

IL MIO PRIMO BRIDGE



IO DICHIARO

LEZIONE 1

PREMESSE ALLA DICHIARAZIONE

1.1	DUNQUE, DOVE ERAVAMO RIMASTI?	3
1.2	IL CONTRO, IL SURCONTRO E IL VALORE DEI CONTRATTI	
1.3	COME VALUTARE I RISULTATI CONSEGUITI	5
1.4	COME VALUTARE LA MANO POSSEDUTA	7
1.5	IL SISTEMA DI DICHIARAZIONE	10

ESERCIZI

E.1	VALORE DEI CONTRATTI REALIZZATI	13
E.2	VALORE DEI CONTRATTI NON REALIZZATI	14
E.3	QUAL È LA MANO MIGLIORE?	15



DISCIPLINA SPORTIVA
ASSOCIATA RICONOSCIUTA
DAL CONI

Consigliere Tecnico Responsabile Settore Insegnamento
FEDERIGO FERRARI CASTELLANI

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

PREMESSE ALLA DICHIARAZIONE

1.1 DUNQUE, DOVE ERAVAMO RIMASTI?

Abbiamo iniziato il nostro percorso con il *bridge* conoscendo le regole e affrontando le basi del gioco. Nelle ultime lezioni ci siamo poi timidamente avvicinati alla *dichiarazione*, ora il proposito è di approfondire questo tema specifico.

Questa nuova serie di lezioni ti consentirà di confrontarti con gli altri *bridgisti* in piena autonomia, tuttavia è necessario rammentare che le scelte operate in questo **primo approccio con la dichiarazione** privilegiano la conoscenza degli **strumenti di base** e dei **principi di logica** in chiave *didattica*, lasciando così spazio a precisazioni e implementazioni successive.

E ora, prima di affrontare di petto la *dichiarazione*, completiamo qualche necessario ambito.

1.2 IL CONTRO, IL SURCONTRO E IL VALORE DEI CONTRATTI

In dichiarazione **passo**, **contro** e **surcontro**, sono a disposizione di qualunque giocatore quale alternativa a una proposta di **contratto**.

Il **contro** può essere eseguito solo a seguito di una *proposta di contratto* avversaria, mentre il **surcontro** solo a seguito di un *contro* avversario.

Contro e **surcontro** **modificano il valore** della scommessa (remunerazione o perdita conseguibile) determinando un *contratto diverso* e per questi motivi è necessario riconsiderare i **premi** e le **penalità** dei *contratti* dichiarati.

I PREMI

I **premi** si ottengono realizzando il *contratto* dichiarato.

Il **contro raddoppia** il valore delle *prese* scommesse, il **surcontro** lo **quadruplica** e ciò si ripercuote pesantemente sul **valore** finale di un *contratto*.

Ecco una tabella che riassume il **valore delle prese**.

IL VALORE DELLE PRESE:		NON CONTRATE	CONTRATE	SURCONTRATE
ATOUT	SEMI MINORI (♣ E ♦)	20 punti ciascuna	40 punti ciascuna	80 punti ciascuna
	SEMI NOBILI (♥ E ♠)	30 punti ciascuna	60 punti ciascuna	120 punti ciascuna
SENZA ATOUT	PRIMA PRESA	40 punti	80 punti	160 punti
	PRESE SUCCESSIVE	30 punti ciascuna	60 punti ciascuna	120 punti ciascuna

Contro e *surcontro* modificano il valore di tutti i *contratti*, particolare attenzione però va prestata ai **contratti parziali**, che, in conseguenza del *contro* e del *surcontro*, *possono con facilità cambiare natura tramutandosi in contratti di manche*.

Un semplice esempio:

- Il *contratto* di **3♣** è un **contratto parziale** e prevede un **bonus fisso di 50 punti**.
- Il *contratto* di **3♣ contro**, raddoppiando il valore delle *prese* scommesse ($60 \times 2 = 120$), è un **contratto di manche** e il **bonus** previsto è di **300** o **500** punti in rapporto alla posizione di gioco

(prima o zona).

Ecco che cosa si verifica quando un *contratto parziale* è **contrato** o **surcontrato**:

	IN PRIMA	IN ZONA
	Valore prese: 60	Valore prese: 60
	Bonus «parziale»: 50	Bonus «parziale»: 50
	Valore del contratto 110	Valore del contratto 110
 CONTRO	IN PRIMA	IN ZONA
	Valore prese: 120	Valore prese: 120
	Bonus «manche»: 300	Bonus «manche»: 500
	Premio aggiuntivo 50	Premio aggiuntivo 50
	Valore del contratto 470	Valore del contratto 670
 SURCONTRO	IN PRIMA	IN ZONA
	Valore prese: 240	Valore prese: 240
	Bonus «manche»: 300	Bonus «manche»: 500
	Premio aggiuntivo 100	Premio aggiuntivo 100
	Valore del contratto 640	Valore del contratto 840

I contratti contrati e realizzati, oltre al raddoppio del valore delle prese scommesse, prevedono:

- Un premio aggiuntivo di 50 punti (*bien joué*).
- Le prese in più hanno il valore di 100 punti ciascuna in **prima** e di 200 in **zona**.

I contratti surcontrati e realizzati, oltre alla quadruplicazione delle prese scommesse, prevedono:

- Un premio aggiuntivo di 100 punti (*bien joué*).
- Le prese in più hanno il valore di 200 punti ciascuna in **prima** e di 400 in **zona**.

IL VALORE DELLE PRESE IN PIÙ				
	CONTRATE		SURCONTRATE	
	PRIMA	ZONA	PRIMA	ZONA
+1	100	200	200	400
+2	200	400	400	800
+3	300	600	600	1200
+4	400	800	800	1600

Calcolare il valore di un *contratto* *contrato* o *surcontrato* non è sempre immediato, in questi casi il *bidding box* può essere di aiuto, in quanto sul retro delle *bidding card* sono evidenziati tutti i punteggi dei *contratti* realizzati.

LE PENALITÀ

Gli effetti del **contro** e del **surcontro** si ripercuotono non solo sui *premi* ottenibili, ma anche, in caso di mancata realizzazione del *contratto*, sulle **penalità**.

Le **penalità** normali di un *contratto* prevedono una progressione aritmetica: ogni *presa di caduta* ha un costo di **50 punti in prima** e **100 punti in zona**.

Il **contro** non solo **raddoppia il valore della prima presa**, ma innesca per le **prese successive** un forte incremento che prevede rispettivamente:

- In **prima** un valore di **200 punti** per la **seconda** e la **terza presa di caduta** e a partire dalla **quarta presa di caduta** un valore di **300 punti**.
- In **zona** un valore fisso di **300 punti** a partire dalla **seconda presa**.

Il **surcontro** ha effetti ancor più devastanti **raddoppiando il valore delle prese di caduta rispetto al contro**.

Ecco uno specchietto che riassume il valore delle più comuni *prese di caduta*.

	IL VALORE DELLE PRESE DI CADUTA					
	NON CONTRATE		CONTRATE		SURCONTRATE	
	PRIMA	ZONA	PRIMA	ZONA	PRIMA	ZONA
-1	50	100	100	200	200	400
-2	100	200	300	500	600	1000
-3	150	300	500	800	1000	1600
-4	200	400	800	1100	1600	2200
-5	250	500	1100	1400	2200	2800

Anche in questi casi il *bidding box* è di aiuto e sulla faccia posteriore dei cartellini del **passo**, del **contro** e del **surcontro**, sono riportati tutti i valori delle *prese di caduta*. Nelle situazioni competitive è però molto importante conoscere già in fase di dichiarazione il valore delle *prese di caduta*: ne scopriremo il perché prestissimo.

1.3 COME VALUTARE I RISULTATI CONSEGUITI

Per valutare il risultato di un *contratto* è necessario considerare le risorse disponibili di entrambe le coppie. Non bisogna fermarsi alle apparenze dello *score*, ma al contrario è fondamentale andare alla sostanza del problema e in quest'ottica un **punteggio positivo** (*mantenimento del contratto*) non rappresenta necessariamente un buon risultato, come pure un **punteggio negativo** (*caduta del contratto*) non rappresenta di per sé un risultato negativo.

Proviamo a verificare con un esempio:

BOARD N° 3

POSIZIONE DI
GIOCO DELLE COPPIE:

- **NORD-SUD** in prima
- **EST-OVEST** in zona

RISORSE
DELLE COPPIE:

- **EST-OVEST** possiede 26 punti onori e 8+ carte a ♥.
- **NORD-SUD** possiede 14 punti onori e 8+ carte a ♠.

1 AL PRIMO TAVOLO



2 AL SECONDO TAVOLO



3 AD UN ALTRO TAVOLO



- ❶ Il risultato ottenuto dalla coppia in **Est/Ovest** (+620) è in sintonia con l'aspettativa statistica.
- ❷ Il risultato ottenuto dalla coppia in **Est/Ovest** (+200) **non** è certamente **buono**: le risorse della coppia consentivano la dichiarazione della *manche* e la realizzazione di un punteggio più elevato.
- ❸ Il risultato ottenuto dalla coppia in **Nord/Sud** (-100) è **ottimo**. L'azione dichiarativa della coppia in Nord/Sud ha permesso alla stessa di minimizzare i costi, concedendo alla coppia in Est/Ovest un punteggio inferiore a quello atteso: solo 100 punti.

Riosserviamo ora il problema da una diversa angolatura.

BOARD N° 2

POSIZIONE DI GIOCO DELLE COPPIE:

- **NORD-SUD** in zona
- **EST-OVEST** in prima

Nel **board 2** spetta a Est la prima mossa. Supponiamo che tutti i giocatori al tavolo conoscano precisamente le carte di compagno e avversari.

♠ -
♥ 9876
♦ 10987
♣ 109876

♠ 432 ♠ AKQJ1098765
♥ 432 ♥ 5
♦ 5432 ♦ 6
♣ 432 ♣ 5

N
O 2 E
S

♠ -
♥ AKQJ10
♦ AKQJ
♣ AKQJ

Ecco come si è svolta la dichiarazione:

OVEST	NORD	EST	SUD
—	—	4♠	7♥
PASSO	PASSO	7♠	X
PASSO	PASSO	PASSO	

- Per **Est** è facile scegliere il contratto di 4♠ e il ricavo atteso è in questo caso di **+420** punti.
- A Sud, secondo di mano, non perdendo prese a ♠ e possedendo tredici prese negli altri colori, non sembrerà vero di poter dichiarare 7♥, con l'aspettativa certa di un pingue bottino: 2210 punti.

Al suo secondo e decisivo turno dichiarativo Est deve pensare alla convenienza:

- L'avversario realizzando il contratto di 7♥ potrà ricavare **2210** punti.
- Est sa di poter realizzare 10 prese con atout a ♠, concedendo solo tre prese all'avversario (i tre Assi esterni).
- Dichiarando 7♠ Est costringerà l'avversario al **contro** al fine di massimizzare i propri proventi; così facendo la coppia N/S otterrà 500 punti (7♠X-3 in prima =500 punti).
- Questa scelta dichiarativa di Est consente alla coppia Nord/Sud di ottenere **500** punti e ciò rappresenta un **guadagno** per la coppia Est-Ovest, in quanto è una minor perdita rispetto a 2210 punti.

IL MOTIVO PER CUI SI DICHIARA È IL VALORE DELLA SCOMMESSA E L'OTTIMIZZAZIONE DEI PUNTEGGI (VINTI E PERSI) È UN OBIETTIVO PRIMARIO DI OGNI COPPIA.

1.4 COME VALUTARE LA MANO POSSEDUTA

La **valutazione della mano** è un elemento imprescindibile del gioco e dare il giusto valore alle tredici carte ricevute richiede una serie di considerazioni che trascendono il conteggio aritmetico dei *punti onori*.

Il conteggio dei *punti onori* non è l'unico metodo per valutare una *mano* e altri aspetti devono essere approfonditi. Iniziamo comparando queste due *mani*:

A)	B)
♠ QJ7	♠ A9743
♥ J62	♥ AK872
♦ KJ43	♦ 5
♣ KQ5	♣ 86

È probabile che l'istintivo ti metta sulla buona strada e ti suggerisca di considerare migliore la *mano* B), anche se la *mano* A) presenta un maggior numero di *punti onori* (13 po). Abbandonando questi iniziali esempi, proviamo a considerare alcuni punti su cui si fonda la valutazione di una *mano*.

LE PRESE RAPIDE

Nel **conteggio dei punti onori** gli Assi e i Re sono sottovalutati; prima che tale metodo prendesse diffusione, per valutare la forza di una *mano* si utilizzava il metodo delle **prese d'onori**, oggi tale metodo è conosciuto come il conteggio delle **prese rapide**. Ecco lo schema:

PRESE RAPIDE

AK	= 2
AQ	= 1½
A	= 1
KQ	= 1
K2	= ½



Un tempo una *mano d'apertura* prometteva **2½ prese rapide**. Non è molto diverso oggi e ogni volta che sei incerto se *aprire* o *non aprire*, puoi certamente far riferimento alle *prese rapide*.

Nel bridge moderno il possesso di **2 prese rapide** è il requisito minimo richiesto per un'*apertura uno a colore*, anche se quasi tutte le *mani di apertura* mediamente presentano **2½ prese rapide**.

Le *mani* che presentano **3 prese rapide**, costituiscono comunque una buona scelta d'*apertura*, a prescindere dal conteggio dei *punti onori*.

I PLUS VALORI

Nel conteggio di *Milton Work* gli Assi e i Re sono sottovalutati, le Donna e i Fanti sopravvalutati, i 10 e i 9 del tutto trascurati; analizziamo ora queste due nuove *mani* del tutto identiche per *distribuzione* e *punteggio d'onori*.

①	②
♠ KJ109	♠ KJ52
♥ 7	♥ 7
♦ AJ1063	♦ AJ653
♣ QJ10	♣ QJ4

L'esempio ① propone una *mano* migliore rispetto all'esempio ②, malgrado forza, distribuzione, qualità e posizione degli onori siano identiche.

Il numero delle carte potenzialmente affrancabili è di molto superiore nell'esempio ① e ciò è dovuto alla presenza dei 10 e dei 9 presenti nei colori.

I teorici considerano a ragione il 10 un **plus-valore** che consente la rivalutazione della *mano* posseduta; la combinata presenza del 10 e del 9 in un colore, abbinati ad altri *onori*, è poi fattore di ulteriore miglioramento della *mano*.

Del 9, infine, ci si accorge dell'importanza quando manca; al proposito è sufficiente rammentare come la presenza tra le *cartine* del nove, abbinata al possesso di *onori* nel colore, modifica in concreto quasi tutte le scelte di gioco.

GLI ONORI CONCENTRATI

Quando gli *onori* sono concentrati in un seme, questi si rafforzano vicendevolmente e consentono di poter realizzare un maggior numero di *prese*.

Asso e Re in uno stesso colore sono in pratica equivalenti al possesso di due Assi.

Molto indicative sono le concentrazioni di *onori* di Re e Donna o di Donna Fante:

KQ2	K52	QJ2	Q52
N O 1 E S	N O 2 E S	N O 3 E S	N O 4 E S
543	Q43	543	J43

- Nell'esempio ①), la situazione è decisamente migliore rispetto all'esempio ②), in quanto nel primo caso è possibile cercare di realizzare due *prese* nel colore (*posizione dell'Asso in Ovest*).
- Nell'esempio ③), la situazione è decisamente migliore rispetto al ④), in quanto è possibile cercare di realizzare una *presa* nel colore (*almeno uno dei grossi onori mancanti posizionato in Ovest*).

Tutte queste considerazioni hanno il loro peso anche nell'ambito della dichiarazione, valutiamo qualche esempio:

③	④
♠ AQ	♠ 65
♥ 107432	♥ AQ1074
♦ J932	♦ KQJ9
♣ KQ	♣ 32

L'esempio ④ propone una *mano* migliore rispetto all'esempio ③. Notate che nella *mano* ④ l'apporto di un solo onore nei semi rossi (♥ ♦) da parte del compagno compatterebbe i colori e moltiplicherebbe le *prese vincenti*.

GLI ONORI SECCHI

Un *onore*, che non rappresenta di per sé *presa*, al fine di avere teorica possibilità di *presa*, deve essere accompagnato da un numero di *cartine* pari almeno a quanti sono gli *onori* superiori mancanti.

Nella valutazione *a priori* (senza alcuna informazione sulle *carte* del compagno) della *mano* posseduta è buona abitudine **svalutare di un punto** tutti gli **onori secchi** (escluso l'Asso) e le coppie di **onori secchi**.

VALORE DEGLI ONORI SECCHI:

A SECCO	=	4	(NON SI SVALUTA)
K SECCO	=	2	(-1)
Q SECCA	=	1	(-1)
J SECCO	=	0	(-1)
KQ SECCHI	=	4	(-1)
QJ SECCHI	=	2	(-1)



LE CARTE ALTE VALGONO DI PIÙ SE SONO SITUATE NEI COLORI LUNGI

Gli *onori* e in genere le carte alte, se situati nei colori lunghi, aiutano le piccole carte di quel seme a divenire *prese*. Quando gli *onori* sono situati nei semi corti, possono realizzare *prese*, ma non aiutano a realizzare altre *prese*.

5	6
♠ A8742	♠ 87432
♥ AK975	♥ 97543
♦ 87	♦ A
♣ 9	♣ AK

Le due mani presentano identica distribuzione e la stessa qualità di *onori*, ma la *mano* **5** è certamente migliore.

Nella *mano* **5** gli *onori* sono situati nei semi lunghi e ciò potrà favorire l'affrancamento della lunghezza del colore.

Nella *mano* **6** gli *onori* sono situati nei semi corti, ciò consentirà di realizzare 3 *prese*, ma questo è tutto.

LA DISTRIBUZIONE DELLA MANO

Le *mani sbilanciate* (per scopi offensivi) sono migliori rispetto alle *mani bilanciate*; questo vale (in una certa misura intendiamoci) anche nei contratti a *senza a-tout*, perché la lunghezza spesso si traduce in *prese* aggiuntive.

7	8
♠ A752	♠ A752
♥ AK9874	♥ AK98
♦ 8	♦ 83
♣ 96	♣ 964

Nel gioco in attacco la *mano* **7** è certamente migliore della *mano* **8**.

La *mano* **7** consente teoricamente di sviluppare, con l'adeguato apporto del compagno, 6 *prese* a ♥ e 4 *prese* a ♠.

La *mano* **8** consente di sviluppare, con l'adeguato apporto del compagno, al massimo 4 *prese* in ogni colore *nobile*.

VALUTAZIONI NEL CORSO DELLA DICHIARAZIONE

Il valore di una *mano* cambia in rapporto allo svolgimento della *dichiarazione*:

- Una *mano* **migliora quando il compagno apre la dichiarazione**, perché quasi certamente il compagno avrà il possesso di qualche carta che rinforza le nostre

carte.

- Una *mano* peggiora quando ad aprire l'asta dichiarativa è l'avversario, specialmente quando ad aprire è l'avversario di sinistra; quando la maggior parte della forza avversaria è alla nostra sinistra, *impasse* ed *expasse* è più probabile possano non riuscire, perché la *mano* avversaria è posizionata dopo di noi e ha la possibilità di giocare dopo di noi.

APRE OVEST, SUD HA UN PESO SULLO STOMACO

APERTORE ♠ KJ53

♥ AQ84

♦ A32

♣ A4

♠ AQ62

♥ KJ65

♦ K65

♣ K2

APRE EST, SUD ORA È PIÙ SOLLEVATO

♠ KJ53 APERTORE

♥ AQ84

♦ A32

♣ A4

♠ AQ62

♥ KJ65

♦ K65

♣ K2

LE PICCHE PREVALGONO NELLA COMPETIZIONE

In dichiarazione anche il *rango dei colori* ha la sua importanza, osserviamo queste due *mani*. Qual è la *mano* migliore secondo voi?

<p>♠ 632</p> <p>♥ 8</p> <p>♦ AK742</p> <p>♣ A854</p>	<p>♠ AK742</p> <p>♥ A854</p> <p>♦ 632</p> <p>♣ 8</p>
--	--

La mano ⑩ è migliore della mano ⑨. Il possesso dei semi di rango maggiore costituisce un sicuro vantaggio.

In generale, potendo proporre in dichiarazione un colore di *rango superiore*, costringeremo gli avversari ad alzare il livello della dichiarazione. Per tale motivo strategico dobbiamo imparare ad amare la *mano* che contiene le ♠, il seme in assoluto più alto di *rango*.

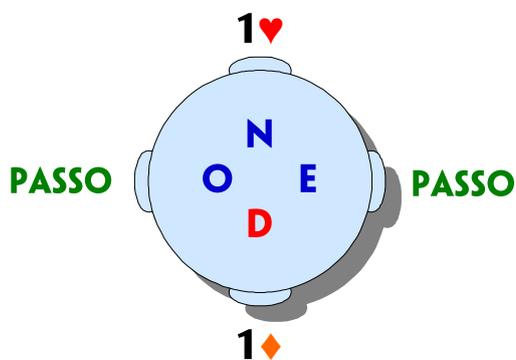
Ecco un esempio di dichiarazione competitiva in cui la coppia in Nord-Sud sfrutta il rango del proprio colore di *fit*, costringendo gli avversari ad alzare il livello dichiarativo dell'asta:

OVEST	NORD	EST	SUD
1♦	1♠	2♦	2♠
3♦	3♠	4♦	...

1.5 IL SISTEMA DI DICHIARAZIONE

Per *sistema di dichiarazione*, nell'accezione comune, s'intende l'insieme degli accordi (*principi e regole di dialogo*) che ogni *coppia* utilizza al fine di poter individuare e scegliere il *contratto* più conveniente.

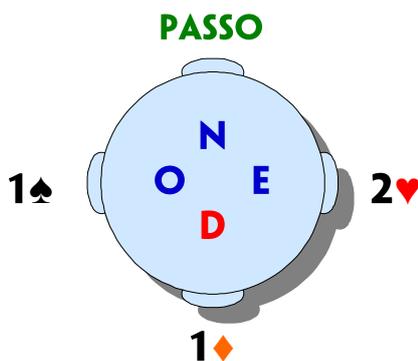
Tutto a *bridge* inizia con una **dichiarazione d'apertura** poi le strade spesso divergono. Per verificare i possibili scenari dichiarativi utilizzeremo, a mo' d'esempio, le dichiarazioni d'apertura **uno a colore** (1♣, 1♦, 1♥, 1♠), che coprono un *range* di forza molto ampio e sottintendono un nutrito ventaglio di distribuzioni.



①

IL SISTEMA D'ATTACCO

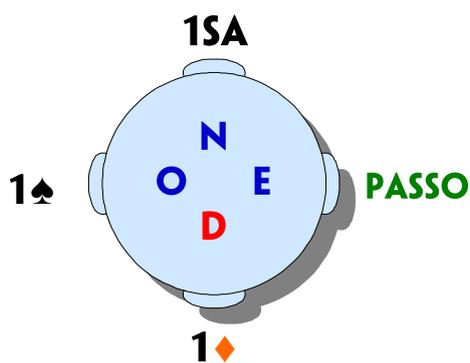
Una sola *coppia*, senza alcun intervento avversario, dichiara indisturbata.



②

IL SISTEMA DI INTERVENTO

Uno o entrambi i componenti di una coppia effettuano proposte di *contratto*, dopo che la dichiarazione è iniziata con l'*apertura* avversaria.

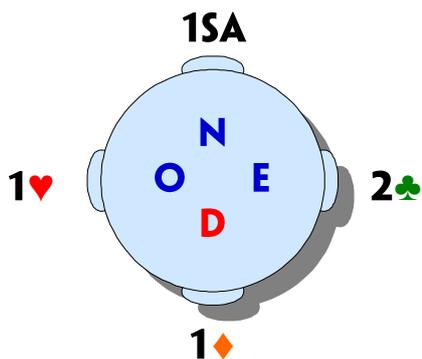


③

IL SISTEMA DI ATTACCO DOPO INTERVENTO

La coppia dell'*apertore* dichiara a seguito di un intervento (del 2° di mano o del 4° di mano) avversario.





⑤

IL SISTEMA COMPETITIVO

Tutti e quattro i giocatori effettuano *proposte di contratto*.

In questo corso affronteremo le basi del **sistema d'attacco**, del **sistema d'intervento** e conosceremo alcuni principi riguardanti il **sistema d'attacco dopo intervento**.

Il sistema propedeutico alla comprensione della *dichiarazione* è il **sistema d'attacco** ed è da questo che muoveremo i nostri iniziali passi.

ESERCIZI

E1) VALORE DEI CONTRATTI REALIZZATI

Per ogni esempio indica il tipo (*barrare*) e il valore del contratto.

①	Contratto: 3♠+1	Giocante: SUD Posizione di gioco: NS IN PRIMA	Tipologia: <table border="1" style="border-collapse: collapse; width: 100%; text-align: center;"> <tr><td>PARZIALE</td></tr> <tr><td>MANCHE</td></tr> <tr><td>SLAM</td></tr> </table>	PARZIALE	MANCHE	SLAM	Valore: <table border="1" style="border-collapse: collapse; width: 100%;"> <tr><td>NS</td><td style="width: 50px;"></td></tr> <tr><td>EO</td><td></td></tr> </table>	NS		EO	
PARZIALE											
MANCHE											
SLAM											
NS											
EO											
②	Contratto: 4♥=	Giocante: NORD Posizione di gioco: NS IN ZONA	Tipologia: <table border="1" style="border-collapse: collapse; width: 100%; text-align: center;"> <tr><td>PARZIALE</td></tr> <tr><td>MANCHE</td></tr> <tr><td>SLAM</td></tr> </table>	PARZIALE	MANCHE	SLAM	Valore: <table border="1" style="border-collapse: collapse; width: 100%;"> <tr><td>NS</td><td style="width: 50px;"></td></tr> <tr><td>EO</td><td></td></tr> </table>	NS		EO	
PARZIALE											
MANCHE											
SLAM											
NS											
EO											
③	Contratto: 2♣X=	Giocante: SUD Posizione di gioco: NS IN PRIMA	Tipologia: <table border="1" style="border-collapse: collapse; width: 100%; text-align: center;"> <tr><td>PARZIALE</td></tr> <tr><td>MANCHE</td></tr> <tr><td>SLAM</td></tr> </table>	PARZIALE	MANCHE	SLAM	Valore: <table border="1" style="border-collapse: collapse; width: 100%;"> <tr><td>NS</td><td style="width: 50px;"></td></tr> <tr><td>EO</td><td></td></tr> </table>	NS		EO	
PARZIALE											
MANCHE											
SLAM											
NS											
EO											
④	Contratto: 3♠X=	Giocante: OVEST Posizione di gioco: EO IN ZONA	Tipologia: <table border="1" style="border-collapse: collapse; width: 100%; text-align: center;"> <tr><td>PARZIALE</td></tr> <tr><td>MANCHE</td></tr> <tr><td>SLAM</td></tr> </table>	PARZIALE	MANCHE	SLAM	Valore: <table border="1" style="border-collapse: collapse; width: 100%;"> <tr><td>NS</td><td style="width: 50px;"></td></tr> <tr><td>EO</td><td></td></tr> </table>	NS		EO	
PARZIALE											
MANCHE											
SLAM											
NS											
EO											
⑤	Contratto: 3♦X+1	Giocante: EST Posizione di gioco: EO IN PRIMA	Tipologia: <table border="1" style="border-collapse: collapse; width: 100%; text-align: center;"> <tr><td>PARZIALE</td></tr> <tr><td>MANCHE</td></tr> <tr><td>SLAM</td></tr> </table>	PARZIALE	MANCHE	SLAM	Valore: <table border="1" style="border-collapse: collapse; width: 100%;"> <tr><td>NS</td><td style="width: 50px;"></td></tr> <tr><td>EO</td><td></td></tr> </table>	NS		EO	
PARZIALE											
MANCHE											
SLAM											
NS											
EO											
⑥	Contratto: 2♥XX=	Giocante: EST Posizione di gioco: EO IN ZONA	Tipologia: <table border="1" style="border-collapse: collapse; width: 100%; text-align: center;"> <tr><td>PARZIALE</td></tr> <tr><td>MANCHE</td></tr> <tr><td>SLAM</td></tr> </table>	PARZIALE	MANCHE	SLAM	Valore: <table border="1" style="border-collapse: collapse; width: 100%;"> <tr><td>NS</td><td style="width: 50px;"></td></tr> <tr><td>EO</td><td></td></tr> </table>	NS		EO	
PARZIALE											
MANCHE											
SLAM											
NS											
EO											

Legenda:

X CONTRO	=	CONTRATTO REALIZZATO SENZA PRESE SUPPLEMENTARI
XX SURCONTRO	+	CONTRATTO REALIZZATO CON PRESE SUPPLEMENTARI

E2) VALORE DEI CONTRATTI NON REALIZZATI

Per ogni esempio indica il valore del contratto.

1 Contratto: **3♠-3** Giocante: **SUD** Valore: **NS**

Posizione di gioco: **NS IN PRIMA** **EO**

2 Contratto: **4♥X-2** Giocante: **NORD** Valore: **NS**

Posizione di gioco: **NS IN ZONA** **EO**

3 Contratto: **2♣X-2** Giocante: **SUD** Valore: **NS**

Posizione di gioco: **NS IN PRIMA** **EO**

4 Contratto: **3♠X-3** Giocante: **OVEST** Valore: **NS**

Posizione di gioco: **EO IN ZONA** **EO**

5 Contratto: **3♦XX-2** Giocante: **EST** Valore: **NS**

Posizione di gioco: **EO IN PRIMA** **EO**

6 Contratto: **2♥XX-1** Giocante: **EST** Valore: **NS**

Posizione di gioco: **EO IN ZONA** **EO**

Legenda:

X CONTRO - CONTRATTO NON REALIZZATO
XX SURCONTRO

E3) QUAL È LA MANO MIGLIORE?

Tra le coppie di mani proposte, indica qual è la mano migliore (barrare).

A1)

♠ K72
♥ 54
♦ AQJ3
♣ QJ74

A2)

♠ AQJ
♥ QJ
♦ K843
♣ 8653

LA MANO MIGLIORE È ...

A1)

A2)

B1)

♠ 98643
♥ AQ
♦ KQ
♣ J752

B2)

♠ AQ986
♥ 74
♦ 53
♣ KQJ2

LA MANO MIGLIORE È ...

B1)

B2)

C1)

♠ A852
♥ K3
♦ Q874
♣ J54

C2)

♠ A852
♥ KQJ4
♦ 73
♣ 964

LA MANO MIGLIORE È ...

C1)

C2)

D1)

♠ 84
♥ 96
♦ K54
♣ AKJ632

D2)

♠ A4
♥ K6
♦ K54
♣ J97632

LA MANO MIGLIORE È ...

D1)

D2)

E1)

♠ 53
♥ 97
♦ KQ652
♣ QJ74

E2)

♠ KQ652
♥ QJ74
♦ 53
♣ 97

LA MANO MIGLIORE È ...

E1)

E2)

F1)

♠ AQJ42
♥ KQ72
♦ 986
♣ 7

F2)

♠ Q7542
♥ KJ54
♦ Q96
♣ A

LA MANO MIGLIORE È ...

F1)

F2)