

Lezione 3

APERTURE DI 1 A COLORE: SVILUPPI

Situazioni di Fit in un Maggiore

Il gioco con atout maggiore (Cuori o Picche) è la scelta prioritaria, quindi quando il compagno ha aperto **1♥** o **1♠** e avete almeno quattro carte di appoggio il FIT è trovato: l'unica cosa che resta da definire è "a che livello giocare".

Il Rispondente rialza basandosi sull'ipotesi che l'Apertore abbia i requisiti minimi, di forza e lunghezza. Quindi 12 punti e 4 carte.

A che livello appoggiare?

Il rialzo dello stesso colore dichiarato dal partner si chiama **appoggio**. Proporzionalmente alle proprie forze, si può appoggiare a livello 2, 3 o a manche.

Appoggio a Due nel Maggiore di apertura: punti 5-10

S	N
1♥	2♥

Il rialzo a **2♥** significa: "se hai il minimo dell'apertura il contratto finale deve essere **2♥**".

Ad esempio:

♠ **54** ♥ **A652** ♦ **KJ63** ♣ **854**

Appoggio a Tre nel Maggiore: il dubbio tra Parziale e Manche

S	N
1♥	3♥

L'appoggio a livello 3, che corrisponde a contratti inutilmente alti, si usa per comunicare al compagno che le proprie somme hanno dato risultati dubbi:

L'APPOGGIO A 3 MOSTRA INCERTEZZE SULLE SOMME:
A FRONTE DI 12-13 PUNTI NON SI ARRIVA A 25,
MA A FRONTE DI ALMENO 14 SI

Ci aspettiamo quindi che il Rispondente abbia 11 o 12 Punti:

♠ **54** ♥ **KQ65** ♦ **Q863** ♣ **KJ3**

Appoggio a Manche nel Maggiore

S	N
1♥	4♥

Il rialzo a **4♥** significa: "anche se hai il minimo la mia Somma Punti ci porta almeno a 24/25"

Ad esempio:

♠ **J4** ♥ **KQJ75** ♦ **KQ63** ♣ **J7**

L'Apertore dopo un Appoggio

Le dichiarazioni di appoggio definiscono i punteggi Minimi e massimi del Rispondente, quindi

QUANDO IL RISPONDENTE APPOGGIA
LA DECISIONE FINALE SPETTA ALL'APERTORE

In pratica è lui a fare la Somma Punti ...

OVEST: ♠ K642 ♥ AQ73 ♦ K43 ♣ 86	EST: ♠ J75 ♥ 9742 ♦ AJ7 ♣ Q932	<table border="0"> <tr> <td>S</td> <td>O</td> <td>N</td> <td>E</td> </tr> <tr> <td>--</td> <td>1♥</td> <td>P</td> <td>2♥</td> </tr> <tr> <td>P</td> <td>P</td> <td>P</td> <td></td> </tr> </table>	S	O	N	E	--	1♥	P	2♥	P	P	P					
S	O	N	E															
--	1♥	P	2♥															
P	P	P																
OVEST: ♠ AK9864 ♥ AK ♦ KQ2 ♣ 64	EST: ♠ Q752 ♥ 942 ♦ A7 ♣ Q932	<table border="0"> <tr> <td>S</td> <td>O</td> <td>N</td> <td>E</td> </tr> <tr> <td>--</td> <td>1♠</td> <td>P</td> <td>2♠</td> </tr> <tr> <td>P</td> <td>4♠</td> <td>P</td> <td>P</td> </tr> <tr> <td>P</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </table>	S	O	N	E	--	1♠	P	2♠	P	4♠	P	P	P			
S	O	N	E															
--	1♠	P	2♠															
P	4♠	P	P															
P																		
OVEST: ♠ AK9864 ♥ AK ♦ KQ2 ♣ 64	EST: ♠ QJ75 ♥ 842 ♦ AJ ♣ KQ32	<table border="0"> <tr> <td>S</td> <td>O</td> <td>N</td> <td>E</td> </tr> <tr> <td>--</td> <td>1♠</td> <td>P</td> <td>4♠</td> </tr> <tr> <td>P</td> <td>6♠</td> <td>P</td> <td>P</td> </tr> <tr> <td>P</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </table>	S	O	N	E	--	1♠	P	4♠	P	6♠	P	P	P			
S	O	N	E															
--	1♠	P	4♠															
P	6♠	P	P															
P																		

Anche l'Apertore "invita"

Le dichiarazioni a livello di 3♥ o 3♠ (parziali inutilmente alti), si chiamano **inviti**: chiedono al partner di passare se è nella fascia minima di quanto ha promesso, e diversamente di rialzare a Manche.

Anche l'Apertore può effettuare un invito quando il rispondente ha appoggiato a Livello 2 mostrando da 5 a 10 Punti: in questo caso gli chiede di raggiungere la Manche se ha un punteggio massimo (8-10):

OVEST: ♠ K953 ♥ AQ862 ♦ A5 ♣ K6	EST: ♠ 842 ♥ J953 ♦ K764 ♣ Q9	<table border="0"> <tr> <td>S</td> <td>O</td> <td>N</td> <td>E</td> </tr> <tr> <td>--</td> <td>1♥</td> <td>P</td> <td>2♥</td> </tr> <tr> <td>P</td> <td>3♥</td> <td>P</td> <td>P</td> </tr> <tr> <td>P</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </table>	S	O	N	E	--	1♥	P	2♥	P	3♥	P	P	P			
S	O	N	E															
--	1♥	P	2♥															
P	3♥	P	P															
P																		
OVEST: ♠ K953 ♥ AQ862 ♦ A5 ♣ K6	EST: ♠ Q42 ♥ K953 ♦ K764 ♣ Q9	<table border="0"> <tr> <td>S</td> <td>O</td> <td>N</td> <td>E</td> </tr> <tr> <td>--</td> <td>1♥</td> <td>P</td> <td>2♥</td> </tr> <tr> <td>P</td> <td>3♥</td> <td>P</td> <td>4♥</td> </tr> <tr> <td>P</td> <td>P</td> <td>P</td> <td></td> </tr> </table>	S	O	N	E	--	1♥	P	2♥	P	3♥	P	4♥	P	P	P	
S	O	N	E															
--	1♥	P	2♥															
P	3♥	P	4♥															
P	P	P																

Il Fit Maggiore non c'è: cerchiamolo

Quando il Rispondente, a fronte dell'apertura di 1 a colore, non ha individuato nessun fit nobile, dovrà fornire dichiarazioni diverse dall'appoggio per cercare Fit vantaggiosi. Poiché la possibilità di giocare Manche, o addirittura Slam, non è affatto preclusa dal non ritrovamento immediato di un fit nobile, rimane valida una fondamentale regola di convenienza:

NON PASSATE SE NON POTETE ESCLUDERE LA MANCHE,
 QUINDI:
 CON MENO DI 5 PUNTI PASSATE,
 CON 5+ PUNTI DICHIARATE.

Un Nuovo Colore a Livello Uno: “1 su 1”

Dichiarare un nuovo colore a livello uno non è ovviamente possibile se il compagno ha aperto di $1\spadesuit$, ma

- se l'apertura è stata $1\heartsuit$ il Rispondente può dichiarare $1\spadesuit$
- se l'apertura è stata $1\diamondsuit$ il Rispondente può dichiarare $1\heartsuit$ o $1\spadesuit$
- se l'apertura è stata $1\clubsuit$ il Rispondente può dichiarare $1\diamondsuit$, $1\heartsuit$, o $1\spadesuit$

Requisiti delle risposte 1 su 1:

- almeno 4 carte
- almeno 5 punti (non c'è limite superiore)

Trattandosi di dichiarazioni estremamente comode ed economiche, vanno sfruttate ogni volta che se ne presenta l'occasione.

Scopo delle risposte 1 su 1:

Lo scopo di queste risposte è di chiedere all'Apertore se ha Fit di 4 carte. L'Apertore è strettamente tenuto a continuare la descrizione della sua mano (non può passare), privilegiando l'appoggio se ha Fit. Esempi:

OVEST:	EST:	S	O	N	E
\spadesuit AQJ6	\spadesuit K5	--	$1\diamondsuit$	P	$1\heartsuit$
\heartsuit 82	\heartsuit AK76	P	$1\spadesuit$	P	3NT
\diamondsuit KQ65	\diamondsuit 872	P	P	P	
\clubsuit Q64	\clubsuit KJ102				

$1\heartsuit$ “Hai quattro carte di Cuori?”

$1\spadesuit$ “No, ma ho quattro carte di Picche”

3NT “Non c'è Fit maggiore, ma c'è forza di manche. Giochiamo 3NT”

OVEST:	EST:	S	O	N	E
\spadesuit AK6	\spadesuit 72	--	$1\diamondsuit$	P	$1\heartsuit$
\heartsuit 9872	\heartsuit AK56	P	$2\heartsuit$	P	$4\heartsuit$
\diamondsuit KQJ3	\diamondsuit 942	P	P	P	
\clubsuit 85	\clubsuit AK42				

$1\heartsuit$ “Hai quattro carte di Cuori?”

$2\heartsuit$ “Sì, le ho”

$4\heartsuit$ “Manche trovata: giochiamo $4\heartsuit$ ”

Limiti e caratteristiche delle risposte 1 su 1

Le risposte uno su uno hanno un limite inferiore di punteggio (5 punti) ma non hanno nessun limite superiore. Pertanto l'Apertore è tenuto a dare sempre al compagno un'altra opportunità di dichiarare:

S	O	N	E
--	$1\clubsuit$	P	$1\heartsuit$
P	P		

Il **Passo** di Ovest è una caprata (come girar sui tacchi e andarsene mentre un amico ti sta chiedendo “sai che ora è?”).

S	O	N	E
--	$1\clubsuit$	P	$1\heartsuit$
$1\spadesuit$	P		

Questa volta Sud si è intromesso con $1\spadesuit$; Ovest non è obbligato a dichiarare, perché Est riavrà comunque la parola.

LE RISPOSTE UNO SU UNO SONO **ILLIMITATE** E QUINDI **FORZANTI**:
L'APERTORE DEVE FARE IN MODO CHE IL RISPONDENTE
POSSA DICHIARARE ANCORA UNA VOLTA

Scelte di colori

Quando il Rispondente ha la scelta tra due colori quarti, entrambi proponibili a livello 1, ha convenienza a dichiarare quello più basso di rango: in tal modo, se c'è un Fit, lo troverà con facilità:

Carte di Ovest	S	O	N	E	
♠ QJ43	--	--	--	1♣	Conviene 1♥ : se Est ha 4 carte dirà 2♥ e avremo trovato il fit. Se non ha fit a Cuori ma ha 4 carte di Picche dirà 1♠ , e avremo trovato le Picche.
♥ K765	P	??			
♦ 42					
♣ AK6					

Quando la scelta è tra un colore quarto e uno più lungo, è corretto iniziare da quello più lungo, anche se ciò va contro l'economia:

Carte di Ovest	S	O	N	E	
♠ KQ843	--	--	--	1♣	Est 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 del minimo!
♥ K765	P	1♠	P	1NT	
♦ Q72	P	2♥	P	...	
♣ 6					

REGOLA AUREA:

OGNI VOLTA CHE IL RISPONDENTE DICHIARA UN NUOVO COLORE
L'APERTORE DEVE FORNIRE UNA DESCRIZIONE

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

♠ K876 ♥ 65 ♦ KJ87 ♣ 642

Dite **1♠**; se non trovate fit a Picche, al giro successivo ripiegherete sulle Quadri.

Gli appoggi al colore minore presuppongono quindi che il Rispondente non abbia né Cuori né Picche; come per quanto avviene per i nobili, il rialzo a 2 mostra 5-10 e il rialzo a 3 mostra circa 10-11. Il rialzo a Manche è rarissimo (in quanto precluderebbe la Manche a Senza). Il compagno apre di **1♦** e voi avete:

♠ A96 ♥ 65 ♦ KQ983 ♣ Q87

Dite **3♦**; il compagno lo interpreterà come invito a Manche. Consapevoli entrambi che... la Manche dei colori minori è **3 NT**, non **5♣** o **5♦**!

Un Nuovo Colore a Livello Due: "2 su 1"

Ecco le possibilità:

- se l'apertura è stata **1♠** il Rispondente può dichiarare **2♣**, **2♦**, **2♥**,
- se l'apertura è stata **1♥** il Rispondente può dichiarare **2♣**, **2♦**
- se l'apertura è stata **1♦** il Rispondente può dichiarare **2♣**

- se l'apertura è stata **1♣** non ci sono risposte "2 su 1" possibili: qualsiasi nuovo colore può essere proposto a livello 1.

Nota: la definizione di "risposte 2 su 1" è riservata ai casi in cui il Rispondente dichiara un colore nuovo salendo per necessità di un livello; le risposte che volontariamente saltino il primo livello disponibile (ad esempio: **1♦ - 2♥**) hanno altre caratteristiche estremamente dettagliate e sono piuttosto rare. Si chiamano "risposte a salto" e non appartengono alla categoria delle "risposte 2 su 1".

Requisiti delle risposte 2 su 1

La risposta **2♥** (solo su apertura **1♠!**) richiede 5 carte. La risposta **2♦** richiede almeno 4 carte, la risposta **2♣** richiede almeno 2 carte.

Scopo delle risposte 2 su 1

Le risposte Due su Uno chiedono all'Apertore una descrizione generica:

OVEST:	EST:	S	O	N	E
♠ 74	♠ AK6	--	1♥	P	2♣
♥ QJ873	♥ 62	P	2♦	P	3NT
♦ AKJ5	♦ Q73	P	P	P	
♣ K3	♣ AJ854				

- 2♣** "Descrivi le tue carte"
- 2♦** "Ho anche le Quadri, almeno 4; puoi dedurre quindi che le Cuori sono 5"
- 3NT** "Sorry, non ho fit, ma alle Picche ci penso io e i punti per la manche ci sono: giochiamo 3NT"

Limiti e caratteristiche

Le risposte due su uno hanno un limite inferiore di punteggio (**11 punti**) ma non hanno limite superiore. Quando il Rispondente dichiara 2 su 1 non solo obbliga l'Apertore a dichiarare, ma impegna anche se stesso a fornire una successiva dichiarazione (risposte autoforzanti).

Tra le ridichiarazioni possibili del Rispondente, solo due consentiranno alla coppia di arrestarsi prima di una Manche: 2 NT, o la ripetizione del colore. Entrambe dicono "non avevo 11 e oltre, avevo proprio 11 e basta"

LE RISPOSTE DUE SU UNO SONO
FORZANTI FINO A 2 NT, O ALLA RIPETIZIONE DEL COLORE

Scelte dei colori

Qualora il Rispondente possieda due colori almeno quarti deciderà l'ordine con cui annunciarli seguendo queste semplici indicazioni già viste in altre situazioni:

- con due colori di diversa lunghezza, prima il più lungo;
- con due colori quarti prima il più basso di rango;
- con due colori quinti prima il più alto di rango.

Esempi: il compagno ha aperto di **1♠** e voi avete

♠ 86	♥ AQ97	♦ KJ87	♣ A72	2♦
♠ 5	♥ KJ975	♦ AK32	♣ Q94	2♥
♠ K6	♥ A965	♦ 7	♣ AK8742	2♣

♠ 8 ♥ 65 ♦ AKQ97 ♣ KJ742 2♦

Quanto sopra dà per scontato che il Rispondente abbia una forza onori tale (11+) per cui possa scegliere liberamente; se ha meno punti è soggetto all'obbligo di non superare il livello uno. Il compagno ha aperto 1♥ e voi avete:

♠ K853 ♥ 65 ♦ 97 ♣ QJ742 1♠

La risposta di 2♣ ingannerebbe il compagno sulla forza onori, e porterebbe quindi la coppia ad assumere dei contratti insostenibili. La regola del Lungo – Corto è quindi sempre da applicare “purché il punteggio lo consenta”

La risposta di 1NT

Il Rispondente si può trovare a volte in una situazione imbarazzante, in cui non può fare nessuna delle cose suggerite:

Carte di Ovest	S	O	N	E	Ovest, con 7 punti... <ul style="list-style-type: none"> • non può dire Passo • non può appoggiare • non può dire 2♦
♠ 53	--	--	--	1♥	
♥ 76	P	??			
♦ Q87542					
♣ KQ2					

LA RISPOSTE 1NT E' UN RIPIEGO CHE SI USA CON TUTTE LE MANI DI 5-10 PUNTI SENZA POSSIBILITA' DI APPOGGIARE O DICHIARARE UN COLORE A LIVELLO 1
NON E' FORZANTE

La risposta di 2NT

Mostra una mano estremamente bilanciata, disinteressata alla ricerca dei Fit maggiori, con 11-12 Punti. **Non è Forzante.**

Esempio: il compagno ha aperto di 1♦. Con le seguenti carte si risponde 2NT:

♠ QJ7 ♥ KJ5 ♦ 642 ♣ KJ74

Abbiamo imparato

- Sull'apertura di 1 a colore, con meno di 5 punti si passa sempre, con 5 o più punti si dichiara sempre.
- Le risposte 1 su 1 (da 5 punti in su) sono ILLIMITATE e FORZANTI. Chiedono di poter dichiarare ancora, quindi l'Apertore non può passare.
- Le risposte 2 su 1 sono ILLIMITATE e FORZANTI. Il Rispondente garantisce 11 o più punti e si impegna a dichiarare ancora.
- In risposta, se il punteggio lo consente, con due colori di diversa lunghezza si inizia col più lungo, con due colori quarti col più basso di rango e con due colori quinti col più alto. Tali scelte sono sempre possibili quando il Rispondente ha 11+ punti, ma con meno deve fare delle licite di ripiego per non ingannare l'Apertore sulla Forza della mano. In particolare...
- La risposta 1NT si usa per tutte le mani da 5 a 10 punti, senza Fit e senza possibilità di dichiarare nessun colore a livello uno
- La risposta 2NT si usa per tutte le mani di 11-12 punti, non interessate a trovare fit nei maggiori.

