

Lezione 8

INTERVENTI

Mentre la scelta se aprire o meno si basa solo sul punteggio, l'opportunità di intervenire va valutata in relazione alla possibilità della mano di perseguire almeno uno di questi obiettivi:

- aggiudicarsi un contratto, forti di un punteggio o di un buon colore che ne renda verosimile la realizzazione;
- aggiudicarsi un contratto di sacrificio, in modo da limitare i danni e pagare in prese di caduta meno di quanto avrebbero segnato gli avversari lasciandoli giocare. In questo caso la mano è molto sbilanciata e si spera di trovare fit da parte del compagno;
- fornire al compagno indicazioni sulla concentrazione di punti in un colore indicando così in quale seme attaccare nel probabile caso che siano gli avversari ad aggiudicarsi il contratto. Questo terzo punto non va interpretato come azione passiva: il controgio della coppia colpirà nel segno fin dalla prima carta.

Prima di organizzare un'entrata in licita, sia con il Contro che a colore, vanno sempre valutati questi due parametri:

- il LIVELLO cui parlate, o fate parlare il compagno. Più è alto il livello più la vostra azione comporta dei rischi.
- La SITUAZIONE DI ZONA; se per voi il board è rosso vi si richiedono sempre requisiti massimi, perché il rischio è maggiore. Avete notato che "2 sotto in zona", 200, è sempre zero...se l'avversario non aveva da giocare manche?

Due strumenti complementari

I due strumenti d'uso più frequente per intervenire sono la dichiarazione di un colore e il Contro Informativo.

IL CONTRO INFORMATIVO HA COME SCOPO PRIMARIO
TROVARE I FIT 4-4, CON PARTICOLARE RIGUARDO PER MAGGIORI

Ecco una mano perfetta per il Contro sull'apertura avversaria di 1♦:

♠ A973 ♥ KQ42 ♦ 2 ♣ A874

L'INTERVENTO A COLORE HA COME SCOPO
TROVARE I FIT ASIMMETRICI

Ecco una mano perfetta per l'intervento di 1♥ su 1♦:

♠ A9 ♥ AQJ102 ♦ 82 ♣ 9874

In pratica possiamo dire che l'intervento a colore mostra il tratto saliente della mano. Forza onori, lunghezze e distribuzione sono elementi importanti, ma il buon senso deve sempre prevalere. Su apertura avversaria di 1♦:

♠ AKQ10 ♥ A2 ♦ 842 ♣ 9874

La caratteristica di questa mano sono le Picche. Il punteggio è sufficiente per sperare di poter giocare e, se invece si controgiocherà, l'attacco a Picche sarà il miglior inizio. Anche se il colore è solo quarto, l'intervento di 1 Picche è raccomandabile mentre quello di Contro, al contrario, sarebbe una nefandezza in quanto costituirebbe una licita contemporanea della Picche e delle Cuori.

L'intervento 1 su 1

L'intervento a livello uno promette da un minimo di 8 punti (anche 7 se il colore è capeggiato da **AK** o **AQJ**) fino a un massimo di 16. La mano e il colore debbono essere adeguati al raggiungimento di almeno uno dei tre obiettivi fondamentali (aggiudicarsi un contratto in attacco o di sacrificio, oppure indicare un buon attacco al compagno).

Ipotizziamo che l'avversario di destra apra di 1♦, e voi abbiate:

♠ **AQJ93** ♥ **2** ♦ **872** ♣ **10974** 1♠

Siete al minimo dei requisiti, ma le Picche che avete meritano questa informazione lampo al compagno: se gli avversari hanno manche a Cuori lui sarà in condizioni di valutare se ci sia una buona difesa, e comunque saprà dove attaccare.

♠ **A3** ♥ **Q10962** ♦ **KJ2** ♣ **A94** 1♥

L'elevato punteggio fa sperare di potersi aggiudicare un contratto, se il partner ha un po' di fit.

♠ **3** ♥ **Q97652** ♦ **2** ♣ **AQ984** 1♥

Questa volta è la distribuzione ad indurre all'ottimismo: se il compagno ha fit in uno dei due colori si potranno fare molte prese.

♠ **AKJ9** ♥ **K2** ♦ **872** ♣ **K764** 1♠

L'intervento quarto è un mezzo per non farsi tagliar fuori quando si ha una forza adatta al Contro ma manca un colore fondamentale (il Contro con due sole Cuori sarebbe atroce). Siete autorizzati a dire 1♠, ma solo perché siete a livello di uno, solo perché il colore è doppiamente onorato, e perché avete 14 Punti.

L'intervento quarto (il compagno si comporterà appoggiando regolarmente, come se fosse quinto) è legittimato solo da una serie di "compensazioni":

- la mano deve avere punteggio non inferiore a 11/12 punti;
- il colore deve essere composto almeno da due onori maggiori (**A,K,Q**) oppure da un onore solo purché accompagnato da due "integratori" (**J, 10, 9**).

Ad esempio: **KQxx**, **AQxx**, **KJ9x**, **A109x**, e più c'è meglio è.

In generale, prima di intervenire in un colore, pensate che il compagno ci attaccherà, trascurando il suo attacco naturale. Se questo vi sta bene, vuol dire che è giusto intervenire.

♠ **J9** ♥ **J8762** ♦ **72** ♣ **AK76**

Su apertura avversaria di 1♦ dite Passo: questa mano non lascia intravedere alcun obiettivo: se qualcosa si potrà fare è perché il partner ha buone carte, e in questo caso toccherà a lui farsi vivo.

L'intervento 2 su 1

Molto spesso si interviene a uno per controgio care (cioè dare l'attacco), ma questo non accade per il livello 2, che si affronta solo nella speranza di giocare. Un intervento a livello due, essendo impegnativo per 8 prese, ha requisiti minimi leggermente superiori rispetto al livello uno: almeno 9 punti, tassativamente sei carte, e colore solido anche al suo interno. Se per gli interventi che danno

l'attacco possiamo dire che la testa del colore è la cosa più importante (**AKxxx...AQxxx...KQxxx...**) perché consente alla difesa di incassare prese veloci, per il livello DUE possiamo dire che la...pancia del colore è importante, perché lo scopo primario è aggiudicarsi il contratto e sviluppare prese almeno nel colore di atout. Questi sono colori con la pancia:

KJ10954, KQ10983, QJ10943, KQJ982

(non si può perdere più di una o due prese, comunque sia).

Iniziamo con qualche esempio. Se su apertura di 1♠ intervenite a livello due il compagno visualizza mediamente carte come queste:

♠ 96 ♥ A2 ♦ 872 ♣ AQJ964	2♣
♠ K6 ♥ 2 ♦ KQ10872 ♣ Q964	2♦
♠ 96 ♥ AQ10852 ♦ K2 ♣ 964	2♥

Per le Cuori, colore nobile, si può fare qualche eccezione ed è accettabile un intervento a livello 2 con 5 carte, ma solo se si tratta di un buon colore in una mano con forza d'apertura; su 1♠ dite 2♥ con:

♠ 96 ♥ AQJ92 ♦ KJ72 ♣ Q4	2♥
--------------------------	----

A parte il caso speciale delle Cuori, un punteggio elevato può compensare la mancanza di solidità, ma non la mancanza di lunghezza; l'importante è che la mano abbia almeno un motivo per essere descritta.

Quindi ad esempio su apertura di 1♠ è legittimo intervenire a 2♦ con:

♠ A6 ♥ 82 ♦ A97652 ♣ KJ4	2♦
--------------------------	----

Certo, il colore di pancia ne ha ben poca, ma abbiamo pur 12.

♠ 6 ♥ 872 ♦ AKJ1052 ♣ 864	2♦
---------------------------	----

Questa volta i punti sono pochi, ma le Quadri ci sono e possono fornire 6 prese.

♠ K85 ♥ 2 ♦ AKQJ2 ♣ 9874	2♦
--------------------------	----

I punti sono decorosi, e anche se sono solo cinque carte... sembrano sei. Questa configurazione di colore (**AKQJx** o **AKQ10x**) è l'unica ammessa per un intervento di 2♣ o 2♦ con cinque sole carte.

♠ Q85 ♥ 82 ♦ AJ972 ♣ AK4	Passo
--------------------------	-------

Non si interviene di due a colore per dire che si hanno i punti, ma le prese in attacco! Questa mano ha essenzialmente prese di controgioco, e pertanto è corretto passare.

Se avete due colori entrambi lunghi da mostrare, e prevedete di avere la forza sufficiente per programmare due dichiarazioni, vi conviene iniziare sempre da quello di rango più alto: quando poi direte l'altro il compagno potrà scegliere restando nello stesso livello. Ad esempio, su 1♣:

♠ 5 ♥ AJ962 ♦ AKJ102 ♣ 74	1♥
---------------------------	----

Non fatevi influenzare dalle Quadri "più belle": è probabile che la linea avversaria dopo il vostro intervento trovi e appoggi le Picche, e che la dichiarazione vi ritorni a 2♠. Se avete iniziato con 1♥ e ora dite 3♦ il compagno sceglierà nel livello tre, se avrete iniziato dalle Quadri vi si porrà il duro problema se passare o dire ancora 3♥... con la prospettiva di giocare 4♦ se il compagno non ha fit a Cuori.

II Contro Informativo

Ci sono due tipi di mani con cui si contra l'apertura avversaria:

- mano bilanciate o semibilanciate di diritto (da 11/12 fino a un massimo di 15/16 punti): in questa fascia di punteggio la giocabilità (4 carte o un onore terzo) dei maggiori non nominati dall'avversario è tassativa;
- qualsiasi mano di 17+ Punti Onori. In questo caso non ci sono restrizioni alle distribuzioni possibili, di cui il compagno verrà a conoscenza quando il Contrante dichiarerà ancora. Ecco un esempio:

Carte di Ovest	<u>S</u>	<u>O</u>	<u>N</u>	<u>E</u>	Ovest non sta dicendo 1NT perché non gradisce le Picche (avrebbe dovuto pensarci prima e evitare di dire Contro) ma per mostrare una bilanciata di 19-20
♠ K5	1♦	Dbl	P	1♠	
♥ AQJ	P	1NT			
♦ KJ92					
♣ AQ98					

Requisiti per il Contro con mani di forza normale (11-15 Punti)

Il messaggio fondamentale del Contro è "posso giocare negli altri tre colori, con predilezione per i nobili". La mano ideale è la tricolore, con il singolo in corrispondenza del colore di apertura.

Se l'avversario ha aperto 1♣ o 1♦, il Contro dice di poter giocare sia le Cuori che le Picche e di tollerare (possibilmente almeno 3 carte) l'altro minore.

Se l'avversario ha aperto 1♥ o 1♠, il Contro garantisce 4 carte nell'altro maggiore, e tolleranza per Fiori e Quadri. (E' vero che il Contro esprime desiderio di giocare i nobili, o il nobile restante, ma qualche volta il partner non è in grado di dichiarare il maggiore e propone il suo colore minore: in previsione di questo, il contrante deve essere in grado di offrire almeno un piccolo appoggio, perché non può evitare di accettare la scelta del partner senza illuderlo d'averne una mano forte). Morale: se c'è un colore che proprio non vorremmo sentir dichiarare dal partner, è meglio prendere in considerazione un intervento a colore o il Passo.

Il Contro promette almeno 12 punti. Se la distribuzione è perfetta e se sono presenti almeno 2 prese e ½ di controgioco possono andar bene anche 11, ma mai di meno. Il possesso di un punteggio di apertura non è di per sé un requisito sufficiente per entrare in dichiarazione con il Contro; ci sono molte mani con cui, pur avendo punti sufficienti, nessun intervento è corretto per il semplice fatto che non produrrà niente di buono: non dimentichiamo che un intervento non è un obbligo, né una confessione, né una denuncia dei redditi.

Vediamo ora una carrellata di esempi (apertura 1♣):

♠ A1083 ♥ K962 ♦ A872 ♣ 4 Dbl

Il Contro è certamente accettabile: ci sono tutti i colori giocabili, e 2 prese e mezza di controgioco.

♠ A103 ♥ Q2 ♦ A872 ♣ K854 Passo

Mancano i nobili.

♠ Q983 ♥ AQ ♦ A872 ♣ 874 Passo

Mancano le Cuori, e le Picche sono troppo brutte per un intervento quarto.

♠ A1073 ♥ KQJ2 ♦ 2 ♣ Q974 Passo o 1♥

Troppo corti a Quadri per usare il Contro. O Passo, o 1♥.

Vediamo ora qualche esempio dopo apertura di 1♥:

♠ AJ103 ♥ 92 ♦ AQ72 ♣ K84 Dbl

Quasi perfetta.

♠ K83 ♥ K82 ♦ QJ82 ♣ K74 Passo

Troppe Cuori, e troppo poche Picche.

♠ AQ103 ♥ A82 ♦ 9 ♣ K9742 1♠

Troppo corti a Quadri per usare il Contro, e inadeguate le Fiori per un intervento a 2♣. Ma dire 1♠ è legittimo, data la consistenza del colore.

♠ Q1073 ♥ 2 ♦ K964 ♣ KQ82 Passo

La distribuzione è perfetta, sono i punti che mancano! Il Contro è una dichiarazione seria, e promette di fare prese anche in controgioco. Questa mano è bella per giocare, ma in difesa è un colabrodo.

Quando il Contro viene dato dal quarto di mano, dopo che i due avversari hanno dichiarato e il compagno al suo turno è passato, i requisiti relativi alla forza onori restano uguali ma diventano più imperativi quelli relativi alla lunghezza dei colori giocabili:

Carte di Est	S	O	N	E	Restano libere le Cuori e le Fiori: il Contro dà garanzia di 4 carte in entrambi i colori che al compagno rimangono da scegliere.
♠ K5	1♦	P	1♠	Dbl	
♥ AJ95					
♦ 972					
♣ KQ98					

Requisiti per il Contro con mani di 16/17 o più punti.

Con le mani di 17 e oltre non ci sono vincoli distribuzionali, visto che il presupposto è avere un ben preciso tipo di gioco da proporre. Quando si **rimuoverà** il contratto proposto dal partner, anche se fatto al minimo livello, si mostrerà in automatico una mano forte.

REGOLA: SE, DOPO AVER DATO UN CONTRO INFORMATIVO, CAMBIATE LA SCELTA DEL COMPAGNO, MOSTRATE AUTOMATICAMENTE 16+ PUNTI.

La **rimozione** a salto è Forzante di Manche ed equivale a un'apertura di 2. Esempi (apertura 1♦):

♠ AKJ1073 ♥ 52 ♦ KJ4 ♣ AQ Dbl

Se il compagno dichiarasse 1♥, o 2♣, o se ridichiarassero gli avversari, direte le Picche (al minimo livello).

♠ AKQ732 ♥ AK5 ♦ 4 ♣ KJ10 Dbl

Questa mano ha bisogno di pochissimo per fare Manche da sola; potrete seguire dichiarando le Picche a salto.

♠ 73 ♥ AQJ ♦ K4 ♣ AKJ1076 Dbl

Seguirete con le Fiori, qualunque cosa succeda.

- per intervenire a Senza occorre sempre avere almeno un fermo certo nel colore avversario.

L'avversario apre 1♦:

♠ K75 ♥ AK2 ♦ KJ5 ♣ QJ74 1NT

PUNTI CHIAVE

L'INTERVENTO DI CONTRO SERVE PER TROVARE I FIT 4-4 O PER MOSTRARE UNA MANO DI REVER: LA FORZA VA DA 11 PUNTI FINO ALL'INFINITO.

L'INTERVENTO A COLORE SERVE PER TROVARE I FIT 5-3 O 6-2. LA FORZA VA DA 8 PUNTI FINO A 16: NON È FORZANTE.

REQUISITI PER UN INTERVENTO A COLORE A LIVELLO 1 CON 5+ CARTE:

- SE LA FORZA È MINIMA (8-11 PUNTI) IL COLORE DEVE ESSERE ONORATO (ALMENO UN ONORE MAGGIORE + IL FANTE OPPURE 109);
- SE LA FORZA È MASSIMA (12-16 PUNTI) IL COLORE NON RICHIEDE REQUISITI PARTICOLARI.

REQUISITI PER UN INTERVENTO A COLORE A LIVELLO 1 CON 4 CARTE:

- 12- 16 PUNTI ONORI;
- MAI LA DISTRIBUZIONE 4333;
- NEL COLORE DUE ONORI MAGGIORI (AK, AQ, KQ) OPPURE UN NONORE MAGGIORE + DUE "INTEGRATORI" (J10, J9, 109).

UN INTERVENTO A COLORE A LIVELLO 2 MOSTRA DA 9 A 16 PUNTI E UN SEME SESTO E SOLIDO (CON CARTE INTERMEDIE TIPO J, 10 E 9). IL COLORE PUÒ ESSERE SOLO QUINTO IN DUE CASI PARTICOLARI:

- È CAPEGGIATO DA AKQ;
- SI TRATTA DELL'INTERVENTO DI 2♥ SU APERTURA 1♠: SE LA MANO HA FORZA D'APERTURA LE CUORI POSSONO ESSERE QUINTE.

REQUISITI PER UN INTERVENTO A SALTO:

- 6 CARTE CAPEGGIATE DA DUE ONORI MAGGIORI;
- 11- 14 PUNTI ONORI.

REQUISITI PER IL CONTRO INFORMATIVO RISPETTO ALLA FORZA ONORI:

- CON 11-13 PUNTI I COLORI MAGGIORI (ESCLUSO QUELLO D'APERTURA) DEBONO ESSERE TASSATIVAMENTE QUARTI, E NEI MINORI DEVE ESSERCI ALMENO UN ONORE TERZO;
- CON 14-15 PUNTI È AMMESSA QUALCHE IMPERFEZIONE: UN MAGGIORE CON SOLE TRE CARTE O UN MINORE DOUBLETTON;
- CON 16+ PUNTI NON CI SONO RESTRIZIONI ALLA DISTRIBUZIONE, PERCHÉ IL CONTRANTE POTRÀ SUCCESSIVAMENTE PROPORRE IL PROPRIO GIOCO.

LA RIMOZIONE

QUANDO IL CONTRANTE, DOPO CHE IL PARTNER HA SCELTO UN COLORE, RIDICHIARA A SENZA O UN NUOVO COLORE MOSTRA AUTOMATICAMENTE 16/17+ PUNTI ONORI