

Guida a BBO

a cura del Maestro Federale Mario Martinelli

Versione 1.1 - Aprile 2005

INDICE

Introduzione	2
Capitolo I I primi passi	3
Capitolo II Nozioni di base	5
Capitolo III La chat	8
Capitolo IV Il Club Principale	10
Capitolo V Giocate a bridge!	15
Capitolo VI I tornei	19
Capitolo VII Rivedere le mani	22
Capitolo VIII La lingua	25
Capitolo IX Sistemi e convenzioni	32
Appendice Sistemi e convenzioni nei profili	35

SCUOLA BRIDGE DI MARIO MARTINELLI

Maestro F.I.G.B. - Piazza Ascensione, 28 Napoli

CORSI PRINCIPIANTI, INTERMEDI ED AVANZATI - LEZIONI A DOMICILIO

INSEGNAMENTO E CONSULENZA TECNICA A DISTANZA - SESSIONI ONLINE

scuolabridge@virgilio.it tel. 081 40 59 92 - 335 528 44 76

INTRODUZIONE

Esistono diversi siti Internet dove scaricare gratuitamente il software per giocare a bridge online e crearsi altrettanto gratuitamente un proprio account. Negli ultimi anni è in costante crescita la popolarità di Bridge Base Online (BBO), il cui successo è sicuramente dovuto al fatto che, pur offrendo una qualità di servizio degna di un ottimo programma a pagamento, si mantiene completamente gratuito (con l'unica eccezione dei tornei organizzati da direttori qualificati, dotati di premi e di classifiche cumulate).

BBO nasce in America per merito del canadese Fred Gitelman, tuttavia ha un'intensa attività in Italia che fa capo a Vincenzo Delle Cave (lo troverete online col nick *vincenzo*), partner di Gitelman anche per quanto riguarda la distribuzione delle versioni in italiano dei programmi di bridge sviluppati da Bridge Base Inc.

Grazie alla presenza di una nutrita rappresentanza italiana, diversamente da altri importanti siti di bridge online, in BBO si può facilmente partecipare a tavoli, duplicati o tornei dove la chat tra i giocatori si svolge essenzialmente in italiano. Il sito **www.bboitalia.it** contiene utili informazioni sull'attività di BBO in Italia, fra cui:

- L'orario di inizio di tutti i tornei organizzati da BBO ITALIA (ad oggi 6 tornei giornalieri a partire dalle 12.00 fino all'ultimo torneo che inizia alle 23.30);
- La lista degli iscritti, con le relative foto per chi ne avesse autorizzato la pubblicazione;
- Date di eventuali raduni, vacanze, o tornei "al tavolo" riservati ai giocatori di BBO;
- I Vugraph dei principali campionati trasmessi su BBO (più avanti in questa guida troverete un paragrafo dedicato proprio ai *Vugraph*)

Registrandosi sul sito, inoltre, è possibile accedere ad un'area riservata, con documentazione e strumenti di sicuro interesse.

La *Guida a BBO* si ripromette di fornire tutte le indicazioni necessarie per entrare e muoversi con disinvoltura nel grande "circolo virtuale", anche partendo da una completa mancanza di conoscenze. Il neofita (che potrebbe anche essere un esperto nel bridge reale!) sarà accompagnato passo a passo nell'installazione del software e nella creazione dell'account, riceverà le istruzioni fondamentali per orientarsi nel programma, comunicare con gli altri, entrare ad un tavolo come spettatore e sedersi per giocare. Apprenderà, inoltre, ad aprire e gestire un proprio tavolo, a rivedere le mani appena giocate e quelle meno recenti, a modificare la grafica dello schermo ... ed altro ancora. Un capitolo della Guida è dedicato all'attività agonistica su BBO, ovvero alle modalità di partecipazione ai tornei ed a come aprire un conto su BBO per poter prendere parte ai tornei che richiedono una seppur minima quota d'iscrizione.



F.I.G.B.

SCUOLA BRIDGE DI MARIO MARTINELLI

SESSIONI SU BBO - CORSI IN SEDE - LEZIONI A DOMICILIO

scuolabridge@virgilio.it tel. 081 40 59 92 - 335 528 44 76

Capitolo I - I PRIMI PASSI

INSTALLATE BBO SUL VOSTRO COMPUTER

- 1) Andate sul sito www.bboitalia.it
- 2) Sulla destra della pagina iniziale, verso il basso, cercate il pulsante blu con l'icona di BBO (la testa di un Re) e il testo in giallo "Bridge Base Online".



- 3) Cliccando sul pulsante si apre una nuova pagina, a sfondo nero, dove è ben visibile un pulsante blu uguale al precedente, accanto al grosso link in verde "Bridge Base Online SCARICATE L'ULTIMA VERSIONE".
- 4) Cliccate indifferentemente sul pulsante o sul link in verde: vi apparirà la finestra di dialogo per scaricare il file `bbo_setup.exe`. Scegliete l'opzione "Salva su disco" e date il via al download. Qualunque cartella di destinazione va bene, in quanto è provvisoria. La destinazione definitiva del programma sarà la cartella "Bridge Base Online" che il programma stesso creerà sul vostro disco rigido al momento dell'installazione.
- 5) terminato il download, aprite la cartella in cui `bbo_setup.exe` è stato salvato e fate doppio click sul file: l'installazione partirà automaticamente.

L'installazione dura pochi secondi (se vi si chiede una scelta, date l'ok per accettare l'opzione di default) e al termine vi sarà apparsa sul desktop l'icona di BBO, la testa di Re che avete già visto sul pulsante blu.

CREATE IL VOSTRO ACCOUNT

- 1) Fate doppio click sull'icona di BBO che ora avete sul desktop, e nella finestra che appare premete il grande pulsante in alto a destra "**Accedi a Bridge Base Online**". Si aprirà una piccola finestra dove, non avendo ancora un vostro account, dovete cliccare sul pulsante "**Nuovo**".
- 2) Osservate la finestra che si è aperta cliccando sul pulsante "**Nuovo**": vi sono sette caselle da compilare con i dati dell'account che state creando, più



F.I.G.B.

SCUOLA BRIDGE DI MARIO MARTINELLI
SESSIONI SU BBO - CORSI IN SEDE - LEZIONI A DOMICILIO
scuolabridge@virgilio.it tel. 081 40 59 92 - 335 528 44 76

uno spazio più grande verso il basso. Nella casella "**Nick**", la prima in alto, scrivete il **nome** con cui volete presentarvi agli altri giocatori. Se scegliete un nome molto comune (per esempio un normale nome di battesimo), è probabile che qualcun altro lo abbia già preso prima di voi. In tal caso quando premerete "OK" per completare l'account, il programma vi avviserà che quel nick non è disponibile. Un consiglio importante: sbizzarritevi pure con la fantasia, ma **scegliete sempre un nick facile da leggere e da ricordare**. Questo aiuterà parecchio chi vorrà avere rapporti con voi. Evitate il più possibile nick con sequenze di lettere impronunciabili, spazi, trattini, lunghe serie di cifre... Non avete idea di quanto sia fastidioso, in diverse situazioni di routine come gestire un duplicato o riservare un posto ad un tavolo, avere a che fare con giocatori dal nick troppo complicato.

- 3) Nella seconda e terza casella dall'alto impostate e confermate la vostra **password**, che potrete cambiare successivamente quando vorrete.
- 4) Le altre caselle sono facoltative e determinano quali informazioni su di voi saranno visibili agli altri giocatori di BBO quando vi collegherete. Vi conviene senz'altro impostare "**Italy**" nella casella "**Paese**": in tal modo sul vostro profilo personale comparirà la bandiera italiana e chi vorrà si rivolgerà a voi direttamente in italiano. Nella casella "**Name**" potrete scrivere, se vi va, il vostro vero nome. Anche il solo nome di battesimo o un semplice diminutivo è più cordiale nei confronti degli altri giocatori che non il freddo *Private* impostato di default. Indicare un vostro indirizzo **e-mail** è opzionale, mentre la casella "**Livello**" si riferisce ad una valutazione della vostra abilità bridgistica e, nel vostro interesse, va selezionata il più onestamente possibile. Nello spazio "**Altre informazioni**" potete indicare, se volete, i sistemi che giocate, le convenzioni preferite, i segnali di controgio, o qualunque cosa vi sembri utile che gli altri sappiano quando hanno a che fare con voi. In ogni caso tutto quello che impostate nel momento in cui fate l'account, tranne il nick, potrà essere sempre modificato ogni volta che vorrete. La casella "**Consenti agli altri di vedere il tuo profilo**" è già selezionata col segno di spunta e va lasciata come sta.
- 5) Premete il pulsante "**OK**" per completare la creazione del vostro account. Se il nick che avete scelto è disponibile verrete automaticamente connessi a BBO, altrimenti il messaggio "Questo nick è già utilizzato da qualcun altro" vi avviserà che dovete scegliere un altro nome.

La connessione al server di solito avviene in pochi secondi, tuttavia a causa dell'elevato numero di giocatori può capitare, soprattutto in orari molto frequentati, che la connessione tardi a stabilirsi. Se proprio non riuscite ad entrare non vuol dire che avete sbagliato qualcosa: è possibile che ciò accada quando c'è un eccesso di traffico sul server di BBO. In tal caso dovete solo aspettare un po' e riprovare più tardi.



F.I.G.B.

SCUOLA BRIDGE DI MARIO MARTINELLI

SESSIONI SU BBO - CORSI IN SEDE - LEZIONI A DOMICILIO

scuolabridge@virgilio.it tel. 081 40 59 92 - 335 528 44 76

Capitolo II - NOZIONI DI BASE

LA LOBBY

Appena connessi a BBO vi trovate nella *lobby*, che dovete immaginare come un grande salone d'ingresso da cui potete accedere alle sale da gioco e ai vari altri luoghi del vostro circolo virtuale.

La prima cosa da notare nella lobby è un lungo elenco di nomi in ordine alfabetico su sfondo azzurro: sono tutti i giocatori collegati come voi in quel momento a BBO. Subito sotto la lista dei giocatori vi sono quattro grossi pulsanti, dei quali utilizzerete molto spesso i due più a sinistra: "Gioca! Per giocare o guardare!" e "Esplora! Migliora il tuo gioco". Al di sotto dei quattro pulsanti c'è la *chat-box*, un'area relativamente grande a sfondo bianco dove è visualizzata la chat pubblica (mittente e destinazione in verde) ed i vostri eventuali messaggi privati (intestazione in viola). Al di sotto della chat-box vi è una fila orizzontale di pulsanti più piccoli che conoscerete un poco alla volta.

Potrebbe essere che al centro del vostro schermo sia aperta una finestra di *news* che vi nasconde parte della visuale, potete chiuderla per meglio visualizzare l'elenco dei giocatori. In seguito vi converrà riaprire periodicamente la finestra delle news (cliccando sul pulsante "Mostra News" nell'angolo in alto a destra dello schermo) perché la troverete aggiornata frequentemente con utili informazioni fornite da BBO Italia.

LA LISTA DEI GIOCATORI

Osservate con attenzione l'elenco dei giocatori online: al primo posto ci siete sempre voi (il primo nick in azzurro in alto a sinistra), poi quasi sempre alcuni nick in giallo, poi tutti gli altri in azzurro più scuro. I giocatori connessi a BBO sono sempre molto più numerosi di quelli contenuti dal vostro schermo, quindi per visualizzarli tutti dovete scorrere l'elenco usando il pulsante col triangolo nero in alto a destra, accanto al pulsante delle news.

I "gialli" sono giocatori che fanno parte dello staff di BBO, sono disponibili ad aiutarvi se avete bisogno di informazioni o avete un problema relativo al programma, ed alcuni di loro hanno compiti specifici all'interno del circolo di bridge virtuale.

Alcuni nomi sono contrassegnati da una stella: si tratta delle "stars", giocatori di riconosciuto successo nel bridge reale, che generalmente hanno rappresentato la propria nazione in importanti competizioni internazionali.

Se un nick appare scritto in grigio anziché nero significa che quel giocatore avvisa di non essere stabilmente al computer e quindi potrebbe non essere disponibile per chattare o giocare.



F.I.G.B.

SCUOLA BRIDGE DI MARIO MARTINELLI

SESSIONI SU BBO - CORSI IN SEDE - LEZIONI A DOMICILIO

scuolabridge@virgilio.it tel. 081 40 59 92 - 335 528 44 76

I PROFILI

Andate semplicemente col mouse, senza cliccare, su un nome qualsiasi della lista: si apre il *profilo* di quel giocatore, e contemporaneamente un testo su fondo giallo vi informa del luogo dove il giocatore si trova e se sta giocando o angolizzando. Se non è indicato nessun luogo particolare si intende che quel giocatore è nella lobby proprio come voi, mentre l'eventuale "Chat private non consentite" vi avvisa che è impegnato in un torneo o in un duplicato dove non può ricevere messaggi privati dall'esterno. Fate la prova con diversi nomi dell'elenco e osservate con attenzione sia i loro profili che i messaggi su fondo giallo che appaiono contemporaneamente.

Se andate col mouse sul nome di un giocatore che compare all'interno della chat-box vi si aprirà il suo profilo, proprio come quando andate su un nome dell'elenco generale. Fate subito la prova anche di questo.

Andate, ora, col mouse sul vostro nome nell'angolo in alto a sinistra dell'elenco, senza cliccare: si aprirà il vostro profilo e ritroverete le informazioni che avete impostato al momento in cui avete creato l'account. **Se, invece, cliccate sul vostro nome, si apre la finestra "Modifica il tuo profilo" da cui potete modificare profilo e password,** oltre che accedere ad altre opzioni che vedete nella parte bassa.

GLI AMICI

Prendete a caso un nome dall'elenco o nella chat, ed immaginate che quel giocatore sia qualcuno che volete ritrovare perché è un vostro amico o semplicemente perché ci avete avuto a che fare e vi siete trovati bene. **Cliccate sul nome col pulsante destra del mouse:** si apre una finestra dove di default è selezionata la voce "Neutrale". Cliccate su "**Amico**" per cambiare la selezione, poi premete "OK". Vedrete che il nick del giocatore è passato all'inizio dell'elenco ed è evidenziato in viola, subito dopo i gialli dello staff. Ogni volta che un giocatore da voi marcato come amico sarà collegato, voi lo vedrete in viola ai primi posti della lista, ed inoltre il programma vi avviserà con un messaggio automatico se quel giocatore si collega dopo di voi.

È possibile aggiungere un giocatore alla lista degli amici anche mentre non è collegato (e quindi non potete fare click col destro su un nome che non c'è...) Fate così: aprite la finestra "Modifica il tuo profilo", cliccando sul vostro nome. Al centro in basso cliccate sul pulsante "**Amici/Nemici**": nella finestra che si apre, verso l'alto c'è una casella bianca con a fianco il pulsante "Aggiungi". Scrivete nella casella bianca il nick che intendete impostare come amico e cliccate su "**Aggiungi**". Il nome sarà inserito nella lista degli amici e, come sempre, il programma vi avviserà quando quel giocatore si collegherà a BBO.



I COMMENTI

Potete prendere un appunto di qualsiasi cosa vogliate ricordare relativamente ad un certo giocatore, in modo da tenerlo presente in eventuali occasioni successive. Per fare ciò aprite la stessa finestra che usate quando volete impostarlo come amico, facendo click di destro sul suo nome. Nella finestra c'è uno spazio bianco dove scrivere i vostri commenti, che ritroverete in calce al profilo di quel giocatore ogni volta che lo visualizzerete (fate la prova!). Naturalmente i vostri commenti sono privati e soltanto voi li potete leggere.

IL VUGRAPH

Talvolta, entrando nella lobby, noterete che il pulsante "Esplora! Migliora il tuo gioco!" (il secondo da sinistra dei quattro pulsanti grossi) è animato dal testo scorrevole "**Trasmissione live in corso!**". Vuol dire che in quel momento è in corso un **Vugraph**, cioè un collegamento in diretta con una sede dove si sta svolgendo un reale incontro di bridge.

Per accedere al vugraph premete il pulsante "**Esplora! Migliora il tuo gioco**", poi, nella nuova schermata, cliccate sulla riga azzurra "**Vugraph**". In una ulteriore schermata vedrete, in verde chiaro, le righe corrispondenti ai tavoli dove si sta svolgendo il gioco. **Cliccando su una riga verde diventerete spettatori a quel tavolo.**

Come funziona il vugraph? Al vero tavolo da gioco dove si svolge l'incontro è presente un operatore di BBO che immette in tempo reale nel programma le dichiarazioni ed il gioco carta per carta, in modo che gli spettatori di tutto il mondo possano seguire l'incontro sul proprio schermo come se si trattasse di gioco online. Esperti e giocatori di classe internazionale, inoltre, commentano le mani in diretta a beneficio degli spettatori, in inglese o nella lingua delle nazioni in gara. I vugraph sono un'esperienza da non perdere, soprattutto quando si tratta dei massimi eventi del bridge mondiale. Assolutamente memorabile, per interesse tecnico e coinvolgimento emotivo, è stato il vugraph di BBO in occasione della finale mondiale Italia - USA del 2003, purtroppo persa dall'Italia all'ultima mano dopo un rimonta strepitosa che ha tenuto incollati allo schermo gli appassionati di tutto il mondo....

Attualmente tutti i maggiori eventi del bridge mondiale, oltre che un buon numero di campionati e tornei d'interesse nazionale, sono trasmessi in vugraph su BBO e commentati in diretta da un eccellente staff di esperti.



F.I.G.B.

SCUOLA BRIDGE DI MARIO MARTINELLI

SESSIONI SU BBO - CORSI IN SEDE - LEZIONI A DOMICILIO

scuolabridge@virgilio.it tel. 081 40 59 92 - 335 528 44 76

Capitolo III - LA CHAT

I MESSAGGI PRIVATI

Per indirizzare un messaggio privato ad un certo giocatore basta **clickare sul suo nome nella lista dei giocatori**. Se il nome di quel giocatore compare nella chat-box come mittente o destinatario di un precedente messaggio, potete comodamente **clickare sul suo nome direttamente nella chat-box** senza doverlo rintracciare nell'elenco generale. Non trascurate mai questa possibilità perché semplifica enormemente lo scambio di messaggi privati. Col click sul nome vi si apre nella parte bassa dello schermo una finestra con una riga orizzontale dove scriverete il vostro messaggio. Per inviarlo al destinatario potete usare indifferentemente il tasto "INVIO" della vostra tastiera oppure il pulsante "Invio" sulla destra della stessa finestra di messaggio.

Quando sarete voi a ricevere un messaggio personale, questo vi apparirà nella chat-box e **il colore viola del mittente segnalerà che si tratta di un messaggio privato leggibile soltanto da voi**.

I messaggi pubblici indirizzati all'intera lobby, invece, hanno un'intestazione in verde (nome del mittente -> Lobby:) che precede il testo del messaggio. Un'intestazione in rosso significa che il giocatore che aveva inviato quel messaggio, indifferentemente pubblico o privato, si è disconnesso da BBO.

I MESSAGGI PUBBLICI

Perché un messaggio sia pubblico dovete digitare direttamente il testo sulla vostra tastiera, senza prima selezionare un destinatario specifico.

Fate questa prova: mentre siete nella lobby, scrivete direttamente la parola *ciao* senza prima cliccare su alcun pulsante né sul nome di un altro giocatore. Nel momento in cui digitate la prima lettera si apre automaticamente una finestra di messaggio indirizzata alla lobby stessa, nella quale vedrete comporsi la parola che state scrivendo. Inviatelo, e vedrete il vostro *ciao* comparire nella chat-box preceduto dal vostro nome (mittente), dal simbolo di una freccia (->) e dalla parola *Lobby* (destinatario), tutto in verde per indicare che si tratta di un messaggio pubblico.

Un messaggio pubblico viene indirizzato di default alla lobby se vi trovate nella lobby stessa o in altri "luoghi" del circolo virtuale diversi da un tavolo o da un torneo. Se, invece, siete ad un tavolo come giocatore un vostro messaggio pubblico sarà letto sia dai giocatori che dagli spettatori di quel tavolo, mentre se siete spettatore il messaggio andrà agli altri spettatori del tavolo ma non sa-



F.I.G.B.

SCUOLA BRIDGE DI MARIO MARTINELLI

SESSIONI SU BBO - CORSI IN SEDE - LEZIONI A DOMICILIO
scuolabridge@virgilio.it tel. 081 40 59 92 - 335 528 44 76

rà visibile ai giocatori. Servendovi della casella "**Parla**" sulla sinistra della finestra di messaggio, tuttavia, **potete scegliere una destinazione diversa da quella di default**. Così, ad esempio, selezionando *Lobby* come destinatario, il messaggio sarà letto da tutti anche se in quel momento vi trovate ad un tavolo, oppure selezionando *Tavolo* potete far sì che il vostro messaggio arrivi anche ai giocatori quando siete uno spettatore (a meno che l'host del tavolo non abbia impedito questa possibilità).

I "POP-UP"

In certi casi alcuni messaggi vi appariranno in forma di *pop-up*, cioè col testo contenuto in una sorta di "fumetto" a mezz'altezza sul vostro schermo, al di fuori della chat-box. Ciò avviene per determinati messaggi (per esempio quelli con cui il programma vi avvisa che un *amico* si è collegato a BBO), oppure quando per motivi diversi la chat-box momentaneamente non è disponibile. **Per eliminare un pop-up dallo schermo bisogna cliccarvi sopra una sola volta.**

I SIMBOLI DEI SEMI

Chattando di bridge è frequente che abbiate voglia di inserire nei vostri messaggi i simboli dei quattro semi. Per ottenerli, **digitate un punto esclamativo seguito dall'iniziale del seme in inglese:**

!s = ♠ (*spades*) ; **!h** = ♥ (*hearts*) ; **!d** = ♦ (*diamonds*) ; **!c** = ♣ (*clubs*) .

ATTIVATE LA REGISTRAZIONE DELLA CHAT

Se aprite la finestra "Modica il tuo profilo" (cliccando sul vostro nome nell'elenco dei giocatori), vedete che in basso a sinistra c'è un riquadro "Salva messaggi privati" con una casella "**Salva tutte le chat**". L'opzione può essere attivata (segno di spunta) o disattivata (bianca), cliccando sulla casella stessa. Se l'opzione è attivata, il programma registrerà automaticamente in un file di testo tutta la chat pubblica e privata che vi giunge ogni volta che siete connessi a BBO. Il file prende il nome del vostro nick seguito da *_chat.txt* e lo ritroverete nella cartella Bridge Base Online presente sul vostro hard disk. Avere a disposizione la registrazione della chat è utile per vari motivi, non ultima la possibilità di segnalare allo staff di BBO eventuali comportamenti scorretti o offese ricevute da parte di altri giocatori.



Capitolo IV - IL CLUB PRINCIPALE

I TAVOLI DA GIOCO

Per andare dalla lobby ai tavoli da gioco, indifferentemente come spettatore o come giocatore, dovete prima di tutto cliccare sul grosso pulsante **"Gioca! Per giocare o guardare!"** che si trova sulla sinistra subito sotto la lista dei nomi. Nella nuova schermata troverete la lista dei "Luoghi in cui giocare", dove i *clubs* sono in verde e *tornei* e *duplicati* in giallo. Il primo luogo che il neofita di BBO deve conoscere è certamente il **Club Principale**, dove potrà angolizzare o giocare a suo piacimento. Per accedervi basta un solo click sulla riga verde "Club Principale".

Nota: per ritornare alla lobby potete usare il grosso pulsante "Bridge Base - clicca per tornare indietro" oppure il piccolo pulsante rosso **"Back"** nell'angolo in basso a sinistra.

LA LISTA DEI TAVOLI

Avete cliccato sulla riga verde "Club Principale" e vi è apparsa una schermata per la maggior parte azzurro scuro, a prima vista simile a quella della lobby. Qui non siete ancora ai tavoli da gioco, ma semplicemente ne state visualizzando l'elenco. È sempre da qui, comunque, che accederete ai tavoli come giocatore o come spettatore.

Ogni riga orizzontale corrisponde ad un tavolo. Per vedere tutti i tavoli dovete scorrere l'elenco verso il basso, usando la barra di scorrimento all'estrema destra dello schermo.

Per ogni tavolo (= riga), nella prima colonna a sinistra trovate sempre il nome dell' **"host"** cioè il giocatore che ha dato vita a quel tavolo e vi fa in un certo senso da "padrone di casa". Chiunque diventa automaticamente host se apre un tavolo servendosi del pulsante "Apri nuovo tavolo" (vedi più avanti).

Nella colonne successive sono indicati i giocatori seduti al tavolo nelle quattro posizioni **Nord, Sud, Est, Ovest**. Notate che quasi sempre, ma non necessariamente, uno dei giocatori è proprio l'host stesso. **Se uno spazio è azzurro chiaro senza alcun nome, significa che quel posto è libero e cliccandovi sopra potrete occuparlo per giocare.**

Se nella casella dell'host appare il disegno di un lucchetto, vuol dire che cliccando su un posto libero di quel tavolo non vi ritroverete immediatamente seduti: all'host arriverà un messaggio automatico che lo avvisa della vostra in-



F.I.G.B.

SCUOLA BRIDGE DI MARIO MARTINELLI

SESSIONI SU BBO - CORSI IN SEDE - LEZIONI A DOMICILIO
scuolabridge@virgilio.it tel. 081 40 59 92 - 335 528 44 76

tenzione di sedervi, e sarà libero di accettare o rifiutare. Se sarete accettati, vi ritroverete seduti al tavolo, in caso contrario un messaggio automatico vi avviserà che l'host ha rifiutato. In mancanza di lucchetto nella casella dell'host, se cliccate su un posto libero vi ritroverete automaticamente seduti al tavolo.

Talvolta un nome appare su sfondo rosso: quel posto è riservato per il giocatore indicato e quindi non è possibile per nessun altro occuparlo. Uno sfondo bianco indica che quel giocatore è entrato in BBO come "invisibile", condizione che, però, viene perduta nel momento in cui si entra a far parte di un tavolo.

Nella colonna "**Angolisti**" trovate il numero di spettatori che in quel momento stanno guardando quel tavolo. Un buon numero di spettatori è segno che i giocatori impegnati sono particolarmente bravi e/o conosciuti. Per andare a guardare un tavolo è sufficiente un click sulla casella della colonna "Angolisti". Anche qui il disegno di un lucchetto significa che quando cliccate dovrete attendere il permesso dell'host (è tutto automatico, e di solito l'host accorda il permesso senza problemi).

Nella colonna "**Score**" trovate il tipo di punteggio che si applica in quel tavolo. Il più usato è certamente "IMP" (International Match Points, cioè un punteggio tipo duplicato a squadre), ma anche "Mitchell" ed altri tipi sono possibili. È sempre l'host a stabilire il tipo di score del tavolo.

L'ultima colonna, "**Descrizione**", può contenere delle preferenze impostate dall'host, come ad esempio un certo livello di gioco, un particolare sistema dichiarativo, una certa lingua ... ecc.

Nota: per ritornare alla schermata precedente potete usare il grosso pulsante "Gioca! Sali di un livello" oppure il piccolo pulsante rosso "**Back**" nell'angolo in basso a sinistra.

PER COMINCIARE, ENTRATE COME SPETTATORI

Se siete inesperti di BBO, è opportuno che prendiate confidenza col tavolo da gioco come spettatori prima di entrarvi come giocatori: scegliete un tavolo dalla lista del Club Principale e **cliccate sulla colonna "Angolisti"**, vi ritroverete al tavolo e potrete seguire il gioco che vi si svolge vedendo le carte di tutti. **Una volta al tavolo, studiate con attenzione la nuova schermata che vi si è presentata.**

Notate che nell'angolo in alto a sinistra è raffigurato un board che indica la situazione di zona di ciascuna delle due coppie (rosso = in zona ; bianco = in prima) e quale giocatore dichiara per primo (indicato dalla lettera D di "dealer"). Andate col mouse su questo board, senza cliccare, e apparirà l'elenco degli angolisti presenti al tavolo. Come sempre, andando col mouse sul



F.I.G.B.

SCUOLA BRIDGE DI MARIO MARTINELLI

SESSIONI SU BBO - CORSI IN SEDE - LEZIONI A DOMICILIO
scuolabridge@virgilio.it tel. 081 40 59 92 - 335 528 44 76

nome di un angolista, potete vedere il suo profilo o, cliccandovi, indirizzargli un messaggio privato.

Subito al di sotto del board c'è una tabellina gialla che tiene nota del punteggio progressivo per le due coppie, dove "Noi" si riferisce ai due giocatori che vedete in alto e in basso nello schermo e "Loro" a quelli a destra e sinistra. Trattandosi in genere di mani duplicate, il punteggio di ciascuna mano viene assegnato a favore di una o dell'altra coppia in base alla differenza tra il risultato ottenuto a quel tavolo e la media dei punteggi ottenuti a tutti gli altri tavoli che hanno giocato lo stesso board. Per sapere come è andato il gioco di quella mano agli altri tavoli dove è stata giocata dovete servirvi del pulsante "MOVIE" (vedi più avanti).

Osservate che il giocatore che volta per volta è di turno per licitare o per giocare una carta viene evidenziato sullo schermo assumendo momentaneamente un colore diverso.

MENTRE ASSISTETE AL GIOCO ...

Mentre siete spettatori e prendete confidenza con la nuova schermata, vi conviene imparare alcune utilissime funzioni del programma:

- 1) **aprite la finestra "OPZIONI" e migliorate la grafica della vostra schermata**, in particolare l'aspetto delle carte e il colore del tavolo (avrete notato che quello di default è un verde pisello brillante che alla lunga potrebbe stancare...)
- 2) **rivedete le smazzate** della sessione di cui siete spettatori, servendovi del pulsante "MOVIE".
- 3) **lanciate "DEEP FINESSE"**, il programma per l'analisi *a doppio morto* del contratto a cui state assistendo.

La finestra "OPZIONI"

Sulla fila di pulsanti piccoli sotto la chat-box, leggermente spostato verso destra trovate un **pulsante col disegno in giallo di una ruota dentata**: premendolo si aprirà la finestra *Opzioni*, dalla quale potete modificare le impostazioni grafiche della vostra schermata e attivare o disattivare i segnali acustici che il programma associa automaticamente ai vari eventi.



F.I.G.B.

SCUOLA BRIDGE DI MARIO MARTINELLI

SESSIONI SU BBO - CORSI IN SEDE - LEZIONI A DOMICILIO
scuolabridge@virgilio.it tel. 081 40 59 92 - 335 528 44 76

Al centro esatto della finestra, in corrispondenza di "**Carte**", vi conviene cambiare la selezione da "Elaborato" in "Windows" e premere, in basso a sinistra, il pulsante "OK": ritroverete le carte da gioco che vi sono più familiari.

Per modificare i **colori dello schermo**, nel riquadro "Colori" è possibile agire separatamente su tavolo, dichiarazione, nomi dei giocatori, ecc. Vi consiglio di effettuare subito la seguente modifica: cliccate su "Tavolo" e poi, nella nuova finestra, su "Definisci colori personalizzati". Nella parte destra dell'ulteriore finestra che si è aperta vi sono delle caselle con dei valori numerici. Scrivete i seguenti numeri nelle tre caselle corrispondenti : "Tonalità" = 109, "Saturazione" = 230, "Luminosità" = 46 . Premete su "OK" (in basso a sinistra), e poi ancora "OK" per chiudere la finestra *Opzioni*. Il tavolo avrà assunto un bel fondo verde scuro, piacevole e riposante.

Altro consiglio: togliete **l'animazione delle carte**, è fastidiosa ed appesantisce inutilmente il gioco. Nell'angolo in alto a destra della finestra *Opzioni*, c'è "Animazione carte": cliccate nella casella per deselezionare l'opzione (il segno di spunta deve scomparire), poi premete "OK".

Per disattivare e riattivare selettivamente i vari **segnali acustici** che il programma associa a diversi eventi usate il pulsante "**Personalizza**" in corrispondenza della casella "Suoni", nella parte centrale della finestra *Opzioni*. Cliccando "Personalizza" apparirà l'elenco di tutti gli eventi a cui è associato uno specifico segnale sonoro: li troverete tutti evidenziati in blu (= attivati). Cliccando su ciascun evento separatamente, questo assumerà fondo bianco (= disattivato), mentre cliccandovi di nuovo potrete riattivarlo. Può essere conveniente disattivare i segnali sonori superflui per dare maggiore risalto a quelli che richiedono effettivamente la vostra attenzione. Vi consiglio vivamente di disattivare prima di tutto *Messaggio pubblico*: eviterete un suono fastidiosamente frequente che oltre tutto vi distrae da quello più raro e molto più utile che vi avvisa dell'arrivo di un messaggio privato.

Il pulsante "MOVIE"

Sulla stessa fila di pulsanti piccoli sotto la chat, sulla destra c'è il **pulsante "MOVIE"**, in bianco su fondo verde. Se vi cliccate si aprirà una finestra che conviene esplorare con attenzione perché vi troverete una miniera di interessantissime informazioni sulle mani di cui siete spettatori. In particolare, potrete vedere il risultato di ogni mano a tutti i tavoli in cui questa è stata giocata, come è andata la licita e, servendovi dei pulsanti "Precedente" e "Successiva", addirittura come si è svolto il gioco carta per carta. Non dimenticate, infatti, che il gioco avviene a mani duplicate ed una delle possibilità più interessanti offerte dal programma è proprio vedere come le stesse carte sono state licitate e giocate da giocatori diversi a tavoli diversi.



F.I.G.B.

SCUOLA BRIDGE DI MARIO MARTINELLI

SESSIONI SU BBO - CORSI IN SEDE - LEZIONI A DOMICILIO
scuolabridge@virgilio.it tel. 081 40 59 92 - 335 528 44 76

Il pulsante "DF" (Deep Finesse)

Osservate il pulsante accanto a "MOVIE", il terzo da destra della fila: vi apparirà con le lettere **"DF" in rosso su fondo celeste** (attivato) durante la fase di gioco della carta di un contratto ancora "in piedi", completamente grigio (disattivato) durante la licita o durante il gioco quando il contratto è già andato down. Il pulsante "DF", infatti, lancia il programma **Deep Finesse**, che analizza a doppio morto (cioè a carte viste) tutte le possibili varianti di gioco e di controgioco determinando se il contratto chiamato è realizzabile o meno, e quali carte, giro per giro, ne portano al mantenimento o alla caduta.

Cliccate su "DF", quando è attivato, subito prima che ciascuna carta venga giocata: vedrete le carte del giocatore di turno contrassegnate, una per una, in rosso oppure in verde. **Le carte verdi sono quelle "vincenti"** per il giocatore di turno, cioè quelle che portano alla realizzazione del contratto (se appartengono al dichiarante o al morto), oppure alla caduta (se appartengono ad uno dei difensori). **Le carte in rosso, di conseguenza, sono quelle "perdenti"** per il giocatore di turno, che conducono ad un esito favorevole per l'avversario.

Quando, da spettatori, seguite il gioco avvalendovi di DF, non dimenticate che il programma analizza il gioco **a carte viste** e quindi il fatto che al tavolo un giocatore ottenga un risultato inferiore a quello "diagnostico" non significa necessariamente che abbia giocato male: potrebbe, anzi, aver fatto il gioco migliore a carte chiuse e con le informazioni in suo possesso. In altre parole, DF è un magnifico strumento di analisi a doppio morto, ma non può sostituirsi al giudizio di un osservatore consapevole nello stabilire se una certa linea di gioco, seguita a carte chiuse, sia giusta o fallosa da un punto di vista tecnico.



Capitolo V - GIOCATE A BRIDGE !

SEDETE AD UN TAVOLO DEL CLUB PRINCIPALE

Avete imparato le funzioni principali del programma, avete assistito qualche volta al gioco degli altri, avete sistemato la grafica della vostra schermata... ora siete pronti per entrare ad un tavolo come giocatori. Quando avrete acquisito un po' di pratica potrete facilmente partecipare a duplicati e tornei o essere voi stessi host di un nuovo tavolo, ma per iniziare vi conviene senz'altro unirvi ad un tavolo del Club Principale già aperto da qualcun altro. Se siete nella lobby, ricordate che per andare alla lista dei tavoli dovete premere il pulsante **"Gioca! Per giocare o guardare!"** e poi, nella nuova schermata che vi si è aperta, cliccare una volta sulla riga verde **"Club Principale"**.

Nella lista dei tavoli, cercate un posto libero: vi ricordo che i posti liberi sono **le caselle azzurro chiaro in cui non è scritto alcun nome**. Per comodità si possono eliminare dalla schermata i tavoli pieni, lasciando visibili solo quelli che hanno almeno un posto libero: cliccate sul grosso pulsante nero **"Vista - Imposta visualizzazione"** (il secondo da destra subito sopra la chat-box), poi cliccate sulla terza casella dall'alto **"mostra tavoli pieni"**, in verde. Vedrete che sul vostro schermo resteranno visibili solo i tavoli con almeno un posto libero (oltre a quelli in cui sta giocando un *amico* o una *star*). Per tornare alla visualizzazione completa cliccate di nuovo su **"mostra tavoli pieni"**.

Cliccate una sola volta sul posto libero che avete scelto. Se accanto all'host non c'è il disegno di un lucchetto, vi ritroverete automaticamente seduti al tavolo. In caso di lucchetto, invece, la vostra ammissione al tavolo sarà a discrezione dell'host che vi accetterà o rifiuterà dopo aver visto il vostro profilo. Se venite rifiutati, non prendetevela assolutamente: può darsi che quell'host cercasse giocatori con determinate caratteristiche (livello, nazionalità, sistema...) che non ha trovato nel vostro profilo, oppure semplicemente che ha appena fatto entrare un altro giocatore arrivato un istante prima di voi. In tal caso non dovete fare altro che cercare posto in un altro tavolo.

DICHIARATE E GIOCATE UNA MANO

Siete finalmente seduti al tavolo e vedete le vostre tredici carte nella parte bassa dello schermo, subito sopra la chat-box. Può capitare che, appena entrati al tavolo, vediate anche le carte del vostro compagno. Ciò avviene perché siete arrivati a mano iniziata e avete preso il posto del morto: dovete aspettare che la mano termini per poi giocare regolarmente dall'inizio quella successiva.



F.I.G.B.

SCUOLA BRIDGE DI MARIO MARTINELLI

SESSIONI SU BBO - CORSI IN SEDE - LEZIONI A DOMICILIO

scuolabridge@virgilio.it tel. 081 40 59 92 - 335 528 44 76

La situazione di zona è indicata dal rosso (in zona) o bianco (in prima) con cui i nomi dei giocatori sono riportati nel riquadro centrale in cui appare la licita, oltre che dai colori dei lati del board raffigurato nell'angolo in alto a sinistra, che già avete conosciuto quando siete entrati come spettatori.

Al vostro turno dichiarativo vi apparirà nella metà destra dello schermo il bidding-box, dove cliccherete la dichiarazione che intendete fare. Finora, come spettatori, non avevate ancora mai visto il bidding-box. È di facile interpretazione: vedrete il pulsante "Passo", quello "Dbl" (contre), "Rbl" (surcontre), ed alcuni pulsanti con i livelli dichiarativi disponibili. Una volta premuto il livello della vostra dichiarazione, compariranno i semi e il S.A., su cui cliccherete in base alla vostra scelta. Provateci semplicemente, è più facile in pratica che a spiegarsi in teoria.

Terminata la licita il giocatore che deve attaccare gioca la prima carta, dopodiché, com'è normale, diventano visibili a tutti le carte del morto. **Per giocare una carta è sufficiente cliccarci sopra una sola volta**. Se siete il dichiarante, ovviamente, dovrete cliccare anche sulla carta che volta per volta giocherete dal morto. Il programma impedisce automaticamente le giocate fuori turno e le renonces. Provate a cliccare su una carta quando non è il vostro turno, oppure a giocare un seme diverso pur avendo da rispondere a colore: semplicemente non accadrà nulla.

Al termine di ciascuna mano vedrete l'aggiornamento del punteggio nella tabellina gialla, nell'angolo in alto a sinistra del vostro schermo, subito sotto il disegno che raffigura il board. Servendovi del **pulsante "MOVIE"**, inoltre, **potrete rivedere ogni smazzata** e verificarne gioco e risultato sia al vostro tavolo, sia a tutti gli altri tavoli dove la stessa mano è stata giocata.

IL PULSANTE "CLAIM" ("Reclama")

Spesso ad un certo punto del gioco di una mano il dichiarante o un difensore ha la certezza del numero di prese che saranno realizzate da ciascuna linea: nel gioco reale si scoprirebbero le carte dichiarando a voce l'esito del contratto. Nel bridge online esiste a tale scopo il pulsante "**CLAIM**", che in BBO si trova nella fila di pulsanti subito sotto la chat-box, tra il pulsante "UNDO" e quello "CHAT". Cliccando su "CLAIM" si apre una piccola finestra dove di default è indicato che si reclamano **tutte le prese rimanenti**. Se il richiedente sa di dover cedere agli avversari una o più prese, prima di premere "Reclama" dovrà correggere il numero di prese reclamate cliccando il pulsante "Meno" una volta per ciascuna presa che spetta agli avversari. Cliccando su "Reclama" il *claim* viene effettivamente inoltrato: ad ogni avversario giunge un messaggio con la richiesta di prese, e contemporaneamente gli diventano visibili le carte di tutti e quattro i giocatori. Se la richiesta è giusta, entrambi gli avversari accetteran-



no e la mano sarà terminata. Se, invece, anche uno soltanto dei due avversari non accetta il *claim*, apparirà un messaggio "Claim rifiutato" e il gioco continuerà a carte coperte per chi aveva effettuato la richiesta e a carte scoperte per i due avversari.

IL PULSANTE "UNDO" ("Annulla")

Giocando con un mouse anziché con delle vere carte da gioco è possibile che ci si sbagli cliccando una carta o una dichiarazione che in realtà non si aveva nessuna intenzione di scegliere (il cosiddetto "misclick"). In questi casi è disponibile il pulsante "UNDO", subito a sinistra di quello "CLAIM", che **invia agli avversari la richiesta di annullare l'ultima giocata**. Gli avversari possono accettare o rifiutare: se anche uno solo dei due non accetta, un messaggio avviserà che la richiesta è stata rifiutata; se entrambi accettano, l'ultima giocata sarà annullata e potrà essere sostituita con un'altra. Ecco il modo corretto di trattare l'*undo*:

- 1) Non chiedete mai di annullare se cambiate idea sulla carta che avete giocato o sulla dichiarazione che avete effettuato: l'*undo* non va usato per i "pentimenti" ma semplicemente per chiedere di annullare una giocata palesemente involontaria **dovuta nient'altro che ad un errato click del mouse**. Notate che, in caso di misclick, l'*undo* deve essere chiesto immediatamente.
- 2) Concedete sempre l'*undo* all'avversario quando è plausibile che sia incorso in un misclick, anche quando è doloroso rinunciare ad una presa - magari decisiva! - che avete vinto in maniera insperata. Potreste non concedere l'*undo* solo se siete convinti che l'avversario stia impropriamente chiedendo di annullare una giocata sbagliata che tuttavia aveva fatto in piena consapevolezza.
- 3) Non dimenticate di ringraziare gli avversari (*tyo*) quando vi viene concesso un *undo*.

USO DELL'ALERT

Come sapete, nel bridge reale al tavolo senza sipari l'alert tocca sempre al compagno di chi ha effettuato una dichiarazione convenzionale e mai al giocatore stesso che ha dichiarato. Nel gioco online, invece, si usa il cosiddetto *self-alert*: **ogni giocatore alerta le proprie dichiarazioni convenzionali** servendosi del pulsante "Alert" del bidding-box, che va cliccato prima di effettuare la licita in questione. Il risultato sarà che **solo gli avversari vedranno che quella dichiarazione è stata alertata** (sarà evidenziata da un riquadro col fondo di colore diverso), mentre sullo schermo del compagno non apparirà nulla di diverso da una normale licita non alertata. Ciò garantisce la massima regolarità, in quanto l'alert andrà, com'è giusto, a beneficio dei soli avversari mentre non potrà mai servire alla stessa coppia che alerta per evitare un possibile malinteso. Le dichiarazioni alertate vanno contemporaneamente spiegate



F.I.G.B.

SCUOLA BRIDGE DI MARIO MARTINELLI

SESSIONI SU BBO - CORSI IN SEDE - LEZIONI A DOMICILIO

scuolabridge@virgilio.it tel. 081 40 59 92 - 335 528 44 76

inserendo in un apposito spazio un testo che sarà visibile ad avversari e spettatori, ma non al compagno.

COME APRIRE UN NUOVO TAVOLO

Per aprire un nuovo tavolo dovete trovarvi nel **Club Principale**, alla schermata che ben conoscete perché è quella da cui abitualmente accedete come giocatori o spettatori ai tavoli già esistenti. Al di sotto della lista dei tavoli e subito sopra lo spazio della chat vedete quattro grossi pulsanti, cliccate sul secondo da sinistra: **“Apri nuovo tavolo – clicca qui”**.

Vi appare la finestra intitolata **“Opzioni nuovo tavolo – sarai l’host”**, in cui imposterete le preferenze del tavolo che state per aprire. Come vedete, è possibile scegliere il tipo di score (di default è selezionato IMPS), indicare delle preferenze nello spazio bianco **“Descrizione tavolo”**, riservare il posto a uno o più specifici giocatori scrivendone il nick negli spazi sotto la voce **“Riserva posti”**. In qualità di host, inoltre, potete decidere se l’accesso al vostro tavolo è libero oppure è soggetto al vostro permesso (i lucchetti che avete visto più volte nella lista dei tavoli). Di default l’accesso è libero, ma se selezionate le caselle **“Autorizzazione richiesta”**, separatamente per i giocatori e per gli spettatori, volta per volta potrete accordare o rifiutare il permesso a chi chiede di entrare (vi apparirà il profilo del richiedente contemporaneamente alla richiesta di ingresso).

Deselezionando la casella **“Consenti”** alla voce **“Angolisti”** potete impedire a tutti di venire a guardare il gioco al vostro tavolo, mentre deselezionando **“Autorizza chat”** impedirete agli angolisti di chattare se non privatamente. Un consiglio: salvo esigenze particolari, lasciate le caselle **“Angolisti”** così come stanno, e il vostro tavolo sarà più piacevole ed ospitale ...

Una volta impostate le vostre preferenze, cliccate su “OK” e il nuovo tavolo si aprirà.

In qualità di host, durante il gioco potreste aver bisogno di modificare qualcuna delle impostazioni che avete stabilito al momento in cui avete aperto il tavolo, oppure potrebbe essere necessario rimuovere uno dei giocatori (di solito quando ci si rende conto che ha perso la connessione e non riesce più a rientrare), o anche potreste dover azzerare lo score perché sono cambiati uno o più giocatori al tavolo. Per tutte queste esigenze disponete del pulsante **“TABLE”**, il secondo da sinistra nella fila di pulsanti piccoli in basso. Col pulsante **“TABLE”** si riaprirà la stessa finestra in cui avete impostato le vostre scelte quando avete aperto il nuovo tavolo. Potrete, perciò, modificarle a piacimento, oltre che servirvi dei pulsanti **“Rimuovi giocatore”** e **“Azzera score”**, secondo le necessità.



F.I.G.B.

SCUOLA BRIDGE DI MARIO MARTINELLI

SESSIONI SU BBO - CORSI IN SEDE - LEZIONI A DOMICILIO

scuolabridge@virgilio.it tel. 081 40 59 92 - 335 528 44 76

Capitolo VI - I TORNEI

L'ELENCO DEI TORNEI

Nella lobby cliccate sul pulsante **"Gioca! Per giocare o guardare!"** e, nella schermata successiva, sulla riga gialla **"Tornei"** (un po' più in basso di quella verde che abitualmente cliccate per accedere al Club Principale).

Vedrete la pagina con l'elenco dei tornei, che potete visualizzare interamente usando la barra di scorrimento. Le righe più in alto, in verde chiaro, sono i **tornei in corso di svolgimento**; subito sotto, in bianco, i **tornei appena completati**; ancora più in basso, in viola, i **tornei in programma**. Ogni torneo ha il suo **"Host"** (il club o il giocatore che lo organizza), un numero (#) che identifica in maniera univoca quel torneo, e un **"Titolo"** con un nome di fantasia scelto dall'host, di solito preceduto dall'indicazione del tipo di torneo (pairs = a coppie; ind. = individuale). La colonna **"Status"**, sulla destra, indica il numero di tavoli in gioco (per i tornei in corso di svolgimento) o quanto tempo manca all'inizio (nel caso dei tornei in programma). Se andate col mouse, senza cliccare, su ciascuna riga, vedrete apparire una finestra con ulteriori informazioni su quel torneo. Provate, ora, a cliccare sulle righe corrispondenti ai vari tornei:

- Cliccando su un torneo in corso di svolgimento, vi apparirà la lista dei tavoli in gioco; per ogni tavolo vedrete i nomi dei giocatori e, nella colonna "Angolisti", il numero di spettatori. Cliccando sulla colonna "Angolisti" entrerete al tavolo come spettatori, esattamente come avviene nel Club Principale.
- Cliccando sulla riga bianca di un torneo completato vi apparirà una schermata con la descrizione del torneo e dalla quale, col pulsante "Risultati Torneo", potete visualizzare la classifica finale.
- Cliccando su un torneo in programma vi apparirà una schermata con la descrizione del torneo e dalla quale, con i pulsanti "Iscrizione – Iscriviti per giocare!" e "Bacheca", potete accedere all'elenco degli iscritti (aggiungendo, eventualmente, la vostra iscrizione) e visualizzare un elenco di giocatori in cerca di compagno. Il pulsante "Regolamento di questo torneo" vi fa visualizzare le norme che disciplinano il torneo stesso.

I TORNEI A PAGAMENTO

Osservando l'elenco dei tornei, noterete che in molti casi, in corrispondenza del titolo, c'è il simbolo del dollaro (\$) in giallo su fondo bianco: significa che quel torneo è a pagamento e per parteciparvi occorre versare una quota, oppure giocare con un compagno che si fa carico di versare la quota per entrambi. Se, invece, non trovate il simbolo del dollaro, vuol dire che il torneo è gratuito



F.I.G.B.

SCUOLA BRIDGE DI MARIO MARTINELLI

SESSIONI SU BBO - CORSI IN SEDE - LEZIONI A DOMICILIO
 scuolabridge@virgilio.it tel. 081 40 59 92 - 335 528 44 76

ma non necessariamente aperto a tutti: diversi tornei, infatti, sono riservati ai membri di uno specifico club e ai loro ospiti, oppure sono soggetti ad altre restrizioni, segnalate da un lucchetto sulla sinistra del titolo. Per maggior dettagli, andate col mouse sul torneo e, nella finestra delle informazioni, controllate *Descrizione* (parte destra) e *Restrizioni* (riquadro in basso a sinistra).

Le quote d'iscrizione per i tornei a pagamento sono piuttosto modeste (attualmente \$ 1.00), e vi sono diversi vantaggi: un'organizzazione efficiente, un controllo rigoroso sul rispetto delle regole e sulla correttezza dei comportamenti, la presenza di premi e di punti in palio per classifiche cumulate, e, non ultima, la possibilità di giocare in tornei dove si parla la propria lingua. Nel momento in cui decideste di provare i tornei a pagamento vi consiglio senz'altro quelli organizzati dal club **BBO Italia**, dove troverete direttori italiani, è adottato il regolamento figb, e potrete parlare in italiano al tavolo.

Sul sito **www.bboitalia.it** troverete tutte le informazioni relative a questi tornei, oltre che le varie classifiche cumulate.

COME APRIRE UN CONTO BB\$

Per partecipare ai tornei a pagamento il primo passo è aprire il proprio conto personale in "BBO Dollars". L'operazione è molto semplice e si effettua per mezzo della carta di credito. Per il futuro sono previste anche modalità di pagamento che non facciano uso della carta di credito. Contattate il responsabile di BBO Italia (nick *vincenzo* su BBO) per eventuali novità in proposito.

- 1) Nella lobby, cliccate sul vostro nick per aprire la finestra "Modifica il tuo profilo", che già avete utilizzato più volte per motivi diversi.
- 2) Cliccate sul pulsante "Conto BB\$", al centro in basso subito sopra il pulsante "Amici/Nemici". Si aprirà la finestra "Il tuo conto BB\$".
- 3) Nell'angolo in alto a sinistra selezionate la quantità (multipli di 10) di BB\$ che intendete acquistare, poi cliccate il pulsante "Autorizza". Ogni BB\$ vi costerà 1 dollaro USA, ma per l'Europa dovete considerare una maggiorazione del 20% dovuta all'IVA.
- 4) Si è aperta la finestra per l'inserimento dei dati della vostra carta di credito e vostri personali. Riempitela con cura inserendo il numero di carta di credito, la data di scadenza, il numero CVV (quello sul retro della carta, dove normalmente si trova la firma), nome, cognome, indirizzo e tutte le altre informazioni richieste dal form.
- 5) Cliccate su "Autorizza pagamento", il pulsante in basso a sinistra. Al termine dell'operazione vi apparirà il messaggio "Deposito effettuato. Il tuo nuovo saldo è di XX.XX \$". Riceverete, inoltre, un'email di conferma dell'avvenuta operazione all'indirizzo che avete indicato nel form.

Queste informazioni si trovano anche on line sul sito di BBO Italia, all'indirizzo [www.bboitalia.it/bbo\\$/b.htm](http://www.bboitalia.it/bbo$/b.htm)



F.I.G.B.

SCUOLA BRIDGE DI MARIO MARTINELLI

SESSIONI SU BBO - CORSI IN SEDE - LEZIONI A DOMICILIO
scuolabridge@virgilio.it tel. 081 40 59 92 - 335 528 44 76

COME ISCRIVERSI AD UN TORNEO

- 1) Andate all'elenco dei tornei. Partendo dalla lobby, cliccate su "Gioca! Per giocare o guardare!" e successivamente sulla riga gialla "**Tornei**".
- 2) Cercate il torneo che vi interessa tra quelli che devono ancora iniziare, cioè quelli in viola nella parte inferiore dell'elenco. Per visualizzarli dovrete scorrere l'elenco verso il basso, usando lo *scroll* sulla destra.
- 3) Cliccate sul torneo che avete scelto. Appare la schermata specifica in cui sono riportati il tempo che manca all'inizio, il numero di coppie già iscritte ed informazioni di vario genere.
- 4) Per iscrivervi avendo già un partner, cliccate sul pulsante "**Iscrizione – Iscriviti per giocare!**". Vi apparirà la finestra "Iscrizioni Torneo" dove, sulla sinistra, vedrete l'elenco delle coppie iscritte e, più in basso, il pulsante "Richiesta iscrizione" e una casella in bianco per il nick del partner. Inserite il nick del compagno con cui intendete partecipare e cliccate su "Richiesta iscrizione".
- 5) Se non avete ancora un partner, cliccate su "**Bacheca – Cerca un partner**". Vi apparirà l'elenco dei giocatori che, proprio come voi, sono senza compagno. Selezionando un giocatore della lista vi apparirà il suo profilo; se individuate un partner che avete voglia di invitare, cliccate su "Manda invito" e attendete un messaggio di risposta. In alternativa, potete cliccare su "Aggiungi il tuo nome", inserendo voi stessi nella lista e restando in attesa di un eventuale invito da parte di un altro giocatore.
- 6) Da questo punto in poi l'iscrizione segue lo stesso iter, sia che siate partiti dal pulsante "Iscrizione", sia da quello "Bacheca". Se il torneo è a pagamento, apparirà una finestra che chiede l'autorizzazione ad addebitare il costo dell'iscrizione sul vostro conto BB\$. Per accettare, cliccate su "Paga". È prevista anche l'opzione "Paga per il compagno", nel caso vogliate offrirgli l'iscrizione.
- 7) Al partner apparirà una finestra che lo avvisa di essere stato invitato al torneo, specificandogli chi lo ha invitato, se il torneo è free o a pagamento (se avete offerto l'iscrizione, lo vedrà come free), come si chiama il torneo e chi lo organizza, quanto manca all'inizio, quante mani si giocano, ecc. Il compagno dovrà accettare o rifiutare: se cliccherà su "Accetto" l'iscrizione della coppia sarà confermata.
- 8) Le finestre successive vi avviseranno che siete in attesa di conferma dell'iscrizione e, quando il partner avrà accettato, che l'iscrizione al torneo è avvenuta. A questo punto la vostra coppia apparirà nella lista delle coppie iscritte e voi non dovete fare altro che attendere l'inizio del torneo in qualunque luogo di BBO. Al momento opportuno, dovunque vi troviate, sarete "risucchiati" automaticamente al tavolo giusto.

Queste informazioni si trovano anche on line sul sito di BBO Italia all'indirizzo [www.bboitalia.it/BBO\\$/t.htm](http://www.bboitalia.it/BBO$/t.htm)



F.I.G.B.

SCUOLA BRIDGE DI MARIO MARTINELLI

SESSIONI SU BBO - CORSI IN SEDE - LEZIONI A DOMICILIO

scuolabridge@virgilio.it tel. 081 40 59 92 - 335 528 44 76

Capitolo VII - RIVEDERE LE MANI

L'ARCHIVIO DELLE MANI

Il programma vi offre un'interessantissima possibilità: **rivedere tutte le mani giocate, anche nelle settimane precedenti, da voi o da qualsiasi altro giocatore di BBO**. Di ogni mano potete rivedere licita e gioco presa per presa, non solo al vostro tavolo o a quello del giocatore che vi interessa ma anche a tutti gli altri tavoli dove la stessa mano è stata giocata. Si tratta, quindi, di un potentissimo strumento di studio e di divertimento che è molto utile conoscere approfonditamente. Per accedere all'archivio delle mani dovete per prima cosa aprire la pagina Myhands, al seguente indirizzo:

<http://online.bridgebase.com/myhands/index.php?>

È possibile aprire la pagina Myhands anche partendo dalla lobby di BBO o dal sito di BBO Italia. Per arrivarvi dalla lobby cliccate su "Esplora! Migliora il tuo gioco!", poi sulla riga blu in basso "Strumenti per Bridge Base Online" e subito dopo sulla riga rossa in alto "BBO: Tools and information". Vi si apre un'altra pagina con alcune righe in azzurro: cliccate su "Hand records from Tournaments/Main Bridge Club (Web)" e sarete a destinazione.

In alternativa, andate sul sito **www.bboitalia.it** ed aprite la sezione **utilities** (all'estrema destra dello schermo, accanto alla sezione *software*). Vi troverete il link all'archivio delle mani ed altri interessanti link di servizio, fra cui quello all'archivio dei vugraph e al forum di BBO.

Una volta aperta la pagina Myhands, vi conviene senz'altro inserirla tra i "Preferiti", in modo da poterla ritrovare immediatamente quando vorrete.

Nella casella "**Enter username**" inserite il **nick** del giocatore di cui volete rivedere le mani. Se lasciate tutto il resto come sta e cliccate sul pulsante in basso "**Get Hands**" vi apparirà l'elenco delle mani giocate negli ultimi due giorni dal nick prescelto. Modificando le opzioni di ricerca, invece, potete recuperare mani giocate in un intervallo di tempo diverso ("Interval to retrieve"), stabilire la data iniziale del periodo che vi interessa ("Enter the start date"), e se, a partire dalla data prescelta, volete andare indietro ("Backward") oppure in avanti ("Forward") nel tempo. L'opzione "Show summary every:" chiede al programma di inserire nell'elenco delle mani che state per visualizzare la somma e la media dei risultati ottenuti ogni *tot* giorni ("days"), settimane ("weeks") o mesi ("months").

Osservate attentamente l'elenco delle mani che vi appare cliccando il pulsante "**Get Hands**". Per ogni mano dell'elenco, da sinistra verso destra, trovate:



F.I.G.B.

SCUOLA BRIDGE DI MARIO MARTINELLI

SESSIONI SU BBO - CORSI IN SEDE - LEZIONI A DOMICILIO

scuolabridge@virgilio.it tel. 081 40 59 92 - 335 528 44 76

- un numero progressivo
- l'ora in cui la mano è stata giocata
- chi era seduto in Nord, in Sud, in Est, in Ovest
- il risultato ottenuto al tavolo e chi ha giocato la mano come dichiarante
- il punteggio ottenuto al tavolo, attivo (in nero) o passivo (in rosso)
- il risultato effettivo positivo (in nero) o negativo (in rosso) determinato dal confronto con gli altri tavoli che hanno giocato la stessa mano
- il link **Movie** , che permette di vedere licita e gioco carta per carta al tavolo in questione
- il link **Traveller** , che vi mostra il resoconto di tutti gli altri tavoli che hanno giocato quella stessa mano e vi permette di accedere al *movie* di ogni singolo tavolo

Cliccando su **Movie**, in pratica voi andate a prelevare dall'archivio di BBO il file della mano che vi interessa e, come sempre quando effettuate un download, un messaggio vi chiederà se volete salvare il file sul vostro computer oppure soltanto aprirlo per un utilizzo momentaneo. Se non avete particolare interesse a conservare quella mano sul vostro hard disk, cambiate la selezione da "Salva file" ad "Apri file ", poi cliccate "OK". La mano vi apparirà in una schermata simile a quella che vedete quando giocate o angolizzate. Al centro dello schermo ritrovate, come sempre, la sequenza dichiarativa, mentre servendovi dei pulsanti col triangolo nero (il quinto e il sesto da sinistra dei piccoli pulsanti in basso) potete ripercorrere a vostro piacimento l'andamento del gioco, avanzando o retrocedendo di una presa alla volta.

MANI SALVATE SUL VOSTRO COMPUTER

Se il file di una sessione di gioco a cui avete partecipato come giocatore o come spettatore è già stato salvato sul vostro computer, potete visualizzarne le mani quando volete, senza doverle recuperare dall'archivio centrale come descritto nel paragrafo precedente. Per controllare che la registrazione (*log*) delle mani sia attivata, dovete aprire la finestra "Modifica il tuo profilo" cliccando sul vostro nick nella lobby, oppure, se siete spettatore ad un tavolo, sul vostro nick nella lista degli angolisti. Nella parte centrale della finestra, leggermente verso il basso, c'è un riquadro "Salva mani" con tre caselle: "Quando giochi", "Quando guardi" e "Durante Vugraph". Ognuna di queste caselle può essere attivata (segno di spunta) o disattivata (bianca), semplicemente cliccandovi sopra. Se l'opzione è attivata, il programma salverà automaticamente le relative mani in una cartella "hands" della directory "Bridge Base Online" presente sul vostro hard disk.

Per aprire i files delle mani salvate sul vostro hard disk potete usare il grosso tasto "Apri una mano presente sul tuo computer" della finestra che appare ogni volta che vi connettete a BBO e dalla quale transitate ogni volta che uscite dal



F.I.G.B.

SCUOLA BRIDGE DI MARIO MARTINELLI

SESSIONI SU BBO - CORSI IN SEDE - LEZIONI A DOMICILIO

scuolabridge@virgilio.it tel. 081 40 59 92 - 335 528 44 76

programma. Naturalmente non è necessario entrare o uscire da BBO per aprire un file di mani, ma potete aprirlo esattamente come fate con un qualsiasi altro file presente sul vostro computer. Notate che quando aprite il file, vi appare sullo schermo l'elenco di tutte le mani di quella sessione con i relativi risultati: per visualizzare ogni singola mano bisogna cliccare sulla corrispondente riga dell'elenco.

L'ARCHIVIO DEI VUGRAPH

Per finire, una vera "chicca" del programma: è possibile rivedere tutte le mani trasmesse in Vugraph da BBO a partire dal 2000!

Nella lobby cliccate sul pulsante "**Esplora! Migliora il tuo gioco!**", poi sulla seconda riga dall'alto "**Biblioteca**". Nella pagina che vi si è aperta, cliccate la prima riga in alto "**Vugraph Archives**" (in rosso, mentre tutte le altre sono in azzurro). Vi apparirà un elenco di eventi trasmessi in vugraph da BBO.

L'elenco è piuttosto lungo, e per visualizzarlo interamente dovete scorrerlo verso il basso con lo *scroll*. Cliccando su un particolare evento vi apparirà la lista delle singole sessioni di gioco, cliccando su ciascuna delle quali potrete aprire il file contenente i *movies* delle mani di quel turno. Prima di tutto vi apparirà il resoconto generale della sessione, con le formazioni ai tavoli in sala aperta e sala chiusa, l'elenco dei board giocati (la prima colonna in bianco sulla sinistra, percorribile interamente col pulsante col triangolo nero alla sommità), il risultato a ciascun tavolo (le due coppie di colonne larghe) e lo score in IMPS ottenuto dal confronto tra le due sale (la coppia di colonne più strette all'estrema destra della schermata).

Cliccando sul ogni singola riga si apre il *movie* di quel board, separatamente per la sala aperta ("Open room") e per la sala chiusa ("Closed room").

La schermata del *movie* vi appare, come sempre, con le carte di tutti e quattro i giocatori, la sequenza licitativa al centro, ed una serie di pulsanti piccoli in basso. Per visualizzare il gioco presa per presa vi servirete dei pulsanti col triangolo nero ► e il J♥, il 7° e l'8° da sinistra. Due pulsanti simili, 6° e 9° da sinistra, con una sbarretta verticale alla punta del triangolo, saltano direttamente alla prima o all'ultima presa della mano, mentre i due pulsanti col triangolo nero e il disegno di una manina, 4° e 5° da sinistra, servono per visualizzare il *movie* del board precedente o successivo nell'ambito di quella sessione. Il 3° pulsante da sinistra (la porticina gialla) vi porta al *movie* della stessa mano nell'altra sala, mentre il 2° pulsante (lo score) vi riporta alla schermata col resoconto generale della sessione.

Sul sito **www.bboitalia.it** nella sezione **vugraph** potete trovare i vugraph dei campionati italiani molto prima che nell'archivio centrale di BBO o altrove. Questi vugraph, infatti, sono quasi sempre effettuati direttamente dallo staff di BBO Italia, o comunque tramite un accordo fra BBO Italia e FIGB.



F.I.G.B.

SCUOLA BRIDGE DI MARIO MARTINELLI

SESSIONI SU BBO - CORSI IN SEDE - LEZIONI A DOMICILIO

scuolabridge@virgilio.it tel. 081 40 59 92 - 335 528 44 76

Capitolo VIII - LA LINGUA

DIZIONARIO INGLESE-ITALIANO

Anche per chi cerchi preferibilmente compagni di gioco con cui comunicare in italiano, una certa conoscenza dell'inglese bridgistico è comunque molto utile. Ecco un dizionario Inglese-Italiano dei termini bridgistici:

ADVANCE	RISPOSTA ALL' INTERFERENZA
ADVANCER	RISPONDENTE ALL'INTERFERENZA
ALERTABLE	DA ALERTARE (che <i>deve</i> essere alertato, non: che <i>può</i> essere alertato)
ASKING	RICHIESTA (es.: Ace-asking = richiesta d'Assi)
ATTITUDE	GRADIMENTO
ATTITUDE LEAD	ATTACCO "IN BUSSO", "PICCOLA CON L'ONORE"
AUCTION	LICITA (intesa come intero ciclo licitativo, non come singola dichiarazione)
BALANCE (TO)	RIAPRIRE dopo due "passo" (v. anche TO REOPEN)
BALANCED	BILANCIATA
BALANCING	RIAPERTURA dopo due "passo" (v. anche REOPENING)
BID	DICHIARAZIONE (singola dichiarazione, non l'intera fase dichiarativa)
BID (TO)	DICHIARARE, LICITARE
BIDDING	LICITA, DICHIARAZIONE (l'intera sequenza dichiarativa, v. anche AUCTION)
BIG CLUB	FIORI FORTE (v. anche STRONG CLUB)
BREAK	DIVISIONE, RIPARTIZIONE (dei resti di un colore)
BREAK (TO)	ESSERE DIVISI (riferito ai resti di un colore)
BUST	MANO POVERISSIMA
BUSY CARD	CARTA CHE FA GIOCO (che non può essere scartata senza danno)
CALL	CHIAMATA, DICHIARAZIONE (v. anche BID)
CARD	CARTA
CARDING	SEGNALI DI CONTROGIOCO (attacchi, scarti, carte incoraggianti e non...)
CASH (TO)	INCASSARE (prese vincenti)
CASH OUT SITUATION	Situazione di controgioco dove occorre incassare al più presto le proprie prese
CHEAP	ECONOMICA (dichiarazione)
CLAIM (TO)	RECLAMARE (le restanti prese)
CLUBS	FIORI
COLD	IMPERDIBILE (riferito ad un contratto)
COMPETITION	COMPETIZIONE, SEQUENZA INTERFERITA
CONTROL BID	CUE-BID (controllo nel colore dichiarato)
COUNT	CONTO (della carta, della mano, di un colore...)
COUP	COLPO (giocata di tecnica avanzata, in genere contraddistinta da un nome)
COVER (TO)	COPRIRE (una carta con una carta superiore)
COVER CARD	CARTA DI COPERTURA (di una perdente del compagno)
CUE-BID	SURLICITA (dichiarazione del seme avversario), ma anche CUE-BID



F.I.G.B.

SCUOLA BRIDGE DI MARIO MARTINELLI

SESSIONI SU BBO - CORSI IN SEDE - LEZIONI A DOMICILIO
 scuolabridge@virgilio.it tel. 081 40 59 92 - 335 528 44 76

DEAL	SMAZZATA, MANO (52 carte)
DEAL (TO)	DISTRIBUIRE (le carte) ; MANEGGIARE, MUOVERE (un colore, una figura)
DEALER	CHI DISTRIBUISCE LE CARTE (e quindi dichiara per primo), DICHIARANTE
DECEPTIVE PLAY	GIOCO AD INGANNO (v. anche FALSECARD)
DECK (OF CARDS)	MAZZO DI CARTE (v. anche PACK)
DECLARER	DICHIARANTE (chi gioca col morto; chi dichiara per primo, invece, è il "dealer")
DEFEND (TO)	CONTROGIOCARE
DEFENDER	CONTROGIOCANTE
DEFENSE	CONTROGIOCO, ma anche VALORI DIFENSIVI, PRESE DIFENSIVE
DEFENSIVE STRENGTH	FORZA DI CONTROGIOCO (v. anche DEFENSE)
DEFENSIVE TRICK	PRESA DI CONTROGIOCO, PRESA DIFENSIVA
DIAMONDS	QUADRI
DISCARD	SCARTO
DONT	Schema di interferenze su apertura avversaria di 1SA
DOUBLE	CONTRE
DOUBLE DUMMY	"DOPPIO MORTO" (gioco oppure analisi di una mano "a carte viste")
DOUBLETON	DOPPIO, COLORE DI DUE CARTE
DRAW (TO)	BATTERE (le atout, un colore...)
DROP	CADUTA (di una carta)
DROP (TO)	CADERE (intrans.), FAR CADERE (trans.)
DUCK (TO)	LISCIARE, RIFIUTARE LA PRESA
DUMMY	IL MORTO
DUMMY PLAY	GIOCO COL MORTO
ECHO	"ECO" (segnale di controgioco basato su una sequenza di carte alta-bassa)
ENDPLAY	GIOCO DI FINE MANO, MESSA IN PRESA
ENDPLAY (TO)	METTERE IN PRESA
ENTRY	RIENTRO
ESTABLISH (TO)	AFFRANCARE, SVILUPPARE
EVEN	PARI (contrapposto a ODD = dispari)
FALSECARD	CARTA AD INGANNO, BLUFF NEL GIOCO DELLA CARTA
FEATURE	VALORE (posseduto in un dato colore)
FINESSE	SORPASSO (indifferentemente impasse o expasse)
FIVE-BAGGER	QUINTA (colore di 5 carte)
FIVE CARD MAJORS	QUINTA NOBILE (sistema)
FOLLOW SUIT (TO)	RISPONDERE A COLORE
FORCE, FORCING	FORZANTE
FORCING DEFENSE	DIFESA PER IL FUORIGIOCO (far tagliare il dichiarante dal lato lungo di atout)
FOUR WAYS TRANSFERS	TRANSFERS IN 4 COLORI (non solo per i nobili ma anche per i minori)
FOUR-BAGGER	QUARTA (colore di 4 carte)
FOURTH BEST LEADS	ATTACCHI DI QUARTA CARTA
FOURTH SUIT FORCING	QUARTO COLORE FORZANTE (ridichiarazione del rispondente)
GAME	MANCHE, ma anche GIOCO
GAME FORCING	FORZANTE A MANCHE
GAME TRY	TENTATIVO DI MANCHE



F.I.G.B.

SCUOLA BRIDGE DI MARIO MARTINELLI

SESSIONI SU BBO - CORSI IN SEDE - LEZIONI A DOMICILIO
 scuolabridge@virgilio.it tel. 081 40 59 92 - 335 528 44 76

GRAND SLAM FORCE	“JOSEPHINE” (5SA che chiede 2 onori maggiori di atout per il grande slam)
GUESS (TO)	INDOVINARE (un colore, una posizione...)
HAND	MANO (13 carte), SMAZZATA (52 carte)
HANDLE (TO)	MANEGGIARE, MUOVERE (un colore, una figura di carte)
HCP	PUNTI-ONORI (HIGH CARDS POINTS)
HEARTS	CUORI
HIGH	BUONA (di una carta che si è affrancata), ALTA
HIGHER RANKING	DI RANGO PIÙ ALTO (di un seme)
HI-LO	ALTA-BASSA (v. anche ECHO)
HOLD UP (TO)	NON PRENDERE, RITARDARE LA PRESA (v. anche TO DUCK)
HOLDING	CIO' CHE SI POSSIEDE, “FIGURA” (carte possedute in un certo colore)
HONOR TRICK	PRESA DI ONORE
HOOK	SORPASSO (v. anche FINESSE)
IMP'S	PUNTEGGIO TIPO DUPLICATO (espresso in International Match Points)
INTERVENTION	INTERVENTO, INTERFERENZA (v. anche OVERCALL)
INVERTED	INVERTITO, ROVESCiato
INVERTED MINORS	APPOGGI INVERTITI SUI MINORI (appoggio a 2 forzante, a 3 debole)
INVITE, INVITATION	INVITO
INVITING, INVITATIONAL	INVITANTE
JUMP	SALTO
JUMP BID	DICHIARAZIONE A SALTO
KIBITZ (TO)	ESSERE SPETTATORE A UN TAVOLO, “ANGOLIZZARE”
KIBITZER	ANGOLISTA, SPETTATORE
KNOCK OUT (TO)	FAR “SALTARE”, SMONTARE (un fermo avversario)
LEAD	USCITA, ATTACCO
LEAD (TO)	USCIRE (in un colore), GIOCARE (come 1° di mano), ATTACCARE
LEADER	CHI EFFETTUA UN'USCITA (il giocatore che muove per primo un colore)
LHO	AVVERSAIO DI SINISTRA (LEFT HAND OPPONENT)
LINE	LINEA DI GIOCO
LONG TRICK	PRESA DI LUNGA
LONG TRICK	PRESA DI LUNGA
LOSER	PERDENTE
LOSING TRICK COUNT	CONTO DELLE PERDENTI
LOW	BASSA (carta)
LOWER RANKING	DI RANGO PIÙ BASSO (di un seme)
MAJOR	SEME MAGGIORE, NOBILE
MINOR	SEME MINORE
MINOR SUIT STAYMAN	STAYMAN PER I MINORI (risposta 2♠ su 1SA che chiede le quarte minori)
MP'S	PUNTEGGIO TIPO TORNEO A COPPIE (espresso in percentuale)
MULTI	2♦ MULTICOLOR (sottoapertura in un nobile o una specifica mano forte)
NEGATIVE DOUBLE	CONTRE SPUTNIK (contre informativo in risposta a un'apertura interferita)
NEW MINOR FORCING	NUOVO MINORE FORZANTE (ridichiarazione del rispondente)
NO TRUMP	SENZA ATOUT
NON VULNERABLE	IN PRIMA



F.I.G.B.

SCUOLA BRIDGE DI MARIO MARTINELLI

SESSIONI SU BBO - CORSI IN SEDE - LEZIONI A DOMICILIO
 scuolabridge@virgilio.it tel. 081 40 59 92 - 335 528 44 76

ODD	DISPARI (contrapposto a EVEN = pari)
ODD/EVEN (O/E)	"PARI E DISPARI" IN CONTROGIOCO (dispari incoraggia, pari scoraggia)
ONE-SUITER	MONOCOLORE
OPEN (TO)	APRIRE (la dichiarazione), ma anche ATTACCARE, USCIRE (in un colore)
OPENING	APERTURA
OPENING LEAD	ATTACCO INIZIALE (la 1ª carta giocata dal difensore prima di vedere il morto)
OPPONENT	AVVERSARIO
OUTBID (TO)	ESTROMETTERE (gli avversari dalla licita, con una dichiarazione a livello alto)
OVERBID	SOPRADICHIARAZIONE (dichiarazione eccessiva per le carte che si hanno)
OVERCALL	INTERFERENZA
OVERCALLER	INTERFERENTE
OVERRUFF	SURTAGLIO
OVERTAKE (TO)	SUPERARE (una carta già vincente del compagno, per prendere la mano)
PACK	MAZZO DI CARTE (v. anche DECK)
PAIR	COPPIA (v. anche PARTNERSHIP)
PARD	PARTNER, COMPAGNO
PARTNERSHIP	COPPIA (v. anche PAIR)
PARTSCORE	CONTRATTO PARZIALE
PASS	PASSO
PASSED OUT	"TUTTI PASSANO" (mano terminata senza apertura)
PATTERN	DISTRIBUZIONE (v. anche SHAPE)
PENALTY	PUNITIVO (contre)
PLAY FOR THE DROP	CERCARE LA CADUTA (di un onore avversario), BATTERE IN TESTA
PLAY, TO PLAY	GIOCO, GIOCARE
PLAYER	GIOCATORE
PLAYING STRENGTH	FORZA DI GIOCO (contrapposto a "defensive strength", forza di controgioco)
PLAYING TRICK	PRESA DI GIOCO (contrapposto a "defensive trick", presa di controgioco)
PREEMPT(IVE)	DICHIARAZIONE INTERDITTIVA, BARRAGE
Q-BID	CUE-BID (controllo nel seme dichiarato)
RAISE	RIALZO (in un colore del compagno), APPOGGIO
RANK	RANGO (di un seme)
REBID	RIDICHIARAZIONE (di un giocatore che ha aperto, risposto o interferito)
RECTIFY THE COUNT (TO)	RETTIFICARE IL CONTO (cedere una o più prese prima di una compressione)
REDEAL (TO)	RISMAZZARE, RIDARE LE CARTE
REDOUBLE	SURCONTRE
RELAY	RELÈ (dichiarazione che ha lo scopo di far tornare la licita al compagno)
REOPEN (TO)	RIAPRIRE dopo due "passo" (v. anche TO BALANCE)
REOPENING	RIAPERTURA dopo due "passo" (v. anche BALANCING)
RESPONDER	RISPONDENTE
RESPONSE	RISPOSTA (in dichiarazione)
REVERSE	ROVESCIO, ROVESCiato (agg.), REVER (sost.)
REVERSE (TO)	FARE REVER, ROVESCARE
REVERSED DUMMY	MORTO ROVESCiato
REVOKE	RENONCE (non rispondere a colore pur avendo carte nel seme di uscita)



F.I.G.B.

SCUOLA BRIDGE DI MARIO MARTINELLI

SESSIONI SU BBO - CORSI IN SEDE - LEZIONI A DOMICILIO
 scuolabridge@virgilio.it tel. 081 40 59 92 - 335 528 44 76

RHO	AVVERSARIO DI DESTRA (RIGHT HAND OPPONENT)
RISE (TO)	MONTARE, SUPERARE
ROUND	GIRO, TURNO
RUBBER	PARTITA (2 manches)
RUFF AND SLUFF	TAGLIO E SCARTO (sin. RUFF AND DISCARD)
RUFF, TO RUFF	TAGLIO, TAGLIARE
RUFFING FINESSE	IMPASSE DI TAGLIO
RUFFING TRICK	PRESA DI TAGLIO
RUN A SUIT (TO)	BATTERE, INCASSARE UN COLORE, "TIRARSI" UN SEME FRANCO
SACRIFICE	"DIFESA" (contratto non mantenibile dichiarato per impedire quello avversario)
SAFETY PLAY	GIOCO DI SICUREZZA
SCORE	PUNTEGGIO, RISULTATO
SCORING	MODALITÀ DI ATTRIBUZIONE DEI PUNTEGGI (MP'S OPPURE IMP'S)
SEAT	POSIZIONE (1°, 2°, 3° o 4° di mano), POSTO (al tavolo)
SELF ALERT	ALERT DI UNA PROPRIA DICHIARAZIONE (visibile solo agli avversari)
SEQUENCE	SEQUENZA (dichiarativa)
SET (TO)	MANDARE DOWN, BATTERE (il contratto avversario)
SETTING TRICK	LA PRESA DEL DOWN
SHAPE	DISTRIBUZIONE (numero di carte in ciascun seme)
SHIFT	CAMBIO (DI COLORE) in dichiarazione o in controgioco (v. anche SWITCH")
SHORTNESS	COLORE CORTO, CORTEZZA
SHOT	"COLPO" (dichiarazione o giocata che mira a un risultato anomalo)
SHOW OUT (TO)	NON RISPONDERE A COLORE (mostrando di non avere carte nel seme)
SIGN-OFF	DICHIARAZIONE SCORAGGIANTE, O CHIARAMENTE A PASSARE
SINGLETON	SINGOLO (v. anche STIFF)
SIX-BAGGER	SESTA (colore di 6 carte)
SKIP	SALTO (di uno o più livelli dichiarativi), SALTO DI UN BOARD (annullato)
SKIP (TO)	SALTARE (uno o più livelli dichiarativi), SALTARE UN BOARD (annullarlo)
SLAM TRY	TENTATIVO DI SLAM
SMALL	PICCOLA, BASSA (carta)
SPADES	PICCHE
SPLINTER	SPLINTER (dichiarazione convenz. di un colore in cui si ha un singolo/vuoto)
SQUEEZE	COMPRESSIONE
STANDARD CARDING	SEGNALI DI CONTROGIOCO STANDARD (alta incoraggia, conto diritto)
STEP	GRADINO (gradino dichiarativo), PASSO (passaggio dichiarativo)
STIFF	SINGOLO, CARTA "SECCA" (v. anche SINGLETON)
STOP (TO)	FERMARE (un colore)
STOP, STOPPER	FERMO (per il gioco a S.A.)
STRETCH (TO)	"TIRARE" UN CONTRATTO (con valori non del tutto sufficienti)
STRIP (TO)	ELIMINARE (i colori di uscita, prima di una messa in presa)
STRIP SQUEEZE	COMPRESSIONE A ELIMINAZIONE
STRIPPING	ELIMINAZIONE (dei colori di uscita)
STRONG	FORTE
STRONG CLUB	FIORI FORTE



F.I.G.B.

SCUOLA BRIDGE DI MARIO MARTINELLI

SESSIONI SU BBO - CORSI IN SEDE - LEZIONI A DOMICILIO
 scuolabridge@virgilio.it tel. 081 40 59 92 - 335 528 44 76

SUIT	COLORE, SEME
SUPPORT	SOSTEGNO (ad un colore del compagno), APPOGGIO
SUPPORT DOUBLE	CONTRE D'APPOGGIO (contre dell'apertore che indica 3 carte nel col. del risp.)
SWING	SIGNIFICATIVO SPOSTAMENTO DI PUNTI (in una mano di duplicato)
SWITCH	CAMBIO DI COLORE (in controgioco)
SWITCH (TO)	CAMBIARE COLORE (ritornando in un colore diverso da quello di attacco)
SYSTEM OFF	IL SISTEMA NON VALE PIÙ (l'interferenza fa decadere una convenzione)
SYSTEM ON	IL SISTEMA RESTA IN VIGORE (l'interferenza non modifica una convenzione)
TAKE OUT	INFORMATIVO (contre), "A TOGLIERE"
TENACE	FORCHETTA
TEXAS	TEXAS (transfers al liv. di 4 su aperture a SA: 4♦ per le cuori, 4♥ per le picche)
THREE-SUITER	TRICOLORE
THROW IN (TO)	METTERE IN PRESA (un avversario, per avere un ritorno favorevole)
THROW-IN	MESSA IN PRESA (v. anche "ENDPLAY")
THRU ...	FINO AL LIVELLO DI ... Es.: "neg. X thru 3S" = "contre sputnik fino a 3 Picche"
TOP HONOR	ONORE DI TESTA
TOP TRICK	PRESA DI TESTA
TRICK	PRESA
TRUMP	ATOUT
TRUMP PROMOTION	PROMOZIONE DI ATOUT
TRUMP REDUCTION	RIDUZIONE D'ATOUT
TWO-SUITER	BICOLORE
UDCA	SEGNALI DI CONTROGIOCO ROVESCIA TI (bassa incoraggia, conto rovescio)
UNBALANCED	SBILANCIATA
UNBID	NON DICHIARATO (colore)
UNBLOCK (TO)	SBLOCCARE, SBLOCCARSI
UNDERBID	SOTTODICHIARAZIONE (dichiarazione troppo bassa per le carte che si hanno)
UNDERLEAD (TO)	USCIRE SOTTO (UN ONORE)
UNDO (TO)	ANNULLARE (una dichiarazione o una carta giocata)
UNUSUAL NO TRUMP	SENZ'ATOUT "UNUSUAL" (interferenza a SA che indica una bicolore)
UP THE LINE	A SALIRE, IN ORDINE ECONOMICO
VIENNA COUP	COLPO DI VIENNA (sblocco preventivo che permette un tipo di compressione)
VOID	VUOTO, CHICANE
VULNERABLE	VULNERABILE, IN ZONA
WAITING	D'ATTESA (tipicamente il relay 2♦ sull'apertura di 2♣ forcing)
WEAK	DEBOLE
WEAK JUMP OVERCALL	INTERFERENZA A SALTO DEBOLE
WEAK JUMP SHIFT	CAMBIO DI COLORE A SALTO DEBOLE
WEAK NT	SENZA DEBOLE
WEAK TWO	"DUE DEBOLE", SOTTOAPERTURA (o salto debole al livello di 2)
WINNER	VINCENTE
XFER	Abbreviazione di "TRANSFER"



F.I.G.B.

SCUOLA BRIDGE DI MARIO MARTINELLI

SESSIONI SU BBO - CORSI IN SEDE - LEZIONI A DOMICILIO
 scuolabridge@virgilio.it tel. 081 40 59 92 - 335 528 44 76

LE ABBREVIAZIONI NELLA CHAT

Nella chat al tavolo sono usate abbreviazioni per parole e frasi particolarmente ricorrenti. Trovate qui un elenco di quelle che è utile conoscere, indipendentemente dalla lingua che usate con gli altri giocatori.

b	back	di ritorno, sono tornato (dopo un precedente <i>brb</i>)
brb	be right back	torno subito (allontanandosi brevemente dal computer)
def , d	defense	controgiooco
gl	good luck	buona fortuna (al compagno che deve giocare la mano)
glp	good luck partner	buona fortuna, compagno (come sopra)
k	ok	ok
lol	laughing out loud	risata ("rido sonoramente")
n	no	no
np	no problem	non c'è problema (spesso come risposta a un <i>sry</i>)
npp	no problem partner	non c'è problema, compagno
nt	nice try	buon tentativo (è andata male ... ma hai ben giocato)
nto	nice try opponent(s)	buon tentativo, avversario(i)
ntp	nice try partner	buon tentativo, compagno
opp(s)	opponent(s)	avversario(i)
p	pard, partner	compagno
pd	pard, partner	compagno
pls	please	per favore, prego
r	are	(tu) sei
re	re-hi	ri-ciao (rientrando al tavolo dopo una disconnessione)
rofl	rolling on floor laughing	super-risata ("mi rotolo per terra dal ridere")
sp	sorry partner	scusa, compagno
sry , sy	sorry	scusa, mi dispiace
std	standard	riferito per lo più ai segnali di controgiooco
thk, thkn	thinking	sto pensando (ritardando nel giocare o licitare)
thx , tx	thanks	grazie
ty , tu	thank you	grazie
tyo, tuo	thank you opponent(s)	grazie, avversario(i)
typ, tup	thank you partner	grazie, compagno
u	you	tu
wd	well done	ben fatto, bravo (complimentandosi con chi ha ben giocato)
wdo	well done opponent(s)	bravo(i), avversario(i)
wdp	well done partner	bravo, compagno
wpp	well played partner	ben giocato, compagno (simile a <i>wdp</i>)
y	yes	sì



Capitolo IX - SISTEMI E CONVENZIONI

Proprio come nel bridge reale, anche nel gioco online incontrerete svariati sistemi dichiarativi e convenzioni talvolta "esoteriche", tuttavia la maggioranza dei giocatori tende ad uniformarsi su uno standard comune basato sul naturale quinta nobile e su un pacchetto di convenzioni ben collaudate.

QUINTA NOBILE / QUADRI QUARTE

È il sistema più diffuso in BBO tra i giocatori italiani, e per questo motivo è stato scelto come "**Standard BBO ITALIA**", una cui versione dettagliata, costituita dal sistema-base più alcune convenzioni facoltative, sarà pubblicata sul sito di BBO Italia. I fondamenti del sistema sono simili a quelli degli altri sistemi naturali di massima diffusione in Internet, cioè il Sayc, il 2/1 e il SEF (Standard Francese); la principale differenza è che l'apertura di 1♦ garantisce sempre almeno 4 carte di quadri e di conseguenza l'apertura 1♣ può provenire dal doubleton nelle bilanciate con 4 picche, 4 cuori, 3 quadri e 2 fiori di punteggio 12-14 o 18-19. Ecco le caratteristiche delle aperture:

- 1♣ 2+ carte, (11) 12+ p. Alert!: "may be 2 cards"
- 1♦ 4+ carte, (11) 12+ p.
- 1♥/♠ 5+ carte, (11) 12+ p.
- 1SA 15-17, in genere senza quinta nobile
- 2♣ bilanciata 22+ o sbilanciata forzante a manche
- 2♦/♥/♠ sottoaperture naturali, generalmente seste
- 2SA 20-21, anche con quinta nobile
- 3+ a col. barrage naturale

Sulle aperture di 1 a colore i cambi di colore 2/1 del rispondente (senza interferenza avversaria) sono tutti forzanti a manche; la risposta 1SA non è forzante; la risposta 2♣ su apertura 1♣ è equiparata ad un cambio di colore e pertanto è forzante.

Su apertura 1SA il 2♣ è Stayman; le risposte 2♦ e 2♥ sono transfers per i nobili; 2♠ obbliga 3♣ per fermarsi a 3 in un minore; 3♣ e 3♦ sono naturali non forzanti (invitanti a 3SA); 3♥ e 3♠ sono naturali FM con mano monocolor e visuale di slam; 4♦ e 4♥ sono texas per 4♥ e 4♠.

Sull'apertura 2♣ la risposta 2♦ è un relay "d'attesa", non necessariamente negativo; le altre risposte sono tutte naturali e positive (8+ p. e buon seme).

Sulle sottoaperture 2♦ 2♥ 2♠ i cambi di colore del rispondente sono naturali forzanti, il rialzo a 3 è interdittivo e non invitante, la risposta 2SA è un relay forzante fino a 3 nel colore di apertura.



F.I.G.B.

SCUOLA BRIDGE DI MARIO MARTINELLI

SESSIONI SU BBO - CORSI IN SEDE - LEZIONI A DOMICILIO

scuolabridge@virgilio.it tel. 081 40 59 92 - 335 528 44 76

IL SAYC

Se state giocando con un compagno di qualsiasi parte del mondo con cui non avete preso accordi dichiarativi particolari, il vostro sistema sarà presumibilmente il **SAYC** (Standard American Yellow Card), cioè la versione più popolare dello **Standard Americano**. Il Sayc è un sistema naturale molto semplice, che bisogna saper giocare "in scioltezza" non tanto perché sia migliore di altri (di fatto non lo è...), ma perché attualmente costituisce una sorta di linguaggio universale del bridge su Internet. Ecco le sue caratteristiche principali:

- Quinta nobile, miglior minore
- Apertura 1SA 15-17 anche con quinta nobile, Stayman e transfers
- Apertura 2SA 20-21 anche con quinta nobile, Stayman e transfers
- Apertura 2♣ per tutte le mani oltre i 21 punti e/o con 9+ vincenti sicure
- Sottoaperture 2♦ 2♥ 2♠ , circa (5) 6-10 p. e colore generalmente sesto

La definizione "miglior minore" implica che una mano con 4 picche, 4 cuori, 3 quadri e 2 fiori di punteggio 12-14 o 18-19 viene aperta di 1♦ nella terza. Ne consegue che un'apertura 1♣ garantisce sempre un minimo di tre carte di fiori.

Sulle aperture di 1 a colore i cambi di colore 2/1 del rispondente sono forzanti ma non necessariamente fino a manche; la risposta 2♣ su 1♣ è un normale appoggio debole con 5 carte di fiori; le risposte alle altre aperture sono sostanzialmente le stesse dello Standard BBO Italia.

IL 2/1 (TWO-OVER-ONE)

È un altro sistema molto diffuso, soprattutto tra i giocatori più esperti. Il 2/1 ha le stesse caratteristiche di base del Sayc, con due importanti differenze:

- Una risposta 2/1 (cambio di colore al livello di 2) su un'apertura del compagno di 1 a colore è forzante a manche.
- La risposta 1SA su apertura del compagno di 1♥ o 1♠ può arrivare fino a 11-12 punti ed è forzante 1 giro. Questo comporta che sulla risposta 1SA l'apertore con una 5332 di forza insufficiente per un rever sarà costretto a ridichiarare 2♣ o 2♦ in un colore terzo.

Accordandosi per giocare il 2/1 è sempre opportuno chiarire esplicitamente quali convenzioni accessorie si devono considerare parte integrante del sistema, in quanto sull'argomento non c'è una completa omogeneità di vedute.



QUATTRO CONVENZIONI MOLTO GIOCATE

Qualunque sia il sistema che si sceglie di giocare, le diverse convenzioni dovrebbero sempre essere subordinate ad un preciso accordo tra i compagni. Tra le convenzioni più diffuse in BBO, che quindi è bene conoscere indipendentemente se si gradisca o meno utilizzarle, vi sono le seguenti quattro:

- **Capp**: abbreviazione di *Cappelletti*, schema di interferenze convenzionali sull'apertura avversaria di 1SA. In particolare: 2♣ = monocolore qualsiasi; 2♦ = bicolore nobile; 2♥/♠ = bicolore col nobile dichiarato e un minore imprecisato; 2SA = bicolore minore. Il contre è, come sempre, punitivo.
- **4SA RKCB**: *Roman Key Card Blackwood*: richiesta d'Assi che considera il Re di atout al pari di un "quinto Asso". Le risposte nella **variante 0314** sono: 5♣ = 0 o 3 "Assi"; 5♦ = 1 o 4 "Assi"; 5♥ = 2 "Assi" senza la Dama di atout; 5♠ = 2 "Assi" con la Dama di atout. Nella **variante 1430**, anch'essa abbastanza diffusa, i significati delle risposte 5♣ e 5♦ sono invertiti tra loro.
- **Michaels**: surlicita del colore di apertura avversario per mostrare una bicolore. In particolare: surlicita di un minore = bicolore nobile; surlicita di un nobile = bicolore con l'altro nobile ed un minore imprecisato.
- **2SA Unusual**: interferenza convenzionale di 2SA su un'apertura avversaria al livello di uno per mostrare una bicolore nei restanti colori di rango più basso. Quindi: 2SA su apertura 1♥, 1♠ o 1SA = bicolore minore; 2SA su apertura 1♣ o 1♦ = bicolore con l'altro minore e le Cuori. L'intervento 2SA su una sottoapertura al livello di 2, invece, è sempre naturale (circa 16-19 punti, con fermo nel colore avversario).

SEGNALI DIFENSIVI

Se non prendete nessun accordo particolare relativo al "carding" (cioè l'insieme delle convenzioni di controgioco), si presuppone che vi serviate di segnali **standard**:

- in risposta e nello scarto: carta alta incoraggia, bassa scoraggia
- conto diritto (alto-basso = numero pari di carte)
- attacchi di quarta carta o con la testa di una sequenza

Se intendete giocare convenzioni diverse (ad esempio gradimento con le carte dispari, attacchi con la più piccola che promette un onore, conto rovesciato, ecc...), è opportuno che vi accordiate esplicitamente col vostro compagno.



Appendice

SISTEMI E CONVENZIONI NEI PROFILI

Spesso nei profili dei giocatori sono menzionate convenzioni non ben conosciute da tutti, ed inoltre molti termini sono presenti in forma drasticamente abbreviata a causa dello scarso spazio disponibile. L'elenco seguente non ha certamente la pretesa di insegnare a giocare adeguatamente sistemi e convenzioni, ma vuole soltanto essere di aiuto per interpretare i profili degli altri giocatori e, perché no, allargare le conoscenze e stimolare la curiosità dei meno esperti. Ecco un prontuario dei termini e delle abbreviazioni che incontrerete più spesso sui profili dei giocatori di tutto il mondo:

0314 ; 1430	Le due varianti della rkcb (v. descrizione). I numeri si riferiscono al significato che viene attribuito ai primi due gradini di risposta (5♣ e 5♦) alla richiesta d'Assi effettuata con 4SA.
2/1 two-over-one	Importante sistema naturale quinta nobile (simile allo Standard Americano) in cui un cambio di colore del rispondente al livello di 2 è forzante a manche ed una risposta 1SA su apertura 1♥ o 1♠ è forzante 1 giro.
2d waiting	2♦ "d'attesa" su apertura forcing 2♣. La risposta 2♦ non sottintende necessariamente una mano negativa ma ha lo scopo di lasciare all'apertore il massimo spazio dichiarativo per descrivere la mano forte.
3/5, 3rd/5th leads	Attacchi "in conto", con la terza carta da un colore di 3 o 4 carte, con la quinta carta da un colore di 5+ carte.
4th , 4th best leads	Attacchi standard con la quarta carta di un seme lungo.
5M ; 5maj	Quinta Maggiore. Salvo rarissime eccezioni, è alla base di tutti i sistemi comunemente giocati in Internet.



F.I.G.B.

SCUOLA BRIDGE DI MARIO MARTINELLI

SESSIONI SU BBO - CORSI IN SEDE - LEZIONI A DOMICILIO

scuolabridge@virgilio.it tel. 081 40 59 92 - 335 528 44 76

<p style="text-align: center;">bergen bergen raises</p>	<p>Appoggi Bergen: su apertura 1♥ o 1♠ le risposte a salto 3♣ e 3♦ sono convenzionali e mostrano fit 4° nel colore di apertura e rispettivamente 7-9 punti e 10-12 punti (circa). Lo schema completo di Marty Bergen è alquanto più articolato, ma solitamente col termine “bergen” ci si riferisce alle sole risposte convenzionali 3♣ e 3♦, associate con gli appoggi a salto deboli (0-6 punti) e col 2SA Jacoby (v. descrizione).</p>
<p style="text-align: center;">capp ; cappelletti</p>	<p>Lo schema di interventi convenzionali su apertura avversaria di 1SA più giocato in Internet. L'intervento di 2♣ mostra una monocolore in un seme qualsiasi (su cui il compagno può dichiarare 2♦ quale relais passa/correggi oppure comportarsi in maniera naturale se ha un buon colore lungo che desidera giocare come atout al posto di quello dell'interferente), 2♦ mostra una bicolore nobile, 2♥ e 2♠ una bicolore col nobile dichiarato ed un minore imprecisato. L'intervento 2SA indica una bicolore minore e il contre è punitivo.</p>
<p style="text-align: center;">chkb ; checkback</p>	<p>2♣ checkback (in Italia detta anche “stayman ritardata” o “rotolino”). Dopo apertura di 1 a colore, risposta di 1♥ o di 1♠ (anche 1♦, se previsto dagli accordi) e ridichiarazione dell'apertore ancora al livello di 1, il rispondente utilizza sempre 2♣ come tempo forzante, anche se l'apertura è stata proprio 1♣. Es.: Nord 1♣ - Sud 1♠ - Nord 1SA - Sud 2♣ = checkback Nord 1♦ - Sud 1♥ - Nord 1SA - Sud 2♣ = checkback Sul 2♣ checkback l'apertore può continuare a descrivere la sua mano in maniera naturale oppure, secondo accordi di coppia, usare gradini convenzionali che mostrano minimo o massimo dell'apertura e l'eventuale fit terzo nel colore del rispondente.</p>
<p style="text-align: center;">d4 ; 4d</p>	<p>La “d” sta per “diamonds” (quadri). 4d sul profilo indica che è preferita la variante <i>quadri quarte</i> della quinta nobile (mentre i sistemi più giocati nel mondo sono solitamente <i>miglior minore</i>). La conseguenza è che mentre in un sistema miglior minore l'apertura 1♣ promette sempre almeno 3 carte, giocando quadri quarte l'apertura 1♣ potrebbe provenire da 2 carte con una bilanciata 4♠-4♥-3♦-2♣ di punteggio disadatto ad aprire 1SA o 2SA. Per questo motivo chi gioca quadri quarte deve alertare l'apertura di 1♣.</p>



<p>dont</p>	<p>Schema di interferenze aggressive su apertura avversaria di 1SA lanciato dalla coppia Bergen-Cohen nei primi anni '90. Lo scopo della convenzione è interferire su 1SA il più spesso possibile, e non a caso il nome è l'acronimo di "Disturbing Opponent's No Trump" ("disturbare il senz'atout dell'avversario). Questo è lo schema-base della <i>dont</i>: su apertura avversaria di 1SA, il contre indica una qualsiasi monocolora, mentre 2♣ 2♦ e 2♥ sono naturali almeno quarti e promettono almeno 4 carte anche in un seme di rango superiore. Il 2♠ diretto è naturale (monocolora) ma con mano più debole di quella con cui si sarebbe contratto prima di dichiarare le picche.</p>
<p>drury rev drury</p>	<p>Su apertura 1♥ o 1♠, la risposta 2♣ da parte di un giocatore precedentemente passato di mano indica fit nel nobile e mano invitante a manche. Nella versione originale di Douglas Drury, l'apertore dichiara convenzionalmente 2♦ su 2♣ per mostrare di aver aperto con mano più debole di una normale apertura in prima e seconda posizione, mentre ripete il nobile con apertura di diritto di forza normale. La versione attualmente più usata, invece, è la cosiddetta "reverse drury" (drury rovesciata) che inverte il significato del 2♦ e della ripetizione del nobile.</p>
<p>feat ; feature 2NT</p>	<p>Risposta di 2SA ad una sottoapertura che chiede un eventuale valore (Asso o Re, o, al limite, QJ) in un colore laterale. Le risposte sono naturali: un nuovo colore indica un valore in quel seme, 3SA mostra forza concentrata nel colore lungo e mano massima, la ripetizione del colore lungo a livello di 3 è negativa.</p>
<p>flannery</p>	<p>Apertura convenzionale di 2♦ che mostra 5♥ e 4♠ con una normale apertura di diritto (mentre con forza di rever si apre di 1♥ x 2♠, esattamente come se non si giocasse la Flannery).</p>
<p>gambling 3NT</p>	<p>Apertura di 3SA che mostra una settima minore chiusa (AKQJ o AKQ), senza Assi o Re negli altri colori (al massimo una Dama). Il compagno passa se regge (o spera di reggere...) gli altri semi, non ha il vuoto in un minore e non ha prospettive di slam, altrimenti toglie il 3SA. In particolare, può dichiarare: 4♣/5♣ = passa/correggi (l'apertore passa con le fiori e corregge con le quadri); 4♦ = richiesta di singolo; 4♥/♠ = a giocare.</p>



gerber	Dichiarazione di 4♣ usata come richiesta d'Assi dal rispondente di un'apertura a SA, direttamente sull'apertura o dopo la Stayman al 1° giro. Le risposte sono a gradini: 4♦ = 0 o 4 Assi, 4♥ = 1 Asso, 4♠ = 2 Assi, 4SA = 3 Assi. Un eventuale successivo 5♣ è richiesta di Re, con analoghe risposte a gradini.
invm ; invmin inverted minors	Appoggi "invertiti" sui minori: un appoggio a 2♣ o 2♦ indica mano semipositiva o positiva ed è forzante fino a 2SA o 3 nel minore, mentre un appoggio diretto a 3♣ o 3♦ è debole.
J2NT ; J2N Jacoby 2NT	Risposta convenzionale di 2SA su apertura 1♥ o 1♠ che indica fit almeno 4° nel nobile e 13+ punti. Nella versione originale, l'apertore dichiara un singolo se lo possiede, altrimenti 4 in atout, 3 in atout o 3SA, secondo la forza.
Jxfers, Jtrf, ... Jacoby transfers	Jacoby transfers: le comunissime transfers per i nobili sulle aperture 1SA e 2SA (2♦ e 3♦ = 5+ cuori; 2♥ e 3♥ = 5+ picche)
landy	Interferenza convenzionale di 2♣ su apertura avversaria di 1SA che mostra una bicolore nobile almeno 5-4. Sebbene lo schema Landy completo comprenda anche altre dichiarazioni convenzionali, di solito il termine si riferisce alla sola interferenza di 2♣.
lav ; lavinthal	Accordo di controgioco secondo cui uno scarto indica disinteresse per il seme scartato e preferenza per un altro seme, secondo la convenzione Lavinthal: cartina bassa = colore di rango più basso; cartina alta = colore di rango più alto.
leb ; lebensohl leb/pre leb/rev	Convenzione utilizzata dal rispondente all'apertura di 1SA quando l'avversario interferisce al livello di 2: la risposta 2SA obbliga l'apertore a dichiarare 3♣, in modo da poter duplicare le dichiarazioni disponibili (che avranno significato diverso secondo che vengano fatte immediatamente o al giro seguente dopo il 2SA x 3♣). Il principio della lebensohl è sfruttato anche in situazioni dichiarative diverse da 1SA interferito, come in risposta ad un contre informativo del compagno su una sottoapertura avversaria al livello di 2 (leb/preempt) o come seconda dichiarazione del rispondente quando l'apertore ha effettuato un rever ascendente al livello di 2 (leb/reverse).



mich ; michaels	Diffusissimi interventi convenzionali, secondo cui la surlicita del colore di apertura avversario indica una bicolore. In particolare, la surlicita un minore mostra una bicolore nobile ; la surlicita di un nobile mostra l'altro nobile e un minore imprecisato.
multi ; multicolor	Apertura convenzionale di 2♦ con mano di sottoapertura in uno qualsiasi dei due nobili, che può contenere (ma non necessariamente) anche delle possibili mani forti. L'effetto più importante del 2♦ multi è "liberare" le aperture di 2♥ e 2♠ e renderle disponibili per mani diverse. Il 2♦ multi, infatti, è solitamente associato ad aperture 2♥ e 2♠ forti oppure , secondo gli accordi di coppia, deboli in bicolore.
neg x ; negative x	Contre negativo, "sputnik" in italiano e in francese. Tipicamente è il contre informativo del rispondente all'apertura di 1 a colore dopo un'interferenza a colore, anche a salto.
nmf new minor forcing	Nuovo minore forzante: dopo apertura di 1 a colore, risposta di 1♥ o di 1♠ e ridichiarazione dell'apertore sempre al livello di 1, il rispondente dispone del minore mai dichiarato come forzante generico che non promette né nega nulla di particolare relativamente al colore. Es.: Nord 1♣ - Sud 1♠ - Nord 1SA - Sud 2♦ = nmf Nord 1♦ - Sud 1♥ - Nord 1SA - Sud 2♣ = nmf Sul nmf l'apertore deve continuare a descrivere in maniera naturale la sua mano, dando la precedenza ad una quarta di cuori non ancora mostrata e ad un eventuale appoggio di 3 carte nel nobile del rispondente.
o/e odd/even	Letteralmente dispari/pari. "Pari e dispari": carding molto diffuso tra i giocatori italiani, secondo cui le carte dispari indicano gradimento e le pari rifiuto; fuori dell'Italia è anche identificato col nome di "roman discards" (scarti romani).
ogust	Risposta di 2SA ad una sottoapertura o ad un salto debole, che interroga sul minimo o massimo della mano e sulla qualità del colore. Le risposte sono a gradini: 3♣ = mano minima, colore brutto; 3♦ = mano minima, colore bello (due dei tre onori maggiori); 3♥ = mano massima, colore brutto; 3♠ = mano massima, colore bello; 3SA = colore di AKQ.



<p>polish polish club</p>	<p>Sistema polacco basato su un'apertura 1♣ polivalente (12-14 bilanciata o 15-17 con le fiori lunghe o 18+ qualsiasi distribuzione), nobili quinti, 1SA 15-17, 2♣ 11-14 con le fiori lunghe.</p>
<p>prec ; precision</p>	<p>Precision: il sistema a base di fiori forte e quinta nobile più praticato nel mondo, seppure in diverse varianti.</p>
<p>pup/2nt ; puppet puppet stayman</p>	<p>L'interrogativa 3♣ su apertura 2SA chiede come sempre i nobili, ma l'apertore è tenuto a differenziare una quarta da una quinta dichiarando: 3♦ = una o due quarte nobili (su cui il rispondente deve dichiarare quella che <u>non</u> ha, per rendere dichiarante la mano forte in caso di fit); 3♥ o 3♠ = quinto ; 3SA = nessuna quarta né quinta nobile.</p>
<p>rccb ; rkc</p>	<p>Roman Key Card Blackwood: 4SA richiesta d'Assi che considera il Re di atout al pari di un Asso. Per questo motivo è anche conosciuta come "Blackwood a 5 Assi". Le risposte al 4SA sono giocate in due varianti, 0314 e 1430 in base al significato che si attribuisce ai primi due gradini di risposta 5♣ e 5♦.</p> <p>0314 = la risposta 5♣ mostra zero o tre dei 5 "assi" e quella 5♦ uno o quattro dei 5 "assi"</p> <p>1430 = la risposta 5♣ mostra uno o quattro dei 5 "assi" e quella 5♦ zero o tre dei 5 "assi"</p> <p>In entrambe le varianti la risposta 5♥ mostra 2 "assi" senza la Dama d'atout e 5♠ due "assi" con la Dama d'atout.</p>
<p>roudi</p>	<p>2♣ roudi, dal nome del campione francese Jean Marc Roudinesco. È la checkback (v. descrizione) del sistema francese: dopo apertura di 1 a colore, risposta di 1♥ o di 1♠ e ridichiarazione dell'apertore ancora al livello di 1, il rispondente usa sempre il 2♣ come tempo forzante, anche dopo apertura 1♣. Es. :</p> <p>Nord 1♣ - Sud 1♠ - Nord 1SA - Sud 2♣ = roudi</p> <p>Nord 1♦ - Sud 1♥ - Nord 1SA - Sud 2♣ = roudi</p> <p>Sul 2♣ l'apertore dichiara: 2♦ senza 3 carte nel nobile del rispondente e il minimo; 2SA senza tre carte e il massimo; 2 nel nobile del rispondente con 3 carte e il minimo, 2 nell'altro nobile con 3 carte nel nobile del rispondente e il massimo.</p> <p>In una variante della convenzione detta "roudi costante", l'apertore dichiara sempre 2♥ con 3 carte nel nobile del rispondente e il minimo, sempre 2♠ con 3 carte e il massimo.</p>



sayc	Standard American Yellow Card: lo Standard Americano nella sua versione più diffusa in Internet.
sef	Système d'Enchères Français: lo standard francese, molto simile al sayc ma con importanti differenze nell'apertura di 2♦ (richiesta d'Assi con mano forzante a manche) e in quella di 2♣ (qualsiasi monocolor semi-forcing o una bilanciata 22-23, da chiarire sul relais obbligatorio 2♦ del rispondente).
smolen	Dopo un'interrogativa Stayman su un'apertura di 1SA o 2SA e risposta dell'apertore di 2♦ o 3♦ che nega quarte nobili, la dichiarazione di 3♥ o 3♠ del rispondente indica 5 carte nell' <u>altro nobile</u> (per rendere dichiarante la mano forte in caso di fit 5-3).
splin ; splinter	Dichiarazione convenzionale di un colore a salto che indica fit nel colore del compagno e singolo o vuoto nel colore del salto. Le splinter sono utilizzabili in diverse situazioni. Le più comuni sono le splinter del rispondente su apertura del compagno di 1 a colore (nuovo colore a doppio salto) e quelle dell'apertore su cambio di colore del rispondente (nuovo colore a doppio salto, o anche salto semplice se la dichiarazione di quel colore senza salto già avrebbe costituito un rever naturale).
std carding	Standard carding. Segnali di controgioco "standard": carta alta per incoraggiare, conto diritto, attacchi con la quarta migliore o con la testa di una sequenza.
suppx ; support x suppxx support xx	Contre e surcontre d'appoggio: dopo apertura di 1 a colore, cambio di colore 1/1 del rispondente e interferenza non a salto del quarto di mano, il contre dell'apertore mostra convenzionalmente fit terzo nel colore del rispondente. Se l'interferenza è di contre, l'apertore usa il surcontre con analogo significato.
tex ; texas	Transfers direttamente al livello di 4 sulle aperture a SA: 4♦ = con 6+ carte di cuori, obbliga l'apertore a dichiarare 4♥ 4♥ = con 6+ carte di picche, obbliga l'apertore a dichiarare 4♠ Al giro seguente il rispondente di solito passerà, ma potrebbe dichiarare 4SA col significato di RKCB per il nobile trasferito.



udca	“Upside Down Count & Attitude” = conto e gradimento rovesciati. Le carte basse indicano gradimento e, nelle situazioni di conto, una sequenza alto-basso indica un numero dispari di carte.
un2nt ; unnt unusual 2NT	L'intervento di 2SA su apertura avversaria al livello di 1 indica una bicolore nei due restanti semi di rango più basso.
w2 ; wk2 weak 2	Aperture di due deboli. Si riferisce alle comunissime sottoaperture al livello di 2 previste da quasi tutti i sistemi.
wilkosz	Apertura convenzionale 2♦ che indica una qualsiasi bicolore contenente almeno un maggiore, con forza di sottoapertura.
wj	“Weak jumps” = salti deboli. Si riferisce alle dichiarazioni a salto semplice, visto che è universalmente accettato che un colore a salto doppio o triplo sia già debole per definizione, senza bisogno di accordi specifici.
WJ ; WJ 2000	Popolare versione del Polish Club, secondo la convention card del 2000 della coppia Wspolny-Jezek.
wjo	“Weak jump overcalls” = interferenze a salto deboli. Un intervento a salto sottintende una mano debole con la lunga nel colore. Diversamente dai wjs (salti deboli del rispondente), nello stile più diffuso i salti deboli in interferenza sono dati per scontati e non richiedono che la coppia si sia precedentemente accordata.
wjs	“Weak jump shifts” = cambi di colore a salto deboli. Un cambio di colore a salto da parte del rispondente indica un colore lungo in mano debole (normalmente 6 carte e circa 3-6 punti per i salti al livello di 2, qualcosa di più in termini di lunghezza e qualità del colore per i salti al livello di 3).
wjsc	“Weak jump shifts in competition” = cambi di colore a salto deboli dopo interferenza. Un salto in un nuovo colore da parte del rispondente è debole dopo un'interferenza avversaria.

Fine



F.I.G.B.

SCUOLA BRIDGE DI MARIO MARTINELLI
 SESSIONI SU BBO - CORSI IN SEDE - LEZIONI A DOMICILIO
 scuolabridge@virgilio.it tel. 081 40 59 92 - 335 528 44 76