

## IL SISTEMA DICHIARATIVO DEI ROBOT GIB

In generale, i robot GIB di BBO utilizzano il Sistema Standard BBO 2/1 di seguito descritto. E' sempre possibile cliccare su qualsiasi dichiarazione effettuata dal robot GIB per averne l'esatta spiegazione e posizionare il mouse sulla dichiarazione che intendete effettuare per sapere come tale dichiarazione sarà interpretata dal robot GIB. In appendice A è presente un glossario per aiutarvi a meglio comprendere queste spiegazioni.

### CARATTERISTICHE PRINCIPALI DEL SISTEMA:

- 5° NOBILE
- MIGLIOR MINORE
- 2 su 1 FORZANTE A MANCHE
- 2 ♣ FORTE
- 2♦ 2♥ 2♠ SOTTOAPERTURE

### CONSIDERAZIONI SUL PUNTEGGIO E VALUTAZIONE DELLA MANO

#### Punti onore vs Punti totali

Gib utilizza entrambi i metodi per contare i punti: "HCP" (A=4, K=3, Q=2, J=1) e "Total points" (HCP+3 in caso di presenza di una chicane; HCP+2 in caso di presenza di un singolo; HCP+1 in caso di presenza di un doubleton, ma nel caso in cui nei colori corti è presente un onore il punteggio della mano è ridotto di un punto. Il robot GIB generalmente forza a manche se ritiene che nella linea ci siano almeno 25 punti (intesi come "Punti Totali") .

### COME DIFENDE GIB

E' difficile descrivere con precisione come difende GIB. Non utilizza le stesse regole e linee guida alle quali siamo abituati, ma segue invece una metodologia "empirica": simula una serie di mani coerenti con la dichiarazione utilizzando una analisi a doppio morto per individuare il risultato medio di ciascuna giocata e seleziona la migliore giocata. Talvolta questa simulazione porta allo stesso risultato della giocata effettuata da un giocatore "umano", ma ciò non accade sempre. Quando deve scegliere la carta tra giocate equivalenti, GIB seleziona quella basata sulle convenzioni di gioco ("Signalling Conventions").

GIB non interpreta i vostri segnali, ma utilizza simulazioni basate sulla dichiarazione. Ad ogni modo, assume che l'attacco di onore provenga da una sequenza.

GIB di solito attacca passivamente nei contratti a SA (vedi il libro [Winning Notrump Leads](#) per comprenderne le motivazioni). Non date per scontato che l'attacco di GIB provenga dal colore più lungo; per questo stesso motivo, spesso GIB non ritorna nel vostro colore di attacco come normalmente farebbe un "umano".

Nei contratti a colore GIB attacca frequentemente di singolo o di doubleton per cercare di ottenere il taglio. E' questa la ragione per la quale GIB attacca anche nel colore dichiarato dall'avversario (Vedi il libro [Winning Suit Contract Leads](#) per capire come attacca GIB nei contratti a colore).

L'attacco di onore è parte di una sequenza. Dalla figura AKx attacca di K, mentre da AK secchi attacca di A.

Da un colore lungo attacca con la quarta carta, ma come già detto non attacca sempre dal proprio colore lungo.

Da tre cartine attacca con la carta più alta a SA (cima di nulla), e con la più piccola nei contratti a colore.

GIB, quando scarta, non utilizza alcuna convenzione. Cerca solo di scartare "in sicurezza" per non regalare prese al dichiarante. Controgiocondo in un contratto a colore di solito scarta dal colore corto se dispone ancora di atout, in caso contrario tende a scartare dal colore più lungo in quanto ritiene questo scarto più sicuro.

### Sull'attacco del compagno si comporta in questo modo (gradimento / rifiuto)

- Con Asso o K gioca una carta alta
- Con la Donna, gioca una carta alta se il morto scende con A o K
- In tutte le altre situazioni gioca una carta bassa

Quando tenta di vincere la presa in terza posizione gioca la carta più bassa della sequenza. Negli altri casi dà il conto della carta (alta con un numero di carte pari); una eccezione è quando è in presenza di un doubleton e dispone di due carte equivalenti. In questo caso gioca una carta scelta a caso.

## DICHIARAZIONE

Approccio di base:

APERTURE:

1♣	Può essere 3° se in 4333. La risposta di 2♣ è forzante un giro
1♦	Può essere terzo solo in caso di 4432 col doppio di fiori, altrimenti 4°. Con la 4-4 minore apre di 1 Quadri. Come su 1 Fiori, l'appoggio a livello 2 è forzante un giro.
1♥ 1♠	Normalmente Quinto in tutte le posizioni. L'appoggio diretto mostra 7-10 punti. 1SA è forzante e 2SA Jacoby (ossia fit 4° forcing manche). I salti a livello 4 sono splinter
1NT	Bilanciata 15-17, anche con quinte nobili. GIB considera però 17 con la quinta nobile come se fossero 18.
2♣	Forte e generico. Almeno 22 punti onori.
2♦ 2♥ 2♠	Sottoaperture deboli, non solide come suggeriva il vecchio stile ma sempre con un colore dignitoso.
2NT	Bilanciata 20-21, anche con quinte nobili.

Risposte e successive dichiarazioni:

- L'apertura a colore seguita dal salto a livello 3 mostra la monocolori di 17-20 punti.
- La ripetizione del nobile dopo una risposta 2-1 del compagno non promette la sesta.

Dichiarazioni competitive

- L'intervento a livello 1 mostra la quinta e 8-17 punti. Di rado, GIB può intervenire con la quarta nobile molto bella e una mano decente.
- GIB utilizza la Legge delle prese totali.
- Fino al livello di 4♥ il contro è sempre informativo e non punitivo
- GIB gioca support double fino al livello di 2 Cuori (e potrebbe farlo anche con il Re secondo).
- Salti deboli, aggressivi, con 3-9 punti.
- Cappelletti contro l'apertura di 1SA avversario
- Lebensohl dopo l'apertura di 1SA del compagno, dopo il contro alle sottoaperture, e dopo il rever del compagno.
- Michaels cue bid, ossia: dopo una sottoapertura nobile a livello 2, la surlicita a livello 4 mostra la bicolore minore forte, mentre 4SA sarebbe più debole.
- 2SA per i minori (quando è in prima GIB la utilizza solo con mani di forza media, per esempio con xx-KQxxxx KQxxx, ma quando è in zona interviene con mano più forte)
- Difesa contro il 2SA per i minori: colore più basso = appoggio limite o più (GIB la gioca ma non la allerta)
- 1SA Sandwich (solo se si è passati di mano)
- Truscott dopo il contro su apertura del compagno (nota anche come Jordan)
- Western Cue bid (GIB non le allerta) (La Western Cue bid è la richiesta di fermo per giocare a SA che si effettua surlicitando il colore avversario)
- 

Altre convenzioni e trattamenti

- Quarto colore forcing manche, anche a livello 1 nella sequenza 1♣-1♦-1♥-1♠. 1♣-1♦-1♥-2♠ mostra le picche con mano forcing manche
- [Roman Key Card Blackwood](#). Ossia richiesta d'assi a 5 carte chiave. Non usa quasi mai la convenzione Gerber, ma risponderà in maniera appropriata se interrogato.
- [Salti \(Soloway\) forti](#) da chi non è passato di mano, salto in atout da chi è passato di mano.
- [Reverse Drury](#) da passati di mano nelle dichiarazioni senza interferenze.

## Note

- GIB è abbastanza aggressivo se le impostazioni sono quelle base. Gli piace surcontrare, quindi si richiede attenzione con le difese.
- La situazione di zona non cambia di molto le decisioni di GIB per quanto concerne l'apertura e l'intervento. Tende a considerarla solo quando pensa di tenere un contro o per le difese dal livello 4 in su. Alcune iniziative licitative, come per esempio la decisione di utilizzare le Michaels o il 2SA per i minori, tengono esplicitamente in considerazione la situazione di zona; l'utilizzo di tali convenzioni è deciso caso per caso e quindi non c'è una regola generale.

## Convenzioni che GIB non usa

- 3SA Gambling
  - Namyats
  - Bergen o Reverse Bergen
  - DONT
  - Puppet Stayman
- 

## Tentativi di manche 'due su due'

Dopo un appoggio al livello di due in un nobile, GIB gioca i tentativi di manche 'due su due'

- Il primo gradino (1♥-2♥-2♠, 1♠-2♠-2SA) è un tentativo di manche che mostra un colore corto non specificato. Il rispondente può licitare il primo gradino disponibile (2SA o 3♣) per conoscere il colore corto. L'apertore licita il suo colore corto o riporta nel nobile se il colore corto coincide con il gradino licitato.
  - Qualsiasi altra licita al di sotto del livello di tre del nobile, mostra un tentativo di manche da una lunga, vale a dire almeno tre carte onorate. Dopo 1♥-2♥, 2SA è un tentativo di manche da una lunga a picche (dal momento che 2♠ avrebbe mostrato un tentativo di manche da corta).
  - 3 nel nobile è un tentativo di manche che mostra circa 17 punti senza singoli o vuoti (GIB effettua raramente tale licita in quanto avrebbe aperto probabilmente di 1SA).
- 

## Roman Keycard Blackwood (RKCB)

La RKCB si effettua licitando 4SA che, a differenza della normale Blackwood, chiede le "carte chiave" invece degli Assi. Le carte chiave sono sempre 5 - i 4 Assi più il re di atout del fit accertato. In mancanza di fit accertato, la quinta carta chiave sarà il Re nel colore licitato per ultimo.

Risposte al 4SA **RKCB 0314**:

- 5♣ **0 o 3** carte chiave
- 5♦ **1 o 4** carte chiave
- 5♥ **2 o 5** carte chiave, **senza la Dama** di atout nel colore del fit
- 5♠ **2 o 5** carte chiave **con la dama di atout** nel colore del fit
- 5SA Un numero pari di carte chiave più un vuoto non specificato
- 6x Un numero dispari di carte chiave più un vuoto. Se il 6x è al di sotto del colore del fit, il vuoto sarà nel colore licitato. Se il 6x è il colore del fit, il vuoto sarà in colore più alto del colore di atout

Dopo le risposte di 5♣ e 5♦, per chiedere la Dama di atout si licita il primo gradino non coincidente con l'atout. Su cui:

- Se si licita il colore di atout al minimo livello si nega la dama di atout.
- Se si licita un nuovo colore si promette la Dama di atout e il Re nel colore licitato.
- Se si licita 5SA si promette la Dama di atout e si nega un Re laterale licitabile al di sotto del livello dell'atout.

Se in seguito chi ha licitato 4SA licita 5SA (a prescindere se è stata chiesta la Dama di atout) è una richiesta di Re specifica. Se si licita 5SA, si promette di avere sulla linea tutte le carte chiave più la Dama di atout. Su cui:

- Il rispondente è autorizzato a licitare il grande slam se ritiene di realizzare 13 prese.
- Se il rispondente alla RKCB possiede un Re in un colore di rango inferiore al fit, liciterà tale colore al livello di 6. Se ha più di un Re, liciterà il Re nel colore di rango inferiore.
- Negli altri casi il rispondente al 4SA RKCB riporterà a 6 nel colore di atout.

**DOPI** dopo interferenza:

- Se gli avversari interferiscono sul 4SA (sia che si tratti di una RKCB o di una normale Blackwood) si gioca la convenzione DOPI (Double=0 - Passo 1).
- Il contre mostra 0 carte chiave (o 0 assi se si gioca la Blackwood normale), mentre il passo mostra 1 carta chiave (o 1 asso, se si gioca la Blackwood normale).

---

## Dopo l'apertura di 1SA

Se gli avversari interferiscono con 2♣ (**Cappelletti** monocolor non specificata), il Contre è Stayman e le altre licite come illustrato sotto. Se gli avversari interferiscono con il contre, si licita da sistema. Sulle altre interferenze si usa la **Lebensohl**.

- 2♣ **Stayman** (si mostra almeno un nobile quarto o una mano limite a SA).
  - 2♦ Nega quarte nobili, su cui
    - 2♥/2♠ Invitante con la quinta nel colore licitato e la quarta nell'altro nobile
    - 2NT Invitante (non promette quarte nobili)
    - 3♣/3♦ 5+ carte. Forzante a manche (FM)
    - 3♥/3♠ **Smolen** (FM con la quarta licitata e la quinta nell'altro nobile)
    - 4NT Invitante a 6SA.
  - 2♥ 4 cuori (può avere la quarta di picche)
    - 2♠ Invitante con la quarta di picche
    - 2NT Invitante, nega la quarta di picche
    - 3♣/3♦ 5+ carte. FM
    - 3♥ Invitante
    - 3♠ Tentativo di slam **Convenzionale** con 4+ cuori, di solito bilanciato
    - 4♣/4♦ Splinter (singolo o vuoto nel colore licitato, 4+ cuori, interesse a slam)
    - 4SA Invitante per 6SA
  - 2♠ 4 picche (nega la quarta di cuori)
    - 2SA Invitante (non promette la quarta di cuori)
    - 3♣/3♦ 5+ carte. FM
    - 3♥ Tentativo di slam **Convenzionale** con 4+ picche, di solito bilanciato.
    - 3♠ Invitante
    - 4♣/4♦/4♥ Splinter (singolo o vuoto nel colore licitato, 4+ picche, interesse a slam)
    - 4SA Invitante per 6SA
- 2♦ **Jacoby** Transfer (promette 5+ cuori). L'apertore di solito licita 2♥, ma può "superaccettare" con il max e la quarta di cuori. Dopo 2♥:
  - 2♠ 5+ cuori, 5+ picche, invitante a manche.
  - 2SA Esattamente 5 cuori, invitante a manche.
  - 3♣/3♦ 5+ cuori, 4+ carte nel colore licitato. Forzante a manche.
  - 3♥ Invitante con 6+ cuori
  - 3NT Esattamente 5 cuori. Scelta di manche (4♥ or 3SA).

- 3♠/4♠/4♦ Splinter (6+ cuori, singolo o vuoto nel colore licitato, interesse a slam)
- 4♥ 6+ cuori, senza singoli o vuoti, leggero interesse a slam
- 4NT Esattamente 5 cuori. Invitante per 6♥ o 6SA
- 5NT Scelta di slam (6♥ o 6SA)
- 2♥ **Jacoby Transfer** (promette 5+ picche). L'apertore di solito licita 2♠, ma può "superaccettare" con il max e la quarta di picche. Dopo 2♠:
  - 2NT Esattamente 5 picche, invitante a manche.
  - 3♠/3♦ 5+ picche, 4+ carte nel colore licitato. Forzante a manche.
  - 3♥ 5+ picche, 5+ cuori. Forzante a manche.
  - 3♠ Invitante con 6+ picche
  - 3NT Esattamente 5 picche. Scelta di manche (4♠ or 3SA).
  - 4♠/4♦/4♥ Splinter (6+ picche, singolo o vuoto nel colore licitato, interesse a slam)
  - 4♠ 6+ picche, senza singoli o vuoti, leggero interesse a slam
  - 4NT Esattamente 5 picche. Invitante per 6♠ or 6SA
  - 5NT Scelta di slam (6♠ o 6SA).
- 2♠ **Stayman per i minori** (Di solito almeno la 5-4 nei minori, forzante a manche)
  - L'apertore se la possiede licita una quarta minore, ma può licitare 2SA con la 3343 o la 3334.
  - Se la licita successiva del rispondente è di 3 in un nobile, promette il singolo o il vuoto in quel colore ma non necessariamente interesse a slam
- 2NT **Trasferimento** in un minore (Promette 6+ fiori. L'apertore deve licitare 3♣)
  - Se la licita successiva del rispondente è di 3 in un nobile, promette il singolo o il vuoto in quel colore ma non necessariamente interesse a slam
  - Se il rispondente licita 3SA mostra un leggero interesse a slam (di solito bilanciato).
  - Il 4SA del rispondente è RKCB
- 3♣ **Trasferimento** in un minore (Promette 6+ quadri. L'apertore deve licitare 3♦)
  - Se la licita successiva del rispondente è di 3 in un nobile, promette il singolo o il vuoto in quel colore ma non necessariamente interesse a slam
  - Se il rispondente licita 3SA mostra un leggero interesse a slam (di solito bilanciato).
  - Il 4SA del rispondente è RKCB
- 3♦/3♥/3♠ **Singolo** o vuoto nel colore licitato, almeno 4 carte negli altri tre colori, nega quinte nobili, forzante a manche
- 3NT Signoff
- 4♣ Gerber
- 4♦ **Texas Transfer** (Promette 6+ cuori, l'apertore deve licitare 4♥)
  - Se il rispondente licita un nuovo colore è cuebid.
  - Il 4SA del rispondente è RKCB.
- 4♥ **Texas Transfer** (Promette 6+ picche, l'apertore deve licitare 4♠)
  - Se il rispondente licita un nuovo colore è cuebid.
  - Il 4SA del rispondente è RKCB.
- 4NT Invitante a 6SA
- 5NT Invitante a 7SA

## Dopo apertura di 2SA

- 3♣ **Stayman** (promette almeno una quarta nobile)
  - 3♦ senza quarte nobili
  - 3♥/3♠ **Smolen** (FM con la 4° nel colore licitato e la 5° nell'altro nobile)
  - 4♠/4♦ 5+ carte. Interesse a slam
  - 4♥/4♠ Conclusivo
  - 4NT Invitante a 6SA
  - 3♥ 4 cuori (può anche avere 4 picche)
    - 3♠ Tentativo di slam **Artificiale** con 4+ cuori
    - 3NT Scelta di manche (4♠ o 3SA). Promette 4 picche.
    - 4♠/4♦ 5+ carte. Interesse a slam
    - 4NT Invitante a 6SA
  - 3♠ 4 picche (nega 4 cuori)
    - 3NT Conclusivo (promette 4 cuori)
    - 4♠/4♦ 5+ carte. Interesse a slam.

- 4♥ Tentativo di slam **Artificiale** con 4+ picche
  - 4NT Invitante a 6SA
- 3♦ **Jacoby** Transfer (promette 5+ cuori). L'apertore di solito licita 3♥, ma può "superaccettare" con il max e l'appoggio quarto. Dopo 3♥:
  - 3♠ 5+ cuori, 5+ picche, interesse a slam
  - 3NT Esattamente 5 cuori. Scelta di manche (4♥ o 3SA)
  - 4♣/4♦ 5+ cuori, 4+ carte nel colore licitato, FM
  - 4♥ Leggero tentativo di slam con 6+cuori
  - 4NT Esattamente 5 cuori. Invitante a 6♥ o 6SA
  - 5NT Scelta di slam (6♥ o 6SA)
- 3♥ **Jacoby** Transfer (promette 5+ picche). L'apertore di solito licita 3♠, ma può "superaccettare" con il max e l'appoggio quarto. Dopo 3♠:
  - 3NT Esattamente 5 picche. scelta di manche (4♠ o 3SA)
  - 4♣/4♦ 5+ picche, 4+ carte nel colore licitato, FM
  - 4♥ 5+ picche, 5+ cuori, scelta di manche (4♥ o 4♠)
  - 4♠ Leggero tentativo di slam con 6+ picche
  - 4NT Esattamente 5 picche. Invitante a 6♠ o 6SA
  - 5NT Scelta di slam (6♠ o 6SA)
- 3♣ **Minor Suit Stayman** (di solito almeno lat 54 nei minori, forzante a manche)
  - L'apertore se la possiede licita una quarta minore. Altrimenti licita 3SA.
  - Se la licita successiva del rispondente è di 4 in un nobile, promette il singolo o il vuoto in quel colore
- 3NT Conclusivo
- 4♣ Gerber
- 4♦ **Texas** (Promette 6+ cuori, l'apertore è obbligato a licitare 4♥)
  - Se il rispondente licita un nuovo colore è cuebid.
  - 4NT come seconda licita del rispondente è RKCB.
- 4♥ **Texas** Transfer (Promette 6 + picche, l'apertore è obbligato a licitare 4♠)
  - Se il rispondente licita un nuovo colore è cuebid.
  - Il 4SA del rispondente è RKCB.
- 4NT Invitante a 6SA
- 5NT Invitante a 7SA

## Cambi di colore a salto in risposta "Soloway"

GIB utilizza in risposta i cambi di colore a salto di tipo "Soloway" da non passati di mano e senza interferenze. Questo cambio di colore a salto mostra uno dei seguenti tipi di mano:

1. Colore solido rilicitabile, 17+ punti totali, 4+ controlli (A=2, K=1), senza quarte laterali
2. Colore solido, 17+ punti totali, 4+ controlli, può contenere una quarta laterale
3. Colore rilicitabile, 18+ PO, 4+ controlli, distribuzione 5332 o 6322.
4. Colore rilicitabile, 17+ PO, 4+ controlli, appoggio quarto nel colore dell'apertore

L'apertore può ripetere il proprio colore per mostrare almeno la sesta, appoggiare il rispondente o licitare la RKC Blackwood con l'appoggio almeno terzo, licitare un colore laterale negando in questo modo il fit e mostrare almeno KQ nel colore, o licitare a SA al minimo livello per mostrare altri tipi di mano.

Chi effettua il cambio di colore a salto descrive la propria mano con la licita successiva:

- Con le mani di tipo 1 o 2, ripete il colore, conclude a manche a salto con il minimo e un colore solido (notare che con la mano di tipo 2 non mostra mai il colore laterale).
- Con la mano di tipo 3, licita a SA o licita la manche a SA.
- Con la mano di tipo 4, senza colori corti appoggia il colore dell'apertore o licita il proprio colore corto (questa è la ragione per cui non può mostrare mai il proprio colore laterale – un nuovo colore è una splinter con fit nel colore dell'apertore).

## Reverse Drury

GIB utilizza la one-way Reverse Drury su apertura in un nobile del compagno in terza o quarta posizione. la risposta di 2♣ mostra il fit almeno terzo e mano invitante (11-12 punti totali). Si utilizza solo senza interferenze; sul contre avversario si utilizza il 2SA Jordan/Truscott per mostrare l'appoggio limite, si surlicita se c'è un'interferenza e il 2♣ è naturale (debole dopo il contre, forzante un giro dopo interferenza).

Le repliche dell'apertore sono le seguenti:

- 2♦ Apertura piena, invitante a manche e mano di normale distribuzione.
- 2 nel nobile di apertura Mano senza apertura, esclude la manche.
- Nuovo colore non a salto 4+ carte nel colore, meno di 18 punti totali.
- Salto semplice in un colore 18+ punti totali e il singolo nel colore.
- Doppio salto in un colore 18+ punti totali e il vuoto nel colore.
- 2SA distribuzione 5332, forzante un giro, meno di 18 punti totali.
- 3NT distribuzione 6322, forzante un giro, meno di 18 punti totali.
- 3M 18+ punti totali, bilanciata.
- 4M A giocare, nessun valore extra.

# Metodo di descrizione licitativa di GIB

## Caratteristiche di una mano

GIB descrive le mani utilizzando al suo interno le seguenti caratteristiche:

- Punti onore (PO) secondo la scala 4321
- Punti totali = PO + punti da corta (vuoto=3, singolo =2, doubleton=1 – sottrarne uno per ogni colore corto contenente punti onore)
- Lunghezza dei colori
- [Qualità](#) dei colori
- Totale perdenti
- [Fermi](#) nei colori
- [Onori maggiori](#) mostrati o negati in ogni colore

## Qualità dei colori

### **3-carte**

esattamente 3 carte

### **4-carte**

esattamente 4 carte

### **licitabili**

5+ carte, o 4 carte + 3 dei 5 onori o Asso o Re

### **rilicitabile**

licitabile + 1 carta

### **rilicitabile due volte**

rilicitabile + 1 carta

### **rilicitabile forte**

rilicitabile 2 volte con 4 o 5 onori o AKQ

### **6 carte solide**

AKQ10xx or AKQJxx

### **7 carte solide**

AKQxxxx

### **8 carte solide**

AKJxxxxx or AKxxxxxxx o meglio



## Fermi

### senza fermo

nessuna delle combinazioni sottostanti

### mezzo fermo

lunghezza + PO = 4 (Qx or Jxx)

### probabile fermo

lunghezza + PO (Kx o Qxx) (somma almeno 5)

### fermo

A, QJx, 5+ PO, o lunghezza + PO (somma almeno 6)

### doppio fermo

lunghezza + PO (somma almeno 8)

## Onori

Cue bid, risposte alla Blackwood e qualche altra licita (per es. appoggio con tentativo di manche a colore) indicano o negano varie combinazioni di onori in un colore. GIB spiega questo concetto descrivendo il minimo degli onori che può avere e/o gli onori negati. Per esempio, se durante le cue bid salta il gradino del 4♣ per licitare 5♦, mostra l' **A♦ e non l'A♣**.

Quando mostra una combinazione di onori, potrebbe anche avere ulteriori valori. GIB per calcolare il valore degli onori usa una scala a base **8-4-2-1**: Asso = 8, Re = 4, Dama = 2, Fante = 1. Se mostra KQ in un colore, la somma è 4+2 = 6, ma questo è il minimo che possiede; se invece avesse l'Asso, varrebbe 8 da solo. Tutto questo è simile alla vecchia valutazione di combinazioni di onori definita "prese rapide" (A e KQ quando mostra qualche combinazione di onori, potrebbe essere migliore ed essere considerate come 1 presa rapida).

---

## Come sono utilizzate queste caratteristiche

Queste caratteristiche sono utilizzate nelle regole licitative in due modi:

1. La mano del robot, più quanto mostrato dagli altri giocatori, è in linea con i requisiti della licita? Questo è il *criterio*.
2. La licita che tipo di mano mostra? Questa è definita *specificica*.

Si potrebbe pensare che sia la stessa cosa (se prevede un colore quinto, deve sempre mostrare un colore quinto o più), ma non sempre è così. Per esempio la Stayman può essere utilizzata in varie mani e quindi non descrive qualcosa di specifico. Quando il criterio incorpora quanto già mostrato dal compagno, per il software è difficile dedurre da questo le specifiche e quindi sarà necessario immetterle in modo esplicito.

Quando durante una partita con i robot si passa il mouse su una licita, la descrizione è prodotta secondo le specifiche di tutte le regole in linea con la licitazione.

---

## Descrizioni derivanti da regole multiple

Può capitare che risultino due regole licitative diverse nella stessa licita. Per esempio, se il compagno apre di 2 debole, si potrebbe saltare a manche con mano debole e appoggio quarto (questo tipo di licita è basata sulla Legge delle prese totali), oppure anche con l'appoggio di due carte e mano forte (perchè si considera di poter realizzare il contratto). Quando si combinano regole come questa, si utilizza il criterio minimo di ogni caratteristica mostrata.

Nell'esempio appena mostrato, la regola per le mani deboli mostra: **punti totali = 4+**, **lunghezza = 4+**, mentre la regola per le mani forti mostra: **punti totali = 16+**, **lunghezza = 2+**. GIB non è in grado di descrivere una mano specificando "*questo o quello*" e quindi mostrerà il denominatore comune minore di ogni caratteristica: **4+ punti totali, 2+ carte**. Questo significa che la mano contiene almeno 4 punti e come minimo l'appoggio di due carte, anche se non può avere il minimo di entrambi allo stesso tempo. Purtroppo non c'è modo di sapere se è questo quello che si intende.

---

## Descrizioni derivanti da licite multiple

Quando un giocatore durante la licita ha effettuato licite multiple, ognuna di esse contribuisce a fornire specifiche ed esse risultano da una combinazione che considera il massimo di ogni caratteristica. Quindi se un giocatore effettua una licita che mostra 5+ cuori e in seguito effettua una licita che ne mostra solo quattro, risulterà ancora che ne ha mostrate 5+.

---

## Descrizioni contenenti caratteristiche collegate

Talvolta capiterà di vedere descrizioni che potrebbero risultare confuse come per es. **5+ ♦, 3-carte a ♦**. La domanda sorge spontanea: come è possibile che allo stesso momento ci sia un colore terzo e avere 5+ carte?. La spiegazione è che si tratta di due differenti caratteristiche: **5+** è da intendersi come caratteristica di lunghezza, mentre **3-carte** come caratteristica di **Qualità**. Anche se esse sono in relazione (un colore quinto è sempre almeno licitabile), GIB quando descrive una mano non tiene conto di questa relazione. Se una licita mostra la lunghezza del colore, mentre un'altra mostra solo la qualità del colore, la descrizione finale le mostrerà entrambe come se fossero mostrate dalle rispettive licite. Come affermato in precedenza, l'intento è quello di ottimizzare ogni caratteristica tenendo conto delle molteplici licite che mostrano quella caratteristica ma le differenti caratteristiche non sono riconciliate anche se sono in relazione.

---

## Perchè le mani del robot non sempre corrispondono alla descrizione?

Quando un giocatore gioca a bridge non si limita a licitare in modo meccanico; il giocatore per trovare licite migliori ricorre alla propria valutazione o cerca di colmare le lacune del proprio sistema. Sarebbe bello poter far valutare GIB in questo modo ma si tratterebbe di un'intelligenza artificiale piuttosto avanzata. Come accade con vari programmi per computer legati al gioco (per esempio programmi di scacchi che battono regolarmente i grandmaster), la brutta potenza di calcolo è sostituita dal ragionamento. Molte delle regole di GIB consentono di mettere in campo le *simulazioni*.

GIB inizia cercando la licita corrispondente tra le proprie regole licitative (questa è definita "licita da libro"). Se sono consentite le simulazioni, il programma allora effettua alcune modifiche alla propria mano (aggiungendo una carta a ogni colore, aggiungendo/sottraendo alcuni punti totali) trovando in questo modo la licita da libro per tali mani simili. In seguito distribuisce la carte agli altri giocatori in modo tale che siano coerenti con il resto della licitazione. Per ogni mano e licita possibile il programma fa due cose:

1. Determina come probabilmente proseguirà la licita se effettua una determinata licita (per evitare una complessità esponenziale, il programma per la prosecuzione considera solo licite da libro e non cosa accadrebbe con le simulazioni successive), e
2. Calcola il risultato a doppio morto del contratto finale determinato nella fase 1.

In seguito il programma seleziona la licita il cui valore previsto sia il maggiore rispetto alle mani degli altri giocatori. Questo tiene in considerazione il tipo di conteggio usato; in questo modo si può ragionare in termini di regole generali tipo "quando si gioca a squadre e si è in zona le manche devono essere chiamate in modo più aggressivo". La descrizione che appare è frutto delle indicazioni fornite dalla licita scelta; tutto questo corrisponde alla regola standard sulle informazioni da fornire a bridge: si devono descrivere i propri accordi e non la mano reale.