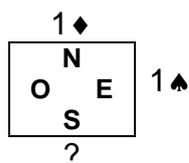


Capitolo 12

SVILUPPI DOPO L'INTERVENTO AVVERSARIO

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 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”.

UNA DICHIARAZIONE FORNITA LIBERAMENTE,
IN ASSENZA DI OBBLIGHI, MOSTRA SEMPRE UNA MANO
CHE È CONTENTA DI DICHIARARE (= REQUISITI NON MINIMI)

L' intervento modifica le risposte

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

- a) non è più “necessario” parlare con 4-5 punti, quindi con mani nulle si passa
- b) i “senza” non sono più una risposta d'obbligo, ma proposta di contratto. E promettono il fermo nel colore avversario.
- c) qualunque colore nuovo è almeno quinto
- d) 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.

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
- 1 NT: 7/10, contenti di giocarlo (fermi nei colori impliciti del contrante)

- passo: tutte le mani non adatte a nessuna delle scelte sopra. A prescindere dalla situazione di fit nel colore dell'Apertore.

Esempi: (1♥ - contro - ??)

♠ AJxx ♥ Kx ♦ Qxx ♣ Qxxx

Surcontro;

♠ Kx ♥ Jx ♦ AQx ♣ KQJ10xx

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

1NT: "non ho fit, e penso di mantenere il contratto di 1NT"

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:

DOPO INTERVENTO AVVERSARIO A COLORE VALE CHE:

-UN COLORE NUOVO È FORZANTE, E ALMENO QUINTO

-CONTRO CERCA I FIT 4-4 E CHIEDE ALL'APERTORE DI DICHIARARE

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

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 (12+) dell'intervento.

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 (Apertura di 1♦, intervento in 2^a posizione di 1♠):

♠ xx ♥ AQxxx ♦ Qx ♣ KJxx

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

♠ xx ♥ AQxx ♦ Qxx ♣ KJxx

Contro: i punti per dire un colore a livello 2 ci sono, ma è la lunghezza che manca. Invece di dire un colore chiediamo all'Apertore di mostrare altre quarte, se ne ha.

♠ xx ♥ AQxx ♦ Q10xx ♣ Qxx

Contro: il fit nel minore lo abbiamo, ma prima di appoggiarlo proviamo a cercare contratti migliori. Se l'Apertore non mostrerà le Cuori e se non potrà dire 1NT, ci rassegheremo a giocare a Quadri.

♠ xxx ♥ Kxx ♦ AQxx ♣ KJx

Contro: la mano non è perfetta dal punto di vista distribuzionale (le Fiori ci sono, le Cuori sono soltanto tre) ma i punti abbondanti compensano questa carenza.

Le alternative al Contro sono:

- Un colore nuovo. E' forzante, almeno quinto; promette almeno 7/8 punti se a livello 1, almeno 11 se a livello 2.

Esempi (Apertura di 1♦, intervento in 2^a posizione di 1♥):

♠ AQ73	♠ KQ763	♠ AKJ63	♠ K763
♥ 87	♥ 87	♥ 87	♥ 87
♦ Q4	♦ Q43	♦ A43	♦ 43
♣ AQ764	♣ J76	♣ Q76	♣ AQ764
2♣	1♠	1♠	contro

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

SUD	OVEST	NORD	EST
1♦	1♠	Dbl	P
2♥

Sud, che ha dichiarato per obbligo, può avere:

♠ xx ♥ AJxx ♦ KQxx ♣ Kxx

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":

SUD	OVEST	NORD	EST	
1♦	P	1♥	1♠	Nord (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".
?	

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 monocoloro o una bicoloro 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:

SUD	OVEST	NORD	EST
1♦	P	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 ridichiarato 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 1NT, ma questa è una mano normale, anche se ha il fermo a Picche.

♠ AQx ♥ Kxx ♦ AKxx ♣ Kxx

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

SUD	OVEST	NORD	EST
1♣	P	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.

Etica e regole

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. Anche se vorreste ucciderlo.
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 sistemarle 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 E' 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 in 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.

INDICE

0	Premessa. Il bridge: un gioco di prese	1
Lez.1	Vincenti e affrancabili	6
Lez 2	Il punto di vista dei difensori	8
Lez 3	Affrancamenti di lunga e posizione	11
Lez 4	Piano di gioco a senz'atout	14
Lez 5	Il gioco ad atout	17
Lez 6	Piano di gioco ad atout	20
Lez 7	La dichiarazione di apertura	22
Lez 8	Le aperture di 1NT e 2NT	25
Lez 9	Aperture di 1 a colore. Le risposte	28
Lez 10	L'Apertore descrive	32
Lez 11	L'intervento	35
Lez 12	Sviluppi dopo l'intervento avversario	38
	Etica e Regole	42