



Dizionario del bridge

Trova la spiegazione delle espressioni del bridge e dei termini tecnici.

Dizionario del bridge

5a nobile:

Avere in mano almeno 5 carte di Cuori o 5 carte di Picche.

Affrancare, Affrancamento:

Giocare diversi giri di un colore per esaurire le carte in mano agli avversari e poter effettuare prese di lunghezza in quel colore; oppure, giocare un onore per far uscire un onore più alto e poter poi effettuare una o più prese in un colore.

Aggressiva:

Detto di giocata difensiva attiva utilizzata in situazioni di emergenza, ad esempio scartare un onore sotto un onore avversario nella speranza di effettuare prese in seguito.

Angolista:

Spettatore di una partita.

Apertore:

Il giocatore che effettua la prima dichiarazione (diversa da Passo).

Apertura:

La prima dichiarazione diversa da Passo.

Atout:

In un contratto a colore, le Atout sono le tredici carte di quel colore. Quando non si possiedono carte del seme giocato, giocare un'atout (cioè tagliare) permette di vincere la presa.

Attaccante, Attaccare:

Una volta stabilito il contratto, questa è la persona che dà inizio al gioco (sempre seduto a sinistra del dichiarante).

Attacco, Attacchi:

La prima carta giocata nella prima presa, non appena terminata la dichiarazione.

Avversario:

Un giocatore della coppia contro la quale si sta giocando.

Baron:

Convenzione di dichiarazione che consiste nel dichiarare i propri semi lunghi nell'ordine dato dal loro rango (Fiori, Quadri, Cuori, Picche).

Barrage:

Dichiarazione a salto che mostra un colore lungo e poche prese difensive. In aggiunta al fornire informazioni precise al compagno, ha anche lo scopo di impedire agli avversari di trovare il loro miglior contratto.

Bicolore, Bicolore a salto, Bicolore forte, Bicolore economica, Bicolori:

Bicolore: distribuzione che include almeno un seme da 5 carte e uno da 4 carte. Esempi: 5422, 5431, 5521, 5530, 6421, 6430, ecc.

Bicolore a salto: dichiarazione in un nuovo colore che potrebbe essere effettuata ad un livello inferiore.

Bicolore forte: dichiarazione in un nuovo colore che costringe il compagno a dichiarare il primo colore da te dichiarato a livello di 3.

Bicolore economica: dichiarazione in un nuovo colore che permette al compagno di ritornare al primo colore dichiarato allo stesso livello.

Bilanciato, Mano bilanciata, Mani bilanciate:

Una mano è detta bilanciata quando include al massimo un doubleton e non presenta né singoli né vuoti.

Blackwood:

Dichiarazione convenzionale di 4SA che chiede al compagno il numero di Assi in suo possesso. Le risposte classiche sono: 5 Fiori = 0 o 3 Assi, 5 Quadri = 1 o 4 Assi, 5 Cuori = 2 Assi.

Bloccato:

Detto di un colore che non è possibile giocare per intero a causa della disposizione delle carte tra mano e morto. Esempio: il morto ha Asso e Dama, il dichiarante ha Re, 3 e 2. Non è possibile ottenere 3 prese in quel colore senza rientri. Quel colore è detto bloccato.

Bonus, Punti bonus:

Quando si realizza un contratto, in aggiunta ai punti che si ottengono dalle prese, si aggiungono dei punti bonus. Un parziale vale 50 punti, una manche 300 o 500 punti, un piccolo slam 800 o 1.250 punti, un grande slam 1.300 o 2.000 punti.

Cambiare colore:

Quando giochi in difesa e conquisti la presa, consiste nel non ritornare nel seme giocato dal compagno.

Carta vincente, Carte vincenti:

Carta che effettuerà sicuramente la presa. La carta più alta rimasta nel seme giocato è vincente.

Chiamare, Chiamata, Dichiarare, Dichiarazione, Licitare, Licita, Sequenza di dichiarazione, Sequenza licitativa:

il processo che ha come obiettivo la determinazione del contratto finale utilizzando le dichiarazioni. Nel complesso, le dichiarazioni o licite per una mano sono chiamate sequenza dichiarativa o licitativa.

Colpo di Bath:

Tecnica utilizzata dal dichiarante che consiste nel lisciare un attacco di Re in un contratto a Senza Atout conservando Asso-Fante per far sì che l'attaccante giochi ancora nella forchetta.

Compagno:

Giocatore con il quale si gioca contro gli altri due giocatori.

Conto:

Il conto di un seme indica se si è in possesso di un numero pari oppure dispari di carte.

Conto standard, Dispari-Pari:

Un sistema di segnali difensivi che consiste nel mostrare un numero pari di carte giocando dapprima una carta alta

e poi una carta bassa in un seme (ad esempio 6 e poi 2 con 6 e 2 o con J, 7, 6 e 2 in mano) o un numero dispari di carte giocando prima la carta più bassa di un seme (2 e poi 6 con 8, 6 e 2 o con J, 8, 7, 6 e 2). Questi segnali si utilizzano solo nei casi in cui non c'è interesse nel giocare una carta alta nel corso della presa.

Contrare, Contro Informativo, Contro, Contro punitivo, Penalità:

Una chiamata su una licita avversaria che aumenta il valore del contratto o i punti di penalità in caso di mancata realizzazione. Ha significato informativo o punitivo a seconda delle situazioni. Un contro informativo chiede al compagno di licitare in uno dei colori non ancora chiamati. Un contro punitivo chiede al compagno di passare in quanto si pensa che il contratto avversario non possa essere realizzato. La licita di contro è simboleggiata da una X bianca in campo rosso.

Contratto:

L'impegno preso dal dichiarante di vincere uno specifico numero di prese indicate nella licita finale della sequenza dichiarativa. Il contratto finale per una mano è determinato dopo 3 Passo consecutivi. Esempio: dopo la sequenza 1SA - Passo - 3SA - Passo - Passo - Passo, il contratto finale è 3SA e l'apertore con la licita di 1SA diventa dichiarante.

Controllare, Controlli:

Controllare un colore attraverso gli onori (quando si possiede l'Asso o il Re) o attraverso una corta (quando si possiede un singolo o un vuoto).

Controllo, Dichiarare un controllo:

Dichiarazione in un seme per comunicare al compagno che non si possono perdere due prese veloci in quel seme.

Convenzione, Convenzioni:

Dichiarazioni con significato preciso stabilito tramite accordi con il compagno. Si può anche riferire ad una convenzione di gioco della carta in difesa, con carte che possono avere un significato concordato con il compagno.

Convertire:

L'azione di passare su un contro informativo del compagno, effettuata quando si possiede una forte opposizione nel colore di Atout degli avversari, con lo scopo di penalizzare il contratto.

Coperture:

Valori (di solito onori) che potrebbero o certamente possono corrispondere a perdenti che il compagno ha contato nella sua mano.

Coprire:

Giocare un onore più alto dell'onore giocato da un avversario, la maggior parte delle volte per affrancare uno dei propri onori o un onore che si spera sia in mano al compagno.

Correggere (a):

Dichiarare il seme promesso dal compagno. La correzione non è sempre obbligatoria.

Dichiarante:

Il giocatore che ha effettuato la prima licita nella denominazione del contratto finale raggiunto dalla sua coppia. Pertanto quel giocatore giocherà sia le carte nella propria mano che quelle del morto seduto di fronte a lui.

Dichiarazione di riapertura:

Licita effettuata dopo due passo.

Dichiarazione preferenziale:

Dichiarazione che indica quale seme si preferisce quando il compagno ha indicato una bicolore durante la dichiarazione. Questo non indica però il possesso di un fit.

Difesa:

La coppia di giocatori che giocano in difesa.

Distribuzione:

La ripartizione delle 52 carte del mazzo nelle mani dei quattro giocatori.

Doubleton:

"Avere un doubleton" significa avere solo due carte di un seme in mano.

Drury:

Convenzione usata dal rispondente quando passa inizialmente per assicurarsi che l'apertura del compagno non sia debole.

Essere vuoto (a):

Non avere carte rimaste in un seme.

Far uscire:

L'azione di continuare a giocare carte di un seme per obbligare un avversario a giocare un onore, così da affrancare i propri.

Fermo, Fermare, Controllare:

Anche "Controllo". Termine usato principalmente durante il gioco a Senza Atout. Una carta o combinazione di carte che impedisce agli avversari di realizzare tutte le prese in un colore partendo dall'attacco.

Fit, Avere un fit:

Possedere almeno otto carte di un seme tra le due mani della coppia. In questo caso si dice che i due giocatori hanno un fit.

Forchetta:

Avere in mano due di tre carte consecutive in mano, senza quella di mezzo. Ad esempio avere in mano Asso e Dama senza il Re, o Re e Fante senza la Dama.

Forza minima:

La forza minima posseduta dai due giocatori della coppia. Si calcola sommando i propri punti ai punti minimi che il compagno può avere in mano.

Forzante:

Una dichiarazione che obbliga il compagno a licitare.

Forzante un giro:

Il giocatore che effettua questa dichiarazione si impegna a non passare sulla dichiarazione del compagno se la manche non è stata raggiunta e se nessun avversario è intervenuto.

Gambling:

Detta anche 3SA Gambling. Questa dichiarazione mostra un seme di 7 carte chiuso senza Assi o Re a fianco.

Gioco della carta:

Si riferisce alla parte del gioco che segue la dichiarazione, quando i giocatori giocano le loro 13 carte.

Impasse:

Tecnica che consiste nel giocare un seme sperando nella posizione di specifiche carte nelle mani degli avversari, consentendo di realizzare prese aggiuntive. Questa tecnica non è mai sicura ma consente di ottenere prese che non si potrebbero ottenere mai senza tentarla.

Incassare:

Giocare le proprie carte vincenti.

Incomprensione:

Incidente tra i due membri della coppia che porta a dichiarare un contratto sbagliato o a errori nel gioco della carta.

Ingresso, Rientro:

Quando giochi in difesa, è una carta che consente di riguadagnare la mano in seguito. Un Asso o un Re ben posizionato sono esempi tipici di rientri.

Intervento, Intervenire:

Dichiarazione effettuata quando la coppia avversaria ha aperto la dichiarazione.

La più alta dal nulla:

[Usato prevalentemente in Francia] Si riferisce ad un attacco da un seme brutto (senza onori) quando si gioca in un contratto a Senza Atout. Con 2 o 3 carte, si attacca con la più alta. Con 4 carte o più, si attacca con la seconda carta più alta.

Licita fittante:

Dichiarazione in un seme che implica il possesso di un fit nel seme del compagno.

Licita invitante, Tentativo di slam:

Licita che indica al compagno che uno slam è possibile.

Linea:

Due giocatori che formano una coppia contro altri due giocatori. Solitamente chiamate linea Nord-Sud e linea Est-Ovest.

Lisciare:

Tecnica consistente nel tenere in mano un fermo per interrompere le comunicazioni tra i due giocatori della coppia avversaria.

Livello, Livelli:

Il numero di prese oltre 6 che servono per realizzare un contratto. Un contratto al livello di 1 viene realizzato se la coppia dichiarante realizza almeno 7 prese.

Lunga, Lunghe:

Riferito ad avere in mano molte carte di un solo seme. "Avere una lunga a Cuori" significa avere molte carte di Cuori in mano.

Lunghezza:

Numero di carte in un seme.

Manche:

Per realizzare una manche a bridge, occorre ottenere un certo numero di prese, a seconda del seme in cui è giocato il contratto.

A Senza Atout: dal livello di 3 (almeno 9 prese).

In un seme nobile: dal livello di 4 (almeno 10 prese).

In un seme minore: dal livello di 5 (almeno 11 prese).

Mano:

La distribuzione delle 52 carte del mazzo che formano le mani dei 4 giocatori. Una mano è anche il complesso della distribuzione, dichiarazione e gioco della carta presi insieme.

Mano, Mani:

Le 13 carte che all'inizio del gioco sono distribuite ad un giocatore.

Mazziere:

Il giocatore che distribuisce le carte.

Miglior minore:

Dichiarazione effettuata nelle seguenti condizioni:

- E' la prima dichiarazione effettuata.

- In un seme minore, cioè Fiori o Quadri.

- Nel seme più lungo (cioè quello in cui si possiedono più carte) tra i due minori.

Se i minori sono di uguale lunghezza, si dichiara 1 Fiori con 3 carte di Fiori e di Quadri, altrimenti si dichiara 1 Quadri.

Mini-maxi:

Una dichiarazione mini-maxi è una licita forzante che mostra una mano forte o una mano debole.

Minore:

Riferito ai semi Fiori e Quadri.

Misfit, Essere in misfit:

Possedere meno di otto carte di un seme tra le due mani della coppia. In questo caso si dice che i due giocatori sono in misfit.

Monocolore:

Mano con un seme di almeno 6 carte e nessun altro seme almeno quarto (6322, 6331, 7222, 7321, 7330, 8...).

Morto:

Il compagno del dichiarante. Il "Morto" si riferisce anche alle carte del compagno del dichiarante, che sono deposte sul tavolo una volta che l'attacco è stato giocato.

Namyats:

Convenzione che consiste nel cambiare i significati delle aperture al livello di 4. 4F mostra una apertura a 4C con al massimo una perdente in Atout. 4Q mostra una buona apertura a 4P. 4C e 4P mostrano valori di apertura con cattive Atout.

Naturale:

Effettuare una licita naturale significa dichiarare un seme di cui si possiedono almeno 4 carte.

Neutrale:

Detto di difesa considerata priva di rischi.

Nobile:

Riferito ai semi Cuori e Picche.

Non forzante:

Una licita si dice non forzante quando il compagno può passare.

Onore, Onori:

Ci sono 5 onori per ogni seme: Asso, Re, Dama, Fante e 10.

Partita a squadre di 4:

Un tipo di torneo nel quale si affrontano squadre da 4 giocatori l'una. La coppia Nord-Sud al tavolo A è in squadra con la coppia Est-Ovest al tavolo B, mentre le mani sono identiche su entrambi i tavoli. Il sistema di punteggio è differente da quello utilizzato nei tornei a coppie.

Parziale, Parziali:

Tutti i contratti a livello inferiore a manche o slam, cioè tutti i contratti da 1F a 4Q escluso 3SA.

Passare, Passo:

Significa che non si desidera effettuare alcuna dichiarazione, contro o surcontro durante il proprio turno di licita e quindi si passa la mano tramite la dichiarazione di "Passo".

Presca in meno, Prese in meno, Presca down, Prese down:

Ogni presa che manca alla coppia del dichiarante per raggiungere il contratto dichiarato.

Presca, Prese:

Una presa è composta da 4 carte giocate, una per ciascun giocatore al tavolo. Il numero di prese realizzate da una coppia consente di determinare il risultato al termine della mano.

Punti di lunghezza:

Questi punti si possono aggiungere ai punti onore per raffinare la valutazione di una mano nei contratti a Senza Atout. Si può considerare un punto addizionale per un buon seme di 5 carte e 2 punti per un buon seme di 6 carte.

Punti distribuzionali:

Questi punti vengono aggiunti ai punti onore quando si viene a conoscenza dell'esistenza di un fit tra i due giocatori della coppia. Si considerano 3 punti per un vuoto, 2 punti per un singolo e 1 punto per un doubleton, 2 punti per la nona carta del seme di fit e 1 punto per ogni carta in quel seme oltre la nona. Ovviamente, se hai un fit con il compagno in un seme di cui hai una sola carta in mano, sarà difficile per te realizzare tagli in quel seme, e quindi i punti distribuzionali dovuti a semi corti non dovrebbero essere contati in questo caso.

Punti onore:

Questo metodo di valutazione della mano risale al periodo precedente la Seconda Guerra Mondiale e fu ideato dall'inglese Milton Work. Consente a un giocatore di attribuire un certo numero di punti alla propria mano. 4 punti per ogni Asso, 3 punti per i Re, 2 per le Dame e 1 per i Fanti. Ci sono 10 punti onore per ogni seme e quindi 40 punti in totale.

Punti prese:

Tutti i punti segnati dalla coppia dichiarante per realizzare il contratto. Questi punti dipendono dal seme scelto come Atout per il contratto. Fiori o Quadri: 20 punti per ogni presa realizzata oltre la sesta. Cuori o Picche: 30 punti per ogni presa oltre la sesta. Senza Atout: la prima presa oltre la sesta vale 40 punti, poi 30 punti per ogni altra presa. A questi punti vanno aggiunti i punti bonus.

Quantitativo, Licita quantitativa:

Una dichiarazione che invita il compagno a giocare uno slam se è in possesso di una mano massima.

Quarta migliore:

Convenzione di attacco utilizzata prevalentemente a Senza Atout che consiste nell'attaccare con la quarta carta più alta in un seme privo di sequenze.

Quarto colore forzante, 4o colore forzante:

Quando tre colori sono stati nominati da parte della stessa coppia nelle prime tre dichiarazioni, la licita del quarto colore è artificiale. Chiede all'apertore di dare ulteriori informazioni sulla sua mano. Il quarto colore forzante richiede almeno 11 punti onore.

Ridichiarazione a salto:

Una ridichiarazione a salto consiste nel licitare un seme che si potrebbe nominare ad un livello inferiore.

Ridichiarazione minima:

Ridichiarare un seme al livello minimo significa licitare lo stesso seme due volte a livello più basso possibile.

Rispondente:

Nella dichiarazione, si riferisce al compagno dell'apertore.

Rispondere (a seme):

Giocare una carta del seme richiesto.

Roudi e Checkback Stayman:

Convenzioni usate dal rispondente quando effettua la seconda dichiarazione dopo che l'apertore ha risposto 1SA, in modo da descrivere la propria mano.

SEF:

Acronimo per "Système d'enseignement français", letteralmente sistema di insegnamento francese.

Salto:

Una licita effettuata ad un livello più alto del necessario.

Sbilanciato, Mano sbilanciata, Mani sbilanciate:

Una mano è detta sbilanciata quando include un singolo, un vuoto o almeno due doubleton.

Sblocco:

Tecnica che consiste nello scartare carte che impediscono la comunicazione tra le mani.

Scartare, Scarto, Scarti:

L'azione di giocare una carta in un seme diverso da quello della prima carta giocata in una presa, quando non si possiedono più carte in quel seme.

Secco:

Avere solo una carta (singolo) in un colore. Si può dire di specifiche carte: ad esempio "avere il Re secco" significa avere solo il Re in un colore.

Segnalare, Segnali, Segnale per:

In alcune situazioni, utilizzare una carta giocata in modo convenzionale per invitare il compagno a giocare uno specifico seme, in generale si effettua giocando una carta alta in quel seme.

Segnale di preferenza:

Una carta che indica al compagno in quale seme si vuole il ritorno. Principalmente utilizzato quando si dà un taglio al compagno o quando il morto ha un singolo.

Seme non dichiarato, Semi non dichiarati:

Durante la licita, si riferisce ai semi che non sono ancora stati dichiarati.

Seme, Semi:

I semi del mazzo di carte sono Picche, Cuori, Quadri e Fiori. Ci sono 13 carte per seme in un mazzo da 52 carte.

Sequenza, Carta più alta di una sequenza:

Una sequenza è una serie di carte dello stesso seme. Ci sono differenze sulla definizione a seconda che il contratto sia a Senza Atout o ad Atout.

- In un contratto ad Atout, una sequenza è composta da due onori consecutivi (considerando anche il 10 e il 9).

- In un contratto a Senza Atout, occorrono tre onori consecutivi per considerare un attacco con la carta più alta di una sequenza, ma le sequenze interrotte sono accettate. Una sequenza interrotta è una serie di 4 carte consecutive con una carta mancante.

Singolo, Singleton:

"Avere un singolo" significa avere solo una carta di un certo seme in mano.

Slam:

Piccolo slam: contratto al livello di 6, corrispondente a 12 prese.

Grande slam: contratto al livello di 7, corrispondente a 13 prese.

Splinter:

Licita a salto che indica una corta nel colore dichiarato e un fit nell'ultimo colore dichiarato dal compagno. Normalmente, non si effettuano licite splinter in un colore di cui si detiene l'Asso o il Re secco.

Stayman:

Convenzione utilizzata dopo l'apertura di 1SA per chiedere all'apertore se possiede una quarta nobile.

Superare:

Giocare una carta più alta del compagno (solitamente un onore) in modo tale da non lasciarlo in presa.

Surcontro:

Dichiarazione che si effettua dopo un contro avversario che aumenta il valore del contratto se realizzato o della penalità. Il surcontro è simboleggiato da due croci bianche in campo blu.

Surlevee:

Ogni presa realizzata dalla coppia dichiarante in aggiunta a quelle necessarie per mantenere il contratto.

Surlicita:

La licita effettuata nel seme dichiarato da un avversario. Spesso si effettua per cercare un fermo in quel seme per poter giocare a Senza Atout o per mostrare una mano forte.

Taglio, Tagliare, Surtaglio, Surtagliare:

Consiste nel giocare una carta di atout quando non si hanno più carte in mano in un seme. Consente di vincere la presa, a meno che non si subisca un surtaglio, cioè un altro giocatore giochi un'atout più alta della propria.

Terzo colore forzante, 3o colore forzante:

Dopo che l'apertore ha ripetuto il suo colore di apertura, il colore di rango immediatamente superiore è artificiale se è un nuovo colore. Chiede all'apertore di dare ulteriori informazioni sulla sua mano. Il terzo colore forzante richiede almeno 10 punti onore.

Tetto:

La forza massima posseduta dai due giocatori della coppia. Si calcola sommando i propri punti ai punti massimi che il compagno può avere in mano.

Tornei a coppie, Eventi a coppie:

Questo è un tipo di tornei nel quale i risultati di una coppia sono confrontati con quelli di tutte le altre coppie che hanno giocato sulla stessa linea (Nord-Sud o Est-Ovest) al tavolo. Il punteggio utilizzato per questi tornei è MP (Matchpoint).

Transfer di Jacoby:

Convenzione usata dopo le aperture di 1SA e 2SA. Questa convenzione consiste nel dichiarare 2 Quadri o 2 Cuori (3 Quadri o 3 Cuori dopo apertura di 2SA) per mostrare 5 carte a Cuori o a Picche rispettivamente. In teoria, l'apertore corregge la transfer di Jacoby. Questa convenzione consente al rispondente di mostrare sia mani deboli che intermedie che forti.

Tricolore:

Mano con almeno 3 semi quarti (4441 o 5440).

Tripleton:

"Avere un Tripleton" significa avere tre carte di un certo seme in mano.

Vulnerabilità:

La vulnerabilità sancisce il modo in cui i punti bonus o i punti per le prese in meno sono attribuiti. Quando si è vulnerabili, i punti assegnati agli avversari in caso di mancato raggiungimento del contratto sono di più, ma anche i bonus per le manche e gli slam sono più alti. Storicamente, nel rubber bridge, un rubber era giocato al meglio delle

tre manche. Una coppia che aveva già vinto una manche era vulnerabile, mentre una coppia che ancora non aveva vinto una manche era non vulnerabile. La vulnerabilità influenza i bonus per slam e manche e i punti per prese in meno sia che siano non contrati, contrati o surcontrati. Per ricreare le condizioni di un rubber, ad ogni coppia è assegnata una situazione di vulnerabilità in ogni mano.

Vuoto, Chicane:

"Essere vuoto" o "Avere un vuoto/chicane" significa non avere carte di un colore.

XYZ:

Convenzione usata dal rispondente per descrivere la sua mano con la sua seconda dichiarazione, quando la licita è ancora a livello di 1.

Giocate mani di allenamento secondo i vostri tempi.

Funbridge è un'app per smartphone, tablet e computer, che vi permette di giocare bridge da torneo 24/7.

Misuratevi con migliaia di altri giocatori, entrate in classifica e fate progressi velocemente.

[Gioca a bridge online con Funbridge](#)