

---

**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

**7 6 2**  
**J 9    □    10 8 5**  
**AKQ 4 3**

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 ciascuno<sup>1</sup>. Ora, essendo le ultime carte rimaste, **43** sono affrancati e, quindi, vincenti.

#### Attenzione

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

**6 2**  
**?    □    ?**  
**AKQ 4**  
**1**

<sup>1</sup>Si dice che i *resti* sono 3-2 (tre due)

### 3. Affrancamenti di lunga e di posizione

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°	Resti	
	1 <sup>a</sup>	2 <sup>a</sup>
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*<sup>2</sup>, giocando due volte il colore, affrancherà ben tre prese, nonostante non possieda nemmeno un Onore! Capite ora il perché della **Regola 3**? 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.

<sup>2</sup>Nel bridge si indica con *linea* una coppia

## 3.2 Affrancamento di posizione

L'affrancamento di posizione è un tipo di affrancamento che richiede, invece che una distribuzione dei resti favorevoli, una posizione di Onori favorevole.

Tutte le volte che un onore al momento non è vincente, ma potrebbe fornire una presa, non giocatelo direttamente:

### Regola 9: Per l'affrancamento di posizione

Posizionatevi dalla parte opposta e giocate *verso* quell'onore, in modo da utilizzarlo in terza posizione; se la carta superiore è in mano all'avversario che gioca per secondo, la manovra avrà successo e il vostro onore vincerà la presa, se invece è in mano al quarto... pazienza

L'esito è, quindi, dipendente dalla posizione degli onori degli avversari.

Vi sono due manovre di affrancamento di posizione:

- L'impasse consiste nel giocare verso un onore protetto da una carta superiore:

AQ  
□  
43

Per fare due prese giocate il 3 verso la Dama: vincerete tutte le volte che Ovest ha il Re.

- L'expasse consiste nel giocare verso un onore non protetto da una carta superiore:

Q65  
□  
A43

Per fare due prese, giocate il 3 verso la Dama, nuovamente, vincerete tutte le volte che Ovest ha il Re. Non ha senso, invece, partite di Dama: Est coprirà con il Re, se lo possiede, impedendovi di fare presa. Se invece il Re è in mano Ovest, farà una presa mangiando un onore, invece che delle cartine, e a voi non resterà nessuna presa affracata.

## 3.3 Per i difensori

Per difendersi dall'affrancamento di lunga è necessario possedere una *tenuta*<sup>3</sup>: una figura o una singola carta con cui un giocatore, da solo o in collaborazione con le carte del compagno, si oppone ad un affrancamento:

<sup>3</sup>Detta anche *arresto*, *retta* o *fermo*

### 3. Affrancamenti di lunga e di posizione

87  
9432    □    QJ  
AK1065

Nonostante la Dama e il Fante di Est cadano sotto Asso e Re e il 10 si affran-  
chi, il 9 di Ovest è una tenuta perché non permette l'affrancamento immediato  
del 6 e del 5.

Quindi, fondamentale:

#### Regola 10: Mantenere le tenute

SE VEDETE UN COLORE LUNGO AL MORTO E PENSATE CHE IL COMPAGNO ABBIA MENO  
CARTE DI VOI, NON SCARTATENE NEMMENO UNA

Non è, invece, sempre possibile difendersi dagli affrancamenti di posizione,  
ma vi è una regola di comportamento:

#### Regola 11: Onore su onore e piccola su piccola

IN SECONDA POSIZIONE, GIOCATE PICCOLA SE L'AVVERSARIO HA INIZIATO CON UNA  
PICCOLA, COPRITE INVECE IL SUO ONORE SE HA INIZIATO CON UN ONORE

Questo sacrificio conviene perché si può affrancare una presa per la propria  
linea:

AQ94  
K83    □    1072  
J65

Se Sud inizia con il J, Ovest deve mettere il  
K, seguendo la regola. In questo modo, il 10 di  
Est farà una presa. Se non coprisse, allora Sud  
farebbe tutte le prese: dopo aver fatto presa con  
il J, giocherebbe piccola alla Q e poi l'Asso,  
facendo cadere il K e affrancando di lunga il 4.

## Esercizi

**K 8 5**  
□  
**7 6 3**

Come giocate questa  
figura?

**A K J 4**  
□  
**7 3**

Come giocate questa  
figura?

**8 6 3**  
□  
**A Q J**

Come giocate questa  
figura?

**A 6 5 3**  
□  
**Q J 10 9**

Come giocate questa  
figura?

**A Q 5 3**  
□  
**J 10 9 4**

Come giocate questa  
figura?

**A J 5 3**  
□  
**K 10 9 2**

Come giocate questa  
figura?