

LE APERTURE IN BARRAGE

Le aperture a livello 3, 4 e (raramente) 5 sono riservate a quelle mani che, contenendo un colore di 7 o più carte, possono produrre molte prese se impongono il proprio atout, e quasi nessuna presa se il contratto finale sarà diverso. Ad esempio:

♠ AKQ98732 ♥ 6 ♦ 84 ♣ 62 4♠

♠ 3 ♥ J6 ♦ AKJ8754 ♣ 652 3♦

Aprire in barrage ottiene due scopi: si informa il partner su forza e distribuzione e, come effetto collaterale, si pone l'avversario davanti al rischio di intervenire ad alto livello per cercare un fit. L'informazione data da un'apertura in barrage è abbastanza precisa: "se gioco in questo colore, faccio tot prese".

CHI APRE IN BARRAGE MOSTRA TRE PRESE IN MENO DI QUELLE CHE STA DICHIARANDO:
CON 6 VINCENTI SI APRE DI 3, CON 7 VINCENTI SI APRE DI 4

Le aperture di barrage : scopi e obiettivi

La precisione delle licite varia in modo inversamente proporzionale a seconda del livello a cui una coppia inizia a dichiarare. Per questo motivo l'apertura di barrage è uno degli strumenti più efficaci soprattutto nei tornei a coppie in quanto spesso impedisce agli avversari di entrare in competizione o perlomeno li costringe a consumare spazi dichiarativi rendendo più arduo il raggiungimento del miglior contratto (*valore interdittivo*). Allo stesso tempo questa apertura ha lo scopo di fornire al compagno, entro limiti ben definiti, quelle che sono le caratteristiche della mano, sia per la distribuzione (monocolore almeno sesta) sia per la forza (punteggio inferiore a quello di una normale apertura), *valore descrittivo*.

L'esigenza di predeterminare rigidamente i requisiti di un'apertura di barrage ha lo scopo di consentire al compagno, specialmente quando questi non ha ancora avuto la possibilità di parlare, una valutazione complessiva della linea in modo da metterlo in condizione di decidere se passare, rialzare a manche, effettuare una dichiarazione di sacrificio o penalizzare gli avversari.

Caratteristiche e opportunità

Un'apertura di barrage ottimale deve garantire
al massimo una presa difensiva e nessuna
possibilità di giocare in un altro colore soprattutto se nobile.

Esempio:

| | |
|---|----------|
| ♠ | KQJ10843 |
| ♥ | 52 |
| ♦ | 97 |
| ♣ | 64 |

IN PRIMA 3♠

| | |
|---|---------|
| ♠ | 65 |
| ♥ | AKQ9752 |
| ♦ | 53 |
| ♣ | 92 |

IN ZONA 3♥

Tuttavia se si riducesse a solo queste due tipologie di mani,
l'apertura di barrage sarebbe molto rara. Esaminiamo quindi i fattori
che determinano l'opportunità o meno di effettuare questa apertura.

➤ **La qualità del colore**

È sicuramente il fattore più importante in quanto nell'eventualità che costituisca il contratto finale o che il compagno effettui una dichiarazione di sacrificio, si deve essere quasi certi di perdere meno punti di quelli che si perderebbero se gli avversari licitassero liberamente.

Inoltre il possesso di un Asso invece che un vantaggio deve essere considerato un fattore negativo in quanto costituisce una sicura presa

➤ Gli onori laterali

Il possesso di onori fuori dal colore di apertura deve essere considerato uno svantaggio in quanto una Donna o un Fante secondi o terzi potrebbero non avere nessun valore se si gioca in attacco, mentre potrebbero costituire una presa se si gioca in difesa.

Esempi:

A)

| | |
|---|----------|
| ♠ | J83 |
| ♥ | Q9 |
| ♦ | AQ107542 |
| ♣ | 6 |

Passo

B)

| | |
|---|----------|
| ♠ | 65 |
| ♥ | 72 |
| ♦ | AKJ10752 |
| ♣ | 53 |

3♦

➤ Il rango dei colori

Se il colore è nobile la manche verrà giocata quasi sicuramente in atout quindi non è indispensabile una concentrazione di onori nel colore. Se invece il colore è minore, probabilmente si giocherà a senza, quindi il colore deve essere molto solido. Inoltre più è alto il rango del colore maggiore è il potere interdittivo del barrage. Sull'apertura di 3♣ gli avversari possono intervenire a livello di tre, mentre aprendo di 3♠ si ha maggiore possibilità che rimanga

➤ Possibilità di contratti alternativi

Lo scopo interdittivo di tale apertura agisce anche nei confronti del compagno impedendogli, a volte, di trovare un fit migliore. Di conseguenza non è opportuno aprire in barrage con una mano bicolore se il colore quarto laterale è nobile.

Esempi:

A)

| | |
|---|---------|
| ♠ | 8 |
| ♥ | 5 |
| ♦ | AQJ9742 |
| ♣ | J973 |

B)

| | |
|---|---------|
| ♠ | J973 |
| ♥ | 5 |
| ♦ | AQJ9742 |
| ♣ | 7 |

Con la mano A si deve aprire di 3♦ in quanto un eventuale fit a fiori avrebbe poca importanza.

Con la mano B non è opportuno aprire di tre quadri in quanto si potrebbe non trovare il fit a picche.

➤ Vulnerabilità

Il rischio di un'apertura di barrage è che il parziale o la manche degli avversari costi meno dei nostri down; pertanto in seconda contro prima è opportuno considerare con maggiore attenzione la lunghezza e la qualità del colore in quanto due down contrati costa 500 punti di penalità, più di qualsiasi contratto di manche giocato dagli avversari, mentre in prima contro seconda fino a tre down si realizza un ottimo risultato nei confronti di una manche avversaria. Ciò vale anche nella competizione per il parziale in quanto due down (o un down contrato) in seconda costa 200 punti, più di qualsiasi contratto parziale giocato dagli avversari.

Questo l'ordine di preferenza per un'apertura di barrage che trae la sua logica dalla regola del "1-2-3"
(un down in seconda, 2 down tutti in zona, 3 down prima contro zona.

- a - prima contro seconda
- b - tutti in prima
- c - tutti in seconda
- d - seconda contro prima

Contare le vincenti

Il calcolo delle probabili vincenti di una mano è un'operazione statistica che si basa su tre presupposti:

- quando avete un colore settimo la divisione più probabile dei resti tra gli altri tre giocatori è 3-2-1;
- quando avete un colore ottavo la divisione più probabile dei resti tra gli altri tre giocatori è 2-2-1;
- quando dovete fare un impasse o un expasse avete il 50% di probabilità di successo, quindi la vostra affrancabile vale mezza presa (una volta sì, una volta no).

Esempi:

AKQxxxx: facile; 7 prese affrancabili di forza.

KQJxxxx: facile; 6 prese affrancabili di forza.

QJ10xxxx: facile; 5 prese affrancabili di forza.

AQJxxxx: 6 prese e mezza.

AKxxxxx: 6 prese.

AJxxxxxx: 7 prese.

perdenti di lunghezza:

- Non perdente –
la quarta carta e le successive di ogni colore;

Guardiamo quindi le prime tre

| ONORI | PERDENTI | ONORI | PERDENTI |
|--------------|-----------------|--------------|------------------|
| ARD | nessuna | ARx | una |
| ARF | mezza | ADx | una e mezza |
| A R10 | una — | AFx | due — |
| ADF | mezza | A 10 x | due |
| A D10 | una | R D x | una e mezza |
| AF10 | una + | RFx | due |
| RDF | una | R 10 x | due e mezza — |
| RD10 | una e mezza | DFx | due + |
| R F 10 | una e mezza | D10x | due e un quarto |
| DF10 | due | F10x | tre |
| A x x | due | Dx x | due e tre quarti |
| R x x | Due e mezza | Fxx | tre |

Potete ignorare i + e i -

Coperture di perdenti

- Onori maggiori nei pali lunghi del compagno
- Gli **A**
- I **K** *(se il compagno non ha singolo)*
- Vuoti, singoli, doubleton *(In caso di atout sufficiente)*

Qualche esempio:

♠ A976532 ♥ 6 ♦ A4 ♣ 652

Passo: il colore è inconsistente e ci sono due prese difensive.

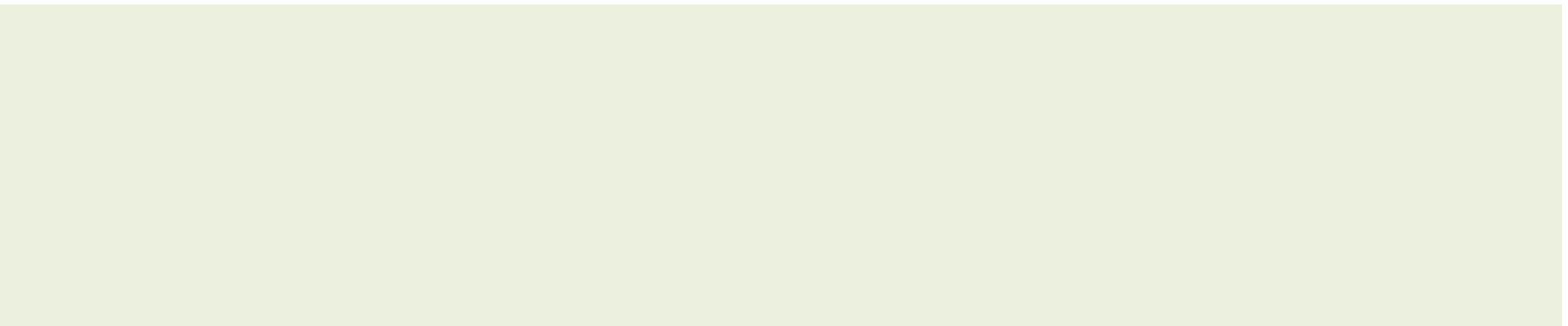
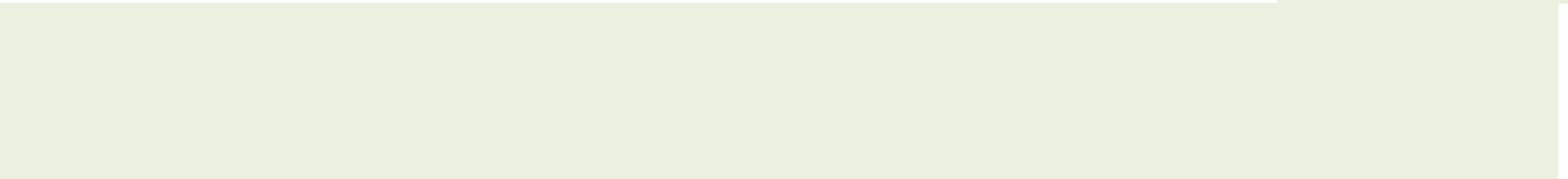
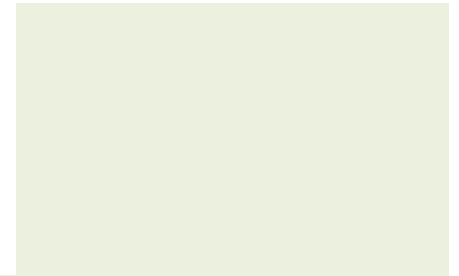
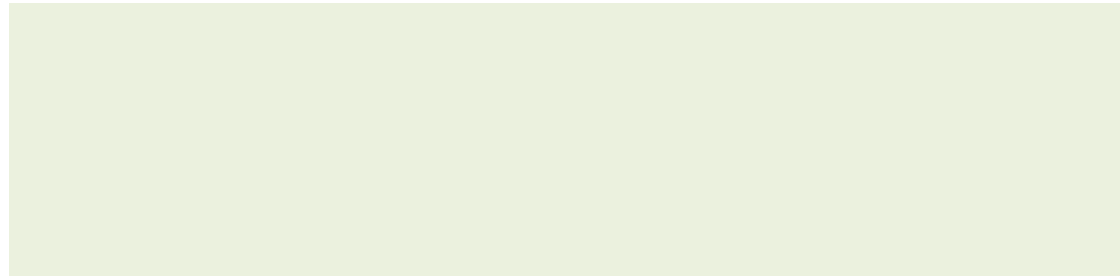
♠ AQ76532 ♥ 6 ♦ A4 ♣ 652

1♠: aprire in barrage sarebbe sbagliato con due prese difensive, ma non aprire del tutto molto timido.

♠ J976532 ♥ 6 ♦ AK4 ♣ 65

Passo: se aprite di 3♠ il compagno si aspetta tutto a Picche, e voi avete tutto fuori dalle Picche.

L'alto livello e la meccanica di prosecuzione sui barrage, poi, impediscono di trovare fit alternativi al colore lungo, pertanto evitate il barrage se avete una quarta maggiore a lato.



Prosecuzioni

L'assunto è che un'apertura di barrage abbia descritto globalmente le carte chi l'ha fatto, e pertanto il compagno possiede il comando assoluto. Ecco la ...

REGOLA AUREA DEL BARRAGE

CHI HA FATTO BARRAGE VA A PRENDERE IL CAFFÈ
E TORNA QUANDO TUTTO È FINITO

Solo nei rari casi in cui il compagno Surlicita, oppure dichiara un nuovo colore, l'Apertore è tenuto a parlare ancora.

Valutazioni del compagno

Il partner di chi ha aperto in barrage non deve far altro che sommare le proprie vincenti a quelle promesse dal compagno. Su apertura 3♠:

♠ 42 ♥ 72 ♦ AK63 ♣ Q8642

Passo: l'Apertore ha promesso sei prese e voi gli ne portate due.
Sempre su 3♠:

♠ 42 ♥ 72 ♦ AK63 ♣ AQ843

4♠: l'Apertore ha promesso sei prese e voi gli ne portate tre e mezza. Una Manche su un impasse è sempre ragionevole.

C'è poi una trappola in cui non bisogna mai cadere:

| Carte di Sud | Carte di Nord | S | O | N | E |
|--------------|---------------|----|---|------|---|
| ♠ J | ♠ AK52 | 3♦ | P | 3NT! | P |
| ♥ 862 | ♥ AK94 | P | P | | |
| ♦ KQJ10982 | ♦ 3 | | | | |
| ♣ 84 | ♣ KJ92 | | | | |

Sud ha un'apertura corretta, ma Nord ha scelto un contratto infattibile! Se avesse dichiarato 5♦, Sud avrebbe avuto ragionevoli chance di mantenere il contratto. Il fatto è che chi apre in barrage non ha quasi mai rientri esterni al colore lungo, e quindi nel gioco a Senza le comunicazioni sono impossibili.

Difesa dai barrage

Quando l'avversario apre di barrage gli interventi (Contro Informativo o colore) hanno lo stesso significato che avrebbero avuto su un'apertura di 1, tuttavia l'alto livello cui si dichiara o cui si obbliga il partner a dichiarare, richiedono sempre forza non minima e distribuzione ottimale.

L'avversario apre di 3♠:

♠ 52 ♥ AQ52 ♦ KJ8 ♣ K642

Passo

♠ 5 ♥ AQ52 ♦ AJ82 ♣ A642

Dbl

L'avversario apre di 3♥:

♠ KJ9752 ♥ 52 ♦ Q8 ♣ K64

Passo

♠ AQ9852 ♥ 52 ♦ AQ8 ♣ 42

3♠

PUNTI CHIAVE

LE APERTURE DI BARRAGE MOSTRANO:

- COLORE ALMENO SETTIMO E SOLIDO;
- Un numero di prese definito in base alla situazione di zona
- DA 5/6 FINO A 11/12 PUNTI ONORI;

LE APERTURE DI BARRAGE NEGANO:

- DUE PRESE DIFENSIVE;
- COLORI MAGGIORI QUARTI A LATO DELLA LUNGA;
- FORZA ONORI SUFFICIENTE PER UN'APERTURA DI 1.

LE REGOLE DI PROSECUZIONE DOPO BARRAGE:

- IL COMPAGNO E' IN COMANDO ASSOLUTO;
- L'APERTORE DICHIARA ANCORA SOLO SE IL PARTNER HA SURLICITATO O HA DICHIARATO UN NUOVO COLORE;
- IL COMPAGNO DI CHI HA FATTO BARRAGE:
 - SOMMA LE VINCENTI PROMESSE DAL PARTNER ALLE PROPRIE PER SAPERE A CHE LIVELLO SIA GIUSTO GIOCARE;
 - SE L'AVVERSARIO DICHIARA DEVE SEMPRE RICORDARE CHE CHI HA FATTO BARRAGE HA NESSUNA O UNA PRESA DIFENSIVA, MAI DUE.

LE SAGGEZZA DEI BARRAGE:

- SE ALLA FINE DELL'ANNO HAI PAGATO TROPPI 1100 VUOL DIRE CHE HAI UN CONTO TROPPO OTTIMISTICO DELLE VINCENTI;
- MA SE ALLA FINE DELL'ANNO NON HA PAGATO NESSUN 1100 VUOL DIRE CHE SEI TROPPO TIMIDO E CHE CONTRO DI TE L'AVVERSARIO DICHIARA TRANQUILLO E SENZA PROBLEMI.

L' APERTURA 3SA "GAMBLING "

Letteralmente 3SA "scommettendo", azzardando. Promette un colore a ♣ o ♦ settimo (molto raramente ottavo), capeggiato almeno da AKQ(+J o 10) e senza Assi o Re laterali. La distribuzione dei resti non è influente.

Senza un ragionevole fermo nei tre colori laterali e senza visuale di manche a 5♣ o 5♦ il rispondente dichiara SEMPRE 4♣, a giocare o correggere a 4♦. Con mani forti, il rispondente INTERROGA con 4♦ che è RICHIESTA DI SINGOLI.

L'apertore risponde 4♥ singolo ♥, 4♠ singolo ♠, 4SA no singoli (7222), 5♣ o 5♦ nel suo colore promettendo il singolo NELL' ALTRO MINORE. Il rispondente valuta se il singolo è utile:

3SA 4♦

4♠ ... con ♠ KQJx ♥ AKx ♦ x ♣ Axxxx si dichiara 5♦, ma se l'apertore avesse mostrato il singolo a fiori (5♦) avremmo rialzato a 6♦.

Il rispondente, con un colore di ♥ o ♠ autonomo o quasi, dopo 3SA dichiara 4♥ 4♠ "a giocare". Queste dichiarazioni non vanno fatte con colori solo sestì e sfilacciati.

IMPORTANTE: per dichiarare PASSO all'apertura 3SA occorre possedere almeno UNA cartina nel minore del partner, altrimenti è impossibile sfruttare la lunga; col VUOTO minore si DEVE giocare a colore. Ad esempio, su 3SA, è opportuno dichiarare 5♦ con:

♠ KQxx ♥ AQxxx ♦ - ♣ AJ10x (mai 4♥ o peggio 3SA).

Board 7

Dich. Sud

♠ 1032

♥ AK2

♦ A8

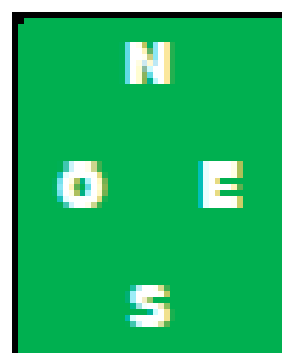
♣ AK542

♠ 8

♥ Q9763

♦ KQ109

♣ J106



♠ J5

♥ J1085

♦ 76542

♣ Q9

♠ AKQ9764

♥ 4

♦ J3

♣ 873

Contratto:

6♠ (S)

Attacco:

K♠

| S | O | N | E |
|----|---|-----|---|
| 4♠ | P | 4NT | P |
| 5♠ | P | 6♠ | P |
| P | P | | |

In Zona contro Zona il barrage dovrebbe garantire il "3 down con le proprie", quindi 7 prese; con 4NT Nord appura che Sud ha AKQ♠ e 12 prese sono certe, ma ci sono troppe incognite per chiamare il Grande Slam e Nord dovrebbe accontentarsi.

Il Gioco. Vinto l'attacco e battuti due giri di atout, su cui cade il J (il 10 di Nord diventa un ingresso) appare chiaro che 12 prese sono sul tavolo. La possibilità di fare una presa in più non richiede grande impegno ma solo un po' di fantasia: si incassano Asso e Re di Cuori scartando FIORI (non quadri), poi Asso e Re di Fiori e Fiori taglio. Picche al morto e incasso della Fiori per lo scarto, finalmente, del J♠.

➔ SIATE PRECISI QUANDO APRITE IN BARRAGE: SE IL COMPAGNO HA MANO FORTE DEVE POTERSI FIDARE E CONTARE LE PRESE.