

REMEMBER

Si aprono di 1NT (15-17) e 2NT (21-22) le mani bilanciate
(4333- 4432-5332)

Le aperture di 1NT e di 2NT mostrano mani definite
in forza e distribuzione ... quindi
“chi decide” è il RISPONDENTE
(la cui mano non è nota)

Quando il compagno apre di 1NT:

-  le risposte di 2♦ 2♥ 2♠ mostrano 5+ carte nel colore e la volontà di giocare quel contratto e non di più. L'apertore DEVE passare.
-  le risposte che corrispondono ad una qualsiasi MANCHE mostrano la volontà di giocare quel contratto e non di più. L'apertore DEVE passare.
-  le risposte che corrispondono ad un parziale non minimo (=livello inutilmente alto) mostrano la volontà di giocare quel tipo di contratto e l'incertezza sulla somma punti. Coinvolgono l'apertore nella decisione (passo se minimo, rialzo se massimo).
-  la risposta di 2♣ è interrogativa: serve a conoscere le lunghezze dei maggiori, per poter decidere che manche giocare. si usa con almeno 8 punti, e per essere giustificata il rispondente deve avere almeno una quarta nobile (o due, o una quinta nobile).

L'apertore deve rispondere secondo questa scaletta:

1NT - 2♣ (Stayman)

2♦ = non ho quarte maggiori

2♥ = ho 4♥ e non 4♠

2♠ = ho 4♠ e non 4♥

2NT = ho 4♥ e 4♠



CORSO FIORI

Smazzate didattiche

8



Le aperture di 1NT e 2NT

a cura della Commissione Insegnamento
settembre 2017

Board 7	♠ AQJ43 ♥ 984 ♦ 96 ♣ QJ5	Dichiara S Vol.: Tutti
♠ K87 ♥ 62 ♦ A10872 ♣ 1087	N O E S	♠ 62 ♥ QJ1073 ♦ KQ3 ♣ 432
Nord gioca 4♠	♠ 1095 ♥ AK5 ♦ J54 ♣ AK96	Attacco Q♥/K♦

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

La licita. Nord ha un solo dubbio: la manche sarà 3NT se Sud ha due sole ♠, o sarà 4♠ se Sud ha 3 o 4 carte. Interroga con la Stayman, e Sud nega quarte maggiori. Quarte, ma non terze: su 2♦ ora Nord deve dire 2♠. Sud deve capire:

a) che le ♠ di Nord sono 5, sarebbe sciocco dire un colore quarto già sapendo che il fit non c'è;

b) che Nord vuole giocare una manche, altrimenti avrebbe detto 2♠ subito.

Poiché ha fit di 3 carte, Sud dichiara 3♠ (con 2 avrebbe ripiegato a 2NT) e ora Nord sa che manche dichiarare.

Il gioco. Tutta discesa: vinto l'attacco a ♥ si fa l'impasse al K di ♠ (per piacere, iniziate con il 10 o il 9). Catturato il Re e battute le atout si incassa il resto, per un totale di 11 prese: 5♠, 2♥, 4♣. Nulla cambia con l'attacco ♦.

4♠ + 1, in seconda: 650.

Board 1	♠ A108 ♥ KJ5 ♦ K102 ♣ AJ43	Dichiara N Vol.: Nessuno
♠ Q75 ♥ 8643 ♦ A53 ♣ KQ7	N O E S	♠ K9642 ♥ 92 ♦ 874 ♣ 1085
Nord gioca 3NT	♠ J3 ♥ AQ107 ♦ QJ96 ♣ 962	Attacco 2♠

O	N	E	S
—	1NT	P	2♣
P	2♦	P	3NT
P	P	P	

La licita. Sud ha 10 punti, Nord mostra 15-17: la manche è certa. Forse 3NT, forse no. L'ordine di priorità suggerisce: "cerca fit nobile, se non c'è gioca a Senza, ultima spiaggia gioca a ♣ o ♦". Il fit a ♥ è possibile, per scoprirlo Sud deve **chiedere** a Nord se ha quarte nobili, usando il 2♣; appurato che a ♥ non c'è fit ripiega nella manche alternativa, a 3NT. Il gioco. La prima carta decide tutto: quando si riceve l'attacco in una figura come A10x + Jx si deve giocare piccola dal morto. Se Nord gioca il 3 avrà la certezza assoluta di fare 2 prese nel colore (provare per credere). Se gioca il Fante (Q di Ovest) certamente ci rimetterà una presa... e molte volte il contratto.

3NT + 1, in prima: 430. Oppure 3NT -1, in prima: -50

Board 8	♠ A763 ♥ 98 ♦ 962 ♣ A1082	Dichiara O Vol.: Nessuno
♠ KQJ4 ♥ 765 ♦ AK3 ♣ Q93	N O E S	♠ 8 ♥ KQJ1042 ♦ 754 ♣ KJ7
Est gioca 4♥	♠ 10952 ♥ A3 ♦ QJ108 ♣ 654	Attacco Q♦

O	N	E	S
1SA	P	4♥	P
P	P		

La licita. Decisione facile, per Est: è certo di avere 25 in linea, è certo del fit di almeno 8 carte, che altro serve per dire 4♥?

Il gioco. Est deve fare attenzione, la somma di vincenti e affrancabili potrebbe portarlo fuori strada, se non considera i "tempi" di gioco. Farà 5 prese a ♥ e 2♦, e può affrancare 2♣ e 2♠. E gli avversari? Hanno 3 assi a disposizione, e stanno rosicchiando un'affrancabile a ♦. Se Est muove subito atout (Sud continua a ♦) andrà sotto di una! Vinto l'attacco, invece, Est dovrà affrettarsi a giocare il K di ♠.

Nord prenderà per giocare ♦, ma ora Est è in grado di scartare la cartina di ♦ sulla Q di ♠. Adesso, e solo adesso, batterà le atout.

4♥, in prima: 420.

Board 2	♠ J4 ♥ Q4 ♦ J10964 ♣ 9742	Dichiara E Vol.: NS
♠ AK5 ♥ A83 ♦ KQ32 ♣ KQ8	N O E S	♠ 863 ♥ 9652 ♦ A ♣ J10653
Ovest gioca 3NT	♠ Q10972 ♥ KJ107 ♦ 875 ♣ A	Attacco J♦

O	N	E	S
—	—	P	P
2NT	P	3♣	P
3♦	P	3NT	P
P	P		

La licita. Per giocare una manche servono 24-25 punti; a volte avrete 12 + 13...a volte 20+5. Est non si deve scoraggiare, interroga per scoprire se Ovest ha 4 carte a ♥ (la sua mano sarebbe più adatta a giocare ad atout) ma quando scopre che non c'è fit prende coraggio e dichiara 3NT.

Il gioco. L'attacco toglie al morto l'unico ingresso accanto alle ♣, sorgente di prese. Ovest conta 2♠, 3♦, 1♥... e se riesce a incassare 4♣ ha già 10 prese. Muove immediatamente piccola ♣ verso la mano (prima gli onori della parte corta) e, se ha la prontezza di buttar via K o Q sotto l'Asso di Sud...manterrà il contratto.

3NT + 1, in prima: 430.

Board 3	♠ Q76 ♥ KQ76 ♦ Q9 ♣ K1054	Dichiara S Vol.: EO	O — N — E — S 1NT
♠ 1098 ♥ 843 ♦ A10832 ♣ Q9	N O — E S —	♠ J52 ♥ 10952 ♦ KJ ♣ J862	P 2♣ P 2♠ P 3NT P P P
Sud gioca 3NT	♠ AK43 ♥ AJ ♦ 7654 ♣ A73	Attacco 2♦	

La licita. Nord ha il compito di portare la sua coppia alla miglior manche; prima di dire 3NT dovrebbe assicurarsi che non ci sia un fit nobile, quindi interroga con 2♣. La risposta di Sud esclude la quarta di ♥ (quindi non ha senso che Nord le mostri) e 3NT è l'ovvia conclusione. Il gioco. Est si regolerà a seconda della carta del morto: K sulla Q e J sul 9. Comunque si svolgano le prime due prese, Ovest deve guardare con attenzione tutte le carte (il suo 8 è prezioso) e accorgersi che deve assolutamente superare con l'Asso l'onore di Est... perché, se conta le carte, sa che Est potrebbe non averne più! Se avrà questa prontezza il contratto (pur ottimo) cadrà di una presa. Altrimenti Sud senza fatica metterà insieme ben 10 prese (4♠, data la 3-3, 4♥, 2♣).

3NT - 1, in prima: - 50. Oppure 3NT +1, in prima: 430.

Board 5	♠ Q102 ♥ 6 ♦ 9642 ♣ QJ1032	Dichiara N Vol.: NS	O — N P E 1NT S P
♠ K64 ♥ K973 ♦ AQ853 ♣ 6	N O — E S —	♠ A875 ♥ AQJ2 ♦ KJ ♣ 987	2♣ P 2NT P 4♥ P P P
Ovest gioca 4♥	♠ J93 ♥ 10854 ♦ 107 ♣ AK54	Attacco Q♣	

La licita. Ovest è certo di dover dichiarare una manche: i punti in linea sono 27/29. Quello che NON deve fare... è dire 2♦ (Est ha l'ordine di passare, e lo farà). La via giusta è l'interrogativa, per scoprire se c'è fit a ♥. Est con 2NT mostra entrambe le quarte nobili e Ovest può concludere a 4♥.

Il gioco. La difesa prova a incassare un'altra ♣ ma Ovest taglia. Conta su 2 picche, 5♦ (molto probabili), e 5 prese a ♥: le 4 del morto più il taglio appena fatto. Nessuna controindicazione al battere atout, ignorando la 4-1; poi K e J di ♦, ♠ per il Re e le restanti ♦. 4♥ + 2, in prima: 480.

Board 4	♠ A63 ♥ 10987 ♦ AKJ ♣ 985	Dichiara O Vol.: TUTTI	O 1NT N P E 2♠ S P
♠ Q9 ♥ AKQ3 ♦ 10532 ♣ A76	N O — E S —	♠ J108742 ♥ 64 ♦ 97 ♣ 1043	P P
Est gioca 2♠	♠ K5 ♥ J52 ♦ Q864 ♣ KQJ2	Attacco K♣	

La licita. Sarebbe una grande vigliaccata se Est decidesse di far giocare 1NT al compagno (è il PASSO su 1NT che DECIDE il contratto, non l'apertura di 1NT!). Le sue carte, a Senza, non valgono niente, mentre giocando con atout ♠ porteranno mediamente 3 o 4 prese. Quindi deve imporre il parziale migliore, che è 2♠. Basta che le dica, Ovest DEVE passare. Il gioco. Est conta di fare 4♠ di mano (6 meno 2 da cedere), 3♥, 1♣, ma come sempre deve chiedersi: cosa succede se ora cedo la presa a ♠? Succede che loro fanno 6 prese al volo: 2♣ appena affrancate, 2♠, 2♦. Morale: giocare immediatamente AKQ di ♥ e scartate una ♣ o una ♦, a scelta. Poi, atout.

2♠: 110. Oppure 1NT - 3: - 300.

Board 6	♠ K8 ♥ 986 ♦ J32 ♣ A10543	Dichiara E Vol.: EO	O — N — E P S 1NT
♠ QJ1053 ♥ K104 ♦ K74 ♣ 98	N O — E S —	♠ 762 ♥ QJ32 ♦ A108 ♣ J76	P 2NT P P P
Sud gioca 2NT	♠ A94 ♥ A75 ♦ Q965 ♣ KQ2	Attacco Q♠	

La licita. Le carte di Nord si prestano a un contratto a Senza (le lunghe minori portano prese anche a Senza, ma non hanno convenienza a essere atout... a meno che sia in ballo uno Slam), la sua incertezza però è sulla somma punti: i suoi 8 portano a 23 se l'apertore ha 15, a 25 se ha 17. Il rialzo a 2NT comunica proprio questo; il compito di Sud è passare se ha il minimo e rialzare a 3NT se ha 17 (o 16 bellissimi).

Il gioco. Mano facile, 8 prese ci sono, salvo cattiva divisione delle ♣. Vinto l'attacco in mano (meglio lasciare il K di ♠ accanto alle ♣, non si sa mai) Sud gioca K e Q di ♣ e prosegue con le altre ♣ del morto. Poi si dovrà accontentare.

2NT: 120.