

ACCOSTAMENTO A MANCHE TRIAL BID

Carte di Sud

♠ KQJ
♥ AQ863
♦ 6
♣ QJ105

Carte di Sud

♠ KQJ
♥ AQ863
♦ 6
♣ QJ105

(1) Carte di Nord

♠ 964
♥ KJ5
♦ J753
♣ K84

(2) Carte di Nord

♠ 964
♥ KJ5
♦ KQJ3
♣ 984

Curioso. Nell'esempio 1 Nord, avendo solo 8, passa sull'invito... eppure si fanno 10 prese.

Nell'esempio 2 Nord, con 10, accetta... eppure l'avversario può battere il contratto incassando 4 prese immediate!

Dov'è il difetto?

Nella “**genericità**” dell'invito:

a Nord è stato chiesto solo di ricontare i suoi punti, non di curarsi della loro utilità.

Sud avrebbe dovuto attirare la sua attenzione su un particolare colore (Fiori), che è quello in cui maggiormente gli serviva trovare un complemento. Farlo era facile: bastava dichiarare 3♣, anziché 3♥.

Ma come avrebbe interpretato Nord questo nuovo colore?

Per evitare incomprensioni è necessario avere le idee chiare su quale sia l'obiettivo della coppia, ossia quello che in gergo è detto “contratto goal” :

DEFINIZIONE:

IL CONTRATTO GOAL È QUELLO CUI UNA COPPIA STA MIRANDO, IN UN QUALSIASI MOMENTO DELLA SEQUENZA DICHIARATIVA IN CORSO.

Qualsiasi cambio di colore e licita a Senza è sicuramente forzante: la coppia dovrà in ogni caso riportare prima o poi ad un contratto nell'atout concordato.

Al minimo livello (Livello di Guardia) se l'informazione non è gradita, e al livello del contratto goal se invece i presupposti sono buoni.

Vediamo in azione i tentativi “mirati”:

Carte di Sud	Carte di Nord	S	N
♠ KQJ76	♠ A542	1♠	2♠
♥ A92	♥ J64	3♦	4♠
♦ AJ74	♦ K3	P	
♣ 7	♣ 9865		

3♦ significa: “il mio contratto Goal è 4♠ (ma possiamo ancora fermarci a 3♠); il colore da cui dovrò ricavare prese è Quadri, hai aiuto in quel colore?” Nord ora sa di avere una carta estremamente preziosa; la conta dei punti non è determinante, il Re di Quadri sì: e quindi accetta l’invito dichiarando Manche (notate che il Re secondo è, oltretutto, preludio di tagli).

Questi tentativi portano la coppia a giocare almeno “3 nel colore fissato”, che diventa il Livello di Guardia; nessuno dovrà abbandonare prima che tale livello sia raggiunto. Lo spazio al di sotto del 3 in atout può essere occupato, senza compromettere nulla, da altre informazioni spontanee:

Carte di Sud

♠ K1094

♥ QJ873

♦ -

♣ AKJ4

Carte di Nord

♠ 732

♥ K54

♦ KQ92

♣ 865

S

N

1♥

2♥

2♠

3♦

3♥

P

2♠: "mi aiuti ad affrancare le Picche?"

3♦: "no, ma se ti servono ho valori a Quadri"

3♥: "per carità, lasciamo perdere".

Carte di Sud	Carte di Nord	S	N
♠ A109732	♠ QJ4	1♠	2♠
♥ K5	♥ 986	2NT	3♣
♦ A4	♦ 73	4♠	P
♣ K94	♣ AQ875		

2NT: "se hai il massimo, giocherei 4♠; cosa ne dici?"

3♣: "ho una sorgente di prese a Fiori; si sposa con le tue carte?"

4♠: "affare fatto".

Quindi, riassumendo, dopo aver ricevuto appoggio a 2♥ l'Apertore che dica...

- 2♠ : chiede aiuto nel colore di Picche per giocare 4♥;
- 3♣ : chiede aiuto nel colore di Fiori per giocare 4♥;
- 3♦ : chiede aiuto nel colore di Quadri per giocare 4♥;
- 2NT : chiede di rialzare a 4♥ in presenza del massimo (9 belli-10) ;

Analoghi significati hanno i cambi di colore dopo l'appoggio a 2♠.

Il compagno, se porta aiuto (almeno un onore) nel colore richiesto, rialza a Manche nel colore precedentemente fissato. In caso negativo (la situazione peggiore è ...tre cartine) riporta in atout, o, se può permettersi di farlo senza superare il Livello di Guardia, mostra una buona sorgente di prese.

Valutazioni

Per giocare una Manche a colore, come già avete avuto modo di sperimentare, non sempre è necessario avere 24-25 punti in linea: ma quando si è sotto peso come forza onori è necessario un perfetto incastro di tutti i valori, affinché nulla vada sprecato. Indicativamente è legittimo assumere che gli Assi non siano mai carte sprecate: se cadono su una corta del compagno proteggeranno l'attacco, e se cadono su una lunga aiuteranno l'affrancamento.

Gli onori "morbidi", Dame e Fanti, sono del tutto inutili se corrispondono a un colore in cui il compagno è corto (si protegge già col taglio), o non vi possiede nulla (non bastano a evitare la perdita di prese). Ecco esempi di onori inutili, visti in combinata con le carte del partner:

Jxx	Qxx	QJx	Qxx
+	+	+	+
xxx	xxx	x	-

Viceversa, se cadono in corrispondenza di un colore dichiarato (e quindi, verosimilmente, onorato) avranno un ruolo tutt'altro che insignificante:

Jxx	Qxx	QJx	Qxx
+	+	+	+
AQ10x	KJxx	K10xx	AKxx

Di certo, qualunque raggruppamento di onori che cada su una corta rappresenta valori di dubbia utilità (e che, più che altro, vorremmo poter spostare da un'altra parte!)

KQxx	AQJx	KJxx	KQJx
+	+	+	+
x	x	x	-

ACCOSTAMENTO A MANCHE

TERZO COLORE

Poiché la prima risposta dipende dalle lunghezze dei colori che ha, non sempre il Rispondente può percorrere la via facile del forcing manche garantita dal 2 su 1:

♠AQ864 ♥4 ♦AJ3 ♣Q1086

il compagno apre 1♦

non ci sono alternative: bisogna rispondere 1♠, e industriarsi cambiando colore finché non si avranno le idee chiare su che manche giocare.

Quando si parla di "cambio di colore forcing" si intende la situazione in cui il Rispondente (e non l'Apertore!), dopo aver già detto un colore, (e non 1 NT!) al giro successivo dichiara un colore nuovo.

Il Terzo colore prevede sempre la scelta tra due colori, il Quarto colore è sempre l'ultimo rimasto, dopo che l'Apertore ne ha mostrati due e il Rispondente uno.

Il Terzo colore

- SE È IN DISCENDENTE A LIVELLO 2 È FORZANTE 1 GIRO;
- SE È ASCENDENTE, O SE A LIVELLO 3, È FORCING MANCHE;
- ALLUNGA IL COLORE PRECEDENTE;
- È TENDENZIALMENTE UN COLORE REALE, O QUANTOMENO MOSTRA VALORI

OVEST		EST	O	E
♠ J2	N + S	♠ KQ10875	1♦	1♠
♥ Q9		♥ 43	2♦	3♣
♦ KQ10962		♦ A8	3♦	3♠
♣ KQ6		♣ A53	4♠	

3♣, terzo colore ascendente, rende la situazione Forzante di manche. Con 3^a Est mostra almeno 6 carte, sta cercando di giocare o 3NT o 4^a, prima di rassegnarsi a 5♦.

Sul Terzo colore l'Apertore prosegue la descrizione, ricordando che il nobile del Rispondente ha priorità assoluta anche al 2° giro, se ha fit terzo.

OVEST		EST	O	E
♠ KJ9	N + S	♠ A9874	1♦	1♠
♥ A876		♥ KQ4	1NT	2♣
♦ KQ103		♦ 76	2♠	4♠
♣ 87		♣ A107		

Qualora si presenti una scelta (Est ha più valori a cuori, rispetto alle fiori) occorre tener presente la regola generale che vige anche per la risposta iniziale:

UN NOBILE CHIEDE DI ESSERE APPOGGIATO, UN MINORE CHIEDE DESCRIZIONE GENERICA

Se Est dicesse 2♥ (colore in cui Ovest può avere la 4a) rischierebbe di sentirsi appoggiare le cuori, e nulla saprebbe sul fit che davvero gli interessa!

Il Quarto colore

- È FORCING MANCHE (tranne che a livello 1: 1♣-1♦-1©-1^a è forzante 1 solo giro)
- NON NECESSARIAMENTE GARANTISCE 5 CARTE NEL PALO PRECEDENTE
- NON PROMETTE LUNGHEZZA NÉ VALORI.

- perché si intenda “4° colore” non devono esser stati dichiarati in precedenza né i Senza né ripetizioni di colori. Tutto ciò nel silenzio avversario.
- il quarto colore non dà nessuna garanzia di lunghezza, né di valori: può esser fatto anche con il singolo o il vuoto. Questo per ovvi motivi: il Rispondente ha quest’ unico cambio di colore possibile, quindi non lo si può vincolare ad alcun requisito. E’ forzante di manche, ciò significa che il Rispondente potrà far uso del 4° colore tutte le volte che ritiene di avere almeno 24 in linea; per cui occorreranno almeno 12/13 se l'Apertore è in diritto, molti meno se l'Apertore è in rovescio o se ha aperto di 2 a colore
- l’obiettivo del Rispondente resta ignoto fino al suo 3° turno dichiarativo: può essere che stia cercando fit, che stia per mostrarlo, che voglia giocare a NT; lo si saprà quando comunicherà le sue intenzioni. Se l’Apertore ha fit 3° nel nobile di risposta è tenuto a dirlo, senza dare per scontato che quello sarà l’atout.

Comportamento dell'Apertore sul quarto colore

L'Apertore ha diverse opzioni; prendiamo una sequenza tipo quella sotto.

Nord può:

N	S	
1♦	1♥	1. appoggiare il primo colore di Sud con fit terzo. Dirà 2♥ con: ♠AJxx ♥Kxx ♦AJxx ♣xx
1♠	2♣	2. dichiarare a NT se, e solo se, ferma nel 4° colore; dirà 2NT con: ♠AJxx ♥xx ♦AJxx ♣Kxx
		3. ripetere un colore per mostrarvi più lunghezza di quanto promesso; dirà 2♦ con: ♠AKxx ♥xx ♦AKxxx ♣xx
		4. rialzare nel quarto colore con 4 carte: dirà 3♣ con: ♠AJxx ♥x ♦Axxx ♣Axxx
		5. negare tutte le opzioni precedenti con un <i>allungo impossibile</i> ; dirà 2♠ con: ♠AQxx ♥xx ♦AKxx ♣xxx

(poiché per definizione le picche non possono esser quinte, questo 2♠ dice “*non ho 3 cuori, non sono quinto a quadri, non ho fermo a fiori: vedi un po' tu*”.)

Se l'Apertore avesse più di un'opzione, sceglierà quella più **conveniente**, tenendo presente che gli obiettivi del gioco mettono in prima fila i maggiori, poi i senza, poi i minori. Quindi la prima scelta è il fit nel maggiore, poi la possibilità di giocare a Senza, poi le maggiori lunghezze:

♠AJxx ♥Kxx ♦Kxxx ♣Kx dopo 1♦-1♥-1♠-2♣ abbiamo due informazioni possibili: 2♥ (fit terzo) e 2NT (fermo a Fiori). Si deve scegliere 2♥, che non esclude il fermo a fiori. Mentre con 2NT escluderemmo di avere 3 carte di cuori.

N	S	
1♣	1♦	Caso speciale: il quarto colore a livello 1 non promette manche (ma neppure la esclude). L'Apertore si comporterà come sulla sequenza
1♥	1♠	1♥ - 1♠: dirà 2♠ quando ha 4 carte, 1NT se bilanciato. Se nessuna
...		di queste è possibile ed è lungo nel seme di apertura, lo ripeterà.