

4.1 IL COLORE È BLOCCATO!

Nella scorsa lezione ci siamo esercitati a realizzare le prese e abbiamo conosciuto l'importanza del *collegamento*; osserviamo ora qualche nuovo e diverso esempio:

♠ 932
♥ 872
♦ 76
♣ KJ1093



N
O I E
S

♠ A74
♥ AK4
♦ A8542
♣ AQ

1) IL COLORE BLOCCATO

Contratto: 3SA - Attacco: Donna di ♥

Le tue prese vincenti sono 9. Osservando il seme di ♣, ti accorgi che nel colore manca la **cartina di collegamento** e ciò ha importanti conseguenze.

In *bridgese* questa situazione si definisce **blocco del colore** (mancanza del *collegamento*).

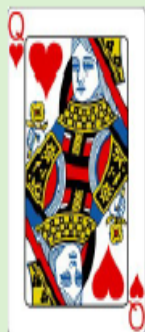
Quella esemplificata non è la situazione più sconveniente che ti possa capitare a *bridge*, in questo caso puoi ovviare al problema iniziando a giocare l'Asso di ♣ per il 3 del *morto*, cui farai poi seguire la Donna di ♣ superata dal Re di Nord; così facendo non sacrificherai nulla, perché il colore presenta una serie completa di carte d'identico valore.

♠ 932

♥ 762

♦ 76

♣ QJ1093



N
O 2 E
S

♠ A74

♥ AK43

♦ A854

♣ AK

2) IL COLORE BLOCCATO

Contratto: 3SA - Attacco: Donna di ♥

Molto peggiore della precedente è la situazione evidenziata da questo nuovo esempio: il conteggio delle *vincenti* dice 9 e quindi 3SA teoricamente realizzabile; la situazione del colore di ♣ (**blocco assoluto**) ti conduce a un inevitabile *down*.

Hai tutto quanto ti occorre per realizzare il contratto, ma non sei in grado di raggiungere le *vincenti* presenti al *morto*. Questa *smazzata*, certamente frustrante, rende evidente la grandissima importanza dei **collegamenti** (= cartine necessarie per passare la *presa* da una *mano* all'altra).

Quando manca il collegamento il colore è **bloccato**, tuttavia occorre distinguere tra **blocco** e **blocco** e in particolare:



① Le carte possedute dalla coppia sono tutte equivalenti; **il blocco** può essere superato senza conseguenze perché la carta presente nella *parte corta* è inferiore per valore ad almeno una delle carte della *parte lunga*. Nell'esempio, per realizzare tutte le *prese* disponibili nel colore, è **sufficiente giocare la Donna e superarla con l'Asso** e poi realizzare le restanti *vincenti*.

2



BLOCCO SUPERABILE (sacrificando 1 presa)

② Affinché la *parte lunga* possa aggiudicarsi la *presa*, è **necessario sacrificare la Donna, superandola con un onore**. Il costo c'è ed è evidente, starà a te valutare, caso per caso, la convenienza del tuo comportamento.

♠ AQJ109

♥ 632

♦ 87

♣ 954



N
O 3 E
S

♠ K

♥ A85

♦ AK532

♣ A763

3) IL COLORE BLOCCATO

Contratto: 3SA - Attacco: Donna di ♥

Il contratto di 3SA è giocato da Sud.

Le prese vincenti sono 9: 5♠; 1♥; 2♦; 1♣.

Il colore di ♠ è bloccato, tuttavia si tratta di un *blocco superabile* che, in questo caso, ci consente di realizzare tutte le prese a disposizione

Soluzione:

- Vinci l'attacco con l'Asso di ♥ di Sud;
- Intavola il Re di ♠ e superalo dal morto con l'Asso.
- Realizza le restanti vincenti di ♠ presenti in Nord.
- Trasferisciti in Sud con l'Asso di ♦ (o anche con il Re di ♦ o ugualmente con l'Asso di ♣) per realizzare le restanti vincenti.

4.2 GLI INGRESSI

Nei casi in cui il *blocco* non è *superabile* o in quelli in cui il sacrificio di una *presa* è ritenuto non conveniente, è necessario rivolgersi alle possibilità di comunicazione, tra le due *mani*, offerte dagli altri colori. A far comunicare le due *mani* provvedono gli **ingressi**, **carte che, avendo garanzia di far presa** (*vincenti al momento del loro utilizzo*), **permettono di passare la presa da una mano all'altra.**

Gli ingressi sono preziosi e devono esser utilizzati con oculatezza!

♠ 932

♥ K72

♦ 76

♣ QJ1093



N
O 1 E
S

♠ A74

♥ A84

♦ A8542

♣ AK

1) GLI INGRESSI

Contratto: 3SA - Attacco: Donna di ♥

Le *vincenti* sono 9: 1♠/2♥/1♦/5♣

Il colore di ♣ è *bloccato* (*blocco assoluto*).

La presenza di un *ingresso* in Nord (Re di ♥) rende il contratto pienamente realizzabile, nonostante il *blocco assoluto* presente nel colore di ♣, a patto ovviamente che tu utilizzi al meglio le risorse disponibili.

Soluzione:

- vinci in Sud l'*attacco* (Asso di ♥);
- *sblocca* Asso e Re di ♣;
- risali in Nord con il Re di ♥ (*ingresso*) per realizzare le *prese* a ♣ presenti in Nord.

L'*ingresso* presente al morto (Re di ♥) va utilizzato soltanto dopo aver *sbloccato* il seme di ♣; presta attenzione a realizzare la prima *presa* a ♥ con l'Asso di Sud.

♠ 92
♥ 72
♦ 7632
♣ QJ1093



N
O 2 E
S

♠ A743
♥ A84
♦ AKQ4
♣ AK

2) GLI INGRESSI

Contratto: 3SA - Attacco: Donna di ♥

Ancora 3SA e una situazione di *blocco assoluto* a ♣.

Le prese teoricamente vincenti sono 10: 1♠/1♥/3♦/5♣.

Il *blocco* a ♣ e la mancanza di un *ingresso al morto* sembrano doverti limitare a 7 prese; alle volte però un *ingresso* si può costruire.

Nel seme di ♦ è possibile l'*affrancamento* del colore, a condizione che le 5 carte mancanti siano ripartite 3/2; infatti, con questa la ripartizione delle carte mancanti, dopo aver incassato le 3 *vincenti* (AKQ) nel seme e conservato il 7 di ♦ in Nord, giocando il 4 di ♦ verso il 7 del *morto* (ingresso) avrai la possibilità di accedere al *morto*.

Soluzione:

- vinci l'attacco con l'Asso di ♥;
- realizza Asso e Re di ♣ (*sblocco del colore*);
- incassa le 3 *vincenti* a ♦ (confidando nell'*affrancamento* del colore);
- trasferisciti al *morto*, utilizzando il neo costituito *ingresso* a ♦ (è ingresso in questo caso il 7 - o il 6- di ♦) per realizzare le rimanenti *vincenti* a ♣.

4.3 LE CARTE EQUIVALENTI E L'AFFRANCAMENTO DI FORZA

L'azione che il giocatore svolge al fine di rendere disponibili alle *prese* carte che inizialmente non lo sono è denominata genericamente **affrancamento**.

Tra i diversi modi di *affrancamento* il più semplice e sicuro è **l'affrancamento di forza**. L'*affrancamento di forza* è caratterizzato dalla presenza di **carte equivalenti**.

Le carte equivalenti sono le carte, appartenenti a una coppia, che **hanno pari valore nell'ambito del gioco di una presa**; considerare le carte equivalenti ci consente di poter stimare a priori il numero delle *prese da cedere* all'avversario e il numero delle *prese affrancabili*.

KQ107

N
0 1 E
S

J42**1087**

N
0 2 E
S

QJ963**KJ7**

N
0 3 E
S

Q104**QJ62**

N
0 4 E
S

1095

- Nell'esempio ❶: **quattro** sono le **carte equivalenti** (KQJ10); la **massima lunghezza** del colore (Nord) è di **quattro carte**; **zero** le nostre **vincenti**; **una** la **presa da cedere** all'avversario; **tre** le **prese affrancabili**.
- Nell'esempio ❷: **cinque** sono le **carte equivalenti**; la **massima lunghezza** del colore (Sud) è di **cinque carte**; **zero** le nostre **vincenti**; **due** le **prese da cedere** all'avversario; **tre** le **prese affrancabili**.
- Nell'esempio ❸: **quattro** sono le **carte equivalenti** (KQJ10); la **massima lunghezza** del colore è di **tre carte**; **zero** le nostre **vincenti**; **una presa** la **da cedere** all'avversario; **due** le **prese affrancabili**.
- Nell'esempio ❹: **quattro** sono le **carte equivalenti** (QJ109); la **massima lunghezza** del colore (Nord) è di **quattro carte**; **zero** le nostre **vincenti**; **due** le **prese da cedere** all'avversario; **due** le **prese affrancabili**.

PER L'AFFRANCAMENTO DI FORZA È OPPORTUNO CONSIDERARE:

- **La parte più lunga del colore** (numero max. di prese per cui si compete).
- **Il numero delle carte equivalenti.**
- **Le prese da cedere all'avversario** (*vincenti* possedute dall'avversario).

Dalla comparazione dei dati ottenuti è facilmente ricavabile, per differenza, il **numero delle prese affrancabili.**

4.4 IL “TEMPO” D’AFFRANCAMENTO DI UN COLORE

Affrancare prese è l’assillo di ogni giocatore e sovente le contrapposte azioni di *affrancamento* si traducono in vere e proprie *gare di velocità*, in cui un solo giocatore (o coppia) riesce a conseguire il vantaggio finale: **realizzare le prese affrancate**. Osserviamo nell’esempio successivo una porzione delle carte di Nord ed Est (ultime 4 prese).



- Entrambi i giocatori possiedono una *vincente*.
- Entrambi i giocatori possono *affrancare* due prese.
- Entrambi i giocatori possiedono la carta che controlla il *colore* d’affrancamento dell’avversario.

Formuliamo qualche ipotesi di gioco:

- Se Est (primo a giocare) iniziasse ad affrancare il colore di ♣, riuscirebbe in seguito a realizzare 3 prese sulle 4 disponibili.
- Se Sud (primo a giocare) iniziasse ad affrancare il colore di ♦, riuscirebbe in seguito a realizzare 3 prese sulle 4 disponibili.
- Se qualsiasi giocatore, invece di proporre immediatamente l’affrancamento, iniziasse incassando la propria *vincente* (Asso), realizzerebbe soltanto quella presa.

Per qualsiasi giocatore è fondamentale dare una priorità alle proprie azioni di affrancamento e al tempo stesso quantificare l'attività da svolgere nel seme da affrancare, determinando in anticipo ciò che a bridge si definisce il **tempo di gioco** e che noi chiameremo semplicemente il **tempo di affrancamento di un colore**.

IL TEMPO DI AFFRANCAMENTO DI UN COLORE coincide con il **numero di volte che è necessario cedere la mano all'avversario**, concedendogli la presa, al fine di produrre l'affrancamento di un seme.

Nell'esempio proposto il *tempo di affrancamento del colore*, sia per Nord (\clubsuit), sia per Est (\diamond) è "1": una presa da cedere per ottenere l'affrancamento desiderato.

4.5 IL RESTO DEL COLORE E LA SUA RIPARTIZIONE

Per **resto del colore** s'intende il numero delle carte possedute in un seme dalla coppia avversaria. Individuare il *resto del colore* è molto utile giacché consente di poter 'immaginare' la ripartizione delle carte mancanti in un colore. Il *resto* va determinato per differenza, sottraendo da 13 il numero delle carte presenti sulla nostra *linea*.

Ecco, in sintesi, le azioni da svolgere per conoscere il *resto del colore* e la probabile sua ripartizione in mano avversaria.

IL "RESTO DEL COLORE":

- 1 Individua il numero di carte della tua coppia.
- 2 Ricava, per differenza, il numero delle carte mancanti in un colore (*resto del colore*).
- 3 Individua le **due iniziali** ripartizioni del *resto del colore*, **iniziando dalla più equilibrata**.

Se il numero di carte che compone il *resto del colore* è **DISPARI**, la ripartizione più probabile, tra le 2 considerate, è **quella più equilibrata**.

Se il numero di carte che compone il *resto del colore* è **PARI**, la ripartizione più probabile, tra le 2 considerate, è **quella meno equilibrata**.

CARTE POSSEDUTE

8	7
---	---

RESTO DEL COLORE

5	6
---	---

RIPARTIZIONE RESTO

3/2	3/3
4/1	4/2

RESTO PROBABILE:

3/2

RESTO PROBABILE:

4/2

Ricorda che la ripartizione del resto di due carte è difettiva, giacché è maggiormente probabile la ripartizione 1/1 (52% di probabilità) rispetto alla 2/0 (48% di probabilità).

PROBABILITÀ DI RIPARTIZIONE DEL “RESTO DEL COLORE”:

CARTE MANCANTI RESTO DEL COLORE

2	1/1	52%
	2/0	48%

3	2/1	78%
	3/0	22%

4	3/1	50%
	2/2	40%
	4/0	10%

5	3/2	68%
	4/1	28%
	5/0	4%



CARTE MANCANTI RESTO DEL COLORE

6	4/2	48%
	3/3	36%
	5/1	15%
	6/0	1%

7	4/3	62%
	5/2	31%
	6/1	6,5%
	7/0	0,5%

8	5/3	47%
	4/4	33%
	6/2	17%
	7/1	2,8%
	8/0	0,2%

432

J109

109



AKQ

AKQJ

8765

A) (resto 3/3) **affrancamento di una presa**

B) (resto ripartito 4/2) **l'affrancamento è impossibile**
in quanto Est possiede parità di lunghezza rispetto a Sud.

PER L'AFFRANCAMENTO DI LUNGHEZZA È OPPORTUNO CONSIDERARE:

- **La parte più lunga del colore** (numero max. di *prese* per cui si compete).
- **Le prese da cedere all'avversario** (l'operazione è complessa: occorre determinare il *resto del colore* e, individuata la ripartizione probabile del *resto*, calcolare le *prese* da cedere).

Dalla comparazione dei dati ottenuti si ricava:

- **Il tempo di affrancamento del colore** (numero delle volte in cui è necessario cedere la *presa* all'avversario al fine di ottenere l'*affrancamento*).
- **Il numero delle prese affrancabili** (per differenza).


RICORDA CHE l'*affrancamento di lunghezza* è impossibile quando un avversario possiede lunghezza pari o superiore alla nostra.

E5

Considerando che i due colori in evidenza sono solo una porzione delle tue tredici carte, valuta quante prese consecutive riesci a realizzare (A)


1

 A	 K652
NORD  SUD	
 KQ7	 A7

 Posizione d'inizio:	Nord
Numero di prese consecutive	
Prima carta giocata:	


2

 QJ10	 QJ
NORD  SUD	
 AK	 AK3

 Posizione d'inizio:	Nord
Numero di prese consecutive	
Prima carta giocata:	

3

 AQJ	 AJ
NORD SUD 	
 K	 KQ102

 Posizione d'inizio:	Sud
Numero di prese consecutive	
Prima carta giocata:	

E6 Affrancamento di forza (A)

①

♣ J1098

NORD
SUD

♣ Q3

Lunghezza massima:

Carte equivalenti

Tempo d'affrancamento

Prese affrancabili

②

♣ 1074

NORD
SUD

♣ KQJ6

Lunghezza massima:

Carte equivalenti

Tempo d'affrancamento

Prese affrancabili

③

♣ J2

NORD
SUD

♣ KQ1098

Lunghezza massima:

Carte equivalenti

Tempo d'affrancamento

Prese affrancabili

④

♣ 10984

NORD
SUD

♣ QJ6

Lunghezza massima:

Carte equivalenti

Tempo d'affrancamento

Prese affrancabili

E10 Affrancamento di lunghezza (B)

①

♥ 9752
NORD SUD
♥ 108643

A) Vincenti Nord/Sud		<input type="text"/>
B) Ripartizione probabile del resto del colore	3	<input type="text"/>
C) Tempo d'affrancamento		<input type="text"/>
Prese affrancabili		<input type="text"/>

③

♥ AQJ74
NORD SUD
♥ K32

A) Vincenti Nord/Sud		<input type="text"/>
B) Ripartizione probabile del resto del colore	3	<input type="text"/>
C) Tempo d'affrancamento		<input type="text"/>
Prese affrancabili		<input type="text"/>

②

♥ AK754
NORD SUD
♥ 63

A) Vincenti Nord/Sud		<input type="text"/>
B) Ripartizione probabile del resto del colore		<input type="text"/>
C) Tempo d'affrancamento		<input type="text"/>
Prese affrancabili		<input type="text"/>

③

♥ 8642
NORD SUD
♥ 9753

A) Vincenti Nord/Sud		<input type="text"/>
B) Ripartizione probabile del resto del colore		<input type="text"/>
C) Tempo d'affrancamento		<input type="text"/>
Prese affrancabili		<input type="text"/>