

FEDERAZIONE ITALIANA GIOCO BRIDGE

COMMISSIONE INSEGNAMENTO - SEZIONE SCUOLA BRIDGE



**GUIDA DIDATTICA
PER UN CORSO DI BRIDGE**

LUGLIO 2017

PREMESSA

Impostare, preparare e svolgere un corso di bridge può sembrare a prima vista semplice ed immediato: si dice questo, si dice quello, si fa fare questo, si fa fare quello; si distribuiscono dispense, si proiettano slide, si scrive sulla lavagna... Quello che poi conta, però, è una sola ed unica cosa: gli allievi. Comprendono quello che stiamo dicendo? Si appassionano? E soprattutto: rimangono al corso dopo qualche lezione?

Chi inizia come insegnante un corso di bridge deve sempre avere questo obiettivo finale: *il coinvolgimento dei propri allievi*. E in questo senso, l'aspetto del proprio insegnamento a cui dedicare maggiori attenzioni è la capacità comunicativa che mettiamo in campo. Questo manuale non ha dunque per scopo quello di essere l'unica ed inesauribile fonte di informazioni per gli insegnanti, ma quello di aiutarli a seguire una via utile quando non si ha grande esperienza o quando si vogliono aggiustare alcuni aspetti del proprio metodo.

Da sempre si è provato a dare delle indicazioni sul come fare e sul cosa dire mentre l'attenzione di noi tutti dovrebbe essere su *come dire* e su *cosa fare*. Non sarà quindi un manuale dove troverete i contenuti per un corso di bridge—la FIGB ha preparato un corso specifico—ma un manuale che aiuta a districarsi nei problemi dell'insegnamento.

INDICE

1	ASPETTI FONDAMENTALI DELLA DIDATTICA	4
1	Il materiale didattico	4
2	Impostare il corso	5
2	L'INIZIO DEL CORSO	7
1	La prima lezione, il primo impatto	7
2	Gli obiettivi della prima parte del corso	8
3	LA DICHIARAZIONE	13
1	La scelta dell'apertura	13
2	L'apertura di 1NT	14
3	Le aperture a livello 1	16
4	La ricerca del fit	19
5	Le repliche dell'apertore	21
6	La seconda dichiarazione del rispondente	23
7	Le aperture forti	28
8	Il possesso del board	29
9	Il barrage	30
10	Lo slam	30
11	L'intervento	31
4	PARLARE DI CONTROGIOCO	35
1	La prima carta	35
2	I segnali difensivi	36

PROGETTAZIONE DEL CORSO E ASPETTI FONDAMENTALI DELLA DIDATTICA

Come per ogni materia, quando si insegna il bridge a dei principianti occorre scandire razionalmente il programma del corso, in modo che nulla di quanto venga detto possa apparire oscuro per mancanza di un tassello precedente. Non lasciate niente al caso, quindi: è anzi buona regola stilare questo programma, a consumo degli utenti. In tal senso, anche l'introduzione del lessico bridgistico dovrebbe seguire dei tempi precisi. Mai farsi sfuggire termini non definiti, o utilizzare espressioni per voi chiare ma misteriose per un neofita—“fante quinto”, ad esempio: serve solo a rendere meno chiara la vostra esposizione. Quando sarete giunti al termine, qualcuno chiederà: «che vuol dire ...?» e ben poco avrà seguito della vostra spiegazione, essendo rimasto bloccato su quel dettaglio incomprensibile.

*Programma del
corso*

In generale, un corso non serve a mettere in mostra le nostre abilità, se non quelle didattiche. Ricordiamoci sempre che i fruitori del corso sono gli allievi, che il corso lo teniamo per loro e non per noi stessi. In ogni momento, teniamo a mente che spieghiamo per un pubblico e preoccupiamoci della comprensibilità e semplicità di quanto andiamo a dire. Non facciamo sembrare facile e non trattiamo sbrigativamente quello che, per un principiante, *facile non è*; ugualmente, non complichiamo inutilmente quel che può essere detto semplicemente, anche a costo di qualche approssimazione. Calibriamo ogni nostro messaggio sul livello di chi ci sta ascoltando. Nel seguito del Manuale, troverete esempi in tal senso.

Keep it simple!

Non meno importante è il piano formale dell'esposizione. Parliamo con voce chiara, senza tentennare né troppo velocemente: la platea che ci segue potrebbe altrimenti non sentire o perdersi in quel che diciamo. Per migliorare questo aspetto dell'esposizione sarebbe opportuno preparare sempre prima gli argomenti, costruendosi una scansione funzionale dei punti da trattare e tenendola a mente.

Parlate chiaramente

1 IL MATERIALE DIDATTICO

Quali strumenti didattici utilizzare in un corso di bridge? Tutto quello che desiderate, ma le slide da proiettare hanno il grande vantaggio di far seguire tutti gli allievi contemporaneamente e di permettere un

Slide ben fatte

certo livello di dinamicità: è possibile ricostruirvi l'andamento di una mano o di una licita. È opportuno che siano ben realizzate però, con una impostazione grafica gradevole e funzionale, altrimenti meglio evitarle.

La lavagna resta certamente uno strumento indispensabile: se ne consiglia una magnetica su cui, soprattutto all'inizio, potrete attaccare carte giganti—come se ne trovano in commercio—per illustrare le prime manovre. Nell'usare la lavagna, teniamo ancora una volta a mente l'aspetto di maggiore importanza: non scriviamo per noi ma per un pubblico. Scriviamo dunque in maniera corretta e soprattutto visibile a tutti: caratteri grandi e sufficiente contrasto col fondo. È importante scrivere anche quello che può sembrare in prima battuta superfluo, come un titolo per quel che segue: aiuta chi ci sta guardando a seguire, memorizzare e ad eseguire correttamente le applicazioni di quanto spiegato; aiuta noi a non perdere il filo di quanto stiamo facendo. All'inizio, sarebbe meglio evitare la pratica di sostituire le cartine con delle 'x': poco ci cambia scrivere '5 4 3' invece che 'x x x'.

Sullo scrivere alla lavagna

2 IMPOSTARE IL CORSO

Un corso di bridge ha ovviamente lo scopo di insegnare il nostro splendido gioco. Più importante, però, è far appassionare gli allievi e farli divertire. Non sentite allora come vostro primo dovere quello di far imparare il bridge ai vostri allievi: sarà spesso impossibile! Fate di tutto, piuttosto, perché imparino a *divertirsi* col bridge. L'obiettivo del vostro corso, in fin dei conti, non è di plasmare buoni giocatori, ma giocatori e basta: persone che trovano piacere e divertimento nel sedersi al tavolo e che frequenteranno dunque i tornei. I miglioramenti verranno da sé, per chi più, per chi meno. In ogni caso, non siano il vostro primo cruccio.

Intrattenete e fate divertire

In quest'ordine di idee, non abbiate fretta di spiegare il bridge ai vostri allievi, non correte col programma. Ricordate sempre che, se un allievo comprende immediatamente, potrebbero essercene altri in difficoltà. Regola fondamentale per la riuscita di un corso è proprio questa: *nessuno resti indietro!* Se inizieranno ad esserci abbandoni, perché avrete ingenerato la convinzione che il bridge sia un gioco troppo complicato, rischierete poi di perdere anche i migliori, rimasti soli in un'aula vuota. Occorrerà quindi adeguarsi agli allievi di medio livello, o ai peggiori se volete, ma mai ai migliori. In molte occasioni, sarà meglio annoiare qualche minuto di più un allievo sveglio dilungandovi in qualche spiegazione—e se sarete bravi intrattenitori, neanche si annoierà—piuttosto che far pensare ad un altro che il gioco sia troppo difficile per lui.

Adeguatevi al livello medio del vostro corso

Al principio, è poi normale far giocare il più possibile. Chi non ha dimestichezza con le carte, può cominciare a prenderla; e in generale tutti si abituanano alle dinamiche peculiari del gioco—coprire le carte al

Lasciate sbagliare in tutta serenità

termine di una presa senza ammucchiarle, ad esempio. Bene: durante il gioco non assillateli con dovete fare questo o dovete fare quello. *Trattenetevi da questi impulsi*, per almeno tre ragioni: *a)* mettete gli allievi a disagio: nessuno ha piacere di sbagliare con gli occhi altrui puntati addosso; *b)* fate apparire il gioco difficile; *c)* non è detto che chi sbaglia sia pronto per capire le vostre osservazioni. Fateli invece giocare e sbagliare a piacimento, senza farvi troppi problemi: non è certamente questo il momento di spiegare tutto quello che potevano o dovevano fare. Se qualche allievo vi chiede dove ha sbagliato, cercate di non sciorinargli tutti gli errori che può aver fatto ma concentratevi, se è possibile, su un aspetto o su un errore specifico che riguarda la spiegazione appena effettuata: in generale, su cose che può capire. Dire *troppo* non è utile per loro e nemmeno per voi.

2

L'INIZIO DEL CORSO

La parte iniziale di un corso per principianti è quindi tutta orientata a far appassionare gli allievi. Qui più che dopo, dovrete essere bravi anzitutto a vendervi come intrattenitori. Divertite, coinvolgete, fate amicizia. Non sottovalutate, però, l'importanza di quel che andrete a dire e di come lo direte: preparatevi le vostre lezioni! Il pubblico che avete di fronte è lì per imparare qualcosa di nuovo e la didattica—*aiutarli ad apprendere*—resta il vostro compito fondamentale. Di seguito troverete consigli utili su come affrontare questi primi passi nella maniera più efficace.

1 LA PRIMA LEZIONE, IL PRIMO IMPATTO

La prima lezione del corso, quella di presentazione, è il fondamento di tutto quel che seguirà. Cominciare bene è in questo senso obbligatorio. In particolare, quello che conta in questo primo contatto, è l'immagine che diamo di noi, del nostro ambiente e del nostro corso: la bellezza del gioco, quasi per forza di cose, avrà un peso marginale nel giudizio che i presenti si faranno del corso e sulla loro decisione di proseguire o meno. Concentriamoci quindi sul rendere piacevole il tempo trascorso e sull'incuriosire: l'obiettivo è riavere tutti alla lezione successiva. Se il reclutamento ha portato un numero di aspiranti allievi esiguo, sotto le nostre aspettative, o numeroso, poco importa: in un caso come nell'altro, entusiasmo ed allegria. È l'entusiasmo vostro a tenere incollati i presenti alle sedie.

Trasmettete piacere ed entusiasmo

L'abito di gala non è ovviamente necessario, ma la trasandatezza è da evitare assolutamente. Ognuno a suo gusto e secondo le esigenze che la platea richiede, ma curare il proprio aspetto è buona cosa: è l'immagine più immediata che le persone ricevono dell'impegno e professionalità che troveranno nel corso. Allo stesso modo, l'allestimento della sala e l'approntamento del materiale didattico avranno bisogno di una qualche attenzione.

Curate il vostro aspetto

Presentarsi agli allievi con il proprio nome e cognome e presentare anche gli eventuali aiutanti è la prima cosa da fare. Per chi avrà la fortuna di trovarsi di fronte a un gruppo numeroso di allievi, la presenza di aiutanti è importante: chi partecipa al corso vede uno staff ad occuparsi di lui e ne trae un senso di affidabilità. Da questo momento

Presentate voi e lo staff

in poi, parlate molto del bridge e della bellezza del gioco e scordatevi di voi: i fruitori del corso sono gli allievi, non voi stessi.

Spiegate le dinamiche basilari del gioco, la prima lezione dovrà soprattutto essere di carte in mano e giocare, giocare, giocare. Come giocheranno? Non preoccupatevi di quello che faranno e soprattutto *non correggeteli*. Ci sarà tempo per quello. Preoccupatevi solo che seguano il senso orario nella giocata e che rispondano a colore. Una buona cosa da dire è appunto questa, che il bridge ha queste due sole regole: tutto il resto è logica e divertimento.

Due regole

2 GLI OBIETTIVI DELLA PRIMA PARTE DEL CORSO

Al principio, si farà giocare il più possibile e si cercherà di spiegare come aumentare le proprie prese. Utilizzate dei sistemi semplici per far impegnare gli allievi in un qualche contratto e poi subito via con le carte. Spiegare il concetto di presa non è molto complicato: più che la definizione “codicistica”, sappiamo che è una definizione dimostrativa—*mostrargli* una presa—quella facile da capire. Quel che occorre, però, è far entrare i principianti in un certo ordine di idee: arrivare a fare qualche presa in più rispetto a quelle che la sorte già gli ha dato in mano. Le manovre più semplici di affrancamento dovranno quindi essere affrontate immediatamente.

Aumentare le prese

Il problema è come spiegarle. Innanzi tutto, usate termini comprensibili da tutti e non da voi soltanto. In secondo luogo, cercate sempre di arrivare al *perché* si devono fare le cose, all’obiettivo (sarà molto importante quando poi affronterete la dichiarazione), più che al come, al quale potrete guidarli passo passo. Prendiamo l’impasse, ad esempio, che a un qualsiasi giocatore appare una manovra semplice: un allievo che ne senta parlare per la prima volta può aver bisogno di aiuto per digerire la spiegazione. Senza dire cose astruse o complicate, quindi, mettete loro davanti una forchetta—obbligatorio è partire da una situazione con poche carte: Asso e Donna secchi per una o due cartine. Ecco allora lo scopo: fare una presa in più, rispetto all’Asso che già ci spetta. Dite quindi di provare a passare la Dama, vedendo poi con loro cosa può capitare e traendone delle conclusioni.

L'esempio dell'impasse

Fate poi capire perché una situazione di A32 per Q54 non è una forchetta ma qualcosa di diverso: arriverete quindi facilmente a spiegare l’expasse. Sarete riusciti ad interessarli senza far sentire nessuno stupido. Spiegando argomenti di gioco con il morto, cercate in generale di arrivare al nocciolo della questione per vie semplici, limitando l’uso di termini astratti o lunghe perifrasi. Il concetto, per esempio, del giocare *verso* una carta che si vuole faccia la presa è un’ottima soluzione per sostituire spiegazioni più macchinose, con termini più difficili da recepire per chi non sa assolutamente nulla di questo gioco.

Le manovre per creare vincenti

Parlare il prima possibile di vincenti è molto importante in un corso iniziale, perché sarà la base dei discorsi che successivamente farete sulle diverse manovre possibili, nonché sulla logica degli attacchi. Ricorrete al termine *vincente* e mai *perdente*. Ricordiamoci infatti che il bridge è il gioco di fare le prese e che le prese si fanno con le vincenti e non con le perdenti. Inoltre, gli allievi stessi hanno molta più facilità a capire quali siano le carte vincenti che non quelle perdenti. Potremmo semmai successivamente parlare delle vincenti *degli avversari* e del problema di chi faccia prima ad incassarsi le proprie, noi o loro: vero modo di affrontare il discorso sulle “perdenti”. *Quanto detto è assolutamente valido sia per il gioco a senza atout sia per quello ad atout, senza distinzioni di sorta.* Affronteremo così il tema del piano di gioco in maniera unitaria. Spiegato il concetto delle carte vincenti e di quelle che non lo sono ma potrebbero diventarlo (carte affrancabili), sarà facile spiegare la manovra corrispondente, che servirà a far diventare vincente una carta che vincente non è immediatamente. In altre parole, i principali aspetti del gioco con il morto da affrontare saranno: *cosa affrancare e come affrancare.*

*Vincenti o perdenti?**Carte affrancabili e manovre di affrancamento*

Le manovre che possono essere spiegate in un corso base non dovrebbero essere molte. Per l'affrancamento, presentate esempi all'inizio molto semplici delle tre situazioni fondamentali:

- Affrancamento di forza
- Affrancamento di lunga
- Affrancamento di posizione (impasse ed expasse)

Fate subito presente che le carte affrancate non saranno disponibili immediatamente: per poterle “incassare” sarà necessario vincere una delle prese successive. Il classico esempio che si può riportare è questo:

Incassare le carte affrancate

♠KQJ10987 ♥AK ♦AK ♣AK

dove incassare subito tutti gli Assi e i Re è il modo migliore di fermarsi a quelle sei prese.

Il tema dell'affrancamento di lunga, è la sede naturale in cui parlare dei **resti** in mano agli avversari. A tal proposito, molti allievi si troveranno in difficoltà a contare le carte che vengono giocate. Abituateli innanzitutto a contare un seme per volta e soprattutto, quando si possiedono più carte di un seme rispetto a quelle possedute dagli avversari, abituateli a contare solo le carte che possiedono gli avversari. Se ad esempio possediamo otto carte in un seme, e quindi cinque gli avversari, sarà sempre più facile contare fino a cinque che fino a tredici. Questo sarà soprattutto utile in atout quando tra tagli ed altro molti allievi perdono il conto delle carte giocate.

Contare i resti

Introdotta il gioco ad atout, si dovrà sicuramente parlare dei poteri delle atout:

- Potere di controllo
- Potere di allungamento (taglio dalla parte corta)
- Potere di affrancamento (affrancamento di taglio)

Per un primo corso sarà sicuramente sufficiente, se all'allievo sarà data la possibilità di *capire*—non di *ricordare*—cosa deve fare.

A tal proposito, molti allievi vi diranno e vi chiederanno quanta memoria serve per giocare a bridge, con la preoccupazione di non averne abbastanza. Non spaventateli con il dire che il bridge è un gioco di memoria—ed in effetti non ne è la prima caratteristica—ma cercate di rassicurarli, convincendoli che con un poco di esercizio tutto si apprende. In effetti, è anche vero che la memoria migliorerà di pari passo con la qualità del proprio gioco, man mano che si capirà a quali eventi prestare attenzione e *cosa ricordare*. Per l'istante, un esercizio facile per allenare la memoria che potreste suggerire ai vostri allievi è quello di prendere, da un mazzo, le tredici carte di un unico seme, mescolarle e distribuirne quattro scoperte davanti a sé come fossero date a quattro giocatori. Le si osserva per qualche istante, poi si ricoprono e si cerca di ricordarle. Si ripete la stessa operazione per tre volte, finché non resta che una sola carta: sappiamo dire quale sia? Questo esercizio sarà loro utile: richiederà uno sforzo certamente sostenibile e potrà rasserenarli.

Il problema della memoria

Nella stessa lezione in cui trattate il tema delle vincenti, potete introdurre il concetto di *carte equivalenti* e quello di *sequenza*. In questo modo, potreste iniziare il prima possibile a parlare di attacchi e comincerete a scongiurare, al momento del gioco, gli stalli cui inevitabilmente gli allievi vanno incontro al momento di decidere la carta iniziale. Partite proprio dall'attacco di sequenza. Se scegliete il termine 'testa di sequenza' e direte di attaccare "dalla testa", vedrete quanto sarà facile far capire che se invece dovrete rispondere ad un attacco del vostro partner, e voi possedete una sequenza, potreste giocare la "coda della sequenza". Se il vostro compagno attacca ad esempio con il 2 e voi possedete QJ10 giocherete il 10, cioè la *coda*. Il discorso è semplice ed intuitivo anche per gli allievi meno portati.

Sequenze ed attacchi

Il piano di gioco (ad atout come a senza atout)

Altro tema da affrontare sarà quello del *piano di gioco*, ma se la spiegazione delle vincenti sarà stata esaustiva ve la caverete con poche frasi:

1. Quante vincenti possiedo?
2. Quante me ne mancano per mantenere l'impegno preso?

3. Dove le vado a cercare? In quale o in quali colori?

Con questi tre semplici passi avrete risolto un problema a voi ma soprattutto avrete fornito agli allievi una base stabile su cui ragionare. Molte volte non troveranno la soluzione ma si abitueranno a cercarla e, cosa più importante, vi si abitueranno tanto gli allievi più dotati, quanto quelli con più difficoltà. Dove affrancare, dove andare a cercare le vincenti sarà un calvario all'inizio; ma con queste basi il miglioramento sarà costante e visibile anche a loro stessi. Questa impostazione, occorre sottolineare, è valida tanto per il gioco a senza atout quanto per quello ad atout. Gli allievi beneficeranno enormemente della unicità e semplicità di questo approccio al gioco: non fosse altro, per la rassicurazione di avere davanti una strada dritta, libera da bivi che lo costringano a ricordare la cosa corretta da fare.

I punteggi

Prima o poi—meglio prima—bisogna dedicare del tempo alla spiegazione del punteggio per far comprendere che, anche se il bridge è un gioco di prese, alla fine vince chi segna più punti. Far interessare gli allievi alla lezione dei punteggi non è semplice, anche perché molti avranno già fatto propria la pessima abitudine di andare a leggere dietro i cartellini dei bidding box il valore dei contratti. Bisogna allora far capire che questa lezione non è per imparare a scrivere sul foglio dello score il valore del loro impegno—e chi usa le bridgemate non ha nemmeno di questi problemi—ma per avere sempre chiaro in mente quale sarà il loro obiettivo in termini di guadagni e perdite. Quando passerete a parlare di dichiarazione, è solo perché avrete illustrato i punteggi, che potrete presentare la manche come un obiettivo per la coppia. Un grande giocatore e maestro diceva sempre che chi non conosce i punteggi non è in grado di sedersi ad un tavolo di bridge. Ritorna quindi ancora una volta il motivo principale di tutto quello che viene fatto durante le lezioni: perché state compiendo una determinata azione? Perché, perché, perché si decide di fare qualcosa, è il punto principale da far comprendere.

In quest'ottica, la lezione sui punteggi è quella dove accennare il discorso sui contratti di sacrificio, che sono poi un'eventualità che alimenta sempre l'entusiasmo degli allievi. Quando si afferma che una coppia ha raggiunto un buon contratto, infatti, non ci si limita a considerare le possibilità di quella linea, ma si fa sempre un raffronto con quanto avrebbero potuto segnare gli avversari in un contratto diverso. Poiché questa è una verità del bridge, prima la si enuncia e meglio è. Affermazioni del tipo «scopo della dichiarazione è raggiungere un contratto proporzionale alle proprie forze, e mantenerlo» sono imprecise e fuorvianti; se non volete addentrarvi troppo presto in analisi comparate dei risultati possibili delle due linee, dite qualcosa del genere: «lo scopo della dichiarazione è ottimizzare guadagni e perdite»; il che

*L'utilità di
conoscere i valori
dei contratti*

*Punti nostri, punti
degli avversari*

prelude ad approfondimenti e ad esempi. Se la battaglia dichiarativa viene presentata in questa ottica, e non come un'esercitazione da educande, è probabile che gli allievi trovino spontaneamente lo stimolo per imparare i punteggi: conoscerli infatti non serve per sapere cosa scrivere sullo score dopo ma per sapere cosa dichiarare prima.

3

LA DICHIARAZIONE

L'inizio delle lezioni di dichiarazione è il momento critico del corso: il rischio di abbandono emerge particolarmente in questa fase. È quindi importante arrivarci per gradi, svolgendo possibilmente tutta una parte propedeutica durante le lezioni di gioco della carta. In particolare, bisognerebbe aver già fatto familiarizzare gli allievi con l'idea di impegnarsi in un contratto; di scambiarsi informazioni sulla lunghezza dei colori e sulla forza della mano. Bisognerebbe avergli già illustrato il sistema dei punteggi e l'importanza dunque dei fit a cuori e picche e dei contratti di manche. In questo modo, diviene facile proporre la dichiarazione come uno scambio di informazioni, basato su domande e risposte, volto a scoprire la sussistenza di un fit nei nobili e del punteggio di manche.

1 LA SCELTA DELL'APERTURA

Un primo aspetto da spiegare quando si affronta la dichiarazione è la distinzione tra distribuzioni bilanciate e sbilanciate. Esistono questi due tipi: non tediareli con la semi-bilanciata. Una mano o è bilanciata o non lo è. Questo, per restare sulla direttiva generale: riduciamo al minimo le complicazioni e semplifichiamo le regole da tenere a mente.

*Bilanciate o
sbilanciate*

Senza fare troppi sofismi, allora, potreste anzitutto dire che la bilanciata è una mano che non ha grandi differenze tra le lunghezze dei vari colori. Darete quindi una definizione più precisa: la bilanciata è una mano dove la somma del numero di carte nei due colori più lunghi non supera otto e non esistono colori di una sola carta. A questo punto, potreste far dire agli allievi stessi che, per deduzione, le distribuzioni bilanciate sono solo tre:

4-3-3-3 4-4-3-2 5-3-3-2

La distinzione tra bilanciate e sbilanciate è la base delle aperture. Le mani sbilanciate si aprono dichiarando il colore più lungo.

Nella *quarta nobile*, le aperture a colore vengono spiegate con questo ritornello: «di due quarte la più bassa, di due lunghe la più alta, con un lungo-corto il lungo». Nella *quinta nobile*, nell'eventualità di aver scelto quadri quarto, la presentazione più semplice delle scelte di apertura con mani 12-19 è la precedenza partendo dall'alto: «se

hai cinque o più picche apri 1♠. Se non le hai, guarda le cuori: se hai cinque o più cuori apri 1♥. Se non le hai, guarda le quadri ecc. ecc.» Ricordatevi che il primo parametro è la bilanciata 15-17, per cui quanto sopra entra in azione solo se l'apertura di 1NT è da escludere.

L'abitudine a compilare convention card ha consolidato nei giocatori un modo molto cartesiano per inquadrare il set delle aperture, ma con gli allievi bisogna evitare nel modo più assoluto di proporre freddi elenchi di opzioni che nient'altro ottengono se non di scoraggiare, per lo sforzo menemonico richiesto, chi ci segue. Un esempio di perversione? Eccolo:

L'apertura di 1♣ mostra:

- una bilanciata 12-14 oppure 18-19/20
- una monocoloro o una bicoloro 12-19/20
- una 6-5 di circa otto vincenti
- una tricoloro 4441 o 5440 di 12-19/20

Cosa manca? Solo una cosa: il cilicio. Un tale approccio è scoraggiante anche per il più diligente degli allievi. La panoramica delle aperture al livello 1, per la quinta maggiore, va data con semplicità e a esclusione; eccola:

Come scegliere i colori di apertura

Le bilanciate si aprono di 1NT se hanno una forza di 15-17; *altrimenti*:

- se hai cinque carte di picche, apri 1♠; *altrimenti* guarda le cuori:
- se hai cinque carte di cuori, apri 1♥; *altrimenti* guarda i minori:
- se hai almeno quattro quadri, apri 1♦; *altrimenti*
- apri 1♣.

Semplice, logico, e di facile memorizzazione. Osservate che in qualunque tema dichiarativo potete presentare le opzioni o partendo dall'elenco delle dichiarazioni possibili (su 1NT la risposta 2♥ significa...) o partendo dalle carte (su 1NT, quando hai una lunga di cuori e pochi punti...). La seconda modalità è sempre più accattivante come approccio iniziale, in quanto più concreta; l'altra—prima o poi inevitabile—potrà essere presentata solo quando, avendo capito i meccanismi, sarà utile ricapitolare il tutto.

2 L'APERTURA DI 1NT

Da dove si comincia? Sicuramente l'apertura di 1NT ha dei grandi vantaggi nel cominciare a spiegare il linguaggio dichiarativo. È una mano ben definita di forza e distribuzione e permette di introdurre

in maniera semplice ed immediata quali sono i principi cardine della dichiarazione: lo scambio di informazioni da un giocatore che descrive le sue carte—l'apertore di 1NT—all'altro che prende decisioni e fa domande—il partner dell'apertore. Cominciare a parlare subito dei ruoli dei due giocatori farà sì che gli allievi possano subito comprendere chi deve fare cosa. Potranno sbagliare ma avranno sempre un punto di riferimento anche per il futuro. Il ruolo di un giocatore può essere inquadrato in maniera facile ed immediata: c'è il *capitano*—colui che comanda la dichiarazione, facendo domande e prendendo decisioni—e c'è il *soldato semplice*—colui che descrive le sue carte e accetta le decisioni. I ruoli si fissano con l'inizio della dichiarazione e solo all'occorrere di particolari eventi potranno subire una inversione. Si inizia a trattare la dichiarazione dall'apertura di 1NT perché, essendo la più precisa, con questa apertura i ruoli sono definiti e mai intercambiabili. Chi apre fa quello che vuole il partner perché solo questi può fare un conteggio dei punti abbastanza preciso. Una buona cosa è, per quanto riguarda il capitano, incanalare le sue azioni in:

*Il ruolo del
comando*

1. decisioni;
2. inviti;
3. domande (Stayman).

Le aperture a Senza descrivono un generico potenziale di carte alte e un certo tipo di distribuzione. *Non sono l'espressione della volontà di giocare a Senza*: si apre a Senza per poter meglio trovare un fit a colore. Non solo non dovrete mai dire che chi apre 1NT ha fermo in tutti i colori, dovrete anche evitare—quando si presenta una mano perfetta—di evidenziare come un pregio il fatto che tutti i colori abbiano un fermo, perché tale commento farà sembrare poi inadatte mani tipo

♠AQJ4 ♥53 ♦752 ♣AKQ4.

Uno degli errori più gravi in cui gli allievi possono incorrere è quello di accomunare e sovrapporre il concetto di mano bilanciata con l'intenzione di giocare un contratto a SA. È importante sottolineare che l'apertura di 1NT, descrittiva di un punteggio ben delimitato, cede il comando; il rispondente è in condizioni di effettuare rapide—seppur approssimative—deduzioni, e a lui spetta pertanto il compito di suggerire il contratto ottimale. Fate notare che l'apertore di 1NT non mostra mai i suoi colori a meno che non ne venga richiesto. Fate notare che il rispondente mostra, direttamente o dopo la Stayman, soltanto colori lunghi e mai quarti: per trovare i fit 4-4 si usa la Stayman—che funziona in tal senso similmente al contro, informativo (o Sputnik, che prima o poi incontreranno).

Partire dall'apertura di 1NT, vi permette anche di introdurre un altro fondamentale aspetto logico della dichiarazione: *l'obiettivo* che il

capitano ha durante la dichiarazione. Se avrete spiegato i punteggi gli allievi sapranno che i bonus di manche—e poi di slam—sono un obiettivo a cui tendere.

3 LE APERTURE A LIVELLO 1

Come spiegarle? Beh si può partire intanto dalle aperture nobili, e in particolare dalle situazioni in cui il rispondente ha il fit—il concetto di fit sarà già stato spiegato nelle prime lezioni e qui sarà solo il caso di riproporlo. In questi casi, il capitano ha la possibilità di licitare il contratto che desidera giocare con i meccanismi già visti: decisioni ed inviti. La situazione

Il fit

$$1\heartsuit - 2\heartsuit$$

ha poi il vantaggio di far capire che esiste una possibilità di cessione del comando delle operazioni. Quando un giocatore *limita la sua forza* cede il comando al partner.

È inoltre possibile inserire in questo frangente il discorso della forza che dipende dalla distribuzione. Non fate però fare astrusi calcoli sul valore di singoli, vuoti, doubleton e così via e meno che mai quando ancora non è stato individuato alcun fit. Fate invece capire quanto sia importante il numero delle atout per fare più prese. Una mano con fit di otto carte è una mano che gli allievi devono trattare sommando i punti e dichiarando di conseguenza. Una mano con fit di nove o dieci carte è una mano che ha un valore sicuramente maggiore. Si possono aiutare gli allievi dicendo che il giocatore che ha la certezza di possedere nove o dieci atout assieme col compagno ha una mano più forte di quanto i soli punti esprimano. Ma quanto più forte? Per aiutarli, fornendogli una linea guida precisa, potreste fargli adottare il seguente semplice sistema. Quando un giocatore ha la certezza di avere almeno nove atout sulla linea, la sua mano vale:

Il potere delle atout

$$\begin{array}{c} \text{i punti onori realmente posseduti} \\ + \\ \text{i punti distribuzione} \end{array}$$

i quali equivalgono alla differenza tra la lunghezza del colore più lungo e quello più corto, al lato del seme di atout. Il partner apre di $1\heartsuit$ e noi possediamo

$$\spadesuit K2 \heartsuit KJ76 \diamondsuit J8432 \clubsuit 73.$$

I punti onori sono solo 8 e si dovrebbe quindi dichiarare $2\heartsuit$, ma la mano ha la certezza di possedere nove atout. Le quadri sono cinque le fiori sono due. Facciamo perciò la differenza: $5-2=3$. Questo numero lo aggiungiamo agli 8 punti onori, raggiungendo 11 punti complessivi. La dichiarazione corretta sarà $3\heartsuit$. Quando le atout sono dieci, fate poi aggiungere una presa al contratto che avranno ottenuto utilizzando

il precedente sistema—senza superare la manche, ovviamente! Date importanza al numero delle atout!

♠K2 ♥KJ764 ♦J843 ♣73.

I punti onori sono solo 8 e si dovrebbe quindi dichiarare 2♥. La mano ha però la certezza di possedere dieci atout. Le quadri sono quattro e le fiori sono due. Facciamo la differenza: $4-2=2$. Questo numero lo aggiungiamo agli 8 punti onori, raggiungendo quota 10. La dichiarazione dovrebbe essere 3♥, ma possedendo dieci atout aggiungiamo una presa e dichiariamo 4♥. Semplice ed efficace, e senza troppi calcoli complicati avrete avuto il vantaggio di fargli dichiarare il contratto corretto, introducendoli allo stesso tempo ad un argomento che sicuramente affronterete in seguito: "la legge delle prese totali".

Esiste anche una versione più famosa e "classica" della rivalutazione della forza della mano, applicabile quando si possiedono almeno nove atout. Ai punti onori si aggiunge la differenza tra la lunghezza del seme d'atout (della mano che rivaluta) e la lunghezza del colore più corto. Molto semplice e facilmente applicabile. Si può usare qualsiasi rivalutazione l'importante è far comprendere che se viene imposto come atout un determinato seme, più carte di atout si possiedono più prese farà la nostra linea.

Valutare la propria mano

Dare il giusto valore a una mano richiede al giocatore una serie di valutazioni che trascendono il semplice conteggio dei punti onori. Va detto e sottolineato che il valore di una mano si chiarisce strada facendo durante la dichiarazione, e che dunque tutto ciò che può essere pensato *a priori* è suscettibile di modifiche anche sostanziose. Quello che non si modificherà è la capacità di fornire prese dei colori lunghi e solidi, che resterà inalterata se ci si approprierà del contratto: gli altri dati distribuzionali, le corte, potranno risultare elementi positivi o negativi solo alla luce dello scambio informativo col partner. Se insegnate agli allievi ad attribuirsi punti in più per chicane o singoli, lo faranno con facilità in quanto semplice operazione aritmetica. Ma non siate così certi che sappiano poi "togliersi" quei punti quando, ad esempio, il compagno apre o risponde o peggio interviene in corrispondenza della loro chicane: questa è un'operazione concettuale. Se è vostra intenzione abituarli a ragionare, lasciate che imparino a ricapitolare le loro carte a seconda di come si svolge la dichiarazione. Fate capire loro il più possibile che il fit è una cosa fantastica e mostrategli come in quel caso, e solo in quel caso, le loro carte possano produrre prese. Fate l'esempio del taglio dalla parte corta e mostrate quanti tagli si possano fare quando il morto ha tre carte e quando invece ne ha quattro, soprattutto dopo un attacco in atout. Otterrete risultati incredibili. Una corta è una iattura, se il contratto finisce a Senza. Avere in linea:

Aspettiamo le informazioni

AQJ43

□

2

significa poter fare l'impasse una volta sola e non poterlo ripetere se va bene, rimpiangendo quindi di non avere

AQJ43

□

52.

Una corta è comunque un fattore spiacevole, se corrisponde a un colore che il compagno possiede. Avendo:

♠AQ43 ♥2 ♦A832 ♣K1073

siamo molto più contenti se sentiamo il compagno aprire di 1♦ piuttosto che di 1♥.

I capisaldi su cui basare la valutazione delle proprie tredici carte deve quindi puntare sulle prese che si andranno a fare, e non su quelle avversarie che si taglieranno. Una 4-4-4-1 è una “bella mano” non perché abbia un singolo—i singoli non fanno prese: sono le atout che ne fanno—ma perché presenta tre ottime possibilità di fit e ben tre colori che hanno almeno teoricamente un'affrancabile di lunga. La capacità di comprendere il possibile utilizzo delle carte sarà di notevole aiuto nella comprensione del come e del perché una dichiarazione possa essere preferibile a un'altra. Questo concetto di “valutazione” è basilare per stimolare il senso critico e analitico degli allievi. Non aspettiamoci che ciò avvenga per processo naturale e soggettivo: occorre fin da subito incanalare l'attenzione, non verso fatti automatici e mnemonici ma verso una più accurata analisi che si estenda ad ispezionare cosa ci sia a fianco degli onori: Q1094 è meglio di Q543, basta trovare il fante dal compagno per ottenere due prese.

Sottolineate più volte i limiti della scala valori Milton Work, facendo presente come tale scala ignori ad esempio il valore delle carte intermedie che pure sono il più delle volte la garanzia di successo di un affrancamento di prese. Ad esempio, il colore:

A1095

□

J82

può rendere tre prese se si esegue con successo il doppio impasse, manovra impossibile se si possedesse invece

A653

□

J82

*Non solo punti
onori*

Molti onori in un colore corto sono sterili: l'asso secco è terribile, eppure agli allievi piace da morire! Se capeggiano invece un colore lungo avranno una miglior flessibilità di utilizzo ai fini dell'affrancamento di prese. Gli onori in sequenza si rafforzano vicendevolmente, essendo nella pratica ognuno equivalente al massimo onore posseduto. E se sono insieme rendono di più che divisi. Un esempio eclatante, se li volete convincere, è il seguente. Fate agli allievi un test, scrivendo alla lavagna queste due possibili figure:

K43		KQ3
(a)	oppure	(b)
Q52		542

Provate a chiedere se preferirebbero il caso (a), in cui hanno un onore per parte, oppure il caso (b) in cui Nord ne ha due e Sud neanche uno. Vi stupirete di quanti sbagliano: «uno di qui e uno di là mi sembra meglio...» è la risposta standard. Approfittatene per far loro toccare con mano come stiano le cose, usando e spostando le sette carte restanti!

Gli onori in forchetta richiedono giocate di posizione per essere sfruttati al meglio, il che significa necessità di poter trasferire più volte la presa al partner. Gli onori secchi non hanno la possibilità di esser giocati secondo convenienza, per cui hanno un valore minore rispetto a quando sono accompagnati da altre carte.

4 LA RICERCA DEL FIT

Siamo alle prese con l'equivoco termine di 'risposta'; purtroppo è intoccabile, in quanto universalmente adottato, ma concettualmente fuorviante. Nella vita comune lo scolaro *risponde* al maestro, l'imputato *risponde* al giudice, il ladro *risponde* al commissario: risposta implica una sudditanza ed è comunque l'effetto causato da una domanda—cosa che l'apertura non è. Nel bridge, invece, la "risposta" di un nuovo colore è esattamente una domanda, ed è chi la fa che sta seduto in cattedra. Non si possono stravolgere i termini mentre spiegate il bridge, ma quando un allievo vi chiama al tavolo perché non sa cosa dire su 1♦ e le sue carte sono:

*Le domande e le
risposte*

♠Q874 ♥K92 ♦103 ♣K954,

indicategli le picche e suggerite:

—perché non gli *chiedi* se ha fit qui?

—Come faccio?

—È semplice! Basta che *dichiari* 1♠.

Evitate 'risposta' più che potete. Piuttosto usate 'dichiara', nessuno può censurarvelo: «Nord apre 1♥ e Sud dichiara 1♠». Se impostate correttamente l'atteggiamento mentale, e se usate termini non fuorvianti, sarete già sulla strada giusta per parlare il prima possibile di

mano in capitanato—che indaga—e mano subordinata—che descrive. Il risultato di una errata presentazione della dichiarazione, produce altrimenti quel tipo di allievo che stacca il cervello e segue come unico input il *devo-dirgli-che-ho*.

Incanalate quindi lo scambio di informazioni sul binario della domanda e della risposta. In questo modo sarà sempre più facile affrontare il discorso delle dichiarazioni forzanti o delle dichiarazioni non forzanti. Battete sempre sul punto fondamentale: «ad una domanda si deve sempre rispondere»; o anche «domandare è lecito rispondere è cortesia» (è un obbligo!).

Se fosse possibile sin dall’inizio far comprendere che la dichiarazione non è uno sterile ricordarsi «io ho questo tu hai quello» o «questo significa questo e quello significa quello» sicuramente si avranno meno abbandoni soprattutto tra le persone un poco più avanti con gli anni. Fate sempre vedere il perché delle cose. Cercate di far vedere il filo logico che lega tutte le dichiarazioni: «io ti chiedo questo, tu mi dai una risposta; se la risposta è sufficiente posso decidere altrimenti continuo a chiedere o faccio un invito». Pensare in questo modo porta spesso gli allievi a comprendere cosa fare o a capire il significato di alcune sequenze, senza il bisogno di spiegazioni supplementari.

Ma chi è che fa le domande? Chi assume il ruolo di capitano? La questione è conseguente alla dichiarazione stessa. Chi apre a livello 1 è colui che descrive le sue carte. Perché? Perché la forza della sua mano è chiarita, anche se a volte non perfettamente, dal fatto di avere un minimo e soprattutto un massimo conosciuto. Il partner che abbia un minimo di forza, a questo punto, è o dovrebbe essere interessato a “vedere meglio quel che non vede”, effettuando domande all’apertore volte a chiarire la forza e distribuzione di questi. Il fatto di domandare nasce proprio da questo punto: il capitano può essere definito come colui che nella sua dichiarazione è *ambiguo*, che ha cioè un minimo noto ma un massimo ignoto. È questo fatto a rendere la sua licita *forzante*. La definizione classica delle dichiarazioni forzanti è: «quelle che obbligano il compagno a continuare la licita e rendono vietato il passo». A cui si aggiunge la postilla: «a meno che non si intrometta un avversario, il che rimette comunque in gioco la coppia». È una definizione corretta, ma come tutti gli ordini suona antipatica. Il termine forzante è insostituibile, ma la prima volta che lo spiegate presentatelo in un altro modo, che pure dice la stessa cosa:

una dichiarazione forzante chiede di avere ancora la parola.

È appurato che un allievo che abbia la 4333 bianca, a fronte del partner che apra di 2♠ forzante, si ... dimentica di dover dire qualcosa per obbligo, mentre è più propenso ad usargli la cortesia di lasciargli dire l’ultima parola, se così gli è stato proposto il concetto di forzante. Inoltre, questa definizione elimina automaticamente la postilla di cui prima: l’avversario che interviene esenta da ogni obbligo, perché consente a chi ha fatto una licita forzante di ridichiarare.

Il ruolo del capitano

La dichiarazione forzante

Insistete sul valore concettuale dei termini, e soprattutto sottolineate la non-attinenza tra i termini 'forzante' e 'forte': un giocatore può mostrare una mano forte e ciononostante la sua licita può non essere forzante; così come un giocatore può avere una mano di punteggio straminimo e fare comunque una dichiarazione forzante. La forza non fa automaticamente comandare il gioco, capita anzi molto spesso che sia proprio il giocatore meno forte in punti a decidere quale sia o a quale livello debba giocarsi il contratto finale. Ecco perché è molto utile iniziare a spiegare la dichiarazione partendo dall'apertura di 1NT: è un tipico esempio del fatto che forte non sia uguale a forzante.

Quando la coppia sta cercando un fit le domande, le risposte e le situazioni forzanti o meno diventano all'ordine del giorno. Invece di fermarsi ad un freddo meccanismo di «questa licita vuol dire questo questa licita vuol dire quello» cercate di far capire le dinamiche dichiarative con semplici ed intuitivi ragionamenti. Fate capire che il capitano ha degli *strumenti* per fare delle domande e sollecitare una ulteriore descrizione dal partner: questi strumenti sono i *nuovi colori*. Il discorso diventerà più chiaro nel momento in cui si affronterà il tema della seconda dichiarazione del rispondente, ma gettate qui le basi per incanalare correttamente l'azione del capitano: il suo scopo non è descrivere le proprie carte, ma domandare e decidere. Per far distinguere al compagno una decisione da una domanda, esisterà il metodo dei vecchi e dei nuovi colori.

Lo strumento del nuovo colore

5 LE REPLICHE DELL'APERTORE

Come descrivere le proprie carte è uno scoglio che gli allievi dovranno affrontare e a volte lo faranno con insuccessi disarmanti. Sicuramente si dovranno dare, almeno all'inizio, dei punti fermi su cui ragionare. Se all'apertura a livello 1 avete dato un *range* di 12-19/20, potete dividerlo in tre spazi di manovra:

Descrivere le proprie carte

apertura debole 12-14;

apertura media 15-17;

apertura forte 18-19/20.

Seguendo questi scaglioni, l'apertore sarà facilitato nel descrivere la propria forza alle eventuali domande del partner. A fondamento di questo linguaggio dovrà però porsi che *tutte* le bilanciate di 15-17 si aprano di 1NT.

La replica di 1NT con le bilanciate 12-14

Quando l'apertore ha mano debole bilanciata e il compagno ha risposto 1 su 1, se non si hanno le quattro carte richieste dal partner né colori da mostrare a livello 1, la replica deve essere tassativamente 1NT. Su

questo dovrete essere implacabili, anche nelle mani che suggeriscono tentazioni.

♠98 ♥764 ♦AKQ52 ♣KJ8:

dopo 1♦ e risposta 1♠ si *deve* dire 1NT e non 2♦, né 2♣. La 5332 è una bilanciata, e poiché il compagno sta chiedendo una descrizione—non già cosa ci piacerebbe giocare—dobbiamo dare una risposta aritmetica, non sentimentale. Le indagini che il rispondente fa devono potersi basare su informazioni precise: se ad esempio l'apertore si permettesse il guizzo di dichiarare la terza di fiori per poi, su un forzante, mostrare il fit terzo a cuori, il compagno sarebbe autorizzato a leggere in automatico il singolo a picche!

Esiste una diversa situazione in cui l'apertore potrebbe dire 2♣, ed è qualora la risposta sia stata 1NT: in tal caso, essendo diventato capitano—1NT ha posto dei limiti e demandato le decisioni al compagno—inventarsi la dichiarazione di una terza è ragionevole e saggio, sia perché si è certi di avere un fit minore, o 5-3 a quadri o 3-5 a fiori, sia perché si sa che 1NT non sarà un buon parziale, avendo la certezza che il compagno è corto in entrambi i maggiori. Morale:

*solo chi è in comando è autorizzato a dichiarare colori in falso,
mai chi sta descrivendo.*

Fate notare che l'opportunità di descrivere la bella quinta di quadri ce la potrà dare il compagno, se gli interesserà sapere altro: su 1NT, se proseguirà con un cambio di colore forzante—ad esempio 2♣—si potranno ribadire le quadri, descrivendo con precisione assoluta la distribuzione:

*Un errore da non
commettere*

1♦ - 1♠
1NT - 2♣
2♦

che mostra esattamente la 5332 col doppio a picche. Fate anche notare che quasi sempre la replica 1NT, quando il rispondente è debole e lungo nel colore di risposta, è la più gradita, perché gli dà la sicurezza di un minimo di fit e quindi il coraggio di ripetere il suo colore. Ribadire continuamente questo concetto:

non confondere mai le bilanciate con le sbilanciate

è di importanza capitale nel prosieguo del corso. Le bilanciate si descrivono a NT, quale che sia la consistenza dei colori.

Descrivere le mani forti (18-19/20)

Come trattare le mani di rovescio è un altro argomento da affrontare con termini semplici e logici, fruibili da tutti e non solo da alcuni. Ricordiamo che le mani forti sono le uniche di cui è possibile in ogni caso descrivere perfettamente sia la forza che la distribuzione. Sarà quindi opportuno dedicare a questo argomento una parte importante di una lezione. Le spiegazioni possono essere molteplici ma un buon aiuto può venire dal concetto di *livello di guardia*. Spiegare che mentre si sta ricercando il fit bisogna stare attenti a non alzare troppo il livello della dichiarazione senza avere la forza necessaria, per non correre il rischio di mettere in pericolo il contratto, è un buon inizio. Avendo ben definito la differenza tra mani bilanciate e sbilanciate, possiamo dunque dire che, per una mano bilanciata, quel livello che non deve essere superato a meno di non avere una mano forte è 1NT. Per le mani sbilanciate è invece il livello 2 del colore di apertura—del più lungo quindi.

Il livello di guardia

♠ K2
♥ KJ76
♦ Q843
♣ A32

Apertura 1♦ → livello di guardia 1NT

♠ K2
♥ KJ765
♦ Q84
♣ A32

Apertura 1♥ → livello di guardia 1NT

♠ K2
♥ KJ76
♦ Q8432
♣ A3

Apertura 1♦ → livello di guardia 2♦

♠ K2
♥ KJ765
♦ Q843
♣ A3

Apertura 1♥ → livello di guardia 2♥

Semplice ed immediato.

6 LA SECONDA DICHIARAZIONE DEL RISPONDENTE

L'individuazione di ciò che può avere e di ciò che certamente ha negato l'apertore con le prime due dichiarazioni, è il risultato di un'analisi dei dati che richiede ottima padronanza dei meccanismi dichiarativi visti finora. Gli allievi devono saper inquadrare con rapidità le infor-

Le informazioni fanno scegliere

mazioni ricevute e restringere gli obiettivi possibili: questa operazione mentale è frutto di una loro elaborazione, e da essa scaturiranno scelte in cui il sistema è di aiuto solo in quanto fornisce e quantifica possibilità alternative di dichiarazioni, ma il protagonista vero dell'azione è ormai il giocatore, non più il sistema. Stimolateli a individuare le possibili distribuzioni e i limiti di punteggio delle repliche di 1NT, delle repliche a livello 1 a colore, degli appoggi a livello, a salto e a manche. Una volta chiariti gli obiettivi possibili—non averli presente è come camminare guardandosi le scarpe—il rispondente al suo turno dichiarativo dispone sempre di una scelta tra dichiarazioni forzanti e non forzanti. Questa è la suddivisione fondamentale, e potersi limitare a queste due parole renderebbe tutto enormemente più facile: ma un'articolazione ulteriore è comoda. Il valore da attribuirsi alla seconda licita non è fine a se stesso: la valutazione e il significato di una seconda dichiarazione cambia a seconda della prima risposta fornita, alla quale è strettamente collegata. Ribadite i significati dei termini cui farete continuamente riferimento; il rispondente potrà scegliere tra dichiarazioni:

a passare o conclusive. Sono licite che escludono la modifica del contratto che rappresentano. Possono rappresentare un parziale o una manche, e rispetto alle "limitative" hanno questa sottile differenza: la loro inamovibilità dipende dal fatto che l'apertore si è già perfettamente descritto in un ambito di forza ben definito. Esempi:

$$1NT - 3NT \quad , \quad 1\clubsuit - 1\heartsuit \quad , \quad 1NT - 2\spadesuit$$

Fate capire che anche il passo è una dichiarazione conclusiva, quando la risposta ricevuta non è stata confortante.

limitative. Esse manifestano una relativa debolezza ed invitano al passo in tutti i casi in cui il compagno non abbia forza o distribuzioni particolari e non ancora dichiarati, quindi superiori al limite medio già dato. Questa è la sfumatura che le differenzia dalle dichiarazioni "a passare": l'ambiguità ancora latente sui reali limiti dell'apertore.

$$1\clubsuit - 1\heartsuit$$

$$1\spadesuit - 2\spadesuit$$

invitanti. Quando il proprio punteggio, complementato a quello minimo mostrato dall'apertore, raggiunge circa i 23 punti e si è a un passo dalla forza di manche. Ad essere precisi, il termine invitante andrebbe sempre collegato con l'obiettivo, poiché esistono dichiarazioni di invito a manche e dichiarazioni di invito a slam.

di manche. Il tipo di gioco migliore è stato individuato ed è accertato il giustificativo di manche sulla linea.

forzanti. Le informazioni ricevute non sono ancora sufficienti per prendere una decisione. La mano del rispondente deve sempre avere una forza tale da *sopportare* qualsiasi ulteriore dichiarazione dell'apertore.

Per quanto riguarda le dichiarazioni forzanti, i casi possibili sono due, a seconda di quanto avvenuto nelle prime tre licite:

1. la prima risposta è stata 1 su 1 e l'apertore ha mano di dritto. È la situazione più delicata, perché richiede soluzioni artificiali, i cambi di colore, qualora il rispondente abbia desiderio di far descrivere ancora l'apertore.
2. la prima risposta è stata una 2 su 1. Molto è ancora ambiguo, anche la forza dell'apertore a volte, ma nessuno si preoccupa: la soglia minima da raggiungere è la manche!

A tal proposito, è importante che facciate notare questo assioma, valido per tantissime altre situazioni:

Quando una dichiarazione è forzante "fino a...", quale che sia la soglia che la coppia si è imposta, è implicito che come minimo tale soglia dovrà essere raggiunta.

La situazione di risposta 1 su 1 e dichiarazione di dritto dell'apertore, è quella tipica su cui impostare il discorso sugli *strumenti* che il capitano ha a disposizione per distinguere le dichiarazioni forzanti da quelle passabili, le domande dalle decisioni. Usate i semplici concetti del *nuovo* e del *vecchio* colore, e chiarite che il cambio di colore quale messaggio di «dichiara ancora» è prerogativa esclusiva del capitano:

*Nuovo colore,
vecchio colore*

il subordinato descrive i colori, il capitano li usa!

Un nuovo colore del capitano è forzante; un vecchio colore, no, neanche se dichiarato a salto.

Esattamente come per la prima risposta, né i Senza né i colori "già detti" sono forzanti: l'unica dichiarazione che garantisce un proseguimento della licita è un cambio di colore. I vecchi colori e i Senza sono conclusivi, limitativi, invitanti. Come già detto, la parola 'invitante' è pericolosissima, perché molto piacevole all'orecchio. Definire tali dichiarazioni come non-forzanti, anche se colorate di un minimo di entusiasmo, fa suonare un campanello d'allarme che aiuta a non commettere errori.

<i>Dichiarazione</i>	<i>Efficacia</i>	<i>Funzione</i>
nuovo colore	forzante	domanda
vecchio colore	passabile	decisione, invito
1 o 2 o 3NT	passabile	decisione, invito

Se però è abbastanza facile per gli allievi scoprire il meccanismo iniziale che produce una replica da parte dell'apertore, non è altrettanto facile imparare a utilizzare lo stesso meccanismo al giro successivo.

♠AQ752 ♥K8 ♦A93 ♣J72

Sull'apertura 1♣ è spontanea la dichiarazione di 1♠; replica 1NT e... 2♠! Scontato come la morte. «Devo *dirgli* che ne ho cinque!». Armatevi di pazienza, allora, e fate vedere il tipo di mano con cui direbbero 2♠, pregando che il compagno passi. L'uso di un cambio di colore inesistente per chiedere appoggio nel primo palo è uno degli scogli più duri, soprattutto se avete trattato i primi esempi con colori reali:

♠AQ752 ♥98 ♦AQ64 ♣Q3

Apertura 1♣, risposta 1♠ e, su 1NT, 2♦ è facile e ovvio e non sconvolge nessuno. Ma se volete abituarli subito all'uso di questo strumento, siate audaci fin dall'inizio:

♠AQ752 ♥98 ♦K63 ♣AJ3

Dopo:

1♣ – 1♠
1NT

insegnate al rispondente a dire 2♦, e all'apertore a non guardare le quadri ma le picche!

È importante chiarire che ogni tipo di dichiarazione diversa dal *nuovo colore*—i senz'atout e tutti i colori vecchi: appoggi, ripetizioni e riporti—per quanto possa essere "a salto" o... "a salto doppio carpiato" non è forzante: definisce un campo di forza preciso e limitato e lascia quindi ogni responsabilità all'apertore. Costui diventa capitano e, tra le sue scelte, anche quella di passare è possibile. Definire in ogni momento della dichiarazione se il rispondente rimanga in comando o lo stia cedendo è anzi un'ottima disciplina per aiutare gli allievi a capire cosa stiano facendo.

È molto più facile parlare di nuovi e vecchi colori anziché di terzo colore, quarto colore e via dicendo. Il nuovo colore che obbliga il partner a parlare è un concetto molto più facile da memorizzare rispetto ad una serie infinita di significati da ricordare. Nell'introdurlo, è opportuno dire *non* che il nuovo colore allunga il primo—ciò che non è vero—ma che esistono sempre delle *priorità* nelle risposte del subordinato. La sequenza:

1♣ – 1♠

può essere spiegata dicendo che il rispondente chiede al partner «Hai 4 carte di picche?» Se proseguiamo:

*Le priorità nel
descrivere*

1♣ – 1♠
1NT – 2♦

il rispondente andrà avanti: «per favore, continua a descrivere le tue carte ma *ricordati della domanda che ti ho fatto prima*: le picche mi interessano (anche se poi userò la tua risposta come più mi pare) quindi se ne hai tre dimmelo *prima di ogni altra cosa*».

Riagganciatevi perciò al meccanismo della prima risposta, e a proposito del cambio di colore forzante date queste indicazioni precise:

un colore maggiore chiede di sé, un colore minore chiede descrizione generica.

Verifica di questo assunto al primo giro:

1♣ – 1♥ chiede con priorità assoluta l'appoggio. Ma...

1♣ – 1♦ chiede all'apertore di dire un maggiore, se lo possiede, anche a discapito del fit a quadri.

Al giro successivo, le priorità del maggiore rimangono:

1♦ – 1♠ «So che non hai 4 picche, mi interessa sapere se ne hai 3». Tra fiori e picche la priorità va al maggiore, quindi con la 3-2-4-4 l'apertore ignorerà la quarta di fiori per mostrare la terza di picche. Ma...

1NT – 2♣

1♣ – 1♠ un maggiore chiede di sé, quindi questa volta anche le cuori chiedono di essere considerate.

1NT – 2♥

Un colore nuovo chiede all'apertore di proseguire la descrizione di forza e distribuzione e, se il colore di risposta è nobile, chiede di mettere l'appoggio in testa alle priorità.

Questa regola, dunque, è valida tanto al primo giro dichiarativo, quanto al secondo. Con gran beneficio in termini di semplicità e coerenza.

Sarà sempre un grande sollievo per l'insegnante il momento in cui verifica che gli allievi hanno preso dimestichezza con i cambi di colore, e anziché preoccuparsi di dire quel che hanno, si industriano per sapere dall'apertore *quel che ha lui*. È un momento magico che rappresenta un piccolo salto di qualità: fate solo attenzione a che non ne abusino, usurpando giocattoli a cui non hanno diritto: non è infrequente che vi ritroviate apertori che, anziché descriversi, inventano cambi di colore «per far parlare il compagno». Come un dialogo assurdo, in cui a domanda si risponde con una domanda. Non smettete mai di sottolineare che il terzo e il quarto colore, intesi come dichiarazioni forzanti che non promettono lunghezza, sono di esclusiva pertinenza del rispondente! Un solo esempio:

1♣ – 1♠
 2♣ – 2♦
 2♥

che cosa è 2♥? È la *descrizione* di quattro carte a cuori che non potevano essere dichiarate prima! Non può essere di certo *richiesta* di qualcosa, perché suonerebbe veramente stonato, rispetto alla logica del dialogo che si sta sviluppando, che mentre Est, in situazione di pieno comando, chiede qualcosa a Ovest, questi gli risponda chiedendo a sua volta qualcos'altro!

Sicuramente il cambio di colore da parte del rispondente senza il possesso reale dello stesso all'inizio sarà indigesto per alcuni, ma fate sempre capire quali sono le necessità del capitano ed i suoi obiettivi. Quando per chi deve decidere le cose non sono ancora chiare, dovrà per forza avere bisogno di ulteriori informazioni e di uno strumento per ottenerle—il nuovo colore. Se questo strumento, questa chiave per aprire le porte, non esiste realmente, pazienza! Perché il bisogno di ottenere nuove informazioni è superiore ad ogni altra questione.

7 LE APERTURE FORTI

Le aperture di 2 a colore – 2♣, 2♦, 2♥, 2♠

Anche se è indubbio che quanto prima gli allievi scopriranno l'esistenza delle sottoaperture, è consigliabile che incomincino con le aperture forti e imparino a gestirle. L'apertura di 2♣ come unico forzante implica molte complicazioni, e sarebbe meglio fosse presentata solo dopo che gli allievi abbiano preso dimestichezza con i meccanismi di questi tipi di mani, anomale rispetto a tutte le altre aperture in quanto le uniche in cui il comando spetti all'apertore. Inoltre, poiché la definizione della forza è «21 o più punti, oppure una mano che contenga almeno otto vincenti e mezza», dovrà essere vostra cura, se non lo avete già fatto per i barrage, dare una breve spiegazione di come si contano le vincenti probabili di una mano. I principi che devono essere inculcati sono due:

1. Chi apre di 2 a colore chiede di poter fare una successiva dichiarazione. Questa forma espositiva è molto più incisiva del «sono forzanti». Sapete perfettamente che gli allievi annuiscono convinti quando mostrate loro una 6-6 chiusa dell'apertore, ma quando sono dall'altra parte con la 4333 bianca non resistono e passano. Stimolate la loro immaginazione, ricordando la 6-6 di cui avete parlato prima.
2. Un'apertura di 2 è forzante fino a 3 nel colore di apertura: la dichiarazione non può essere abbandonata prima di questo livello di guardia.

Gestire le aperture forti è inoltre abbastanza semplice anche per gli allievi alle prime armi, perché replicano quasi la aperture a livello 1. È consigliabile infatti proporre tutte le aperture a livello 2 come sbilanciate e la sola apertura 2♣ come o sbilanciata, o bilanciata da 23 punti in su. Simile ambiguità esiste anche nell'apertura 1♣.

Importante anche qui è far capire il ruolo dei due giocatori. Chi apre forte sbilanciato ha un minimo di punteggio conosciuto ma un massimo sconosciuto. Questi sono i casi in cui il capitano è il giocatore che apre forte e non il contrario. Il partner quindi dovrà descrivere e non fare domande. Il giocatore che ha ruolo di capitano obbliga il partner a dichiarare quando dichiara un nuovo colore. Insomma: le logiche si ripetono, anche se invertite.

Il capitano è l'apertore

L'apertura di 2NT (21-22)

Spiegate la situazione dopo l'apertura di 2NT con i concetti già espressi per l'apertura di 1NT: chi comanda *non è chi ha aperto bilanciato, anche se molto forte*. Fate notare però che, visto il livello molto alto della dichiarazione, ogni azione del partner di chi ha aperto diventa automaticamente forzante a manche.

8 LA LINEA FORTE ED IL CONCETTO DI POSSESSO DEL BOARD

Parlare di mani forti, di dichiarazioni *forcing manche*, di *surcontre* ecc. ecc. porta in automatico ad affrontare un altro aspetto concettuale molto importante che rende più semplice per gli allievi cosa fare durante la competizione tra linee. Soprattutto all'inizio, le situazioni potranno anche essere divertenti, ma a volte caotiche. Dare quindi dei punti fermi su cui ragionare, aiuta gli allievi a trovare soluzioni, anche se non sempre corrette, per le loro azioni durante la dichiarazione propria e degli avversari.

A tal proposito, un concetto molto importante su cui si deve porre la giusta enfasi è quello di *possezzo del board*. Quando una linea ha mostrato un predominante possesso di punti—almeno 23, se volete essere precisi—la linea avversaria può fare quello che desidera ma non potrà mai togliere alla linea dominante la decisione su cosa giocare. Si può spiegare che la linea che è in possesso del board sarà quella che deciderà il contratto finale, a qualsiasi livello si intenda giocarlo, e che se deciderà di far giocare la linea avversaria lo farà perché si riterrà conveniente punire gli avversari invece di giocare un proprio contratto. Per questo motivo, in situazione di possesso del board, gli avversari non potranno giocare impunemente quello che desiderano: se lo faranno, giocheranno contratti.

La linea che decide

Il concetto di possesso del board è talmente importante da essere alla base di tanti altri strumenti e situazioni di gioco che gli allievi incontreranno in momenti successivi: passo forzante, *contre* punitivo,

controlli, dichiarazioni deboli, forti e forzanti dopo interventi avversari, e altre ancora. Il concetto è semplice da acquisire e porta soluzioni e ragionamenti immediati.

9 IL BARRAGE

È conveniente spiegare le aperture di barrage in modo *costruttivo*, ossia sottolineando lo scopo di raccontare al compagno quante prese si è in grado di fare. Che il barrage dia fastidio agli avversari è un effetto collaterale che... non dispiace, ma non deve essere presentato come unica e principale motivazione di tali aperture: il vostro compito è illustrare le “dimensioni” di una licita e l’utilizzo dell’informazione, non cadete nella tentazione—non in questa fase iniziale—di sciorinare un sapere tattico e strategico. Quello che dovrete evidenziare è che il livello corretto cui aprire va deciso subito, perché «chi fa barrage poi va a prendersi un caffè». Il compagno è signore e padrone, e ogni decisione spetterà a lui soltanto; chi si rialza il barrage da solo compie un vero ammutinamento!

Il comportamento di chi fa il barrage

Se usato correttamente il barrage è uno strumento meraviglioso, e non si deve temere ad usarlo in qualsiasi posizione di apertura. Non scoraggiate le aperture di barrage a compagno non ancora passato: è il barrage del primo di mano quello che ha la maggior efficacia! Semmai, spiegate quali debbano essere i ragionamenti—e gli strumenti da usare—per il compagno, se si ritrova con 20 punti in mano e deve trasformare in costruttiva l’azione che il partner ha intrapreso.

10 LO SLAM

Nei primi mesi di gioco gli allievi sono assolutamente affascinati dallo slam; il primo che chiamano produce uno stato di esaltazione e ne parlano come del primo bacio. Noi sappiamo quanti strumenti servono per chiamare uno slam accurato, ma poiché è impensabile fornirli a loro in breve tempo, assecondate la loro voglia di dichiararlo a peso: è un’opportunità di valutazione delle carte, capacità che rischiano di perdere, o che comunque si affievolisce, non appena possiedono il giocattolo della Blackwood, con cui travalicano poi tutte le fasi informative intermedie—un classico: chiedono gli assi a scheggia dopo due dichiarazioni, poi pensano tre minuti senza sapere più cosa fare. Prima o poi dovrete però approfondire l’argomento: la prova del nove, per sapere se sono pronti, è quando non hanno più dubbi se un 3 in atout voglia dire «forse ne gioco quattro» oppure «forse ne gioco sei».

Il fascino dello slam

Prima di illustrare il meccanismo di descrizione dei controlli e gli altri metodi di indagine per verificare presupposti di slam, ribadite agli allievi alcuni concetti fondamentali:

- Per pensare di giocare uno slam bisogna almeno essere certi e sicuri di giocare la manche.

- La mancanza di precisione nella scelta dei contratti di manche è secondaria, in quanto sarà quasi sempre possibile, pur subendo l'iniziativa dell'attacco, impostare giochi di affrancamento. Ci sono, insomma, tempi e modi per impostare e variare diverse strategie di gioco. Quando invece si gioca un contratto di dodici o tredici prese, le scelte sono molto più limitate e il gioco è condizionato dal fatto di non poter cedere più volte la presa.
- Diventa quindi necessaria e indispensabile, affinché a priori si possa definire valida un'iniziativa di slam, una indagine accurata sulle rispettive distribuzioni. Pochi fattori possono essere lasciati al caso. Ribadite che è necessario che la coppia abbia stabilito in modo evidente il tipo di slam che intenderebbe dichiarare: la fase di ricerca di slam non deve sovrapporsi a quella di ricerca dell'atout, che si suppone già stabilito in precedenza.
- Mentre il contratto di 3NT rappresenta la manche più probabile quando non vi sia fit a cuori o a picche, questo concetto non è da ritenersi valido per lo slam. Ricordate che a parità di risorse è quasi sempre possibile ottenere più prese disponendo di un atout, sia esso maggiore o minore. Insomma, quando si tratta di slam, anche i contratti in un minore trovano una loro giustificazione.

La richiesta d'assi

Nella ricerca dello slam, la dichiarazione di 4NT—potreste presentarla come un insolito, inutile contratto—può essere quantitativa o *Roman Key Card Blackwood*. Per non creare inutili mostri, si può dire che a fit trovato 4NT è sempre Blackwood, altrimenti quantitativa.

11 L'INTERVENTO

Iniziamo a dire che l'intervento, in un corso base, aumenta il divertimento assieme al caos durante il gioco. Come in molte altre situazioni dichiarative, è quindi importante che gli allievi abbiano coscienza del perché stiano facendo qualcosa anziché del come farla. Spiegare che aprire è praticamente un obbligo, e non aprire potendolo fare metterà il partner davanti a problemi quasi insormontabili nel fare la somma dei punti, è il primo passo per introdurre il concetto che per l'intervento non vale la stessa cosa. Gli obiettivi tipici di un intervento sono diversi da quelli dell'apertura: si *sceglie* di intervenire o meno, sulla base di questi obiettivi.

Il concetto base da trasmettere riguarda proprio la decisionalità del giocatore. Aprire o passare in sede di apertura è coerente con l'applicazione ortodossa di regole statistiche: è in base a dati statistici che si apre, che si risponde o che si passa, ecc. ecc. Quando si tratta invece

L'intervento è una scelta

di intervenire la statistica non c'entra, ma si applica un principio di convenienza, legato alle motivazioni dell'intervento stesso e al livello cui ci si deve esprimere. Mentre apertore e rispondente applicano con meccanicità—nel silenzio avversario—le regole del sistema utilizzato, dopo una qualunque apertura il giocatore del partito avverso sceglie se e come effettuare l'intervento, tenendo conto dei fatti preesistenti. Fate notare che nel 70% dei casi, statisticamente, il contratto sarà appannaggio della coppia che ha aperto, e che quindi certi interventi scriteriati non hanno motivo di essere, se è ovvio che si stia intraprendendo una battaglia già persa—per situazione di zona, perché il compagno è già passato, perché rappresentano un pessimo attacco, perché il colore da proporre è perdente rispetto al rango di quello avversario ecc. ecc.

Gli aspetti strategici e speculativi delle decisioni hanno grande valore didattico e formativo: non limitate la vostra azione al solo aspetto tecnico—significato e requisiti di una dichiarazione—, ma implementatela con una panoramica di *futuri possibili*: sapere cosa produce e che effetti otterrà sul compagno una certa dichiarazione è la miglior analisi che si possa fare per insegnare agli allievi a valutare se sia o meno conveniente una azione competitiva.

Gli interventi a colore

Per poter spiegare con sufficiente chiarezza gli interventi a colore è necessario innanzitutto spiegare l'ordine dei motivi, le priorità, che ne giustificano l'utilizzo. È importante inoltre che l'allievo si accorga del livello al quale dovrà o potrà effettuare l'intervento. È ragionevole intervenire anche con pochi punti se si ha un ottimo colore perché l'aiuto che viene dato al partner per un eventuale attacco o per il controgioco è importante quanto la ricerca del contratto stesso. Se però alcuni requisiti per un buon intervento sono esclusi abituateli sin da subito a considerare il passo come una valida alternativa. Passare non significa estraniarsi in perpetuo dalla lotta: quel che conta è che spesso una non-informazione è meglio di una cattiva informazione, che distolga magari il compagno dal suo attacco naturale, spesso più giusto, o lo coinvolga in pessimi contratti, nella peggiore delle ipotesi. Siate rigorosi nell'abituarli all'intervento a livello due *tassativamente sesto*, quando non si possieda la forza sufficiente: le lunghezze fanno quasi sempre escludere la possibilità di essere contrati punitivamente ad un livello basso. Sembrerà strano ma più atout possedete voi, meno ne possiedono i vostri avversari. Fate notare che un intervento a livello 2 è più pericoloso che a livello 1 e che di conseguenza, se lo si desidera effettuare con cinque carte, il colore deve essere veramente bello oltre che con una forza superiore al normale—mai meno dell'apertura! Per la consistenza dell'intervento a livello 2, abituateli a mani particolari tipo AKQxx, così che non capiti troppo spesso un intervento con

Kxxxx o Qxxxx.

Nel linguaggio della coppia che interviene inserite nuovamente il concetto di chi comanda e di chi descrive: nell'intervento a colore, chi interviene descrive ed il partner ha il ruolo del comando.

Il contro – X

Concettualmente, il contro andrebbe presentato come «un intervento negli altri tre colori». Certo, è inusuale come definizione, ma centra il problema perché responsabilizza il contrante: quando vedete un allievo contrare su 1♥ con 13 e la 2344, chiedetegli cosa farà se il suo compagno decidesse di appoggiargli le picche. Se vi guarda stupito, significa che ha compreso solo metà della definizione del contro, quella che riguarda il punteggio richiesto.

Un intervento anomalo

In linea più generale, e con una panoramica d'insieme più ampia, potreste dire che le coppie trovano in maniera differente i fit 4-4 e i fit 5-3. Per la ricerca dei fit 4-4 lo strumento base è il contro, sia quando si interviene che quando si è in terza posizione, con lo Sputnik: la funzione è analoga alla Stayman, quando il compagno apre di 1NT. Il fit 5-3, invece, si trova... perché uno dice il colore, e l'altro lo appoggia. Questi due strumenti, il colore e il contro, sono la nostra scelta quando dobbiamo decidere come intervenire. Ripetete continuamente che se intervenite con il contro è perché cercate un fit, cercate un fit, cercate un fit... o perché siete tanto, tanto, tanto forti.

Siate dunque assolutamente inflessibili a fronte di interventi di contro inadeguati per quanto riguarda la lunghezza dei colori promessi, perché si tratta di errori veri da inibire immediatamente con fermezza. Per spiegare invece i requisiti di forza che si devono possedere per utilizzare il contro dopo un'apertura avversaria potete affrontare il problema in questi termini: quando si usa il contro si va "contro" qualche cosa. Se si va "contro" l'apertura la forza richiesta dovrà essere corrispondente. Questa spiegazione servirà anche quando dovrete spiegare il contro dopo l'apertura del vostro partner e l'intervento avversario: quando andate "contro" l'intervento la forza minima deve essere quella corrispondente ad un intervento. Andare "contro" qualche cosa sarà poi una facile spiegazione per parlare del surcontro. State andando "contro" il contro, quindi una mano di forza corrispondente.

Comportamento del compagno di chi ha contratto

Nei primi esperimenti dichiarativi si dovrà verosimilmente sorvolare su strumenti come la surlicita, quindi l'input dovrebbe essere semplice ed efficace: il compagno del contrante sceglierà un colore e lo dichiarerà al livello a cui pensa di poter giocare. La mano base del partner cui far riferimento è quella di fascia minima, sia per punteggio che per le lunghezze implicitamente promesse. Dichiarerà quindi una manche se ha punteggio adeguato, un parziale minimo se ha tra

Il compagno di chi contra descrive

o e 8/9, e darà un piccolo colpo d'ala, dichiarando a salto, se è nella terra di mezzo. Tecnicamente discutibile ma didatticamente ineccepibile, almeno finché non avranno lo strumento della surlicita. Cercate sempre di far capire che, quando il partner è alla ricerca di un fit, dichiarare i Senza è un'azione che esige un minimo di forza, perché a Senza le prese si fanno con le carte alte. Siate inflessibili sul fatto che il contro è una domanda fatta da chi assume il ruolo del capitano («che cosa vuoi giocare?») ed alle domande si deve rispondere sempre, anche con una mano totalmente bianca.

4

PARLARE DI CONTROGIOCO

Anche se siamo disposti ad accettare e riconoscere che a questa fase dovremmo dare risalto di primo piano, di fatto il controgioco viene insegnato “male”, e i motivi sono tanti:

- Non esistono molti testi di controgioco, se non a livelli astrali: «ti rompo lo squeeze»...
- Non viene quasi mai presentato come ruolo attivo—le mani preparate contribuiscono—per cui spesso i difensori aspettano passivamente di incassare le prese che il giocatore cederà loro.
- Per semplicità—e pigrizia—quasi tutta la teoria del controgioco di cui parliamo è focalizzata sui segnali invece che sul ragionamento: «piccola l'onore» «carica con la più bassa delle equivalenti» «dispari chiama» «dai il conto» ecc. ecc. E fa assegnamento su direttive semplicistiche e spesso fuorvianti, oltre che mentalmente passive: «il debole del morto» «il forte del morto» «prendi e torna» ecc. ecc.

Sarebbe quindi utile evitare, anche se spesso vengono in aiuto, frasi fatte quali «il secondo non si impiccchia, il terzo carica, il quarto schiaccia» ed altre amenità del genere. Il problema è che il controgioco, per essere divertente e *gratificante*, richiede più sforzo di qualunque altra fase del gioco: durante un corso base non si parlerà quindi di molti aspetti del controgioco, ma alcuni punti fondamentali dovranno assolutamente essere rimarcarti.

1 LA PRIMA CARTA

Visto che sin dall'inizio gli allievi giocheranno molte mani, quante più possibile, quasi tutti faranno domande su quale carta scegliere per iniziare il gioco. Bisognerà quindi, da subito, dare alcune indicazioni per aiutarli. Ricordate sempre che è più importante fare capire perché si fa una cosa, piuttosto che far ricordare a memoria come la si fa. Spiegate quindi quali possano essere i possibili obiettivi di chi inizia ad attaccare: affrancare prese e non regalarne. Poiché anche per la difesa l'obiettivo è di affrancare prese, si può attaccare nel proprio seme più

lungo o più forte o anche in quello che si ritiene essere il seme più lungo o più forte del partner. Per affrancare prese di forza è preferibile attaccare da una sequenza, giocandone la testa *per far capire al compagno cosa si stia cercando di fare*. Attaccando a senza atout, è preferibile che la sequenza sia di tre o più carte, ma non siate troppo fiscali su questo punto: l'importante è che sia una sequenza. Quando avrete spiegato a questo modo l'attacco da sequenza, avrete la possibilità di far capire che a volte si potrà anche attaccare con un onore senza avere l'equivalente più basso, ma che la certezza che si trasmette al compagno è che non si possiede quello superiore. In questo modo, avrete occasione di spiegare che a bridge, quando si fa qualcosa, molto spesso il messaggio che si vuole inviare è la negazione di altro: logica dell'esclusione *in nuce*. Quando in un colore non si possiede una sequenza, ma è comunque un colore lungo capeggiato da un onore maggiore, si attacca in questo seme giocandone la carta più piccola, effettuando un così detto attacco promettente o in busso. Questo permette al partner di sapere che il seme di attacco ha lunghezza e forza. Per logica conseguenza, *ogni altro attacco fa escludere la presenza di una sequenza o di un onore maggiore*. Questo è il concetto che si deve far risaltare. Soprattutto in un corso base, quindi, sarà importante evitare astruse convenzioni di attacco che potrebbero mettere in confusione gli allievi alle prime armi.

2 I SEGNALI DIFENSIVI

Durante un corso base sarà fondamentale parlare di segnali difensivi. Come in tutte le altre situazioni far capire il perché si fa una cosa sarà sempre più importante del come la si fa: il come sarà una contingenza e sarà molto più semplice spiegare come fare dopo aver fatto capire perché farlo. Si può iniziare a parlare di questo aspetto partendo da una domanda: «Perché il compagno dovrebbe aiutarmi, dicendo quello che possiede?» La risposta è semplice: «Perché io ho un problema ed il compagno con il suo segnale mi aiuta a risolvere questo problema» Un segnale difensivo è infatti *la risposta a una domanda che il partner si sta facendo o si sta per fare*.

Giocando contro un contratto a NT, Ovest attacca di A♥ e si scopre il morto:

♠ A 8 4	♠ Q J 3
♥ A K 10 6	♥ 5 2
♦ 6 4 2	♦ K Q 8 3
♣ 8 6 3	♣ K 10 9 4

<table style="border-collapse: collapse; margin: 0 auto;"> <tbody> <tr> <td style="padding: 2px 10px;">O</td> <td style="padding: 2px 10px;">N</td> <td style="padding: 2px 10px;">E</td> </tr> <tr> <td></td> <td style="padding: 2px 10px;">S</td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	O	N	E		S	
O	N	E				
	S					

Presentate allora il problema di Ovest. «Ed ora che faccio? Proseguo o cambio colore? Puoi aiutarmi partner?» Fornendoci un segnale difensivo, il partner risponde ai nostri quesiti.

I segnali difensivi sono in ordine di importanza:

1. gradimento
2. conto
3. preferenza

e all'inizio sarebbe davvero opportuno concentrarsi sul più importante in assoluto, il gradimento, ricordando sempre che—quando parlerete degli altri segnali—una carta non può fare mille cose ma rispondere ad una sola domanda che il partner si stia facendo. Eviterete facilmente in questo modo che si faccia confusione su cosa, una determinata carta, stia dicendo.

Per *gradimento* intendiamo quel segnale che dice al compagno se può o meno continuare in un colore dove ha attaccato o se un colore ci piace venga giocato oppure no. Può presentarsi sia ad atout che a senza atout in una precisa situazione: *quando non siamo impegnati in una presa*. Se il partner ha attaccato da una sequenza il gradimento indica soprattutto la presenza di carte equivalenti a quelle del compagno.

È importante ricordare che il gradimento non è un'indicazione delle carte che si possiedono ma l'espressione di una volontà: «Mi piace che giochi ancora in questo seme» o «non voglio che giochi ancora questo seme». Come vedete se una cosa vi piace state dando un consiglio; se una cosa non vi piace state dando praticamente un ordine.

Come esprimere il gradimento? Potrete usare il sistema che più vi aggrada ma considerate che, in Italia almeno, si utilizza il sistema pari-dispari.

Quando iniziare a parlare di segnali difensivi? Il momento giusto per insegnare questi “trucchi del mestiere” è quando ne cominciano a sentire il bisogno, quando cioè cominciano a chiedere: «ma come facevo a sapere che la Dama ce l'aveva il mio compagno?». La soluzione, data nel momento in cui si accorgono del problema, viene recepita con immediatezza e memorizzata senza difficoltà né confusioni. Non stordite gli allievi con troppe nozioni tutte assieme. Gli effetti di un eccessivo carico di informazioni sono i mostri che tutti noi ben conosciamo, come gli attacchi di dispari per promettere e di 2 per rifiutare.

In realtà, è quasi inutile cominciare se non si impone l'abitudine di contare e utilizzare le informazioni della licita: «quanti punti ha mediamente il giocatore? Quanti per differenza il mio compagno? Che distribuzione ha il giocatore?» Questa è la base. Se non fanno questo esercizio all'inizio non lo faranno mai più. Probabilmente è molto meglio insistere su questo che non sugli strumenti delle carte-messaggio, punto che prosciuga tutta la loro attenzione. La scelta della carta con cui chiamare è un problema successivo alla decisione di chiamare. Il

Una carta non fa tutto

Imparare a ragionare

seguito è sempre costituito da domande cui dare risposta: purché la capacità, la curiosità di porsi delle domande non rimanga annichilita dal genere di problemi “grammaticali”—dispari, conto, con che carta devo prendere...—che hanno sì la loro importanza, ma come strumenti di un ragionamento, non come sostitutivo.

E se siamo in una fase propedeutica in cui non c'è nemmeno la licita che aiuta? Un solo principio guida, assoluto e troppo spesso dimenticato da chi gioca da anni:

compi l'azione fisica di girare la testa verso le carte del morto e guardale. Poi gioca nei colori dove speri che la tua coppia possa fare delle prese.