

FEDERAZIONE ITALIANA GIOCO BRIDGE

---

Commissione Insegnamento



# CORSO QUADRI

Settembre 2017

# Lezione 1

## TEMPI E COMUNICAZIONI NEL GIOCO A SENZA

### Valutare i tempi

Nel gioco a Senza la domanda fondamentale che il Giocante si deve porre è la seguente: *“posso affrancare le prese che mi servono, prima che gli avversari ne affranchino abbastanza nei loro colori per battermi il contratto?”*

Molte volte si aprono tante strade e due o tre colori presentano potenziali affrancabili. Un atteggiamento superficiale porterebbe a dare una panoramica a mano e morto come se si facesse un inventario di magazzino (*qui ne faccio due, lì due o anche tre ...*) ma quasi mai ci sarà l'opportunità di svilupparli tutti.

I TEMPI sono essenziali (il gioco a Senza è una corsa) e va sempre tenuto presente che l'avversario, quando prende, continua a lavorare per affrancare il proprio colore lungo. Serve quindi una scelta immediata, a favore di quei colori che possono, da soli, produrre tutte le prese che servono.

Individuate immediatamente la *sorgente di prese*. Se ne avete due... scegliete quella che, da sola, vi basta anche se trovate cattive divisioni o onori fuori impasse:

<p>♠ 63 ♥ KJ105 ♦ AQ75 ♣ J83</p>	<table border="1" style="border-collapse: collapse; width: 40px; height: 40px; margin: auto;"> <tr><td style="text-align: center;">N</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">O E</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">S</td></tr> </table>	N	O E	S	<p>♠ AK ♥ Q6 ♦ KJ6 ♣ Q109762</p>	<p>Est gioca 3 NT, attacco a Picche. Vincenti: 2 Picche e 4 Quadri. Ci sono 3 affrancabili nel colore di cuori e 4 nel colore di fiori, ma è rimasto un solo fermo a Picche, quindi si devono scegliere le Cuori che si affrancano in</p>
N						
O E						
S						

un tempo solo, e non le Fiori, una strada cieca che vi porterebbe al down perché affrancare le fiori richiede due tempi.

Va tenuto presente che ogni volta che va in presa l'avversario lavorerà a proprio favore; questa consapevolezza vi guiderà nelle scelte:

<p>♠ A52 ♥ 62 ♦ K104 ♣ AJ1052</p>	<table border="1" style="border-collapse: collapse; width: 40px; height: 40px; margin: auto;"> <tr><td style="text-align: center;">N</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">O E</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">S</td></tr> </table>	N	O E	S	<p>♠ K876 ♥ AK ♦ QJ532 ♣ Q9</p>	<p>Est gioca 3NT, attacco 10♥ Ci sono 5 vincenti; i colori laterali offrono queste possibilità di affrancamento: - picche: una presa, se sono divise 3/3, cedendone una.</p>
N						
O E						
S						

- quadri: 4 prese, cedendo l'Asso.

- fiori: 4 prese, facendo l'impasse.

Ma c'è un solo tempo di vantaggio prima che il nemico sfondi a cuori, quindi dimentichiamoci le picche. Vediamo:

a) se cominciamo con le ♣, e l'impasse va male, siamo sotto: resteremo a 8 prese, perché non potremo più permetterci altre mosse. Se invece l'impasse va bene, potremo affrancare anche le quadri.

b) se cominciamo con le quadri, quando l'avversario rimanderà cuori avremo a disposizione in ogni caso 9 prese: 2♠, 2♥, 4♦, 1♣. Quindi...quadri!

Nota: quando muoviamo un colore fatto di carte equivalenti (KQJ...QJ10...) le prese che cediamo all'avversario *erano già sue in partenza*; quando invece facciamo un impasse, o cediamo una presa per affrancarne di lunga, stiamo dando all'avversario prese che *non aveva ancora a disposizione*.

### Valutare gli ingressi

Se la mano presenta un colore, affrancabile in tempo utile, che può dare da solo le prese che servono (o la maggior parte) tutto deve essere finalizzato all'affrancamento di quel colore, quindi...

- a) potendo vincere l'attacco in mano o al morto, scegliete *in base a quale sia il miglior modo di manovrare il colore da affrancare*
- b) assicuratevi che tale colore sia raggiungibile, una volta affrancato, con i necessari ingressi.

Di solito se si fronteggiano mani di pari punteggio il collegamento è facile, perché ognuna contiene carte alte. Se, come più frequentemente accade, c'è sproporzione di forze, abbiate cura di utilizzare in modo razionale i pochi ingressi della mano povera. Questa è una indicazione molto generale ma di fatto le "prese certe" vanno usate -oltre che per incassare- ad uso e consumo dei colori in cui c'è da lavorare:

♠ AQ7		♠ 86
♥ K84		♥ A32
♦ 875		♦ AQJ106
♣ 8763		♣ AK4
	5♥	

Est gioca 3 NT, attacco a Cuori. Per prima cosa si dovrà dedicare alle Quadri (ha 5 vincenti, e le quadri forniranno 4 o 5 prese a seconda che riesca o meno l'impasse) muovendo dal morto verso la mano. Quindi

sarebbe sciocco vincere l'attacco con l'Asso di Cuori e mettersi a pensare, dopo. Quindi: K♥, e Quadri al 10. Se l'impasse riesce si giocherà Picche per la Dama, cercando al contempo un altro ingresso (per rifare l'impasse a Quadri) e una presa.

♠ 973		♠ A642
♥ Q10		♥ AK4
♦ J73		♦ Q642
♣ KJ1073		♣ A2
	2♥	

Est gioca 1 NT, attacco Cuori. L'incasso delle Fiori, essenziale, può richiedere un ingresso (se l'impasse va male). L'unico è la Dama di Cuori.

Se, sull'attacco, il 10 resta in presa, Est deve ugualmente superare con un onore per conservare il collegamento "verso" Ovest. Poi giocherà Asso di Fiori e Fiori al 10, e qualunque cosa succeda il contratto è salvo.

## Qualche idea sulle percentuali

Avete in linea: ♦K65 + ♦AQ8432. Se, guardando questo colore, pensate "*qui, di sicure ne ho tre*" quando arriverete alla fine della conta vi sembrerà di essere lontanissimi dalla meta. Ragionate su 6 prese sicure, memorizzando che dovrete verificare strada facendo che ci sia una delle divisioni favorevoli (2-2, o 3-1).

**SIATE OTTIMISTI SE LA PROBABILITÀ DI INCASSARE L'INTERA LUNGHEZZA  
È ALTAMENTE PROBABILE**

Per le prese di lunga un minimo di nozioni sulle percentuali serve, almeno sulle lunghezze più frequenti:

- se hai un colore di 7 carte, troverai la 3/3 nel 36% dei casi (la 4/2 è il 48%)
- se hai un colore di 8 carte, troverai la 3/2 nel 68% dei casi (la 4/1 è il 28%)
- se hai un colore di 9 carte troverai la 2/2 nel 40% dei casi (la 3/1 nel 50%).

Quand'è che tutto ciò torna utile? Quando ad esempio giocate 3NT in Est, e l'attacco vi mette subito alle strette:

♠ AJ43		♠ KQ2
♥ 86		♥ Q103
♦ AQ752		♦ K3
♣ AQ		♣ 76432
	2♥	

Nord vince con l'Asso e ritorna a cuori, Est prova a inserire il 10 ma Sud vince con il fante e incassa altre due cuori, mentre Nord risponde. Nulla è perduto, per ora, ma cosa scartare dal morto? Non picche, quindi o 1

fiori e 1 quadri, o 2 quadri. Conservare le quadri significa augurarsi la divisione 3-3. Scartarne due e tenere la Q♣ significa invece augurarsi che l'impasse al K♣ vada bene. Le percentuali cosa dicono? Che la 3-3 di un colore è il 36%, l'impasse è il 50% .. quindi statisticamente è corretto scartare quadri e tenere la Dama di Fiori!

## L'”avversario pericoloso”: valutare chi non deve entrare in presa

A volte l'attacco non ci lascia completamente sguarniti, ma con un fermo di posizione, ossia un onore che “sopravvive” solo se non va in presa un preciso difensore. La definizione usata è “avversario pericoloso”, o “fianco pericoloso”:

♠ Q74		♠ AK2	Est gioca 3NT, l'attacco è Cuori, su cui Nord gioca il Fante. Est vince con la Dama, rimanendo con ♥7 + ♥K4; la figura è chiara: Sud ha attaccato da un colore capeggiato da A10. I colori di sviluppo, Fiori e Quadri, sono uguali; in entrambi manca il Re ed entrambi potrebbero fornire almeno 4 prese, anche qualora l'impasse andasse male.
♥ 76	N	♥ KQ4	
♦ AJ1097	O E	♦ Q8	
♣ Q103	S	♣ AJ985	
	2♥		

La differenza è importante: se l'impasse a quadri fallisce, mette in presa Nord (e un ritorno a Cuori da parte sua sarebbe mortale). Se l'impasse a Fiori fallisce mette in presa Sud, il quale nulla può fare di male al Re di Cuori: può scegliere di incassare l'asso, o giocare in un altro seme, ma il contratto è salvo. Quando si parla di “avversario pericoloso” si intende “quello che non deve entrare in presa”; e molte volte non coincide affatto con l'avversario che è lungo nel colore. Qui, le Cuori sono tutte in Sud... ma l'avversario pericoloso è Nord, che può giocare Cuori a suo favore.

## Lisciare l'attacco

A volte la soluzione per evitare che la difesa incassi la lunga è lisciare l'attacco per tagliare i collegamenti:

♠ 974		♠ AK32	Est gioca 3NT, l'attacco è cuori su cui Nord gioca il Re. Il colore da affrancare, Fiori, prevede un'impasse; se Est vince l'attacco e lascia girare la Q♣ manterrà il contratto se l'impasse riesce. Se il Re compare in Nord, il contratto sarà ancora salvo se il colore di cuori è diviso 4-4 (la difesa incassa 3 cuori e 1 fiori). Ma se il giocatore rifiuta di prendere al primo e al secondo giro di Cuori, e prende al terzo, ha buone speranze di mantenere il contratto anche con le cuori divise 5-3 o 6-2: anche se fallisse l'impasse a Fiori, Nord non avrà più cuori per dare la presa a Sud. Sempre che, come è ragionevole pensare, la lunga sia in mano a chi ha attaccato.
♥ 72	N	♥ A94	
♦ AK7	O E	♦ 985	
♣ AJ1063	S	♣ Q92	
	3♥		

Lisciare diventa inutile se il colore da affrancare rischia comunque di mettere in presa chi è lungo nel colore di attacco:

♠ 9642		♠ AK3	Ancora 3NT, attacco a cuori e Re di Nord. Tanto vale prendere subito: intanto l'impasse a Fiori, se va male, mette comunque in presa il difensore lungo a Cuori. Ma se le Fiori fossero composte diversamente, mancanti solo dell'Asso (10xx + KQJ9x), lisciare sarebbe ancora una manovra consigliabile, nella speranza che Nord abbia 2 o 3 carte a cuori e sia lui ad avere l'Asso di fiori.
♥ 76	N	♥ A94	
♦ AK65	O E	♦ 98	
♣ 1073	S	♣ AQJ92	
	3♥		

## Lezione 2

# VALUTAZIONI SULL'APERTURA

### Mani di 11 punti: passare o aprire?

Con le mani di punteggio leggero si devono fare alcune considerazioni prima di decidere se aprire o no. In una mano di 11 punti i "difetti" possono essere tanti:

**1. ci sono poche carte "di testa"** (le carte a punta, A e K, sono sempre più apprezzabili delle carte rotonde, Q e J, perché la loro possibilità di fare presa è più sicura e più rapida)

♠AKxx ♥xx ♦Axxx ♣xxx Questi sono 11 punti belli: 3 prese certe, qualunque sia il contratto finale.

♠Qxxx ♥K ♦QJxxx ♣QJx Difficile immaginare di peggio

**2. la mano è impura;** definiamo **pura** una mano in cui gli onori sono concentrati nei colori lunghi (quindi svilupperanno prese). Se ci sono molti punti fuori dalle lunghe la mano è **impura**, da svalutare. Ecco due mani estreme:

♠KQxx ♥xx ♦AQxx ♣xxx ci ritroveremo a dichiarare quadri e picche, e il compagno non resterà deluso di quanto gli portiamo nei due colori.

♠xxxx ♥KJ ♦Jxxx ♣AQ anche qui dovremmo dire quadri e picche. Il partner non può certo aspettarsi di trovare UN punto nei colori che stiamo mostrando.

**3. abbiamo colori non competitivi** (mancanza di maggiori). Avere la possibilità di incontro in un nobile è una buona premessa; trovando in mano al partner buon fit e qualche carta giusta si può fare manche con poco. Questo poco non basta né per 3NT né per 5♣ o 5♦. A volte i punti sono distribuiti tra i 4 giocatori, e un risultato possibile è "tutti passano"; di certo, se quella mano viene aperta da qualcuno, il contratto se lo aggiudicherà la linea che ha le Picche. Oppure le Cuori, se nessuna linea ha 8 picche. Quindi evitate il rischio di *aprire con 11 per favorire l'avversario...*

♠KQxxx ♥AQxx ♦xx ♣xx con questi 11 si apre: entrambi i nobili!

♠Qx ♥Ax ♦Qxxxx ♣Kxxx con questi no: i difetti sono davvero troppi.

**4. La posizione di apertura sconsiglia ...frivolezze;** aprire primi, secondi terzi o quarti di mano non è la stessa cosa. Dal primo di mano ci si aspetta sempre un'apertura piena (soprattutto se in un minore) così come dal quarto (sarebbe sciocco aprire leggeri per poi vedere gli avversari che si aggiudicano il parziale con un intervento). E' solo il terzo di mano che può permettersi di aprire "leggero"; il suo partner, già passato, non dovrebbe montarsi la testa. Anche la zona ha il suo peso: se siamo in sfavore di zona (seconda contro prima) aprire leggeri è sconsigliabile.

**5. prevediamo di avere una pessima seconda dichiarazione.** Per questo bisogna avere un po' di fantasia e provare a immaginare il futuro:

♠x ♥Kxx ♦AQJx ♣Jxxxx Se apriamo di 1♣, sia su risposta di 1♥ che di 1♠ dovremo ridichiarare 2♣, pessima descrizione, ma non avremo scelta.

♠AQJx ♥Kxx ♦x ♣Jxxxx Se apriamo di 1♣ nessuna risposta del partner può metterci in imbarazzo.

Se AVETE 11 PUNTI E LA MANO CONTIENE ALMENO DUE DI QUESTI DIFETTI, PASSATE!

### Forza giocabile e Forza onori

Chiamiamo *Forza Giocabile* la capacità di una mano di produrre prese alla sola condizione di imporre il proprio atout. Una mano che abbia solo forza giocabile ha scarsissime possibilità di fare prese in contratti alternativi.

Chiamiamo *Forza Onori* la capacità di una mano di produrre prese qualunque sia il contratto del tavolo. In pratica è rappresentata da carte alte, dislocate in una distribuzione non eccessivamente sbilanciata. Due esempi al limite, per capirci:

a) ♠AKQ8765 ♥62 ♦J ♣543      b) ♠AQJ ♥KJ54 ♦AJ97 ♣K4

Anche se la seconda contiene più onori, la prima offre una più facile previsione delle prese fattibili. Ovviamente, con atout picche. Ci sono 7 vincenti, e non siamo certo altrettanto sicuri di fare 7 prese con l'altra mano. Se però dovessero dirci che in questa smazzata l'avversario gioca 5♣.... Ecco che la monocolora di picche perde ogni valore: in controgioco potrebbe non fare neppure una presa. Con la seconda mano invece di prese ne faremmo eccome, qualunque sia il contratto.

### Le aperture di 3 e di 4 a colore: i Barrage

Il sistema prevede aperture speciali per mani che contengano grande forza giocabile (monocolori onorate) e nient'altro: le aperture a livello tre, o quattro, (raramente 5) sono detti **barrage** e mandano esattamente questo messaggio: *“da solo, con le mie carte, faccio circa tre prese in meno di quelle che sto dichiarando. Le mie carte sono nulle in qualsiasi altro contratto”*. Requisiti:

- 7+ carte onorate
- Non più di una carta alta (A o K) esterna al colore

Ad esempio:

♠KQJxxxx ♥xx ♦xx ♣Jx	3♠ (abbiamo 6 prese, tutte a Picche)
♠x ♥xx ♦AQJxxxx ♣QJx	3♦ (probabili 6 prese, a Quadri)
♠AKJxxxx ♥x ♦xx ♣xx	4♠ (probabili 8 prese, a Picche)
♠Qxxxxx ♥Kx ♦xx ♣Jx	Passo (dove le vedete 6-7 prese?)
♠QJxxxx ♥Kx ♦xx ♣Ax	Passo (2 prese esterne sono troppe)
♠AQJxxxx ♥xx ♦xx ♣Ax	1♠ (con 2 assi e 11 punti si apre di 1♠!)
♠x ♥KQJxxxx ♦AKQ ♣Kx	2♥ (non scherziamo, a parte la settima queste carte non hanno niente a che vedere con un barrage. Il barrage (4♥) dice “faccio 7 prese”, non “almeno” 7 prese!!!)

Diamo allora per intenderci questa definizione:

**QUANDO APRIAMO IN BARRAGE DICIAMO QUANTE PRESE FACCIAMO NOI**

**QUANDO APRIAMO DI “UNO” DICIAMO QUANTE PRESE NON FA L'AVVERSARIO**

Morale: quando aprite a livello UNO il compagno si aspetta che voi facciate almeno due/due e mezza prese certe, qualunque sia il contratto. Le “prese certe” sono gli assi e i re, ma poiché stiamo valutando in funzione di controgioco, tenete presente che più c'è lunghezza del colore e meno è probabile che anche tali onori facciano presa...perché l'avversario taglia. Insomma, se abbiamo queste carte:

♠AKxx ♥xx ♦KJxx ♣xxx      possiamo valutare di avere tre prese sicure, ma se abbiamo queste:

♠AKJxxxx ♥xx ♦x ♣Kxx      le prese sicure scendono, perché è improbabile che A e K di picche siano prese in controgioco.

Una mano che abbia *solo forza giocabile* non deve essere aperta a livello di uno, anche se contiene 12/13 punti:

♠xx ♥AKQJ10xx ♦Jxx ♣J      aprite di 4♥ (contratto di 10 prese: ne garantite 7, e le avete!). Semplificherete la vita alla vostra coppia, e se gli avversari finissero a 4♠, contratti dal vostro compagno, passerete serenamente perché saprete che ha così deciso sapendo benissimo che non deve aspettarsi da voi prese difensive.

Dopo un'apertura di barrage ogni decisione sarà presa dal compagno, e l'Apertore non prenderà più iniziative (tantomeno quella di rialzare il barrage). In poche parole:

**CHI FA UN BARRAGE POI VA AL BAR A PRENDERSI UN CAFFÈ**

## A che livello aprire?

Le aperture più “scomode” del sistema sono quelle a livello 2: la descrizione incomincia alta, e se l'Apertore ha più colori da dire molte volte lo spazio gli sta stretto. Bisognerebbe aprire a livello due solo con le mani con cui proprio non se ne può fare a meno, ossia quando il punteggio è veramente troppo elevato (22, 23...) per rischiare che il rispondente passi su “1x”.

♠KQ104 ♥AKJ763 ♦AK ♣Q: aprite di 2♥. Per fare manche vi basta che il compagno porti il J♠ e tre cartine a cuori. Se ha UN punto, su 1♥ dirà Passo!

Oppure con le monocolori (o grandi bicolori) con almeno 8 e ½ prese di gioco:

♠AKQ9865 ♥7 ♦AK5 ♣54 : aprite di 2♠, fate quasi manche da soli.

## Valutare la distribuzione

Le valutazioni di una mano possono cambiare di molto strada facendo, sia per la distribuzione che per i punti. A priori si può dare un peso alle carte ma si deve esser pronti ad apporre variazioni anche corpose man mano che il tavolo offre informazioni. Ad esempio, se avete K63 di quadri, sarete contenti se il vostro compagno annuncia le quadri, o se le quadri sono dette dall'avversario di destra, ma molto meno ottimisti se dette dall'avversario di sinistra.

Valutare un singolo a priori è una sciocchezza: se giocherete a senz'atout sarà un handicap. Se corrisponde a uno dei colori del vostro compagno anche. Se corrisponde a un colore dove è l'avversario che ha mostrato forza, allora è ottimo, sempre che troviate un atout in cui giocare.

La valutazione di una lunga è tendenzialmente costante: una lunga, tanto più se facilmente affrancabile, è sempre e comunque una buona cosa in qualunque contratto perché produce prese. Una mano che contiene una lunga è da rivalutare; persino nell'ambito delle bilanciate una mano che contenga due colori quarti (4432) è decisamente migliore di una che ne abbia uno solo (4333, la peggiore in assoluto, anche per giocare a Senza).

Ogni mano aumenta di valore nel momento in cui scopre fit, e perde valore quando invece si fronteggiano colori opposti. Inoltre, in generale, nello svolgersi della dichiarazione siete autorizzati a rivalutare tutti gli onori anche “morbidi” – dame e fanti- che caschino su una lunga descritta dal compagno: serviranno di certo a qualcosa. Ma dove il vostro compagno dice di esser corto servono solo le carte di presa rapida; dame e fanti sono valori sprecati.

## Mani pazze: le 6-5

Queste distribuzioni sono spesso traditrici. Tenete presente che, se la dichiarazione non ha impennate, la descrizione di una 6-5 richiede tre tempi:

OVEST	N + S	EST	O	E	Dopo 1♥, a Est risultano 4 carte di cuori e 2+ carte di Fiori. E' solo nel momento in cui Ovest ribadisce cuori lunghe (3♥: <i>ho 5 carte</i> ) che si comprende la <i>sesta</i> di fiori. E
♠ 2		♠ Q104	1♣	1♦	
♥ AQJ97		♥ K43	1♥	2NT	
♦ 7		♦ KQJ6	3♥	4♥	
♣ KQ8642		♣ 975			

non può essere diverso, perché con 5 cuori e 5 fiori, per nessun motivo al mondo l'apertura sarebbe stata 1♣! Ma quasi mai fila via tutto liscio come nell'esempio (se l'avversario interviene a picche e il compagno lo appoggia a salto vi trovereste a dichiarare le cuori a livelli improponibili). Per non trovarsi in difficoltà, se la mano non ha almeno 8 vincenti è consigliabile trattare la 6-5 come fosse una 5-5, e aprire nel seme di rango maggiore (nell'esempio, 1♥) anche se l'altro è più lungo.

### Lezione 3

## CONTRATTI AD ATOUT: TEMPO E CONTROLLO

Potremmo definire il *tempo di gioco* come "l'opportunità di ogni coppia di muovere un colore nel proprio interesse"; ogni volta, per avere questa opportunità, un giocatore della coppia deve aver vinto la presa precedente. I Controlli sono i "fermi" che ogni linea rispettivamente possiede per impedire l'affrancamento di prese nei colori avversari. L'equilibrio di Tempi e Controlli è ciò che determina l'impostazione del piano di gioco, sia a colore sia a Senza; per complicate che siano le manovre di gioco effettuate dal Giocante e dalla difesa, in una smazzata tutto comunque si riconduce ad un solo meccanismo: ogni partito cerca di affrancare e realizzare le prese che gli servono prima che l'altro faccia altrettanto con le sue.

**QUANDO IL PIANO DI GIOCO PREVEDE DI CEDERE PRESA,  
CHIEDETEVI SEMPRE COSA FARÀ L'AVVERSARIO**

Il controllo in un seme si può avere o con carte alte o con le atout, ma per tagliare è necessario che la lunghezza in tal seme si sia azzerata. Ottenere il controllo di taglio in un colore richiede, come mossa assai frequente, lo scarto di alcune carte su vincenti in altri colori della mano di fronte. Tale manovra è urgente quando, in considerazione dei tempi, la cessione della presa ai nemici li metterebbe in condizione di incassare le loro affrancate prima che il giocante abbia potuto provvedere ad ottenere il suddetto controllo.

Ci sono due modi per disfarsi delle carte che spetterebbero agli avversari:

- **scartandole su vincenti** (o affrancabili) extra della mano di fronte.
- **tagliandole** (se l'asimmetria delle lunghezze lo consente)

Quando il tempo stringe, queste mosse vanno fatte PRIMA di battere atout.

### Scartare su vincenti o affrancate di un colore laterale

Cominciamo con una mano facile:

♠ KQ75		♠ J10984
♥ A97		♥ KQ
♦ 863		♦ A7
♣ J84		♣ AKQ5
		Q♦

Est gioca 6♠, l'attacco è Q♦. Se si precipita a muovere atout, poiché per farlo dovrà cedere la presa, andrà sotto al volo. Ovest deve fare in modo da procurarsi un controllo (di taglio) nel colore di quadri, scartando subito la quadri

di mano sulla terza cuori del morto: KQ di ♥, fiori al fante e A♥ scartando quadri. Ora potrà giocare atout, perché potrà tagliare il ritorno a quadri degli avversari.

Il piano di gioco può richiedere un rischio, ma un rischio è meglio del down certo:

♠ Q75		♠ J10983
♥ AKJ		♥ 76
♦ 853		♦ A72
♣ AJ104		♣ KQ5
		K♦

Est gioca 4♠, con attacco K♦: gli avversari faranno due atout e se vanno in presa subito incasseranno anche due quadri. Non c'è modo di scartare la quadri sulla quarta fiori del morto, quindi l'unica soluzione è rischiare

l'impasse alla Q♥. Se va bene, Est scarcerà una cartina di quadri sul K♥ e poi cederà le prese assolute che deve cedere. Se va male, andrà sotto di una in più.

L'urgenza di disfarsi di carte perdenti nei casi sopra era evidente, ma il tema si propone anche quando apparentemente tutto sembra sotto controllo:

♠ K1052		♠ QJ987
♥ J7		♥ KQ6
♦ QJ109		♦ K2
♣ A73		♣ K65
		Q♣

Est gioca 4♠, l'attacco è a fiori e il colore è protetto da A e K. Ma se Est inizia giocando picche perderà un tempo fondamentale, e il contratto: la difesa sfonderà a fiori, e quando dovrà passare dall'Asso di cuori o di quadri



incasserà la fiori affrancata. E' necessario affrancare immediatamente una cuori, per poter scartare una fiori del morto su una cuori di mano, prima di battere atout. E in previsione che l'avversario possa lisciare il primo giro a cuori è bene salvaguardare l'ingresso (K♣) e vincere l'attacco al morto, altrimenti non ci sarà modo di sfruttare per tempo la cuori affrancata!

La situazione del colore di atout può suggerire strade diverse, a seconda che manchino gli onori di testa – come negli esempi sopra – oppure che l'avversario abbia diritto a una presa di lunga. Se si hanno in linea Asso e Re, ed è presente un colore laterale lungo e vincente, la soluzione può essere quella di incassare le due atout alte e lasciare che l'avversario cui è rimasta la vincente la utilizzi per tagliare:

<p>♠ K964 ♥ J4 ♦ 98 ♣ KQJ43</p>	<table border="1" style="margin: auto; border-collapse: collapse;"> <tr><td style="padding: 5px;">N</td></tr> <tr><td style="padding: 5px;">O     E</td></tr> <tr><td style="padding: 5px;">S</td></tr> </table>	N	O     E	S	<p>♠ 832 ♥ K72 ♦ KQJ74 ♣ A5</p>	<p>♠ A75 ♥ Q106 ♦ 1062 ♣ 10982</p>
N						
O     E						
S						
	<p>♠ QJ10 ♥ A9853 ♦ A53 ♣ 76</p>					

Sud gioca 4♥, l'attacco è K♣. Ha una sola linea di gioco possibile: battere A e K di cuori e poi passare all'incasso delle quadri. Manterrà il contratto a due condizioni: che le atout siano 3-2, e che chi ha tre atout sia costretto a rispondere a quadri almeno tre volte.

Est potrà tagliare con la sua Dama solo al quarto giro, ma Sud scarterà la sua fiori, perdendo soltanto una presa di cuori e due picche.

Nota importante: incassare A e K di

cuori, prima di giocare quadri, è fondamentale perché ci si assicura che l'avversario possa tagliare solo con una atout che comunque gli spetta (la definizione è: "atout legittima"). Se Sud avesse iniziato con le quadri il taglio lo avrebbe fatto Ovest, con una cuori che non gli spettava di fare (atout illegittima) e che si sarebbe aggiunta alla cuori di spettanza in mano a Est.

### Tagliare dalla parte corta

Quando in un contratto ad atout il conto di vincenti e affrancabili non vi porta a un numero sufficiente di prese, la sola risorsa sono i tagli. Si possono guadagnare prese supplementari tagliando dalla parte corta in atout: questo è possibile quando c'è un colore di lunghezza asimmetrica, che sia "più corto" nella mano dove c'è convenienza a tagliare. La battuta delle atout va ovviamente rimandata!

<p>♠ Q9874 ♥ 1062 ♦ 972 ♣ AQ</p>	<table border="1" style="margin: auto; border-collapse: collapse;"> <tr><td style="padding: 5px;">N</td></tr> <tr><td style="padding: 5px;">O     E</td></tr> <tr><td style="padding: 5px;">S</td></tr> </table>	N	O     E	S	<p>♠ K ♥ KQJ954 ♦ A53 ♣ KJ6</p>	<p>K♦</p>
N						
O     E						
S						

Est gioca 4♥, attacco K♦. Conta 10 prese, vero (1 affrancabile a ♠, 5♥, 1♦, 3♣) ma il fatto è che, se cede presa adesso, andrà sotto al volo. Occorre incassare immediatamente le tre fiori finendo in mano e

scartando una quadri e poi rigiocare quadri per aprire il taglio al morto. Almeno un'atout rimarrà di certo, anche se l'avversario giocasse Asso di cuori e cuori.

Non sempre la possibilità di fare tagli utili appare con evidenza; ricordate che un colore può "diventare" più corto se scartate carte perdenti di quel seme sulle vincenti (o affrancate) di un colore laterale:

<p>♠ 1097643 ♥ 102 ♦ 9872 ♣ Q</p>	<table border="1" style="margin: auto; border-collapse: collapse;"> <tr><td style="padding: 5px;">N</td></tr> <tr><td style="padding: 5px;">O     E</td></tr> <tr><td style="padding: 5px;">S</td></tr> </table>	N	O     E	S	<p>♠ 5 ♥ AKQJ97 ♦ AK3 ♣ AK4</p>	<p>5♥</p>
N						
O     E						
S						

Est gioca 6♥, l'attacco è 5♥. Conta facilmente 11 prese ma la 12<sup>a</sup> non è facile da vedere; l'unico colore asimmetrico è fiori, ma tagliare una fiori al morto di certo non aumenta le prese. Pare strano, ma potrà tagliare al morto

una QUADRI: vince in mano l'attacco e gioca fiori per la Dama, quadri per il K, poi

A e K di fiori scartando due quadri e poi Asso di quadri e quadri tagliata con il 10♥. Manterrà lo slam se le quadri avversarie sono divise non peggio di 4-2; questa linea di gioco è l'unica possibile.

Preoccuparsi di fare un taglio dalla parte corta è necessario anche quando apparentemente il colore non presenta affatto un lato corto:

♠ K43		♠ QJ1095	Est gioca 4♠, attacco 10♣. Ci sono 9 prese (4♠, 1♥, 2♦, 2♣) e la 10 <sup>^</sup> può venire solo dalle atout o dalla quarta quadri, se 3-3. Deve preoccuparsi subito delle quadri, perché se batte atout e poi le quadri non sono 3/3 andrà sotto. Soluzione facile e rischio minimo: subito AK♦ e ♦ a dare. Se tutti rispondono bene, se sono 4-2 nessuno impedirà a Est di tagliare la 4 <sup>^</sup> quadri con il K♠. Ma solo se c'è ancora. Se ha battuto atout.. la sola speranza è la 3-3 di quadri.									
♥ 862	<table border="1" style="display: inline-table; vertical-align: middle;"> <tr><td></td><td>N</td><td></td></tr> <tr><td>O</td><td></td><td>E</td></tr> <tr><td></td><td>S</td><td></td></tr> </table>			N		O		E		S		♥ A7
		N										
O				E								
		S										
♦ A72	♦ K853											
♣ K853	♣ A4											
	10♣											

Anche qualora si sia in presenza di un colore in cui serva un impasse, la possibilità di proseguire tagliando dalla corta - rimandando la battuta - va tenuta presente:

♠ QJ8		♠ AK1076	Est gioca 4♠, l'attacco è in atout. Ci sono 9 prese, 10 se va bene l'impasse a cuori. Ma il contratto è salvo anche in caso contrario, se Est si cautela mantenendo la possibilità di tagliare al morto una Cuori. Questo impasse va anticipato subito (vincendo l'attacco al morto); anche se Sud vincesses col K♥ e rinviasses atout Est potrà giocare l'Asso di cuori e tagliare una cuori, decima presa.									
♥ 62	<table border="1" style="display: inline-table; vertical-align: middle;"> <tr><td></td><td>N</td><td></td></tr> <tr><td>O</td><td></td><td>E</td></tr> <tr><td></td><td>S</td><td></td></tr> </table>			N		O		E		S		♥ AQ54
		N										
O				E								
		S										
♦ AJ62	♦ 53											
♣ A943	♣ K2											
	2♠											

### Quando evitare i tagli dalla parte corta

Non sempre è conveniente affrettarsi a far dei tagli dalla parte corta. Attenzione a non sovrapporre due piani di gioco: se l'unico colore in cui si comunica con una lunga del morto è quello di atout, la parte corta non va accorciata! Esempio:

♠ AK6		♠ QJ1087	Est gioca 7♠ con attacco Q♣. Conta 5♠, 5♥, 1♦ e 2♣ = 13, se le atout sono 3-2 e le cuori non peggio di 4-2, senza bisogno di tagli con le atout di Ovest: sarebbe un errore irrecuperabile tagliare una fiori, perché se accorcia le atout di Ovest non potrà più sfruttare separatamente gli onori di cuori. Est deve incassare A♠ e Q♠ (solo due colpi, lasciando una ♠ alta al morto), sbloccare KQ♥, poi raggiungere il morto con il terzo colpo di atout (cosa impossibile se ha usato una picche per tagliare) e proseguire con le cuori vincenti.									
♥ AJ873	<table border="1" style="display: inline-table; vertical-align: middle;"> <tr><td></td><td>N</td><td></td></tr> <tr><td>O</td><td></td><td>E</td></tr> <tr><td></td><td>S</td><td></td></tr> </table>			N		O		E		S		♥ KQ
		N										
O				E								
		S										
♦ Q105	♦ A53											
♣ 76	♣ AK5											
	Q♣											

### Qual è la parte corta???

E' frequente giocare contratti con il fit 4-4. Questo tipo di fit è il più potente che esista. Non essendoci a priori la mano da usare per allungare le prese di taglio, questa potrà essere scelta dal giocatore a seconda delle esigenze:

♠ AQJ10		♠ K986	Est gioca 4♠, l'attacco è K♦. Solo 3 prese a lato delle atout, e nessun affrancamento possibile. Se bisogna arrivare a 10, le atout devono dare 7 prese: 4 di una mano + 3 tagli dall'altra. La mano di Ovest presenta 3 quadri pronte da tagliare: allora A♦ e quadri taglio, fiori al morto e quadri taglio, fiori al morto e quadri taglio con il K di atout. Poi atout per completare la battuta: 10 prese.									
♥ J5	<table border="1" style="display: inline-table; vertical-align: middle;"> <tr><td></td><td>N</td><td></td></tr> <tr><td>O</td><td></td><td>E</td></tr> <tr><td></td><td>S</td><td></td></tr> </table>			N		O		E		S		♥ 9743
		N										
O				E								
		S										
♦ A872	♦ 4											
♣ AK7	♣ 8653											
	K♦											

## Lezione 4

# IL CAPITANATO E LA REPLICA DELL'APERTORE

### Capitano e subordinato

Nel corso di una sequenza dichiarativa tra due compagni, prima o poi uno dei due precisa il suo punteggio tra un massimo e un minimo ben definito: si dice che ha "limitato la mano". Finché nessuno dei due limita la propria mano è ovvio che nessuno dei due è in grado di eseguire somme di punti, quindi neppure di prendere decisioni (tra cui il Passo). Nel momento in cui uno dei due spiega all'altro quanti punti ha, diventa mano Subordinata. Il compagno, che conosce la forza combinata delle due mani e quindi è in grado di fare scelte ragionevoli, è il Capitano.

**SU QUALSIASI APERTURA DI UNO IL CAPITANATO SPETTA AL RISPONDENTE, E FINCHÉ NON SI "LIMITA" (DICHIARANDO A SENZA, O APPOGGIANDO) GLI APPARTIENE. L'APERTORE QUINDI DOVRÀ DESCRIVERSI, MA MAI PRENDERSI L'ARBITRIO DI DECIDERE IL CONTRATTO.**

N	S	
1♦!	1♠?	La punteggiatura è espressiva di quanto sta succedendo: Nord <i>dice</i> di avere 12-20 con 4+ quadri, Sud <i>chiede</i> se ha fit a picche;
1NT!	2♣?	Nord <i>dice</i> di avere una bilanciata senza 4 carte di fit, Sud <i>chiede</i> di dare altre informazioni. Notate che Sud non ha ancora posto limiti alla propria forza. Era in comando quando ha risposto 1♠,
...		resta al comando quando cambia colore (...e le ♠ rimangono in testa alle priorità).

N	S	
1♥	2♥	Sud, appoggiando, si è limitato; da questo momento il Capitanato passa all'Apertore. Stessa cosa se di cuori ne avesse dette 3, o 4, o se avesse risposto 1NT, 2NT, 3NT.
...		

N	S	
1♥	2♣	Sud era in comando all'inizio, poi quando ha dichiarato Manche ha limitato la sua mano (mostrando all'incirca 12-15). Nord,
2♦	4♥	diventato Capitano, esprime ora forza extra e chiama lo Slam.
6♥		Sapere, in una determinata sequenza, chi è il Capitano e chi il Subordinato, è di fondamentale importanza, in quanto ...

**TUTTE LE DICHIARAZIONI FATTE DAL SUBORDINATO SONO DESCRITTIVE E RAPPRESENTANO SEMPRE COLORI REALI, MENTRE IL CAPITANO PUÒ INVENTARE CAMBI DI COLORE ANCHE SENZA AVERLI, VISTO CHE SARÀ COMUNQUE LUI A PRENDERE LA DECISIONE FINALE:**

N	S	
1♦	1♠	Carte di Nord: ♠95 ♥953 ♦AK987 ♣KQ2
?		Nord, Subordinato, si deve descrivere senza fare invenzioni: 1NT. Non 2♣ né tantomeno 2♦.

### Se il Capitano INDAGA il Subordinato DESCRIVE...

N	S	
1NT	2♣	Carte di Nord: ♠K4 ♥AKJ ♦J764 ♣AJ73.
2♦	2♥	Il punteggio e il bel fit a Cuori non autorizzano Nord ad alcuna iniziativa. Deve dire 3♥, non 4♥: non sta a lui decidere il contratto finale, deve solo dire se ha 3 carte di cuori (3♥) o no (2NT).
3♥		

Il Subordinato ha il compito di descriversi; ogni dichiarazione, anche se corrisponde al livello di una manche, rappresenta una descrizione e mai una decisione:

N	S	
1♣	1♠	Il Capitano è sempre Sud: Nord non ha affatto "deciso" un contratto, ma ha solo "descritto" una mano fortissima, di circa 20 punti (o l'equivalente in "prese"): ♠AK76 ♥5 ♦Q3 ♣AKQ764.
4♠	...	Se ora si proseguirà verso lo slam o no, sarà Sud a deciderlo!

## Se il Capitano DECIDE il Subordinato PASSA...

N	S	
1♣	1♠	Carte di Nord: ♠92 ♥AQ4 ♦KJ5 ♣KJ1087. Passo, senza esitazioni! Sud sa che tipo di mano ha l'apertore e ha deciso di giocare 2♠. Se avesse avuto qualche ambizione di manche avrebbe cambiato colore, o formulato almeno un invito.
1NT	2♠	

## Se il Capitano RINUNCIA il Subordinato diventa Capitano: CONTA e DECIDE..

N	S	
1♣	1♥	Carte di Nord: ♠KJ93 ♥Q9 ♦K65 ♣KQ98. Il 3♠ è invito a manche e mostra circa 11 punti. Con questa dichiarazione "limite" Sud ha rinunciato al comando e ha ribaltato sull'Apertore la decisione finale; avendo 14 Nord rialza a 4♠.
1♠	3♠	
?		

## L'Apertore, dopo le risposte 2 su 1

Quando l'apertura è stata 1♥ o 1♠, e la risposta è stata 2 su 1, vale che:

- LA RIPETIZIONE DEL NOBILE NON LO ALLUNGA, E NON LIMITA LA MANO:

N	S	
1♥	2♣	2♥ può provenire da una mani di qualsiasi forza. La sola cosa certa è che non ci sono né 4 carte di picche né di quadri:
2♥		

♠64 ♥Q10764 ♦AK3 ♣K76 : 2♥, e non 2NT; scoperti a picche, non è conveniente anticipare i Senza dalla nostra parte.

♠AK ♥AJ7643 ♦762 ♣AQ : 2♥; niente paura, siamo in situazione Forzante di manche. Ci sarà tempo per precisare che le cuori sono 6, e che la mano è di Rever.

- UN COLORE NUOVO A LIVELLO 2 HA FORZA AMBIGUA (12 +):

N	S	
1♥	2♣	Il 2♠ (così come 2♦) può provenire da mani di qualsiasi forza: ♠Q964 ♥AQJ64 ♦K3 ♣76      ♠AKJ7 ♥AJ7643 ♦Q2 ♣A Il livello 2 è libero; se un colore può essere dichiarato a livello 2, e non viene dichiarato, non c'è!
2♠		

- UN COLORE NUOVO A LIVELLO 3 È CERTAMENTE MANO BUONA (15+, OPPURE 5-5):

N	S	
1♠	2♦	Il 3♣ proviene sempre da mano buona (sfonda il livello 3!) ♠AJ964 ♥A4 ♦3 ♣KQ1076      ♠AQ987 ♥A43 ♦2 ♣AK54 Con carte simili e mano di 12-14, si "riposa" nel nobile.
3♣		

- 2NT È UNA 5332 DI 12-14, ADATTA A GIOCARE A SENZA (UN FERMO NEI COLORI NON DETTI)

N	S	
1♠	2♦	Certamente bilanciata di Diritto, e carte adatte a ricevere l'attacco in un contratto a Senza: almeno un fermo nei colori non dichiarati. ♠AQ764 ♥KJ4 ♦83 ♣QJ6 (se la risposta fosse stata 2♣ avremmo dichiarato 2♠, non 2NT: quadri scoperte!)
2NT		

- UN SALTO MOSTRA O UNA MONOCOLORE "CHIUSA" O UNA GRANDE BICOLORE:

N	S	N	S	
1♠	2♣	1♥	2♣	Poiché non c'è nessuna fretta di mostrare maggior forza, i salti parlano di eccezionali lunghezze e qualità del o dei colori. Le carte di queste due sequenze
3♠	...	3♦	...	

potrebbero essere:

♠AKQJ94 ♥64 ♦A73 ♣J6 : 3♠; "possiamo giocare a picche anche se non ne hai"

♠5 ♥AKJ643 ♦KQJ62 ♣8 : 3♦; "scegli tra i miei colori, entrambi lunghi e solidi"

## L'Apertore, dopo le risposte a livello 1

Sulla risposta a colore a livello 1, l'Apertore ha il compito di descriversi (senza inventare mai colori che non ha) e precisare distribuzione e forza.

### - LA REPLICA DI 1 NT

Mostra una bilanciata |12-14|, nega fit quarto, nega quarte che si sarebbero potute dire a livello 1 e nega singoli. La discrezionalità del Subordinato è nulla: deve descrivere le sue carte e non "quello che gli piacerebbe giocare". 1NT descrive una bilanciata e basta, non mostra gioia di giocare 1NT né garantisce tutti i fermi:

♠975 ♥Q2 ♦KQJ84 ♣AJ2: dopo 1♦ - 1♥ si dichiara 1NT. Non dispiacetevi se avete la quinta bella; se al compagno interessa sapere altro, con un cambio di colore vi chiederà di descrivervi e solo allora potrete sfogarvi:

	N	S	
♠ Q72			Sud indaga (2♣); Nord, richiesto di descrivere
♥ 94	1♦	1♥	ancora, sa di dover privilegiare le cuori, ma non
♦ KQ1095	1NT	2♣	avendo fit terzo descrive la quinta di quadri. Con
♣ AJ2	2♦	...	assoluta precisione sta mostrando una 3253.

### - LA RIPETIZIONE DEL COLORE DI APERTURA

Sulle risposte a livello UNO, la ripetizione del colore di apertura mostra forza |12-14| e mano sbilanciata: o il colore è sesto, o c'è una 5/4 non dichiarabile. Mai la 5332:

N	S	
1♣	1♠	L'Apertore può avere 6 o più carte di fiori, oppure una sbilanciata di Diritto con 5♣ + 4♦, o con 5♣ + 4♥. Sono da escludere mani come questa: ♠Kx ♥Jxx ♦QJx ♣AQxxx, con cui si direbbe 1NT.
2♣	...	

Nota. Tutte le volte che il colore di risposta è quello di rango immediatamente superiore a quello di apertura, la ripetizione del palo offre certezza di colore sesto:

N	S	N	S	N	S	
1♣	1♦	1♦	1♥	1♥	1♠	Nessuna 5-4 è verosimile, in quanto avrebbe potuto essere annunciata senza problemi anche con mano di Diritto.
2♣	...	2♦		2♥		

### - REVER (16-20), GRAN REVER (18-20) E PICCOLI REVER (15-17)

L'Apertore ha molti modi per mostrare una mano di 16 e oltre; alcune forme di Rever presuppongono salti, altre mostrano Rever per il semplice fatto che, pur senza salti, superano i livelli di guardia. Chiamiamo "Piccoli Rever" le dichiarazioni con cui l'Apertore SALTA in un colore già detto: o il proprio, o quello del compagno.

#### I ROVESCII IN APPOGGIO O IN "AUTO-APPOGGIO" MOSTRANO 15-17 E NON SONO FORZANTI:

N	S	
1♣	1♠	Carte possibili di Nord: ♠ KQ65 ♥5 ♦ A65 ♣ AQJ75.
3♠	...	Visto che la forza mostrata è 15-17, ma l'apertura <i>non</i> è stata 1NT, è facile immaginare una mano non bilanciata. E poiché le picche sono esattamente 4, il colore di apertura è automaticamente lungo.

Se la forza onori fosse stata superiore (più vicina ai 20) Nord avrebbe detto 4♠.

N	S	
1♦	1♠	Carte possibili di Nord: ♠ K5 ♥65 ♦ AKJ965 ♣ AJ2.
3♦		Se avesse dichiarato "solo" 2♦ Nord avrebbe mostrato 12-14.

Sappiamo che, quando abbiamo una bicolore, per mostrare Rever dobbiamo dichiarare il secondo colore a un livello che superi "2 nel primo palo". A volte basterà semplicemente dichiararlo a livello (1♣-1♥-2♦), a volte sarà necessario un salto, per distinguere dal Diritto (1♥ - 1♠ - 3♣). In base a questo meccanismo, che è legato al rango dei colori, possiamo dire che:

**I REVER SENZA SALTO SONO A TUTTO CAMPO: 16-20**  
**I REVER A SALTO SONO SEMPRE NELLA FASCIA MASSIMA: 18-20 (GRAN REVER)**

I Gran Rever sono forzanti fino a manche, quindi con mani di 16-17 conviene dichiarare in diritto e riservarsi di dare un'ulteriore ... spinta al giro successivo, se ci sarà. Se invece il compagno passa, vorrà dire che non abbiamo perso manche:

♠ AJ65	N	S	La replica corretta è 1♠, non 2♠: noi non faremo mai nessuna manche, con queste carte, se Sud non ha almeno 8/9 punti. Quindi è inutile obbligarlo a portarci a manche con meno! Se diciamo 1♠ e il nostro compagno ha qualcosa in
♥ 4	1♣	1♥	
♦ KQJ	?		
♣ AJ653			

più di 4/5 punti, fornirà spontaneamente un'altra dichiarazione (1NT, 2♠, 2♣...) e allora, solo allora, al terzo giro, potremo dare una piccola spinta.

Quando siete in dubbio se fare Gran Rever o temporeggiare in Diritto, ricordate che la situazione di probabile misfit è un elemento negativo:

♠ AQ3 ♥3 ♦KQ987 ♣AK103 : dopo aver aperto 1♦, questa mano vale un salto a 3♣ se la risposta del compagno è 1♠ (buone prospettive di fit in tre colori); se la risposta fosse 1♥ sarebbe meglio dire solo 2♣.

Considerate sempre la possibilità, con mani di forza 15-17 e distribuzione 5422, di descrivere la mano come bilanciata e aprire quindi di 1NT; questa sarà la soluzione migliore quando i colori lunghi sono fragili e i doubleton entrambi coperti:

♠ AQ ♥K9 ♦QJ72 ♣KJ986 : 1NT è più descrittivo di un Rever Fiori-Quadri!

### Repliche elastiche e ridefinizione della forza

Quando l'Apertore ridichiara 1NT (1x-1y-1NT) la sua mano è decisamente definita tra i 12 e i 14 punti (con 15, 16 o 17 avrebbe aperto di 1NT). Quando l'Apertore dichiara *in Diritto*, ma mostra un nuovo colore (1♦-1♥-1♠, oppure 1♥-1♠-2♦) il suo punteggio è più *elastico* e non si può tassativamente circoscriverlo ai 12/14 punti:

1♥	1♠	1♥	1♠	Se la prima vale 12-14, e la seconda 18-20, che collocazione trovano le mani di 15-17? Da qualche parte bisogna pur metterle! Bene, vengono accorpate nelle sequenze	
2♦		3♦			
12	13	14	18		19

di Diritto. La forza in più può essere espressa in un **terzo tempo**, a fronte di una replica limite del rispondente:

OVEST	EST	O	E	Ovest, qualunque sia la sua terza dichiarazione su 1NT (2NT, 2♣, 2♥), per il fatto stesso che su 1NT ridichiara, mostra una mano ai limiti del rovescio. La sua terza
♠ KQ97	N	♠ A5	1♦ 1♥	
♥ 2	+	♥ 8643	1♠ 1NT	
♦ AKJ62	S	♦ Q985	2♣ 5♦	
♣ K102		♣ QJ3	P	tenderà ad aiutare il compagno a valutare l'utilità dei suoi punti: con 2♣ Ovest racconta, per deduzione, di essere <i>molto corto a Cuori</i> . Est è confortato dal non avere punti sprecati nel colore di Cuori e rialza a manche certo di aver di fronte 16-17 e certo di portare tutte carte utili. La dichiarazione di ritocco dell'Apertore è centrata tendenzialmente sulla distribuzione, quindi racconta i colori terzi quando ha le 5-4-3-1, rialza a senza quando ha le 5-4-2-2.

dichiarazione tenderà ad aiutare il compagno a valutare l'utilità dei suoi punti: con 2♣ Ovest racconta, per deduzione, di essere *molto corto a Cuori*. Est è confortato dal non avere punti sprecati nel colore di Cuori e rialza a manche certo di aver di fronte 16-17 e certo di portare tutte carte utili. La dichiarazione di ritocco dell'Apertore è centrata tendenzialmente sulla distribuzione, quindi racconta i colori terzi quando ha le 5-4-3-1, rialza a senza quando ha le 5-4-2-2.

N	S	Non rappresenta invece mai un tentativo di manche la ripetizione del primo colore; si tratta unicamente della proposta di un parziale più tranquillo. Le carte di Nord potrebbero essere: ♠AQJx ♥xx ♦KQ109xx ♣x
1♦	1♥	
1♠	1NT	
2♦	...	

## Lezione 5

# I COLORI BUCATI: COME MUOVERE LE FIGURE

Tenendo presente che l'ordine di scuderia dei difensori è "piccola su piccola, onore su onore", quando si affronta un colore bucato si deve tener presente questo principio universale:

**SE ENTRAMBE LE LINEE HANNO INTERESSE AD AFFRANCARE PRESE IN UN COLORE,  
LA LINEA CHE SI MUOVE PER PRIMA È QUASI SEMPRE SVANTAGGIATA**

Nell'economia della presa, ogni giocatore.. *marca a uomo* l'avversario che lo precede, e cerca di impedire la presa ai suoi onori. Nulla può fare per l'avversario che lo segue, cui provvederà il compagno. Un esempio di "chi comincia perde":

**Q74**  
**K95**     +     **A106**  
**J83**

Se Sud inizia con il 3 Ovest deve stare basso; il suo K deve prendersi cura del J di Sud, mentre l'asso di Est si occuperà della Q di Nord. Se Ovest inserisce il K (o anche il 9) la sua linea ci

rimette una presa. Se è Nord a iniziare con il 4, Est giocherà il 6; ogni altra carta gli farà rimettere una presa. Morale:

Se muove Nord o Sud: nessuna presa per NS

Se muove Est o Ovest: una presa per NS (a condizione di giocare piccola in seconda posizione!).

### **Fare ipotesi sulla posizione degli onori mancanti**

Come per le giocate di affrancamento di forza, anche per le giocate di posizione bisogna osservare quali sono le carte che mancano alla linea.

Quando affrontiamo una figura di carte dobbiamo abituarci a chiederci quale sia la figura per noi vincente, ossia in cosa dobbiamo sperare. Questo vale sia per il piano di gioco del giocatore che per il piano di gioco dei difensori. Formuleremo quindi ipotesi del tipo "farò tot prese a condizione che...ecc.ecc."

Nel formulare queste condizioni...

- a) estendete sempre alle quattro mani l'ipotesi fatta: se ad esempio immaginate un Re secco, pensate alle restanti carte in mano all'altro avversario. Questo vi eviterà di cadere in tranelli "miraggio", e di non accorgervi che certe situazioni sono perdenti perché catturate il pesce grosso ma poi vi frega il pesce piccolo...
- b) evitate di rendere inutilmente troppo rigide le ipotesi vincenti, estendendo condizioni anche a carte che non vi interessano. Ad esempio, avendo queste figure tra mano e morto:

**AK754 + J632**

la condizione per fare tutte le prese è che "la Q sia secca o seconda", e nulla ci importa se sia in Nord o in Sud, se sia insieme al dieci o meno. Ancora:

**AJ54 + K632**

la condizione è "che la Q sia seconda o terza *in impasse*. Di dove sia il 10 non ci importa niente.

**AQ54 + J632**

serve che il K sia secondo in impasse: la posizione del 10 e del 9 è ininfluente. Si deve muovere piccola per la dama e poi tirare l'Asso. Se si inizia col fante si avrà la certezza assoluta di NON fare mai 4 prese, comunque siano le carte!

**KQ5 + 432**

serve che l'asso sia prima di K e Q. Non importa chi abbia il J.

Se il colore che vogliamo muovere è lungo, e quindi aspiriamo anche a prese di lunga, oltre alla posizione del pezzo avversario è importante prevedere come sia diviso il colore:

#### **AJ642 + K53**

tutte le prese solo se la Q è seconda o terza in impasse. Se è più lunga, o se è secca, l'altro avversario "tiene", perché se la divisione è 4-1 la presa di quarto giro non può comunque essere vinta dal nostro 6.

#### **KJ1052+ 643**

quattro prese solo se la Q è in impasse, seconda o terza. Non se è secca, non se è quarta o più.

#### **AKJ43 + 652**

la manovra ideale, se i rientri abbondano, è incassare un onore ("Colpo di Sonda) e poi trasferirsi nell'altra mano e fare l'impasse; otterremo 5 prese solo se la Q è in impasse seconda o terza. Se il colore è 4/1, date le nostre carte intermedie non faremo *mai* 5 prese. Con il colore diviso 6/2 (**AKJ432 + 65**) il colpo di sonda è *da evitare*: prenderemmo l'eventuale Q secca, ma poiché potremo poi fare l'impasse una volta sola non cattureremmo più la Q se è quarta in impasse, figura assai più frequente nell'ambito della 4/1!

### **Il "gradino di ingresso": quando usarlo?**

Chiamiamo così una delle carte equivalenti che possediamo in linea e che ci permetterebbe, nelle figure di impasse, di forzare la carta avversaria restando dalla parte giusta per ripetere l'operazione:

?	<b>1083</b>	?	Possiamo fare -e ripetere, se va bene- questo
	+		impasse per tre volte, senza dover usare ingressi a
?	<b>AQJ95</b>	?	lato: basta iniziare con l'8, e stare bassi. Poi il 10,
			restando sotto con il 9. Poi finalmente il 3 per il

Fante... e il Re si cattura anche se quarto. Sarebbe davvero sciocco non sfruttare il 10 e l'8, muovere il 3 per il Fante... e dover usare un altro seme per tornare in presa dalla parte giusta per ripetere l'impasse!

Attenzione, però: usare un gradino di ingresso *implica sempre il consumo di due carte qualora l'avversario copra con l'onore*. Prevedete sempre che l'avversario copra i vostri onori di partenza: è in base a questa premessa che vi accorgete se la manovra è valida o no.

#### **NON INIZIATE CON UN ONORE QUANDO, SE L'AVVERSAIO COPRISSE, AVRESTE POCO DA ESSER CONTENTI**

?	<b>A64</b>	?	Poiché non esiste figura per fare 4 prese, avete più
	+		chance di farne tre giocando l'Asso e poi piccola verso
?	<b>QJ75</b>	?	QJ che non partendo di Dama. Certo, se aveste in
			linea anche il 10... sarebbe tutt'altra storia: dopo

Q/K/A, avreste J e 10 affrancati.

?	<b>AJ64</b>	?	La forchetta esiste da una parte sola, dove abbiamo
	+		l'onore con il J. Per nessun motivo dobbiamo giocare il
?	<b>K752</b>	?	J, perché quella è la carta che dovrà produrre la terza
			presa vincente. Giocarla per prima vuol dire mandarla

al massacro, perché se l'avversario copre con la Dama noi non avremo guadagnato un bel niente (si promuoverà il *loro* 10). Il movimento corretto, l'unico possibile, è incassare il K e poi giocare piccola verso la forchetta di AJ. La mancanza del 10 orienta l'impasse alla Dama verso l'unico lato possibile: quello che ha il Fante!

#### **CHI GIOCA IL FANTE, E NON HA IL 10, DEVE STARE IN GINOCCHIO SUI CECI**



## La regola aurea dell'impasse

Qualunque sia l'onore che vi manca (fin dall'inizio, o dopo aver giocato il colore una volta)...

**QUANDO GLI AVVERSARI HANNO UN ONORE PIÙ DUE O TRE CARTINE, FATE L'IMPASSE**

**QUANDO GLI AVVERSARI HANNO UN ONORE E UNA CARTINA, BATTETE IN TESTA**

**AQJ109**                      Giocate piccola verso il morto e... cosa si deve fare se  
?        +        ?                      a sinistra compare una cartina?  
**87654**                      **QUANDO MANCA IL RE E DUE CARTINE, FATE L'IMPASSE.**

**AKJ10**                      Non compromettete nulla incassando prima un pezzo,  
?        +        ?                      anzi il "Colpo di Sonda" è opportuno per catturare  
**8752**                      un'eventuale dama secca in Est. Dopo che l'avrete  
fatto, se tutti hanno risposto con cartine, vi manca  
ancora la dama e altre *due* carte: tornate in Sud e fate l'impasse. Se le carte in  
linea fossero 9 (dopo aver battuto un onore agli avversari è rimasta la dama e *una*  
cartina) battete anche l'altro onore:

**QUANDO MANCA SOLO LA DAMA, CON 9 O PIÙ CARTE SI BATTE,  
CON 8 O MENO CARTE SI FA L'IMPASSE**

Il colpo di sonda, ossia la battuta di un onore prima di eseguire un'impasse, si può eseguire anche quando manca il J:

**AK103**                      Se il colore è 2-2 o 3-1 non ci saranno problemi. Ma  
?        +        ?                      faremo tutte le prese al 100%, anche se il fante è  
**Q9652**                      quarto, a condizione di mantenere una forchetta in  
entrambe le mani. In Sud abbiamo la forchetta di Q9,  
in Nord la forchetta presenta un onore alto in eccedenza (K10 o A10 sono  
sufficienti): il Colpo di Sonda consiste nell'incassare uno degli onori dal lato che ne  
presenta due (A o K), e mai l'onore isolato. Se iniziassimo con la Q, e Ovest  
scartasse, non potremo più evitare di pagare il J quarto a Est. Se abbiamo  
incassato l'asso e uno dei due ha scartato, cattureremo il fante all'altro.

## Manovrate in modo da garantirvi un successivo impasse

**K1043**                      Volete fare tre prese in questa figura; per prima cosa  
?        +        ?                      sapete che non è corretto giocare direttamente un  
**Q652**                      onore ma conviene giocare "verso" un onore.  
D'accordo, ma quale? La simmetria è solo apparente,  
K e Q si equivalgono, ma una delle figure è rafforzata dal 10. Anzi, il 10, che è la  
vostra carta chiave, è rafforzato (protetto) da un onore: lasciate che rimanga  
protetto e date in pasto all'Asso l'onore isolato. Piccola alla Dama allora, perché  
qualsiasi cosa succeda rimarremo con la forchetta di K10: sia che la Dama faccia  
presa o venga catturata dall'Asso potremo poi partire di piccola da Sud per il 10 di  
Nord effettuando l'impasse al Fante.

## I casi disperati

Se poi siete impossibilitati a fare un'impasse, per mancanza di ingressi, o di carte nell'altra mano, prima di rassegnarvi .... incassate la vincente: una volta all'anno trovate il pezzo secco!

**AQJ10xxx + x**                      se siete bloccati in Ovest, tirate l'asso!

**KJ1098xxx + vuoto**                      se non potete fare l'impasse, giocate il K di mano!  
(l'unica possibilità di perdere una sola presa è trovare Q secca + Axxx)

## Lezione 6

# LE APERTURE OLTRE IL LIVELLO 1

### Le aperture a livello due: 2♦, 2♥, 2♠

Mostrano mani sbilanciate (il colore di apertura è almeno quinto, preferibilmente sesto) *troppo forti per essere aperte a livello uno*:

- punti onori 20/21 +, oppure anche
- 16-20, con una mano che presenta 8 ½ - 9 vincenti probabili.

♠AQ1093 ♥AK ♦K7 ♣AQ95	2♠ : 22 punti
♠94 ♥KQJ1097♦ - ♣ AKQJ10	2♥ : 16 punti, e 10 vincenti (5♥ + 5♣)
♠7 ♥AK5 ♦AKQ10975 ♣Q5	2♦ : 18 punti, e 9 vincenti

Chi apre di 2 a colore chiede di poter ridichiarare, quindi il compagno non dovrà MAI passare, neanche se ha tredici cartine:

**LE APERTURE DI 2♦, 2♥, 2♠ SONO FORZANTI FINO A “TRE NEL COLORE INIZIALE”.**  
**NESSUNO DEI DUE POTRÀ ABBANDONARE LA LICITA AL DI SOTTO DI TALE LIVELLO.**

### Le risposte

- a) un colore nuovo, che rimanga a livello 2, richiede zero o + punti, 4 o più carte;
- b) tutte le dichiarazioni a livello 3 sono forzanti di manche e mostrano 5 + carte. E' forzante di manche (e mostra visuale di slam) anche il rialzo a 3 nel colore di apertura.
- c) l'appoggio immediato a manche mostra forza appena sufficiente per sperare di mantenere il contratto (*“spero di portare UNA presa”*).

Ad esempio, su apertura 2♥ si risponde:

♠ 7642 ♥ 92 ♦ 8742 ♣ 762	♠ AQ983 ♥ K2 ♦ K9 ♣ Q765	♠ 52 ♥ 94 ♦ J82 ♣ AQJ832	♠ 952 ♥ J954 ♦ 6 ♣ 97643	♠ A82 ♥ J972 ♦ 75 ♣ K953
2♠	2♠	3♣	4♥	3♥

- d) 2NT è una risposta di attesa, ambigua come forza, che semplicemente nega di poter fornire una delle risposte sopra elencate. Nega quarte dichiarabili a livello due, nega quinte in mano forzante a manche. Il 2NT seguito dal riporto nel colore di apertura mostra la più debole e disperata delle mani.

Ad esempio, su apertura 2♠ si risponde:

♠ 76 ♥ 962 ♦ 87 ♣ J86542	♠ J3 ♥ KQ72 ♦ Q974 ♣ K65	♠ 752 ♥ 94 ♦ 9742 ♣ 8532
2NT	2NT	2NT (poi 3♠)

### Note per l'Apertore

Le aperture di 2 a colore sono le uniche che sanciscono che il Capitanato spetti all'Apertore, e non al Rispondente. E' importante farne buon uso, e ricordarsi che esiste un "livello di Guardia" ben preciso, che è "3 nel colore di apertura".

Bisogna quindi fare attenzione, sulle risposte che *non* garantiscono una manche (2NT e i colori nuovi a livello 2), per evitare malintesi spiacevoli:

OVEST ♠ AJ ♥ AKQJ87 ♦ KQJ ♣ A5	<table border="1" style="border-collapse: collapse; width: 40px; height: 60px;"> <tr><td style="text-align: center;">N</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">+</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">S</td></tr> </table>	N	+	S	EST ♠ 8762 ♥ 94 ♦ 6542 ♣ 973	<table border="1" style="border-collapse: collapse; width: 60px; height: 30px;"> <tr> <td style="padding: 2px;">O</td> <td style="padding: 2px;">E</td> </tr> <tr> <td style="padding: 2px;">2♥</td> <td style="padding: 2px;">2♠</td> </tr> <tr> <td style="padding: 2px;">3♥</td> <td style="padding: 2px;">P</td> </tr> </table>	O	E	2♥	2♠	3♥	P	Dieci prese dopo, è ovvio che qualcosa non ha funzionato. La colpa è di Ovest: fa 10 prese da solo, con 3♥ ha pensato di dire "non ho altri colori", mentre il messaggio del 3♥ è più esteso: "io arrivo a 9 prese, se tu non me ne porti almeno una fermiamoci".
N													
+													
S													
O	E												
2♥	2♠												
3♥	P												

Est non ha colpe: il 3♥, livello di guardia, gli concede di passare, e ragionevolmente lo fa. Ovest, al secondo giro, avrebbe fatto bene a dire 4♥, invece di stazionare sul Livello di Guardia!

## L'apertura di 2♣

L'apertura di 2♣ è anomala in quanto inizialmente ambigua: in pratica essa è un contenitore in cui alloggiano due tipi di mano, la *bilanciata* forte (23 e oltre) e la mano *a base fiori*. L'ambiguità verrà risolta al giro successivo (che ci sarà di sicuro, perché il Passo non è consentito), in quanto l'Apertore dirà:

- 2NT, con la mano bilanciata
- un nuovo colore (o ancora le fiori) con la bicolore fiori - x , o la monocolori di fiori:

<table border="1" style="border-collapse: collapse; width: 60px; height: 20px;"> <tr> <td style="padding: 2px;">NORD</td> <td style="padding: 2px;">SUD</td> </tr> <tr> <td style="padding: 2px;">2♣</td> <td style="padding: 2px;">2♦</td> </tr> <tr> <td style="padding: 2px;">2NT</td> <td style="padding: 2px;"></td> </tr> </table>	NORD	SUD	2♣	2♦	2NT		<table border="1" style="border-collapse: collapse; width: 60px; height: 20px;"> <tr> <td style="padding: 2px;">NORD</td> <td style="padding: 2px;">SUD</td> </tr> <tr> <td style="padding: 2px;">2♣</td> <td style="padding: 2px;">2♦</td> </tr> <tr> <td style="padding: 2px;">2♠</td> <td style="padding: 2px;"></td> </tr> </table>	NORD	SUD	2♣	2♦	2♠		Quindi il possesso reale delle fiori come palo lungo di base viene confermato nel momento in cui l'Apertore <b>non</b> replica a senz'atout;
NORD	SUD													
2♣	2♦													
2NT														
NORD	SUD													
2♣	2♦													
2♠														

nella prima sequenza l'Apertore ha la bilanciata:

♠AQJ3 ♥AK ♦KJ107 ♣AQ

nella seconda sequenza ha 4♠ e 5 o più ♣, e gli stessi requisiti di forza delle altre aperture di 2:

♠KQJ3 ♥-- ♦AK7 ♣AK10954

## Le risposte

Sull'apertura di 2♣ il rispondente ha meno libertà, rispetto alle altre aperture di 2 a colore; le risposte infatti sono subordinate alla convenienza di non ostacolare l'Apertore nel chiarire la sua mano. Quindi, qualche modifica è d'obbligo:

a) 2♥, 2♠, 3♣, 3♦ **richiedono 5 o più carte** (contenenti almeno un onore se restano nel livello 2, almeno 2 onori se a livello 3) e sono **forzanti di manche** (almeno 5 punti).

b) 2♦ è una "risposta d'attesa": è convenzionale, non dice nulla e non promette le quadri, semplicemente il rispondente la usa quando preferisce lasciar descrivere l'Apertore anziché mettere in pista un proprio colore.

Ad esempio, su apertura 2♣ si risponde:

♠ KJ953 ♥ 73 ♦ Q952 ♣ 54	♠ A3 ♥ 82 ♦ KQ9543 ♣ 765	♠ J842 ♥ 95 ♦ 76 ♣ Q8542	♠ QJ2 ♥ KQ73 ♦ 98 ♣ K954
2♠	3♦	2♦	2♦

Se l'Apertore, a seguire, mostra la bilanciata dichiarando 2NT, la licita si sviluppa come se avesse aperto di 2NT: il 3♣ è interrogativa. E il passo non è previsto, in quanto questa bilanciata non ha limiti superiori.

## Prospettive di Slam? La Richiesta di Assi a 4NT

Per poter giocare un Piccolo Slam è necessario che l'avversario non sia in grado di incassare due assi, e per giocare il Grande è necessario che non ne possa incassare neanche uno. Quando ci sono buone prospettive di Slam, si può usare la dichiarazione convenzionale di 4NT per appurare quanti assi ci sono in linea.

### AD ATOUT TROVATO, LA DICHIARAZIONE DI 4NT (ROMAN KEY CARD BLACKWOOD)

CHIEDE AL COMPAGNO IL NUMERO DI ASSI CHE POSSIEDE.

Poiché il **Re di atout** (e solo quello!!!) è una carta importantissima, esso viene accomunato agli assi, pertanto in uno slam ad atout gli Assi sono CINQUE:

**A♣, A♦, A♥, A♠, K di atout.**

L'interrogato risponde secondo questa scaletta:

-5♣ = ZERO assi, oppure TRE

-5♦ = UN asso, oppure QUATTRO

-5♥ = DUE assi, senza la Dama di atout

-5♠ = DUE assi, più la Dama di atout

Nota 1. L'ambiguità tra 0 e 3 o tra 1 e 4 è facilmente risolvibile da parte di chi interroga, in base alle proprie carte e alla licita (ci sono 12 punti di differenza!)

Nota 2. E' assolutamente importante che entrambi sappiano in che atout si gioca, altrimenti l'interrogato non saprebbe quale Re contare insieme agli assi che ha!!

Nota 3. il 4NT è richiesta d'assi solo se esiste un atout concordato esplicitamente, o se è la stessa richiesta d'assi che implicitamente lo fissa, in quanto unico atout verosimilmente possibile. Se l'interrogato ha detto due colori, si intende implicitamente fissato il secondo:

N	S	N	S	L'atout è certamente cuori nel primo esempio, e picche nel secondo.
1♥	2♣	1♦	1♥	
3♥	4NT	1♠	4NT	

Nota 4. La richiesta d'assi è prerogativa del Capitano, o comunque di chi non si sia mai "limitato" in precedenza (a volte sono entrambi illimitati!). Esempi:

OVEST		EST	O	E	Ovest (non serve <i>saltare</i> per dare la forza, su risposta FM) dichiara "solo" 2♥. Quando però trova fit (il 4♥, limite, lo rende Capitano) chiede gli assi, scopre che Est ne ha DUE (quindi: il K♥ e l'A♦) ma non ha la Q♥, per cui si accontenta del piccolo Slam.
♠ AK832	N	♠ Q5	1♠	2♦	
♥ AJ95	+	♥ K632	2♥	4♥	
♦ Q8	S	♦ AKJ72	4NT	5♥	
♣ A5		♣ 96	6♥	P	

OVEST		EST	O	E	Est, entusiasta del fit, conta almeno 30 punti in linea e tenta di giocare lo Slam; la richiesta di assi però è deludente: certamente 1, in quanto 4 è impossibile (ne ha 2 lui stesso).
♠ K65	N	♠ AQJ5	1♦	1♥	
♥ AJ94	+	♥ KQ632	2♥	4NT	
♦ KQ98	S	♦ 2	5♦	5♥	
♣ 82		♣ KQJ			

Quindi si ferma a 5♥, nonostante la forza in linea: sa che la difesa può incassare due assi.

### La richiesta di Re

Se la richiesta d'assi ha fatto appurare che sulla linea ci sono tutti e cinque, e solo in quel caso, è possibile proseguire chiedendo i Re con la dichiarazione di 5NT. Le risposte sono a gradino semplice:

5♣ = nessuno, 5♦ = 1, 5♥ = 2, 5♠ = 3 (il K di atout, se già dato, non va contato):

OVEST		EST	O	E	
♠ A5	N	♠ KQ5	1♥	2♣	Dopo il 4NT Est conosce l'Asso di picche e il K di cuori; dopo il
♥ K10964	+	♥ AQ2	2NT	3♥	5NT scopre che Ovest ha
♦ K98	S	♦ A7	4♥	4NT	anche i due Re minori; conta a
♣ K82		♣ AQJ109	5♥	5NT	priori 13 prese e conclude al
			6♥	7NT	grande slam a Senz'atout.

## Ancora qualcosa a proposito dei barrage

Poiché ogni scelta finale (difendere, contrare l'avversario ecc) spetta unicamente al compagno dell'Apertore, scegliete subito il giusto livello per aprire - di 3, o di 4- così non avrete la tentazione di rialzarvi il barrage al giro successivo (un vero ammutinamento). Non è esatto dire che chi fa barrage non parla più; di certo non di sua iniziativa, ma può essere che sia proprio il compagno a chiedere, con un cambio di colore, di dichiarare ancora.

## Comportamento del Rispondente

Se il Rispondente ha un po' di fit e un po' di punti, prima di rialzare un'apertura di barrage si deve ricordare che *buona parte del materiale che porta in dote già serve all'Apertore per mantenere il contratto che ha dichiarato*. Quindi, ad esempio, sull'apertura 3♠ rialzate a 4♠ se pensate di portare 4 prese:

♠Qxx ♥xx ♦AKxx ♣Axxx : 4♠  
 ♠Qxx ♥Qxxx ♦KQxx ♣Kx : passo. Forse faremo 3♠, forse no.

Un colore nuovo è forte e forzante, e non una proposta di un parziale diverso:

NORD	SUD	
3♣	?	Carte di Sud:

♠A7 ♥AQJ974 ♦KQ6 ♣54 : 3♥, naturale, almeno quinto, forzante.  
 ♠542 ♥KQ9652 ♦K54 ♣2 : Passo. E' possibile che 3♥ sia un parziale migliore, ma cercarlo è un lusso che non ci si può concedere: l'Apertore, obbligato, dichiarerà ancora e la situazione peggiorerà sicuramente.

## Un barrage speciale: l'apertura di 3NT (Gambling)

L'apertura di 3NT mostra un colore minore settimo e "chiuso" (= tassativamente capeggiato da AKQJ), e nessuna altra carta alta a lato (al massimo una Dama)

♠x ♥Qx ♦AKQJxxx ♣xxx : 3NT  
 ♠xx ♥xx ♦xx ♣AKQJxxx : 3NT

Il compagno, che non farà fatica a immaginare quale sia il colore, dirà Passo solo se, avendo i fermi in tutti i colori (e mai un vuoto nel minore) ritiene che 3NT sia un contratto fattibile. Altrimenti, dirà sempre (comunque) 4♣ che ha questo significato: "passa se il tuo colore è fiori, altrimenti correggi a 4♦". Ad esempio, su 3NT:

♠Axxx ♥QJxx ♦Axx ♣xx : passo (faremo 7 fiori + 2 assi)  
 ♠Jx ♥Qxxx ♦xx ♣Kxxxx : 4♣ (anche se sappiamo che ha le quadri!)  
 ♠Axxxx ♥AKQx ♦Axxx ♣-- : ? ... 6♣; è un buon contratto (ricordate: il morto scenderà con ♣AKQJxxx), in cui farete 12 prese di battuta: 7 fiori + le vostre 5 prese. Se vi venisse la malaugurata idea di dire dei senza, sappiate che farete solo le vostre 5 prese, perché al morto non ci andrete MAI!

# Lezione 7

## ATTACCHI E SEGNALI DI CONTROGIOCO

### La carta di attacco

La carta di attacco richiede due scelte:

- in che seme?* Questa è una decisione che il giocatore farà in base alla licita; se il compagno ha sempre taciuto si tende a scegliere tra i colori non detti. Se il compagno ha aperto in un colore è buona norma attaccarci. Se è intervenuto in un colore, l'attacco in quel seme è quasi obbligatorio.
- con che carta?* Questa scelta deriva dagli accordi di coppia. Lo stile che state imparando prevede che, quando non ci sono sequenze, si attacchi genericamente di cartina. A proposito di questo, entriamo un po' nei dettagli.

### L'attacco in Busso

Prevede questa distinzione:

**L'ATTACCO CON LA PIÙ PICCOLA DELLE CARTINE** dice che in quel colore abbiamo almeno un onore. Al compagno viene chiesto (se può) di prendere e tornare.

**L'ATTACCO CON LA PIÙ ALTA DELLE CARTINE** dice che in quel colore non abbiamo onori. Il compagno si regolerà di conseguenza, è libero di prendere e cambiare.

♠ 86	♥ K94	♦ AK742	♣ 853	<table border="1" style="border-collapse: collapse; text-align: center; width: 40px; height: 40px;"> <tr><td></td><td>N</td><td></td></tr> <tr><td>O</td><td></td><td>E</td></tr> <tr><td></td><td>S</td><td></td></tr> </table>		N		O		E		S		<table border="1" style="border-collapse: collapse; text-align: center; width: 100px;"> <tr><th>S</th><th>O</th><th>N</th><th>E</th></tr> <tr><td>1NT</td><td>P</td><td>3NT</td><td>P</td></tr> <tr><td>P</td><td>P</td><td></td><td></td></tr> </table>	S	O	N	E	1NT	P	3NT	P	P	P		
	N																									
O		E																								
	S																									
S	O	N	E																							
1NT	P	3NT	P																							
P	P																									

Se l'attacco è stato di 7♠, (deduzione: KQ♠ sono in Sud!) siamo autorizzati a prendere e cambiare: cerchiamo futuro a fiori (J♣). Se l'attacco è stato 3♠, torniamo a picche (10♠)!

♠ A104  
♥ 753  
♦ 108  
♣ J10954    Attacco: 7♠ / 3♠

Nota: le carte di attacco che promettono l'inferiore sono A, K, Q, J, 10, 9. Il 9 non è una cartina, promette l'8. La più alta delle cartine è l'8, che non promette niente. Quindi, se vogliamo attaccare da: **K9754**    **97542**    **Q10865**    **10872**

♠ Q865	♥ A974	♦ K9	♣ Q73	<table border="1" style="border-collapse: collapse; text-align: center; width: 40px; height: 40px;"> <tr><td></td><td>N</td><td></td></tr> <tr><td>O</td><td></td><td>E</td></tr> <tr><td></td><td>S</td><td></td></tr> </table>		N		O		E		S		<table border="1" style="border-collapse: collapse; text-align: center; width: 100px;"> <tr><th>S</th><th>O</th><th>N</th><th>E</th></tr> <tr><td>1♦</td><td>P</td><td>1♥</td><td>P</td></tr> <tr><td>1♠</td><td>P</td><td>3♠</td><td>P</td></tr> <tr><td>P</td><td>P</td><td></td><td></td></tr> </table>	S	O	N	E	1♦	P	1♥	P	1♠	P	3♠	P	P	P		
	N																													
O		E																												
	S																													
S	O	N	E																											
1♦	P	1♥	P																											
1♠	P	3♠	P																											
P	P																													

Test: siamo in Est; dall'attacco deduciamo che il K♣ sia in Ovest, quindi se il morto sta basso mettiamo il J, certi al 100% che vinceremo la presa. E proseguiremo con A♣ e 2♣.

♠ KJ10  
♥ 84  
♦ 76532  
♣ AJ2    Attacco: 4♣

L'accordo di muovere una piccola quando si ha interesse nel colore, e una alta quando invece *non* si vuole che il compagno ci rigiochi, vale anche a gioco avviato:

♠ AJ103	♥ AJ	♦ Q103	♣ 8543	<table border="1" style="border-collapse: collapse; text-align: center; width: 40px; height: 40px;"> <tr><td></td><td>N</td><td></td></tr> <tr><td>O</td><td></td><td>E</td></tr> <tr><td></td><td>S</td><td></td></tr> </table>		N		O		E		S		<table border="1" style="border-collapse: collapse; text-align: center; width: 100px;"> <tr><th>S</th><th>O</th><th>N</th><th>E</th></tr> <tr><td>1♥</td><td>P</td><td>1♠</td><td>P</td></tr> <tr><td>1NT</td><td>P</td><td>3NT</td><td>P</td></tr> <tr><td>P</td><td>P</td><td></td><td></td></tr> </table>	S	O	N	E	1♥	P	1♠	P	1NT	P	3NT	P	P	P		
	N																													
O		E																												
	S																													
S	O	N	E																											
1♥	P	1♠	P																											
1NT	P	3NT	P																											
P	P																													

Ottimo attacco: sul 3 inseriamo il 9 e Sud prende con l'Asso. Incassa il K♠ e gioca picche per il J e la nostra Q. Ora, ci piacerebbe mettere in presa Ovest per avere di nuovo l'"incrocio" a quadri. Il solo colore in cui possiamo sperare di metterlo in presa è Fiori. Giochiamo quindi Fiori ma il 7,

♠ Q862  
♥ 98  
♦ KJ92  
♣ K72    Attacco: 7♦

non il 2! Se giochiamo il 7 Ovest "prende e cambia", che è ciò che vogliamo. Se giochiamo il 2... prenderà e giocherà ancora Fiori!

## L'attacco nel colore del compagno e il "Conto della carta"

Quando si attacca in un colore che il compagno ha dichiarato, poiché si presume che sia un attacco pilotato dalla licita più che dalle proprie carte, il Busso scompare a favore del "conto": in pratica, serve più dire "da *quante carte* stiamo attaccando" piuttosto che dire "ho l'onore/ non ho l'onore". Attaccare "in conto" significa questo:

**CON CARTE PARI (2, 4, 6) SI SCEGLIE UNA CARTA ALTA (CUI SEGUIRÀ UNA PIÙ BASSA)**

**CON CARTE DISPARI (1, 3, 5) SI SCEGLIE LA PIÙ PICCOLA (CHE NON PROMETTE ONORI):**

**84 J4 K4 Q762 8752 K93 963**

(Attenzione: se c'è una sequenza, essa prevale sul conto: **QJ3**, **J107**, **1094**)

Questo accordo è molto importante, perché il compagno sarà facilitato nel capire la lunghezza del giocante:

♠ K976	♠ 10842	♠ J54			
♥ 862	♥ QJ5	♥ AK10974			
♦ 76	♦ AJ5	♦ 102			
♣ 8653	♣ KQ4	♣ A7			
	<table style="margin: 0 auto; border-collapse: collapse;"> <tr><td style="padding: 5px;">N</td></tr> <tr><td style="padding: 5px;">O     E</td></tr> <tr><td style="padding: 5px;">S</td></tr> </table>	N	O     E	S	
N					
O     E					
S					
	♠ AQ				
	♥ 3				
	♦ KQ9843				
	♣ J1092				

Dopo l'apertura di 1♠ di Nord e l'intervento a cuori di Est, Sud gioca 5♦. Ovest attacca col 2♥, mostrando 1 o 3 carte; Nord gioca la Q, Est prende col K e, valutando improbabile il singolo in Ovest (Sud non sarebbe andato a 5♦ con 3 cartine perdenti nel colore dove prenderà l'attacco) resiste alla tentazione di incassare l'A♥ e torna picche. Sa perfettamente che Sud è singolo, perché Ovest ha 3 carte. Notate che giocando così Sud non potrà evitare di perdere una picche, mentre se Est si fosse incassato anche l'A♥ Sud avrebbe tagliato e scartato la Q♠ sulla cuori franca del morto.

Il **conto** si usa anche nei casi in cui un difensore *torna* in un colore già mosso:

KJ653	97	A82
	+	
	Q104	

Attacco con il 3, Est vince con l'Asso e ritorna con il conto delle carte che gli sono rimaste: tra 8 e 2 la carta giusta è l'8. Se avesse avuto A842 (rimasto con 842) avrebbe giocato il 2. Questo accorgimento è fondamentale perché il compagno possa ricostruire la lunghezza del giocante. Anche in questo caso, però, la sequenza prevale: se avessimo A1093, dopo aver vinto con l'Asso ed essere rimasti con 1093, la carta con cui tornare è il 10 e non il 3.

## Il segnale del Gradimento (o sgradimento)

Il segnale del gradimento entra in azione quando uno dei difensori muove un colore e il suo compagno non è impegnato nella presa (o perché è già in presa l'attaccante, o perché sta vincendo la presa l'avversario). Ad esempio:

KQ105	A83	J74
	+	
	962	

Il Re è vinto dall'asso del morto; Est non ha alcun compito, in questa presa. Le sue carte sono indifferenti. Però possono essere usate per mandare messaggi (ad esempio per dire "il fante, che equivale alla sequenza che hai promesso, ce l'ho io")

L'uso delle cartine per dire "il colore che hai mosso mi piace, continua" oppure "non ho nessun interesse alla continuazione" richiede di catalogare tutte le cartine in un certo ordine. In Italia esistono due "stili" per il Gradimento:

- a) il Pari - Dispari (la carta dispari mostra gradimento)
- b) il Basso – Alto (la carta bassa mostra gradimento).

Chi usa il Pari Dispari utilizza questo Display:

☺ 9 7 5 3 8 6 4 2 ☹

Prima le dispari, a scendere, poi le pari, a scendere. Il 9 è la carta meno equivoca per mostrare gradimento. Il 2 la più lampante per mostrare sgradimento.

Chi usa il Basso Alto utilizza invece questo Display:

☺ 2 3 4 5 6 7 8 9 ☹

A sinistra le basse, poi le alte a seguire con una scala di crescita normale. Il 2 è la carta meno equivoca per mostrare gradimento. Il 9 la più evidente per rifiutare.

Come si usano i Display? Semplice, a seconda dello stile scelto...

**QUANDO VOLETE MOSTRARE GRADIMENTO GIOCATE LA PRIMA CARTA CHE INCONTRATE, PARTENDO DA SINISTRA. QUANDO VICEVERSA VOLETE MOSTRARE SGRADIMENTO, GIOCATE LA PRIMA CHE INCONTRATE PARTENDO DA DESTRA**

Nell'esempio sopra, Est (ha il J) avrebbe risposto con il 7 se la coppia ha scelto di "chiamare con la dispari", e il 2 se invece ha scelto di "chiamare con la piccola".

Negli esempi che stiamo per fare utilizzeremo il Display del Pari/Dispari; l'importante è capire quando invitare alla prosecuzione e quando non farlo, a prescindere dallo strumento che si è scelto di usare. Alcune precisazioni:

- Se il contratto è a Senza, il gradimento dovrà sempre essere dato solo in presenza di una carta equivalente (se il primo ha mosso da sequenza) o comunque di un onore (se il primo ha mosso cartina, e l'avversario in seconda posizione ha vinto la presa); se il contratto è a colore a questa situazione si aggiunge quella della possibilità del taglio, quindi (su attacco di Asso) una carta che invita la prosecuzione può anche provenire da doubleton.
- Il segnale del gradimento si dà solo e unicamente *quando un colore viene mosso dai difensori*: assolutamente mai se il colore è mosso dal Giocante.
- Possedendo una figura di carte in sequenza il terzo può, anziché rispondere con una dispari per invitare, fornire la più alta carta della sequenza (quella con cui avrebbe attaccato); questo segnale è assolutamente preciso in quanto dice "da questa carta in giù sono padrone del colore":

KQ1074 

86
A92

 J53

(Gioco a NT) Attacco con il Re: Est possiede il J e segnala gradimento con il 5 (nella scala, il 5 viene prima del 3!)

KQ1064 

752
AJ3

 98

(Gioco a NT Attacco con il Re: Est deve rispondere con l'8 per mostrare assenza di carte equivalenti alla sequenza di Ovest. Se Sud decidesse di non prendere, Ovest non cadrebbe nella trappola.

KQ73 

A52
86

 J1094

Attacco con il Re, Asso del morto: Est, se fornisce il Fante, chiarisce la situazione.

Questo accordo, usato anche nei contratti a colore, a volte ha risvolti sorprendenti:

♠ A Q 7 6	N	♠ 3
♥ 9 4	O     E	♥ Q J 8 7
♦ 10 9 8 2	S	♦ Q 6 4
♣ A Q 4		♣ J 10 8 7 6
♠ 8		
♥ A K 6 5 3		
♦ A J 7 5		
♣ 5 3 2		
♠ K J 10 9 5 4 2		
♥ 10 2		
♦ K 3		
♣ K 9		

S	O	N	E
	1♥	X	2♥
4♠	P	P	P

Questa manche si batte solo se i difensori incassano velocemente 2 cuori e 2 quadri, ma è necessario che la seconda presa a cuori sia vinta da Est. Quando Est, sull'A♥, risponde con la Q♥ offre garanzia assoluta di poter vincere la presa successiva con il fante; Ovest si deve fidare e proseguire con la piccola cuori. L'ovvio ritorno a quadri batte.



I segnali di controgioco richiedono disciplina, non date niente per scontato: se il compagno attacca nel colore che avete dichiarato, abbiate cura di confermargli se vi piace. Una carta di rifiuto chiede *comunque* un cambio di colore!

Esempio: (Sud gioca 4♠, dopo che in Est avete aperto 1♥); sul J♥ il morto prende:

♥A64

♥J □ con KQ732 ...date il 7, a conferma che gradite il ritorno.  
con 108532 ...date il 2: è urgente cercare prese da un'altra parte!

Nei contratti ad atout, la carta di invito può provenire dal doubleton, per segnalare la possibilità di tagliare; se il contratto è 4♠, e Ovest attacca con A♥...:

AK1042 763 85  
QJ9

Ovest attacca con l'Asso, Est risponde con il 5. Quando incasserà anche il K Ovest vedrà l'8, e avrà la certezza che il 5 mostrava gradimento.

A volte per avere certezze è necessario vedere la seconda carta: chi ha 9 7 5, per rifiutare non ha che il 5!

Sta al giocatore decidere se vuole invitare la prosecuzione oppure no, a seconda delle sue intenzioni; il segnale del gradimento non è spia delle carte possedute, ma indice di una volontà. Non è affatto da escludere che un difensore voglia che il compagno cambi colore, pur possedendo un onore nel seme giocato:

<p>♠ Q98 ♥ J97 ♦ K7 ♣ AK976</p>	<table border="1" style="margin: auto; text-align: center; width: 60px; height: 60px;"> <tr><td></td><td>N</td><td></td></tr> <tr><td>O</td><td></td><td>E</td></tr> <tr><td></td><td>S</td><td></td></tr> </table>		N		O		E		S		<table style="margin: auto; border-collapse: collapse;"> <tr><th style="padding: 2px;">S</th><th style="padding: 2px;">O</th><th style="padding: 2px;">N</th><th style="padding: 2px;">E</th></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td style="text-align: center;">1♥</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">2♠</td><td style="text-align: center;">P</td><td style="text-align: center;">4♠</td><td style="text-align: center;">P</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">P</td><td style="text-align: center;">P</td><td></td><td></td></tr> </table>	S	O	N	E				1♥	2♠	P	4♠	P	P	P			<p>♠ 10 ♥ AQ10854 ♦ AQ85 ♣ 82</p>
	N																											
O		E																										
	S																											
S	O	N	E																									
			1♥																									
2♠	P	4♠	P																									
P	P																											

♠ 732  
♥ K6  
♦ 109643  
♣ 1043

♠ AKJ654  
♥ 32  
♦ J2  
♣ QJ5

Attacco ovvio di Ovest, col K♥.  
 Se Est "invita" a proseguire vincerà la seconda presa ma poi potrà fare solo più l'A♦. Se invece chiede un cambio di colore fornendo una carta di rifiuto (il 4) Ovest, guardando il morto, non farà fatica a trovare il rinvio a quadri: una sotto.

## Il "Primo Scarto all'Italiana"

Il segnale di gradimento non ha un ampio margine di scelta: il difensore deve scegliere tra le carte del seme giocato. Ma la scelta è invece molto più ampia quando si ritrova a dover SCARTARE per la PRIMA VOLTA, in quanto può scegliere tra due o tre colori.

**QUANDO UN DIFENSORE SCARTA, PUÒ MOSTRARE VALORI IN UN SEME SCARTANDO UNA CARTA DISPARI, O PUÒ NEGARE VALORI IN UN SEME SCARTANDO UNA CARTA PARI (= AL PRIMO SCARTO, DISPARI CHIAMA E PARI RIFIUTA).**

<p>♠ A32 ♥ 8653 ♦ J932 ♣ Q2</p>	<table style="margin: auto; border-collapse: collapse;"> <tr><th style="padding: 2px;">S</th><th style="padding: 2px;">N</th></tr> <tr><td style="text-align: center;">1♠</td><td style="text-align: center;">2♠</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">P</td><td></td></tr> </table>	S	N	1♠	2♠	P		<p>Ovest attacca Re di Cuori (Est rifiuta, con il 4). Sud prende con l'A♥ e batte tre giri di atout, in Est potete scartare. Chiamate dove vi conviene, non dove avete le carte più alte: invitate il compagno a muovere FIORI, non quadri. E se non aveste dispari di fiori? Otterreste lo stesso risultato scartando una PARI di quadri!</p>	<table style="margin: auto; border-collapse: collapse;"> <tr><td></td><td>N</td><td></td></tr> <tr><td>O</td><td></td><td>E</td></tr> <tr><td></td><td>S</td><td></td></tr> </table>		N		O		E		S	
S	N																	
1♠	2♠																	
P																		
	N																	
O		E																
	S																	

♠ 74  
♥ 9743  
♦ A54  
♣ KJ103

## Lezione 8

# L'ACCOSTAMENTO A MANCHE

Poiché la prima risposta dipende dalle lunghezze dei colori che ha, non sempre il Rispondente può percorrere la via facile del forcing manche garantita dal 2 su 1:

♠AQ864 ♥4 ♦AJ3 ♣Q1086

il compagno apre 1♦, non ci sono alternative: bisogna rispondere 1♠, e industriarsi cambiando colore finché non si avranno le idee chiare su che manche giocare.

Quando si parla di "cambio di colore forcing" si intende la situazione in cui il Rispondente (e non l'Apertore!), dopo aver già detto un colore, (e non 1 NT!) al giro successivo dichiara un colore nuovo. Il Terzo colore prevede sempre la scelta tra due colori, il Quarto colore è sempre l'ultimo rimasto, dopo che l'Apertore ne ha mostrati due e il Rispondente uno.

### Il Terzo colore

- SE È IN DISCENDENTE A LIVELLO 2 È FORZANTE 1 GIRO;
- SE È ASCENDENTE, O SE A LIVELLO 3, È FORCING MANCHE;
- ALLUNGA IL COLORE PRECEDENTE;
- È TENDENZIALMENTE UN COLORE REALE, O QUANTOMENO MOSTRA VALORI

OVEST ♠ J2 ♥ Q9 ♦ KQ10962 ♣ KQ6	N + S	EST ♠ KQ10875 ♥ 43 ♦ A8 ♣ A53	O 1♦ 2♦ 3♦ 4♠	E 1♠ 3♣ 3♠	3♣, terzo colore ascendente, rende la situazione Forzante di manche. Con 3♠ Est mostra almeno 6 carte, sta cercando di giocare o 3NT o 4♠, prima di rassegnarsi a 5♦.
---	-------------	---	---------------------------	---------------------	---

Sul Terzo colore l'Apertore prosegue la descrizione, ricordando che il nobile del Rispondente ha priorità assoluta anche al 2° giro, se ha fit terzo.

OVEST ♠ KJ9 ♥ A876 ♦ KQ103 ♣ 87	N + S	EST ♠ A9874 ♥ KQ4 ♦ 76 ♣ A107	O 1♦ 1NT 2♠	E 1♠ 2♣ 4♠	Qualora si presenti una scelta (Est ha più valori a cuori, rispetto alle fiori) occorre tener presente la regola generale che vige anche per la risposta iniziale:
---	-------------	---	----------------------	---------------------	--

**UN NOBILE CHIEDE DI ESSERE APPOGGIATO, UN MINORE CHIEDE DESCRIZIONE GENERICA**

Se Est dicesse 2♥ (colore in cui Ovest può avere la 4<sup>a</sup>) rischierebbe di sentirsi appoggiare le cuori, e nulla saprebbe sul fit che davvero gli interessa!

### Il Quarto colore

- È FORCING MANCHE (tranne che a livello 1: 1♣-1♦-1♥-1♠ è forzante 1 solo giro)
- NON NECESSARIAMENTE GARANTISCE 5 CARTE NEL PALO PRECEDENTE
- NON PROMETTE LUNGHEZZA NÉ VALORI.

- a) perché si intenda "4° colore" non devono esser stati dichiarati in precedenza né i Senza né ripetizioni di colori. Tutto ciò nel silenzio avversario.
- b) il quarto colore non dà nessuna garanzia di lunghezza, né di valori: può esser fatto anche con il singolo o il vuoto. Questo per ovvi motivi: il Rispondente ha quest' unico cambio di colore possibile, quindi non lo si può vincolare ad alcun requisito. E' forzante di manche, ciò significa che il Rispondente potrà far uso del 4° colore tutte le volte che ritiene di avere almeno 24 in linea; per cui occorreranno almeno 12/13 se l'Apertore è in diritto, molti meno se l'Apertore è in rovescio o se ha aperto di 2 a colore.

- c) l'obiettivo del Rispondente resta ignoto fino al suo 3° turno dichiarativo: può essere che stia cercando fit, che stia per mostrarlo, che voglia giocare a NT; lo si saprà quando comunicherà le sue intenzioni. Se l'Apertore ha fit 3° nel nobile di risposta è tenuto a dirlo, senza dare per scontato che quello sarà l'atout.

### Comportamento dell'Apertore sul quarto colore

L'Apertore ha diverse opzioni; prendiamo una sequenza tipo quella sotto. Nord può:

- |    |    |  |
|----|----|--|
| N  | S  | 1. appoggiare il primo colore di Sud con fit terzo. Dirà 2♥ con:                       |
| 1♦ | 1♥ | ♠AJxx ♥Kxx ♦AJxx ♣xx   |
| 1♠ | 2♣ | 2. dichiarare a NT se, e solo se, ferma nel 4° colore; dirà 2NT con:                   |
|    |    | ♠AJxx ♥xx ♦AJxx ♣Kxx   |
|    |    | 3. ripetere un colore per mostrarvi più lunghezza di quanto promesso; dirà 2♦ con:     |
|    |    | ♠AKxx ♥xx ♦AKxxx ♣xx   |
|    |    | 4. rialzare nel quarto colore con 4 carte: dirà 3♣ con:                                |
|    |    | ♠AJxx ♥x ♦Axxx ♣Axxx   |
|    |    | 5. negare tutte le opzioni precedenti con un <i>allungo impossibile</i> ; dirà 2♠ con: |
|    |    | ♠AQxx ♥xx ♦AKxx ♣xxx   |

(poiché per definizione le picche non possono esser quinte, questo 2♠ dice "non ho 3 cuori, non sono quinto a quadri, non ho fermo a fiori: vedi un po' tu".)

Se l'Apertore avesse più di un'opzione, sceglierà quella più **conveniente**, tenendo presente che gli obiettivi del gioco mettono in prima fila i maggiori, poi i senza, poi i minori. Quindi la prima scelta è il fit nel maggiore, poi la possibilità di giocare a Senza, poi le maggiori lunghezze:

♠AJxx ♥Kxx ♦Kxxx ♣Kx dopo 1♦-1♥-1♠-2♣ abbiamo due informazioni possibili: 2♥ (fit terzo) e 2NT (fermo a Fiori). Si deve scegliere 2♥, che non esclude il fermo a fiori. Mentre con 2NT escluderemmo di avere 3 carte di cuori.

- |     |    |   |
|-----|----|---|
| N   | S  | Caso speciale: il quarto colore a livello 1 non promette manche (ma neppure la esclude). L'Apertore si comporterà come sulla sequenza |
| 1♣  | 1♦ | 1♥ - 1♠: dirà 2♠ quando ha 4 carte, 1NT se bilanciato. Se nessuna   |
| 1♥  | 1♠ | di queste è possibile ed è lungo nel seme di apertura, lo ripeterà.   |
| ... |    |   |

### Quando il fit maggiore è stato trovato

Quando il contratto è ad atout, il successo dipende non solo dalla quantità dei punti onori ma dai colori in cui essi sono dislocati! Siete in Ovest e in mano al compagno (che vi ha appoggiato a 2♠) trovate 8 punti:

OVEST		EST
♠ AQ863	N + S	♠ K742
♥ KJ102		♥ Q5
♦ 6		♦ 8732
♣ AQ3		♣ K82

Tutti e tre gli onori che porta, li avreste comprati a peso d'oro. Farete 11 prese, con estrema facilità.

Proviamo a dargli ancora 8 punti..diversi:

OVEST		EST
♠ AQ863	N + S	♠ 742
♥ KJ102		♥ A53
♦ 6		♦ KJ32
♣ AQ3		♣ 852

Ora l'A♥ serve, ma KJ♦ assolutamente no. Se tutto va storto rischiate di perdere 2 Picche, 1 Cuori, 1 Quadri e 2 Fiori !!! Eppure Est ha sempre 8 punti, e dal suo punto di vista valgono tanto come quelli del primo esempio; se Ovest, con i suoi 16,

formula un invito rialzando genericamente a 3♠ Est accetterà in tutti e due i casi, eppure l'esito della manche sarà molto diverso.

Ma come può una coppia sapere in anteprima se porta onori che si “sposano” con quelli del compagno, oppure no? La perfezione non è raggiungibile, ma qualcosa si può fare. Il fit a livello 2 si trova in sequenze tipo queste:

N	S	N	S	Hanno in comune un dato: uno dei giocatori si è limitato (Sud nella prima, Nord nella seconda), ed esiste un Capitano. A questo punto è possibile il Passo, o una conclusione
1♥	2♥	1♣	1♠	
...		2♠		

a manche, o un’indagine per tastare il terreno!

Quando una coppia trova fit esplicito a livello di DUE, tutto lo spazio compreso tra il DUE e il TRE IN ATOUT è un’intercapedine destinata alle indagini per sondare le possibilità di manche. Se il Capitano effettua ulteriori dichiarazioni, qualunque esse siano, sta implicitamente affermando che le prospettive di manche non sono sfumate. In pratica, possedendo un colore laterale (quello che cercherà di affrancare dopo aver battuto le atout) l’Apertore lo descriverà al compagno, in modo che questi possa valutare se ha onori utili o meno:

OVEST		EST	O	E	Ovest sta dicendo, con 3♦, molte cose: a) che vorrebbe provare a giocare 4♠; b) che il colore da cui dovrà cercare di affrancare prese, dopo le atout, è Quadri, e quindi i punti che
♠ K10983	N + S	♠ Q75	1♠	2♠	
♥ 3		♥ A642	3♦	4♠	
♦ KJ973		♦ Q2	P		
♣ AK		♣ 9832			

Est può portare in questo colore sono tutti preziosi.

Est ora può valutare a pieno valore i suoi 8 p.: la Q♦ vale tanto oro quanto pesa. Quindi salta a manche. Notate che sia la Q♥ sia la Q♣ sarebbero state inutili!

Quando il Capitano si spinge oltre il livello due con una dichiarazione a colore nuovo resta implicito che non si tratta di **una proposta di nuovo contratto** ma una ricerca di manche: il compagno non deve MAI passare e, se vuole rifiutare il tentativo, dovrà riportare nell’atout concordato, al minimo livello. Qualunque tentativo o ricerca può avere esiti negativi e quindi deve rigorosamente svolgersi nello spazio compreso tra il 2 e il 3 nell’atout concordato (livello di guardia)

**AD ATOUT MAGGIORE TROVATO A LIVELLO DUE, UN CAMBIO DI COLORE DEL CAPITANO  
CHIEDE AIUTO NEL COLORE ED È FORZANTE FINO A TRE NELL’ATOUT**

**Come ci si deve comportare a fronte di un colore nuovo?**

Su un Cambio di Colore (a fit nobile trovato a livello 2) il compagno andrà subito a guardare cosa possiede in quel colore.

- Se ha valori (A,K,Q) rialza a manche: *“possiedo quanto mi chiedi, obiettivo raggiunto”*.
- Se ha cartine, riporta a 3 nell’atout : *“mi spiace, tentativo di manche fallito”*
- Se ha cartine, ma possiede un valore importante (Asso o Re) in un altro seme, può a sua volta descriverli, purché possa farlo al di sotto del 3 in atout: *“non nego né prometto valori nel colore che mi chiedi, ma ti mostro valori alti in quest’altro seme; potrebbero interessarti”*

OVEST		EST	O	E	Est non ha aiuto a Fiori, ma può permettersi di dichiarare i valori di Quadri perché stanno “sotto” al riporto in atout. A Ovest interessano, e dichiara manche.
♠ 3	N + S	♠ 105	1♥	2♥	
♥ AKJ94		♥ Q1072	3♣	3♦	
♦ A86		♦ KQ72	4♥	P	
♣ AJ54		♣ 932			

Oppure:

OVEST		EST	O	E	Est potrebbe anche dire 4♥ su 3♣, ma avendo comunque questa intenzione non gli costa nulla dire 3♦ (informazione importante, se per caso Ovest avesse mano da Slam).
♠ A2	N + S	♠ 105	1♥	2♥	
♥ AKJ94		♥ 10872	3♣	3♦	
♦ 76		♦ A962	3♥	4♥	
♣ AJ54		♣ KQ2			

Questo meccanismo dovrebbe suggerire che quando volete fare un tentativo, e sono due i colori in cui vi servirebbe aiuto, è conveniente scegliere quello di rango più basso; in tal modo potrete, a volte, scoprire che il compagno vi porta aiuto nell'altro:

OVEST		EST	O	E	Ovest intende fare un tentativo, e tra 3♣ e 3♦ sceglie di dire 3♣; Est a fiori non ha aiuto, ma ha lo spazio per raccontare spontaneamente i valori a quadri, l'apertore ne è
♠ AKJ42	N + S	♠ Q96	1♠	2♠	
♥ 2		♥ 97643	3♣	3♦	
♦ K1054		♦ AQ2	4♠	P	
♣ A65		♣ 73			

felicissimo e dichiara manche. Se Ovest avesse scelto di dire 3♦ questa volta sarebbe andato tutto bene ugualmente, ma se Est avesse avuto:

♠ Q96 ♥J7643 ♦73 ♣KQ2 sarebbe stato costretto a ripiegare a 3♠ senza poter descrivere i valori a fiori.

Notate che questi tentativi di manche "mirati" sono utili anche per evitare di chiamare manche sbagliate; le carte di Est avrebbero potuto essere queste:

OVEST		EST	O	E	Est mostra valori a cuori e a Ovest cadono le braccia: dovunque gli servono i punti, tranne che a cuori. E lo stop a 3♠ è provvidenziale.
♠ AKJ42	N + S	♠ Q96	1♠	2♠	
♥ 2		♥ KQ643	3♣	3♥	
♦ K1054		♦ 762	3♠	P	
♣ A65		♣ 73			

Con gli stessi criteri dell'Apertore anche il Rispondente può mostrare quale sarà il colore che dovrà affrancare, e nel quale cerca complementi:

OVEST		EST	O	E	Gli 11 punti di Est impongono un tentativo, ma sarà difficile fare 10 prese se Ovest non porta o il K♠ o la Q♠. Est chiede aiuto a Picche, Ovest lo nega, e Est abbandona.
♠ 632	N + S	♠ AJ75	1♦	1♥	
♥ A942		♥ KQ73	2♥	2♠	
♦ AK76		♦ 82	3♥	P	
♣ Q4		♣ J32			

Se l'Apertore, dopo aver ricevuto appoggio a due, non necessita di punti in colori particolari ma gli basta genericamente che il compagno abbia "il massimo", comunque dislocato, può usare la dichiarazione di 2NT; neppure 2NT rappresenta un cambio di rotta, il contratto finirà sempre nel nobile, a 3 o a 4:

OVEST		EST	O	E	Ovest accanto alle picche ha una quarta solida che non necessita di "aiuto", quel che gli serve è che Est sia più vicino ai 10 punti che ai 5. Se
♠ KQ985	N + S	♠ J74	1♠	2♠	
♥ KQJ9		♥ 87	2NT	4♠	
♦ Q9		♦ AJ82			
♣ A4		♣ K632			

dicesse 3♥ sa che gli tornerebbe quasi certamente il 3♠ da parte di Est, e sarebbe al punto di partenza. Invece con 2NT chiede un "massimo generico", che è quel che gli serve.

## Lezione 9

# RICEVERE L'ATTACCO

### Contratti a colore: deduzioni sulla carta di attacco

Nei contratti ad atout la scelta di attacco dell'avversario può esser motivata anche dalla ricerca di un taglio; un attacco di onore secondo è frequente, quindi per il giocatore aumentano le difficoltà per individuare la disposizione delle carte mancanti. In caso si tratti di una carta che normalmente suggerisce sequenza sarà fondamentale, quando la si può vedere, la carta appena inferiore:

♠ AJ102  
♥ 952  
♦ AK75  
♣ K7

	N	
O	S	E

10♦

♠ KQ984  
♥ A72  
♦ J93  
♣ Q3

In Est giochiamo 4♠, l'attacco è 10♦... che certamente è secco o secondo (abbiamo il 9!) Quindi Nord ha Qxxxx o Qxxx. Affrancare una quadri ci farebbe comodo, sarebbe la 10<sup>a</sup> presa. Ma non adesso! Potremmo assistere

impotenti a questo controgio: Q♦ e quadri taglio, fiori per l'Asso e quadri taglio: una sotto. Mettiamo l'A♦ del morto e battiamo atout, solo dopo cederemo la quadri a Nord.

*Nessun giocatore attacca sotto asso contro un contratto ad atout, quindi se l'asso vi manca, date per scontato che sia in mano all'altro difensore:*

♣2      ♣K6  
          +      ...  
          ♣J73

In Sud giochiamo 4♠, l'attacco è 2♣. Se mettiamo il Re perderemo *sicuramente* 2 prese, quindi proviamo a stare bassi: l'Asso è in Est, ma possiamo sperare che la Dama sia in Ovest.

Stesso ragionamento se avessimo KJ in Nord: la carta da mettere è il J, non il K.

*Se subodorate un taglio, provate ad alzare un po' di nebbia: a volte non vi costa proprio nulla dare di mano una carta alta, se le avete tutte equivalenti. Cercate di costruire un'illusione verosimile per il difensore che può dare il taglio all'altro:*

♦K1073  
♦2      +      ...  
          ♦QJ96

Ancora 4♠, l'attacco è 2♦... e siamo certi che il colore sia: 2 + Axxx. Quindi, stiamo per prendere un taglio. Forse possiamo evitarlo se diamo un onore di mano. Meglio il J della Q: per

Est è più credibile che Ovest abbia attaccato di piccola da Qxxx che da Jxxx, e se così fosse per lui sarebbe deleterio rigiocare questo colore!

*Non sprecate mai onori lunghi del morto quando è assolutamente certo che non vinceranno la presa e non avete nulla da affrancare. Un onore lungo, se lo lasciate dov'è, obbliga almeno uno degli avversari a non potersi muovere nel colore. Se lo sacrificate, e restano cartine, entrambi i difensori potranno rigiocarci impunemente:*

♦K763  
♦Q      +      ...  
          ♦5

L'attacco (giochiamo 4♥) è Q♦. Non si deve mettere il K, né adesso né se Ovest ci continua. Perderemo la prima presa e taglieremo la seconda in ogni caso, ma sappiamo che l'asso

è in Est e, se il K resta vivo, Est sarà inibito dal rigiocare il colore qualora andasse poi in presa.

Un motivo in più per non metterlo è che Est potrebbe avere Ax o Axx, e in tal caso il nostro Re si affrancherebbe dopo uno o due tagli.

*Se l'attacco vi pone la scelta di un impasse ... che ha pochissime chance, può essere conveniente rinunciarci:*

♦ AQ108  
 ♦ 7 + ...  
 ♦ J942

Sud gioca 4♥ e riceve l'attacco in un colore laterale in cui ha molte carte. Il 7 non può essere "la più piccola di un colore almeno terzo", siamo certi al 99% che il Re sia mal

messo. Se facciamo l'impasse rischiamo di perdere sia il K sia il taglio; allora Asso, poi battiamo atout, poi cediamo il Re.

*Quando la dichiarazione vi aiuta, ricordatevela!* Licita e gioco sono strettamente connessi, anche se avvengono in tempi diversi:

♠ J65  
 ♠ 10 + ...  
 ♠ K83

Sud gioca 4♥ (Est ha aperto 1♠). L'attacco è 10♠: ovviamente secco, o secondo. Sul 5 Est prende e torna con una cartina. Questa è facile, state bassi; Ovest o taglia o risponde con una

cartina. Se mettete il Re poi ne perderete un'altra e se il Re viene tagliato è ancora peggio.

## Lisciare l'attacco

Lisciare l'attacco è un tema che riguarda sia la specifica figura di carte che abbiamo nel colore sia, a volte, l'intero piano di gioco. Cominciamo da qualche figura:

♠ 654  
 ♠ K + ...  
 ♠ AJ3

Quando supponete che l'attacco venga da KQ, lisciando il K mettete Ovest in condizione di non poter proseguire, e conservate il controllo.

♠ A65  
 ♠ K + ...  
 ♠ J73

State bassi, e Ovest (se ha KQ) non potrà continuare. Se rovesciamo gli onori cambia tutto:

♠ J65  
 ♠ K + ...  
 ♠ A73

Questa volta lisciare sarebbe insensato: catturando il K potrete fare un'altra presa con l'expasse al fante, mentre se lisciate (e Ovest, fidandosi del rifiuto di Est, cambia colore)

resterete con una presa sola.

♠ AQ5  
 ♠ 7 + ...  
 ♠ 863

Ci sono anche altre situazioni in cui "stare bassi" è la mossa vincente. Supponete una figura come questa; se volete rimandare il problema e non volete essere smontati nel

colore, giocate il 5: Est prenderà con il 10 o con il J, ma poi dovrà rinviare altrove.

Un esempio di questa brillante manovra:

	♠ AQ5	
	♥ 432	
	♦ KQJ10	
	♣ 962	
♠ 9742	N O     E S	♠ KJ10
♥ 9		♥ 1065
♦ 9742		♦ 8653
♣ KJ87		♣ Q104
	♠ 863	
	♥ AKQJ87	
	♦ A	
	♣ A53	

Sud gioca 4♥ e Ovest trova il terribile attacco di 7♠.

Supponiamo inserisca la Dama: Est prende con il K e ci rigioca, facendo "saltare" il prezioso Asso del morto. Prezioso perché è l'unico possibile ingresso per andare a incassare le quadri, bloccate! Sud batterà atout ma non potrà evitare di perdere due fiori e due picche.

Se Sud sull'attacco sta basso (per sua fortuna ha in mano una picche più alta del 7) Est dovrà prendere

con il 10 ma sarà costretto a cambiare colore; l'Asso di Picche resterà al morto per garantire al giocatore di poter comunque sfruttare le quadri dopo aver battuto atout.

Nei contratti a colore può esserci convenienza a lisciare l'attacco per tagliare i collegamenti e impedire che vada in presa un difensore che potrebbe farci un ritorno pericoloso:

♠ 85	♠ KJ94	♠ 73			
♥ QJ1065	♥ 92	♥ K874			
♦ AQ83	♦ 65	♦ J10942			
♣ K3	♣ QJ1064	♣ 87			
	<table border="1" style="border-collapse: collapse; width: 60px; height: 60px; margin: auto;"> <tr><td style="text-align: center;">N</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">O     E</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">S</td></tr> </table>	N	O     E	S	
N					
O     E					
S					
	♠ AQ1062				
	♥ A3				
	♦ K7				
	♣ A952				

Giochiamo 4♠ in Sud.

L'attacco di Q♥ ci dice che il K è in Est (che infatti invita, con il 7).

Qual è il pericolo di questa mano? Supponiamo di vincere la presa... battiamo atout... facciamo l'impasse a Fiori che non riesce; poco male, 4 prese a fiori bastano, però ora Ovest gioca Cuori per Est, che rimanda J♦: una sotto. Se lisciamo la Q♥ non avremo più problemi. Quando Ovest prenderà a fiori, non avrà più modo di dare la presa a Est

affinché giochi quadri; in questo colore faranno una presa, ma non due!

Il problema delle comunicazioni è importantissimo e richiede di prevedere fin dall'inizio le mosse successive, anziché iniziare a pensare dopo la prima presa:

♠ AKQ	♠ J10962			
♥ Q2	♥ A74			
♦ J10753	♦ 64			
♣ AKQ	♣ 872			
	J♥			
	<table border="1" style="border-collapse: collapse; width: 60px; height: 60px; margin: auto;"> <tr><td style="text-align: center;">N</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">O     E</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">S</td></tr> </table>	N	O     E	S
N				
O     E				
S				

Est gioca 4♠; 10 prese facili, con 5 atout della mano, 3 fiori, 1 cuori e un taglio al morto. L'attacco è J♥, la Q del morto è coperta dal K di Nord. Se Est prende, e rigioca cuori, la difesa muoverà atout, e il giocatore si troverà

inchiodato al morto; potrà giocare Quadri, per cercare di rientrare di taglio, ma la difesa giocherà sempre atout e priverà il morto dell'ultima Picche. Non potendo tagliare la Cuori Est perderà 2 Cuori e 2 Quadri. La soluzione è facile: lisciare il K♥. Il taglio avverrà grazie *alle Cuori stesse*, che comunicano ancora.

♠ --	♠ AQ64	♠ 85			
♥ Q95	♥ J873	♥ K1064			
♦ 103	♦ 4	♦ J987652			
♣ KQJ109853	♣ A762	♣ --			
	<table border="1" style="border-collapse: collapse; width: 60px; height: 60px; margin: auto;"> <tr><td style="text-align: center;">N</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">O     E</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">S</td></tr> </table>	N	O     E	S	
N					
O     E					
S					
	♠ KJ109732				
	♥ A2				
	♦ AKQ				
	♣ 4				

Dopo l'apertura in barrage a fiori di Ovest, in Nord Sud abbiamo raggiunto l'ottimo contratto di 6♠. Faremo 7 prese a picche, 1 cuori, 3 quadri e 1 fiori: 12. Tutto o.k.

Un dubbio, però... e se Est ci tagliasse l'asso di fiori??? Più che un dubbio è una certezza: l'apertura 3♣ di norma proviene da 7 carte, ma non è escluso che siano 8, in tal caso Est è vuoto.

La soluzione è facile: stiamo bassi al morto! E sulla continuazione a ♣

stiamo bassi ancora (a maggior ragione, se per caso Est ha risposto al primo giro) perché è nostra intenzione salvaguardare l'asso di fiori per tempi migliori, ossia dopo aver battuto atout. E' la carta che ci offre lo scarto della perdente di cuori, quindi al massimo avremo fatto uno scambio: paghiamo una fiori al posto di una cuori. Se però giochiamo l'asso subito e ce lo tagliano, poi la cuori la pagheremo lo stesso!



## Lezione 10

# IL CONTRO E LA SURLICITA

Il Contro già lo conosciamo: ci aiuta per distinguere, quando siamo in cerca di fit, i colori quarti dai colori lunghi. La Surlicita è il rialzo (ovviamente illogico come proposta di contratto) di un colore mostrato dall'avversario.

Contro e Surlicita hanno un'importanza fondamentale poiché non sempre una dichiarazione *naturale a colore* riesce ad esprimere quanto si vorrebbe.

Una caratteristica comune di entrambe queste licite è che possono essere usate solo in competizione: se gli avversari non parlano mai, non si può certo contrare, né "surlicitare" alcun colore. Ciò che invece le differenzia è questo piccolo particolare:

- Il Contro può essere usato solo se l'ultima licita è stata fatta da un avversario.
- La surlicita può essere usata anche se l'ultima licita è stata fatta dal compagno:

S	O	N	E	Nord può sia contrare che surlicitare con 2♠
1♥	1♠	???		
S	O	N	E	Est non ha modo di usare il CONTRO, ma può surlicitare con 2♥. Regola generale:
1♥	1♠	passo	???	

**QUANDO ENTRAMBE LE DICHIARAZIONI SONO DISPONIBILI, SI DIVIDONO I COMPITI: IL CONTRO CERCA FIT, LA SURLICITA LO PROMETTE. QUANDO IL CONTRO NON È DISPONIBILE (= NON LEGALMENTE USABILE), LA SURLICITA SI FA CARICO DI TUTTE LE MANI FORTI, CON O SENZA FIT**

### Contro e surlicita del compagno dell'apertore

Dopo apertura e intervento a colore, il compagno dell'apertore (se non ha licite naturali in alternativa) può usare il contro per cercare fit e la surlicita per mostrare "forza almeno di manche e fit trovato":

S	O	N	E	Nord con: ♠xx ♥AJxx ♦Qxx ♣Kxxx dichiara CONTRO e invita il partner a dichiarare altri colori: il Contro serve appunto a cercare altri fit, o eventualmente i senz'atout.
1♦	1♠	Dbl		
S	O	N	E	Nord ha scelto la surlicita per esprimere che il fit è stato trovato: il suo 2♠ conferma l'atout cuori e almeno forza di manche. Se avesse detto 2 o 3 cuori avrebbe espresso una mano limite o al massimo invitante. Qui Nord potrebbe avere: ♠Jx ♥AQxx ♦KJxx ♣Axx. Sud è certo che la surlicita mostri fit, perché Nord poteva scegliere tra Contro e Surlicita.
1♥	1♠	2♠		

### Contro e surlicita del compagno di chi è intervenuto a colore

Sono usabili entrambi solo se il compagno dell'apertore ha dichiarato. E' ovvio che il Contro non sarà utilizzabile se il terzo è passato, e in tal caso la surlicita si farà carico sia delle mani di fit sia di quelle senza fit. Il buon senso suggerisce che...

**SU UN INTERVENTO A COLORE DEL COMPAGNO LA SURLICITA PROMETTE  
11 E OLTRE SE C'È FIT, O 14 E OLTRE SE NON C'È FIT**

S	O	N	E	In Est avete: ♠AQJx ♥KJxx ♦xxx ♣Kx. Non potete dichiarare né cuori né picche, con sole 4 carte. La soluzione è chiedere a Ovest di dichiarare altri colori, se ne ha. Come? Surlicitando: 2♦. Ovest non saprà nulla a proposito del fit a fiori, perché siete in una situazione in cui avete a disposizione solo la surlicita.
1♦	2♣	Passo	?	

S	O	N	E	
1♥	1♠	Passo	?	In Est avete: ♠ Kxx ♥xx ♦AKJx ♣ Jxxx. Per fare manche è necessario che Ovest abbia fatto un intervento con almeno 12-13.

Non preoccupatevi di mostrare la *vostra* forza, chiedete a lui *la sua*: surlicitate, con 2♥. Se Ovest dovesse ridichiarare 2♠ (intervento minimo) potrete passare, manche non c'è. Se dirà qualcosa di diverso (mano massima) salterete a 4♠. Sapete perché non va bene 3♠? Perché lo si usa per mani ben diverse, con molte più picche (almeno 4) e molti meno punti: ♠ Kxxxx ♥xx ♦AJxxx ♣x.

S	O	N	E	
1♥	1♠	Passo	?	In Est avete: ♠ Jx ♥Kx ♦AQJx ♣ Jxxxx Accontentatevi di dire 1NT; non avete fit, per surlicitare servirebbero almeno 14/15 p.

Quando 1NT è detto a fronte di un intervento (senza nessun obbligo, visto che il Passo è legittimo anche con 7-8 punti senza fit), mostra 9-14; il compagno potrebbe avere 8, e proporre 1NT con meno di 9-10 punti sarebbe un suicidio.

**QUANDO UNA COPPIA STA AGENDO DOPO INTERVENTO A COLORE,  
LA SURLICITA È FORZANTE FINO AL RIPORTO NEL COLORE DI INTERVENTO,  
CHE È CONSIDERATO IL LIVELLO DI GUARDIA:**

S	O	N	E	
1♣ P	1♠ ?	Passo	2♣	Est Ovest ora sono impegnati a dichiarare "almeno fino a 2♠". Da parte di Ovest la dichiarazione di 2♥ o di 2♦ è ora gratuita,

mostra un altro colore e non necessariamente promette forza extra in quanto è fornita *al di sotto del livello di guardia*:

- ♠ AKJxx ♥Qxxx ♦xx ♣Qx : 2♥ ; 4+ carte, forza ambigua;
- ♠ AQJxx ♥x ♦Qxxx ♣xxx : 2♦ ; 4+ carte, forza ambigua;
- ♠ AQJxx ♥xx ♦Kxx ♣xxx : 2♠ ; mano minima (meno di 12), senza 4♥ né 4♦.

Tutte le dichiarazioni che *superano* il 2♠ rappresentano interventi buoni:

- ♠ AJxxx ♥Kx ♦Qxx ♣KJx : 2NT; (12+ e fermo a fiori)
- ♠ AJxxx ♥KQx ♦Ax ♣xxx : 3♣ ; "surlicito anch'io: non ho nient'altro da dire, non ho il fermo, ma ho il massimo!"

Se il compagno dell'apertore si fa vivo la situazione diventa più chiara, perché si potrà usare anche il Contro (o Surcontro, se l'avversario ha detto Contro) e le due dichiarazioni si potranno dividere i compiti:

S	O	N	E	
1♦	1♠	2♦	Dbl	Est è in cerca di fit, con carte tipo queste: ♠Kx ♥QJxx ♦xxx ♣AJxx. In generale il Contro mostra sempre la <i>giocabilità dei colori rimasti</i> , e l'ipotesi di avere sulla linea circa la metà dei punti in circolazione.

S	O	N	E	
1♦	1♠	2♦	3♦	Est surlicitando a 3♦ esprime il massimo entusiasmo del fit a picche. Non sarebbe stato altrettanto forte né il 3♠ né tantomeno

l'appoggio a 2♠. Est potrebbe avere: ♠AKxx ♥AJx ♦xx ♣Qxxx.

Come sopra, il fit è una certezza in quanto Est aveva il Contro come alternativa.

## Contro e surlicita del compagno di chi è intervenuto con il Contro

Sul contro del compagno l'unica dichiarazione forzante, obbligatoria con tutte le mani di 11+, è la surlicita. Chi surlicita si impegna a parlare ancora una volta.

S	O	N	E	
1♦	Dbl	Passo	?	In Est avete: ♠AQxx ♥Kxxx ♦xx ♣KQx. Una manche è certa, ma perché mettersi a

indovinare quale? Dite 2♦: “caro compagno, almeno fino a livello di 3 possiamo giocare, comincia TU a dirmi il primo colore in cui hai 4 carte!” Quando sarete certi del fit, salterete a manche.

Avere questa nuova strada da percorrere comporta che una dichiarazione di manche proviene sempre da una lunga autonoma, e non dalla speranza di fit 4-4:

S	O	N	E	
1♣	Dbl	Passo	4♥	Ora le carte di Est sono molto meglio definite: ♠ KJx ♥ KJxxxx ♦ Qxx ♣x, o simili.

Quando la surlicita è fatta dal compagno di chi ha dato un Contro informativo, costui si è impegnato a dichiarare fino a livello 3 in un colore concordato:

OVEST		N + S	EST		S	O	N	E	Est non può passare su 2♥: il fit è trovato, ora, avendo solo 11, può invitare con 3♥ (il rialzo a 3, Livello di Guardia, mostra il
♠ AQ3	♥ KQ75		♠ K876	♥ AJ94	1♦	X	P	2♦	
♦ 87	♣ QJ93	♦ 654	♣ K2	P	2♥	P			

minimo dei requisiti della precedente surlicita) Se invece avesse 12-13 direbbe 4♥. Su 3♥, Ovest rialzerà con il massimo, come nell'esempio, e passerà se ha il contro minimo, di 12-13.

Attenzione: poiché la surlicita invita il contrante a mostrare il suo colore quarto più economico, non sono da escludere le quarte superiori:

OVEST		N + S	EST		S	O	N	E	Est dopo la surlicita cerca ancora il fit a picche, anche con sole 4 carte, perché sa che Ovest può avere 4 carte. Il
♠ KQ93	♥ QJ75		♠ A876	♥ K4	1♣	X	P	2♣	
♦ A97	♣ 93	♦ K54	♣ A872	P	2♥	P	2♠		
				P	3♠	P	4♠		

rialzo a 3♠ di Ovest conferma la quarta e il minimo del Contro (con 14 avrebbe detto 4♠). Est ha forza sufficiente per rialzare a manche.

Rivediamo quindi le alternative, sul contro del compagno:

- una dichiarazione al minimo livello: da zero a 9-10 (se 9-10, il colore è quarto). Dice: “di manche, non se ne parla, a meno che tu abbia più dei requisiti normali”
- un colore a salto semplice: 8-10 e 5+ carte, non forzante. Dice: “sono contento del contratto che sto dichiarando. Ma se hai 12-13 punti, passa: la manche non c'è”
- una manche a colore: 8-10 e 6+ carte. Dice: “me la gioco, e spero di farle”.

Nei casi in cui il compagno dell'apertore dichiara è disponibile anche il Contro:

S	O	N	E	
1♥	Dbl	2♥	Dbl	Cosa ci dobbiamo aspettare da questa dichiarazione? Un po' di punti (circa 8-10) in mano bilanciata o semi-bilanciata... che non ha 4 carte di picche. Se Est le avesse, semplicemente dichiarerebbe 2♠!

## Contro e surlicita da parte dell'Apertore

Quando l'avversario è entrato in dichiarazione l'occasione per Contrare o surlicitare capita anche all'apertore:

S	O	N	E	
1♦	passo	1♥	1♠	Sud, surlicitando l'intervento, esprime il fit quarto a cuori e contemporaneamente una mano forte; più che se avesse detto 3♥ (da
2♠				

ora, 14 belli-16) o 4♥. Le sue carte potrebbero essere: ♠Ax ♥AQxx ♦AKJxxx ♣x.

Se la surlicita si fa carico di esprimere queste mani, possiamo dare un significato leggermente diverso agli appoggi a livello 3 e 4: mani in cui, dopo aver trovato fit, la prospettiva di prese è altissima, pur non essendo altissimo il punteggio:

♠x ♥KQxx ♦AKJxxx ♣xx : 3♥; il valore di questa mano, purissima, è aumentato a dismisura quando ha trovato fit. Basta davvero poco, per fare manche.

♠x ♥AKxx ♦AKQxxx ♣xx : 4♥, come sopra, meglio ancora. I punti sono solo 16, le prese prevedibili sono 10!

Il Contro si occupa quindi di mostrare altri tipi di mani, senza fit quarto:

S	O	N	E
1♦	passo	1♥	2♣
<b>Dbl</b>			

Il contro mostra una mano di REVER e chiede al partner di dichiarare ancora; di certo non ha 4 carte a cuori, e non ha una licita migliore. Sud potrebbe avere:

♠AQxx ♥KQx ♦AQJx ♣Jx; senza intervento avrebbe dichiarato 2NT, ma non può certo farlo, con Jx, dopo che l'avversario ha mostrato la lunga di fiori. Né può dire 2♠, in quanto mostrerebbe una mano forte ma di tipo diverso: sbilanciata, con le quadri almeno quinte.

### Ultime note

Qualora il vostro compagno surliciti, e abbiate il dubbio se la sua surlicita stia garantendo fit oppure no, chiedetevi: "avrebbe anche potuto contrare???" Se la risposta è SI, ha certamente fit. Se è NO, il fit è possibile ma non garantito.

Può capitare che un giocatore abbia sia il fit che la mano forte, ma... voglia comunque cercare un contratto migliore:

S	O	N	E
1♦	1♠	?	

Supponete di essere in Nord con:  
♠Qx ♥AQxx ♦KJxx ♣Qxx

E' vero che ora se diceste 2♠ mostrereste una mano almeno da manche e fit a quadri, ma è anche vero che una ricerca del fit a cuori è doverosa prima di... sposare le quadri. Meglio proseguire le indagini usando il contro, unico strumento con cui potrete scoprire il fit 4-4 a cuori.

Non fate uso né del CONTRO né della SURLICITA quando un annuncio naturale a colore sia naturale, forzante, e abbia il numero di carte richiesto! Se è possibile, una dichiarazione naturale è sempre meglio:

S	O	N	E
1♣	1♥	?	

in Nord avete: ♠KQxx ♥xx ♦AQJxx ♣Jx.

Punti e lunghezza sufficienti per dichiarare i colori in modo naturale: dichiarate quindi 2♦, (11 + punti e almeno 5 carte) poi seguirete annunciando le picche.

Anche se l'apertura di 1♣ è fittizia, in sequenze come queste:

S	O	N	E
1♣	<b>Dbl</b>	<b>P</b>	2♣

..il 2♣ di Est è considerata surlicita. Sarebbe assurdo fosse una proposta di contratto: se Est pensasse di fare 8 prese con atout fiori...

semplicemente, e coerentemente, direbbe Passo e starebbe a vedere se Est ne fa 7 con lo stesso atout!!

## Lezione 11

# CONTROGIOCO: RAGIONARE E DEDURRE

I segnali difensivi sono di estrema importanza soprattutto nelle fasi iniziali del gioco perché costituiscono una fonte di informazioni preziose per i difensori; va però detto che costituiscono solo un supporto, mentre il grosso del lavoro è fatto di logica, analisi e deduzione. E fiducia nel compagno. E un compagno che se la meriti.

NON E' POSSIBILE ATTUARE UN BUON CONTROGIOCO SE...

- NON SI GIRA LA TESTA PER GUARDARE IL MORTO
- NON CI SI RICORDA LA DICHIARAZIONE
- NON SI CONTANO I PUNTI E LE LUNGHEZZE DELLE MANI NASCOSTE
- NON SI FANNO DEDUZIONI SULLE CARTE GIOCATE NELLA PRESA
- NON SI GUARDANO LE CARTE DEL COMPAGNO
- SI INTERVIENE A COLORE IN MODO SCRITERIATO

### Ricordatevi la dichiarazione

E' sempre l'indizio fondamentale; è in base alla dichiarazione che si cerca di ricostruire la distribuzione del Giocante e gli onori che può avere:

♠ 865		<b>S</b>	<b>O</b>	<b>N</b>	<b>E</b>	Attacco 2 di ♠, vedete Sud prendere con il J. Sapete che il compagno non attacca sotto asso a colore, quindi l'asso è in Sud. Ma sapete anche che Ovest non attaccherebbe di 2 avendo KQ: quindi uno di questi onori è in Sud, che
♥ AJ6		1♥	P	2♣	P	
♦ A42		2♦	P	4♥	P	
♣ QJ105		P	P			

  

<table style="margin: auto;"> <tr><td></td><td>N</td><td></td></tr> <tr><td>O</td><td></td><td>E</td></tr> <tr><td></td><td>S</td><td></td></tr> </table>		N		O		E		S		♠ 1074	Attacco: 2♠
	N										
O		E									
	S										
	♥ K83										
	♦ 83										
	♣ AK42										

ha AKJ o AQJ. Quindi ha al massimo una fiori, visto che ha dichiarato di avere 5♥, 4♦, e sapete che ha 3♠. Sud muove la Q♥ per il 6 e siete in presa. Avete già in mano un onore di fiori? Mettetelo via! Sapete che farete una sola presa (forse neanche quella), e non scappa da nessuna parte, perché il giocante non ha modo di scartarla. Rigiocate cuori, e lasciate che Sud si aggiusti da solo. Se ha dei problemi sulle quadri (la sua mano potrebbe essere: ♠AKJ ♥Q10xxx ♦QJxx ♣x) non aiutatelo a risolverli contribuendo all'affrancamento del colore del morto!!!

♠ J75		<b>S</b>	<b>O</b>	<b>N</b>	<b>E</b>	Ovest attacca con l'8 di Picche, inserite il 10 sulla piccola di Nord e Sud prende con la Dama. Poi muove cartina di Cuori per la Dama del morto. Prendete, e sapete tutto: Sud ha dichiarato di avere 0-7 con almeno 5 carte di	
♥ Q102				P	1NT		P
♦ Q42		2♥	P	P	P		
♣ AKQJ							

  

<table style="margin: auto;"> <tr><td></td><td>N</td><td></td></tr> <tr><td>O</td><td></td><td>E</td></tr> <tr><td></td><td>S</td><td></td></tr> </table>		N		O		E		S		♠ K1064	Attacco: 8♠
	N										
O		E									
	S										
	♥ K3										
	♦ KJ73										
	♣ 874										

cuori; ha AQ di Picche, quindi al massimo ha ancora un Fante (probabilmente quello di Cuori, altrimenti avrebbe giocato piccola al 10, no?). Passate all'incasso delle Quadri, giocando piccola per l'Asso del vostro. Ce l'ha lui, lo sapete perfettamente. Se passano tre giri, avrete fatto il massimo: 2 atout e 3 Quadri.

### Fermatevi ad analizzare la prima presa

Le carte della prima presa sono sempre illuminanti: evitate di coprire la carte ai cento all'ora, perché le deduzioni non sono difficili quando avete le carte in vista ma diventano faticose se vi ritrovate a doverci pensare tre o quattro prese dopo. Prima

di proseguire nel gioco, quindi, fatevi un quadro della situazione degli onori nel colore di attacco:

	S	O	N	E
♠ KJ74				
♥ Q98	1♥	P	1♠	P
♦ J762	2♣	P	3♥	P
♣ A3	4♥	P	P	P

  

♠ A32				
♥ A7				
♦ Q8543				
♣ 852				

Attacco: 3♦

L'attacco è ragionevole, ma non ha fortuna: 2, 9, e 10 di Sud. Non è poi così male aver regalato una presa: ora sapete che Sud ha ♦AK10, quindi il 9 di Est è singolo. Sapete anche, per deduzione, che Sud ha una sola Picche (1-5-3-4),

quindi se muoverà picche verso il morto è meglio che prendiate al volo. Se giocherà atout prendete al primo giro, e rigiocate quadri per dare il taglio a Est. Est guarderà il morto e saprà che il solo modo per mettervi di nuovo in presa e avere un altro taglio è sperare nell'Asso di Picche. Pensate, fin dalla prima presa potete sapere che il contratto cadrà, con due Assi e due tagli. Stupefacente, no?

Avere un colore capeggiato da AK, in attacco, è praticamente una scelta obbligata, non si può – né si deve – resistere; attaccarci è giusto, incassarle entrambe quasi mai. Eppure la tentazione è forte, nonostante il rifiuto del partner si è portati con pigro automatismo a rimandare a dopo il problema di come impostare il controgio. E quasi sempre è tardi:

	S	O	N	E
♠ K65				
♥ A873	1♠	P	2♠	P
♦ 976	4♠	P	P	P
♣ J104				

  

♠ 87				
♥ 942				
♦ K853				
♣ AK96				

Attacco: A♣

L'attacco è scontato, Asso di Fiori. Est risponde con il 2 e Sud col 3. Deviate dove vi pare: Cuori o Quadri, ma non continuate col K di Fiori! Sapete che la Dama è in Sud e che Est non taglia. Se Sud ha ♣Qx state per affrancare il J del

morto, su cui il giocatore scarterà una Quadri o una Cuori. E' vero che Sud potrà giocare la Q e affrancarsi il J comunque, ma non è la stessa cosa se, nel frattempo, lo avrete smontato in un colore rosso. Regalare un tempo è come regalare il contratto!

**SE SIETE IN PRESA, E AVETE UNA VINCENTE DA INCASSARE CHE POTREBBE  
AFFRANCARE CARTE AL GIOCANTE, INCASSATELA SOLO SE È LA PRESA DEL DOWN.**

## Cercate di capire il piano di gioco del Giocante

Solo così potete cercare di ostacolarlo:

	S	O	N	E
♠ J75				
♥ Q2	1♠	P	2♠	P
♦ Q742	2NT	P	4♠	P
♣ K653	P	P		

  

♠ A4				
♥ KJ103				
♦ 10863				
♣ 742				

Attacco: Q♣

Di Sud sapete che ha una semi-bilanciata massima (ha invitato a manche dichiarando 2NT).

Sud prende in mano con l'Asso e gioca cuori verso la dama. Il suo piano è evidente: cerca di aprire dei tagli al morto. Se ora non

giocate A♠ e ♠, ci riuscirà. Immaginare le sue carte non è difficile, probabilmente ha qualcosa di questo tipo:

♠KQxxx ♥Axxx ♦Kx ♣Ax. Se gli togliete 2 atout, farà un solo taglio, altrimenti due.. e manterrà il contratto.

## Se il contratto sembra corazzato non fate giocare pigre

Contate le prese del giocatore: lo fa lui, provateci anche voi. E se vi rendete conto che ha il contratto in tasca, non arrendetevi con giocate automatiche e pigre:

<p>♠ KJ83 ♥ QJ104 ♦ 653 ♣ A8</p>	<table border="1" style="border-collapse: collapse; width: 60px; height: 60px; margin: auto;"> <tr><td></td><td style="text-align: center;">N</td><td></td></tr> <tr><td style="text-align: center;">O</td><td></td><td style="text-align: center;">E</td></tr> <tr><td></td><td style="text-align: center;">S</td><td></td></tr> </table>		N		O		E		S		<table border="0" style="width: 100%;"> <tr> <td style="width: 10%;"></td> <td style="width: 10%; text-align: center;"><b>♠ Q6</b></td> <td style="width: 10%; text-align: center;"><b>S</b></td> <td style="width: 10%; text-align: center;"><b>O</b></td> <td style="width: 10%; text-align: center;"><b>N</b></td> <td style="width: 10%; text-align: center;"><b>E</b></td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td style="text-align: center;">♥ 853</td> <td style="text-align: center;">1♣</td> <td style="text-align: center;">P</td> <td style="text-align: center;">1♦</td> <td style="text-align: center;">P</td> <td rowspan="3" style="vertical-align: top; padding-left: 10px;">Attacco Q♥; Est risponde con il 2, Sud prende con l'Asso e gioca il K♣, e siete in presa. Se avete già il J♥ in mano posatelo e riflettete. Se ora tornate a cuori Sud passerà all'incasso: 2♥ (ci dovete credere, al 2 di Est: a cuori non ha niente), 5♦, e almeno 2♣, perché per come ha giocato il colore deve avere verosimilmente almeno KQxx o KQxxx (nessuno è così pazzo da giocare il K di mano, se non ha almeno la Dama). L'apertura di Sud è fatta da ♥AK, ♣KQ; conosciamo questi 12 punti con certezza assoluta, e mancano le picche. Se avesse l'Asso di Picche avrebbe 16, e avrebbe aperto di 1NT. Ora potete battere il contratto, giocando piccola picche per l'Asso di Est. Sud aveva esattamente: ♠xxx ♥AKx ♦xxx ♣KQxx, e ha giocato bene. Voi, meglio.</td> </tr> <tr> <td></td> <td style="text-align: center;">♦ AKQJ2</td> <td style="text-align: center;">1NT</td> <td style="text-align: center;">P</td> <td style="text-align: center;">3NT</td> <td style="text-align: center;">P</td> </tr> <tr> <td></td> <td style="text-align: center;">♣ J42</td> <td style="text-align: center;">P</td> <td style="text-align: center;">P</td> <td style="text-align: center;"></td> <td style="text-align: center;"></td> </tr> </table>		<b>♠ Q6</b>	<b>S</b>	<b>O</b>	<b>N</b>	<b>E</b>			♥ 853	1♣	P	1♦	P	Attacco Q♥; Est risponde con il 2, Sud prende con l'Asso e gioca il K♣, e siete in presa. Se avete già il J♥ in mano posatelo e riflettete. Se ora tornate a cuori Sud passerà all'incasso: 2♥ (ci dovete credere, al 2 di Est: a cuori non ha niente), 5♦, e almeno 2♣, perché per come ha giocato il colore deve avere verosimilmente almeno KQxx o KQxxx (nessuno è così pazzo da giocare il K di mano, se non ha almeno la Dama). L'apertura di Sud è fatta da ♥AK, ♣KQ; conosciamo questi 12 punti con certezza assoluta, e mancano le picche. Se avesse l'Asso di Picche avrebbe 16, e avrebbe aperto di 1NT. Ora potete battere il contratto, giocando piccola picche per l'Asso di Est. Sud aveva esattamente: ♠xxx ♥AKx ♦xxx ♣KQxx, e ha giocato bene. Voi, meglio.		♦ AKQJ2	1NT	P	3NT	P		♣ J42	P	P		
	N																																				
O		E																																			
	S																																				
	<b>♠ Q6</b>	<b>S</b>	<b>O</b>	<b>N</b>	<b>E</b>																																
	♥ 853	1♣	P	1♦	P	Attacco Q♥; Est risponde con il 2, Sud prende con l'Asso e gioca il K♣, e siete in presa. Se avete già il J♥ in mano posatelo e riflettete. Se ora tornate a cuori Sud passerà all'incasso: 2♥ (ci dovete credere, al 2 di Est: a cuori non ha niente), 5♦, e almeno 2♣, perché per come ha giocato il colore deve avere verosimilmente almeno KQxx o KQxxx (nessuno è così pazzo da giocare il K di mano, se non ha almeno la Dama). L'apertura di Sud è fatta da ♥AK, ♣KQ; conosciamo questi 12 punti con certezza assoluta, e mancano le picche. Se avesse l'Asso di Picche avrebbe 16, e avrebbe aperto di 1NT. Ora potete battere il contratto, giocando piccola picche per l'Asso di Est. Sud aveva esattamente: ♠xxx ♥AKx ♦xxx ♣KQxx, e ha giocato bene. Voi, meglio.																															
	♦ AKQJ2	1NT	P	3NT	P																																
	♣ J42	P	P																																		

Attacco: Q♥

## Mantenete la stessa lunghezza del colore del vivo o del morto

<p>♠ 86 ♥ QJ82 ♦ K92 ♣ AK93</p>	<table border="1" style="border-collapse: collapse; width: 60px; height: 60px; margin: auto;"> <tr><td></td><td style="text-align: center;">N</td><td></td></tr> <tr><td style="text-align: center;">O</td><td></td><td style="text-align: center;">E</td></tr> <tr><td></td><td style="text-align: center;">S</td><td></td></tr> </table>		N		O		E		S		<table border="0" style="width: 100%;"> <tr> <td style="width: 10%;"></td> <td style="width: 10%; text-align: center;"><b>♠ J1094</b></td> <td style="width: 10%; text-align: center;"><b>S</b></td> <td style="width: 10%; text-align: center;"><b>O</b></td> <td style="width: 10%; text-align: center;"><b>N</b></td> <td style="width: 10%; text-align: center;"><b>E</b></td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td style="text-align: center;">♥ 103</td> <td style="text-align: center;">1NT</td> <td style="text-align: center;">P</td> <td style="text-align: center;">2♣</td> <td style="text-align: center;">P</td> <td rowspan="3" style="vertical-align: top; padding-left: 10px;">Sud vince l'attacco e batte altri due giri di atout, su cui dovete scartare. Fiori non potete, quadri e picche non vorreste, eppure la scelta è tra questi due colori. La licita però vi aiuta: sapete che Sud non ha 4 picche, ma potrebbe avere 4 quadri! Scartate tranquillamente la retta di picche ma aggrappatevi a J10xx di quadri. Sud aveva: ♠Kx ♥AKxx ♦AQxx ♣xxx, se scartate una quadri vi fa la surlevé.</td> </tr> <tr> <td></td> <td style="text-align: center;">♦ J1083</td> <td style="text-align: center;">2♥</td> <td style="text-align: center;">P</td> <td style="text-align: center;">4♥</td> <td style="text-align: center;">P</td> </tr> <tr> <td></td> <td style="text-align: center;">♣ QJ10</td> <td style="text-align: center;">P</td> <td style="text-align: center;">P</td> <td style="text-align: center;"></td> <td style="text-align: center;"></td> </tr> </table>		<b>♠ J1094</b>	<b>S</b>	<b>O</b>	<b>N</b>	<b>E</b>			♥ 103	1NT	P	2♣	P	Sud vince l'attacco e batte altri due giri di atout, su cui dovete scartare. Fiori non potete, quadri e picche non vorreste, eppure la scelta è tra questi due colori. La licita però vi aiuta: sapete che Sud non ha 4 picche, ma potrebbe avere 4 quadri! Scartate tranquillamente la retta di picche ma aggrappatevi a J10xx di quadri. Sud aveva: ♠Kx ♥AKxx ♦AQxx ♣xxx, se scartate una quadri vi fa la surlevé.		♦ J1083	2♥	P	4♥	P		♣ QJ10	P	P		
	N																																				
O		E																																			
	S																																				
	<b>♠ J1094</b>	<b>S</b>	<b>O</b>	<b>N</b>	<b>E</b>																																
	♥ 103	1NT	P	2♣	P	Sud vince l'attacco e batte altri due giri di atout, su cui dovete scartare. Fiori non potete, quadri e picche non vorreste, eppure la scelta è tra questi due colori. La licita però vi aiuta: sapete che Sud non ha 4 picche, ma potrebbe avere 4 quadri! Scartate tranquillamente la retta di picche ma aggrappatevi a J10xx di quadri. Sud aveva: ♠Kx ♥AKxx ♦AQxx ♣xxx, se scartate una quadri vi fa la surlevé.																															
	♦ J1083	2♥	P	4♥	P																																
	♣ QJ10	P	P																																		

Attacco: 6♥

## Evitate il “taglio e Scarto”!

<p>♠ AJ43 ♥ 86 ♦ AQ52 ♣ A75</p>	<table border="1" style="border-collapse: collapse; width: 60px; height: 60px; margin: auto;"> <tr><td></td><td style="text-align: center;">N</td><td></td></tr> <tr><td style="text-align: center;">O</td><td></td><td style="text-align: center;">E</td></tr> <tr><td></td><td style="text-align: center;">S</td><td></td></tr> </table>		N		O		E		S		<p>♠ KQ62 ♥ 103 ♦ KJ53 ♣ 432</p>	<p>K♥</p> <p>Est gioca 4♠ e la difesa inizia incassando due cuori. Se viene giocato il terzo giro, Est ottiene un allungamento di taglio che non era in grado di produrre da solo: taglia da una parte e SCARTA UNA FIORI dall'altra,</p>
	N											
O		E										
	S											

mantenendo il contratto. Morale:

**NON GIOCATE COLORI IN CUI IL MORTO PRESENTA IL VUOTO A MENO CHE SIATE CERTI CHE IL GIOCANTE ABBA ANCORA ALMENO UNA CARTA!**

## Lezione 12

# INTERVENTI E RIAPERTURE

### Il Contro informativo seguito da Rimozione

Tenendo presente che tutte le bilanciate di 15-17 si descrivono con l'intervento di 1NT, transitano dal **contro informativo** due tipi di mani:

- a) Mani con valore di apertura normale (12-14) e requisiti di colori strettamente connessi a quale sia stata l'apertura:
- il contro su 1♥ mostra quattro picche, e tolleranza per fiori e quadri
  - il contro su 1♠ mostra 4 cuori, e tolleranza, come sopra, per fiori e quadri
  - il contro su 1♣/1♦ mostra almeno la 4/3 nobile e tolleranza per l'altro minore.
- b) Mani forti, di 18 e oltre, con qualsiasi distribuzione.

Quando si dà il Contro con 12-14 si deve poter accettare qualsiasi scelta del compagno, perché non si potrà più scappare; se il contrante cambia quanto ha detto il partner (questo è il meccanismo della **Rimozione**) mostra in automatico la mano di tipo b), con 18 e oltre:

S	O	N	E	
1♦	<b>Contro</b>	P	1♥	Ovest ha 18-20 bilanciate (= troppo per l'intervento di 1NT), e fermo a quadri. Questa è la mano tipo:
P	1NT	...	...	

♠AJ9 ♥QJ6 ♦AQ5 ♣AJ109

Cosa dovrebbe fare Ovest se avesse queste carte: ♠QJxx ♥xx ♦AQx ♣Axxx? Semplice, visto che a cuori ha solo due carte doveva pensarci prima, evitare di intervenire con il Contro e semplicemente passare, non avendo requisiti per nessun intervento. Quel che è certo è che, se dice 1NT ora, mostra una bilanciata forte e non certo questa mano.

S	O	N	E	
1♦	<b>Contro</b>	P	1♠	Ovest ha 18 e oltre (troppo per un intervento a cuori, che mostra al massimo 16/17 punti). Questa è la mano tipo:
P	2♥	...	...	

♠A5 ♥AQJ976 ♦85 ♣AK4

### Il comportamento del compagno dopo una Rimozione

Se il contrante ha poi mostrato mano di 18+, è implicito che il compagno debba riconsiderare le possibilità di manche a fronte di questa nuova informazione:

S	O	N	E	
1♦	<b>Contro</b>	P	1♠	Carte di Est: ♠Q985 ♥J6 ♦875 ♣A984
P	1NT	P	?	Attenzione a non dormire, bisogna dire 3NT!

S	O	N	E	
1♣	<b>Contro</b>	P	1♥	Carte di Est: ♠QJ5 ♥9762 ♦85 ♣KQ84
P	1♠	P	?	C'è materiale in abbondanza per dire 4♠!

### L'intervento a salto a livello due

Mostra 6 buone carte (due onori) e valori di apertura; da 11 a 14-15, non di meno e non di più:

♠2 ♥AKJ962 ♦K72 ♣874 : su 1♣ o 1♦ avversario, dite 2♥

♠KQ10765 ♥A2 ♦2 ♣KJ62 : su 1♣, 1♦ o 1♥ avversario, dite 2♠

Essendo un intervento a campo ristretto, il compagno ha facili decisioni da prendere.



## Un intervento speciale dopo aperture 1♥ o 1♠

S	O	N	E	
1♠	2NT	...	...	Che vuol dire 2NT?? Una bilanciata forte? Abbiamo già altri modi per esprimerla: Contro, poi i senza. Questo intervento è illogico, non può mostrare una bilanciata. Per convenzione, dopo apertura di 1♥ o 1♠, 2NT mostra una bicolore minore almeno 5-5, con buoni colori. Il compagno sceglierà.

Esempi:

♠5 ♥72 ♦KQ1082 ♣AJ1062      ♠-- ♥J2 ♦K109762 ♣KQJ102

Trattandosi di una dichiarazione illogica, e quindi forzante, non ci sono limiti superiori ma solo ...buon senso per i limiti inferiori.

Tenete a mente che quando intervenite mostrando una bicolore dovrete augurarvi di vincere il contratto, perché diversamente avrete solo dato un grosso aiuto al giocante che non farà nessuna fatica a “contarvi la mano”; il fatto che esista la possibilità di mostrare una bicolore non significa che sia sempre conveniente approfittarne. Carte come le seguenti *non sono adatte* all'intervento di 2NT:

♠3 ♥96 ♦KJ652 ♣Q8762

troppo poco e colori inconsistenti: Passo;

♠KJ ♥A ♦Q8732 ♣Q7653

mano tutt'altro che pura, punti nei colori sbagliati: Passo;

♠4 ♥6 ♦AKJ1065 ♣J6542

questa non è una bicolore, è una monocolora di quadri con accanto un ciuffo di fiori: 2♦, non 2NT!

♠K6 ♥95 ♦KQ74 ♣AJ985

non cadete in pericolose tentazioni. Una 5-4 non è una 5-5, potreste finire per giocare nella 4-2 (se il compagno ha 2 quadri e una fiori, sceglierà il meno peggio) e i punti che avete non vi salveranno da un down colossale: Passo.

## Il “Passo forte” e le Riaperture

Può capitare che l'avversario di destra mostri proprio il colore in cui abbiamo lunghezza e forza. Questa seccante situazione si può verificare quando siamo in seconda, terza, quarta posizione rispetto all'Apertore:

S	O	N	E	
1♠	?			(1) Ovest ha: ♠KQ1075 ♥AJ2 ♦2 ♣K762

S	O	N	E	
1♦	1♥	?		(2) Nord ha: ♠AJ ♥KJ972 ♦82 ♣Q962

S	O	N	E	
1♦	P	1♥	?	(3) Est ha: ♠K5 ♥KQJ72 ♦A82 ♣962

In tutti e tre i casi la miglior dichiarazione che si possa fare è Passo. Senza cadere in tentazione, perché il Contro, in tutte e tre, vorrebbe dire tutt'altro: “*sono corto in questo colore e vorrei giocare negli altri*”. Ma non vi preoccupate, la possibilità di “punire” l'avversario esiste ugualmente; spetta al vostro compagno proteggervi da queste spiacevoli situazioni:

S	O	N	E	
1♠	P	P	?	Est ha: ♠2 ♥K864 ♦A753 ♣J1043 E si chiede: “ <i>dove sono finiti i punti?</i> ” E' possibile che Ovest sia stato costretto al

Passo proprio perché ha le picche? Sì, quindi andiamo in aiuto: Contro. E se ha le carte dell'esempio (1), sarà felice di trasformare il contro, dicendo Passo.

Macchinoso, ma necessario, per recuperare la possibilità di punire, visto che al “contro” diretto è stato attribuito un altro significato.

Stessa cosa fa l’Apertore:

S	O	N	E	
1♦	1♥	P	P	Sud ha: ♠K762 ♥92 ♦AK93 ♣A73
?				Contro, per proteggere Nord, che può avere le carte del caso (2).

Si definisce “**Passo forte**” la situazione in cui il Passo non è dovuto a scarso punteggio ma al possesso di lunghezza e forza nel colore avversario.

Si chiama “**Riapertura**” una qualsiasi dichiarazione fatta dal giocatore che, se dicesse Passo, concluderebbe la licita (terzo e ultimo Passo).

### Note

1. Non si ha mai la certezza che il compagno sia in “passo forte”; qualora così non fosse sarà lui a dover togliere il contro e dichiarare qualcosa:

S	O	N	E	
1♦	1♠	P	P	Se Nord ha: ♠Q42 ♥J732 ♦54 ♣K974, ora dirà 1NT. Poiché non ha dichiarato spontaneamente 1NT al giro precedente Sud saprà che Nord ha meno di 7-8 punti.
Dbl	P	?		

2. Chi riapre con il contro non mostra forza propria, ma ipotizza forza taciuta in mano al compagno. Nel caso 1 (1♠ - P - P) Est riapre con il Contro pur avendo poco, ma un Asso e un Re bastano a battere il contratto di 1♠, se Ovest è in “passo forte”.

3. La riapertura può essere fatta anche a colore, quando le carte sono tali da ritenere che, se contrassimo e il compagno trasformasse, non faremmo un affare:

S	O	N	E	
1♦	1♥	P	P	Questa volta Sud ha: ♠6 ♥4 ♦KQJ975 ♣AQ1096. Prese di controgiooco poche, forza giocabile tanta: si riapre di sicuro, ma con 2♣, non con il Contro!
?				

S	O	N	E	
1♠	P	P	?	Est ha: ♠2 ♥KQJ652 ♦52 ♣Q743. Di certo non lasciamo giocare 1♠, ma non ne vorremmo sapere di giocare il contratto di 1♠ contratto! Onde evitare, riapriamo a colore: 2♥, non Contro.

## Indice

<b>1. Tempi e comunicazioni nel gioco a senza</b>	2
Valutare i tempi	
Valutare gli ingressi	
Qualche idea sulle percentuali	
L'avversario pericoloso: valutare chi non deve entrare in presa	
Lisciare l'attacco	
<b>2 valutazioni sull'apertura</b>	5
Mani di 11 punti: passare o aprire?	
Forza giocabile e forza onori	
Le aperture di 3 e di 4 a colore: i barrage	
A che livello aprire?	
Valutare la distribuzione	
Mani pazze: le 6-5	
<b>3. Contratti ad atout: Tempo e Controllo</b>	8
Scartare su vincenti o affrancate di un colore laterale	
Tagliare dalla parte corta	
<b>4. Il capitanato e la replica dell'Apertore</b>	11
Capitano e subordinato	
L'Apertore, dopo le risposte 2 su 1	
L'Apertore, dopo risposte a livello 1	
Repliche elastiche e ridefinizione della forza	
<b>5. I colori bucati: come muovere le figure</b>	15
Fare ipotesi sulla posizione degli onori mancanti .	
Il gradino di ingresso: quando usarlo?	
La regola aurea dell'impasse .	
Manovrate in modo da garantirvi un successivo impasse .	
I casi disperati	
<b>6. le aperture oltre il livello 2</b>	18
Le aperture a livello 2: 2♦, 2♥ 2♠	
L'apertura di 2♣	
Prospettive di Slam? La richiesta d'assi a 4NT .	
Il gradino di ingresso: quando usarlo?	
<b>7. Attacchi e segnali di controgioco</b>	22
La carta di attacco	
L'attacco in busso	
Il segnale del gradimento	
Il primo scarto all'italiana	
<b>8. L'accostamento a manche</b>	26
Il Terzo colore	
Il Quarto colore	
Quando il fit maggiore è stato trovato.	
<b>9. Ricevere l'attacco</b>	30
Contratti a colore: deduzioni sulla carta di attacco	
Lisciare l'attacco	

<b>10. Il contro e la surlicita</b>	33
Contro e surlicita del compagno dell'apertore	
Contro e surlicita del compagno di chi è intervenuto a colore	
Contro e surlicita del compagno di chi è intervenuto con il Contro	
Contro e surlicita del' apertore	
<b>11. Controgioco: ragionare e dedurre</b>	37
Ricordatevi la dichiarazione	
Fermatevi ad analizzare la prima presa	
Cercate di capire il piano di gioco del giocatore	
Se il contratto sembra corazzato non fate giocare pigre	
Mantenete la stessa lunghezza del colore del vivo o del morto	
Evitate il "Taglio e scarto"	
<b>12. Interventi e riapertura</b>	40
Il contro informativo e la rimozione	
L'intervento a salto a livello 2	
Un intervento speciale dopo aperture 1♥ o 1♠	
Il "Passo forte" e le riaperture	