nega l'Asso - promette la Donna e «almeno» il 10
 «Almeno il...» indica il possesso del 10 o di una carta migliore di esso: Fante



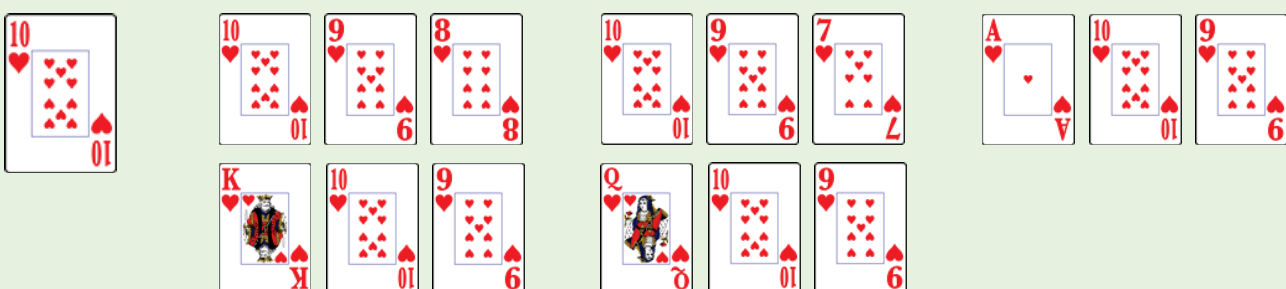
L'ATTACCO DI DONNA: nega il Re - promette il Fante e «almeno» il 9
 «Almeno il...» indica il possesso del 10 o di una carta migliore di esso: 10/Asso.



L'ATTACCO DI FANTE: nega la Donna - promette il 10 e «almeno» l'8
 «almeno il...» indica il possesso dell'8 o di una carta migliore di esso: 9/A/K



L'ATTACCO DI 10: nega il Fante - promette il 9 e «almeno» il 7
 «almeno il...» indica il possesso del 7 o di una carta migliore: 8/Re/Donna.



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

- **SEQUENZE** (almeno tre carte in serie capeggiate da un *onore*): Es. **QJ1063**; **J10964**.
- **SEQUENZE INTERROTTE** (due carte consecutive capeggiate da un *onore*, una carta mancante e una carta immediatamente successiva alla carta mancante): Es. **QJ963**; **J10864**.

- **SEQUENZE INTERNE** (due carte consecutive capeggiate da un *onore* e una carta superiore alla carta negata dalla carta di attacco): Es. **AQJ63**; **KJ1064**; **AJ1064**.

NOTA: Con riferimento alle **sequenze interne** è da notare che il **9**, pur non essendo un onore, può essere codificato per l'attacco; in particolare con figure del tipo **J98XX** o **Q98XX**, l'attacco di **9** può esser valorizzato per descrivere la presenza della carta successiva (l'8) e di un onore superiore.

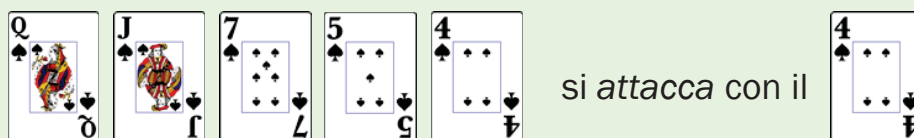
2.15 GLI ATTACCHI ALTERNATIVI A SENZA ATOUT

Nel seme scelto per l'attacco, avendo inizialmente verificato l'impossibilità di un attacco con *carta codice*, possiamo ricorrere a queste semplici alternative:

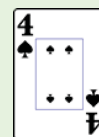
a) se il colore **contiene uno o più onori maggiori (A/K/Q)** si attacca con la cartina **più piccola** posseduta;

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

ESEMPI DI ATTACCHI ALTERNATIVI A SENZA ATOUT:

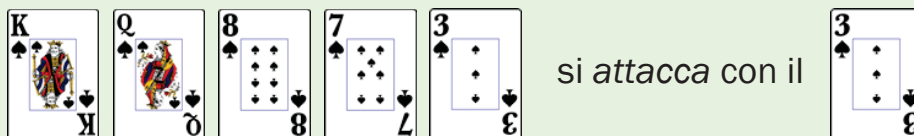


si attacca con il

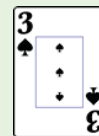


Si attacca con il 4 (piccola con l'onore).

Non si attacca con la Donna: l'attacco di Donna descriverebbe Donna, Fante e almeno il 9.

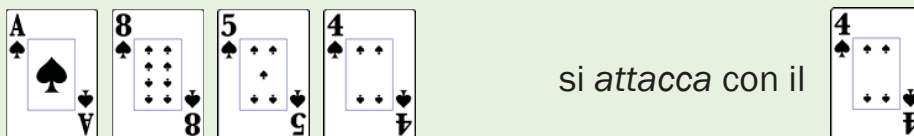


si attacca con il



Si attacca con il 3 (piccola con l'onore).

Non si attacca con il Re: l'attacco di Re descriverebbe Re e Donna e almeno il 10.

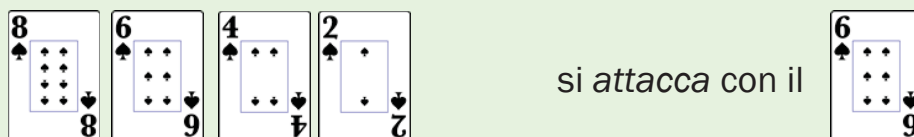


si attacca con il



Si attacca con il 4 (piccola con l'onore).

Non si attacca con l'Asso: l'attacco di Asso descriverebbe il Re e almeno il Fante.



si attacca con il



Con tutte cartine si attacca con la seconda cartina dall'alto.

«IL MIO PRIMO BRIDGE»



Le basi del gioco

UNITÀ DIDATTICA 3:

I CONTRATTI CON L'ATOUT

3.1	I LIMITI DEL GIOCO A SENZA ATOUT E IL GIOCO CON L'ATOUT	33
3.2	LE REGOLE DELLA PRESA CON L'ATOUT	
3.3	PREROGATIVE DEL GIOCO CON L'ATOUT	35
3.4	IL FIT	36
3.5	I PUNTI DISTRIBUZIONALI	
3.6	IL CONTEGGIO DEI PUNTI DISTRIBUZIONALI	37
3.7	I CONTRATTI CON L'ATOUT	38
3.8	LE TAVOLE PER LA DECISIONE DEI CONTRATTI CON L'ATOUT	39

GIOCO

3.9	PERICOLO DI TAGLIO E FUNZIONE PASSIVA DELL'ATOUT	40
3.10	LA FUNZIONE ATTIVA DELL'ATOUT	

CONTROGIOCO

3.11	GLI ATTACCHI NEL GIOCO CON L'ATOUT	42
3.12	GLI ATTACCHI IN UN COLORE 'CORTO'	43
3.13	GLI ATTACCHI CON LE ALTRE COMBINAZIONI	

I CONTRATTI CON L'ATOUT

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

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

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

Contratto: 6SA - Attacco: Fante di ♦

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

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

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

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

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

3.2 LE REGOLE DELLA PRESA CON L'ATOUT

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

- Il **potere di taglio** spetta a tutti e 4 i giocatori e per tutti la condizione necessaria è di essere sprovvisti di carte nel seme di risposta.
- Il **potere di taglio** è discrezionale ed è esercitabile a convenienza.
- Quando 2 giocatori effettuano un *taglio* nell'ambito della medesima *presa*, prevale chi ha giocato la carta di *atout* di valore più elevato.
- La possibilità di giocare a inizio *presa* (1° di *mano*) una carta nel seme di *atout* è libera e a discrezione di ogni giocatore. La *presa* che inizia con l'*atout* segue le regole (obbligo di risposta al seme).

Quando l'*atout* non è utilizzato per *tagliare*, lo si gioca come un altro colore: si è obbligati a *rispondere a colore* e la gerarchia delle carte è immutata.

L'atout è ♠: Ovest 'scarta'

INIZIA

- Est inizia a giocare e impone il seme di gioco.
- Sud e Nord rispondono a colore; Ovest scarta.

L'atout è ♠: Ovest 'taglia'

INIZIA

- Est inizia a giocare e impone il seme di gioco.
- Sud e Nord rispondono a colore; Ovest taglia.

Un *taglio* è praticabile solo quando ricorrono precise condizioni (assenza di carte nel seme imposto nella *presa* in corso); tale potere spetta a tutti i giocatori e alle volte due giocatori, nell'ambito della medesima *presa*, possono entrambi ricorrere al *taglio*. Monitoriamo la situazione osservando l'esempio successivo:

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

Il surtaglio:
Contratto: 6♠ - Attacco: Asso di ♥

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

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

VERIFICHE AL TAVOLO SMAZZATE PREDISPOSTE

4

- MECCANICA DELLE PRESE CON L'ATOUT
- GIOCO SPONTANEO

3.3 PREROGATIVE DEL GIOCO CON L'ATOUT

Il *gioco con l'atout* presenta ben individuate caratteristiche che ovviamente si riflettono nell'assegnazione delle *prese*.

Verifichiamo la situazione con qualche esempio.

Caratteristiche del gioco con l'atout:

LA MANO DI SUD

♠ J109876

♥ 85

♦ 642

♣ 95

- Giocando a *senza atout* è ben difficile che la *mano* posseduta da Sud possa realizzare *prese*; anche ammesso di poter *affrancare* il seme di ♠, sarà poi davvero complicato poter realizzare le *prese affrancate*, mancando a Sud la possibilità di riprendere in mano il gioco.
- Giocando con atout ♠ Sud ha la certezza di poter realizzare almeno 3 *prese*. Le carte *affrancabili* nel seme di ♠ costituiranno certamente delle *vincenti* e potranno essere comunque realizzate: il **potere di taglio** assicurerà sempre la possibilità di riprendere il gioco in mano.

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

♠ 62	♠ 10874	♠ 53
♥ A8	♥ J10	♥ 976543
♦ 10632	♦ AKQJ	♦ 5
♣ AKQ63	♣ 974	♣ 10852

♠ AKQJ9	♠ 10874
♥ KQ2	♥ J10
♦ 9874	♦ AKQJ
♣ J	♣ 974

Caratteristiche del gioco con l'atout:

Contratto 4♠ - Attacco: Asso di ♣

- L'avversario *attacca* con l'Asso di ♣ e, realizzata la prima *presa*, continua con il Re nel colore. Sud può vincere la seconda *presa* con un *taglio*.
- Supponiamo ora che Sud inizi a giocare ♦ e fatta la 3^a presa continui a giocare ♦ nella successiva *presa*; ora anche Est può *tagliare*.
- Realizzato il *taglio* nel seme di ♦, Est può mettere in *presa* il compagno con l'Asso di ♥ e ricevere in cambio un'ulteriore giocata a ♦ dal compagno. Ciò consente a Est di realizzare nuovo *taglio*.
- In questo modo la coppia E/O realizza, oltre l'Asso di ♣ e l'Asso di ♥, 2 imprevedibili *tagli* a ♦.

L'esempio ora proposto evidenzia che il **potere di taglio** spetta anche agli avversari e che le *vincenti* nei semi esterni all'*atout* non rappresentano delle certezze sino

a che l'avversario ha nelle proprie disponibilità carte del seme di *atout*.

Il *giocante* può quindi liberamente realizzare le proprie *vincenti* nei semi esterni all'*atout* solo dopo aver eliminato l'*atout* posseduto dagli avversari; quest'operazione è detta nello *slang* bridgistico **battere atout**.

Nell'esempio proposto se Sud, dopo aver realizzato la *presa* con il *taglio* a ♣, avesse proseguito giocando l'*atout* sino all'esaurimento dello stesso nelle mani dell'avversario, sarebbe stato in grado di realizzare 11 *prese*, anziché 9.

3.4 IL FIT

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

IL FIT: esempio 1

♥ **KJ52**

N
O E
S

♥ **Q984**

- 8 carte in linea N/S → fit a ♥.
- Il **fit** è ugualmente ripartito (4 carte in Nord e 4 carte in Sud).

IL FIT: esempio 2

♥ **10764**

N
O E
S

♥ **98532**

- 9 carte in linea N/S → fit a ♥.
- Il **fit** è disugualmente ripartito (4 carte in Nord e 5 carte in Sud).

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

3.5 I PUNTI DISTRIBUZIONALI

Un *contratto* con l'*atout* consente di realizzare *prese* anche senza possedere *onori* in un colore. Osserviamo i seguenti esempi prestando attenzione al seme di ♦:

Atout: ♥ - Attacco: Asso di ♦

♥ **432**

♦ **7**

N
O 1 E
S

♦ **AKQJ32**

♦ **1084**

♥ **AKQJ9**

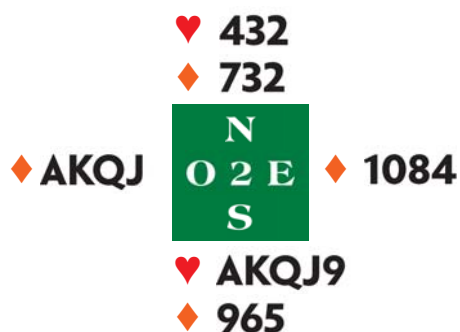
♦ **965**

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

Il **morto** è **corto** nel colore e si dice che in questo caso possiede un **valore distribuzionale**.

Il *giocante* potrebbe in seguito realizzare ancora una *presa* con un successivo *taglio* al morto, poiché possiede ancora una carta di ♦ in Sud e una carta di atout (♥) in Nord.

Atout: ♥ - Attacco: Asso di ♦



Ovest attacca ancora con l'Asso di ♦ e realizza la prima presa nel colore; poi Ovest gioca il Re di ♦: il *giocante* non può opporsi.

In assenza di *valori distribuzionali* il *giocante* dovrà rassegnarsi a concedere all'avversario 3 prese nel colore di ♦.

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

I punti distribuzionali:

- **Si applicano solo in presenza certa di *fit***: ciò significa che non è possibile conteggiare i *punti distribuzionali* della propria *mano* inizialmente; questa valutazione dovrà essere effettuata dopo l'accertamento dell'esistenza del *fit*.
- Le situazioni che consentono l'attribuzione di *punti distribuzionali* sono:
 - a) **Il possesso di molte carte dello stesso seme su una linea.**
 - b) **Il possesso di vuoti, singoli o doubleton in colori laterali a quello di tout.**

3.6 IL CONTEGGIO DEI PUNTI DISTRIBUZIONALI

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

PUNTI DISTRIBUZIONALI

- | | |
|---|----------------|
| 1) Per ogni carta eccedente all'8ª presente sulla linea nel seme di atout | 1 punto |
| 2) Per ogni vuoto (chicane) in un seme esterno all'atout | 3 punti |
| 3) Per ogni singolo (singleton) in un seme esterno all'atout | 2 punti |
| 4) Per ogni doppio (doubleton) in un seme esterno all'atout | 1 punto |

- I *punti distribuzionali* sono attribuiti da ciascun giocatore alla propria *mano*, dopo aver accertato l'esistenza del *fit* e vanno sommati ai *punti onori*.
- Non si attribuisce alcun punto distribuzionale alla propria *mano* quando questa è distribuita 4333.
- Sommando *punti onori* (P.O.) e *punti distribuzionali* (P.D.) si ottengono i **punti totali** (P.T.), ovvero il valore effettivo della *mano* posseduta.

Monitoriamo la situazione con un esempio:

La mano di Nord

♠ **AQ852**
♥ **J985**
♦ **6**
♣ **K93**

P.O.

10

Nord scopre che il
compagno (SUD)
possiede 5 carte a



LA MANO DI NORD
VA RIVALUTATA

P. DISTRIBUZIONALI

+1 (9 CARTE IN ATOUT)
+2 (SINGOLO)

P. TOTALI

10+3 = 13

3.7 I CONTRATTI CON L'ATOUT

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

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

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

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

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

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

MANCHE COLORE NOBILE ♠♥ 30 punti presa x 4 **4♠♥** Scommessa a 10 prese

MANCHE COLORE MINORE ♦♣ 20 punti presa x 5 **5♦♣** Scommessa a 11 prese

CONTRATTI ATOUT NOBILE (♠♥)

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

CONTRATTI ATOUT MINORE (♦♣)

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

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

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

Anche nell'ambito dei *contratti con l'atout* l'esperienza e la *statistica* hanno consentito la realizzazione di un prospetto comparativo chiamato **tavola per la decisione dei contratti**.

La scelta di un **contratto a colore** presuppone l'accertamento di un *fit*; un'eccezione è rappresentata dai **parziali minimi** (*contratti* a livello 2): in tal caso è possibile la scelta, in situazione di emergenza, di un *atout* di coppia anche con sole 7 carte in linea (*minifit*).

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

PUNTI TOTALI	PRESE	CONTRATTO	TIPO DI CONTRATTO	IN PRIMA	IN ZONA
20/22	8	2♠♥	PARZIALE MINIMO	110	110
23/24	9	3♠♥	PARZIALE MASSIMO	140	140
25/27	10	4♠♥	MANCHE ECONOMICA	420	620
28/31	11	5♠♥	MANCHE NON ECONOMICA	450	650
32/35	12	6♠♥	PICCOLO SLAM	980	1430
36/40	13	7♠♥	GRANDE SLAM	1510	2210

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

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

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

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

**VERIFICHE
AL TAVOLO**
SMASZATE PREDISPOSTE

5

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

GIOCO

3.9 PERICOLO DI «TAGLIO» E FUNZIONE PASSIVA DELL'ATOUT

La meccanica delle *prese* nel gioco con l'*atout* è profondamente diversa rispetto al gioco a *senza* e, sino a quando ci sono in circolazione carte appartenenti al seme di *atout*, le *vincenti* in un seme esterno sono sempre soggette al *pericolo del taglio*. In linea generale, è da ritenere che già la terza *presa* giocata in un colore esterno all'*atout* sia mediamente soggetta a un possibile *taglio*.

Per contro però l'*atout* esercita un importantissimo **potere di controllo** sui semi giocati dagli avversari.

♦ **AKQJ10**

♠ **A53**

♥ **KJ7**

♦ **5**

♣ **KQJ984**

N

O
E

S

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

- **CONTRATTO A SENZA ATOUT:** iniziando a giocare per primo, Ovest può realizzare tutte le *prese* disponibili nel seme di ♦.
- **CONTRATTO CON ATOUT ♣:** Ovest può realizzare solamente 1 *presa* nel colore; Sud è in grado di vincere la seconda *presa* nel colore di ♦ realizzando un *taglio* con una piccola *atout*.

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

3.10 LA FUNZIONE ATTIVA DELL'ATOUT

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

Osserviamo il successivo esempio esaminando il gioco delle *prese* nei semi di ♥ e ♠. Inizia a giocare Sud ...

♠ 963

♥ 84



♠ AKQJ10

♥ AK5

- CONTRATTO A SENZA ATOUT: Sud può realizzare 7 prese (5 prese a ♠ e 2 prese a ♥).
- CONTRATTO CON ATOUT ♠: Sud può realizzare 8 prese (5 vincenti a ♠, 2 vincenti a ♥ e una presa di taglio).

Nell'esempio proposto Ovest, al fine di realizzare una *presa di taglio*, può incassare Asso e Re di ♥ (**apertura del taglio**) e poi *tagliare* il 5 di ♥ con l'*atout* di Est.

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

Ora proviamo ad esaminare comportamenti e valutazioni del giocatore.

♠ 76

♥ A8765

♦ 2

♣ A8765



♠ AKQJ1098

♥ 4

♦ 6543

♣ 4

La funzione attiva dell'*atout* - Esempio 1:

Contratto: 4♠ - Attacco: Re di ♥

Stai giocando il contratto di 4♠.

Ti manca una *presa* per raggiungere il traguardo che hai predeterminato, che fare? Non presentando le due *mani* carte *affrancabili*, puoi solo rivolgere il pensiero ai *tagli* che aggiungono *prese*.

Vinta la prima *presa* con l'Asso, gioca il 2 di ♦ dal *morto* (*apertura del taglio*) e, ripreso il comando del gioco, *taglia* almeno una delle ♦ da te possedute con l'*atout* del *morto*.

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

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

- L'*atout* consente di guadagnare *prese* supplementari a condizione di effettuare *tagli* con la **PARTE CORTA DI ATOUT**, o con **LA PARTE CHE TAGLIANDO PIÙ VOLTE DIVENTA LA PARTE CORTA**.
- Per il *giocante* è importante definire inizialmente la mano con la quale effettuare i *tagli*.
- La *mano* opposta, che si definisce **MANO BASE**, ha invece la funzione di controllare le *atout* e le giocate successive dell'avversario.

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

Verifichiamo ancora quest'ultima situazione con un esempio:



La funzione attiva dell'atout - Esempio 2:

Contratto con atout ♥ - Attacco: Donna di ♠

Considerando Sud come **mano base** hai la possibilità di incrementare le prese tagliando successivamente una cartina di ♠ di Sud con l'atout di Nord.

Con il taglio della picche effettuerai quello che normalmente viene definito un **allungamento di atout**. L'Atout non produrrà solamente le 5 prese inizialmente previste, ma ha ti consentirà di realizzare una presa aggiuntiva.

CONTROGIOCO

3.11 GLI ATTACCHI NEL GIOCO CON L' ATOUT

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

La strategia dell'attacco a senza atout prevede, mediamente, l'affrancamento della lunghezza del seme di attacco, la conseguenza è che normalmente si attacca in un seme lungo di almeno 4 carte.

Nei *contratti con l'atout* devono essere considerati i *tagli*, tanto quelli che noi possiamo realizzare, ma anche quelli effettuabili dell'avversario e ciò determina scelte diverse.

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

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

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

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

3.11 GLI ATTACCHI IN UN COLORE «CORTO»

POSSEDENDO UN SINGOLO: LO SI GIOCA

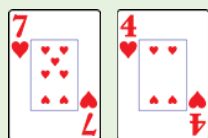
Mediamente attaccare con un *singolo* (esterno all'*atout*) è una buona scelta di gioco. La motivazione dell'*attacco* risiede nell'*aprire il* (possibile) *taglio*; affinché tale azione sia utile, il compagno dovrà possedere una rapida *ripresa*.

POSSEDENDO UN DOUBLETTON: SI ATTACCA CON LA CARTA DI MAGGIOR VALORE

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



attacca con il



attacca con il



CONSIDERAZIONI RELATIVE ALL'ATTACCO DI DOUBLETTON

È una scelta di *attacco* spesso poco redditizia; affinché questa strategia d'*attacco* risulti conveniente, è necessario che la coppia possieda rapidi *ingressi* e uno *stop* veloce in *atout*.

Se l'azione non è in qualche modo 'suggerita' dal compagno o dal comportamento degli avversari, meglio non abusarne.

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

3.12 GLI ATTACCHI CON LE ALTRE COMBINAZIONI

POSSEDENDO UNA SEQUENZA O UNA SEQUENZA BREVE (2 SOLE CARTE IN SCALA): SI ATTACCA CON LA MAGGIORE DELLE CARTE EQUIVALENTI (TESTA DELLA SEQUENZA)



attacca con il



attacca con il

