

Francesco Carpagnano

# IL BRIDGE



gli elementi di base per  
imparare a giocare

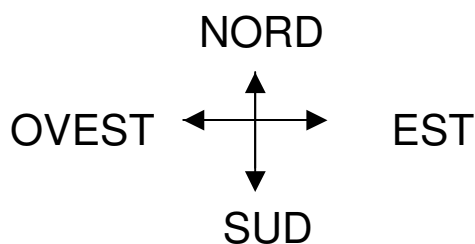
e-book 2003

Dedicato ai miei figli Michele e Francesca nella certezza che prima o poi si dedicheranno alla lettura di queste brevi note, cominceranno a giocare e ..... si pentiranno di non averlo fatto prima!

Si gioca a coppie.




Al tavolo siedono due coppie avversarie.

Esse si dispongono secondo i quattro punti cardinali:



Le coppie sono: NORD/SUD ed EST/OVEST

Si gioca con le 52 carte:





FIORI	QUADRI	CUORI	PICCHE
			

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

Si gioca in senso orario.

Chi fa carte distribuisce, da sinistra, tutte le carte del mazzo.

Ogni giocatore avrà ricevuto 13 carte.

Queste saranno riordinate per seme  e per valore, considerando che:

A = 4 punti onore  
K = 3 punti onore  
Q = 2 punti onore  
J = 1 punto onore

10 9 8 7 6 5 4 3 2 zero punti onore

NOTA: occorre imparare bene l'ordine di importanza **crescente** dei semi (pali)



FIORI & QUADRI si chiamano pali **non nobili (o minori)**



CUORI & PICCHE si chiamano pali **nobili**



## SI GIOCA A PUNTI

Per ora possiamo dire che la coppia che avrà totalizzato più punti avrà vinto la partita!

Il gioco consiste nel

DICHIARARE

un contratto e dimostrare di saperlo

REALIZZARE

Ogni contratto dichiarato e realizzato dalla coppia dà diritto a punti partita

Ogni contratto dichiarato e non realizzato dà punti alla coppia avversaria

Il gioco consta di due fasi:

- LICITAZIONE
- GIOCO DELLA CARTA

## LICITAZIONE

è la fase in cui ciascun giocatore deve far capire (dichiarare) al proprio compagno il **punteggio** e la **distribuzione** delle proprie carte

per far questo deve usare un “linguaggio” convenzionale che consta solo di un NUMERO seguito da uno dei quattro SEMI (esempio: 1 FIORI; 3 PICCHE; ecc.)

od anche

da un NUMERO seguito dalla parola SENZA (ATOUT) (esempio: 1 SA; 4 SA; ecc.)

Esistono numerosissimi LINGUAGGI CONVENZIONALI che si chiamano SISTEMI DI LICITAZIONE. Noi useremo il più diffuso che è il sistema NATURALE. Ma molte coppie di giocatori, specialmente le più brave, usano sistemi molto più elaborati e, addirittura, sistemi inventati personalmente.

Naturalmente, anche la coppia avversaria deve essere messa in condizione di comprendere il significato della nostra licitazione: è regola, quindi, prima di cominciare a giocare, dichiarare agli avversari il sistema di licitazione che si usa e, se questo non è molto conosciuto perché elaborato o rielaborato dalla coppia, gli avversari possono chiedere al compagno del dichiarante il significato della dichiarazione, non appena fatta.

Questa fase di LICITAZIONE serve a ricercare (se vi sono le condizioni) il miglior contratto (da dichiarare e realizzare) che le carte in possesso della LINEA (coppia) possono esprimere.

Non è detto, comunque, che per forza una coppia deve dichiarare: se non ha le carte idonee, il contratto sarà dichiarato dalla coppia avversaria. Questo non significa, però, che

se in una serata non si hanno carte buone si può perdere la partita! Anzi, si può vincere anche con carte non esaltanti. L'effetto FORTUNA con questo gioco è ridotto quasi a zero.

La partita inizia con la LICITAZIONE.

Dichiara per primo chi ha dato le carte.

Seguono gli altri da sinistra, in senso orario, fino a che non si ritorna al primo dichiarante che continua la sua dichiarazione.

Il CONTRATTO viene stabilito da chi dichiara per ultimo, quando i tre giocatori che vengono dopo, nel giro, dichiarano PASSO.

Ciascun giocatore, dopo aver ricevuto le sue 13 carte, le mette in ordine per SEME e conta i **PUNTI** (onore + distribuzione) che possiede.

Osserva, quindi, la **DISTRIBUZIONE** delle carte in suo possesso.

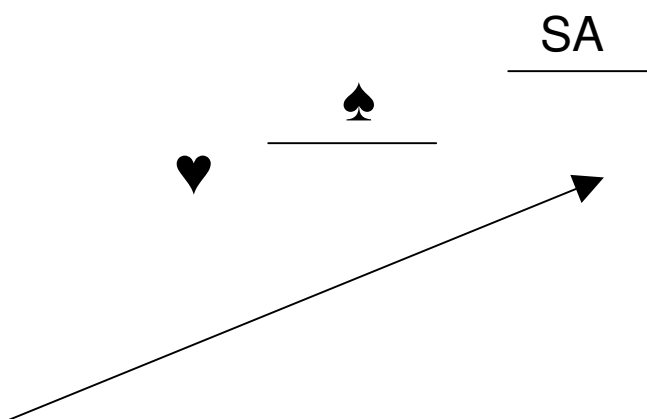
Decide, quindi, quello che deve dichiarare in base al sistema di licitazione che ha deciso di usare, d'accordo con il suo compagno.

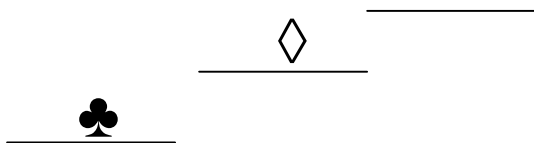
Per esempio, nel SISTEMA NATURALE l'apertore che ha 13/15 punti onore ed un palo con 4 carte con almeno un **ONORE** di testa, dichiara 1 al palo (esempio: 1♣, 1♦, 1♥, 1♠).

ONORE di testa è l'ASSO (A) od il RE (K).

ONORI sono A, K, Q, J ed i punti ad essi relativi (4-3-2-1) si chiamano PUNTI-ONORE.

Tutti quelli che seguono l'apertore nella licitazione dovranno obbligatoriamente salire nella scala delle dichiarazioni:





Pertanto, se l'apertore ha dichiarato 1♣, chi lo segue potrà dire 1♦, 1♥, 1♠, 1 SA: ma se vorrà dichiarare anch'egli il palo di FIORI, dovrà dire 2♣, e così via per tutti.

Questo significa che il numero che precede il seme o il SA dovrà aumentare sempre!

ATTENZIONE: il numero determina il **valore del contratto** che dopo, nella fase del GIOCO della carta, si dovrà rispettare.

Il CONTRATTO da realizzare sarà dato dall'ultimo numero dichiarato + 6.

Cioè, se l'ultimo che ha parlato ha dichiarato 4♠, egli si sarà impegnato a realizzare un contratto di 4+6=10 PRESE.

Le PRESE sono le LEVATE (LEVEE) che, durante la seconda fase della partita (il gioco della carta), il giocatore sarà stato capace di realizzare.

**MA PROCEDIAMO CON CALMA!**

Consideriamo, innanzi tutto, che il numero massimo di prese realizzabile è 13: infatti 13 sono le carte in possesso di ciascun giocatore e, ad ogni presa, corrispondono 4 carte (una per ciascun giocatore).

Da questo si desume che la massima dichiarazione che un giocatore può fare è 7♣, 7♦, 7♥, 7♠, 7SA: questa dichiarazione eccezionale si chiama GRANDE SLAM.

Cioè significa che il dichiarante si impegna a realizzare tutte le prese (levée) possibili, senza concederne alla coppia avversaria.

Esiste anche il PICCOLO SLAM: il giocatore si impegna a realizzare 12 prese e, quindi, concederne agli avversari, solo una.

Naturalmente la coppia che dichiara e realizza un **grande slam** viene premiata con il massimo punteggio, come vedremo in seguito. Anche un **piccolo slam** riceve un bel numero di punti!

La coppia che, invece dichiara e realizza 5♣ oppure 5♦ riceve il punteggio di **manche**; lo stesso punteggio di manche lo riceve la coppia che realizza 4♥ oppure 4♠ (ecco perché questi ultimi due pali vengono chiamati **nobili**!). Infatti per realizzare il punteggio di manche, con questi due pali è sufficiente una presa in meno:  $4+6=10$  anziché  $5+6=11$  come per i pali **non nobili**.

Per raggiungere il punteggio di manche a SENZA ATOUT, sono sufficienti solo 9 prese: 3SA.

### **A che serve raggiungere il punteggio di manche.**

Una **serata a bridge** si compone di più **partite**, contro la stessa coppia o contro varie coppie.

Ogni **partita** si divide in **DUE MANCHES**. Per vincere una partita occorre, cioè, superare la **prima** manche e passare quindi in **seconda** manche.

La prima manche si raggiunge totalizzando almeno **100 punti** che, come abbiamo visto prima, sono ottenibili con 5♣ oppure 5♦ oppure 4♥ oppure 4♠ oppure 3SA.

Infatti ogni gradino a ♣ e ♦ vale 20 punti; ogni gradino a ♥ e ♠ vale 30 punti; il primo gradino a SA vale 40 punti e gli ulteriori successivi a SA valgono 30 punto ciascuno.

Ecco perché un contratto da 5♣ oppure 5♦ oppure 4♥ oppure 4♠ oppure 3SA si chiama **contratto di manche**.

Naturalmente è possibile arrivare a manche (sia PRIMA che SECONDA) anche con più contratti PARZIALI.

Ad esempio, si può arrivare alla prima manche con contratti parziali di 2♣ il primo e 3♦ il secondo; con 2♦ il primo e 2♥ il secondo; con



2♠ il primo e 1SA il secondo; con 1♣ il primo, 2♦ il secondo, 1SA il terzo; e così via!

Ciò vale anche per la seconda manche.

**Conclusa** anche la seconda manche, la partita è finita e si contano i punti: **vince chi ha totalizzato più punti**. Si passa quindi ad un'altra partita contro la stessa coppia (rivincita) o contro un'altra coppia (torneo).

Chiusa questa parentesi del punteggio (che poi riprenderemo con più dettagli) e, stabilito il contratto che la coppia si è impegnata realizzare, si passa alla seconda fase, quella del

## GIOCO DELLA CARTA

Il gioco della carta comincia quando è terminata la fase della licitazione che, come abbiamo visto, si conclude quando tutti i tre giocatori che seguono l'ultimo dichiarante, dicono PASSO.

Il contratto, quindi, è della COPPIA a cui appartiene l'ultimo dichiarante.

La coppia che si è aggiudicata il contratto si impegna a realizzare tante prese (levée) quanto è il numero del contratto + 6 (numero fisso).

Dei due giocatori della coppia, giocherà solo colui che ha chiamato per primo il palo del contratto: l'altro non giocherà, farà il MORTO.

Il MORTO scopre le sue carte sul tavolo e non partecipa attivamente alla giocata.

Le carte del morto, scoperte sul tavolo dopo l'attacco di chi siede alla sua destra, vengono quindi viste dal compagno e dai due avversari, per tutto il tempo della smazzata. Il compagno, a questo punto, giocherà con le proprie carte e con quelle del morto contro i due avversari a sinistra ed a destra che continueranno, ovviamente, a tenere coperte le proprie carte.

## **Le principali regole del gioco della carta sono le seguenti:**

Se il contratto si è stabilito ad un palo, il seme di quel palo diventa l'ATOOUT; se, invece, il contratto è stato stabilito a SA (senza atout), non vi è un palo di atout, come dice la parola stessa.

In un contratto ad atout, tutte le 13 carte di quel palo diventano carte privilegiate che acquisiscono il potere di poter TAGLIARE nel caso non si possedessero più carte al palo giocato: infatti, in questo gioco, è **OBBLIGATORIO** rispondere al palo giocato, se si possiedono ancora carte a quel palo.

Non è obbligatorio, invece, giocare una carta con valore superiore a quella giocata da chi precede.

Terminate le carte nel palo giocato da chi precede, si può quindi tagliare con un atout (se se ne possiede ancora) oppure scartare una carta qualsiasi di un altro palo.

La presa si conclude dopo che tutti i punti cardinali avranno giocato la propria carta. Questa presa sarà di chi avrà messo la carta più alta nel palo giocato ovvero di chi avrà tagliato con l'atout più alto.

Chi fa la presa deve fare la giocata successiva.

Inizia a giocare il giocatore che siede alla destra del morto.

## LA LICITAZIONE NEL SISTEMA NATURALE

Abbiamo detto che, distribuite le 52 carte del mazzo, a rotazione ed una per volta nel verso orario, ciascun giocatore mette in ordine per seme le proprie 13 e ne conta i **punti-onore** totali.

E' bene, inoltre, tenere presente un altro tipo di punteggio che ci aiuta a meglio valutare i punti totali della mano: è il **punteggio da distribuzione**:

- solo **x x** (due cartine) ad un palo (doubleton), attribuiscono **1 punto distribuzione = 1 punto onore** ad una mano sbilanciata;
- solo **x** (una cartina) ad un palo (singleton), attribuisce **2 punti distribuzione = 2 punti onore** ad una mano sbilanciata;
- solo per **A x** (doubleton), oltre ai 4 punti dell'asso occorre considerare anche 1 punto distribuzione del doubleton (in totale 5p);

MA ATTENZIONE !! Questo non avviene per K, Q e J. Per esempio: un RE SINGOLO (K) (singleton), cioè un'unica carta ad un palo, può perdere tutto il suo potere dei tre punti. Infatti esso cade subito quando l'A di quel palo è detenuto dagli avversari. Così come perdono il loro valore la (Q x) DAMA SECONDA o il FANTE TERZO (J x x) con gli onori di testa in mano agli avversari.

Mentre, il RE SECONDO (K x) è presa certa; presa certa è anche la Q x x (DAMA TERZA) o il J x x x (FANTE QUARTO). Questo è sicuro se si gioca a SA ma, attenzione ai tagli, se si gioca ad atout !!

**Cartina** è il termine che si usa frequentemente per indicare genericamente le carte che non danno punti-onore (10, 9,8,7,6,5,4,3,2).

**Catturare** è il termine che sintetizza l'essenza della fase del gioco della carta: infatti non sempre è possibile realizzare facilmente una presa (levée), spesso occorre mettere in atto tecniche che portino al tentativo di cattura di una carta che molto probabilmente rappresenta già una presa sicura dell'avversario.

Quindi, valutati il punteggio e la distribuzione della mano, il  
giocatore a cui tocca, deve fare la sua  
**LICITAZIONE**

### Numeri magici per la coppia

26 PUNTI – contratto a SA o palo nobile

29 PUNTI – contratto a palo minore

33 PUNTI piccolo slam

37 PUNTI grande slam

## **APERTURA DI UNO A COLORE**

1♣ oppure 1♦ oppure 1♥ oppure 1♠

Si apre di 1 a colore nei seguenti casi:

13/15 p con mano BILANCIATA

13/15 p con mano SBILANCIATA

16/18 p con mano BILANCIATA

16/18 p con mano SBILANCIATA

Il colore di apertura è rappresentato da un PALO DICHIARABILE

**Un PALO è:**

DICHIARABILE se è composto da almeno 4 carte e un onore di testa ( A o K)

RIDICHIARABILE se: è composto da almeno 5 carte e 2 onori  
è composto da almeno 6 carte

Un palo composto da 4 carte si chiama palo quarto

Un palo composto da 5 carte si chiama palo quinto

Un palo composto da 6 carte si chiama palo sesto

Un palo composto da 7 carte si chiama palo settimo

**Una MANO è:**

BILANCIATA: 4-3-3-3

SBILANCIATA: 5-3-3-2; monocolore

SBILANCIATA: 5-4-2-2; bicolore

Mano 4-4-3-2 è BILANCIATA se i pali corti sono entrambi guarniti (buoni onori di testa)  
è SBILANCIATA bicolore se i pali corti sono sguarniti

Inoltre, la mano è:

SBILANCIATA: 6-3-2-2; monocolore con palo sesto

SBILANCIATA :7-2-2-2; monocolore con palo settimo

SBILANCIATA: 7-3-2-1; monocolore con palo settimo e singleton (al palo diverso da quello dell'apertore)

SBILANCIATA: 7-3-3-0; monocolore con palo settimo e chicane (al palo diverso da quello dell'apertore)

Queste mani, pur avendo meno di 8 p assumono un interesse particolare in virtù del punteggio di distribuzione e bisogna farlo capire adeguatamente all'apertore (vedremo come).

Nota:

MONOCOLORE è una mano con **un** solo palo dichiarabile

BICOLORE è una mano con **due** pali dichiarabili

TRICOLORE è una mano con **tre** pali dichiarabili

E' BUONA REGOLA

- fra due pali dichiarabili di diversa lunghezza, dichiarare prima il più lungo (LUNGO-CORTO);
- fra due pali quarti dichiarabili, dichiarare prima il maggiore della scala
- fra due pali quinti, dichiarare prima il maggiore delle scala

## **RISPOSTA DEL COMPAGNO**

Dopo la dichiarazione dell'apertore, il suo COMPAGNO risponde:

- PASSO, con 0/7 p
- DEVE dichiarare (a livello), con 8/11 p
- DEVE dichiarare (con salto), con 12/+ p

Se è positivo (cioè se dichiara), può avere:

8/11 p e mano BILANCIATA:

dice 1SA o SA a livello (se il proprio palo quarto non è dichiarabile)

8/11 p e mano BILANCIATA:

dice 2 a colore dell'apertore o colore dell'apertore a livello (con 3 carte con onore oppure 4 carte sguarnite al colore del dichiarante)

sono entrambe indicazioni di debolezza ed invitano l'apertore alla chiusura parziale

mentre, con

8/11 PO e mano SBILANCIATA:

chiama il proprio colore a livello (con proprio palo dichiarabile)

Nota:

Qualunque sia la mano in possesso del compagno, chiamando un colore nuovo egli invita l'apertore a continuare la dichiarazione (è la regola del colore nuovo forzante). Alla successiva sua dichiarazione il compagno chiarirà meglio la sua mano.

## INTERFERENZA

Si chiama interferenza la dichiarazione del giocatore che siede alla sinistra dell'apertore. Anche se questi rappresenta l'apertore della linea avversaria tuttavia, per la linea che ha aperto, quella dichiarazione rappresenta una interferenza.

Questo vuol dire che, se il mio compagno ha aperto ed io sono pronto a rispondergli, questa interferenza d'apertura mi costringe ad alzare il livello della dichiarazione.

Nello stesso tempo, però, fornisce utili indicazioni (nella fase di dichiarazione ed anche nella successiva del gioco della carta) sulla mano di chi ha fatto l'interferenza!

Se, invece, ha 12/+ p , risponde con salto

- Con mano BILANCIATA dice 2SA (SA con salto)
- Con mano SBILANCIATA dice 2 a colore nuovo (colore nuovo con salto)

## RIDICHIARAZIONE DELL'APERTORE

Quando sarà il suo turno, dopo la RISPOSTA DEL COMPAGNO, l'apertore deve completare la sua dichiarazione per chiarire le sue carte.

Infatti, fino a questo momento, non sappiamo nulla di definitivo: sappiamo solo che l'apertore (che ha almeno 13 p ed il palo chiamato con almeno 4 carte capeggiate da un onore di testa) può avere una delle quattro possibilità che abbiamo su indicato.

L'apertore, quindi, dirà:

- 1SA (ovvero SA a livello), con 13/15 p e mano bilanciata
- Richiama (a livello) lo stesso colore di apertura, con 13/15 p e monocoloro
- Chiama altro colore (a livello), con 13/15 p e bicolore

oppure

- 2SA (ovvero SA con salto), con 16/18 p e mano bilanciata

- Richiama (con salto) lo stesso colore di apertura, con 16/18 p e monocolore
- Chiama altro colore (con salto), con 16/18 p e bicolore

## **RISPOSTA DEL COMPAGNO**

A questo punto la mano dell'apertore è chiara.

Il compagno decide o fa nuove proposte, completando la sua dichiarazione.

### IL COMPAGNO DELL'APERTORE HA 8/11 p.

l'apertore ha il MINIMO

Se non è stato trovato un palo gradito ad entrambi (FIT) si ripiega per il meno peggio oppure, se ci sono le condizioni (entrambi con mani bilanciate), si va a SA con un contratto parziale.

Se è stato trovato il FIT ad un colore si gioca un parziale a quel colore.

In questo caso la linea ha solo 21/26 p.

l'apertore ha il MASSIMO

Se non è stato trovato un palo gradito ad entrambi (FIT) si ripiega per il meno peggio con un contratto parziale oppure, se ci sono le condizioni (entrambi con mani bilanciate o uno dei due con qualche controllo al palo più sguarnito), si va a manche con un contratto di 3SA.

Se è stato trovato il FIT ad un colore si gioca la manche a quel colore.

Attenzione a non farsi prendere dall'euforia e pensare di andare oltre!!!

Per rispettare un contratto di manche a colore, in questi casi, bisogna  
**FATICARE ABBASTANZA !!!**

La linea, in fondo, ha solo 24/29 p.

### IL COMPAGNO DELL'APERTORE HA 12/+ p.

e

l'apertore ha il MINIMO

Se non è stato trovato un palo gradito ad entrambi (FIT) si sceglie il più forte con mani sbilanciate e si va a manche a colore. Oppure, con mani bilanciate, si va a manche con 3 SA.

Se è stato trovato il FIT ad un colore, certamente si può tentare la manche a quel colore. Con colori di ♥ oppure ♠ è certa la manche di 4♥ oppure 4♠. Con colori di ♣ oppure ♦, è più difficile la manche di 5♣ oppure 5♦.

Qualcuno tenta, rischiando e confidando nella sua bravura; qualcun altro si ferma a 4♣ oppure 4♦, preferendo un buon parziale di 80 punti. Infatti, con questo parziale, il prossimo contratto potrà essere molto più facile (1♣, oppure 1♦, oppure 1♥, oppure 1♠, oppure 1SA bastano a dare il minimo per chiudere la prima manche e passare in seconda, sempre che gli avversari ci lascino fare !!!) Quelli che tentano, invece, rischiano di **andare sotto** !

In questo caso la linea ha 21/26 p.

NOTA: che significa **andare sotto** ?

Abbiamo detto che dichiarare un contratto significa realizzare un certo numero di levée (prese). Per l'esattezza N+6, con N il numero associato al contratto dichiarato.

Al termine del gioco della carta è successo che:

- si è rispettato il contratto: cioè si sono realizzate tante prese quante ne sono state dichiarate;
- si è rispettato il contratto e sono state fatte alcune prese in più (surlevée): vuol dire che la coppia non è stata brava! Ha dichiarato male e avrebbe potuto ottenere più punti o, addirittura, realizzare un contratto di manche o di slam! Tuttavia ha acquisito punti;
- il contratto non è stato rispettato: non si è riusciti a realizzare le prese dichiarate. **Si è andati sotto ! Niente Punti.** In questo caso si segnano punti alla coppia avversaria (vedremo in seguito quanti punti).

Cogliamo questa occasione per spiegare il **contre** ed il **surcontre**.

Quando è stato dichiarato un contratto, l'avversario può concludere la sua dichiarazione con il PASSO oppure può **CONTRARE**: cioè può affermare con il termine francese "contre" che non crede che gli avversari realizzino quel contratto e che, quindi, saranno mandati sotto.

Un contratto contratto e realizzato dà diritto al doppio dei punti; un contratto contratto e non realizzato ascrive, alla coppia che ha contratto, il doppio dei punti.

Ma la linea che ha subito il "contre" può dichiarare il "surcontre": dice, cioè, che malgrado gli avversari non credano che il contratto dichiarato venga rispettato, tuttavia verrà dimostrato che il contratto stesso verrà realizzato !!!

In caso di contratto, contratto e surcontratto, realizzato i punti a favore della coppia dichiarante vengono quadruplicati. Il quadruplo dei punti relativi ad un contratto, contratto, surcontratto e non realizzato, vengono ascritti agli avversari.



Se, invece, l'apertore ha il MASSIMO

la linea avrebbe 30 o + p., e qui si è in presenza di:

- un sicuro contratto di MANCHE
- un possibile contratto di SLAM

A questo punto conduce la dichiarazione il compagno dell'apertore che deve decidere il miglior contratto (manche, piccolo o grande slam), conoscendo ovviamente la propria mano (punti e distribuzione).

## CONVENZIONE 4 SA BLACKWOOD

Per decidere se chiamare lo slam, occorre sapere quanti sono gli A in possesso della propria linea (coppia). Per far questo si usa una dichiarazione convenzionale: la richiesta d'assi.

Essa si fa, dichiarando convenzionalmente **4 SA**

Questa dichiarazione equivale a chiedere al proprio compagno:

Quanti ASSI hai?

Il proprio compagno risponderà:

4♣ se ha 0 oppure 4 assi

4♦ se ha 1 asso

4♥ se ha 2 assi

4♠ se ha 3 assi

Naturalmente, conoscendo gli assi in proprio possesso, il richiedente capisce subito se la linea ha tutti gli assi o se ne manca qualcuno (che è in mano gli avversari).

Avendo il possesso di tutti gli assi e trovandosi ancora a livello di 4, c'è spazio per fare un'indagine sui K.

Questa ulteriore richiesta (richiesta di re) si fa dichiarando **5 SA**

Il compagno risponderà analogamente:

5♣ se ha 0 oppure 4 re

5♦ se ha 1 re

5♥ se ha 2 re

5♠ se ha 3 re

A questo punto, conosciuta la posizione anche dei K, è possibile decidere con sufficiente certezza quale slam dichiarare e.... in bocca al lupo !

## APERTURA DI 1 SA

Si apre di 1 SA se si ha:

- 19-21 p
- mano bilanciata (4/3/3/3; 4/4/3/2 con doubleton capeggiato da un onore di testa)
- presenza di forchette

Che cos'è una **forchetta**.

Nel nostro gioco per forchetta si intende un onore mancante nella sequenza.  
AQx oppure KJx

Nel primo esempio la forchetta è rappresentata dalla mancanza del RE nella sequenza;

Nel secondo esempio la forchetta è rappresentata dalla mancanza della DAMA nella sequenza.

Spesso si parla anche di DOPPIA FORCHETTA: AJx

## RISPOSTA DEL COMPAGNO

- 0/7 p con mano bilanciata, senza pali quinti, dice PASSO
- 5/7 p con mano sbilanciata e palo almeno quinto, chiama il colore quinto, dicendo 2♦, 2♥, 2♠, 3♣
- con 8 o + p, usa la convenzione STYMAN, dicendo 2♣ per interrogare l'apertore sulla sua esatta distribuzione di punti e carte

**RIDICHIARAZIONE DELL'APERTORE 2♣ Styman.**

l'apertore dice:

con il minimo (19 p)

- senza le quarte nobili 2♦
- con una quarta nobile ♥/♠ 2♥, 2♠

con il massimo (21 p)

- senza le quarte nobili 2SA

con entrambe le nobili almeno quarte

- con il minimo (19 p) e TRE carte a fiori, dice 3♣ (nero)

- con il minimo (19 p) e TRE carte a quadri, dice 3♠ (rosso)
- con il massimo (21 p) e TRE carte a quadri, dice 3♥ (rosso)
- con il massimo (21 p) e TRE carte a fiori, dice 3♣ (nero)

## **CONCLUSIONE DEL COMPAGNO dell'apertore**

- PASSO con l'apertore al minimo e senza le quarte nobili oppure se accetta il colore nobile dell'apertore
- Chiude a manche nobile, con l'apertore al massimo e con quarte nobili
- 3 SA con l'apertore al massimo ed entrambe le quarte nobili
- Altro (a proprio rischio e pericolo !)

## **APERTURA DI 2 A COLORE (apertura forzante)**

Si fa con 19/+ p e mano SBILANCIATA

Apertura forzante significa che il compagno non può dire passo.  
Deve per forza dichiarare !!

## **RISPOSTA DEL COMPAGNO**

- 0/6 p e qualsiasi distribuzione, dice 2SA
- 7/9 p e mano bilanciata, dice 3SA
- 7/9 p e mano sbilanciata, dice il proprio colore
- 10/+ p e mano bilanciata, fa richiesta d'assi: 4SA (probabile slam)
- 10/+ p e mano sbilanciata, dice il proprio colore con salto (slam) oppure fa richiesta d'assi 4SA Blackwood

## **APERTURA DI 3 A COLORE (apertura debole) BARRAGE**

Si fa con max 9 p, ma un palo almeno settimo.

E' una dichiarazione di "sbarramento" che disturba l'avversario.

## **RISPOSTA DEL COMPAGNO**

Non deve essere mai una conclusione di contratto, si deve lasciare l'ultima decisione all'apertore.

- Con 0/12 p, dice PASSO
- Con 13/15 p ed almeno due onori di testa al palo chiamato, dice 4 al palo dell'apertore
- Con 13/15 p en un altro palo forte, chiama il proprio colore (a livello)

ALL'APERTORE LA CONCLUSIONE

## **APERTURA DI 2 SENZA (apertura forzante)**

Si fa con 21/+ p e mano bilanciata

### **RISPOSTA DEL COMPAGNO**

- 0/3 p e mano bilanciata, dice PASSO
- 0/3 p ed un palo almeno quinto con onore di testa, dice 3♣, 3♦, 3♥, 3♠
- 4/8 p e mano bilanciata dice 3SA
- 4/8 p ed un palo nobile quinto con onore di testa, dice 4♥, 4♠ (chiusura)
- 4/8 p ed un palo non nobile quinto con onore di testa, dice 4♣, 4♦ (si lascia la decisione all'apertore)
- 9/+ p si fa la richiesta d'assi a 4SA e si tenta lo slam

.... pensate che questo è solo l'inizio, ma non vi scoraggiate! Vedrete che fra qualche settimana vi appassionerà, se avrete la testardaggine di continuare.

**Alla prossima e .....BUON GIOCO!**