

PRIMI PASSI IN BBO

Guida per l'uso di BBO - PARTE PRIMA
Scuola bridge di Mario Martinelli - scuolabridge@gmail.com



**NUOVA EDIZIONE
GENNAIO 2010**

Capitolo I	INSTALLAZIONE E REGISTRAZIONE Installate BBO sul vostro computer Registrate il vostro account	Pag. 3
Capitolo II	ALLA SCOPERTA DI BBO La Lobby I pulsanti orizzontali La lista dei giocatori La chat-box I profili Gestione del vostro profilo Gli amici Raggiungere il tavolo di un amico I commenti Il Vugraph	Pag. 5
Capitolo III	COMUNICARE CON GLI ALTRI Messaggi privati Messaggi pubblici Messaggi differiti I Pop-up Come ottenere i simboli dei semi	Pag. 10
Capitolo IV	I TAVOLI DA GIOCO Il Club Principale La lista dei tavoli Entrate ad un tavolo come spettatori Il pulsante Movie Lanciate GIB durante il gioco della carta	Pag. 12
Capitolo V	GIOcate A BRIDGE ! Unitevi ad un tavolo già aperto Le vostre prime smazzate Uso dell'Alert Il pulsante Claim ("reclama") Il pulsante Undo ("annulla") Come aprire un vostro tavolo	Pag. 17



Capitolo I

INSTALLAZIONE E REGISTRAZIONE

INSTALLATE BBO SUL VOSTRO COMPUTER

- 1) Andate sul sito **www.bridgebase.com**
- 2) Sulla pagina iniziale del sito cercate la frase "Looking for our older downloadable Windows program? [Click here](#)" e cliccate sul link sottolineato.
- 3) Nella nuova pagina che si apre cercate il link "[Click here to download the BBO software](#)" e cliccatelo.
- 4) Vi apparirà una piccola finestra che vi chiede se desiderate scaricare il file "bbo_setup.exe". **Scegliete l'opzione "Salva"** e date il via al download.
- 5) Aprite la cartella dove il vostro download è stato salvato e lanciate l'installazione facendo doppio click sul file bbo_setup.exe. Laddove richiesto **accettate le opzioni di default cliccando "Next", e per ultimo "Finish"**. A questo punto il programma sarà installato e vi sarà apparsa **sul desktop l'icona di BBO, la testa di un Re, e il nome "Bridge Base Online"**.

REGISTRATE IL VOSTRO ACCOUNT

- 1) Fate doppio click sull'icona di BBO che ora avete sul desktop. Vi apparirà la finestra "Accedi a Bridge Base Online". Nella metà inferiore vi sono delle caselle in bianco per nick e password, alla destra il pulsante "Entra", e subito sotto un pulsante più piccolo "Registrazione".
- 2) Userete il **pulsante "Entra"** solo a partire dalla prossima volta che entrerete in BBO, dopo aver registrato il vostro account. Ora dovete cliccare sul **pulsante "Registrazione"**, e vedrete aprirsi una finestra simile a questa:



Nuovo

Nick

Password

Conferma password

Nome

E-mail

Paese

Livello

Altre informazioni (sistema, convenzioni, ecc...)

Consenti agli altri di vedere il tuo profilo

Ricorda password

OK Cancella Aiuto



- 1) Vi sono sette caselle da compilare, più uno spazio più ampio verso il basso. **Nella casella "Nick", la prima in alto, scrivete il nome** con cui volete presentarvi su BBO. Il nick può essere al massimo di dieci caratteri e il programma non fa differenza tra lettere maiuscole e minuscole. Se scegliete come nick un nome piuttosto comune è probabile che qualcuno lo abbia già **preso prima di voi. In tal caso, quando premerete "OK" per completare la registrazione**, un messaggio vi avviserà che quel nick non è disponibile e dovrete sostituirlo con un altro.
- 2) Nella seconda e terza casella scegliete e confermate la vostra **password** di accesso a BBO.
- 3) Le altre caselle sono facoltative e contengono informazioni che saranno visibili agli altri giocatori di BBO quando vi collegherete. Vi converrà impostare **"Italy" nel campo "Paese", scorrendo il menu a tendina** (il triangolino a destra): in tal modo sul vostro profilo personale sarà visibile la bandiera italiana. **Nella casella "Nome" potete scrivere**, se vi va, il vostro vero nome oppure un nome di fantasia. Probabilmente, a causa dello spamming, sarà una buona idea non rendere pubblico il vostro **indirizzo e-mail** e lasciare **"Private"** nella casella relativa. **La casella "Livello" si riferisce ad una valutazione della vostra competenza 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 o qualunque cosa vi sembri utile che gli altri sappiano quando giocano 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.
- 4) **Premete il pulsante "OK" nell'angolo in basso sinistra 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 cambiarlo.

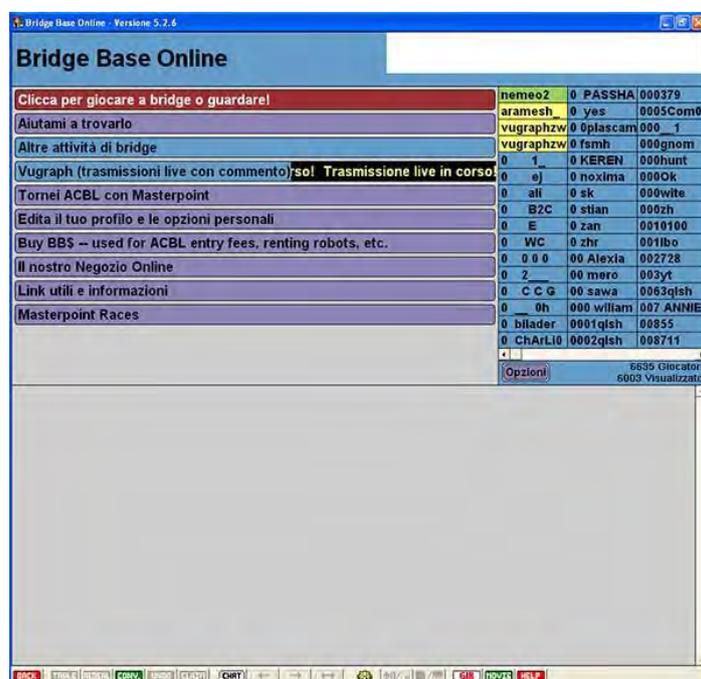


Capitolo II

ALLA SCOPERTA DI BBO

LA LOBBY

Appena connessi a BBO vi trovate nella "lobby". Immaginate la lobby come una sala d'ingresso dove i giocatori stazionano finché non decidono di accedere ad un tavolo da gioco o ad un altro specifico ambiente del grande circolo virtuale. Per orientarvi nella lobby prima di tutto fate pulizia sul monitor. In alto a sinistra una parte dello schermo probabilmente sarà occupata dalla finestra di benvenuto "*Welcome to Bridge Base Online!*", chiudetela e sgombrate la visuale. Al centro dello schermo è possibile che una finestra di news egualmente ostruisca parte della visuale, chiudete anche quella. Alla fine dovreste avere una schermata simile a questa:



I PULSANTI ORIZZONTALI

Nella parte alta dello schermo, subito sotto l'intestazione *Bridge Base Online*, vi è una serie di lunghi pulsanti posti orizzontalmente uno sotto l'altro. Il pulsante più in alto, "**Clicca per giocare a bridge o guardare!**", è quello che userete più spesso perché serve per accedere ai tavoli da gioco. È il caso, inoltre, di notare subito un po' più in basso il pulsante "**Vugraph (trasmissioni live con commento)**" in quanto a volte lo vedrete percorso dal testo scorrevole "**Trasmissione live in corso!**", proprio come nel momento in cui è stato preso lo screenshot in figura. In tal caso, cliccandoci sopra, potrete accedere come



spettatori agli incontri che gli operatori di BBO stanno trasmettendo in diretta da una o più sedi di **bridge reale** (vedi "Il Vugraph" alla fine di questo capitolo). Poco più giù, il pulsante "**Edita il tuo profilo e le opzioni personali**" permette di aprire l'**articolata** finestra delle Opzioni che contiene tutti gli strumenti necessari per personalizzare il programma secondo le proprie preferenze. Gli altri pulsanti non sono importanti **per l'apprendimento iniziale e quindi non ce ne occuperemo**. Quando avrete preso confidenza con le funzioni principali, potrete divertirvi ad esplorare da soli i vari **percorsi possibili all'interno di BBO**.

LA LISTA DEI GIOCATORI

A destra dei pulsanti orizzontali c'è una lista di nomi su una o più colonne. Il primo nome in alto, su fondo verde, è il vostro nick. A seguire normalmente vi sono i nick di altri giocatori. È probabile che la visualizzazione sia inizialmente ridotta a pochi nomi o addirittura al vostro solo nick. Per visualizzare la lista completa premete il pulsante "Opzioni" (sotto la prima colonna dell'elenco) e successivamente portatevi col mouse sulla prima voce in alto "**Seleziona i giocatori da visualizzare**". Cliccate su "**Mostra tutti i giocatori**" e tornate ad osservare l'elenco. Al primo posto ci siete sempre voi in verde, poi quasi sempre alcuni nick in giallo, poi tutti gli altri in azzurro. I giocatori connessi a BBO sono molto più numerosi di quelli contenuti dal riquadro sullo schermo, **perciò per visualizzarli tutti un po' alla volta dovete scorrere la lista verso destra** usando lo scroll orizzontale sotto l'elenco.

Osservate attentamente l'elenco dei giocatori, percorrendolo avanti e indietro con lo scroll: noterete che alcuni nick sono diversi dagli altri per il colore o per la presenza di una stella accanto al nome.

I **gialli** sono giocatori che fanno parte dello staff, sono disponibili a fornirvi informazioni o chiarimenti sul programma, ed alcuni di loro hanno dei ruoli e dei compiti specifici **all'interno di BBO**.

I nick contrassegnati da una **stella** sono giocatori che nel bridge reale fanno parte, o hanno fatto parte in passato, di rappresentative nazionali, o che comunque hanno ottenuto dei risultati di particolare rilievo. Per la verità il criterio di concessione delle stelle non sembra sia rigidissimo, e comunque la facoltà di accogliere o rigettare la richiesta di un dato giocatore resta a totale discrezione degli amministratori di BBO.

LA CHAT-BOX

L'area a fondo chiaro che occupa per l'intera larghezza la parte bassa dello schermo è la **chat-box**, lo spazio dove vengono visualizzati tutti i messaggi. Normalmente la visualizzazione delle chat dovrebbe essere attiva e dovrebbero scorrere in continuazione i messaggi pubblici inviati alla lobby dai giocatori. Se, al contrario, la vostra chat-box è desolatamente vuota, significa che la visualizzazione dei messaggi è disattivata. Per attivarla aprite la finestra delle Opzioni usando il pulsante orizzontale "Edita il tuo profilo e le opzioni personali", oppu-



re, in alternativa, cliccando sul vostro nick nella lista dei giocatori. La finestra delle Opzioni presenta in alto un menu orizzontale con diverse voci affiancate: cliccate **"Invia"** (la quarta da sinistra) ed osservate nell'angolo in alto a sinistra il riquadro **"Ignora messaggi"**. Se una o più caselle hanno il segno di spunta significa che la visualizzazione di quel tipo di messaggi è disattivata. Per attivarla eliminate il segno di spunta cliccandoci sopra, poi premete il pulsante **"OK"** in basso. In pochi secondi la vostra chat-box si animerà mostrandovi tutti i messaggi pubblici man mano che questi vengono inviati alla lobby.

I PROFILI

Andate semplicemente col mouse, senza cliccare, su un nick qualsiasi nella lista dei giocatori: immediatamente nella parte alta del vostro schermo si aprirà un riquadro con il **profilo** di quel giocatore. Contemporaneamente, in prossimità del puntatore del mouse, apparirà un testo su fondo giallo che indica dove si trova il giocatore, e se sta giocando o angolizzando. Se non è indicato nessun luogo in 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 un duplicato dove non è permessa la ricezione di messaggi privati dall'esterno. Fate la prova con diversi nomi della lista, compreso il vostro, e osservate con attenzione sia i profili che le informazioni su fondo giallo che appaiono in contemporanea.

Ora una nozione importante: **se andate col mouse, senza cliccare, sul nick di un giocatore presente all'interno della chat-box in quanto mittente di un messaggio, apparirà il suo profilo** esattamente come quando agite su un nome nella lista dei giocatori. In pratica, per ogni operazione che potete compiere col mouse su un qualsiasi nick, **il programma permette di utilizzare indifferentemente i nick della lista e quelli all'interno della chat-box**. Questa funzionalità semplifica notevolmente lo scambio di messaggi e l'accesso ai profili, quindi imparate subito a gestirla facendo qualche prova. Anche se ancora non si è parlato dell'uso dei tasti del mouse sul nome di un giocatore, provate per un attimo a cliccare su un nick prima con il pulsante sinistro del mouse e poi con il destro: sia che clicchiate su un nick della lista, sia che lo facciate su un nick nella chat-box, il risultato sarà simile.

GESTIONE DEL VOSTRO PROFILO

Andate col mouse sul vostro nick al primo posto della lista, senza cliccare: come previsto apparirà il vostro profilo dove ritroverete le informazioni che avete inserito al momento della registrazione.

Se, ora, **cliccate sul vostro nick**, si aprirà la finestra delle Opzioni. Come già detto, ciò si può ottenere indifferentemente cliccando sul proprio nick oppure usando il pulsante orizzontale **"Edita il tuo profilo e le opzioni personali"**. Nella parte alta della finestra delle Opzioni c'è un menu orizzontale con diverse voci:



la prima a sinistra è proprio **"Profilo"**, ed è quella che di default trovate già attiva nel momento in cui aprite la finestra delle Opzioni. Da qui è possibile modificare a piacimento le informazioni contenute nel vostro profilo e, all'occorrenza, cambiare anche la password di accesso a BBO.

GLI AMICI

Scegliete a caso un nome nella lista dei giocatori o nella chat-box immaginando che quel giocatore sia qualcuno che avete voglia di ritrovare per un qualsiasi motivo. **Cliccate sul suo nick col pulsante destra del mouse**: appare un menu dove potete scegliere fra varie opzioni, fra cui **"Segna *tizio* fra gli amici"**: cliccateci sopra e tornate a visualizzare la lista dei giocatori. Vedrete che il nick di *tizio* sarà evidenziato in **viola** e si troverà ora **all'inizio dell'elenco**, subito dopo i gialli dello staff. Ogni volta che un giocatore da voi marcato come amico sarà collegato, lo vedrete in viola ai primi posti della lista ed inoltre, se avete attivato la relativa opzione, il programma vi avviserà con un messaggio automatico quando quel giocatore si collega a BBO dopo di voi.

È possibile aggiungere un giocatore alla lista degli amici anche mentre non è collegato a BBO, e quindi non potete fare click col destro sul suo nick. Fate così: aprite la finestra delle Opzioni usando come sempre il pulsante orizzontale **"Edita il tuo profilo e le opzioni personali"**, oppure, in alternativa, cliccando sul vostro nick. Nel menu in alto cliccate **"Amici"** (terzultima voce a destra), scrivete nel campo bianco a destra del pulsante **"Aggiungi"** il nick del giocatore che volete segnare come amico, quindi premete **"Aggiungi"**. Vedrete il nick apparire nel campo più grande a sinistra, ed il risultato sarà lo stesso che se aveste usato il tasto destro del mouse sul nick di un giocatore collegato. Notate che sotto il campo con i nomi degli amici vi sono due caselle: **"Avverti quando entra un amico (fumetto)"** e **"Avverti quando entra un amico (invia)"**: selezionandone almeno una il programma vi avviserà automaticamente quando un amico si collega a BBO. La differenza tra le due opzioni è che la prima vi avvisa con un *pop-up* (una sorta di fumetto che appare sullo schermo), mentre l'altra vi invia un messaggio personale alla chat-box.

RAGGIUNGERE IL TAVOLO DI UN AMICO

Se il messaggio su fondo giallo vi informa che un certo nick sta giocando o guardando ad un tavolo, e voi desiderate raggiungerlo, esiste un metodo semplicissimo: **cliccate sul nick col pulsante destra del mouse** per aprire lo stesso menu che avete già usato per aggiungere un amico. Questa volta cliccate sulla voce **"Raggiungi il tavolo di *tizio*"** e in pochi istanti vi ritroverete spettatori nel posto giusto. A volte potreste non trovare nel menu la voce **"Raggiungi il tavolo di *tizio*"**: ciò significa che il giocatore è impegnato ad un tavolo dove non è ammessa la presenza degli spettatori.



I COMMENTI

Il programma offre la possibilità di annotare qualsiasi cosa vogliate ricordare relativamente ad un certo giocatore, in modo da tenerlo presente per le occasioni future. Per fare ciò **claccate sul nick col pulsante destro del mouse**: si apre ancora lo stesso menu che usate per inserire un amico o per raggiungere il tavolo di un giocatore. In questo caso cliccate **"Inserisci commenti su *ti-zio*"**: vi apparirà un campo bianco dove potete scrivere le vostre annotazioni, poi premete **"OK"**. Ora provate ad aprire il profilo del giocatore andando col mouse sul suo nick senza cliccare: in basso ci sarà uno spazio aggiuntivo contenente i commenti che avete appena inserito. Naturalmente i commenti sono privati, e soltanto voi potete leggere quello che avete scritto.

IL VUGRAPH

Talvolta, entrando nella lobby, noterete che il pulsante orizzontale **"Vugraph (trasmissioni live con commento)"** è animato dalla presenza di un testo scorrevole **"Trasmissione live in corso!"**. Ciò vuol dire che in quel momento è in corso un collegamento in diretta con una sede dove si sta svolgendo un reale incontro di bridge.

Per accedere al Vugraph premete prima di tutto il pulsante orizzontale in questione. Nella nuova schermata vedrete, in verde, le righe corrispondenti ai tavoli dove si sta svolgendo il gioco. **Cliccando su una riga verde diventerete spettatori a quel tavolo.**

In seguito, per lasciare il Vugraph e ritornare alla schermata precedente, premete il **piccolo pulsante rosso "BACK"** nell'angolo dello schermo in basso a sinistra. Una volta fuori dal tavolo, potrete tornare alla schermata iniziale della lobby (quella con i pulsanti orizzontali) premendo il pulsante **"Home"** o, se preferite, il pulsante **"Indietro"** (visto che vi trovate sul livello immediatamente successivo a quello iniziale).

Come funziona una trasmissione in Vugraph? Al vero tavolo da gioco dove si svolge l'incontro è presente un operatore che immette in tempo reale in un computer collegato a BBO ogni dichiarazione ed ogni singola carta giocata: in questo modo gli spettatori di tutto il mondo possono seguire l'incontro sul proprio schermo come se il gioco avvenisse online anziché dal vivo.

Esperti bridgisti accreditati da BBO, inoltre, commentano in diretta dal proprio computer le mani a beneficio degli spettatori, in inglese o nella lingua delle nazioni in gara. 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 puntualmente commentati in diretta.



Capitolo III

COMUNICARE CON GLI ALTRI

MESSAGGI PRIVATI

Per indirizzare un messaggio privato ad un certo giocatore basta **clickare sul suo nome nella lista dei giocatori**. Se il nick compare nella chat-box come mittente di un precedente messaggio, potete comodamente **clickare sul suo nome direttamente nella chat-box** senza perdere tempo a rintracciarlo nell'elenco generale. Non trascurate mai questa possibilità perché semplifica enormemente lo scambio di messaggi privati. Col click sul nome si apre nella parte più bassa del vostro schermo una finestra con una riga orizzontale dove scriverete il vostro messaggio. Per inviarlo al destinatario potete usare indifferentemente il tasto INVIO (*Enter*) della 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 che precede il testo del messaggio. Un'intestazione in rosso significa che il giocatore che aveva inviato quel messaggio, indifferentemente pubblico o privato, non è più connesso a BBO.

MESSAGGI PUBBLICI

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

Fate questa prova: mentre siete nella lobby, scrivete direttamente la parola **ciao** senza prima clickare su alcun pulsante né sul nome di alcun 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** apparire nella chat-box preceduto dal vostro nome (mittente) e dalla parola **Lobby** tra parentesi (il luogo in cui vi trovate), 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 angolisti di quel tavolo, mentre se siete angolista il messaggio andrà agli altri spettatori ma non sarà visto dai



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 angolista, **a meno che l'host del tavolo non abbia impedito questa possibilità**.

MESSAGGI DIFFERITI

Il messaggio differito è una funzionalità molto comoda che permette di inviare una comunicazione ad un giocatore che in quel momento non è connesso a BBO: appena il destinatario si collegherà nuovamente, vedrà apparire sullo schermo il messaggio che gli avete lasciato. Se è necessario, inoltre, potrà usare un pulsante "Rispondi" per comunicare a sua volta con voi usando lo stesso sistema. Per lasciare un messaggio differito **aprite la finestra della chat**, cominciando a digitare direttamente il testo sulla tastiera oppure servendovi del piccolo pulsante bianco "CHAT" che si trova verso il centro nella parte più bassa della schermata di BBO. Scrivete il messaggio nello spazio apposito, poi **inserite il nick del destinatario nella casella "Differito a"** e per finire premete INVIO (*Enter*) sulla tastiera oppure cliccate sul pulsante "Invia" sulla sinistra della finestra del messaggio.

I POP-UP

In certi casi alcuni messaggi vi giungeranno in forma di *pop-up*, cioè col testo contenuto in una sorta di fumetto che appare sullo 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, quando avete selezionato questa opzione), oppure quando per motivi diversi la chat-box momentaneamente non è disponibile. **Per eliminare un pop-up dallo schermo basta cliccarci sopra una sola volta**.

COME OTTENERE 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*)



Capitolo IV

I TAVOLI DA GIOCO

IL CLUB PRINCIPALE

Per andare dalla lobby ad un qualsiasi tavolo da gioco, indifferentemente come spettatori o come giocatori, dovete sempre cliccare sul primo dei grandi pulsanti orizzontali **"Clicca per giocare a bridge o guardare!"**.

Vedrete l'intestazione cambiare da "Bridge Base Online" in "Gioca!" e nel settore dello schermo fino ad un attimo prima occupato dai pulsanti apparirà una lista di luoghi dove è possibile giocare o angolizzare.

Ogni riga corrisponde ad uno di questi ambienti, per accedere al quale basta fare un click sulla riga stessa.



Il primo luogo con cui il neofita di BBO deve prendere confidenza è certamente il **Club Principale** (seconda riga verde dall'alto), dove potrà cominciare ad angolizzare e giocare a piacimento. Altro luogo simile al Club Principale è il Relaxed Bridge Club (prima riga verde in alto), rivolto prevalentemente ai giocatori meno esperti e a tutti quello che preferiscono un gioco poco competitivo. Poiché la grafica e le azioni possibili sono le stesse in entrambi i luoghi, nel prosieguo della descrizione ci riferiremo al solo Club Principale, restando inteso che le istruzioni fornite valgono egualmente per il Relaxed Bridge Club.

Nella schermata "Gioca!", dunque, **cliccate sulla riga "Club Principale"**. Quando, invece, intendete ritornare alla schermata iniziale con i pulsanti orizzontali, premete sempre **"Home"**, che vi riporta direttamente al punto di partenza. Il pulsante **"Indietro"** anziché rimandarvi alla schermata iniziale vi fa retrocedere soltanto di un passaggio.



LA LISTA DEI TAVOLI

Avete cliccato sulla riga verde **"Club Principale"** e non siete ancora ai tavoli da gioco, ma ne state per ora visualizzando l'elenco. Sul lato sinistro dello schermo vi è apparsa una serie di righe e colonne, intestate da sinistra a destra Host, Nord, Est, Sud, Ovest, Angolisti, Score, Descrizione.

Ogni riga orizzontale corrisponde ad un tavolo. I tavoli sono sempre molti più numerosi di quelli contenuti dal riquadro e per vederli tutti dovete usare lo scroll verticale a destra delle colonne grigie.

Host	Nord	Sud	Est	Ovest	Angolisti	Score	Descrizione
0 ca	00GHI	baronJAF	ali gun	0 ca	1	IMP	
0 ej	etminek	0 ej	dhtXX	fkocabas	0	IMP	
0 Z	bat nan	0 Z	bradw	benpty	0	IMP	Fast Table
0 000A	severine2426	Sirkecl	0dlee	aaakgun	2	IMP	
0 bama	ghil	0 bama	nathan200	00 ramaz74	3	IMP	
0 0	0 0	byzantinos	wxp007	pachero2	0	IMP	
0 9 9 0	35AFACAN	0 9 9 0	nik999	lacroi	3	IMP	
0 demir	kece_59	0 demir	tornado31	dharmas	0	IMP	
0 zerve	azizmersin	0 zerve			0	IMP	
000kokonu	stodes65	000kokonu	madania	pietro60	0	IMP	
000zh	hstrong	000zh	tantan201	kamil77	1	IMP	
007 tom	007 tom	waldec	ship wrack	dhuma	0	IMP	
00KKK	flashwako	msalby	pennyjie	idany14	14	IMP	exp
00OLOR	00OLOR	00OLOR	khaled101	mistik	37	IMP	
00sgh00	00sgh00	00sgh00	M C GUPTI	hsujenhou	0	IMP	

Per ogni tavolo (= riga), nella prima colonna a sinistra trovate sempre il nome dell' **"host"**, cioè il giocatore che vi fa in un certo senso da padrone di casa. Si assume automaticamente il ruolo di "host" nel momento in cui si apre un proprio tavolo col pulsante **"Apri nuovo tavolo"**, situato sotto l'elenco.

Nelle quattro colonne successive sono indicati i giocatori seduti al tavolo nelle posizioni **Nord, Sud, Est** ed **Ovest**. Notate che quasi sempre, ma non necessariamente, uno dei giocatori è l'host stesso.

Uno spazio verde privo di nick indica che quel posto è libero, e cliccandoci sopra potete occuparlo per giocare.

Spesso sulla casella verde ci sarà **il disegno di un lucchetto**: questo significa che cliccandoci non vi ritroverete direttamente seduti al tavolo ma l'host riceverà un messaggio automatico che lo avvisa della vostra intenzione di giocare. Contemporaneamente gli apparirà il vostro profilo, e sarà libero di accettarvi o meno. Se siete accettati, vi ritroverete automaticamente seduti al tavolo, in caso contrario un messaggio vi avviserà che il permesso è stato negato. Se l'host preferisce lasciare l'accesso al tavolo completamente libero, sui posti



vuoti non vedrete alcun lucchetto. **Cliccando su una casella verde priva di lucchetto vi ritroverete direttamente seduti al tavolo da gioco.**

Talvolta un nick appare in bianco in una casella rossastra: ciò significa che quel posto è riservato a quel giocatore, in quel momento assente, e nessun altro può occuparlo. **Se qualcuno vi riserva un posto, voi sarete l'unico a vedere in verde la casella col vostro nome, mentre tutti gli altri la vedranno rossa.**

A destra delle colonne dei giocatori vi sono altre tre colonne a sfondo grigio: "Angolisti", "Score" e "Descrizione".

Nella colonna "**Angolisti**" potete leggere il numero di spettatori che in quel momento stanno angolizzando a quel tavolo. **Per entrare ad un tavolo come spettatore si deve cliccare sulla porzione grigia della riga.** Anche qui il disegno di un lucchetto in corrispondenza della colonna "Angolisti" significa che per entrare bisogna attendere il permesso dell'host. L'icona di un disco sbarrato, invece, indica che a quel tavolo non sono ammessi gli spettatori, e quindi se cliccate per entrare non accadrà nulla.

Nella colonna "**Score**" trovate il tipo di punteggio che si applica in quel tavolo. Il più usato è sicuramente "IMP" (International Match Points, cioè un punteggio tipo duplicato a squadre) in quanto è quello di default. Altre possibilità sono "Mitchell", con i punteggi attribuiti in percentuale come in un torneo a coppie, oppure "Total points" e "Partita libera". È sempre l'host a stabilire lo score.

Nell'ultima colonna, "**Descrizione**", possono essere indicati i requisiti che l'host richiede per essere ammessi al suo tavolo: un certo livello di gioco, un particolare sistema dichiarativo, una certa lingua, eccetera...

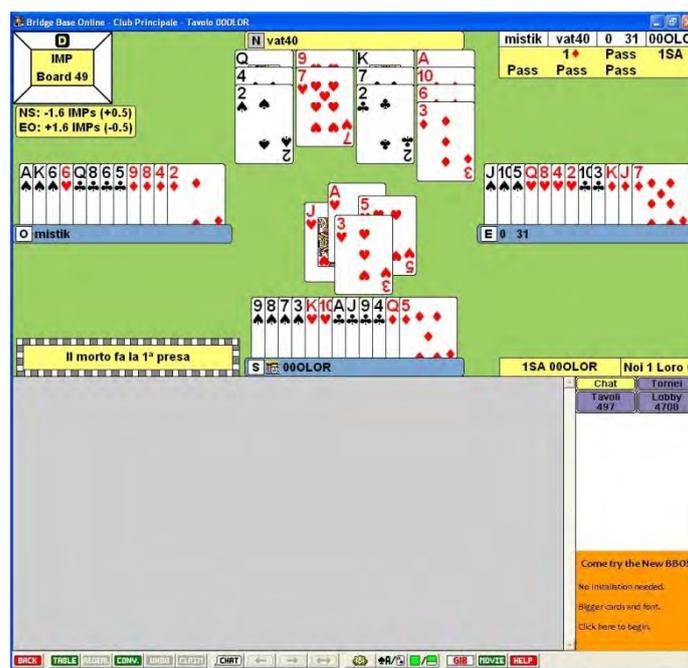
Sotto l'elenco dei tavoli, al solito posto trovate il pulsante "**Home**" che vi riporta direttamente alla schermata iniziale della lobby, e il pulsante "**Indietro**" che vi fa retrocedere alla schermata precedente.

ENTRATE AD UN TAVOLO COME SPETTATORI

Se siete inesperti di BBO, è opportuno che prendiate confidenza col tavolo da gioco come spettatori prima di entrarvi come giocatori, visto che la schermata è sostanzialmente la stessa da entrambi i punti di vista. In questo modo potrete **dedicare tutta l'attenzione** a conoscere il tavolo e le sue funzionalità, senza dovervi concentrare sul gioco.

Scegliete un tavolo qualsiasi dalla lista del Club Principale, possibilmente uno dove sono già presenti alcuni spettatori, e **cliccate su una porzione grigia della riga.** Pochi istanti dopo vi ritroverete spettatori al tavolo e avrete la visione delle carte di tutti i giocatori. Se la licita è in corso, la vedrete progredire al centro del tavolo, se, invece, la mano è nella fase del gioco della carta troverete la sequenza dichiarativa in un riquadro giallo **nell'angolo** in alto a destra.





Osservate anche che il giocatore a cui tocca licitare o giocare viene evidenziato da un temporaneo cambiamento di colore del rettangolo con il suo nome. Nella figura, il gioco tocca al morto (nord) il cui nick è ora in giallo anziché azzurrognolo come gli altri tre giocatori.

Nell'angolo in alto a sinistra è raffigurato un **board** che mostra la situazione di zona (bianco in prima, rosso in zona) e il giocatore che in quella mano dichiara per primo, indicato dalla lettera D di **Dealer**. Nella mano della figura sono tutti in prima e il primo a dichiarare è stato Nord.

Andate col mouse su questo board, senza cliccare: apparirà **l'elenco degli angolisti presenti al tavolo**. Esattamente come avviene per i nick nella chat-box, potete vedere il profilo di un angolista andandovi col mouse, o cliccarvi col destro o col sinistro per effettuare diverse azioni. È possibile che alcuni nick tra gli angolisti siano scritti in bianco: si tratta di giocatori entrati in BBO come "invisibili", che diventano automaticamente visibili nel momento in cui accedono ad un tavolo come spettatori o come giocatori.

Subito sotto al board c'è una **tabellina** a fondo giallo che tiene nota del **punteggio** progressivo per le due coppie, dove **NS** si riferisce ai due giocatori che vedete in alto e in basso sullo schermo ed **EO** 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 rivedere una smazzata conclusa e sapere com'è andato il gioco anche agli altri tavoli c'è a disposizione il prezioso pulsante "MOVIE".



IL PULSANTE MOVIE

Nella fila di pulsanti piccoli in basso (sotto l'area della chat), verso destra si trova il pulsante **"MOVIE"**, verde con il testo in bianco. Se vi cliccate, si apre una finestra che conviene esplorare con attenzione perché vi trovate 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, com'è andata la licita e, servendovi dei pulsanti in basso a destra **"Succ."** e **"Prec."** (*Successiva* e *Precedente*), addirittura come si è svolto il gioco carta per carta al tavolo evidenziato. 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.

LANCIATE GIB DURANTE IL GIOCO DELLA CARTA

Osservate il pulsante bianco e rosso alla sinistra del pulsante **"MOVIE"**: serve per lanciare **GIB**, un programma in grado di analizzare **"a carte viste"** la smazzata in corso. Lanciate GIB mentre assistete al gioco della carta di una mano, e nel menu che si presenta, cliccate su **"Mostra l'analisi a doppio morto"** (voce di menu invisibile durante la licita). Dopo un tempo variabile secondo i casi, vedrete le carte in quel momento giocabili dal giocatore di turno marcate, una per una, in rosso oppure in verde. **Le carte in verde conducono alla realizzazione del contratto mentre quelle in rosso ne determinano la caduta.** Il *segno uguale* in verde indica le carte che portano all'esatto mantenimento del contratto, mentre i numeretti indicano le surlevées realizzabili (in verde) o il numero di prese down (in rosso).

Quando, da spettatori, seguite una mano avvalendovi di GIB, non dimenticate che il programma analizza il gioco **a carte viste**. Il fatto, quindi, che al tavolo un giocatore possa ottenere un risultato inferiore a quello **"diagnosticato"** da GIB 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, GIB è un magnifico strumento di analisi **a doppio morto**, ma non può mai sostituirsi al giudizio di un osservatore intelligente nello stabilire se una certa linea di gioco, seguita a carte chiuse, sia giusta o fallosa da un punto di vista tecnico.

Per lasciare il tavolo premete il piccolo pulsante rosso **"BACK"** nell'angolo dello schermo in basso a sinistra. Una volta fuori, potrete tornare alla schermata iniziale della lobby semplicemente premendo il pulsante **"Home"**.



Capitolo V

GIOCAATE A BRIDGE !

UNITEVI AD UN TAVOLO GIÀ APERTO

Avete imparato le funzioni principali del programma ed avete assistito qualche volta al gioco degli altri, ora entrerete 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 vostro tavolo, ma per iniziare vi conviene senz'altro unirvi ad un tavolo già aperto da qualcun altro.

Partendo dalla schermata iniziale della lobby descritta a pag. 5, cliccate sul pulsante orizzontale **"Clicca per giocare a bridge o guardare!"** e, nella successiva schermata, cliccate sulla riga verde **"Club Principale"**, o, se preferite, su **"Relaxed Bridge Club"**.

Accedendo al Club vi appare la **lista dei tavoli** descritta a pag. 13, nella quale **cercate un posto libero**, cioè una casella verde vuota.

Per facilitare la ricerca potete eliminare dalla vista i tavoli pieni, lasciando visibili solo quelli con almeno un posto libero: cliccate sul pulsante **"Vista" sotto l'elenco dei tavoli**, poi deselezionate la voce **"Mostra i tavoli pieni"** e curate che sia selezionata **col segno di spunta quella "Mostra tavoli aperti"**.

Cliccate una sola volta sul posto libero che avete scelto. Se sulla casella verde non è raffigurato alcun lucchetto, vi ritroverete direttamente 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 visionato il vostro profilo. Se venite rifiutati, non prendetevela (non si tratta di niente di personale, è normale e piuttosto frequente) e cercate tranquillamente un altro tavolo.

LE VOSTRE PRIME SMAZZATE

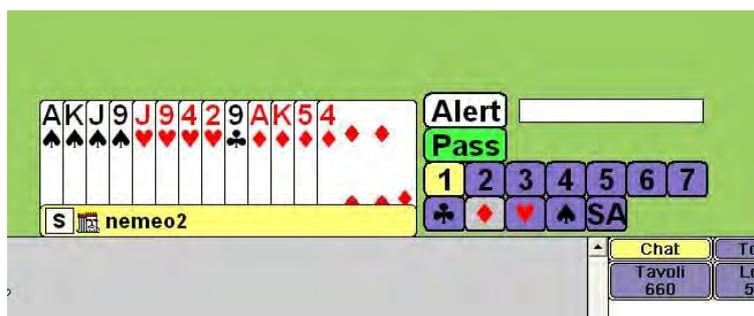
Finalmente siete seduti al tavolo e, come era prevedibile, non vedete più le carte di tutti, come quando eravate spettatori, ma soltanto le vostre nella parte bassa del riquadro.

Potrebbe capitarvi di vedere anche le carte di altri giocatori, ciò significa che siete arrivati al tavolo nel corso di una mano già iniziata. Se siete il morto aspettate tranquillamente la fine della smazzata, altrimenti non siete tenuti a partecipare ad una mano di cui non conoscete le carte già giocate. In tal caso potete chiedere **di rismazzare cliccando sul pulsante "REDEAL"**, il terzo da sinistra della fila di pulsanti piccoli in basso (sotto la chat-box).



All'inizio di ogni nuova smazzata controllate la situazione di board. La zona è indicata dal colore (bianco in prima e rosso in seconda) con cui i nomi dei giocatori sono riportati nel riquadro centrale della licita. Il giocatore che deve dichiarare per primo è quello il cui rettangolo del nome è evidenziato da un colore diverso dagli altri. Nella grafica di default, i rettangoli dei nomi al tavolo sono azzurrognoli mentre quello del giocatore di turno diventa giallo.

Al vostro turno dichiarativo, alla destra delle vostre carte apparirà il bidding-box, con cui effettuerete la dichiarazione. Finora, come spettatori, non avevate ancora visto il bidding-box.



In verde c'è il pulsante del "Passo" e subito sotto i livelli dichiarativi disponibili. Se non passate, una volta premuto il livello, appariranno i simboli dei semi ed il S.A. che cliccherete in base alla vostra scelta. Se l'ultima dichiarazione è dell'avversario sarà disponibile, accanto al "Passo", anche il pulsante rosso del contre "DbI" (*double*) o, se l'avversario ha contratto, quello blu del surcontre "Rbl" (*redouble*). L'uso del pulsante "Alert" è spiegato nel prossimo paragrafo.

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 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 al colore: semplicemente non accadrà nulla.

Al termine di ciascuna mano vedrete l'aggiornamento del **punteggio** nella tabellina situata sotto il board nell'angolo in alto a sinistra. 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.

Per alzarvi dal tavolo, diventando spettatori, cliccate sul riquadro col vostro nome al tavolo. **Per uscire dalla stanza** premete il piccolo pulsante rosso "**BACK**" nell'angolo dello schermo in basso a sinistra. Una volta fuori, potrete tornare alla schermata iniziale della lobby usando il pulsante "**Home**".



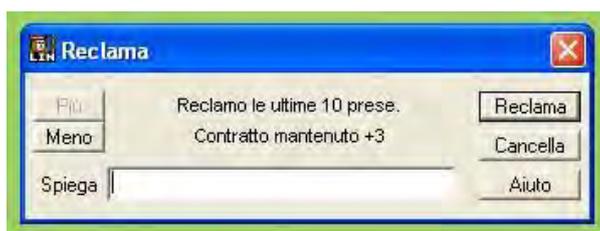
USO DELL'ALERT

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 *self-alert*: **ogni giocatore deve alertare le proprie dichiarazioni convenzionali** premendo il pulsante "Alert" del bidding-box *prima* di effettuare una licita non naturale. Le dichiarazioni alertate andrebbero spiegate senza aspettare che l'avversario lo richieda, scrivendo direttamente il significato della convenzione nel campo bianco a destra del pulsante "Alert". Una volta effettuata la dichiarazione, **solo gli avversari e gli spettatori vedranno che la licita è stata alertata** poiché sarà evidenziata in un riquadro di colore diverso, e potranno leggere la relativa spiegazione laddove questa sia stata inserita. Sullo schermo del compagno, invece, non apparirà nulla di diverso da una normale licita senza alert.

Se un giocatore desidera chiedere chiarimenti su una licita avversaria, può cliccare nel riquadro centrale proprio sulla dichiarazione che gli interessa: al giocatore che l'ha fatta apparirà la richiesta di spiegazione ed un campo bianco dove inserire direttamente la risposta.

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 e agli avversari diventano visibili le carte di tutti e quattro i giocatori. Se la richiesta è accettata, la mano sarà terminata e il risultato acquisito. Se, invece, anche uno soltanto degli avversari non accetta il *claim*, apparirà un messaggio "Claim rifiutato" e il gioco continuerà normalmente per chi aveva effettuato la richiesta e a carte scoperte per gli avversari.



IL PULSANTE UNDO (“Annulla”)

Giocando con un mouse anziché con delle vere carte da gioco è possibile che per sbaglio si clicchi 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** (indifferentemente una dichiarazione o una carta). Gli avversari possono accettare o rifiutare: se entrambi accettano, l'ultima giocata sarà annullata e potrà essere sostituita con un'altra, in caso contrario un messaggio avviserà che la richiesta è stata rifiutata. La richiesta di *undo* deve essere fatta immediatamente, e comunque è bene ricorrere all'*undo* il meno possibile. Non dimenticate di ringraziare gli avversari quando vi viene concesso di correggere una giocata.

COME APRIRE UN VOSTRO TAVOLO

Per aprire un tavolo ed esserne voi stessi l'host, partirete dalla schermata che ben conoscete perché è quella con la lista dei tavoli da cui abitualmente accedete come giocatori o spettatori ai tavoli già esistenti (figura a pag. 13). Al di sotto della lista dei tavoli cliccate sul pulsante **“Apri nuovo tavolo”**.

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 quello che volete nello spazio **“Descrizione tavolo”**, riservare il posto a uno o più giocatori scrivendone il nick negli spazi appositi. 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). Di default l'accesso è libero per gli spettatori e vincolato alla vostra autorizzazione per i giocatori, ma tale impostazione è modificabile dalle caselle **“Autorizzazione richiesta”**.

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, o anche potreste dover resettare lo score perché sono cambiati uno o più giocatori. 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 tavolo. Potrete, perciò, modificarle a piacimento, oltre che servirvi dei pulsanti **“Rimuovi giocatore”** e **“Azzera score”**, secondo le necessità.

Fine prima parte



CONOSCERE MEGLIO BBO

Guida per l'uso di BBO - PARTE SECONDA
Scuola bridge di Mario Martinelli - scuolabridge@gmail.com



**NUOVA EDIZIONE
GENNAIO 2010**

Capitolo I	PERSONALIZZARE BBO La finestra delle Opzioni Il menu superiore Aspetto delle carte Segnali sonori Colori di BBO	Pag. 3
Capitolo II	RIVEDERE LE MANI L'archivio generale delle mani Mani salvate sul vostro computer L'archivio dei Vugraph	Pag. 7
Capitolo III	DUPLICATI Il duplicato a squadre Come organizzare un duplicato (1ª parte) Come organizzare un duplicato (2ª parte)	Pag. 11
Capitolo IV	TORNEI Tipi di torneo Aprire un conto in BB\$ Come partecipare ad un torneo La bacheca	Pag. 17
Capitolo V	SISTEMI E CONVENZIONI La 5ª nobile come standard per il gioco online Quinta nobile e quadri quarte SAYC (Standard American Yellow Card) 2/1 (Two-over-One) SEF (Standard francese) Sistemi e convenzioni dichiarative nei profili Convenzioni di controgioco nei profili	Pag. 20
Capitolo VI	L'INGLESE DI BBO La lingua del bridge online Kit di sopravvivenza Italiano-Inglese Abbreviazioni e forme di cortesia Dizionario bridgistico Inglese-Italiano	Pag. 34



Capitolo I

PERSONALIZZARE BBO

LA FINESTRA DELLE OPZIONI

Tutto quello che riguarda l'aspetto con cui BBO si presenta sullo schermo e le modalità secondo cui il programma si comporta ed interagisce con voi, è gestibile dalle diverse sezioni della **finestra delle Opzioni**.

Per aprire la finestra delle Opzioni vi è più di un modo:

- 1) **Cliccando il vostro nick**, dovunque siate in grado di trovarlo: nella lista dei giocatori, tra gli angolisti di un tavolo, nei messaggi della chat-box. Notate, tuttavia, che se siete seduti al tavolo come giocatori, il click sul vostro nome avrà l'effetto di farvi lasciare il posto. In tale situazione potete cliccare sul pulsante "Lobby", tutto a destra sotto il verde del tavolo, che farà apparire l'elenco dei giocatori connessi a BBO nella parte alta della chat-box. Il vostro nick sarà come sempre in verde al primo posto, e cliccandovi si aprirà come previsto la finestra delle Opzioni. Accedendovi per mezzo del click sul vostro nome, la finestra delle Opzioni si apre di default alla sezione "Profilo". Per accedere alle altre sezioni c'è un menu nella parte più alta della finestra.
- 2) Dalla lobby, cliccando **"Edita il tuo profilo e le opzioni personali"**, il sesto dall'alto dei pulsanti orizzontali. Anche in questo caso, la finestra delle Opzioni si apre di default alla sezione "Profilo", e potete servirvi del menu in alto per accedere alle altre sezioni.
- 3) Da qualunque luogo di BBO, col **pulsante con la ruota dentata gialla**, nella fila di piccoli pulsanti sotto la chat-box, al centro leggermente spostato verso destra. Accedendovi col pulsante, la finestra delle Opzioni si apre, secondo il luogo dove vi trovate, alla sezione Lobby, Al tavolo, Generale o Tavoli, ma come sempre potete usare il menu superiore per spostarvi in qualsiasi sezione desideriate.

IL MENU SUPERIORE

Aprite la finestra delle Opzioni in uno qualsiasi dei modi descritti, e osservate il menu in alto. Le voci cliccabili, corrispondenti alle nove diverse sezioni, sono da sinistra a destra: Profilo, Generale, Al tavolo, Invia, Lobby, Tavoli, Amici, Suoni, Colori.

Profilo: in questa sezione si modificano le informazioni visibili sul vostro profilo personale, e si può eventualmente cambiare la password di accesso a BBO.



Generale: per impostare la lingua ed alcune opzioni di visualizzazione.

Al tavolo: da qui è possibile modificare l'aspetto delle carte (vedi paragrafo relativo) e determinare se le mani giocate o osservate da spettatori saranno salvate o meno sul proprio computer.

Invia: per gestire le opzioni di visualizzazione dei messaggi e la possibilità di salvare sul proprio disco rigido un file delle chat.

Lobby: per gestire le opzioni di visualizzazione dell'elenco dei giocatori connessi a BBO (numero di colonne visibili nella lobby, selezione dei giocatori per tipo, nazionalità e livello di gioco, altre opzioni secondarie).

Tavoli: per gestire le opzioni di visualizzazione della lista dei tavoli nel Club Principale e nel Relaxed Bridge Club.

Amici: permette di aggiornare le liste di amici e nemici, indipendentemente dal fatto che siano connessi a BBO, e offre la scelta tra le opzioni con cui il programma avvisa quando un amico entra in BBO.

Suoni: permette di attivare e disattivare i diversi segnali sonori che il programma è in grado di associare ai vari eventi (vedi paragrafo relativo).

Colori: permette di modificare a piacimento i colori di quasi tutto quello che è visibile in BBO, e di mettere un panno verde come sfondo del tavolo da gioco (vedi paragrafo relativo).

ASPETTO DELLE CARTE

Per gestire l'aspetto delle carte andate alla sezione "**Al Tavolo**", la terza voce da sinistra del menu superiore della finestra delle Opzioni.

Nella prima serie di opzioni in alto a sinistra, potete modificare le impostazioni di default cambiando la selezione delle varie caselle. In particolare, se deselezionate la prima casella in alto "**Carte disegnate**", otterrete una visualizzazione della smazzata simile a quella che incontrate nei libri e negli articoli di bridge. È importante che la casella "**Tavolo grande**" sia selezionata altrimenti non sarà attiva l'opzione "Grandi" relativa alle carte.

Subito più in basso, nel riquadro "**Carte**", la selezione della casella quadrata "**Grandi**" darà alle carte sullo schermo l'aspetto di gran lunga migliore. Perché sia visibile una differenza tra l'opzione "Windows" e quella "Elaborato" è necessario deselezionare la casella "Grandi".



Nell'angolo in alto a destra vi consiglieri di **disattivare** la casella **"Animazione carte"**, o quanto meno curare che il cursore sia sulla massima velocità (tutto a destra). In caso contrario il gioco sarà inutilmente rallentato da un fastidioso "effetto movimento" delle carte.

Dopo aver effettuato le eventuali modifiche alle impostazioni, cliccate sul pulsante **"OK"** per chiudere la finestra.

SEGNALI SONORI

Per attivare e disattivare selettivamente i vari **segnali acustici** che il programma associa ai diversi eventi cliccate su **"Suoni"**, la penultima voce a destra del menu superiore della finestra delle Opzioni.

In prossimità dell'angolo superiore sinistro della nuova pagina c'è la casella **"Suoni"** che potete deselezionare se volete mettere completamente a tacere qualsiasi segnale sonoro prodotto da BBO. Ciò è talvolta utile, ma non è sempre la soluzione ottimale. In generale è meglio mantenere selezionata la casella **"Suoni"** e **disattivare selettivamente i numerosi segnali acustici superflui**, dando maggiore risalto a quei pochi che realmente meritano attenzione. **Notate che cliccando su ciascun evento nel riquadro "Abilita i suoni per"**, la riga da bianca diventa blu o viceversa. Il blu indica che il segnale sonoro associato a quel particolare evento è attivato, mentre il bianco indica che è disattivato. Una pratica gestione dei segnali sonori potrebbe essere tenere tutto **"bianco"** tranne *Messaggio privato* (sesta riga dall'alto), *Messaggio* (ultima voce dell'elenco) ed eventualmente *Turno di licita o di gioco* o pochi altri a vostra discrezione. Comunque sia, tenete sempre disattivato *Messaggio pubblico*: eviterete un suono superfluo e fastidiosamente frequente che vi distrae da quello **ben più utile che avvisa dell'arrivo di un messaggio personale**.

Alla stessa altezza della casella **"Suoni"**, più a destra, c'è la casella **"Voce"** che attiva la lettura vocale dei tipi di messaggio selezionabili nel relativo riquadro **"Abilita la voce per"**. Non essendo questa funzione perfezionata per la lingua italiana, potreste selezionare **"Voce"** giusto per sperimentare la buffa lettura dei messaggi in italiano con una pronuncia improponibile.

COLORI DI BBO

Per modificare i colori degli oggetti sullo schermo, cliccate su **"Colori"**, l'ultima voce a destra del menu superiore della finestra delle Opzioni.

Se anche voi non amate troppo il tavolo verde pisello chiaro di default e preferireste qualcosa di più classico o più riposante, potete prima di tutto provare con un panno verde, selezionando la casella **"Panno di sfondo"** sulla destra. Nel caso, invece, vogliate scegliere accuratamente il colore dello sfondo, cliccate sul pulsante **"Smazzata"** in alto a sinistra. Se gradite uno dei colori di base



nella piccola finestra che vi si presenta per prima, selezionatelo col mouse, premete "OK" ed è tutto fatto. Per una scelta più ampia invece, premete "**Definisci colori personalizzati**" e cercate il colore che più vi piace cliccando col mouse in punti diversi della palette che si è aperta a sinistra. Quando ci siete, premete "OK" e vedrete il tavolo assumere il colore che avete scelto. Notate che qualsiasi colore è sempre definibile numericamente con un valore da 0 a 255 per ognuno dei tre colori primari (rosso, verde e blu) che lo compongono. Pertanto, se non avete voglia di fare dei tentativi, inserite manualmente 0 nella casella "Rosso", 80 nella casella "Verde" e 40 nella casella "Blu", poi premete "OK". Otterrete uno sfondo verde piuttosto scuro, su cui il bianco delle carte risalterà piacevolmente.

Modificando il colore del tavolo avete appreso una procedura che potrete utilizzare per tutto ciò che visualizzate in BBO. I pulsanti nel riquadro "**Colori del diagramma di bridge**" vi permetteranno di intervenire sui colori della schermata del tavolo, quali il riquadro della dichiarazione, i nomi dei giocatori seduti, l'evidenziazione di quello a cui tocca giocare, eccetera ...

Nel riquadro "**Altri colori**" troverete un elenco di tutto ciò che incontrate percorrendo le varie schermate di BBO, e di cui potete modificare a piacimento il colore: i pulsanti, i caratteri del testo, lo sfondo delle finestre e dei vari elenchi, le diverse tipologie di giocatori in una lista... e tanto altro ancora. Man mano che diventerete esperti nella gestione dell'interfaccia potrete divertirvi a scoprire da soli le numerose modifiche apportabili alla grafica delle varie schermate.



Capitolo II

RIVEDERE LE MANI

L'ARCHIVIO GENERALE DELLE MANI

Il programma offre un'interessantissima possibilità: **rivedere tutte le mani giocate negli ultimi 30 giorni 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 imparare ad usare.

All'archivio generale delle mani si accede dalla pagina Myhands, che trovate all'indirizzo <http://online.bridgebase.com/myhands/index.php>

La pagina Myhands è una normale pagina web, quindi, una volta aperta, potete aggiungerla ai vostri Preferiti o Segnalibri per ritrovarla facilmente in seguito.

In alternativa potete sempre **raggiungere l'archivio** generale delle mani partendo da BBO, seguendo questo percorso:

- dalla schermata iniziale della lobby, cliccate su "Link utili e informazioni", il penultimo in basso della serie dei pulsanti orizzontali;
- nella nuova pagina cercate la riga "Mani giocate su BBO (Web)" e cliccate. In una porzione di schermo vi apparirà lo stesso modulo che trovate sulla pagina Myhands:

Click here for results of recent tournaments

Mostra mani giocate

*Inserisci Nick

Inserisci data 2009 - Dic - 24

Intervallo da esaminare giorno() 2

Considera gg Precedenti Seguenti

Mostra sommario ogni: Non mostrare

Mostra mani Resetta

* Campo indispensabile da riempire

Opening a Movie
When you click on a Movie, your browser may ask you which program should be used to open the file. Select c:\Bridge Base Online\netbridgevu.exe. The MIME type of the download is **application/bbolin**.

Nella casella "Inserisci Nick" scrivete il nome del giocatore di cui volete rivedere le mani: potreste essere voi stessi, ma anche un qualsiasi altro giocatore di BBO. Se cliccate sul pulsante in basso "Mostra Mani" 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. Ad esempio, se volete visualizzare le mani degli ultimi trenta giorni



(purtroppo non si può andare più indietro di un mese), inserite "mese" nella casella "Intervallo da esaminare", agendo sul menu a tendina.

Clickando su "**Mostra Mani**" vi apparirà una lista del genere:

60	04:47	janine2006	gerard	A G G	popeyeus	4♥E+1	-450	-2.80	Movie or Lin	Tutti risultati
61	04:50	janine2006	gerard	A G G	popeyeus	3♥N-2	-200	-2.33	Movie or Lin	Tutti risultati
2009-12-09										
N°	Ora	Nord	Sud	Est	Ovest	Risult.	Punti	Punt.	Movie	Tutti risultati
62	06:25	agamawi	Gerard	bab41	WW III	3♠N=	530	11.13	Movie or Lin	Tutti risultati
63	06:29	agamawi	Gerard	bab41	WW III	3NE+3	-490	-1.20	Movie or Lin	Tutti risultati
64	06:34	agamawi	Gerard	bab41	WW III	3♠E=	-110	-1.80	Movie or Lin	Tutti risultati
65	06:39	agamawi	Gerard	bab41	xoxored	1♠N+2	140	2.00	Movie or Lin	Tutti risultati
66	06:45	agamawi	Gerard	bab41	xoxored	3NE-1	50	5.80	Movie or Lin	Tutti risultati
67	06:50	agamawi	Gerard	bab41	00bama	4♠xW-1	200	0.73	Movie or Lin	Tutti risultati
68	06:55	agamawi	Gerard	bab41	00bama	3♥N+2	200	-6.47	Movie or Lin	Tutti risultati
69	07:00	agamawi	Gerard	bab41	00bama	3♠E+1	-170	-1.00	Movie or Lin	Tutti risultati
70	07:07	agamawi	Gerard	bab41	00bama	3NW=	-600	-1.73	Movie or Lin	Tutti risultati
71	07:11	agamawi	Gerard	bab41	00bama	2♥W=	-110	-2.60	Movie or Lin	Tutti risultati
72	07:15	agamawi	Gerard	bab41	00bama	4♥W=	-420	-3.20	Movie or Lin	Tutti risultati
73	07:22	agamawi	Gerard	bab41	00bama	4NW+2	-490	2.67	Movie or Lin	Tutti risultati
74	07:28	agamawi	Gerard	bab41	00bama	4♠S+1	650	4.07	Movie or Lin	Tutti risultati
75	07:33	agamawi	Gerard	bab41	00bama	2♥E=	-110	-3.00	Movie or Lin	Tutti risultati
2009-12-10										
N°	Ora	Nord	Sud	Est	Ovest	Risult.	Punti	Punt.	Movie	Tutti risultati
76	04:04	Gerard	bridgefest	eightah	ad1975	3♠E-1	50	-0.57	Movie or Lin	Tutti risultati
77	04:08	Gerard	bridgefest	eightah	ad1975	3♠W=	-110	-0.68	Movie or Lin	Tutti risultati
78	04:12	Gerard	bridgefest	eightah	ad1975	4♠N-1	-50	0.06	Movie or Lin	Tutti risultati
79	04:17	Gerard	bridgefest	snwhiz	rich4	4♠S+3	710	3.83	Movie or Lin	Tutti risultati
80	04:22	Gerard	bridgefest	snwhiz	rich4	3NW+1	-430	-3.18	Movie or Lin	Tutti risultati
81	04:26	Gerard	bridgefest	snwhiz	rich4	4♠E+1	650	4.25	Movie or Lin	Tutti risultati

Le righe orizzontali grigie mostrano la data in cui ciascun gruppo di mani è stato giocato, mentre ciascuna riga colorata si riferisce ad una singola mano. Il colore dello sfondo indica in quale contesto è avvenuto il gioco: rosa per il Club Principale, giallo o verde per tornei e duplicati a squadre (indifferentemente gli uni o gli altri, al fine di separare visivamente una **sessione dall'altra**).

Per ogni mano (= riga) **dell'elenco**, da sinistra a destra trovate:

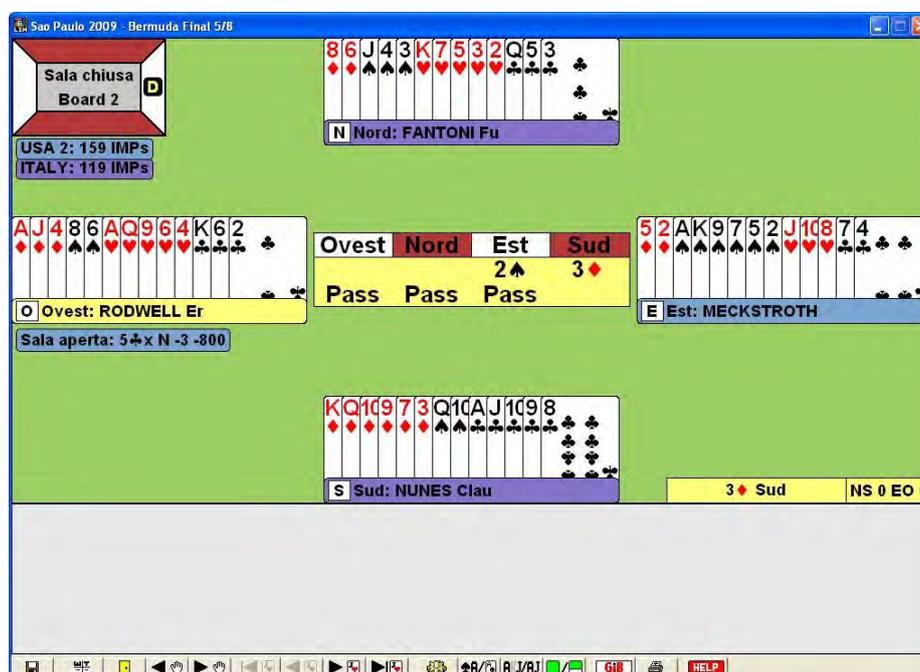
- un numero progressivo
- **l'ora in cui la mano è stata giocata**
- chi era seduto in Nord, in Sud, in Est, in Ovest
- il risultato ottenuto al tavolo e chi ha giocato la mano da dichiarante
- il punteggio ottenuto al tavolo, attivo (nero) o passivo (rosso)
- il risultato effettivo positivo (nero) o negativo (rosso) determinato dal confronto con gli altri tavoli che hanno giocato la stessa mano
- il link **Movie**, che permette di vedere la smazzata completa di licita e il gioco carta per carta, avanzando o retrocedendo di una presa alla volta con i pulsanti "Previous" e "Next" ("**Precedente**" e "**Successiva**")
- il link al movie nel formato alternativo **Lin**, da utilizzare qualora si voglia salvare la mano sul proprio computer
- il link **Tutti i risultati**, 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.



MANI SALVATE SUL VOSTRO COMPUTER

Se il file di una sessione di gioco a cui avete partecipato come giocatore o come spettatore è stato salvato sul vostro computer, potete visualizzarne le mani anche senza essere connessi ad Internet e, ovviamente, senza il limite di trenta giorni che affligge le mani dell'archivio generale. Per controllare che la registrazione (*log*) delle mani sia attivata, aprite la **finestra delle Opzioni** (vedi capitolo precedente) e nel menu in alto selezionate **"Al tavolo"**. Ora osservate il riquadro **"Salva mani"** in basso a sinistra: vi sono tre caselle, **"Quando giochi"**, **"Quando guardi"** e **"Durante Vugraph"**, ognuna delle quali può essere attivata (segno di spunta) o disattivata (bianca) semplicemente cliccandoci su.

Per aprire i file delle mani salvate sul vostro hard disk in formato LIN (visivamente eccellente e con le stesse impostazioni grafiche della vostra schermata di BBO) dovete fare **doppio click sull'icona di BBO sul vostro desktop come se voleste connettervi**, indifferentemente che siate già connessi o meno. Nella finestra **"Accedi a Bridge Base Online"**, però, invece di premere **"Entra"** come fate di solito, cliccate sul pulsante in basso **"Apri una mano presente sul tuo computer"**. Aprite un file LIN facendovi doppio click e vi apparirà l'elenco di tutte le mani di quella sessione di gioco, con i relativi risultati. Per visualizzare una singola smazzata bisogna cliccare sulla corrispondente riga dell'elenco: la mano vi apparirà in una schermata dalla grafica familiare, con tutte le carte visibili, la dichiarazione al centro, ed una fila di pulsanti in basso.



Per rivedere il gioco della smazzata che avete aperto vi servirete dei pulsanti col triangolo nero e il disegno di una carta:

 per retrocedere o avanzare di una presa alla volta;

 per saltare direttamente alla prima o all'ultima presa.

I pulsanti col triangolo nero e il disegno di una mano vi fanno passare alla smazzata immediatamente precedente o successiva della stessa sessione:



Il pulsante col dischetto vi permette di andare ad aprire un diverso file LIN presente sul vostro computer; il pulsante con lo score bianco e nero vi fa tornare al rendiconto delle mani del file già aperto; il pulsante con la porticina gialla è attivo solo se la sessione è a mani duplicate e vi mostra l'andamento della stessa smazzata nell'altra sala:



Notate un particolare molto interessante: più a destra, nella fila dei pulsanti, trovate il pulsante bianco e rosso di GIB, il programma in grado di determinare a carte viste il numero di prese realizzabili nel contratto in corso. Con GIB disponete di un formidabile strumento di analisi nel rivedere una mano giocata da voi stessi o a cui avete assistito come spettatori. **Istruzioni per l'uso** di GIB si trovano a pag. 16 di "Primi passi in BBO", la prima parte di questa guida.

L'ARCHIVIO DEI VUGRAPH

Il programma offre la possibilità di rivedere le sessioni di Vugraph trasmesse da BBO a partire dall'anno 2000.

Nella lobby cliccate su "**Altre attività di bridge**", il terzo dall'alto dei grandi pulsanti orizzontali, poi su "**Biblioteca**". Nell'ulteriore pagina che si apre, cliccate la prima riga in alto "**Vugraph archives**", di colore diverso dalle altre. Vi apparirà un elenco di eventi trasmessi in vugraph da BBO, dove la prima riga in rosso vi dà accesso alla totalità dei vugraph conservati in archivio, mentre le righe successive riguardano i file verificati ed editati di alcuni eventi compresi tra il 2000 e il 2004. Cliccando su un particolare evento tra quelli elencati in azzurro e su una singola sessione di gioco di **quell'evento**, aprirete il file LIN delle mani di quel turno. Da questo momento potrete comportarvi esattamente come con i file LIN salvati sul vostro computer, il cui uso è stato descritto nel paragrafo precedente.



Capitolo III

DUPLICATI

IL DUPLICATO A SQUADRE

Una delle attività di bridge più apprezzate in BBO è il **uplicato**, che coinvolge **due squadre di quattro giocatori ciascuna**. L'incontro si svolge su un numero prefissato di mani secondo un meccanismo di confronto tra i due tavoli del tutto analogo a quello degli incontri a squadre del bridge reale. **L'unica vera differenza è che l'opzione più usata in BBO, il cosiddetto *barometer*, permette ai giocatori di conoscere l'aggiornamento del risultato mano dopo mano, anziché tutto alla fine come avviene nel reale bridge a squadre.**

Il giocatore che decide di organizzare un duplicato e parteciparvi egli stesso verifica la disponibilità di altri sette giocatori collegati a BBO, divide gli otto nick in due squadre di quattro, imposta una serie di preferenze, e alla fine dà il via al duplicato di cui sarà host. Il tutto avviene secondo una procedura descritta passo a passo nel prossimo paragrafo.

Se desiderate partecipare ad un duplicato senza essere voi stessi ad organizzarlo, dovete evidentemente esservi invitati **dall'host**. In mancanza, seguite attentamente la chat pubblica della lobby: molto spesso appaiono messaggi di host che stanno organizzando un incontro (***team match*** o ***team***, spesso per gli italiani semplicemente ***dupli***) e cercano dei partecipanti. Rispondete molto rapidamente all'host con un messaggio privato conciso (tipo ***yes pls*** o ***eccomi***) e restate in attesa per un po'. Gli host più esperti (e più cortesi...) vi risponderanno solitamente con un "ok" in caso di accettazione, ma la mancanza di una risposta non è di per sé indicativa in senso contrario. Se siete stati inseriti in una squadra, dopo un tempo variabile riceverete un messaggio sonoro (se attivo) ed apparirà sullo schermo una finestra d'**invito contenente** i dati del duplicato: nome e profilo **dell'host, composizione delle squadre, numero di mani da giocare** ed altre informazioni. A questo punto, non mancate di cliccare sul pulsante di accettazione nella parte bassa della finestra, altrimenti bloccherete la partenza del duplicato.

COME ORGANIZZARE UN DUPLICATO (1ª parte)

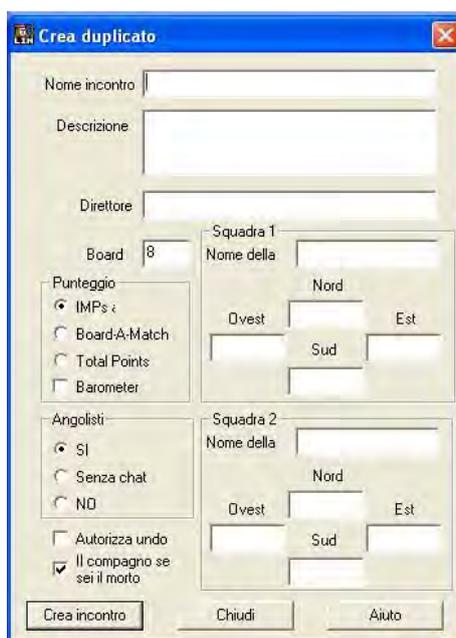
Se intendete invitare al duplicato dei giocatori conosciuti, potete senz'altro cominciare col sondarne la disponibilità e subordinare i passi successivi ad un numero sufficiente di risposte positive. Se, invece, dovete reclutare i partecipanti con messaggi pubblici, preparate il modulo della figura a pag. 12 **prima** di chiedere i nomi alla lobby. Il motivo è che quando riceverete le adesioni dovrete essere il più possibile rapidi ad inserire i nick nella composizione delle squadre e far partire il duplicato. Ogni minuto di attesa, infatti, aumenta le probabi-



lità che qualche giocatore meno paziente si impegni nel frattempo ad un altro tavolo o a si disconnetta da BBO.

PASSO 1 – PREPARATE IL MODULO “CREA DUPLICATO”

Nella lobby cliccate sul solito pulsante orizzontale “**Clicca per giocare a bridge o guardare!**” e nella successiva schermata cliccate “**Duplicati**”, la terza riga in basso. Nella nuova schermata vedrete la lista degli incontri in corso, in verde, e subito **sotto, il grosso pulsante “Crea duplicato”**. Cliccandovi, si apre il modulo che vedete qui:



Nel primo campo in alto potete scegliere il nome con cui il vostro duplicato apparirà, accompagnato da un numero **e dalla definizione “Team”**, nella lista in verde della schermata Duplicati. Se non scrivete nulla, il vostro incontro a squadre sarà definito “Untitled” (“*senza titolo*”).

Nel campo “Descrizione” potete mettere informazioni che riguardano il duplicato, oppure lasciarlo in bianco senza problemi; **nella casella “Direttore” scrivete** il vostro nick.

Assegnate, se volete, dei nomi alle due squadre; se li lasciate in bianco le squadre saranno chiamate di default Team1 e Team2.

Inserite il vostro nick in una qualsiasi delle otto caselle dei giocatori e, se già sapete chi sarà il vostro compagno, mettete il suo nick di fronte al vostro. Inserite altri eventuali nomi sicuri, se già ne avete, altrimenti lasciate in bianco le **caselle e completate il modulo “Crea duplicato”** prima di cercare i giocatori mancanti.



Nella casella **Board** va inserito il **numero di mani** da giocare. La casella è impostata di default su **otto**, che è considerato il numero di mani "standard" secondo la prassi più comune in BBO. Vi conviene non modificarlo; potrete organizzare duplicati più lunghi quando avrete consolidato un giro di partecipanti piacevoli e sufficientemente affidabili, che non vi mollino dopo poche mani alla prima contrarietà. In caso di duplicati superiori alle otto mani è sempre meglio, comunque, dichiararlo esplicitamente nel momento in cui formulate gli inviti.

Se non avete esigenze particolari lasciate la casella del **Punteggio** come sta, cioè con la selezione su **IMP's**. Giocherete con lo stesso metodo di confronto tra i due tavoli che si pratica nella stragrande maggioranza dei reali incontri di bridge a squadre.

Fate particolare attenzione alla casella quadrata **Barometer**, che di default trovate bianca, cioè deselezionata. Molti giocatori gradiscono che negli incontri a squadre online **sia possibile vedere mano per mano l'aggiornamento dello score**, effetto che si ottiene selezionando col segno di spunta la casella **Barometer**; **d'altra parte** negli incontri reali il risultato viene conosciuto dai giocatori solo al termine della sessione, e quindi per una maggiore somiglianza col vero bridge potreste preferire mantenere la casella Barometer deselezionata. A voi la scelta, ma sappiate, comunque, che attualmente la prassi più comune in BBO è giocare i duplicati **con l'opzione Barometer attivata**.

Nel riquadro **Angolisti**, la selezione di default permette che vi siano spettatori e che possano eventualmente inviare una chat al tavolo. Se non avete esigenze particolari, non **c'è motivo di modificarla**.

La casella **Autorizza undo** è di default deselezionata, il che significa che non sarà possibile annullare un eventuale misclick. La preferenza di chi scrive è nettamente a favore del consentire l'undo, quindi selezionare col segno di spunta la casella relativa. In ogni **caso, voi siete l'host e spetta a voi decidere**.

Alla frase **"Il compagno se sei il morto"** manca il verbo **"Angolizza"**. Se la casella è selezionata, il giocatore che volta per volta si troverà ad essere il morto potrà seguire il gioco vedendo tutte le carte.

PASSO 2 – DISATTIVATE LA CHAT PUBBLICA

Ora un'operazione non strettamente necessaria, ma che vi faciliterà notevolmente nel prosieguo: **disattivate la chat pubblica per il periodo in cui raccogliete le iscrizioni al duplicato**. In caso contrario, infatti, sarà difficile tenere sotto controllo i messaggi privati di adesione che affluiranno alla vostra chat-box mescolati con una gran quantità di messaggi pubblici.

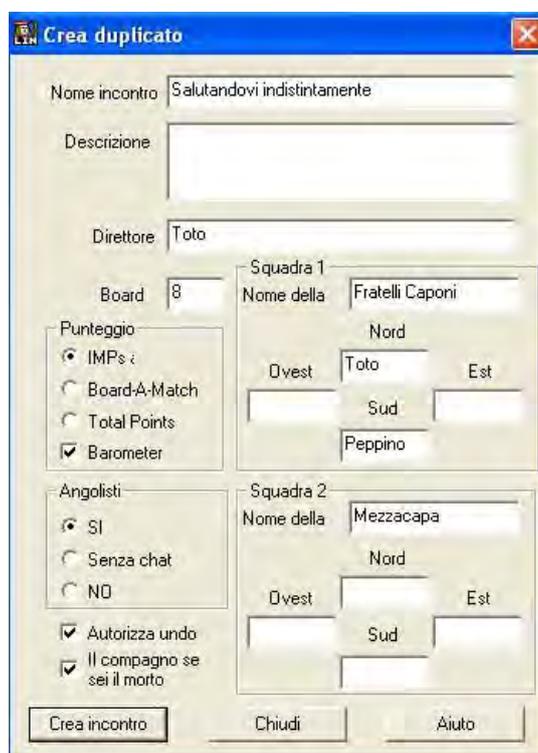
Per disattivare i messaggi pubblici, aprite la finestra delle Opzioni (v. pag. 3), cliccate sulla sezione **"Invia"** nel menu superiore, e nel riquadro in alto a sinistra **"Ignora messaggi"** mettete il segno di spunta alla casella **"Pubblici"**. Notate



che la chat pubblica sarà disattivata solo per quanto riguarda la visualizzazione dei messaggi altrui, mentre voi potrete tranquillamente inviarli. In seguito ricordatevi di deselezionare nuovamente la casella per ritornare alla normale visualizzazione della chat pubblica.

COME ORGANIZZARE UN DUPLICATO (2ª parte)

Facciamo finta che il vostro nick sia **Totò** e che siate d'accordo con **Peppino** per giocare in coppia, mentre gli altri giocatori sono ancora da trovare. Avete deciso di chiamare la vostra squadra "Fratelli Caponi" e "Mezzacapa" quella avversaria, che il duplicato si chiamerà "Salutandovi indistintamente", durerà 8 mani, punteggio IMP's, Barometer attivato, l'undo sarà consentito, potranno esservi spettatori provvisti di parola, e il morto vedrà le carte di tutti. Avete disattivato la chat pubblica, e il modulo "Crea duplicato" è pronto, ad eccezione di sei giocatori ancora da inserire:



PASSO 3 – INVIATE IL MESSAGGIO ALLA LOBBY

Solo a questo punto inviate alla lobby il messaggio per reclutare i partecipanti. Spesso sarà necessario ripetere il messaggio, quindi dopo averlo digitato evidenziatelo e cliccatevi col destro per servirvi del copia/incolla.

PASSO 4 – INSERITE I NICK DEI GIOCATORI



Il modo migliore per inserire un nome **in una casella del modulo "Crea duplicato" non è** digitarlo da tastiera, visto che il minimo errore bloccherebbe la partenza del duplicato. Normalmente avrete ricevuto un messaggio privato da parte del giocatore stesso che desidera partecipare: nella chat-box, **claccate sul suo nick col pulsante destro del mouse**. Essendo aperto il modulo per la creazione di un duplicato, nel menu che appare si è aggiunta una nuova voce in basso: **"Assegna tizio a "**. Andandovi col mouse si visualizza l'elenco degli otto posti nelle due squadre, cliccando su uno di essi inserirete il giocatore in quella specifica posizione.

Il programma non disattiva i posti già occupati, come forse ci si aspetterebbe, quindi dovrete stare attenti a ricordare volta per volta quale posizione assegnare ad un nuovo nick senza buttare fuori un giocatore già inserito. Inoltre, quando operate col mouse sul nick di un giocatore, **il modulo "Crea duplicato"** si riduce a icona e dovrete ogni volta rivisualizzarlo per controllare il progressivo inserimento dei nomi.

Alcune volte un giocatore vi dirà che intende giocare in coppia con un altro, di cui vi indica il nick. In tal caso voi potete inserire il mittente del messaggio con la procedura appena descritta. Per **l'altro** nome, il metodo migliore è trovarlo **nell'elenco della lobby anziché trascriverlo così come lo** leggete, in quanto a volte chi vi ha inviato il messaggio ha commesso un errore nel digitare il nome del partner. Una volta reperito il nick, potete trascriverlo da tastiera se è un nome "umano", ma usate la procedura col tasto destro se rischiate di sbagliarvi. Personalmente promulgherei un editto che vieta i duplicati ai giocatori il cui nome **sia un'acozzaglia di cifre, spazi e trattini** ma, soprattutto, espulsione immediata per chi ha messo nel nick degli spazi bianchi consecutivi...

PASSO 5 – LANCIATE IL DUPLICATO

Una volta inseriti tutti i nick, **controllate un'ultima volta il modulo "Crea duplicato", in particolare che non abbiate messo due volte lo stesso nome e che gli eventuali giocatori in coppia siano stati effettivamente sistemati uno di fronte all'altro**. A questo punto cliccate il pulsante nell'angolo in basso a sinistra **"Crea incontro"**, e aspettate. Per alcuni secondi non accadrà nulla.

Anche se vi sembrasse che l'attesa si fa eccessiva, **non premete il pulsante "Crea incontro" una seconda volta**. Se lo fate, riceverete un messaggio di errore, peraltro abbastanza criptico, in quanto il sistema crederà che stiate cercando di far partire più duplicati contemporaneamente (!)

Quando si clicca il **pulsante "Crea incontro"**, una finestra d'invito al duplicato appare sul monitor dei partecipanti. I giocatori devono cliccare un pulsante per accettare, e non tutti sono sempre rapidissimi nel farlo. Per ogni giocatore che accetta l'invito, alla chat-box dell'host arriva il relativo messaggio di notifica. **Quando l'ultimo giocatore ha accettato, il duplicato si avvia automati-**



camente e ciascuno si ritrova seduto al tavolo nella posizione assegnata, con la prima mano già pronta per essere dichiarata.

Se un giocatore non accetta l'invito o nel frattempo si è disconnesso, o si è verificato qualche altro problema, il duplicato non partirà e vi sarà una notifica di errore. Probabilmente maledirete chi vi ha bloccato, ma poi dovrete pazientemente cercare un sostituto, inserire il suo nick al posto del fuggiasco, e lanciare di nuovo il duplicato col pulsante **"Crea incontro"**. Tutto questo sperando che nel frattempo non si sia perso troppo tempo e qualche altra anima gentile non **abbia deciso di abbandonarvi al vostro destino...**

Se a volte siete stati inseriti in un duplicato e vi siete chiesti come mai tardasse tanto a partire, ora avete la spiegazione di che cosa, forse, stava accadendo dietro le quinte...



Capitolo IV

TORNEI

TIPI DI TORNEO

Nella lobby cliccate il pulsante **“Clicca per giocare a bridge o guardare!”** e soffermatevi sulla successiva schermata. Al di sotto delle righe verdi del Club Principale e del Relaxed Bridge Club, vi è una serie di righe grigie che si riferiscono ai vari tipi di torneo.

I **Tornei ACBL con Masterpoints** sono a pagamento e richiedono un account in Bridge Base Dollars (BB\$). La particolarità di questi tornei è che hanno **hanno in palio dei punti validi per le classifiche dell'ACBL** (American Contract Bridge League), cioè la federazione bridgistica americana.

I **Tornei BBO con Masterpoints** comprendono tornei a pagamento in BB\$, con premi in punti e in BB\$ stessi, curati da diversi gestori. Fra i diversi tornei, tenete particolarmente **d'occhio** quelli organizzati da **BBO Italia (c'è scritto BBOITALIA nella colonna di sinistra relativa all'host)** in quanto in questi tornei vi sono direttori italiani, è adottato il regolamento FIGB e al tavolo si chatta in italiano. Inoltre, sul sito **www.bboitalia.it** si trovano parecchie informazioni utili e gli aggiornamenti delle varie classifiche a punti.

I **Robot Race & Robot Rewards Tournaments** hanno una particolarità: non si gioca con un altro giocatore reale bensì in coppia con un robot (cioè con un computer). Sono a pagamento in BB\$, con quote **d'iscrizione e premi variabili**.

I **Tornei free** sono gratuiti senza nessun tipo di premio in palio, ma non sono sempre aperti a tutti. Alcuni tornei free, infatti, sono riservati ai membri di uno specifico club ed ai loro ospiti, oppure sono soggetti ad altre restrizioni, segnalate da un lucchetto sulla sinistra della riga. Per saperne di più, andate col mouse sulla riga del torneo senza cliccare e, nella finestra informativa che appare, osservate le indicazioni in corrispondenza di **Restriction** e **Descrizione**.

APRIRE UN CONTO IN BB\$

Per partecipare ai tornei a pagamento è necessario avere un conto in Bridge Base Dollars (BB\$). I BB\$ sono in pratica la moneta corrente in uso su BBO e servono non soltanto per iscriversi ai tornei, ma anche per acquistare software o servizi come il noleggio di GIB (i robot che possono servirvi da compagno e/o da avversari al tavolo).

Per aprire un conto in BB\$ andate alla schermata iniziale della lobby e cliccate sul pulsante **“Buy BB\$--used for ACBL entry fees, renting robots, etc.”**



La nuova schermata ha quattro righe cliccabili, di cui una in giallo. La prima riga azzurra vi permette di leggere informazioni in inglese sui BB\$ e sui MB\$, (una diversa "valuta" utilizzabile per il *Money Bridge* con posta in denaro).

Per aprire il conto in BB\$ cliccate sulla riga gialla "**Purchase BB\$ with a credit card or Paypal**" ("*Acquista BB\$ con una carta di credito o con Paypal*")

Nella nuova schermata **seguirete il link a sinistra "Pay with a credit card" se intendete pagare con la carta di credito, quello a destra "[Click here to pay with Paypal](#)" se avete un account Paypal ed intendete servirvene.**

In entrambi i casi vi verrà richiesto di inserire il vostro nick su BBO, perché è a quel nick che verranno accreditati i BB\$ che andate ad acquistare. Notate, tuttavia, che in seguito potrete sempre trasferire un credito da un nick ad un altro cliccando "**Sposta BB\$ dal tuo conto a quello di un altro giocatore**", una delle righe azzurre sotto quella gialla.

Per acquistare BB\$ con la carta di credito, la procedura è simile a quella di qualsiasi altro acquisto in Internet e dovrete inserire nel modulo i vostri dati personali e **quelli della carta di credito. La casella "Amount (in USD)" (*Quantità, in dollari USA*)** è impostata su 20, ma cliccando sulla tendina potete scegliere un diverso multiplo di 10 a partire da un minimo di 10 dollari. Dopo aver inserito tutti i dati richiesti, cliccate il pulsante in basso "**Purchase**" ("*Acquista*").

Se desiderate acquistare dei BB\$ ma preferite non usare la carta di credito o Paypal, mandate una mail a BBO Italia all'indirizzo info@bridgebase.it chiedendo una forma di pagamento alternativa.

COME PARTECIPARE AD UN TORNEO

Partendo dalla lobby, cliccate sul pulsante "**Clicca per giocare a bridge o guardare!**" e, nella successiva schermata cliccate la riga corrispondente al tipo di torneo che vi interessa.

I tornei in verde sono già iniziati (notate l'intestazione "**Tornei in corso**"), quindi dovrete cercarne uno a cui iscrivervi tra quelli più in basso, **con l'intestazione "Tornei nella prossima ora"**. Per scorrere la schermata verso il basso servitevi dello scroll alla destra della lista dei tornei.

Cliccate sul torneo che avete scelto, apparirà la schermata relativa con informazioni di vario genere.

Se vi siete già accordati con un partner, oppure se si tratta di un torneo di tipo individuale (*Ind.*), cliccate direttamente sul pulsante "**Iscrizione**". Vi apparirà una finestra contenente la lista dei giocatori già iscritti e, subito sotto, il pulsante "**Richiesta iscrizione**". Se il torneo è **a coppie (*Pairs*)**, vi sarà una casella in bianco "**Partner**" in cui dovete scrivere il nick del vostro compagno prima di procedere con l'iscrizione.



Cliccate su "Richiesta iscrizione". Se il torneo è a pagamento, apparirà un messaggio che chiede l'autorizzazione ad addebitare il costo dell'iscrizione sul vostro conto BB\$. Per accettare, cliccate su "Paga" o, eventualmente, su "Paga per il compagno" se desiderate offrirgli il torneo.

Il giocatore che avete indicato come partner dovrà essere connesso a BBO perché l'iscrizione possa andare a buon fine. Quando richiederete l'iscrizione, infatti, gli apparirà sullo schermo una finestra che lo avvisa che voi lo avete invitato e una serie di informazioni sul torneo. Se il compagno accetta l'invito, un messaggio vi avviserà che l'iscrizione è avvenuta e vedrete la vostra coppia aggiungersi all'elenco degli iscritti.

Se il torneo è individuale, ovviamente, sarà sufficiente cliccare su "Richiesta iscrizione" (e autorizzare l'addebito se il torneo è a pagamento), per ritrovarvi direttamente tra gli iscritti.

Effettuata l'iscrizione, non dovete fare altro che restare in attesa in qualunque luogo di BBO, facendo quello che vi pare. Se volete, potete anche disconnettervi da BBO e rientrare in tempo per l'inizio del torneo: la vostra iscrizione sarà sempre valida.

All'inizio del torneo, dovunque vi troviate in BBO, sarete "risucchiati" automaticamente al tavolo giusto.

LA BACHECA

Se nella lista dei tornei avete individuato un torneo a coppie a cui desiderate partecipare ma non avete un compagno, cliccate comunque sul torneo che vi interessa. Accanto al pulsante "Iscrizione", che normalmente usate quando già avete un compagno o se il torneo è individuale, c'è il pulsante "Bacheca".

Cliccandovi, vi appare l'elenco dei giocatori che come voi sono alla ricerca di un partner per quel torneo, e se selezionate un nome della lista potete vedere il suo profilo. Se il torneo è a pagamento, fate attenzione alla nota in giallo che indica come quel giocatore intende comportarsi riguardo la quota d'iscrizione. Spesso, infatti, i giocatori che (a torto o a ragione...) si considerano esperti, chiedono che sia il compagno a pagare l'iscrizione per entrambi.

Se, scorrendo i profili dei giocatori, ne individuate uno che avete voglia di invitare, cliccate su "Manda invito" e attendete un messaggio di risposta. In alternativa, mettetevi voi stessi in lista, cliccando su "Aggiungi il tuo nome", e restate in attesa di un eventuale invito da parte di un altro giocatore.



Capitolo V

SISTEMI E CONVENZIONI

LA 5^a NOBILE COME STANDARD PER IL GIOCO ONLINE

Proprio come nel bridge reale, anche in BBO potrete incontrare sistemi dichiarativi curiosi e convenzioni "esoteriche", tuttavia la maggioranza dei giocatori del pianeta tende ormai ad uniformarsi su uno standard comune che faciliti la **comunicazione nell'ambito** di coppie occasionali o saltuarie, così frequenti nel bridge online. Questo standard è senza dubbio il **naturale quinta nobile**, sia pure con sfumature diverse **nell'ambito di sistemi** leggermente diversi **l'uno dall'altro**, come vedrete nel corso dei prossimi paragrafi.

QUINTA NOBILE E QUADRI QUARTE

La variante *quadri quarte* del naturale quinta nobile è molto praticata dai brigdisti italiani e per questo è stata scelta **come "Standard BBO ITALIA"**, la cui pubblicazione nella nuova versione riveduta ed aggiornata è prevista su Internet per **l'inizio** del 2010.

I fondamenti del *quadri quarte* sono simili a quelli dei sistemi *miglior minore* di maggiore diffusione, cioè il Sayc, il 2/1 e il SEF. La principale differenza sta nel fatto **che l'apertura di 1♦** garantisce sempre almeno quattro carte di quadri e per questo **l'apertura 1♣** può provenire dal doubleton nelle bilanciate 4432 con entrambe le quarte nobili. Ne consegue che dopo **un'apertura di 1♣**, tanto una risposta immediata **2♣**, quanto una dichiarazione di **2♣** del rispondente al secondo giro, sono equiparate ad un **nuovo colore** e pertanto, se non sono state precedute dal passo di mano, sono rigidamente forzanti.

L'apertura 1SA è 15-17, **2SA è 20-21**, **2♣** è forte indeterminato, le altre aperture al livello di due sono sottoaperture naturali. Le aperture in barrage sono tutte naturali e **l'apertura 3SA è gambling senza Assi o Re a lato**.

Sulle aperture di 1 a colore i cambi di colore 2/1 del rispondente sono forzanti a manche **in assenza d'intervento e forcing 1 giro dopo un'interferenza a colore**; la risposta 1SA su 1 nobile è "semi-forzante" e **l'apertore** può passare solo con una bilanciata del tutto minima. Gli appoggi a salto sui maggiori sono interdittivi e non invitanti in quanto il rispondente ha a disposizione la risposta artificiale 2SA per le mani invitanti **con l'appoggio**.

Sull'apertura 1SA, il **2♣** è Stayman a 3 risposte (**2♦**, **2♥**, **2♠**); le risposte **2♦** e **2♥** sono transfer per i nobili; **2♠** e **3♣** sono transfer per i minori. La transfer **3♣** per le quadri è una novità dello Standard BBO Italia 2010, allo scopo di



snellire il sistema permettendo la risposta naturale di 2SA (che evita alcune complicazioni giocando la Stayman a 3 gradini).

Sull'apertura 2♣, la risposta 2♦ è un relay "d'attesa" che non sottintende necessariamente una mano negativa; le altre risposte sono tutte naturali e positive e garantiscono valori per almeno 7-8 punti.

Sulle aperture deboli 2♦ 2♥ 2♠, i cambi di colore del rispondente sono forti e forzanti, il rialzo a 3 è interdittivo e non invitante, la risposta 2SA chiede la qualità della sottoapertura ed è forzante fino a 3 nel colore **dell'apertore**.

SAYC (Standard American Yellow Card)

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 in Internet dello **Standard Americano**. Il Sayc è una quinta nobile semplice ed abbastanza rudimentale, che conviene **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 online.

Il SAYC è quinta nobile, miglior minore. Questo implica che una 4432 di 12-14 o 18-19 punti con entrambe le quarte nobili, tre quadri e due fiori (che in un sistema quadri quarte si aprirebbe di 1♣ nel doubleton), sarà aperta di 1♦ nella terza.

Sulle aperture di 1 a colore i cambi di colore 2/1 del rispondente non sono forzanti necessariamente fino a manche; la risposta 2♣ su 1♣ è un normale appoggio debole con 5 carte di fiori; gli appoggi a salto sono invitanti tanto sui maggiori che sui minori; i cambi di colore a salto semplice sono forti e forzanti. **La risposta 2SA si presta a qualche malinteso: sull'opuscolo del Sayc pubblicato dall'ACBL (la federazione bridgistica americana), 2SA è forzante a manche con 13-15 punti.** Molti giocatori tuttavia, pur dichiarando di giocare Sayc, la trattano come invitante con una mano bilanciata e circa 11-12 punti. Meglio, quindi, accordarsi prima su questo punto.

L'apertura 1SA è 15-17, anche con quinta nobile, su cui 2♣ è Stayman a tre risposte, 2♦ e 2♥ sono transfer per i maggiori e 2♠ indica una mano debole con 6+ carte in un minore imprecisato (**l'apertore dice sempre 3♣**, e il rispondente passa o corregge a 3♦). Le risposte a salto 3♣ e 3♦ sono invitanti con la sesta, quelle di 3♥ e 3♠, invece, sono forzanti a manche con visuale di slam. Il salto a 4♣ è **Gerber (richiesta d'Assi)**, 4♦ e 4♥ sono Texas per 4♥ e 4♠, 4SA è quantitativo non forzante.



L'apertura 2SA è 20-21, anche con quinta nobile, con Stayman e transfer.

L'apertura 3SA indica, secondo il documento ufficiale dell'ACBL, una bilanciata 25-27 su cui sono previste al livello di quattro sia la Stayman (4♣) che le transfer (4♦ e 4♥). Non è sicurissimo, tuttavia, che tutti i giocatori che dichiarano di giocare Sayc siano pronti a trattare l'apertura 3SA in questo modo.

L'apertura 2♣ è forte indeterminata, con risposta 2♦ "d'attesa" e le altre risposte naturali e positive (almeno 8 punti).

Le aperture 2♦, 2♥ e 2♠ sono sottoaperture naturali, su cui tutte le dichiarazioni sotto manche sono forzanti tranne il rialzo del colore di apertura che è interdittivo e non invitante. La risposta 2SA interroga sulla forza della sottoapertura, su cui l'apertore ripete il colore al livello di 3 con una mano minima mentre con mano massima dichiara un altro colore in cui ha un Asso o un Re ("feature") o, in mancanza, 3SA o 4 nel nobile.

2/1 (Two-over-One)

È un altro sistema molto diffuso, simile al al Sayc per quanto riguarda la sistemazione e lo sviluppo delle bilanciate ed il significato delle aperture al livello di due, con due fondamentali differenze che riguardano lo sviluppo delle aperture di 1♥ e di 1♠:

- una risposta 2/1 (cambio di colore al livello di 2) da parte di un rispondente non passato di mano è al 100% forzante a manche in assenza d'intervento, forzante 1 giro se l'avversario ha interferito a colore.
- La risposta 1SA su apertura in un maggiore può contenere l'appoggio terzo nel nobile ed arrivare fino ad una dozzina di punti: per questi due motivi è forzante 1 giro. Ciò comporta che sulla risposta 1SA l'apertore con una 5332 di forza insufficiente per un rever a 2SA dovrà ridichiarare 2♣ o 2♦ in un seme terzo. Se l'apertura maggiore è interferita con 1♠ oppure col contre, la risposta 1SA ritorna ad essere naturale e non forzante.

La risposta di 1SA forzante permette, nel 2/1, una gestione delle mani con l'appoggio nel nobile più accurata rispetto al Sayc. Le mani con l'appoggio terzo molto deboli (fino a 6-7 punti) o decisamente invitanti (intorno agli 11 punti) rientrano nella risposta 1SA e si esprimono al secondo giro con un riporto al minimo livello (mani deboli) o con un appoggio a salto (mani invitanti). La conseguenza di questo è che un appoggio diretto a 2 nel nobile avrà un range più limitato rispetto al Sayc e comprenderà soltanto mani costruttive nel range indicativamente compreso tra 7 punti belli e 10 mediocri. In questo contesto, un



appoggio a salto al livello di tre garantisce almeno 4 atout ed è, in mancanza di altri accordi, **da considerarsi invitante**. L'**appoggio a salto avrà**, invece, valore debole e interdittivo se la coppia si è accordata su una qualche convenzione accessoria che mostri la mano invitante col fit quarto (per esempio gli appoggi Bergen o il 2SA in stile italiano).

Sull'**apertura di 1♦**, la tendenza più comune è giocare egualmente come forzante a manche l'**unica possibile risposta 2/1, cioè 2♣**. Su questo, tuttavia, **non tutti sono d'accordo**. Secondo più di un teorico e divulgatore del sistema, per concedersi il lusso di giocare le risposte 2/1 forzanti a manche, occorre disporre contemporaneamente della risposta di 1SA forzante. Tale convenzione, però, non è praticabile **sull'apertura di 1♦ dove l'apertore avrà spesso una bilanciata 12-14 senza colori quinti, con cui l'unica dichiarazione possibile è proprio il passo sulla risposta 1SA**.

Accordandosi per giocare il 2/1 è sempre meglio chiarire esplicitamente quali altre convenzioni si devono considerare parte integrante del sistema, in quanto **sull'argomento** regna una certa confusione.

I principali equivoci possono nascere da convenzioni quali Drury, minori invertiti (*inverted minors*), salti deboli del rispondente (*weak jump shifts*) e 2SA Jacoby (*Jacoby 2nt*). Alcuni giocatori, infatti, ritengono che queste convenzioni (o alcune di esse) già facciano parte del 2/1, mentre per altri sono estranee al sistema-base e devono, pertanto, essere esplicitamente accordate.

Più avanti, in "**Sistemi e convenzioni nei profili**", troverete una breve descrizione di tutte le convenzioni menzionate in questo paragrafo.

SEF (Standard francese)

Il SEF è quinta nobile e miglior minore, come il Sayc e il Two-over-One. Lo sviluppo delle aperture di 1 a colore è simile al Sayc, in quanto le risposte 2/1 non sono forzanti a manche e la risposta 1SA non è forzante 1 giro. Gli sviluppi del SEF, tuttavia, sono codificati in modo più accurato rispetto al Sayc e si tratta, in definitiva, di un sistema migliore.

L'**apertura 1SA (15 belli-18 brutti)** ha qualche differenza rispetto ai due sistemi americani:

- **L'apertura non contiene una quinta nobile.**
- La Stayman è a 4 risposte, con il gradino supplementare 2SA per mostrare entrambe le quarte nobili; su tale 2SA, il rispondente dispone di transfer (♣ per ♥ e ♦ per ♠) **per far giocare l'apertore**.
- Oltre le consuete transfer per i maggiori, vi sono transfer specifiche anche per i minori: 2♠ per le fiori e 3♣ per le quadri.
- Le Texas al livello di 4 sono conosciute anche col nome di *Texas sudafri-cane*: 4♣ per le cuori e 4♦ per le picche.



Le aperture di 2♥ e di 2♠ sono analoghe a quelle degli altri sistemi, cioè sottoaperture seste. La grossa differenza sta nelle aperture di 2♣ e di 2♦, che nello Standard francese sono entrambe forti e complementari fra loro:

- L'apertura 2♦ è forzante a manche, e il rispondente dichiara gli assi secondo uno schema di risposte simile a quello dell'apertura 2♣. Crodo diffusa in passato in Italia, con le ovvie differenze causate dal gradino in meno a disposizione del rispondente:
 - 2♥ = nessun asso e meno di 2 re
 - 2♠ = un asso nobile
 - 2SA = nessun asso e almeno 2 re
 - 3♣ = asso di ♣
 - 3♦ = asso di ♦
 - 3♥ = 2 assi dello stesso colore (rossi o neri)
 - 3♠ = 2 assi dello stesso rango (nobili o minori)
 - 3SA = 2 assi di colore e rango diversi
 - 4x = 3 assi, mancante quello nel colore dichiarato
- L'apertura 2♣ è "semiforzante", con una generica mano molto forte che, tuttavia, può fermarsi prima di manche in caso di mancanza di fit e mano molto debole del rispondente. Sull'apertura 2♣ le risposte sono tutte naturali e positive con un buon colore, tranne 2♦ che è un relay "d'attesa", analogamente a quanto avviene negli altri sistemi naturali. La risposta 2♦ contiene anche tutte le mani molto deboli del rispondente e quindi, in seguito ad essa, la dichiarazione potrà arrestarsi prima di manche.

In associazione col SEF, molti giocatori praticano **diverse convenzioni "internazionali"** (*Roudi*, che non è altro che la comune *checkback* chiamata col nome del giocatore francese Roudinesco, *Drury*, *Landy*, *RKCB*, *Rubensohl...*), più un paio di convenzioni più specificamente appartenenti allo stile dichiarativo francese: il *2SA fitté* e la *collante*.

- La risposta *2SA fitté* ad un'apertura di 1♥ o di 1♠ indica una mano invitante col fit terzo nel nobile di apertura, mentre un salto diretto a 3 nel nobile è invitante col fit quarto.
- Dopo apertura in un minore e interferenza avversaria di 1♦ o di 1♥, la dichiarazione da parte del rispondente di uno nel colore *collante* (cioè quello immediatamente successivo) promette almeno cinque carte, mentre il contre sputnik mostra quattro carte nel colore *collante*. La convenzione produce un effetto identico a quanto avviene nei sistemi americani **dopo l'intervento di 1♥** (il contre mostra 4 carte di picche e 1♠ ne garantisce cinque), mentre sarà diverso dopo l'interferenza 1♦. In tal caso 1♥ è almeno quinto (colore *collante*), il contre Sputnik promette 4 carte di cuori, 1♠ è indifferentemente quarto o più lungo.



SISTEMI E CONVENZIONI DICHIARATIVE 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 la pretesa di insegnare a giocare adeguatamente sistemi e convenzioni, ma vuole essere di aiuto per interpretare i profili degli altri giocatori e, perché no, allargare le conoscenze e stimolare la curiosità dei meno esperti. In questo paragrafo troverete un prontuario in ordine alfabetico dei termini e delle abbreviazioni che riguardano la dichiarazione; il prossimo paragrafo, invece, riguarderà le principali convenzioni di controgioco.

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 5 ^a nobile (v. pag. 22), in cui un cambio di colore 2-su-1 del rispondente è forzante a manche (in assenza d'intervento) ed una risposta 1SA su apertura 1 nobile è forzante 1 giro (in assenza d'intervento).
2d waiting 2d wait	2♦ "d'attesa" in risposta all'apertura forzante di 2♣. La risposta non sottintende necessariamente una mano negativa ma ha lo scopo di lasciare all'apertore il massimo spazio dichiarativo per descrivere la mano forte.
2SA Jacoby	Vedi <i>Jacoby 2nt</i> , più avanti.
5M ; 5maj	Quinta Maggiore. Salvo rarissime eccezioni, è alla base di tutti i sistemi comunemente giocati in Internet.
bergen raises bergen ; berg	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 più articolato, ma solitamente col termine <i>bergen</i> 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. <i>Jacoby 2nt</i> , più avanti).



<p>cappelletti</p> <p>capp</p>	<p>Schema di interventi convenzionali su apertura avversaria di 1SA molto diffuso soprattutto nello stile dichiarativo americano. L'intervento di 2♣ mostra una monocolore in un seme qualsiasi (su cui il compagno può dichiarare 2♦ quale relay passa/correggi oppure dichiarare naturalmente un buon colore lungo che desidera imporre come atout), 2♦ mostra una bicolore nobile, 2♥ e 2♠ una bicolore col nobile dichiarato ed un minore imprecisato. Come in altri schemi diversi da <i>cappelletti</i>, il 2SA indica una bicolore minore e il contre è punitivo.</p>
<p>checkback</p> <p>chkb ; chk</p>	<p>2♣ checkback, in Italia detto anche "stayman ritardata" o "rotolino". Dopo apertura di 1 a colore, risposta di 1♥ o di 1♠ (ma 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 1♣. Es.: Nord 1♣ - Sud 1♠ - Nord 1SA - Sud 2♣ = <i>checkback</i> Nord 1♦ - Sud 1♥ - Nord 1SA - Sud 2♣ = <i>checkback</i> Sul 2♣ checkback l'apertore può continuare a descrivere la sua mano in maniera naturale oppure, secondo accordi di coppia, usare gradini convenzionali che mostrino minimo o massimo dell'apertura e l'eventuale fit terzo nel colore del rispondente.</p>
<p>d4 ; 4d</p>	<p>La "d" sta per "diamonds" (quadri). 4d o d4 sul profilo indica che è preferita la variante <i>quadri quarte</i> della quinta nobile (v. pag. 20), in contrapposizione all'alternativa detta <i>miglior minore</i> o <i>better minor</i>.</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 NoTrump" (<i>disturbare il senz'atout dell'avversario</i>). Questo è lo schema-base della <i>dont</i>: il contre indica una qualsiasi monocolore, 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 (monocolore) con mano più debole di quella con cui si sarebbe contratto prima di dichiarare le picche.</p>



<p>drury rev drury ; rdrury</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 particolarmente debole, mentre ripete il nobile con un'apertura di diritto di forza normale. La versione attualmente più usata, invece, è la cosiddetta <i>reversed drury</i> (<i>drury rovesciata</i>) che inverte il significato del 2♦ e della ripetizione del nobile.</p>
<p>feature 2NT feat</p>	<p>Risposta di 2SA ad una sottoapertura che chiede un eventuale valore, in genere un Asso o un Re, in un seme laterale. L'apertore replica dichiarando il colore dove possiede il valore, o in mancanza 3SA, se ha una sottoapertura massima, ripete al livello di 3 il colore di apertura se ha mano minima.</p>
<p>flannery flan</p>	<p>Apertura convenzionale di 2♦ che mostra 5♥ e 4♠ con una mano di diritto. Con forza di rever, invece, si apre normalmente di 1♥ x 2♠, esattamente come non giocando la Flannery.</p>
<p>gambling 3NT gambl</p>	<p>Apertura di 3SA che mostra una settima minore chiusa in genere senza Assi o Re negli altri colori (al massimo una Dama). Il compagno passa se, sulla base di questa informazione, gradisce giocare 3SA. In caso contrario dichiara: 4♣ o 5♣ = p/c (l'apertore passa con le fiori e corregge con le quadri); 4♦ = richiesta di singolo, con un numero di prese sufficienti per lo slam ma mancanza di controllo in un seme; 4♥ o 4♠ = a giocare; 5♦ o 6♦ = per giocarli dal proprio lato.</p>
<p>gerber gerb</p>	<p>Dichiarazione di 4♣ usata come richiesta d'assi dal rispondente di un'apertura a SA, direttamente sull'apertura o dopo un 2♣ Stayman. L'apertore risponde: 4♦ = 0 o 4 Assi, 4♥ = 1 Asso, 4♠ = 2 Assi, 4SA = 3 Assi. Un eventuale successivo 4SA è a giocare, mentre 5♣ è richiesta di Re con risposte a gradini.</p>
<p>inverted minors invmin ; invm</p>	<p>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.</p>



<p>Jacoby 2nt J2NT ; J2N</p>	<p>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, 3SA o 3 in atout, secondo la forza (4 in atout con la mano minima).</p>
<p>Jacoby transfers Jxfer ; Jtrsf ; ...</p>	<p>Le comunissime transfer per i nobili (quadri per cuori e cuori per picche), usate sulle aperture 1SA e 2SA e sull'analogha sequenza 2♣ x 2♦ x 2SA.</p>
<p>landy</p>	<p>Interferenza convenzionale, molto diffusa in Italia e in Francia, di 2♣ su apertura avversaria di 1SA che mostra una bicolore nobile almeno 5-4. Alcuni intendono con <i>Landy</i> un intero schema convenzionale che coinvolge tutte le interferenze di livello due, tuttavia nell'uso più comune il termine si riferisce al solo 2♣ per i nobili (v. anche <i>multilandy</i>, più avanti).</p>
<p>lebensohl ; leb leb/pre leb/rev</p>	<p>Convenzione utilizzata primariamente dal compagno di chi apre 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♣. Questo principio 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).</p>
<p>michaels mich</p>	<p>Diffusissimi interventi convenzionali, secondo cui la surlicita del colore di apertura avversario indica una mano bicolore. In particolare, la surlicita un minore mostra una bicolore nobile; la surlicita di un nobile mostra l'altro nobile ed un minore imprecisato.</p>
<p>multicolor multi</p>	<p>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♠ deboli in bicolore con un minore oppure, per un'esigua minoranza di giocatori, naturali forti.</p>



<p>multilandy mlandy</p>	<p>Schema di interventi convenzionali sull'apertura avversaria di 1SA che comprende non solo il 2♣ per i nobili (vedi <i>Landy</i>), ma anche 2♦ "multi" per una monocolor nobile imprecisata e 2♥/♠ bicolori col nobile dichiarato e un minore imprecisato. A questi interventi spesso (ma non per tutti i giocatori) si unisce l'uso convenzionale del contre che mostra 4 carte in un maggiore e 5+ carte in un minore, entrambi imprecisati.</p>
<p>negative x negx</p>	<p>Contre negativo, "sputnik" in italiano e in francese. Tipicamente è il contre informativo del rispondente ad un'apertura di uno dopo un'interferenza avversaria a colore, a livello o a salto.</p>
<p>new minor forcing nmf</p>	<p>Nuovo minore forzante: dopo apertura di 1 a colore, risposta di 1♥ o di 1♠ e ridichiarazione dell'apertore, il rispondente dispone del minore mai dichiarato come forzante generico che non promette né nega nulla relativamente al colore. Esempi: Nord 1♣ - Sud 1♠ - Nord 1SA - Sud 2♦ = <i>nmf</i> Nord 1♦ - Sud 1♥ - Nord 1SA - Sud 2♣ = <i>nmf</i> Sul <i>nmf</i> l'apertore deve continuare a descrivere la sua mano, dando la precedenza ad una quarta di cuori ancora nascosta (dopo risposta 1♠) e ad un eventuale appoggio di 3 carte nel nobile dichiarato dal rispondente al primo giro.</p>
<p>ogust ogu</p>	<p>Risposta di 2SA ad una sottoapertura, 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; 3♥ = mano massima, colore brutto; 3♠ = mano massima, colore bello; 3SA = colore di AKQ.</p>
<p>precision prec</p>	<p>Precision: il sistema a base di fiori forte e quinta nobile più praticato nel mondo, seppure in diverse varianti più o meno convenzionalizzate. Il Precision prevede l'apertura di 1♣ forte con risposta 1♦ negativo e tutte le altre naturali positive (5+ carte se si risponde in un colore). L'apertura 1♦ è naturale o bilanciata, quindi garantisce sempre almeno due carte di quadri; le aperture 1♥ e 1♠ sono quinte; l'apertura 2♣ indica una monocolor di fiori o una bicolore con le fiori lunghe e una quarta nobile; l'apertura 2♦ è convenzionale per le tricolori corte a quadri. L'apertura 1SA è classicamente 13-15, ma molte coppie preferiscono adottare la più comune apertura 15-17, o, eventualmente, un'apertura 14-16 spostando le mani di 17 nell'apertura 1♣.</p>



<p>puppet pup/2nt ; pup</p>	<p>Puppet Stayman: l'interrogativa 3♣ su apertura 2SA chiede come di consueto i nobili, ma l'apertore è tenuto a differenziare una quarta da una quinta dichiarando: 3♦ = una o due quarte nobili; 3♥ / ♠ = quinto; 3SA = nessuna quarta né quinta nobile. Sul 3♦ che mostra una o due quarte nobili, il rispondente se ha a sua volta una quarta nobile deve dichiarare convenzionalmente l'<u>altro seme maggiore</u>, al fine di rendere dichiarante la mano forte in caso di fit 4-4.</p>
<p>RKCB rkc</p>	<p>Roman Key Card Blackwood: è il 4SA richiesta d'assi che considera il re di atout al pari di un asso. Per questo motivo la RKCB è anche conosciuta come "Blackwood a 5 assi". Le risposte al 4SA sono giocate in due varianti, 0314 o 1430, in base al significato che si desidera attribuire ai primi due gradini di risposta 5♣ e 5♦.</p> <p>Variante 0314 = la risposta 5♣ mostra zero o tre dei 5 "assi" e quella 5♦ uno o quattro dei 5 "assi"</p> <p>Variante 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 sempre 2 "assi" senza la dama d'atout e 5♠ due "assi" con la dama d'atout.</p>
<p>roudi</p>	<p>2♣ <i>roudi</i>, 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♣. Esempi: Nord 1♣ - Sud 1♠ - Nord 1SA - Sud 2♣ = <i>roudi</i> Nord 1♦ - Sud 1♥ - Nord 1SA - Sud 2♣ = <i>roudi</i></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 <i>roudi constante</i>, l'apertore dichiara sempre 2♥ con 3 carte nel nobile del rispondente e il minimo, sempre 2♠ con 3 carte e il massimo.</p>
<p>sayc</p>	<p>Standard American Yellow Card: lo Standard Americano nella sua versione più diffusa in Internet.(vedi pag. 21)</p>



<p>sef</p>	<p>Système d'Enseignement Français: lo standard francese (vedi pag. 23), simile al Sayc ma con importanti differenze nelle aperture di 2♣ e 2♦ e negli sviluppi dell'apertura 1SA.</p>
<p>smolen smol</p>	<p>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 è forzante con 5 carte nell'<u>altro nobile</u>, per rendere dichiarante l'apertore nel caso vi sia il fit 5-3.</p>
<p>splinter splin ; spl</p>	<p>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).</p>
<p>support x/ xx suppx ; suppxx</p>	<p>Contre e surcontre d'appoggio: dopo apertura di 1 a colore, cambio di colore 1/1 del rispondente e interferenza del quarto di mano, il contre dell'apertore mostra convenzionalmente fit terzo nel colore del rispondente. Se l'interferenza avversaria è di contre, l'apertore usa il surcontre con analogo significato.</p>
<p>texas tex</p>	<p>Transfer sulle aperture a SA che si effettuano direttamente al livello di quattro: 4♦ = con 6+ cuori; 4♥ = con 6+ picche.</p>
<p>unusual 2NT un2nt ; unnt</p>	<p>Intervento di 2SA su apertura avversaria al livello di uno che indica una bicolore nei due restanti semi di rango più basso.</p>
<p>weak 2 w2 ; wk2</p>	<p>Aperture di due deboli. Si riferisce alle comunissime sottoaperture al livello di 2 previste da quasi tutti i sistemi.</p>
<p>wj</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1) 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. 2) Si riferisce al Polish Club (v. prossima voce)



<p>WJ 2000 WJ 2005</p>	<p>Popolari versioni del Polish Club, secondo la convention card del 2000 e del 2005 della coppia Wspolny-Jezek. Il Polish è basato su un'apertura 1♣ polivalente: 1) mano bilanciata 12-14 ; 2) sbilanciata con le fiori lunghe 15-17 ; 3) qualsiasi mano forte 18+. Per il resto, nobili quinti, quadri quarte, apertura 1SA 15-17, apertura 2♣ sbilanciata con le fiori lunghe 11-14. Le altre aperture al livello di due seguono prevalentemente la sistemazione basata sul 2♦ multicolor e 2♥/♠ bicolori deboli con un minore da quando un cavallo di battaglia del Polish Club, l'apertura 2♦ Wilkosz (sottoapertura con una bicolore qualsiasi, eccetto i due minori) è stata vietata in molti tornei.</p>
<p>wjo</p>	<p>Weak jump overcalls = interferenze a salto deboli. Un intervento a salto sottintende una mano debole con la lunga nel colore. Nello stile più diffuso i salti deboli in interferenza sono dati per scontati e non richiedono un accordo esplicito.</p>
<p>wjs</p>	<p>Weak jump shifts = cambi di colore a salto deboli da parte del rispondente: 6 carte e circa 2-5 punti al livello di 2, qualcosa di più in termini di lunghezza e qualità del colore al livello di 3.</p>
<p>wjsc</p>	<p>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.</p>



CONVENZIONI DI CONTROGIOCO NEI PROFILI

<p>2/4 leads 2/4</p>	<p>Attacchi in conto rovesciato con la 2^a carta da un colore di 2 o 3 carte, con la 4^a da un colore di 4 o più carte. Questo stile, abbastanza insolito per la maggioranza dei bridgisti, ha seguaci soprattutto nell'Est europeo. Gli attacchi di seconda/quarta, infatti, sono noti anche come "attacchi polacchi".</p>
<p>3/5 leads 3/5</p>	<p>Attacchi in conto dritto, con la 3^a carta da un colore di 3 o 4 carte, con la 5^a carta da un colore di 5 carte. Gli attacchi di terza/quinta sono prevalentemente praticati contro contratti a colore e sono in aumento di diffusione anche in paesi con una lunga tradizione di attacchi di quarta migliore e attacchi "in busso".</p>
<p>4th leads 4th best ; 4</p>	<p>Quarta migliore: attacchi con la quarta carta di un seme lungo. Nello stile americano sono attacchi standard sia a SA che ad atout; molti giocatori, e l'intera scuola francese, li usano soltanto a SA preferendo attacchi in conto dritto contro contratti a colore.</p>
<p>lavinthal lav</p>	<p>Accordo di controgioco praticato per lo più contro contratti a SA. Prevede che uno scarto indichi disinteresse per il seme scartato e preferenza per un altro seme, secondo la convenzione Lavinthal: carta bassa = colore di rango più basso; carta relativamente alta = colore di rango più alto.</p>
<p>odd/even o/e</p>	<p>Pari e dispari: carding molto diffuso in Italia, secondo cui le carte dispari indicano gradimento e le pari rifiuto; fuori dell'Italia è anche identificato col nome di "roman discards" (<i>scarti romani</i>).</p>
<p>std carding std</p>	<p>Segnali di controgioco <i>standard</i>: carta alta per incoraggiare, conto dritto, attacchi con la quarta migliore.</p>
<p>udca</p>	<p>Upside-Down Count & Attitude: conto e gradimento rovesciati. Le carte basse indicano gradimento e, nelle situazioni di conto, una sequenza alto-basso mostra un numero dispari di carte. UDCA non riguarda gli attacchi ma solo la risposta a colore e lo scarto, tuttavia alcuni giocatori in BBO ritengono erroneamente che la convenzione implichi anche attacchi in conto rovesciato.</p>



Capitolo VI

L'INGLESE DI BBO

LA LINGUA DEL BRIDGE ONLINE

Anche chi cerchi preferibilmente compagni di gioco con cui comunicare in italiano, o sia addirittura refrattario all'apprendimento delle lingue, inevitabilmente in BBO si troverà a contatto con l'inglese. Tanto vale, quindi, cercare di conoscere almeno i termini più comuni e le frasi ricorrenti per non trovarsi troppo spaesati nell'ambito delle più comuni situazioni di bridge. Notate che una vera conoscenza dell'inglese non è affatto necessaria: per comunicare al tavolo da bridge è importante imparare a piazzare il termine giusto nel contesto in cui questo è utile, anche in forme sintattiche approssimative o in allegra violazione dell'ortografia. Nessuno farà caso alla forma, l'importante è il termine bridgistico che si nomina, e spesso il senso di quello che si vuole dire si evincerà facilmente dal contesto. In altre parole, per comunicare in inglese al tavolo da bridge non dovete imparare l'inglese: è sufficiente che vi costruiate un po' alla volta un piccolo vocabolario di parole utili e di verbi-chiave. Nel "Kit di sopravvivenza Italiano-Inglese" sono indicati i termini più frequenti nella comunicazione al tavolo da bridge, mentre alla fine del capitolo troverete un più esaustivo dizionario Inglese-Italiano della terminologia bridgistica.

KIT DI SOPRAVVIVENZA ITALIANO-INGLESE

APERTURA, APRIRE	OPENING, TO OPEN
ATOUT	TRUMP
ATTACCO, ATTACCARE	LEAD, TO LEAD
BARRAGE, DI BARRAGE	PREEMPT, PREEMPTIVE
BATTERE ATOUT	TO DRAW TRUMPS
BENE	WELL
BICOLORE	TWO-SUITER
BILANCIATA	BALANCED
BUONO	GOOD
CARTA	CARD
CARTINA	SMALL CARD
CATTIVO	BAD
CIAO, CIAO A TUTTI (andando via)	BYE, BYE ALL
CIAO, CIAO A TUTTI (arrivando)	HI, HI ALL
COLORE (seme)	SUIT
CONTO	COUNT
CONTRATTO	CONTRACT
CONTROGIOCO, CONTROGIOCARE	DEFENSE, TO DEFEND



CUORI	HEARTS
DEBOLE, PIU DEBOLE	WEAK, WEAKER
DICHIARANTE	DECLARER
DICHIARARE	TO BID
DICHIARAZIONE	BID (una singola dichiarazione), BIDDING (tutta la sequenza)
FERMO, FERMARE	STOPPER, TO STOP
FIORI	CLUBS
FORTE, PIU FORTE	STRONG, STRONGER
GIOCO, GIOCARE	PLAY, TO PLAY
GRADIMENTO, GRADIRE	ATTITUDE, TO SHOW ATTITUDE, TO LIKE
INCORAGGIANTE, INCORAGGIARE	ENCOURAGING, TO ENCOURAGE
INTERFERENZA, INTERFERIRE	OVERCALL, TO OVERCALL
INVITANTE, INVITARE	INVITING, TO INVITE
LENTO, PIU LENTO	SLOW, SLOWER
LISCIARE	TO DUCK
MALE	BAD
MANCHE	GAME
MANO	HAND
MEGLIO, MIGLIORE	BETTER
MONOCOLORE	ONE-SUITER
MORTO	DUMMY
MOSTRARE	TO SHOW
ONORE	HONOR
PEGGIO, PEGGIORE	WORSE
PERDENTE, PERDERE	LOSER (sost.), LOSING (agg.), TO LOSE
PICCHE	SPADES
PRENDERE	TO TAKE
PRESA, FARE UNA PRESA	TRICK, TO TAKE A TRICK
PUNTI	POINTS
QUADRI	DIAMONDS
RICHIESTA, RICHIEDERE	ASK, TO ASK
RISPOSTA, RISPONDERE	RESPONSE, TO RESPOND
SALTO, SALTARE	JUMP, TO JUMP
SBILANCIATA	UNBALANCED
SCARTO, SCARTARE	DISCARD, TO DISCARD
SCORAGGIANTE, SCORAGGIARE	DISCOURAGING, TO DISCOURAGE
SORPASSO (impasse o expasse)	FINESSE
SOTTOAPERTURA (a livello 2)	WEAK TWO, WEAK 2
TAGLIO, TAGLIARE	RUFF, TO RUFF
TENERE	TO HOLD, TO KEEP
TENTATIVO, TENTARE	TRY, TO TRY
TRICOLORE	THREE-SUITER
VELOCE, PIU VELOCE	FAST, FASTER
VINCENTE, VINCERE	WINNER (sost.), WINNING (agg.), TO WIN



ABBREVIAZIONI E FORME DI CORTESIA

Nella chat al tavolo sono usate abbreviazioni per parole e frasi particolarmente ricorrenti. Trovate qui un elenco delle più utili conoscere, indipendentemente dalla lingua che state usando 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)
c, cl	clubs	fiori
d, dm	diamonds	quadri
def	defense	controgioco
gl	good luck	buona fortuna (al compagno che deve giocare la mano)
glp	good luck partner	buona fortuna, compagno (come sopra)
h	hearts	cuori
k	ok	ok
lol	laughing out loud	risata (“rido sonoramente”)
n	no	no
np	no problem	non c'è problema
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
re	re-hi	ri-ciao (rientrando al tavolo dopo una disconnessione)
rofl	rolling on floor laughing	super-risata (“mi rotolo per terra dal ridere”)
s, sp	spades	picche
sp	sorry partner	scusa, compagno
sry	sorry	scusa, mi dispiace
std	standard	riferito spesso ai segnali di controgioco
thk	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



DIZIONARIO BRIDGISTICO INGLESE-ITALIANO

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 che promette un onore)
AUCTION	LICITA (intesa come intero ciclo licitativo, non come singola dichiarazione)
BALANCE (TO)	RIAPRIRE dopo due "passo" (v. anche 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	INSIEME DEI SEGNALI DI CONTROGIOCO (gradimento, conto, preferenza...)
CASH (TO)	INCASSARE (prese vincenti)
CASH OUT SITUATION	Situazione di controgioco dove occorre incassare al più presto le proprie prese
CHEAP	ECONOMICO (contratto, 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, ai fini di un accostamento a slam)
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
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 CARD MAJORS	QUINTA NOBILE (sistema)
FIVE-BAGGER	QUINTA (colore di 5 carte)
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
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 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	AVVERSARIO DI SINISTRA (LEFT HAND OPPONENT)
LINE	LINEA DI GIOCO
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
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)
PITCH (TO)	SCARTARE (v. anche DISCARD)
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 già 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	RELAIS, dichiarazione che ha lo scopo di far tornare la licita al compagno
REOPEN (TO)	RIAPRIRE dopo due “passo” (v. anche 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)
RHO	AVVERSAIO DI DESTRA (RIGHT HAND OPPONENT)
ROUND	GIRO, TURNO, ma anche ROTONDO (ROUND SUITS= semi rotondi = ♣ e ♥)
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 (in genere un singolo o un vuoto)
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 convenzionale di 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
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 ROVESCIATI (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"

Fine seconda parte



SCUOLA BRIDGE DI MARIO MARTINELLI
 scuolabridge@gmail.com tel. 335 528 44 76