

# FEDERAZIONE ITALIANA GIOCO BRIDGE

---

COMMISSIONE INSEGNAMENTO - SEZIONE SCUOLA BRIDGE



---

## GLOSSARIO dei termini di uso comune

---

Febbraio 2018

## A

<b>A passare</b> (licita)	Dichiarazione che obbliga il compagno, che si è precedentemente limitato, a passare.
<b>Accordo</b> (sistema)	Variazione, concordata dalla coppia, di alcune caratteristiche (forza, lunghezza del colore, l'essere forzante o meno) di una licita che comunque permane naturale.
<b>Affrancamento di forza</b>	Manovra finalizzata a rendere vincenti una o più carte equivalenti tramite la cessione di quelle superiori
<b>Affrancamento di lunga</b>	Manovra finalizzata a rendere vincenti le ultime carte di un colore lungo, giocandolo più volte fino a quando gli avversari non abbiano esaurito le carte nel seme
<b>Affrancamento di taglio</b>	Manovra finalizzata a rendere vincenti una o più cartine di un colore asimmetrico (6-1, 5-2...) mediante il taglio
<b>Allungamento rovesciato</b>	Manovra che consiste nell'ottenere un allungamento di prese tagliando così tante volte dalla parte lunga fino a farla divenire la parte corta.
<b>Andare al morto</b>	Da parte del Vivo, effettuare una qualsiasi giocata che faccia vincere la presa al morto.
<b>Appoggio</b>	Rialzo, immediato o ritardato, di una o più prese nel seme dichiarato dal compagno.
<b>Ascendente (licita)</b>	Dichiarazione, da parte di un giocatore, di un seme di rango superiore a quello dichiarato da lui stesso nel giro precedente. Non richiede necessariamente un cambio di livello.
<b>Attacco</b>	La prima carta giocata dall'avversario a sinistra del Giocante, prima che scenda il morto
<b>Avversario pericoloso</b>	L'avversario che, qualora entrasse in presa, potrebbe danneggiare il Giocante incassando carte affrancate. O che potrebbe giocare a favore dell'altro difensore incrociando un onore precario del Giocante.

## B

<b>Barrage</b> (licita)	Dichiarazione fatta allo scopo di mostrare solo <i>forza giocabile</i> (e/o di taglio, se si sta mostrando fit) e, al contempo, togliere spazio licitativo all'avversario.
<b>Battere in testa</b>	Giocare gli onori massimi di un colore, rinunciando volutamente a manovre alternative (imпасse)

<b>Bicolore</b> (intervento)	Intervento convenzionale che mostra due colori almeno quinti.
<b>Bicolore</b> (mano)	Mano che contiene un colore almeno quinto e un altro almeno quarto.
<b>Bilanciata</b>	Mano senza singoli né vuoti, in cui la somma delle carte dei due colori più lunghi sia al massimo 8.
<b>Blocco</b>	Situazione per cui un colore non può essere incassato perché la parte corta contiene tutte carte più alte della parte lunga

## C

<b>Capitano</b>	Colui che non ha mai limitato la sua forza e fronteggia un compagno che si è limitato. Per convenzione, dopo apertura di 1 a colore, il Rispondente è Capitano fino a che non limita la propria mano. Per convenzione, l'apertore di 2 forte è Capitano.
<b>Carte chiave</b>	Sono le carte oggetto di indagine ai fini di dichiarare uno Slam: i quattro assi e il Re di atout
<b>Chiuso</b> (colore)	Seme (lungo) in cui sono presenti almeno 4 dei cinque onori.
<b>Chiusura a manche</b>	Dichiarazione di manche fatta a fronte di un compagno la cui forza sia stata già completamente descritta.
<b>Collegamento interno</b>	Si dice che un colore ha collegamento interno quando può essere incassato/affrancato senza bisogno di ricorrere a rientri esterni
<b>Colori Morti</b> (licita)	Colori nei quali, in base alle precedenti dichiarazioni, è impossibile che la coppia abbia un fit di 8 carte.
<b>Colpo di sonda</b>	L'incasso di un onore che non preclude la possibilità di proseguire con l'impasse (a una dama o un fante) per migliorare le chance di successo qualora lo si trovi secco.
<b>Colpo in bianco</b>	Cessione volontaria di una presa (che deve comunque essere ceduta), in un colore in cui si possiedono una o più carte di testa, allo scopo di mantenere il collegamento interno
<b>Competitiva</b> (licita)	Proposta di un contratto parziale alternativo a quello avversario.
<b>Complemento</b>	Situazione di fit in un seme che dovrà essere affrancato; nel gioco a Senza è rappresentato unicamente da onori, nel gioco ad atout può essere costituito anche da una "corta", che consenta l'affrancamento di taglio.
<b>Conclusiva</b> (licita)	Vedi "a passare".

<b>Conto della carta</b>	Metodo usato dai difensori per segnalare approssimativamente il numero di carte in un seme. L'ordine con cui si gioca (o si risponde) in un colore con cartine a scendere o a salire mostra un numero pari o dispari di carte a seconda degli accordi.
<b>Conto dritto</b>	Accordo per cui un difensore mostra un numero pari di carte quando ne gioca almeno due in ordine discendente, e ne mostra un numero dispari quando ne gioca almeno due in ordine ascendente
<b>Contratto-goal</b>	L'obiettivo che una coppia si prefigge in un dato momento dello sviluppo dichiarativo.
<b>Contro a togliere</b>	Qualsiasi Contro che non abbia intenzioni punitive.
<b>Contro direzionale</b>	Contro dato su una dichiarazione convenzionale per suggerire al compagno l'attacco.
<b>Contro informativo</b>	Intervento di Contro sull'apertura avversaria, oppure dopo apertura, Passo e risposta.
<b>Contro invertito</b>	Accordo per cui, in situazione di Passo Forzante, il Contro viene dato per mostrare al compagno, qualora intendesse punire, una mano adatta al controgioco.
<b>Contro Lightner</b>	Un Contro punitivo, a licita terminata, che chiede l'attacco in un colore insolito (non atout, e non il colore di attacco naturale)
<b>Contro punitivo</b>	Qualsiasi Contro che, per logica di gioco o per accordi di coppia, mostri l'intenzione di ottenere maggior guadagno controgiocando.
<b>Contro responsivo</b>	Contro dato per mostrare valori dopo apertura avversaria, Contro Informativo del compagno, e appoggio del rispondente.
<b>Controllo</b>	Figura di carte che consente di non perdere due prese immediate. Si tratta dell'Asso, del Re e, nell'ipotesi di gioco ad atout, di singolo o vuoto.
<b>Convenzione (licita)</b>	Licita che dà o chiede informazioni non necessariamente correlate alla denominazione usata. Per il Regolamento: licita che ha un significato differente da quello normalmente attribuite e quindi da alertare.
<b>Cue bid</b>	Ad atout concordato, dichiarazione di un colore laterale che, in previsione dello slam, garantisce il controllo nel seme annunciato.

## D

<b>Dichiarazione di manche</b>	La dichiarazione di un contratto di manche da parte di un componente della coppia, in una situazione in cui la forza del compagno sia ancora incerta. A differenza della “chiusura a manche” (1NT – 3NT), una “dichiarazione di manche” (1♠ - 4♠) non è affatto definitiva e, può essere riaperta in caso di maggior forza inespressa.
<b>Dichiarazione quantitativa</b>	Una dichiarazione non forzante che chiede al compagno di passare o rialzare in base a minimo/massimo (4 NT, quando non sia Blackwood) o, se a maggiore (5♥ /5♠) in base al possesso di almeno due onori maggiori.
<b>Discendente (licita)</b>	Dichiarazione, da parte di un giocatore, di un seme di rango inferiore a quello dichiarato da lui stesso nel giro precedente. Richiede necessariamente un cambio di livello.
<b>Distribuzione sbilanciata</b>	Qualsiasi distribuzione in cui la somma delle carte dei due semi più lunghi sia pari almeno a 9
<b>Divisione dei resti</b>	Ripartizione numerica delle carte restanti in un seme nelle mani dei difensori

## E

<b>Economia (principio)</b>	Dato un contesto dichiarativo, i requisiti nei colori vengono espressi dichiarando il primo seme nel quale tali requisiti sono presenti. Il contesto dichiarativo determina i requisiti che vengono mostrati: colori quarti se si cerca fit, fermi per i Senza, controlli per lo slam. Per primo seme si intende il più basso di rango che si può dichiarare senza salire di livello.
<b>Eliminazione e messa in mano</b>	Manovra che il giocatore imposta, prima di mettere in presa l'avversario, allo scopo di lasciargli solo la possibilità di uscite favorevoli al giocatore stesso.
<b>Equivalenti</b>	Tutte le carte di valore contiguo, nella mano di uno stesso giocatore o anche nelle mani di una linea.
<b>Expasse</b>	Manovra che mira ad affrancare un onore, non affiancato da nessun onore superiore, giocando “cartina verso”. Ha successo quando la carta che può superare l'onore che si desidera affrancare è posizionata prima.
<b>Expasse</b>	Manovra che consiste nel giocare “verso” un onore (non protetto) e che ha successo quando l'onore ad esso superiore è favorevolmente piazzato.

## F

<b>Fermo</b>	Figura di carte che impedisce all'avversario l'incasso di un colore lungo nel gioco a Senza.
<b>Fissare l'atout</b>	La dichiarazione a livello 3 di un seme in cui, in sequenza forzante di manche, si sia trovato fit con prospettive di slam.
<b>Fit</b>	Il possesso combinato, in coppia, di almeno 8 carte in un seme
<b>Forchetta</b>	Sequenza imperfetta di onori in cui manchino una o più intermedie
<b>Forchetta</b>	Una sequenza di tre carte mancante dell'intermedia.
<b>Forza difensiva</b>	Capacità di produrre un certo numero di prese sia in gioco sia in controgio, e in qualsiasi contratto.
<b>Forza giocabile</b>	Capacità di produrre un numero certo di prese alla sola condizione di poter imporre l'atout.
<b>Forzante (licita)</b>	Dichiarazione con cui per logica, sistema, convenzione o accordo, un giocatore chiede al compagno di fornirgli una seconda occasione per licitare.
<b>Forzante (situazione)</b>	Un momento dello scambio dichiarativo in cui, alla luce della forza già espressa dalla coppia, sarebbe illogico che ambedue i compagni passassero.
<b>Fuori gioco</b>	Situazione che si verifica quando la difesa, obbligando al taglio la mano più lunga in atout, toglie al giocante il controllo di taglio sui colori avversari

## G

<b>Giocata di sicurezza</b>	Manovra di un colore finalizzata a garantirsi un numero minimo di prese anche in situazioni in cui ci sia una cattiva divisione o posizione delle carte avversarie, anche al costo di fare una presa in meno nelle situazioni ottimali.
<b>Gradimento</b>	In controgio, una carta del terzo di mano che – utilizzando il tipo di segnale usato – inviti il compagno a proseguire nel colore.
<b>Gradino</b>	Dichiarazione convenzionale il cui significato dipende dalla posizione che occupa tra quelle possibili ( <i>primo, secondo, terzo gradino, ecc.</i> ).
<b>Gradino</b>	Negli sviluppi convenzionali è una dichiarazione artificiale, immediatamente superiore alla precedente, a seguito del quale il compagno proseguirà secondo scalette preaccordate.

## I

<b>Illogica</b> (licita)	Dichiarazione che non rappresenta una proposta di contratto.
<b>Impasse</b>	Manovra che mira ad affrancare un onore, protetto da un onore superiore non contiguo, giocando "cartina verso". Ha successo quando la carta che può superare l'onore che si desidera affrancare è posizionata prima.
<b>Impasse</b>	Manovra che consiste nel giocare "verso" una forchetta e che ha successo quando la carta intermedia è favorevolmente piazzata.
<b>Impasse di taglio</b>	Manovra cui si ricorre, ad atout, quando un normale impasse è impossibile (chicane nella mano di fronte) o non porterebbe abbastanza affrancabili. Ad esempio con x + AQJ10x l'impasse di taglio consiste nell'incassare l'asso e poi giocare la dama, scartando se l'avversario non copre.
<b>Ingresso</b>	Vedi <i>rientro</i> .
<b>Integratore</b> (carta)	Il Fante, il 10 o il 9 quando sono in combinazione con almeno un onore maggiore (A, K, Q).
<b>Invitante</b>	(a manche) Licita fatta dal Capitanato a fronte di un compagno limitato, che gli ordina di passare col Minimo e di rialzare a manche col Massimo. (a Slam) Licita che sancisce la certezza di manche e suggerisce la possibilità di slam.

## L

<b>Libera</b> (licita)	Licita spontaneamente fornita da un giocatore in una situazione competitiva nella quale non era obbligato a dichiarare.
<b>Limite</b> (licita)	Dichiarazione fatta dal rispondente che limita la sua mano, a fronte di un apertore ancora illimitato, demandandogli così il comando.
<b>Livello di Guardia</b>	L'ultimo contratto superato il quale la coppia non ha nessuna garanzia di un risultato medio o vantaggioso.

## M

<b>Messa in presa</b>	Cessione di presa (ad uno specifico avversario, o a volte indifferentemente) in un momento del gioco in cui il difensore sarà costretto a fare un'uscita comunque favorevole al giocatore
-----------------------	---

<b>Minimo/Massimo</b>	Rispettivamente la parte inferiore e superiore della fascia di forza di una mano limitata.
<b>Misfit</b>	Situazione di due mani abbinate in cui non ci sia incontro di 8 carte in nessun seme
<b>Monocolore (mano)</b>	E' monocolore una mano che presenta un seme di 6 o più carte e nessun altro colore che superi le 3 carte.
<b>Morto rovesciato</b>	Piano di gioco, ad atout, che preveda di affrancare il morto e non la mano, effettuando tanti tagli dalla parte lunga (o di pari lunghezza del morto) fino a renderla più corta dell'altra.
<b>Morto rovesciato</b>	Vedi Allungamento rovesciato
<b>MUD</b>	Accordo riguardante l'attacco da tre cartine (middle-up-down); prevede la scelta dell'intermedia, seguita da quella più alta.
<b>Multicolor (licita)</b>	Una qualsiasi dichiarazione (di apertura, risposta, intervento o replica) che possa prevedere tipi di mani diversi sia per forza che per distribuzione e possesso di colori.

## N

<b>Nuovo colore</b>	L'annuncio da parte del rispondente di un colore mai dichiarato né dall'apertore né da se stesso.
---------------------	---

## P

<b>Par (della mano)</b>	Quel punteggio che viene segnato se ambedue le coppie dichiarano, giocano e controgiocano perfettamente. In un torneo Mitchell di alto livello il Par tende a coincidere con la Mano Media.
<b>Par (della mano)</b>	Il contratto ottimale, valutato nell'interesse di entrambe le coppie nel presupposto del miglior gioco e controgioco.
<b>Passabile</b>	Dichiarazione non forzante a fronte di un compagno che abbia forza ambigua. Suggerisce il passo in caso di forza minima. Esempio: 1♦-1♥-1♠-1NT è "passabile", mentre 1♦-1♥-1NT-2♥ è "a passare".
<b>Passo Forte</b>	Passo detto quando si possiede forza e lunghezza nel colore mostrato dall'avversario di destra; chi si "mette in Passo forte" è intenzionato a passare qualora il partner riapra con il Contro.

<b>Passo Forzante</b>	In situazione competitiva, Passo detto nel presupposto che il partner, che deve ancora dichiarare, non possa, per logica o accordo di coppia, passare anche lui.
<b>Passo punitivo</b>	Ogni Passo che “trasformi” in punitivo il Contro informativo del partner.
<b>Perdente su perdente</b>	Manovra con cui il Giocante, anziché tagliare, cede una presa alla difesa (scartando una perdente) in un seme in cui possa ottenere una seconda carta affrancata
<b>Piano di gioco</b>	L’organizzazione mentale con cui il giocatore, appena scende il morto, pianifica modi e tempi per gestire le sue risorse.
<b>Possesso del board</b>	Situazione in cui una coppia, in competizione, abbia potuto appurare già dalle prime dichiarazioni di avere in linea la maggioranza del punteggio.
<b>Potere di controllo</b>	La capacità delle atout di interrompere l’incasso di vincenti dell’avversario con un taglio. Non necessariamente tale taglio aumenterà le prese date dalle atout.
<b>Preferenziale</b>	Segnale difensivo con cui un difensore utilizza le carte di un colore per parlare di un altro. Una carta ha valore preferenziale solo quando la situazione del colore in corso è del tutto chiarita, o ovvia alla vista del morto.
<b>Presa</b>	L’insieme delle quattro carte giocate, a turno e in senso orario, dai 4 giocatori.
<b>Prese di testa</b>	Nella valutazione di una mano, gli Assi e i Re o le combinazioni di AK, AQ e KQ. Sinonimi: <i>carte di testa</i> o <i>teste</i> .
<b>Promozione d’atout</b>	Situazione in cui un difensore, giocando una carta in cui possono tagliare sia il giocante (o il morto) sia il difensore che segue, mette il giocante in condizioni di perdere un onore o una carta di atout che sarebbe stata destinata a cadere; se taglia basso subirà un surtaglio, se taglia alto la carta del difensore diventa vincente.

## Q

<b>Quantitativa</b>	Dichiarazione naturale (non forzante) a Senz'atout (4NT) o in un maggiore (5 Cuori, 5 Picche) che chiede al partner di rialzare a Slam se ha requisiti massimi.
<b>Quarto colore</b>	Seconda dichiarazione del rispondente quando siano stati licitati tre colori: chiede ulteriori informazioni e non promette requisiti nel seme.

# R

<b>Rango</b>	Ordine di gerarchia dei quattro semi
<b>Renonce</b>	Da parte di un giocatore, la mancata risposta al colore della presa in corso pur possedendovi carte.
<b>Rever</b> (licita)	Seconda dichiarazione dell'apertore che mostra una mano da 16 fino a 20/21 punti.
<b>Rever</b> (mano)	Riferito all'apertore, indica una mano la cui fascia di forza va da 16 punti fino al limite massimo: 20-21.
<b>Riapertura</b> (generico)	Dichiarazione effettuata in una situazione nella quale il Passo, in alternativa, terminerebbe la licita.
<b>Riapertura</b> (gergo)	Ulteriore licita fatta a fronte di una dichiarazione passabile del compagno.
<b>Riduzione d'atout</b>	Manovra con cui il giocatore, tagliando più volte (anche carte vincenti) dalla parte lunga, si accorcia in modo tale da poter catturare un onore di atout diversamente imprevedibile dell'avversario che lo precede.
<b>Rientro</b>	Una carta o combinazione di carte che consenta con certezza di far vincere la presa, al momento opportuno, nella mano in cui ci si vuole trasferire (per incassare un colore franco o effettuare una determinata manovra).
<b>Rimozione</b>	L'annuncio di un nuovo colore o dei Senza Atout fatto dallo stesso giocatore che precedentemente era intervenuto con il Contro informativo, dopo che il compagno ha dichiarato un seme. La rimozione garantisce sempre mano forte.
<b>Riporto</b>	Dichiarazione a livello, da parte del rispondente, del primo colore proposto dall'apertore quando questi ne ha mostrato due. Garantisce almeno 7 carte in linea e coincide sempre con un Livello di Guardia.
<b>Riposo</b>	Nella fase di accostamento a slam, la dichiarazione del seme d'atout allo scopo di mostrare l'assenza di uno specifico controllo oppure, in modo più generico, mano minima.
<b>Risposta</b>	Prima dichiarazione effettuata dal compagno dell'apertore.
<b>Rivalutazione</b> (Legge)	E' un metodo di valutazione della capacità di taglio della mano del rispondente quando abbia fit almeno quarto nel colore maggiore d'apertura. Il suggerimento è quello di implementare il conteggio dei punti onori con un valore x, dato dalla differenza tra il numero di atout e il numero di carte del colore più corto, prima di decidere a quale livello fornire un appoggio diretto.

# S

<b>Salto</b>	Una qualsiasi dichiarazione fornita a un livello più alto del minimo necessario. E' "salto semplice" quello che supera un solo livello, "doppio salto" quello che ne supera due.
<b>Sandwich (licita)</b>	Intervento effettuato dal quarto di mano dopo apertura, passo del compagno e risposta. Il termine punta l'attenzione sul rischio di dichiarare dopo che l'avversario ha già effettuato uno scambio di informazioni.
<b>Sbilanciata (mano)</b>	Una mano si considera sbilanciata quando presenta un singolo o un vuoto, o comunque quando la somma di due colori più lunghi è superiore a 8.
<b>Sblocco</b>	Incasso di onori alti, necessario per poter sfruttare le altre equivalenti della mano di fronte, purché sia presente un ingresso. Più genericamente il sacrificio di un onore alto – in situazioni in cui sarebbe possibile giocare cartina – per poter conservare collegamento con le più numerose equivalenti della mano di fronte.
<b>Scarto</b>	Carta di un qualsiasi seme giocata nella situazione in cui non si abbiano più carte per rispondere al seme in corso.
<b>Segnale difensivo</b>	Accordo della difesa per segnalare, a seconda delle situazioni, gradimento o conto o preferenza per uno specifico seme laterale.
<b>Sequenza (carte)</b>	L'insieme di due o più carte (comprese tra l'asso e il 9) di valore contiguo in una mano.
<b>Sequenza (licita)</b>	L'insieme di due o più dichiarazioni fatte da uno stesso giocatore o dalla coppia.
<b>Situazione precaria</b>	Sequenza in cui la coppia, alla luce delle prime 2 o 3 dichiarazioni, non possa ancora avere la certezza del possesso combinato di almeno 21 punti in linea. (es: 1♦ - 1♥ - 1♠)
<b>Situazione solida</b>	Sequenza che ha evidenziato il possesso, da parte della coppia, di almeno 21 punti onori. (es: 1♠ - 2♦; 1♣ - 1♥ - 2♠; 1NT - 2♣)
<b>Stopper Bid</b>	Dichiarazione che mostra il fermo nel colore detto, in funzione del gioco a Senza Atout.
<b>Subordinato</b>	In antitesi al Capitano, il giocatore che per logica (ha limitato la propria forza) o per convenzione (è rispondente all'apertura di 2 forte) ha il compito di descrivere la propria mano.
<b>Superamento</b>	Qualsiasi licita, più elevata di un Livello di Guardia presente nella sequenza in atto, che ha lo scopo di mostrare maggior forza.

**Surlicita** Dichiarazione di un colore posseduto dall'avversario, anche se mostrato in modo convenzionale (transfer, interventi bicolori, ecc.).

## T

**Taglio e scarto** La giocata di un seme con cui - in un momento in cui sia il giocatore che il morto hanno atout per tagliare ma entrambi hanno esaurito le carte in quel colore - si concede al Giocante la possibilità di scegliere da che parte tagliare e scartare ciò che gli conviene dall'altra mano.

**Tempo (gioco)** L'opportunità per una linea di sfruttare il fatto di aver vinto una presa per giocare nel seme che più le conviene.

**Tempo (licita)** Sinonimo di dichiarazione: *tempo forzante, scoraggiante, negativo, ecc.*

**Tenuta/retta** Figura di carte con cui un difensore, da solo o grazie alla collaborazione di carte in mano al compagno, impedisce all'altra linea l'incasso libero di un colore.

**Transfer** Accordo convenzionale per cui un giocatore mostra il possesso di un colore dichiarando il seme di rango immediatamente inferiore

**Trasferimento di taglio** Manovra con cui il giocatore, quando è certo di subire un surtaglio in un seme, sceglie di non tagliare ma di scartare una carta di un altro colore per poter slittare su di esso la possibilità di allungare le prese con un taglio.

**Trial bid** Dopo che un maggiore è stato concordato a livello 2, dichiarazione che chiede complemento (di onori o di taglio) in un colore laterale, in funzione della manche.

## U

**Uscita** La carta giocata da colui che ha vinto la presa precedente. L'Attacco è la prima uscita, e dà inizio al gioco.