

## Lezione 5

# APPOGGI AL MAGGIORE DI APERTURA

Le risposte in appoggio sono incasellate in ben precisi range di forza, e ciò consente all'Apertore di conoscere, con un po' di approssimazione, la somma punti della propria linea. Questa informazione gli conferisce la responsabilità di decidere fino a che livello ci si possa spingere: in gergo si dice che è diventato "Capitano".

### Punti Onori e tagli: la Legge di Rivalutazione

I punti onori, nel gioco in atout con le mani sbilanciate, non sono affatto un metro sufficiente per la valutazione di una mano. Non sono i "punti" che fanno le prese, ma "le carte", e devono poter dire la loro nel momento in cui occorre decidere a quale livello appoggiare il compagno. Una mano che presenti un ottimo fit, affiancato da colori corti, porterà molte più prese di quanto ci si aspetti dai "punti" che possiede:

Carte di Sud	Carte di Nord	S	N
♠ Q8	♠ J764	1♥	?
♥ AQ962	♥ K8743		
♦ A732	♦ 4		
♣ 74	♣ A32		

Se Nord appoggia a 2♥, ligio ai suoi 8 punti, Sud passerà; eppure ci sono 10 facili prese, e ci sarebbero anche regalando agli avversari la Dama e il Fante di Picche. Due sono i fattori che concorrono in questa magia: il fatto che Nord abbia così tante Cuori e il suo singolo di Quadri che consente a Sud di guadagnare 3 prese di taglio. Questa intuizione può essere utilizzata in modo operativo applicando i correttivi suggeriti dalla **Legge di Rivalutazione**, che dice:

QUANDO STATE PER APPOGGIARE IL MAGGIORE DEL COMPAGNO  
AGGIUNGETE AI PUNTI ONORI TANTI PUNTI QUANT'È LA DIFFERENZA  
TRA IL NUMERO DI CARTE D'ATOUT CHE AVETE  
E IL NUMERO DI CARTE CHE AVETE NEL COLORE PIÙ CORTO.

La formuletta è semplice:

PUNTI ONORI + N° DI ATOUT – N° DI CARTE DEL COLORE CORTO

Scoperto il valore reale della mano, si appoggerà di conseguenza. Nell'esempio, le carte di Nord, nel gioco a Cuori, valevano:

♠ J764 ♥ K8743 ♦ 4 ♣ A32

**8 (p.o.) + 5 (atout) – 1 (carte di Quadri) = 12**

Cosa si fa con 12 e fit? Si dichiara 4♥!

E se l'apertura fosse stata 1♠? Una atout in meno, un punto in meno: 3♠ sarebbe stato il livello corretto cui appoggiare.

La Legge di Rivalutazione ha lo scopo di conteggiare, in una mano che sta per esprimere fit, la sua capacità di taglio che i meri Punti Milton Work ignorano. Il buon senso, pertanto, dice che essa non va presa in considerazione quando non si potrà tagliare. Se il compagno apre 1♠ e voi avete:

♠ Q764 ♥ K87 ♦ K54 ♣ Q32

... dite 2♠: questa mano non farà tagli e pertanto non dovete rivalutarla di 1 punto come la Legge, in maniera astratta, suggerirebbe.

Ricordiamo, per comodità, la scaletta degli appoggi su apertura 1 a Maggiore:

- rialzo a 2: 5-9 punti, anche 10 molto bilanciati;
- rialzo a 3: 10-11 punti;
- rialzo a 4: 12-14 punti.

Ora, però, sappiamo che a queste cifre si può arrivare con i soli Punti Onori oppure aggiungendo punti di rivalutazione. In pratica ambedue queste mani valgono, in appoggio all'apertura di 1♠, 13 punti:

♠ KJ753 ♥ 3 ♦ KQ872 ♣ 64  
♠ AQ8 ♥ A3 ♦ 7652 ♣ K643

Purtroppo, però, c'è una difficoltà: se con ambedue forniamo la risposta di 4♠, vedremo a volte l'Apertore in grave imbarazzo. Questo accadrà quando, avendo una mano di rever, contemplerà la possibilità di giocare Slam, possibilità reale con la seconda mano ma remota con la prima. Stabiliamo dunque questa regola:

QUANDO AVETE FIT TERZO E ALMENO 12 PUNTI ONORI,  
OPPURE FIT QUARTO O QUINTO E ALMENO 11 PUNTI ONORI,  
RISPONDETE CON UN NUOVO COLORE A LIVELLO 2 PRIMA DI APPOGGIARE

Ritornando alle due mani precedenti:

♠ KJ753 ♥ 3 ♦ KQ872 ♣ 64                      4♠  
♠ AQ8 ♥ A3 ♦ 7652 ♣ K643                      2♣ poi 4♠

Se il Rispondente segue questa semplice regola l'Apertore riuscirà a capire meglio che tipo di mano fronteggia:

- gli appoggi diretti a livello 3 (10-11 punti) e a livello 4 (12-14 punti) comunicano che è avvenuta una rivalutazione e che, pertanto, i Punti Onori sono meno;
- gli appoggi preceduti da un cambio di colore in 2 su 1 garantiscono almeno 11/12 Punti Onori effettivi.

Se l'avversario è intervenuto a colore i rialzi diretti hanno lo stesso significato mentre con tutte le mani con cui, senza intervento, si sarebbe iniziato con un Due su Uno (per poi mostrare fit) ora si surlicita.

LA SURLICITA SU INTERVENTO ALLE APERTURE DI 1♥ E 1♠  
PROMETTE FIT E 12+ PUNTI ONORI

## Il delicato rialzo a Due

La Legge di Rivalutazione influenza ben poco il rialzo a Due, che ricopre comunque un range di forza troppo vasto per poter essere ben gestito. Il problema di certo non sorge quando l'Apertore ha una normale mano di Diritto con cui direbbe comunque Passo, ma quando ha carte per un tentativo di Manche:

Carte di Sud:

♠ Q5  
♥ AQJ72  
♦ KQ82  
♣ Q3

S	N
1♥	2♥
?	

Passare, con 16 punti, è seccante: Nord potrebbe avere 9-10. Ma se Sud sporge il capo fino a 3♥, e trova Nord con queste carte:

♠ J63 ♥ 864 ♦ 963 ♣ AJ62

...potrebbe trovarsi sotto di due in un baleno, se tutto va male!

La soluzione, non potendosi affidare alle intuizioni più o meno felici dell'Apertore, deve essere trovata in una miglior codificazione della risposta in appoggio a due. Stabiliamo quindi che...

**REGOLA:** L'APPOGGIO A 2 NEL MAGGIORE, SE NON CI SONO INTERVENTI, MOSTRA UNA MANO DI 8-10 PUNTI ONORI.  
CON MENO, SI RISPONDE 1NT E SI RIMANDA L'APPOGGIO AL GIRO SUCCESSIVO.

Su apertura 1♥:

♠ 9876 ♥ K83 ♦ J73 ♣ AJ4	2♥
♠ J63 ♥ 864 ♦ 963 ♣ AJ62	1NT, poi 2♥

Da notare, nel secondo esempio, che un "poi" esisterà sempre, perché l'Apertore, su 1NT, eviterà sempre di abbandonarvi (se, come voi, ha memorizzato la lezione precedente): prima lo faceva solo perché sapeva che potevate essere molto sbilanciati, ora a maggior ragione perché saprà che potreste anche avere fit.

Ovviamente anche nel campo dell'appoggio a livello 2 c'è spazio per le valutazioni: anche 7 punti vanno bene, se la mano ha qualche merito speciale. Ad esempio una atout in più, o un singolo, o 7 punti eccezionali (A+K) ...

Su apertura 1♠:

♠ K76 ♥ 3 ♦ A7432 ♣ 8654	2♠
--------------------------	----

### Nota importante.

Questa suddivisione di percorsi (appoggio a 2 diretto oppure ritardato dopo 1NT) non è attuabile se ci sono interventi (difficile dire 1NT se l'avversario ha detto 2♦), quindi in ogni caso l'intervento riconduce il compagno dell'Apertore a comportarsi in modo naturale: appoggia a due, anche con 5, 6 o 7 punti, se ritiene opportuno farlo.

Va anche detto che se l'avversario impegna il livello 3 (per esempio interviene di 3♣ sull'apertura di 1♥), l'appoggio a 3 diviene più elastico: potrebbe trattarsi di un fit terzo con 8-10 punti, ma anche di una mano con fit quarto e meno punti, che grazie alla Legge di Rivalutazione si può permettere di affrontare il livello 3.

Una sola cosa è certa: quando l'avversario interviene e il compagno appoggia (non importa se a livello 2, 3 o 4) la sua mano è inferiore ai 12 Punti Onori: come abbiamo detto a pagina 28 con tutte le mani di fit e 12+ Punti effettivi il Rispondente surlicita.

## Il Contratto Goal e i tentativi di Manche

Definire che l'appoggio a 2 venga da 8-10 consente all'Apertore, senza grossi rischi, di fare un tentativo di manche anche con mani semplicemente "carine" (15 punti, anche 14 con una sbilanciata e un singolo) cosa che sarebbe assai rischiosa se la fascia promessa dall'appoggio fosse la classica "5-10".

E' implicito che, con mani minime per forza e distribuzione, si accontenterà del Parziale, ed è altrettanto ovvio che, senza compiere ulteriori indagini, dichiarerà manche con le mani di 17+ punti (o equivalente distribuzionale) con le quali è ragionevolmente certo di fare 10 prese. La fascia che ci interessa è invece quella intermedia, dai 14 belli ai 16 brutti. Guardiamo questa abbinata di mani:

Carte di Sud	(1) Carte di Nord	S	N
♠ KQJ	♠ 964	1♥	2♥
♥ AQ863	♥ KJ5	3♥	P
♦ 6	♦ J753		
♣ QJ105	♣ K84		

  

Carte di Sud	(2) Carte di Nord	S	N
♠ KQJ	♠ 964	1♥	2♥
♥ AQ863	♥ KJ5	3♥	4♥
♦ 6	♦ KQJ3		
♣ QJ105	♣ 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.

La logica di convenienza del gioco impone un presupposto ovvio: se una coppia ha trovato fit maggiore, il loro contatto sarà in quell'atout. Quindi 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	Carte di Nord	S	N
♠ K1094	♠ 732	1♥	2♥
♥ QJ873	♥ K54	2♠	3♦
♦ -	♦ KQ92	3♥	P
♣ AKJ4	♣ 865		

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:

<b>Jxx</b>	<b>Qxx</b>	<b>QJx</b>	<b>Qxx</b>
+	+	+	+
<b>xxx</b>	<b>xxx</b>	<b>x</b>	<b>-</b>

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

<b>Jxx</b>	<b>Qxx</b>	<b>QJx</b>	<b>Qxx</b>
+	+	+	+
<b>AQ10x</b>	<b>KJxx</b>	<b>K10xx</b>	<b>AKxx</b>

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!)

<b>KQxx</b>	<b>AQJx</b>	<b>KJxx</b>	<b>KQJx</b>
+	+	+	+
<b>x</b>	<b>x</b>	<b>x</b>	<b>-</b>

## PUNTI CHIAVE

LA LEGGE DI RIVALUTAZIONE:

- SI APPLICA QUANDO IL COMPAGNO HA APERTO DI 1 A MAGGIORE (O, COME VEDREMO, QUANDO È INTEVENUTO);
- CONSISTE NELL'AGGIUNGERE ALLA MANO TANTI PUNTI QUANT'È LA DIFFERENZA TRA IL NUMERO DELLE ATOUT E IL NUMERO DI CARTE NEL COLORE PIÙ CORTO.

LA GRADAZIONE DEGLI APPOGGI SENZA INTERVENTO:

- DA 4/5 FINO A 6/ 7 PUNTI E FIT TERZO O QUARTO BILANCIATO SI RISPONDE 1NT, POI SI RIPORTERÀ NEL COLORE D'APERTURA;
- CON 8-10 PUNTI (O ANCHE 7 BEN FORMATI) E FIT TERZO O QUARTO SI APPOGGIA A 2;
- CON 10-11 PUNTI DI CUI PARTE DERIVINO DALLA RIVALUTAZIONE SI APPOGGIA DIRETTAMENTE A 3;
- CON 12-14 PUNTI DI CUI PARTE DERIVINO DALLA RIVALUTAZIONE SI APPOGGIA DIRETTAMENTE A 4;
- CON 12+ PUNTI ONORI EFFETTIVI (O ANCHE 11 SE IL FIT È ALMENO QUARTO) SI FA PRECEDERE L'APPOGGIO DA UN CAMBIO DI COLORE IN 2 SU 1.

DEFINIZIONI

- L'APPOGGIO A 2 SENZA INTERVENTO È DETTO COSTRUTTIVO, PERCHÉ NON PUÒ VENIRE DA MANI DI 5-7 PUNTI CON CUI SI DIREBBE 1NT;
- GLI APPOGGI DIRETTI A LIVELLO 3 E 4 SONO DETTI RIVALUTATI, PERCHÉ L'EFFETTIVA FORZA ONORI È IN REALTÀ MINORE. MOSTRANO FIT ALMENO QUARTO, PERCHÉ LA RIVALUTAZIONE RARAMENTE ENTRA IN AZIONE CON UN FIT TERZO.

DOPO L'APPOGGIO A LIVELLO DUE L'APERTORE DIRÀ PASSO CON LE MANI MINIME, E DICHIARERÀ MANCHE CON LE MANI IN CUI RITIENE DI MANTENERE IL CONTRATTO ANCHE A FRONTE DI 8 P.O.

SE È INTERESSATO A TROVARE ONORI DI AIUTO IN UN ARTICOLARE COLORE LO DICHIARA; IL LIVELLO DI GUARDIA DIVENTA IL "TRE NELL'ATOUT", E IL COMPAGNO ESPRIMERÀ UN'OPINIONE (RIALZANDO A MANCHE O RIPORTANDO IN ATOUT, MA MAI PASSANDO)

LA GRADAZIONE DEGLI APPOGGI DOPO INTERVENTO A COLORE:

- L'APPOGGIO A 2 MOSTRA FIT TENDENZIALMENTE TERZO CON 5-10 PUNTI: NON È INFATTI POSSIBILE USARE LA SEQUENZA SCORAGGIANTE CHE CONSISTE NELL'ANTICIPARE 1NT (1NT DOPO INTERVENTO MOSTRA 8-10 PUNTI E FERMO);
- GLI APPOGGI A SALTO A LIVELLO 3 E 4 MOSTRANO MANI RIVALUTATE COME SAREBBE SENZA INTERVENTO;
- CON FIT E 12+ PUNTI ONORI EFFETTIVI SI SURLICITA.

### REGOLA AUREA

**DOPO APERTURA 1♥ O 1♠ E INTERVENTO AVVERSARIO  
LA SURLICITA GARANTISCE FIT, 12+ PUNTI ONORI  
ED È FORZANTE DI MANCHE.**