

**Soggetto:** Ambiguous – Volume I

**Pagine:** 43

**Smazzate:** 25

**File:** Ambiguous 01.pdf

Ambiguous 01.pbn

**Stralci:**

---

... L'introduzione a questo lavoro ha l'intento primario di richiamare l'attenzione del lettore su alcuni "principi portanti" che consentono di approcciare con maggior successo la fase della dichiarazione.

Già applicando correttamente tali principi al proprio sistema licitativo i giocatori non professionisti dovrebbero poter migliorare la resa della propria licita.

Però, dato che l'evoluzione è un fatto connaturato con l'uomo, è prevedibile che la licita si evolverà progressivamente cercando di rendere la propria comunicazione sempre più efficiente e, in maniera del tutto legale, anche meno intellegibile per i propri avversari.

Il modo per riuscire in questa impresa sarà quello di ricorrere sempre più massicciamente all'*ambiguità*, caricando ogni cartellino licitativo di più significati e rinviando la *disambiguazione* alle fasi successive della licita.

Operando in questo modo se gli avversari prenderanno il sopravvento prima che la *disambiguazione* abbia avuto atto, dovranno disbrigarsela dovendo gestire significati plurimi, mentre, in caso contrario, saranno i dichiaranti a poter scegliere quando mettere fine alla stessa costringendo i propri avversari a difendere in un terreno paludoso e, più o meno, infido.



"Ambiguità" di Atanasio Soldati

Perseguendo un tale intendimento, nel resto di questa opera verrà illustrato un "sistema guida" con il quale il lettore potrà maturare l'abilità necessaria per maneggiare efficientemente l'*ambiguità*, salvo poi elaborarne uno proprio.

A questo *sistema guida* verrà dato il nome di *Ambiguous*. Esso sarà impermeato di plurivocità con lo scopo di moltiplicare il numero delle informazioni scambiabili tra i due dichiaranti, aumentando così la loro possibilità di comunicazione e, allo stesso tempo, cercando di rendere più difficile quella della linea avversaria.

*Ambiguous* sarà articolato in più metodi licitativi, perché lo scenario di chi deve iniziare la licita per primo, è talmente diverso da quello di chi la deve iniziare dopo il *passo* degli altri contendenti, da non poter essere gestito efficacemente utilizzando un metodo unico.

Questo è un lavoro dedicato al bridge agonistico, e pertanto, senza stare a girarci troppo intorno, per una trattazione efficiente ed efficace risulterà indispensabile proporre diversi metodi di licita in funzione della posizione dell'apertore (1<sup>a</sup>, 2<sup>a</sup>, 3<sup>a</sup> o 4<sup>a</sup>).

Le centinaia di sistemi licitativi che hanno visto la luce nel secolo abbondante di vita del *contract bridge* non hanno mai preso seriamente di petto questo spinoso problema e, tutto al più, si sono limitati ad osservazioni e distinguo disbrigliati con pochi incisi.

I sistemi dichiarativi pubblicati dagli anni '80 dello scorso secolo in poi, hanno avuto come obiettivo primario quello di rientrare dalle spese di stesura e stampa, in quanto i lettori, una vota resisi conto che non era il cambiamento del sistema a poter far migliorare il proprio bridge, hanno avuto una propensione sempre minore ad acquistare le novità editoriali della stampa specializzata.

I professionisti del bridge, hanno elaborato dei sistemi personali che spesso non sono stati pubblicati o lo sono stati in misura ridotta e solo dopo aver deciso l'abbandono, ma, almeno per quanto è dato di saperne all'autore, anche la maggior parte di queste pubblicazioni ha solo sfiorato

problemi quali la criptazione e la diversificazione dei metodi licitativi in funzione della posizione di apertura e dello stato dell'arte: apertura, gestione interferenza, intervento, riapertura.

Ci sono poi altre questioni di non poco conto come, ad esempio, la vulnerabilità reciproca e il tipo di gara in cui si è impegnati, che si sovrappongono rendendo ancor più complicata una trattazione esaustiva dell'intera materia.

Entrando più nello specifico, lo sviluppo della licita non interferita riguarderà i casi nei quali gli avversari non troveranno interesse ad intromettersi nel colloquio della linea dichiarante, il che si verificherà, per lo più, quando la stessa avrà forza sufficiente per impegnare, quanto meno, un contratto di manche.

Nella maggior parte dei casi, però, gli avversari troveranno interesse ad interferire usando metodi anche molto diversi tra loro, così che sarà ben difficile poter generalizzare una loro efficace trattazione, pertanto, una volta fissati alcuni criteri generali di gestione delle interferenze avversarie, buona parte della loro trattazione dovrà essere affidata al buon senso e all'affiatamento dei giocatori componenti la coppia.

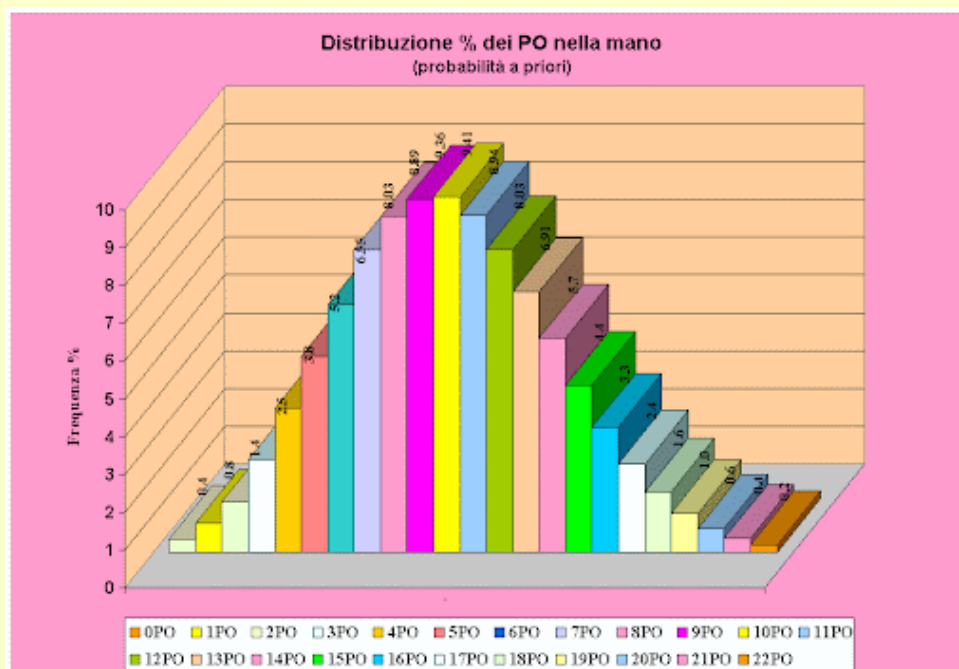
Un problema del tutto simile si presenterà dovendo affrontare i criteri di apertura previsti dai metodi avversari che potranno essere anche molto differenti tra loro, cosicché, anche i metodi di intervento della propria linea dovranno affidarsi al buon senso e all'affiatamento.

Infine, la trattazione delle riaperture, che sono delle licite che devono affrontare uno scenario del tutto particolare, non potrà essere generalizzato più di tanto.

Questa enorme varietà di situazioni, potrà essere efficacemente dominata solo affinando quanto più possibile la propria agentività, mettendola in condizione di operare all'unisono con quella del proprio compagno.

Delineati i tratti generali dell'intera opera, nell'introduzione alla stessa si inizierà a definire meglio alcuni dei *principi portanti* della licita e degli arnesi di base che in essa verranno proposti ...

... Questa nuova "unità di misura" avrà il compito di rendere più aderenti alla realtà del gioco le *valutazioni quantitative* con le quali verranno inquadrare di massima le varie situazioni



...

... Per dichiarare bene è indispensabile crearsi nella mente un'immagine delle potenzialità offerte dalle carte in gioco, aiutandosi in tale difficile compito con la decodifica delle proprie licite e di quelle degli avversari che sempre forniscono utili informazioni (sia pure, con il solo *passo*).

Le **chiavi di gioco** sono delle particolari combinazioni di carte che consentono di poter mantenere dei contratti con un numero di POE inferiore a quello usualmente necessario.



*Le chiavi di gioco*

Per il gioco a colore le key play sono:

- ♣ il doppio fit
- ♣ un colore laterale a quello di atout lungo e robusto (*discharge colour*)
- ♣ l'effetto splinter (tre cartine contro un singolo o un vuoto)
- ♣ le *brevità sfalsate* (singoli/vuoti opposti e in due colori diversi)
- ♣ l'effetto sandwich (su uno dei due avversari quando l'altro è in bianco)
- ♣ l'extra lunghezza in atout (10 o più carte)

Per il gioco a SA le key play sono:

- ♣ i *colori lunghi* e solidi
- ♣ l'effetto sandwich

Esistono anche delle **chiavi di gioco invertite** che, al contrario, evidenziano quelle particolari configurazioni di carte che rendono più oneroso del solito il mantenimento dei contratti

Le principali *inverted key play* per il gioco a colore sono: ...

... Il colore lungo e chiuso in possesso dell'apertore deve essere settimo per l'apertura a livello di due e ottavo per quella a livello di tre. Il colore lungo può essere anche nobile ma, in ogni caso, nella mano dell'apertore non devono esistere significativi valori laterali.

Questa sistemazione comporta che quando l'apertore esegue uno dei barrage da 2SA a 3♥, il suo colore reale non può essere chiuso.

Con carte adatte, il rispondente può realizzare il transfer proposto chiamando i SA al livello voluto.

Senza la possibilità di intraprendere il gioco a SA, il rispondente liciterà al livello desiderato quello che è il colore più corto della propria mano e l'apertore passerà se lo stesso coincide con la sua lunga, oppure, ne nominerà uno diverso in modalità conclusiva.

Per il rispondente che opta per il gioco a colore non deve destare eccessiva preoccupazione la presenza di un proprio colore reale scartinato perché, probabilmente, sarà l'apertore a poterlo ben presto controllare di taglio.


Il rispondente deve evitare assolutamente di realizzare i SA quando possiede un vuoto, perché quasi certamente coinciderà con la lunga chiusa dell'apertore, il che comporta la quasi certezza che non la si potrà mai raggiungere!

Per il realizzo di 3SA sulla gambling di 3♠ occorre avere un Asso e due tenute nei tre colori che si presume siano laterali alla lunga dell'apertore. Il presupposto è quello di poter contare sull'ottava dello sbarrante più una presa ricavabile dal colore di attacco o, se l'attacco avverrà nel colore chiuso, sull'Asso laterale.

Per il realizzo di 2SA sulla gambling di 2♠ occorre non avere vuoti e bisogna, invece, avere almeno un Asso e due solide tenute nei restanti colori. Per il realizzo a 3SA sarà meglio poter contare su due Assi e su una solita tenuta nel quarto colore o sulla coppia Asso Re e due tenute laterali.

Quando ci sono di mezzo due colori lunghi contrapposti a volte possono accadere dei veri miracoli.

Quando ci sono di mezzo due colori lunghi contrapposti a volte possono accadere dei veri miracoli:

	♠ 752 ♥ 7 ♦ J964 ♣ KJT93		10
♠ 4 ♥ AQ9432 ♦ A82 ♣ 865			♠ AKQJ983 ♥ JT6 ♦ 53 ♣ 7
	♠ T6 ♥ K85 ♦ KQT7 ♣ AQ42		
<b>Ovest</b>	<b>Nord</b>	<b>Est</b>	<b>Sud</b>
P	P	2♠	X
XX	P	2SA	P
3♥	P	4♥	P
4SA	P	5♣	P
6♥	P	P	P

Il 2♠ annuncia una settima chiusa e niente a lato, il surcontro certifica che il colore più corto dell'apertore è proprio picche e anche che non è possibile raccogliere l'invito a giocare i SA.

Di conseguenza, il 2SA dell'apertore non può essere a giocare e deve essere inteso come un trasferimento a picche.

Il 3♥ garantisce un colore lungo e solido che potrebbe anche costituire un atout alternativo alla lunga di picche dell'apertore ma, soprattutto, mostra che si ha una mano con la quale era sconveniente effettuare una sottoapertura primi di mano. Se la sconvenienza era motivata dalla debolezza in atout sarebbe un controsenso proporre ora le cuori come atout alternativo ben sapendo che l'apertore non può avere grossi onori di aiuto; Est ne può dedurre che la sconvenienza a sotto aprire era motivata dalla presenza di un Asso laterale: buona novella

Il 4♥ mostra aiuto al colore del rispondente senza grossi onori perché l'apertore non può averne per definizione (senza l'aiuto a cuori Est avrebbe nuovamente trasferito a picche licitando 3SA).


Il 4SA che non avrebbe senso logico come richiesta di key card visto che l'apertore ha già mostrato gli unici onori che possiede, deve essere intesa come una *richiesta di singolo*.

Il 5♣ mostra che l'apertore ha il singolo a fiori (con la 7.2.2.2, riporterebbe a 4♥).

In questo diagramma sono contemporaneamente presenti tre potenti *chiavi di gioco*: buon colore di atout nono mancante solo del Re, colore laterale chiuso e effetto splinter a fiori (singolo vs cartine).

Non c'è di che meravigliarsi che siano possibili 12 prese con soli 21PO ...

... Questa ultima smazzata di questo primo volume, vuole dimostrare quanto può essere pericoloso per il quarto di mano intervenire troppo allegramente.

	♠ JT5 ♥ QT5 ♦ T65 ♣ T952	25	
♠ A96 ♥ 97 ♦ AJ87 ♣ QJ74		♠ Q43 ♥ AKJ642 ♦ Q9 ♣ 86	
	♠ K872 ♥ 83 ♦ K432 ♣ AK3		
<b>Ovest</b>	<b>Nord</b>	<b>Est</b>	<b>Sud</b>
P	P	2♦	2♥
P	3♣	P	P
X	P	P	P

Essendo l'intervento di 2♥ una surlicita virtuale non è passabile, il sostenente è, pertanto, obbligato a parlare, la qual cosa consente al compagno dell'apertore un *passo* degno di Quinto Fabio Massimo Verrucoso.

Il successivo contro di Ovest non può che essere punitivo perché, se intendeva conoscere di più circa la mano dell'apertore avrebbe dovuto contrare al giro precedente.

Questo contro di Ovest apre la botola del *contro a giro* e, se Est non si fa tentare dal tirare fuori la sua bella sesta di cuori, la caduta sarà dirimpente.

Infatti, a 3♣ NS pagheranno 1400 e finirebbe anche peggio se Sud correggesse a 3♦ (1700), mentre, non si avrebbero miglioramenti a 3♠ (sempre 1400) ...