

BIOGRAFIE

Famiglia Manfield

Edward Adam Manfield è nato nel *Bronx* il primo maggio del 1943, si è laureato in economia nel 1965 presso la *Harvard University* e, mentre era sotto le armi, nel 1972 ha guadagnato un *Master* alla *University of Virginia*.

Ed ha lavorato prima presso la *Federal Trade Commission* e, più tardi, presso la *Binary Traders Inc.*



Sposato tre volte, ha divorziato le prime due dalle campionesse *Lynn Johannesen* e *Jo Ann Sprung* (foto a destra).

Ha avuto tre figli *Karen*, *Seth* e *Sabrina* di cui gli ultimi due con la terza moglie *Melanie Bigelow*, anche lei ottima giocatrice e vincitrice del mondiale a *Squadre Miste* del 2018 (ripresa nella foto della colonna accanto con i figli), mentre, *Karen* l'ha avuta da *Lynn* (foto qui a sinistra).



Tutti e tre i figli, giocano a bridge.

Operatore di Borsa a *Philadelphia*, ha dedicato gran parte della sua vita alla passione per il bridge diventando un giocatore di

successo di valore internazionale.

Valente teorico, ha formato una formidabile coppia con il campione *Kit Woolsey* lanciando sulla scena internazionale quello che oggi è noto come "*Stile Washington*".

Ed ha vinto la *Rosenblum Cup* del 1986 a *Bar Harbour* e, nella stessa competizione ha conquistato l'argento nel 1982.

Questi due, restano i suoi migliori risultati in campo internazionale assieme alla vittoria nel *Cavendish* a coppie del 1979.

Ha anche conseguito 11 titoli *Nord Americani* tra i quali ricordiamo il *Wernher* del 1985, 2 *Mitchell* (1989 e 1994), la *Vanderbilt* del 1991 e 3 *Grand National Teams* (1984, 1988 e 1992).



Ha collaborato con enorme successo con *Bridge World* ed ha anche vinto il premio *IBPA* 1979/80 per il miglior articolo di bridge uscito quell'anno.

Questi risultati lo hanno portato a conquistare il titolo di *World Life Master* e nel 2003 gli



hanno valso l'elezione nella *Hall of Fame* che è avvenuta a 4 anni dalla sua scomparsa, occorsa prematuramente il 29 marzo del 1999 a causa di un attacco cardiaco che lo ha colpito mentre si trovava nella sua casa di *Philadelphia*.

LICITA

Puppet e Muppet su 2SA

Dopo l'apertura di 2SA bilanciata forte che di solito avviene con 20-21 PO (ma, per alcuni giocatori con 21-22 PO e, per altri ancora, con 20-22 PO) è in voga da diversi anni il non fare più ricorso alla vecchia buona 3♣ Stayman, ma di usare una particolare interrogazione che consente di inserire nell'apertura di 2SA anche le mani a distribuzione 5.3.3.2 con quinta nobile.

Di questa convenzione alternativa di 3♣ ne esistono due versioni che, più diffuse di altre che variano di Paese in Paese, prendono il nome di Puppet Stayman e Muppet Stayman.

Lo sviluppo dichiarativo alternativo alla convenzione chiamata 3♣ Puppet Stayman o, più brevemente, soltanto Puppet, è piuttosto stringato ed è complimentato dai transfer (due o quattro che siano a seconda degli accordi di coppia) e dalla chiusura a 3SA che implica il disinteresse del rispondente per le quarte nobili:

N	S	Significati
2SA	3♣	Puppet interrogativa
	3♦♥	Transfer
	3SA	A giocare

Lo sviluppo licitativo dopo la richiesta di specificazione dei nobili operata con il relè interrogativo di 3♣ Puppet, è ugualmente piuttosto semplice:

Puppet			
N	S	N	Significati
2SA	3♣	3♦	Almeno una quarta nobile
		3♥♠	La quinta della 5.3.3.2 nobile
		3SA	Né quarte e né quinte nobili

Dopo le tre risposte di livello più elevate lo sviluppo è del tutto naturale e segue le regole adottate dalla coppia nelle altre situazioni dichiarative.



Puppet

Dopo la risposta convenzionale di 3♦, invece, il rispondente segue il seguente schema finalizzato a garantire il gioco della mano all'apertore:

Puppet				
N	S	N	S	Significati
2SA	3♣	3♦	3♥	Quarta di picche e l'apertore licita 3♠ con il fit 4-4 o 3SA
			3♠	Quarta di cuori e l'apertore licita 4♥ con il fit 4-4 o 3SA
			3SA	A giocare
			4♣	Ho entrambe le quarte nobili con visuale di slam
			4♦	Ho entrambe le quarte nobili e forza da manche

Qualche problema in più si verifica quando il rispondente ha una bicolore nobile o ha interesse per i minori.

Giocando la classica 3♣ Stayman, le distribuzioni nobili 5-4, indifferentemente 5♥.4♠ e 5♠.4♥, dato che la negazione delle quarte nobili avviene da parte dell'apertore con il contro relè di 3♦, si possono mostrare dichiarando il nobile quinto a livello di tre (3♥♠) implicando anche il possesso dell'altra quarta nobile:

Puppet				
N	S	N	S	Significati
2SA	3♣	3♦	3♥♠	La lunga di una bicolore nobile
			3SA	A giocare

A tal proposito c'è da osservare che alcune coppie adottano la convenzione Smolen dichiarando la quarta nobile della bicolore e non la quinta, allo scopo che la mano venga giocata dall'apertore quando si localizza un fit 5-3 nobile:

Stayman + Smolen				
N	S	N	S	Significati
2SA	3♣	3♦	3♥♠	La quarta di una bicolore nobile
			3SA	A giocare

Sempre giocando la Stayman classica, alcuni giocatori differiscono tra forte e debole il passaggio per il transfer a cuori quando si possiede la bicolore nobile 5♥.4♠, perché, dopo il realizzo dell'apertore si può mostrare con 3♠ anche la quarta di picche:

Stayman + Transfer				
N	S	N	S	Significati
2SA	3♦	3♥	3♠	Bicolore nobile 5♥.4♠

Tuttavia, in questo modo si perde l'opportunità di far giocare la mano all'apertore quando si localizza il fit 4-4 a picche e di questo va tenuto conto quando si decide se il passaggio per il transfer è da manche, oppure, punta a slam.

Con la bicolore nobile 5♠.4♥, invece, si deve eseguire necessariamente la Stayman se si vuole descrivere la distribuzione completa entro il livello di tre:

Stayman + Transfer				
N	S	N	S	Significati
2SA	3♣	3♦	3♠	Bicolore nobile 5♠.4♥

Quando si adotta la puppet si presentano, invece, alcuni problemi in quanto la risposta di 3♦ dell'apertore non esclude le quarte nobili ma, anzi, ne garantisce almeno una, se non entrambe.

Mentre, la bicolore 5♥.4♠ si può presentare con la transfer per le cuori, allo stesso modo di quando si usa la Stayman, quella 5♠.4♥ non si può gestire trasferendo nelle cuori perché sul 3♠ non si può presentare la quarta di cuori (che l'apertore può ancora avere) senza invadere il livello di quattro.



Adottando la puppet non resta che affidare alla risposta di 3♠ il compito di mostrare la bicolore nobile 5♠.4♥, perdendo, però, la possibilità di presentare con questo tempo licitativo convenzionalmente le mani di risposta interessanti e a base di minori:

Puppet			
N	S	N	Significati
2SA	3♣	3♠	Bicolore 5♠.4♥

La versione alternativa Muppet è nata proprio per consentire al rispondente di eseguire l'interrogazione di 3♣ anche disponendo di una bicolore nobile con 5♠ e rende meno agevole lo sviluppo così che sarà la coppia dichiarante a valutare se l'onere della complicazione vale la candela o meno:

Muppet			
N	S	N	Significati
2SA	3♣	3♦	Almeno una quarta nobile
		3♥	Né quarte e né quinte nobili
		3♠	La quinta della 5.3.3.2 di picche
		3SA	La quinta della 5.3.3.2 di cuori

In questo modo, se l'apertore nega i nobili con 3♥, c'è ancora lo spazio per presentare con 3♠ le mani con la quinta di picche:

Muppet				
N	S	N	S	Significati
2SA	3♣	3♥	3♠	Quinta di picche
			3SA	A giocare
			4♣♦	4+ nel colore e visuale di slam

Esiste, infine, una versione alternativa a questo sviluppo che è, poi, la sistemazione più utilizzata in Italia:

Muppet				
N	S	N	S	Significati
2SA	3♣	3♥	3♠	Transfer a SA
			3SA	Con 5♠.4♥

Per chi ama complicarsi la vita si può, poi, anche usare l'intero livello di quattro per differenziare le distribuzioni meno frequenti:

Muppet				
N	S	N	S	Significati
2SA	3♣	3♥	3♠	Transfer a SA
			3SA	Con 5♠.4♥
			4♣	Con la 5.5 nobile
			4♦	Con 6♠.4♥
			4♥	Con 5.4.0.4
			4♠	Con 5.4.4.0
			5SA	Con 5♠.4♥ e slam certo

Con questa ultima sistemazione accade solo molto raramente che l'apertore non diventi il giocante.

Infine, quando l'apertore ha la quinta di picche, sia con la Puppet che con la Muppet, la dichiara rispondendo al 3♣:

Puppet o Muppet				
N	S	N	S	Significati
2SA	3♣	3♠	3SA	A giocare
			4♣♦	5+ nel colore e visuale di slam nel minore
			4♥	Visuale di slam a picche
			4♠	A giocare

Altre prosecuzioni frequentemente usate sono:

Puppet				
N	S	N	S	Significati
2SA	3♣	3♥	3♠	Fissa atout cuori
			3SA	A giocare
			4♣♦	5+ nel colore e visuale di slam nel minore
			4♥	A giocare

Muppet				
N	S	N	S	Significati
2SA	3♣	3SA	4♣♦	Fit a cuori e visuale di slam
			4♥♠	5♣♦ in mano da slam

Come già detto la Muppet è una convenzione più completa e potente della Puppet, tuttavia, richiede un maggior numero di accordi e implica il dover esaminare attentamente in coppia tutte le numerose situazioni che si possono venire a determinare durante il suo utilizzo.



Un Muppet

Per chi non ha grandi ambizioni agonistiche o, anche per chi le ha, ma predilige contare sulle proprie capacità di interpretazione dei tempi licitativi senza doversi imbarcare in licite convenzionali e difficili da ricordare, la buona vecchia Stayman resta un'arma molto semplice e di comprovata quanto discreta efficacia.

Ai miei lettori, la scelta circa cosa è meglio per loro.

CURIOSITA'

Le carte da gioco e la loro storia

Le carte da gioco francesi sono carte da gioco che hanno come semi i cuori, i fiori, le picche e i quadri.

Ogni seme contiene sette o dieci carte numeriche (variabile a seconda del tipo di mazzo) e tre carte figurate: Fante, Donna e Re.

Le carte da gioco francesi, come pure quelle italiane e quelle di altri Paesi, presentano diversi modelli sia nazionali che regionali.

Il modello più noto di tutti, però, è quello utilizzato per il poker, contenente 52 carte, 54 se si includono i due jolly.

Le carte francesi da poker sono le carte da gioco più celebri al mondo, usate non solo per i giochi d'azzardo ma anche per il bridge e svariati altri giochi di società (come, ad esempio, il ramino, il burraco, la canasta e le loro numerose varianti).

Parecchi modelli di carte regionali italiane posseggono i semi francesi, come le carte lombarde, toscane, genovesi e piemontesi: Si tratta di mazzi da quaranta carte con cui si possono praticare i giochi tradizionali (come, ad esempio, la scopa, la briscola e il tressette).

In Francia le carte da gioco furono per la prima volta ufficialmente menzionate nel 1377 ed i loro semi originariamente erano come quelli tedeschi ma, nel corso del Quattrocento, furono cambiati.

Una delle caratteristiche originarie del mazzo francese è la presenza della Regina. Le carte italiane, spagnole e tedesche avevano, invece, tre figure maschili (Fante, Cavallo e Re).

Nei Tarocchi italiani la Regina apparve per la prima volta a metà del Quattrocento.

Mentre alcuni Paesi abbandonarono l'uso della Regina in favore del Cavallo come figura di medio valore, al contrario le carte francesi abbandonarono il Cavallo a favore della Regina.

Le carte da gioco di tipo latino, quelle con semi fatti da Coppe, Spade, Bastoni e Denari, erano piuttosto diffuse tanto che sono presenti tuttora in alcune regioni francesi.

A metà Ottocento le carte di tipo francese furono modificate in modo da renderle reversibili, da un lato all'altro.

Le carte da gioco di tipo francese ebbero molte varianti regionali ma, il modello parigino fu esportato in tutta l'Europa continentale.

Il modello angloamericano, basato sulle carte della Rouen, oggi estinta, è il più conosciuto al mondo e viene denominato come il "modello internazionale".

Si noti che i modelli non tengono conto dei jolly in quanto questi ultimi sono un'aggiunta molto più recente che porta ogni produttore a crearne delle proprie rappresentazioni, con tanto di marchio registrato.

Quasi tutti i pacchetti di carte prodotti oggi contengono almeno due jolly, ma, alcuni possono arrivare a contenerne fino a sei.

Dall'Ottocento fino al 1945 le carte per consumo privato venivano tassate dallo Stato.

Tutte le carte venivano prodotte in carta filigranata dello Stato per garantire il pagamento della tassa.

Il mazzo a lungo più venduto in Francia, fu quello con 32 carte, rimosse le carte dal due al sei.

Le carte francesi hanno avuto l'insolita caratteristica di associare figure con personaggi storici o mitologici.

Carta	Picche	Cuori	Quadri	Fiori
Re	David	Carlo Magno	Cesare	Alessandro
Regina	Atena Pallade	Giuditta	Rachele	Argine
Fante	Ogier	La Hire	Ettore	Lancillotto

Il modello belga-genovese è molto simile a quello parigino. Però, il fante di fiori ha un

scudo triangolare con disegnate le insegne dei Paesi Bassi spagnoli, le figure non hanno il nome nei ritratti e il verde sostituisce il blu.



The Cloisters

Quando l'Impero ottomano abolì il bando contro le carte da gioco, il modello belga si diffuse nei Balcani, in Medio Oriente e in Nord Africa.

Le carte belghe, hanno mazzi di 32 e 52 carte, e sono diffuse anche nelle ex colonie francesi e, in Belgio, sono molto più usate in Vallonia.

Invece nel Belgio di lingua neerlandese si usa più frequentemente il modello olandese.



Biermans e Turnhout

Le carte genovesi sono identiche a quelle belghe, però mancano degli indici ai lati.

Esistono mazzi da 32, 40 e 52 carte:



Le carte piemontesi sono a loro volta simili a quelle genovesi, però la linea divisoria, nelle figure, è orizzontale invece che diagonale. e negli Assi si trovano ghirlande decorative. I mazzi sono a 32, 40 e 52. Il modello piemontese è diffuso anche nella Savoia:



Una versione dei tarocchi a 78 carte fu stampata nel 1902 per i giocatori savoardi, partendo dal modello piemontese si completava con i cavalieri, la matta, un seme di briscole raffiguranti fiori e contemplava indici d'angolo. Ne fu interrotta la produzione qualche tempo dopo, verso il 1910, ma alcune loro riproduzioni furono stampate fino al 1984.

Le regole di Chambéry che accompagnavano il mazzo, erano simili ai tarocchi piemontesi ma l'asso era classificato tra il jack e il 10 come un Triomphe.

Attorno al 1480 i cartai di Rouen iniziarono ad esportare i loro prodotti anche verso il Regno d'Inghilterra.

Poiché all'epoca erano in circolazione le carte di tipo latino, in Inghilterra i semi francesi vennero chiamati con un nome familiare.

Così i "trifogli" vennero chiamati "clubs" (fiori) e le "picche" divennero "spades" (spade).

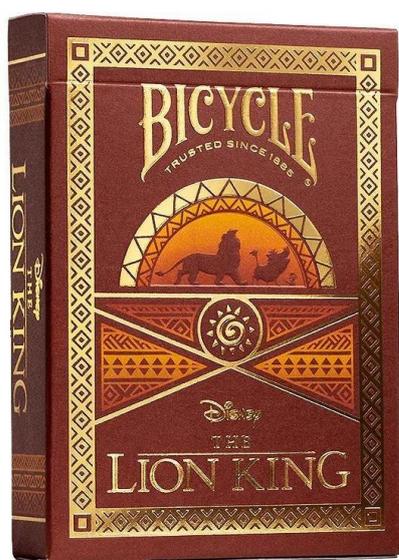
Gli inglesi non iniziarono a produrre le proprie carte da gioco se non nel secolo successivo.

Nel 1628 l'importazione di carte da gioco estere fu proibita per aiutare i produttori locali.

La qualità dei prodotti inglesi era scadente rispetto alle produzioni continentali, tanto che i dettagli, rispetto al modello originario, vennero presto persi.

Il modello attuale è il risultato della rielaborazione dell'antico modello Rouen da parte della Charles Godall and Son's avvenuta nel corso dell'Ottocento.

Molti mazzi di carte sono stati creati nel tempo per ricordare fiabe, o romanzi, o celebri film:



Dal tardo Cinquecento fino a tutto il Settecento i cartai di Lione esportarono i loro prodotti nei paesi di lingua germanica.

Curiosamente, il modello Lione scomparve in Francia, mentre sopravvisse in Austria e nella Repubblica Ceca e la sua reincarnazione è il cosiddetto "modello Vienna".

Ci sono mazzi da 24 (senza i numeri dal Due all'Otto), da 32 (senza i numeri dal Due al Sei) o 52 carte, Quest'ultima con gli Indici e i Jolly.

Il modello lombardo prevedeva un mazzo di 40 carte, mancante degli Otto, dei Nove e dei Dieci, nonché degli indici agli angoli. Nei mazzi lombardi esportati nella Svizzera italiana gli indici e le figure erano contrassegnate per evidenziare il loro rango.

Il modello toscano, datato a metà Ottocento, è l'unico mazzo con semi francesi in cui le carte non sono invertibili. Le carte misuravano 58 x 88 mm, anche se le *Toscane Grandi* prodotte dalla Modiano misuravano 67 x 101 mm.

Un tempo ci fu un altro modello di carte toscane, ma cessò di esistere durante il Novecento.

Guglielmo Murari produsse delle belle carte a Bari.



Le carte da gioco sono oggi diverse in tutto il mondo a causa del gran numero di differenti giochi praticati.

Un mazzo unico, ad esempio, è l'Hanafuda (letteralmente "Mazzo dei Fiori"), utilizzato in Giappone per giocare principalmente il koi-koi – una variante della Scopa – e composto da 48 carte e 12 diversi semi



Le carte da gioco d'azzardo che conosciamo oggi sono completamente diverse da quelle utilizzate in passato.

La differenza più evidente è che in passato esistevano solo mazzi a quattro colori in cui ogni seme aveva un colore distinguibile.

Nel Medioevo le persone assegnavano status e rango alle carte per rendere così più facile il conteggio dei punteggi.

Quando le carte da gioco entrarono nelle pratiche divinatorie e occulte ogni carta, seme e colore acquisirono un particolare significato.

Oggi possiamo vedere che le carte utilizzate per i tarocchi e la cartomanzia hanno ancora semi di colori diversi, e vengono utilizzati per giochi con gli atout come il Bridge, il Whist e il Jazz.



Nel tempo i colori sono stati ridotti a due (rosso e nero) per comodità e per risparmiare sulle spese di stampa.

Le carte figurate hanno avuto nel tempo svariati significati e hanno dato vita a vere e proprie leggende urbane, inoltre, presentano delle particolarità che spesso il giocatore di carte nemmeno nota.

Per esempio, il Re di picche è l'unico rivolto a destra, mentre gli altri guardano tutti a sinistra.

Il Re di quadri è ritratto in posizione laterale e brandisce un'ascia, a differenza degli altri che impugnano una spada.

Una storia particolarmente interessante riguarda la carta del Re di cuori, peraltro l'unico senza barba e baffi, che viene soprannominata come "il Re suicida", perché nell'immagine classica il sovrano sembra colpirsi con la propria spada, e anche se in realtà si tratta del risultato di varie reinterpretazioni grafiche, il tetro quanto affascinante soprannome è rimasto fino ai giorni nostri.

Nelle carte persiane il ruolo della Regina spettava al nā'ib malik, un viceré, mentre in Svizzera si trattava dell'Ober, un funzionario di alto rango, e in Italia e Spagna di un cavaliere.

Le Regine fecero la loro comparsa nei mazzi francesi, probabilmente, per mostrare il potere raggiunto all'epoca dalle donne nella società.

Seconda figura più importante dopo il Re, la regina è contraddistinta da una "Q" ("Queen") mentre in Germania e Russia la lettera è la "D", dal tedesco "damme", dama.

In Italia questa carta viene chiamata anche "donna".



Per quanto afferisce alle peculiarità di stampa, la Dama di picche è l'unica rivolta a destra, mentre, la Dama di cuori è l'unica che impugna il fiore con la mano sinistra.

La prima figura di Fante fu stampata nelle carte dell'Egitto mamelucco e venne chiamata thānī nā'ib, termine che indicava un secondo in ruolo, insomma, un vice.

Nel corso del tempo il nome di questa carta è stato cambiato molte volte: ragazzo, valletto, soldato, Jake, Johnny, popolano e perfino pescatore.

Nei mazzi siciliani, messicani e portoghesi i Fanti vengono raffigurati come camerieri.

L'abbreviazione più comune nelle carte è rappresentata dalla "J" di Jack, "V" per cameriere (dall'inglese "valet") e "B" in Russia, dal termine "валет" che significa anche in questo caso cameriere.



I "Fanti con un occhio solo" sono quelli di cuori e di picche, e traggono il loro soprannome dalla particolare prospettiva laterale con cui vengono tradizionalmente ritratti nelle carte francesi. Sono, inoltre, gli unici ad avere i baffi

Il Fante di cuori è l'unico che impugna con la mano sinistra.

Tutti i Fanti hanno caratteristiche specifiche che derivano dal Paese in cui è stato realizzato il mazzo, motivo per cui a volte impugnano armi mentre in altri casi sono raffigurati con pergamene, fiori e altri oggetti.

Tra tutte le carte presenti in un mazzo, una che spicca completamente dal resto: il Jolly, o Joker, fu creato nel XIX secolo per

l'Euchre, gioco molto popolare all'interno del Commonwealth.

Come indica il nome si tratta di una carta che può completamente cambiare un punteggio, e nei mazzi moderni possono esservene da 2 e fino a 6.



Come abbiamo visto, i nomi delle carte ne descrivono l'aspetto, una logica seguita anche dal Jolly, noto in inglese come Joker e quindi raffigurato come un giullare di corte.

Il Jolly è sempre stato una carta particolare che ha lasciato molta libertà agli artisti chiamati a disegnare nuovi mazzi.

Un'ultima categoria di carte sono quelle numerate: in genere ogni seme ha carte con valore da 1 a 10, rappresentato dal numero di semi presente con un design che tende a scoraggiare chi conta le carte, attività proibita particolarmente nel blackjack.

Anche in questo caso molte di loro sono entrate nell'immaginario collettivo: ad esempio si è soliti definire "2 di briscola" personaggi poco importanti, mentre il "2 di picche" in Italia è associato a un'avventura galante andata male e l'asso dello stesso seme in alcune culture è la "carta della morte".

Il furto del Trofeo Vanderbilt

Il 4 giugno del 1964 si verificò un fatto davvero curioso, il Trofeo Vanderbilt venne rubato dall'Hotel Ambassador di Los Angeles lasciando nella costernazione il bridge americano.

Il trofeo venne, però, recuperato un mese più tardi quando il disaccorto ladruncolo tentò di venderlo al Newman Silver Shop di Reno (il trofeo pesava ben 11 libbre).



Il ladro, tale John Hadreas era un dipendente dell'Ambassador che venne arrestato con l'accusa di possesso di refurtiva e la cauzione fu fissata a 2.500 dollari.

Curiosamente un gesto così sconsiderato si consumò nello stesso anno che vide sotto la Presidenza di Leo Seewald la pubblicazione della prima Edizione della ACBL Official Encyclopedia del Bridge.

La commessa all'IBM

Nel maggio del 1960, l'anno in cui si disputò in quel di Torino la prima Olimpiade a Squadre di Bridge dell'era moderna, l'ACBL stipulò un contratto con la Service Bureau Corporation, una società sussidiaria della IBM, perché conducesse uno studio teso a stabilire, qualora fosse stato possibile programmarlo, quanto tempo avrebbe impiegato un calcolatore elettronico per computare i risultati di un Torneo di bridge di 210 tavoli.

L'esito dello studio, davvero incredibile al giorno d'oggi, valutò in 210 minuti il tempo necessario: un minuto per ogni tavolo!

Ne è passata di acqua sotto i ponti dell'informatica.

La nascita dell'ACBL

Il 29 settembre 1937 fu annunciato che la fusione a lungo inseguita tra la United States Bridge Association, fondata cinque anni prima e guidata da Ely Culbertson, e l'American Bridge League, fondata dieci anni prima e guidata da William McKenney, era stata realizzata con un accordo reciprocamente accettabile.

Fu anche stabilito che la nuova organizzazione si sarebbe chiamata American Bridge Association.

Ben presto, però, si venne a scoprire che un'altra organizzazione nazionale di bridge, fondata nel 1932 per incoraggiare la diffusione del bridge tra i giocatori afroamericani, si chiamava ugualmente American Bridge Association e, pertanto, nel mese successivo, fu deciso che il nome della neonata Organizzazione sarebbe stato American Contract Bridge League (ACBL).

William McKenney che divenne il segretario esecutivo della neonata ACBL, donò il primo trofeo ufficiale ACBL: il McKenney Trophy.

Fu stabilito che questo trofeo sarebbe stato assegnato al giocatore che avrebbe ottenuto ogni anno il maggior numero di masterpoint.

Il primo vincitore del Trofeo fu il mostro sacro Charles Goren che lo vinse ben otto volte.

Prima che il Trofeo venisse ritirato dalla ACBL nel 1983 fu vinto dalla maggior parte dei bridgisti americani più forti del tempo e in particolare, lo vinse quattro volte Oswald Jacoby, tre volte la inimitabile Helen Sobel e due volte ciascuno Robert Jordan e Paul Soloway.

Helen Sobel Smith (1909 – 1969) fu a lungo considerata unanimemente la più forte giocatrice del mondo e fu anche la prima donna ad essere eletta nella Hall of Fame del bridge americano.



HODGEPODGE

Consigli di Licita

(per novizi)

1. Quando il partner dichiara due colori e si possiede lo stesso numero di carte in ognuno di essi, si riporta nel primo dei due anche se questo comporta di elevare di un livello la licita:

Ovest	Nord	Est	Sud
1♦	P	1♠	P
2♥	P	?	

Est	
♠	A763
♥	KT5
♦	J32
♣	852
3♦	

La replica dell'apertore è in rovescio ed il Passo su un rovescio non è contemplato: mai!

2. Per rialzare il secondo colore del compagno si devono avere obbligatoriamente quattro carte:

Ovest	Nord	Est	Sud
1♠	P	2♣	P
2♥	P	?	

Est	
♠	T3
♥	AT5
♦	A94
♣	KT852
2SA	

La replica del rispondente in cambio di colore e di livello promette una seconda dichiarazione e non può essere seguita da Passo:mai. Per questo motivo l'apertore non replicherebbe a salto nemmeno avendo forza di rovescio.

Però, la replica dell'apertore non può essere rialzata in assenza di un colore di

appoggio quarto, ergo: il 2SA è una licita praticamente obbligata.

3. Con due colori quinti si deve iniziare dal maggiore in rango a prescindere dalla loro consistenza reciproca:

Ovest	Nord	Est	Sud
-	-	?	

Ovest	Nord	Est	Sud
1♣	P	?	

Est	
♠	3
♥	JT875
♦	AKQ94
♣	K2
1♥	

4. Per il *principio di opposizione* se la licita avversaria che precede è forte, un salto mostra debolezza, se la licita avversaria che precede è debole, un salto mostra forza:

Ovest	Nord	Est	Sud
1♣	?		

Nord	
♠	83
♥	QJT875
♦	Q94
♣	K2
2♥	

Ovest	Nord	Est	Sud
2♦	?		

Nord	
♠	A3
♥	AQT875
♦	Q94
♣	K2
3♥	

Questo è un principio generale che può essere disatteso solo dietro specifici e precisi accordi di coppia.

5. Il nobile di apertura non va ripetuto dopo aver ricevuto la prima risposta di 1SA se non si hanno almeno sei carte:

Ovest	Nord	Est	Sud
1♥	P	1SA	P
?			

Ovest	
♠	A83
♥	QJT75
♦	Q94
♣	K2
P	

La risposta di 1SA è passabile, pertanto con una mano semi bilanciata è accettabile il passo.

Se l'apertura non è minima si può licitare un colore terzo approssimando la maggior valenza di una bicolore con la maggior forza della unicolore:

Ovest	
♠	A83
♥	KJT75
♦	Q94
♣	A2
2♦	

Per l'apertore, replicare con 2♥ sarebbe errato con qualsiasi forza.

6. Per un'apertura tricolore 4.4.4.1 sono indispensabili 12 PO e pertanto, non sono ammesse aperture leggere di 11 PO con questa distribuzione.

Le 4.4.4.1 vanno aperte sempre di 1♦ salvo che il singolo non sia proprio a quadri che, in tal caso, la mano va aperta di 1♣.

Ovest	Nord	Est	Sud
1♦	P	1♠	P
?			

Ovest	
♠	2
♥	AJT7
♦	A865
♣	A842
2♣	

Procedendo in questo modo si possono licitare le fiori se il partner risponde nel colore del proprio singolo, approssimando la tricolore ad una bicolore minore.

7. Un contro take out dopo un precedente passo in apertura, mostra una forza di 9-11 PO e una corta nel colore di apertura:

Ovest	Nord	Est	Sud
P	P	P	1♦
?			

Ovest	
♠	QT2
♥	AJT7
♦	65
♣	A842
X	

Se il contro a seguire un precedente passo, viene sferrato su due colori reali dichiarati dagli avversari, mostra con certezza almeno 4 carte in ognuno dei restanti due colori:

Ovest	Nord	Est	Sud
P	1♦	P	1♥
?			

Ovest	
♠	QT92
♥	87
♦	65
♣	AK842
X	

Questo contro che segue un precedente passo, non esclude che uno dei due colori implicitamente dichiarati possa essere

quinto, esclude, però, che possa esserlo il colore che poteva essere presentato a livello inferiore:

Ovest	
♠	QT982
♥	87
♦	65
♣	AK42
1♠	

8. L'idea della *Key Card Blackwood* è molto buona e va sposata senza tentennamenti durante l'avvicinamento a slam a colore.

Seguendone il principio, il Re di atout diviene un quinto Asso, e le risposte al 4SA interrogativo sono:

5♣ = 0 o 3 Assi

5♦ = 1 o 4 Assi

5♥ = 2 o 5 Assi

Lo slam non va mai intrapreso se vengono a mancare 2 dei 5 Assi.

9. Quando si risponde ad un contro take out sferrato dal proprio compagno, va operato un salto qualora si abbia un colore almeno quarto e si sia nella fascia di forza di 9-11 POE (Punti Onori Equivalenti).

I POE si calcolano aggiungendo un punto per un colore quinto e 3 punti per un colore sesto e togliendo un punto ai piccoli onori (Q e J) presenti nei colori avversari.

Ovest	Nord	Est	Sud
1♥	X	2♦	?

Sud	
♠	AT9832
♥	J5
♦	Q4
♣	K76
3♠	

Questo Sud ha 7 punti a picche (4 + 3), 0 punti a cuori (1 – 1), un punto a quadri (2 – 1) e 3 punti a fiori, per un totale di 11

POE che rendono del tutto plausibile una risposta a salto, che è passabile da un contrante minimo anche se eseguita a livello di tre.

In particolare, per effettuare un salto in risposta al contro del partner non è necessario possedere un colore quinto, è sufficiente una buona quarta:

Ovest	Nord	Est	Sud
1♥	X	?	

Sud	
♠	AJ98
♥	J5
♦	Q42
♣	K765
2♠	

Tolto un punto per il Fante di cuori nel colore avversario, ne rimangono 10 che sono tutto quanto serve per poter eseguire una risposta a salto.

E per via di questa impostazione che per contrare le due aperture in minore è indispensabile possedere almeno la 4-3 nei colori nobili e che, per contrare l'apertura in nobile, è indispensabile possedere almeno quattro carte nell'altro nobile.

10. Quando in risposta ad un contro take out del compagno si possiedono 12+PO, si ricorre alla surlicita del colore di apertura degli avversari e la situazione diviene forzante a manche:

Ovest	Nord	Est	Sud
1♦	X	P	?

Sud	
♠	AK83
♥	QJT75
♦	T94
♣	K2
2♦	

Questo regola viene mantenuta anche quando l'apertura avversaria è di preparazione:

Ovest	Nord	Est	Sud
1♣	X	P	?

Sud	
♠	AK83
♥	Q7
♦	J94
♣	KT92
2♣	

Ovest	Nord	Est	Sud
1♣	X	P	2♣
P	2♠	P	4♠

Nord	
♠	QJ92
♥	AK2
♦	65
♣	QJ85

11. Le risposte a SA a fronte di un contro take out non sono forzanti e sono tendenzialmente favorevoli al gioco a SA garantendo almeno una tenuta nel colore avversario in caso di risposta a salto (2SA):

Ovest	Nord	Est	Sud
1♠	X	P	?

Sud	
♠	KJ92
♥	75
♦	K94
♣	JT65
1SA	

Il fermo nei colori non dichiarati non è necessario in quanto è ragionevole supporre che sia il contrante a possederlo.

Ovest	Nord	Est	Sud
1♠	X	P	?

Sud	
♠	KJ92
♥	75
♦	A94
♣	KT65
2SA	

12. L'apertura di 1♦ con sole tre carte è possibile solo in caso di mano bilanciata con le due quarte nobili ed il doppio a fiori:

Ovest	Nord	Est	Sud
?			

Ovest	
♠	KJ92
♥	AQ87
♦	K94
♣	65
1♦	

La ricorrenza di una tale distribuzione è inferiore al 3% e rende ragionevole l'assunzione che dopo tale apertura il colore di quadri sia almeno quarto.

13. Quando l'apertura del compagno viene superata dall'1SA del secondo di mano (che è equivalente all'apertura di 1SA):

Ovest	Nord	Est	Sud
1♥	1SA	?	

Est	
♠	KJ92
♥	87
♦	K942
♣	QJ5
X	

Il contro del rispondente mostra almeno 9 PO e implica la possibilità di poter battere l'impegno avversario.

Una licita a colore a livello mostra, invece, meno di tale forza minima, è passabile e un colore almeno quinto e preferibilmente sesto:

Ovest	Nord	Est	Sud
1♥	1SA	2♠	

Est	
♠	KJ9762
♥	87
♦	42
♣	QJ5
X	

14. Non ha senso pratico valutare positivamente la presenza di eventuali semi lunghi o corti prima che la licita sia iniziata. Infatti, se è il compagno a dichiarare un proprio seme corto, la presenza dello stesso si traduce in un minus valore, così come, ugualmente comporta un minus il fatto che sia un avversario a dichiarare un proprio colore lungo.

Ovest	Nord	Est	Sud
1♥	P	?	

Est	
♠	KJ92
♥	8
♦	K9742
♣	985
1♠	

Dopo questo esordio, qualsiasi replica dell'apertore che non sia di rovescio va rispettata e sarebbe terribilmente sbagliato licitare 2♦ sulla eventuale replica di 1SA dello stesso apertore.

Se, invece, l'apertura del compagno fosse nell'altro nobile:

Ovest	Nord	Est	Sud
1♠	P	3♠	

allora, sia pure con un pizzico di ottimismo, le stesse carte varrebbero un salto in appoggio invitante.

15. Quando si possiede visuale di slam ma si detiene un vuoto non è per niente consigliabile ricorrere alla richiesta di Assi

perché non si sarebbe in grado di valutare se uno degli Assi licitati in risposta dal compagno viene a coincidere o meno con il proprio vuoto.

In queste circostanze, dopo aver mostrato la propria positività è bene lasciare al compagno l'onere di richiedere gli Assi, perché per voi sarà possibile mostrare in risposta alla sua richiesta (operata con il 4SA Blackwood) il vuoto, in questo modo:

→ 6 nel colore del vuoto quando lo stesso è inferiore in rango al colore di atout, mostrando al contempo anche uno o tre Assi;

→ 6 nel colore di atout, quando il vuoto è in un colore superiore in rango a quello di atout, mostrando al contempo anche uno o tre Assi;

→ 5SA quando si hanno due Assi ed un vuoto laterale

16. Non licitate mai il quarto colore con mani di forza limitata:

Ovest	Nord	Est	Sud
1♦	P	1♥	P
2♣	P	?	

Est	
♠	AJ92
♥	KQ82
♦	J2
♣	985
2SA	

Questo 2SA è passabile da parte di un apertore minimo, mentre, il 2♠, in qualità di quarto colore forcing, potrebbe assumere vari significati che, però, sarebbero tutti forzanti.

Tra l'altro, sarebbe del tutto inutile presentare la quarta di picche in senso naturale perché il partner ha già negato di averla quando con 2♣ ha mostrato una bicolore minore.

Il 2♦ sarebbe un riporto passabile e il 3♦ sarebbe un riporto a salto soltanto invitante.

Anche 3♣ sarebbe un rialzo soltanto invitante, mentre, 3SA sarebbe a passare con tenuta del quarto colore.

17. Quando gli oppositori si sono appoggiati un colore è bene considerare nullo il valore di eventuali piccoli onori in quel colore se si conta di giocare in attacco, invece, gli stessi, potrebbero portare ad una presa difensiva se fossero gli avversari a giocare la mano:

Ovest	Nord	Est	Sud
1♥	P	2♥	?

Sud	
♠	AJ2
♥	Q82
♦	J82
♣	AT85
P	

Nonostante i 12 PO, con i quali primi di mano si aprirebbe di 1♣, queste carte non valgono assolutamente un intervento in licita perché, dopo l'esordio avversario, questa mano, giocando in attacco vale una decina di PO e forse anche qualcosa meno, mentre, difendendo contro un contratto a cuori degli avversari, potrebbe procurare 3 e forsanche 4 prese.

18. Quando avete tutti i vostri onori (o la maggior parte di essi) concentrati nei colori lunghi, la vostra mano vale almeno un PO in più:

Ovest	Nord	Est	Sud
?			

Ovest	
♠	AKJ2
♥	82
♦	KQ82
♣	85
1♦	

Con queste carte si apre di 1♦ e si valuta di avere una mano di diritto massimo con

cui è lecito raccogliere qualsiasi invito del vostro dirimpettaio (proprio come se si avessero 14 PO).

Lo stesso principio vale quando si hanno 3 Assi e, a fortiori, quando di Assi se ne hanno quattro.

Di fatto, l'Asso è una carta parecchio sottovalutata dalla scala Milton Work e, pertanto, quando di Assi se ne hanno due, già è bene, mentre, se gli stessi, sono più numerosi, la mano deve essere decisamente rivalutata.

Parimente, si deve applicare un serio minus per le mani prive di Assi e svalutare leggermente quelle che di Assi ne hanno uno soltanto.

19. Gli oppositori traggono vantaggio utilizzando convenzioni come la Stayman o i transfer, non si deve perdere l'occasione di contrare questo tipo di licite per richiedere l'attacco nei corrispondenti colori:

Ovest	Nord	Est	Sud
1SA	P	2♥	?

Sud	
♠	72
♥	AQJ92
♦	J82
♣	A85
X	

Però, cercate di non chiamarvi l'attacco da soli!

Questo tipo di contro, anche detto direzionale o per l'attacco, va usato solo quando è assai probabile che l'attacco iniziale toccherà al proprio compagno.

Quando si presume che il contratto avversario sarà a SA, è vitale possedere un rientro certo a fianco del colore contratto (nell'esempio dato, l'Asso di fiori).

20. Infine, non perdetevi l'occasione di sfruttare lo stesso principio in tutte le occasioni in cui gli avversari vi offrono l'opportunità di avvalervene:

Ovest	Nord	Est	Sud
1♠	P	2♥	P
3♠	P	4♠	P
4SA	P	5♦	?

Se le vostre carte in Sud sono:
♠54 ♥874 ♦KQT5 ♣8562
affrettatevi a contrare!

