

# L'ACCOSTAMENTO A MANCHE

Il compagno apre 1♦ e noi abbiamo:

♠ AQ864 ♥ 4 ♦ AJ3 ♣ Q1086



Vorrei forzare a manche...ma devo dichiarare 1♠!

Come posso fare?



**cambio di colore forcing: quando il RISPONDENTE, dopo aver già detto un colore (non 1NT), dichiara un nuovo colore**

**il Terzo colore prevede sempre la scelta tra due colori**

**il Quarto colore è sempre l'ultimo rimasto, dopo che l'Apertore ne ha mostrati due e il Rispondente uno**

# Il Terzo colore

## Definizioni

È tendenzialmente un colore reale o quantomeno mostra valori

Se è discendente a LIVELLO 2 è FORZANTE 1 GIRO

Se è ascendente o a LIVELLO 3 è FORCING MANCHE

**ALLUNGA IL COLORE PRECEDENTE**

## Esempi

♠ J2	<table border="1"> <tr><td></td><td>N</td><td></td></tr> <tr><td>O</td><td></td><td>E</td></tr> <tr><td></td><td>S</td><td></td></tr> </table>		N		O		E		S		♠ KQ10875
		N									
O			E								
		S									
♥ Q9	♥ 43										
♦ KQ10962	♦ A8										
♣ KQ6	♣ A53										

1♦	1♠
2♦	3♣
3♦	3♠
4♠	P

Terzo colore discendente ma a livello 3 = Forcing Manche

Sul terzo colore l'Apertore prosegue la descrizione

♠ KJ6	<table border="1"> <tr><td></td><td>N</td><td></td></tr> <tr><td>O</td><td></td><td>E</td></tr> <tr><td></td><td>S</td><td></td></tr> </table>		N		O		E		S		♠ A9874
		N									
O			E								
		S									
♥ A876	♥ KQ4										
♦ KQ103	♦ 76										
♣ 87	♣ A106										

1♦	1♠
1NT	2♣
2♠	4♠
P	

Perché non 2♥?

UN NOBILE CHIEDE DI ESSERE APPOGGIATO - UN MINORE CHIEDE DESCRIZIONE GENERICA

## Il Quarto colore

### Definizioni

**È FORCING MANCHE\***

Non promette né lunghezza né valori nel colore

Non garantisce 5 carte nel colore dichiarato in precedenza

\*tranne che a livello 1: 1♣ - 1♦ - 1♥ - 1♠ è forzante 1 solo giro

### Precisazioni

non devono esser stati dichiarati in precedenza i senza e non ripetuti colori da parte di entrambi  
Tutto ciò nel silenzio avversario

il quarto colore non dà nessuna garanzia di lunghezza né di valori

l'obiettivo del Rispondente resta ignoto fino al suo terzo turno dichiarativo:

- 1) sta cercando fit
- 2) sta per mostrare fit
- 3) vuole giocare a senza atout

# Comportamento dell'Apertore sul quarto colore

L'apertore ha diverse opzioni

N	S
1♦	1♥
1♠	2♣

Appoggiare il primo colore del Rispondente

con: ♠ AJ75 ♥ K53 ♦ AJ64 ♣ 76

2♥

Dichiarare a Senza se «e solo se» ferma nel 4° colore

con: ♠ AJ75 ♥ 76 ♦ AJ64 ♣ K53

2NT

Ripetere un colore per mostrare maggior lunghezza

con: ♠ AK75 ♥ 75 ♦ AK543 ♣ 87

2♦

Rialzare nel quarto colore con 4 carte

con: ♠ AJ75 ♥ 5 ♦ A753 ♣ A875

3♣

Negare le opzioni precedenti con l'allungo impossibile

con: ♠ AQ75 ♥ 75 ♦ AK86 ♣ 876

2♠

# Comportamento dell'Apertore sul quarto colore

Se l'apertore ha diverse possibilità di scelta



Ho sia l'appoggio terzo che il fermo nel quarto colore...

Va scelta la più conveniente

Prima scelta: appoggio nel nobile

Seconda scelta: Senza Atout

Terza scelta: la lunghezza nel minore

## Caso speciale

N	S
1 ♣	1 ♦
1 ♥	1 ♠

Non promette manche (ma non la esclude)

L'Apertore si comporterà come sulla sequenza 1 ♥ - 1 ♠

## Quando il fit maggiore è stato trovato

Quando il contratto è ad atout il successo non dipende solo dalla quantità dei punti onori ma dai colori in cui sono dislocati!

♠ AQ863	<b>ONE</b> <b>S</b>	♠ <b>K</b> 742
♥ KJ102		♥ <b>Q</b> 5
♦ 6		♦ 8732
♣ AQ3		♣ <b>K</b> 82

8 punti d'oro! 11 prese garantite

♠ AQ863	<b>ONE</b> <b>S</b>	♠ 742
♥ KJ102		♥ <b>A</b> 53
♦ 6		♦ <b>KJ</b> 82
♣ AQ3		♣ 852

8 punti forse inutili ... 6 possibili perdenti



Come possiamo scoprire dove si trovano i punti del p?

# Quando il fit maggiore è stato trovato

Quando il fit viene trovato a livello 2

Esiste un Capitano ...



N	S
1♥	2♥
...	

N	S
1♣	1♠
2♠	

... e un giocatore si è limitato

Il Capitano può:

Passare

Chiudere a a manche

Indagare



Quando una coppia trova fit esplicito a livello di DUE tutto lo spazio compreso tra il DUE e il TRE IN ATOUT è destinato alle indagini

# Quando il fit maggiore è stato trovato

Ogni mia dichiarazione serve per capire se esista o meno la possibilità di manche



♠ K10983		♠ Q75				
♥ 3	<table border="1"> <tr><td>N</td><td>E</td></tr> <tr><td>O</td><td>S</td></tr> </table>	N	E	O	S	♥ A642
N		E				
O	S					
♦ KJ973	♦ Q2					
♣ AK		♣ 9832				

1♠	2♠
3♦	4♠
P	

**vorrei provare a giocare 4♠**  
**il colore da cui dovrò cercare di affrancare prese è ♦**

Signorsi!



partner, mi puoi aiutare con le ♦?





## Quando il fit maggiore è stato trovato

Quando il Capitano supera il livello 2...



**NON STA PROPONENDO  
UN NUOVO CONTRATTO**

**STA CERCANDO  
DI GIOCARE MANCHE**



**Il Subordinato  
non dovrà mai passare**

**Per rifiutare sarà sufficiente  
riportare nell'atout concordato  
al minimo livello**

**Ad atout maggiore trovato a livello DUE  
un cambio di colore del Capitano  
chiede aiuto nel colore ed è forzante fino a TRE in atout**

# Come ci si deve comportare a fronte di un colore nuovo?

**Su un cambio di colore con fit nobile trovato a livello 2 ...**

**che carte ho in quel colore?**



**Ho valori (A,K,Q)**

**possiedo quanto mi chiedi:  
obiettivo raggiunto**

**rialzo a manche**

**Ho cartine**

**mi spiace ...  
tentativo di manche fallito**

**riporto a 3**

**Ho cartine, ma ho valori  
importanti (A K) in un altro seme**

**dove mi chiedi non ho niente  
ma se ti interessa avrei carte  
alte in questo seme**

**cambio colore (purchè al di sotto di 3 nell'atout)**

# Esempi

♠ 3		♠ 105
♥ AKJ94	N O E S	♥ Q1072
♦ A86		♦ KQ72
♣ AJ54		♣ 932

1♥	2♥
3♣	3♦
4♥	P

Est non ha aiuto a ♣, ma, rimanendo sotto il livello di 3♥, può mostrare valori a ♦

Ovest apprezza e chiude a manche

♠ AKJ42		♠ Q96
♥ 2	N O E S	♥ 97643
♦ K105		♦ AQ2
♣ AJ65		♣ 73

1♠	2♠
3♣	3♦
4♠	P

Ovest sceglie di chiedere aiuto a ♣, lasciando ad Est la possibilità di mostrare eventuali valori a ♦

Ovest apprezza e chiude a manche

# Esempi

♠ AKJ42		♠ Q96									
♥ 2	<table border="1"> <tr><td></td><td>N</td><td></td></tr> <tr><td>O</td><td></td><td>E</td></tr> <tr><td></td><td>S</td><td></td></tr> </table>		N		O		E		S		♥ KQ643
		N									
O		E									
	S										
♦ K1054		♦ 762									
♣ A65		♣ 73									

1♠	2♠
3♣	3♥
3♠	P

Est non ha aiuto a ♣  
ma offre valori a ♥  
purtroppo inutili per Ovest

Ovest si arrende e riporta nel colore

♠ 632		♠ AJ75									
♥ A942	<table border="1"> <tr><td></td><td>N</td><td></td></tr> <tr><td>O</td><td></td><td>E</td></tr> <tr><td></td><td>S</td><td></td></tr> </table>		N		O		E		S		♥ KQ73
		N									
O		E									
	S										
♦ AK76		♦ 82									
♣ Q4		♣ J32									

1♦	1♥
2♥	2♠
3♥	P

Est chiede aiuto a ♠  
Ovest lo nega

Ovest si arrende e riporta nel colore

♠ KQ985		♠ J74									
♥ KQJ9	<table border="1"> <tr><td></td><td>N</td><td></td></tr> <tr><td>O</td><td></td><td>E</td></tr> <tr><td></td><td>S</td><td></td></tr> </table>		N		O		E		S		♥ 87
		N									
O		E									
	S										
♦ Q9		♦ AJ82									
♣ A4		♣ K632									

1♠	2♠
2NT	4♠
P	

Ovest non ha bisogno di  
aiuto in un colore ma ha  
bisogno di punti in Est

Est con 9 punti belli chiude a manche

D  
1

N North  
 ♠ K7  
 ♥ Q98  
 ♦ 9876  
 ♣ A1064

☰

O West ♠ J985 ♥ 5 ♦ QJ1042 ♣ Q98	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr><th>O</th><th>N</th><th>E</th><th>S</th></tr> <tr><td>Pass</td><td>Pass</td><td>1♥</td><td></td></tr> <tr><td>Pass</td><td>2♥</td><td>Pass</td><td>2♠</td></tr> <tr><td>Pass</td><td>3♣</td><td>Pass</td><td>4♥</td></tr> <tr><td>Pass</td><td>Pass</td><td>Pass</td><td></td></tr> </table>	O	N	E	S	Pass	Pass	1♥		Pass	2♥	Pass	2♠	Pass	3♣	Pass	4♥	Pass	Pass	Pass		E East ♠ 1043 ♥ K72 ♦ AK53 ♣ 732	
O	N	E	S																				
Pass	Pass	1♥																					
Pass	2♥	Pass	2♠																				
Pass	3♣	Pass	4♥																				
Pass	Pass	Pass																					

S South  
 ♠ AQ62  
 ♥ AJ10643  
 ♦  
 ♣ KJ5

CONTRATTO  

0	4♥ Sud
0	0

ATTACCO: Q ♦

LICITA: La mano di Sud vale un tentativo, e dichiara il più economico dei colori in cui gli servono valori. Nord potrebbe dire subito 4♥ ma mostrare l'A♣ è gratis; a Sud piace l'informazione e rialza. (lo avrebbe fatto comunque Nord, per via del K♠)

GIOCO: Sud taglia l'attacco (e memorizza: AK ♦ sono in Est). Incassa K♠ e A♠ e taglia una picche al morto, poi esegue con successo l'impasse a cuori. L'unico problema che gli rimane è indovinare la Q♣, ma non la si può sbagliare: Est, passato di mano, ha già mostrato AK + K, non può avere anche la Q♣ altrimenti avrebbe aperto! Quindi, K♣ e J♣ per finire con 13 prese.

Clicca qui per vedere la giocata corretta: <https://tinyurl.com/2xm9j5fu>

2

**N North**

♠ 762  
♥ J10  
♦ J1053  
♣ A1064

☰

**West**

♠ K84  
♥ A964  
♦ 764  
♣ Q82

	N	E	S
1♠	Pass		
2♠	Pass	3♥	Pass
4♥	Pass	Pass	Pass

**E East**

♠ AQJ93  
♥ KQ32  
♦ A9  
♣ 75

**S South**

♠ 105  
♥ 875  
♦ KQ82  
♣ KJ93

CONTRATTO

0

4♥  
Est


0

ATTACCO: K♦

LICITA: Quando Est chiede aiuto a ♥ potrebbe avere anche solo 3 carte, ma Ovest, quando dichiara 4♥, mostra di avere sia i valori a ♥ richiesti, sia 4+ carte (4♥ è gratis, equivale a 4♠).

GIOCO: Est sceglie giustamente di giocare nel fit 4-4. Perché? Perché se ♠ è atout, le ♥ non servono, essendo “a specchio”, per disfarsi di carte perdenti in altri colori. Se ♥ è atout, sulle picche si può scartare! Notate che entrambe le manche si realizzano facilmente, ma a 4♠ si fanno 11 prese (si scartano 2♦ sulle ♠ e si taglia una ♦), mentre si fanno solo 10 prese giocando a picche.

Clicca qui per vedere la giocata corretta: <https://tinyurl.com/2ahh3v8e>



3  
D

**N North**

♠ 86532  
♥ 984  
♦ 10  
♣ KJ108

**West**

♠ K7  
♥ J7  
♦ A6542  
♣ AQ65

**O N E S**

2SA Pass 3♥ Pass  
4♥ Pass 4SA Pass  
5♥ Pass 6♥ Pass  
Pass Pass

**E East**

♠ A9  
♥ AKQ632  
♦ K83  
♣ 72

**S South**

♠ QJ104  
♥ 105  
♦ QJ97  
♣ 943

CONTRATTO

0

6♥  
Est

0

ATTACCO: Q♠

LICITA: Est non affronterebbe lo slam a fronte del singolo a cuori, pertanto si industria per mostrare la sua monocoloro forte: il 4° colore sancisce manche, poi quando su 2NT ribadisce le cuori ne mostra almeno 6, e ottiene da Ovest quel minimo appoggio che gli serve.

GIOCO: Alla vista del morto sa che avrà da gestire fiori e quadri, ma se affranca le quadri potrà evitare l'impasse a fiori. Vinto in mano l'attacco batte atout e gioca il K♦, visto che tutti rispondono dà un colpo in bianco a quadri. Non sono divise, e Sud gioca ♣ ... ma Est rifiuta l'impasse e affranca una ♦ di taglio (ecco l'utilità di lasciare al morto il K♠)

Clicca qui per vedere la giocata corretta: <https://tinyurl.com/24s8mnfw>

4

**N North**

♠ 92  
♥ J10852  
♦ Q108  
♣ AQ3

☰

**West**

♠ AQJ6  
♥ 6  
♦ 6543  
♣ K965

**O N E S**

Pass Pass 1♦ Pass  
1♠ Pass 2♠ Pass  
3♣ Pass 3♥ Pass  
3♠ Pass Pass Pass

**E East**

♠ K1074  
♥ KQ7  
♦ AJ92  
♣ 84

**S South**

♠ 853  
♥ A943  
♦ K7  
♣ J1072

CONTRATTO

0

0

ATTACCO: J ♥

LICITA: “Mi aiuti a fiori?”  
 “forse si, forse no, ho valori a cuori” “non mi interessano”  
 “allora Passo, perché a ♣ non ho niente”. Questo è stato il dialogo; se le carte di Est fossero state ad esempio: ♠ Kxxx ♥ Axx ♦ AJxx ♣ Qx, Est avrebbe ancora potuto rialzare a 4 ♠.

GIOCO: Notate come la cuori che Ovest affrancherà non gli serve assolutamente a niente: nessuno scarto utile. In questa mano è da notare la figura delle quadri: quando si hanno cartine + AJ9, per ottenere il massimo si deve giocare piccola AL NOVE! Se gli onori sono divisi, e il 10 è in impasse, il 9 farà scendere un onore e AJ serviranno a catturare l'altro.

Clicca qui per vedere la giocata corretta: <https://tinyurl.com/23yzwsd5>