

COSA E' IL PAR

Molti buon giocatori anche dopo parecchi anni che praticano il bridge non sanno cosa è il PAR della 'mano', in questo caso intesa come l'intera smazzata, non le proprie 13 carte.

Ammettendo con un po' di mitologica fantasia che la smazzata venga giocata all'Olimpo in un *duplicato divino* tra la squadra GIOVE (Giove, Apollo, Mercurio, Marte) e la squadra MINERVA (Minerva, Giunone, Venere, Diana), cioè tra *DEI e DEE* che, essendo appunto tali, non sanno nemmeno cosa sia un errore di dichiarazione, di attacco, di gioco o controgioco : quindi il loro bridge è *PERFETTO* sotto tutti i punti di vista. Bene, essi, in ogni smazzata, raggiungerebbero il PAR.. ma guai se si distraggono anche un momento per osservare la Terra! Allora, se succede, diventano come dei comuni mortali e.. sbagliano anche loro.

Il PAR è un qualsiasi risultato di score, positivo per una delle due coppie e ovviamente negativo per l'altra, che però costituisce un 'limite' per entrambe: cioè, giocando al meglio, NS (ad esempio) possono marcare al massimo $20+50 = 70$ punti per 1 Fiori o 1 Quadri mantenuto ed EO possono perdere al massimo proprio questi 70 punti in quanto le carte sono tali che, se EO dichiarano 1 Cuori, 1 Picche, 1 S.A. ecc. non mantengono il loro contratto e, invece di perdere solo 70 punti, ne perdono 100 (una sotto contrata) se sono in prima, 200 se sono in zona (idem, sempre 1 sotto contrata). Quindi, in questo caso, 70 è il Par della mano.

Altro esempio per capire meglio: NS, dopo una competizione licitativa accanita Cuori/Picche con gli avversari, raggiungono il contratto di 4 Cuori in seconda che sono imbattibili e farebbero loro segnare 620 punti nello score. Se gli avversari EO, anch'essi in seconda, dichiarano 4 Picche (non fattibili) cosa possono fare, al loro meglio NS ? Se dichiarano 5 Cuori vanno sotto, idem vanno sotto ad altri contratti (tipo 4 S.A. avendo un sicuro fermo a picche). Quindi, possono solo contrare ! E-O in questo caso giocheranno, come suol dirsi, un contratto *in difesa (o di sacrificio)*, 4 Picche contrate e con un gioco e un controgioco *PERFETTI*, andranno solo 2 sotto perdendo 500 punti, cioè meno dei 620 che avrebbero perso lasciando giocare 4 Cuori agli avversari.

In questo caso, il PAR della mano è quindi +500 per NS e, ovviamente, -500 per EO.

Tutto ciò non avviene sovente ai tavoli di bridge, anche in incontri tra campionissimi. L'uomo non è un *dio* e la donna non è una *dea*, quindi le loro valutazioni e le loro decisioni sono spesso errate: nel primo dei due esempi, si può star tranquilli che 1 Fiori o 1 Quadri non sarà certo il contratto finale e succederà senz'altro di peggio con l'entrata in licita di EO.

Nel secondo esempio, si può invece scommettere che molto spesso EO lasceranno giocare 4 Cuori o che, se dichiarano 4 Picche *in difesa*, NS saliranno a 5 Cuori..

Solo in poche smazzate facili il PAR della mano è alla portata di tutti.

OGNI GIOCATORE, NELLA SUA LUNGA VITA DI GIOCO, DOVRA' SEMPRE CERCAR DI CAPIRE E RAGGIUNGERE IL PAR DELLA MANO, IL BRIDGE degli DEI. PER QUESTO NECESSITERA' PERFETTA INTESA CON IL PARTNER, ACCURATA ANALISI DELLE DICHIARAZIONI AVVERSARIE E COMPrensIONE DEL LORO SIGNIFICATO (richieste in proposito agli stessi avversari sono ammesse dal regolamento, ove si tratti di dichiarazioni convenzionali) ED ANCHE, OVVIAMENTE, BUONA TECNICA DI GIOCO COL MORTO, CON INTERPRETAZIONE DELLA CARTA DI ATTACCO, E DI CONTROGIOCO, FIN DALLA MIGLIORE SCELTA, ORA, DELLA CARTA DI ATTACCO.

MA, INSEGUENDO IL 'PAR', I RISULTATI CHE ALLA LUNGA OTTERRA' LO RIPAGHERANNO AMPIAMENTE DEI PICCOLI SACRIFICI NECESSARI ED ANCHE DI QUALCHE BRUTTA ESPERIENZA, CHE E' SEMPRE DA METTERE IN CONTO QUANDO SI PERCORRONO VIE NUOVE.

I PRESUPPOSTI TECNICI NECESSARI PER RAGGIUNGERE IL PAR

a) NELLA FASE DI DICHIARAZIONE

Ognuno deve fare solo il proprio dovere:

- 1) primo o secondo di mano, sia in prima sia in zona aprire con una mano avente i requisiti classici per l'apertura, cioè almeno 2 e mezzo Prese Difensive e non più di 7 perdenti se con punteggio fino a 12 P.O.
- 2) terzo o quarto di mano, medio-debole, aprire di 1 a colore solo se la somma dei propri P.O. ed il numero delle carte possedute nel colore di picche fa 15, oppure se la somma delle carte dei due colori più lunghi e dei P.O. posseduti fa 20 ma sempre se si posseggono almeno 2 Prese Difensive
- 3) interferire, prima possibile, a colore su un'apertura avversaria solo avendo uno dei due seguenti scopi : giocare noi un contratto a colore conveniente oppure dare al partner l'indicazione di un buon attacco nel nostro colore di interferenza; in logica conseguenza dovrà essere lungo (almeno 5 carte) ed anche solido, cioè con massimo una, eccezionalmente due, perdenti. Eccoli ad esempio: colori solidi quinti AKJ10x, KQJ10x; colori solidi sestì KQJ9xx, AJ109xx. Come si vede in detti colori è sia difficile perdere più di una presa sia conveniente segnalarvi l'attacco. Con colori di questo tipo KJ8xx, AJ9xx, QJxxx è invece meglio non interferire. Quando invece abbiamo anche solo 12 P.O. ma almeno due colori quarti (o almeno una 4-3 nei colori nobili) ed apre il nostro avversario che ci precede è perfettamente legittimo ed opportuno entrare in licita con il *contro* per invitare il partner a fare una dichiarazione e tentare di giocare noi un contratto o almeno entrare in competizione licitativa, ma attenzione ! se dopo aver contratto l'apertura avversaria al turno successivo dichiariamo un nostro colore, questo sarà almeno quinto, non importa come composto, e in una buona mano di almeno 16 P.O. !
- 4) rispondere all'apertura del partner con la dichiarazione più logica ed anche più economica e prudente tenendo ben presente, nello sviluppo licitativo, che ogni dichiarazione di cambio di colore, da chiunque dei due fatta, è forzante un giro (il partner non deve cioè passare, a meno che non lo liberi dal suo 'dovere' una dichiarazione dell'avversario che lo precede); ogni dichiarazione a S.A. o ad un colore già dichiarato in precedenza da uno dei due compagni di linea, non è più forzante, il giocatore di turno può quindi passare
- 5) contrare con intento punitivo una dichiarazione a colore avversaria sia per dissuadere il partner a proseguire nella eventuale competizione licitativa sia, anche e soprattutto, con la assoluta certezza che il contratto avversario sarà battuto di almeno 1 presa e ciò anche se una delle due mani della linea nemica ha un vuoto in un nostro colore, ciò che è abbastanza frequente nelle competizioni licitative tipo: Noi 1 Cuori.. loro 1 Picche, noi 3 Cuori loro.. 3 Picche noi 4 Cuori .. loro 4 Picche, Noi **CONTRO** (se possiamo contare su 4 prese certe escluse quelle nel nostro colore di cuori dove uno dei due avversari può essere vuoto).
- 6) in tantissimi casi, anche dopo aver aperto noi, se c'è interferenza avversaria, la successiva dichiarazione di 'passo' è spesso la migliore, specie quando non abbiamo ulteriori valide notizie da comunicare al nostro compagno oltre quella, a lui nota, che abbiamo una mano contenente i classici requisiti per una apertura.
- 7) usare con accortezza gli altri tipi di contro, in particolare quelli cosiddetti 'sputnik', spesso meglio sostituibili con dichiarazioni a S.A. o di appoggio

- al colore del compagno, specie se nobile, o di sopralicita (forzante a manche)
- 8) quando ci troviamo in situazione di licita competitiva (*): noi 1 Cuori loro 1 Picche, noi 2 Cuori loro 2 Picche .. per licitare o no 3 Cuori applichiamo la classica regoletta del 6 che consiste nel sottrarre il numero fisso 6 dalla somma delle nostre presumibili atouts per trovare il contratto per noi raggiungibile senza rischi : quindi se abbiamo 9 atout in linea dichiariamo 3 Cuori ($9-3 = 6$) mentre se ne abbiamo 8.. lasciamo giocare 2 Picche; se invece, sempre nel caso di competizione licitativa dell'esempio di cui sopra, noi dichiariamo 3 Cuori e loro spavalamente dichiarano 3 Picche, quello di noi che ha più carte - anche se si tratta di scartine - nel loro colore di atout, cioè a picche, potrà applicare una regola, avente la stessa valenza statistica della precedente, per contrarli: basterà che sommi mentalmente il proprio numero di carte o cartine nel colore di atout avversario al livello raggiunto dalla loro licita e contrare quando il risultato fa almeno 7 (regola del 7). Quindi, sempre nell'esempio di cui sopra se uno di noi ha il 5 il 4, il 3 e il 2 di picche, cioè le quattro carte più basse del colore, contrerà ugualmente 3 Picche in quanto 4 cartine a picche + 3 (livello licita avversaria a picche) = 7 e, per legge statistica, il contratto di 3 picche sarà battuto almeno 8 volte su 10. Se proprio vuole stare sul sicuro potrà passare, ma assolutamente mai dichiarare 4 cuori: anche se non contrata, meglio una sotto loro che una sotto noi !
- 9) per la conclusione licitativa, quando siamo solo noi a dichiarare, teniamo presente sempre la tabella dei punti onori - distribuzione e delle perdenti necessarie (*V. lesson 7*) per raggiungere la manche che ricerchiamo, se giocheremo a colore mentre, mentre se giocheremo a S.A., basiamoci solo sul totale dei P.O. e sulla certa quantità di prese ricavabili da un nostro colore ma non solo: specie se c'è stata interferenza avversaria, curiamo anche di avere un doppio fermo nel loro colore o comunque averne almeno uno se poi, negli altri colori, abbiamo disponibili il numero di prese sufficienti per il mantenimento del nostro contratto
- 10) intravedendo, per ragioni di P.O. o di perdenti, lo slam, controllare gli Assi e gli eventuali Re con la convenzione Blackwood e, se manca un Asso.. pensiamoci due volte prima di andare a slam dichiarandolo solo se nel suo presumibile colore abbiamo un controllo di primo o secondo giro, cioè un vuoto, un singolo o un Re-Donna. Altra particolare attenzione, negli slam a colore, è da fare al colore di atout dove non dovrebbe esistere il rischio di perderci più di una presa, se possediamo tutti i 4 Assi (o anche 3 Assi ed un vuoto in un colore che non coincida con quello o uno di quelli dove il partner ha l'Asso); se ci manca un Asso, deve al massimo trattarsi dell'Asso di atout per andare a slam se non esistono altri problemi né in atout né negli altri colori.
- (*) le competizioni licitative, molto frequenti nei tornei a coppie, sono la buccia di banana dove può scivolare e.. farsi male qualsiasi giocatore anche di buon livello; non c'è un modo sicuro per uscirne al meglio, molto dipende dall'esperienza ed anche... dalla conoscenza delle tendenze eccessivamente competitive degli avversari del momento, comunque i suggerimenti che sopra si sono dati ai punti 5 ed 8 possono aiutare molto a cavarsela senza le ossa rotte.

