

Alvaro Gaiotti

Corso Fiori
Dispense

Per rinfrescare la memoria

Circolo Bridge Pordenone *PN*

Indice	1
1 Vincenti e affrancabili	3
2 Il gioco in difesa	9
3 Affrancamenti di lunga e di posizione	15
3.1 L'affrancamento di lunga	15
3.2 Affrancamento di posizione	17
3.3 Per i difensori	17
4 Piano di gioco a Senza Atout	21
4.1 Mantenere i collegamenti	23
4.2 Colori comunicanti e colori bloccati	24
5 Il gioco con Atout	27
5.1 Differenze di valutazione della mano nel gioco a colore	27
5.2 Il potere di Controllo	28
5.3 Il potere di Allungamento	28
5.4 Potere di Affrancamento	29
5.5 Consigli per i difensori	30
6 Il piano di gioco ad atout	33
7 I contratti e la dichiarazione di apertura	39
7.1 Decidere cosa dichiarare	44
8 Le aperture di 1SA e 2SA	47
8.1 L'apertura di 1SA	47
8.2 L'apertura di 2SA	50
9 Rispondere all'apertura di 1 a colore	51

Indice

9.1	Risposte limitative, invitanti e forzanti	51
10	Le ridichiarazioni dell'Apertore	57
10.1	Ridichiarazioni dopo risposte 1 su 1	58
10.2	Ridichiarazioni dopo risposte "due su uno"	60
10.3	Dichiarazioni successive del Rispondente	60
11	L'intervento	63
11.1	L' intervento di Contro	63
11.2	L'intervento di 1SA	66
11.3	L'intervento a colore	66
12	Dopo l'intervento avversario	69
12.1	Dichiarazioni obbligate, dichiarazioni libere	69
12.2	L' intervento modifica le risposte	69
12.3	L' intervento del quarto: cosa fa l'Apertore	73
	Etica e Regole	77

Vincenti e affrancabili

È fondamentale, nel Bridge, mantenere il Contratto (un offerta vincente effettuata durante la Dichiarazione, ovvero l'asta iniziale, che sancisce un seme da usare come *atout*, o la sua assenza, ed un numero minimo di prese da vincere), ovvero fare un numero di prese almeno pari a quelle dichiarate. A questo fine è fondamentale contare il numero di prese certe che si possiedono, in modo da pianificare le proprie successive mosse in maniera strategica e ottimale.

Si dicono **vincenti o franche** o buone, quelle carte che, se giocate immediatamente, sono certe di aggiudicarsi una presa.

Si dicono **affrancabili** quelle carte che potranno diventare vincenti dopo una opportuna manovra. La seguente mano:

♠ **AK3**
♥ **KQJ10**
♦ **QJ**
♣ **AQJ3**

possiede due vincenti a Picche, zero a Cuori, zero a Quadri e una a Fiori. Per quanto riguarda le **affrancabili**, ne possiede zero a Picche, tre a Cuori (dopo aver ceduto l'Asso), zero a Quadri e una a Fiori (dopo aver ceduto il Re).

Carte equivalenti Si dicono equivalenti tutte le carte di valore contiguo. Quindi, ad esempio, se un Re è accompagnato da un Asso, allora abbiamo due vincenti, se abbiamo **J10983** abbiamo quattro equivalenti e un'affrancabile.

Il Giocante Il Giocante è colui che si è aggiudicato un Contratto. Dato questo fatto, egli ha un obiettivo da raggiungere: il numero di prese scommesse. Avendo un numero di prese minimo da ottenere, egli organizza ed effettua le proprie manovre in base alle vincenti che possiede nelle sue 26 carte (ricordatevi, c'è anche il Morto!). Il fatto di vedere 26 carte fornisce un grosso vantaggio rispetto ai difensori, che non vedendo la loro forza combinata, non sono in grado di fare un conteggio preciso come quello del Giocante.

In **Figura 1.1**, Sud, il Giocante, quando vede il Morto scopre che il Re è una vincente (come la Dama del Morto).

1. Vincenti e affrancabili

AQ2
□
K83

Figura 1.1: Un colore di 3 vincenti, rappresentato tra Mano e Morto.

La prima cosa da fare: contare le vincenti Il Giocante, una volta che il Morto scopre le sue carte, considera i colori uno per uno, tra Mano e Morto (vedere l'esempio in [Figura 1.1](#), dove le vincenti vengono contate integrando le due mani), e conta le vincenti all'interno di ciascun colore.

Per contare le vincenti in un colore si deve tenere conto di due informazioni:

- Il numero di vincenti
- Il numero di carte nella mano in cui la lunghezza del colore è massima.

Il secondo punto è fondamentale in quanto rappresenta il numero di volte massimo che il colore potrà essere giocato. Di conseguenza, vige sempre la seguente regola:

Regola 1: Regola sulle vincenti

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

J109 109 AKJ942
□ □ □
AKQ AKQJ2 Q103

Nel primo caso abbiamo sei vincenti, ma solo tre carte dal lato più lungo (in questo caso Mano e Morto possiedono la medesima lunghezza), quindi, potendo giocare il seme solo tre volte, le vincenti sono li-

mitate a tre; nel secondo caso cinque; nel terzo caso sei, pur con lo stesso numero di vincenti prima dell'aggiustamento dovuto alla lunghezza del seme.

Seconda operazione: individuare il o i colori in cui vi sono prese affrancabili

L'obiettivo di entrambe le coppie è massimizzare il proprio potenziale in modo da fare il maggior numero di prese. Il modo migliore di ottenere il più alto (o il necessario) numero di prese è tentare di affrancare delle prese in più.

Per affrancare delle prese è necessario giocare ripetutamente nel colore delle affrancabili, partendo con le carte alte equivalenti possedute, spesso iniziando con quelle nella mano con meno carte nel seme selezionato¹.

¹Questo processo di dare precedenza alle carte equivalenti della mano più corta si chiama *sblocco*.

Per ottenere il numero di prese ottenibili da un seme contenente affrancabili è necessario:

- Contare il numero di equivalenti
- Sottrarli il numero di vincenti avversarie in quel colore

Ricordate! Vigè sempre la seguente regola:

Regola 2: Regola sulle affrancabili

IL NUMERO MASSIMO DI PRESE AFFRANCABILI È SEMPRE LIMITATO DAL NUMERO DI CARTE DEL LATO PIÙ LUNGO

J103



KQ92

4-1 = 3 prese

J103



KQ952

5-1 = 4 prese

J1032



Q9854

5-2 = 3 prese

Q102



KJ9863

6-1 = 5 prese

Ricordatevi, inoltre, che il primo colore da muovere (giocare) è quello che contiene più affrancabili.

La corsa all'affrancamento Quando si gioca a Senza Atout (SA o NT) l'obiettivo di entrambe le coppie è l'affrancamento dei propri semi. Di conseguenza è di fondamentale importanza non gettarsi a giocare le proprie vincenti (detto anche *incassare* le vincenti), bensì immediatamente mettersi all'opera per affrancare il proprio colore². Questo perché, incassando le nostre vincenti, corriamo il rischio di affrancare il seme degli avversari, il cui obiettivo è il medesimo del giocatore: rendere i propri semi *franchi*, giocando ripetutamente in quel colore.

AK
J109863 **Q52**
74

Se incassiamo l'Asso e il Re, rendiamo immediatamente franche le quattro affrancabili avversarie. Ora agli avversari basterà vincere una sola presa per poter ottenere cinque prese: una presa in un seme esterno, grazie alla quale potranno incassare le altre quattro nel seme in figura, che sarà ormai affrancato. Se, invece, ci asteniamo dal giocare l'Asso e il Re, gli avversari avranno bisogno di prendere ben tre volte in altri semi, al fine di affrancare e incassare questo seme: due prese per farci giocare l'Asso e il Re, e una per usufruire del colore.

Vediamo, ora, una mano e la serie di passi che ci portano a decidere il modo migliore in cui giocarla.

²Seme e colore sono sinonimi nel Bridge

1. Vincenti e affrancabili

♠ A J 9
♥ 7 6
♦ K 6 5
♣ Q 10 9 3 2



♠ K 10 2
♥ K Q J
♦ A J 3
♣ J 8 4

L'attacco di Ovest è 10 ♦.

Sud conta le vincenti in ogni colore:

♠: 3
♥: 0
♦: 3 (il Fante ora è vincente!)
♣: 0

Affrancabili:

♠: 0
♥: 2
♦: 0
♣: 3

Le Fiori sono la sorgente di prese più promettente e, quindi, il colore da giocare per primo. Dopo aver giocato Fiori due volte, avversari permettendo, si giocherà Cuori.

I punteggi dei contratti Ogni Contratto dichiarato ha, associato un punteggio, che viene assegnato quando il contratto viene almeno mantenuto. Il punteggio è semplicissimo da calcolare:

- SA: 40 punti la prima presa, 30 le restanti
- ♠, ♥: i semi *maggiori*, ogni presa vale 30 punti
- ♦, ♣: i semi *minori*, ogni presa vale 20 punti

Quindi il contratto di 3♥ fornisce 90 punti (30×3), quello di 4♣ (20×4). Vi sono diversi tipi di contratto:

- I contratti di manche, ovvero quelli che forniscono almeno 100 punti: 3SA, 4♠, 4♥, 5♦, 5♣
- I contratti parziali, ovvero quelli sotto il contratto di manche nel seme: 1/2SA, 1-3♠, 1-3♥, 1-4♦, 1-4♣
- I contratti di slam, ovvero quelli che richiedono di fare almeno 12 prese. Si dividono in grande e piccolo, con il grande che richiede 13 prese, il piccolo 12. Questi contratti sono, quindi, quelli a *livello*³ 6 o 7.

I bonus (e i malus) dei contratti Ogni contratto ha dei bonus associati, che variano il base alla *zona*, rappresentata dal colore riportato nel Board⁴ per la vostra linea:

³Con *livello* si intende il numero che trovate nel cartellino della dichiarazione: il numero di prese che stiamo offrendo meno la base di prese per fare un'offerta, ovvero 6)

⁴Il Board è l'astuccio che contiene le carte già distribuite, in modo che sia agevole passarlo a diversi tavoli mantenendo le stesse carte nelle stesse posizioni

Contratto	Verdi (in prima)	Rossi (in zona)
Parziale	50	50
Manche	300	500
Piccolo Slam	500	750
Grande Slam	1000	1500

Il *malus* per ogni presa in meno rispetto all'offerta fatta è di 50 in prima e 100 in zona. Ricordatevi che, non avendo mantenuto il contratto, non vi viene assegnato nessun punteggio positivo.

1. Vincenti e affrancabili

Esercizi

AQ2
□
K83

Vincenti: _____

AQ2
□
KJ83

Vincenti: _____

832
□
AKQJ

Vincenti: _____

J109
□
AKQ

Vincenti: _____

AKJ942
□
Q103

Vincenti: _____

J103
□
AQ92

Vincenti: _____
Affrancabili: _____

J1053
□
Q9874

Affrancabili: _____

Q104
□
KJ9863

Affrancabili: _____

J1053
□
A9874

Affrancabili: _____

♠ AQ8
♥ 76
♦ K10932
♣ K65

	N	
O		E
	S	

♠ K62
♥ A982
♦ QJ6
♣ A43

Vincenti ♠: __, ♥: __, ♦: __, ♣: __
Affrancabili ♠: __, ♥: __, ♦: __, ♣: __

Il gioco in difesa

L'obiettivo dei difensori è quello di battere il Contratto, ovvero fare un numero di prese almeno pari al complemento a 14 delle prese del contratto: se Sud sta giocando 1SA, l'obiettivo dei difensori è $14 - 7 = 7$ (l'obiettivo di prese del giocante).

L'attacco nei contratti a SA L'attacco (ovvero la prima carta giocata durante la *smazzata*¹ è un momento importante per raggiungere l'obiettivo di battere il Contratto. Anche per i difensori vale ciò che è stato detto durante la prima lezione: non bisogna avere fretta di incassare le proprie vincenti. L'obiettivo è quello di affrancare delle prese, e le vincenti negli altri semi ci serviranno per poter usufruire del seme affrancato. Con le seguenti carte:

♠ A4 ♥ 94 ♦ A762 ♣ KQJ92

il seme in cui attaccare è Fiori. Se si inizia giocando i due Assi, gli avversari si troverebbero Re, Dame e Fanti affrancati! Inoltre, a quel punto, anche riuscendo ad affrancare il seme di Fiori, quando potremmo incassarlo? Non riuscendo più a prendere, dovremmo sperare che l'avversario giochi Fiori lui stesso, un regalo assai improbabile! Ricordate:

Attenzione ai rientri e ai collegamenti

Per incassare un seme affrancato è necessario possedere un *rientro* o *ingresso*, ovvero una vincente in un altro seme nella mano che possiede il seme, oppure una carta del seme affrancato posseduta dalla mano del compagno, che costituisce un *collegamento*.

Questo vale anche per il Giocante.

Un *rientro* è esterno al colore, un *collegamento* è, invece, interno. Questi termini valgono sia per i difensori, che per Giocante e Morto.

Quando dovete scegliere una carta con cui attaccare, seguite la seguente regola:

¹Si dice *smazzata* l'insieme delle 52 carte distribuite tra i quattro giocatori, 13 per giocatore.

2. Il gioco in difesa

Regola 3: Scelta dell'attacco

GIocate UNA CARTA NEL COLORE PIÙ LUNGO. SE AVETE DUE SEMI DI PARI LUNGHEZZA, SCEGLIETE QUELLO CON PIÙ ONORI

♠ J104 ♥ QJ103 ♦ J762 ♣ K2 : Cuori

♠ Q9732 ♥ KQ ♦ AJ62 ♣ 92 : Picche

Come avrete potuto provare durante le vostre prime mani, è importante, tra difensori, avere un codice comune (un linguaggio delle carte) al fine di comportarsi nella maniera più vantaggiosa.

Per impostare questo linguaggio, dividiamo innanzitutto le carte in due categorie: le sei di rango più elevato e le sette rimanenti.

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

Diamoci, ora, due principi per la modalità di attacco.

Regola 4: Attacco dall'alto

Quando si attacca con una carta della prima categoria 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 Dieci (nega il Fante ma non superiori, promette il 9)

J1094 il Fante (nega la Dama ma non superiori, promette il Dieci)

AJ10943 il Fante (nega la Dama ma non superiori, promette il Dieci)

Quando si attacca, quindi, si gioca la *testa* della sequenza. Ma attenzione: l'attacco di sequenza richiede un seme solido. Oltre alla sequenza di due onori è necessario possedere un altro onore o, in alternativa, la carta inferiore a quella che renderebbe la sequenza di tre onori: nel caso di una sequenza di Dama e Fante, il 9; nel caso di una sequenza di Re e Dama, il 10.

Se nel colore sono presenti due sequenze, per facilitare l'affrancamento si dà precedenza a quella superiore:

KQ1093 AKJ103

Regola 5: Attacco di cartina

Se non si può attaccare con la testa di una sequenza, allora si attacca nel seguente modo:

- con la carta in coda al colore se si possiede almeno un onore:

K10543 AJ952 108654

- con la seconda carta dall'alto se non lo si possiede:

8643 9765

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

L'obiettivo del terzo di mano è cercare di vincere la presa ed, eventualmente, sacrificare i propri onori per affrancare quelli del compagno.

82
KJ754 □ Q96
A103

Ovest attacca con il 4. Est deve giocare la Dama: se non lo facesse, il Giocante vincerebbe con il 10 e farebbe 2 prese.

J72
K953 □ Q1064
A8

Ovest attacca con il 3, Est al suo turno giocherà la Dama se Nord ha impegnato il J, il 10 se Nord ha giocato la cartina.

È, inoltre, fondamentale, che il Terzo di mano eviti di bloccare il colore di attacco. Di conseguenza, nel caso possieda onori corti (accompagnati da una sola carta) dovrà giocarli al primo giro.

Dovrà, infine, giocare il seme d'attacco ad ogni occasione, a meno che la figura che vede al Morto sia tale da consigliare un cambio di colore.

Una regola importante per il Terzo di mano:

Regola 6: Regola generale del Terzo di Mano

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

Fa quindi il contrario del difensore che muove per primo un colore invece che giocare la *testa*, egli gioca la *coda*.

2. Il gioco in difesa

KQJ: se muovete per primi il Re, se terzi il Fante

AKQ: se muovete per primi il Asso, se terzi la Dama

J109 se muovete per primi il Fante, se terzi il 9

La **Regola 6** permette la seguente deduzione:

Regola 7: Deduzione dell'attaccante

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

Esercizi

754

☐ **K Q 10 3**

Il compagno attacca con il 2, che carta giocate?

Risposta: Q

842

K 9 6 5 3 ☐ **J**

Q

Dopo la presa: **3, 2, J, Q**, chi ha l'Asso? E il Dieci, invece?

Risposta: Entrambi Sud

872

J 9 6 5 4 ☐ **Q**

A

Chi ha il K?

Risposta: Non si può sapere

543

☐ **A K 2**

Il compagno attacca con il 6, in che ordine giocate le vostre carte?

Risposta: K, A, 2

96

Q 8 7 5 3 ☐ **10**

K

Chi ha l'Asso? E il Fante?

Risposta: Sud e Est

Affrancamenti di lunga e di posizione

Oltre a quelli studiati nella **Lezione 1**, ovvero quelli *di forza*, vi sono altre tipologie di affrancamenti: quelli *di lunga* e *di posizione*.

3.1 L'affrancamento di lunga

Quando si possiedono molte carte in un seme è possibile che, dopo aver giocato ripetutamente in quel seme, le carte rimaste, anche se di basso rango, siano diventate vincenti, perché gli altri giocatori le avranno esaurite.

Gli affrancamenti di lunga dipendono da due fattori:

- La lunghezza massima che abbiamo in quel seme (quante carte ha la mano che ne ha di più)
- La *divisione* delle restanti carte

762
J9 **□** **1085**
AKQ43

Sud possiede 5 carte (+ 3 del morto) e 5 sono in mano ai difensori. Mentre incassa le 3 vincenti, Sud conta quelle che vengono giocate dai difensori. In questo caso, gli avversari hanno 3 e 2 carte per ciascuno¹. Ora, essendo le ultime carte rimaste, **43** sono affrancati e, quindi, vincenti.

Attenzione

Per effettuare un affrancamento di lunga è necessario che vi sia almeno una situazione favorevole!

¹Si dice che i *resti* sono 3-2 (tre due)

3. Affrancamenti di lunga e di posizione

62
 ? □ ?
 AKQ4

Sarà possibile affrancare il 4? No, perché noi abbiamo 6 carte e gli avversari 7: anche con la divisione più favorevole nelle mani avversarie (4-3), uno degli avversari supererà il 4 al quarto giro.

Con la seguente figura:

653
 ? □ ?
 AKQ742

Siate ottimisti e giocate **AKQ**! La sola distribuzione che vi impedisce di affrancare tre prese è la 4-0, estremamente improbabile. Ricordatevi, infatti, la seguente regola:

Regola 8: Regola della distribuzione dei resti

Le distribuzioni dei resti più probabili sono quelle con disparità minima, seguite da quelle con divisioni pari (se le carte rimanenti sono pari) o disparità leggermente maggiore (se le carte rimanenti sono dispari).

Quindi:

N°	Resti	
	1 ^a	2 ^a
5	3-2	4-1
6	4-2	3-3
7	4-3	5-2
8	5-3	4-4

I colori lunghi sono sempre sorgenti di prese, anche quanto molto poveri di onori:

109762
 KJ □ AQ
 8543

La *linea N-S*², giocando due volte il colore, affrancherà ben tre prese, nonostante non possieda nemmeno un Onore! Capite ora il perché della **Regola 3**? L'attacco è un'occasione per tentare un affrancamento di lunga. Ricordatevi, però, che anche queste vincenti necessitano di *rientri* o *collegamenti* per essere incassate.

²Nel bridge si indica con *linea* una coppia

3.2 Affrancamento di posizione

L'affrancamento di posizione è un tipo di affrancamento che richiede, invece che una distribuzione dei resti favorevoli, una posizione di Onori favorevole.

Tutte le volte che un onore al momento non è vincente, ma potrebbe fornire una presa, non giocatelo direttamente:

Regola 9: Per l'affrancamento di posizione

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 manovra avrà successo e il vostro onore vincerà la presa, se invece è in mano al quarto... pazienza.

L'esito è, quindi, dipendente dalla posizione degli onori degli avversari.

Vi sono due manovre di affrancamento di posizione:

- L'impasse consiste nel giocare verso un onore protetto da una carta superiore:

AQ



43

Per fare due prese giocate il 3 verso la Dama: vincerete tutte le volte che Ovest ha il Re.

- L'expasse consiste nel giocare verso un onore non protetto da una carta superiore:

Q65



A43

Per fare due prese, giocate il 3 verso la Dama, nuovamente, vincerete tutte le volte che Ovest ha il Re. Non ha senso, invece, partire di Dama: Est coprirà con il Re, se lo possiede, impedendovi di fare presa.

Se invece il Re è in mano Ovest, farà una presa mangiando un onore, invece che delle cartine, e a voi non resterà nessuna presa affracata.

3.3 Per i difensori

Per difendersi dall'affrancamento di lunga è necessario possedere una *tenuta*³: una figura o una singola carta con cui un giocatore, da solo o in collaborazione con le carte del compagno, si oppone ad un affrancamento:

³Detta anche *arresto*, *retta* o *fermo*

3. Affrancamenti di lunga e di posizione

87
9432 □ QJ
AK1065

Nonostante la Dama e il Fante di Est cadano sotto Asso e Re e il 10 si affran-
chi, il 9 di Ovest è una tenuta perché non permette l'affrancamento immediato
del 6 e del 5.

Quindi, fondamentale:

Regola 10: Mantenere le tenute

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

Non è, invece, sempre possibile difendersi dagli affrancamenti di posizione,
ma vi è una regola di comportamento:

Regola 11: Onore su onore e piccola su piccola

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

Questo sacrificio conviene perché si può affrancare una presa per la propria
linea:

AQ94
K83 □ 1072
J65

Se Sud inizia con il J, Ovest deve mettere il
K, seguendo la regola. In questo modo, il 10 di
Est farà una presa. Se non coprisse, allora Sud
farebbe tutte le prese: dopo aver fatto presa con
il J, giocherebbe piccola alla Q e poi l'Asso,
facendo cadere il K e affrancando di lunga il 4.

Esercizi

K 8 5
□
7 6 3

Come giocate questa
figura?

A K J 4
□
7 3

Come giocate questa
figura?

8 6 3
□
A Q J

Come giocate questa
figura?

A 6 5 3
□
Q J 10 9

Come giocate questa
figura?

A Q 5 3
□
J 10 9 4

Come giocate questa
figura?

A J 5 3
□
K 10 9 2

Come giocate questa
figura?

Piano di gioco a Senza Atout

Come abbiamo detto, avere un obiettivo di prese permette al giocatore un'organizzazione strategica delle proprie mosse, al fine di ottenere il numero di prese necessarie. Spesso il numero di vincenti è lontano da quello da ottenere. È, quindi, necessario, lavorare al fine di ottenere affrancare le prese mancanti.

Dobbiamo partire facendoci due domande:

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

A questo punto, si tratta di scegliere il colore o i colori da cui reperire le prese mancanti. L'insieme di tutte queste valutazioni si chiama *piano di gioco*.

A volte vi è un solo *colore di sviluppo*, ed è evidente:

Board: 1	♠ 8 6	Contratto: 3 SA
Mazziere: N	♥ K 5	Dichiarante Sud
Zona: Nessuno	♦ K Q 10 7 5	
	♣ 8 7 2	

	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block;"> N O E S </div>	
	♠ A K Q 3	Attacco: 2♥
	♥ A 7 2	
	♦ J 3 2	
	♣ A 6 5	

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

Può l'avversario ostacolare la manovra di affrancamento? Sì, se rifiuta di prendere a quadri due volte. A quel punto ci servirà una carta per trasferisci nella mano di Nord per incassare le Quadri. Quindi è di fondamentale importanza conservare il K♥ al fine di prendere in Nord al momento opportuno. Sull'attacco staremo quindi bassi per prendere con l'Asso. L'utilità delle carte vincenti

4. Piano di gioco a Senza Atout

non è solo quella di aggiudicarsi una presa, ma anche quella di permettere dei trasferimenti tra Mano e Morto.

Regola 12: Rientri

Il rientro è una carta che consente di far vincere la presa alla mano giusta nel momento giusto. Quindi, salvaguardate gli ingressi accanto alla lunga che volete affrancare.

Come vi ricorderete, il gioco a Senza Atout è una corsa all'affrancamento, e non siete gli unici a correrla: dovete tenere conto anche degli avversari! È inutile scegliere una strada che vi farà fare le vostre prese solo dopo che i difensori ne avranno incassate abbastanza per farvi fallire l'obiettivo.

Board: 2 ♠ 6 5 3 **Contratto: 3 SA**
Mazziere: E ♥ 3 2 **Dichiarante Sud**
Zona: N-S ♦ A Q J 10 9
 ♣ 7 6 4

	N	
O		E
	S	

♠ A K Q **Attacco: K♥**
♥ A 4
♦ 8 7 2
♣ K Q J 10 5

Piano di gioco Sud conta 3 vincenti a Picche, 1 a Cuori e 1 a Quadri. Vi è la necessità di trovarne altre 4. Sia le Fiori che le Quadri possono fornirle: le prime, attraverso un affrancamento di forza, le seconde sperando che il K♦ sia in Ovest, accompagnato da non più di 3 cartine, ripetendo tre volte l'impasse. Provando a pensare alle carte di Est-Ovest, ci rendiamo conto che la divisione per noi più favorevole delle Cuori è 5-4 e che ora gli avversari hanno 4 vincenti di Cuori da incassare. Non possiamo permetterci, quindi, di giocare Fiori, perché gli avversari farebbero 5 prese prima delle nostre 9. Bisogna, quindi, tentare l'impasse al Re di Quadri per mantenere il contratto.

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

4.1 Mantenere i collegamenti

Board: 3 ♠ 6 5 3 **Contratto: 3 SA**
Mazziere: S ♥ 8 6 4 **Dichiarante Sud**
Zona: E-O ♦ A 6 5 3
 ♣ Q J 3

N
O E
S

♠ A K Q **Attacco: 2 ♦**
 ♥ A 3 2
 ♦ K 8
 ♣ A 10 9 8 5

Piano di gioco Sud contra 3 vincenti a Picche, 1 a Cuori, 2 a Quadri e 1 a Fiori. Deve trovarne altre 2. Le Fiori possono offrire 3 o 4 prese, a seconda della posizione del K♣. Da che parte ci conviene iniziare a giocare? Da Nord, perché questo ci permette di sottomettere l'eventuale Re di Est sotto l'asso (si gioca la Dama e se il Re non compare si gioca una cartina in Sud, si prosegue con il Fante ripetendo lo stesso ragionamento e, infine, si gioca il 3 per il 9 di Sud). Sapendo che la sua prossima mossa sarà giocare Fiori dal Morto, il Giocante sa che è sua convenienza vincere l'attacco con l'Asso del Morto.

4.1 Mantenere i collegamenti

Quando il colore che fornisce le prese è in una mano priva di ingressi, il Giocante deve cercare di affrancare il colore e conservare la possibilità di incassarlo. Si deve, quindi, affrancare il colore mantenendo un *collegamento*, ovvero un rientro interno ad un colore affrancato.

Board: 4 ♠ A K 6 **Contratto: 1 SA**
Mazziere: O ♥ A 7 4 **Dichiarante Sud**
Zona: Tutti ♦ Q J 5 4
 ♣ A 7 2

N
O E
S

♠ 9 8 5 **Attacco: 4 ♠**
 ♥ 10 3 2
 ♦ 6 3
 ♣ K 8 6 5 3

Piano di gioco Solo 5 vincenti, ma le Fiori potrebbero fornire 2 prese di lunga, ammesso che il colore sia diviso 3-2. Fare tutte e 5 le prese è impossibile, una presa spetta necessariamente ad Est-Ovest. Stabilito questo, Sud affronterà subito le Fiori giocando:

4. Piano di gioco a Senza Atout

- a) Giocare Asso, Re 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 notevole: nel **Caso a)** il giocatore ha due Fiori affrancate, ma nessun modo per incassarle. Nel **Caso b)**, appena potrà entrare in presa, giocherà l'A♣, poi fiori per il K e tutte le fiori a seguire: 1SA mantenuto!

Avete appena assistito ad una manovra molto frequente: il *Colpo in bianco*...

Regola 13: 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.

4.2 Colori comunicanti e colori bloccati

Si dice che un colore comunica quanto è possibile trasferire la presa da una mano all'altra, bloccato quando questo non accade:

K Q 7 2	Q J 10 9
□	□
A J 8 3	A K

La figura a sinistra consente l'incasso fluido di 4 prese, quella di destra no. Questa impossibilità è dovuta al fatto che il lato corto contiene tutte le carte più alte del lato lungo. Sappiamo già che per evitare situazioni di blocco è bene partire giocando gli onori dal lato corto.


Board: 5	♠ 9 7 2	Contratto: 3 SA									
Mazziere: N	♥ A 7	Dichiarante Sud									
Zona: N-S	♦ J 10 9 5 2										
	♣ J 3 2										
	<table border="1" style="display: inline-table; vertical-align: middle;"><tr><td></td><td>N</td><td></td></tr><tr><td>O</td><td></td><td>E</td></tr><tr><td></td><td>S</td><td></td></tr></table>		N		O		E		S		
	N										
O		E									
	S										
	♠ A K 3	Attacco: 3♥									
	♥ K 8 5										
	♦ K Q 3										
	♣ A 8 5 4										

Piano di gioco Sud conta le vincenti: 2 a Picche, 2 a Cuori, 1 a Fiori. La sorgente di prese e Quadri, che può fornire le 4 prese mancanti. Sud deve pianificare attentamente il giocando:

1. Vincere l'attacco con il Re, in modo da lasciare l'Asso al morto come rientro, accanto al colore che vuole affrancare
2. Giocare Quadri partendo evitando di bloccare il colore: la carta con cui partire è un onore. Se l'avversario si rifiuta di prendere, giocherà l'altro onore e se l'Asso non è ancora uscito, giocherà la cartina catturata dal Fante del morto.

A volte un blocco non è irrimediabile, purché dalla parte lunga esista, affianco alle prese da incassare, un rientro.

Board: 6 ♠ 6 5 4 2 **Contratto: 7 SA**
Mazziere: E ♥ 10 3 **Dichiarante Sud**
Zona: E-O ♦ K Q J 10 2
 ♣ 5 4



♠ A 7 3 **Attacco: K♠**
 ♥ A K Q J 2
 ♦ A
 ♣ A K 3 2

Piano di gioco Il Giocante ha a disposizione 13 vincenti: 1 a Picche, 5 a Cuori, 5 a Quadri e 2 a Fiori. Il colore di Quadri è, però, bloccato, ma le carte del morto sono in grado di vincere una presa grazie al 10 ♥. Questa carta, oltre a essere vincente, consentirà al giocatore di incassare tutte le vincenti di Quadri, dopo aver incassato (sbloccato) l'Asso di Quadri.

Regola 14: Rimediare ai blocchi

Se vi accorgete di avere un colore bloccato, fate in modo che gli altri colori lavorino al fine di superare il blocco.

Il gioco con Atout

Il fatto che nel gioco ad Atout si realizzino prese non solo con le carte alte ma anche con le cartine d'Atout lo rende preferibile rispetto al gioco 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**. Se vi è un fit conveniente (\spadesuit o \heartsuit ¹: 30 punti ogni presa) si gioca con questa atout. Se non vi è fit in questi due semi, allora si gioca a SA (30 punti ogni presa, 40 la prima). Se non è possibile giocare a SA, si gioca a \diamondsuit o \clubsuit ² (20 punti ogni presa).

5.1 Differenze di valutazione della mano nel gioco a colore

Il fatto di essere scelto come Atout rappresenta una rivalutazione per un colore, a maggior ragione se è composto da carte deboli.

\spadesuit 543
 \heartsuit QJ10987
 \diamondsuit 654
 \clubsuit 2

Questa mano, nel gioco a Senza, non vale nulla. Ma se Cuori fosse atout, il possessore di queste carte avrebbe la certezza assoluta di fare almeno 4 prese.

Regola 15: Affrancabili del seme di Atout

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

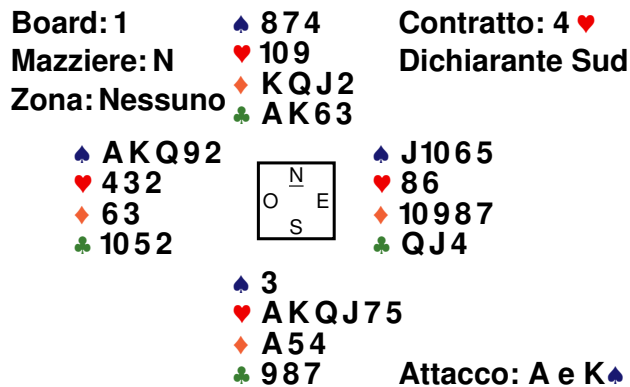
Ma il potere di taglio spetta anche agli avversari, quindi:

¹Questi si dicono colori *maggiori*.

²Questi colori si dicono *minori*.

Regola 16:

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.



Sud taglia con una cuori la continuazione di K \spadesuit ; ora, se provasse subito ad incassare le Quadri vincenti, Ovest taglierebbe al terzo giro. Quindi, per prima cosa, Sud dovrà battere le atout, ovvero incassare 3 giri di Cuori (quanto basta per togliere le atout agli avversari), e solo dopo incassare le vincenti senza timore che vengano tagliate. Arriverà così a 12 prese: 6 \heartsuit , 4 \diamondsuit , 2 \clubsuit . Giocando a Senza avrebbe perso le prime 5.

5.2 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).

5.3 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.

Board: 2	♠ 10 9 5	Contratto: 4 ♠
Mazziere: E	♥ 4	Dichiarante Sud
Zona: N-S	♦ A 7 6 2	
	♣ A 10 8 4 2	
♠ 2		♠ 8 6 4
♥ K J 8 7		♥ Q 10 9 5 2
♦ J 10 5 4		♦ Q 8 3
♣ K Q J 7		♣ 9 3
	♠ A K Q J 7 3	
	♥ A 6 3	
	♦ K 9	
	♣ 6 5	Attacco: K ♣

Piano di gioco Vincenti: 6 a Picche, 1 a Cuori, 2 a Quadri e 1 a Fiori. Ma si può arrivare a 12 se si ricavano 8 prese dalle Picche invece che 6. Sud vince con l'Asso, gioca subito Cuori per l'Asso e taglia una Cuori. Ora gioca Picche per un onore e ancora Cuori, tagliata da una Picche. Ora rientra in mano con il K♦, completa la battuta delle atout e incassa l'A♦. Ha realizzato otto prese a Picche: 6 in mano più due tagli fatti al Morto. Questo si dice *allungare le atout*. Se Sud avesse, come prima cosa, eliminato le atout avversarie, non avrebbe potuto ottenere 12 prese, perché sarebbero sparite le atout dalla parte corta. Il potere di allungamento delle atout è dato dalla possibilità che esse offrono, tagliando, di far aumentare le prese nel colore di atout.

Ovviamente, un giocatore realizza un allungamento delle prese in atout solo ed esclusivamente qualora il taglio aumenti almeno di una le prese che normalmente avrebbe fatto nel colore.

5.4 Potere di Affrancamento

Board: 3	♠ K J 3	Contratto: 4 ♠
Mazziere: S	♥ A 2	Dichiarante Sud
Zona: E-O	♦ 6 5	
	♣ A 9 8 7 5 3	
♠ 7 4		♠ 10 9
♥ Q 10 5 3		♥ K J 7 4
♦ K Q 10 8 4		♦ J 9 7 2
♣ Q 6		♣ J 10 4
	♠ A Q 8 6 5 2	
	♥ 9 8 6	
	♦ A 3	
	♣ K 2	Attacco: K ♦

Piano di gioco Vincenti: 6 ♠, 1 ♥, 1 ♦, 2 ♣. Affrancabili: 3 prese di lunga a Fiori se i resti sono 3-2.

5. Il gioco con Atout

Sud vince l'attacco, batte le atout in due giri, incassa Re e Asso di Fiori e taglia in mano una Fiori e cadono tutte. Ora le tre Fiori del Morto sono franche e raggiungibili con il K♥. 13 prese fatte.

Il potere di affrancamento consente, tagliando, di affrancare le cartine in un colore lungo senza cedere prese all'avversario.

5.5 Consigli per i difensori

Quando si gioca ad Atout non ha più molto senso cercare di affrancare il proprio colore lungo, perché anche vi si riuscisse, il giocatore taglierà le nostre vincenti. A volte sarà meglio cercare di affrancare prese rapide, o sperare nei tagli.

- ♠ KQ7 ♥ 62 ♦ J9732 ♣ A72, il contratto è 4♥: il K♠ è meglio del 2♦.
- ♠ 2 ♥ A62 ♦ J982 ♣ Q8752, il contratto è 4♥: un ottimo attacco è il 2♠.

Regola 17: Attacco da sequenza nei contratti ad Atout

Se il contratto avversario è in atout, per l'attacco da sequenza bastano due onori contigui

Gli attacchi da colori molto corti sono consigliati, in quanto hanno la ragionevole motivazione di provare a tagliare.

Regola 18: Attacco dalla corta

Quando si attacca da due carte, si sceglie sempre la più alta, che sia una cartina od un onore:

- Con 74: il 7
- Con 102: il 10
- Con A9, l'Asso

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

5.5 Consigli per i difensori

Board: 4 ♠ A K 6 5 Contratto: 4 ♥
 Mazziere: O ♥ J 7 4 Dichiarante Sud
 Zona: Tutti ♦ 10 8 6 4
 ♣ 3 2

♠ 8 7 2
 ♥ A 5 2
 ♦ A 9 3 2
 ♣ 6 5 4



Attacco: J♦

Est sa che Ovest ha per certo J e una cartina, oppure J secco, perché? Perché vede il 10 ♦ al morto, che esclude che si tratti di un attacco da sequenza! Quindi prenderete con il vostro Asso e rigiocherete Quadri. Se Ovest non taglia a questo giro, quando fermerete la battuta delle atout con l'A♥, giocherete nuovamente Quadri, garantendo il taglio al compagno!

Un attacco è assolutamente da evitare, quando il contratto è ad Atout.

Regola 19: Attacco sotto asso

Non si deve, MAI, attaccare *sotto asso*, ovvero attaccare in un colore nel quale si possiede l'Asso. Il grosso rischio è, infatti, regalare una presa che non tornerà indietro.

9 7 3 2
 A J 10 6 4 □ Q 8 5
 K

Se Ovest attacca con il J♣, come farebbe a Senza Atout, permetterà a Sud di realizzare il Re secco, e non potrà più fare presa con l'A♣, in quanto questo verrà tagliato!

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 giocate ad atout...

K 5 4	K 7 3 2	K Q J 3	7 3 2
① 	② 	③ 	④ 
A 2	A 4	A 4 2	K Q J 10 4

- 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:

6. Il piano di gioco ad atout

Board: 1 ♠ A Q 8 **Contratto: 4 ♠**
Mazziere: N ♥ 5 4 **Dichiarante Sud**
Zona: Nessuno ♦ 4 3 2
 ♣ A J 10 8 2

	N	
O		E
	S	

♠ K J 10 6 3
♥ A 8
♦ 8 5
♣ K Q 3 **Attacco: K ♦**

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 ♣, 1 a ♥ = 11.

Board: 2 ♠ A K 8 **Contratto: 2 ♦**
Mazziere: E ♥ A 7 4 3 **Dichiarante Sud**
Zona: N-S ♦ 7 3 2
 ♣ J 9 2

	N	
O		E
	S	

♠ 6 5 3 2
♥ 8
♦ A K 8 5 4
♣ 8 5 3 **Attacco: Q ♥**

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.

Regola 20: Quando ritardare la battuta delle atout

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

A volte, anche un solo giro sarà fatale.

Board: 3	♠ 8 2	Contratto: 4 ♠
Mazziere: S	♥ 8 3	Dichiarante Sud
Zona: E-O	♦ A 9 2	
	♣ Q 9 7 5 4 3	

N
O E
S

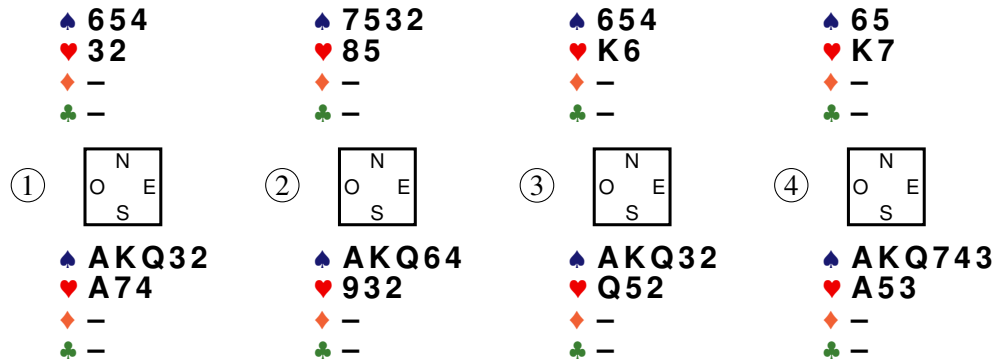
♠ AKQJ95	
♥ A 9 2	
♦ 8 7 3	
♣ A	Attacco: 2 ♣

Sulla piccola del morto Est gioca il 10 e prendete. Avete a disposizione 6♠, 1♥, 1♦, 1♣: 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).

6. Il piano di gioco ad atout

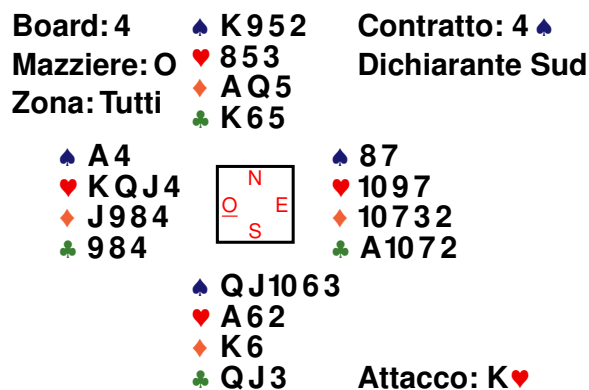
La possibilità di taglio non è sempre immediata: è il Giocante che deve adoperarsi per costruirla, cedendo le prese del caso.

Atout ♠:



- 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:



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.

Regola 21: Cedere la presa

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

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:

♠ A Q 8 5 4 ♥ K 9 ♦ J 8 7 ♣ A K J : 18 punti

♠ 7 ♥ A K Q 6 4 ♦ A 3 2 ♣ 10 9 5 3 : 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:

Giustificativo	Denominazione contratto	Contratto
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 che impareremo si chiama "Quinta nobile, Quadri quarto". La decisione di Aprire o Passare dipende dalla Forza della mano:

Regola 22: Regola per l'apertura

Si apre quando si hanno almeno 12 punti onori

♠ A Q J x x ♥ K Q J x ♦ x ♣ 10 x x 13 punti: si apre
 ♠ x x ♥ x x ♦ K Q J x x ♣ K J x x 10 punti: si passa

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

Punteggio	Livello di apertura
0-11	ZERO (Passo)
12-20	UNO (1♣, 1♦, 1♥, 1♠, 1NT)
21+	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: ♠ x x x ♥ Q x x ♦ K x x ♣ A K x x)¹
- la 4432 (es: ♠ K J x x ♥ A Q x ♦ Q J x x ♣ A K)
- la 5332 (es: ♠ A x x ♥ x x ♦ K J x x x ♣ K Q x)

Le mani sbilanciate sono tutte le altre.

Come aprire con mani bilanciate (12-20)

Con tutte le mani da 15 a 17 punti: 1NT

♠ K Q 7 6 ♥ A Q 6 2 ♦ K Q 7 ♣ 9 8 → 1NT
 ♠ J 6 ♥ K Q 7 ♦ K J 2 ♣ A J 8 5 4 → 1NT

¹Quando si scrivono delle mani è uso utilizzare le x per rappresentare cartine poco rilevanti

Regola 23: Deduzione sull'apertura

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. 1♠, se ci sono 5 carte a ♠, altrimenti...
2. 1♥, se ci sono 5 carte a ♥, altrimenti...
3. 1♦, se ci sono almeno 4 carte, altrimenti...
4. 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♣

7. I contratti e la dichiarazione di apertura

♠ J ♥ AKJ5 ♦ K986 ♣ AQJ4 → 1♦

♠ AJ85 ♥ KQ65 ♦ 2 ♣ KQJ4 → 1♣

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:

Regola 24: Regola sull'apertura

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, tranne:

♠ AQJ975 ♥ AKJ ♦ 5 ♣ KQ4 → 2♠

♠ AK10986 ♥ AKJ1092 ♦ A ♣ – → 2♠

♠ 5 ♥ AK95 ♦ AKQ98 ♣ AQ9 → 2♦

♠ KQJ4 ♥ AK ♦ 3 ♣ AKQJ76 → 2♣

♠ KQ ♥ AKJ9 ♦ KQ97 ♣ AK5 → 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 ♥ AKJ ♦ AJ ♣ K9754 → 2NT

♠ AJ4 ♥ K97 ♦ AK962 ♣ AQ → 2NT

♠ KQ5 ♥ K95 ♦ AKQ85 ♣ A9 → 2NT

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, quindi:

Regola 25: Regola sulle aperture a livello 2

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 - ♠/♥/♦, o la monocolore di fiori

Ovest	Est	Ovest	Est
2♣	2♦	2♣	2♠
2♠		2SA	

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.

7.1 Decidere cosa dichiarare

Quando è il nostro turno di dichiarare, seguiamo la seguente procedura per scegliere la nostra dichiarazione.

Se nessuno ha aperto

1. Se abbiamo meno di 12 punti, passiamo
2. Se abbiamo tra i 12 e i 20 punti, apriamo a livello 1:
 - a) Se abbiamo una mano sbilanciata:
 - i. Se abbiamo 5♠, apriamo 1♠;
 - ii. Se abbiamo 5♥, apriamo 1♥;
 - iii. Se abbiamo 4♦, apriamo 1♦;
 - iv. Altrimenti, apriamo 1♣
 - b) Se abbiamo una mano bilanciata:
 - i. Se abbiamo 15–17 punti, apriamo 1SA;
 - ii. Se abbiamo 12–14 o 18–20, apriamo come se avessimo una sbilanciata, ma:
 - A. Al giro successivo, dichiareremo 1SA se abbiamo 12–14;
 - B. Dichiareremo 2SA se abbiamo 18–20
3. Se abbiamo più di 20 punti:
 - a) Se abbiamo una mano bilanciata:
 - i. Apriamo 2SA se abbiamo 21–22 punti;
 - ii. Apriamo 2♣ se abbiamo 23+ punti, per poi dichiarare 2SA;
 - b) Se abbiamo una mano sbilanciata:
 - i. Apriamo nello stesso colore con cui avremmo aperto se avessimo avuto 12–20 punti.

Se il nostro compagno ha aperto

1. Contiamo i punti che possediamo sulla linea, ovvero in coppia.
2. In base al giustificativo che siamo in grado di raggiungere, scegliamo il contratto da dichiarare secondo la seguente tabella.

7.1 Decidere cosa dichiarare

Giustificativo	Denominazione contratto	Contratto
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♣

3. Se possediamo un fit in un colore maggiore (♠ o ♥), dichiariamo il contratto nel maggiore.
4. Se non lo possediamo, dichiariamo il contratto a SA (per il momento).

Se l'avversario ha aperto

1. Se possediamo meno di 7–8 punti, passiamo;
2. Se possediamo più di 8–9 punti:
 - a) Se possediamo un bel colore almeno quinto, lo dichiariamo;
 - b) Altrimenti, passiamo

Le aperture di 1SA e 2SA

Le aperture di 1SA (15–17) e 2SA (21–22) sono aperture speciali riservate alle mani bilanciate (**4333**, **4432**, **5332**). Di conseguenza, promettono almeno due carte in ogni colore.

8.1 L'apertura di 1SA

Si apre di 1SA con 15,16 e 17 punti. Se una mano è bilanciata in questa fascia di punteggio, allora non va aperta di 1 a colore.

Essendo una apertura molto descrittiva (si sanno molte cose della mano dell'Apertore), di conseguenza, è il Rispondente¹ a decidere il contratto. Egli conterà i propri punti e, sommandoli ai 15–17 dell'Apertore, avrà un'idea precisa del livello del contratto. Se ritiene che la manche sia irraggiungibile, può dichiarare Passo per giocare 1SA.

Vediamo alcune situazioni, partendo dal presupposto che l'Apertore abbia aperto di 1SA e noi siamo il Rispondente.

♠ **AQ8743**
♥ **K5**
♦ **J42**
♣ **76**

L'Apertore ha almeno 15 punti e al massimo 17, inoltre, ha almeno 2♠. Sulla linea abbiamo, quindi, 25–27 punti e almeno 8♠, quindi il **Fit**. I contratti in atout sono la nostra prima scelta, quindi dichiareremo 4♠.

♠ **J3**
♥ **K52**
♦ **AQJ52**
♣ **J76**

Dichiariamo 3SA: i punti bastano (27-29) ed un fit maggiore è improbabile. Le Quadri daranno molte prese, ma il contratto deve essere a SA, non a Quadri (economicamente non conviene).

Regola 26: Dichiarazioni di manche su 1SA

Sull'apertura di 1SA, le dichiarazioni di contratti di manche da parte del Rispondente sono conclusive.

¹Si definisce Rispondente il compagno dell'Apertore

8. Le aperture di 1SA e 2SA

♠ 876
♥ J109652
♦ 42
♣ 76

La mano del Rispondente non vale nulla giocando a SA! Le Cuori sono, infatti, irraggiungibili anche se affrancate. Di conseguenza, cercheremo di sfruttare le Cuori come atout: dichiareremo, quindi 2♥. La scelta di giocare a colore a livello 2 si può fare anche quando si hanno sole 5 carte in quel seme, ma mai con solo 4 carte. Il punteggio richiesto parte da zero:

♠ X ♥ XXXXX ♦ XXXX ♣ XXX

Su 1SA, il contratto di 2♥ probabilmente non verrà mantenuto, ma 1SA sarebbe peggio.

Regola 27: Dichiarazioni che corrispondono a parziale minimo

Sull'apertura di 1SA, le dichiarazioni di contratti parziali minimi, quindi a livello 2 (2♦, 2♥, 2♠), da parte del Rispondente sono conclusive.

♠ 876
♥ AJ8652
♦ Q2
♣ 76

Il Rispondente dichiarerà 3♥: si gioca a Cuori, ma vuole che l'Apertore rialzi solo con 17 punti.

♠ Q76
♥ K2
♦ QJ72
♣ 762

Dichiarate 2SA: significa che si possiede più del Passo, ma meno del 3SA. Chiede al compagno di rialzare con il massimo o passare con il minimo.

Regola 28: Dichiarazioni di parziali non minimi su 1SA

Sull'apertura di 1SA, le dichiarazioni di parziali non minime (2SA, 3♣, 3♦, 3♥, 3♠), quindi inutilmente alte, mostrano certezza di fit (quindi almeno 6 carte nel colore dichiarato) e incertezza sul livello a cui giocare, e chiedono all'Apertore di dichiarare 4 con il massimo del punteggio.

Se il Rispondente non è in grado di decidere il contratto perché non ha informazioni a sufficienza, può usare una dichiarazione speciale per chiedere quali colori nobili quarti possieda: la dichiarazione di 2♣ *Stayman* (dal nome dell'inventore).

Questa dichiarazione interrogativa convenzionale chiede al Rispondente la distribuzione. Si può usare quando si possiedono almeno 8 punti e 4/5 carte in un colore nobile. Con 6 carte non è necessaria, dato che abbiamo sicuramente il fit, e neanche con meno di 4, in quanto è improbabile trovare un fit in un maggiore.

8.1 L'apertura di 1SA

L'Apertore risponde nel seguente modo:

- 2♦ se non possiede 4/5 carte né a Cuori né a Picche.
- 2♥ se possiede 4/5♥ e non 4♠.
- 2♠ se possiede 4/5♠ e non 4♥.
- 2SA se possiede 4♠4♥ e il minimo.
- 3♣ se possiede 4♠4♥ e il massimo.

A questo punto ci sono 3 alternative:


1. È stato individuato un fit, e allora il Rispondente dichiara 3 nel maggiore per chiedere all'Apertore di dichiarare 4 con il massimo, o dichiara direttamente manche.
2. Sicuramente non c'è il fit, allora il Rispondente dichiara i SA proporzionalmente alla sua forza.
3. Fit 4/4 non trovato, ma possibile fit 5/3 perché il Rispondente ha 5 carte: in questo caso il Rispondente dichiara la sua quinta. Se l'Apertore ha 3 carte, rialza il colore, altrimenti ripiega a SA.

Esempi:

<p>♠ J7 ♥ KQ96 ♦ AQ2 ♣ AJ72</p>		<p>♠ Q942 ♥ J1042 ♦ K5 ♣ KQ3</p>
<p>Ovest Est 1SA 2♣^a 2♥^b 4♥^c</p>		
<p>^a Che quarte maggiori hai? ^b Ho 4♥ ^c Anche io. Siamo arrivati</p>		

<p>♠ AQ75 ♥ 76 ♦ KQ4 ♣ AJ52</p>		<p>♠ 64 ♥ KQ42 ♦ J965 ♣ KQ3</p>
<p>Ovest Est 1SA 2♣^a 2♠^b 3SA^c</p>		
<p>^a Che quarte maggiori hai? ^b Ho 4♠ ^c Io 4♥. Giochiamo 3SA</p>		

8. Le aperture di 1SA e 2SA

♠ K5		♠ QJ976	2SA ^d	3SA
♥ KQ76		♥ A2	a Che quarte maggiori hai?	
♦ AJ4		♦ Q965	b Ho 4♥	
♣ A852		♣ K3	c Io 5♠	
			d Non ho 3♠	

8.2 L'apertura di 2SA

Si apre di 2SA con 21–22 punti e le medesime distribuzioni con cui apriamo 1SA. Se una mano ha i requisiti per aprire di 2SA, questa apertura prevale sulle aperture di 2 a colore.

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

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

Rispondere all'apertura di 1 a colore

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 (ovvero Passare) finché non avrà potuto escludere con certezza che la coppia possieda tale requisito.

9.1 Risposte limitative, invitanti e forzanti

È 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, richiede all'Apertore di permettere al Rispondente di dichiarare nuovamente, quindi obbliga tassativamente l'Apertore (se gli avversari tacciono) a fornire una seconda descrizione (risposte forzanti).

Una risposta di un nuovo colore assicura un 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 (0–4 punti)

Regola 29: Passo sull'apertura

Quando il compagno apre di 1 a colore, non è permesso passare se si possiedono 5+ punti, in quanto il compagno potrebbe avere 20 punti e potrebbe esserci la manche.

Se abbiamo meno di 5 punti, dato che l'Apertore ha tra i 12 e i 20 punti, sappiamo che non è possibile fare manche. Di conseguenza, è ragionevole passare al primo parziale disponibile. Quando il Rispondente ha, invece, più di 5 punti la manche non è esclusa e, pertanto, egli dovrà *sempre* dichiarare.

Gli appoggi (5–11 punti)

Tutte le risposte di appoggio (rialzo di un parziale nel colore di apertura), mostrano un limite superiore e inferiore. Questo mette l'Apertore nella condizione di avere un'idea precisa della forza della coppia e, di conseguenza, di prendere decisioni, compresa quella di passare. Gli appoggi si dicono, in gergo bridgistico, *non forzanti*, in quanto l'Apertore non è obbligato (forzato) a dichiarare.

Gli appoggi a livello 2

Questi appoggi sono *limitativi*, mostrano un numero di carte minimo sufficiente a garantire il fit (4 se l'apertura è di 1♦, 3 se è di 1♥/♠) e mostrano 5–10 punti. Il messaggio è che se l'Apertore ha una mano di forza minima (12–13), la manche è irraggiungibile.

Eccezione

Sull'apertura di 1♣, la risposta di 2♣ non è considerata un appoggio (in quanto l'Apertore potrebbe avere solo 2♣, e quindi il colore di Fiori non è *reale*), bensì un nuovo colore, che, come vedremo in seguito, in quanto dichiarato a livello 2 mostra 12+ punti.

Gli appoggi a livello 3

Questi appoggi sono *invitanti*: mostrano fit e circa 11 punti. Ricordate la **Regola 28**? La dichiarazione di un parziale non minimo mostra incertezza sul livello a cui giocare: manche o parziale. La manche sarà possibile, quindi, se l'Apertore possiede almeno 14 punti.

In questo caso, la dichiarazione di 3♣ è da considerarsi un appoggio, quindi con:

♠ 3 ♥ KJ5 ♦ Q84 ♣ AJ9854

su 1♣, il Rispondente dichiarerà 3♣.

Gli appoggi nel nobile a livello di manche

Le dichiarazioni di 4♥ su 1♥ e 4♠ su 1♠ mostrano 4 carte ed una distribuzione che si presta a fare prese di taglio. L'idea che trasmette all'Apertore è che si possiede una mano con cui sia possibile fare 10 prese anche a fronte di un'apertura minima. Quando si appoggia a livello 4 si descrive una mano di forza limitata (mai più di 11 punti) che si è notevolmente rivalutata nel momento in cui è stato trovato il fit e, quindi, vale di più per la grande capacità di taglio.

Per quantificare questo incremento di forza, si usa la LEGGE DI RIVALUTAZIONE:

Regola 30: Legge di Rivalutazione

Quando il Rispondente ha una mano sbilanciata e fit di almeno 4 carte, aggiunge ai suoi punti un valore dato dalla differenza tra il numero di carte di atout e il numero di carte nel colore più corto.

Dopo aver applicato questo correttivo, appoggia in base al totale ottenuto:

♠ 8 ♥ KJ72 ♦ KQ74 ♣ 7642

Su apertura 1♥: 9 punti onore, più 3 per la Legge di Rivalutazione: 12 ⇒ 4♥.

♠ A9852 ♥ – ♦ 10942 ♣ KJ43

Su apertura 1♠: 8 punti onore, più 5 per la Legge di Rivalutazione: 13 ⇒ 4♠.

Passaggio per un altro colore prima dell'appoggio a livello 4

Se avete fit ed una forza onori di 12+, non appoggiate immediatamente: dichiarate prima un altro colore e poi appoggiate il colore di apertura a livello 4, in modo da trasmettere il messaggio che possedete forza onori genuina e non rivalutata.

Non vi preoccupate del fatto che il compagno potrebbe passare: come vedremo tra poco, la dichiarazione di un nuovo colore è *forzante*.

♠ KJ2
♥ Q2
♦ 842
♣ AQJ43

Su apertura 1♠, dichiarate 2♣; *dopo* direte 4♠.

I nuovi colori a livello 1 (5+ punti)

Quando dichiara un nuovo colore a livello 1, il Rispondente promette almeno 5 punti ed un massimo illimitato. Chiede che l'Apertore gli ritorni la parola: di conseguenza, egli non può passare se il suo passo potrebbe, anche solo potenzialmente, portare al termine della dichiarazione. I nuovi colori sono dichiarazioni *forzanti*.

Ovest Nord Est Sud

1♣ **Pass** 1♥ **Pass** Il Passo è un errore gravissimo. Ma...

Pass

Ovest Nord Est Sud

1♣ **Pass** 1♥ 1♠

Pass

Questa volta Sud ha detto 1♠, quindi Ovest non è obbligato a dichiarare, in quanto la parola tornerà ad Est sicuramente.

Le risposte di *uno su uno* (cambio di colore a livello 1) promettono 4+ carte nel seme dichiarato¹ e chiedono all'Apertore di descriversi ulteriormente, con precedenza assoluta per il fit.

Quando in dubbio sulla risposta da effettuare, in quanto possedete due colori di almeno 4 carte, seguite la seguente regola:

Regola 31: Ordine di dichiarazione dei colori in risposta

Con due colori entrambi lunghi (5+ carte) dichiarate prima quello di rango più alto. Con un colore di 5+ carte e uno di 4, iniziate con il più lungo. Con due colori di sole 4 carte, iniziate con quello di rango inferiore.

Quando il Rispondente ha fit nel minore dell'Apertore ma possiede anche una quarta nobile è importante che dichiari prima il nobile, in quanto la manche in un seme maggiore è da preferire. Se il fit non viene trovato, ripiegherà allora sul fit nel minore.

♠ K986 ♥ 62 ♦ KJ73 ♣ 862 ⇒ 1♠; dopo 2♦.

Nuovi colori a livello 2 (12+ punti)

Quando il Rispondente dichiara un nuovo colore a livello 2, egli promette almeno 12 punti. Le risposte 2 su 1 sono, quindi *forzanti fino a manche*: in linea ci sono almeno 24 punti e non si può passare prima della dichiarazione di un contratto almeno di manche.

Lo scopo delle dichiarazioni 2 su 1 è chiedere all'Apertore una descrizione generica. Il numero di carte richiesto per effettuare una dichiarazione di 2/1² rispecchi gli stessi vincoli dell'apertura di 1: 5+ carte per 2♥/♠, 4+ per 2♦, 2+ per 2♣.

¹Questo vale anche per le dichiarazioni di 1♥ e 1♠, che in apertura mostrano 5+ carte e non solo 4.

²2 su 1.

Ricordatevi che con 12+ punti non è necessario dichiarare a livello 2 se la dichiarazione a livello 1 è possibile. Su apertura di 1♦, con:

♠ A4 ♥ KQ952 ♦ K97 ♣ KQ3

rispondete 1♥, in quanto la dichiarazione di 2♥ sarebbe un salto (salterebbe il gradino di 1♥) e, quindi, dotata di significato differente (che vedremo più avanti). Quindi, non abbiate fretta a dichiarare a livello 2 se possedete dichiarazioni più economiche nello stesso seme.

La risposta di 1SA (5–10 punti)

Può succedere che il Rispondente si trovi nella condizione di non poter passare, eppure di non possedere un colore da dichiarare a livello 1 e non possedere la forza per dichiarare a livello 2. A volte si dovrà rinunciare a mostrare un colore. Su apertura 1♥, con:

♠ K732 ♥ 73 ♦ Q7 ♣ Q9852

dichiarerà 1♠ nonostante le fiori siano più lunghe, dato che 2♣ garantirebbe 12 o più punti.

Altre volte il Rispondente sarà nella condizione di non poter dichiarare nessun colore:

♠ 32 ♥ 4 ♦ QJ973 ♣ KQ852

ben due quinte, ma sull'apertura di 1♥ o 1♠ si può dichiarare nessuno dei due colori, a causa della forza insufficiente per una risposta a livello 2. In questi casi si usa la risposta di 1SA per indicare il possesso della forza necessaria a rispondere, la mancanza di colori di 4 carte dichiarabili a livello 1 e l'insufficienza di punti per una risposta almeno invitante.

Regola 32: Risposta di 1SA

La risposta di 1SA, *non forzante*, mostra 5–10 punti e nega 4+ carte in tutti i colori che avrebbero potuto essere dichiarati a livello 1.

Trattandosi di una risposta di necessità, non promette una mano bilanciata:

Sud	Nord	
1♠	1SA	Nord ha 5–10 punti e qualsiasi distribuzione (non 3♠).
Sud	Nord	
1♥	1SA	Nord non ha né 4♠ né 3♥, qualsiasi distribuzione, 5–10 punti.
Sud	Nord	
1♦	1SA	Nord non ha 4♠, 4♥ o 4♦. Quindi ha almeno 4♣ e 5–10 punti.
Sud	Nord	
1♣	1SA	Nord ha le stesse mani con cui dichiara 1SA su 1♦.

9. Rispondere all'apertura di 1 a colore

Le risposte 2SA (11 punti) e 3SA (12–15 punti)

La risposta di 2SA è *invitante* e ha le stesse caratteristiche di distribuzione della risposta di 1SA, ma mostra una mano che può fare manche con un'apertura non minima (14 punti). Esclude possibilità di fit nei maggiori e chiede all'Apertore di rialzare a 3SA con un'apertura buona.

La risposta di 3SA mostra certezza di raggiungere i 25 punti in linea e mostra una mano bilanciata. Esclude fit nei colori maggiori, ma è possibile il possesso di un fit in un minore se la mano è bilanciata. Ad esempio, su 1♦, con:

♠ **AQ6** ♥ **KJ4** ♦ **J1098** ♣ **QJ8**

si dichiara 3SA: la manche è sicura e, in più, la mano è estremamente bilanciata.

Le ridichiarazioni dell'Apertore

Il compito dell'Apertore, una volta che il compagno ha dichiarato, è riassumibile attraverso tre massime che egli deve seguire:

- Su risposte non forzanti: decide.
- Su risposte 1 su 1 descrive forza e distribuzione.
- Su risposte 2 su 1 descrive solo la distribuzione.

Descrivere la forza significa specificare con maggior precisione a quale intervallo di punteggio appartiene rispetto al vasto range di punteggio che contiene l'apertura a livello 1 (12–20). Questo range viene convenzionalmente diviso in due fasce di punteggio:

- La fascia 12–15. Una mano appartenente a questa fascia viene definita *di dritto*.
- La fascia 16–20. Una mano appartenente a questa fascia viene detta *di rovescio*.

Il Rispondente, per avere un'idea più precisa di quale sia la forza di chi ha aperto, ha bisogno di sentire almeno due dichiarazioni: la prima informa che l'Apertore ha 12–20 punti, la seconda specifica l'ulteriore fascia di punteggio, ovvero se la mano è di dritto o di rovescio.

Diamo ora una definizione che ci servirà nella discussione successiva.

Livello di guardia

Si dice livello di guardia l'ultimo contratto superato il quale non vi è più certezza di conseguire un risultato ragionevole o positivo.

10.1 Ridichiarazioni dopo risposte 1 su 1

Le risposte 1 su 1, come vi ricorderete, non hanno limite superiore, ma solo un limite inferiore (5 punti). L'Apertore ha il compito di descriversi, ma anche di tenere presente che esiste un *livello di guardia* oltre il quale la coppia, se non trova fit e ha solo 18–19 punti in linea, potrebbe essere a rischio. Per questo motivo è necessario essere prudenti e seguire la seguente regola.

Regola 33: Livello di guardia per l'Apertore

Dopo risposta 1 su 1, quando l'Apertore ha mano di dritto, se egli possiede una mano bilanciata il suo livello di guardia è 1SA, se la mano è sbilanciata il suo livello di guardia è 2 *nel colore di apertura*, ovvero il colore più lungo che possiede.

La seconda dichiarazione dell'Apertore, quando egli possiede mano di dritto, non deve superare, quindi, il livello di guardia.

Regola 34: Dichiarazioni che non superano il livello di guardia

Le seconde dichiarazioni dell'Apertore che non superano il livello di guardia mostrano mano di dritto

♠ AKJ7	Ovest	Est
♥ Q43	1♣	1♦
♦ 42		
♣ KJ86	1♠	

Sud ha mano di Diritto, bilanciata. Il livello di Guardia è 1SA; poiché la quarta di Picche può essere descritta restando al di sotto di tale livello, è corretto che Sud dica 1♠.

♠ AK7	Ovest	Est
♥ QJ43	1♣	1♠
♦ 42		
♣ KJ86	1SA	

Sud ha mano di Diritto, bilanciata. Il livello di Guardia è 1SA; non gli è concesso dichiarare le Cuori, con cui supererebbe il Livello di guardia (LDG), quindi dichiarerà 1SA. Nessun timore di perdere fit: Nord non ha 4 carte di Cuori, oppure le ha, accanto a Picche più lunghe: se è così sarà Nord a mostrarle al giro successivo.

10.1 Ridichiarazioni dopo risposte 1 su 1

♠ AK72	Ovest	Est
♥ QJ43	1♣	1♥
♦ 4	2♥	
♣ KJ86		

La certezza del fit autorizza a superare l'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.

♠ J7	Ovest	Est
♥ KQ943	1♥	1♠
♦ AQ65	2♦	
♣ J7		

Sud ha mano di Diritto, sbilanciata. L'LDG è 2♥; poiché le Quadri possono essere descritte restando al di sotto di tale livello, è corretto che Sud dica 2♦.

Regola 35: Dichiarazioni che superano il livello di guardia

Dopo risposta 1 su 1, una dichiarazione che supera il livello di guardia (che non sia un appoggio del colore dichiarato dal Rispondente) mostra una mano di rovescio.

♠ AKJ7	Ovest	Est
♥ Q43	1♣	1♦
♦ 4	2♠	
♣ AKJ86		

Sud ha una mano di Rovescio, sbilanciata. La quarta di Picche deve essere descritta saltando un livello. Il compagno ne ricaverà due informazioni:

1. Che l'Apertore ha almeno 16.
2. Che l'Apertore, avendo forza sufficiente per aprire 1SA e non avendolo fatto, è di certo sbilanciato, quindi è lungo nel colore di apertura (le picche sono 4, altrimenti avrebbe aperto 1♠).

♠ A7	Ovest	Est
♥ AQ943	1♥	1♠
♦ 4	3♣	
♣ AKJ86		

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.

10. Le ridichiarazioni dell'Apertore

♠ A987	Ovest	Est
♥ AQ3	1♦	1♠
♦ KQ874	3♠	
♣ 6		

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 1SA. Quindi il salto a 3♣ ottiene anche di mostrare un colore di Quadri lungo (oppure una tricolore). Con mano di Rovescio massimo (19-20) Sud direbbe 4♠.

♠ K9	Ovest	Est
♥ AQ43	1♦	1♠
♦ QJ42	2SA	
♣ AK6		

Sud ha troppo per aprire 1SA (15-17) e troppo poco per 2SA (21-22). Per aprire si comporta allo stesso modo della fascia 12-14 e poi, con il salto a 2SA (che supera il LDG) descrive al compagno la bilanciata intermedia, di 18-20.

10.2 Ridichiarazioni dopo risposte “due su uno”

Sulle risposte 2 su 1, forzanti fino a manche, l'Apertore descrive senza fare distinzioni tra diritto e rovescio.

♠ 93		♠ AJ10	Ovest	Est
♥ AK73		♥ 62	1♦	2♣
♦ KQJ5		♦ A73	2♥	3SA
♣ 983		♣ KQ754	Pass	

N
O
E
S

La manche più ragionevole dal punto di vista di Est è 3SA; quando sente Ovest dichiarare il solo colore che lo preoccupa, non ha più problemi e propone 3SA. Ovest, che ha mano di dritto, non ha niente da aggiungere.

10.3 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 alcun 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.

10.3 Dichiarazioni successive del Rispondente

Ma se la prima risposta è stata 1 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).

Regola 36: Cambi di colore forzanti del Rispondente

Al primo giro come al secondo, il Rispondente che dichiara 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 una descrizione generica.

<p>♠ Q9 ♥ KJ76 ♦ K982 ♣ A72</p>		<p>♠ KJ764 ♥ AQ43 ♦ Q3 ♣ J8</p>	<p>Ovest Est</p> <p>1♦ 1♠ 1♠ chiede se c'è fit di 4 carte</p> <p>1SA 2♥ 2♥ chiede se c'è fit di 4 carte, o in alternativa se c'è fit di 3 carte a Picche.</p> <p>3♥ 4♥</p>
---	---	---	--

Invece:

<p>♠ J82 ♥ AJ95 ♦ 83 ♣ AK52</p>		<p>♠ KQ764 ♥ K8 ♦ AJ7 ♣ 874</p>	<p>Ovest Est</p> <p>1♣ 1♠ 2♦: chiede se c'è fit di 3 carte a Picche.</p> <p>1SA 2♦ 2♠: fit terzo</p> <p>2♠ 4♠</p>
---	---	---	---

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: che altra dichiarazione avrebbe Est, se non 2♠, per spiegare al compagno che deve tacere e che l'unico contratto possibile sulla linea è proprio ed esattamente 2♠?

<p>♠ 82 ♥ AK95 ♦ A983 ♣ Q82</p>		<p>♠ QJ10654 ♥ 863 ♦ K7 ♣ 64</p>	<p>Ovest Est</p> <p>1♦ 1♠</p> <p>1SA 2♠</p>
---	---	--	---

Regola 37: Dichiarazioni del Rispondente differenti dal cambio di colore

Dopo risposta 1 su 1, le dichiarazioni a senz'atout oppure di colori vecchi (già dichiarati da uno dei due) da parte del Rispondente sono *non forzanti*.

10. Le ridichiarazioni dell'Apertore

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

Ovest	Est	Da parte di Est sono scoraggianti: 1SA, 2♣, 2♥, 2♠.
1♣	1♥	Sono invitanti a manche (circa 11 punti): 2SA, 3♣, 3♥, 3♠.
1♠	...	L'unica dichiarazione forzante, in questa situazione, è 2♦!

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 38: 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.

Regola 39: 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.

11. L'intervento

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

♠	K J 9 8				
♥	A Q 7 4	Nord	Est	Sud	Ovest
♦	K 8 7			1♣	?
♣	8 2				

Risposta: Contro

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

♠	9 8 5 4				
♥	K 4	Nord	Est	Sud	Ovest
♦	A 7 6 5			1♣	?
♣	A J 3				

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:

♠	5 4				
♥	K Q 8 6	Nord	Est	Sud	Ovest
♦	A 9 5			1♦	Pass
♣	K Q 5 4	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.

♠ K4	Nord	Est	Sud	Ovest
♥ Q86			1♦	Contro
♦ AJ10				
♣ 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.

11. L'intervento

♠ 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♥	Contro
♣ 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 40: 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	♠ K3 ♥ Q7542 ♦ 985 ♣ QJ6	♠ K74 ♥ AQJ63 ♦ 9 ♣ KQ72	♠ AKQ103 ♥ 74 ♦ K3 ♣ QJ54
1♥	Passo	1♥	1♠

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.

11. L'intervento

Esempi

	Nord	Est	Sud	Ovest
	1♠	?		
	♠ 54 ♥ 98 ♦ KQJ862 ♣ A76	♠ 6 ♥ J6 ♦ AJ9853 ♣ KQJ7	♠ K8 ♥ AJ1063 ♦ AQ76 ♣ 94	♠ K98 ♥ 87 ♦ KQ4 ♣ 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'A-pertore, 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 41: 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 42: 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 43: 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 ?

♠ **AJxx** ♥ **Kx** ♦ **Qxx** ♣ **Qxxx**

Surcontro

♠ **Kx** ♥ **Jx** ♦ **AQx** ♣ **KQJtxx**

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**

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 44: 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
1♦ 1♠ Contro

Nord Est Sud Ovest
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 45: 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 ♥ A Q x x x ♦ Q x ♣ K J x x

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

♠ xx ♥ A Q x x ♦ Q x x ♣ K J x x

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 ♥ A Q x x ♦ Q 10 x x ♣ Q x x

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 rasseghneremo a giocare a Quadri.

♠ x x x ♥ K x x ♦ A Q x x ♣ K J x

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	

- 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”.

Regola 46: 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 ridichiara 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 1SA, ma questa è una mano normale, anche se ha il fermo a Picche.

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

♠ **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 Sud? 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.