



# FEDERAZIONE ITALIANA GIOCO BRIDGE SETTORE INSEGNAMENTO



DISCIPLINA SPORTIVA  
ASSOCIATA RICONOSCIUTA  
DAL CONI

Consigliere Tecnico Responsabile  
**FEDERIGO FERRARI CASTELLANI**

Realizzazione per conto della Commissione Insegnamento  
**VALENTINO DOMINI - GIANPAOLO RINALDI - RUGGERO VENIER**

## IL MIO PRIMO BRIDGE



## LE BASI DEL GIOCO

### LEZIONE 5

#### TESTO:

<b>5.1</b>	L'OBIETTIVO DELLA COPPIA IN CONTROGIOCO	66
<b>5.2</b>	LA VALUTAZIONE DELLE RISORSE DISPONIBILI IN CONTROGIOCO	
<b>5.3</b>	L'ATTACCO INIZIALE NEI CONTRATTI A SENZA ATOUT	67
<b>5.4</b>	LA CARTA D'ATTACCO NEI CONTRATTI A SENZA ATOUT	68

#### ESERCIZI:

<b>E.1</b>	QUALE OBIETTIVO ABBIAMO IN CONTROGIOCO?	71
<b>E.2</b>	QUANTE RISORSE POSSIEDE IL COMPAGNO?	72
<b>E.3</b>	QUALE SEME SCEGLI PER L'ATTACCO?	73
<b>E.4</b>	QUALE CARTA SCEGLI PER L'ATTACCO?	74

**5.1 L'OBIETTIVO DELLA COPPIA IN CONTROGIOCO**

La coppia che *controgioca* ha come proprio obiettivo un numero di *prese* tale da rendere impossibile al *giocante* la realizzazione del contratto prescelto.

L'obiettivo dei *controgiocanti* si determina sottraendo dal numero fisso **8** il numero delle prese scommesse dall'avversario. Verifichiamo con qualche esempio:

	CONTRATTO AVVERSARIO	→	CALCOLO OBIETTIVO DI CONTROGIOCO	→	OBIETTIVO DI CONTROGIOCO
①	<b>3SA</b>		<b>8 - 3 = 5</b>		<b>5 prese</b>
②	<b>1SA</b>		<b>8 - 1 = 7</b>		<b>7 prese</b>
③	<b>6SA</b>		<b>8 - 6 = 2</b>		<b>2 prese</b>

Per la coppia che controgioca stabilire inizialmente il proprio obiettivo di *prese* è un'operazione fondamentale dalla quale dipendono molte delle successive azioni.

**5.2 LA VALUTAZIONE DELLE RISORSE DISPONIBILI IN CONTROGIOCO**

Chi *controgioca*, considerando le proprie risorse e le scelte di *contratto* dell'avversario, è spesso in grado di quantificare in modo approssimato i *punti onori* posseduti dal compagno.

Il riferimento centrale è rappresentato dal *contratto* avversario la cui scelta prevede una quantità *statistica* di *punti onori* (da ... a) e per ottenere una valutazione delle risorse (*punti onori*) del compagno è necessario:

- Sostituire al *contratto* scelto dall'avversario la fascia di *punti onori* prevista dalla *tabella per la decisione dei contratti*.
- Sommare questo dato al proprio *punteggio onori*.
- Compiere il **complemento a 40**, dove tale numero rappresenta il *punteggio onori* globalmente disponibile.

Verifichiamo con qualche esempio:

**① La coppia in NORD/SUD gioca il contratto di 2SA:**

<b>N/S</b> <b>23/24</b> punti onori (giustificativo)	+	<b>OVEST</b> <b>8</b> punti onori (effettivi)	=	<b>N/S + OVEST</b> <b>31-32</b> punti onori (approssimativi)	→	<b>EST</b> <b>9/8</b> punti onori (approssimativi)
--	---	---	---	--	---	--

**② La coppia in NORD/SUD gioca il contratto di 3SA:**

<b>N/S</b> <b>25/32</b> punti onori (giustificativo)	+	<b>OVEST</b> <b>3</b> punti onori (effettivi)	=	<b>N/S + OVEST</b> <b>28-35</b> punti onori (approssimativi)	→	<b>EST</b> <b>5/12</b> punti onori (approssimativi)
--	---	---	---	--	---	---

Maggiore è la forbice di punteggio espressa dal *giustificativo* del *contratto* avversario e maggiore è l'oscillazione di punteggio accreditabile al compagno (da ...a).

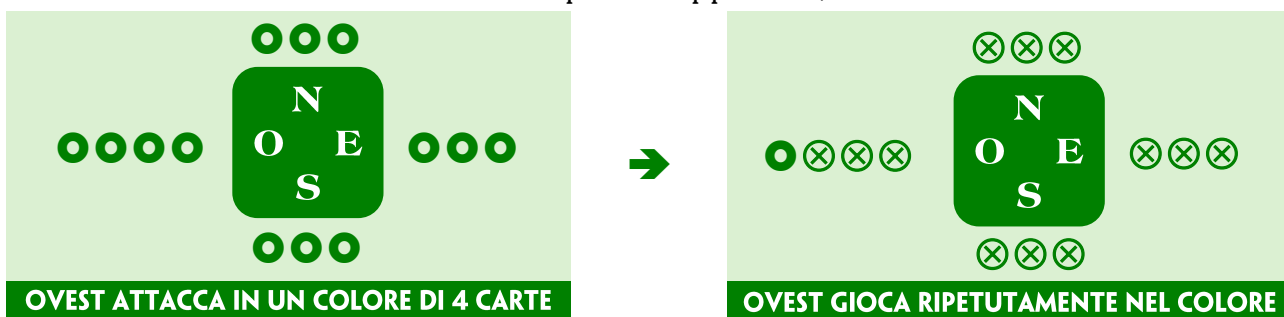
**5.3 L'ATTACCO INIZIALE NEI CONTRATTI A SENZA ATOUT**

L'attacco iniziale, prima azione di affrancamento della coppia controgioicante, è un privilegio e una responsabilità: molti contratti vengono 'battuti' o realizzati a seguito di questa prima azione.

Gli schemi di coppia, previsti per l'attacco, prevedono un codice comunicativo attraverso il quale chi attacca manifesta le proprie intenzioni di affrancamento, indicando allo stesso tempo le risorse disponibili nel colore di attacco.

Nell'ambito dei **contratti a senza atout** è normale **attaccare in un colore lungo** (di almeno 4 carte), colore che permette, nell'ipotesi di una ripartizione equilibrata delle carte mancanti, l'affrancamento della lunghezza.

Osserviamo una situazione fortunata per la coppia in E/O:



Giocando per tre volte nel colore e cedendo ripetutamente la presa, Ovest può affrancare una presa di lunghezza, ciò presuppone una ripartizione equilibrata delle carte mancanti possedute dall'avversario.

L'attacco iniziale concede la posizione di 4° di mano all'avversario e ciò costituisce un handicap per chi attacca, teoricamente quantificabile in circa mezza presa; questo iniziale svantaggio può essere compensato dalle azioni successive che possono condurre all'affrancamento della lunghezza del seme; molto spesso un **attacco efficace proviene da un seme di cinque carte**.

**La scelta del colore d'attacco deve essere in sintonia con l'obiettivo di prese della coppia.**

Osserviamo questo esempio di scuola a fronte di diverse ipotesi di contratto.

**QUAL È L'ATTACCO MIGLIORE?**

<p>♠ <b>A2</b> ♥ <b>KQ54</b> ♦ <b>QJ10987</b> ♣ <b>8</b></p>		<p>① Sud gioca <b>7SA</b> ② Sud gioca <b>6SA</b> ③ Sud gioca <b>3SA</b></p>
--	--	---

① **Contratto 7SA:** l'attacco più efficace è con l'Asso di ♠; il contratto avversario è down!

② **Contratto 6SA:** l'attacco più efficace è con il Re di ♥; affrancare una presa a ♥ è il modo più diretto per raggiungere l'obiettivo di contro gioco (2 prese).

③ **Contratto 3SA:** l'attacco più efficace è con la Donna di ♦; 5 prese rappresentano l'obiettivo della coppia E/O, il modo per raggiungerlo è affrancare prese nel seme di ♦.

Ricorda inoltre che quando nel nostro colore di attacco un avversario possiede lunghezza pari o superiore alla nostra nel colore non c'è possibilità di *affrancamento di lunghezza*.

Possedendo due colori di pari lunghezza è normale scegliere, come colore di attacco, il seme che contiene il maggior numero di *carte affrancabili*.

Monitoriamo la situazione con qualche esempio; l'avversario gioca 3SA e a noi spetta, senza alcuna indicazione, l'*attacco iniziale*:

<b>1.</b>	<b>2.</b>	<b>3.</b>
♠ AJ964	♠ QJ65	♠ 654
♥ K52	♥ QJ754	♥ A743
♦ 742	♦ 87	♦ A5
♣ A3	♣ A3	♣ QJ109
ATTACCO A ♠	ATTACCO A ♥	ATTACCO A ♣

- ① L'attacco più efficace è nel colore lungo: ♠.
- ② A parità di qualità (♥/♠) è preferibile attaccare nel colore più lungo: ♥.
- ③ A parità di lunghezza (♥/♣) è preferibile attaccare a ♣, seme che presenta un maggior numero di carte affrancabili (l'attacco da una sequenza è sicuro e produttivo).

### 5.4 LA CARTA D'ATTACCO NEI CONTRATTI SENZA ATOUT

Chi *attacca* deve prioritariamente verificare se nel seme c'è la possibilità di iniziare il gioco utilizzando **una carta codice**, cioè con una carta che descrive con certezza al compagno il possesso di almeno ulteriori due altre carte.

**Sono carte codice:** l'ASSO - il RE - la DONNA - il FANTE - il 10.

**LE CARTE "CODICE" DI OGNI SEME**

<b>ASSO</b>	<b>RE</b>	<b>DONNA</b>	<b>FANTE</b>	<b>DIECI</b>


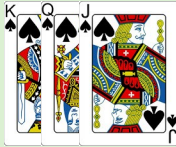
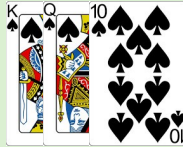

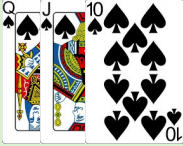
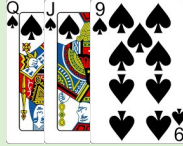


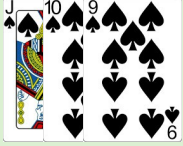




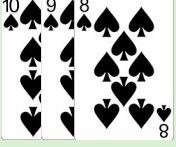



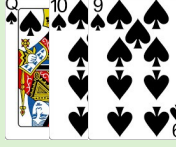
Ogni carta *codice* giocata:

**a) nega la carta precedente;** **b) descrive almeno altre due carte** di cui una è sicuramente quella immediatamente successiva.

La locuzione "**almeno il ...**" indica il possesso della carta descritta o di una carta di valore superiore.

**ASSO:** PROMETTE IL RE E "ALMENO IL FANTE"

	→		
--	---	--	--

<b>RE:</b>	<b>NEGA L'ASSO PROMETTE LA DONNA E "ALMENO IL 10"</b>					
	⇒					
<b>DONNA:</b>	<b>NEGA IL RE, PROMETTE IL FANTE E "ALMENO IL 9"</b>					
	⇒					
<b>FANTE:</b>	<b>NEGA LA DONNA, PROMETTE IL 10 E "ALMENO L'8"</b>					
	⇒					
<b>10:</b>	<b>NEGA IL FANTE, PROMETTE IL 9 E "ALMENO IL 7"</b>					
	⇒					

L'attacco con una **carta codice** prevede la presenza di **onori in sequenza** o 'quasi in sequenza' e in particolare le figure di carte proposte per l'attacco con carta codice descrivono:

- **SEQUENZE** (almeno tre carte in serie capeggiate da un onore): **QJ1063**.
- **SEQUENZE INTERROTTE** (due carte consecutive capeggiate da un onore, una carta mancante e una carta immediatamente successiva alla carta mancante): **QJ963**.
- **SEQUENZE INTERNE** (due carte consecutive capeggiate da un onore e una carta superiore alla carta negata dalla carta di attacco): **AQJ63** - **AJ1063**.

**Nota:** Il **9**, pur non essendo un onore, può essere codificato per l'attacco; in particolare con figure del tipo **J98XX** o **Q98XX**, l'attacco di 9 può essere valorizzato per descrivere la presenza della carta successiva (l'8) e di un onore superiore.

**Ricorda che** si attacca con la prima delle carte equivalenti:

- Con una "sequenza d'onori" (**KQJ**; **QJ10**)
- Con una "quasi sequenza" d'onori (**QJ9**; **AQJ**)

### SE NON È POSSIBILE ATTACCARE CON UNA CARTA CODICE ...

Se non è possibile attaccare con **carta codice**, si ricorre ad una di queste alternative:

- se il colore contiene uno o più onori maggiori (**A/K/Q**) si attacca con la carti-

na **più piccola** posseduta;

**b)** se il colore **non contiene onori maggiori** si attacca con la **seconda cartina dall'alto**.

Verifichiamo con qualche esempio:

**ESEMPIO ①:**



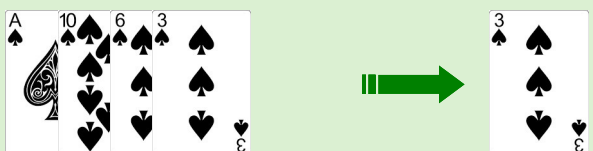
**① SI ATTACCA CON IL 4:** 'piccola' con l'onore. Non si attacca con la Donna, la Donna è una *carta codice*.

**ESEMPIO ②:**



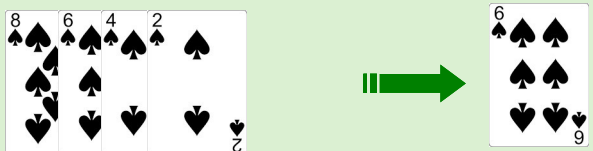
**② SI ATTACCA CON IL 2:** 'piccola' con l'onore. Non si attacca con il Re, il Re è una *carta codice*.

**ESEMPIO ③:**



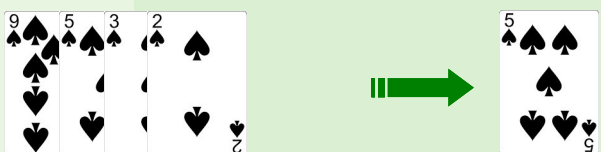
**③ SI ATTACCA CON IL 3:** 'piccola' con l'onore.

**ESEMPIO ④:**



**④ SI ATTACCA CON IL 6:** *seconda cartina dall'alto*.

**ESEMPIO ⑤:**



**⑤ SI ATTACCA CON IL 5:** *seconda cartina dall'alto*.

**Non potendo attaccare con 'carta codice' si attacca di cartina**

a) **Possedendo onori maggiori: con la cartina più piccola**

b) **Non possedendo onori maggiori: con la 2<sup>A</sup> cartina dall'alto**



**E.1 QUALE OBIETTIVO ABBIAMO IN CONTROGIOCO ?**

Verifica l'obiettivo di controgioco della coppia in E/O.

**1**

CONTRATTO N/S	OBIETTIVO E/O
------------------	------------------

**2SA**    8 - \_\_\_ = \_\_\_

**2**

CONTRATTO N/S	OBIETTIVO E/O
------------------	------------------

**7SA**    8 - \_\_\_ = \_\_\_

**3**

CONTRATTO N/S	OBIETTIVO E/O
------------------	------------------

**3SA**    8 - \_\_\_ = \_\_\_

**4**

CONTRATTO N/S	OBIETTIVO E/O
------------------	------------------

**4SA**    8 - \_\_\_ = \_\_\_

**5**

CONTRATTO N/S	OBIETTIVO E/O
------------------	------------------

**6SA**    8 - \_\_\_ = \_\_\_

**6**

CONTRATTO N/S	OBIETTIVO E/O
------------------	------------------

**1SA**    8 - \_\_\_ = \_\_\_

**7**

CONTRATTO N/S	OBIETTIVO E/O
------------------	------------------

**2SA**    8 - \_\_\_ = \_\_\_

**8**

CONTRATTO N/S	OBIETTIVO E/O
------------------	------------------

**5SA**    8 - \_\_\_ = \_\_\_

**E.2 QUANTE RISORSE POSSIEDE IL COMPAGNO?**

Valuta le possibili risorse del compagno in controgio.

**1**

N/S GIOCA <b>6SA</b>	GIUSTIFICATIVO N/S DA ___ A ___	OVEST POSSIEDE <b>4 PO</b>	EST POSSIEDE ? ___ / ___ ?
-------------------------	------------------------------------	-------------------------------	-------------------------------

**2**

N/S GIOCA <b>3SA</b>	GIUSTIFICATIVO N/S DA ___ A ___	OVEST POSSIEDE <b>8 PO</b>	EST POSSIEDE ? ___ / ___ ?
-------------------------	------------------------------------	-------------------------------	-------------------------------

**3**

N/S GIOCA <b>2SA</b>	GIUSTIFICATIVO N/S DA ___ A ___	OVEST POSSIEDE <b>11 PO</b>	EST POSSIEDE ? ___ / ___ ?
-------------------------	------------------------------------	--------------------------------	-------------------------------


**4**

N/S GIOCA <b>3SA</b>	GIUSTIFICATIVO N/S DA ___ A ___	OVEST POSSIEDE <b>3 PO</b>	EST POSSIEDE ? ___ / ___ ?
-------------------------	------------------------------------	-------------------------------	-------------------------------

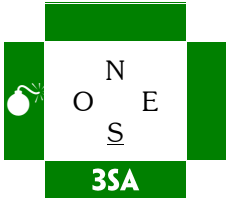



**E.3 QUALE SEME SCEGLI PER L'ATTACCO?**


In tutti i casi proposti l'avversario dichiara un contratto a senza atout e a te spetta l'attacco iniziale. In quale seme attacchi? (**barrare**)


**1** **OVEST** 


♠ K63  
♥ AJ852  
♦ 7  
♣ 10984
















**2** **OVEST** 


♠ 109  
♥ J10974  
♦ 63  
♣ AQ52






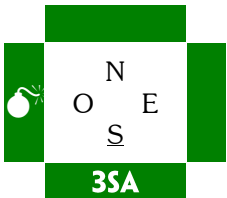









**3** **OVEST** 


♠ K864  
♥ Q1083  
♦ K2  
♣ Q104
















**4** **OVEST** 


♠ AK6  
♥ 63  
♦ KQJ52  
♣ 87






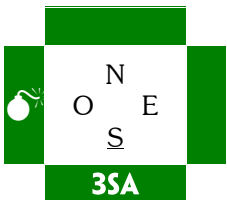









**5** **OVEST** 


♠ K52  
♥ 874  
♦ A63  
♣ QJ1098






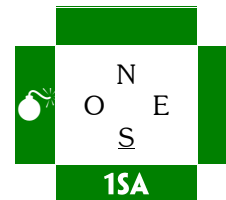









**6** **OVEST** 


♠ 962  
♥ Q10873  
♦ A4  
♣ KQ5
















**7** **OVEST** 


♠ KJ96  
♥ 10984  
♦ 875  
♣ 42











**8** **OVEST** 

♠ Q103  
♥ Q103  
♦ Q103  
♣ 10987











**E.4 QUALE CARTA SCEGLI PER L'ATTACCO?**

L'avversario è impegnato in un contratto a senza, individua la possibile carta di attacco iniziale con le seguenti combinazioni.

1) **KQJ6**2) **QJ106**3) **J1094**4) **KQ642**5) **KQ102**6) **QJ932**7) **QJ632**8) **AKJ52**9) **AK652**10) **KJ1043**11) **AJ1075**12) **A5432**13) **K8752**14) **KJ864**15) **Q7632**16) **QJ1054**17) **9764**18) **Q1098**19) **AQJ85**20) **KJ1063**21) **J10842**22) **10764**23) **J1097**24) **AJ873**25) **KQ954**26) **AKJ109**27) **Q1098**28) **AQ973**29) **J7652**30) **KJ742**