

## Lezione 11

# 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. Ci sono tre tipi di intervento:

### 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

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.

QUANDO SI È NELLA FASCIA 12-16:

IL CONTRO SU 1♣ O 1♦ GARANTISCE 4 CUORI E 4 PICCHE (O 4+3, MAI 4+2)

IL CONTRO SU 1♥ GARANTISCE 4 PICCHE

IL CONTRO SU 1♠ GARANTISCE 4 CUORI

Il compagno sarà portato a scegliere il maggiore implicitamente promesso, se vi possiede 4 carte. Ma se non le ha, sceglierà un colore minore: pertanto quando si interviene con il Contro si deve poter tollerare anche la scelta di un colore minore (almeno 3 carte, eccezionalmente due, mai una o zero!)

Esempi. Sud ha aperto 1♣, tocca a Ovest con:

♠ KJ98 ♥ AQ74 ♦ K87 ♣ 82

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

♠ 9854 ♥ K4 ♦ A765 ♣ AJ3

Passo; i punti basterebbero sì per intervenire, ma mancano le Cuori. Il compagno, a cui si sta chiedendo di scegliere un colore (con l'implicita promessa di portargli fit) si sentirebbe tradito.

Quando il Contro viene dato dal quarto di mano, dopo che gli avversari hanno detto due colori, la forza onori promessa è sempre 12+. e devono esserci 4 carte in entrambi i colori che rimangono (quelli su cui si orienterà il compagno):

Sud ha aperto 1♦, passo di Ovest, Nord ha detto 1♠ e Est ha:

♠ 54 ♥ KQ86 ♦ A95 ♣ KQ54

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: (1♦ - Dbl – passo- ???)

♠ 54 ♥ J986 ♦ 952 ♣ Q532

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 ♥ A76 ♦ 95 ♣ K64

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 ♥ Q86 ♦ AJ10 ♣ K954

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

♠ KQ984 ♥ Q86 ♦ 62 ♣ Q54

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.

## L'intervento di 1NT

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

Esempi. Sud ha aperto 1♥, Ovest ha:

♠ AJ5 ♥ KJ7 ♦ AJ1053 ♣ K8 → 1NT

♠ AK5 ♥ 98 ♦ AK73 ♣ QJ97 → Dbl

## 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 se:

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

UN INTERVENTO A COLORE È GIUSTIFICATO O DA UN OTTIMO COLORE O DA TANTI PUNTI:  
EVITATELO SE NON AVETE NÉ UNA COSA NÉ L'ALTRA

## Un colore uno su uno

SUD	OVEST	NORD	EST	SUD	OVEST	NORD	EST
1♦	1♠	...	...	1♣	P	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<sup>a</sup> e in 4<sup>a</sup> posizione.

Esempi (Apertura avversaria di 1♦, intervento in 2<sup>a</sup> posizione):

♠ 82		♠ K3		♠ K74		♠ AKQ103	
♥ AKJ1042		♥ Q7542		♥ AQJ63		♥ 74	
♦ 86		♦ 985		♦ 9		♦ K3	
♣ 983		♣ QJ6		♣ KQ72		♣ QJ54	
	1♥		passo		1♥		1♠

## Un colore due su uno

SUD	OVEST	NORD	EST	SUD	OVEST	NORD	EST
1♦	2♣	...	...	1♣	P	1♠	2♥

Punti: **10-16**

Carte: **6 con almeno 1 Onore  
5 (solo se ♥, con almeno 1 Onore e 13+ punti)**

L'intervento a colore 2 su 1 normalmente è almeno sesto, si fa eccezione per le Cuori (nel caso di apertura 1 Picche e intervento di 2 Cuori) data la loro nobiltà.

I requisiti sono uguali sia in seconda che in quarta posizione.

Esempi (Apertura avversaria di 1♠, intervento in 2<sup>a</sup> posizione):

♠ 54		♠ 6		♠ K8		♠ K98	
♥ 98		♥ J6		♥ AJ1063		♥ 87	
♦ KQJ862		♦ AJ9853		♦ AQ76		♦ KQ4	
♣ A76		♣ KQJ7		♣ 94		♣ 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'Apertore, per cui possiamo dire che ogni intervento risulterà avere influenza nel controgioco. Se fate un intervento, e poi tocca a voi attaccare, potete anche scegliere di attaccare in un altro colore, ma sappiate che il vostro compagno si farà invece guidare dalla vostra informazione. Da questo scaturisce un altro consiglio:

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