






## REMEMBER

Apertore e Rispondente, nella fase dichiarativa, si scambiano informazioni per:

- appurare le lunghezze dei colori alla ricerca di un fit
- appurare la forza per decidere il livello a cui giocare

Quando il compagno apre di a colore:

-  con meno di 5 punti si passa (non è possibile nessuna manche)
-  se l'apertura è 1♥ o 1♠, e il rispondente ha fit, applica la LEGGE DI RIVALUTAZIONE e poi appoggia: a livello 2 se ha 5-10 punti, a livello 3 con 11-12, a manche con 13-15.
-  se non c'è fit nobile immediato, il rispondente dichiara altri colori, con questi vincoli:
  - Per dire un colore nuovo a livello uno bastano 5 punti e almeno 4 carte. Il massimo possibile è indefinito.
  - Per dire un colore a livello due deve avere almeno 12 punti; è una promessa di manche e nessuno dei due potrà passare finché tale obiettivo non sarà raggiunto.
  - Se ha troppo per passare (5+) ma troppo poco per dichiarare a livello 2 (meno di 12) la risposta prevista è 1NT (5-10) o 2NT (11).
-  con più di un colore da dire, si segue la regola del lungocorto: con due quarte la più economica, con due lunghe quella di rango più alto, con una lunga e una corta (= quarta) la lunga. Sempre che il punteggio consenta tali scelte!
-  quando dice un colore nuovo il rispondente non pone limiti alla propria forza e chiede che gli torni la parola. L'apertore - se l'avversario tace - deve continuare a descriversi.



# CORSO FIORI

## Smazzate didattiche

# 9



Risposte all'apertura di 1 a colore

a cura della Commissione Insegnamento  
settembre 2017



Board 7	♠ K7653 ♥ K643 ♦ 6 ♣ 984	Dichiara S Vul.: Tutti					
♠ QJ4 ♥ J109 ♦ K1072 ♣ A102	<table border="1"> <tr><td>N</td></tr> <tr><td>O</td></tr> <tr><td>E</td></tr> <tr><td>S</td></tr> <tr><td>—</td></tr> </table>	N	O	E	S	—	♠ 10 ♥ Q852 ♦ Q983 ♣ KQJ5
N							
O							
E							
S							
—							
Nord gioca 2♠	♠ A982 ♥ A7 ♦ AJ54 ♣ 763	Attacco K♣					

O	N	E	S
—	—	—	1♦
P	1♠	P	2♣
P	P	P	

La licita. Sud ha una bilanciata, il primo colore in cui trova il numero di carte sufficiente per aprire è ♦. Nord ha due colori in cui chiedere se c'è fit, ma le ♠ sono 5 quindi è da lì che deve cominciare. Sud (che sa di dover dichiarare ancora) ha una licita spontanea e ovvia: 2♣ "si, ho fit di 4 carte, e un'apertura di forza minima. Vedi tu." Nord passa. Il gioco. Le prime 3 prese sono della difesa, che poi proseguirà ♥, o ♦. Nord conta 5, o 4, o 3♣ (a seconda del 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.

2♠ + 1: 140.

Board 8	♠ J1093 ♥ Q ♦ Q632 ♣ K1087	Dichiara O Vul.: Nessuno					
♠ Q876 ♥ K8763 ♦ 974 ♣ A	<table border="1"> <tr><td>N</td></tr> <tr><td>O</td></tr> <tr><td>E</td></tr> <tr><td>S</td></tr> <tr><td>—</td></tr> </table>	N	O	E	S	—	♠ AK4 ♥ AJ1095 ♦ K ♣ J432
N							
O							
E							
S							
—							
Est gioca 4♥	♠ 52 ♥ 42 ♦ AJ1085 ♣ Q965	Attacco 5♣					

O	N	E	S
P	P	1♥	P
4♥	P	P	P

Possibili anche gli attacchi 5 di ♠ o 4 di ♥; l'attacco con il J di ♦ è una lezione di vita (mai sotto asso, ricordate?)

La 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, valgono 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).

4♥ + 2, in prima: 480.

♣ 9

risposte all'apertura di 1 a colore

5

Board 1	♠ A82 ♥ QJ102 ♦ 103 ♣ QJ62	Dichiara N Vul.: Nessuno					
♠ 974 ♥ K65 ♦ KQ952 ♣ 73	<table border="1"> <tr><td>N</td></tr> <tr><td>O</td></tr> <tr><td>E</td></tr> <tr><td>S</td></tr> <tr><td>—</td></tr> </table>	N	O	E	S	—	♠ QJ106 ♥ A4 ♦ AJ86 ♣ 1085
N							
O							
E							
S							
—							
Est gioca 3♦	♠ K53 ♥ 9873 ♦ 74 ♣ AK94	Attacco A♣					

O	N	E	S
—	P	1♦	P
3♦	P	P	P

La licita. Con una bilanciata di 12 punti Est deve aprire di 1♦ (1♠ richiede 5 carte). Ovest, certo di non avere in linea 8 carte in nessun nobile, rialza a 3♦ mostrando fit e carte che, rivalutate, "valgono" 11. Est passa: a 25 punti, richiesti per giocare manche, non si arriva. Nessun rimpianto per le ♠: Ovest, scegliendo le ♦, nega di avere 4 o più carte a ♥ o ♠. 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 ♠.

3♦: 110.

Board 2	♠ Q104 ♥ KQ6 ♦ K53 ♣ A542	Dichiara E Vul.: NS					
♠ 9763 ♥ 7 ♦ A1082 ♣ Q1093	<table border="1"> <tr><td>N</td></tr> <tr><td>O</td></tr> <tr><td>E</td></tr> <tr><td>S</td></tr> <tr><td>—</td></tr> </table>	N	O	E	S	—	♠ A2 ♥ J10853 ♦ J964 ♣ J7
N							
O							
E							
S							
—							
Nord gioca 3NT	♠ KJ85 ♥ A942 ♦ Q7 ♣ K86	Attacco J♥					

O	N	E	S
—	—	P	1♣
P	3NT	P	P
P			

La 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 per certo di avere almeno 26 in linea e nessun fit nobile è possibile: 3NT è una decisione rapida e vincente.

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 mano! 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, ♦.

3NT + 1, in seconda: 630.

♣ 9

risposte all'apertura di 1 a colore

3

Board 3	♠ 52 ♥ 1072 ♦ J1092 ♣ AKJ3	Dichiara S Vul: <b>EO</b>
♠ AK1083 ♥ AJ854 ♦ 7 ♣ 87	N O E S	♠ QJ974 ♥ 6 ♦ A8543 ♣ Q5
Ovest gioca 4♠	♠ 6 ♥ KQ93 ♦ KQ6 ♣ 109642	Attacco A♣

O	N	E	S
—	—	—	P
1♠	P	4♠	P
P	P		

La 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 di quadri. 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.

4♠ + 1, in seconda: 650.

Board 5	♠ A96 ♥ Q865 ♦ Q7652 ♣ 5	Dichiara N Vul: <b>NS</b>
♠ QJ103 ♥ 1094 ♦ KJ ♣ KJ43	N O E S	♠ K52 ♥ 7 ♦ A1098 ♣ Q10962
Sud gioca 3♥	♠ 874 ♥ AKJ32 ♦ 43 ♣ A87	Attacco Q♠

O	N	E	S
—	P	P	1♥
P	3♥	P	P
P			

La licita. Ovvìa l'apertura di Sud; Nord ha fit abbondante e lo deve comunicare. La sua mano, con atout ♥, vale 11 (8+3), punteggio critico perché la manche non è certa (11+12) ma nemmeno da escludere (11+14). L'appoggio a livello 3 dice: "♥ ok, sono incerto sulla somma punti; passa se hai il minimo dell'apertura e rialza se hai almeno 14". Sud non potrebbe avere meno di quello che ha, e 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.

3♥: 140

Board 4	♠ 104 ♥ K64 ♦ Q8762 ♣ Q74	Dichiara O Vul: <b>TUTTI</b>
♠ A32 ♥ Q92 ♦ J94 ♣ J1086	N O E S	♠ 9865 ♥ J ♦ AK103 ♣ 9532
Sud gioca 4♥	♠ KQJ7 ♥ A108753 ♦ 5 ♣ AK	Attacco J♣

O	N	E	S
P	P	P	1♥
P	2♥	P	4♥
P	P	P	

La 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 ♥. Nota: l'attacco di Ovest è corretto, non aveva nessun motivo per attaccare a ♦.

4♥ + 1, in seconda: 650.

Board 6	♠ K72 ♥ K3 ♦ Q10983 ♣ Q108	Dichiara E Vul: <b>EO</b>
♠ 83 ♥ 8764 ♦ KJ ♣ A9643	N O E S	♠ AJ954 ♥ AJ5 ♦ 65 ♣ K75
Ovest gioca 1NT	♠ Q106 ♥ Q1092 ♦ A742 ♣ J2	Attacco 10♦

O	N	E	S
—	—	1♠	P
1NT	P	P	P

La 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: prometterebbe 12 + punti). Non ne rimane che una: 1NT. Est passa, in linea c'è al massimo 23, nessuna manche è possibile. Il gioco. Gioco duro, se NS fanno 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 ♣!

1NT: 90