

Miglioriamo il nostro bridge con l'aiuto di **AMBIGUOUS**

Linee guida per i sistemi del futuro

www.infobridge.it

**"l'ambiguità è un fenomeno intrinseco al fatto linguistico, alla testualità,
alla comunicazione e... alla licita"**



Capitolo	Pag.
Piano dell'opera	3
Le prime valutazioni	4
I giustificativi	11
La potenzialità intrinseca della distribuzione	13
Le piramidi della conoscenza	15
Gli arnesi del mestiere	17
Le chiavi di gioco	18
La dichiarazione tattica	19
Fast arrival, slow arrival e scelta cortese	19
L'apertura	20
La regola del 5	21

N.	Smazzate	Pag.
1	PO = POE, nessuna rivalutazione	7
2	POE > PO, rivalutazione distribuzionale e per qualità dei PO	8
3	Le "Prese Totali" non sono un paradigma	10
4	La sinergia degli onori	11

Piano dell'opera

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.

Applicando correttamente tali principi al proprio sistema licitativo, i giocatori non professionisti avranno la possibilità di migliorare la resa complessiva della propria licita.

L'evoluzione è connaturata con qualsiasi attività umana e, di conseguenza, è prevedibile che anche la licita, pur restando nei limiti imposti dal *regolamento di gioco*, si evolverà perseguendo l'intento di rendere sempre più efficiente la propria comunicazione e, al contempo, proponendosi di rendere sempre meno agevole quella degli avversari di turno.

È, altresì, prevedibile, che questo obiettivo verrà perseguito facendo un ricorso sempre più massivo all'*ambiguità* e alla *criptazione*.

Si tenterà di caricare ogni tempo licitativo di molteplici significati rinviando la *disambiguazione* il più a lungo possibile, in modo che, qualora gli avversari dovessero prendere il sopravvento e vincere l'asta prima che la stessa abbia avuto fine, il giocatore sia costretto a fare le sue scelte navigando in un mare più agitato e per niente solatio.

I dichiaranti dovranno tentare di riuscire a comunicare al partner le informazioni più importanti, rimandando la comunicazione di quelle ritenute di secondaria importanza o, meglio ancora, non comunicandole affatto.



"Ambiguità" di Atanasio Soldati

Perseguendo un tale intendimento, nel resto di queste pagine verrà illustrato un "*sistema guida*" con il quale il lettore potrà maturare l'abilità necessaria per maneggiare efficientemente l'*ambiguità*, e la *criptazione*, prima di arricchire con esse il proprio metodo licitativo preferito.

A questo *sistema guida* verrà dato il nome di *Ambiguous*.

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

Questo lavoro è preferibilmente indirizzato verso gli agonisti, e pertanto, nel tentativo di garantire una gestione più efficiente ed efficace della licita di coppia, risulterà indispensabile proporre metodi diversi in funzione della posizione dell'apertore (primo, secondo, terzo o ultimo di mano) e in relazione al fatto che gli

avversari si siano intromessi nella nostra licita, o infine, che ci si sia intromessi noi nel colloquio avversario.

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 disbrigati in pochi incisi.

Del resto, 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 di stampa, in quanto i lettori, una volta resisi conto che non era il cambiamento del sistema a poter far migliorare più di tanto il proprio bridge, hanno avuto una propensione sempre minore ad acquistare le novità editoriali proposte dalla stampa specializzata.

Inoltre, a partire dal nuovo millennio, la straordinaria quantità di informazione messa a disposizione dalla rete, ha reso sempre più difficile catturare l'attenzione del lettore con miracolistiche ricette più o meno innovative.

I professionisti del bridge, hanno elaborato dei sistemi di licitazione personali che, però, spesso non sono stati pubblicati, oppure, lo sono stati solo dopo aver fatto il loro tempo.

In linea di massima, tutte queste pubblicazioni hanno soltanto sfiorato problemi quali la *plurivocità*, la *criptazione* e la *diversificazione* dei metodi licitativi in funzione della posizione di apertura e dello *stato dell'arte* determinatosi con il precedente colloquio di entrambe le coppie in agone.

Ci sono poi altre questioni di non poco conto come, ad esempio, la vulnerabilità reciproca, il tipo di gara in cui si è impegnati, la caratura degli avversari e, non certe ultime, le questioni tattiche legate con lo stato dell'arte della gara in corso.

Tutte questioni che si sovrappongono e si intrecciano tra loro rendendo, di fatto, se non proprio impossibile, certamente molto più complicata una trattazione esaustiva della materia licita.

In realtà, la letteratura bridgistica corrente si è, per lo più, interessata allo sviluppo della *licita non interferita* cioè, della licita nei casi nei quali una delle due linee in agone non ha ravvisato interesse di intromettersi nel colloquio dell'altra. Una situazione, che riguarda meno di un quarto dei casi reali.

Nella maggior parte dei casi, una linea troverà interesse ad irrompere nel colloquio dell'altra, usando metodi più o meno personalizzati che creano casi sempre nuovi e rendono pressoché impossibile una trattazione esaustiva dell'intera materia.

Nella realtà dei fatti, una volta fissati alcuni criteri generali di gestione delle interferenze avversarie, buona parte della loro gestione dovrà essere affidata al buon senso e all'affiatamento dei componenti le due coppie in agone.



Un problema 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, una volta fissati alcuni comportamenti base, dovranno accontentarsi di fare affidamento, per lo più, sul buon senso e sull'affiatamento con il proprio compagno.

Infine, non sarà facile dover affrontare la gestione delle *riaperture*, cioè delle licite che devono essere operate in una situazione del tutto particolare, nella quale l'alternativa del *passo* equivale alla cessazione delle ostilità, una scelta che

potrebbe essere giustificata solo dalla certezza assoluta di non poter migliorare il risultato conseguito fino a quel momento.

Di fatto, questa enormemente grande varietà di situazioni, potrà essere efficacemente dominata solo affinando quanto più possibile la propria agentività e cercando di maturare un affiatamento con il compagno tale da rendere possibile agire all'unisono.

Le prime valutazioni

Nel tentativo di affrontare a piccoli passi la notevole complessità finora delineata, si inizierà introducendo una nuova unità di misura che si proporrà di facilitare la valutazione della potenzialità delle proprie carte nell'esatto momento in cui si scoprirà di avere una mano di appoggio rispetto ad un colore lungo presentato dal proprio compagno.

Una volta appurata la presenza di almeno 8 carte dello stesso colore sulla propria linea, per valutare le potenzialità delle proprie carte si metteranno da parte i classici *Punti Onori Milton Work* (in seguito: PO) per far ricorso ai "**Punti Onori Equivalenti**" (in seguito: POE).

Bisogna fare attenzione che la trasformazione da PO a POE potrà operarla, **uno solo** dei due componenti la coppia che, come appena detto, sarà quello che scoprirà per primo di avere appoggio ad un colore del proprio compagno (cioè, di essere in una situazione favorevole al gioco a colore).

Nel gioco a colore, i POE potranno essere computati iniziando ad aggiungere ai classici PO, dei *Punti Aggiuntivi* (in seguito: PA) ricavabili dalla seguente tabella:

Tabella di trasformazione PO ⇒ POE				
Fit ⇒	8 atout (5-3)	8 atout (4-4)	9 atout (6-3)	9 atout (5-4)
↓ Brevità				
Vuoto	+2	+3	+4	+5
Singolo	+1	+2	+2	+3
Doppio	0	0	+1	+1

Inoltre, non appena uno dei due astanti dovesse rendersi conto che la lunghezza del fit complessivo nel colore eletto o eleggibile al rango di atout, dovesse superare le 9 carte, si dovrà aggiungere un altro PA per ogni carta oltre la nona.

♠ AKxxx ♥ AQx ♦ Jx ♣ xxx		♠ Qxxxx ♥ Kxx ♦ Axxxx ♣ -	
Ovest	Nord	Est	Sud
1♠	P	?	

Quando questo Est vede il partner aprire la dichiarazione con 1♠, può attribuirgli un minimo di 5 carte di picche e, pertanto, avendo localizzato nel colore di picche, quanto meno, dieci carte divise 5-5, la valutazione della sua mano consente l'attribuzione dei seguenti PA:

- 5 PA per il vuoto a fiori (colonna 9 atout e fit 5-4)
- 1 PA per la decima carta accertata

che, sommati ai 9 PO, portano il totale della sua mano di rispondente ad avere un valore di:

$$\text{POE} = \text{PO} + \text{PA} = 9 + 6 = 15 \text{ POE}$$

Pertanto, il nostro Est dovrà scegliere la licita di risposta prevista dal proprio sistema per una mano di 15 PO (2♦ utilizzando un metodo standard) e potrà, di conseguenza, assumere che la

manche a picche rappresenta il minimo sindacale e che, qualora l'apertore abbia una buona apertura, anche lo slam a picche diviene un traguardo perseguibile.

Da questo primo esempio già traspare quanto la valutazione quantitativa in POE sia più affidabile, di quella in PO, visto che con le carte appena esemplificate lo slam a picche è praticamente steso sul tavolo.

Un giocatore esperto, non appena dovesse vestire i panni di Est, percepirebbe immediatamente che lo slam è nelle corde della propria linea e si comporterebbe di conseguenza.

Un giocatore tanto meno esperto da non poter godere di una pari visione d'assieme, sarebbe ugualmente instradato sulla stessa via, semplicemente applicando alla sua mano di rispondente la trasformazione da PO a POE.

Il lettore faccia attenzione perché, seppur in un numero maggiore di casi sarà il rispondente a dover valutare in POE la propria mano, anche all'apertore può capitare di doverlo fare, nel caso che fosse lui il primo della coppia a scoprire l'esistenza sulla propria linea di uno dei 4 fit, esposti nella tabella di trasformazione da PO a POE.

In ogni caso, per evitare pericolose super valutazioni, la trasformazione da PO a POE può essere eseguita una seconda volta solo da chi ha operata la prima trasformazione:

♠ AKxxxx ♥ AQx ♦ x ♣ xxx		♠ Qxxxx ♥ Kxx ♦ Axxxx ♣ -	
Ovest	Nord	Est	Sud
1♠	P	2♦	P
2♠	P	?	

Con la ripetizione del colore d'apertura a fronte di una risposta in cambiamento di colore e di livello, l'apertore, che al momento ignora che il compagno sia dotato di aiuto a picche, allunga il colore mediante la sua ripetizione, mostrando così un minimo di sei carte (avrebbe dichiarato 2SA con la mano del semi diagramma precedente).

Est viene allora a scoprire l'esistenza dell'11ª carta di fit e di conseguenza può attribuirsi un nuovo PA che porta il totale della sua mano a 16 POE, e sarà quest'ultimo il nuovo numero di POE con il quale dovrà valutare quale contratto è perseguibile per la sua linea.

♠ AKxx ♥ AQx ♦ x ♣ Jxxx		♠ Qxxx ♥ Kxx ♦ Axx ♣ xxx	
Ovest	Nord	Est	Sud
1♣	P	1♠	P
?			

Stavolta, è Ovest a scoprire l'esistenza di un fit a picche sulla propria linea dopo la prima risposta del dirimpettaio.

Al momento dell'apertura Ovest aveva valutato la sua mano in 14 PO ma, al momento della sua prima replica, dopo aver operato la trasformazione da PO in POE, la sua mano viene a valere 2 PA in più a causa della presenza del singolo a quadri: **14 PO + 2 PA = 16 POE** e, pertanto, merita una replica in rovescio (3♠ utilizzando un metodo standard).

Est, che ha una mano appena incoraggiante (**10 POE = 10 PO**), a fronte di un rovescio dell'apertore, non avrà esitazione a rialzare impegnando una manche più che accettabile:

Ovest	Nord	Est	Sud
1♣	P	1♠	P
3♠	P	4♠	

In questo secondo diagramma se Est avesse avuto il singolo di fiori e la quinta di quadri, non avrebbe potuto attribuirsi nessun PA aggiuntivo per il semplice motivo che la rivalutazione è di esclusiva competenza dell'apertore, perché è stato il primo astante della sua linea a scoprire l'esistenza del fit a picche.

Ora, per mero amor di completezza, in una quaterna di diagrammi verrà riproposta la valutazione in POE che è il primo passo del lungo cammino che dovrà affrontare il paziente lettore.

	♠ QJ96 ♥ K7 ♦ T972 ♣ A96	1
♠ A5 ♥ AJT42 ♦ A3 ♣ 7532		♠ 743 ♥ Q65 ♦ KQ654 ♣ 84
	♠ KT82 ♥ 983 ♦ J8 ♣ KQJT	

Con un approccio classico, con le carte della linea EO la licita si snocciolerebbe come di seguito mostrato (in quanto il totale di 7PO della mano di Est non è sufficiente per un appoggio immediato che, essendo incoraggiante, richiede 8/9 PO):

Ovest	Nord	Est	Sud
1♥	P	1SA	P
2♣	P	2♥	...

Arrivati, a questo punto, né Nord, né Sud, avrebbero problemi a riaprire la licita, tanto che uno dei due avversari certamente lo farebbe, arrivando a centrare il parziale a picche che quello di spettanza della loro linea.

Ai lettori amanti della così detta "*Legge delle Prese Totali*", non sfugga che in questo primo diagramma, ogni linea può contare su 20 PO esatti e su 8 atout complessivi. Epperò, si realizzano 18 prese, due in più delle 16 predette dal numero degli atout complessivi senza che,

peraltro, sia possibile ravvisare dei valori distribuzionali che possano giustificare una performance così favorevole.

Di fatto, ognuna delle due linee, che si trovano in perfetta parità di forze, riesce a realizzare una presa in più del numero complessivo degli atout su cui può fare affidamento (9, invece, di 8). Ci riescono EO, sfruttando un buon colore secondario (quadri), e ci riescono NS sfruttando la miglior distribuzione degli atout (4-4) e la grande compattezza dei colori neri.

I lettori riflettano anche sul fatto che, se nelle due mani della linea NS si inverte il Re di fiori con quello di cuori, essa perde una presa ed il suo massimo obiettivo possibile si ferma a 2♠, mentre, la linea EO continua non solo a poter realizzare le sue nove prese a cuori ma, meraviglia delle meraviglie, anche a poter realizzare 9 prese a SA (4 in più di quelle conseguibili nello stesso tipo di contratto con la configurazione data!).

In questo primo diagramma, visto che le valutazioni quantitative fatte con le due unità di misura (PO e POE) coincidono, non ci sarà differenza per la coppia dichiarante nell'usare il nuovo metodo proposto, o quello vecchio, in quanto, con entrambi ci si fermerà a 2♥, così che gli avversari potranno riaprire la licita senza difficoltà, raggiungendo il par della smazzata che è un parziale a picche di loro spettanza.

Nel prossimo diagramma le carte di Ovest restano le stesse, mentre cambiano leggermente quelle degli altri tre astanti:

	♠ QJ96 ♥ K7 ♦ T972 ♣ A96	2
♠ A5 ♥ AJT42 ♦ A3 ♣ 7532		♠ 743 ♥ Q865 ♦ KQ654 ♣ 8
	♠ KT82 ♥ 93 ♦ J8 ♣ KQJT4	

Con un metodo classico la licita si svolgerebbe nel seguente modo:

Ovest	Nord	Est	Sud
1♥	P	2♥	...

Infatti, stavolta, a causa dell'appoggio quarto, Est ha i valori che gli consentono un incoraggiante rialzo immediato a livello di due.

E, se come è presumibile, NS dovessero entrare in competizione, la linea dell'apertore non avrebbe motivo per superare l'eventuale 3♠ che raggiungerebbe la linea opponente riaprendola licita e, anche se l'apertore in virtù dei suoi 3 Assi dovesse tentare un rischioso contro punitivo, non potrebbe segnare più di 200 punti (un down) sulla propria colonna dello score.

Con il metodo dei POE, invece le cose andrebbero nel modo descritto nello schema dichiarativo della pagina seguente.

Ovest	Nord	Est	Sud
1♥	P	3♥	P
4♥	P	P	P

Infatti, Est sarebbe autorizzato ad attribuirsi 3 PA per il suo singolo di fiori, il che porterebbe il suo totale a 10 POE, sufficienti per operare un salto invitante che in un sol colpo, avrebbe l'effetto di inibire le iniziative avversarie e consentirebbe all'apertore di planare su un contratto di manche facilmente mantenibile.

Se il lettore si sta chiedendo il motivo per cui l'apertore dovrebbe accettare l'invito del compagno pur avendo un'apertura minima, dovrebbe ricercare la risposta nel fatto che il possesso di tre Assi rappresenta una dotazione di tutto rispetto che richiede una rivalutazione della sua mano.

Di fatto, Assi, Re e Dieci sono sottovalutati nella scala Milton Work come pure alcune altre combinazioni di onori ma, affrontare qui con maggior completezza questo discorso ci porterebbe troppo lontano. Tuttavia, il lettore che fosse interessato potrà trovare una serie di articoli che trattano queste argomenti nelle *newsletter* di *Infobridge* pubblicate a cavallo tra il 2023 e il 2024.

Il lettore che non avesse voglia di perdersi nei tanti conteggi contenuti negli articoli sopra menzionati, può prendere atto che, 3 Assi nella stessa mano, comportano una rivalutazione di almeno un paio di PA e che è possibile attribuirseli essendo stato il primo componente della linea a rendersi conto dell'esistenza di questa valutazione extra.

Riepilogando:

- Est, si rende conto che può rivalutare la sua mano per *distribuzione* operando la trasformazione in POE tanto da promuoverla dalla fascia delle mani di risposta incoraggianti, alla fascia superiore delle mani di risposta invitanti,
- Ovest, si rende conto che può attribuirsi un paio di PA per la qualità dei suoi onori promuovendo la sua mano dalla fascia del diritto minimo a quella del diritto massimo che gli consente di accettare un invito a manche.

Anche l'Ovest del primo diagramma, avendo le stesse identiche carte, poteva operare la rivalutazione per *qualità dei PO*, tuttavia, la stessa era insufficiente per giustificare un'azione che a fronte di un appoggio incoraggiante travalicasse i limiti della competizione per aggiudicarsi un parziale. In altri termini: Ovest sarebbe potuto arrivare a 3♥, ma, poi, avrebbe dovuto arrendersi di fronte a i 3♠ chiamati dalla linea NS.

Un refrain che si sente svolazzare nell'aria delle sale da bridge di tutto il mondo riguarda il fatto che *"il fit 4-4 è migliore del fit 5-3"*.

In realtà regolette empiriche di questo tipo, proprio come la cosiddetta *"Legge delle Prese Totali"* hanno una validità solo tendenziale e, per essere prese come guida, devono necessariamente essere complementate, di volta in volta, con altre considerazioni di merito più attinenti agli specifici casi in valutazione.

A dimostrazione, se esaminate con attenzione questo ultimo diagramma, scoprirete che il par della smazzata è dato dal contratto di 5♣ che, seppur nel fit 5-3, costituisce una conveniente difesa rispetto alla manche a cuori mantenibile dall'altra linea. Infatti, si realizzano 9 prese a fiori e si finisce per pagare 500 punti contro i 620 che si pagherebbero lasciando giocare la manche a cuori agli avversari.

Paradossalmente, nonostante il fatto che richieda una presa in meno, la difesa a 4♠ nel fit 4-4 sarebbe, invece, sconsigliata per NS. Infatti, un buon controgioco impedirebbe a NS di realizzare

più di 7 prese a picche, comportando una perdita di 800 punti contro i 620 che si perderebbero lasciando giocare la manche a cuori alla linea EO.

Nel prossimo diagramma, sempre ferma restando la mano dell'apertore, le carte degli altri tre astanti cambiano ancora leggermente:

	♠ QJ96 ♥ K7 ♦ T972 ♣ A96	3
♠ A5 ♥ AJT42 ♦ A3 ♣ 7532		♠ 74 ♥ Q865 ♦ KQ8654 ♣ 8
	♠ KT832 ♥ 93 ♦ J ♣ KQJT4	

Stavolta, la mano di Est è più forte e non solo per il PA in più dovuto al doubleton a picche ma, anche per la sesta carta di quadri.

Un colore lungo a fianco del colore di atout costituisce una *chiave di gioco positiva* molto potente.

Eppure, questo ben di Dio aggiuntivo, non è sufficiente per aumentare concretamente il numero di prese a disposizione della linea EO.

Infatti, lo scambio di una quadri con una picche nella mano di Sud, fa guadagnare alla sua linea ben 2 prese (giocando con atout picche), così che, ora, NS andrebbero solo un down difendendo a 4♠, esattamente come se difendessero a 5♣.

I PO sono sempre 20 per linea ma gli atout complessivi sono saliti a 18 (9 a cuori per EO e 9 a picche per NS), mentre, le prese totali sono salite a 20; infatti, se EO continuano ad avere a disposizione le loro 10 prese a cuori, NS ne possono mettere insieme altrettante giocando con atout fiori.

Il lettore abbia la compiacenza di riflettere sulla estrema variabilità delle “Prese Totali” e della vacuità del pensiero che il loro numero possa eguagliare quello delle perdenti.

In realtà, le “Prese Totali”, funzionando soltanto in circa il 40% dei casi, non possono essere prese a guida delle proprie valutazioni visto nessuno è riuscito a trovare dei correttivi effettivamente capaci di trasformare l'enunciato in un paradigma.

Nel prossimo quarto ed ultimo diagramma esemplificativo dell'uso dei POE nella mano di Est il conto dei POE sale vertiginosamente fino a raddoppiare quello dei PO.

Infatti, Est può vantare:

- 5 PA per il vuoto a fiori
- 1 PA per il doppio a picche
- 1 PA per la decima carta di cuori

	♠ QJ96 ♥ K ♦ T972 ♣ A986	4
♠ A5 ♥ AJT42 ♦ A3 ♣ 7532		♠ 74 ♥ Q8765 ♦ KQ8654 ♣ -
	♠ KT832 ♥ 93 ♦ J ♣ KQJT4	

Ma, tutto questo è ancora niente, perché dopo che Est presenta le quadri come il miglior colore della propria mano, l'Asso di quadri di Ovest viene ad assumere un valore speciale perché crea una forte sinergia con il miglior colore del compagno.

Una tale fenomeno si verifica ogni volta che gli onori corti di un colore incontrano una lunga dello stesso colore nella mano dirimpettaia e costituiscono una delle *chiavi di gioco* più performanti del gioco.

Le *chiavi di gioco* costituiscono un argomento principe della licita e le loro implicazioni verranno spesso portate all'attenzione del lettore.

La licita potrebbe, allora, svolgersi nel seguente modo:

Ovest	Nord	Est	Sud
1♥	P	2♦	P
3♣	P	3♥	P
3♠	P	4♣	P
4♦	P	6♥	

Dove, il 3♣ denuncia un'apertura non minima in quanto è stato operato un cambio di colore e di livello (quindi, forse un diritto massimo o, forse un rovescio minimo, ma certamente, non un diritto minimo); il 3♥ di Est è un rovescio di risposta che garantisce almeno un'altra apertura ed impone, quanto meno, il raggiungimento della manche a cuori. Si può aggiungere che il 3♣ di Ovest è stata una scelta indirizzata dalla rivalutazione operata per la presenza dei suoi tre Assi.

Quando l'apertore percepisce che la mano positiva del compagno è fatta da quadri lunghe e appoggio a cuori deve aggiungere alle valutazioni quantitative che ha operato fino a quel momento una *valutazione qualitativa* importante perché, il suo Asso secondo di quadri comporterà quasi certamente la possibilità di affrancare il colore (o direttamente, o magari, mediante un taglio dalla sua parte) e, tanto è più che sufficiente per poter iniziare a traguardare lo slam.

Il successivo 3♠ di Ovest è una classica cue bid sotto manche (che pur non promettendo necessariamente forza straordinaria, si prefigge di far guadagnare *spazio utile* al partner qualora la sua mano fosse sufficientemente interessante da poter prendere in considerazione lo slam). Si può aggiungere che, salvo che la mano dell'apertore non sia particolarmente forte,

la sua prima cue bid è, quasi certamente, di Asso o di singolo (o, quanto meno, almeno di mariage).

Per la verità c'è anche da dire che per Est esiste anche una *chiave di gioco negativa*, infatti, il suo vuoto di fiori si interfaccia con un colore dichiarato in senso reale dall'apertore, e questo comporta il più che probabile spreco degli onori eventualmente presenti in questo colore. E, se è pur vero che si tratta di un secondo colore (sarebbe ancor più grave se interfacciasse il colore primario del compagno), nondimeno, il possibile spreco di risorse è un'evenienza negativa più che probabile.

Se Est avesse il singolo a fiori, darebbe un segnale di stop, riportando a 4♥, ma un vuoto laterale è un *valore forte* che non si può oscurare perché, se dovesse incontrare non onori ma solo cartine nella mano dell'apertore, si trasformerebbe da un disvalore in un valore aggiunto grazie alla lunghezza dell'appoggio in atout che consentirebbe di tagliare tutte le eventuali perdenti di fiori dell'apertore.

Il 4♦ è una cue bid a quadri che, come vedremo meglio più avanti, essendo eseguita nel colore lungo del compagno è certamente di onore (ed Est sa che questo onore non può essere altro che l'Asso!). Se Ovest avesse dichiarato un'apertura minima, il rispondente farebbe bene a considerare che rifugiarsi nella manche sarebbe una risoluzione più che ragionevole ma, con il 3♣ l'apertore ha dichiarato una mano non erto minima, e allora, sarà bene di smetterla di far girare il can per l'aia.

In questo ultimo diagramma, i PO continuano ad essere 20 su ogni linea ma, stavolta, EO mettono insieme 12 prese facili a cuori e ne potrebbero allineare 13 se avessero modo di divinare il Re secco di cuori in Nord!

È, forse, anche bene aggiungere che, mentre nel diagramma 3 per la linea NS competere sarebbe auspicabile, nel diagramma 4, sacrificarsi ad alto livello sarebbe il modo migliore per spingere degli EO, eventualmente titubanti, in un imperdibile slam a cuori.

Su un eventuale 6♥ la difesa a 7♣ sarebbe molto conveniente perché NS pagherebbero solo 500 punti, nondimeno, il *par della smazzata* è dato dal contratto di 7♠! – 5 per NS, visto che indovinando il Re secco, per EO il grande slam a cuori è steso sul tavolo!

Scenografie piene di colore che solo il bridge sa allestire così copiosamente!

I POE non trovano albergo nel gioco a SA, ma i due dichiaranti farebbero ugualmente bene a dare la giusta importanza alla lunghezza dei colori costituenti la propria mano, aggiungendo un paio di PA per ogni carta oltre la quarta del colore più lungo. Qui, non vi è posto per una trattazione approfondita dei **“giustificativi”** (argomento ideato dall'autore e descritto nel proprio web site), tuttavia, almeno un accenno è d'obbligo farlo.

Se si contano i PO indispensabili per realizzare la manche a SA in funzione della distribuzione posseduta e supponendo completamente nulla la mano del proprio compagno, si trarranno i minimi che vengono rappresentati nello schemino che segue.

♠ AKQ	♠ AKx	♠ Ax
♥ Axx	♥ Axx	♥ Axx
♦ AKQJ	♦ AKQJT	♦ AKQJT9
♣ Axx	♣ Ax	♣ Ax
27 PO	25 PO	22PO

Come è possibile vedere, ogni carta oltre la quarta del colore più lungo della mano, può essere valutata in almeno 2 punti aggiuntivi.

Questo è il motivo per cui quando si ha una robusta sesta, una volta verificata la tenuta nei restanti colori, la manche a SA, può e deve essere chiamata anche con un punteggio di solito del tutto insufficiente per opzionarla.

Insomma, anche per le valutazioni relative al gioco a SA, ferma restando la necessità di appurare la presenza della tenuta in ognuno dei 3 colori laterali, sarà bene prevedere un fattore di aggiustamento di circa 2 PA per ogni carta oltre la quarta posseduta nel colore più lungo della mano.

La potenzialità intrinseca della distribuzione

Una delle difficoltà che deve superare il bridgista neofita è quella di metabolizzare che ad ogni distribuzione è associata una diversa potenzialità intrinseca.

Il *giustificativo di mano ideale* al quale si è appena accennato rende discretamente bene il valore di una tale diversità. Per mera semplicità, prendiamo in esame le sole tre distribuzioni usualmente definite come bilanciate ed evidenziamo quali sono le combinazioni che rendono assolutamente certo il mantenimento di un contratto a SA con il numero minimo di carte onori.

Dalla tabella seguente si evince che per conseguire un pari risultato, la mano equilibrata (la 4.4.3.2) richiede il 3,3% di PO in meno di quella piatta (cioè della 4.3.3.3), mentre, quella unicolore (la 5.3.3.2) ne richiede un 10% in meno.

Contratto	Prese	Piatta ⇒ 4.3.3.3		Equilibrata ⇒ 4.4.3.2		Unicolore ⇒ 5.3.3.2	
		Giustificativo	PO	Giustificativo	PO	Giustificativo	PO
1SA	7	AKQJ.Axx.Axx.Axx	22	AKQJ.Axxx.Axx.Ax	22	AKQJT.Axx.Axx.Ax	22
2SA	8	AKQJ.AKx.Axx.Axx	25	AKQJ.AKxx.Axx.Ax	25	AKQJT.Axx.Axx.Ax	22
3SA	9	AKQJ.AKQ.Axx.Axx	27	AKQJ.AKQx.Axx.Ax	27	AKQJT.AKx.Axx.Ax	25
4SA	10	AKQJ.AKQ.AKx.Axx	30	AKQJ.AKQJ.Axx.Ax	28	AKQJT.AKQ.Axx.Ax	27
5SA	11	AKQJ.AKQ.AKQ.Axx	32	AKQJ.AKQJ.AKx.Ax	31	AKQJT.AKQ.AKx.Ax	30
6SA	12	AKQJ.AKQ.AKQ.AKx	35	AKQJ.AKQJ.AKQ.Ax	33	AKQJT.AKQ.AKQ.Ax	32
7SA	13	AKQJ.AKQ.AKQ.AKQ	37	AKQJ.AKQJ.AKQ.AK	36	AKQJT.AKQ.AKQ.AK	35
	70	PO x presa ≈ 3	208	PO x presa ≈ 2,9	202	PO x presa ≈ 2,7	193

Un altro modo per valutare la differente potenzialità delle tre distribuzioni prese in esame è quello di considerare che con 15 PO la mano piatta procura approssimativamente 5 prese (15/3), quella equilibrata $5\frac{1}{4}$ (15/2,9), ed infine, quella unicolore $5\frac{1}{2}$ (15/2,7).

PO	Prese		
	4.3.3.3	4.4.3.2	5.3.3.2
15	5	5,2	5,6
16	5,3	5,5	5,9
17	5,7	5,9	6,3

La tabella che precede va vedere chiaramente che qualsiasi sia il vostro punteggio di apertura, con la 4.4.3.2 farete in media un quinto di presa in più (+0,2) che con la 4.3.3.3, e che, sempre rispetto a quest'ultima, ne farete mediamente più di mezza (+0,6) con la 5.3.3.2.

Queste considerazioni aiutano a tener meglio conto della particolarità della *mano unicolore*, una distribuzione che costituisce una specie di traballante ponte di collegamento tra il territorio delle mani bilanciate e quello delle mani sbilanciate.

Quando si passa a prendere in esame il gioco in atout la situazione si complica non poco perché, salvo che per le monocolori più importanti (colori settimi o più), di fatto, le altre sbilanciate non sono in grado di prescindere dalla mano del compagno che deve quasi sempre portare un certo aiuto al colore che verrà eletto al rango di atout.



Il ponte tra bilanciate e sbilanciate

Se ci si sta lanciando in un contratto a colore avendo un fit 4-4 tra mano e morto, pur avendo tutte le carte più alte al gran completo:

AKQJ – T987

in uno sfortunato 4% dei casi capiterà di trovare i resti del colore di atout divisi 5-0, così che non perdere un atout diventerà un vero e proprio funambolismo.

In un altro, nemmeno troppo infrequente, 28% dei casi, si troveranno i resti degli atout divisi 4 - 1, così che, per non rinunciare alla *protezione di taglio* offerta dai vostri atout, si

sarà costretti a dover eseguire particolari manovre di gioco che, a volte potranno riuscire, e a volte no.

Insomma, il *giustificativo a colore* è soggetto a così tante condizioni che il suo valore acquista i connotati di una mera indicazione di fondo, molto più di quanto non avvenga per i contratti a SA.

Non vi è dubbio che se una volta nella vita dovesse capitare la favolosa 13.0.0.0:

♠ AKQJT98765432

Si faranno 13 prese giocando 7♠, ma, se il giocatore che vi segue dichiarerà 7SA, con le carte date non ci si farà proprio un bel niente!

Non sarà possibile cullare la stessa certezza assoluta di realizzare il grande slam a colore quando dovesse capitare quest'altra fantasmagorica bicolore 7.6:

♠ AKQJT98 ♥ - ♦ - ♣ AKQJT9

infatti, il contratto di 7♠, che pure si potrebbe chiamare già in fase di apertura essendo le picche piene (quello di 7♣, invece, potrebbe imbattersi nella divisione 7-0 delle fiori), potrebbe risultare ugualmente battuto da un taglio immediato sull'attacco a fiori.

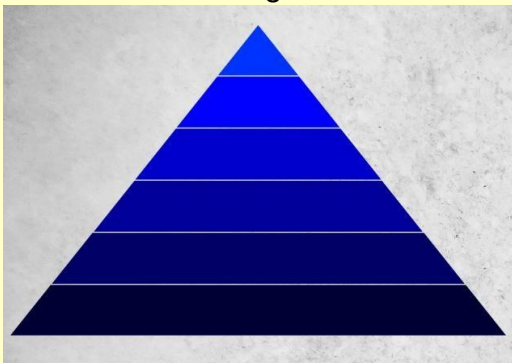
In altri termini, la divisione 7-0 delle fiori continua a minacciare il contratto di grande slam pure quando si optano le picche come colore di atout, infatti, sia pure dimezzando le probabilità dell'evento sfortunato, si potrebbe essere sempre battuti da un taglio immediato quando ad avere la settimana di fiori sarà l'avversario deputato all'attacco iniziale (appunto, nella metà dei casi della divisione 7-0).

Fatte queste doverose premesse, il *giustificativo ideale* può ugualmente fornire un'indicazione di massima per sottoscrivere un determinato contratto a colore perché, sia pure con tutti i distinguo appena fatti, è possibile assumere che se si ha una 5.4.2.2, il *giustificativo ideale* di manche è dato dai 24 punti nella configurazione (AKQJT.AKQJ.Ax.xx), mentre, se avete una 5.5.2.1, lo stesso *giustificativo* è dato dai 20 punti della configurazione (AKQJT.AKQJT.xx.x).

A ulteriore conferma della inadeguatezza delle valutazioni in PO, non sfugga al lettore che entrambe le ultime due mani appena prese in considerazione contano 3 perdenti esatte (tutte nei due colori minori) e che, però, la seconda richiede 4 PO in meno per conseguire lo stesso risultato della prima.

Le piramidi della conoscenza

La costruzione logica dei dichiaranti procede come un'ascesa in una *piramide*, man mano che si sale ai piani superiori dell'edificio, diminuisce il volume disponibile e quindi la quantità delle cose che il piano può contenere.



Fissato che si definirà "*linea*" l'insieme delle 26 carte possedute da due giocatori contrapposti prima che la licita abbia inizio, il panorama che si distende loro davanti comprende tutte le 496 milioni di milioni di linee possibili!

Dato che le due coppie in agone usano la stessa piramide, il piano terra deve essere in grado di alloggiare le quasi

$246 \cdot 10^{27}$ smazzate possibili, un universo che, per quanto finito, è davvero sterminato: 246 miliardi di miliardi di miliardi!.

Vedremo a breve come l'apertura ridurrà questa numero straordinariamente grande determinando, tra le numerosissime presenti nella *piana del bridge*, quale sarà la specifica piramide nella quale si svilupperà quella specifica smazzata.

Anzi, potrebbe anche verificarsi che si resti sulla piana, perché potrebbe anche accadere che tutti e quattro i contendenti possano *passare*.

I 4 giocatori seduti intorno al tavolo verde, estraendo le proprie 13 carte dai rispettivi astucci, dovranno ogni volta tentare di capire quale piramide, la sorte ha riservato loro.



La piana del bridge

Ognuna delle due coppie in agone, magari anche avvalendosi delle eventuali licite dell'altra, dovrà cercare di identificare le caratteristiche principali delle carte della propria linea onde, attraverso una trasmissione codificata di informazioni, poter valutare fin dove sarà possibile spingersi.

Per riuscire in questa impresa i quattro astanti, non avranno altro mezzo che sfruttare le combinazioni offerte dalla successione dei pochi sintagmi propri della licita, per differenziare le proprie 13 carte dalle oltre 635 miliardi di tredicine possibili.

È proprio la vastità dello scenario appena descritto a fare della licita la parte di gran lunga più complessa ed affascinante del gioco del bridge.

Nella fase del gioco della carta, infatti, i numeri involuti, per quanto ancora ragguardevoli, sono molto inferiori, ed è per questo motivo, che i giocatori veramente esperti sono in grado di dominare con la pura tecnica quasi interamente questa fase del gioco.

Invece, per essere dei licitatori dominanti, la pura tecnica non è sufficiente, perché diviene indispensabile potenziare la tecnica con la fantasia e con la capacità di immaginazione, due doti che al giorno d'oggi si fanno sempre più rare, visto che, bridge a parte, vi sono sempre meno modi per mantenerle in esercizio.

Delineato per grandi linee il vastissimo *universo* in cui ci si immerge quando ci si siede al tavolo da bridge, si deve ora analizzare come avviene la scelta della piramide in cui si entrerà ogni volta.

I giocatori che pongono sul tavolo un cartellino verde indicano ai propri commensali in quali piramidi della piana non si entrerà per giocare la smazzata in questione.

Vengono, infatti, escluse in un sol colpo, tutte le piramidi che contengono al loro interno una smazzata in cui avrebbero potuto intavolare un cartellino diverso da quello del *passo*.

Ad indicare in quale piramide si entrerà, sarà il primo giocatore che aprirà la licita scegliendo, tra tutte quelle presenti nella piana, solo quella dove sono contenute le smazzate originate da quello specifico cartellino di apertura.

Ad esempio, quando si apre di 1SA, normalmente si entrerà in una delle 4 piramidi che contengono le sole smazzate in cui la cui licita origina con un'apertura effettuata con una bilanciata di forza compresa tra i 15 e i 17 PO. Le piramidi sono 4 perché a poter aprire di 1SA potrà essere il primo di mano, oppure il secondo, oppure il terzo, o infine, il quarto dopo tre passi consecutivi.

Il secondo astante, sia che passi, sia che intervenga attivamente nella licita, indica a sua volta tra tutte le smazzate presenti nel piano terra della piramide dedicata all'apertura di 1SA in quella determinata posizione, quelle che rimarranno a piano terra in quanto non con facenti con la licita del secondo di mano.

Quando viene terminato il primo giro di licita i 4 astanti sono saliti ad un piano della piramide indicata dall'apertura, dal quale sono state escluse un gran numero di smazzate che non sono compatibili con le loro 4 licite iniziali. Tutte le smazzate escluse rimarranno accatastate nei piani sottostanti.

E così, di giro licitativo, in giro licitativo, ogni astante approfondirà la descrizione delle caratteristiche della propria mano, escludendo, ad ogni licita, tutte le smazzate incompatibili con le licite effettuate fino a quel momento.

Una volta terminata la licita, gli astanti saranno arrivati in cima alla piramide, nell'ultimo piano dove risiedono le sole smazzate coerenti con tutte le licite che sono state fatte fino a quel momento.

Se, per assurdo, con la licita fosse possibile eliminare ogni incertezza, nell'ultimo piano della piramide della conoscenza troverebbe albergo una sola smazzata, tutte e 52 le sue carte sarebbero perfettamente note ai 4 giocatori seduti al tavolo verde, e la mano verrebbe giocata a *doppio morto* (cioè, a carte scoperte).

In realtà, nell'ultimo piano della piramide le smazzate possibili sono ancora parecchie e, mentre si consuma la battaglia tra il giocatore che dovrà mantenere l'impegno sottoscritto e i difensori che tenteranno di impedirglielo, ogni singola carta che verrà scoperta nella fase del gioco, di fatto, aumenterà la conoscenza dei giocatori e diminuirà la numerosità delle smazzate che includono l'unica in gioco in quel momento.

Finché, ad un certo punto, di carta in carta giocata, non si arriverà a poter delineare le specifiche 52 carte della smazzata che la dea del bridge ha assegnato nel preciso momento nel quale sono state estratte le carte dall'astuccio.

Gli arnesi del mestiere

Il punto di convergenza tra il guadagno di una linea e la remissione dell'altra, rappresenterà il **par** di ogni specifica *smazzata*.



Lo sforzo necessario per cogliere il *par di una smazzata* che, di solito, è quello che fa vincere la contesa, si trasforma nello straordinario divertimento che l'incontrastato sovrano di tutti i giochi di carte assicura ai suoi praticanti, riproponendo una nuova situazione all'incirca ogni 8 minuti.

Un breve descrizione introduttiva dei principali arnesi che possono aiutare nella ricerca del *par della smazzata* aiuterà ad appropinquare il problema della licita per gradi.

La **trial bid** è un'interrogazione in un colore (in genere quarto) per cui si ricerca aiuto d'onori. Il suo scopo è quello di consentire al compagno di poter meglio valutare l'utilità dei propri onori laterali (*valutazione qualitativa*). In particolare il compagno valuterà positivamente gli eventuali onori posseduti nel colore trial. Un'eventuale lunghezza posseduta nel colore trial (quattro o più carte), anche se in assenza di onori, produce un effetto simile e merita ugualmente una risposta positiva. Al contrario una *brevità* (cioè, un singolo o un vuoto), solitamente rappresenta un disvalore perché brucia in parte od interamente il valore degli onori contenuti nel colore trial. Per inquadrare meglio la situazione si immagini un Re quarto a fronte di un vuoto, il suo valore iniziale che era stato calcolato tenendo conto della possibilità di poterci realizzare una presa, magari facendo sinergia con le carte del compagno, si annulla quasi completamente.

La **splinter bid** evidenzia un colore nel quale si è singoli o vuoti. Lo scopo è quello di consentire al proprio partner una miglior valutazione delle potenzialità della linea. Un tripleton di cartine opposto al colore *splinter* è la figura migliore che il compagno può desiderare di avere; onori diversi dall'Asso sono, invece, fattori che devono spingere verso una valutazione negativa. Un doppio di cartine è una figura neutra: né positiva, né negativa. Spesso la *splinter bid* comporta anche che l'ultimo colore nominato dal compagno assurge a ruolo di atout senza che sia stato necessario concordarlo esplicitamente.

Il **discharge color** (colore di scarico) è un colore robusto almeno quinto che viene presentato come possibile generatore di prese fiancheggiante il conclamato colore di atout. Un onore, anche solamente secondo, in sua corrispondenza, costituisce un'invidiabile risorsa.

La **cue bid** è una *dichiarazione di controllo* che di solito si prefigge di assicurare la presenza di un controllo di primo o di secondo giro in un colore laterale a quello dell'atout conclamato.

Le **cue bid inquiry** sono delle speciali interrogazioni tese a conoscere i controlli presenti in uno specifico colore.

Le **key card** sono 6 nel gioco a colore: i 4 Assi, il Re e la Dama di atout; nel gioco a SA, invece, sono solo 4: i 4 Assi.

La **cheapest bid** è la più economica dichiarazione a colore disponibile che, in genere, viene utilizzata, quale relè convenzionale per comunicare o richiedere ulteriori e più specifiche informazioni al proprio compagno.

Il **relè** ha gli stessi intendimenti della *cheapest bid* ma viene operato convenzionalmente ad un livello diverso da quello più economico disponibile.

Le **turbo** sono una famiglia di interrogazioni che hanno la finalità di verificare la presenza delle *key card* nonché, a cascata, di tutti gli altri valori interessanti. Esse procedono *a rullo* usando

ripetutamente la *cheapest bid* come gradino interrogativo, oppure, un *relè* per indagini più particolari, ed il *colore di atout* quale segnale di arresto.

Le chiavi di gioco

Per dichiarare bene è indispensabile crearsi nella mente un'immagine delle potenzialità offerte dalle carte in gioco, aiutandosi in tale non facile 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.

Per il gioco a colore le key play sono:

- ✚ il doppio fit
- ✚ un colore lungo e robusto laterale a quello di atout (*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, all'esatto 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:

- ✚ la *specularità*
- ✚ l'*annichilazione degli onori* che si verifica quando gli stessi si incontrano con le *brevità*

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

- ✚ la *specularità*
- ✚ la carenza di *carte alte* (8, 9 e Dieci)



Le chiavi di gioco

La dichiarazione tattica

Tanto più un contratto si valuta rischioso, tanto più si deve cercare di sottoscriverlo rapidamente, dichiarandolo appena possibile e sperando per il meglio.

Questo principio di *chiusura veloce* che viene comunemente chiamato **fast arrival** trova il suo legittimo fondamento nel fatto che gli avversari difendono con maggiore difficoltà quando non possono appoggiarsi sulle informazioni che la coppia del giocatore si è scambiata in licita.

L'uso di un sistema dichiarativo basato sull'*ambiguità*, accresce ancor più la validità del **fast arrival**.

Quando un contratto viene chiamato in *fast arrival* bypassando ogni approfondimento, parafrasando il noto libro di Marcello D'Ortona e come se si dicesse al compagno: *"io, speriamo che me la cavo!"*.

Quando si ritiene di avere sulla linea forza appropriata o sovrabbondante, rispetto all'impegno da sottoscrivere, allora, un approccio graduale in **slow arrival**, faciliterà la reciproca e più approfondita conoscenza dei valori delle due mani contrapposte in modo di garantire una più accurata individuazione del miglior contratto disponibile.

Di fatto, si tratta dell'esatto contrario del *fast arrival* e ha come contraltare il dover mettere al corrente i propri avversari di tutte le principali caratteristiche delle proprie carte, cosa che renderà loro molto più facile individuare la miglior strategia difensiva.

Fast o slow arrival che sia, la licita è un colloquio, per lo più bidirezionale, nel quale ha grande importanza essere capaci di:

"dare la priorità ai cartellini che si pensa il partner agogni vedere più di altri"

Operando in questo modo, entrambi i componenti della linea, potranno ottenere il massimo e più veloce ritorno dalle proprie capacità di valutazione.

Pertanto, quando si è indecisi tra due o più licite ugualmente atte allo scopo che si sta perseguendo, prediligere sempre quella che si pensi essere più illuminante per il proprio compagno è un'abitudine che ripagherà ampiamente della fatica compiuta per maturarla.

Potremo chiamare questa azione: **la scelta cortese**.

Operando abitualmente in base al principio della *scelta cortese*, si vedrà progressivamente migliorare la sintonia con il proprio compagno, un bene che non ha prezzo e che migliorerà enormemente i risultati conseguiti dalla coppia.

Per quanto riguarda i marchineggi consigliati nella fase di **"Avvicinamento allo Slam"**, per non appesantire troppo la descrizione del metodo proposto che, già di per sé, risulterà insopportabilmente lunga, si rimanda ad una *plaque* di pari titolo che è indipendente dalla struttura di questo lavoro e che sarà presto reperibile nel web site personale curato dall'autore. Pertanto, da questo punto in poi, si darà per acquisita da parte del lettore la lettura della *plaque*.



Lo Slow Arrival

L'Apertura

Quando ci si trova nella situazione di poter aprire l'asta occorre stabilire in quale posizione ci si trova onde poter selezionare il metodo licitativo più opportuno tra quelli alternativi proposti dal proprio *sistema licitativo*.

Poi, una volta scelto il metodo licitativo da usare, per scegliere l'apertura occorre stabilire in quale fascia di forza si trovi la propria mano.

Al momento dell'apertura esistono tre fasce di forza definite in funzione dei PO posseduti per tutti i tipi di distribuzione, con l'esclusione delle sole grandi sbilanciate che, invece, si misurano in perdenti.

Fascia di Forza	Categoria	PO	Perdenti
Aperture deboli	Diritto	10÷14	Con più di 5½
Aperture Intermedie	Rovescio Minimo	15÷17	Con più di 3½ e fino a 5½
Aperture Forti	Rovescio Massimo	18+	Con 3½ o meno

In relazione alla distribuzione le mani vengono suddivise in 4 categorie: alla categoria delle bilanciate appartengono le 4.3.3.3 e le 4.4.3.2; alla categoria delle semi bilanciate appartengono le tre mani che presentano un colore quinto o sesto con uno o due doubleton laterali; alla categoria delle grandi sbilanciate appartengono tutte le mani con un colore almeno settimo (grandi monocolori) o con almeno 10 carte suddivise in due colori (grandi bicolori) e, infine, saranno appartenenti alla categoria delle sbilanciate tutte le altre che presentano almeno una brevità (singolo o vuoto):

Categoria	Distribuzione
Bilanciate	4.3.3.3 e 4.4.3.2
Semi Bilanciate	5.3.3.2, 5.4.2.2, 6.3.2.2
Grandi Sbilanciate	Colore 7 ^o + o 10+ carte in due colori
Sbilanciate	Tutte le altre

In particolare, le mani tricolori a distribuzione 4.4.4.1 si trovano in una sorta di terra di mezzo tra le bilanciate e le sbilanciate e, a seconda della composizione degli onori e delle esigenze tattiche del momento, possono essere attribuite ad una o all'altra delle due categorie.

Per la categoria delle sbilanciate la valutazione in perdenti viene eseguita considerando convenzionalmente vincente ogni carta oltre la terza di ciascun colore e, per quanto riguarda le prime tre carte di ogni colore, le perdenti vengono calcolate secondo la valutazione statistica delle prese con esse fattibili nella supposizione che il partner abbia nello stesso colore, a seconda delle esigenze di manovra, uno o due cartine.

A titolo orientativo segue una tabella delle perdenti approssimate al secondo decimale da attribuire alle figure terze più ricorrenti al momento dell'apertura:

Figura	Perdenti	Figura	Perdenti	Figura	Perdenti
AKQ	0	KQJ	1	QJT	2
AKJ	0,5	KQx	1,5	QJx	2,25
AKT	0,75	KJT	1,5	Qxx	2,75
AKx	1	KJx	2		
AQJ	0,5	KT9	2,2		
AQT	1	KTx	2,4		
AQx	1,5	Kxx	2,5		
AJT	1,25				
AJx	1,75				
Axx	2				

Se la valutazione in perdenti delle grandi sbilanciate comporta il passaggio ad una fascia superiore rispetto alla suddivisione operata per PO, occorre eseguire una verifica aggiuntiva utilizzando la “Regola del 5”.

Detta regola recita che il valore delle perdenti della mano deve essere moltiplicato per il numero fisso 5 e che la mano vada attribuita alla fascia di competenza per perdenti solo qualora il prodotto sia uguale o superiore ai PO della mano.

L'algoritmo della “Regola del 5” è il seguente:

$$P \times 5 \leq PO$$

Ad esempio, con **AKQJxx.KQxxx.x.x** si hanno 3½ perdenti esatte (0+1,5+1+1), tuttavia, l'attribuzione alla fascia forte misurando la mano in perdenti non può essere operata, in quanto, $3,5 \times 5 = 17,5$ mentre la mano di PO ne conta soltanto 15 e, pertanto, l'attribuzione corretta è quella decretata dai PO della mano e non dalle sue perdenti (la fascia intermedia).

Sempre a titolo di esempio, con **AKQJx.QJTxxx.x.A** si hanno 3 perdenti esatte (0+2+1+0) e considerato che la regola del 5 conta $3 \times 5 = 15$, mentre, di PO se ne hanno 17, allora, si può tranquillamente attribuire la mano alle aperture forti anche in mancanza dei 18 PO minimi prescritti.

Nel gioco del bridge ricorrono a volte delle mani di conformazione eccezionale come, ad esempio, **AKQJxxxxx.x.x.x** con la quale si contano 3 perdenti secche, epperò, i PO della mano (10) sono di molto inferiori ai 15 (3×5) che sarebbero necessari per l'attribuzione per perdenti alla fascia delle aperture forti.

D'altro canto, con una mano come quella data la manche a picche è stesa sul tavolo a prescindere dalle carte del compagno e non si può rischiare un passo immediato aprendo di 1♠ (che, pure, sarebbe un'anomalia mancando gli 11/12 PO necessari per le aperture a livello di uno) e, nemmeno si può aprire di 4♠ in barrage perché, il compagno con una mano di soli due Assi, passerebbe velocemente e si perderebbe uno slam di battuta. Per trattare molte di queste mani di fattura eccezionale è stata inserita in *Ambiguous* l'apertura di 4♣ Gerber (dal nome del suo ideatore, l'americano John Gerber) che chiede immediatamente il numero degli Assi posseduti dal compagno. La Gerber è un chiaro esempio di licita criptata e regolamentare allo stesso tempo.



Campionati Nazionali Tedeschi