

◆ **CORSO QUADRI** ◆
(Primo Anno)



Corsi di Approfondimento

ANNO 2011

www.infobridge.it



Il Corso Quadri è dedicato alle seguenti tipologie di bridgisti:

- Allievi del Corso Fiori che hanno completato un periodo di almeno sei mesi di praticantato (tavolo guidato due volte la settimana);
- Giocatori che praticano il gioco a livello amatoriale da diversi anni;
- Giocatori autodidatti che abbiano disputato almeno una centinaia di Tornei nei Circoli Locali.



Per partecipare al Corso Quadri sono indispensabili i seguenti requisiti:

- Conoscenza delle tecniche di base del Gioco della Carta (sia in attacco che in difesa);
- Conoscenza degli elementi fondamentali della Dichiarazione Naturale Lungo Corto.



I Corsi Quadri costituiscono un periodo di formazione sufficientemente lungo per preparare un giocatore all'ingresso nel mondo del bridge agonistico Federale.

Si sviluppano in circa 75 Lezioni teorico-pratiche divise in tre periodi di 25 Lezioni ciascuno.

La frequenza delle Lezioni è settimanale, ma, per una buona riuscita della formazione, è indispensabile che il discente le accompagni partecipando per proprio conto a dei Simultanei Light almeno due volte la settimana.

Ogni Lezione teorico-pratica impegna la durata di due incontri al termine dei quali viene rilasciata una Dispensa con la descrizione degli argomenti trattati e l'illustrazione delle Mani giocate corredate degli opportuni commenti di natura didattica (dispense di avanzamento).

Ogni Dispensa deve essere studiata, e non semplicemente letta, dal discente

Il programma formativo prevede al termine di ognuno dei tre periodi di 25 Lezioni, la partecipazione ai Campionati Allievi a Squadre organizzati dalla Federazione a Salsomaggiore (Allievi del Primo, Secondo e Terzo Anno).



Ognuno dei tre periodi di formazione prevede due interruzioni (una estiva di due mesi ed una invernale di due settimane).

Durante le interruzioni programmate sono fortemente consigliati il ripasso delle Dispense e la pratica di Gioco.



Al termine di ognuno dei tre anni di Corso verrà distribuito un CD con tutti i temi svolti nell'anno raccolti per argomento (dispense tematiche). I temi ordinati alfabeticamente sono: Controgio, Esercitazioni, Gioco con il Morto, Maneggio Figure, Sistema Licitativo, Storia del Bridge, Valutazione della Mano.

Gioco della Carta

Le sequenze

Con la dizione *Sequenza* si vuole indicare una serie di tre o più carte *dello stesso seme*, consecutive per valore.

Le carte possono essere isolate o possono capeggiare un colore.

Quando una sequenza non è accompagnata da altre carte, viene detta “*asciutta*” o “*secca*”.

Di seguito vediamo una sequenza *asciutta* ed un'altra che invece capeggia un colore quinto:

DFT = sequenza asciutta

DFT62 = sequenza

Le sequenze possono riguardare le carte Onori, le altre carte, o un insieme composto di elementi appartenenti alle due categorie:

RDF87 = sequenza Onori

98762 = sequenza

FT9832 = sequenza mista



Sequenza mista molto lunga

Le sequenze sono definite *perfette* o *complete*, quando sono costituite da almeno tre carte consecutive (come le tre sopra mostrate), oppure *imperfette* o

incomplete, quando le carte consecutive che le costituiscono sono soltanto due:

RD82 = sequenza Onori incompleta

9852 = sequenza incompleta

T972 = sequenza mista incompleta

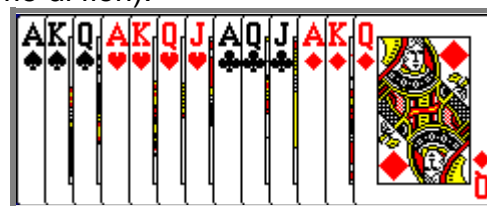
Si definisce *sequenza interrotta*, quella costituita dalle tre carte di una *sequenza perfetta* mancanti di uno o due degli elementi centrali:

AFT62 = sequenza Onori interrotta

98632 = sequenza interrotta

DT9632 = sequenza mista interrotta

Nella formidabile mano mostrata qui sotto, possiamo osservare tre sequenze Onori perfette ed una sequenza Onori interrotta (quella nel seme di fiori):



Le manovre di Affrancamento

Le *manovre di affrancamento* si prefiggono di promuovere a *vincenti* alcune delle carte di un colore, che per nascita non lo sono.

❖ L’Affrancamento Onori

Il modo più semplice per affrancare delle carte Onori non vincenti consiste nell’operare il sacrificio di almeno un elemento di una *sequenza*, al fine di promuovere al rango di *vincenti* quelli rimanenti.

La *sequenza perfetta*:

ARDF

è composta da 4 *carte vincenti* che possono originare, una volta entrati in

presa e quindi in *diritto di uscita*, 4 *prese certe*.

La sequenza perfetta formata da:

RDF

non contiene delle *carte vincenti* in quanto è naturalmente soggetta al predominio dell'Asso, è però evidente che, se si intavola il Re, gli avversari per vincere la presa dovranno superarlo con l'Asso e, quando lo avranno fatto, la Dama ed il Fante saranno stati promossi al ruolo di *carte vincenti*.

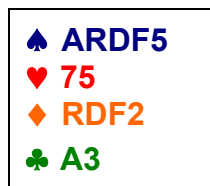
La manovra di *Affrancamento degli Onori* consiste quindi nel sacrificio volontario di uno o più degli Onori di una *sequenza*, al fine di promuovere al rango di vincenti quelli rimanenti.



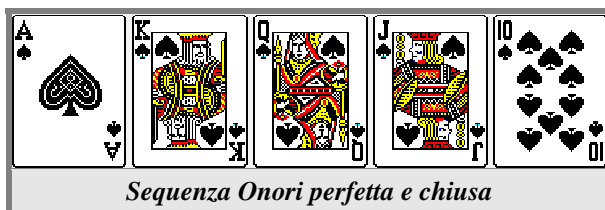
Si usa dire che una sequenza non vincente del tipo di quella che abbiamo appena incontrato:

RDF

presenta 2 *prese affrancabili* (mediante il sacrificio del Re o, meglio ancora, mediante il sacrificio di uno qualsiasi degli Onori che la compongono).



La mano che precede presenta 5 *prese vincenti* e 2 *prese affrancabili*.



Le prese suscettibili di affrancamento sono tante di più, quanto più lunga è la sequenza interessata alla possibilità di operare l'affrancamento.

La *sequenza perfetta* che segue presenta ben 7 prese affrancabili:

RDFT9876

Questa altra ne presenta invece 4:

DFT987

ma, in questo secondo caso, la strada per operare la trasformazione da *prese affrancabili* a *prese vincenti* è più lunga, perché i sacrifici da fare sono due, e non uno soltanto.



Infatti, quando giocheremo uno degli Onori che compongono la sequenza in questione, gli oppositori non ci faranno la

cortesia di impegnare nella stessa presa sia il Re che l'Asso e, pertanto, sarà necessario in seguito sacrificarne un secondo, prima di poter promuovere a vincenti le rimanenti quattro carte componenti la sequenza.

Naturalmente, anche una *sequenza imperfetta* o *incompleta* può essere deputata ad affrancare una presa.

RDx

RFTx

Qui sopra, sacrificando uno dei due Onori della sequenza di sinistra, si promuove l'altro a *presa vincente*; sacrificando due degli Onori della sequenza di destra, si promuove a *presa vincente* il terzo.

La sostanziale diversità esistente tra *prese vincenti* e *prese affrancabili* sta proprio nel fatto che, per trasformare in vincenti le seconde, bisogna *cedere la mano* al nemico e bisogna, per tanto,

non solo cedergli una o più *prese*, ma anche lasciargli l'iniziativa.


A volte il nemico riuscirà ad utilizzare questo *vantaggio di tempo* in maniera esiziale per il partito avverso.

L'obiettivo del *Giocante* è quello di mettere insieme almeno il numero di prese che costituiscono l'impegno che ha assunto nella *fase della dichiarazione*.

Quello degli avversari è di impedirglielo.

Le due *Linee Dichiaranti* hanno obiettivi diametralmente opposti ed il *fattore tempo* è molto spesso decisivo per l'esito finale della disputa.

In questa *corsa* a chi raggiunge per primo il proprio obiettivo, alle forze di una *Linea* corrispondono sempre alle debolezze dell'altra.

<p>♠ RDFT9</p> <p>♥ A</p> <p>♦ -</p> <p>♣ -</p>	
	<p>♠ A</p> <p>♥ RDFT9</p> <p>♦ -</p> <p>♣ -</p>

Qui sopra l'Asso di picche di Est si frappono all'affrancamento delle picche di Nord, così come quello di cuori in Nord si frappono all'affrancamento delle cuori di Est.

Questa partita sarà ineluttabilmente vinta da chi potrà fare la prima mossa.

Licita

Il Sistema Dichiarativo

Come è noto, un *Sistema Dichiarativo* è un *codice* secondo il quale due giocatori della stessa coppia si scambiano informazioni utili a poter individuare il

miglior contratto a disposizione della propria *Linea*.

Da quando nel 1925 *Harold Stirling Vanderbilt* enunciò le regole del *Contract Bridge*, sostituendo l'*Auction Bridge* con il quale *F. Roe* introdusse agli inizi del '900 la novità dell'asta licitativa nel *Wisth Bridge*, moltissimi sistemi sono sorti in ogni parte del mondo guadagnando a volte vasta ma effimera notorietà.

I *Sistemi Dichiarativi* si possono suddividere in due grandi Categorie:

- o **Lungo – Corto**
- o **Corto - Lungo**

Ed in numerose altre sottospecie, tra le quali ricordiamo come quelle maggiormente diffuse:

- o **Quinta Nobile**
- o **Fiori Forte**
- o **Senza Debole**

Papà dei sistemi dichiarativi può essere considerato senza alcun dubbio il romeno per nascita, ma americano per adozione, *Ely Culbertson* che, con il suo celeberrimo *Blue Book*, ebbe il grande merito di far conoscere il gioco del bridge in ogni parte del globo.

Pierre Albarran, nato nelle Indie Orientali, ma cittadino francese, si rese artefice, con il suo altrettanto celebre *Canapé*, della rivoluzione culturale del corto lungo.

Infine, fu il napoletano *Eugenio Chiaradia*, con il suo famoso *Fiori Napoletano*, a dare vera notorietà ai sistemi dichiarativi basati sul *Fiori Forte*.

Quello di cui ci occuperemo in questi nostri *Corsi Quadri* è un *Sistema Dichiarativo* a base di *Quinta Nobile*, che chiameremo *Rosetta*®; esso rappresenta una versione semplificata della *Rosa dei Venti*®, un sistema

dichiarativo da me elaborato, che mutua molte delle innovazioni dichiarative più moderne e ne include altre del tutto originali.

Scelta del colore per Aprire di uno

Quando avete la *forza* e la *distribuzione* che rendono lecito *aprire a livello di uno a colore*, le regole per la scelta del colore di apertura sono le seguenti:

- Quando avete una mano piatta (4.3.3.3), aprite con 1♣ indipendentemente da quale sia il colore quarto
- Quando avete un colore più lungo degli altri, aprite in quel colore
- Quando avete due colori entrambi quinti o sestini, aprite in quello di rango più elevato
- Quando avete tre colori quarti, aprite nel seme minore in rango, ma se il singolo è a picche, per eccezione alla regola generale aprite di 1♦
- Quando avete due colori quarti, aprite nel colore minore più basso in rango (se non avete un minore 4°, per eccezione, aprite di 2♣*)

L'osservanza di queste regole di apertura comporta le seguenti assunzioni.

- Le aperture in un seme nobile garantiscono che il colore di apertura è almeno quinto
- Le aperture nel seme di quadri garantiscono che il colore di apertura è almeno quarto**
- Le aperture nel seme di fiori garantiscono che il colore di apertura è almeno terzo

* temporaneamente aprite le mani bilanciate nobili 4.4.3.2, di uno nella terza minore (miglior minore)

** salvo l'eccezione delle Bilanciate 19/20 con le due quarte Nobili nelle quali le quadri possono essere terze

Questo significa che la *Rosetta*® non è un sistema a base di *Fiori di Preparazione*, e, cioè, che non è un sistema dichiarativo dove si può aprire di un fiori con due sole carte nel colore.



Questa differenza nella lunghezza minima garantita tra semi minori e semi nobili, come vedremo meglio più avanti, condiziona e

differenzia gli sviluppi della dichiarazione che seguono all'apertura di uno a colore.

Esercitazioni Duplicato

Board 1 – Dealer Nord – Tutti in 1^a

♠ AFT87
♥ 82
♦ FT6
♣ RF4



Nord apre di 1SA (15÷17), e gli altri due contendenti passano, voi cosa fate?

Nord	Est	Sud	Ovest
1SA	P	P	?

Potete passare per poi attaccare a picche e sperare di battere l'impegno di Nord, oppure, potete correre il rischio di inserirvi nell'asta dichiarando il vostro bel colore quinto.

Le possibilità di Manche per la vostra linea sono ridotte al lumicino, però il parziale a picche con un po' di fortuna

potreste anche mantenerlo, e in tal caso vi darà un risultato migliore (+110), che non battere di una presa quello a SA della Linea avversa (+50).

Inoltre, siete in prima e, se finite una o due down senza prendere il *contro*, pagate soltanto 50 o 100 punti, guadagnando comunque qualcosa rispetto a 1SA m.i. (90) nel primo caso o pareggiando, rispetto al secondo (perché 10 soli punti in duplicato non fanno differenza).

Qualunque sarà la vostra decisione finale, esistono argomentazioni per le quali non potrà essere criticata più di tanto da chicchessia.

In queste situazioni *al limite*, sarà più che altro il vostro carattere che vi porterà ad optare la scelta finale.

Personalmente, se fossi certo di avere un dirimpettaio capace di passare pur avendo forza di apertura, opterei per l'intervento perché, pur avendo la forza dell'apertura di 1SA *sopra* di me, so per esperienza che gli avversari sono restii a contrare i contratti che se mantenuti comportano il premio di Manche.

Dovete anche pensare che Nord non ha alcuna idea delle rimanenti forze in campo e che l'unico che potrebbe contrare a ragione veduta è Sud che, invece, è *sotto* di voi.

Di fronte ad un partner meno fidato, abbandonerei però l'agone, perché i rischi connessi con una sua eventuale prosecuzione sono inaccettabili.

Supponiamo che riteniate il vostro partner affidabile e che optiate per l'intervento a picche che resta il contratto finale:

Nord	Est	Sud	Ovest
1SA	P	P	2♠

Nord esordisce portandosi a book con la riscossione di tre teste a quadri e di due teste a cuori, poi, prosegue con un 3° giro di cuori per la Dama di Sud che voi tagliate di Mano.

Mentre eravate costretti ad osservare passivamente le loro mosse, avete potuto apprezzare il modo con il quale si sono destreggiati i vostri avversari nelle loro *segnalazioni difensive*: Sud ha risposto con il 5♦ sull'Asso mostrando gradimento per l'attacco (dispari gradisce), poi ha risposto con l'8♦ sul Re per confermare che il 5♦ non era stato uno scarto obbligato. Questo invito alla prosecuzione lo avrebbe portato a tagliare il terzo giro di quadri se Nord non avesse avuto la Dama; quando, invece, Nord la intavola, Sud scarta il 2♣ per mostrare disinteresse per questo colore (pari sgradisce).

Infine, quando Nord ha intavolato l'Asso di cuori, Sud lo ha incoraggiato giocando il 5♥ e invitandolo a proseguire con il Re; in questo modo, i vostri avversari si sono portati velocemente a book, e voi avete ancora due perdenti, una per ogni colore nero.

Vi fate un impegno di mostrarvi all'altezza del tavolo e vi concentrate su come fare per cercare di incassare tutte le rimanenti prese:

♠ AFT87 ♥ 82 ♦ FT6 ♣ RF4		♠ R5 ♥ F743 ♦ 9432 ♣ AT9
-----------------------------------	---	-----------------------------------

Pensate prima alle picche e, analizzando tutte le varie possibilità, vi rendete conto che potete non perdere prese nel colore solo nel caso che Sud abbia la Dama non più che terza; vi trasferite allora al morto con il Re di

picche e poi provate il sorpasso alla Dama: il vostro Fante resta in presa e, quando tirate l'Asso, tutti rispondono, uffh !

Ma non è ancora finita perché dovete pensare anche alle fiori; nel farlo, vi rendete conto che per mantenere il vostro contratto dovete indovinare la posizione della Dama di fiori, infatti, la vostra *Figura* vi consente di poterla cercare sia da un lato che dall'altro.

Dove andate a cercare la Dama di fiori, in Nord o in Sud?

Quando siete seduti al tavolo da bridge, per certi versi è come se foste al supermercato a fare la spesa: dovete fare in continuazione dei piccoli conti a mente, al fine di stabilire quale è il prodotto più conveniente tra quelli, di qualità più o meno equivalente, che sono proposti sugli scaffali.

In particolare, dovete prendere l'abitudine di contare i PO e le carte presenti nelle due mani dei vostri avversari, man mano che esse vengono mostrate.

Non sembra difficile farlo, le carte sono solo 13 per colore ed i colori sono solo 4, ed anche i PO che mancano all'appello difficilmente sono più di una quindicina.

Però, nemmeno andare in bicicletta è difficile, eppure, se qualcuno all'inizio non vi regge il sellino ...

Se volete migliorare rapidamente la vostra abilità di bridgisti, dovete perdere un po' di tempo ad allenarvi in maniera sistematica e, proprio come avete fatto quando avete imparato ad andare in bicicletta, è ancor meglio se vi fate aiutare da qualcuno.

Se aspettate di riuscire a maturare l'abilità di contare le carte ed i PO semplicemente giocando, potreste anche metterci degli anni (a meno che non

decidiate di giocare 20 smazzate al giorno, per sette giorni la settimana!).

Quando siete seduti al tavolo da gioco, ci sono un mare di fattori che concorrono a rendere molto difficile che possiate maturare questa abilità nei conteggi se non vi siete allenati sistematicamente a farlo altrove.

Innanzitutto, dovete cercare di dominare la vostra naturale emozione di principianti, che, purtroppo, va di pari passo con la consapevolezza della vostra imperizia.

A questo proposito, dovete convincervi intimamente che non state sostenendo nessun esame e che state invece cercando di imparare un gioco che vi darà divertimento per il resto dei vostri giorni, e che questo sforzo merita di essere affrontato con animo leggero.

Subito dopo, dovete imporvi di ignorare gli avversari ed i loro comportamenti.

Sia che stiano spocchiosamente cercando di mettervi in difficoltà con il loro manifesto atteggiamento di superiorità, sia che stiano carinamente tentando di accattivarsi la vostra simpatia di manifesti neofiti, dovete convincervi che il loro atteggiamento è *comunque disutile* nel vostro praticantato.

Quando andate al Circolo a giocare, e spero che comincerete presto a farlo sempre più spesso, stampatevi sulla faccia un mezzo sorriso di circostanza e rifiutatevi cortesemente ma ostinatamente di discutere degli avvenimenti di gioco.

Discutete invece quello che volete e per quanto tempo lo volete, dopo la gara, ma, fatelo solo con qualcuno che faccia parte del vostro programma di apprendimento.

Non avete idea di quanto possano essere inconsapevolmente diseducativi i commenti e gli insegnamenti dei vostri commensali, quando la tavola è imbandita con il bridge.

Come se tutta questa confusione non fosse sufficiente a distrarvi, c'è il Direttore che vi ronza sempre intorno bofonchiando che dovete sbrigarvi, ci sono gli angolisti che parlano tra loro del tempo ed i vicini che spesso discutono tra loro accasamente.

Come potete concentrarvi sul conteggio delle carte e dei PO in mezzo a tutto questo bailamme?

È *del tutto normale* che all'inizio non ci riusciate, ve lo garantisco.

Avete però due modi per progredire più rapidamente.

Primo, osservate quelli bravi quando giocano tutte le volte che ne avete l'opportunità, sedetevi di fianco ad uno di loro e guardate solo le sue carte, impersonatevi nel suo ruolo e cercate di contare carte e PO, man mano che il gioco procede.

Secondo (ma primo per importanza), fatelo a casa vostra, nella quiete delle mura domestiche e possibilmente in compagnia di chi sta imparando il bridge come voi.

Specie agli inizi, non giocate mai in casa per puro divertimento, ma abituatevi ad inserire sempre nei vostri incontri la componente "allenamento".

Chiedetevi in continuazione, uno con l'altro: quante picche sono uscite? quante carte di quadri ha fatto vedere Maria? Quanti PO ha tirato fuori Giacomo? ...

Fatelo! non siate pigri e non fatevi nemmeno condizionare da quanto potrebbe apparire sciocca la situazione, fatelo e basta.

Mi ringrazierete!

Ora che vi siete così pazientemente sorbiti tutto questo bel pistolotto, vi confesserò che il sorpasso alla Dama di fiori dovete programmarlo su Sud, e non su Nord.

Perché, se è pur vero che Nord aprendo di 1SA ha denunciato un bel po' di punti, è altrettanto vero che li ha già fatti vedere tutti!

Nei primi tre giri di gioco ha mostrato 9PO a quadri, nei due successivi ne ha fatti vedere altri 7 a cuori, per sistema poteva averne in partenza da 15 a 17 e non uno in più; nella sua mano non c'è più posto che per un Fante e, di conseguenza, non può avere alcuna Dama, né quella di picche che poco fa avevate cercato per *ipotesi di necessità* in Sud, né quella di fiori, che state invece cercando adesso.

Di fatto questo sorpasso alla Dama di fiori su Sud non è al 50%, ma è al 100%!

♠ 943
♥ ART6
♦ ARD7
♣ 87

♠ AFT87
♥ 82
♦ FT6
♣ RF4



♠ R5
♥ F743
♦ 9432
♣ AT9

♠ D62
♥ D95
♦ 85
♣ D6532

Cominciate a capire quanto è straordinariamente importante "conteggiare" tutto quello che succede se volete cominciare a vincere?

Duplicato

Board 2 – Dealer Est – NS in 2^a

Seduti in Sud, vedete la dichiarazione procedere in questo modo:

Ovest	Nord	Est	Sud
-	-	1♣	P
1♦	1♥	P	P
!	P	1SA	P
3SA			

Questa è la vostra mano:

♠ FT72
♥ 86
♦ FT975
♣ 62

Come attaccate ?

Spero che non abbiate pensato sopra nemmeno per un momento ad attaccare a quadri per affrancarvi il Colore.

La vostra mano è desolatamente priva di Rientri ed anche se riuscite ad affrancare uno dei vostri due colori lunghi, poi, quasi certamente, non riuscireste ad incassarlo.

Il vostro partner ha parlato *libero* su due avversari entrambi illimitati e non può essere forte come il suo intervento lascerebbe pensare, visto che gli avversari sono approdati allegramente alla Manche a SA.

Il massimo assoluto che potete ragionevolmente sperare di avere sulla vostra Linea sono una quindicina di PO e dato che voi ne avete 2, il partner deve avere giusta la forza di un'Apertura (12/13PO) e nulla di più.

Nondimeno, si è assunto il rischio di intervenire in zona contro prima, laddove avversari scaltri avrebbero potuto

bastonarlo terribilmente già a Livello di Uno.

In effetti, con il suo *Contro di Cortesia* Ovest ci ha provato, ma l'Apertore ha rifiutato la trasformazione pur mostrando con la Replica di 1SA, qualche valore a cuori.

Dovete continuamente chiedervi il perché degli avvenimenti che vedete svilupparsi attorno al tavolo.

Solo maturando l'abitudine a sopportare questa grande fatica mentale per tutta la durata di una gara, potete sperare di diventare un giocatore migliore.

Credetemi, questa percorso non ha scorciatoie.

Allora, Est deve avere un'Apertura piuttosto bilanciata ed una mano non forte, come denuncia il suo *passo* dopo l'intervento del vostro partner.

Ovest, che si trova in posizione di Riapertura, è praticamente obbligato a fare qualcosa, e il suo *Contro di Cortesia*, come abbiamo già detto, mostra che se l'Apertore è passato con la quarta di cuori, è arrivato il momento di trasformare.

Quando, più tardi il Rispondente salta direttamente a 3SA, mostra una mano altrettanto bilanciata, forse con la quarta di picche e, viste le vostre carte, certamente non ha dichiarato in debolezza la Manche a SA contando su una sua lunga di quadri.

Dovete aspettarvi da lui un'altra Apertura con la quarta di quadri e, probabilmente, anche con quella di picche. Non è per certo che l'abbia, perché se la quarta di picche l'avesse dichiarata l'Apertore al posto di 1SA, lui avrebbe sempre potuto indirizzarsi ugualmente verso la Manche a SA e, in

tal caso, avreste potuto essere quasi certi che la sua intenzione era proprio quella di cercare di punire Nord.

Uhm, ricapitoliamo...

Est ha un'Apertura bilanciata con una tenuta a cuori di corta e senza la quarta di picche, visto che le quadri le avete voi e il Morto, comincia a diventare una certezza che la quarta dell'Apertore sia quella di fiori.

Ovest ha un'altra apertura all'incirca bilanciata con la quarta di quadri e forse anche con quella di picche.

Vi fila tutto questo ragionamento?

Se si, non vi resta che cominciare da adesso in poi, ad esercitarvi a speculare in questo maniera all'uscita di ogni cartellino. Se no, dovete rileggere queste righe fino a metabolizzarne il contenuto.

Bene, dopo questa accurata analisi, cosa rimane per il compagno?

Nord avrà una terza Apertura con una lunga di cuori non molto robusta, visto che entrambi gli avversari non sembrano temere troppo il Colore.

Uhm, ma allora perché ha corso il rischio di mettersi in mezzo?

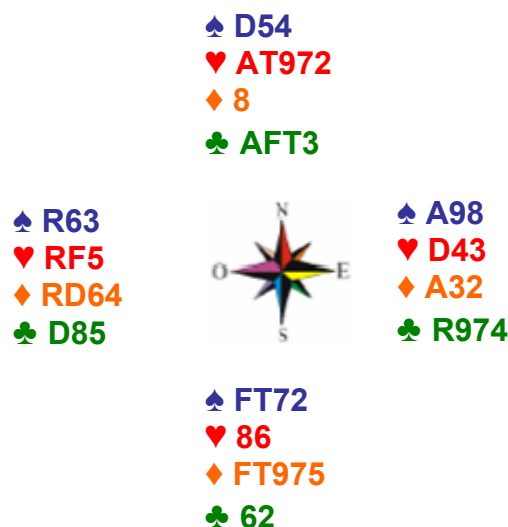
Ci può essere un solo motivo: deve avere un paio di bei Rientri a fianco delle cuori e vi sta dicendo che se ci attaccate, lui forse può battere il contratto del Giocante con le sue sole carte.

In altre parole, Nord ha corso il grosso rischio di essere preso in *sandwich*, perché, se non lo avesse fatto, voi non avreste potuto trovare l'Attacco a cuori!!

Voi sapete che al giocatore non fileranno né le picche, e né le quadri e dovete solo sperare che Nord accanto alle cuori abbia un bel colore di fiori.

Questa Manche sarà disputata sulla *Corsa all'Affrancamento* e voi non dovete assolutamente vanificare il coraggio del vostro partner, perdendovi il vantaggio dell'Attacco.

Questo il campo:



Divertitevi per conto vostro a verificare che senza l'Attacco a cuori la Manche di Est è imperdibile e che, viceversa, nonostante i 27PO in Linea, con l'Attacco a cuori è irrealizzabile!.



Dal comportamento del vostro partner dovete dedurre che per *parlare liberi* dovete avere in mente un ben preciso motivo, del tutto razionale e allo stesso tempo costruttivo per il vostro partito.

Riflettete attentamente sul fatto che se nella stessa situazione intervenite a 1♥ con queste altre carte:

♠ AD4
♥ T9742
♦ 8
♣ AFT3

il vostro partner ci attaccherà, e il patatrak sarà bello è compiuto!

Ma questa normalissima Smazzata non è ancora arrivato il momento di abbandonarla.

Vi ricordate quanto abbiamo parlato nei Corsi Quadri del *Fast Arrival*?

Quando valutate che con tutta probabilità finirete per giocare un ben determinato contratto, non fate sapere al nemico quale è il bastione più fragile della vostra roccaforte.

Con la mano di Ovest, dopo l'Apertura di Est, l'unica seria e molto poco probabile alternativa alla Manche a SA, è lo Slam a quadri.

Se per sistema un Salto immediato a 3SA su Apertura Minore mostra 13-15PO equamente sparpagliati in una 4.3.3.3 qualsiasi, Sud dovrà attaccare dopo aver visto:

Ovest	Nord	Est	Sud
-	-	1♣	P
3SA			

E, se con le sue carte attacca a cuori, la prossima volta che lo incontrate guardate intensamente in viso il suo compagno per tutto il tempo della Licita, perché mi sa che *gatta ci cova*.

La *Rosetta* prevede questa sistemazione per la Risposta di 3SA sulle due Aperture Minori e non credo che avrete troppe

difficoltà ad inserirla anche nel vostro sistema.

Duplicato

Board 5 – Dealer Nord – NS in 2^a

♠ ARDF4
♥ ARDFT2
♦ D4
♣ -

Se cominciate a giocare quasi tutti i giorni, una mano di questo tipo vi capiterà circa una volta al mese.

Come pensate di aprirla?

Qualsiasi sarà la vostra scelta e qualsiasi possa essere il vostro sistema dichiarativo, sarete nelle pèste, perché i sistemi di licitazione non possono essere correttamente strutturati per affrontare delle mani eccezionali come questa.

D'altro canto, mani come questa sono talmente rare che non è giustificato sottrarre dello *spazio utile* alla descrizione di mani più frequenti.

Per risolvere questo difficile problema dichiarativo, il campione francese *Pierre Albarran* (l'inventore del corto lungo) introdusse molti anni fa nel suo celeberrimo *Canapé*, una famosa apertura: la 2♣ CRODO.

Questa apertura, del tutto convenzionale, non aveva nessuna attinenza con il possesso del colore di fiori e intendeva invece presentare una mano talmente forte da risultare interessata esclusivamente agli Assi e ai Re eventualmente posseduti dal compagno.

L'apertura di 2♣ CRODO regnò incontrastata nei sistemi licitativi di tutto il mondo per oltre mezzo secolo, poi

cadde pian piano in disuso perché si scoprì che l'apertura di 2♣ (che, tutto sommato, è un'apertura di livello relativamente basso), poteva essere usata assai più utilmente, per descrivere categorie di mani più frequenti.

Pian piano, la richiesta specifica di Assi piombò nell'oblio, salvo ricordarsene, rimpiangendola, ogni qualvolta capitava una mano del tipo che vi ho appena proposto.

Una decina di anni fa è salita alla ribalta una riedizione della 2♣ CRODO che sembra giungere dalla lontana Australia e che si chiama: 3SA *Kabel*.

La convenzione *Kabel* rispolvera la richiesta specifica di Assi e di Re, solo che invece che appoggiarla sulla troppo altrimenti utilizzabile apertura di 2♣, la appoggia su quella molto meno usata di 3SA.

In effetti, con le carte di Nord, l'unica cosa che vi serve di sapere, è se il vostro compagno ha l'Asso o il Re di quadri.

Pensate che se Sud avesse la *sequenza chiusa* delle fiori (cioè 10PO), non potreste giocare nessuno slam! se Sud avesse invece il solo Re di quadri (3PO), potreste tranquillamente misurarvi nel piccolo slam a cuori.

Se poi Sud avesse entrambe le teste di quadri (7PO), il grande slam a cuori sarebbe sul tavolo!

È allora del tutto evidente che, con la mano di Nord, non è importante conoscere il numero degli eventuali Assi e Re di Sud, ma in quale colore essi eventualmente risiedono.

Anche la 3SA *Kabel* ha perso rapidamente il suo appeal perché impedisce all'Apertore di prodursi nel 3SA *Gambling*, una convenzione molto

diffusa che per quanto rara, è però molto più frequente della *Kabel*.

La *Rosa dei Venti* propone a questo scopo l'Apertura di 3♣, ma il suo sviluppo è molto complesso e la sua applicabilità è talmente rara che non vale la pena di fare l'enorme fatica di studiarla.

Vi propongo di inserire nella *Rosina* per questo scopo l'Apertura di 4♣ che, di fatto, è davvero scarsamente utilizzabile in altra maniera.

All'Apertura 4♣ CRODO, rispondete il colore dell'unico Asso o, se non ne avete, rispondete 4SA e proseguite con la tecnica *Turbo*.

La tecnica *Turbo* consiste nell'usare il primo gradino disponibile (*cheapest bid*) per il proseguimento dell'indagine e, qualsiasi altro tempo licitativo, per chiedere imperativamente il *passo*.

Questi sono i gradini di Risposta deputati a fornire informazioni dopo l'Apertura di 4♣ CRODO:

4♦	= Asso di quadri
4♥	= Asso di cuori
4♠	= Asso di picche
4SA	= nessun Asso
5♣	= Asso di fiori
5♦	= 2 Assi stesso Colore
5♥	= 2 Assi stesso Rango
5♠	= 2 Assi diversi

Con questo artificio la vostra dichiarazione proseguirebbe così:

Ovest	Nord	Est	Sud
-	4♣	P	4♦
P	4♥	P	5♦
P	7♥		

Il 4♦ di Sud mostra il possesso dell'Asso di quadri, il 4♥ di Nord è la


cheapest bid, ed il 5♦ di Sud mostra che l'unico Re posseduto è quello di quadri.

Per tutta la durata dell'interrogazione, i SA sono dedicati alla negazione degli Onori ricercati (sulla *cheapest bid* di 4♥, 4SA avremmo mostrato assenza di Re).

Questo è l'agone:

♠ ARDF4
♥ ARDFT2
♦ D4
♣ -

♠ 9875
♥ 53
♦ F5
♣ A9873



♠ 32
♥ 876
♦ T32
♣ RDT64

♠ T6
♥ 94
♦ AR9876
♣ F52

Se, ad esempio, aprite questa mano di 1♣ forte, vedrete che i vostri avversari voleranno rapidamente a 5♣ creandovi un problema dichiarativo pressoché insuperabile.

Quando il secondo di Mano contra la vostra Apertura artificiale, come farebbe in questa circostanza, vi fa un mezzo favore perché vi permette di introdurre il passo ed il surcontro per accorciare la vostra scala di risposte:

P = nessun Asso
!! = Asso nel colore contratto

Nel nostro caso le cose andrebbero così:

Ovest	Nord	Est	Sud
-	4♣	!	4♦
P	4♥	P	5♦
P	7♥		

Se Ovest si intromette per sostenere il barrage del partner, potete introdurre:

P = cheapest bid
! = punitivo

Eccone gli effetti:

Ovest	Nord	Est	Sud
-	4♣	!	4♦
5♣	P	P	5♦
P	7♥		

