Checkmate! Bridge – Timing

Aprile 4, 2022



Il sostantivo inglese *timing* trova vari equivalenti in italiano, a seconda del contesto in cui compare: tempistica, temporizzazione, calendario, orario, cadenza, cronologia e tanti altri. I giocatori di bridge parlano di “tempi” o “anticipi”, ma la maggioranza preferisce usare il termine inglese; questo gioco non nasce in Italia e, come in altri sport (calcio, quindi football), moltissimi termini restano nella lingua originale. Il timing del bridge indica l’ordine cronologico in cui sono giocate le carte dei quattro semi ed è l’aspetto tattico più importante del gioco, perché da esso dipende la probabilità di assicurarsi il più alto numero di prese, o il più sicuro. Spesso nel gioco della carta si manifesta una corsa contro il tempo per aggiudicarsi il numero di prese necessario a realizzare o battere il contratto; ed in questa gara tra le due coppie di giocatori è determinante, di solito, il timing di cui parliamo. Le tre mani-problema che seguono spiegano i concetti più importanti.

Mano A

♠ A J
♥ A 7 6
♦ A Q 2
♣ K 6 5 4 3

♠ K Q 10 9 8 7 5
♥ 5 4 3
♦ 5 4
♣ 2

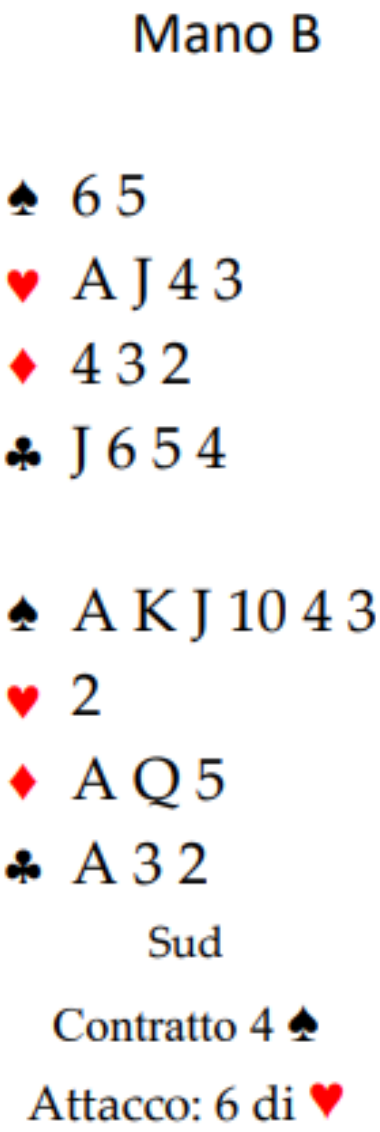
Sud

Contratto 4 ♠

Attacco: Q di ♥

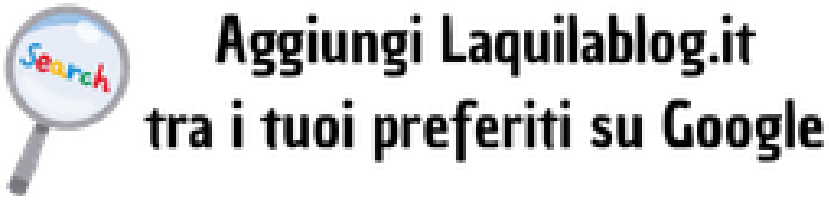
Nella Mano A il dichiarante deve realizzare dieci prese prima che la difesa ne faccia quattro. Ha nove vincenti immediate e la decima può ottenerla solo da due carte: la Donna di Quadri ed il Re di Fiori. Nessuna delle due è vincente, ma entrambe possono diventarlo se le carte di rango superiore, il Re di Quadri e l'Asso di Fiori, le precedono in rotazione. I giochi di una piccola carta dalla mano verso gli onori del morto sono manovre di impasse (a Quadri) e di expasse (a Fiori) e la differenza essenziale consiste nella cessione della presa agli avversari: certa nell'expasse, solo possibile nell'impasse. Preso l'attacco al primo o al secondo giro, il dichiarante può tentare entrambe le manovre; poiché ognuna ha una probabilità a priori del 50%, dovrebbe realizzare il contratto nel 75% di casi. Non è

vero. Le probabilità sono del 75% se si gioca l'expasse di Fiori prima dell'impasse di Quadri (timing giusto), ma se fa il contrario scendono al 50%. Infatti se l'impasse non riesce, la difesa batterà il contratto con una presa a Quadri, una a Fiori e due a Cuori, pur con l'Asso di Fiori ben messo. Se invece si anticipa l'expasse, basta che uno dei due onori critici sia in Ovest, perché con l'Asso in Ovest il Re di Fiori permetterà di scartare la perdente di Quadri, senza dover rischiare l'impasse.



Nella Mano B, l'attacco a Cuori contro il contratto di 4 Picche obbliga il dichiarante a prendere con l'Asso, altrimenti rischia di non incassarlo più. Ora sa che perderà certamente due prese a Fiori ed una a Quadri (forse due) ed una probabile a Cuori. Per eliminare una perdente a Quadri deve giocare l'impasse contro il Re; per eliminare la possibile di Cuori, il gioco più probabile è l'impasse contro la Donna. Fatta la prima presa, deve decidere se anticipare le Cuori (atout) o le Quadri, ma in realtà questa è una falsa scelta: se gioca il colore d'atout va certamente down, perché anche se cattura la Donna degli avversari, poi perderà due Fiori e due Quadri, dovendo giocare sempre dalla mano. Ora che è al morto, unica volta, il giusto timing gli impone di giocare immediatamente le Quadri; se

l’impasse riesce, ha ancora la possibilità di realizzare il contratto se la Donna di Cuori è seconda o singola. Ogni altra sequenza di gioco sarebbe certamente perdente.



Mano C

♠ A 10 9 8 7
♥ A 5 4
♦ 4 2
♣ 4 3 2

♠ K 6
♥ Q J 3 2
♦ A K
♣ A K 7 6 5

Sud

Contratto 3 SA

Attacco: Q di ♦

Nella mano C, contratto di 3 SA, il dichiarante ha sette prese di testa e la due mancanti può ricavarle da tre colori: a Picche, con l'expasse ripetuto contro il Re in Est o comunque con i resti ripartiti 3-3; a Cuori, catturando almeno uno dei due onori mancanti (Donna e Fante) o con resti 3-3; a Fiori per affrancamento di lunga, se i resti sono 3-2. Dopo l'attacco, Sud può cedere la presa una sola volta, perché la difesa affrancherà almeno tre prese a Quadri. Per darsi il massimo di probabilità di successo può saggiare tutti e tre i colori, ma il modo e soprattutto l'ordine con cui giocarli sono assolutamente influenti. La manovra delle Fiori richiede la battuta dei due onori di testa per scoprire se i resti sono ripartiti 3-2, nel qual caso basterà cedere il terzo giro per affrancare due prese di lunga. A Cuori sono

possibili due manovre: battuta delle due teste e prosecuzione alla ricerca dei resti 3-3, oppure 4- 2 (anche 5-1) con onori ripartiti (uno cade), oppure impasse ripetuto contro onori ripartiti; però è preferibile la battuta, che vince sempre con Donna e Fante divisi tra le due mani. A Picche, il gioco migliore è l'expasse al Re in Est, che va però ripetuto, per cui bisogna partire due volte dal morto. Troviamo ora il giusto timing. Il primo colore da muovere è Fiori: se gli avversari rispondono ai primi due giri, si cede una presa ed il contratto è assicurato. Se il colore risulta diviso 4-1, bisogna abbandonarlo e scegliere cosa anticipare tra Cuori e Picche. La battuta di Asso e Re di Cuori garantisce il contratto se uno dei due onori mancanti è corto e cade: ceduto l'altro, il palo fornisce quattro prese ed il contratto è garantito, rientrando al morto con l'Asso di Picche. Se nessun onore di Cuori cade, bisogna decidere se giocare sulla 3-3 dei resti a Cuori o giocare sulle Picche, in expasse ripetuto. Puntare sulle Picche è decisamente preferibile, perché il colore dà le tre prese necessarie sia con i resti 3-3 (come le Cuori) che con la 4-2 ed il Re in Est; ma se l'onore è quarto in Est bisogna partire due volte dal morto, dove si è con il secondo onore di Cuori e poi con l'Asso di Picche.

In conclusione, il massimo di probabilità è dato da questo timing: Asso di Quadri, poi Asso e Re di Fiori (resti 4-1), Asso e Re di Cuori (nessun onore cade), piccola Picche per il Fante e, se fa presa, piccola per l'Asso e di nuovo piccola verso la Donna. Questi tre esempi non esauriscono le tematiche del timing nel bridge, ma mostrano a sufficienza la varietà dell'argomento e la sua importanza nel gioco con il morto.