

Associazione Bridge Latina  
1976

# SEGNALI DIFENSIVI



LA DIFESA È CERTAMENTE LA PARTE PIÙ DIFFICILE DEL BRIDGE. QUESTO CORSO NON PRETENDE DI RISOLVERNE TUTTI I PROBLEMI MA SI PREFIGGE UN CONCRETO MIGLIORAMENTO DELLE SUE VARIE FASI.

PER QUESTO TRAGUARDO SI È RESA NECESSARIA L'UTILIZZAZIONE DI VALIDI STRUMENTI DIFENSIVI CHE CONSENTANO, UNA RAPIDA TRASMISSIONE DI DATI TENDENTE AD INTEGRARE LE DUE MANI IN CONTRAPPOSIZIONE A QUELLE GESTITE DAL DICHIARANTE.

IN QUESTO CORSO, PERTANTO, TRATTEREMO ALCUNE DELLE CONVEN- ZIONI DIFENSIVE PIÙ DIFFUSE NEL MONDO ED IN ALCUNI CASI PARTI- COLARI PROPORREMO DUE SOLUZIONI ALTERNATIVE IN MODO TALE CHE SIA POSSIBILE ADOTTARE QUELLA PIÙ GRADITA.

**ATTENZIONE!!!**

TUTTI GLI SPAZI DESTINATI ALLE RISPOSTE DEGLI E- SERCIZI PROPOSTI CONTENGONO (CELATA) LA RISPO- STA ESATTA. SARÀ SUFFICIENTE SELEZIONARE LO SPA- ZIO CELESTE, TINGERLO DI NERO CON "COLORE CARAT- TERE" ED AUTOMATICAMENTE COMPARIRÀ LA RISPO- STA ESATTA (SPESSO CON COMMENTI).

---

## PRESUPPOSTI DI UNA BUONA DIFESA

COMPRENDERE LA DICHIARAZIONE AVVERSARIA,  
TENENDOLA COSTANTEMENTE PRESENTE.

TENERE "UNA CONTABILITÀ" COSTANTE DI  
PUNTI E LUNGHEZZE DEI COLORI  
AVVERSARI.

AVERE CON IL PARTNER UN VALIDO  
(MA SEMPLICE) CODICE  
DIFENSIVO.

ESEGUIRE UN BUON ATTACCO:  
ESSO VALE IL 50 % DI TUTTA LA DIFESA.

ESEGUIRE BUONI SCARTI, DANDO IMPORTANZA  
AL GIOCO DI CARTE APPARENTEMENTE INUTILI.

SEGUIRE ED INTERPRETRARE, CON  
ATTENZIONE, GLI SCARTI DEL PARTNER.

ESSERE ELASTICO MODIFICANDO (OVE  
OCCORRA) LA LINEA DI DIFESA.

DARE INFORMAZIONI AL PARTNER, SOLO QUANDO  
QUESTE NON SIANO PIÙ UTILI  
ALL'AVVERSARIO.

---

**INOLTRE GIOVA RICORDARE (SOPRATTUTTO AL TERZO DI MANO) NEL TEMPO IN CUI IL DICHIARANTE (DOPO L'ATTACCO) RIFLETTE PER ORGANIZZARE IL SUO "PIANO DI GIOCO":**

**NON DISTRARTI, NON IMPAZIENTIRTI, NON ASSENTARTI ASTENICAMENTE MA .... È IL MOMENTO, A TUA VOLTA, DI ORGANIZZARE IL TUO "PIANO DI DIFESA"**

**GUARDA IL MORTO E PROVA A FARE DIVERSE IPOTESI SU QUALI PRESE PUÒ FARE LA TUA LINEA.**

**PREPARATI AGLI SCARTI, ALLE CHIAMATE PREFERENZIALI, AL CONTO, ALLA COPERTURA (O NO) DEGLI ONORI AVVERSARI, AL CONTROLLO DEI SUOI COLORI.**

**STAI ATTENTO AL SIGNIFICATO DELL'ATTACCO, ALLE CHIAMATE ED AL CONTO DEL TUO COMPAGNO.**

**CHE IL DICHIARANTE NON TI TROVI, IN SEGUITO: IMPREPARATO, INCERTO O ESITANTE; NE TRARREBBE INFORMAZIONI UTILI, SPESSO SUFFICIENTI AD ORIENTARE LE MIGLIORI MANOVRE DI GIOCO.**

---

## ATTACCO DELLA PIÙ PICCOLA

COMUNICA INTERESSE NEL COLORE: DI NORMA  
UN ONORE MAGGIORE.

DISCONOSCE ASSOLUTAMENTE IL "CONTO" NEL  
COLORE. UN ATTACCO DI PICCOLA DEVE SUGGERIRE AL  
PARTNER, NEL PROSEGUIMENTO DEL GIOCO, DI "PRENDERE"  
AL PIÙ PRESTO POSSIBILE PER "RINVIARE" NEL COLORE.

- NEL GIOCO A COLORE L'ATTACCO DI PICCOLA  
ESCLUDE IL POSSESSO DELL'ASSO.

A SMAZZATA INOLTRATA, UN ATTACCO DI PICCOLA IN

UN NUOVO COLORE ANNULLA (O COMUNQUE  
SUBORDINA) L'INTERESSE IN PRECEDENZA  
DENUNZIATO (CON L'ATTACCO DI PICCOLA IN ALTRO  
COLORE).

---

## **ATTACCO D'INTERMEDIA**

**COMUNICA SCARSO INTERESSE NEL COLORE.**

**N.B. L'ATTACCO DI 9 PUÒ VENIRE DA UNA SEQUENZA 1098x o 1097x IN QUANTO AL 10 (NEL GIOCO A S.A.) SONO AFFIDATI COMPITI SPECIALI (CHE VEDREMO NELLA PROSSIMA TABELLA).**

**SI IMPEGNA A MOSTRARE IL "CONTO" NEL COLORE:**

**CON UN DOUBLETTON LA PIÙ ALTA.**

**CON TRE CARTINE LA PIU' PICCOLA.**

**CON QUATTRO CARTINE LA PRIMA ( O LA SECONDA) ED IN  
SEGUI- TO LA PIÙ BASSA.**

**CON CINQUE CARTINE LA TERZA ED IN SEGUITO UNA PIÙ  
ALTA.**

**ATTENZIONE!!! EVITARE IL COMPLETAMENTO DEL  
CONTO SE, NEL PROSEGUIMENTO DEL GIOCO,  
ESSO DOVESSE RIVELARSI PIÙ UTILE  
ALL'AVVERSARIO.**

---

# ATTACCO DI FANTE

A COLORE PROMETTE ALMENO IL 10 TRANNE  
DOUBLETON, SINGOLO O COLORE CHIAMATO DAL  
PAR- TNER (ECCEZIONALMENTE K J 10 9).

A SENZA ATOUT ESCLUDE IL POSSESSO DI ONORI  
SOPRASTANTI E PROMETTE (DI NORMA) UNA  
SEQUENZA COMPOSTA ALMENO DAL DIECI E  
DALL' OTTO.

---

# **ATTACCO DI DONNA**

**A COLORE PROMETTE:**

**ALMENO IL FANTE, TRANNE DOUBLETON, SINGOLO  
O COLORE DICHIARATO DAL PARTNER.**

**A SENZA ATOUT PROMETTE:**

**UN COLORE ALMENO QUARTO  
CON SEQUENZA (ALMENO QJ9), OPPURE,  
UNA SEQUENZA INTERNA: AQJ9 - AQJ75.**

---





## **ATTACCO DI RE**

### **A COLORE PROMETTE:**

**ALMENO LA DONNA, TRANNE:  
DOUBLETON, SINGOLO, COLORE DICHIARATO DAL  
PARTNER OPPURE ASSO E RE SECCHI.**

### **A SENZA ATOUT PROMETTE:**

**UN COLORE CHIUSO O SEMICHIUSO, (AKJxxx, AKJ10,  
KQ10x). IMPONE, AL PARTNER, LO SBLOCCO D'UN  
ONORE (A,Q,J) ED, IN MANCANZA, IL CONTO.**

---

# ATTACCO DI ASSO

A S.A. CHIEDE "CONSIGLI SULLA PROSECUZIONE"  
INCORAGGIAMENTO A PROSEGUIRE  
OPPURE RIFIUTO E CHIAMATA IN ALTRO COLORE

A COLORE PROMETTE:

- ALMENO IL K (TRANNE SE SECCO O DOUBLETON).

(NON AVENDO IL RE) È DA RITENERSI VALIDO:

SE L'AVVERSARIO GIOCA UNO SLAM;

NEL COLORE DICHIARATO DAL COMPAGNO;

COME ATTACCO AGGRESSIVO, AVENDO GLI AVVERSARI  
DIMOSTRATO IL POSSESSO DI COLORI FORTI E LUNGHI;

NEL COLORE NON DICHIARATO DA AVVERSARI CHE FUGGONO  
DA 3SA;

NEI CONTRATTI D'APERTURA IN BARRAGE.

---

## TABELLA RIEPILOGATIVA DEGLI ATTACCHI

	A S.A.	A COL.		A S.A.	A COL.
A K 8 5 4 3			Q 10 9 2		
A K J 6 3 2			Q 9 5 3		
A K 7 3 2			K Q 7 4		
A K J 5 4			K Q 10 5		
A K J 10 7			Q J 6 3		
A Q 10 5 2			Q J 9 5		
A K 2			J 10 7 4		
A Q J 6 4			J 10 8 2		
A J 10 7 6			K 10 6 3		
A 10 9 5 3			J 9 5 2		
10 6 5 4 2			8 7 4 3		
A K J 6			A 9 3		
A J 10 2			9 6 5		
A 10 9 4			Q 4		
K J 10 6			J 6		
K 10 9 3			7 3		

♠	A Q 5 3 2	♠	10 6 5 3 2	♠	A Q J 9 6
♥	Q J 8	♥	A 4	♥	6 4 3
♦	10 9 7	♦	7 5 2	♦	6 2
♣	8 2	♣	K Q 10	♣	5 4 2
MANO N°1		MANO N°2		MANO N°3	
♠	Q J 10 8	♠	Q J 9 8 2	♠	Q J 6 4 2
♥	Q 9 7 4 3	♥	A 3	♥	A 3
♦	Q 5	♦	10 9 8	♦	10 9 8
♣	10 3	♣	8 5 3	♣	6 5 3
MANO N°4		MANO N°5		MANO N°6	

## SOLUZIONI E COMMENTI

(ATTACCHI CONTRO 3 S.A.)

MANO N° 1	2 di ♠	PICCOLA: COLORE CAPEGGIATO DA, ALMENO, UN ONORE MAGGIORE.
MANO N° 2	5 di ♠	INTERMEDIA: DA COLORE CHE ESCLUDE ONORI MAGGIORI E SI IMPEGNA A DARE IL CONTO.
MANO N° 3	Q di♠	DONNA ♠SEQUENZA PIENA O INTERROTTA OP- PURE, COME NEL CASO, DA SEQUENZA INTERNA.
MANO N° 4	Q di♠	FRA COLORE QUARTO CON SEQUENZA PIENA E COLORE QUINTO POCO GUARNITO SCEGLIERE IL PRI- MO.
MANO N° 5	Q di♠	DONNA: DA SEQUENZA INTERROTTA.
MANO N° 6	2 di ♠	PICCOLA: A SENZA ATOUT UNA SEQUENZA BREVE NON È SUFFICIENTE PER UN ATTACCO DI ONORE.

# **GERARCHIA** DEI SEGNALI DIFENSIVI NELLA RISPOSTA AL COLORE NEL SISTEMA "PARI-DISPARI"

**GERARCHIA DELLE CARTE CHE ESPRIMONO "GRADIMENTO":**

9 7 5 3 10 8 6 4

**GERARCHIA DELLE CARTE CHE ESPRIMONO "RIFIUTO":**

2 4 6 8 10 3 5 7

PRENDI UN CAFFÈ, METTI 5 CUCCHIAINI DI ZUCCHERO, MESCOLA BEN  
BENE ED ASSAGGIALO. ORA, TI OBBLIGO A DEFINIRLO  
CON UNO DI QUESTI DUE AGGETTIVI: "AMARO" O "AMARISSIMO".

**SARAI COSTRETTO A DIRE "AMARO"!!!**

IL GIUSTO SIGNIFICATO DI UNO SCARTO NON VIENE DESCRITTO  
DA UNA CARTA, MA DAL CONFRONTO CON LE ALTRE DISPONIBILI.

---

# **“LO SCARTO”**

## **NEL SISTEMA “PARI-DISPARI”**

NON AVENDO DA RISPONDERE AL  
COLORE, IL SISTEMA “PARI DISPARI”  
CONSENTE DI:

CHIAMARE IN UN COLORE (CON UNA CARTA  
DISPARI). RIFIUTARE IN ALTRO COLORE (CON UNA  
CARTA PARI).

**ATTENZIONE!** VOLENDO “CHIAMARE” IN UN DETER-  
MINATO COLORE SI OFFRONO SPESSO DUE POSSIBILITÀ:

CHIAMARE (GRIDANDO) NEL COLORE CON UNA DISPARI  
OPPURE

RIFIUTARE IN ALTRO COLORE RISPARMIANDO CARTE CHE IN  
FUTURO POTREBBERO RIVELARSI VINCENTI.

**RICORDARE: AD EQUIVALENTE RISULTATO  
PREFERIRE LA MAGGIORE ECONOMIA.**

---