

BIOGRAFIE

Elisabeth Delor

Nata nel 1946 in *Polonia*, Elisabeth Delor ha conosciuto il bridge in giovanissima età a causa di un incidente d'auto che la costretta ad una lunga degenza e alla conseguente osservazione dei suoi parenti che giocavano.



Elisabeth ha completato i suoi studi liceali in Polonia dove ha anche frequentato il conservatorio per studiare pianoforte e canto e dove divenne campionessa juniores di tiro con la pistola e

con la carabina.

In Polonia ha anche approfondito la conoscenza del bridge sotto la guida del suo insegnante di matematica: *Zbig Szurig*, che era anche un campione polacco che fece parte a più riprese della nazionale.

Dopo gli studi visse 18 mesi a Vienna e poi si trasferì in Israele dove prese la locale cittadinanza ed impostò la sua attività professionale extra bridge.

Conobbe il marito Michel Delor durante un torneo di bridge a *Juan les Pins*, non ebbe figli e dopo qualche tempo si separò.

La sua attività bridgistica seria inizia dopo il matrimonio, quando tornata in patria conquistò rapidamente l'argento nel *Campionato Europeo a Squadre Femminili* del 1974, il bronzo *Olimpico* nel 1992 che fece seguito a quello conquistato nel *Mondiale a Coppie* del 1978, l'argento nell'*Europeo a Squadre* nel 1993 e la vittoria del *Campionato Mondiale Individuale* nel 1996.

World Life Master, sul piano nazionale ha vinto una ventina di titoli e su quello continentale ha anche vinto tre medaglie nei *Campionati del MEC a Coppie* (due argenti nel 1977 e 1985 ed un oro nel

1987) nonché l'oro in quello a *Squadre* del 1983.

Elisabeth che formò una coppia di grande rendimento e lunga durata con *Colette Lise* scomparve prematuramente il primo aprile del 2011 dopo una lunga e dolorosa malattia.

CURIOSITA'

Bridge bionico

Sapete quando nacque e come si chiamò l'antesignano di BBO?



Circa 4 decenni fa, *Charles Wei* l'inventore del *Precision System*, diede il compito di sviluppare una sua idea, allora

altamente innovativa, al campione *Charles Wei* Patrick Huang che, con l'aiuto di alcuni informatici, dette vita al primo bridge on line della storia, dandogli il nome di "*Bridge Bionico*".

Si trattava di un programma che gestiva le carte dei giocatori consentendo loro di giocare a migliaia di chilometri di distanza uno dall'altro.

I computer e le linee telefoniche erano quelle di un tempo ed il costo per una partita era considerevole, ma nel *Bridge Bionico* erano già inclusi i principi basilari di BBO: non era possibile fare renonce, o attacchi fuori turno, o licite invalide e alla fine veniva registrato il risultato.

Ottimismo e bridge

Sembra che l'ottimismo aiuti non poco a diventare campioni di bridge.



L'eminente psicologo americano *Martin Seligman*, anche lui appassionato e forte bridgista, ha sottoposto ad un test i primi 500

Martin Seligman giocatori della classifica mondiale dell'anno 1988.

Il test era studiato appositamente per misurare la predisposizione all'ottimismo e primo fra tutti risultò il grandissimo campione americano *Bobby Wolff*, oggi quasi novantenne.



Per dimostrare la validità del suo test Martin accettò una sfida con

Ron Andersen circa le previsioni sugli incontri della *Vanderbilt* di Reno.

Bobby Wolff Ron era un banco di test arduo perché, come è noto, è uno dei più noti commentatori americani e un gran conoscitore di tutto quello che riguarda i campioni mondiali di primo livello.

Le loro previsioni venivano pubblicate sul *Daily Bulletin* prima dell'inizio degli incontri e, mentre Anderson basava le sue previsioni su considerazioni tecniche tipo la valentia dei giocatori ed il loro stato di forma corrente, Seligman faceva le previsioni solo in base al posto in classifica che i giocatori occupavano dopo essersi sottoposti al suo test sull'ottimismo.

Beh, voi non ci crederete, mentre, Ron si rese protagonista di una performance eccellente predicendo correttamente il risultato di 13 dei 16 incontri della fase finale, Martin lo superò sbagliandone uno soltanto!

Seligman sostiene che quello che fa la differenza è la resilienza alle sciagure bridgistiche.

Dopo un rovescio, il giocatore pessimista comincia a tentennare e pone inconsciamente le premesse perché l'evento debba ripetersi. Il giocatore ottimista, invece, se ne dimentica immediatamente e inizia a sperare che gli arrivino le carte giuste per rivoltare la situazione.

Equality gender

Avreste mai pensato che le questioni sulle parità di genere sarebbero arrivate ad investire le carte da gioco?

Indy Mellink una giovane olandese laureata in psicologia forense ha creato un mazzo di carte senza più figure maschili e femminili.



Il Re è stato sostituito con l'oro (carta "G"), la Dama è stata sostituita con l'argento (carta "S"), ed infine, il Fante è stato sostituito con il bronzo (carta "B")

Indy non si è limitata ad aver eliminato qualsiasi riferimento tra il sesso e le carte da gioco perché, a chi gli faceva osservare, un po' ironicamente, che la supremazia sulla Regina da parte del Re era compensata da quella di quest'ultima sul Fante, la giovane olandese rispondeva chiedendo: e perché mai tutte e tre le figure debbono essere di razza bianca?



Io voglio che nessuno si senta a disagio quando gioca a carte, ecco perché le mie carte non riflettono nessun indirizzo di razza, o di sesso, o di religione, o di altro.



La intraprendente Indy ha iniziato ad offrire le sue carte on line e pare che stia riscuotendo un discreto successo

anche perché, assai intelligentemente, offre la possibilità di personalizzarne il retro, in modo che le aziende possono acquistarle per farne degli oggetti omaggio che riflettano il loro impegno civile nel voler eliminare ogni disuguaglianza.

Indy le offre in un apposito web site a 10€ al pacco (9,95 per l'esattezza) e chissà quanti mazzi ne riuscirà a vendere.

L'intraprendenza imprenditoriale non le manca di certo.

FIGURE

(per novizi)

Non avete nessun problema di collegamenti tra mano e morto e dovete giocare al meglio la seguente figura:

AJ7564
32

Cosa contate di fare ?

Questa è una figura semplice perché non richiede maneggiamenti diversi in funzione del numero delle prese indispensabili al momento.

Partite con una piccola da Sud e, se Ovest non passa un grosso onore, chiamate il Fante.

Sia che il Fante cada sotto un grosso onore di Est, sia che vinca la presa, poi, che continuate da Nord con l'Asso, o con una piccola, non cambierà nulla e le vostre chance di fare due o più prese rimarranno invariate.

Se, invece, Ovest interpone un grosso onore, ancora una volta nulla cambierà se lo vincerete con l'Asso, o se starete bassi.

In ogni caso, al giro successivo, ripartite da Sud e ripetete il sorpasso se siete stati bassi o l'expasse all'altro onore, se avete vinto la presa con l'Asso.

Nella tabella che segue sono riportate le probabilità a priori che avete di fare un esatto numero di prese e a fianco, quelle di farne "n" o più:

Prese	%	% cum.	Prese Medie
5	13,6	13,6	0,68
4	62,7	76,3	2,51
3	21,7	98,0	0,65
2	2,0	100	0,04
Totale	100		3,88

La terza colonna contiene il cumulo delle probabilità di fare, quanto meno, il corrispondente numero di prese.

Ad esempio, dalla tabellina precedente si evince che avete il 98% di probabilità a priori di fare 3 o più prese ed il 76,4% di farne 4 o 5.

Ugualmente, non avete nessun problema di collegamenti tra mano e morto e dovete giocare al meglio la seguente figura:

AT984
Q732

Cosa contate di fare ?

Esistono due maneggiamenti per fare tutte le prese, tuttavia, essendo uno dei due il migliore anche per farne una di meno, ancora una volta il maneggio per affrontare questa combinazione di carte non subisce variazioni in funzione del numero di prese necessarie.

Detto in termini più tecnici, non ci sono *giochi di sicurezza* applicabili per questa figura, così come non ve ne erano per quella precedente.

Potete partire di piccola da Sud ed impegnare l'Asso, o potete battere l'Asso da Nord, il risultato finale in termini di probabilità a priori non cambierà.

Se al primo giro non accade nulla di rivelante, ripartite di piccola da Nord verso la Dama per tentare l'expasse al Re.

Se, Ovest interpone il Re al primo giro, poi fate il sorpasso al Fante su Est.

Se, cade il Re in Est, muovete piccola da Nord e sperate che Est vi deponga sopra il Fante.

Le vostre chance saranno:

Prese	%	% cum.	Prese Medie
5	6,2	6,2	0,31
4	76,6	82,8	3,31
3	17,2	100	0,52
Totale	100		4,14

Ancora, non avete nessun problema di collegamenti tra mano e morto e dovete giocare al meglio la seguente figura:

AJ852

T43

Cosa contate di fare ?

Stavolta, esiste un *gioco di sicurezza* applicabile per cui il vostro maneggio cambia in funzione del fatto che volete fare il numero massimo di prese possibili o che volete assicurarvi di avere il massimo delle chance di farne 3 soltanto.

Dapprima, supponiamo che stiate giocando per il massimo.

Partite con il Dieci e, se Ovest sta basso, fate altrettanto da Nord. Se, vincete la presa, rigiocate da Sud e superate di misura la carta interposta da Ovest. Se, come è più probabile, Est vince con un grosso onore, al giro successivo fate il sorpasso all'altro onore su Ovest. Se, infine, Ovest supera il Dieci, vinta la presa con l'Asso, trasferitevi nuovamente in Sud e tentate il sorpasso all'altro onore, sempre su Ovest.

Con questa prima manovra le vostre chance saranno:

Prese	%	% cum.	Prese Medie
4	42,4	42,4	1,7
3	44,3	86,7	1,3
2	11,3	98,0	0,2
1	2,0	100	0,0
Totale	100		3,2

Se, però, per mantenere il vostro contratto avete bisogno di 3 prese soltanto, allora, esiste un maneggio di sicurezza che vi consente di aumentare le probabilità a priori di realizzarle.

Partite con una piccola da Sud e, se Ovest non interpone un onore, passate il Fante. Se, il Fante viene superato da Est, al giro successivo giocate una piccola da Nord verso il Dieci!

Lo stesso fate se Ovest, l'onore lo interpone, superatelo con l'Asso e poi muovete piccola verso il Dieci.

Con questa manovra alternativa le vostre chance saranno:

Prese	%	% cum.	Prese Medie
4	23,2	23,2	0,1

3	72,9	96,1	2,2
2	3,9	100	0,9
Totale	100		3,2

Come potete vedere, le vostre chance di fare almeno 3 prese sono salite al 96,1% (di oltre il 9%) e, per ottenere questo risultato, pagate un premio di assicurazione che consiste nel diminuire di oltre il 19% la probabilità di farne 4.

E per finire, anche stavolta non avete nessun problema di collegamento tra mano e morto e dovete giocare al meglio la seguente figura:

AJ6532
Q4

Cosa contate di fare ?

Il maneggio di quest'ultima figura è molto semplice, eppure, sono quasi certo che in una sala media, molti giocatori la sbaglierebbero!

Il modo migliore per muoverla è unico e consiste nell'iniziare battendo l'Asso Per poi giocare piccola verso la Dama secca!

Le vostre chance saranno:

Prese	%	% cum.	Prese Medie
5	73,5	73,5	3,7
4	23,3	96,8	0,9
3	3,2	100	0,1
Totale	100		4,7



Astucci vintage

Per capire meglio la grande importanza dei *giochi sicurezza* vi propongo una smazzata seguita da una variante di licita.

♠ A6		♠ QJ932
♥ K3		♥ A62
♦ AKQ4		♦ J72
♣ AKT83		♣ J9

Siete impegnati in un onesto slam a picche e ricevete l'attacco di 9♥.

Come muovete gli atout?

Ci sono 8 prese di testa nei colori laterali e per arrivare a 12 dovete ricavare 4 prese dal colore di atout.

Il modo corretto rispetto all' "obiettivo di momento 4 prese" è quello di battere l'Asso e proseguire con una piccola verso il piccolo mariage.

Se avete evitato di mettere in tavola la Dama di picche la fortuna vi arriderà perché il diagramma completo era il seguente:

	<p>♠ K5</p> <p>♥ J9854</p> <p>♦ 8653</p> <p>♣ 62</p>	
<p>♠ A6</p> <p>♥ K3</p> <p>♦ AKQ4</p> <p>♣ AKT83</p>		<p>♠ QJ932</p> <p>♥ A62</p> <p>♦ J72</p> <p>♣ J9</p>
	<p>♠ T874</p> <p>♥ QT7</p> <p>♦ T9</p> <p>♣ Q754</p>	

Se, al secondo giro non si fosse così gentilmente presentato il Re in Nord, avreste continuato con una piccola verso il piccolo mariage, passando uno dei due piccoli onori.

Le probabilità a priori di realizzare 4 prese di picche con il vostro maneggio sono pari al 59,3% e giustificano pienamente l'assunzione dello slam.

Ora, però, ipotizziamo che siate stati tanto prudenti da fermarvi a 5♠ sulla strada che stavate perseguendo mentre indagavate per lo slam

Con lo stesso identico attacco, come muovereste, stavolta, il colore di atout?

Il diagramma è lo stesso, ma, stavolta, l'importante è non perdere tre prese in atout in quanto ne potete tranquillamente

perdere due senza compromettere il mantenimento del contratto che avete sottoscritto.

Molto bene, allora, qualora esista, stavolta, dovete cercare un maneggio che massimizzi le probabilità di realizzare tre prese a scapito di quella di realizzarne 4.

Con il Re secondo in Nord, non ci sono problemi e allineerete facilmente le vostre 12 prese.

Ma, se al secondo giro, Nord fosse stato basso, cosa avreste chiamato dal morto?

Stavolta, per massimizzare le vostre chance di realizzare il contratto, avreste dovuto chiamare il 9, tentando il sorpasso al Dieci.

In questo modo le vostre probabilità a priori di fare almeno tre prese sarebbero state del 94,4%, anziché, dell'89,5%.

Ecco le due tabelline a confronto:

Asso e piccola al Fante			
Prese	%	% cum.	Prese Medie
4	59,3	59,3	2,4
3	30,2	89,5	0,9
2	10,4	100	0,2
Totale	100		3,5
Asso e piccola al 9			
Prese	%	% cum.	Prese Medie
4	51,2	51,2	2,0
3	43,1	94,4	1,3
2	5,6	100	0,1
Totale	100		3,4

TECNICA

I blocchi: un arte

Quando state giocando a SA dopo aver subito un intervento avversario a colore:

Ovest	Nord	Est	Sud
-	-	-	1♥
P	1♠	2♣	P
P	2♦	P	3♣
P	3SA		

potreste aver bisogno di bloccare le *comunicazioni interne* del nemico e, per riuscirci, a volte, sarete costretti a dover manovrare molto accortamente la vostra *tenuta*.

Est, cosciente del fatto che il Re di fiori si trova più facilmente in Nord che ha assicurato la tenuta nel colore, piuttosto che in Sud, decide di cercare di mettere in presa il compagno per farsi fare un *sotto* a fiori. Sceglie le cuori per non finire in bocca ai colori dichiarati dal morto.

Ovest, prontamente vince subito con l'Asso ed intavola il 2♣.

Voi, che siete giocante in Nord, cosa fate?

	♠ AK65 ♥ 92 ♦ QT765 ♣ K8	
♠ ♥ A ♦ ♣ 2		♠ ♥ 4 ♦ ♣
	♠ QT ♥ KQJT7 ♦ AJ8 ♣ T63	

Avete puntato tutto sul ritorno di Ovest sotto Asso ed avete passato il Re?

Si? Ah!

Se Ovest avesse avuto l'Asso di fiori, Est sarebbe intervenuto a livello di due con 7PO e, per quanto possa essere un giocatore spregiudicato, dovrebbe almeno avere la sesta; in questo caso, Ovest avrebbe ormai l'Asso di fiori secco e anche se lo userà per catturare il vostro Re, poi non potrà trasferire la mano al partner!

Ma, soprattutto, sarebbe paradossale che Ovest avendo l'Asso secondo, fosse riuscito con la piccola.

Assai più probabile è che le fiori siano divise 3-5 e che l'Asso sia in Est.

Pensateci bene; Est, che non ha nessun motivo per ingannare il suo compagno, ha intavolato il 2♣, e quindi, come si dice in gergo, ha *bussato*.

Deve per forza avere tre carte capeggiate da un onore.

Se avesse il doppio avrebbe iniziato con la carta più alta e se avesse tre cartine, avrebbe iniziato con l'intermedia.

Se, tutto questo vi quadra, stare bassi dal morto sarà la mossa vincente!

	♠ AK65 ♥ 92 ♦ QT765 ♣ K8	
♠ J973 ♥ A863 ♦ 42 ♣ J72		♠ 842 ♥ 54 ♦ K93 ♣ AQ954
	♠ QT ♥ KQJT7 ♦ AJ8 ♣ T63	

Est vincerà con la Dama e farà cadere il Re del morto sotto l'Asso, ma Ovest non può sbloccare il Fante se non vuol promuovere il vostro Dieci e, alla fine, Ovest prenderà con il Fante e si ritroverà a book, ma non potrà andare oltre.

Se passate il Re, EO incasseranno 5 prese a fiori e l'Asso di cuori, e voi sarete finiti due down.

Con l'attacco iniziale a fiori da parte da Est, avreste guadagnato una presa nel colore e vi sarebbe stata sufficiente la

riuscita del sorpasso a quadri per realizzare la vostra manche.

Se, invece, Est fosse passato voi avreste dichiarato 1SA e non avreste avuto nessuna chance di mantenerne il contratto se Ovest avesse attaccato di 2♣ nel *colore verde*.

In altre parole, l'intervento di Est che, poteva sembrare così fortunatamente azzeccato, è stato l'evento che ha compromesso la situazione per il suo partito.

Riflettete amici bridgisti, riflettete...

Ora supponete per un attimo che, a parità di tutto il resto, la vostra figura di fiori risulti fortificata dalla Dama:

	K4	
2		
	Q65	

Cosa passereste dal morto sull'uscita di 2♣ da parte di Ovest?

Stavolta, dovete inserire il Re in modo di costringere Est a passare l'Asso, poi starete basso un giro e, avrete eletto la Dama a baluardo insormontabile del colore di fiori:

	K4	
T72		AJ987
	Q65	

D'altro canto, se Est liscia il Re, vi regala un doppio fermo nel colore!

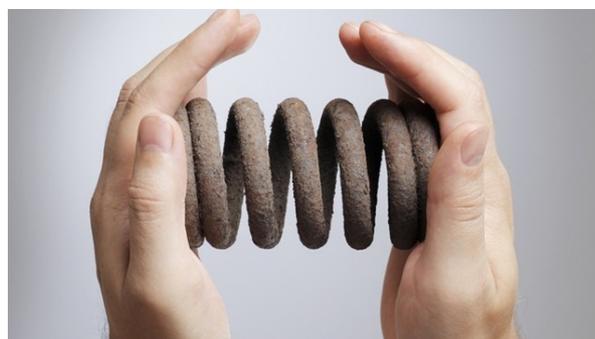
Una corretta *lettura dell'uscita*, rapportata alla licita e agli eventuali eventi che l'hanno preceduta durante il gioco, stimolerà la vostra capacità di creare blocchi agli oppositori e vi procurerà grandi soddisfazioni.

I giochi di compressione

I giochi di compressione sono quanto di più difficile il giocatore possa mettere in atto per conseguire il suo obiettivo di momento.

Le *compressioni* sono dei giochi di *fine mano* che agiscono su uno, o su entrambi gli oppositori, una volta che il giocatore ha effettuato una manovra chiamata *riduzione del conto* che consiste nel cedere tutte le prese possibili portandosi a book, in una situazione nella quale apparentemente appare che se ne debba pagare ancora una (quella che provocherebbe il down).

Il *gioco di compressione* avrà il precipuo compito di evitare al giocatore di dover pagare questa ultima perdente apparente.



I giochi di compressione sono numerosi e ogni tanto ancora oggi ne sbucca fuori qualcuno non ancora protocollato.

Per affrontare la materia tenteremo di suddividere i giochi di compressione in sei categorie con un criterio arbitrario che speriamo possa risultare semplificato per il lettore.

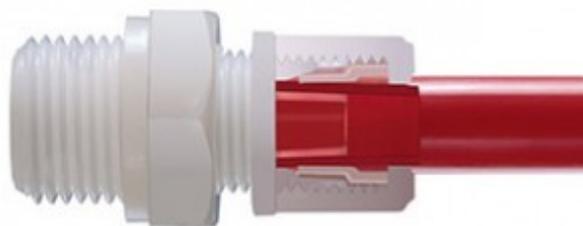
Le sei categorie che affronteremo in una serie di articoli a partire dal presente numero delle newsletter, saranno così definite:

1. Singole
2. Doppie
3. Taglio
4. Preliminari
5. Progressive
6. Miscellanea

La Compressione Singola

La *compressione singola* è quella che, una volta che il giocatore ha effettuato la *riduzione del conto*, va ad agire su uno solo dei due oppositori.

Possiamo ricondurre le *compressioni singole* a cinque schemi base che racchiudono la gran parte di quelle configurabili più di frequente, alcuni altri includeranno, invece, quelle più rare.



Definiremo i 5 schemi base della *compressione singola* nel seguente modo:

- a) A minaccia ripartita
- b) Semplice
- c) Automatica
- d) Automatica a minaccia ripartita
- e) Automatica a doppia minaccia ripartita

La **compressione singola a minaccia ripartita** non è la manovra più semplice tra quelle di questa categoria ma la illustriamo per prima perché è quella che ci permetterà di definire la maggior parte degli elementi che sono propri delle manovre di compressione.

Questo tipo di compressione agisce sul solo controgiocante che si trova a sinistra della *carta comprimente* che è una vincente che viene giocata in un momento opportuno a non consentire il successo della difesa avversaria.

Osservate attentamente questo finale di partita a 3 carte:

	♠ Ax ♥ J										
♠ KQ ♥ Q	<table border="1" style="text-align: center; width: 30px; height: 30px;"> <tr><td></td><td>N</td><td></td></tr> <tr><td>W</td><td></td><td>E</td></tr> <tr><td></td><td>S</td><td></td></tr> </table>		N		W		E		S		non conta
	N										
W		E									
	S										
	♠ Jx ♣ A										

Sud esce con la cartina di fiori che prende il nome di *carta comprimente* in

quanto è quella vincente che attanaglia uno o entrambi i controgiocanti in una morsa che li costringerà a scartare una carta esiziale per il loro partito.

La carta che può essere scartata (o usata per rispondere) sulla *carta comprimente* senza portare danno al proprio partito viene, invece, definita: *carta neutra*. Nello schema qui sopra tutte e tre le cartine di Est, ovunque esse si trovino, sono *carte neutre*.

Una carta della linea del giocatore che non è vincente in partenza ma che potrebbe diventarlo se uno degli avversari (o, a volte, entrambi) scartano la carta che la controlla viene definita: *minaccia*.

Nel nostro schema sono presenti due minacce, il Fante di cuori di Nord che può affrancarsi qualora Ovest scartasse la Dama di cuori ed il Fante di picche che potrebbe affrancarsi qualora Ovest scarti il Re di picche.

La Dama di cuori ed il mariage "KQ" di picche sono definiti, invece, *controlli*.

Quando una *minaccia* della linea del giocatore è costituita da un colore lungo la cui ultima carta potrebbe affrancarsi a fronte di uno scarto di uno degli avversari, il *controllo della minaccia* prende il nome di *tenuta*.

Ritornando al nostro primo schema base, il Fante di cuori costituisce una *minaccia isolata*, perché *non comunica* con il lato di fronte, mentre, il complesso costituito da "Ax" in Nord e "Jx" in Sud costituisce una *minaccia comunicante ripartita* perché, laddove il Fante costituisce la *minaccia vera e propria*, l'Asso e l'elemento che assicura la comunicazione a senso unico nel colore (cioè, il poter trasferirsi da Sud in Nord, senza che sia possibile il percorso inverso).



Se la figura in questione fosse costituita da "Ax" in Nord e da "KJx" in Sud, si tratterebbe sempre di una *minaccia comunicante ripartita*, ma, stavolta, la comunicazione sarebbe bisenso (cioè, consentirebbe di trasferirsi avanti e indietro tra Nord e Sud).

Bene, per il momento possiamo mettere da parte la *terminologia* e possiamo ad andare ad esaminare il funzionamento di questo elementare *gioco di compressione*.

Quando Sud intavola il suo Asso di fiori (*carta comprimente*), Ovest è *compressa* perché: se scarta la Dama di cuori affranca il Fante del morto, e se scarta il Dieci di picche, affranca il Fante di Sud (dopo che questi avrà fatto cadere il Re sotto l'Asso di Nord).

Come potete osservare, qualsiasi cosa faccia Ovest, il giocatore riesce a portarsi a casa tutte e tre le prese in gioco, mentre, in partenza aveva soltanto due vincenti (i due Assi).

La *compressione* agisce solo sul difensore di sinistra perché se fosse quello a destra a detenere i controlli:

	♠ Ax ♥ J				
non conta	<table border="1" style="text-align: center; width: 20px; height: 20px;"> <tr><td>N</td></tr> <tr><td>W E</td></tr> <tr><td>S</td></tr> </table>	N	W E	S	♠ KQ ♥ Q
N					
W E					
S					
	♠ Jx ♣ A				

Sud avrebbe un bel tirare il suo Asso di fiori che conserverebbe il suo ruolo di vincente ma non quello di *carta comprimente*.

Infatti, Est può regolarsi sullo scarto del morto e liberarsi di quella carta che non compromette le sue tenute (la Dama di cuori, se Nord scarta il Fante di cuori, il Dieci di picche, se Nord scarta la piccola picche).

Se siete per la prima volta alla presa con una *manovra di compressione*, non abbandonate questo primo schema base fin quando non ne avete completamente familiarizzato con il suo funzionamento e con la terminologia usata.

La *compressione singola semplice*, come la precedente, agisce sul solo controgiocante che si trova a sinistra della *carta comprimente*.

Questa è la forma di *compressione* più semplice e differisce dalla precedente per il fatto che non ci sono *minacce ripartite* perché entrambe le *minacce* sono piazzate di fronte alla *carta comprimente* (mentre nella precedente, l'elemento minacciante della *minaccia ripartita* era al suo fianco):

	♠ AJ ♥ J				
♠ KQ ♥ Q	<table border="1" style="text-align: center; width: 20px; height: 20px;"> <tr><td>N</td></tr> <tr><td>W E</td></tr> <tr><td>S</td></tr> </table>	N	W E	S	non conta
N					
W E					
S					
	♠ x ♥ x ♣ A				

Quando Sud tira la *carta comprimente* (l'Asso di fiori) Ovest rimane immediatamente senza difesa.

Se scarta la Dama di cuori, il morto abbandona il Fante di picche; se scarta la Dama di picche il morto abbandona il Fante di cuori.

In entrambi i casi il giocatore realizza tutte e tre le prese in gioco.

La *compressione singola automatica*, agisce indistintamente su quello dei due

componenti la linea avversa che detiene i *controlli* o le *tenute* delle *minacce* possedute dalla linea del giocatore:

	♠ x ♥ AJ	
non conta		♠ A ♥ KQ
	♠ K ♥ x ♣ A	

Quando Sud tira l'Asso di fiori (*carta comprimente*) e scarta la picche del morto (*carta neutra*), Est rimane senza difesa.

Se scarta l'Asso di picche, Sud riscuote il Re prima di passare all'Asso di cuori; se scarta un onore di cuori, Sud riscuote due prese di cuori.

Nulla cambierebbe se le carte tra Est ed Ovest fossero invertite:

	♠ x ♥ AJ	
♠ A ♥ KQ		non conta
	♠ K ♥ x ♣ A	

In altre parole, la *compressione automatica* colpisce l'avversario che ha entrambi i *controlli* nei due semi minacciati senza che il giocatore debba curarsi di quale dei due controgiocanti sia a possederli.

La *compressione singola automatica a minaccia ripartita* ha lo stesso identico valore della precedente perché agisce indifferentemente su chi detiene entrambi i *controlli/tenute* con l'unica differenza che le due *minacce* a disposizione del giocatore sono ora ripartite tra mano e morto:

	♠ K9xx	
♠ QJT ♥ Q		non conta

	♠ Ax ♥ J ♣ A	
--	--------------------	--

Quando Sud tira l'Asso di fiori (*carta comprimente*), Ovest rimane senza difesa perché non può abbandonare la Dama di cuori senza affrancare il Fante del morto, né può abbandonare una delle sue picche senza affrancare il 9 del vivo.

Il giocatore si limiterà a scartare una carta dello stesso seme dell'opponente sotto pressione, che, per effetto dello scarto avversario, avrà abbandonato il ruolo di *minaccia* per divenire *carta neutra*.

Nulla cambierebbe se fosse Est a detenere tutti i *controlli*:

	♠ K9xx	
non conta		♠ QJT ♥ Q
	♠ Ax ♥ J ♣ A	

perché in questa fortunata configurazione il giocatore ha sempre una *carta neutra* (la picche del morto) da scartare sulla carta comprimente.



La *compressione singola automatica a doppia minaccia ripartita* ha lo stesso identico valore delle precedenti perché agisce indifferentemente su quello dei due opponenti che ha entrambi i *controlli/tenute*, con la differenza che, stavolta, le due *minacce* a disposizione del giocatore sono entrambe *ripartite* tra mano e morto:

	♠ A	
--	-----	--

	♥ Jx ♣ x	
♠ KT ♥ KT		non conta
	♠ Jx ♥ A ♣ A	

In effetti, le differenze, stavolta, sono due, perché al contrario di tutti i casi di compressione precedenti, ora la *carta comprimente* è presente da entrambi i lati e consente al giocatore di iniziare la manovra di compressione da dove gli fa più comodo.

Il giocatore parte dalla parte dove si trova (dalla mano o dal morto) con la fiori (carta comprimente) ed Ovest è spacciato. Se scarta il Dieci di cuori, il giocatore riscuote l'Asso di cuori, affrancando il Fante dall'altro lato dove si trasferisce poi con l'Asso di picche, prima di incassarlo. Se scarta il Dieci di picche, il giocatore opera la stessa manovra con i semi nobili invertiti.

Nulla cambierebbe se fosse Est a detenere tutti i *controlli*:

	♠ A ♥ Jx ♣ x	
non conta		♠ KT ♥ KT
	♠ Jx ♥ A ♣ A	

perché in questa fortunata configurazione il giocatore ha una *carta neutra* costituita dalla fiori con la quale rispondere sulla carta comprimente, potendo così conservare integre le *minacce ripartite* negli altri due colori.

La **compressione singola alternata** è una particolare forma di compressione che potremmo definire *semi automatica* e che è bene esemplificata da questo schema:

	♠ AKQx	
--	--------	--

	♥ Q	
♠ JTxx ♥ K		♠ xxx ♦ Kx
	♠ xx ♥ x ♦ Q ♣ A	

Sud inizia a riscuotere l'Asso di fiori (*carta comprimente*) ed Ovest è già bello che cotto.

Se scarta una picche, Sud si libera della Dama di cuori del morto e riscuote tutte le picche; se scarta il Re di cuori, affranca la Dama del giocatore.

La *compressione singola alternata* prevede che i *controlli* dei colori comprimenti siano separati e che almeno uno dei due si trovi al fianco della *tenuta* del colore comprimente per lunghezza (nel caso picche).

La *compressione*, infatti, agisce indifferentemente su entrambi i lati, ma, mentre se la *tenuta* di lunghezza è a sinistra della *carta comprimente*, non ha importanza alcuna quale sia il colore del *controllo* che la affianca, come possiamo dedurre dallo schema qui sotto, dove sulla *carta comprimente* Ovest, che stavolta ha il *controllo* a quadri, è strappato allo stesso, identico modo:

	♠ AKQx ♥ Q	
♠ JTxx ♦ K		♠ xxx ♥ Kx
	♠ xx ♥ x ♦ Q ♣ A	

Se la *tenuta* di lunghezza è a destra della *carta comprimente*, la compressione funziona ancora, ma solo se la *minaccia* del *controllo* d'onore precede lo stesso:

	♠ AKQx ♥ Q	
--	---------------	--

♠ xxx ♥ Kx		♠ JTxx ♦ K
	♠ xx ♥ x ♦ Q ♣ A	

Nel diagramma qui sopra, sull'Asso di fiori Nord si libera della sua *minaccia* a cuori con buona pace di Est che non può più difendersi.

Se, però, invertiamo i *controlli* nelle mani dei difensori:

	♠ AKQx ♥ Q	
♠ xxx ♦ Kx		♠ JTxx ♥ K
	♠ xx ♥ x ♦ Q ♣ A	

La compressione non può più funzionare visto che il giocatore deve scartare dal morto prima che Est faccia altrettanto.



La **compressione tetra** è una straordinaria forma di *compressione mista* che è stata scoperta dall'americano *Allen Schwenk* e che ha la particolarità di agire progressivamente su tutti e 4 i colori.

Lo schema di partenza è il seguente:

♠ AKQxx ♥ AQxx ♦ xxx

♣ K

♠ J9x ♥ Kxxx ♦ AK ♣ AQxx

Con Sud che ha bisogno di fare tutte e 13 le prese a SA.

Ovest attacca a fiori, ma sarebbe lo stesso con qualsiasi altro attacco.

Sud prende al morto, tira Asso e Dama di cuori e se tutti rispondono reclama le sue 13 prese (4 + 4 + 2 + 3), se, invece, uno dei due avversari non segue, il giocatore tira anche un giro di picche e, se entrambi gli avversari rispondono, ancora una volta reclama le sue 13 prese (5 + 3 + 2 + 3).

Se a non rispondere nei due nobili è lo stesso lato, il giocatore prosegue con Asso e Re di quadri e con Asso di fiori:

♠ KQxx ♥ x ♦ x ♣ -

♠ Jx ♥ Kx ♦ - ♣ Qx

In questo finale a sei carte, il giocatore tira la Dama di fiori (*carta comprimente*) scartando la quadri del morto (*carta neutra*) e l'avversario che ha la retta in entrambi i nobili, dovendo rimanere con 5 sole carte è costretto alla resa (o abbandona la quarta picche o abbandona la seconda cuori).

In questo caso il giocatore si sarebbe reso artefice di una *compressione doppia automatica* in due colori.

Se, invece, le tenute dei nobili risultano spartite tra Est ed Ovest, ci sono due alternative scatta la *compressione tetra*.



Compressione singola

Prendiamo esame il diagramma nella sua interezza:

	♠ AKQxx ♥ AQxx ♦ xxx ♣ K	
♠ T98xx ♥ x ♦ JTx ♣ 7xxx		♠ - ♥ JT98 ♦ Q87xx ♣ JT98
	♠ Jxx ♥ Kxxx ♦ AK ♣ AQxx	

Sud vince l'attacco al morto con il Re di fiori, poi tira l'Asso di picche e scopre il vuoto di Est. Prosegue allora con AQ di cuori e scopre il singolo di Ovest.

Est scarta una quadri sull'Asso di picche e risponde due volte a cuori, Ovest risponde a picche e sulla seconda cuori scarta una quadri demandando la tenuta del colore al suo compagno (ma, sarebbe uguale se scartasse una fiori, perché delegherebbe Est a dover tenere questo colore).

Il primo colore soggetto a *squeeze* è stato quadri, mentre la Dama di cuori è la *prima carta comprimente* di questo favoloso *gioco di compressione* perché Ovest, deve decidere cosa scartarci sopra.

Supponiamo che Ovest si liberi di una quadri demandando il *controllo* della terza quadri del morto al compagno.

L'azione di Ovest è ragionevole perché essendo il suo compagno vuoto a picche e avendo aperto i giochi Sud con 1SA, è ragionevole pensare che Est, che già ne ha scartata una, abbia diverse carte di quadri.

Lo stato dell'arte al momento è il seguente:

	♠ KQxx ♥ xx ♦ xxx ♣ K	
♠ T98x ♥ ♦ JT ♣ 7xxx		♠ - ♥ JT ♦ Q87x ♣ JT98
	♠ Jx ♥ Kx ♦ AK ♣ AQxx	

Sud gioca allora due giri di quadri su cui tutti rispondono e, poi, tira pure l'Asso di fiori su cui ancora entrambi gli avversari rispondono, mentre lui chiama dal morto una cuori.

Poi, prosegue con il Fante di picche e la piccola picche per il Re del morto. Ovest risponde senza problemi ma Est deve scartare due volte dalla seguente posizione:

	♠ KQxx ♥ x ♦ x	
--	----------------------	--

	♣	
♠ T98x ♥ ♦ ♣ 7x		♠ - ♥ JT ♦ Q8 ♣ JT
	♠ Jx ♥ Kx ♦ ♣ Qx	

Sul Fante di picche può lasciare andare tranquillamente una quadri, ma, sul Re di picche del giro successivo, sotto la *minaccia* della cartina di quadri del morto, deve per forza lasciar andare una fiori trasferendone il controllo al compagno.

Il Re di picche è stata la seconda *carta comprimente* e fiori il secondo colore soggetto a compressione.

Lo stato dell'arte è il seguente:

	♠ Qx ♥ x ♦ x ♣	
♠ T9 ♥ ♦ ♣ 7x		♠ - ♥ JT ♦ Q ♣ J
	♠ ♥ Kx ♦ ♣ Qx	

Con il giocante che prosegue con la Dama di picche che funge da terza *carta comprimente*.

Est si libera del Fante di fiori che è stato ormai degradato da *tenuta* a *carta neutra*, Sud si libera della piccola cuori che fino a questo momento aveva avuto funzione di *minaccia* su Est, ma Ovest non ha più difesa.

Se abbandona una picche affranca l'ultima picche di Nord e, se si libera di una fiori, affranca la cartina di fiori di Sud. Non male vero?!

La **compressione della zavorra** è una particolare forma di *compressione singola* capace di superare un problema di blocchi costringendo l'avversario preso di mira a liberarsi della *tenuta* in un colore.

Prende il nome dal fatto che per effettuare il colpo ci si deve liberare di una carta vincente che costituisce, appunto, la *zavorra* del colpo.

Lo schema base è il seguente:

	♠ - ♥ A ♦ Qx ♣ -	
♠ - ♥ QJ ♦ K ♣ -		♠ - ♥ - ♦ - ♣ xx
	♠ ♥ Kx ♦ ♣ A	

Sud tira l'Asso di fiori (*carta comprimente*) ed Ovest rimane senza difesa: se scarta una cuori, Sud si libera della *zavorra* dell'Asso di cuori e incassa le due cuori della mano; se Ovest scarta il Re di quadri, Nord scarta la piccola va al morto con l'Asso di cuori e sulla Dama di quadri si libera della *zavorra* del Re di cuori.

La Compressione Doppia

Nella terminologia usuale una *compressione* si dice *doppia* quando agisce su entrambi gli oppositori, al contrario di quanto avviene in quella *singola* che, invece, può colpirne uno solo alla volta.

Le *compressioni doppie* hanno diversi schemi base e diverse forme particolari che sono più articolate nella maneggio e portano spesso i nomi dei loro scopritori.

Molte delle forme particolari saranno riportate in questa serie di articoli con i loro nomi anglosassoni.



Compressione doppia

Il tema della *compressione doppia* riguarda il fatto che i controgiocanti sono costretti al momento in cui viene giocata la *carta comprimente* ad abbandonare una delle loro *tenute* demandandone al partner la conservazione, ma, al suo turno, quest'ultimo si trova sottoposto alla stessa identica pressione così che la linea difensiva è costretta a capitolare.

Alla base del funzionamento di una *compressione doppia* deve esserci il fatto che uno dei colori soggetti a *minaccia* è mantenuto da entrambi gli oppositori.

Quando la *compressione doppia* agisce sugli oppositori in due tempi consecutivi, prende il nome di *compressione doppia successiva*.

Di seguito, analizzeremo il funzionamento della manovra nei sette schemi base.

La *compressione doppia automatica* è così definita in quanto basta tirare la *carta comprimente* perché essa funzioni contemporaneamente su entrambi gli oppositori:

	♠ AKx ♥ - ♦ - ♣ X	
--	----------------------------	--

♠ Qxx ♥ A ♦ - ♣ -		♠ Jxx ♥ - ♦ A ♣ -
	♠ X ♥ x ♦ x ♣ A	

Sud esce con l'Asso di fiori (*carta comprimente*) e Ovest non può scartare l'Asso di cuori senza regalare una presa alla *minaccia* del giocatore costituita dalla cartina di cuori, scarta allora una picche, mentre, Nord si libera della cartina di fiori (*carta neutra*); quando è il suo turno, Est si trova nelle stesse ambascie del compagno e, qualsiasi cosa decida, non potrà impedire a Sud di realizzare tutte le prese.

Nella *compressione doppia automatica* le due *minacce non comunicanti* sono accanto alla *carta comprimente*, mentre quella *comunicante* è dal lato opposto e deve essere quella che agisce su entrambi gli oppositori (nel nostro esempio, la terza cartina di picche).

La *compressione doppia bilanciata* si verifica quando le *minacce non comunicanti* sono suddivise tra le due mani costituenti la linea del giocatore.

Nello schema che segue, Sud tira l'Asso di fiori (*carta comprimente*) ed Ovest per non affrancare la *minaccia* della cuori in Nord, deve liberarsi di una picche, il morto si libera allora del Re di cuori che è stato degradato dal ruolo di *minaccia* a quello di *carta neutra*, ed Est si viene a trovare nella stessa situazione del partner nei confronti della *minaccia* detenuta dal giocatore (la quadri), cosicché, qualsiasi cosa decida, Sud realizzerà tutte le prese:

	♠ AJ ♥ x	
--	-------------	--

	♦ - ♣ -	
♠ Kx ♥ A ♦ - ♣ -		♠ Qx ♥ - ♦ A ♣ -
	♠ X ♥ - ♦ x ♣ A	

Le *compressioni doppie bilanciate* sono *posizionali* in quanto le due minacce non comunicanti devono essere obbligatoriamente posizionate dopo il controllo minacciato.

A riprova, se nello schema appena incontrato, invertite le cartine rosse sulla linea del dichiarante, la *compressione* smette di funzionare:

	♠ AJ ♥ - ♦ x ♣ -	
♠ Kx ♥ A ♦ - ♣ -		♠ Qx ♥ - ♦ A ♣ -
	♠ X ♥ x ♦ - ♣ A	

La **compressione doppia condizionata** è quella nella quale la *minaccia ripartita* è a lato della *carta comprimente*, mentre, le due *minacce isolate* si trovano sul lato opposto.

Nello schema che segue le due *minacce isolate* sono le cartine rosse, mentre, la

minaccia ripartita è costituita dalla terza cartina di picche in Sud.

	♠ Ax ♥ x ♦ x ♣ -	
♠ Qxx ♥ A ♦ - ♣ -		♠ Jxx ♥ - ♦ A ♣ -
	♠ Kxx ♥ - ♦ x ♣ A	

Questo tipo di *compressione* prende il nome di *condizionata* in quanto può funzionare solo se il giocatore è riuscito ad individuare il colore dell'Asso detenuto da ognuno dei due oppositori, perché, al momento cruciale deve essere in grado di distinguere quale delle due *minacce* è ormai degradata a *carta neutra* e può quindi essere scartata sulla carta comprimente.

Quando Sud tira l'Asso di fiori (*carta comprimente*), sotto la *minaccia* della cuori del morto, Ovest è costretto a liberarsi della tenuta a picche, ma il giocatore deve sapere che la *minaccia* degradata da scartare è ora la cuori, perché, se scarta la cartina di quadri, la *compressione* smette di funzionare, potendo Est liberarsi tranquillamente dell'Asso di quadri.

In conclusione, la riuscita del gioco di *compressione* è "*condizionata*" dalla conoscenza (o dalla divinazione) della posizione dei controlli degli oppositori da parte del giocatore.

Per questo motivo, questa tipologia di *compressioni* vengono anche chiamate *compressioni posizionali*.

La **compressione doppia successiva sinistra** prende il suo nome dal fatto che agisce in due tempi: un primo giro di gioco su uno degli opposti, e in quello immediatamente successivo, sull'altro.

Si usa dire che la *compressione doppia successiva* sia *sinistra* quando colpisce per primo l'avversario che si trova dietro la *carta comprimente* e *destra* nel caso opposto.

Lo schema base della *compressione doppia successiva sinistra* è il seguente:

	♠ x ♥ AJ ♦ x ♣ -	
♠ Kx ♥ KQ ♦ - ♣ -		♠ Qx ♥ - ♦ A ♣ x
	♠ Ax ♥ x ♦ - ♣ A	

Quando Sud tira la *carta comprimente* (Asso di fiori), Ovest si vede costretto dalla vista del morto ad abbandonare la sua tenuta a picche demandandone la custodia al partner, il morto si libera, allora, dell'ormai inutile Fante di cuori (degradato da *minaccia* a *carta neutra*), ed Est non è soggetto ad alcuna pressione, perché può rispondere nel colore liberandosi della sua *carta neutra*.

Al giro successivo, però, Sud gioca la cartina di cuori per l'Asso e, stavolta, strappa Est in una compressione senza scampo: se lascia l'Asso di quadri, Sud incassa la cartina del morto, se lascia la cartina di picche, Sud torna in mano con l'Asso di picche e riscuote anche la cartina che lo accompagna.

La differenza di configurazione rispetto allo schema precedente è che le comunicazioni "*avanti e indietro*" non sono assicurate dal solo colore che costituisce la *minaccia di lunghezza*, ma da due colori diversi (nel caso in esempio: cuori prima e picche poi).

La **compressione doppia successiva destra** è del tutto speculare:

	♠ x ♥ x ♦ AJ ♣ x	
♠ Qxx ♥ A ♦ x ♣ -		♠ JTx ♥ - ♦ KQ ♣ x
	♠ AKx ♥ - ♦ x ♣ A	

Quando Sud tira la *prima carta comprimente* (Asso di fiori), Ovest non è soggetto ad alcuna pressione, perché si libera della sua *carta neutra* a quadri, il morto risponde nel colore ed Est, che si trova soggetto alla *minaccia* delle quadri del morto, deve abbandonare la sua tenuta a picche.

Sud passa alla fase successiva giocando la sua piccola quadri (*seconda carta comprimente*) che lascia Ovest senza difesa: se scarta l'Asso di cuori, il morto riscuoterà la cartina di cuori, se abbandona la tenuta a picche, Sud riscuoterà tre prese nel colore.

Lo schema della **compressione doppia successiva mono comunicante** è il seguente:

	♠ Kx ♥ AJ ♦ -	
--	---------------------	--

	♣ X	
♠ Qxx ♥ KQ ♦ - ♣ -		♠ JTx ♥ - ♦ A ♣ X
	♠ Axx ♥ - ♦ x ♣ A	

Quando Sud tira l'Asso di fiori (*prima carta comprimente*), Ovest è costretto dalla *minaccia* della figura di cuori del morto ad abbandonare la tenuta a picche, mentre, Nord ed Est si limitano a rispondere nel colore.

Sud usa ora la *minaccia ripartita* per trasferirsi al morto giocando picche per il Re e poi, di lì, tira l'Asso di cuori (*seconda carta comprimente*), che lascia senza difesa alcuna Est: se scarta l'Asso di quadri affranca la cartina di Sud che si libera della cartina di picche, se scarta la cartina di picche affranca la cartina di picche di Sud che si libera della ormai inutile quadri.



La differenza fondamentale rispetto allo schema precedente è che, stavolta, è la *minaccia ripartita* ad assicurare le comunicazioni "*avanti e indietro*" del giocatore, che prima usava a tale scopo due diversi colori.

L'ultima tipologia base di questa forma di squeeze è la **compressione doppia successiva bi-comunicante**.

	♠ X ♥ AKx	
--	--------------	--

	♦ - ♣ X	
♠ Kx ♥ QJT ♦ - ♣ -		♠ Qx ♥ x ♦ A ♣ X
	♠ Ax ♥ x ♦ x ♣ A	

Quando Sud tira l'Asso di fiori (*prima carta comprimente*), Ovest è costretto dalla *minaccia* delle cuori ad abbandonare la cartina di picche, mentre Est e Sud rispondono al colore.

Sud si trasferisce all'ora al morto a cuori, e poi tira pure il Re (*seconda carta comprimente*) lasciando Est senza difesa: se abbandona l'Asso di quadri, Sud scarta la piccola picche e finisce il colpo giocando picche per la mano, se scarta la piccola picche, Sud getta la quadri e riscuote due picche.

La differenza di configurazione con il caso precedente è che ora il giocatore ha due colori per andare "*avanti e indietro*" anziché uno solo (cuori e picche).

(continua)

