

LE APERTURE DI 1 NT E 2 NT

In apertura, le mani bilanciate si descrivono in base alla forza:

12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24+	...
	↓			↓			↓			↓			↓
	1 a colore			1NT			1 a colore			2NT			2♣, poi 2NT

L'apertura di 1NT

Sulle aperture di 1 a colore la **chiave forzante**¹ è il Nuovo Colore. Sull'apertura di 1NT invece, **la chiave forzante è una sola: 2♣**. Tutte le altre dichiarazioni (da 2♦ in poi) non sono forzanti, e l'apertore a seconda dei casi potrà o dovrà passare. In particolare ...

Tutte le dichiarazioni di manche sono conclusive:

OVEST:	EST:	O	E	
♠ K2	♠ AQ8743	1NT	4♠	Est dichiara 4♠ perché sa che il punteggio sulla linea è di almeno 25; Ovest ha almeno 2 carte di Picche quindi il Fit è di almeno 8 carte.
♥ A984	♥ K5	P		
♦ KQ6	♦ J42			
♣ A852	♣ 76			

OVEST:	EST:	O	E	
♠ Q1042	♠ 93	1NT	3NT	Est dichiara 3NT: i punti sono 25-27 ed un fit maggiore è impossibile. Le Quadri daranno 4 o 5 prese, ma la manche deve essere a Senza Atout, non a Quadri (non conviene impegnarsi per 11 prese).
♥ A72	♥ K5	P		
♦ K6	♦ AQJ102			
♣ AQJ4	♣ 9763			

Le risposte 2♦, 2♥ e 2♠ sono conclusive: 0/7 punti e un colore almeno quinto²

OVEST:	EST:	O	E	
♠ AQJ4	♠ 876	1NT	2♥	Se Est dicesse Passo (il Passo è la decisione di giocare 1NT) l'esito sarebbe disastroso. Il gioco con atout Cuori valorizza le sue carte, pertanto deve dichiarare 2♥.
♥ Q6	♥ J109652	P		
♦ J63	♦ 42			
♣ AQ52	♣ 76			

Le risposte 3♣, 3♦, 3♥, 3♠ e 2NT sono "invitanti", quindi non forzanti.

Quando il Rispondente ha certezze sul tipo di gioco, ma non sulla somma punti in linea, può coinvolgere l'apertore nella decisione dichiarando 3 a colore (con 6 carte) o 2NT.

OVEST:	EST:	O	E	
♠ AQ74	♠ J2	1NT	3♥	Il 3♥ dice "giochiamo a Cuori di sicuro: se hai il massimo rialza a Manche, altrimenti passa". Notate che la certezza che un colore sia un valido atout per la manche si ha solo quando si possiedono 6+ carte.
♥ 62	♥ AJ8743	P		
♦ KQJ4	♦ 652			
♣ KJ3	♣ Q7			

L'apertura di 1NT è certamente minima quando si hanno 15 punti, e massima quando i punti sono 17: ma con 16? Occorre valutare a seconda del contratto proposto dal compagno. Nel gioco a Senza una buona quinta o la presenza di carte intermedie (10 e 9) rendono la mano massima. Nel gioco a colore gli Assi e il fit sono invece gli elementi da considerare.

¹ Si dice **chiave forzante** quella dichiarazione, o quell'insieme di dichiarazioni, che a fronte di una specifica apertura, vengono usate dal rispondente per indagare.

² L'apertore ne garantisce due: non proponete mai un colore di sole 4 carte, perché l'avversario potrebbe averne più di voi. Cinque è un minimo ragionevole: nell'ipotesi peggiore giocherete con 7 atout.

La convenzione³ 2♣ “Stayman”: il Rispondente interroga

Per usarla bisogna avere almeno 8 punti e interesse a giocare almeno un colore maggiore: se tale interesse non c'è, infatti, si può concludere a Senza Atout direttamente. Su 2♣ l'Apertore descriverà la propria situazione nei colori maggiori in questo modo:

1NT	2♣	
2♦	=	NON HO 4 CARTE DI CUORI , NÉ 4 CARTE DI PICCHE
2♥	=	HO 4 CARTE DI CUORI , NON HO 4 CARTE DI PICCHE
2♠	=	HO 4 CARTE DI PICCHE , NON HO 4 CARTE DI CUORI
2NT	=	HO 4 CARTE SIA A CUORI SIA A PICCHE

OVEST:	EST:	O	E	Est ha 11, sa di dover dichiarare una manche, ma non sa quale. Con il 2♣ ha chiesto descrizione all'Apertore, ha trovato fit e ha deciso la giusta manche. Se Ovest avesse risposto 2♦ (nessuna quarta maggiore) Est avrebbe concluso a 3NT.
♠ A5	♠ KJ76	1NT	2♣	
♥ KQ76	♥ A842	2♥	4♥	
♦ A84	♦ 65	P		
♣ QJ52	♣ K83			

OVEST:	EST:	O	E	Est non dichiara né 4♥ né 3NT: prima indaga. Scopre che Ovest non ha quarte maggiori. Il 2♥ dichiarato adesso (ben diverso che se detto immediatamente) dice: “vorrei comunque giocare manche, e ho 5 cuori: hai fit?” Ovest, avendo 3 carte,
♠ AJ5	♠ Q62	1NT	2♣	
♥ K76	♥ AQ842	2♦	2♥	
♦ AJ	♦ K65	3♥	4♥	
♣ K8752	♣ 63	P		

rialza a 3♥. Se ne avesse avute 2 avrebbe detto 2NT. Passo, mai:

- un colore detto direttamente su 1NT mostra mano debole e volontà di fermarsi al parziale;
- un colore proposto dopo la Stayman è forzante almeno fino a manche

L'apertura di 2NT

Mostra una bilanciata di 21-23 Punti, quindi il Rispondente deve pensare alla Manche quando possiede almeno 4-5 punti: è vero che sono pochi, ma quello che conta è la **somma punti**, non le proprie ristrettezze personali. La Stayman sale di un gradino:

2NT	3♣	
3♦	=	NON HO 4 CARTE DI CUORI , NÉ 4 CARTE DI PICCHE
3♥	=	HO 4 CARTE DI CUORI , NON HO 4 CARTE DI PICCHE
3♠	=	HO 4 CARTE DI PICCHE , NON HO 4 CARTE DI CUORI
3NT	=	HO 4 CARTE SIA A CUORI SIA A PICCHE

Per il resto rimane valido che ogni Manche è conclusiva. Cambia invece il significato di un colore mostrato a livello 3: è sempre almeno quinto, ma è forzante. A fronte delle risposte **3♦**, **3♥**, **3♠** l'Apertore rialza il colore del Rispondente se ha fit, e dichiara 3NT se ha il doubleton. Morale: il solo modo di giocare un parziale è passare su 2NT.

La bilanciata di 24 e oltre

Con 24 e più (senza limiti) si apre di 2♣ e poi si dichiara 2NT: subentrano gli stessi meccanismi dell'apertura 2NT con l'unica differenza che il rispondente non può passare fino al raggiungimento di una manche.

³ Convenzione (sinonimi: licita artificiale): dichiarazione il cui significato (per la grammatica del sistema) non ha attinenza con la denominazione (seme o Senza) detta.