



CORSO FIORI

Luglio 2017

Premessa

IL BRIDGE: UN GIOCO DI “PRESE”

Il mazzo francese

Il Bridge è un gioco di coppia; i due giocatori che siedono di fronte giocano insieme, opposti agli altri due. Per comodità la situazione al tavolo viene rappresentata con l'ausilio dei punti cardinali: la coppia N/S gioca contro la coppia E/O. Non c'è alcun vantaggio a essere posizionati in una linea o nell'altra.

Il mazzo che viene usato nel Bridge è quello detto "Francese", composto da **52** carte (i jolly non servono) divise in quattro **semi** (o colori): le **Picche**, le **Cuori**, le **Quadri** e le **Fiori**. In ogni seme vi sono **13** carte che vanno, in ordine di importanza decrescente, dall'Asso al due.

L'Asso, il Re, la Dama, il Fante e il Dieci sono detti **onori**, le carte dal nove al due sono dette **cartine**.

La distribuzione delle carte



Uno dei giocatori (Mazziere) mescola le carte, le fa tagliare all'avversario alla sua destra e le distribuisce tutte, coperte, ad una ad una in senso orario. L'insieme delle 52 carte distribuite tra i quattro giocatori viene detto **Smazzata**; le 13 carte che ciascun giocatore riceve coperte sono dette la sua **Mano**. Le ordinerà dividendole per seme, come nell'immagine a fianco.

Dovendole scrivere, queste carte si rappresenterebbero così:

♠J8 ♥AQJ43 ♦KQ3 ♣A98

... e dovendole raccontare a voce: “Fante secondo, Asso Dama e Fante quinti, Re e Dama terzi, Asso terzo”; in pratica si citano per ogni seme le carte importanti, seguite da un aggettivo che indica il numero complessivo di carte.

Per convenzione si parla prima delle Picche, poi delle Cuori, Quadri e Fiori.

La mancanza di un seme è detta “vuoto”, o “chicane”; una carta sola è un “singolo”, due carte sono dette “doubleton”.

Ogni giocatore dispone le proprie carte a ventaglio, divise per seme, dopodiché inizia il gioco.

La presa

Il giocatore alla sinistra del Mazziere sceglie una delle sue tredici carte e la espone scoperta davanti a sé sul tavolo. Questa prima giocata si chiama **Attacco**. Gli altri tre, a turno, seguendo in senso orario, dovranno anch'essi esporre davanti a sé una carta dello stesso seme (seme dominante) di quella scelta dal primo giocatore. Questo obbligo si chiama **rispondere al colore**. L'insieme delle quattro carte giocate è detto **presa**:

SI AGGIUDICA LA PRESA CHI HA GIOCATO LA CARTA PIÙ ALTA DEL SEME DOMINANTE.

Il giocatore che ha vinto la presa sceglie il seme dominante della presa successiva, e lo impone agli altri che sono obbligati a **rispondere al colore**, così proseguendo fino alla tredicesima presa.

L'obbligo di rispondere a colore viene meno solo quando un giocatore è sprovvisto di carte nel seme imposto; in tal caso sceglierà liberamente una qualsiasi carta di un altro seme: si dice che **scarta**.

IL GIOCATORE CHE SCARTA NON PUÒ MAI AGGIUDICARSI LA PRESA.

- le prese della coppia sono proprietà comune, ma non è intercambiabile il diritto di iniziare la presa successiva.
- ogni presa ha un valore unitario: che abbia raccolto carte alte o solo cartine non fa alcuna differenza.
- l'obiettivo del gioco è fare le prese ottimizzando la scelta delle carte.
- quando una presa è conclusa, ognuno deporrà “coperta” innanzi a sé la carta che ha appena giocato, disponendola lungo l'asse della coppia che l'ha vinta; In questo modo sarà possibile alla fine ricapitolare quante prese ha fatto ogni coppia, pur mantenendo la smazzata originale (il che rende possibile, in gara, riproporla ad altri giocatori)

Il Morto e il Vivo

A bridge si gioca sempre con il **morto**: ciò significa che uno dei 4 giocatori, dopo l'attacco, depone scoperte sul tavolo le sue carte, ordinate e divise per seme, e non partecipa alle giocate. Sarà il suo compagno -che è il **giocante**- a decidere, di volta in volta, quale carta giocare quando sarà il turno del morto: la nominerà a voce, e *il morto la giocherà*, ponendola davanti a sé.



Questo potrebbe essere, ad esempio, il panorama di un giocatore che abbia il ruolo di giocante; tutti hanno le carte al petto, tranne il Morto che è alla vista di tutti.

E' implicito che la possibilità del Giocante di vedere tutte le carte della propria linea rappresenti un grande vantaggio; potrà infatti utilizzare al meglio le carte alte di entrambi.

I giocatori avversari, invece, vedono ognuno le proprie carte e quelle del morto, ma non quelle del partner.

Due modi di giocare

Una smazzata di bridge può essere giocata in due modalità, in base agli accordi presi dai giocatori prima di iniziare la disputa delle prese:

Gioco con un atout (♠, o ♥, o ♦, o ♣). Se si è prestabilito che uno dei 4 semi sia Atout, nel corso di quella smazzata tale seme avrà potere di TAGLIO. Ciò significa che uno qualunque dei giocatori, se sprovvisto di carte nel seme dominante di una presa in corso, PUO' “tagliare” – usando una carta del seme di atout – e vincere la presa. Regole del taglio:

- NON È POSSIBILE TAGLIARE SE SI POSSIEDONO CARTE DEL SEME GIOCATO.
- TAGLIARE È UNA POSSIBILITÀ, NON UN OBBLIGO: SI PUÒ ANCHE DECIDERE DI SCARTARE.
- SE TAGLIANO IN DUE, VINCE CHI HA USATO LA CARTA DI ATOUT PIÙ ALTA

Gioco senza atout (S.A., o N.T da “No Trump”). Se si è stabilito di giocare senza che nessun seme abbia il potere di taglio, l'unica opzione per chi avesse finito le carte di un seme resterà lo scarto.

Chi decide il tipo di gioco?

Ogni coppia ha obiettivi diversi ed opposti. Per poter imporre il tipo di gioco più conveniente ed ottenere, quindi, il vantaggioso ruolo di Giocante + Morto, la coppia si deve impegnare per un certo numero di prese, attraverso una sorta di "asta". Chi fa l'offerta più alta stabilisce il tipo di gioco. Le dichiarazioni si fanno a voce (... "un picche"... "due quadri...") oppure usando il Bidding box.



Il simbolo è il tipo di gioco proposto, il numero rappresenta le prese (oltre a sei, che sono date per scontate) che ci si propone di fare. Chi espone il cartellino di "2♥" sta dicendo: *"la mia coppia si impegna a realizzare almeno 8 prese, purché il colore di cuori sia atout"*.

La gerarchia è NT, ♠, ♥, ♦, ♣ ed ogni offerta in prese deve superare quella precedente; se si propone un gioco di rango superiore non è necessario rialzare di una presa, se di rango inferiore invece si (se ad esempio un giocatore ha proposto

1♥, chi segue potrà dire 1♠, o 1NT ma se vorrà proporre fiori o quadri dovrà salire di una presa: 2♣ o 2♦).

Il primo che ha diritto a dichiarare è il Mazziere; se il mazziere non fa nessuna offerta (dichiara: **passo**), il diritto va al giocatore alla sua sinistra, e così via. Dopo che un giocatore ha fatto la prima offerta ("**apertura**") gli altri possono seguire, sempre al rialzo. Ogni giocatore, in senso orario, può dichiarare oppure Passare, il che non lo obbliga a tacere per sempre: i "giri" di dichiarazione possono essere più di uno.

Come si decide se aprire o passare? Si apre quando si ritiene di avere qualcosa in più della media in carte alte (Assi, Re, Dame e Fanti) che spetterebbe a ognuno.

QUANDO, DOPO UNA DICHIARAZIONE ATTIVA, TUTTI E TRE GLI ALTRI PASSANO, TALE DICHIARAZIONE DIVENTA "IL CONTRATTO".

Sarà Giocante chi ha dichiarato per primo il tipo di gioco in cui è terminato il Contratto; il compagno sarà Morto, il difensore a sinistra del giocatore attacca:

	♠ J94		SUD	OVEST	NORD	EST
Dich: Ovest	♥ KQ984			P	1♥	1♠
	♦ A2		2♥	2♠	P	P
	♣ Q95		3♥	P	P	P
♠ K1032	N O* S E	♠ AQ876				
♥ 105		♥ J2				
♦ J75		♦ 10984				
♣ K1062		♣ A4				
	♠ 5					
	♥ A763					
	♦ KQ63					
	♣ J873					

Ovest, Mazziere (o Dichiarante), ha detto Passo; Nord ha proposto 1 Cuori (dichiarazione di Apertura); Est ha superato con 1 Picche (rango superiore); Sud ha rialzato le Cuori del compagno, e altrettanto ha fatto Ovest.

Nord si è astenuto da altre iniziative ed è passato, ma Sud ha rialzato ancora, e l'ha spuntata con 3 Cuori: tutti sono passati quindi "3♥" è il contratto: sarà giocato da Nord, che le ha dette per primo. Cuori sarà Atout.

Est dovrà attaccare, poi Sud scenderà come Morto.
Obiettivo di Ovest: 9 prese.
Obiettivo di Nord - Sud, per “battere il contratto”: 5 prese

Quanto si guadagna se si mantiene il contratto?

Per ogni presa dichiarata (le prime 6 non vengono pagate) :

30 punti se l'atout è ♥ o ♠, o se è a NT (40 la 1^a presa, 30 le altre)

20 punti se l'atout è ♣ o ♦

Ad esempio: 3♥ = 90 (30x3); 4♣ = 80 (20x4); 2NT = 70 (40+30).

Ma il vero guadagno è rappresentato dal **Bonus**: più il contratto è alto, più aumentano. Quindi avviene spesso che una sola coppia dichiari, e continui a rialzare (pur nel silenzio avversario) per verificare se esistono i presupposti di un contratto più remunerativo.

I contratti di Manche

Sono contratti di Manche quelli in cui la somma delle prese dichiarate vale almeno 100 (3NT, 4♥, 4♠, 5♣, 5♦)

IL BONUS È 300 SE “VERDI” O 500 SE “ROSSI”¹

I contratti Parziali

Sono Parziali i contratti in cui la somma delle prese dichiarate è inferiore a 100

IL BONUS È 50

I contratti di Slam

Per i contratti di 12 prese (piccolo Slam) o di 13 prese (Grande Slam) ci sono ulteriori bonus, cumulabili: **500 E 750 SE VERDI, 1000 E 1500 SE ROSSI.**

Tabella dei Bonus

	verdi	rossi
Contratti parziali	50	50
Manche	300	500
Piccoli Slam	500	750
Grandi Slam	1000	1500

Le prese in meno

Se il contratto non viene mantenuto la coppia del Giocante non guadagna nulla; saranno solo gli avversari a segnare un punteggio a loro favore. Per ogni presa in meno: **50 se il giocatore è verde e 100 se è rosso.**

Le prese fatte in più

Si contano, ma il Bonus si basa sul contratto che è stato dichiarato; se una coppia raggiunge il contratto di 3♠ e fa una presa in più, segna 30x3 (prese dichiarate), +30 (presa in più), + 50 (bonus del Parziale) ...e *non ottiene* il bonus di manche perché il contratto che ha *dichiarato* vale 90! Ne consegue che *non c'è nessun vantaggio ad azzeccare esattamente il numero di prese che si faranno*: dichiarare 2♠ e fare una presa in più porta lo stesso guadagno del contratto di 3♠ fatte giuste.

¹ Verde (= in Prima) e rosso (= in Zona) sono i colori che contraddistinguono le coppie sul board

Lezione 1

VINCENTI E AFFRANCABILI

La differenza tra carte vincenti e carte “affrancabili”

Si dice **vincente o franca** (in gergo anche: buona) una carta che, se giocata in quel momento, è in grado di aggiudicarsi una presa con certezza assoluta. Si dice carta **affrancabile** una carta che potrà diventare vincente dopo un'opportuna manovra. Se ad esempio nella vostra mano avete, tra Picche e Cuori:

♠ AK32 ♥ KQJ10

A Picche avete DUE vincenti, e a Cuori... neanche una. Questo non significa che dalle Cuori non otterrete prima o poi delle prese, significa solo che non le avete a disposizione immediatamente, mentre Asso e Re di Picche sì!

A Cuori potrete **affrancare** tre dei quattro onori giocandone uno alla prima occasione: se un avversario ha l'Asso vincerà, ma gli altri tre onori saranno diventati vincenti. Proviamo a contare le vincenti di questa mano:

♠ KQ65 ♥ AKJ3 ♦ K4 ♣ AKQ

Zero a Picche, due a Cuori, zero a Quadri, tre a Fiori

Carte equivalenti

Carte di valore contiguo (KQJ...QJ109...AKQJ...J1098...) si definiscono equivalenti, quindi sono da considerare vincenti gli Assi, i Re se sono in compagnia del relativo Asso, le Dame se sono accompagnate dall'Asso e dal Re, e così via: la figura AKQJ contiene 4 vincenti, perché il J vincerà la presa tanto quanto l'Asso.

Il punto di vista del Giocante: gestire 26 carte

Il Giocante, che è tale proprio perché si è aggiudicato un contratto, ha sempre un obiettivo predefinito da raggiungere; se il contratto è 3NT, dovrà fare almeno 9 prese, se è 6NT, dovrà farne almeno 12 ecc ecc.

Avere un ben preciso numero di prese da realizzare lo induce a organizzare le sue manovre con un certo criterio e a trovare le strategie vincenti per raggiungere lo scopo. Solitamente il conto delle vincenti è molto lontano dall'obiettivo, quindi ci sarà da lavorare per affrancare prese nuove.

Quando vede 26 carte, il Giocante potrà valutare con certezza assoluta (cosa che i Difensori non possono fare, non vedendo il proprio patrimonio “integrato”) quali carte potranno vincere una presa, e appurare nuove equivalenze:

♠AQ2 Sud è Giocante; quando vede che il morto porta AQ scopre che il suo
+ Re è una carta vincente (così pure la Dama del morto).
♠K83 Ogni onore fornirà una presa, purché abbia cura di non giocarli
contemporaneamente.

Prima operazione: contare le prese vincenti a disposizione

Il Giocante dovrà prendere in considerazione i 4 colori uno per uno, osservando Mano e Morto “in verticale” (le picche... poi le cuori...). Se ci sono carte equivalenti, vanno considerate integrate, come se fossero nella stessa mano. Dal punto di vista delle prese realizzabili queste situazioni sono identiche:

AQ2	832	Quattro prese sempre, l'unica differenza è che nel 1° caso per due volte sarà in presa Nord, mentre nel 2° sarà sempre in presa Sud.
+	+	
KJ83	AKQJ	

Quando si vuole calcolare quante vincenti offre un colore si devono comparare due dati: il numero di vincenti che contiene, e il numero di carte della mano che ne ha di più; quello è il punto di riferimento, perché indica quante volte al massimo sarà possibile giocare quel seme!

IL NUMERO MASSIMO DI PRESE REALIZZABILI IN UN SEME
È PARI O INFERIORE AL NUMERO DI CARTE DEL LATO LUNGO

Quindi attenzione alle sviste: non è affatto detto che il possesso di 3, 4 o 5 vincenti fornisca un pari numero di prese:

J109	109	AKJ942	Nel primo caso ci sono 6 carte vincenti, ma con solo tre carte sia in Nord sia in Sud si faranno solo 3 prese; nel secondo se ne faranno 5, grazie a Sud che ha 5 carte; nel terzo 6, grazie a Nord che ha 6 carte.
+	+	+	
AKQ	AKQJ2	Q103	

Seconda operazione: individuare il o i colori da cui si potrebbero affrancare altre prese.

Lo scopo del gioco è, per ogni coppia, ottimizzare il proprio materiale (in carte alte) in modo da ottenere il massimo numero di prese finali. La strategia migliore non è quella di affrettarsi a giocare le vincenti, ma quella giocare nei colori che presentano carte da affrancare.

Quando si hanno carte equivalenti affrancare è facile:

♠ **KQJ10** dopo che una di queste carte avrà costretto l'avversario a usare l'Asso le altre tre si affrancheranno. Attenzione, le carte affrancate non saranno disponibili immediatamente: per poterle "incassare" sarà necessario vincere una delle prese successive.

Per prevedere quante prese si possono affrancare basta comparare il numero di equivalenti possedute e il numero di vincenti assolute degli avversari; anche per le affrancabili vale che ...

IL NUMERO MASSIMO DI PRESE AFFRANCABILI HA COME RIFERIMENTO
IL NUMERO DI CARTE DEL LATO LUNGO

Avendo queste carte potremo affrancare...:

J103	J103	J1032	Q102
+	+	+	+
KQ92	KQ954	Q9854	KJ9863
4-1= 3 prese	5-1= 4 prese	5-2= 3 prese	6-1= 5 prese

Il primo colore da muovere è quello che può fornirci il maggior numero di carte affrancate:

♠ AQ8	L'attacco di Ovest è Q♦.
♥ 76	Sud conta le vincenti, colore per colore:
♦ K65	a Picche: 3; a Cuori: 1; a Quadri: 2; a Fiori... zero.
♣ K10932	Ma le Fiori sono una grande sorgente di prese, una volta ceduto l'Asso (si affrancano 4 delle 5 carte di Nord).
Attacco: Q♦	Esecuzione: Sud vince l'attacco e immediatamente gioca Fiori, e continua finché non scende l'asso. Vincerà qualsiasi ritorno, e incasserà in totale 10 prese (4 fiori affrancate + le 6 vincenti già contate).
♠ K62	
♥ A982	
♦ A43	
♣ QJ6	

Lezione 2

IL PUNTO DI VISTA DEI DIFENSORI

Lo scopo dei difensori: cercare di battere il contratto

Anche i difensori hanno un obiettivo in prese: il complemento a 14 delle prese del contratto. Se Sud sta giocando 3NT (9 prese)... Est e Ovest devono cercare di farne 5. A volte il colore di attacco si rivelerà azzeccato, altre volte no; quello che entrambi dovranno fare è guardare il morto e... giocare nei colori dove la loro coppia potrebbe vincere o affrancare delle prese.

L'attacco nei contratti a Senz'atout

Anche i difensori non devono aver fretta di incassare le carte vincenti:

♠ A4 ♥94 ♦A762 ♣KQJ92

Se dovete "attaccare" con queste carte, senza nessun dubbio il colore da scegliere immediatamente è fiori. Iniziare incassando i due assi sarebbe insensato: gli avversari ringrazierebbero, ritrovandosi re, dame e fanti graziosamente affrancati, senza fatica.

SCEGLIETE IL COLORE PIÙ LUNGO. SE NE AVETE DUE
DI PARI LUNGHEZZA SCEGLIETE IL PIÙ ONORATO:

♠ J104 ♥QJ103 ♦J762 ♣K2 : cuori

♠ Q9732 ♥KQ ♦AJ62 ♣92 : picche

Se il bridge fosse un gioco individuale, chi attacca potrebbe ragionevolmente pensare che gli convenga camuffare le sue carte, ma dovendo lavorare in coppia questa strategia non sarebbe vincente. In fase di attacco è necessario avere un comune codice di riferimento (linguaggio delle carte) affinché il compagno possa a sua volta comportarsi nel modo più vantaggioso. Per impostare il nostro linguaggio dividiamo le 13 carte in due famiglie: una contiene le sei più alte, l'altra le 7 cartine rimanenti:

onori (e vice-onori): A,K,Q,J,10,9**e cartine:** 8,7,6,5,4,3,2

Regola 1: attacco dall'alto

Quando si attacca con una carta del primo gruppo si garantisce la presenza della carta immediatamente inferiore, e si nega quella immediatamente superiore.

KQJ103 : il Re (nega l'Asso, promette la Dama)

QJ93 : la Dama (nega il Re, promette il Fante)

Q10976 : il 10 (nega il Fante, non esclude Asso o Re o Dama, e promette il 9)

J1094 : il Fante (nega la Dama, non esclude Asso o Re, promette il 10)

AJ10943 : il Fante (nega la Dama, non esclude Asso o Re, promette il 10)

L'attacco dall'alto richiede che la "testa" del colore sia solida; è quindi sempre presente, oltre alla sequenza dei due onori contigui, una terza carta di rinforzo.

Per cui ad esempio con:

KQ1043 l'attacco con il Re è corretto, mentre con:

KQ432 è conveniente scegliere la cartina piccola e non il Re. Se questa fosse la situazione del colore al tavolo:

	J105	
KQ432	+	A6
	987	

...l'attacco con il 2 farebbe incassare comodamente a Est Ovest le prime 5 prese. L'attacco con il Re complicherebbe le cose.

Se nel colore le sequenze sono due, per facilitare l'affrancamento si dà precedenza a quella superiore: **KQ1093**, **AKJ107**

Regola 2: attacco dal basso

Se non ci sono i presupposti per fare un attacco con un onore, allora si attacca con la cartina in coda al colore:

K10543 : il 3

AJ952 : il 2

108654 : il 4

Il Terzo di mano. Convenienze e accordi

I difensori hanno due riferimenti per immaginare dove siano gli onori che non vedono: la logica di gioco e il “linguaggio delle carte” cui entrambi si attengono.

Quel che si può capire per logica di gioco presuppone la capacità di mettersi nei panni dell'avversario; il presupposto è che nessuno fa giocate autolesionistiche per il puro piacere di ingannare. Un esempio:

	J54		Attacco con il 2, 4 di Nord, 10 di Est e Asso
K9732	+	... 10	di Sud. Con AQ ...Sud avrebbe vinto con la
	... A		Dama. Quindi la Dama è in Est (... e il colore
			è pronto per essere incassato!)

Per quanto riguarda il terzo di mano, i suoi compiti principali derivano dalla convenienza:

a) dovrà cercare di vincere la presa, ed eventualmente sacrificare i suoi onori allo scopo di affrancare quelli del suo compagno:

	82		Ovest attacca con il 4, Est deve giocare la
KJ754	+	Q96	Dama; se giocasse una cartina Sud
	A103		vincerebbe con il 10 e farebbe 2 prese.
	J72		Ovest attacca con il 3, Est al suo turno
K953	+	Q1064	giocherà la Dama se Nord ha impegnato il J,
	A8		e il 10 se Nord ha giocato cartina.

b) dovrà evitare di bloccare il colore di attacco, quindi se ha onori molto corti deve giocarli alla prima presa:

	872		Ovest attacca con il Re; Est sa che tale carta
KQ1053	+	A4	proviene da KQJ o KQ10, quindi supera
	J96		subito con il suo Asso e rigioca la cartina.
			Ovest incasserà 5 prese al volo.

c) dovrà ricordarsi di rigiocare nel colore di attacco del compagno a ogni occasione, a meno che la figura che vede al Morto sia tale da consigliare di cambiare colore.

Anche per il Terzo di mano esistono precisi accordi, affinché la coppia possa ottenere la massima resa dalle carte:

QUANDO HA CARTE EQUIVALENTI, IL TERZO GIOCA
LA PIÙ BASSA DELLA SEQUENZA

Fa quindi esattamente il contrario di chi muove per primo il colore.

Avendo:

KQJ ...se siete i primi a muovere, giocate il Re, se siete terzi, il J

AKQ ... se siete i primi a muovere, giocate l'Asso, se siete terzi, la Q

J109 ...se siete i primi a muovere, giocate il J se siete terzi, il 9

754
2 **KQ103**
?

Ovest attacca con il 2: Est deve giocare la Dama (la più bassa delle equivalenti)

543
6 **AK2**
?

Ovest attacca con il 6: Est deve vincere la presa con il Re (la più bassa delle equivalenti).

Deduzione:

LA CARTA GIOCATA DAL TERZO, QUANDO È IMPEGNATA PER PRENDERE,
ESCLUDE IL POSSESSO DELLA CARTA IMMEDIATAMENTE INFERIORE

Questo consente al partner, a volte, di avere delle certezze assolute:

842
K9653 ...J
...Q

Avete attaccato con il 3, Est ha impegnato il Fante e Sud ha vinto con la Dama. Deduzione dovuta agli accordi: Sud ha il 10 (Est con J10 avrebbe giocato il 10) Deduzione per logica: Sud

ha anche l'Asso (Est, se non ha giocato l'Asso...non ce l'ha). Morale: se entrerete in presa non muovete più questo colore!! Aspettate che sia il compagno a giocarlo a vostro favore:

842
K9653 J7
AQ10

...ecco a fianco il diagramma che dovrete immaginare.

96
Q8653 ...10
...K

Avete attaccato con il 3, per il 6, il 10 e il Re. Sapete che l'Asso è in Sud, ma sapete anche che il Fante è in mano al vostro compagno; se andrete in presa nuovamente potrete continuare

l'affrancamento giocando piccola per il "suo" Fante. Se lo avesse Sud, avrebbe preso con quello!

872
J9654 ...Q
...A

Chi ha il Re? Non lo sappiamo. Può averlo Est (con KQ è corretto giocare la Dama) o Sud (con AK, prende con la carta che vuole). Non sempre abbiamo certezze, ma se non altro sappiamo che

Est "può" avere il Re. Se avesse giocato il Re avremmo avuto la certezza che la Dama è in mano a Sud.

Lezione 3

AFFRANCAMENTI DI LUNGA E DI POSIZIONE

Le carte si affrancano tramite tre meccanismi fondamentali: il più intuitivo, che abbiamo già visto, è l'affrancamento "di forza", ossia di carte equivalenti. Ma ve ne sono altri due, molto frequenti.

L'Affrancamento di LUNGA

Possedendo un elevato numero di carte di un seme, dopo alcuni giri può succedere che le carte rimaste, anche se piccole, si siano affrancate perché gli altri le avranno esaurite. Le affrancabili di lunga dipendono da due fattori:

- a) la propria "lunghezza" massima (quante carte ha la mano che ne ha di più)
- b) la "divisione" delle restanti carte nelle mani degli avversari:

762 1085 + J9 AKQ43	Sud ha 5 carte (+ 3 del morto), e 5 sono in mano ai difensori. Mentre incassa le sue 3 vincenti conta quelle che scendono da parte dei difensori: se, come nel diagramma, gli avversari hanno tre carte l'uno e due l'altro ("resti 3-2"), esse cadranno sotto AKQ e le due carte che Sud avanza saranno diventate franche.
------------------------------------	--

Perché sia possibile l'affrancamento di una carta deve "esistere" almeno una eventuale situazione favorevole:

62 □ □ □ □ + □ □ □ AKQ4	Qui è impossibile che il 4 si affranchi dopo l'incasso di AKQ: noi 6 carte, gli avversari 7, al meglio divise 4 e 3: uno degli avversari al quarto giro supererà il 4.
--	---

La lunghezza massima di una delle due mani è un dato importante, perché più è lungo il colore e più prese procura:

653 ? + ? AKQ742	Sud ora ha a disposizione 6 probabili prese: 3 di forza, e 3 di lunga. Siate ottimisti, quando ipotizzate la divisione dei resti: è vero che le vincenti sono solo 3, ma l'unica situazione che impedirebbe di fare tutte le prese è che le restanti 4 carte siano tutte in mano a uno stesso avversario. E' molto più probabile trovarle divise 2-2 o 3-1 che non 4-0.
---------------------------------	--

I colori lunghi sono sempre sorgenti di prese, anche se sono brutti:

109762 AQ + KJ 8543	Se la linea N-S muove questo colore due volte, spariranno due a due gli onori di E-O e Nord si ritroverà con 3 prese affrancate.
------------------------------------	---

La speranza di affrancare prese di lunga è la giustificazione al consiglio, dato fin dall'inizio, a chi deve attaccare:

J102 Q9654 + A87 K3	Sud gioca 3NT e Ovest sceglie di attaccare con il 4 nel suo colore più lungo; Est vince con l'Asso e ci rigioca. Sud incassa il Re, ma appena gli avversari andranno in presa potranno incassare la Dama e altre due cartine.
------------------------------------	--

Attenti alle comunicazioni

Anche le affrancabili di lunga devono poter essere incassate, altrimenti si sarà fatto un lavoro inutile! Sud, se gioca al meglio, con le seguenti carte è in grado di realizzare ben 13 prese; Ovest attacca 10 di Cuori...

♠ J7	♠ 963	♠ Q1054									
♥ 109865	♥ Q4	♥ 732									
♦ 1084	♦ 52	♦ QJ93									
♣ J53	♣ A97642	♣ 108									
	<table border="1"> <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		
	N										
O		E									
	S										
	♠ AK82										
	♥ AKJ										
	♦ AK76										
	♣ KQ										

Sud conta le vincenti: 2 Picche, 3 Cuori, 2 Quadri, 3 Fiori: 10. Il colore di Fiori può rendere 3 prese di lunga, ma solo se non si sprecano onori uno sull'altro. Dopo aver incassato KQ di Fiori sarà necessario andare al morto in un altro colore, che può essere solo Cuori. Quindi Sud deve vincere l'attacco con l'Asso o il Re, perché il Fante è la sola carta che può essere superata, quando sarà il momento, dalla Dama di Nord! Esecuzione: Re di Cuori, poi Re e dama di Fiori, poi J♥ per la Q♥ del

morto e le restanti Fiori. I resti sono 3-2, quindi Sud conclude con 13 prese.

L'Affrancamento di POSIZIONE

Tutte le volte che avete un onore che al momento non è vincente, ma potrebbe fornire una presa, non giocatelo mai direttamente (in prima posizione, non avrebbe nessuna chance!). Posizionatevi dalla parte opposta e giocate **verso** quell'onore, in modo da utilizzarlo in terza posizione; se la carta superiore è in mano all'avversario che gioca per secondo, la vostra manovra avrà successo. Se è in mano al quarto... pazienza.

Il buon esito quindi è legato alla posizione degli onori nelle mani avversarie:

AQ5	La Dama è un'affrancabile di posizione; essa può fornire una
? ?	presa, a condizione che a) sia Ovest ad avere il K, e b) che la
863	manovra di affrancamento inizi dalla parte opposta. Muove Sud
	una cartina, e se Ovest gioca una carta che non sia il Re, Nord
	proverà a giocare la Dama. La probabilità di successo è esattamente del 50%.
	Questa manovra (giocare "verso" un onore, protetto da una carta superiore) si
	chiama IMPASSE.

Molto simile come concetto è la manovra di EXPASSE, che consiste nel giocare "verso" un onore non protetto, sperando che la carta che lo può superare sia posizionata prima e non dopo:

K85	Il Re ha una probabilità su due di diventare vincente: occorre
? ?	iniziare da Sud e giocare verso il Re. Se Ovest possiede l'Asso
763	può decidere di giocarlo o meno; se non lo gioca, Nord proverà
	comunque a mettere il Re.

Facciamo un po' di esercizio:

AKJ4	(Due prese certe, cerchiamo di farne 3).
	Carta mancante: la Q. Carta che speriamo di affrancare: il J.
87	Situazione favorevole: la Q in Ovest.
	Manovra corretta: cartina da Sud, e J del Morto
743	(due prese ci spettano di diritto, cerchiamo di ottenerne 3)
	Carta mancante: il Re. Carte che speriamo di affrancare: J e Q
AQJ	Situazione favorevole: il Re in Est
	Manovra corretta: piccola verso il J; se vince si usa un altro colore
	per ritornare in presa in Nord e si ripete la manovra verso la Dama.

A753
☐
QJ109

(tre prese ci spettano di diritto, cerchiamo di farne 4)
 Carta mancante: il K. Carte che speriamo di affrancare: Q,J,10,9
 Situazione favorevole: il K in Ovest
 Manovra corretta: giocare la Q (o equivalente) e, se Ovest gioca piccola, giocare piccola da Nord.

State attenti a non confondere impasse ed expasse:

A543
☐
Q72

Incominciare con la Q è una giocata insensata: se il K è in Ovest lo giocherà (è suo interesse farlo!), e non avrete affrancato assolutamente niente, perché gli avversari possiedono tutte le carte più alte del momento, J, 10 e 9.

Se il K è in Est perderete lo stesso. Per fare due prese giocate cartina verso la Dama, e sperate che il Re sia in Est!

QUANDO SIETE INCERTI SE GIOCARE UN ONORE O GIOCARE "PICCOLA VERSO",
 CHIEDETEVI SE SARESTE CONTENTI SE L'AVVERSAIO VI COPRISSSE L'ONORE. SE VI
 ACCORGETE CHE NON CI GUADAGNERESTE NIENTE, GIOCARE L'ONORE È SBAGLIATO!

Il punto di vista dei difensori

Difendersi dall'affrancamento di lunga

Si chiama **tenuta** (o arresto, o retta, o fermo) una figura di carte o una singola carta con cui un giocatore, da solo o in collaborazione con le carte del partner, si oppone a un affrancamento:

87
9432 ☐ **QJ**
AK1065

La linea N-S non può fare tutte le prese: la Dama e il Fante di Est cadono, ma Ovest vincerà la quarta presa con il 9. Per Ovest, che vede solo le carte di Nord, è difficile immaginare che le sue quattro cartine siano così importanti, eppure è sufficiente che ne scarti una nel corso di giocate precedenti e la sua tenuta si volatilizzerà!

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

Difendersi dalle giocate di posizione

Non sempre è possibile contrastarle, ma una regola di comportamento generale consiglia questo:

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

Questo è un sacrificio conveniente, perché solo in questo modo si può sperare di affrancare una presa per la propria linea:

AQ94
K83 ☐ **1072**
J65

Se Sud inizia con il J Ovest deve giocare il K: questo sacrificio salverà una presa per la difesa (si affranca il 10 di Est). Se Ovest non coprisse il Fante Sud farebbe tutte le prese (proseguirebbe con il 5 per la Dama... poi l'Asso). Se Sud inizia con il 5 Ovest può tranquillamente giocare la cartina.

Q64
K103 ☐ **A982**
J75

Nessuna presa per Nord Sud, se Est Ovest rispettano la regola; se Sud inizia con il J Ovest prende con il suo Re, mentre se Sud inizia con cartina Ovest gioca il 3. Est si comporta allo stesso modo se è Nord a iniziare: l'Asso se viene giocata la Dama, il 2 se viene giocato il 4. Ognuno tiene a bada l'avversario che lo precede!

Lezione 4

PIANO DI GIOCO A SENZ'ATOUT

Avere un preciso obiettivo induce il Giocante a organizzare le sue manovre con un certo criterio e a trovare le strategie vincenti per raggiungere il numero di prese dell'impegno. Solitamente il conto delle vincenti è molto lontano dall'obiettivo, quindi occorre lavorare per affrancare prese nuove. Il metodo parte da un semplice conto:

- quante prese ho a disposizione ?
- quante ne devo trovare per mantenere l'impegno ?

Il seguito è meno aritmetico: si tratta di...

SCEGLIERE DA QUALE O QUALI COLORI REPERIRE LE PRESE CHE MANCANO.

L'INSIEME DI QUESTE VALUTAZIONI SI CHIAMA PIANO DI GIOCO.

A volte il *colore di sviluppo* è uno solo, ed è evidente:

♠ 86
♥ K5
♦ KQ1075
♣ 872

Attacco: ♥2

♠ AKQ3
♥ A72
♦ J32
♣ A654

Sud gioca il contratto di 3NT.

Piano di gioco. Sull'attacco, prima di decidere da che parte prendere, Sud conta: 3 vincenti a Picche, 2 a Cuori, 1 a Fiori. Servono altre 3 prese per arrivare a 9. E' evidente che le Quadri, da sole, le possono fornire.

Può l'avversario ostacolare la manovra di affrancamento? Sì, se rifiuta di prendere a Quadri per due volte, Sud avrà bisogno di trasferire la presa a Nord per andare a incassare le quadri franche. Se non ci fosse il K♥, resterebbero di là, inutilizzate, per sempre. L'utilità delle carte alte non è solo quella, ovvia, di aggiudicarsi una presa ma anche quella di consentire di

passare da una mano all'altra, quando serve:

IL RIENTRO (O INGRESSO) È UNA CARTA CHE CONSENTE DI FAR VINCERE
LA PRESA ALLA MANO GIUSTA E NEL MOMENTO GIUSTO

Dopo l'attacco a Cuori, Sud manterrà il suo contratto qualunque cosa facciano i difensori, purché abbia cura di vincere la prima presa con l'Asso e non con il Re.

SALVAGUARDATE GLI INGRESSI

ACCANTO ALLA LUNGA CHE VOLETE AFFRANCARE

Nella corsa all'affrancamento gli avversari partono in vantaggio, e approfitteranno di ogni occasione per proseguire nel loro colore. Non fate i conti senza l'oste: è inutile scegliere una strada che vi farà fare solo le prese che rimangono, dopo che i difensori ne avranno già incassate abbastanza per farvi fallire l'obiettivo. Un esempio:

♠ 653
♥ 32
♦ AQJ109
♣ 764

Attacco: ♥K

♠ AKQ
♥ A4
♦ 872
♣ KQJ105

(Sud gioca 3NT). L'attacco è K♥. Il peggiore, per Sud.

Piano di gioco. Sud conta 3 vincenti a Picche, 1 a Cuori, 1 a Quadri. Deve trovarne 4, e ha due colori di sviluppo possibili: Fiori (affrancandole otterrà 4 prese) o Quadri (se il Re è in Ovest otterrà 5 prese, ripetendo l'impasse tre volte).

Provando a pensare alle carte di Est-Ovest non è difficile rendersi conto che, nella migliore delle ipotesi, le loro Cuori siano divise 5-4. E, dopo l'attacco, un difensore ha come minimo 4 prese da incassare: aggiungendo l'Asso di Fiori si arriva a 5 per loro! Morale: bisogna tentare l'impasse al Re di Quadri, e rinunciare ad affrancare le Fiori, perché non ci si può permettere di cedere la presa. Se il Re di Quadri è in Ovest, accompagnato da non

più di 3 cartine, ripetendo l'impasse tre volte si otterranno 5 prese; se è in Est si mancherà l'impegno. Ma se si gioca Fiori si è assolutamente certi di mancarlo!

Quando avete la possibilità di vincere l'attacco al Morto o in mano, valutate prima cosa intendete fare subito dopo; vi aiuterà a prendere dalla parte giusta:

♠ 763
♥ 864
♦ A653
♣ QJ3

Attacco: ♦2

♠ AKQ
♥ A32
♦ K8
♣ A10985

(Sud gioca 3NT). L'attacco è 2 di ♦.

Piano di gioco. Sud conta 3 vincenti a Picche, 1 a Cuori, 2 a Quadri, 1 a Fiori. Deve trovarne 2: le Fiori offrono 3 o 4 affrancabili, a seconda che l'impasse al Re riesca o meno. Da che parte è conveniente muovere le Fiori? Da Nord verso Sud, per sottomettere l'eventuale Re di Est sotto l'Asso (basta giocare la Dama e stare bassi se il Re non compare; se si rimane in presa si gioca il Fante e se il Re non compare ancora piccola per il 9)

Individuata la sua prossima mossa, il Giocante sa che è sua convenienza vincere l'attacco con l'Asso del Morto.

Mantenere i collegamenti

Quando il colore sorgente di prese è nella mano povera di ingressi, il Giocante deve cercare di affrancare il colore e conservare la possibilità di incassare quanto ha affrancato:

♠ AK6
♥ A74
♦ QJ54
♣ A72

Attacco: 4♠

♠ 985
♥ 1032
♦ 63
♣ K8653

(Sud gioca 1NT). L'attacco è 4♠.

Piano di gioco. Solo 5 vincenti, ma dalle fiori potrebbero essere ricavate ben 2 prese di lunga, ammesso che il colore sia diviso 3-2.

farle tutte è impossibile, una presa spetta di sicuro a Est-Ovest. Bene, Sud può decidere di affrontare subito le fiori e..

a) giocare Asso, Re di Fiori e fiori "a dare".

b) giocare il 2♣ per il 3♣, cedendo la fiori immediatamente.

Ammesso che il colore sia ben diviso, la differenza è enorme: nel caso a) avrà due fiori franche e nessun modo per poterle incassare. Nel caso b) , appena potrà entrare in presa, giocherà l'A♣, poi fiori per il K, e tutte le fiori a seguire: 1NT mantenuto.

Avete appena fatto conoscenza con una manovra molto frequente, che si chiama Colpo in bianco...

IL COLPO IN BIANCO È LA CESSIONE IMMEDIATA DI UNA PRESA
(CHE COMUNQUE SI SAREBBE CEDUTA DOPO) ALLO SCOPO
DI MANTENERE LE COMUNICAZIONI NEL COLORE

Colori comunicanti e colori bloccati

Si dice che un colore comunica quando è possibile trasferire la presa da una mano all'altra.

KQ72
+
AJ83

QJ109
+
AK

La figura a sinistra consente l'incasso fluido di 4 prese, quella di destra no: l'impossibilità di incassare tutte le vincenti che il colore presenta è dovuta al fatto che il lato corto contiene tutte

carte più alte del lato lungo.

A volte i colori non sono affatto bloccati, ma sono i giocatori che -muovendo in modo malaccorto- creano il blocco:

KQ2

AJ43

Se le prime carte giocate fossero l'asso di Sud per il 2 di Nord il colore rimarrebbe bloccato, poiché la situazione rimasta sarebbe: KQ + J43; la parte corta (KQ) conterrebbe carte troppo alte per trasferire la presa a Sud, che è la parte lunga (J43) e quindi quella che procura la quarta presa. Nella figura si dovrebbero giocare per primi K e Q, poi il 2 per trasferire la presa a Sud. Per evitare di bloccare i colori la regola è semplice:

GIOCARE PER PRIMI GLI ONORI DEL LATO CORTO

Esempi:

K2

AQJ43

Iniziare con il Re, poi cartina per dare la presa alle altre vincenti della mano lunga

“Prima gli onori della parte corta” vale anche quando volete affrancare un colore:

- ♠ 872 (Sud gioca 3NT). L'attacco di Ovest è 2♥.
- ♥ A7 Piano di gioco. Sud conta le vincenti: 2 a Picche; 2 a Cuori; 0
- ♦ J10952 a Quadri; 1 a Fiori. La sorgente di prese è a Quadri, che può
- ♣ J32 fornire 4 affrancate (le 5 carte di Nord meno una, da cedere).

Sud deve avere due precauzioni:

Attacco: 2 ♥

- ♠ AK3 a) vincere l'attacco con il Re, e lasciare l'Asso accanto al
 - ♥ K85 colore che vuole affrancare
 - ♦ KQ3 b) giocare le quadri evitando di bloccare il colore; la prima
 - ♣ A854 carta che Sud giocherà sarà uno degli onori di quadri che ha in
- mano. Se l'avversario rifiuta di prendere Sud continuerà con l'altro onore di mano. Solo in questo modo avrà la certezza di poter incassare tutte le quadri affrancate di Nord.

Rimediare a un blocco

Il blocco a volte non è irrimediabile, purché nella parte lunga esista, a fianco delle prese da incassare, un **rientro**:

- ♠ 6542 Piano di gioco. Il Giocante ha a disposizione 13 vincenti:
 - ♥ 103 1 a Picche, 5 a Cuori, 5 a Quadri, 2 a Fiori.
 - ♦ KQJ102 Il colore di Quadri si presenta bloccato, ma le carte del Morto
 - ♣ 54 sono in grado di vincere una presa grazie al misero 10♥!
- Oltre a essere una carta vincente essa avrà un ruolo fondamentale: consentirà al Giocante, dopo aver incassato (sbloccato) l'Asso di Quadri, di passare la presa al compagno (2♥ per il 10♥) per poter proseguire con KQJ10♦.

Attacco: K♠

- ♠ A73
- ♥ AKQJ2
- ♦ A
- ♣ AK32

SE VI ACCORGETE DI AVERE UN COLORE BLOCCATO,
 FATE IN MODO CHE GLI ALTRI COLORI LAVORINO PER SUPERARE IL BLOCCO

Lezione 5

IL GIOCO CON ATOUT

Il fatto che nel gioco in atout si realizzino prese non solo con le carte alte ma anche con le cartine di atout rende preferibile questo tipo di gioco rispetto a quello a Senza, a condizione che la coppia abbia **un numero di carte pari o superiore a 8 in un seme**. Quando due compagni trovano l'incontro di 8 o più carte in un colore si dice che hanno trovato un **FIT**. Per motivi legati al guadagno...

Se c'è un fit conveniente (♥ o ♠ : 30 punti ogni presa), si gioca con questo atout.

Se non c'è fit a ♥ o ♠, si gioca a Senz'atout (30 punti ogni presa, e 40 la prima)

Se non è possibile giocare a Senz'atout, si gioca a ♣ o ♦ (20 punti ogni presa)

Differenze di valutazione della mano nel gioco a colore

Il fatto di esser scelto quale atout rappresenta quasi sempre una rivalutazione per un colore, a maggior ragione se è composto da carte deboli:

♠ 543 ♥ QJ10987 ♦ 654 ♣ 2

In un gioco a Senza, di queste carte si possono fare coriandoli. Ma se Cuori fosse atout, il possessore di queste carte avrebbe la certezza assoluta di fare almeno 4 prese. Vediamo dunque che

IL FATTO DI ELEVARE AL RUOLO DI ATOUT UN COLORE FA SÌ CHE LE SUE
"AFFRANCABILI" SIANO DA CONSIDERARSI COME "VINCENTI".

Il potere di taglio spetta anche ai difensori, quindi attenzione:

LE VINCENTI NEI COLORI A LATO DELLE ATOUT SONO VINCENTI RELATIVE:
IL GIOCANTE LE POTRÀ LIBERAMENTE INCASSARE SOLO QUANDO
AVRÀ ELIMINATO LE ATOUT IN MANO AGLI AVVERSARI.
QUESTA OPERAZIONE È DETTA "BATTERE LE ATOUT":

♠ AKQ92		♠ 874
♥ 432		♥ 109
♦ 63		♦ KQJ2
♣ 1052		♣ AK63
	N O E S	♠ J1065
		♥ 86
		♦ 10987
		♣ QJ4
	♠ 3	
	♥ AKQJ75	
	♦ A54	
	♣ 987	

Sud gioca 4♥. Attacco: A♠ e K♠

Sud ha tagliato con una Cuori la continuazione di K♠; ora, se provasse subito a incassare le Quadri vincenti, Ovest taglierebbe al terzo giro.

Sud invece dovrà per prima cosa "battere le atout", ossia incassare tre giri di Cuori (quanto basta per togliere le atout ai difensori) e solo dopo potrà incassare le sue vincenti senza timore che gli vengano tagliate. Realizzerà 12 prese: 6♥, 4♦, 2♣. Giocando a Senza avrebbe perso le prime 5.

Il Potere di Controllo

Quando il gioco è ad atout, non c'è più da temere per i colori corti: il taglio può interrompere le vincenti dell'avversario. Il taglio può essere effettuato sia dalla mano che dal morto; ovviamente la prima mano a poterlo esercitare sarà quella che per prima esaurisce le carte nel colore giocato. Nell'esempio sopra Sud ha esercitato il Potere di controllo quando ha tagliato con il 5♥ il Re di picche di Ovest.

Esercitare questo taglio non gli ha dato prese supplementari; erano in previsione 6 prese a Cuori e 6 resteranno (5 incassate + 1 taglio = 6)

Il Potere di Allungamento

Nel gioco ad atout è possibile, a volte, ottenere dal colore scelto come atout più prese di quante ne darebbe se si giocasse a Senza.

♠ 2	♠ 1095		♠ 864
♥ KJ87	♥ 4		♥ Q10952
♦ J1054	♦ A762		♦ Q83
♣ KQJ7	♣ A10842		♣ 93
		N O E S	
	♠ AKQJ73		
	♥ A63		
	♦ K9		
	♣ 65		

Sud gioca 4♠. Attacco ♣K.

Vincenti: 6 Picche, 1 Cuori, 2 Quadri, 1 Fiori.

Ma si può arrivare a 12 se si ricavano 8 prese dalle Picche, anziché 6!

Sud vince con l'Asso, gioca subito Cuori per l'Asso e taglia una Cuori con una Picche di Nord. Ora gioca Picche per un onore della mano (primo giro di battuta delle atout) e ancora Cuori, tagliata con una Picche di Nord. Rientra in mano con

il K♦, completa la battuta delle atout e incassa l'A♦. Ha realizzato OTTO prese con il colore di Picche: le 6 vincenti della mano, più due tagli fatti con le Picche del Morto. In gergo si dice che ha "allungato" le atout. Notate che se Sud avesse come prima cosa eliminato le atout avversarie non avrebbe potuto ottenere 12 prese. Non sempre bisogna battere subito atout: sparirebbero le cartine della parte corta che sono utili per tagliare!

IL POTERE DI ALLUNGAMENTO DELLE ATOUT È DATO DALLA POSSIBILITÀ CHE ESSE OFFRONO, TAGLIANDO, DI FAR AUMENTARE LE PRESE NEL COLORE DI ATOUT.

Nota: un giocatore realizza un **allungamento** delle prese in atout (quindi prese supplementari) solo ed esclusivamente qualora con il taglio *aumenti* di almeno una le prese che normalmente avrebbe fatto incassando il colore.

Il Potere di Affrancamento

♠ 74	♠ KJ3		♠ 109
♥ Q1053	♥ A7		♥ KJ74
♦ KQ1084	♦ 65		♦ J972
♣ Q6	♣ A98753		♣ J104
		N O E S	
	♠ AQ8652		
	♥ 986		
	♦ A3		
	♣ K2		

Sud gioca 4♠. Attacco ♦K.

Carte vincenti: 6♠ + 1♥ + 1♦ + 2♣.

Carte affrancabili: 3 prese di lunga a Fiori se i resti avversari sono 3-2.

Sud vince l'attacco, batte le atout (bastano due giri), incassa Re e Asso di ♣ e taglia in mano una ♣: le cinque Fiori avversarie sono divise 3-2 e cadono tutte! Ora le tre Fiori del Morto sono franche e raggiungibili tramite il Re di Cuori. Prese fatte: 13!!!

IL POTERE DI AFFRANCAMENTO CONSENTE, TAGLIANDO, DI AFFRANCARE CARTINE DI UN COLORE LUNGO SENZA CEDERE PRESE ALL'AVVERSARIO.

Quando si gioca ad Atout non ha più molto senso cercare di affrancare il proprio colore lungo, perché quand'anche ci si riuscisse il giocatore taglierà le nostre vincenti. A volte sarà meglio cercare di affrancare **PRESE RAPIDE, O SPERARE NEI TAGLI:**

♠2 ♥A62 ♦J982 ♣Q8752, il contratto è “4♥”; un attacco possibile è il 2♠.

SE IL CONTRATTO AVVERSARIO È AD ATOUT, PER L'ATTACCO DA SEQUENZA BASTANO DUE ONORI CONTIGUI (KQ...QJ...J10...)

Gli attacchi da colori molto corti (singoli, o doubleton) hanno una ragionevole motivazione nella speranza di tagliare. Ricordarsi che..

QUANDO SI ATTACCA DA DUE CARTE, SI SCEGLIE SEMPRE LA PIÙ ALTA

Questo vale sia quando si hanno solo cartine, sia quando una di esse è un onore:

Con 74 : il 7

Con 102: il 10

Con A9 : l'Asso.

I difensori possono organizzare ottimi controgiochi, confidando nelle deduzioni che derivano dagli accordi! Mettetevi nei panni di Est:

♠ AK65

♥ J74

◆ 10864

♣ 32

N	♠	872
O	♥	A52
E	♦	A932
S	♣	654

Sud gioca con atout Cuori. Ovest ha attaccato con il J di Quadri. Voi sapete per certo che ha o Jx, o J secco! Perché? Perché al Morto potete notare il 10 di Quadri, che vi fa la spia: si tratta di un attacco da corta, perché non è un attacco da sequenza. Allora prendete con l'Asso e rigiocate Quadri: Ovest ne ha una o al massimo due. Se Ovest non taglia subito, potrete dargli il taglio dopo, quando fermerete la battuta delle atout con il vostro Asso.

Quello che non si deve mai fare, se il contratto è ad atout, è “attaccare sotto asso”: rischiate di regalare una presa che non tornerà più indietro.

AJ1064 9732 Q105
 ♣ K

Sud sta giocando 4♥ e Ovest attacca col J♣. Sarebbe un attacco perfetto, in un contratto a Senza ma non ad atout! Sud realizzerà il Re secco, e Ovest non farà mai più l'asso.

Lezione 6

IL PIANO DI GIOCO AD ATOUT

Se il vostro contratto è ad atout, ricordatevi che la possibilità di tagliare è data anche all'avversario... e ne farà uso, se glie lo permetterete. La prima valutazione che dovrete fare riguarda i colori che avete a lato delle atout.

Se avete vincenti o affrancabili "lunghe", è inevitabile che prima o poi dobbiate "battere le atout", ossia togliere di mezzo quelle che hanno gli avversari. Diversamente, taglieranno le vostre carte buone. Se Picche è atout...

♥ K54 ①	♥ K732 ②	♥ KQJ3 ③	♥ 732 ④
♥ A2	♥ A4	♥ A42	♥ KQJ104

- ① con 5 carte in linea le probabilità che un onore vi venga tagliato sono infinitesimali
 ② con 6 carte in linea le probabilità che un onore vi venga tagliato sono ancora basse
 ③ con 7 carte in linea potrete forse incassare uno o due onori, ma le probabilità che possiate passare indenni al terzo giro sono inferiori al 50%
 ④ ceduto l'asso potrete forse incassare una presa, di certo non due, perché uno degli avversari ve la taglierà.

Se avete solo vincenti o affrancabili "corte", e nessuna possibilità di raggiungere il numero di prese richiesto grazie ai colori laterali, cercate di fare il maggior numero possibile di prese facendo dei tagli. Due esempi:

♠ AQ8 ♥ 54 ♦ 432 ♣ AJ1082 Attacco: ♦ K ♠ KJ1063 ♥ A8 ♦ 85 ♣ KQ2 ♠ AK8 ♥ A743 ♦ 732 ♣ J92 Attacco: ♥ Q ♠ 6532 ♥ 8 ♦ AK854 ♣ 853	In Sud giocate 4♠, l'attacco è K♦; segue la Q♦ e poi il J♦ che tagliate. E' intuitivo che, se vorrete incassare le cinque prese a fiori, dovrete prima fare in modo di eliminare le picche in mano agli avversari. L'esecuzione è semplice: incassate le picche finché non avrete eliminato quelle di Est e Ovest, poi potrete tranquillamente dar piglio alle Fiori. Realizzerete: 5 prese a ♠, 5 a Fiori, 1 a cuori = 11. In Sud giocate 2♦. L'attacco è Q♥. Avete a disposizione 2♠ e 1♥; nessuna affrancabile in vista, in nessun colore. Nessuna possibilità di allungamento di taglio con le atout del morto. C'è soluzione?? Visto che dovete fare 8 prese, e i colori a lato ve ne danno solo 3, non resta che ottenerne 5 dal colore di atout. Ma attenzione, se battete le atout farete solo 4 prese di quadri, mai 5 (agli avversari ne spetta una, anche se i resti sono 3-2)! C'è un solo modo per mantenere il contratto: A♥ e cuori tagliata col 4♦, picche per l'Asso e cuori tagliata col 5♦, picche per il Re e cuori tagliata con l'8♦. Se le cuori sono divise 4-4, avete fatto 8 prese.
---	--

Decidere di battere atout non significa farlo subito!

Anche se avrete stabilito che la battuta delle atout è necessaria, aspettate a muoverle se ci sono cose più urgenti da fare.

ASPETTATE A BATTERE LE ATOUT SE AVETE BISOGNO DI FARE TAGLI DALLA PARTE CORTA

A volte, anche un solo giro sarà fatale.

♠ 82
♥ 83
♦ A92
♣ Q97543

Attacco: 2♣

♠ AKQJ95
♥ A92
♦ 873
♣ A

Sud gioca 4♠, attacco 2♣. Sulla piccola del morto Est gioca il 10 e prendete. Avete a disposizione 6 picche, 1 cuori, 1 fiori, 1 quadri: 9 prese. Se battete le atout resteranno 9. Giocate immediatamente l'asso di cuori, e cuori! Un difensore prenderà e per il suo meglio giocherà atout, per limitare i tagli del morto. Prendete e tagliate una cartina di cuori con una picche di Nord: 10 prese, di cui SETTE date dal colore di atout. Ma solo se non avrete avuto fretta di eliminarle come prima operazione! Notate che l'attacco in atout avrebbe battuto il contratto. E che da parte del

Giocante anche un solo giro di atout sarebbe stato fatale (in presa a Cuori, l'avversario gioca atout e ... addio taglio).

La possibilità di taglio non è sempre *immediata*: è il Giocante che deve adoperarsi per costruirla, cedendo le prese del caso. Atout ♠:

♠ 654
♥ 32

①

♠ AKQ32
♥ A74

♠ 7653
♥ 85

②

♠ AKQ64
♥ 932

♠ 654
♥ K6

③

♠ AKQ32
♥ Q52

♠ 65
♥ K7

④

♠ AKQ743
♥ A53

①. Sud si "apre il taglio" giocando Asso di Cuori e Cuori.

②. Sud gioca immediatamente Cuori a cedere, e poi ancora. Otterrà di tagliare una Cuori con le atout di Nord. L'avversario avrà la presa -e l'iniziativa- per due volte.

③. Sud deve giocare il Re di Cuori e cedere l'Asso, incassare la Dama e poi tagliare una Cuori con la Picche di Nord.

④. Nell'ordine: K♥, A♥, e poi Cuori tagliata.

Ci può essere qualche altra cosa urgente da fare, prima di battere:

♠ A4	♠ K952		♠ 87
♥ KQJ4	♥ 853		♥ 1097
♦ J984	♦ AQ5		♦ 10732
♣ 984	♣ K65		♣ A1072
		N O E S	
	♠ QJ1063		
	♥ A62		
	♦ K6		
	♣ QJ3		

Sud: 4♠. Ovest attacca ♥K.

Teoricamente ci sono 10 prese: 4 atout, 1♥, 3♦, e 2 affrancabili a ♣. Ma vediamo cosa spetta agli avversari: dopo l'attacco hanno affrancato 2 prese a Cuori (sia N che S sono costretti a rispondere), poi A♣ e A♠. Contratto battuto!

Questo succederà se Sud prende con l'A♥ e gioca atout: l'A♠ è in mano ai nemici, che procederanno all'incasso. C'è soluzione?

Sì: Sud, in presa con l'A♥, deve

incassare K♦, Q♦ e A♦ *scartando una Cuori dalla mano*. Adesso la lunghezza delle Cuori è cambiata, e si può anche procedere alla battuta delle atout: gli avversari potranno incassare *solo più una presa a Cuori*, perché al terzo giro Sud potrà tagliare. Abituatevi a fare l'occhio a queste situazioni vantaggiose, perché vi consentono di disfarvi di carte che, diversamente, avreste perso.

QUANDO IL VOSTRO PIANO DI GIOCO PREVEDE DI CEDERE LA PRESA,
CHIEDETEVI SEMPRE COSA FARÀ L'AVVERSAIO.

Lezione 7

I CONTRATTI E LA DICHIARAZIONE DI APERTURA

Dichiarare parziali, manche e slam: i requisiti di coppia

Le carte che statisticamente realizzano più frequentemente le prese sono gli assi e le tre figure di ogni colore. Un giocatore americano, Milton Work, ha attribuito a queste carte un valore numerico per avere un RIFERIMENTO (esclusivamente statistico) circa le possibilità per ogni linea di realizzare una o più prese:

A = 4 punti

K = 3 punti

Q = 2 punti

J = 1 punto

Quindi in ogni seme ci sono 10 punti (A+K+Q+J) e un totale di 40 punti nel mazzo. Quando un giocatore afferma di avere "14 punti" di lui si saprà che può ad esempio avere tre assi + una dama, oppure un asso + tre re + un fante, oppure due assi + due re o altro ancora, per un totale di 14. Esempio:

♠ AQ854 ♥ K9 ♦ J87 ♣ AKJ 18 punti

♠ 7 ♥ AKQ64 ♦ A32 ♣ 10953 13 punti

Statisticamente è verosimile che la coppia che possiede più punti sia in grado di realizzare più prese dell'altra; questo non sempre è vero, ma poiché si tratta di un punto di riferimento statisticamente valido, potremo ritenere **giustificati** da parte di una coppia i seguenti contratti:

con 20 - 24 punti coppia:	contratti parziali	(tutti, tranne i seguenti)
con 25 - 31:	contratti di Manche	3NT, 4♥, 4♠, 5♣, 5♦
con 32 - 36:	contratti di piccolo Slam	6NT, 6♥, 6♠, 6♣, 6♦
con 37 o più:	contratti di grande Slam	7NT, 7♥, 7♠, 7♣, 7♦

Ordine prioritario dei tipi di contratto

I contratti a Cuori e Picche sono la prima scelta; il vantaggio dei tagli consente di fare molte prese anche se la forza onori è modesta. In alternativa, qualora non ci sia fit di 8 carte a ♥ o ♠, i contratti più convenienti sono quelli a Senza. I contratti a Fiori e Quadri rendono meno, quindi sono la terza scelta.

L'Apertura

L'apertura è la prima dichiarazione diversa da Passo fatta al tavolo. Aprire è una libera scelta, non un obbligo: è anche possibile che nessuno apra ("tutti passano"), se nessuno ha i requisiti per farlo. C'è un'unica "apertura" in ogni smazzata. Il sistema dichiarativo illustrato in questo manuale si chiama "Quinta nobile, con Quadri quarto". La decisione di Aprire o Passare dipende dalla Forza della mano:

L'APERTURA SI FA CON ALMENO 12 PUNTI ONORI

♠ AQJxx ♥ KQJx ♦ x ♣ 10xx 13: si apre

♠ xx ♥ xx ♦ KQJxx ♣ KJxx 10: si passa

La forza della mano determina anche il Livello a cui aprire:

(da 0 a 11 passo)

da 12 a 20 si apre a livello UNO (1♣, 1♦, 1♥, 1♠, 1NT)

da 21 in su si apre a livello DUE (2♣, 2♦, 2♥, 2♠, 2NT)

Il TIPO di apertura è determinato dalla DISTRIBUZIONE

LA DISTRIBUZIONE DI UNA MANO
È L'INSIEME DELLE LUNGHEZZE DEI QUATTRO SEMI

Quando si dice, ad esempio, di avere “una 5-4-3-1” si intende una mano che contiene un colore quinto, uno quarto, uno terzo e un singolo. Ci sono due principali famiglie:

Le **mani bilanciate**. Le distribuzioni bilanciate sono queste tre:

- la **4333** (es : ♠ xxx ♥ Qxx ♦ Kxx ♣ AKxx)
- la **4432** (es : ♠ KJxx ♥ AQx ♦ QJxx ♣ AK)
- la **5332** (es: ♠ Axx ♥ xx ♦ KJxxx ♣ KQx)

Le **mani sbilanciate**.... sono tutte le altre.

Come aprire con mani bilanciate (12-20)

- con tutte le mani da 15 a 17 punti: 1NT

♠KQ76 ♥AQ62 ♦KQ7 ♣98 → 1NT

♠J6 ♥KQ7 ♦KJ2 ♣AJ854 → 1NT

Deduzione: quando il compagno apre di 1 a colore non ha mai una mano bilanciata di 15-17 (avrebbe aperto con 1NT)

- con le mani che hanno di meno (12-14 punti) o di più (18 -20) si apre di...

1♠, se ci sono 5 carte. Se no...

1♥, se ci sono 5 carte. Se no...

1♦, se ci sono almeno 4 carte. Se no..

1♣, anche con sole 2 carte.

♠K943 ♥A2 ♦Q97 ♣KJ52 → 1♣

♠43 ♥AQJ82 ♦Q97 ♣A72 → 1♥

♠AQJ3 ♥KJ62 ♦Q7 ♣853 → 1♣

♠AKJ8 ♥Q982 ♦K8 ♣AQ3 → 1♣

♠QJ7 ♥A954 ♦AQ86 ♣J5 → 1♦

Come aprire con le mani sbilanciate (12-20)

Con le monocolori si apre di “uno” nell’unico colore lungo:

♠53 ♥AJ4 ♦K9 ♣AJ10762 → 1♣

♠6 ♥AQ9853 ♦KQ7 ♣K72 → 1♥

Con un colore quarto e uno più lungo si apre di “uno” nel lungo:

♠9 ♥QJ54 ♦AQ764 ♣A97 → 1♦

♠J2 ♥A4 ♦KJ87 ♣KQ764 → 1♣

Con due colori entrambi lunghi (quinti o più) si apre nel più alto di rango:

♠K2 ♥4 ♦KJ876 ♣AQ873 → 1♦

♠KQ985 ♥- ♦AJ6432 ♣Q3 → 1♠

Con tre colori quarti si apre di 1♦ se ci sono 4 carte, altrimenti 1♣

♠J ♥AKJ5 ♦K986 ♣AQJ4 → 1♦

♠AJ85 ♥KQ65 ♦2 ♣KQJ4 → 1♣

Osservazioni

Quando “aprite” offrite garanzie di un certo punteggio, comunque distribuito, non promettete affatto di avere onori nel colore che avete annunciato. Non lasciatevi mai influenzare da dove siano dislocati gli onori:

LA SCELTA DEL COLORE DI APERTURA DIPENDE DALLE LUNGHEZZE.

L'apertura di 1♣ è di lunghezza ambigua: il colore può essere presente davvero, o in caso estremo può presentare due sole carte (unico caso: 4♠4♥3♦2♣)

Le aperture a livello 2

Mostrano mani *troppo forti per essere aperte a livello uno*:

punti onori 21 +, oppure una mano che suggerisce 8 ½ - 9 vincenti

Se sono bilanciate, da 21 a 22 punti: 2NT

Se sono sbilanciate si apre nel colore lungo, secondo gli stessi schemi visti per l'apertura a livello 1:

♠ AQJ975	♠ AK10986	♠ 5	♠ KQJ4	♠ KQ
♥ AKJ	♥ AKJ1092	♥ AK95	♥ AK	♥ AKJ9
♦ 5	♦ A2	♦ AKQ98	♦ 3	♦ KQ97
♣ KQ4	♣ -	♣ AQ9	♣ AKQJ76	♣ AK5
a) 2♠	b) 2♠	c) 2♦	d) 2♣	e) 2♣ !

Il colore di apertura è sempre di almeno 6 carte, può essere di 5 solo se ha un altro colore almeno quarto a fianco. Quindi mai una 5332; con tali distribuzioni è conveniente trattare la mano come una *bilanciata* di equivalente forza:

♠ AQ9	♠ AJ4	♠ KQ5	Mentre l'apertura di 2NT è precisamente limitata (21- 22), le aperture di 2♣, 2♦, 2♥, 2♠ non hanno un limite superiore. Chiedono al compagno di avere un'altra possibilità di dichiarare,
♥ AKJ	♥ K97	♥ K95	
♦ AJ	♦ AK962	♦ AKQ85	
♣ K9754	♣ AQ5	♣ A9	
2NT	2NT	2NT	

quindi ...

SULLE APERTURE DI 2 A COLORE È VIETATO DIRE PASSO

L'apertura di 2♣ è ambigua fino al giro successivo: in pratica essa è un contenitore in cui alloggiano due tipi di mano, la *bilanciata* fortissima (23 e oltre) e la mano a *base fiori*. L'ambiguità verrà risolta al giro successivo, in quanto l'Apertore dirà:

- i senz'atout, con il tipo di mano bilanciato
- un nuovo colore o ancora le fiori con la bicolore fiori - x , o la monocolore di fiori:

N	S	N	S	Quindi il possesso reale delle fiori come palo lungo di base viene confermato nel momento in cui l'Apertore non replica a senz'atout: nella prima sequenza l'Apertore ha 4♠ e 5 o più ♣. Nella seconda sequenza ha la bilanciata forte.
2♣	2♦	2♣	2♠	
2♠	...	2NT	...	
Esempio d)		Esempio e)		

Lezione 8

LE APERTURE DI 1NT E 2NT

Le aperture di 1NT (15-17) e 2NT (21-22) sono aperture speciali riservate a mani bilanciate (**4333**, **4432**, **5332**); promettono almeno 2 carte in qualunque colore.

Requisiti per l'apertura 1NT

Si apre di 1NT quando si ha una forza onori di 15/16/17. Se una mano ha i requisiti per 1NT, tale apertura prevale sull'apertura di uno a colore.

Il Rispondente decide il contratto

Il compito di decidere il contratto spetta al Rispondente; conterà i propri punti e, sapendo che l'Apertore ha 15/16/17, avrà un'idea abbastanza precisa sulla somma punti della coppia e di conseguenza sul livello di contratto conveniente.

Se ritiene che la manche sia irraggiungibile e che 1NT sia un buon contratto lo può rendere definitivo dicendo Passo.

Decisioni facili

S	O	N	E	CARTE DI NORD	
1NT	P	4♠	P	♠ AQ8743	Nord dichiara 4♠, considerando che: Sud ha almeno 15 e al massimo 17. Il punteggio sulla linea è 25, 26 o 27. Sud può avere 2, 3 o 4 carte di Picche quindi il FIT a Picche c'è di sicuro: come minimo 8 carte. Poiché i
P	P			♥ K5	
				♦ J42	
				♣ 76	

contratti con atout Cuori/Picche sono la "prima scelta", la manche a 4♠ deve essere preferita al contratto di 3NT. E deve essere dichiarata senza indugi.

S	O	N	E	CARTE DI NORD	
1NT	P	3NT	P	♠ J3	Nord dichiara 3NT: i punti bastano (27-29) ed un fit maggiore è improbabile. Le Quadri daranno molte prese, ma il contratto deve essere a NT, non a Quadri (economicamente non conviene!)
P	P			♥ K52	
				♦ AQJ52	
				♣ J76	

LE RISPOSTE CHE CORRISPONDONO
A UN CONTRATTO DI MANCHE SONO CONCLUSIVE

S	O	N	E	CARTE DI NORD	
1NT	P	2♥	P	♠ 876	Nord deve dichiarare 2♥: il gioco con atout Cuori valorizza le sue carte, mentre se lasciasse Sud alle prese col contratto di 1NT l'esito sarebbe disastroso.
P	P			♥ J109652	
				♦ 42	
				♣ 76	

La scelta di giocare un contratto a colore a livello due può anche essere fatta con sole 5 carte (mai di meno), se la mano è così povera da temere che nel gioco a senza sia del tutto inutilizzabile. E il punteggio richiesto parte da zero:

♠ x ♥ xxxxx ♦ xxxx ♣ xxx

Su 1NT, il contratto di 2♥ non sarà un successone, ma 1NT sarebbe peggio.

LE RISPOSTE CHE CORRISPONDONO A UN PARZIALE MINIMO
A COLORE (2♦, 2♥, 2♠) SONO CONCLUSIVE

Se il Rispondente avesse certezze sull'atout (almeno 6 carte) e incertezza sui punti, potrebbe dichiarare il parziale intermedio; ogni parziale "inutilmente alto" esprime il dubbio sulla forza complessiva e chiede di rialzare solo con il massimo del punteggio:

S	O	N	E	CARTE DI NORD	
1NT	P	3♥	P	♠ 876	Il 3♥ dice "giochiamo a Cuori di sicuro: se hai 17, rialza a manche, altrimenti passa". Anche il parziale a Senza esprime la stessa idea:
P/4♥				♥ AJ8652	
				♦ Q2	
				♣ 76	
S	O	N	E	CARTE DI NORD	
1NT	P	2NT	P	♠ Q76	Il 2NT dice: "ho più del Passo, ma meno del 3NT". Rialza a manche se hai il massimo, se no passa"
P/3NT				♥ K2	
				♦ QJ72	
				♣ 762	

LE RISPOSTE CHE CORRISPONDONO A UN PARZIALE NON MINIMO (3 A COLORE E 2NT) SONO INVITANTI. L'APERTORE DECIDERÀ SE PASSARE O DICHIARARE MANCHE.

Servono informazioni precise? Si usa l'interrogativa "Stayman"!

Se il Rispondente non è in grado di decidere il contratto perché non ha informazioni sufficienti, può usare una dichiarazione speciale e chiedere all'Apertore quali colori nobili quarti possieda.

Questa dichiarazione interrogativa convenzionale è "**2 Fiori**" (detta "Stayman, dal nome del suo inventore), che chiede la distribuzione.

Potete usarla quando avete **almeno 8 punti e 4/5 carte in un colore nobile**; con 6 o più carte non serve (c'è fit "automatico") e con meno di 4 carte nemmeno, perché l'Apertore non ha quasi mai cinque carte di Cuori o Picche. Esempi:

OVEST		EST	S	O	N	E
♠ A5	N + S	♠ KJ76		1NT	P	2♣
♥ KQ76		♥ A842	P	2♥	P	4♥
♦ A84		♦ 65	P	P	P	
♣ QJ52		♣ K83				

Quali erano i problemi di Est? Sapeva per certo di avere in linea quanto basta per una manche, ma a proposito del fit a Cuori o Picche non poteva né sapere né escludere niente. Mostrare i propri colori sarebbe stato un errore: il Rispondente, su 1NT, propone solo colori lunghi, di almeno 5 carte! Con il 2♣ ha chiesto all'Apertore di raccontare le sue lunghezze nei colori maggiori, e ha trovato fit.

Come risponde l'Apertore sull'interrogativa 2♣?

Vediamo le quattro possibili risposte da parte di chi ha aperto:

SUD	NORD
1NT	2♣?
...2♦	"non ho né 4 carte di Cuori né 4 carte di Picche"
...2♥	"ho 4 carte di Cuori (e meno di 4 carte di Picche)"
...2♠	"ho 4 carte di Picche (e meno di 4 carte di Cuori)"
...2NT	"ho 4 carte di Cuori e 4 carte di Picche"

A questo punto i casi sono tre:

- fit 4/4 trovato: il Rispondente dichiara direttamente la manche (o lo slam)

- fit non trovato: il Rispondente dichiara a NT, proporzionalmente alla sua forza.
- fit 4/4 non trovato, ma ancora possibile il fit 5/3 perché il Rispondente ha 5 carte: in questo caso il Rispondente ci prova ancora, e dichiara la sua quinta. Se l'Apertore ha 3 carte lo appoggia, se no ripiega a Senza.

Esempi:

OVEST		EST	O	E	
♠ J7	N + S	♠ Q942	1NT	2♣	1NT: "ho una bilanciata 15-17"
♥ KQ96		♥ J1042	2♥	4♥	2♣: "che quarte maggiori hai?"
♦ AQ2		♦ K5	P		2♥: "ho 4 carte di ♥"
♣ AJ72		♣ KQ3			4♥: "perfetto. Siamo arrivati".

OVEST		EST	O	E	
♠ AQ75	N + S	♠ 64	1NT	2♣	1NT: "ho una bilanciata 15-17"
♥ 76		♥ KQ42	2♠	3NT	2♣: "che quarte maggiori hai?"
♦ KQ4		♦ J965	P		2♠: "ho 4 carte di ♠"
♣ AJ52		♣ KQ3			3NT: "non c'è fit: giochiamo 3NT"

OVEST		EST	O	E	
♠ K5	N + S	♠ QJ976	1NT	2♣	1NT: "ho una bilanciata 15-17"
♥ KQ76		♥ A2	2♥	2♠	2♣: "che quarte maggiori hai?"
♦ AJ4		♦ Q965	2NT	3NT	2♥: "ho 4 carte di ♥, non ho 4♠"
♣ A852		♣ K3			2♠: "ho 5♠; le hai almeno 3?"

Requisiti per l'apertura 2NT

Si apre di 2NT quando si ha 21/22 punti e una di queste distribuzioni: **4333, 4432, 5332**.

Non ci sono mai singoli né vuoti, non ci sono colori di 6 o più carte.

Se una mano ha i requisiti per 2NT, tale apertura prevale sull'apertura a colore.

Risposte

L'unico modo per fermarsi prima di manche è dire Passo. In alternativa:

- tutte le dichiarazioni di manche o di slam sono conclusive;
- le risposte di 3 a colore (3♦, 3♥, 3♠) mostrano 5+ carte e forza almeno di manche; l'Apertore non dovrà mai passare. Se ha fit rialza a manche, se non ha fit riporta a 3NT.
- Se il Rispondente in cerca del fit 4-4 usa l'interrogativa 3♣. Le risposte, scalate di un livello, sono le stesse dell'apertura 1 NT:
 - 3♦ = né 4♥ né 4♠
 - 3♥ = 4 carte di Cuori
 - 3♠ = 4 carte di Picche
 - 3NT = sia 4♥ che 4♠.

OVEST		EST	O	E	
♠ AK76	N + S	♠ 95	2NT	3♣	2NT: "ho una bilanciata 21-22"
♥ KQ84		♥ J965	3NT	4♥	3♣: "che quarte maggiori hai?"
♦ A7		♦ 865	P		3NT: "tutte e due"
♣ KQ5		♣ AJ92			4♥: "allora giochiamoci 4♥"

Lezione 9

APERTURA DI 1 A COLORE. LE RISPOSTE

Apertore e Rispondente, nella fase dichiarativa, si scambiano informazioni con un duplice scopo: **appurare le lunghezze** dei colori alla ricerca di un fit, e **appurare la forza** combinata delle due mani per decidere il livello a cui giocare.

Poiché indicativamente i 24/25 punti coppia danno ragionevoli probabilità di realizzare un contratto di manche, nessuno dei due dovrà abbandonare (=Passando) finché non avrà potuto escludere con certezza che la coppia possieda tale requisito.

Risposte limitative, invitanti , forzanti

E' fondamentale che il Rispondente sappia, fin dalla sua prima occasione dichiarativa, quale sia il valore dinamico della risposta che fornisce; in pratica sapere se la sua licita può indurre a un arresto del dialogo (Passo del compagno) o se obbligatoriamente ne provocherà la continuazione. Alcune risposte infatti mostrano precisi limiti, a fronte dei quali è possibile che l'Apertore decida di passare (risposte **limitative**); altre, pur mostrando un limite, esprimono il desiderio di giocare manche a condizione che l'Apertore abbia qualcosa in più del minimo (risposte **invitanti**).

Il terzo tipo di risposta possibile, che è costituito da qualsiasi cambio di colore, obbliga tassativamente l'Apertore – se gli avversari tacciono- a fornire una seconda descrizione (risposte **forzanti**).

Un a risposta a colore nuovo mostra quale sia il punteggio minimo, ma nulla dice sul massimo: per questo motivo l'Apertore deve fare in modo che il compagno abbia ancora la possibilità di ridichiarare.

Il Passo (punti 0-4)

QUANDO IL COMPAGNO APRE DI 1 A COLORE NON DITE MAI PASSO SE AVETE 5+ PUNTI

Chi apre di 1 a colore può avere da 12 a 20; poiché i contratti di manche richiedono circa 24/25 punti coppia, quando il compagno dell'Apertore ha meno di 5 punti sa per certo che la manche non è realizzabile, quindi dice Passo. Invece, se ha più di 5 punti, dovrà SEMPRE fornire una dichiarazione, perché la coppia *potrebbe avere* 25 o più in linea e quindi una possibile manche a disposizione.

Gli appoggi (punti 5-11)

Tutte le risposte di appoggio mostrano un limite inferiore e un limite superiore (da...a...). Questo mette in grado l'Apertore di fare somme e di prendere decisioni, compreso il passo. Gli appoggi sono dichiarazioni **NON FORZANTI**.

a) Gli appoggi a livello 2 (1♦-2♦, 1♠-2♠)

Sono **LIMITATIVI**; mostrano fit sufficiente e circa **5-10 punti**. Il messaggio è: *“se hai una mano di forza normale (12,13) la manche è irraggiungibile”*.

“Fit sufficiente” è un numero di carte variabile: su 1♥ o 1♠ bastano 3 carte, su 1♦ ne servono 4, su 1♣... la risposta 2♣ (data la precarietà del colore di apertura) non viene considerato appoggio ma “colore nuovo”, e mostra 12+ punti.

♠ Q53 ♥ A5 ♦ Q874 ♣ 7654 Su 1♦ dite 2♦

♠ 2 ♥ K86 ♦ J10874 ♣ Q652 Su 1♥ dite 2♥

b) Gli appoggi a livello 3 (1♦-3♦, 1♥-3♥)

Sono **INVITANTI**; mostrano fit e **circa 11 punti**. Il messaggio è *“la manche è possibile se tu hai qualcosa in più dell’apertura minima: almeno 14”*

♠ 83 ♥ AJ5 ♦ K9874 ♣ K32 Su 1♦ dite 3♦
♠ 3 ♥ KJ5 ♦ Q84 ♣ AJ9854 Su 1♣ dite 3♣ (= 6 carte!)
♠ J103 ♥ 86 ♦ AQ74 ♣ KJ76 Su 1♠ dite 3♠

c) Gli appoggi al nobile a livello di manche (1♥-4♥, 1♠-4♠)

Mostrano fit di almeno 4 carte e una distribuzione che si presta a far prese di taglio. Il messaggio è: *“penso che tu possa fare 10 prese, anche se hai il minimo dell’apertura”*. Quando si appoggia a livello 4 si descrive una mano di forza onori limitata (mai più di 11 punti) che si è notevolmente rivalutata nel momento in cui si è trovato il fit, e di conseguenza “vale” di più in quanto porta una notevole capacità di taglio.

La **Legge di Rivalutazione**, che aiuta a quantificare questo incremento di valore, dice così:

QUANDO IL RISPONDENTE HA UNA MANO SBILANCIATA (NON 4333) E FIT DI ALMENO 4 CARTE, AGGIUNGE AI SUOI PUNTI UN VALORE X DATO DALLA LA DIFFERENZA TRA IL NUMERO DI CARTE DI ATOUT E IL NUMERO DI CARTE DEL COLORE PIÙ CORTO.

Dopo aver applicato questo correttivo, appoggia in base al totale che è venuto:

♠ 8 ♥ KJ72 ♦ KQ74 ♣ 7642 Su 1♥ dite 4♥ (9p.+ 3 = 12)
♠ A9852 ♥ -- ♦ 10942 ♣ KJ43 Su 1♠ dite 4♠ (8p. + 5 = 13)

Attenzione: se avete fit, e una forza onori di 12+, non date mai appoggio immediato; prendete una via più lunga e dichiarate prima un altro colore. Non temete, se dite un colore nuovo l’Apertore non può dire passo, perché ogni colore nuovo è “FORZANTE”:

♠ KJ2 ♥ Q2 ♦ 842 ♣ AQJ43 Su 1♠ dite 2♣; *dopo* direte 4♠.

I colori nuovi a livello 1 (punti 5 o più)

Quando dice un **colore nuovo** a livello 1 il Rispondente promette almeno 5 punti e un massimo indefinito. Chiede che gli torni la parola: l’Apertore non può passare. I colori nuovi sono dichiarazioni **FORZANTI**.

O	N	E	S
1♣	P	1♥	P
P			

Il Passo di Ovest è un errore gravissimo. Ma..

O	N	E	S
1♣	P	1♥	1♠
P			

Questa volta Sud si è intromesso con 1♠; Ovest non è obbligato a dichiarare, perché a Est la parola tornerà comunque.

Le risposte “uno su uno” promettono 4 o più carte e chiedono all’Apertore di descriversi ancora, con precedenza assoluta al fit (N.B: 1♥ e 1♠ sono quinte in apertura, ma anche solo quarte in risposta!!!).

♠ 82 ♥ KJ72 ♦ Q92 ♣ 7642 Su 1♦ dite 1♥
♠ AQ7 ♥ AQJ762 ♦ K4 ♣ A2 Su 1♦ dite 1♥

Quando il Rispondente ha la scelta tra due colori nuovi, ed entrambi sarebbero dichiarabili restando nel livello uno, si regola così:

CON DUE COLORI ENTRAMBI LUNGH (5 CARTE) INIZIA DAL PIÙ ALTO DI RANGO

CON UN COLORE LUNGO E UNO QUARTO INIZIA DAL LUNGO

CON DUE COLORI QUARTI INIZIA DAL PIÙ ECONOMICO

S	O	N	E	CARTE DI NORD	
1♣	Pass	?		♠ KQ43	Nord ha due quarte; la via più semplice per trovare fit è dichiarare 1♥: se Sud ha fit dirà 2♥, se non ha fit a Cuori ma ha 4 carte di Picche dirà 1♠, e la coppia avrà trovato le Picche. Notate che Nord non deve
				♥ J765	
				♦ 42	
				♣ AK6	

scegliere in base alla bellezza dei suoi colori ma in base al numero di carte.

Quando la scelta è tra un colore quarto e uno più lungo, è corretto iniziare da quello più lungo:

S	O	N	E	CARTE DI NORD	
1♣	Pass	1♠	Pass	♠ KQ843	Sud si chiederà per quale motivo il compagno, con Cuori e Picche, abbia scelto di dire prima le Picche. E arriverà alla conclusione che le Picche sono più lunghe: almeno 5!
1NT	Pass	2♥	...	♥ K765	
				♦ Q72	
				♣ 6	

Quando avete il fit nel minore dell'Apertore, ma possedete anche un colore nobile di 4 o più carte, dichiarate il nobile: prima di rassegnarsi alle Fiori o alle Quadri è opportuno cercare fit più convenienti! Il compagno apre 1♦ e voi avete:

♠K986 ♥62 ♦KJ73 ♣862 → 1♠

Se non trovate fit a Picche, al giro successivo ripiegherete sulle Quadri.

I colori nuovi a livello 2 (punti 12 o più)

Quando dichiara un colore nuovo a livello 2 il Rispondente promette almeno 12 punti. Le risposte 2 su 1 sono **FORZANTI FINO A MANCHE**: in linea ci sono almeno 24 punti.

Lo scopo delle risposte 2 su 1 è chiedere all'Apertore una descrizione generica. Il numero di carte richiesto rispecchia gli stessi vincoli dell'apertura: almeno 4 carte per la risposta 2♦, almeno 2 per la risposta 2♣, almeno 5 carte a Cuori per la risposta 2♥ (su apertura 1♠):

OVEST		EST	O	E	
♠ 74	N + S	♠ AK6	1♥	2♣	2♣ - "descrivi ancora!"
♥ QJ873		♥ 62	2♦	3NT	2♦ - "ho anche le Quadri, almeno 4"
♦ AKJ5		♦ Q73	P		3NT - "alle Picche ci penso io: i punti per la manche ci sono, non c'è fit nei nobili e quindi giochiamo 3NT"
♣ K3		♣ AJ854			

La scelta di quale colore dire per primo segue la regola che già conoscete: con due colori lunghi il più alto di rango, con un colore lungo e uno quarto il lungo, con due colori quarti il più economico. Esempi: Il compagno ha aperto 1♠, e voi avete:

♠6 ♥A2 ♦K9754 ♣KQJ42 → 2♦
 ♠K6 ♥AQ62 ♦97 ♣KJ962 → 2♣
 ♠K6 ♥Q62 ♦KJ73 ♣A862 → 2♣

Attenzione: è comprensibile che, quando in risposta avete molti punti, abbiate fretta di farne partecipe l'Apertore, ma questo non vi deve assolutamente portare a scegliere il livello due anche quando potreste dire il colore a livello 1. Su apertura di 1♦, con:

♠A4 ♥KQ962 ♦K97 ♣KQ2

..la risposta corretta è UN cuori, non DUE cuori, che sarebbe un "salto" e avrebbe un altro significato. Visto che "1♥" mostra 5 o più punti, nel "o più" rientrano anche questi splendidi 17.

La risposta 1NT (punti 5-10)

Può succedere che il Rispondente si trovi in condizioni di non poter dire Passo (ha 5+ punti) né di poter dire il proprio colore (non ha i punti sufficienti per andare a livello 2). A volte dovrà rinunciare a mostrare un colore, o addirittura rinunciare a mostrarli entrambi. Il compagno ha aperto 1♥ e voi avete:

♠K732 ♥74 ♦Q7 ♣Q9852 → 1♠

avete un colore lungo e uno quarto, ma i punti non consentono di salire a livello 2. Quindi lasciate perdere le Fiori e dichiarate l'unico colore che potete dire a livello 1.

♠32 ♥4 ♦QJ973 ♣KQ852 → ?

...avete due quinte, ma non potete dichiarare nessuna delle due, perché avete punteggio insufficiente. Quando non avete fit e non potete dire nessun colore, il Sistema offre una sola soluzione: la risposta 1NT.

LA RISPOSTA 1NT, NON FORZANTE, MOSTRA 5-10 PUNTI E NEGA 4+ CARTE IN TUTTI I COLORI CHE AVREBBERO POTUTO ESSERE DICHIARATI A LIVELLO 1.

Trattandosi di risposta "obbligata" non promette mano bilanciata.

SUD	NORD	Nord può avere qualsiasi distribuzione; ha 5-10 e non ha fit a picche.
1♠	1NT	
SUD	NORD	Nord può avere qualsiasi distribuzione; ha 5-10, non ha fit a cuori e non ha 4 carte di picche.
1♥	1NT	
SUD	NORD	Nord, se ha un colore lungo, può essere solo Fiori. Ha 5-10, non ha fit a quadri, non ha 4 carte di picche né di cuori.
1♦	1NT	
SUD	NORD	Nord probabilmente è davvero bilanciato; ha 5-10, non ha 4 carte di nessun colore, quindi ha le fiori.
1♣	1NT	

La risposta 2NT (punti 11) e 3NT (punti 12-15)

SUD	NORD	La risposta 2NT, INVITANTE, ha le stesse caratteristiche di distribuzione, e descrive carte con cui il Rispondente ha contato almeno 23 sulla linea (12 dell'Apertore, + 11 suoi). Esclude ogni possibilità di fit nei colori nobili e chiede qualcosa in più del minimo per rialzare a manche. Non è forzante. Ad esempio con:
1♣	2NT	

♠Q107 ♥KJ4 ♦Q98 ♣K952 → 2NT

Se la somma 25 è una certezza anche a fronte dell'apertura minima, il Rispondente che abbia una mano assolutamente bilanciata (e sempre, ovviamente, senza colori nobili giocabili) può proporre direttamente la manche:

♠AQ6 ♥KJ4 ♦J1098 ♣QJ6 → 3NT

Lezione 10

L'APERTORE DESCRIVE

Il compito dell'Apertore al momento della sua replica si riassume in tre righe:

SU RISPOSTE NON FORZANTI, DECIDE.

SU RISPOSTE 1 SU 1 DESCRIVE FORZA E DISTRIBUZIONE

SU RISPOSTE 2 SU 1 DESCRIVE SOLO DISTRIBUZIONE

Descrivere la forza significa specificare con maggior precisione in quale intervallo di punti si trovi: il campo iniziale è molto vasto (12-20), e convenzionalmente viene diviso in due "fasce". Diremo che ...

L'APERTORE HA UNA MANO "DI DIRITTO" QUANDO È NELLA FASCIA 12-15,
E HA MANO "DI ROVESCIO" QUANDO È NEL CAMPO 16-20.

Il partner, per avere idea di quale sia la forza di chi ha aperto, ha bisogno di sentire almeno due dichiarazioni. Ora ci serve una definizione:

CHIAMIAMO LIVELLO DI GUARDIA L' ULTIMO CONTRATTO SUPERATO IL QUALE
NON C'È PIÙ CERTEZZA DI CONSEGUIRE UN RISULTATO RAGIONEVOLE

Ridichiarazioni dopo risposte "uno su uno"

Le risposte 1 su 1 non hanno limite superiore, ma il limite minimo è 5 punti. L'Apertore ha il compito di descriversi, ma anche di tener presente che esiste un "livello di guardia" oltre il quale la coppia, se non trova fit e ha solo 18-19 in linea, potrebbe essere a rischio. Il principio di sicurezza suggerisce questo:

DOPO RISPOSTA 1 SU 1, QUANDO L'APERTORE HA MANO DI DIRITTO
SE È BILANCIATO IL SUO LIVELLO DI GUARDIA È 1NT; SE È SBILANCIATO
IL SUO LIVELLO DI GUARDIA È "2 NEL COLORE DI APERTURA" (IL SUO COLORE LUNGO)

In pratica le risposte 1 su 1 autorizzano l'Apertore che abbia 12-15 a descrivere senza superare i suddetti livelli, e chiedono di superarli se ha forza di Rovescio:

CARTE DI SUD	SUD	NORD	
♠ AKJ7	1♣	1♦	Sud ha mano di Diritto, bilanciata. Il livello di Guardia è 1NT; poiché la quarta di Picche può essere descritta restando al di sotto di tale livello, è corretto che Sud dica 1♠.
♥ Q43	1♠		
♦ 42			
♣ KJ86			

CARTE DI SUD	SUD	NORD	
♠ AK7	1♣	1♠	Sud ha mano di Diritto, bilanciata. Il livello di Guardia è 1NT; non gli è concesso dichiarare le Cuori, con cui supererebbe il L.D.G. quindi dichiarerà 1NT. Nessun timore di perdere fit: Nord non ha 4 carte di Cuori, oppure le ha, accanto a
♥ QJ43	1NT		
♦ 42			
♣ KJ86			

Picche più lunghe: se è così sarà Nord a mostrarle al giro successivo.

CARTE DI SUD	SUD	NORD	
♠ AK72	1♣	1♥	La certezza del fit autorizza a superare il LDG; per comunicare fit Sud non ha nessuna dichiarazione più "bassa" di 2♥. Il fit, quando è in un nobile, ha la precedenza assoluta: è inutile che Sud dica 1♠, ha già "trovato" le cuori.
♥ QJ43	2♥		
♦ 4			
♣ KJ86			

CARTE DI SUD	SUD	NORD	
♠ J7	1♥	1♠	Sud ha mano di Diritto, sbilanciata. Il livello di Guardia è 2♥; poiché le Quadri possono essere descritte restando al di sotto di tale livello, è corretto che Sud dica 2♦.
♥ KQ943	2♦		
♦ AQ65			
♣ J7			

DOPO RISPOSTA 1 SU 1, QUANDO L'APERTORE HA MANO DI ROVESCIO
DESCRIVERÀ SUPERANDO SEMPRE IL LIVELLO DI GUARDIA

CARTE DI SUD	SUD	NORD	
♠ AKJ7	1♣	1♦	Sud ha una mano di Rovescio, sbilanciata. La quarta di Picche deve essere descritta saltando un livello: il compagno ne ricaverà due informazioni: A) che l'Apertore ha almeno 16; B) che l'Apertore, avendo forza sufficiente per
♥ Q43	2♠		
♦ 4			
♣ AKJ86			

aprire 1NT e non avendolo fatto, è di certo sbilanciato, quindi è lungo nel colore di apertura (le Picche sono 4, altrimenti avrebbe aperto 1♠)

CARTE DI SUD	SUD	NORD	
♠ A7	1♥	1♠	Sud ha una mano di Rovescio, sbilanciata. Le Fiori devono essere descritte saltando un livello, perché se dichiarasse 2♣ (entro il LDG) il compagno dedurrebbe forza 12-15.
♥ AQ943	3♣		
♦ 4			
♣ AKJ86			

CARTE DI SUD	SUD	NORD	
♠ A987	1♦	1♠	Sud deve comunicare fit e forza; appoggiando le Picche a livello 3 descrive una mano di Rovescio minimo (circa 16-18); Se tale è la forza, in automatico la mano è sbilanciata, altrimenti avrebbe aperto 1NT. Quindi il salto a 3♠ ottiene anche di
♥ AQ3	3♠		
♦ KQ874			
♣ 6			

mostrare un colore di Quadri lungo (oppure una tricolore). Con mano di Rovescio massimo (19-20) Sud direbbe 4♠.

CARTE DI SUD	SUD	NORD	
♠ K9	1♦	1♠	Sud ha troppo per aprire 1NT (15-17) e troppo poco per 2NT (21-22). Per aprire si comporta allo stesso modo della fascia 12-14 e poi, con il salto a 2NT (che supera il LDG) descrive al compagno la bilanciata intermedia, di 18-20.
♥ AQ43	2NT		
♦ QJ42			
♣ AK6			

Ridichiarazioni dopo risposte "due su uno"

SULLE RISPOSTE DUE SU UNO, FORZANTI FINO A MANCHE, L'APERTORE
DESCRIVE SENZA FARE DISTINZIONI TRA DIRITTO E ROVESCIO.

OVEST		EST	O	E	
♠ 93	N + S	♠ AJ10	1♦	2♣	La manche più ragionevole dal punto di vista di Est è 3NT; quando sente Ovest dichiarare il solo colore che lo preoccupa, non ha più problemi e propone 3NT. Ovest, che ha mano di
♥ AK73		♥ 62	2♥	3NT	
♦ KQJ5		♦ A73	P		
♣ 983		♣ KQ754			

diritto, non ha niente da aggiungere.

Dichiarazioni successive del Rispondente

Se, dopo che l'Apertore si è descritto con due dichiarazioni, il Rispondente è in grado di dichiarare un contratto finale, lo fa. Se gli servono altre descrizioni, non avrà nessun problema se l'obiettivo Manche è già stato sancito da una risposta 2 su 1: non potrà mai avvenire che il dialogo si interrompa prima della meta.

Ma se la prima risposta è stata una "uno su 1" dovrà fare più attenzione: L'UNICO MODO per garantirsi che l'Apertore parli ancora è dichiarare un colore nuovo (che funziona da pungolo, e non richiede effettiva lunghezza).

AL PRIMO GIRO COME AL SECONDO, IL RISPONDENTE CHE DICHIARI
COLORI NUOVI SI GARANTISCE CHE L'APERTORE DESCRIVA ANCORA

Il "cambio di colore" è dunque il motore con cui il Rispondente tiene aperto il dialogo. Esattamente come accade per la prima risposta...

UN COLORE MAGGIORE CHIEDE DI SÉ
UN COLORE MINORE CHIEDE DESCRIZIONE GENERICA:

OVEST		EST	O	E	
♠ Q9	N	♠ KJ764	1♦	1♠	1♠: chiede se c'è fit di 4 carte
♥ KJ76	+	♥ AQ43	1NT	2♥	2♥: chiede se c'è fit di 4 carte, o
♦ K982		♦ Q3	3♥	4♥	in alternativa se c'è fit di 3 carte
♣ A72	S	♣ J8			a Picche. Invece:

OVEST		EST	O	E	
♠ J82	N	♠ KQ764	1♣	1♠	1♠: chiede se c'è fit di 4 carte
♥ AJ95	+	♥ K8	1NT	2♦	2♦: chiede se c'è fit di almeno 3
♦ 83		♦ AJ7	2♠	4♠	carte a Picche
♣ AK52	S	♣ 874			2♠: fit terzo

Se vi sembra astruso tutto questo ("non sarebbe più semplice ripetere le Picche???") provate a considerare il caso in cui il Rispondente abbia sì la lunga nel colore in cui ha risposto, ma voglia assolutamente giocare un parziale:

OVEST		EST	O	E	
♠ 82	N	♠ QJ10654	1♦	1♠	Che altra dichiarazione avrebbe
♥ AK95	+	♥ 863	1NT	2♠	Est, se non 2♠, per spiegare al
♦ A983		♦ K7	P		compagno che deve tacere e
♣ Q82	S	♣ 64			che l'unico contratto possibile
					sulla linea è proprio ed
					esattamente 2♠?

DOPO RISPOSTA 1 SU 1, DA PARTE DEL RISPONDENTE LE DICHIARAZIONI A SENZ'ATOUT
OPPURE DI COLORI VECCHI (= GIÀ DICHIARATI DA UNO DEI DUE) SONO "NON FORZANTI".

1NT e tutti i colori vecchi detti al minimo livello escludono tassativamente manche.
2NT e tutti i colori vecchi detti a salto sono invitanti: chiedono di passare col minimo e rialzare col massimo.

Esempi:

SUD	NORD	
1♣	1♥	Da parte di Nord sono scoraggianti: 1NT, 2♣, 2♥, 2♠.
1♠	...	Sono invitanti a manche (circa 11 p): 2NT, 3♣, 3♥, 3♠.
		L'unica dichiarazione forzante, in questa situazione, è 2♦!

Lezione 11

L'INTERVENTO

Si definisce **intervento** la prima dichiarazione diversa da Passo effettuata da un Giocatore appartenente alla linea opposta all'Apertore. Un intervento è una libera iniziativa, sta al giocatore decidere se gli convenga o meno entrare in dichiarazione. Ci sono tre tipi di intervento:

L' intervento di Contro

Il Contro esprime il desiderio di aggiudicarsi un contratto sulla propria linea, giocando in un colore diverso da quello dell'Apertore. La mano perfetta per il Contro presenta tutti e tre i colori giocabili e la corta in corrispondenza del seme avversario; ad esempio, su apertura di 1♦, si dice Contro con:

♠ KJ98 ♥ AQ74 ♦ 5 ♣ K983

L'INTERVENTO DI CONTRO, IN SECONDA COME IN QUARTA POSIZIONE,
CHIEDE AL COMPAGNO DI SCEGLIERE UN COLORE
E DICHIARARLO AL LIVELLO CUI PENSA DI POTER GIOCARE

Il Contro garantisce o una mano di 12 -16 punti con "la giocabilità" dei Nobili non dichiarati, o una mano di 17+; in questo caso non ci sono vincoli distribuzionali.

QUANDO SI È NELLA FASCIA 12-16:

IL CONTRO SU 1♣ O 1♦ GARANTISCE 4 CUORI E 4 PICCHE (O 4+3, MAI 4+2)

IL CONTRO SU 1♥ GARANTISCE 4 PICCHE

IL CONTRO SU 1♠ GARANTISCE 4 CUORI

Il compagno sarà portato a scegliere il maggiore implicitamente promesso, se vi possiede 4 carte. Ma se non le ha, sceglierà un colore minore: pertanto quando si interviene con il Contro si deve poter tollerare anche la scelta di un colore minore (almeno 3 carte, eccezionalmente due, mai una o zero!)

Esempi. Sud ha aperto 1♣, tocca a Ovest con:

♠ KJ98 ♥ AQ74 ♦ K87 ♣ 82

Contro; i requisiti sono perfetti: entrambe le quarte maggiori, eventuale tolleranza delle Quadri, e punteggio sufficiente.

♠ 9854 ♥ K4 ♦ A765 ♣ AJ3

Passo; i punti basterebbero sì per intervenire, ma mancano le Cuori. Il compagno, a cui si sta chiedendo di scegliere un colore (con l'implicita promessa di portargli fit) si sentirebbe tradito.

Quando il Contro viene dato dal quarto di mano, dopo che gli avversari hanno detto due colori, la forza onori promessa è sempre 12+. e devono esserci 4 carte in entrambi i colori che rimangono (quelli su cui si orienterà il compagno):

Sud ha aperto 1♦, passo di Ovest, Nord ha detto 1♠ e Est ha:

♠ 54 ♥ KQ86 ♦ A95 ♣ KQ54

Contro: sta chiedendo a Ovest di scegliere tra Fiori e Cuori, e garantisce fit in entrambi i colori .

Come deve comportarsi il compagno

IL COMPAGNO DEL CONTRANTE SCEGLIE UN COLORE PERCHÉ È OBBLIGATO A FARLO;
IL PUNTEGGIO MINIMO CON CUI FA UNA DICHIARAZIONE AL MINIMO LIVELLO È ZERO.

Esempi: (1♦ - Dbl – passo- ???)

♠ 54 ♥ J986 ♦ 952 ♣ Q532

1♥; anche con una mano quasi nulla è opportuno fare una scelta, la più bassa possibile, ma non passare: il Passo farebbe diventare definitivo (a discrezione dell'Apertore, cui spetta l'ultima dichiarazione) il contratto di "1♦ contratto", che si risolverebbe in un disastro ben peggiore: con molta probabilità verrebbe mantenuto, e ogni presa fatta in più costerebbe una cifra (100 l'una in Prima, 200 in Seconda!)

♠ KJ954 ♥ A76 ♦ 95 ♣ K64

4♠; fate la dichiarazione che fareste se poteste vedere le carte del compagno: una mano di almeno 12 punti, con "almeno la 4-3" nei colori nobili.

Ricordate che avete una pallottola sola, quello che dichiarate sul contro non è l'inizio di un dialogo (come quando il compagno apre e voi rispondete con un colore nuovo) ma la fine: chi ha contratto non parlerà più. Ed è quello che vi augurate, quando avete carte come nell'esempio precedente. Morale: se pensate di poter fare una manche, dichiaratela o resterete al palo.

♠ K4 ♥ Q86 ♦ AJ10 ♣ K954

3NT: il punteggio è sufficiente, il fit a Cuori o Picche è escluso, il fermo a Quadri c'è: decisione facile.

♠ KQ984 ♥ Q86 ♦ 62 ♣ Q54

2♠; una scelta fatta con un salto rappresenta mani che stanno nella terra di mezzo: senza la certezza di avere manche, ma "contente" del contratto che stanno dichiarando. E' un piccolo ... segno di vita; mediamente con una dichiarazione a salto promettete 8-10 punti e un colore di 5+ carte.

L'intervento di 1NT

Promette forza e distribuzione equivalente all'Apertura di 1NT. Visto che gli avversari hanno già un'indicazione per l'attacco (c'è stata l'apertura in un colore) l'intervento di 1NT garantisce il fermo nel colore dell'Apertore. Si prosegue esattamente come se avesse aperto di 1NT (2♣ interroga ecc ecc.)

Esempi. Sud ha aperto 1♥, Ovest ha:

♠ AJ5 ♥ KJ7 ♦ AJ1053 ♣ K8 → 1NT

♠ AK5 ♥ 98 ♦ AK73 ♣ QJ97 → Dbl

L'intervento a colore

L'intervento a colore ha lo scopo di mettere in luce il tratto più significativo della mano. Ha precisi limiti superiori: promette al massimo 16/17. La forza minima promessa è 8 punti se a livello uno, e un po' di più se a livello due.

Si interviene dichiarando un colore solo se:

- Si possiede un ottimo colore, lungo e solido. Anche con soli 7/8 punti. Oppure:
- Si possiede un punteggio elevato, inadatto al Contro e a 1NT. In tal caso è possibile che il colore sia scarsamente onorato.

UN INTERVENTO A COLORE È GIUSTIFICATO O DA UN OTTIMO COLORE O DA TANTI PUNTI:
EVITATELO SE NON AVETE NÉ UNA COSA NÉ L'ALTRA

Un colore uno su uno

SUD	OVEST	NORD	EST	SUD	OVEST	NORD	EST
1♦	1♠	...	...	1♣	P	1♦	1♥

Punti: **8-16**

Carte: **5 con almeno 1 Onore**
6 qualsiasi

Se il punteggio è al minimo (7/8) è tutto concentrato nel colore.

Per Onore si intendono gli Onori Maggiori: Asso/Re/Dama.

Stessi requisiti in 2^a e in 4^a posizione.

Esempi (Apertura avversaria di 1♦, intervento in 2^a posizione):

♠ 82	♠ K3	♠ K74	♠ AKQ103
♥ AKJ1042	♥ Q7542	♥ AQJ63	♥ 74
♦ 86	♦ 985	♦ 9	♦ K3
♣ 983	♣ QJ6	♣ KQ72	♣ QJ54
1♥	passo	1♥	1♠

Un colore due su uno

SUD	OVEST	NORD	EST	SUD	OVEST	NORD	EST
1♦	2♣	...	...	1♣	P	1♠	2♥

Punti: **10-16**

Carte: **6 con almeno 1 Onore**
5 (solo se ♥, con almeno 1 Onore e 13+ punti)

L'intervento a colore 2 su 1 normalmente è almeno sesto, si fa eccezione per le Cuori (nel caso di apertura 1 Picche e intervento di 2 Cuori) data la loro nobiltà.

I requisiti sono uguali sia in seconda che in quarta posizione.

Esempi (Apertura avversaria di 1♠, intervento in 2^a posizione):

♠ 54	♠ 6	♠ K8	♠ K98
♥ 98	♥ J6	♥ AJ1063	♥ 87
♦ KQJ862	♦ AJ9853	♦ AQ76	♦ KQ4
♣ A76	♣ KQJ7	♣ 94	♣ AJ543
2♦	2♦	2♥	passo

Come deve comportarsi il compagno

Il compagno di chi ha fatto un intervento si baserà sul minimo garantito. Con 9+ punti non dovrà mai dire passo, perché la manche è possibile (16+9).

Gli appoggi possono essere dati anche con tre sole carte.

Consigli

Quando c'è competizione, nel 70% dei casi il contratto finisce alla linea dell'Apertore, per cui possiamo dire che ogni intervento risulterà avere influenza nel controgioco. Se fate un intervento, e poi tocca a voi attaccare, potete anche scegliere di attaccare in un altro colore, ma sappiate che il vostro compagno si farà invece guidare dalla vostra informazione. Da questo scaturisce un altro consiglio:

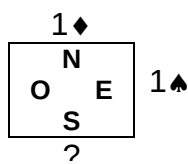
QUANDO STATE PER DIRE UN COLORE RICORDATEVI CHE IL COMPAGNO
CI ATTACCHERÀ. SE QUESTO VI FA RIZZARE I CAPELLI VUOL DIRE
CHE L'INTERVENTO È SBAGLIATO

Capitolo 12

SVILUPPI DOPO L'INTERVENTO AVVERSARIO

Dichiarazioni obbligate, dichiarazioni libere

Nel dialogo “a due” ogni dichiarazione fornita è la condizione indispensabile per dare al compagno l'opportunità di dichiarare ancora: è un rimbalzo simile a un palleggio su un campo da tennis, in cui due si tirano la palla e.. non c'è niente che faccia “sponda”. Ma quando nella dichiarazione si intromette un avversario, crea automaticamente una situazione in cui “l'ultima parola” spetta a chi è seduto alla sua destra:



Nord potrebbe avere 20 punti, ed è questo il motivo per cui Sud, anche con 5, ha il compito di “tenere aperto”. Ma ora non serve che lo faccia, l'intervento di Est darà modo comunque a Nord, se ha davvero tanto, di rientrare in dichiarazione. Se Sud fornisce una qualsiasi dichiarazione lo fa quindi “liberamente”.

UNA DICHIARAZIONE FORNITA LIBERAMENTE,
IN ASSENZA DI OBBLIGHI, MOSTRA SEMPRE UNA MANO
CHE È CONTENTA DI DICHIARARE (= REQUISITI NON MINIMI)

L' intervento modifica le risposte

Quando l'avversario secondo di mano interviene, le dichiarazioni del compagno dell'Apertore subiscono delle modifiche.

- a) non è più “necessario” parlare con 4-5 punti, quindi con mani nulle si passa
- b) i “senza” non sono più una risposta d'obbligo, ma proposta di contratto. E promettono il fermo nel colore avversario.
- c) qualunque colore nuovo è almeno quinto
- d) si “aggiungono” Contro” (su un colore) e “Surcontro” (sul Contro)

Gli appoggi rimangono uguali, come se l'intervento non ci fosse stato. Vediamo in dettaglio:

Su intervento avversario di Contro

Con il Contro l'avversario propone di aggiudicarsi un contratto sulla sua linea; se avete almeno 11, siete certi che il diritto a giocare sia vostro, e altrettanto certi che la vostra linea è in grado di contrare (punitivamente) qualunque contratto alternativo gli altri propongano. La dichiarazione che racconta tutto questo al compagno è una sola: Surcontro.

DOPO INTERVENTO AVVERSARIO DI CONTRO VALE CHE:
-UN COLORE NUOVO È NON FORZANTE, E ALMENO QUINTO
-SURCONTRO MOSTRA 11+ E QUALUNQUE TIPO DI MANO

Il Surcontro è l'unica dichiarazione forte; la descrizione si rimanda al giro dopo. Non esclude né promette fit. Le dichiarazioni alternative sono:

- Un colore nuovo: non è forzante (proposta di contratto finale), richiede un buon colore di almeno 5-6 buone carte. Perché 4 carte non bastano più? Perché si sta proponendo un colore in cui teoricamente l'avversario ha detto di voler giocare, quindi 5 carte sono una minima garanzia. I punti sono meno di 11.
- Tutti gli appoggi: hanno lo stesso valore “come senza intervento”, ma in ogni caso meno di 11 punti
- 1 NT: 7/10, contenti di giocarlo (fermi nei colori impliciti del contrante)

- passo: tutte le mani non adatte a nessuna delle scelte sopra. A prescindere dalla situazione di fit nel colore dell'Apertore.

Esempi: (1♥ - contro - ??)

♠ AJxx ♥ Kx ♦ Qxx ♣ Qxxx

Surcontro;

♠ Kx ♥ Jx ♦ AQx ♣ KQJ10xx

Surcontro (e non 2♣: essendoci il contro di mezzo, mostrereste una mano inferiore agli 11 e chiedereste al compagno di passare)

♠ xx ♥ Jx ♦ xxx ♣ KQ10xxx

2♣: che significa "sarei contento di giocare 2♣!"

♠ AJx ♥ xx ♦ Q10xx ♣ J10xx

1NT: "non ho fit, e penso di mantenere il contratto di 1NT"

Su intervento a Colore

Un intervento a colore dell'avversario crea per il compagno dell'Apertore un vincolo sulla lunghezza dei colori che vorrebbe descrivere: un colore nuovo infatti implica il possesso di **almeno 5 carte**.

E per trovare i fit 4-4? L'uso del **Contro** con il significato di "vorrei giocare nei colori rimanenti" appartiene a chi interviene sull'apertura ma anche, con identico significato, a chi è seduto davanti all'Apertore:

DOPO INTERVENTO AVVERSAIO A COLORE VALE CHE:

-UN COLORE NUOVO È FORZANTE, E ALMENO QUINTO

-CONTRO CERCA I FIT 4-4 E CHIEDE ALL'APERTORE DI DICHIARARE

SUD	OVEST	NORD	EST	SUD	OVEST	NORD	EST
1♦	1♠	Dbl	...	1♥	2♣	Dbl	

In entrambi i casi Nord sta dicendo: "*cerco fit nei colori che rimangono*".

Cuori e Fiori nel primo esempio, e Picche e Quadri nel secondo. I requisiti in forza onori, visto che esiste già la garanzia dell'apertura del compagno, sono molto inferiori a quelli (12+) dell'intervento.

IL CONTRO PROMETTE 8+ PUNTI (ILLIMITATO!)

E MOSTRA "LICITA IMPEDITA": CHIEDE ALL'APERTORE DI DICHIARARE ALTRI COLORI, O I SENZA, SE PUÒ.

In sostanza dice "*gioco nei pali rimasti. Tu riparla, e poi vediamo*". Non ha limiti superiori: da 8 in su. Più la mano è forte, meno è vincolata al possesso di reale lunghezza nei colori in cui si sta implicitamente cercando fit.

Esempi (Apertura di 1♦, intervento in 2^ posizione di 1♠):

♠ xx ♥ AQxxx ♦ Qx ♣ KJxx

2♥: tutto in regola, il colore è quinto e i punti consentono di andare a livello due.

♠ xx ♥ AQxx ♦ Qxx ♣ KJxx

Contro: i punti per dire un colore a livello 2 ci sono, ma è la lunghezza che manca. Invece di dire un colore chiediamo all'Apertore di mostrare altre quarte, se ne ha.

♠ xx ♥ AQxx ♦ Q10xx ♣ Qxx

Contro: il fit nel minore lo abbiamo, ma prima di appoggiarlo proviamo a cercare contratti migliori. Se l'Apertore non mostrerà le Cuori e se non potrà dire 1NT, ci rassegheremo a giocare a Quadri.

♠ xxx ♥ Kxx ♦ AQxx ♣ KJx

Contro: la mano non è perfetta dal punto di vista distribuzionale (le Fiori ci sono, le Cuori sono soltanto tre) ma i punti abbondanti compensano questa carenza.

Le alternative al Contro sono:

- Un colore nuovo. E' forzante, almeno quinto; promette almeno 7/8 punti se a livello 1, almeno 11 se a livello 2.

Esempi (Apertura di 1♦, intervento in 2^ posizione di 1♥):

♠ AQ73	♠ KQ763	♠ AKJ63	♠ K763
♥ 87	♥ 87	♥ 87	♥ 87
♦ Q4	♦ Q43	♦ A43	♦ 43
♣ AQ764	♣ J76	♣ Q76	♣ AQ764
2♣	1♠	1♠	contro

- Gli appoggi, che restano invariati.
- I Senza, che promettono il fermo nel seme avversario (1NT: 7-10, 2NT: 11-12, 3NT: 13-14)

Ricapitolando, il Contro supplisce a tutte le situazioni in cui non si può fare una dichiarazione "naturale", o perché pur essendoci una lunga mancano i punti per dirla al livello necessario, o perché pur essendoci i punti manca lunghezza nel colore.

Sul Contro l'Apertore dichiara altri colori, se ne ha, o si arrangia dicendo comunque qualcosa. Poiché obbedisce a un ordine, eventuali dichiarazioni a colore nuovo che superino "2 nel primo palo" NON mostrano mano di rovescio:

SUD	OVEST	NORD	EST
1♦	1♠	Dbl	P
2♥	..	..	..

Sud, che ha dichiarato per obbligo, può avere:

♠ xx ♥ AJxx ♦ KQxx ♣ Kxx

L' intervento del quarto: cosa fa l'Apertore

Anche l'Apertore, dopo intervento alla sua destra, si può trovare in una situazione di "parlata libera":

SUD	OVEST	NORD	EST	
1♦	P	1♥	1♠	Nord (1♥: forzante) ha chiesto di poter ridichiarare ma l'intervento di Est gli consente di farlo anche se Sud scegliesse di dire Passo. Quindi, se Sud dichiara, lo fa "liberamente".
?	..	..	..	

Le regole sono molto semplici:

- con tutte le mani "normali", bilanciate o sbilanciate, l'Apertore Passa. A meno che abbia fit quarto: in tal caso appoggia il compagno, proporzionalmente alla propria forza.
- con tutte le sbilanciate di Diritto che presentano o un'ottima monocolore o una bicolore di almeno 10 carte, ridichiara. A condizione, ovviamente, di restare entro il livello di guardia.
- con le sbilanciate di Rovescio dichiara normalmente, ignorando l'intervento.
- con la bilanciata 18-20, se ha il fermo, dichiara i Senza al minimo livello.

Esempi:

SUD	OVEST	NORD	EST
1♦	P	1♥	1♠
?	..	..	..

♠ Jx ♥ Kx ♦ AQxxx ♣ Qxxx

Passo; una bicolore al minimo dei requisiti (di punti e di distribuzione) è una mano “normale”!

♠ x ♥ xx ♦ AKJxx ♣ KQJxx

2♣: il punteggio è di Diritto, ma ci sono ottimi colori da dire velocemente, prima che le Picche vengano rialzate da Ovest...

♠ Kx ♥ xx ♦ Kxxxxx ♣ AQx

Passo; non è così pressante la voglia di informare il compagno che le Quadri sono tante, vista la loro povertà. Ben diverso con:

♠ xx ♥ xx ♦ AKJ10xx ♣ KQx

2♦: un colore ridichiarato spontaneamente è sempre un “signor colore”

♠ xx ♥ KJxx ♦ KQxx ♣ Kxx

2♥: il fit è sacro, e consente di sopravvivere in un contratto di 8 prese anche se la coppia avesse solo 18 in linea.

♠ AQx ♥ Jxx ♦ Kxxx ♣ Kxx

Passo: senza intervento avremmo dichiarato 1NT, ma questa è una mano normale, anche se ha il fermo a Picche.

♠ AQx ♥ Kxx ♦ AKxx ♣ Kxx

1NT: non c'è bisogno del salto a 2NT per chiarire la bilanciata 18-20, perché non possono esserci equivoci: con 15-17 avremmo aperto 1NT, e poiché con 12-14 adesso diremmo Passo, questa replica non può mostrare altro che questa mano. Anche se l'annuncio di un nuovo colore può restare a livello uno, rimane il fatto che l'Apertore dichiara libero solo con mani che abbiano quanto meno una buona distribuzione. Quindi:

SUD	OVEST	NORD	EST	Che carte dobbiamo aspettarci da Sud?
1♣	P	1♦	1♥	Qualcosa tipo questo:
1♠	..	..	..	

♠ AQxx ♥ x ♦ Qxx ♣ KQxxx

la dichiarazione “libera” di 1♠ rende reali e lunghe le Fiori, visto che la mano deve essere sbilanciata (e Fiori è l'unica lunga possibile!) . Non certo queste:

♠ AQxx ♥ Kxx ♦ Qxx ♣ Qxx

Con cui si dice Passo.

Etica e regole

1. Una carta giocata non si cambia più, né ci si prova.
2. Non si può chiedere di rivedere le carte giocate, a meno che non si abbia la propria carta ancora scoperta sul tavolo. Nessuno può giocare su una presa successiva finché uno dei giocatori tiene ancora la sua carta scoperta; se l'avversario gioca troppo veloce, questo è il modo con cui potete imporre il ritmo che vi consente di non andare in confusione: aspettate qualche secondo prima di girare la vostra.
3. Il board deve restare in centro tavolo per tutta la smazzata; questo evita imbussolamenti errati.
4. Quando scende il Morto è buona norma dire “grazie” al compagno. Anche se vorreste ucciderlo.
5. I difensori non devono mai preparare la carta prima che sia il loro turno di gioco.
6. Il silenzio, assoluto, durante tutta la smazzata, è la più ferrea regola del bridge. Anche se vi accorgete di avere sbagliato, non ditelo: vi scuserete dopo. Non avete il diritto di mettere in guardia il vostro compagno perché possa parare il colpo. Nessun tipo di commento deve essere fatto, né dovete lasciar trapelare emozioni.
7. Nessuno può toccare le carte di un altro giocatore (tranne che quelle del Morto, con l'intento di sistamarle meglio). Non è vietato che il Giocante muova personalmente le carte del Morto, ma non è conveniente; facendolo è facile sporgersi sul tavolo, e dare agli avversari una bella panoramica delle proprie carte.
8. I messaggi che due compagni si scambiano sono dati dalle dichiarazioni e dalle carte giocate. Tutto il resto: commenti, sbuffi, smorfie, sorrisi sono informazioni illecite, e nel Bridge sono sanzionati.
9. Non è corretto giocherellare con i cartellini del bidding box. Che la vostra mano parta ... quando il cervello ha già deciso cosa dichiarare.
10. Il CODICE è stato inventato per porre rimedio a situazioni che hanno involontariamente alterato il normale svolgimento del gioco, e il Direttore ne è l'esperto e l'unico autorizzato ad applicare le eventuali sanzioni. Chiamatelo senza timore, è lì apposta per rimediare. E non è il caso di offendersi se qualcuno lo chiama per una vostra vera o presunta irregolarità.
11. Il Morto E' MORTO, non si muove dal suo posto, non suggerisce e non tocca le sue carte (neanche se si tratta di un singolo) fintantoché il Giocante non le chiama. Tiene il conto delle prese vinte o perse e fa il possibile perché il vivo possa restare concentrato in quello che fa.
12. Il tempo è di tutti: non sprecatelo tergiversando in situazioni in cui pensare non serve, o non serve più. Più in fretta giocate, più mani giocate e più vi divertite.

INDICE

0	Premessa. Il bridge: le regole di procedura	1
Lez.1	Vincenti e affrancabili	6
Lez 2	Il punto di vista dei difensori	8
Lez 3	Affrancamenti di lunga e posizione	11
Lez 4	Piano di gioco a senz'atout	14
Lez 5	Il gioco ad atout	17
Lez 6	Piano di gioco ad atout	20
Lez 7	La dichiarazione di apertura	22
Lez 8	Le aperture di 1NT e 2NT	25
Lez 9	Aperture di 1 a colore. Le risposte	28
Lez 10	L'Apertore descrive	32
Lez 11	L'intervento	35
Lez 12	Sviluppi dopo l'intervento avversario	38
	Etica e Regole	42