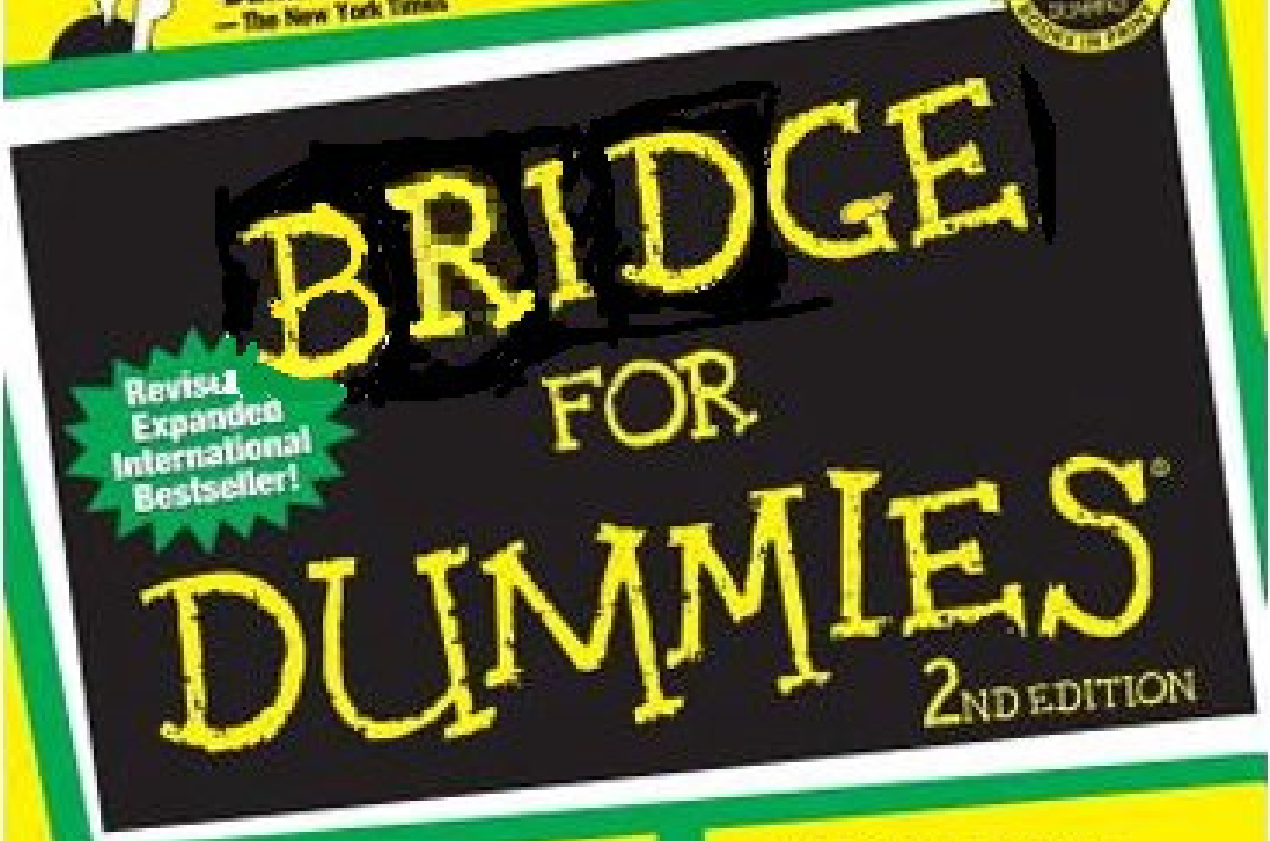




"More than a publishing phenomenon,
'Dummies' is a sign of the times."
— The New York Times



**A Reference for
the Rest of Us!**

by

Marzius Littlebears



*The Fun and Easy Way
to Find Out about Bridge*

*Your First Aid Kit
for Bidding,
and Playing Professional-
Looking Bridge*

*What to Do When
Bad Things Happen
— Explained in
Plain English*

**Also Covers
TTC for Mac
Users!**



BRIDGE FOR DUMMIES

Versione 2.1

© 2020 Or.Ma.

PREMESSA

Il Bridge è un gioco di prese: è fondamentale riuscire a valutare il numero di prese che possono essere realizzate da noi e dai nostri avversari, in funzione del punteggio delle mani, della distribuzione e del seme di atout.

Per quanto riguarda il punteggio si adotta la solita tabella dei **Punti Onore**:

Asso = 4 PO

K = 3 PO

Q = 2 PO

J = 1 PO

Per quanto riguarda il punteggio distribuzionale vale la regola:

Vuoto= 3 P

singleton= 2 P

doubleton= 1 P

Questi punti si contano quando è stato fissato l'atout.

La licita si svolge di norma secondo uno schema fisso:

- L'apertore indica la fascia di punteggio e la distribuzione.
- Il rispondente aumenta di un gradino la dichiarazione (relay)
- L'apertore precisa i colori posseduti
- Il rispondente calcola il POT (Punti Onore Totali) minimo e decide il contratto.
- L'apertore aggiusta il contratto in base alla forza non ancora mostrata compresi i punti distribuzionali (1 presa in più per 2,5 punti in più).

Alcune eccezioni riguardano le risposte deboli e le convenzioni per avvicinamento a slam o a SA.

Conteggio delle prese totali

Il calcolo delle prese in funzione del punteggio segue la seguente regola:

- **N. di prese ad atout** = **P.O.T. x 4 / 10.**
- **N. di prese a SA** = **P.O.T. x 4 / 10. - 1,5**

Nei POT sono compresi i punti distribuzionali se c'è FIT.

Il gioco SA può essere di forza o di lunghezza. Nel secondo caso non si toglie 1,5.

Le mani dell' apertore vengono classificate secondo la distribuzione e secondo il punteggio come vedremo nel seguito.

Il rispondente fa una prima valutazione della forza totale della linea:

negativa	debole						media		forte					Fortissima
	1 presa			2 prese			3 pres		4 pres		5 prese			slam
< 17	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30+

In base a questa valutazione decide la risposta mantenendosi nel limite del numero di prese stimato.

Logica generale in caso di intervento avversario.

Per il rispondente Il **contro** prende il posto del relais, mentre il **passo** indica mano negativa.

L' apertore, dopo il relais del compagno e l' interferenza avversaria, col **passo** indica una licita inferiore a quella di interferenza, col **contro** indica una licita uguale. In caso contrario la licita è normale.

Logica generale di intervento su apertura degli avversari.

Se il compagno non ha ancora parlato si aggiungono 2 punti alla propria mano e si valuta la licita teorica. Nel caso sia diversa dal **passo** si dichiara normalmente se possibile, altrimenti si **contra**.

Ottimizzare il risultato

Lo scopo del gioco non è quello di dichiarare il contratto mantenibile, ma quello di ottimizzare il punteggio della mano, considerando anche la possibilità di andare sotto di una o più prese (dichiarazione di sacrificio) se questo porta un vantaggio. Per la valutazione è essenziale tenere conto della condizione di vulnerabilità relativa e del premio ottenibile dall'avversario in caso di successo.

Contratto parziale

Il contratti parziali danno un punteggio compreso tra 70 e 140. E' sempre possibile contrastarli (in prima) accettando la perdita di una presa (-1=>50), e in alcuni casi anche di due (-2=>100), tenendo conto che raramente i contratti parziali vengono contrati.

Contratto di manche

Loro	Noi	
	In prima	In seconda
In prima (400-420)	-2 (300)	-1 (200)
In seconda (600-620)	-3 (500)	-2 (500)

In questo caso i contratti di sacrificio si intendono contrati. A parità di zona **-2** è conveniente e a favore anche **-3**.

Contratto di slam (piccolo)

Loro	Noi	
	In prima	In seconda
In prima (920-990)	-5 (900)	-3 (800)
In seconda (1370-1440)	-7 (1300)	-4/5 (1100/1400)

A parità di zona **-5** (o **-4**) è conveniente e a favore **-7**.

E chiaro che quando si fa una dichiarazione di sacrificio, bisogna essere convinti che l' avversario sia in grado di realizzare il proprio contratto.

1ª APERTORE (punti e distribuzione)

L'apertore con la prima dichiarazione indica contemporaneamente, in modo convenzionale, la forza e la tipologia della propria mano.

Forza della mano:

12-15 po (minima),	probabilità	25,06%
16-19 po (forte),	probabilità	8,31%
20+ po (fortissima)	probabilità	1,52%

Distribuzione della mano: bicolore, bilanciata, monocolore, lungo+laterale nobile.

Bilanciata: non più di un colore con 2 o 5 carte.

4333 4432 5332 probabilità **48,00%**

Bicolore: 2/3 colori almeno quarti; almeno un colore è quinto (salvo 4-4-4-1);

4441 5422 5431 probabilità **32%**
5521 5440 5530 (5521 e 5530 4%)

Monocolore: gioco almeno sesto.

6322 6331 7222
7321 7033 probabilità **12%**

Lungo+laterale: gioco almeno sesto con altro colore almeno quarto e nobile.

6421 6511 6430
6520 6610 7411
7060 7051 7042 probabilità **8%**

Tabella dichiarativa dell' apertore

1	1♣	bilanciata	minima	12-15 po
2	1♦	bicolore	minima	"
3	1♥	monocolore	minima	"
4	1♠	Lungo+laterale	minima	"
5	1SA	bilanciata	forte	16-19 po
6	2♣	bicolore	forte	"
7	2♦	monocolore	forte	"
8	2♥	Bicolore	fortissima	20+ po
9	2♠	monocolore	fortissima	"
10	2SA	bilanciata	fortissima	"
11	3x	interdizione	debole	8-11 po

NOTA: Tanto più la mano è sbilanciata, tanto più si possono accettare punti in meno. Per es. con una 5-5-2-1 si può aprire con 10-11 PO (anticipo di punti distribuzionali o regola del 20).

La dichiarazione di interdizione indica una mano debole ma un palo almeno settimo.

Il laterale (nella dichiarazione 1♠) deve essere nobile (quindi la probabilità è del 4%).

La 5,10 e 11 sono passabili.

La 1 è passabile con 5+♣.

Le altre richiedono sempre la risposta (salvo interferenza).

1ª RISPOSTA (relay)

a) Con forza di linea **almeno debole** il rispondente chiede ulteriore descrizione:

- usa il **RELAY** se l'avversario non è intervenuto.
- **CONTRO/SURCONTRO** se l'avversario è intervenuto con colore/contro.
- Su **1SA** e **2SA** c'è la possibilità del transfer, se esistono le condizioni (♦->♥, ♥->♠, ♠->♣, ♣(asalto)->♦).
- Su **1♣**, con le condizioni di transfer, si dichiara il colore lungo al livello calcolato (non occorre trasferire il gioco).

b) Con linea **negativa** il rispondente cerca una rapida via di fuga.

- su intervento avversario → **PASSO**
- su monocolore → **RELAY** poi **PASSO**
- su bicolore → **RELAY** poi **PASSO** o aggiustamento a livello.
- su **1♣** → **PASSO** con 5+ ♣
 - **1♦** con 4 ♥ e/o 4♠ poi passo o 1SA
 - **1SA** con mano bilanciata (il compagno passa)
 - **1♥/1♠** con 5+ ♥/♠ (il compagno passa)
 - **2♦** con 5+ ♦ (il compagno passa)
- su **1SA** → **PASSO** con mano bilanciata senza nobili quarti
 - **2♣** con 4 ♥ e/o 4♠ poi passo o 2SA
 - **2♦/2♥** con 5+ ♥/♠ (**transfer**), poi passa
 - **2♠/3♣** con 5+ ♣/♦ (**transfer**), poi passa

2ª APERTORE (precisazione)

L'apertore, su RELAY del compagno o CONTRO o SURCONTRO, descrive ulteriormente:

a) con mano bilanciata si ridichiara in modo simile alla convenzione **Stayman**.

A 1♣ - 1♦ segue

1♥: gioco IV° o V° a cuori e non a picche. 2♥ con V° e 14+ PO.

1♠: gioco IV° o V° a picche e non a cuori. 2♠ con V° e 14+ PO.

1SA: nessun nobile quarto con 12-13 PO

2♣: nessun nobile quarto con 14-15 PO

2♦: entrambi i nobili quarti. Il comp. sceglie a liv.calc. (o 2SA).

a **1SA- 2♣** segue

2♥: gioco IV°/V° a cuori e non a picche. 3♥ con V° e 18-19 PO.

2♠: gioco IV°/V° a picche e non a cuori. 3♠ con V° e 18-19 PO.

2♦: nessun nobile quarto con 16-17 PO

2SA: nessun nobile quarto con 18-19 PO

3♣: entrambi i nobili quarti. Il comp. fa il transfer (o 3 SA).

a **2SA - 3♣** segue

3♥: gioco IV° o V° a cuori e non a picche.

3♠: gioco IV° o V° a picche e non a cuori.

3♦: entrambi i nobili quarti. Il comp. fa il transfer⁽¹⁾ (o 3 SA).

3SA: nessun nobile quarto con 20-21 PO

su transfer (in seguito a 1♣,1SA,2SA) - cioè ♦,♥,♠ o ♣(a salto) segue accettazione del transfer (♥,♠,♣,♦) oppure SA.

⁽¹⁾ Qui per transfer si intende 3♥ per ♠ e 4♦ per ♥.

b) con mano bicolore si usa una simil CRODO.

A 1♦ - 1♥ segue

1♠: gioco a picche e fiori (**Colore uguale**)

2♥: gioco a cuori e quadri (**Colore uguale**)

1SA: due colori nobili o due minori (**Rango uguale**)

2♣: gioco a fiori e cuori (**rango e colore Diversi**)

2♦: gioco a quadri e picche (**Diversi**)

con mano 4-4-4-1 o 5-4-4-0 si scelgono due semi con principio di economia (1♠ o 1SA), riservandosi di dichiarare il terzo dopo la risposta.

(es. 1♦,1♥,1♠,1SA,2♦ oppure 1♦,1♥,1SA,2♣,2♦).

A 2♣ - 2♦ segue

2♠: gioco a picche e fiori (**Colore uguale**)

2♥: gioco a cuori e quadri (**Colore uguale**)

2SA: due colori nobili o due minori (**Rango uguale**)

3♣: gioco a fiori e cuori (**rango e colore Diversi**)

3♦: gioco a quadri e picche (**Diversi**)

con mano 4-4-4-1 o 5-4-4-0 si opera come prima.

A 2♥ - 2♠ segue

3♠: gioco a picche e fiori (**Colore uguale**)

3♥: gioco a cuori e quadri (**Colore uguale**)

2SA: due colori nobili o due minori (**Rango uguale**)

3♣: gioco a fiori e cuori (**rango e colore Diversi**)

3♦: gioco a quadri e picche (**Diversi**)

con mano 4-4-4-1 o 5-4-4-0 si opera come prima.

c) con mano monocolore lo si dichiara al minimo livello.

Se il monocolore è lo stesso del **RELAY** appena dichiarato dal compagno si dichiara **SA**.

d) su intervento avversario, con tutti i tipi di mano, si dice **PASSO** (passo descrittivo) con una dichiarazione inferiore all'intervento, si dice **CONTRO** con una dichiarazione uguale all'intervento, si dichiara **secondo la convenzione** negli altri casi.

Su risposta **non RELAY** del compagno o **PASSO**, l'apertore prosegue in modo naturale cercando un FIT possibile (altri colori con speranza di FIT o SA). Il transfer viene accettato, salvo il caso di 2 carte senza onori (in tal caso si dichiara **2SA**).

e) su SURCONTRO del compagno, l'apertore ha il vantaggio di poter usare un livello di licita in più (per es. dopo 1♣, X, XX, può usare 1♦ e 1SA al posto, rispettivamente, di 1SA e 2♣).

2ª RISPOSTA (propositiva)

Il rispondente calcola la forza complessiva stimata della linea, sommando i punti del compagno ai propri e utilizza la regola delle prese. Es. con 20 POT calcola

$$20 \times 4 / 10 = 8 \text{ prese ad atout (o 6,5 prese a SA)}$$

a) con **FIT a colore**, propone il contratto al livello calcolato in base al minimo mostrato dall'apertore.

b) su **bicolore di rango uguale (1SA/2SA)** dichiara il colore almeno IV più basso (il compagno accetta o corregge dichiarando il gioco quinto più basso). **A parità di lunghezza**, sceglie il colore minore.

c) con **FIT debole o assente** il rispondente dichiara il primo colore a seguire con possibilità di FIT, tenendo conto del numero massimo di carte per seme dimostrate dal compagno.

Se propone un cambio di colore a nobile presuppone una lunghezza equivalente a quella dell'apertore.

d) su monocolore in un colore minore dichiarato dal compagno inizia le cuebid (colore non indicato dall'apertore) per valutare la possibilità di manche a senza atouts. I PO totali devono giustificare i livelli dichiarati. Una cuebid implica il possesso di almeno una **presa onore**⁽¹⁾. Se uno dei partner salta una cuebid l'altro giocatore prosegue la sequenza solo se copre il colore saltato. La sequenza si interrompe con il ritorno al colore lungo o con **3SA**.

e) analogamente su apertura bilanciata, dopo la seconda licita dell'apertore in seguito al relay, il rispondente, avendo un colore minore lungo e punteggio adeguato, lo dichiara al minimo livello. L'apertore inizia le cuebid.

f) in tutti gli altri casi sono da valutare il PASSO, o 1SA/2SA.

3ª APERTORE (conclusiva)

- a)** Aumenta il contratto (anche a manche) se ha più del minimo garantito, compreso i punti distribuzionali (una presa ogni 2,5 punti in più).
- b)** In caso di apertura bicolore, dopo la scelta di un colore minore da parte del rispondente, ridichiara il colore maggiore se questo è quinto e il minore è quarto.
es. 1♦:bic., 1♥:relays, 1♠:bic.♠♣, 2♣:scelta, 2♠ con 5 ♠.
- c)** Risponde eventualmente alla richiesta di cuebid.
- d)** Risponde eventualmente alla richiesta di assi.
- e)** Appoggia o nega il colore proposto in alternativa dal compagno.
La negazione può avvenire dichiarando il secondo colore o tramite il SA.
- f)** Può appoggiare con salto in base al FIT e punteggio di linea stimato.

3ª RISPOSTA

Ci si arriva normalmente solo in assenza di FIT e si procede in modo naturale.

INTERROGAZIONI

Le interrogazioni sono dichiarazioni che non hanno significato naturale ma richiedono al compagno alcune informazioni.

- Richiesta di *cuebid* (almeno una presa onore⁽¹⁾) con intento di valutare la possibilità di contratto a SA o di slam. Si svolge secondo le modalità già viste:
 - quando il compagno apre con una monocolore in un minore, avendo punteggio adeguato per la manche a 3SA.
 - quando il compagno apre con mano bilanciata, avendo il rispondente un lungo in un minore e un punteggio adeguato per la manche a 3SA.

- Richiesta degli assi:
 - **4SA** richiede gli assi secondo la convenzione RKCB. Può essere fatta da entrambi i giocatori quando è stato fissato l'atout, con visione di slam.
 - 5♣:** 0-3 carte chiave (assi e K di atout)
 - 5♦:** 1-4 carte chiave
 - 5♥:** 2 carte chiave senza Q di atout
 - 5♠:** 2 carte chiave con Q di atout
 - **4♣:** richiede gli assi quando il contratto è a SA
 - 4♦:** 0-3 assi
 - 4♥:** 1-4 assi
 - 4♠:** 2 assi

INTERVENTO DOPO APERTURA DEGLI AVVERSARI

Si calcola il punteggio della mano come di norma.

A parità di zona si aggiungono 2 punti alla mano.

A favore di zona si aggiungono anche i punti distribuzionali.

Si dichiara come da prospetto se possibile.

Si contra con una ipotetica dichiarazione inferiore o uguale a quella avversaria.

Il compagno terrà conto del punteggio alterato e, contando almeno 18 POT, incoraggerà a proseguire con relay o CONTROLLO.

Previo accordo può essere usata la convenzione CRODO (surlicita-2SA-3♣ = Colore-Rango-Diversi) a partire da 8 punti.

(1) Prese onore:

AK, KQJ : 2 prese

AQ : 1 ½ prese

A, KQ, KJT : 1 presa

K, QJ, : ½ presa

Q, JT : ¼ presa

ALERT

E' quasi sempre necessario usare l'Alert o meglio l'**annuncio** sull'apertura e la prima risposta del compagno ("relay").

Esempi di annuncio:

- "bilanciata di diritto" su 1♣ (evitabile)
- "bicolore di diritto" su 1♦
- "monocolore di diritto" su 1♥/1♠
- "bilanciata 16-19" su 1SA (evitabile)
- "bicolore di rovescio" su 2♣
- "monocolore di rovescio" su 2♦
- "bilanciata 20+" su 2SA (evitabile)
- "bicolore 20+" su 2♥
- "monocolore 20+" su 2♠
- "relay" su risposta di relay

Le seconde dichiarazioni dell'apertore seguono convenzioni note oppure sono "sufficientemente" naturali da non richiedere alertamenti, salvo 2♦ (dopo 1♣, 1♦) per indicare entrambi i nobili quarti.

