LE RISPOSTE DOPO APERTURA DI 1 A COLORE

Apertore e *Rispondente* devono appurare:

- le lunghezze dei colori alla ricerca di un fit
- la forza combinata delle due mani per decidere il livello di gioco

Con 24-25 punti in linea è molto probabile giocare manche

Dopo l'apertura il *Rispondente* può:



Passo

Gli appoggi

Impossibile realizzare la manche

mostrano sempre un limite inferiore e un limite superiore (da...a...)

Nuovo colore a livello 1

Nuovo colore a livello 2

Richiede sempre una ulteriore dichiarazione

Dichiarazione forzante almeno fino a manche

1NT

2NT

Risposta «spazzatura»

Risposta «invitante»

Passo

L'apertura di 1 a colore garantisce da 12 a 20 punti



Per raggiungere la manche occorrono circa 24/25 punti in totale...

...con meno di 5 punti la manche non è realizzabile



Pass

...con più di 5 punti (o un Asso) è obbligatorio dichiarare



Quando il compagno apre di 1 a colore non dite mai Passo se avete 5+ punti (o 1 Asso)

Gli appoggi a livello 2

0	E
1♥	2♥

0	E
1 🛦	2♠

Sono dichiarazioni LIMITATIVE

Punti onori (Milton Work): 5-9



Fit sufficiente: 3 carte per ♥ e ♠, 4 per ♦



"se hai una mano di forza normale (12-13) la manche è irraggiungibile"



su 1*... la risposta 2* (data la precarietà del colore di apertura) non viene considerato appoggio ma "colore nuovo", e mostra 12+ punti

♦ Q53 **♥** A5 **♦** Q874 **♣** 7654

su 1 ♦ :

2 •

★ 2 **♥** K86 **♦** J10874 **♣** Q652

su 1 ♥:

2 •

Gli appoggi a livello 3



0	E	
1 🛦	3♠	

Sono dichiarazioni INVITANTI

Punti onori (Milton Work): 10-11



Fit sufficiente: 3 carte per ♥ e ♠, 4 per ♦



"la manche è possibile se tu hai qualcosa in più dell'apertura minima: almeno 14"

♦ 83 **♥** AJ5 **♦** K9874 **♣** K32

su 1 **♦** :

3 •

♠ 3 ♥ KJ5 ♦ Q84 ♣ AJ9854

su 1 .:

3 *

...con la sesta!

♣ J103 ♥ 86 ◆ AQ74 ♣ KJ76

su 1 ♠:

3 •

Gli appoggi nel nobile a livello 4



0	E
1 🛦	4

Fit di almeno 4 carte



Distribuzione che si presta a far prese di taglio





"penso che tu possa fare 10 prese, anche se hai il minimo dell'apertura"

mano di forza onori limitata (mai più di 11 punti) notevolmente RIVALUTATA nel momento in cui si è trovato il fit



Legge di Rivalutazione

Il Rispondente con mano sbilanciata e fit di almeno 4 carte aggiunge ai suoi punti un valore pari alla differenza tra il numero di carte di atout ed il numero di carte del proprio colore più corto



(Punti onori)9 + [(Carte di atout)4 – (carte nel colore più corto)1] = 12 punti

```
• A9852 ♥ - • 10942 • KJ43 su 1•: 4•
```

(Punti onori)8 + [(Carte di atout)5 – (carte nel colore più corto)0] = 13 punti



Se avete fit e una forza onori di 12+ non date mai appoggio immediato



Ogni nuovo colore è FORZANTE



... avrete tutto il tempo per dichiarare 4 ...

I colori nuovi a livello 1 (punti 5 o più)

0	E
1.	1 • / • / ♠

5 o più punti (oppure 1 Asso)



Punteggio massimo indefinito





"voglio fare almeno un'altra dichiarazione: Fammi tornare la parola!"



se un avversario interviene...

il Rispondente ha ancora diritto di parola, quindi l'Apertore può dire Passo!

S	0	Z	Е
1*	Pass	>	14
.?.			

Le risposte "uno su uno" promettono 4 o più carte e chiedono all'apertore di descriversi ancora dando precedenza assoluta al fit



1 e 1 sono quinte in apertura ma anche solo quarte in risposta

Ho due nuovi colori dichiarabili a livello 1 ... come mi regolo?





Con 2 colori entrambi lunghi (5 carte)

Dal più ALTO di RANGO

Con un colore lungo ed uno quarto

Dal più LUNGO

Con 2 colori quarti

Dal più ECONOMICO

S	0	2	E
1.	Pass	?:	

Nord	
^	KQ43
•	J765
♦	42
*	AK6



Se Sud ha 4 carte a ♥ appoggerà, altrimenti con 4 carte a ♠ dirà 1♠ e la coppia avrà trovato il fit

S	0	2	E
1.	Pass	1 🛧	Pass
1NT	Pass	2 🗸	

Nord	
^	KQ843
V	K765
♦	Q72
*	6

Per quale motivo il mio compagno ha dichiarato prima le A delle ?



Facile: le ♠ sono più lunghe: almeno 5!

Quando avete il fit nel minore dell'apertore ma possedete anche un colore nobile di 4 o più carte ...

... dichiarate prima il nobile

Ε

N



Se non trovate fit a Picche al giro successivo ripiegherete sulle Quadri

I colori nuovi a livello 2 (punti 12 o più)

Le risposte "due su uno" promettono almeno 12 punti ...

...sono FORZANTI fino a Manche perché in linea ci sono almeno 24 punti ...

... e chiedono all'Apertore di descrivere la propria mano

Il numero di carte nel colore dichiarato rispecchia gli stessi vincoli dell'apertura:

4 carte per la risposta di 2

2 carte per la risposta di 2*

5 carte per la risposta di 2♥ (su 1♠)



♥ QJ873

AKJ5

♣ K3



0	E
1♥	2*
2 🔸	3NT
Р	

... descrivi ancora ...

... ho anche le quadri almeno quarte ..

... alle Picche ci penso io: ci sono i punti per la manche e non c'è fit nei nobili quindi giochiamo 3NT

La scelta del colore da nominare per primo segue la regola che già conoscete

Con 2 colori entrambi lunghi (5 carte)

Dal più ALTO di RANGO

Con un colore lungo ed uno quarto

Dal più LUNGO

Con 2 colori quarti

Dal più ECONOMICO





Anche se avete molti punti non abbiate fretta

Su 1 ♣ / 1 ♦:

1 •

17 punti appartengono alla categoria 5 o più!

La risposta 1NT (punti 5-10)

Il partner ha aperto a livello 1 ed io non ho la forza di dichiarare a livello 2 ...

... non posso dire passo perché ho 5+ punti ...



... e non c'è spazio per dichiarare il mio/i miei colori a livello1



S	0	N	E
1 💙	Pass	?:	



1NT

Ma con:

♠ K732 ♥ 74 ◆ Q7 ♣ Q9852



1

La risposta di 1NT (NON forzante) mostra 5-10 punti e nega 4+ carte in tutti i colori che avrebbero potuto essere dichiarati a livello 1

S	Z
1 🛧	1NT

Nord può avere qualsiasi distribuzione: ha 5-10 e non ha fit a ♠

S	Z
1 🔻	1NT

Nord può avere qualsiasi distribuzione: ha 5-10, non ha fit a ♥ e non ha 4 carte di ♠

S		N
1		1NT

Nord, se ha un colore lungo, può essere solo Fiori. Ha 5-10, non ha fit a ♦, non ha 4 carte di ♠ né di ♥

S	Z
1.	1NT

Nord probabilmente è davvero bilanciato; ha 5-10, non ha 4 carte di nessun colore, quindi ha ... le *

Le risposte 2NT (punti 11) e 3NT (punti 13-15)



E' una dichiarazione INVITANTE

Ho 11-12 punti e nessuna possibilità di fit in un nobile...



♦ Q107 **♥** KJ4 **♦** Q98 **♣** K952



E' una dichiarazione CONCLUSIVA

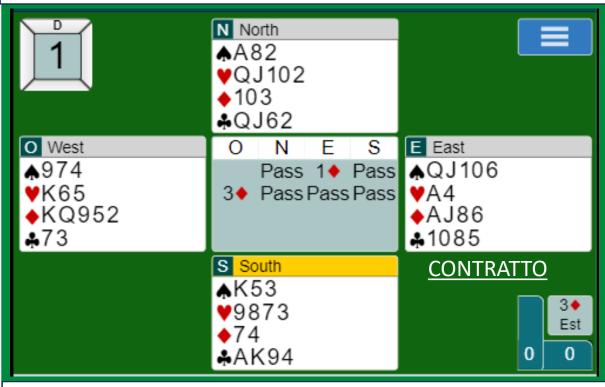
Ho 13+ punti e nessuna possibilità di fit in un nobile...



AQ6 ♥ KJ4 ♦ J1098 ♣ QJ6







ATTACCO Asso di &

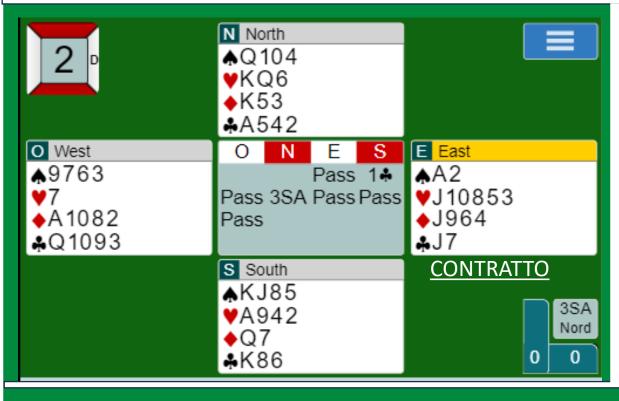
LICITA: Con una bilanciata di 12 punti Est deve aprire di 1 ♦ Ovest, sa di non avere 8 carte in nessun nobile e rialza a 3 ♦ mostrando fit e 11 punti rivalutati (8 + (5-2)). Est passa: a 25 punti, richiesti per giocare manche, non si arriva.

IL Gioco

Est conta 5 prese a ♦ e 2 a ♥, più due affrancabili a ♠. Esecuzione facile: si battono i giri di atout necessari e poi si cedono A e K di ♣.







ATTACCO J ♥

LICITA: Sud procede per eliminazione: non può aprire di 1♠, né di 1♥, né di 1♠, né di 1NT. Non resta che 1♣. Nord è bilanciato, sa di avere almeno 26 in linea e nessun fit nobile è possibile: 3NT è la decisione giusta

Il Gioco.

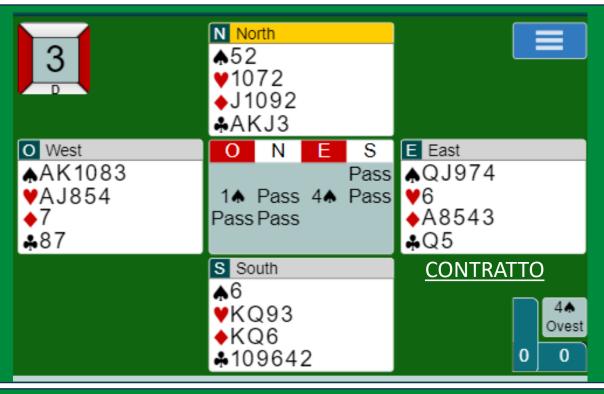


Nord conta 3 vincenti a ♥ e 2 a ♣; può affrancare 3 ♠ e 1 ♦. Se intuisce che l'attacco proviene da J10, anche il 9 di ♥ darà una presa, ma solo se vince l'attacco in ma-no! Subito ♠ per cedere l'Asso, poi l'altro onore corto di ♥ e impasse al 10 al 100%... infine, se non ci ha ancora pensato l'avversario, ♦.

Clicca qui per vedere la giocata corretta: https://tinyurl.com/22c4ul5e







ATTACCO:

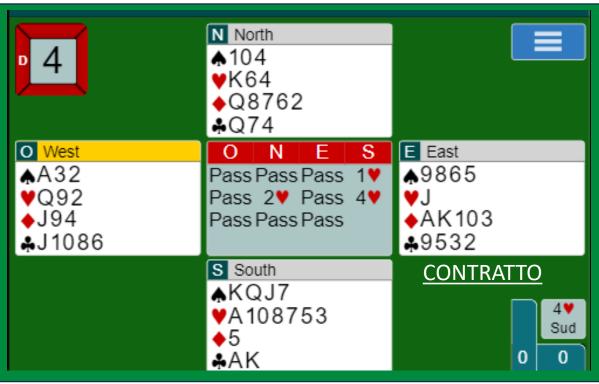
LICITA: Con due colori entrambi quinti si apre in quello di rango maggiore. Est ha un fit eccezionale: la sua mano, se si gioca a ♠, vale 13 punti (9+4), pertanto la dichiarazione corretta è 4 ♠

Il Gioco. Nord incassa A e K di ♣, poi - essendo inutile la continuazione - prosegue con il J ♦. Ovest conta: 1 ♥, 1 ♦ ... e di conseguenza almeno 8 prese dovranno essere date dalle atout. Può tagliare 4 ♥ al morto e 4 ♦ in mano, un colpo di atout si può dare, poi si prosegue incassando i due Assi e tagliando tutto; 9 prese con le atout, più i due Assi: 11.

Clicca qui per vedere la giocata corretta: https://tinyurl.com/26j9cbxv







ATTACCO

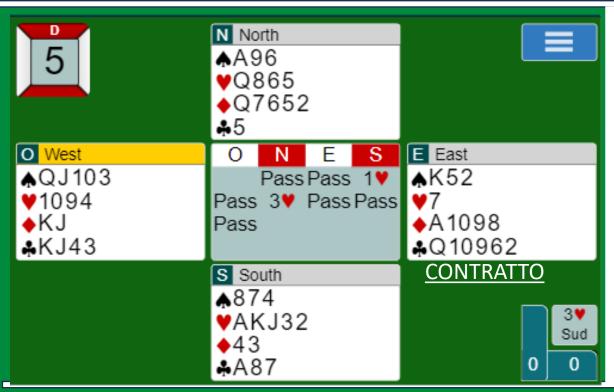
LICITA: Sud ha buone carte, che diventano ottime quando Nord mostra fit: il colore non è molto onorato, ma più sono le carte in linea e meno saranno le prese da cedere. Il rialzo a manche è una buona scommessa

Il Gioco. Sud conta 6, o 5, o 4 prese a ♥ (a seconda che i resti siano 2-2, 3-1, 4-0), 3 ♣, e 3 affrancabili a picche. Vinto l'attacco, con un minimo rischio può sbarazzarsi del 5 di ♦ : incassa l'altro onore a ♣, l'Asso di ♥ e ♥ al Re (ora ovest ha una atout vincente, inutile batterla) e Dama di ♣ scartando ♦. Poi si affrontano le picche. Agli avversari spetterà solo una picche e una ♥.

Clicca qui per vedere la giocata corretta: https://tinyurl.com/2by8fz9q







ATTACCO: Q ♠

LICITA Ovvia l'apertura di Sud; Nord ha un buon fit. La sua mano vale 11 (8+3), L'appoggio a livello 3 dice: passa se hai il minimo dell'apertura e rialza se hai almeno 14". Sud con il minimo passa

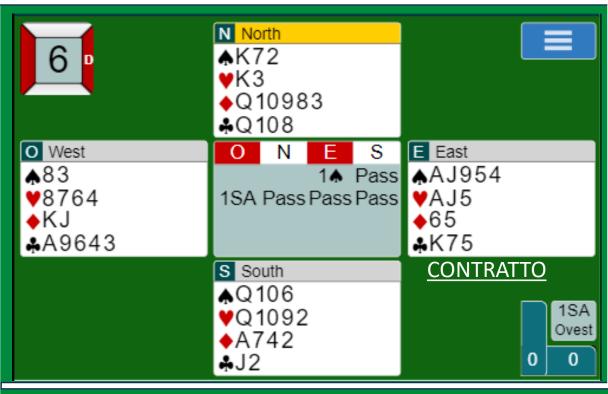
Il Gioco.

Sud conta: 1 ♠, 5 ♥,1 ♣. Ricavare 2 prese dalle ♦? E' quasi impossibile. Ma altre due prese dalle atout si: basta tagliare due ♣ al morto! Preso l'attacco, ♣ all'Asso e ♣ taglio. ♥ all'Asso e ♣ taglio. Poi eliminazione delle atout... e 9 prese fatte ♠

Clicca qui per vedere la giocata corretta: https://tinyurl.com/2cc6wbfx







ATTACCO: 10 ◆

LICITA: Est ha le carte in regola per aprire 1 ♠;
Ovest deve evitare 2
errori: 1) passare (con 5+ punti non si passa MAI),
2) dire 2 ♣ (licita istintiva ma sbagliata: promette 12 + punti) Non rimane che 1NT. Est passa, non ha altro da aggiungere

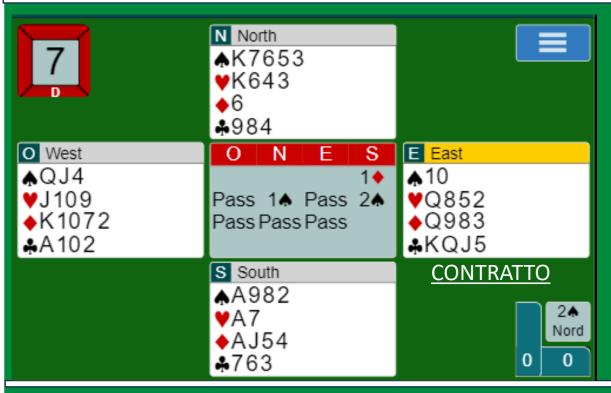
Il Gioco.

Gioco duro, se NS sanno il fatto loro: Sud prende e rigioca ♦; Ovest in presa con il Re conta: 1 ♠, 1 ♥, 1 ♦, 2 ♣. Le ♣, se divise 3-2, possono dare 2 prese di lunga, cedendone una. Attenzione però: serve un colpo in bianco, perché Ovest non ha più ingressi: piccola ♣ da ambo le mani, o K di ♣ e ♣ a dare... non A e K di ♣ e ♣!

Clicca qui per vedere la giocata corretta: https://tinyurl.com/2bhstaeb







ATTACCO: K *

LICITA:

Sud ha una bilanciata senza 5° nobili: 1 ♦ . Nord ha due colori in cui chiedere se c'è fit, ma le ♠ sono 5 quindi: 1 ♠ . Sud (che sa di dover dichiarare ancora) ha una licita ovvia: 2 ♠ "ho fit di 4 carte, e un'apertura di forza minima." Nord passa

Il Gioco. Le prime 3 prese sono della difesa, che poi proseguirà ♥, o ♦. Nord conta 5, o 4, o 3 ♦ (a seconda dei resti: 2-2, 3-1, 4-0), 2 ♥, 1 ♦. Bisogna ricorrere ad un allungamento di prese: tagliare 2 ♥ al morto o 3 ♦ in mano è equivalente, ma la prima ipotesi è meno complicata. Quindi: Asso e Re di ♠, poi A e K di ♥ e ♥ tagliata, Asso di ♦ e ♦ tagliata...e ♥ tagliata.







ATTACCO: 5♣ o♠. L'attacco con il J di ♦ è una lezione di vita: mai sotto asso!

LICITA:

Est ha... 13 (un Re secco non va contato a pieno valore), l'apertura 1 ♥ è facile. Ovest, con fit di 5 carte e un singolo, appoggia a manche perché le sue carte, ora, valgo-no 13 (9 + 4).

Il Gioco. Est gioca comodo; può anche permettersi di battere 2 atout, glie ne restano abbastanza per fare i tre tagli a ♣ al morto; realizzerà 5 ♥ di mano, 3 tagli con le ♥ del morto, 1♣ e 3 (o 4?) ♠. Nota: se il morto non scarta nessuna ♠, Nord deve conservarle tutte e 4 (altrimenti Est farà 13 prese).

