
Affrancamenti di lunga e di posizione

Oltre a quelli studiati nella **Lezione 1**, ovvero quelli *di forza*, vi sono altre tipologie di affrancamenti: quelli *di lunga e di posizione*.

3.1 L'affrancamento di lunga

Quando si possiedono molte carte in un seme è possibile che, dopo aver giocato ripetutamente in quel seme, le carte rimaste, anche se di basso rango, siano diventate vincenti, perché gli altri giocatori le avranno esaurite.

Gli affrancamenti di lunga dipendono da due fattori:

- La lunghezza massima che abbiamo in quel seme (quante carte ha la mano che ne ha di più)
- La *divisione* delle restanti carte

762
J9 **□** **1085**
AKQ43

Sud possiede 5 carte (+ 3 del morto) e 5 sono in mano ai difensori. Mentre incassa le 3 vincenti, Sud conta quelle che vengono giocate dai difensori. In questo caso, gli avversari hanno 3 e 2 carte per ciascuno¹. Ora, essendo le ultime carte rimaste, **43** sono affrancati e, quindi, vincenti.

¹Si dice che i *resti* sono 3-2 (tre due)

3. Affrancamenti di lunga e di posizione

Attenzione

Per effettuare un affrancamento di lunga è necessario che vi sia almeno una situazione favorevole!

62
? □ ?
AKQ4

Sarà possibile affrancare il 4? No, perché noi abbiamo 6 carte e gli avversari 7: anche con la divisione più favorevole nelle mani avversarie (4-3), uno degli avversari supererà il 4 al quarto giro.

Con la seguente figura:

653
? □ ?
AKQ742

Siate ottimisti e giocate **AKQ**! La sola distribuzione che vi impedisce di affrancare tre prese è la 4-0, estremamente improbabile. Ricordatevi, infatti, la seguente regola:

Regola 8: Regola della distribuzione dei resti

Le distribuzioni dei resti più probabili sono quelle con disparità minima, seguite da quelle con divisioni pari (se le carte rimanenti sono pari) o disparità leggermente maggiore. Quindi:

| N° | 1 ^a | 2 ^a |
|----|----------------|----------------|
| 5 | 3-2 | 4-1 |
| 6 | 4-2 | 3-3 |
| 7 | 4-3 | 5-2 |
| 8 | 5-3 | 4-4 |

I colori lunghi sono sempre sorgenti di prese, anche quanto molto poveri di onori:

109762
KJ □ AQ
8543

La *linea N-S*², giocando due volte il colore, affrancherà ben tre prese, nonostante non possieda nemmeno un Onore!

Capite ora il perché della **Regola 1**? L'attacco è un'occasione per tentare un affrancamento di lunga. Ricordatevi, però, che anche queste vincenti necessitano di *rientri* o *collegamenti* per essere incassate.

²Nel bridge si indica con *linea* una coppia