

Rino Lucenò

I BLUE BOOKS
DEL BRIDGE

I primi passi
a Bridge



A1

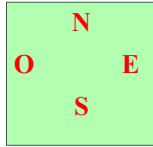
EDIZIONI
LUX BRIDGE

Capitolo 1

1.1.

Il concetto di presa

Il Bridge è un gioco di coppia. I giocatori si dividono in 2 coppie:



Ad ogni giocatore vengono distribuite 13 carte.

In ogni colore viene definito un valore delle carte come segue
in ordine decrescente:

A K Q J T 9 8 7 6 5 4 3 2

Le carte in rosso vengono dette “onori”.

Se un giocatore gioca una carta, gli altri, in senso orario, sono tenuti, se ne hanno, a rispondere con una carta dello stesso colore (seme).

Una volta finito il giro il giocatore, che ha giocato la carta più alta, si aggiudica la “presa” ed ha diritto di continuare il gioco.

Alla fine saranno state assegnate:

“ 13 prese ”

Manovre elementari per fare le prese

Impasse ed expasse

Il mezzo più semplice per fare prese è quello di realizzare gli onori.

Diremo:

- ▶ “*prese di testa o di battuta*” quelle che si realizzano con carte già vincenti.
Esempio AKQ.
- ▶ “*prese di affrancamento*” quando una o più carte saranno promosse a vincenti attraverso una qualche manovra tecnica.
- ▶ “*forchetta*” una *coppia di onori, mancante di quello intermedio*, *esempio*: AQ, KJ, QT ecc. Una “*forchetta*” si dice:
“*concentrata*” se i suoi estremi sono nella stessa mano,
“*ripartita*” nel caso contrario, *esempio*:

N	AQ	Ax	① Per fare 2 prese giocare x → Q
S	xx	QJ	② Per fare 2 prese giocare Q → x

① ②

Si dice *impasse* la tecnica che prevede di giocare l'onore inferiore di una forchetta allo scopo di realizzare la presa, se l'onore superiore mancante è collocato alla sua sinistra. Un *impasse* può essere *semplice, doppio o triplo*.

Si dice *expasse* la tecnica che prevede di realizzare una presa quando l'onore superiore mancante è alla sua sinistra. *Esempio*:

N	Kx	Qxx	QJx	Jxxx
S	xx	Axx	xxx	AKx

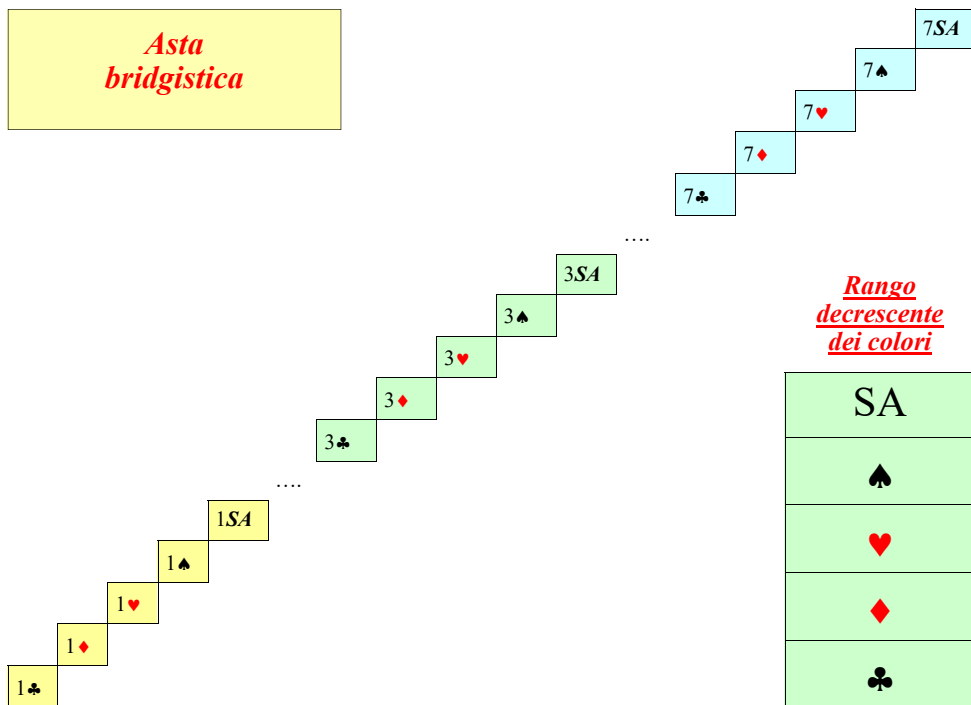
La differenza evidente tra le due tecniche è che mentre nell'*impasse* non dobbiamo cedere la presa agli avversari con l'*expasse* questo è impossibile.

1.2.		Scopo del gioco
		<p>Ogni coppia dovrà:</p> <p>1) Dichiarare il “<u>Contratto</u>” “ quante prese e con quale tipo di gioco :</p> <ul style="list-style-type: none"> • a colore : con l’atout (briscola) • Senza Atout (SA) : senza briscole. <p>2) Mantenere il contratto.</p>
1.3.		Il contratto
	<p>Ad Atout</p> <p>A senza atout</p>	<p>si sceglie uncolore scelto come “briscola” (“atout”)</p> <p>vuol dire che non esiste “briscola” (come a tre sette). Il numero che precede il tipo di contratto indica le prese che la linea intende realizzare aumentato di 6, quindi :</p> <p style="text-align: center;">3♥ = 9 prese con atout ♥ 3SA = 9 prese senza atout</p> <p style="text-align: center;"><i>Il significato dell’atout è che nei casi in cui un giocatore non ha da rispondere in un colore può aggiudicarsi la presa giocando un’atout.</i></p>
1.4.		Fasi del gioco
1	Dichiarazione o licita	<p>Le due coppie, attraverso lo scambio d’informazioni, determinano il contratto. Cioè :</p> <p style="text-align: center;">1) n° di prese = min 7 max 13 2) tipo = atout o SA</p> <p style="text-align: center;">La licita finisce con 3 passi consecutivi</p>
2	Dichiarante	<p>Giocatore che cercherà di mantenere il contratto, è colui che per primo dichiara la natura del contratto finale non il n° di prese.</p>
3	Attacco	<p style="text-align: center;">La prima carta giocata.</p> <p>Diritto che spetta al giocatore a sinistra del Dichiarante</p>
4	Morto	<p>Il compagno del Dichiarante. Egli scopre le proprie carte e perde il diritto di giocare la mano.</p>
5	Gioco	<p>Sviluppo delle 13 prese.</p>

1.5.	La dichiarazione o licita		
	La prima parola spetta al Punti onori della mano scala "Milton Work" Per aprire il gioco	"mazziere" . A = 4 punti K = 3 punti Q = 2 punti J = 1 punto PO = 12/+	
1.6.	Come aprire il gioco?		
1	1 ♣ ♦ ♥ ♠	12-20	4/+ ♣ ♦ ♥ ♠
2	2 ♣ ♦ ♥ ♠	21/+	4/+ ♣ ♦ ♥ ♠

Una volta che il gioco è stato aperto, qualsiasi giocatore, a sua discrezione, può rialzare il contratto secondo la seguente scala:

**Asta
bridgistica**



1.7	Valore dei contratti		
	Colore	Punti della 1^a presa	Punti dalla 2^a alla 7^a presa
	♣♦	20	20
	♥♠	30	30
	SA	40	30

1.8	La partita di bridge		
	E' composta di due manche	Ogni manche richiede contratti per punti 100	manche = 100 punti

Esempi

	3♣♦ = 60	3♥♠ = 90	3SA = 100
--	-----------------	-----------------	------------------

Manche

	3SA = 100	4♥♠ = 120	5♣♦ = 100
--	------------------	------------------	------------------

1.9	Manche principale		
	4♥♠ = 120		
	3SA = 100		

1.10	La ricerca del contratto		
	PO linea necessari	3SA = PO 25	
		4♥♠ = PO 25	
		5♣♦ = PO 28	

1.11	Premi di manche		
	in prima	punti 300	
	in seconda o zona	punti 500	

1.12	Come scegliere l'atout		
	Il colore	con 8/+ carte linea.	

1.13	<i>Contratti speciali</i>		
		<i>Prese</i>	<i>Premi</i>
	<i>Piccolo slam</i>	<i>12</i>	<i>500 - 750</i>
	<i>Grande slam</i>	<i>13</i>	<i>1000 - 1500</i>
1.14	<i>Penalità = prese in meno</i>		
	<i>Possono essere:</i>	<i>normali contrate surcontrate</i>	
1.15	<i>Distribuzione delle mani</i>		
	1	Bilanciate	4333-4432
	2	Semibilanciate	5332
	4	Sbilanciate	tutte le altre
1.16	<i>Classificazione delle mani aperte a livello uno</i>		
	Mano minima	12-16	
	Mano massima	17-20	
1.17	<i>Regole di apertura</i>		
	<i>Distribuzione</i>	<i>Apertura</i>	
1	due colori diversi	nel più lungo	
2	due colori quarti	rango inferiore	
3	due colori quinti	rango maggiore	

<i>Esempi</i>						
1	AQxx	Axx	Axxxxx	x	1♦	più lungo
2	AQxxx	Ax	Axxxx	x	1♠	rango superiore
3	AQxxx	x	x	AKxxxxx	1♣	più lungo
4	KJxx	xx	xx	AQxxx	Ⓟ	solo 10 PO
5	AQxx	Ax	Axxx	xxx	1♦	rango inferiore
6	xx	Axx	Axxx	AQxx	1♣	rango inferiore
7	Axxx	Axxx	Axx	xx	1♥	rango inferiore
8	AKxx	Axx	xx	AQxx	1♣	rango inferiore
9	AKx	Axx	xx	AQxxx	1♣	unico
10	AKx	AQxxx	xx	Axx	1♥	unico
<i>Esercizi</i>						
	♠	♥	♦	♣	<i>PO</i>	<i>Apertura</i>
1	AQxx	Kxxxx	xx	Qx		
2	AQxx	Kxxx	Axx	Qx		
3	KQxxx	Kxx	AQxx	x		
4	KQxxx	KQxx	Ax	xQ		
5	KQxx	KQxx	Axx	xQ		
6	x	xx	AKxx	KQxxxx		
7	AKxx	xx	x	AQxxxx		
8	AKx	AQx	AKJxxx	x		
9	AKx	AQJxx	AQxx	x		
10	AKx	AKQxx	AKJx	x		
11	AKxx	AQxx	AQx	Kx		
12	AKJx	AQJx	AQx	Kx		
13	KQxxxx	Axxx	Ax	x		
14	Axx	Qxxx	AJxx	x		
15	Axx	AQxx	AKxx	Jx		

16	KQ xxx	KJ xx	A x	xx			
17	KQJ xx	A x	A xxxx	x			
18	KJ xx	A xx	A xx	K xx			
19	K xxx	A xx	A x	K xxx			
20	AQ xx	KQ x	A xxx	Q x			
21	AQ xxx	x	x	AK xxxx			
22	KJ xxx	xx	xx	AQ xx			
23	AK xx	x	A xxx	AQ xx			
24	AK x	AQ xxx	AJ xx	x			
25	AK xx	Q xxx	x	A xxx			
26	AK x	x	A xxx	AQ xxx			
27	AQ x	K x	AQ xxx	Q xx			
28	AQ xxx	K x	AQ x	Q xx			
29	AKQ x	x	AQ xx	Q xxx			
30	A xxx	x	AQ xxx	Q xx			
31	A xxxx	AQ xxx	x	Q x			
32	J xxxx	AQ xxx	A	Q x			
33	A xxxxx	AQ xx	x	Q x			
34	A xxx	AQ xx	A x	xxx			
35	A xxx	xx	A x	AKQ xx			
36	A xxxx	x	A xx	AKQ x			
37	AK xx	AKQ x	J xxx	x			
38	A xxx	K xx	A x	A xxx			
39	AK xx	AQ xxx	x	Q xx			
40	AK xxxx	x		AK xxxx			
41	A xxxx	AQ x	A x	K xx			

1.17	Le mani bilanciate		
	<u>Le distribuzioni</u>	<ul style="list-style-type: none"> • 4333 • 4432 • 5332 (5^a minore) 	
1.18	Come aprire il gioco?		
1	12-14	1 ♣ ♦ ♥ ♠	
2	15-17	1SA	
3	18-20	1 ♣	con 4 ♣ o senza 4 ^a minore
		1 ♦	con 4 ♦
4	21-22	2SA	
5	23/+	2 ♣	

Nota bene

Su 2 ♣ il Rispondente non può passare
mentre su tutte le altre
se non possiede il complemento a 25 deve passare.

1.19	Risposte di Sud all'apertura 2 ♣		
	2 ♦ 2 ♥ ♠	= relais = 5 ♥ ♠	
1.20	Le aperture 2 ♦ ♥ ♠		
	2 ♦ 2 ♥ ♠	21/+ 21/+	4/+ ♦ 5/+ ♥ ♠
1.21	Risposte di Sud all'apertura 2 ♦ ♥ ♠		
	2SA 2 ♥ ♠	= relais = 5 ♥ ♠	

	Capitolo 2		
1.1.	Il secondo giocatore (Est)		
	Una volta che l'avversario ha aperto il gioco, possiamo entrare in dichiarazione per una delle seguenti ragioni:		

	PO	Distribuzione	Obiettivo	Licita
1	6-16	Buon colore quinto	1) Indicare un attacco; 2) Competere in caso di fit; 3) Costruire una manche.	1 a col.
2	10-16	Buon colore sesto	1) Indicare un attacco; 2) Competere in caso di fit; 3) Costruire una manche.	2 a col.
3	16-18	Bilanciati con valori col. apertura	• Parziale o manche	ISA
4	12-16	Bilanciati con nobile	• Parziale o manche	Contro
5	17/+	Sbilanciati-bilanciati	• Manche	Contro

Esempi

L'avversario ha aperto 1♦ cosa dichiariamo con:

	PO	Int.	PO	Dist				
1	KQ xxx	KJ xx	A x	xx	13	1♠	6-16	5♠
2	KQJ xx	xx	xxxx	xx	6	1♠	6-16	5♠
3	AKJ xx	A xx	A x	K xx	19	⊗	17/+	
4	K xxx	A xx	A xx	K xx	14	⊗	12-16	bil
5	AQ xx	KQ x	A xxx	Q x	17	ISA	16-18	bil
6	AQ xxx	x	x	KQ xxxx	11	2♣	6-16	6♣5♠
7	KJ xxxx	x	x	AQ xxx	10	1♠	6-16	6♠5♣
8	AK xx	A xxx	x	AQ xx	17	⊗	12-16	
9	AQ xx	x	A xxx	A xxx	14	Ⓟ	no 3♥	
10	A x	Q xxx	x	KQ xxxx	11	2♣	10-16	6♣
11	AQ x	AQ xxx	A xxx	x	16	1♥	6-16	5♥
12	AQ x	KJ x	AQ xx	A xx	20	⊗	17/+	

Esercizi: sei in Est e Nord ha aperto 1♥ . Cosa dichiarare?

PO Licita Perché?

1	J xxxx	KJ x	A x	xxx			
2	J xxxx	A x	A xxxx	x			
3	KJ xx	A xx	A xx	K xx			
4	K xx	A xxx	A xx	K xx			
5	AQ xx	KQ x	A xxx	Q x			
6	AQ x	xx	xx	KQ xxxx			
7	J xx	A x	A x	QJ xxxx			
8	AJ xx	x	A xx	QJ xxx			
9	AK xx	AQ x	A xxx	Q x			
10	AK xxx	xxx	x	xxxx			
11	Q xxxxx	A xx	xxx	x			
12	A xx	K x	AQ xxx	Q xx			
13	AQ xxx	K x	AQ x	Q xx			
14	AKQ xx	x	AQ xx	QJ x			
15	A xxx	x	AQ xx	Q xxx			
16	A xxxx	AQ xxx	x	Q x			
17	AJ xxx	x	AQ xxx	Q x			
18	A xxxxx	xx	AQ x	Q x			
19	A xx	AQ xx	A xx	xxx			
20	A xxx	xx	A x	AKQ xx			
21	AK xx	xx	xxx	xxxx			
22	AK xxxx	x	AKQ x	Q x			
23	xx	x	A xxxx	A xxxx			
24	AK xx	AQ xx	Q x	Q xx			
25	AK xxxx	x		AK xxxx			

	Capitolo 3
1.1.	Il terzo giocatore (Sud)
	<u>Se Est è passato</u> Sud può dare 4 tipi di risposte:
1	Passo
2	Cambio di colore
3	SA
4	Appoggio

Criteri generali

1	Passo	<u>Negativo per la “manche”</u> , Informa Nord che se anche possiede il Max non si raggiungono i 25 punti linea
2	Cambio di colore	Può essere a livello 1 o 2, l’informazione iniziale è diversa: 1) a livello 1 = PO 6/+, col. 4°/+ 2) a livello 2 = PO 12/+, col. 4°/+
3	SA	1) 1SA = PO 6-10, senza col. sup. all’apertura. 2) 2SA = PO 11, senza col. sup. all’apertura. 3) 3SA = PO 12-14, senza col. sup. all’apertura.
4a	Appoggio a livello 2	1) su 1♣ = PO 6-9 , 5/+♣ 2) su 1♦ = PO 6-9 , 4/+♦ 3) su 1♥♠ = PO 6-9 , 4/+♥♠
4b	Appoggio a livello 3	1) su 1♣ = PO 9-11, 5/+♣ 2) su 1♦ = PO 9-11, 4/+♦ 3) su 1♥♠ = PO 9-11, 4/+♥♠
4c	Appoggio a livello 4	1) su 1♥♠ = PO 6-11, 4/+♥♠ mano molto sbilanciata

Nota bene

**I punteggi estremi possono valutati dal giocatore secondo le prese certe:
livello 2 = 2 prese; livello 3 = 3 prese ; livello 4 = 4 prese**

<i>PO</i>	<i>N</i>	<i>S</i>	<i>PO</i>	<i>Distr</i>
12-20	1♣	Ⓢ	0-5	any
4/+♣		1♦♥♠	6/+	4°/+
18-20		<i>ISA</i>	6-10	4♣
2/+♣		2♣	6-9	5♣
		2♦♥♠		
		<i>2SA</i>	11	4♣
		3♣	9-11	5♣
		3♦♥♠		
		<i>3SA</i>	12-14	4♣

<i>PO</i>	<i>N</i>	<i>S</i>	<i>PO</i>	<i>Distr</i>
12-20	1♦	Ⓢ	0-5	any
4/+♦		1♥♠	6/+	4°/+
		<i>ISA</i>	6-10	
		2♣	12/+	4/+♣
		2♦	6-9	4/+♦
		2♥♠		
		<i>2SA</i>	11	bil
		3♣		
		3♦	9-11	4/+♦
		3♥♠		
		<i>3SA</i>	12-14	bil

<i>PO</i>	<i>N</i>	<i>S</i>	<i>PO</i>	<i>Distr</i>
12-20	1♥	Ⓢ	0-5	any
4/+♥		1♠	6/+	4°/+
18-20		<i>ISA</i>	6-10	
2/+♣		2♣♦	12/+	4/+♣♦
		2♥	2/3 prese	4/+♥
		2♠		
		<i>2SA</i>	11	bil
		3♣♦		
		3♥	3 prese	4/+♥
		3♠		
		<i>3SA</i>	12-14	bil
		4♥	4/+ prese	4/+♥

<i>PO</i>	<i>N</i>	<i>S</i>	<i>PO</i>	<i>Distr</i>
12-20	1♠	Ⓢ	0-5	any
4/+♠		<i>ISA</i>	6-10	
		2♣♦	12/+	4/+♣♦
		2♥	12/+	5♥
		2♠	2/3 prese	4/+♠
		<i>2SA</i>	11	bil
		3♣♦♥		
		3♠	3 prese	4/+♠
		<i>3SA</i>	12-14	bil

Considerazioni

Nord apre 1♥ e tu in Sud hai:

♠	♥	♦	♣	Quante prese pensi di portare a Nord?
x	K	K	x	E ragionevole voler giocare 4♥?
x	Q	x		In caso positivo l'unica risposta possibile è: 4♥?
x	x			Supponi che La mano di Nord sia:
x	x			Axx Axxx xxx Axx
x	x			Cosa avrebbe risposto alla alicita di 2♥ o 3♥?

Conclusioni fondamentali

- 1) *L'appoggio mostra sempre meno di 12 PO*
- 2) *La risposta di 1SA ha la funzione di separatore tra licite deboli e forzanti manche.*
- 3) *La risposta 2 su 1 promette 12/+ PO ed è forzante manche.*
- 4) *L'appoggio in un nobile indica il n° di prese sicure che si portano all'apertore.*

Esempi di risposte sulle aperture di:

		1♣	1♦	1♥	1♠
1	Kx	1♥	1♥	3♥	<i>ISA</i>
	QJxx	PO = 6/+	PO = 6/+	PO = 9-11	PO = 6-10
	KJx	4♥	4♥	4/+♥	senza 4♠
	xxxx				

2	Axx	<i>3SA</i>	<i>3SA</i>	2♣	2♣
	QJx	PO = 12-14	PO = 12-14	PO = 12/+	PO = 12/+
	KJx	no 4♦♥♠	no 4♥♠	4/+♣	4/+♣
	Qxxx				

3	Axxx	1♦	1♠	1♠	4♠
	x	PO 7/+	PO 7/+	PO 7/+	PO 7/11
	KJxx	4/+♦	4/+♠	4/+♠	4/+♠
	Qxxx				

4	xx	1♥	1♥	2♦	2♥
	AKxxx	PO 7/+	PO 7/+	PO 12/+	PO 12/+
	KJxx	4/+♥	4/+♥	4/+♦	5/+♥
	Qx				

5	xx	3♣	<i>ISA</i>	<i>ISA</i>	<i>ISA</i>
	Kx	PO 10/11	PO 7/10	PO 7/10	PO 7/10
	QJx	4/+♣	no 4♦♥♠	no fit, no 4♠	no fit
	KJxxxx				

6	KQxx	1♥	2♣	2♣	2♣
	AJxx	PO 7/+	PO 12/+	PO 12/+	PO 12/+
	x	4/+♥	4/+♣	4/+♣	4/+♣
	KJxx				

Esercizi: come rispondi sulle aperture di 1 a colore?

1♣

1♦

1♥

1♠

83	AQx				
	Kxx				
	xxx				
	Kxxx				

84	QJxx				
	xxxx				
	Axx				
	Qx				

85	J				
	KJxx				
	Jxxx				
	KJxx				

86	Qx				
	Kxxx				
	AJxx				
	Qxx				

87	KJ				
	KQxxxx				
	xx				
	Jxx				

88	AQxxxx				
	AQxx				
	x				
	xx				

La Stayman

Il “passo” come licita negativa dopo apertura 1SA è troppo poco per gestire le varie situazioni negative che ci possono capitare, *esempio*:

N	S	La domanda è:
Axxx	xx	Quante prese si fa giocando 1SA? = 4→ 1SA-3
Ax	xxxxx	Quante prese si fanno giocando 2♥? = 5-6.....→ 2♥-3/ 2♥-2
Axxx	xxx	La situazione non peggiora, anzi può migliorare per cui 2♥
Axx	xxx	è meglio di 1SA, perché valorizza le prese di lunghezza di Sud.

Altra considerazione im portante è che avendo Nord la mano forte è bene che riceva l'attacco per cui è preferibile dichiarare i colori in sottocolore. Quindi:

PO	distr	N	S	PO	distr.	PO	distr	N	S	PO	distr
15-17	bil	1SA	2♣	8/+	4♥♠	15-17	bil	1SA	2♣	8/+	4♥♠
			2♦	0/+	5♥	15-17	no 4♥♠	2♦			
			2♥	0/+	5♠	15-17	4♥	2♥			
			2♠			15-17	4♠	2♠			
			2SA	8	no 4♥♠	15-17	4♥4♠	2SA			
			3SA	9/+	no 4♥♠						

PO	distr	N	S	PO	distr.	PO	distr	N	S	PO	distr
15-17	bil	1SA	2♦	0/+	5♥	15-17	bil	1SA	2♥	0/+	5♠
15-17	bil	2♥	Ⓟ	0-7	5♥	15-17	bil	2♠	Ⓟ	0-7	5♠
			2SA	8	5♥				2SA	8	5♠
			3SA	9/+	5♥				3SA	9/+	5♠
			4♥	9/+	6♥				4♠	9/+	6♠

Il 2♣ interrogativo prende il nome di **Stayman** che la inventò. Mentre il sottocolore si chiama **Texas** dal luogo dove fu ideata.

Proseguimenti dopo Texas

Nulla vieta che il giocatore che ha usato la Texas prosegua dopo la licita del compagno mostrando mano limite (2SA) o fg (3SA o 4 nel nobile)

Implicazioni

- 1) *La Stayman contiene un nobile 4° e mai 5°;*
- 2) *Una Texas può essere negativa, invitante, forzante.*

Esercizi: come rispondi all'apertura di ISA?

PO Licita Perché?

89	J xxxx	J x	A x	xxxx			
90	J xxxx	K x	A xxxx	x			
91	KJ xx	A xx	xxx	K xx			
92	K xxx	A xxx	xx	K xx			
93	AQ xx	xxx	A xxx	Q x			
94	AQ x	xx	xx	KQ xxxx			
95	J xx	A x	A x	QJ xxxx			
96	AJ xx	x	A xx	QJ xxx			
97	AK xx	Q xx	A xxx	Q x			
98	AK xxx	xxx	x	xxxx			
99	Q xxxxx	A xx	xxx	x			
100	A xx	xx	AQ xxx	Q xx			
101	AQ xxx	K x	Q xx	Q xx			
102	AKQ xx	x	xxxx	QJ x			
103	A xxx	x	AQ xx	Q xxx			
104	A xxxx	AQ xxx	x	Q x			
105	AJ xxx	x	AQ xxx	Q x			
106	A xxxxx	xx	A xx	Q x			
107	A xx	AQ xx	A xx	xxx			
108	A xxx	xx	A x	AQ xxx			
109	AK xx	xx	xxx	xxxx			
110	AK xxxx	x	Q xxx	Q x			
111	xx	x	A xxxx	A xxxx			
112	AK xx	Q xxxx	Q x	Q xx			
113	AK xxxx	x		AK xxxx			
114	xxxx	xxx	x	AK xxx			
115	J xxx	xxxx	x	AK xx			

	Capitolo 4
1.1.	Nord su risposta di Sud
	<p>Con l'apertura di "<u>1 a colore</u>" abbiamo indicato:</p> <ul style="list-style-type: none"> • una intervallo di punteggio • lunghezza minima di un colore.
	<p>Con la seconda dichiarazione dobbiamo precisare:</p> <ul style="list-style-type: none"> • minimo (12-16) o massimo (17-20) di punteggio • distribuzione della mano (mono-bicolore) <p>Il metodo è molto semplice:</p>

	Forza	Licita	Descrizione
1	12-16	a livello più economico	licita economica
2	17-20	a salto o ascendente a liv.2	licita di Rever

Una licita che sintetizza i concetti del Bridge

	Nord	Sud	
12-15, 5/+♥	1♥	2♥	7/9, fit
Sei min o max?	3♥	4♥	Max

Esempi

Nord Sud PO Licita

1	Axxx	xxx	Axx	Axxx	1♣ 1♠	1♥	12	<i>Min</i>
2	Axxx	x	Ax	AKQxxx	1♣ 2♠	1♥	17	<i>Rever</i>
3	AQx	xx	Axxx	Axxx	1♦ 1SA	1♥	14	<i>Min</i>
4	Axx	KQx	Axxx	AQx	1♣ 2SA	1♥	19	<i>Rever bil.</i>
5	Axxxx	x	Ax	Axxxx	1♠ 2♣	1SA	12	<i>Min</i>
6	AKxxx	x	Ax	AQxxx	1♠ 3♣	1SA	17	<i>Rever</i>
7	AQxxx	x	AKx	Axxx	1♠ 3♣	1SA	17	<i>Rever</i>
8	AQxxxx	xx	AKx	Ax	1♠ 3♠	1SA	17	<i>Rever</i>
9	AQxxx	xxx	Axx	Ax	1♠ p	1SA	14	<i>Min</i>
10	AKxxxx	Kx	Ax	xxx	1♠ 2♠	1SA	14	<i>Min</i>
11	Axxx	x	Axxx	Axxx	1♦ 2♠	1♠	12	<i>Min</i>
12	Axxx	xx	Ax	AKxxx	1♣ 2♠	1♠	15	<i>Min</i>
13	xx	AQxxx	Axx	Axx	1♥ 1SA	1♠	14	<i>Min</i>
14	xx	AQxxx	AQ	AQxx	1♥ 3♣	1♠	18	<i>Rever</i>
15	xx	AQxxx	xx	AQxx	1♥ 2♣	1♠	12	<i>Min</i>

Esercizi

Nord Sud PO Licita

89	Axxx	x	Axxx	AQxx	1♣ ?	1♥		
90	xx	Axxx	Ax	AJxxx	1♣ ?	1♠		
91	xx	Axx	Ax	AJxxxx	1♣ ?	1♠		
92	x	AKxx	Ax	AQxxxx	1♣ ?	1♠		
93	x	AKxxx	A	AQxxxx	1♣ ?	1♠		
94	AKx	Kxx	Axxx	AQxx	1♣ ?	1♠		
95	AKxx	Kxx	Axx	AQxx	1♣ ?	1♠		
96	x	AQxxx	Ax	AQxxx	1♥ ?	1SA		
97	xx	AQxxx	Ax	AQxx	1♥ ?	1SA		
98	xx	AQxxx	Ax	Axxx	1♥ ?	1SA		
99	xx	AQxxxx	Ax	Axx	1♥ ?	1SA		
100	AKxx	AQxxx	x	Axx	1♥ ?	1SA		
101	AKx	AQxxx	xx	Axx	1♥ ?	1SA		
102	AKx	AQxxxx	xx	Ax	1♥ ?	1SA		
103	Axxx	AQxxx	xx	Ax	1♥ ?	1♠		

L'avvicinamento a Slam

Per giocare uno slam occorrono

PO 32-33 con mano bilanciata.

Se un giocatore ritiene di poter giocare lo slam deve verificare:

- per il Piccolo Slam il n° di Assi.
- per il Grande Slam il n° di Assi e Re.

La Blackwood = Richiesta d'assi e Re

<i>distr</i>	<i>N</i>	<i>S</i>	<i>PO</i>	<i>PO</i>	<i>N</i>	<i>S</i>	<i>PO</i>
richiesta d'A	4SA	5♣	0-3A	richiesta di K	5SA	6♣	0-3K
		5♦	1-4A			6♦	1-4K
		5♥	2A			6♥	2K