

Lezione 6

LE APERTURE OLTRE IL LIVELLO 1

Le aperture a livello due: 2♦, 2♥, 2♠

Mostrano mani sbilanciate (il colore di apertura è almeno quinto, preferibilmente sesto) *troppo forti per essere aperte a livello uno*:

- punti onori 20/21 +, oppure anche

- 16-20, con una mano che presenta 8 ½ - 9 vincenti probabili.

♠AQ1093 ♥AK ♦K7 ♣AQ95	2♠ : 22 punti
♠94 ♥KQJ1097♦ - ♣ AKQJ10	2♥ : 16 punti, e 10 vincenti (5♥ + 5♣)
♠7 ♥AK5 ♦AKQ10975 ♣Q5	2♦ : 18 punti, e 9 vincenti

Chi apre di 2 a colore chiede di poter ridichiarare, quindi il compagno non dovrà MAI passare, neanche se ha tredici cartine:

LE APERTURE DI 2♦, 2♥, 2♠ SONO FORZANTI FINO A “TRE NEL COLORE INIZIALE”.
NESSUNO DEI DUE POTRÀ ABBANDONARE LA LICITA AL DI SOTTO DI TALE LIVELLO.

Le risposte

- a) un colore nuovo, che rimanga a livello 2, richiede zero o + punti, 4 o più carte;
- b) tutte le dichiarazioni a livello 3 sono forzanti di manche e mostrano 5 + carte. E' forzante di manche (e mostra visuale di slam) anche il rialzo a 3 nel colore di apertura.
- c) l'appoggio immediato a manche mostra forza appena sufficiente per sperare di mantenere il contratto (*“spero di portare UNA presa”*).

Ad esempio, su apertura 2♥ si risponde:

♠ 7642 ♥ 92 ♦ 8742 ♣ 762	♠ AQ983 ♥ K2 ♦ K9 ♣ Q765	♠ 52 ♥ 94 ♦ J82 ♣ AQJ832	♠ 952 ♥ J954 ♦ 6 ♣ 97643	♠ A82 ♥ J972 ♦ 75 ♣ K953
2♠	2♠	3♣	4♥	3♥

- d) 2NT è una risposta di attesa, ambigua come forza, che semplicemente nega di poter fornire una delle risposte sopra elencate. Nega quarte dichiarabili a livello due, nega quinte in mano forzante a manche. Il 2NT seguito dal riporto nel colore di apertura mostra la più debole e disperata delle mani.

Ad esempio, su apertura 2♠ si risponde:

♠ 76 ♥ 962 ♦ 87 ♣ J86542	♠ J3 ♥ KQ72 ♦ Q974 ♣ K65	♠ 752 ♥ 94 ♦ 9742 ♣ 8532
2NT	2NT	2NT (poi 3♠)

Note per l'Apertore

Le aperture di 2 a colore sono le uniche che sanciscono che il Capitanato spetti all'Apertore, e non al Rispondente. E' importante farne buon uso, e ricordarsi che esiste un "livello di Guardia" ben preciso, che è "3 nel colore di apertura".

Bisogna quindi fare attenzione, sulle risposte che *non* garantiscono una manche (2NT e i colori nuovi a livello 2), per evitare malintesi spiacevoli:

OVEST		EST	O	E
♠ AJ	N + S	♠ 8762	2♥	2♠
♥ AKQJ87		♥ 94	3♥	P
♦ KQJ		♦ 6542		
♣ A5		♣ 973		

Dieci prese dopo, è ovvio che qualcosa non ha funzionato. La colpa è di Ovest: fa 10 prese da solo, con 3♥ ha pensato di dire "non ho altri colori", mentre il messaggio del 3♥ è più esteso:

"io arrivo a 9 prese, se tu non me ne porti almeno una fermiamoci".

Est non ha colpe: il 3♥, livello di guardia, gli concede di passare, e ragionevolmente lo fa. Ovest, al secondo giro, avrebbe fatto bene a dire 4♥, invece di stazionare sul Livello di Guardia!

L'apertura di 2♣

L'apertura di 2♣ è anomala in quanto inizialmente ambigua: in pratica essa è un contenitore in cui alloggiano due tipi di mano, la *bilanciata* forte (23 e oltre) e la mano *a base fiori*. L'ambiguità verrà risolta al giro successivo (che ci sarà di sicuro, perché il Passo non è consentito), in quanto l'Apertore dirà:

- 2NT, con la mano bilanciata
- un nuovo colore (o ancora le fiori) con la bicolore fiori - x , o la monocolori di fiori:

NORD	SUD	NORD	SUD	Quindi il possesso reale delle fiori come palo lungo di base viene confermato nel momento in cui l'Apertore non replica a senz'atout;
2♣	2♦	2♣	2♦	
2NT		2♠		

nella prima sequenza l'Apertore ha la bilanciata:

♠AQJ3 ♥AK ♦KJ107 ♣AQ

nella seconda sequenza ha 4♠ e 5 o più ♣, e gli stessi requisiti di forza delle altre aperture di 2:

♠KQJ3 ♥-- ♦AK7 ♣AK10954

Le risposte

Sull'apertura di 2♣ il rispondente ha meno libertà, rispetto alle altre aperture di 2 a colore; le risposte infatti sono subordinate alla convenienza di non ostacolare l'Apertore nel chiarire la sua mano. Quindi, qualche modifica è d'obbligo:

a) 2♥, 2♠, 3♣, 3♦ **richiedono 5 o più carte** (contenenti almeno un onore se restano nel livello 2, almeno 2 onori se a livello 3) e sono **forzanti di manche** (almeno 5 punti).

b) 2♦ è una "risposta d'attesa": è convenzionale, non dice nulla e non promette le quadri, semplicemente il rispondente la usa quando preferisce lasciar descrivere l'Apertore anziché mettere in pista un proprio colore.

Ad esempio, su apertura 2♣ si risponde:

♠ KJ953 ♥ 73 ♦ Q952 ♣ 54	♠ A3 ♥ 82 ♦ KQ9543 ♣ 765	♠ J842 ♥ 95 ♦ 76 ♣ Q8542	♠ QJ2 ♥ KQ73 ♦ 98 ♣ K954
2♠	3♦	2♦	2♦

Se l'Apertore, a seguire, mostra la bilanciata dichiarando 2NT, la licita si sviluppa come se avesse aperto di 2NT: il 3♣ è interrogativa. E il passo non è previsto, in quanto questa bilanciata non ha limiti superiori.

Prospettive di Slam? La Richiesta di Assi a 4NT

Per poter giocare un Piccolo Slam è necessario che l'avversario non sia in grado di incassare due assi, e per giocare il Grande è necessario che non ne possa incassare neanche uno. Quando ci sono buone prospettive di Slam, si può usare la dichiarazione convenzionale di 4NT per appurare quanti assi ci sono in linea.

AD ATOUT TROVATO, LA DICHIARAZIONE DI 4NT (ROMAN KEY CARD BLACKWOOD)

CHIEDE AL COMPAGNO IL NUMERO DI ASSI CHE POSSIEDE.

Poiché il **Re di atout** (e solo quello!!!) è una carta importantissima, esso viene accomunato agli assi, pertanto in uno slam ad atout gli Assi sono CINQUE:

A♣, A♦, A♥, A♠, K di atout.

L'interrogato risponde secondo questa scaletta:

- 5♣ = ZERO assi, oppure TRE
- 5♦ = UN asso, oppure QUATTRO
- 5♥ = DUE assi, senza la Dama di atout
- 5♠ = DUE assi, più la Dama di atout

Nota 1. L'ambiguità tra 0 e 3 o tra 1 e 4 è facilmente risolvibile da parte di chi interroga, in base alle proprie carte e alla licita (ci sono 12 punti di differenza!)

Nota 2. E' assolutamente importante che entrambi sappiano in che atout si gioca, altrimenti l'interrogato non saprebbe quale Re contare insieme agli assi che ha!!

Nota 3. il 4NT è richiesta d'assi solo se esiste un atout concordato esplicitamente, o se è la stessa richiesta d'assi che implicitamente lo fissa, in quanto unico atout verosimilmente possibile. Se l'interrogato ha detto due colori, si intende implicitamente fissato il secondo:

N	S	N	S	
1♥	2♣	1♦	1♥	L'atout è certamente cuori nel primo esempio, e picche nel secondo.
3♥	4NT	1♠	4NT	

Nota 4. La richiesta d'assi è prerogativa del Capitano, o comunque di chi non si sia mai "limitato" in precedenza (a volte sono entrambi illimitati!). Esempi:

OVEST		EST	O	E	
♠ AK832	N + S	♠ Q5	1♠	2♦	Ovest (non serve <i>saltare</i> per dare la forza, su risposta FM) dichiara "solo" 2♥. Quando però trova fit (il 4♥, limite, lo rende Capitano) chiede gli assi, scopre che Est ne ha DUE
♥ AJ95		♥ K632	2♥	4♥	
♦ Q8		♦ AKJ72	4NT	5♥	
♣ A5		♣ 96	6♥	P	

(quindi: il K♥ e l'A♦) ma non ha la Q♥, per cui si accontenta del piccolo Slam.

OVEST		EST	O	E	
♠ K65	N + S	♠ AQJ5	1♦	1♥	Est, entusiasta del fit, conta almeno 30 punti in linea e tenta di giocare lo Slam; la richiesta di assi però è deludente: certamente 1, in quanto 4 è impossibile (ne ha 2 lui stesso).
♥ AJ94		♥ KQ632	2♥	4NT	
♦ KQ98		♦ 2	5♦	5♥	
♣ 82		♣ KQJ			

Quindi si ferma a 5♥, nonostante la forza in linea: sa che la difesa può incassare due assi.

La richiesta di Re

Se la richiesta d'assi ha fatto appurare che sulla linea ci sono tutti e cinque, e solo in quel caso, è possibile proseguire chiedendo i Re con la dichiarazione di 5NT. Le risposte sono a gradino semplice:

5♣ = nessuno, 5♦ = 1, 5♥ = 2, 5♠ = 3 (il K di atout, se già dato, non va contato):

OVEST ♠ A5 ♥ K10964 ♦ K98 ♣ K82	<table border="1" style="border-collapse: collapse; width: 40px; height: 80px;"> <tr><td style="text-align: center;">N</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">+</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">S</td></tr> <tr><td style="text-align: center;"> </td></tr> </table>	N	+	S		EST ♠ KQ5 ♥ AQ2 ♦ A7 ♣ AQJ109	<table border="1" style="border-collapse: collapse; width: 60px; height: 60px;"> <tr> <th style="padding: 2px;">O</th> <th style="padding: 2px;">E</th> </tr> <tr> <td style="padding: 2px;">1♥</td> <td style="padding: 2px;">2♣</td> </tr> <tr> <td style="padding: 2px;">2NT</td> <td style="padding: 2px;">3♥</td> </tr> <tr> <td style="padding: 2px;">4♥</td> <td style="padding: 2px;">4NT</td> </tr> <tr> <td style="padding: 2px;">5♥</td> <td style="padding: 2px;">5NT</td> </tr> <tr> <td style="padding: 2px;">6♥</td> <td style="padding: 2px;">7NT</td> </tr> </table>	O	E	1♥	2♣	2NT	3♥	4♥	4NT	5♥	5NT	6♥	7NT	Dopo il 4NT Est conosce l'Asso di picche e il K di cuori; dopo il 5NT scopre che Ovest ha anche i due Re minori; conta a priori 13 prese e conclude al grande slam a Senz'atout.
N																				
+																				
S																				
O	E																			
1♥	2♣																			
2NT	3♥																			
4♥	4NT																			
5♥	5NT																			
6♥	7NT																			

Ancora qualcosa a proposito dei barrage

Poiché ogni scelta finale (difendere, contrare l'avversario ecc) spetta unicamente al compagno dell'Apertore, scegliete subito il giusto livello per aprire - di 3, o di 4- così non avrete la tentazione di rialzarvi il barrage al giro successivo (un vero ammutinamento). Non è esatto dire che chi fa barrage non parla più; di certo non di sua iniziativa, ma può essere che sia proprio il compagno a chiedere, con un cambio di colore, di dichiarare ancora.

Comportamento del Rispondente

Se il Rispondente ha un po' di fit e un po' di punti, prima di rialzare un'apertura di barrage si deve ricordare che *buona parte del materiale che porta in dote già serve all'Apertore per mantenere il contratto che ha dichiarato*. Quindi, ad esempio, sull'apertura 3♠ rialzate a 4♠ se pensate di portare 4 prese:

- ♠Qxx ♥xx ♦AKxx ♣Axxx : 4♠
- ♠Qxx ♥Qxxx ♦KQxx ♣Kx : passo. Forse faremo 3♠, forse no.

Un colore nuovo è forte e forzante, e non una proposta di un parziale diverso:

NORD	SUD	Carte di Sud:
3♣	?	

- ♠A7 ♥AQJ974 ♦KQ6 ♣54 : 3♥, naturale, almeno quinto, forzante.
- ♠542 ♥KQ9652 ♦K54 ♣2 : Passo. E' possibile che 3♥ sia un parziale migliore, ma cercarlo è un lusso che non ci si può concedere: l'Apertore, obbligato, dichiarerà ancora e la situazione peggiorerà sicuramente.

Un barrage speciale: l'apertura di 3NT (Gambling)

L'apertura di 3NT mostra un colore minore settimo e "chiuso" (= tassativamente capeggiato da AKQJ), e nessuna altra carta alta a lato (al massimo una Dama)

- ♠x ♥Qx ♦AKQJxxx ♣xxx : 3NT
- ♠xx ♥xx ♦xx ♣AKQJxxx : 3NT

Il compagno, che non farà fatica a immaginare quale sia il colore, dirà Passo solo se, avendo i fermi in tutti i colori (e mai un vuoto nel minore) ritiene che 3NT sia un contratto fattibile. Altrimenti, dirà sempre (comunque) 4♣ che ha questo significato: "passa se il tuo colore è fiori, altrimenti correggi a 4♦". Ad esempio, su 3NT:

- ♠Axxx ♥QJxx ♦Axx ♣xx : passo (faremo 7 fiori + 2 assi)
- ♠Jx ♥Qxxx ♦xx ♣Kxxxx : 4♣ (anche se sappiamo che ha le quadri!)
- ♠Axxxx ♥AKQx ♦Axxx ♣-- : ? ...6♣; è un buon contratto (ricordate: il morto scenderà con ♣AKQJxxx), in cui farete 12 prese di battuta: 7 fiori + le vostre 5 prese. Se vi venisse la malaugurata idea di dire dei senza, sappiate che farete solo le vostre 5 prese, perché al morto non ci andrete MAI!