
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.

11.1 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**

Regola 1: L'intervento di Contro

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.

11. L'intervento

Regola 2: Le mani con cui contrare

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

♠ KJ98				
♥ AQ74	Nord	Est	Sud	Ovest
♦ K87			1♣	?
♣ 82				

Risposta: Contro

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

♠ 9854				
♥ K4	Nord	Est	Sud	Ovest
♦ A765			1♣	?
♣ AJ3				

Risposta: Passo

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	Nord	Est	Sud	Ovest
♥ KQ86			1♦	Pass
♦ A95				
♣ KQ54	1♠	?		

Risposta: Contro

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:

♠ 54	Nord	Est	Sud	Ovest
♥ J986			1♦	Contro
♦ 952				
♣ Q532	Pass	?		

Risposta: 1♥

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	Nord	Est	Sud	Ovest
♥ A76			1♦	Contro
♦ 95				
♣ K64	Pass	?		

Risposta: 4♠

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.

11. L'intervento

♠ K4	Nord	Est	Sud	Ovest
♥ Q86				
♦ AJ10			1♦	Contro
♣ K954	Pass	?		

Risposta: 3SA

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

♠ KQ984	Nord	Est	Sud	Ovest
♥ Q86				
♦ 62			1♦	Contro
♣ Q54	Pass	?		

Risposta: 2♠

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.

11.2 L'intervento di 1SA

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

Esempi

♠ AJ5	Nord	Est	Sud	Ovest
♥ KJ7				
♦ AJ1053			1♥	?
♣ K8				

Risposta: 1SA

♠ AK5	Nord	Est	Sud	Ovest
♥ 98				
♦ AK73			1♥	?
♣ QJ97				

Risposta: Contro

11.3 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 possedendo uno dei seguenti requisiti:

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

Regola 3: Massima per l'intervento

Un intervento a colore è giustificato o da un ottimo colore o da tanti punti: evitatelo se non possedete né un requisito né l'altro.

Un colore uno su uno

Nord	Est	Sud	Ovest	Nord	Est	Sud	Ovest
1♦	1♠	1♣	Pass	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

Nord	Est	Sud	Ovest
1♦	?		

♠ 82
♥ AKJ1042
♦ 86
♣ 983
1♥

♠ K3
♥ Q7542
♦ 985
♣ QJ6
Passo

♠ K74
♥ AQJ63
♦ 9
♣ KQ72
1♥

♠ AKQ103
♥ 74
♦ K3
♣ QJ54
1♠

11. L'intervento

Un colore due su uno

Nord	Est	Sud	Ovest	Nord	Est	Sud	Ovest
1♦	2♣	1♣	Pass	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

Nord	Est	Sud	Ovest
1♠	?		
♠ 54 ♥ 98 ♦ KQJ862 ♣ A76 2♦	♠ 6 ♥ J6 ♦ AJ9853 ♣ KQJ7 2♦	♠ K8 ♥ AJ1063 ♦ AQ76 ♣ 94 2♥	♠ K98 ♥ 87 ♦ KQ4 ♣ AJ543 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.

Regola 4: Intervento e attacco del compagno

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.

Dopo l'intervento avversario

12.1 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	Est	Sud	Ovest
1♦	1♠	?	

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*.

Regola 5: Dichiarazioni libere

Una dichiarazione fornita liberamente, in assenza di obblighi, mostra sempre una mano che è contenta di dichiarare (una mano non minima, comprese anche mani particolarmente sbilanciate).

12.2 L' intervento modifica le risposte

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

1. non è più “necessario” parlare con 4-5 punti, quindi con mani nulle si passa.

12. Dopo l'intervento avversario

2. i “senza” non sono più una risposta d’obbligo, ma proposta di contratto. E promettono il fermo nel colore avversario.
3. qualunque colore nuovo è almeno quinto.
4. 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.

Regola 6: Dichiarazione dopo intervento di Contro

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.
- 1SA: 7–10 punti, contenti di giocarlo (fermi nei colori impliciti del contrante).
- Passo: tutte le mani non adatte a nessuna delle dichiarazioni scelte sopra.

Esempi

Nord Est Sud Ovest
1♥ Contro ?

♠ A J x x ♥ K x ♦ Q x x ♣ Q x x x

Surcontro

♠ K x ♥ J x ♦ A Q x ♣ K Q J 10 x x

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

♠ x x ♥ J x ♦ x x x ♣ K Q 10 x x x

2♣: che significa “sarei contento di giocare 2♣!”

♠ A J x ♥ x x ♦ Q 10 x x ♣ J 10 x x

1SA: “non ho fit, e penso di mantenere il contratto di 1SA”

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:

Regola 7: Dopo intervento a colore

Dopo intervento avversario a colore vale che:

- Un colore nuovo è forzante, almeno quinto
- Contro cerca i fit 4-4 e chiede all'Apertore di dichiarare

Nord	Est	Sud	Ovest	Nord	Est	Sud	Ovest
1♦	1♠	Contro	...	1♥	1♣	Contro	...

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 dell'intervento (12+).

Regola 8: Il Contro del rispondente

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

Nord Est Sud Ovest
1♦ 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 1SA, 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. È forzante, almeno quinto; promette almeno 7/8 punti se a livello 1, almeno 11 se a livello 2.

12.3 L' intervento del quarto: cosa fa l'Apertore

Esempi

	Nord	Est	Sud	Ovest
	1♦	1♥	?	
♠ AQ73	♠ KQ763	♠ AKJ63	♠ K763	
♥ 87	♥ 87	♥ 87	♥ 87	
♦ Q4	♦ Q43	♦ A43	♦ 43	
♣ AQ764	♣ J76	♣ Q76	♣ AQ764	
2♣	1♠	1♠	Dbl ¹	

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

	Nord	Est	Sud	Ovest
	1♦	1♠	Contro	Pass
	2♥

Nord, che ha dichiarato per obbligo, può avere:

♠ xx ♥ AJxx ♦ KQxx ♣ Kxx

12.3 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”:

	Nord	Est	Sud	Ovest
	1♦	Pass	1♥	1♠
	?			

Sud (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”.

¹Questa è la dicitura contratta dell'inglese *Double* (raddoppio, infatti i valori delle prese, anche quelle in meno, raddoppiano), l'equivalente dell'italiano Contro.

Regola 9: Dichiarazioni dell'Apertore su intervento del quarto di mano

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

Nord Est Sud Ovest
1♦ Pass 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 ridichiariato 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

12.3 L' intervento del quarto: cosa fa l'Apertore

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

♠ **AQx** ♥ **Kxx** ♦ **AKxx** ♣ **Kxx**

1SA: non c'è bisogno del salto a 2SA per chiarire la bilanciata 18-20, perché non possono esserci equivoci: con 15-17 avremmo aperto 1SA, 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:

Nord	Est	Sud	Ovest
1♣	Pass	1♦	1♥
1♠			

Che carte dobbiamo aspettarci da Nord? Qualcosa tipo questo:

♠ **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.

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. Siate costanti in questa pratica, anche perché il non farlo può suggerire all'avversario che siete in difficoltà.
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 È 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 su 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. Se potete fare claim da Giocante, ovvero affermare con sicurezza il numero di prese che fate e cedete agli avversari, fatelo: mostrate le carte e illustrate la vostra linea di gioco. Se gli avversari sono d'accordo risparmiere tempo e fatica. Ma attenzione, dovete essere sicuri del numero di prese che farete, altrimenti l'avversario potrà controgiocare avendo visto le vostre carte. Se da difensori non siete sicuri di un claim avversario, chiedete gentilmente di continuare a giocare la mano.