

Corso ♦ Lez. 04 – IL CAPITANATO E LA REPLICA DELL'APERTORE

Board 1	♠ A10654			
Dich. Nord	♥ AQ1052			
	♦ 9			
	♣ A6			
♠ J9	N	♠ Q873		
♥ 984	O	♥ 63		
♦ Q10764	E	♦ K1053		
♣ KJ3	S	♣ 842		
Contratto:	♠ K2	Attacco:		
4♥ (N)	♥ KJ7	3♥/3♦		
	♦ AJ2			
	♣ Q10975			

S	O	N	E
		1♠	P
2♣	P	2♥	P
2NT	P	3♥	P
4♥	P	P	P

Dopo il 2♣ Sud, invece di chiudere la bocca a Nord con 3NT, temporeggia con 2NT (forzante!) per avere ancora informazioni; Nord si può sfogare raccontando di avere 5 carte anche nel secondo colore e la coppia trova la miglior manche.

L'attacco non è evidente, non picche e non fiori, quindi a scelta tra ♥ e ♦.

Il Gioco. La via più semplice per Nord è cercare di affrancare la sua mano, tagliando al morto 1 o 2 picche. Poiché per evitare surtagli servono le atout alte di Sud, vince in mano l'attacco in atout e apre i tagli a picche usando J♥ e K♥, rientrando in mano con l'Asso di ♣. Realizzerà 12 prese, perdendo solo il K♣.

➔ DOPO LE RISPOSTE 2 SU 1 QUALSIASI DICHIARAZIONE SOTTO MANCHE È FORZANTE E PUÒ ESSERE UTILIZZATA PER AVERE UN QUADRO PIÙ CHIARO DELLA MANO DELL'APERTORE

Board 3	♠ 93			
Dich. Sud	♥ Q64			
	♦ AK8632			
	♣ KQ			
♠ 65	N	♠ 1072		
♥ A972	O	♥ K108		
♦ Q4	E	♦ J105		
♣ J10954	S	♣ 8732		
Contratto:	♠ AKQJ84	Attacco:		
4♠ (S)	♥ J53	J♣		
	♦ 97			
	♣ A6			

S	O	N	E
1♠	P	2♦	P
3♠	P	4♠	P
P	P		

Un salto a colore, dopo risposta che promette manche, non serve per mostrare forza in più: per quella ci sarà tempo. Serve, invece, per mostrare una qualità eccezionale del colore (6+ carte capeggiate da almeno 4 delle 5 più alte).

Il Gioco. Il contratto è salvo, ci sono 10 prese. Ma visto che l'attacco a ♥ non c'è stato, è possibile provare ad affrancare al taglio le quadri, per fare prese in più; per incassarle servirà un ingresso, quindi l'attacco va preso assolutamente con l'A♠! Poi si battono le atout, si taglia una quadri e si torna al morto con il K♣ per incassare: 13 prese.

➔ IL SALTO NEL COLORE DI APERTURA HA SIGNIFICATI DIVERSI: MOSTRA FORZA GENERICA SE LA RISPOSTA È A LIV. 1, O MOSTRA UN COLORE CHIUSO (O SEMICHIUSO) SE LA RISPOSTA È 2 SU 1.

Board 2	♠ 42			
Dich. Est	♥ A9753			
	♦ 10842			
	♣ 109			
♠ A10763	N	♠ Q8		
♥ KQ10	O	♥ 8		
♦ K6	E	♦ QJ75		
♣ Q86	S	♣ AKJ742		
Contratto:	♠ KJ95	Attacco:		
3NT (O)	♥ J642	3♥		
	♦ A93			
	♣ 53			

S	O	N	E
			1♣
P	1♠	P	2♣
P	2♦	P	3♦
P	3NT	-	-

Può sembrare strano che Ovest dica un colore che non ha, Est lo appoggi, e il contratto finisce a 3NT: ma tutto è invece molto logico se lo si guarda dal punto di vista del Capitanato. Ovest, con dichiarazioni sempre forzanti, ha conservato il

comando quindi sarà lui a decidere e Est a descriversi. Il 2♦ è un cambio di colore che ha la sola funzione di allungare le picche in modo forzante; non corre nessun rischio, nel senso che non può certo succedere che il Subordinato, su 2♦, parta in quarta con dichiarazioni inconsulte, tipo 5 quadri; il suo compito è descrivere, non decidere. Potrà semplicemente dire 3♦ ("ti informo che ho 4 carte, e non ho 3 picche") e niente più.

Il Gioco. Nessun problema: 6♣, 2♦, 2♥ e 1♠ danno 3NT + 2.

➔ LA DICHIARAZIONE NON È AFFATTO UN DIALOGO: UNO FA DOMANDE, L'ALTRO DÀ RISPOSTE.

Board 4	♠ J10			
Dich. Ovest	♥ A982			
	♦ J972			
	♣ J102			
♠ 87	N	♠ AK543		
♥ KJ74	O	♥ Q103		
♦ A1064	E	♦ K5		
♣ A53	S	♣ Q96		
Contratto:	♠ Q962	Attacco:		
3NT(O)	♥ 65	J♣		
	♦ Q83			
	♣ K874			

S	O	N	E
	1♦	P	1♠
P	1NT	P	2♣
P	2♥	P	3NT

Est usa un cambio di colore per sentire se nella bilanciata di Ovest ci sono almeno 3♣; il 2♥ (che a questo punto non è di certo Rever) descrive perfettamente la 2443.

Est, che è ancora Capitano, decide per la manche più ragionevole.

Il Gioco. Nord attacca nell'unico colore "non dichiarato" (2♣ è la sola licita artificiale fatta al tavolo). La carta che salva questo 3NT è... il 9♣: Ovest copre con la Q e cattura il K di Sud, cede l'A♥, e realizza la 9ª presa con l'expasse verso il 9♣, sapendo che il 10 è in Nord.

➔ SUL CAMBIO DI COLORE FORZANTE IL FIT TERZO NEL NOBILE DI RISPOSTA HA LA PRECEDENZA ASSOLUTA; SE NON VIENE DATO, NON C'È.

Board 5
Dich. Nord

♠	108		
♥	94		
♦	A9753		
♣	KQJ10		
♠	K6		♠ AQ73
♥	AQ8		♥ KJ1076
♦	KJ64		♦ -
♣	A954		♣ 8763
	♠ J9542		
	♥ 532		
	♦ Q1082		
	♣ 2		

Contratto: 4♥ (E) Attacco: 2♣

S	O	N	E
		P	P
P	1NT	P	2♣
P	2♦	P	2♥
P	3♥	P	4♥

Est interroga, poi dichiara le cuori in cerca del possibile fit terzo. Il Capitanato gli appartiene, pertanto Ovest si deve limitare, su 2♥, a dire semplicemente se ha 3 carte di fit (3♥) oppure no (2NT). Non sta a lui decidere il contratto.

Il Gioco. Est conta 9 prese: 5♥, 3♠ e 1♣. Purtroppo i valori a quadri sono inutili. La 10^a presa è facile da trovare, tagliando una picche al morto; sarebbe sciocco fare economie (ha tutte atout alte) quindi il taglio va fatto con un onore e non con l'8. Alla difesa spetteranno solo le 3 fiori di Nord.

→ CHI APRE DI 1NT NON PRENDE MAI LA DECISIONE FINALE, A MENO CHE IL COMPAGNO NON ESPRIMA UN INVITO (A SENZA, O A COLORE). IN TAL CASO POTRÀ ESERCITARE UNA VALUTAZIONE E DECIDERE TRA IL PASSO E IL RIALZO.

Board 7
Dich. Sud

♠	762		
♥	32		
♦	A65		
♣	AJ1096		
♠	AJ9		♠ Q1054
♥	984		♥ J10
♦	QJ107		♦ 983
♣	Q54		♣ 8732
	♠ K83		
	♥ AKQ765		
	♦ K42		
	♣ K		

Contratto: 4♥ (S) Attacco: Q♦

S	O	N	E
1♥	P	1NT	P
3♥	P	4♥	P
P	P	P	

La risposta limite di 1NT sposta il Capitanato in mano all'apertore; con 3♥ Sud descrive una monocolore di 6+ carte (non necessariamente chiuse: questo salto è necessario per dare la forza) di 15-17, e Nord con due assi rialza. Il Gioco. Ci sono 10 prese, ma Sud ha una soluzione al

100% per trovare l'11^a: vince in mano l'attacco, batte i 3 giri di atout, supera il K♣ con l'Asso e gioca il J♣, intenzionato a scartare se da Est non compare la Q. Ovest incasserà questa presa (e l'A♠: adesso o mai più) ma il K♦ consentirà a Sud di tornare al morto per incassare 10♣, 9♣ e 6♣.

→ UN SALTO NEL COLORE DI APERTURA MOSTRA LA CHIUSA SE LA RISPOSTA È 2 SU 1, MOSTRA FORZA GENERICA SE LA RISPOSTA È A LIVELLO 1

Board 6
Dich. Est

♠	QJ8653		
♥	K109		
♦	9		
♣	AJ8		
♠	7		♠ 109
♥	J8765		♥ AQ42
♦	J743		♦ 86
♣	K62		♣ Q10543
	♠ AK42		
	♥ 3		
	♦ AKQ1052		
	♣ 97		

Contratto: 6♠ (N) Attacco: 3♣

S	O	N	E
			P
1♦	P	1♠	P
4♣	P	6♠	P
P	P		

L'appoggio a manche dice: "anche a fronte del tuo minimo (5p.)- penso tu possa mantenere il contratto di 4♠". Nord deve immaginare una mano di 20 punti, o equivalente in distribuzione; sa di giocare con 10 atout e nei colori di probabile attacco

ha un asso e un Re. Tanti motivi per sparare 6♠...

Il Gioco. Le ♦ sono una miniera d'oro da sfruttare: battuti due giri di atout (lasciando almeno una ♠ alta al morto) Nord incassa le teste di quadri scartando fiori, taglia una quadri affrancandone altre due e torna al morto in atout per incassarle: 12 prese.

→ QUANDO CAPITA UNA MANO IN CUI IL CONTO DELLE PRESE FATTIBILI È FACILE E VERITIERO, NON LA SI DEVE MORTIFICARE MISURANDOLA CON IL "METRO" DEI PUNTI ONORI

NOTA: Sud deve accorgersi di poter avere 10 prese anche a fronte di ♠Qxxx...e basta!

Board 8
Dich. Ovest

♠	Q10		
♥	K862		
♦	10943		
♣	A83		
♠	KJ42		♠ 853
♥	Q94		♥ AJ103
♦	A876		♦ KQ5
♣	Q4		♣ J96
	♠ A976		
	♥ 75		
	♦ J2		
	♣ K10752		

Contratto: 2NT (E) Attacco: 2♣

S	O	N	E
		1♦	P
		1♥	P
		1♠	P
		2NT	
P	P	P	

Con 2NT Est mostra 11 e Ovest, passato in comando, decide di passare avendo il minimo. Sull'attacco si deve assolutamente giocare il 4♣ (altrimenti NS sfilano le prime 6) e accorgersi dalla carta di ritorno (Nord, rimasto con 2 carte, deve giocare l'8) che il colore è diviso 5-3.

Il Gioco. La sola possibilità di mantenere il contratto è che riesca l'impasse a cuori, e c'è un solo ingresso, a quadri. Est incassa KQ♦ e poi l'A♦, vedendo che non sono divise. Ora bisogna gestire le carte di cuori in modo da poter ripetere l'impasse più volte: occorre iniziare con il 9 (e star sotto con il 3), poi la Q e infine il 7; Est manterrà l'impegno con 4♥, 3♦ e 1♣.

→ 2NT, IN QUALUNQUE SITUAZIONE VENGA DICHIARATO, MOSTRA IL COMPLEMENTO A 22-23 A FRONTE DEL MINIMO DEL COMPAGNO E CHIEDE 2-3 PUNTI IN PIÙ PER RIALZARE.