

Roman Key-Card Blackwood (*prima parte*)

La RKCB è una richiesta di key-cards (comunemente dette “assi”) disponibile quando **un colore di atout è noto a entrambi i compagni**. Nel rispondere alla RKCB, infatti, gli “assi” di cui si dovrà tenere conto sono *cinque*: i quattro assi veri più il **Re di atout**, che viene considerato come il “**quinto asso**”.

L'ACCORDO SULL'ATOUT

Per una convenzione che tratta il Re di atout alla pari di un asso e spesso si ritrova a dover chiarire la Dama di atout, il presupposto indispensabile è che **entrambi i compagni sappiano bene quale colore sia da considerarsi atout**.

Il caso principale per la RKCB è quello più semplice ed evidente: **un colore è stato appoggiato**, indifferentemente in modo **naturale** o con una **qualsiasi dichiarazione convenzionale che sottintenda il fit**.

Un'altra situazione di facile lettura è l'**imposizione di atout**. Casi tipici sono la ripetizione a salto del colore di apertura su una risposta forcing manche e un colore dichiarato a salto dopo l'apertura 2♣ forcing e la risposta 2♦. Anche altri casi di imposizione d'atout possono presentarsi, secondo il sistema giocato e le convenzioni concordate.

Una terza situazione si verifica quando un giocatore mostra il possesso di un **colore almeno sesto di fronte a un compagno bilanciato**. Si pensi, per esempio, a una Texas al livello di 4 di fronte a un'apertura a SA.

La **dichiarazione o ridichiarazione di un colore a salto al livello di 4** può essere, ai fini pratici, assimilata a un'imposizione di atout e trattata di conseguenza.



I veri problemi sorgono quando si tenta di usare la RKCB in situazioni in cui il colore di atout sia ritenuto “implicito” dal giocatore che interroga e quello che risponde non si trovi necessariamente sulla stessa lunghezza d’onda.

L’atout “implicito” è la mamma di tutti gli incidenti dichiarativi successivi a una RKCB. Liquidare il problema considerando incondizionatamente atout l’ultimo colore dichiarato può andare bene per le coppie occasionali su BBO o giocando con i robot (il sistema dei GIB prevede proprio questo metodo), ma altrimenti non è una soluzione soddisfacente.

Una buona base di lavoro per una coppia seria dovrebbe essere la seguente:

- 1) Si parte dalla regola generale che **non c’è RKCB al di fuori delle situazioni di atout evidente**, praticamente quelle indicate a pag. 1.
- 2) Si individuano pazientemente una per una eventuali **estensioni della regola generale**, cioè casi non contenuti tra quelli di atout evidente in cui si desidera comunque rendere disponibile la RKCB. Queste estensioni, una volta discusse e concordate, entrano in un “file” che la coppia dovrebbe conoscere a memoria e ripetere prima di una gara.

Una discussione delle possibili estensioni della regola generale va oltre le finalità di questo articolo. Qui si è voluto soltanto evidenziare il principale problema della RKCB e invogliare il lettore a prendere accordi chiari con il proprio compagno su eventuali situazioni in cui il colore di atout possa essere ritenuto implicito. In mancanza di un accordo, si consiglia vivamente di **evitare la RKCB in situazioni di fit incerto** ed estendere il più possibile l’uso del 4SA come invito a slam non forzante. Il 4SA di tipo quantitativo è uno strumento prezioso che meriterebbe una considerazione ben maggiore di quella di cui gode nel bridge ordinario, e potrebbe essere l’oggetto di un prossimo articolo.

COME SI EFFETTUA LA RICHIESTA DI KEY-CARD

Che domande, direte voi, la richiesta è 4SA ! Beh, in buona parte è vero, ma non sempre e non per tutti. L'atout picche mette certamente tutti d'accordo: la richiesta di key-card è 4SA, e possiamo assumerlo come punto fermo. L'atout cuori già si presta a qualche distinguo. Per la maggioranza dei giocatori la richiesta è 4SA, ma sta prendendo piede sempre di più nel bridge agonistico l'uso del 4♠ come richiesta di key-card quando l'atout è cuori. Seguite i vanguard di BBO e vedrete che questa convenzione, il cui nome è **Kickback**, è sempre più diffusa tra le coppie di alto livello. Quando poi si arriva ai colori minori, allora la richiesta di key-card con 4SA va in minoranza ed è sostituita da un vero e proprio festival di possibili convenzioni che hanno tutte lo scopo di abbassare il livello dell'interrogativa: Kickback, Minorwood, Redwood, Crosswood, Bothwood..., oppure, rinunciando alla richiesta e imboccando una strada del tutto diversa, Turbo e Kickback Turbo. Apprezziamo la meticolosità nel dare un nome diverso a ogni singola piccola variante, ma di una cosa siamo certi: ogni volta che, oltre alla Kickback, leggiamo di un qualcosa-wood, si tratta sempre di una richiesta di key-card più economica di 4SA. Il problema dello spazio disponibile, infatti, è cruciale. Quando l'atout è picche, lo sviluppo del 4SA ha spazio sufficiente per poter accertare sempre la Dama di atout senza superare il 5♠ e, con visuale di grande slam, conoscere tutti i Re specifici senza superare il 6♠. In certi casi, poi, c'è anche lo spazio per chiedere un controllo di terzo giro in uno specifico colore e fermarsi al piccolo slam in caso di risposta negativa. Tutto questo non risolverà sempre tutti i problemi ma viene considerato un metodo complessivamente più che soddisfacente. Usando il 4SA come richiesta, già con l'atout cuori non sempre la Dama di atout è accertabile senza superare il 5♥ e, in caso di Re specifici, il Re di picche può restare incerto quando non può essere mostrato o richiesto entro il livello di sicurezza di 6♥. Ecco il motivo della Kickback 4♠: abbassando di un gradino la richiesta di key-card, lo spazio disponibile per l'atout cuori è lo stesso di quello per l'atout picche dopo la richiesta 4SA. Allo stesso modo, usando 4♥ come richiesta con atout quadri e



4♦ come richiesta con atout fiori, ogni colore di atout gode dello stesso spazio di cui gode l'atout picche. La Kickback allora risolve tutti i problemi? Quelli di spazio, certamente sì. Purtroppo, però, può crearne altri, soprattutto nel caso dell'atout quadri. La Kickback per l'atout quadri è 4♥ e qui la possibile ambiguità tra la richiesta di key-card e un contratto giocabile è massima perché 4♥ è una manche in un maggiore mentre le quadri sono un colore minore. Negli altri due casi (la Kickback 4♦ per le fiori e quella 4♠ per le cuori) il problema dell'ambiguità può esistere egualmente ma è attenuato dal fatto che dopo l'accordo in uno di questi due semi è meno probabile avere seri motivi per voler giocare nell'altro minore o nell'altro maggiore. Ancor più che al normale 4SA RKCB, per sopravvivere alla Kickback il colore di atout deve essere chiaro senza possibilità di equivoco, e qui torniamo a quanto discusso nel paragrafo precedente.

Per quanto riguarda la Kickback più scabrosa, il 4♥ con atout quadri, ci si può attenere a quanto indicato da Kantar nel suo libro del 2008 sulla Roman Key-card Blackwood (libro che si autodefinisce "the final word", beato lui).

L'autore suggerisce che quando le cuori sono il **primo colore** dichiarato da uno qualsiasi dei due compagni, la Kickback per le quadri sia 4♠. Nel caso più sfavorevole che il primo colore di uno sia cuori e il primo colore dichiarato dall'altro sia picche, allora la RKCB è 4SA. Meglio arrangiarsi con spazi dichiarativi ridotti che rischiare la confusione tra una manche nobile giocabile e la richiesta di key-card per un minore.

Nella seconda parte dell'articolo vedremo gli sviluppi del 4SA RKCB con atout maggiore. Ciò non impedisce di usare 4SA come richiesta di key-card per tutti e quattro i colori, ma resta inteso che con atout minore ben poco degli sviluppi indicati possa disporre di spazio dichiarativo sufficiente.

