

KQ107



J42

1087



QJ963

KJ7



Q104

QJ62



1095

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**.

L'Affrancamento di LUNGA

Possedendo un elevato numero di carte di un seme, dopo alcuni giri può succedere che le carte rimaste, anche se piccole, si siano affrancate perché gli altri le avranno esaurite. Le affrancabili di lunga dipendono da due fattori:

- la propria "lunghezza" massima (quante carte ha la mano che ne ha di più)
- la "divisione" delle restanti carte nelle mani degli avversari:

1085 762
 + J9
 AKQ43

Sud ha 5 carte (+ 3 del morto), e 5 sono in mano ai difensori. Mentre incassa le sue 3 vincenti conta quelle che scendono da parte dei difensori: se, come nel diagramma, gli avversari hanno tre carte l'uno e due

l'altro ("resti 3-2"), esse cadranno sotto AKQ e le due carte che Sud avanza saranno diventate franche.

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

- 4 **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

- 5 **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%

①

♥ 9752

NORD

SUD

♥ 108643

A) Vincenti Nord/Sud

0

B) Ripartizione probabile del resto del colore

3/1

2/2

C) Tempo d'affrancamento

3

2

Prese affrancabili

2

3

J10 K8643 Q95
A72

Sud può affrancare due prese, cedendone una. Se inizia con Asso e Re, e cede il terzo giro, avrà due affrancate in Nord, ma potrà incassarle solo se Nord ha un rientro, perché il collegamento nel colore non c'è più.

Se invece cede subito la prima presa (il 2 per il 3) la situazione rimasta sarà questa:

J K864 Q10
A7

Le 4 prese restanti, 2 vincenti e 2 affrancate di lunga, sono disponibili qualunque sia la mano che vincerà la prossima presa. In gergo, questo è un **colpo in bianco**³.

E10 Affrancamento di lunghezza (B)

①

♥ 9752
NORD SUD
♥ 108643

A) Vincenti Nord/Sud	0	
B) Ripartizione probabile del resto del colore	3/1	2/2
C) Tempo d'affrancamento	3	2
Prese affrancabili	2	3

③

♥ AQJ74
NORD SUD
♥ K32

A) Vincenti Nord/Sud	4	
B) Ripartizione probabile del resto del colore	3/2	4/1
C) Tempo d'affrancamento	0	0
Prese affrancabili	1	1

②

♥ AK754
NORD SUD
♥ 63

A) Vincenti Nord/Sud	2	
B) Ripartizione probabile del resto del colore	4/2	3/3
C) Tempo d'affrancamento	2	1
Prese affrancabili	1	2

③

♥ 8642
NORD SUD
♥ 9753

A) Vincenti Nord/Sud	0	
B) Ripartizione probabile del resto del colore	3/2	4/1
C) Tempo d'affrancamento	3	—
Prese affrancabili	1	—

E10 Affrancamento di lunghezza (B)

①

♥ 9752
NORD SUD
♥ 108643

A) Vincenti Nord/Sud	0	
B) Ripartizione probabile del resto del colore	3/1	2/2
C) Tempo d'affrancamento	3	2
Prese affrancabili	2	3

③

♥ AQJ74
NORD SUD
♥ K32

A) Vincenti Nord/Sud	4	
B) Ripartizione probabile del resto del colore	3/2	4/1
C) Tempo d'affrancamento	0	0
Prese affrancabili	1	1

②

♥ AK754
NORD SUD
♥ 63

A) Vincenti Nord/Sud	2	
B) Ripartizione probabile del resto del colore	4/2	3/3
C) Tempo d'affrancamento	2	1
Prese affrancabili	1	2

③

♥ 8642
NORD SUD
♥ 9753

A) Vincenti Nord/Sud	0	
B) Ripartizione probabile del resto del colore	3/2	4/1
C) Tempo d'affrancamento	3	—
Prese affrancabili	1	—

IL “COLPO IN BIANCO” consiste nel giocare immediatamente *cartina* da entrambe le *mani*. Lo scopo è di provvedere alla cessione anticipata di una *presa* all'avversario (atto necessario per conseguire l'affrancamento sperato) e di conservare il *collegamento* nel colore.

♠ 53
♥ 52
♦ 642
♣ AK8742



♠ AK6
♥ AK64
♦ A753
♣ 65

IL “COLPO IN BIANCO”

Contratto: 3SA - Attacco: Donna di ♥

Vincenti: 7 (2♠ + 2♥ + 1♦ + 2♣).

*Affrancare il seme di ♣ è semplice se le carte mancanti a ♣ sono ripartite 3/2 (68%). Giocando però Asso e Re di ♣ e ♣, è possibile affrancare il colore ma, mancando il *collegamento* e gli *ingressi al morto*, non sarai in grado di incassare il prodotto dell'*affrancamento*. Per risolvere questo problema è necessario ricorrere a un preliminare *colpo in bianco*, giocando inizialmente *cartina* da Sud e da Nord nel colore di ♣; ciò ti permetterà di conservare il *collegamento* e di accedere al patrimonio delle *prese affrancate*, ovviamente sempre e solo con la ripartizione 3/2 del *resto del colore*.*