

Associazione Rimini Bridge

Guido Di Marco



NATURALE

QUINTA NOBILE



Manuale conforme ai nuovi dettami della
Commissione Scuola Bridge - FIGB

Iipse dixit:

Sopra ciò di cui non si può parlare, bisogna tacere.
- Ludwig Wittgenstein

La teoria senza la pratica è vuota. La pratica senza la teoria è cieca.
- Immanuel Kant

Il Bridge è uno sport veramente terribile perché non ti perdona niente.
- Lorenzo Lauria

Il Bridge si esprime in mille e mille modi con solo otto parole e sette numeri.
- Goduì Id Ocràm

I giocatori che contano i punti e non considerano la distribuzione sono una minaccia. Ve lo dico io, che un po' me ne intendo.
- Terence Reese

Pianto antico:

*Con chi io giocherò questo mio Bridge?
Coi tanti praticoni ed insipienti,
felici di restar nell'ignoranza!*
- Anonimo bridgista



Prefazione

Buon'ultima, anche la nostra Federazione ha ravvisato l'opportunità di mettere a punto un preciso, accurato e succinto testo sulla Quinta Nobile, a parziale modifica dell'ormai ventenne Standard Italia.

Ciò non tanto per rendere più aggressive e proficue le aperture nei colori nobili (il che ovviamente non guasta!), quanto per adeguarsi alla consuetudine dell'universo mondo bridgistico, che da gran tempo l'ha adottata.

Certo, la cara vecchia Quarta Nobile non ha molto da farsi rimproverare, ma tant'è: il tempo passa e con esso le mode. E poi, come che sia, è gioco-forza convivere e democraticamente accettare i voleri ed i costumi dei più!

Va reso merito agli estensori del testo di aver ben tenuto presente la necessità di rendere il passaggio fra il vecchio ed il nuovo il più possibile limitato ed indolore. Si sono saggiamente attestati sull'opportunità che un colore minore debba essere almeno terzo: da ciò deriva che quello di Quadri sarà sempre almeno quarto nel 96,3% dei casi.

Questo mio manuale ha pienamente recepito i nuovi dettami (con quanto ne consegue), mantenendo inalterato tutto il resto, che pertanto conserva la consueta e consolidata valenza.

Ho voluto dare, come mio solito, a queste pagine le preziose caratteristiche tipiche del "manuale". Un manuale (cito lo Zingarelli) è tale in quanto "libro alla portata di mano, di agevole consultazione, in cui sono compendiate le nozioni fondamentali di una determinata disciplina".

Destinatari di queste pagine sono in primis i reduci dalla Quarta Nobile. Altri importanti destinatari sono i giocatori che non praticano il Naturale, al fine di fornirne loro un congruo bagaglio conoscitivo.

Potranno comunque essere utili a tutti per una veloce consultazione che rinfreschi la memoria oppressa da ricorrenti amnesie.

Si compongono di:

- **BREVE SINTESI** dei nuovi dettami stabiliti dalla Commissione Scuola Bridge della Federazione Italiana Gioco Bridge.
- **MANUALE COMPLETO** con inseriti anche i suddetti nuovi dettami.

Dopo la generosa, preziosa e nostalgicamente indimenticabile iniziazione ad opera di stimati e valentissimi Insegnanti (Rabbi Filippo Filippi, Stefano Zoffoli e Gian Mario Generosi), con impegno, costanza e certissima pazienza mi sono adoperato ad assemblare tutto ciò che sono andato ulteriormente ad apprendere, compulsando diversi testi di insigni autori, quali (in ordine alfabetico) Gianni Baracco, Guido Barbone, Giorgio Belladonna, Marty Bergen, Robert Berthe, Solange Bozzo, Marina Causa, Franco Di Stefano, Nino Ghelli, Mario Giordano, Pierre Jaïs, Edwin B. Kantar, Mike Lawrence, Michel Lebel, Norbert Lebel, Mario Martinelli, Toni Mortarotti, Camillo Pabis Ticci, Gianpaolo Rinaldi, Enzo Riolo, Bertrand Romanet, Giorgio Torelli, Rogér Trezel, Antonio Vivaldi, Testi della F.I.G.B., Rubricisti vari di prestigiose riviste, ecc., quanto a dire il Gotha del Bridge di questi ultimi tempi, la cui affidabilità è fuori discussione.

Ho fatto, in definitiva, quello che un'ape operosa fa suggerendo il buono e il meglio da tanti fiori ed ho consumato in questo tante, tantissime ore.

A tutti coloro che avranno modo di giovare di questo mio piccolo contributo, l'invito a perseverare e l'augurio di diventare ottimi giocatori.

*Ringrazio sentitamente, a nome mio e dei tanti che giocano il Naturale, il Presidente Diego Francesco Alocchi ed il Consiglio della nostra vitale e feconda **Associazione Rimini Bridge** per l'ospitalità gentilmente accordatami.*

Esprimo altresì il più sincero apprezzamento per l'intelligente e lungimirante spirito collaborativo con cui gli stessi si rapportano con le realtà bridgistiche circostanti, mantenendo, anzi incrementando, rapporti di buon vicinato, che stanno dando ottimi risultati.

L'autore



QUINTA NOBILE MIGLIOR MINORE - FIGB

• SINTESI •

** Aperture:

- $1-\clubsuit/\diamond = 12/21$ P.O. e palo almeno 3°. Con 3 \clubsuit/\diamond o 4 \clubsuit/\diamond si apre di 1- \clubsuit , tranne il caso della 4-4-4-1 debole con singolo a \spadesuit , che si apre di 1- \diamond . Il colore di Quadri sarà 4° nel 96,3% delle aperture effettuate a Quadri.
- $1-\heartsuit/\spadesuit = 12/21$ P.O. e colore 5°/+. A parità di lunghezza si apre di 1- \spadesuit .
- $1-S.A. = 15/17$ P.O. Bilanciata e semibilanciata, pur col nobile 5° robusto.
- $2-\clubsuit/\diamond/\heartsuit/\spadesuit = 21/+$ P.O. Il punteggio può essere inferiore con 9 vincenti, se il colore lungo è nobile, e con 10 vincenti, se il colore lungo è minore.
- *Bicolori 5-5 o 6-6* = si aprono nel colore di rango superiore.
- *Bicolori 6-5* = fino a 13 P.O., col palo 6° di rango inferiore al 5°, si apre come la 5-5, per non dover poi tacere il palo 5° o a denotare un falso "rever".

** Risposte all'apertura di 1- \clubsuit :

- *Appoggio a 2* = 5/9 P.O. e 5/+ carte. Nega un palo nobile 4°/+. *Debole*.
NB - Con 4/5 Fiori e 8/10 P.O. bilanciati va detto 1-S.A. *Semipositiva*.
- *Appoggio a 3* = 10/11 P.O. e 5/+ carte. Nega un palo nobile 4°/+. *Invitante*.
- $1-\diamond/\heartsuit/\spadesuit =$ colore 4°/+ e 5/+ P.O. Anche con un buon appoggio. *Ambigua*.
- $2-\diamond/\heartsuit/\spadesuit = 13/+$ P.O. Colore 6° chiuso o semichiuso. *Forcing manche*.
- $3-\diamond/\heartsuit/\spadesuit =$ colore almeno 7° in mano molto debole.
Non promette prese difensive. *Barrage*.
- $1-S.A. = 8/10$ P.O. bilanciati e 4/5 Fiori. Nega un nobile 4°/+. *Semipositiva*.
- $2-S.A. = 11/12$ P.O. bilanciati e 4 Fiori. Nega un nobile 4°/+. *Invitante*.
- $3-S.A. = 13/15$ P.O. bilanciati. Nega un nobile 4°/+. *Conclusiva*.

** Risposte all'apertura di 1- \diamond :

- *Appoggio a 2* = 5/9 P.O. e 5/+ carte. Nega un palo nobile 4°/+. *Debole*.
- *Appoggio a 3* = 10/11 P.O. e 5/+ carte. Nega un palo nobile 4°/+. *Invitante*.
- $1-\heartsuit/\spadesuit =$ colore 4°/+ e 5/+ P.O. Anche con un buon appoggio. *Ambigua*.

- $2-\clubsuit = 11/+$ P.O. Colore almeno 4° . Tranne la sua ripetizione (con 6 carte belle e 10/11 P.O.) è *Forcing manche*, anche se seguito da 2-S.A.
- $2-\heartsuit/2-\spadesuit/3-\clubsuit = 13/+$ P.O. Colore 6° chiuso o semichiuso. *Forcing manche*.
- $3-\heartsuit/\spadesuit =$ palo $7^\circ/+$ in mano molto debole. Senza prese difensive. *Barrage*.
- $1-S.A = 5/10$ P.O., pur con 4 Quadri e 7/9 P.O. bilanciati. Nega un nobile.
- $2-S.A = 11/12$ P.O. bilanciati e 4 Fiori. Nega un nobile $4^\circ/+$. *Invitante*.
- $3-S.A = 13/15$ P.O. bilanciati. Nega un nobile $4^\circ/+$. *Conclusiva*.

** Risposte all'apertura di $1-\heartsuit/\spadesuit$:

- $1-\spadesuit$ su $1-\heartsuit = 5/+$ P.O. ed almeno 4 carte.
- *Appoggio a livello 2/3/4* = $3^\circ/+$ e rispettivamente 5/9 - 10/11 - 12/14 P.O.
NB - Se l'appoggio è $4^\circ/+$, va tenuto conto dei punti distribuzionali (P.D.), aggiungendo a quelli posseduti:
 - 1 per il doubleton.
 - 3 per il singleton.
 - 5 per la chicane.
 - 1 per ogni ulteriore atout oltre il 4° .
 ≈ Esempio: Con x-A98xxx-K10xx-xx su apertura $\heartsuit = 13$ fra P.O. e P.D.
- *Nuovo Colore a livello 2* = $11/+$ P.O. Palo almeno 4° (obbligatoriamente 5° se Cuori su Picche!). *Forcing manche*, tranne la sua ripetizione. Ciò anche se l'apertore ridichiara 2-S.A.
- *Nuovo Colore a salto* = $13/+$ P.O. Palo 6° chiuso o semichiuso. Dato il valore della mano è ovviamente *Forcing manche*.
- $1/2/3-S.A =$ con rispettivamente 5/10 - 11/12 - 13/15 P.O. Nega l'appoggio e colori diversamente dichiarabili.

** Risposte all'apertura di 1-S.A.:

- *Passo* = 0/8 P.O. in mano di norma bilanciata idonea al gioco a S.A.
- $2-\clubsuit =$ interrogativa Stayman per conoscere la distribuzione.
- $2-\diamond =$ transfer per le Cuori quinte o più.
- $2-\heartsuit =$ transfer per le Picche quinte o più.
- $2-\spadesuit = 8/9$ P.O. Invito convenzionale a 3-S.A. Senza interesse per i nobili.
* L'apertore con il massimo conclude a 3-S.A.

- 2-S.A. = transfer per le Fiori seste o più.
- 3-♣ = transfer per le Quadri seste o più.
- 3-S.A. = dichiarazione conclusiva.

**** Risposte all'interrogativa 2-♣:**

- 2♦ = nessuna quarta nobile.
- 2-♥ = quarta di Cuori.
- 2-♠ = quarta di Picche.
- 2-S.A. = entrambe le quarte nobili.
- 3-♣/♦/♥/♠ = quinta nel colore detto.

**** Ridichiarazioni dell'apertore sulle risposte transfer:**

Sono obbligate e fornite al minimo livello nel colore sotteso dal rispondente, cui spetterà la scelta di passare o proseguire. Solo alla terza licita, l'apertore si farà carico di assumere decisioni (peraltro imposte) sulla base della sua forza e distribuzione, invertendo così i ruoli.

**** Ridichiarazioni del rispondente dopo transfer di 2-♦/♥ per ♥/♠:**

- Passo = 0/7 P.O. Senza visuale di manche.
- 2-S.A. = 8/9 P.O. in mano semibilanciata. *Limite.*
 - * **L'apertore**, con 2 carte: *passa* col minimo, dice 3-S.A. col massimo. Se ha fit nel nobile: *rialza a 3* col minimo, *a 4* col massimo.
- Rialzo a 3 nel nobile = 6/8 P.O. e 6 carte.
 - * **L'apertore**: *manche* con 3 carte e minimo o con 2 carte e massimo.
- 3-S.A. = 9/13 P.O. in mano semibilanciata.
 - * **L'apertore**: *passo* con 2 carte, *manche 4-♥/♠* con 3/4 carte nobili.
- Manche nel nobile = 11/14 P.O. con 6/+ carte nel colore. *Conclusiva.*
 - * **L'apertore** passerà anche con il fit e mano massima.
- Nuovo colore = 9/+ P.O. con una bicolore almeno 5-4. *Forzante.*

**** Altre licite in apertura, risposta e prosecuzione:**

Vedi quanto dettagliatamente ed esaurientemente esposto nel seguente Manuale del **NATURALE QUINTA NOBILE - MIGLIOR MINORE**.

Guido Di Marco



NATURALE

QUINTA NOBILE



Manuale conforme ai nuovi dettami della
Commissione Scuola Bridge - FIGB

TERMINOLOGIA ESSENZIALE

a) - Vocaboli relativi alla "licita":

Alert = cartellino esposto per avvisare di una licita convenzionale del partner.
Apertore = chi per primo dà corso ad una licita diversa dal "passo".
Atout = briscola: colore scelto come tale, in quanto licitato per ultimo.
Bidding box = contenitore dei cartellini (*bidding cards*) impiegati per le licite.
Board = astuccio con 4 tasche (Est, Sud, Ovest, Nord) contenenti ognuna 13 carte.
Chicane o vuoto = nessuna carta in un colore.
Colore o palo o seme = insieme di almeno quattro carte di ♠ o ♥ o ♦ o ♣.
Colore chiuso = 6°/+, con nessuna perdente (AKQJxx, AKQ10xx, AKQxxxx).
Colore semichiuso = 6°/+, con una sola perdente (AKJ10xx, AQJ10xx, KQJ10xx).
Competizione = gara con gli avversari per assicurarsi un risultato proficuo.
Contratto parziale o di manche o slam = impegno ad effettuare le prese dichiarate.
Contratto di sacrificio = pressoché irrealizzabile, ma comunque vantaggioso.
Controllo = limitazione totale o parziale delle prese avversarie in un colore.
Convenzione = una o più licite consecutive non "naturali". Da allertare.
Copertura = onore o valore distribuzionale che "cobre" (cioè elimina) una perdente.
Cue-bid = licita che indica un controllo (di 1° o 2° giro) in un colore e ne richiede altri (cue = spunto, suggerimento, battuta iniziale e bid = dichiarazione).
Dealer = indicato nel board con "D". Chi ha il compito di licitare per primo.
Dichiarante = come "apertore". Oppure designa il titolare del contratto che si gioca.
Distribuzione = numero delle carte presenti in ognuno dei quattro pali di una mano.
Doubleton = doppio: due sole carte in un colore di una mano.
Fit = almeno otto carte in linea in uno stesso colore.
Forza = punteggio "reale" (P.O.) e/o "equivalente" in valori distribuzionali (P.D.).
Gradini = licite effettuate seguendo la graduatoria ascendente dei colori e del S.A.
Jump-bid = dichiarazione a salto (jump = salto e bid = dichiarazione).
Lancio della monetina = in senso figurato, l'affidarsi al caso nella licita e nel gioco.
Licita o Dichiarazione = enunciazione, ai vari livelli, di colori o S.A.
Licita a livello = stessa altezza (1-♥/1-♠) o più, se al minimo obbligato (2-♦/3-♣).
Licita di cortesia = molto debole, fatta soltanto per consentire al partner di riparlare.
Licita interdittiva = superiore alla propria forza, per creare difficoltà agli avversari.
Licita naturale = è tale ogni dichiarazione che non ricorre a "convenzioni".
Manche = prese che sommano almeno 100 punti. A torneo è tale solo se chiamata.
Mano = l'insieme delle tredici carte di ogni giocatore. Oppure una smazzata.
Mano Yarborough = carte tutte sotto al 10. Dall'omonimo Lord che ad ogni partita scommetteva 1000 sterline contro una sulla sua comparsa (una volta ogni 1827).
Mariage = è costituito da KQ (grande) o QJ (piccolo).

Misfit = mancanza di "fit", cioè meno di otto carte in linea nello stesso seme.
Namyats (Stayman scritto alla rovescia!) = licite di trasferimento in apertura, ecc.
Onori maggiori = sono così definiti A-K-Q.
Parlar libero = licita che non si è obbligati a fare. Denota una forza congrua.
Perdente = carta che non realizza una presa. Contrario di "Vincente".
Range = intervallo di punteggio (da ... a ...) significato dalle varie dichiarazioni.
Rango = grado d'importanza attribuito ai colori. In ordine ascendente: ♣-♦-♥-♠.
 Cuori e Picche sono detti colori *nobili* o maggiori, Fiori e Quadri colori *minori*.
Relais = licita convenzionale impiegata per richiedere informazioni al partner.
Rialzo = elevare senza salto il livello di una licita (a colore o S.A.) fatta dal partner.
Ripporto = appoggio "debole", dopo altra licita, al primo colore dell'apertore.
Sandwich = rischiosa posizione fra apertore e rispondente positivo, specie in zona.
Sequenza = due (breve), tre o più carte contigue. Oppure il susseguirsi delle licite.
Sign-off = segnale d'arresto, cioè "dichiarazione limite".
Singleton = singolo: una sola carta in un colore nella mano.
Slam = 12 prese (piccolo), 13 prese (grande). Se chiamato.
Sottoapertura = apertura con meno di 11/12 P.O. (Punti Onori).
Sottocolore = risposta convenzionale: indica il colore 5° o più subito superiore.
Stop = cartellino da esporre prima di una licita a salto.
Surcontro = segue il "contro", di cui raddoppia il valore positivo o negativo.
Surlicita = sovradichiarazione di un colore detto dall'avversario. Ha vari significati.
Teste = onori massimi o primari (A e K).
Transfer = trasferimento: licita effettuata per rendere giocante il partner più forte.
Trial-bid = licita esplorativa (trial = prova, tentativo e bid = dichiarazione).
Vulnerabilità a torneo = più premi o penalità in *zona* o seconda (indicata in *rosso* nel board), meno in *prima* (indicata in *verde* nel board). A partita, vedi il Capo XXI-B.

b) - Vocaboli relativi al "gioco":

Accorciare = obbligare il dichiarante (di solito con più atout del partner) a tagliare.
Anticolore = palo franco o affrancabile, su cui scartare le perdenti del lungo in atout.
Attacco neutro = effettuato in un colore nel quale non si hanno onori.
Book = si è in tale condizione quando il contratto richiede di non cedere più prese.
Colore di sviluppo = il palo più lungo, che, una volta affrancato, fornirà delle prese.
Colpo = modo particolare ed efficace di manovrare le carte in certe situazioni.
Conto della mano = indispensabile identificazione di distribuzione e punti avversari.
Contro-tempo = expasse che non dà scampo. Vedi il Colpo di Morton - Capo XVIII.
Coprire = superare una carta avversaria.
Down = sotto: una o più prese in meno di quelle necessarie al rispetto del contratto.
Expasse = tentativo di presa con perdente, sperando che la superiore sia a sinistra.

Fianco pericoloso = quello che ha carte franche o può sottomettere un nostro onore.
Filare = rifiutare una o più volte di prendere se e quando lo si ritenga opportuno.
Fuori gioco = esaurimento degli atout e perdita del controllo di taglio.
Guardia o custodia = carta di controllo o tenuta in un colore.
Impasse semplice o multipla = presa con una perdente, se la superiore è a destra.
Incanto = il ritrovarsi a bloccare un colore del partner o in presa pregiudizievole.
Levé o presa = vincita di ognuno dei 13 giri. E' l'unità di misura di ogni contratto!
Mano a specchio = distribuzione identica nelle due mani. E' una evenienza negativa.
Messa in mano ad un avversario = per costringerlo ad una uscita per lui deleteria.
Minaccia = carta che a seguito di riuscita compressione diventa vincente.
Morto = partner del dichiarante, che scopre le sue carte e non partecipa al gioco.
Post mortem = il mortificante e controproducente rinfaccio di errori a fine smazzata.
Promozione = il rendere vincente una carta che prima non lo era.
Renonce = rinuncia (solitamente involontaria) a rispondere, in un seme.
Resti = carte mancanti in ogni singolo colore della propria linea.
Rientro o ripresa = una o più carte che consentono l'ingresso in una mano.
Rilevare = prendere la franca del partner per effettuare un'uscita vantaggiosa.
Score = foglietto su cui si registrano i risultati di ogni mano di gioco.
Stabilizzare = affrancare un colore o una carta.
Surtaglio = si verifica quando un atout impiegato per un taglio viene superato.
Switch = contrattacco in un altro colore da parte dell'attaccante rimasto in presa.
Taglio = presa effettuata con un atout, quando non si ha da rispondere nel colore.
Tenersi pareggiati col morto = mantenere pari numero di carte ove si ha la tenuta.
Timing = fattore indicante le priorità "temporali" delle varie esecuzioni operative.
Traversare = giocare verso onore o forchetta del partner, attraverso il morto o vivo.

•• **Avvertenze:**

- Per altri lemmi e più esaustive definizioni dei suddetti si rimanda ai vari Capi.
- Negli esempi i pali sono in ordine decrescente (♠-♥-♦-♣), la barra / separa le licite, la doppia // precede la ridichiarazione dell'apertore, lo 0 (zero) indica la chicane.
- Se le licite scorrono nel silenzio degli avversari, i "passo" degli stessi sono omessi.
- Tutte le dinamiche licitative descritte nei vari Capi fino al X compreso, ove non sia diversamente precisato, sono intese formulate nel **silenzio avversario**.

Capo I

DISAMINA DELLA MANO

** La mano:

Si può presentare in 635.013.559.600 combinazioni ed in 39 distribuzioni "generiche" diverse, raggruppabili e percentualmente frequenti come segue:

- ✦ Bilanciata: 4-3-3-3 detta mano piatta → [10,54%] e 4-4-3-2 → [21,55%].
- ✦ Semibilanciata: 5-3-3-2 → [15,52%].
- ✦ Monocolore: un colore almeno 6° e nessun altro 4° o più → [12,29%].
- ✦ Bicolore: un colore almeno 5° e solo un altro almeno 4°. Si distingue in:
 - "piccola" con un colore 4° ed uno almeno 5° → [23,51%],
 - "grande" con due colori almeno quinti → [12,36%].
- ✦ Tricolore: 4-4-4-1 → [2,99%] e 5-4-4-0 → [1,24%].

Le suddette mani, a seconda della loro conformazione, si distinguono in:

■ Distribuzionali: abbastanza o molto sbilanciate, con cui è poco probabile riscontrare il fit nella mano del partner.

■ Di probabile appoggio: bilanciate o pressoché tali, con cui è probabile, specie con la 5-4-4-0 e la 4-4-4-1, riscontrare il fit nella mano del partner.

** Punti Onori (P.O.) e Punti Distribuzionali (P.D.):

Le cinque carte più alte (A-K-Q-J-10) vengono chiamate *Onori* e, secondo "Milton Work", valgono i seguenti P.O.: A = 4, K = 3, Q = 2, J = 1, 10 = 0.

Il valore d'una mano è dato: se *bilanciata* dai soli P.O., se *sbilanciata* dai P.O. e dai punti distribuzionali (P.D.) per prese di *lunghezza* e/o di *taglio*.

Pertanto, nella iniziale valutazione della mano al fine di dar corso o meno all'apertura, con tutte le argomentate riserve oltre precisate, ai posseduti P.O. vanno sommati i seguenti P.D. (indicativamente *equivalenti* ai P.O.):

- 1 P.D. per il doubleton.
 - 2 P.D. per il singleton.
 - 3 P.D. per la chicane.
 - 1 P.D. per la bicolore 5-5 con onori di testa concentrati nei due pali.
 - 2 P.D. per la bicolore 6-5 con onori di testa concentrati nei due pali.
 - 3 P.D. per la bicolore 6-6 con onori di testa concentrati nei due pali.
- ≈ Esempio: questa mano xx-AKJ9xx-AKxxx-0 vale 21 Punti Totali (P.T.)

Tuttavia questi valori aggiuntivi, tranne i rari casi di mani *forti e/o molto sbilanciate* con colori pressoché autonomi, hanno una valenza indicativa ed orientativa tutta da verificare alla luce delle sotto descritte considerazioni:

- Nel valutare una mano, non vanno ovviamente sommati ai valori "distribuzionali" (*chicane*, *singleton*, *doubleton*), apportatori di tagli, quelli derivanti da possibili prese di "lunghezza". Infatti un palo lungo ne comporta un corto!
- Gli onori secchi o secondi, tranne l'Asso ed in parte il K, non si computano come P.O., ma agli stessi sarà attribuito il rispettivo valore distribuzionale.
- Va dato proficuo rilievo, oltre ai suddetti *plusvalori distribuzionali*, anche ai *plusvalori intermedi* (10-9-8) uniti e/o protetti da onori maggiori (A-K-Q).
- Preziosa è l'*aggregazione* degli onori: K e Q, ad esempio, sono sempre 5 P.O., ma valgono molto di più se in linea e nello stesso seme che disgiunti in due. KJ (4 P.O.) pur uniti danno forse una presa, QJ109 (3 P.O.) due prese.
- La *chicane* ed il *singleton* hanno grande valore se a fronte il partner ha delle cartine, ma vengono svalutati se possiede un palo lungo e robusto da affrontare, che abbisogna di ritorni per *impasse*, *expasse*, *colpo in bianco*, ecc.
≈ Esempi: AJ10xxxx, KQ10xx, ecc., soprattutto a S.A., richiedono indispensabilmente nella mano del partner almeno due cartine nel colore.
- Va concluso che raramente "in apertura" possa darsi per certo un aggiuntivo *valore distribuzionale*: potrebbe non aversi riscontro e risultare deleterio. Potrà invece *sostanzarsi* nel prosieguo licitativo, a mani del partner ed avversarie sufficientemente palesate e ad *atout fissato*, quando potrà computarsi l'esatta entità dei tagli su carte delle due linee, tagli che evidentemente risulteranno più proficui se effettuati dalla parte *corta* in atout e con *cartine*. Neppur l'appoggio subito accordato consentirà ancora valutazioni definitive. Infatti quello d'ogni mano è un valore *dinamico*: cresce o diminuisce nel corso dello scambio licitativo in ragione del riscontro o meno della *complementarità* degli apporti dei due partner e di quanto denotato dagli avversari.

**** Computo delle carte perdenti:**

Con mani "sbilanciate" è preferibile contare le "perdenti" (carte che non fanno prese), cui va attribuita valenza teorico-convenzionale come segue.

Le prime 4 carte di ogni palo si ritengono 3,50 perdenti, da cui si detraggono onori e/o sequenze vincenti e 0,25 per ogni altra carta oltre la quarta.

Pertanto, con 4 scartine = 3,50 perdenti, con 5 scartine = 3,25 perdenti, con 6 scartine = 3,00 perdenti, con 7 scartine = 2,75 perdenti, eccetera.

Per gli *Onori* soli o uniti a una o più scartine vedi la seguente tabella, in cui alle celle degli onori seguono quelle delle perdenti e +/- valgono 0,125.

AKQJ	0.00	AKQ10	0.50-	AKQx	0.50	AKJ	0.50	AK10	1.00-
AKx	1.00	AQJ10	0.50	AQJ	0.50	AQ10	1.00	AQx	1.50
AJ10	1.00+	AJx	2.00-	A10x	2.00	Axx	2.00	KQJ10	1.00
KQJ	1.00	KQ10	1.50-	KQx	1.50	KJ10	1.50	KJx	2.00
K10x	2.50-	Kxx	2.50	QJ10	2.00	QJx	2.00+	Q10x	2.25
Qxx	2.75	J10x	3.00-	Jxxx	3.25	Jxxx	3.50	10xxx	3.50

Quanto su indicato, frutto di un rigoroso riscontro statistico, non può matematicamente garantire la certezza di un fedele e puntuale riscontro reale.

Tuttavia rappresenta un ausilio prezioso di valutazione per queste e analogamente per le altre aggregazioni di scartine, di onori e di onori-scartine.

**** Requisiti minimi per l'apertura "a colore" a livello uno:**

Con 13 P.O. s'apre sempre, con 12 quasi sempre, con 11/10 qualche volta.

■ **Per aprire con 12 P.O.** occorre "almeno uno" dei seguenti requisiti:

- ❶ garanzia di almeno *due* sicure prese *difensive*.
- ❷ valori reali e/o distribuzionali *sicuri*, ben *posizionati e aggregati* formanti colori *lunghi e robusti*, che autonomamente assicurino prese certe.
- ❸ possesso di 4/+ carte in entrambi i colori *nobili*.
- ❹ colori irrobustiti da *plusvalori* (10-109-1098), anche in mano bilanciata.
- ❺ disponibilità di una *buona* seconda dichiarazione.
- ❻ l'essere in *prima* contro zona, che consente un razionale rischio calcolato.
- ❼ colore *robusto* per *l'attacco* del partner, nel caso giochino gli avversari.

■ **Per aprire con 11/10 P.O.** occorre "almeno uno" dei seguenti requisiti:

- ❶ l'esser penultimo di mano, a scopo interdittivo, specie in *favore* di zona.
- ❷ l'esser ultimo di mano con 4/5 Picche. - Vedi oltre la Regola del quindici.
- ❸ con 11 P.O.: - 2 Assi, 1 Re ed un palo almeno 5° capeggiato da AK o A.
- un colore nobile almeno 6°.
- due pali almeno quinti (di cui uno preferibilmente nobile).
- ❹ con 10 P.O.: - un bicolore di almeno 11 carte complessive.

■ **Caratteristiche peculiari della mano:** A parità di punteggio una mano può aprirsi o meno, a seconda di quanto qui sotto precisato ed esemplificato:

- 1) - Qualità, posizione ed aggregazione degli onori:
 Si: xx-AKxxx-AJx-xxx = 1-♥ • No: KQ-Qxxx-Qxxx-QJx.
- 2) - Presenza di colori nobili:
 Si: KJxxx-QJ10x-Ax-xx = 1-♠ • No: Ax-Jx-Kxxxx-QJ10x.
- 3) - Disponibilità di una buona ridichiarazione:
 Si: xx-xx-AK8xx-KJ9x = 1-♦ • No: Kx-xx-A9xx-KJ9xx.
- 4) - Valori distribuzionali:
 Si: xx-AKxxx-A9xxx-x = 1-♥ • No: QJ-Kxxx-K1098x-Qx.
- 5) - Plusvalori (10-9) e prese difensive (almeno due):
 Si: AJ10xx-J109-AJ109-x = 1-♠ • No: Kxxxx-Qx-KJxx-Jx.
- 6) - Indicazione d'attacco del 3° di mano:
 Si: xxx-xx-AKQJ-Jxxx = 1-♦ (deroga) • No: K10x-xxx-AKxx- Jxx.
- **Valutazioni ulteriori:** Oltre a tutto quanto sopra, per decidere se aprire o meno, a seconda della posizione, possono essere di ausilio le seguenti:
- **Regola del venti:** in prima o seconda posizione aggiungere ai P.O. il numero delle carte dei due pali più lunghi ed aprire se il totale è almeno 20.
 ≈ Esempi: AQJ10xx-0-9xx-Kxxx = 1-♠, 8x-Qxx-AKQ9xxx-x = 1-♦.
- **Regola del quindici:** in quarta posizione aggiungere ai P.O., se son meno di 12/13, il numero delle carte di Picche ed aprire solo se il totale è 15 o più. Ciò, data l'equa distribuzione dei P.O., per il più alto rango delle Picche.
 ≈ Esempi: AJxx-Kx-K9xx-10xx = 1-♦, AQ9xx-A8x-xx-9xx = 1-♠.
- **Considerazioni:** Da tutto quanto su espresso si evince che "ragionevolmente" *non vanno contati i punti*, tranne mani bilanciate. Infatti la valutazione d'ogni mano è frutto di diversi fattori e non del mero computo dei P.O.

**** Forza della mano:**

Valutabile in P.O., distribuzione, collocazione degli onori e quant'altro, la mano in esame al fine dell'apertura è indicativamente classificabile come:

- Mano negativa = 0/4 P.O.
- Mano seminegativa = 5/10 P.O.
- Mano debole = 11-12/14 P.O.
- Mano media = 15/17 P.O.
- Mano forte = 18/21 P.O.
- Mano fortissima = 22/+ P.O.

**** Punti in linea per i vari contratti:**

Prima di dar corso alle licite per addivenire ad un contratto, è indispensabile conoscere *quanto necessita*, in P.O. ed altro, al suo raggiungimento.

Il *quantum*, pur dovendosi ritenere "indicativo e teorico", poggia su solide e sperimentate basi *statistiche*, come sotto quantificate:

- Nella tabella che segue sono indicati i Punti Onori (P.O.) presenti in linea (cioè nelle mani dei due partner) necessari con distribuzioni *bilanciate* o ad esse assimilabili.

Contratto a ↓ di →	Manche	Piccolo Slam	Grande Slam
Cuori – Picche	24/25 P.O.	33/35 P.O.	36/+ P.O.
Sans Atout	25/26 P.O.	33/36 P.O.	37/+ P.O.
Fiori – Quadri	27/28 P.O.	33/35 P.O.	36/+ P.O.

- Per contratti *parziali* con mani *bilanciate*, specialmente a S.A., va considerato che servono 3 P.O. circa *per ogni presa* (derivanti da 40 : 13).

- Con mani *molto bilanciate*, in casi estremi, possono addirittura non bastare 30 P.O. per la "manche a 3-S.A." e 39 P.O. per il "grande slam", quando, per esempio, si abbiano nella propria linea rispettivamente:

≈ AK43-J65-AK5-765 + 765-AK2-J764-AK4 ed i residui onori avversari mal posti e distribuiti, che non consentano nessuna impasse e/o affrancamento.

≈ AKQ-J65-J97-AKQ2 + J97-AKQ-AKQ-7653 e J1098-♣ in mano avversa.

- Con mani più o meno *sbilanciate* possono bastare anche molti meno P.O. Ad esempio, con una mano di due pali sestì capeggiati da AKQ (quindi solo 18 P.O.) si è pressoché certi di realizzare autonomamente il "piccolo slam".

Oppure con questa cosiddetta "mano del Diavolo", nella quale la linea che ha solamente 5 P.O. realizza il "grande slam" a Picche:

Jxxxx-0-10xxxxxx-x

K-KQJ-AQx-AKxxxx ■ Q-Axx-KJx-QJ10xxx

A10xxxx-10xxxxxx-0-0

Invece una mano come questa: Qx-Jxxx-AK-AKQJx, nonostante i 20 P.O., va svalutata, poiché presenta 5/6 perdenti.

- Quanto è richiesto va posseduto. Però spesso più che i P.O. contano la *distribuzione*, l'*aggregazione* e la *robustezza* dei pali, che agevolano le prese.

Pertanto, in ogni caso, nella valutazione della forza è opportuno essere un po' elastici, usando il cervello più del bilancino del farmacista.

NB - Il regolamento FIGB impone comunque non meno di 8 P.O.

**** Ordine di preferenza dei contratti:**

Se la mano si presta a più d'un realizzabile contratto, riferirsi a quanto espresso in questo Capo ed al punteggio conseguibile (vedi il Capo XXII).

In linea di massima va rispettato il seguente *ordine di preferenza*:

- prima di tutto mirare ad un contratto con atout ♥/♠,
- poi ad uno a S.A.
- ed infine, come extrema ratio, ad uno con atout ♣/♦.

Tuttavia, specialmente a *torneo*, una mano molto bilanciata (4-3-3-3), pur con il fit in un colore nobile, è preferibile indirizzarla ad un contratto a S.A.

**** Complementarità:**

Dallo scambio licitativo scaturisce la seguente logica, semplice e lapalissiana, ma spesso disattesa, Regola della Complementarità:

"Più ha assicurato il partner, in punti e/o distribuzione, meno necessita per raggiungere un contratto e viceversa". Evidentemente!

**** Percorso licitativo:**

Spesso lunga, accidentata e disseminata di difficoltà, specialmente quando ai due viandanti amici si affiancano gli avversari, è la strada che porta ad un giusto e remunerativo "contratto". Per agevolmente e proficuamente percorrerla occorre conoscere ed applicare un preciso "codice licitativo", che nel nostro caso è il "**Sistema Naturale Lungo-Corto e Quinta Nobile**".

Nessun sistema è perfetto e neanche questo lo è, poiché fatalmente non sarà sempre in grado di fronteggiare efficacemente tutte le situazioni.

Ciò nonostante va sempre fedelmente applicato e non va svalutato pur se qualche volta l'esito di una dichiarazione "giusta" non soddisfa le aspettative. L'eccezione, come si sa, conferma la regola!

Non c'è quindi da stupirsi e rammaricarsi più di tanto se ad una licita corretta, logicamente e meditatamente formulata secondo norma, non segue talvolta il miglior risultato. Se mai, c'è da "vergognarsi" del contrario!

Capo II

APERTURE

Una volta che con la *disamina* della mano, come diffusamente trattata nel Capo precedente, si siano riscontrati tutti i crismi richiesti per l'apertura, la stessa avverrà nelle forme, nei modi e nella misura sotto precisati.

Aprire significa riproporsi, contando nell'aiuto del partner e sulla auspicabile debolezza degli avversari, di concludere un vantaggioso contratto.

In prima istanza, nulla sapendo delle mani degli altri tre giocatori, è giocoforza valutare i soli elementi rilevabili nella propria mano.

Pertanto, quantomeno, non si può e non si deve assolutamente prescindere dal buon impiego dei dati a disposizione per addivenire ad una precisa ed oculata apertura, scegliendo il giusto *seme* ed il giusto *livello*.

** Scelta del seme:

Si apre nel seme *nobile* più *lungo*: almeno *quinto*.

Con semi di *pari lunghezza* in quello di rango *superiore*.

Senza quinta nobile, si apre nel *miglior minore* (più lungo!).

Se i due minori sono *terzi* o *quarti* si apre di 1-♣.

Se *quinti* o *sesti*, nel rango *superiore*.

Eccezioni:

• La tricolore *debole* (12/16 P.O.) con *singolo* a Picche si apre di 1-♦.

Secondo il vecchio "Standard Italia", in tal caso si deve aprire di 1-♣ e ridichiarare 1-S.A. sull'eventuale risposta di 1-♠. Ciò può essere corretto quando si abbia Asso o Re di Picche, costituenti un appoggio circa equivalente a quello con due sole carte, ma se così non fosse, l'equivoco potrebbe generare effetti incresciosi se il partner, contando su almeno due carte, con sei Picche licitasse 4-♠ o ponesse in essere la procedura per l'accostamento allo slam!

• La bilanciata di 18/20 P.O. si apre nel colore *minore* più *lungo*, anche solamente 3°. A *parità* di lunghezza: 1-Fiori.

• Una 6-5 in mano fino a 13 P.O., col palo 6° di rango inferiore al 5°, si apre come la 5-5: diversamente nella ridichiarazione si sarebbe costretti o a tacere il palo 5° o a denotare un falso "rever". Invece con 14/+ P.O., si apre normalmente nel palo 6°, poiché, per distribuzione, è una mano di rever.

** Scelta del livello:

Qui sotto si elencano le varie aperture previste, con sommaria indicazione delle caratteristiche e rimando agli specifici Capi di completa trattazione:

① Uno a colore: copre un ampio range di 12/21 (talvolta 10-11/21) P.O. ed indica inidoneità a tutte le altre aperture sotto descritte, che pertanto esclude.

② Un S.A.: 15/17 P.O. in mano bilanciata o semibilanciata, anche se il colore 5° è nobile e consistente. Non assicura fermi in tutti i pali - Vedi Capo VI.

③ Due a colore: tutti i colori (per Fiori vedi subito sotto la particolare ambivalenza) con almeno 21 P.O. in mano sbilanciata avente un colore 6° o 5° se molto solido ed anche con la tricolore 4-4-4-1.

Con meno di 21 P.O. solo con non più di 4 *perdenti* se il colore lungo è nobile e non più di 3 *perdenti* se il colore lungo è minore. - Vedi Capo VII-A.

④ Due Fiori: 24/+ P.O., in mano bilanciata o semibilanciata, a prescindere dalle Fiori. - Vedi Capo VII-B.

⑤ Due S.A.: 21/23 P.O. con distribuzione come 1-S.A. - Vedi Capo VIII.

⑥ Tre, quattro, cinque a colore (Barrage): sottoapertura, cioè con meno di 12 P.O., interdittiva e solitamente mano monocoloro. - Vedi Capo IX-A.

NB * Con 11 P.O. ed un colore 7° o più, specie se *minore* e *non robusto*, anziché di Barrage, è meglio aprire normalmente di uno a colore.

* Un bel palo 8° *nobile non chiuso*, in mano che presenta *otto vincenti*, si apre a livello 4. Invece, se è *chiuso*, previ accordi, si impiega la seconda "convenzione" sotto descritta.

⑦ Tre S.A. "Gambling" o "Blue-Team" (convenzionale): con un colore minore 7° o più chiuso. - Vedi Capo IX-B.

⑧ Quattro Fiori o Quadri "Texas Sudafricana/Precision" (convenzionale): indicanti un colore 8° chiuso di Cuori (4-♣) o di Picche (4-♦). Il colore può essere anche solo 7° se con un Asso laterale. - Vedi Capo IX-B.

** Delimitazione:

Le suddette aperture *naturali* (tranne quelle di *2-a colore*, che sono sempre *forzanti*), poiché *delimitano* il range del punteggio della mano, *non* sono *forzanti*, cioè non impongono al partner di continuare, lasciandolo libero di farlo o meno a seconda della sua forza in P.O. e/o distribuzione (P.D.).

Capo III

RISPOSTE ALL'APERTURA DI UNO A COLORE

Pur consapevoli che ogni classificazione risulti sovente una forzatura od un'opera non sistemica ed esaustiva, torna utile dividere le risposte, tranne il "passo", come sotto precisato, al fine di rimarcarne le differenziazioni.

- Generiche o ambigue: non delimitano la forza della propria mano. Impongono all'apertore di precisare la sua forza e/o distribuzione in uno scambio licitativo più o meno lungo e complesso, mirato ad un contratto ottimale.

Sono tali: il *cambio di colore a livello e a salto*.

- Specifiche: delimitano la forza in modo abbastanza preciso ed invitano l'apertore a concludere la licita o, avendone giusta e motivata ragione, a richiedere ulteriori informazioni.

Sono tali: *l'appoggio* ad ogni livello all'apertura e le dichiarazioni *1/2/3-S.A.*

Entrambi i suddetti tipi di risposte, a loro volta, si caratterizzano in licite:

- ★ Negative: forza nulla o comunque insufficiente per rispondere.
- ★ Deboli: poca forza. Il partner potrà proseguire solo se forte.
- ★ Invitanti: forza discreta con cui si invita il partner alla prosecuzione, se si trova in condizioni di punteggio e/o distribuzione per farlo.
- ★ Conclusive: in rapporto alla propria forza. Il partner non ne è vincolato: se non è al minimo può opportunamente proseguire.
- ★ Forzanti o forcing: forzano, cioè obbligano il partner a riparlare.

Pertanto le risposte che in qualche modo "limitano", cioè indicano forza "specifica", non sono mai forzanti. Le altre sono ambigue e quindi forzanti.

Nel fornire le proprie risposte, licitando un "nuovo colore":

- va rispettata la regola del "Lungo-Corto", se non contrasta con quella del "punteggio" che richiede la *positività* (11/+ P.O.) per licitarlo *a livello due*.

Pertanto con solo 5/10 P.O. e colori non licitabili a livello uno si dirà 1-S.A.

- anche se *positivi* (11/+ P.O.), con due colori quarti, si licita, nel rispetto del principio della *economia*, quello che consente di farlo *a livello uno* piuttosto che a livello due, procrastinando l'indicazione della positività.

Il punteggio va inteso totale: P.O. + gli equivalenti P.D. - Vedi il Capo I.

Le seguenti risposte sono dirette, cioè date ad aperture non interferite dagli avversari, ed assumono il valore ad ognuna attribuito:

* Negative:

◆ Passo = 0/4 P.O., che, pur col massimo del partner, escludono la manche.

Eccezioni:

- Il possesso di soli 4 P.O. rappresentati da un Asso consente la risposta, in quanto porta una presa e costituisce un utile rientro.
- Con un buon appoggio al colore nobile (almeno 4°) o un bel colore *nobile* (almeno 6°) si risponde anche con meno di 5 P.O.
- Sull'apertura di 1-♣/♦, che potrebbe essere anche solamente 3° in mano bilanciata di 18/20 P.O. e quindi prodromico del "rever" a 2-S.A., se non si hanno almeno tre carte, è opportuno rispondere anche con soli 3/4 P.O., per non far giocare al partner un colore 3/0, 3/1, 3/2 magari scartinato.

* Deboli:

◆ Nuovo colore a doppio salto su 1-♣/♦ = barrage con colore almeno 7°.

Mano molto debole. Non assicura prese difensive. Non ammesso nei nobili.

◆ 1-S.A. = 5/10 P.O. Risposta detta anche "seminegativa".

Senza appoggio o "nuovo" colore dichiarabile a livello 1.

Non mostra necessariamente una mano bilanciata, essendo spesso imposta da una situazione di impraticabilità di altre licite meglio definite.

Pertanto è una licita che non sempre esprime una libera scelta "naturale" e non assicura i fermi, forzatamente assumendo compiti di surrogazione.

NB - Su 1-♣ = 8/10 P.O. e 4/5 Fiori. Con 5/7 P.O. si appoggia.

◆ Appoggio a livello 2 = 5/9 P.O. con 3/+ carte al nobile e 4-5/+ al minore.

Se dato in un colore minore esclude una quarta nobile. - Vedi a fine Capo.

* Invitanti:

◆ 2-S.A. = 11/(12) P.O. Rara, poiché richiede mano precisa e delimitata.

Indica una bilanciata o semibilanciata con quinta minore inconsistente.

Esclude fit e quarte nobili. Tende alla manche 3-S.A.

Assicura i necessari fermi nei restanti tre colori.

A differenza di quella di 1-S.A. denota una effettiva, possibile e "naturale" praticabilità di gioco a S.A., in quanto consono alla struttura della mano.

Talvolta è bene impiegarla anche con fit nel minore d'apertura. - Vedi oltre.

◆ Appoggio a salto, livello 3, nel nobile = 10/11 P.O. o meno se sbilanciati.

Promette almeno 3 carte nel colore.

Esempi: ≈ dopo 1-♥, con xx-Axxx-Kxxx-Kxx = 3-♥.

≈ dopo 1-♠, con KQxx-x- Kxxxx-xxx = 3-♠.

≈ dopo 1-♥, con x-Axxxx-Kxxxx-xx = 3-♥.

◆ Appoggio a salto, livello 3, nel minore = 10/11 P.O. Considerare che:

- esclude quarte nobili che altrimenti si sarebbero dovute anticipare.
- presuppone la suddetta forza e magari qualcosa in più.
- propone in prima istanza un contratto a 3-S.A. o, in seconda, a 5-♣/♦.
- promette un colore almeno 5° ed opportunamente onorato.

Esempi: ≈ dopo 1-♦, con xx-Kxx-KQxxx-Kxx = 3-♦.

≈ dopo 1-♣, con xx-x-KJ10xx-AKxxx = 3-♣.

* Conclusive:

◆ 3-S.A. = (12)-13/14 P.O. Per quant'altro, come il sopra descritto 2-S.A.

Va evitato se si dispone di licite più economiche. Si riserva solo alle mani:

Esclude colori molto lunghi e robusti, fit nei minori e quarte nobili.

E' conclusione normale, previa (se possibile) gradualità, con pali *minori* (pur con mani molto sbilanciate), disponendo ovviamente di *fermi e collegamenti*.

◆ Appoggio a manche 4-♥/♠ = 12/13 P.O. reali o equivalenti. Di norma 4°.

E' anche "interdittivo", denotando una mano solitamente "sbilanciata".

NB - Con 14/+ P.O. l'appoggio va differito, licitando a *livello 2* un altro palo (se "finto", cioè meno che 4°, Fiori), onde obbligare il partner a riparlare per scandagliare la possibilità di slam. Poi, al giro successivo, si appoggerà a:

- *manche* con 14/15 P.O.

- *livello 3* con 16/+ P.O.: dopo la positività l'aiuto sotto manche è più forte!

L'appoggio diretto a 4-♥/♠ comporta due gravose inconvenienze:

- sottrae preziosi spazi licitativi.

- impedisce di denotare eventuali valori distribuzionali.

Pertanto con mano contenente un *singolo* o un *vuoto*, anziché saltar subito a manche è meglio impiegare la sotto descritta semplice ed utile *convenzione*:

❖ *Splinter*: 3-♠ (su ♥), 4-♣ e 4-♦ = singleton o chicane nel colore detto.

◆ Appoggio a manche 5-♣/♦ = 13/14 P.O. più equivalenti che reali.

Estremamente raro, è imposto da fit lungo in mano molto sbilanciata e povera di fermi. Pressoché sicuramente esclude la più proficua manche a 3-S.A.

* Forzanti:

◆ Nuovo colore a livello uno = da 5 P.O. fino ad un massimo indefinito.

Risposta "*ambigua*", in quanto non si delimita la forza della propria mano.

Colore almeno 4°, anche sguarnito e scelta del "seme" come in apertura.

Uno su uno incarna i *tre principi basilari* della licita "naturale", che sono:

- *Dichiarazione forzante*: obbliga il partner a riparlare almeno una volta.
- *Economia*: impone di non effettuare inutili salti.
- *Ambiguità*: indica una forza da 5 al totale complemento a 40 P.O.

◆ *Nuovo colore a livello due senza salto* = 11/+ P.O.: pertanto "*ambigua*", in quanto non delimita la forza, e denotante una mano "*positiva*".

Talvolta anche con solo 10 P.O., ma con "sicuri" valori distribuzionali.

Impegna i partner a *riparlare*, anche dopo intervento.

Forcing manche, pur dopo il 2-S.A., tranne che l'apertore *ripeta* il suo palo.

Di norma 5°, almeno 4°, anche sguarnito. Seme scelto come in apertura.

Eccezione: 2-♥ su 1-♠ impone che il colore sia almeno 5°. Se 4°, si licita un minore anche solo *terzo*, per consentire all'apertore di ridichiarare a livello 2.

NB - Con mani bilanciate o semibilanciate di soli 11/12 P.O. munite di fermi, senza quarte nobili, è bene *non* rispondere 2-♣/♦, ma 2-S.A. per significare esattamente il tipo di mano ed il punteggio ed *invitare* a manche 3-S.A. Invece con 13/+ P.O. si deve sempre dire 2-♣/♦ per render la licita *forzante*.

◆ *Nuovo colore a salto* = 13/+ P.O. Fissa consuetamente il colore d'*atout*.

Colore 6°/+ chiuso o semichiuso in mano tendenzialmente *monocolore*.

I P.O. possono essere un po' meno ed il palo non chiuso o semichiuso se particolarmente lungo (7°/+) e robusto (capeggiato almeno da AK).

E' *forzante* a *manche* e con qualche prospettiva di *slam* (vedi il Capo X).

L'apertore può appoggiare con due carte o con un onore maggiore secco.

Le ridichiarazioni dell'apertore *sotto manche* sono *forzanti*.

L'appoggio *sotto manche* ad un colore dell'apertore mostra velleità di *slam*.

Questa rara risposta è da taluni *sconsigliata* per lo spazio dichiarativo che sottrae. Ciò è ampiamente compensato dall'eccezionale valore denotato. Del resto, la ripetizione anche a salto non sarebbe forzante, obbligando ad impiegare un palo 3°. Inoltre lo spazio sottratto viene successivamente recuperato.

**** Risposte dopo la propria "mancata apertura":**

Avendo "limitato" la mano con il "passo", non sono *mai forzanti*.

Una licita *positiva* o *a salto* (con palo 6°) promette il massimo (10/11 P.O.).

Un *nuovo* colore licitato a *livello 2* deve essere tassativamente *almeno 5°*.

📖 *Nozioni aggiuntive per gli Appoggi:*

→ La somma dei P.O. e dei P.D., ad *atout concordato*, dà come risultanza i punti appoggio (P.A.), che consentono di *rivalutare* la mano.

Pertanto, secondo i grandi bridgisti francesi Pierre Jaïs e Michel Lebel, molto apprezzati anche dal nostro Giorgio Belladonna, ai P.O. va aggiunto:

Con 3 atout nobili: 1 P.D. per *doubleton*, 2 per *singleton*, 3 per *chicane*.

Con 4/+ atout nobili: 1 P.D. per *doubleton*, 3 per *singleton*, 5 per *chicane*.

Con 5/+ atout minori: 1 P.D. per *doubleton*, 2 per *singleton*, 3 per *chicane*.

Per ogni atout nobile oltre il 4° e minore oltre il 5°: 1 P.D. ulteriore.

Con meno di 4 P.O. nel palo d'atout nobile o minore: 1 P.D. ulteriore.

■ ■ Vedi inoltre nel Capo XVI-A altri metodi di rivalutazione della mano.

→ Ovviamente i P.D. non vanno mai considerati giocando a S.A.

→ Prima di appoggiare 1-♣, così come detto per il *nobile*, si deve anticipare anche 1-♦. Ciò per meglio descriversi e consentire all'apertore di ridichiare 1-♥/♠/S.A. o 2-♦, scevro da inibizioni di *allungamento* del palo e di *rever*.

→ Per esaurientemente denotare la propria mano, con 11/12 P.O. *bilanciati e fermi*, senza palo nobile, è meglio licitare 2-S.A che appoggiare un minore.

→ Una bilanciata 4-3-3-3 va *svalutata* perché non consente tagli. Pertanto, avendo i necessari fermi, pur con fit nobile si deve giocare a S.A.

→ Un aiuto in seconda battuta *non allunga* necessariamente il primo colore.

Esempi relativi a tutto quanto sopra:

≈ con Q9x-K9xx-x-J9xxx su apertura di 1-♠ = 9 P.A. (Punti Appoggio).

≈ con 0-QJ9xxx-Axx-Kxxx su apertura di 1-♥ = 17 P.A. (Punti Appoggio).

≈ 1-♣/1-♦, con x-Jxxx-Qxxx-Qxxx. Si anticipano le Quadri, non le Cuori.

≈ 1-♣/1-♦//1-S.A./3-♣, con xx-xx-AKJx-AQJxx. L'apertore ha una 4-3-3-3.

≈ 1-♦/2-S.A, con Axx-Axx-xxxx-KJx. Si denota punteggio e distribuzione.

≈ 1-♠/2-♣, non 3-S.A., con Jxx-Ax-QJxx-KQxx. Fit a ♠.

≈ 1-♠/2-♠ con Kxx-x-Qxxxx-Qxxx, porta 1/2 tagli.

Capo IV

SECONDA DICHIARAZIONE DELL'APERTORE DI 1-A COLORE

L'apertore, dopo aver ricevuto una risposta *debole*, *seminegativa* o *ambigua*, deve esplicitare subito ed esattamente la sua mano.

Invece, dopo aver ricevuto una risposta *positiva* (forzante per ambedue i partner almeno fino a 2-S.A.), non avendo urgenza di mostrare la sua forza, deve evitare i salti, poiché gli stessi tolgono preziosi spazi licitativi.

Le sottostanti ridichiarazioni dell'apertore sono formulate sulla base della sua forza in P.O. e distribuzione, tenendo altresì massimo e preciso conto di quanto significatogli dal rispondente, come di seguito diffusamente descritto.

A - Dopo risposta ambigua di uno a colore o seminegativa di 1- S.A.

**** Con mano bilanciata:**

La mano bilanciata, stante l'obbligo tassativo, imposto dal sistema, di aprire in un colore nobile solamente se lo stesso è almeno quinto, sarà stata ovviamente aperta a Fiori o a Quadri.

In rapporto alla forza ed alla distribuzione, si ridichiara come segue.

◆ Bilanciata debole (12/14 P.O.): si esprime a seconda della distribuzione:

- 4-3-3-3 = *1-S.A.* su risposta di 1-a colore. Anche senza tutti i fermi.
= *Passo* su risposta di 1-S.A.
- 4-4-3-2 = *1-S.A.* se il secondo colore non è licitabile a *livello 1* o non coincide con quello di risposta. Anche senza tutti fermi.
= *Secondo colore* a livello *1*, senza appoggio.
= *Appoggio* a livello *2* al colore di risposta del partner.

📖 Nozioni aggiuntive a questo paragrafo:

* Il secondo colore dell'apertore che (non in appoggio a quello del rispondente), non può mai essere licitato a livello 2, in quanto falsamente si denoterebbe una mano con forza di "rever".

* Il secondo colore non licitabile a livello 1 resta *celato*: il rispondente, se interessato, ipotizzando quest'eventualità, deve **ricercare** il fit nello stesso.

* Va notato che la mano 4-4-3-2 non si distingue da una bicolore o tricolore.

* Su risposta di 1-S.A., si *passa* pur con il massimo (14 P.O.), perché le probabilità che il partner abbia 10 P.O. sono solo una su sei. Anche avendoli, il contratto a 3-S.A. sarebbe comunque statisticamente irrealizzabile.

◆ Bilanciata forte (18/20 P.O.): si esprime con le seguenti licite *in rever*:

- 2-S.A. (a salto) = su risposta di 1 a colore.
 - 2-S.A. (a salto) = con 4-3-3-3 ed *appoggio* 4° nel *nobile*. - Vedi sotto.
 - 2-S.A. (senza salto) = su risposta di 1-S.A. o di appoggio a livello 2.
 - 2-S.A. (a salto) = con *appoggio* alla risposta di 1-♦ sull'apertura di 1-♣, per non precludere l'eventuale 3-S.A. Da evitare pertanto: 1-♣/1♦//4-♦!
 - 3-S.A. (a salto) = su risposta di 1-S.A. (8/10 P.O.) all'apertura di 1-♣.
 - 4-♥/♠ (a doppio salto) = con 4-4-3-2 ed *appoggio* nel *nobile*. E' però *miglio*, anziché saltare subito a "manche", dire 2-S.A. per denotar esattamente distribuzione e punteggio. Infatti, ad esempio, 1-♣/1-♥//4-♥ potrebbe scaturire anche da una mano "medio-forte" (di soli 17/18 P.O.) bicolore o tricolore 5-4-4-0 e 5/+ Fiori. Se il partner ha forza per parlare sul 2-S.A., può interrogare usando il 3-♣ Stayman. Dopodiché l'apertore appoggerà a 4-♥/♠.
- Vedi anche oltre il paragrafo "Con il 2° colore in appoggio al rispondente".

📖 **Nozioni aggiuntive a questo paragrafo:**

* Dopo la risposta di 1-S.A. sull'apertura di 1-♦, si deve licitare 2-S.A. (senza salto) e non 3-S.A., dato che il rispondente potrebbe avere solamente 4/5 P.O. Con più, avrà la possibilità di riparlare e chiarire la sua mano.

* Con mano *piatta* (4-3-3-3) e fit nel *nobile* del partner, è più proficuo ridichiarare 2-S.A. che appoggiare, poiché, se anch'egli ha la 4-3-3-3, il contratto di 3-S.A. è più fattibile di quello di 4-♥/♠ per l'impossibilità di fare tagli.

≈ Esempio: con in linea KQxx-Axx-AKx-Axx e AJxx-xxx-xxx-Kxx, che sono due mani *a specchio*, si realizza il contratto di 3-S.A., ma non quello di 4-♠.

* Dopo 1-♦/2-♣ si deve ridichiarare 3-S.A.: 2-S.A. su risposta *positiva* (vedi oltre) indicherebbe una bilanciata o semibilanciata minore di 12/14 P.O.

** **Con mano semibilanciata:**

La "semibilanciata" va presa con le molle. Infatti è poco o niente caratterizzata: ha una carta di troppo per essere una "bilanciata", una di meno per essere una "monocolore" e manca di una quarta per essere una "bicolore".

Questo suo deficit di identità costringe a mutuare le licite per esprimerla da altre mani ben caratterizzate e definite, quali quelle su citate.

Pertanto, a seconda dei casi (se "appoggiata" vedi oltre), sarà ridichiara nei modi sotto schematicamente indicati ed aggiuntivamente descritti:

■ Semibilanciata debole - 12/14 P.O.: si ridichiara secondo quanto segue:

a) ▪ Va trattata sempre come "*bilanciata debole*", quale che sia la sua forza, quale che sia il rango del palo 5° (minore o nobile), tranne il caso descritto al seguente punto (b) e rarissime opportune deroghe (vedi oltre). Pertanto:

♦ su risposta di 1-a colore = "1-S.A."

♦ su risposta di 1-S.A. = "Passo".

b) ▪ Va trattata come "*monocolore debole*" soltanto se il colore 5° è *nobile*, *guarnito* (almeno due onori) e in *mano massima* di 14 P.O. Pertanto:

♦ su risposte idem come sopra = "*Ripetizione del colore*".

Perciò la ripetizione del "nobile" denota il massimo della mano debole!

■ Semibilanciata nobile - 18/20 P.O.: su risposta 1-♠ o 1-S.A. = "3-S.A."

■ Semibilanciata minore - 18/20 P.O.: come la *bilanciata* di pari punteggio.

Per esplicazioni, approfondimenti e deroghe valga quanto segue:

• Con quinta *nobile* in mano *debole* (12/14 P.O.) si potrà:

- ripetere col massimo il palo, se solido, come fosse una "monocolore".

≈ Esempio: 1-♥/1-♠//2-♥ con Axx-KQJ10x-Kx-Jxx.

- dichiarare a S.A., se il palo 5° è brutto, come se fosse una "bilanciata".

≈ Esempio: 1-♥/1-♠//1-S.A. con Qx-J10xxx-AJx-KQx.

- licitare un palo minore 3° onorato, come se fosse una "bicolore debole", in presenza di concentrazione degli onori in due colori.

≈ Esempio: 1-♥/1-♠ o 1-S.A.//2-♣ con Jxx-AKxxx-xx-KQx.

• Con quinta *minore* "molto robusta" in mano *debole* (12/14 P.O.) e due pali sguarniti, può convenire talvolta derogare alla norma ripetendo il colore.

≈ Esempio: 1-♦/1-♠//2-♦ con Jx-Qxx-AKQJx-xxx.

• Con quinta *nobile* in mano *forte* (18/20 P.O.), la prescritta conclusione a "3-S.A." è preferibile evitarla quando non si abbiano tutti i necessari fermi ed anche quando, disponendo d'un buon appoggio terzo nell'altro palo nobile (♠) del rispondente, sia possibile giocare la più proficua manche a colore.

Per soddisfare queste due esigenze, si effettuano, se disponibili, licite alternative *menzognere*, trattando la mano come una "bicolore forte".

Esempi:

≈ con AKQxx-xx-Axx-AKx, dopo 1-♠/1-S.A. si dice 3-♣. Si dà una mano di *rever*, si allungano le Picche e si cerca di evitare il 3-S.A. al buio.

≈ con KQx-AJxxx-Ax-AQx, dopo 1-♥/1-♠ si dice 3-♣. Se il partner ripete le Picche, si gioca il contratto di 4-♠.

- Per gli indispensabili *fermi*, specie dopo intervento, vedi il Capo XV-E.

** Con mano monocoloro:

Trattandosi di mano molto sbilanciata, la valutazione della sua forza in P.O. è da intendersi molto indicativa. Assumono particolare rilevanza la lunghezza e la consistenza del colore 6° o più ed altresì quanto emergerà dalle licite. La si può pertanto distinguere e ridichiarare come sotto indicato:

○ Monocoloro debole - 12/15 P.O. = "*Ripetizione a livello*" del colore, che non la differenzia dalla semibilanciata di 12/14 P.O. Per cui sarà:

- "monocoloro", se nell'eventuale terza licita si ripeterà il colore.
- "semibilanciata", se nell'eventuale terza licita si dichiarerà a S.A.

• Con colore 6° o 7° *minore* ben *guarnito*, possedendo i necessari fermi, in rare occasioni si può proficuamente concludere a 3-S.A., fidando più nel valore distribuzionale che nei P.O.

≈ Esempio: dopo 1-♦/1-♠, con xx-Kx-AKJxxxx-Ax, si licita 3-S.A.

• Avendo alla seconda licita *ripetuto* il colore *a livello*, si può, alla terza dichiarazione, dire un altro colore, *senza* con ciò incorrere nella indicazione di "*rever*", che si è *negato* con la ripetizione "senza salto".

○ Monocoloro media - 16/18 P.O. = "*Ripetizione a salto*" del colore.

NB - Con il minimo, il colore solo 6° "non bello" va ripetuto a "livello".

○ Monocoloro forte - 19/21 P.O. = a seconda delle perdenti, viene trattata:

a) - come "monocoloro media" (16/18 P.O.), se la stessa contiene molte perdenti (6/+) = "*Ripetizione a salto*" del colore.

b) - come "bicolore forte", se ha solo 5 perdenti = "*Colore 3° a salto*".

c) - se nobile, molto sbilanciata ed aggressiva, forte più per distribuzione che punteggio, a scopo anche interdittivo = "*Doppio salto a 4-♥/♠*".

Non ovviamente nel minore: per non perdere il 3-S.A.

Torna certamente proficuo, per meglio chiarirle, corroborare le razionali ed articolate prescrizioni su espresse e contraddistinte da **a-b-c**, con i seguenti relativi e corrispondenti esempi e motivazioni:

≈ **a**) - con Kx-AKQxxx-KJx-QJ, dopo apertura di 1-♥ e risposta di 1-♠ o 1-S.A., si deve ridichiarare 3-♥. Infatti questa mano, stanti le molte possibili perdenti, la cattiva dislocazione degli onori e la conseguente scarsa forza effettiva, deve essere giudiziosamente equiparata alla "monocolore media".

≈ **b**) - con x-AKJ10xx-AQx-AJ10, dopo apertura di 1-♥ (non 2) e risposta di 1-♠ o 1-S.A., si deve saltare a 3-♣ (forzante) per far riparlare il partner. Infatti questa mano presenta cinque probabili perdenti.

≈ **c**) - con xx-KQJ10xxx-xx-AK, dopo apertura di 1-♥ (non 2) e risposta di 1-♠ o 1-S.A. si deve saltare a 4-♥ (doppio salto). Infatti questa mano non trova altra licita che ne mostri la sua particolare ed aggressiva distribuzione. E' mano ben delimitata e precisa, tanto forte "in attacco" da poter (quasi) essere aperta a livello 2, ma complessivamente a ciò non adatta in quanto:

- Scarseggia di prese difensive.

- Non è giocabile in un colore diverso da quello d'apertura.

- E' preferibile "inibire" un contratto avversario, pur col rischio di down.

D'altra parte non è saggio rischiare di perdere la manche, ripetendo il colore solamente "a livello" o "a salto", dato che il compagno rispondente, con il minimo di punteggio, sarebbe costretto a passare.

• *La monocolore di 19/20-(21) P.O.* è trattata in modo molto sbrigativo e perentorio da taluni, imponendone tout court l'apertura a livello 2, non riconoscendo con ciò ad altre dichiarazioni capacità di meglio descriverla e sorvolando più che disinvoltamente su qualsivoglia differenziazione relativa all'entità delle perdenti.

Il numero di queste ultime, evidentemente, dovrebbe essere determinante e discriminante nella scelta delle licite più idonee ad esprimerla.

Quindi è sicuramente opportuno privilegiare la superiore validità di ciò che è stato motivatamente su espresso in proposito da parte di altri autorevolissimi autori.

■ **NB** - La ripetizione, pur se a salto o doppio salto, "non è forzante".

- La ripetizione a salto, anche quella del rispondente, doverosamente impone che il colore sia 6⁺.

**** Con mano bicolore:**

La mano bicolore, a parità di P.O., è potenzialmente più forte della monocolora, vuoi per le minori perdenti, vuoi per la maggiore probabilità di fit.

Per la carenza di spazi licitativi, si distingue solamente in *debole*, che si esprime in "diritto", e *forte*, che si esprime in "rovescio o rever" (vedi oltre).

Il punteggio richiesto è *indicativo*. Infatti la *distribuzione* (5-4, 5-5, 6-5, 6-6, 7-6, 8-5, 9-4, ecc.), la *concentrazione* o meno dei P.O. nei due colori e *l'apporto* del partner incidono sulla classificante valutazione della forza.

La ripetizione del secondo colore connota lo stesso come almeno 5°.

Per l'eventuale appoggio al colore del rispondente vedi oltre.

L'apertore, a seconda della forza, dispone delle seguenti ridichiarazioni:

✦ Bicolore debole di 12/16-(17) P.O. = si ridichiara in *diritto* come segue:

a) - 2° colore, di rango superiore al 1°, "a livello 1". ≈ Es.: 1-♦/1-♥//1-♠.

b) - 2° colore, di rango inferiore al 1°, "a livello 2". ≈ Es.: 1-♦/1-♠//2-♣.

• Queste rigide limitazioni talvolta impediscono all'apertore di esprimere appieno la sua mano, dovendo rinunciare a palesare un altro colore.

≈ Esempio: con xx-KQxx-AQJxx-xx si apre di 1-♦ e su 1-♠ o 1-S.A. del partner bisogna, non distinguendola dalla semibilanciata e dalla monocolora, ridichiarare 2-♦ e non 2-♥, lasciando *celato* un prezioso colore *nobile*.

Di questa possibile evenienza deve tenere *debito conto* il rispondente.

Per ovviare a quanto sopra, talora torna utile adottare licite *anomale*, consigliate dalla *dislocazione degli onori*, come esplicitato dagli esempi seguenti:

≈ Con Qx-Kxxx-Qxxxx-AQ: si apre di 1-♦ e su 1-♠ si licita 1-S.A., come se fosse una bilanciata: in virtù dei fermi e data la bruttezza delle ♦ irripetibili.

≈ Con KQx-Axxx-Axxxx-x: si apre di 1-♦ e su 1-♠ si appoggia, nonostante il colore solo terzo, in virtù dei probabili tagli e degli onori maggiori.

• Con 6 ♥/♠ e 4 ♣/♦ è meglio *ripetere* il nobile.

• Talvolta, in deroga a quanto detto, per palesare il secondo colore, col massimo di punteggio, si può dichiarare in "rever obbligato" (vedi oltre).

✦ Bicolore forte di (17)-18/21 P.O. = si ridichiara in *rever* come segue:

a) - 2° colore, di rango superiore al 1°, *a livello 2*. ≈ Es.: 1-♦/1-♠//2-♥.

b) - 2° colore, di rango inferiore al 1°, *a livello 3*. ≈ Es.: 1-♥/1-♠//3-♦.

Torna molto utile e pagante approfondire il suddetto "rever" e dettagliatamente descriverlo come segue.

**** REVER o ROVESCIO:**

Si verifica quando l'apertore dichiara la qui sopra descritta *bicolore forte*, costringendo con ciò il rispondente, che volesse appoggiarne il primo colore, a farlo *a livello 3* (rispettivamente 3-♦ e 3-♥ nei due esempi su esposti).

La logica, che a ciò sottende, risiede nel fatto che per costringere il partner (che potrebbe avere anche solo 4/5 P.O.) a ridichiarare a livello tre, l'apertore debba essere sufficientemente forte di suo (massimo **5½ perdenti**).

Il "rever" va impiegato con criterio e prudenza, rinunciando ad esprimerlo nel caso di una mano poco sbilanciata (5-4) e con punteggio al limite inferiore del range (17 e talvolta anche solo 16 P.O.), per non fuorviare il partner.

Va inoltre detto che il mero computo dei P.O. non è metro estimativo bastante, poiché gli stessi acquisiscono o perdono valore a seconda della ubicazione, della distribuzione complessiva, del fit (specie nobile, emerso o meno), della lunghezza dei colori e di quant'altro palesi il contesto licitativo.

NB - Il "*rever a livello 2*", sopra contraddistinto con **(a)**, si distingue in:

• **obbligato** = "senza salto". ≈ Es.: 1-♣/1-♠//2-♥, 1-♥/1-S.A.//2-♠.

• **libero** = "a salto". ≈ Es.: 1-♣/1-♥//2-♠, 1-♣/1-♦//2-♥.

- Il rever *obbligato* senza salto: talvolta, in deroga, per non celare il secondo colore, mentendo sulla distribuzione, si è "obbligati" ad impiegarlo pur con mano *debole* di soli 16 P.O. Per tanti "sconsiderati", l'eccezione è la regola!

Il suo range piuttosto ampio (16/21 P.O.) può dar luogo a seri inconvenienti.

- Il rever *libero* a salto: in quanto "licita libera", si usa per indicar 18/21 P.O.

Il suo range piuttosto ristretto offre buone garanzie per almeno la manche.

Da quanto sopra detto deriva che, non sussistendo "obbligo", cioè necessità del salto, con solo 16/17 P.O. è meglio ridichiarare in *diritto*, senza spingere il partner a livello 3, in ossequio al *principio dell'economia*. Ci si limita cioè ad una licita descrittiva della propria distribuzione (es.: 1-♣/1-♥//1-♠) e si riserva il *rever* a mani effettivamente *forti* per P.O. (18/21) e/o distribuzione, dato che il compagno potrebbe aver risposto anche con solo 4-5 P.O.

Esempi:

≈ Con KQ10x-Kx-Ax-A109xx: 1-♣/1-♥//1-♠ = senza rever.

≈ Con Kx-KQ10x-Ax-A109xx: 1-♣/1-♠//2-♥ = rever obbligato.

≈ Con KQ10x-Kx-AK-A109xx: 1-♣/1-♥//2-♠ = rever libero.

Il "rever" è *forzante*. Solo l'obbligo è talvolta *eccezionalmente* passabile.

Per palesare il 2° colore talvolta si usano licite in deroga (vedi Capo XV-E).
NB - Il *rispondente*, comunque, quando l'apertore dichiara il suo secondo colore a *livello uno*, con 8/+ P.O. deve tenere aperta la *licita*, essendoci spesso la probabilità di raggiungere la manche, dato che la "bicolore debole", come su indicato, può talvolta raggiungere anche 17 P.O.

**** Con mano tricolore:**

Le tricolori sono infrequenti (vedi Capo I), ma problematiche da licitare. Licitando il secondo colore, si deve dare la precedenza a quello nobile. Con due colori nobili si deve licitare quello di rango inferiore. Ovviamente non va data indicazione di "rever" senza averne forza. Non si deve dare l'appoggio nel minore, se si ha un nobile da licitare. Per gli appoggi al colore del rispondente, vedi oltre. Per caratteristiche, forza e ridichiarazioni, si distinguono come segue:

✦ Tricolore 5-4-4-0 debole e forte: viene trattata come la *bicolore*.

✦ Tricolore 4-4-4-1 debole di 12/16-(17) P.O.: unitamente a quella "forte" sotto descritta, appalesa la lacunosità forse più vistosa del Naturale, poiché il più delle volte non si è in grado di licitare tutti e tre i colori e si è costretti a dare informazioni inesatte al partner.

- Vedi anche quanto detto nel Capo II.

Aperta a Quadri se il singolo è Picche e come di consueto con Picche quarte, va trattata come *bicolore anomala*, che costringe fatalmente a mentire.

Come detto nel Capo II, con il singolo a Picche si apre di 1-♦.

Su risposta di 1-♠ del partner si ridichiara 2-♣, allungando falsamente le Quadri, ma evitando di assicurare due carte a Picche, come avverrebbe ridichiarando 1-S.A.

✦ Tricolore 4-4-4-1 forte di (17)-18/21 P.O.: aperta come di norma, (non tenendo conto che il palo "singolo" sia di Picche o meno) va trattata come *bicolore*, di cui a parità di P.O. è meno aggressiva, in quanto quasi bilanciata.

Infatti, con 19/21 P.O. e con Asso o Re singoli nel colore detto dal partner, si tratta come una *bilanciata*, saltando a S.A.

**** Con il secondo colore in appoggio a quello del rispondente:**

Si può ovviamente verificare con mano bilanciata, bicolore e tricolore. Per la prima vedi l'inizio di questo Capo, per le altre regolarsi come segue:

- Appoggio a livello: con 12/14 P.O.
- Appoggio a salto: con 15/17 P.O. - 16/20 P.O. e "forzante" se nel minore.
- Appoggio a doppio salto: con 18/21 P.O. - Da evitare se nel minore.

NB - L'aiuto nei minori impone niente in meno di quanto indicato, mentre nei nobili si può essere un po' *meno tassativi*, specie con i due colori robusti.

- Il colore d'appoggio *allunga* quello di apertura, se questo è di rango superiore, e denota una mano di *rever* se è licitato a livello 3/+.

- Per precisamente denotare la sua mano, l'apertore in un *minore*, con il fit nel palo del rispondente, dovrebbe proficuamente esprimersi come segue:

- ♦ 2-S.A = 4-3-3-3 di 18/20 P.O. con fit nel nobile o minore.
- ♦ 4-♥/♠ = 4-4-3-2 di 19/21 P.O. e fit nel nobile. - Vedi l'inizio del Capo.
- ♦ 4-♥/♠ = bicolore o tricolore 5-4-4-0 di (17)-18 P.O. e fit nel nobile.
- ♦ Cue-bid = bicolore o tricolore 5-4-4-0 di 19/20 P.O. e fit nel nobile. Infatti con 19/20 P.O. in mano bicolore o tricolore 5-4-4-0 (evidentemente più aggressiva della bilanciata!), anziché appoggiare a 4-♥/♠ è preferibile fare una *cue-bid* implicita, con cui si denota il controllo, la forza e la lunghezza.

Esempi: ≈ dopo 1-♣/1-♠, con KQxx-Axx-AJx-AQx = 2-S.A.

≈ dopo 1-♦/1-♥, con AKxx-KQxx-AQJ-10x = 4-♥.

≈ dopo 1-♣/1-♥, con Ax-AKxx-Ax-Kxxxx = 4-♥.

≈ dopo 1-♦/1-♥, con xx-AKxx-AKJ10xx-A = 4-♣. Cue-bid.

- L'appoggio *a salto nel minore* si ha solo nella sequenza 1-♣/1-♦//3-♦ e denota una bicolore (con tricolore si enuncia il nobile!). Talvolta può esser dato anche con solo 16 P.O. E' *forzante* perché copre un range 16/20 P.O. al fine di non superare il livello di 3 ed escludere subito la manche a 3-S.A.

* **Il rispondente**, sull'appoggio espressogli dall'apertore, potrà replicare:

- Passo = accettazione del contratto raggiunto.

- Rialzo a 3 = invita a manche il partner se ha il massimo del livello 2.

- Trial-Bid = solitamente usata dall'apertore (vedi oltre), talvolta può essere impiegata anche dal rispondente e dall'interferente (vedi il Capo XI), dopo l'appoggio a livello 2 ricevuto nel loro palo *nobile*, con la stessa logica e consueta dinamica più avanti descritte. E' ovviamente forzante.

- Esempi: $\approx 1-\heartsuit/1-\spadesuit/2-\spadesuit/3-\clubsuit$ o \diamond = Trial-Bid del rispondente.
 $\approx 1-\diamond/1-\heartsuit/2-\diamond/2-\heartsuit$ //passo/2- \spadesuit o 3- \clubsuit = Trial-Bid dell'interferente.
- Manche = se non già raggiunta dal partner. - Conclusiva.
 - Nuovo colore = ricerca di contratto nel nobile o velleità di slam. Forzante.
 - Richiesta degli Assi o Cue-Bid = con visuale di slam.

B - Dopo risposta d'appoggio.

** Dopo appoggio a livello 2 nel nobile:

L'apertore, sommando al valore, in P.O. ed in distribuzione, della propria mano quanto promesso dal rispondente (5/9 P.O.), effettuerà dichiarazioni:

* Deboli

- ◆ Passo = con 12/14 P.O. Senza una ottimale distribuzione.

* Invitanti

- ◆ 2-S.A. = con 18/20 P.O., mano semibilanciata e fermi negli altri tre colori. Quando si reputi preferibile, nonostante il fit, proporre un contratto a S.A.
- ◆ 3- \heartsuit/\spadesuit = con 15/17 P.O. E' un tentativo "generico" per la manche.

* Il rispondente si regolerà come segue:

- concluderà a 4- \heartsuit/\spadesuit , con il massimo (8/9 P.O.)
- passerà, con meno del massimo.

* Forzanti

- ◆ 2- \spadesuit , 3- \clubsuit/\diamond su 2- \heartsuit e 3- $\clubsuit/\diamond/\heartsuit$ su 2- \spadesuit = con 15/17 P.O.

E' un tentativo "specifico" *convenzionale* per sondare la possibilità di manche, detto dagli Americani *Trial-Bid* (dichiarazione esplorativa), con cui, anziché il punteggio, si cerca la più preziosa copertura delle perdenti.

Che sia questo lo scopo lo si evince dal fatto che, trovato il fit nel nobile, sarebbe illogico dichiarare un altro colore per un contratto alternativo.

Sono coperture: A, KQ e K nel palo detto e valori di taglio (più sicuri e preziosi poiché evitano spreco di onori), quali chicane, singleton e doubleton.

Richiede almeno "tre cartine o un onore maggiore terzo" nel palo da coprire.

* Il rispondente si regolerà come segue:

- concluderà a 4- \heartsuit/\spadesuit , se in possesso di almeno una copertura.
- riporterà a 3- \heartsuit/\spadesuit , in mancanza di copertura.

- Esempi esplicativi di quanto su enunciato sulla dinamica della "Trial-Bid"

dopo 1-♥/2-♥//3-♦ dell'apertore che ha KQJx-AKQxx-xxx-x, si risponderà:
≈ 3-♥ con xxx-10xxx-xxx-AKQ, dato che la manche è irraggiungibile.
≈ 3-♥ con Axx-Jxxxx-xxx-xx, dato che la manche è certamente infattibile.
≈ 4-♥ con xxx-10xxx-AKQ-xxx, dato che si fanno 4 ♥ + 1.
≈ 4-♥ con Axx-Jxxxx-xx-xxx, dato il doubleton a ♦, la manche è certa.

NB - Dall'ultimo esempio si evince che la manche è più probabile con valori distribuzionali che onori: le "coperture di taglio" sono più affidabili, consentendo l'utilizzo degli "onori" in altri pali, anziché essere sprecati per coprire.

- Con due pali su cui serve, la copertura va chiesta in quello di rango inferiore: ciò permetterà al rispondente, che ne sia sprovvisto, d'annunciare un'altra tenuta (purché consenta al partner la replica 3-♥/♠), come ad esempio:

≈ 1-♥/2♥//3♣ (Trial-Bid)/3♦ = non copro Fiori, ma ho valori a Quadri.

* **Conclusive**

✦ 4-♥/♠ = con 18/20 P.O. reali o equivalenti.

NB - Con P.O. come sopra ed una distribuzione appropriata, anziché concludere subito a manche, è opportuno dar corso alle *cue-bid* per ricercare lo slam.

** **Dopo appoggio ricevuto a livello 2 nel minore:**

L'appoggio ricevuto esclude una quarta nobile e, se effettuato su 1-Fiori, indica meno di 8 P.O. altrimenti si sarebbe licitato 1-S.A. (vedi il Capo III).

Ciò premesso, le possibili ridichiarazioni dell'apertore saranno:

- Passo = mano debole (12/14 P.O.). La risposta fa escludere la manche.
- Ripetizione = 15/17 P.O. in mano monocoloro. E' *invitante*.
- Nuovo colore nobile o minore, anche 3° = 16/+ P.O. in mano sbilanciata. Mostra il fermo e lo chiede in altro palo per manche a 3-S.A. E' *forzante*.
- 2-S.A. = 16/18 P.O. con mano monocoloro o bicoloro. E' *invitante*. Garantisce i fermi negli altri colori. Col massimo il partner deve dire 3-S.A.
- 2-S.A. = 18/19 P.O. con mano bilanciata (vedi all'inizio di questo Capo).
- 3-S.A. = 19/21 P.O. con mano semibilanciata o monocoloro e fermi.
- 5-♣/♦ = 19/21 P.O. in mano sbilanciata, priva di fermi, escludente 3-S.A.

** **Dopo appoggio invitante a livello 3 nel nobile o minore:**

Sommando alla propria la forza espressa dal partner, l'apertore ricercherà con appropriate licite naturali il miglior contratto, come di seguito descritto:

- ★ Dopo l'appoggio di 3-♥/♠: - *passa* con il minimo di punteggio.
- *conclude a manche 4-♥/♠* con 14/+ P.O.
- *ricerca lo slam* con il massimo.
- ★ Dopo l'appoggio di 3-♣/♦: - *passa* con il minimo di punteggio.
- *prosegue* con adeguata forza in P.O. e/o distribuzione per addivenire ad un contratto ottimale, scegliendo fra:

- ✦ *conclusione immediata a 3-S.A.* = forza adeguata (15/+ P.O. e/o distribuzionali) ed i fermi negli altri tre pali. Senza tutti i fermi, come oltre precisato.
- ✦ *segnalazione d'un fermo* = non possedendoli tutti, con forza come sopra.
- ✦ *rialzo a 4* = 13/14 P.O. Invita a 5-♣/♦ il partner, se massimo e 5°/+.
- ✦ *conclusione a 5-♣/♦* = 16/+ P.O. in mano inidonea per manche a 3-S.A.
- ✦ *perseguimento dello slam* = mano massima in P.O. e/o distribuzione.

Dopo 3-♣/♦, per adottare una delle opzioni, l'apertore deve considerare che:

- Il rispondente ha negato un palo nobile, ha assicurato 10/11 P.O. e, opportunamente quanto responsabilmente, un colore almeno 5° ed onorato, dato che dovrà essere poi questo a procurare la maggior parte delle prese. Inoltre, non volendo superare il livello 3 per non inibire la manche a 3-S.A., potrebbe (ma non è certo!) avere un po' più forza in P.O. e/o distribuzione.
- Per concludere a 3-S.A., con la dovuta forza, deve prima accertare la presenza nella linea di tutte le tenute, dichiarando in ordine *ascendente* i colori (anche 3ⁱ o 2ⁱ) in cui ha il *fermo*. Un palo *saltato nega il fermo* nello stesso. Il rispondente, a sua volta, dovrà replicare *allo stesso modo*.

Chi conclude a 3-S.A. *assicura il fermo saltato e/o quello "indicibile"* a ♣.

- La segnalazione del primo fermo darà per *scontata* o *molto probabile* la manche a 5-♣/♦: tuttavia si vuole prima scandagliare la praticabilità di quella a 3-S.A., perché a livello più basso e, in caso di *surlevée*, più redditizia.

Esempi:

- ≈ 1-♦/3-♦, con Kxxx-Axx-Qxxx-Kx = passo: data la mano minima.
- ≈ 1-♦/3-♦, con Kxx-Kxx-Axxx-KQx = 3-S.A.: punteggio e tutti i fermi.
- ≈ 1-♦/3-♦, con xxx-KQx-AJxx-KQx = 3-♥: segnalazione di fermo a ♥.
- ≈ 1-♦/3-♦, con xxx-Kx-AKQJxx-Jx = 4-♦: pochi P.O. e senza fermi.
- ≈ 1-♦/3-♦, con Jxx-Kx-AKQJxx-Qx = 5-♦: mancanza di fermi.
- Una forza adeguata alla *ricerca* dello *slam* richiederà evidentemente licite acconce (cambio colore, cue-bid, richiesta degli Assi) per essere manifestata.

**** Dopo appoggio a manche:**

A seconda della forza posseduta, l'apertore *passerà* o perseguirà lo *slam*.

C - Dopo risposta positiva a colore "senza salto".

Una risposta "positiva" (vedi Capo III) è forzante ed "autoforzante", impegnando a proseguire almeno fino a 2-S.A. (unica ridichiarazione "passabile").

Pertanto, in ottemperanza al "principio dell'economia", se non necessario ed opportuno, vanno evitati i salti ed ogni licita serve non per *chiarire* la forza, ma la *distribuzione*, restando nell'ambiguità di punteggio.

Le ridichiarazioni dell'apertore a seconda della mano saranno le seguenti:

✦ Bilanciata debole - (12/14 P.O.) = 2-S.A.

Anche nel caso di "bilanciata" debole 4-4-3-2, diversamente da quanto taluni erroneamente ritengono, si ridichiara 2-S.A., e non il secondo colore, per non dare indicazione di "rever" inesistente. Possibile solamente dopo 1-♦/2-♣.

✦ Bilanciata forte - (18/20 P.O.) = 3-S.A. (cioè a salto): si può verificare solamente dopo l'unica sequenza possibile di 1-♦/2-♣.

✦ Semibilanciata - (qualunque forza: 12/14 e 18/20) = *Ripetizione a livello*.

Col palo 5° sguarnito, pur nobile, ed i fermi, si tratta come la "bilanciata":

- con 12/13 P.O. = 2-S.A.

- con 14 P.O. = 3-S.A. Forzando un po', dato che 2-S.A. è passabile!

✦ Monocolore - (qualunque forza) = *Ripetizione a livello*.

✦ Monocolore chiusa - (16/+ P.O.) = *Ripetizione a salto*.

Con una "monocolore" sesta o più è ammessa la ripetizione a salto, contro la norma già più volte affermata, se la stessa è *chiusa* (AKQJxx), per denotarne l'eccezionale aggressività, pur con i soli P.O. sopra indicati.

✦ Bicolore = per la licita del secondo colore ci si deve regolare come segue:

- senza forza di rever: lo si enuncia *solo* se di rango *inferiore* al primo. In caso contrario si ripete il primo, onde non significare un rever inesistente.

- con forza di rever: lo si enuncia, se possibile a *livello 2*, rinunciando alla sua immediata indicazione al fine di evitare l'antieconomico salto.

- se l'appoggio impone il *livello 3* (es.: 1-♥/2-♣//3-♣, 1-♥/2-♦//3-♦), per effettuarlo si richiedono tassativamente almeno 15 P.O. Ciò perché, essendo *forzante a manche*, deve garantire una forza sufficiente a conseguirla, anche

se il partner avesse solamente il minimo (10/11 P.O.) della positività. Pertanto con minor punteggio *non* si può appoggiare a livello 3, ma si deve *ripetere* il primo palo, riservandosi di farlo, se possibile, nel prosieguo.

■ ■ Non si dà necessariamente luogo alla significazione di "rever", quando la risposta positiva del partner segue o precede un intervento avversario, data la non sempre disponibilità di una licita alternativa esprimente debolezza.

Esempi: $\approx 1-\diamond/2-\clubsuit/2-\heartsuit/pass/2-\spadesuit$, $1-\diamond/pass/2-\clubsuit/2-\heartsuit/2-\spadesuit$, pur se debole. Trattasi pertanto di *casi obbligati di falso rever*, peraltro agevolmente identificabile, dato che quasi sempre il secondo colore è Picche.

Per evitare malintesi talvolta si adottano licite alternative (vedi Capo XV-E).

◆ Tricolore 5-4-4-0 = ci si regola come con la suddetta "bicolore".

◆ Tricolore 4-4-4-1 = dopo l'unica sequenza possibile $1-\diamond/2-\clubsuit$, che si realizza quando si abbia il singolo a Fiori o a Picche, si ridichiara:

- $2-\heartsuit$ o \spadesuit (se quarti), quando il singolo non è costituito da Asso o Re.
- 2/3-S.A., secondo la forza, quando il singolo è costituito da Asso o Re.

◆ Manche immediata a 4- \heartsuit/\spadesuit = con 7/+ carte e punteggio minimo.

D - Dopo risposta positiva a colore "con salto".

Questa risposta (vedi bene quanto detto nel Capo III) è forzante a *manche*. Quindi, come minimo, va raggiunta e magari ricercato lo *slam* con dichiarazioni naturali appropriate, quali: appoggio, 2/3-S.A. anche con mano sbilanciata avente singolo nel colore del partner e fermi nei colori laterali, ecc.

E - Dopo risposta di 2-S.A.

- Passo = con bilanciata minima (meno di 14 P.O.).
- Ripetizione = con semibilanciata o monocolore debole. Non è forzante.
- Nuovo Colore, anche solo 3° = allunga il primo. Forzante.
- Manche a 3-S.A. o 4- \heartsuit/\spadesuit = con 14 P.O. reali o equivalenti. Conclusiva.
- Altre dichiarazioni = con mani medie e forti, alla ricerca di manche o slam, possedendo forza e/o distribuzione congrue.

Capo V

SECONDE DICHIARAZIONI DEL RISPONDENTE DOPO L'APERTURA DEL PARTNER DI UNO A COLORE

Il rispondente, ormai abbastanza edotto della *forza in linea*, potrà passare, concludere o ricercare un contratto ottimale con licite invitanti o forzanti.

Torna opportuno minuziosamente classificare le sue ridichiarazioni, attribuendo loro le seguenti valenze in ordine alla forza in P.O. e distribuzione.

SOMMARIO delle ridichiarazioni dopo la prima risposta a livello uno.

a) - Quando l'apertore ha denotato una "mano debole":

- * **Deboli** = denotano disinteresse a proseguire. Sono tali:
 - *Passo*: reputando ottimale il contratto raggiunto.
 - *1-S.A.*: probabilmente senza alcun fit.
 - *Riporto nel colore d'apertura*: anche con solo due carte. A passare.
 - *Ripetizione del proprio colore*: tendenzialmente a passare. Tuttavia:
 - * L'apertore, dopo questa, col massimo e l'appoggio deve ridichiarare.
- * **Invitanti** = invitano, con 8/11 P.O., a manche il partner. Sono tali:
 - *Ripetizione a salto del proprio colore*.
 - *2-S.A.*: con i necessari fermi.
 - *Rialzo nel primo colore ripetuto dell'apertore*.
 - *Salto nel primo colore dell'apertore*.
 - *Rialzo o salto nel secondo colore dell'apertore licitato a livello uno*.
 - * L'apertore, dopo tutte queste, con 14/15 P.O. concluderà a manche.
- * **Conclusive** = assicurano la manche, escludendo lo slam. Sono tali:
 - *4-♥/♠*: contratto ottimale da preferire, se possibile, ai seguenti.
 - *3-S.A.*: in presenza dei necessari fermi.
 - *5-♣/♦*: dopo aver esperito l'impraticabilità del più proficuo 3-S.A.
- * **Forzanti** = obbligano il partner a proseguire. Sono tali:
 - *Cambio di colore* ("terzo" o "quarto"). - Vedi oltre Nozioni aggiuntive.
 - *Salto nel primo colore dell'apertore che ha ridichiarato a livello uno*.
 - *Salto nel secondo colore dell'apertore che ha ridichiarato a livello due*.

b) - Quando l'apertore ha denotato una mano "medio-forte":

- * **Non forzanti** = deboli. Non obbligano il partner a proseguire. Sono tali:
 - *Passo*: molto raro, con mano debolissima e misfit in tutti i colori detti.
 - *Riporto nel colore di apertura*: l'apertore col massimo può proseguire.
 - 2-S.A.: l'apertore col massimo può proseguire.
- * **Conclusive** = 4-♥/♠, 3-S.A., 5-♣/♦. Su cui l'apertore può proseguire.
- * **Forzanti** = tutte le altre ridichiarazioni non qui sopra menzionate.

DETTAGLIO di tutte le suddette ridichiarazioni:

Dopo una prima risposta di 1-S.A.

**** L'apertore ha mostrato "una mano debole"**

(denotando una semibilanciata o monocoloro o bicoloro fino a 16-17 P.O.):

*** Deboli**

Passo = senza prospettive di un diverso miglior contratto.

Riporto nel colore d'apertura = pur con mano molto debole e solo due carte.

L'apertore di norma passa. Se invita a manche, si conclude solo col massimo.

Nuovo colore = 5° a livello 2 e 6° a livello 3. Indica preferenza e "limite".

*** Invitanti**

Appoggio nel palo d'apertura ripetuto = con almeno tre carte ed il massimo.

Salto nel 1° colore dell'apertura = con almeno tre carte ed il massimo.

Rialzo nel 2° colore dell'apertura = con almeno quattro carte ed il massimo.

2-S.A. = 9/10 P.O. e fermo nei colori non detti dall'apertore.

*** Forzanti**

Colore impossibile = perché già negato. Indica mano massima (9/10 P.O.).

Es.: 1-♥/1-S.A./2-♦/2-♠ con xxx-Qx-Kxx-Axxxx. Denota 5/+ ♣. Il 2-♠, dato che è "4° colore" implicito, chiede il fermo. Invece 2-S.A. lo mostrerebbe.

**** L'apertore ha mostrato "una mano medio-forte" di rever**

(denotando una semibilanciata nobile di 18/20 P.O. o mono-bi-tricoloro):

*** Non forzanti**

Passo = minimo e misfit. Talvolta pure su "rever" obbligato (vedi Capo IV).

2-S.A. = con 5/7 P.O. e fermi nei colori non detti dall'apertore.

Riporto nel colore d'apertura = con mano minima ed anche solo due carte.

* Conclusive

Appoggio a manche nel nobile = con colore 3° nel primo e 4° nel secondo.

3-S.A. = con fermi nei colori non detti dall'apertore.

Appoggio a manche nel minore = con mano inidonea a giocare 3-S.A.

* Forzanti

Appoggio a salto nel minore d'apertura = massimo e valori distribuzionali.

Appoggio a 4 nel secondo colore minore = idem c. s. (Più forte che a 5!).

Nuovo colore = 5°/+. Chiede appoggio o 3-S.A. se col fermo nel 4° colore.

Dopo una prima risposta a livello uno a colore.

**** L'apertore "debole" ha ridichiarato 1-S.A.**

(denotando una mano bilanciata o semibilanciata, senza appoggio):

* Deboli

Passo = mano bilanciata con 5/10 P.O.

Ripetizione del proprio colore = se la sua lunghezza lo fa preferire al passo.

Riporto nel colore dell'apertura = con almeno quattro carte d'appoggio.

* Invitanti

Salto nel proprio colore = almeno 6° con 8/10 P.O. concentrati nello stesso.

Rialzo a 2-S.A. = con mano bilanciata ed 11/12 P.O. ed i necessari fermi.

* Conclusive

4-♥/♠ *nel proprio colore* = in ripetizione, almeno 6° con 11/14 P.O.

4-♥/♠ *nel colore d'apertura* = appoggio differito, senza visuale di slam.

3-S.A. = con mano bilanciata di 12/17 P.O. e fermo nei colori laterali.

* Forzanti

Appoggio a salto nel colore d'apertura = avendolo differito, data la forza.

Nuovo colore = terzo colore. - Vedi oltre Nozioni aggiuntive a questo Capo.

**** L'apertore "debole" ha ripetuto il suo colore**

(denotando una monocoloro o semibilanciata di 14 P.O. o bicolore debole):

* Deboli

Passo = con mano minima (5/8 P.O.).

Ripetizione del proprio colore = tendenzialmente 6° e mano minima.

*** Invitanti**

Salto a 3 nel proprio colore = almeno 6° e robusto con 10/11 P.O.

Rialzo nel colore d'apertura = con 8/10 P.O. se nobile, 9/11 se minore.

2-S.A. = con 10/11 P.O. e fermi nei restanti colori.

*** Conclusive**

4-♥/♠ *nel colore d'apertura* = con forza priva di prospettive per lo slam.

4-♥/♠ *nel proprio colore* = in ripetizione, 6°/+ ben guarnito, con idem c. s.

3-S.A. = con 12/15 P.O. e fermi nei colori non menzionati.

*** Forzanti**

Nuovo colore = terzo colore. - Vedi oltre Nozioni aggiuntive a questo Capo.

**** L'apertore "debole" ha dichiarato un secondo colore a livello 1**

(denotando una mano bilanciata debole o bicolore fino a 16/17 P.O.):

*** Deboli**

Passo = con 5/7 P.O. ed aiuto nel 2° colore. *Con 8/+ P.O. si deve riparlare!*

Riporto nel colore d'apertura = tendenzialmente a passare.

Ripetizione del proprio colore = a passare, tranne il caso di fit e massimo.

1-S.A. = eccezionalmente, se costretti, anche senza fermo nel palo non detto.

L'apertore ne terrà conto e potrà proseguire solo con forza massima.

*** Invitanti**

Salto nel proprio colore = almeno 6° guarnito e 8/10 P.O.

Rialzo o Salto nel 2° palo dell'apertore = 7/8 P.O (rialzo) - 9/10 P.O. (salto).

2-S.A. a salto = con 11 P.O. e fermo nel quarto colore.

*** Conclusive**

4-♥/♠ *nel colore dell'apertore* = con forza priva di prospettive per lo slam.

4-♥/♠ *nel proprio colore* = in ripetizione, 6°/+ ben guarnito, con idem c. s.

3-S.A. = con 12/15 P.O. e fermi nei colori non menzionati.

*** Forzanti**

Salto nel colore dell'apertura = necessariamente minore.

Quarto colore = vedi oltre Nozioni aggiuntive a questo Capo.

**** L'apertore "debole" ha dichiarato un 2° palo a livello 2 - non in rever**

(denotando una mano bicolore debole fino a 16-17 P.O.):

*** Deboli**

Passo = preferenza a giocare nel secondo colore dell'apertore.

Ripetizione del proprio palo = di norma 6°. A passare senza fit e massimo.
Riporto nel colore d'apertura = anche con due carte. Di norma a passare.
Solo col massimo (P.O. e/o distribuzione) l'apertore può invitare a manche.

* *Invitanti*

Salto nel proprio colore = almeno 6° ben guarnito e 10/11 P.O.

Salto nel primo colore dell'apertore = con almeno tre carte e 8/10 P.O.

Rialzo nel secondo colore dell'apertore = con quattro carte e 9/11 P.O.

2-S.A. = 10/11 P.O. con fermo nel 4° colore.

* *Conclusive*

4-♥/♠ *nel colore dell'apertore* = con forza priva di prospettive per lo slam.

4-♥/♠ *nel proprio colore* = già licitato, 6°/+ ben guarnito, con idem c. s.

3-S.A. = con 12/15 P.O. e fermi nei colori non menzionati dall'apertore.

* *Forzanti*

Salto nel secondo colore dell'apertore = con visuale di slam.

Quarto colore = vedi oltre Nozioni aggiuntive a questo Capo.

**** L'apertore "forte" ha licitato 2-S.A dopo apertura nobile**

(denotando una mano semibilanciata col colore 5° nobile di 18 P.O.):

* *Deboli*

Passo = con bilanciata fino a 5/6 P.O.

Riporto a 3-♥/♠ = con tre carte: solo per giocare a colore! Limite.

* *Conclusive*

4-♥/♠ = con punteggio adeguato ed appoggio 3°/+ - Senza visuale di slam.

3-S.A. = con punteggio adeguato e fermi.

* *Forzanti*

Nuovo colore = terzo colore. - Vedi oltre Nozioni aggiuntive a questo Capo.

Ripetizione del proprio colore nobile = se almeno 5° e discreto.

**** L'apertore "medio-forte" ha ripetuto il suo colore a salto**

(denotando una monocolori di 16/18 P.O., se minore anche 16/20 P.O.):

* *Deboli*

Passo = con misfit, mano molto debole. •• Solo se si esclude la manche! ••

* *Conclusive*

4-♥/♠ = con punteggio adeguato ed appoggio 2°/+ - Senza visuale di slam.

3-S.A. = con fermi nei tre restanti colori. - Vedi oltre Nozioni aggiuntive.
5-♣/♦ nel palo d'apertura = mano inidonea a 3-S.A. - Senza visuale di slam.

*** Forzanti**

Nuovo colore = terzo colore. - Vedi oltre Nozioni aggiuntive a questo Capo.
Ripetizione del proprio colore = solamente se nobile.
Appoggio a 4 nel minore = "più forte" di manche. Se no si passa o conclude!

**** L'apertore "medio-forte" ha licitato un 2° colore a livello 2 - in rever**
(denotando una mano bicolore, anche di soltanto 16 P.O. se obbligato):

*** Non forzanti**

Passo = in casi molto rari, dopo il "rever obbligato" (vedi il Capo IV).
Ripporto nel colore d'apertura = con almeno 3 carte e 6/8 P.O. L'apertore con il palo 6° ed il massimo può dichiarare la manche (se 3-S.A. con i fermi!).
2-S.A. = con 6/8 P.O. e fermi nei due restanti colori.

*** Conclusive**

4-♥/♠ nel 2° palo dell'apertura = forza adeguata. - Senza visuale di slam.
4-♥/♠ nel proprio palo = già licitato, 6°/+ ben guarnito. - Senza idem c. s.
3-S.A. = con 8/11 P.O. e fermo nel quarto colore.
5-♣/♦ nel palo d'apertura = mano inidonea a 3-S.A. - Senza visuale di slam.

*** Forzanti**

Ripetizione del proprio colore = è forzante, dato l'alto livello raggiunto.
Appoggio a salto al 1° colore dell'apertura = idem c. s.
Appoggio al 2° colore dell'apertura = se a 3 nel nobile, più forte di manche.
Quarto colore = vedi oltre Nozioni aggiuntive a questo Capo.
●● Sul rever obbligato, queste risposte ed il loro naturale prosieguo richiedono particolare prudenza, dato che l'apertore potrebbe avere soltanto 16 P.O.

**** L'apertore "forte" ha licitato un 2° colore a salto, a livello 3 - in rever**
(denotando una mano bicolore forte di 17-18/20 P.O. e "rever libero"):

*** Non forzanti**

Ripporto nel primo colore dell'apertura = con almeno 3 carte.

*** Conclusive**

4-♥/♠ in un palo dell'apertura = forza adeguata. - Senza visuale di slam.
4-♥/♠ nel proprio colore = già licitato, 6°/+ ben guarnito. - Senza idem c. s.

3-S.A. = con fermo nel quarto colore. - Senza visuale di slam.

5-♣/♦ in un palo dell'apertore = con 4/+ carte. - Senza visuale di slam.

* **Forzanti**

Ripetizione del proprio colore = è forzante, dato l'alto livello raggiunto.

Appoggio al secondo palo minore dell'apertore = se a 4, più forte di manche.

Quarto colore = vedi oltre Nozioni aggiuntive a questo Capo.

** **L'apertore "forte" ha licitato 2-S.A. dopo apertura nel minore**

(denotando una mano bilanciata o semibilanciata minore di 18/20 P.O.):

* **Lo sviluppo**

Il più consueto = è quello Stayman (vedi i Capi IV e VIII).

** **L'apertore "forte" ha licitato 3-S.A. dopo apertura nel nobile**

(denotando una semibilanciata nobile di 19/20 P.O.):

* **Deboli**

Passo = senza appoggio almeno 3° e senza visuale di slam.

* **Conclusive**

4-♥/♠ = con punteggio adeguato ed appoggio 3°/+. - Senza visuale di slam.

4-♥/♠ nel proprio palo = già licitato, 6°/+ ben guarnito. - Senza idem c. s.

* **Forzanti**

Altre dichiarazioni = sono evidentemente finalizzate alla ricerca dello slam.

Richiedono pertanto forza e strumenti appropriati per il suo raggiungimento.

SOMMARIO delle ridichiarazioni dopo una prima risposta "positiva":

La risposta positiva, a livello o a salto, che porta la complessiva forza in linea a 23/+ P.O., fa sì che non vi siano più licite "deboli", ma solamente:

* **Non forzanti** = si esprimono con:

- *Ripetizione del proprio colore*: denota 10/11 P.O. e palo di norma 6°. Questa "ripetizione" assume però valore *forzante* se l'apertore:
 - a)- ha dichiarato in "rever" un secondo colore = 26/+ P.O. nella linea.
 - b)- ha appoggiato il palo del partner a livello 3 = 25/+ P.O. nella linea.
 - c)- ha ripetuto il suo colore a salto (denotando una monocolora chiusa di 14/16 P.O.) = 24/+ P.O. nella linea.
- 2-S.A.: denota 11/12 P.O. in mano bilanciata senza fit nel nobile.

* **Conclusive** = si esprimono con:

- 4-♥/♠: in ripetizione o in appoggio con mano di forza minima.
- 3-S.A.: con 12/14 P.O. in mano bilanciata e fermi nei colori non detti.
- 5-♣/♦: avendo esclusa la possibilità di giocare il 3-S.A.

* **Forzanti** = si esprimono con:

- *Nuovo colore*: con forza ambigua. Può essere un generico tempo forzante oppure un 3° o 4° colore con quanto significa e ne consegue.
- *Appoggio sotto manche*: è "più forte" che a manche ed indica:
 - a)- se nel "nobile", mano forte richiedente di dar corso alle cue-bid.
 - b)- se nel "minore", mano ambigua richiedente fermi nei pali non detti.

DETTAGLIO di tutte le suddette ridichiarazioni:

Dopo una prima risposta positiva "a livello".

** **L'apertore ha ridichiarato 2-S.A.**

(denotando una mano bilanciata o semibilanciata di 12/14 P.O.):

* *Non forzanti*

Passo = il 2-S.A. è l'unica ridichiarazione dell'apertore che lo consente!

Ripetizione del proprio colore = (9)-10/11 P.O., almeno 6° e ben guarnito.

* *Conclusive*

4-♥/♠ *nel proprio colore* = limite.

4-♥/♠ *nel colore d'apertura* = limite.

3-S.A. = 12/14 P.O. bilanciati e fermi nei 3 restanti colori. Limite.

* *Forzanti*

Nuovo colore = "terzo colore" (vedi oltre), con di solito una bicolore.

Appoggio a livello 3 nel colore d'apertura = è "più forte" della manche. Se così non fosse, si sarebbe concluso a manche! Tende evidentemente a slam.

** **L'apertore ha ripetuto il suo colore**

(denotando una semilanciata o monocoloro di 12/20 P.O. o bicolore debole):

* *Non forzanti*

Ripetizione del proprio colore = almeno 6° con 10/11 P.O.

2-S.A. = con 11/12 P.O. e senza fit nel nobile dell'apertore.

* Conclusive

4-♥ nel proprio palo = almeno 6° e discreto, necessariamente Cuori. Limite.

4-♥/♠ nel colore d'apertura = limite.

3-S.A. = 12/14 P.O. bilanciati e fermi nei 3 restanti colori.

* Forzanti

Nuovo colore = "terzo colore" (vedi oltre), con di solito una bicolore.

Può essere solo 3°. Assicura il fermo nello stesso, ma non nel 4° colore.

Appoggio sotto manche al colore d'apertura = più forza di quella necessaria per la manche, altrimenti la si sarebbe dichiarata subito. Sta a significare:

- Se nel *nobile*, tende a slam e chiede quindi di dar corso alle cue-bid.

- Se nel *minore*, chiede al partner di enunciare il suo fermo.

** **L'apertore ha dichiarato un secondo colore a livello 2**

(denotando una mano bicolore di 12/20 P.O.):

* Non forzanti

Ripetizione del proprio colore = almeno 6° con 10/11 P.O.

2-S.A. = con 11/12 P.O. e senza fit nel nobile dell'apertore.

* Conclusive

4-♥/♠ nel proprio colore = limite.

4-♥/♠ in uno dei colori dell'apertore = limite.

3-S.A. = limite.

* Forzanti

Nuovo colore = "4° colore" (vedi oltre). Chiede solitamente il fermo. Nega l'appoggio: infatti l'aiuto "sotto manche" sarebbe di per sé stesso "forzante".

Appoggio sotto manche ad un colore dell'apertore = denota quanto segue:

- a livello 2: richiesta di altre informazioni al fine, magari, di giocare 3-S.A.

- a livello 3: possesso di un buon appoggio e velleità di slam.

* Il partner, in quest'ultimo caso, se non è al minimo, darà corso alle cue-bid.

** **L'apertore ha ripetuto il suo colore a salto**

(denotando una mano monocoloro "chiusa" di 14/16 P.O.):

* Conclusive

4-♥/♠ nel colore dell'apertore = limite.

3-S.A. = da preferire, se possibile, al 5-♣/♦. Limite.

* **Forzanti**

Ogni altra dichiarazione = anche la ripetizione, indica velleità di slam.

** **L'apertore ha licitato un secondo colore, anche in appoggio, a livello 3**

(denotando una bicolore di 15/+ P.O. Se non in appoggio, 17/+ P.O.):

* **Conclusive**

4-♥/♠ in uno dei colori dell'apertore = limite.

3-S.A. = da preferire, se possibile, al 5-♣/♦. Limite.

* **Forzanti**

Ogni altra dichiarazione = anche la ripetizione, indica velleità di slam.

•• **NB** - Dopo aver ricevuto l'appoggio sotto manche, si deve ricercare lo slam, dato che l'apertore, se debole, avrebbe concluso a manche!

- Quanto detto in questo paragrafo ancor più vale quando l'apertore abbia palesato forza di rever, denotando una mano bicolore di 16/+ P.O.

Dopo una prima risposta positiva "a salto".

** **Dopo il salto nel nobile:**

- ♦ ripetizione del proprio colore = mano minima.
- ♦ S.A. a livello = mano minima.
- ♦ appoggio = non forzante se a manche, forzante sotto manche.
- ♦ cue-bid = velleità di slam, dando come atout fissato il colore a salto.

** **Dopo il salto nel minore:**

- ♦ 3-S.A. = mano minima.
- ♦ appoggio = non forzante se a manche, forzante sotto manche.
- ♦ ripetizione a livello 4 = più forte che a livello 5!
- ♦ cue-bid = velleità di slam, dando come atout fissato il colore a salto.

📖 Nozioni aggiuntive a questo Capo:

• L'appoggio differito al colore nobile d'apertura debole del partner, dopo risposta positiva, va dato, come detto, con la forza ed al livello sotto indicati:

- fino a 15 P.O., a livello 4 (manche) ed è quindi *conclusivo*.
- oltre 15 P.O., a livello 3 (sotto manche) ed è quindi *forzante*.

- La presenza di un doppio "fit" logicamente accresce il valore della mano.
 - I *salti* nei propri pali sono solo "invitanti". "Forzanti" i "cambi" di colore.
 - Un colore "ripetuto" è tendenzialmente 6°. Se 5° deve essere bello (almeno con due onori) e nobile. Se minore deve essere sempre non meno di 6°.
 - L'appoggio, *anche a salto*, dato dal rispondente in seconda battuta, non allunga necessariamente il suo primo colore. Per cui, se questo viene appoggiato dall'apertore, si dovrà licitare a colore se il palo è 5°, a S.A. se è 4°.
- ≈ Esempio: dopo 1-♦/1-♥//1-S.A./3-♦//3-♥, si dirà 4-♥ se 5°, 3-S.A. se 4°.
- Quando, pur se un partner s'è mostrato debole, l'apertore ridichiara in *rever* o il rispondente ha espresso *positività*, di norma si deve pervenire a *manche*. Nella felice combinazione "rever più positività" va ricercato lo *slam*.
 - Se l'apertore ridichiara in "rovescio obbligato" (16/17 P.O.), il rispondente può *eccezionalmente* "passare" solo dopo una sua prima risposta seminegativa di 1-S.A. o ambigua, con *mano minima* e *misfit* nei due colori del partner.
 - Il *rispondente* per responsabilmente dichiarare la *manche* deve possedere:
 - punteggio d'apertura se l'apertore ha ridichiariato in *diritto*.
 - complementariamente meno se l'apertore ha ridichiariato in *rovescio*.
 - Con due pali d'ugual "rango" è meglio giocare con fit in atout 4-4 che 5-3, 5-4 o 6-3, per realizzare prese di lunga su cui effettuare scarti. Inoltre la 4-4, avendo due fianchi di pari forza, può mantenerne uno lungo ed accorciarsi nell'altro senza eccessivo danno, evitando di perdere il controllo degli atout.
 - Sulla ripetizione a salto del palo nobile d'apertura, l'opzione fra la conclusione 4-♥/♠ o 3-S.A. dipende dal numero delle carte nel nobile e dagli onori nelle stesse: con onori di testa preferire il gioco ad atout, con Q - J - 10 quello a S.A. Nel dubbio è bene dichiarare 3-S.A., che il partner potrà rettificare.
 - Dopo la risposta 1-S.A. o 1-a colore: l'appoggio a 4 al minore dell'apertore mostratosi in *rever*, indica 9/10 P.O., è *forzante*, quindi più forte di 5.

Esempi: ≈ 1-♥/1-S.A./3-♣/4-♣ con xxx-Ax-xxx-KQxxx.

≈ 1-♦/1-♥//3-♦/4-♦ con Axx-Axxxx-Qxx-xx.

NB - Quanto sopra *non vale* se la licita è imposta da ragioni *competitive*.

** DICHIARAZIONE LIMITE

E' un limite posto da apertore e rispondente, che significa l'impossibilità a proseguire, avendo già denotato quanto posseduto in P.O. e distribuzione.

Manifesta una relativa *debolezza* ed invita il partner a *passare* (sign-off), quand'egli non abbia forza (in P.O. e/o distribuzione) particolare od eccezionale non ancora mostrata e pertanto superiore al limite già indicato.

Questa lieve sfumatura la differenzia dalla dichiarazione "a passare".

≈ Esempio: 1-♦/1-♥//1-♠/2-♥ = *limite*, 1-♦/1-♥//1-S.A./2♥ = *a passare*. Infatti nel primo caso l'apertore potrebbe aver licitato in diritto pur con 17 P.O.

Si differenzia altresì dalla licita *invitante*: la *limitativa* impone di solitamente passare, la *invitante* chiede al partner di proseguire se ha il massimo.

Esempi di sequenze nelle quali l'ultima dichiarazione è "limite":

≈ 1-♣/1-♠//2-♦/3-♣, 1-♣/1-♦//1-♥/2-♥, 1-♣/1-♦//2-♠/3-♣, 1-♠/2-S.A./3-♠.

≈ 1-♦/1-♠//3-♣/3-♦, 1-♠/1-S.A./2-♣/2-♦, 1-♦/1-♥//♠/2-♥.

≈ 1-♥/1-S.A./2-♣/2-♦: con Kx-x-QJ98xxx-xxx o xx-xx-KQ10xxx-Qxx.

≈ 1-♦/1-S.A./2-♥/3-♦: con Jx-xxx-Qxx-K9xxx o xxx-Kxx-Axx-xxxx.

≈ 1-♦/1-♥//2-♦/2-♥: con x-KJ10xxx-xx-Qxxx o xxx-QJ9xxx-x-Qxx.

≈ 1-♦/1-♥/2-♦/2-♥/3-♦/3-♥/4-♦/passo. L'intervenuto, gratificato dall'aiuto di 2-♥ (che vale 8/10 P.O. - vedi il Capo XI), con forza adeguata avrebbe potuto dire 4-♥: non avendolo fatto, il suo 3-♥ è da considerarsi limite!

NB - La *ripetizione a salto* del colore d'apertura e risposta indica sempre un palo almeno *sesto*. Non è *forzante*, anzi denota il proprio invalicabile *limite*.

- Quando un giocatore *si limita*, la sua diventa mano *subordinata* ed il partner assume il ruolo di *Capitano*. Il contratto finale è deciso sempre dal Capitano. La mano subordinata *si descrive*, ma non decide!

** TERZO COLORE:

E', nel silenzio avversario, un cambio di colore del *rispondente* nella sua ridichiarazione, dopo che l'apertore con le sue due licite ha espresso:

a) - un colore (ripetuto o seguito da S.A.), avendone il rispondente detto uno.

≈ Esempi: 1-♥/1-♠//2-♥/3-♦, 1-♦/1-♠//1-S.A./2-♣.

b) - due colori, avendo il rispondente dato la sua prima risposta a S.A.

In questo caso va considerato se il palo del rispondente era stato inizialmente *taciuto* (es.: 1-♥/1-S.A./2-♣/2-♦) oppure *negato* (es.: 1-♦/1-S.A./2-♣/2-♥):

♦ se *taciuto* per mancanza di punteggio, deve di norma essere *almeno* 5°.

♦ se *negato* perché inesistente (3°/-), è un colore *impossibile* (vedi oltre).

Con due colori di pari lunghezza, va espresso in quello più "onorato".

Assicura il fermo. Allunga il primo colore di risposta. E' sempre *forzante*.

Se l'apertore non ha ridichiarato in *rever*, vale quanto qui sotto precisato:

♦ Espresso in un palo di *rango inferiore* al primo o dopo la prima risposta di 1-S.A., richiede anche solo 9/10 P.O. Assicura comunque forza in P.O. e distribuzione, che "regge" un contratto a livello tre ed è *forzante un giro*.

♦ Espresso in un palo di *rango superiore* al primo o a *livello 3*, si configura come ***rever di risposta*** ed è *forzante a manche*. Richiede 12/13 P.O. (10/11 belli se passato di mano), poiché l'apertore potrebbe avere il minimo.

Se l'apertore ha ridichiarato a S.A., si è certi di trovare almeno due carte in appoggio. Altrettanto non può dirsi in caso di ripetizione. Pertanto, in questa seconda evenienza, occorre più prudenza, P.O. e/o distribuzione, evitando di spingere il partner palesatosi "debole" oltre il livello *tre* nel suo colore.

Si può dire anche con *tre carte* (in casi estremi *due*), per ottenere un eventuale appoggio *terzo* al proprio primo colore. Però ciò è piuttosto *rischioso*: l'apertore potrebbe possederlo e non averlo detto per non significare forza di "rever" inesistente e, reputandolo 4°, appoggiarlo. Per scongiurare questa eventualità, ci si deve limitare ai soli casi che sicuramente la escludano.

Esempi: $\approx 1-\clubsuit/1-\spadesuit//2-\clubsuit$ o 1-S.A./2-♥ = terzo colore. Non si può dire se è solo 3°! Il partner potrebbe aver 4 Cuori, che non ha potuto licitare.

$\approx 1-\diamond/1-\heartsuit//2-\diamond$ o 1-S.A./2-♠ = terzo colore. Si può dire anche se è solo 3°! Il partner non ha le Picche, altrimenti le avrebbe licitate.

Una volta pervenuti a livello 3, perlopiù in un palo *minore*, a seguito anche della ripetizione da parte dell'apertore del suo colore, vanno palesate, in ordine ascendente di rango, le *tenute* (terzo colore) possedute, per esperire la possibilità di un contratto a 3-S.A. o più. - Vedi anche il Capo IV.

Esempi: $\approx 1-\clubsuit/1-\heartsuit//1-S.A./3-\clubsuit//3-\spadesuit$. Si dà il fermo a ♠ e lo si chiede a ♦.

$\approx 1-\clubsuit/1-\heartsuit//3-\clubsuit/3-\spadesuit$. Il partner, col negato fermo a ♦, dice 3-S.A.

** QUARTO COLORE:

E', nel silenzio avversario, un colore dopo tre detti, non computando ripetizioni e S.A. Solitamente è la seconda dichiarazione del rispondente.

La licita del 4° colore (nuovo) da parte del rispondente è sempre *forzante*:

• *un giro* se di *rango inferiore* al primo. Con almeno 10/11 P.O.

• *a manche* se di *rango superiore* al primo o se a *livello tre*. Con 12/+ P.O.

Non promette né *quattro* carte, né il *fermo*, anzi spesso il fermo lo *chiede*.
Assicura invece quasi sempre forza complementare a *manche o più*.

Solitamente (non sempre!) *allunga* il primo colore licitato in risposta.

Il rispondente che annuncia il 4° colore è interessato a sapere dal partner:

- ♦ se ha il fermo nel 4° colore.
- ♦ se ha l'appoggio almeno terzo nel primo colore di risposta.
- ♦ se ha ulteriore lunghezza nei colori già dichiarati.
- ♦ se ha ulteriori informazioni da fornire per pervenire al contratto ottimale.

* **L'apertore** potrà e/o dovrà:

- *dichiarare* a S.A. con il fermo.
- *appoggiare* con tre carte il primo colore del rispondente.
- *ripetere* un suo colore se più lungo di quanto già detto.
- *rialzare* nel 4° colore con 4 carte e mano ovviamente tricolore.
- *fornire* ulteriori informazioni.
- *optare* per un contratto: prima a ♥/♠, poi a S.A., infine a ♣/♦.

Talvolta il rispondente, pur avendo già tutti gli elementi (compreso l'appoggio) per concludere a manche, impiega il 4° colore quale *tempo forzante* per scandagliare la possibilità di raggiungere lo *slam*, che dichiarerà quando abbia accertato nella mano del partner una forza sussidiaria sufficiente.

Ad esempio, nella sequenza 1-♥/1-♠//2-♦/3-♣, il 4° colore del rispondente è imposto dalla diversa natura delle sue seguenti mani. Per cui con:

≈ AQxxx-Kx-KJx-xxx: si richiede il fermo a Fiori per la manche a 3-S.A.

≈ KQxxx-xx-Axx-Axx: pur col fermo a Fiori, si ricerca un miglior contratto.

≈ Axxxx-AQx-Qx-Axx: pur col fermo a Fiori e fit, è un tempo forzante per giocare lo slam, se il partner ha il massimo della mano debole (14/15 P.O.).

Dopo risposta di 1-S.A., un palo *negato* è colore **impossibile** (vedi oltre).

Quarto colore può essere anche *quello dell'apertore* effettuato alla quinta o successiva licita. Vale e impone come quello più consueto del rispondente.

Esempi:

≈ 1-♥/1-♠//2-♥/3-♣//3-♦ = chiede il fermo per 3-S.A.

≈ 1-♣/1-♠//2-♣/2-♦//2-♥/3-♦//3-♠ = domanda al partner la conclusione.

Se effettuato a *salto in ascendente*, indica una *cue-bid* e *fit implicito* nell'ultimo colore dell'apertore: diversamente si sarebbe licitato senza salto.

≈ Esempio: 1-♣/1-♦//2-♥/3-♠ = controllo a Picche e buon appoggio a Cuori.

Dopo risposta *positiva*, essendo l'*appoggio* sotto manche *forzante*, il 4° colore lo *nega*. Ciò diversamente da quanto avviene dopo una prima risposta non positiva, quando, pur con il fit, si usa il 4° colore come tempo forzante.

Se l'apertore ha ridichiarato in *rever*, l'impiego del "4° colore" è molto limitato, dato che le uniche dichiarazioni sotto manche non forzanti sono il riporto e il 2-S.A. Comunque richiede forza complementare di almeno 8 P.O.

Se l'apertore ha negato un fermo, si chiede solo mezzo fermo (Qxx, Jxx).
≈ Esempio: 1-♦/2-♣//2-♦/3-♣//3-♥/3-♠ = l'apertore, con il fermo oltre che a Quadri e Cuori anche a Picche, avrebbe dichiarato 3-S.A. e non 3-♥!

Il "4° colore" a livello 1, espresso dalla rara sequenza 1-♣/1-♦//1-♥/1-♠, va considerato dall'apertore un normale forzante cambio di colore.

Infine, quando, senza visuale di slam, si hanno elementi per concludere a manche, *non va detto* il 4° colore, evitando dispersioni e confusioni stupide.

** COLORE IMPOSSIBILE:

E' tale quando la prima risposta di 1-S.A. ne ha già esclusa l'esistenza. A seconda del contesto, può configurarsi come *terzo colore* o *quarto colore*: ciò emergerà da una disamina logica e deduttiva della sequenza licitativa. E' *forzante*. Assicura il *fermo* se è *terzo* colore, lo chiede se è *quarto* colore. Richiede: il massimo (9/10 P.O.), se l'apertore ha denotato una mano debole, anche un po' meno, se l'apertore ha denotato una mano medio-forte.
Esempi:

≈ dopo 1-♦/1-S.A./3-♣, con xxx-AQx-xxx-Qxxx = 3-♥. E' "*terzo colore*", assicura il fermo e lo chiede nel palo non detto (♠), per concludere a 3-S.A.

≈ dopo 1-♦/1-S.A./2-♠, con Qxx-AQJ-xxx-xxxx = 3-♥. E' "*terzo colore*", assicura il fermo e lo chiede nel palo non detto (♣), per concludere a 3-S.A.

≈ dopo 1-♦/1-S.A./3-♣, con AKx-xxx-xxx-xxxx = 3-♠. E' "*terzo colore*", assicura il fermo e lo chiede nel palo non detto (♥), per concludere a 3-S.A.

≈ dopo 1-♥/1-S.A./2-♣, con xxx-Qx-Kxxxx-Axx = 2-♠. E' "*quarto colore*" (implicito). Denota certamente 5/+ Quadri, non dette per forza insufficiente. Il rispondente, con il fermo, avrebbe ridichiarato a S.A. e non a Picche!

≈ dopo 1-♥/1-S.A./3-♥, con xxx-x-AJ10xx-K109x = 3-♠. E' "*quarto colore*" (implicito). Denota certamente 9 carte nei pali minori, non detti per forza insufficiente. Il rispondente, con 2 Cuori, avrebbe ridichiarato 4-♥!

Capo VI

APERTURA DI 1-S.A. E SUOI SVILUPPI

** Requisiti per l'apertura:

Mano *bilanciata* o *semibilanciata* (con il colore 5° anche nobile e consistente) di 15/17 P.O., che non garantisce il fermo in tutti i colori.

** Risposte immediatamente definitive:

- ✦ Passo = 0/8 P.O. in mano bilanciata.
- ✦ 3-S.A. = bilanciata di 10/14 P.O. o semibilanciata di 9/14 P.O.

** Risposta "forzante" - Relais interrogativo 2-♣ Stayman:

Si usa con almeno 9 P.O. per conoscere la *distribuzione*.
La *manche* va sempre *raggiunta*, *tranne il caso* sotto descritto.
La mano minima richiede una *quarta nobile* ed un altro colore 4°/+.
Con 4-3-3-3 e *fit 4-4 nobile* è *preferibile* giocare un contratto a S.A.

** Risposte dell'apertore sull'interrogativa 2-♣:

A seconda della distribuzione della sua mano, l'apertore *ridichiara*:

2-♦ = senza nobili e quinte	2-S.A. = entrambe le quarte nobili
2-♥ = quarta di cuori	3-♣/♦/♥/♠ = quinta nel colore detto
2-♠ = quarta di picche	~~~~~

** Ridichiarazioni dell'interrogante sulle risposte dell'apertore al 2-♣:

- ✦ Manche = conclusiva.
- ✦ 2-S.A. = 9 P.O. e fit non trovato. Indica ovviamente il proprio "limite".
 - * L'apertore: - *Passo* col minimo. Unico caso di *manche non chiamabile!*
 - 3-S.A. col massimo.

** Le Piccole Texas per transfer:

Dette anche *Jacoby-Transfer*, sono risposte in *sottocolore* per far giocare (molto spesso) l'apertore, che così non mostra la sua mano e riceve l'attacco. Consentono al rispondente di descriversi in pochi spazi licitativi.

Per contro inibiscono il contratto di 2-♦ e si prestano al "contro direzionale". Il loro impiego richiede un colore 5°/+ se *nobile*, e 6°/+ se *minore* in mani *deboli* (anche zero P.O.) e *forti*, esprimendosi come sotto descritto:

- 2-♦ = con 5/+ Cuori, su cui l'apertore dirà: 2-♥.
- 2-♥ = con 5/+ Picche, su cui l'apertore dirà: 2-♠.
- 2-♠ = invito a 3-S.A. con 8/9 P.O. in mani inidonee a Stayman e transfer, su cui l'apertore dirà: 2-S.A. *col minimo* o 3-S.A. *col massimo*.
- 2-S.A. = con 6/+ Fiori, su cui l'apertore dirà: 3-♣.
- 3-♣ = con 6/+ Quadri, su cui l'apertore dirà: 3-♦.

**** Ridichiarazione del rispondente dopo la transfer sui nobili a livello 2:**

Passo = senza possibilità di manche (0/7 P.O.).

2-S.A. = limite con 8/9 P.O. e mano semibilanciata.

* L'apertore:

- Passo = con 2 carte e minimo.

- 3-S.A. = con 2 carte e massimo.

- 3-♥/♠ = con fit 3° o 4° e minimo.

- 4-♥/♠ = con fit 3° o 4° e massimo.

3-♥/♠ = con 6 carte e 6/8 P.O.

* L'apertore:

- Passo = con 2 carte e minimo.

- 4-♥/♠ = con fit 3° o 4° e minimo e con 2 carte e massimo.

3-S.A. = con 5 carte nel nobile in mano semibilanciata e 9/13 P.O.

* L'apertore:

- Passo = con 2 carte.

- 4-♥/♠ = con fit 3° o 4°

4-♥/♠ = con 6/+ carte e 11/14 P.O. Conclusiva.

Secondo colore a livello = bicolore 5-4 o 5-5 e 9/+ P.O. Forcing manche.

Secondo colore a salto = bicolore 5-5. Forcing manche, con visuale di slam.

**** Ridichiarazione dell'apertore sul secondo colore del rispondente:**

Appoggio al nobile a livello 3 = 3°/+ col massimo ed un onore maggiore.

Appoggio al nobile a livello 4 = 3°/+ col minimo.

3-S.A. = con i fermi nei pali non detti, senza fit nel nobile.

Nuovo colore = senza fit nel nobile e valori concentrati nel colore.

Appoggio al minore = senza fit nel nobile e senza fermi nei pali non detti.

Esempi per quanto sopra dopo 1-S.A./2-♥//2-♠/3-♣//?

≈ con Kxx-J9x-AQx-KQxx = 4-♠.

≈ con AQx-Kxx-AKJx-109x = 3-♠.

≈ con Jx-KQJx-KQ9x-Axx = 3-S.A.

≈ con Kx-xxx-AKJxx-AJx = 3-♦.

≈ con Ax-AKQx-xxx-Axxx = 3-♥.

≈ con AQ-Qxx-xxxx-AKJ9 = 4-♣.

**** Ridichiarazione del rispondente dopo la transfer sui minori:**

Passo = con mano debole.

3-♥/♠ = forte con il minore 6° e 4♥/♠.

Manche o quant'altro = con mano appropriata.

**** Ridichiarazione dell'apertore dopo la transfer sui minori:**

4-♥/♠ = con fit.

3-S.A. = con fermi nei due colori non detti.

4-♣/♦ = se non può dichiarare 3-S.A.

**** La Grande Texas Sud-Africana:**

4-♣/♦ = colore 6° di Cuori/Picche e 9/12 P.O., su cui l'apertore dirà: 4-♥/♠.

Con 13/+ P.O. non va ovviamente usata, ma *gradatamente* ricercato lo slam.

📖 Nozioni aggiuntive a questo Capo:

- ➔ Si può, oltre a quanto detto, eccezionalmente aprire di 1-S.A. con mano:
 - tricolore 4-4-4-1, se il singolo è un Asso o un Re. E' molto rischioso!
 - monocolore 6-3-2-2, con il palo 6° minore.
 - bicolore, come AQ-AQ-Kxxx-Kxxxx ed altre similari.
- ➔ Il relais 2-♣ va usato solo se *positivi* per ricercare manche o slam e non anche con mano debole per fermarsi al miglior parziale.
- ➔ Minimo e massimo: 17 P.O. sono il massimo, 15 il minimo. E 16 cos'è?!
Si applica la Regola del sette: 17 sono da considerare il massimo solamente se, assegnando due punti all'Asso ed uno al K, si ottiene come risultato 7.

→ Con singleton o chicane non si gioca a S.A., tranne mani di grande forza e certezza degli indispensabili collegamenti.

→ La conclusione finale del contratto ottimale è tirata o imposta per lo più dal rispondente.

→ Ricerca dello slam: dopo la risposta al 2-♣, il rispondente con 14/+ P.O. darà corso alle cue-bid e/o alla richiesta di Assi, Re, ecc. (vedi il Capo X).

Inoltre il rispondente, previo accordo, pur con solamente 16 P.O. potrà:

a) - impiegare subito il 4-S.A. quantitativo, con 4-3-3-3 e 4 carte nel minore, come descritto nel Capo XV-E, per perseguire lo slam a S.A. o nel minore.

b) - impiegare il 5-S.A. quantitativo, se l'apertore, alla fine del corso licitativo, perviene a 3-S.A. Il partner, con mano massima (17 P.O.), dovrà licitare 6-S.A., con meno, *passare*. ≈ Esempio: 1-S.A./2-♣//2-♠/3-♥//3-S.A./5-S.A.

** Esempi di apertura di 1-S.A.:

≈ A9xx-KQxx-AQx-xx

≈ AQ8xx-K98-AJx-Qx

≈ KQ-AQ-AJ8x-109xxx *

** Esempi di risposta all'apertura di 1-S.A.:

≈ Jx-108xx-Kxx-xxxx = passo.

≈ x-KJxx-10xxxx-8xx = passo.

≈ x-KJxxx-10xxx-8xx = 2-♦

≈ Ax-Q109xx-KJx-xxx = 2-♦

≈ x-xx-KJ10xxx-xxxx = 3-♣

≈ AK98xx-8x-KJ109-x = 2-♥

≈ A10xxx-KJxxx-xx-Q = 2-♥

≈ KJx-8x-Axx-1098xx = 2-♠ *

≈ A10-KJx-KJ10x-108xx = 3-S.A.

≈ xx-9x-AK10xxx-Q10x = 3-S.A. *

≈ KJ10x-0-AJ10xxx-Jxx = 3-♣

≈ xx-KJxx-A108x-Qxxx = 2-♣

≈ KJ10-10-8xxx-AQJ9x = 2-♣ *

≈ Ax-xx-AKJx-QJ109x = 2-♣

**** Esempi di risposta dell'apertore al 2-♣ Stayman:**

- ≈ Qxx-KJx-Axx-KQ9x = 2-♦
- ≈ AQx-A9xx-Axx-Kxx = 2-♥
- ≈ AKQx-xx-KQJx-Jxx = 2-♠
- ≈ AKxx-KJxx-Ax-9xx = 2-S.A. *
- ≈ AQx-A9xxx-xx-KQx = 3-♥
- ≈ Qxx-QJx-Kx-AKQxx = 3-♣
- ≈ Ax-AQx-KQ109x-Jxx = 3-♦

**** Esempi di ridichiarazione del rispondente dopo 1-S.A./2-♦♥//2-♥♠:**

- ≈ xx-KJxxx-xx-Qxxx = passo
- ≈ Qx-A9xxx-Qxx-10xx = 2-S.A.
- ≈ Axxx-AQJ98-8xx-x = 2-♠
- ≈ KQx-KJxxx-QJx-xx = 3-S.A.
- ≈ Qx-A9xxx-AQ10xx-x = 3-♦
- ≈ xx-AQJ98x-J10xx-x = 4-♥
- ≈ x-AQJxxx-xxx-xxx = 3-♥
- ≈ AQxxx-A9xxx-xx-x = 3-♥
- ≈ AJxxx-98-8xx-AJx = 3-S.A.
- ≈ KQ10xxxx-x-J98x-x = 4-♠

**** Risposte all'apertura di 1-S.A. e sue prosecuzioni "interferite":**

Per l'apertura vedi quanto esaurientemente descritto nel Capo XII.

NB - Se di *contro* la transfer si può usare, se *a colore* no. La Stayman *mai*.

**** Ridichiarazione dell'apertore dopo interferenza sul 2-♣:**

a) - Se di "contro" ("direzionale" per l'attacco. - Vedi il Capo XV-B).

- Passo = senza nobili e senza fermo. E' *dichiarativo* (vedi il Capo XV-A).
- 2-♦ = quinta di Quadri, con o senza fermo.
- 2-♥/♠ = quarta di ♥/♠, con o senza fermo. Ignora l'intervento.
- 3-♣/♦ = due quarte nobili e 3 ♣/♦, con o senza fermo. Ignora l'intervento.
- 2-S.A. = senza quarte nobili, ma con il fermo. - Vedi sotto il Nota Bene.
- Surcontro = colore di Fiori 4°/5° robusto.

b) - Se di "2 a colore".

- Passo = senza nobili e senza fermo. E' *dichiarativo* (vedi il Capo XV-A).
 - 2-♥/♠ e 3-♥ = quarta di ♥/♠, con o senza fermo. Ignora l'intervento.
 - 3-♣/♦ = due quarte nobili e 3 ♣/♦, con o senza fermo. Ignora l'intervento.
 - 2-S.A. = senza quarte nobili, ma con il fermo. - Vedi sotto il Nota Bene.
 - Contro punitivo = con 4/5 carte belle nel palo d'intervento. Se conveniente.
- NB** - Con il massimo è bene che dica 3-S.A., poiché il partner con il minimo (8/9 P.O.) potrebbe passare.
- *Il rispondente*, a fit non trovato e senza il fermo, *surlicita* (Asking-bid direzionale - vedi il Capo XV-D) il colore d'intervento, su cui l'*apertore* dirà 3-S.A. con un *buon fermo*; senza fermo giocherà un *colore* anche se solo 4-3.

**** Ridichiarazione dell'apertore dopo intervento sulla transfer:**

• Se di contro:

- *Colore imposto*: a livello *due* se è *terzo* o più.
a livello *tre* se è *quarto* ed in mano massima.
- *Passo* se il colore imposto è solamente *secondo*.
- *Surcontro* con il palo in sottocolore robusto contratto e *due* fermi.
 - * Il rispondente, sul passo o surcontro:
 - *Licita naturale*.
 - *Surcontro o Passo* (a giocare).
 - *Due nel suo nobile* (sign-off).

• Se a colore:

- *Tre nel nobile* (solamente col massimo e buon fit).
- *Contro punitivo*.
- *Passo*.
 - * Il rispondente, sul passo:
 - *Ripetizione della transfer*.
 - *Licita naturale*.
 - *Contro punitivo* (con forza adeguata).
 - *Passo*.

• **Stayman, non Texas, con bicolore nobile 5-4 o 5-5 in mano positiva:**

Con ciò è più probabile trovare il fit e si denota la presenza della bicolore.

Capo VII

APERTURE DI DUE A COLORE E RELATIVI SVILUPPI

A - Apertura "forzante" di 2-♦/♥/♠.

Richiede mani *mono-bi-tricolori* di 21/+ P.O. ed un palo, specie se *meno che 6°*, *solido*. La semibilanciata, anche col palo nobile 5° consistente, si aprirà, a seconda della forza, di 2-♣ o 2-S.A. (vedi oltre).

L'optimum sarebbe aver "non più di 4 perdenti", specie con tricolore 4-4-4-1.

Anche *meno P.O.* con 9 vincenti se il palo lungo è nobile e 10 se minore.

La scelta del seme e del rango, nonché la prosecuzione, *mutatis mutandis*, seguono grossomodo gli stessi *criteri* previsti per l'apertura di *uno* a colore. E' *forzante*, quindi tassativamente *non passabile* neanche con *zero* P.O.

**** Risposte obbligate all'apertura:**

* *Conclusive*

- Appoggio a 4-♥/♠ = risposta *debole* (4/6 P.O.). Anche con (2)-3 carte.

Porta *una* e non più di una copertura. Più debole dell'appoggio a tre.

- 3-S.A. = risposta rara (6/8 P.O.), con mano bilanciata.

Richiede il doubleton nel palo d'apertura ed i fermi nei restanti tre colori.

* *Forzanti*

- 2-S.A. = risposta *ambigua* (0/+ P.O.). Può essere *positiva* o *negativa*.

Non denota necessariamente mano bilanciata. Esclude altre dichiarazioni.

- Nuovo colore a livello 2 = risposta *ambigua* (0/+ P.O.). Può essere tanto *negativa*, quanto *positiva*. Colore almeno 5°.

- Appoggio a livello 3 = risposta *positiva - forzante a manche* (7-8/+ P.O.).

Palo almeno 3° di *onore maggiore* o più lunghezza (Jxxx, xxxxx, ecc.).

Porta minimo *due* coperture. Sul minore va anticipato un colore nobile.

- Nuovo colore a livello 3 = risposta *positiva* (7/+ P.O.). Colore almeno 5°,

robusto e giocabile. Esclude l'appoggio a livello 3 come sopra prescritto.

Porta non meno di *due* coperture.

- Nuovo colore a salto = risposta *positiva*. Appoggio 3° non di *onore maggiore* e colore almeno 5° capeggiato da non meno di *due* onori maggiori.

Esempi relativi a tutto quanto sopra:

≈ su 2-♦ con KQxxx-x-Kxx-Qxxx	= 2-♠.	Anticipo del palo nobile. <i>Forzante</i> .
≈ su 2-♦ con AKxxx-Jxx-xxx-xx	= 3-♠.	Idem c. s., ma a salto. <i>Forzante</i> .
≈ su 2-♦ con 10x-xxx-xxx-Jxxxx	= 2-S.A.	Risposta ambigua. Quindi <i>Forzante</i> .
≈ su 2-♦ con 10xxx-x-AQx-10xxxx	= 3-♦.	Porta due coperture. <i>Positiva</i> .
≈ su 2-♦ con xxx-xxx-Kx-AQxxx	= 3-♣.	Senza nobile. <i>Positiva e Forzante</i> .
≈ su 2-♥ con AJx-xx-KQxx-Kxxx	= 2-S.A.	Il 3-S.A. non sarebbe <i>Forzante</i> .
≈ su 2-♥ con xxx-Qxx-KQJxx-xx	= 3-♥.	Aiuto 3° d'onore maggiore. <i>Positiva</i> .
≈ su 2-♥ con KQxxx-xx-xxx-Axx	= 2-♠.	Risposta ambigua. Sempre <i>Forzante</i> .
≈ su 2-♥ con xxx-Axx-xxxx-xxx	= 4-♥.	Mano debole. <i>Conclusiva</i> .
≈ su 2-♠ con xxxx-xxx-xxx-xxx	= 2-S.A.	Zero P.O. Ambigua, quindi <i>Forzante</i> .
≈ su 2-♠ con xx-AKxx-xxx-KQxx	= 2-S.A.	Bilanciata positiva. <i>Forzante</i> .
≈ su 2-♠ con xx-Kxxx-Jxxx-Kxx	= 3-S.A.	Unica licita praticabile. <i>Conclusiva</i> .
≈ su 2-♠ con Kxxx-xx-xx-xxxxx	= 4-♠.	Debole, aiuto idoneo. <i>Conclusiva</i> .
≈ su 2-♠ con Jxx-xx-xxx-AKJxx	= 3-♣.	Aiuto inidoneo. <i>Positiva e Forzante</i> .
≈ su 2-♠ con Qxx-xx-xxx-KQJxx	= 3-♠.	Aiuto idoneo. <i>Positiva e Forzante</i> .
≈ su 2-♠ con Kxxx-Ax-xxx-xxxx	= 3-♠.	Aiuto idoneo. <i>Positiva e Forzante</i> .
≈ su 2-♠ con Kxxx-xx-xx-xxxxx	= 4-♠.	Mano debole. <i>Conclusiva</i> .

**** Ridichiarazioni dell'apertore dopo le suddette risposte:**

*** Su risposta conclusiva**

- *Passo* = accettazione del contratto raggiunto.
- *Altre licite* = denotano mano massima e velleità di slam. "Forzanti".

*** Su risposta ambigua - forzante**

- *Ripetizione del colore* = da non effettuarsi se più forte. "Non forzante".
- 2-S.A. = semibilanciata con 2 carte nel palo del rispondente. "Forzante".
- *Manche o Slam* = "conclusiva". Il partner, se molto forte, può proseguire.
- *Altre licite* = compreso l'appoggio sotto manche. "Forzanti".

*** Su risposta d'appoggio a livello 3 - forzante**

- *Manche o Slam* = "conclusiva". Il partner, se molto forte, può proseguire.
- *Altre licite* = denotano mano massima e velleità di slam. "Forzanti".

*** Su risposta positiva - forzante**

- *Manche o Slam* = il partner, se molto forte, può proseguire. "Conclusiva".
- *Altre licite* = compresi appoggio sotto manche e ripetizione. "Forzanti".

**** Seconda dichiarazione del rispondente:**

E' condizionata dalla prima risposta data e dalle due licite dell'apertore:

*** Dopo la prima risposta conclusiva**

- *Licite naturali appropriate* = assecondano la velleità di slam del partner.

*** Dopo la prima risposta ambigua**

- *Riporto nel colore d'apertura* = indica debolezza. "Passabile".

- *Ripetizione del proprio colore* = l'allunga, mostrandolo 6°/+. Ha valenza: "non forzante" su *nuovo colore*, "forzante" su 2-S.A. licitati dall'apertore.

- *Nuovo colore* = segue la logica del 3° o 4° colore. "Forzante".

- *Appoggio nel secondo colore dell'apertore* = "forzante a manche".

*** Dopo la prima risposta positiva**

- *Licite sotto manche* = compreso il riporto nel palo d'apertura, "forzanti".

- *Licite a manche o oltre* = sono "passabili" le prime, "forzanti" le seconde.

📖 Nozioni aggiuntive a questo Paragrafo - A:

➔ E' opportuno aprire a livello 2 anche con un palo sesto chiuso o semichiuso in mano monocoloro o bicolore di 19/20 P.O., tenuto conto delle perdenti.

➔ L'apertura, pur con le ammesse deroghe, richiede non meno di 17/18 P.O. per garantire prese difensive e non deludere troppo le aspettative del partner.

Pertanto, ad esempio, con AJxxxx-Q-AQxxxx-0 si dovrà aprire di 1-♠, e con nove Cuori/Picche (AKQ987654) si dovrà aprire di 4-♥/♠, pur se le perdenti teoricamente considerate consentirebbero di farlo a livello 2.

➔ Dopo un intervento avversario sull'apertura, il partner, se debole, può passare. Però se l'apertore ridichiara sotto manche, è obbligato a riparlare.

➔ Il rispondente può a buon diritto considerarsi positivo anche con soli 7 P.O. di A e K, ma non con 8 formati da Q e J, con cui va fatta una licita ambigua (2-S.A. o 2-a colore). I P.O. valgono evidentemente poco se non portano prese! *Contano* invece le *coperture*, che le portano.

➔ Sono coperture: A, K, chicane, singleton e doubleton in un colore laterale.

➔ L'appoggio al colore d'apertura (almeno 5°) può essere anche solamente terzo o, con discreto punteggio, addirittura secondo.

➔ Il rispondente deve cercare il *fit* nel *nobile*, prima d'appoggiare un *minore*.

➔ L'appoggio a 4-♥/♠ si può dare anche con mano debolissima, purché porti una *copertura*, come, ad esempio, K10xx, Jxxxx, xxxxxx e nient'altro a lato.

Pur con aiuto 4°, non si va a manche *senza una copertura*, ma si dice 2-S.A. Poi su qualunque ridichiarazione dell'apertore si conclude a 4-♥/♠. Il partner recepirà la sequenza come molto debole, regolandosi di conseguenza.

→ Taluni ammettono la risposta di un *nuovo colore* anche solo 4°, purché si abbia una mano positiva: almeno 7/8 P.O. Ciò è rischioso per l'improbabilità di trovare il fit, stante la mano solitamente sbilanciata dell'apertore.

→ Anche se si è positivi (7-8/+ P.O. o anche solo 6 P.O. belli e concentrati) si deve procedere per gradi, dato che ogni licita non conclusiva del rispondente e dell'apertore è forzante.

→ Nella prosecuzione sono impiegabili tutti gli strumenti previsti per il "dopo apertura di 1-a colore" e cioè: appoggio, nuovo colore, terzo e quarto colore, richiesta degli Assi, dei Re e degli onori maggiori, cue-bid (sotto o sopra manche, secondo la forza), ecc.

→ Sulle licite conclusive, l'altro partner, avendone giusto e ponderato titolo, può proseguire.

→ Possibilmente il contratto finale deve esser giocato dall'apertore. Ciò perché la mano forte, magari con forchette, è opportuno tenerla celata.

→ Per l'eventuale *slam* la conclusione la tira chi ha chiesto gli *assi*.

B - Apertura "forzante" di 2-♣.

E' impiegata per rappresentare ed esprimere due diversi tipi di mano:

☆ Sbilanciata di 21/+ P.O. con il colore di Fiori lungo (5°/+), come previsto nelle altre aperture a livello 2 sopra descritte.

☆ Bilanciata o semibilanciata (anche con il colore 5° nobile e consistente) di 24/+ P.O. Praticamente la stessa mano, ma più forte, di 2-S.A.

Solo con la seconda dichiarazione l'apertore disvelerà la sua mano.

**** Risposte "obbligate" e "forzanti" all'apertura di 2-♣:**

Le risposte, economiche, interlocutorie e non pregiudizievoli per nessuna prosecuzione, quale che sia il tipo di mano dell'apertore, sono:

▶ 2-♥/♠ = risposta *ambigua*, colore almeno 5° con 0/+ P.O.

▶ 3-♣/♦/♥/♠ = colore 6° con due onori maggiori e null'altro a lato.

▶ 2-♦ = relais convenzionale: esclude le due risposte precedenti.

** Ridichiarazioni dell'apertore:

Con la sua ridichiarazione, l'apertore palesa la propria mano, che sarà:

- ♦ *sbilanciata*, se espressa a *colore* (ripetizione, appoggio o nuovo colore).
- ♦ *bilanciata o semibilanciata*, se espressa a S.A.

A seconda della risposta ricevuta e della sua mano, l'apertore ridichiarerà:

■ ■ ■ con mano bilanciata e sbilanciata:

♣ Su 3-♣/♦/♥/♠

- *Manche* = consuetamente *conclusiva*.
- *Licite sotto manche* = sempre ovviamente *forzanti* e tendenti a *slam*.
- 4-S.A. = richiesta dell'eventuale Asso nel colore detto.

■ ■ ■ con mano sbilanciata:

♣ Su 2-♥/♠

- 3-♣ = ripetizione con mano "monocolore" di 6/+ Fiori. *Non forzante*.

Per rendere la licita *forzante* ed evitare il "passo" del partner, si dovrà "ripetere a salto" le Fiori o dichiarare un "nuovo colore" non meno che 3°.

- *Appoggio* = 3°/+. A 4 è *conclusiva*. A 3 (più forte di 4!) è *forzante*.
- *Nuovo colore* = 4°/+ con "bicolore" (3° con "monocolore"). *Forzante*.

♣ Su 2-♦

- 3-♣ = tutto come detto sopra su 2-♥/♠.
- 2-♥/♠ e 3-♦ = colore almeno 4° in mano "bicolore". *Forzante*.

■ ■ ■ con mano bilanciata:

♣ Su 2-♥/♠

- 2-S.A. = 24/+ P.O. *Forzante*. - (Inopportuno il 3-S.A. con 25/+ P.O.).

♣ Su 2-♦

- 2-S.A. = con 24 P.O. *Non forzante*. A passare con 0 P.O. bilanciati.
- 3-S.A. = con 25/+ P.O. *Conclusiva*.

** Ridichiarazioni del rispondente:

Il rispondente, se non passa, replicherà con licite "naturali". In particolare, *se ha risposto 2-♦*, su cui l'apertore ha mostrato una mano *bilanciata* ridichiarando a S.A., e *se è positivo* (1/+ P.O.!), si regolerà come segue:

- su 2-S.A. = potrà usare il 3-♣ *Stayman*. Per lo sviluppo vedi il Capo VIII.
- su 3-S.A. = con visuale di *slam*, ricercherà il fit in un palo nobile o minore, usando "preferibilmente" il convenzionale 4-♣ *Baron*. - Vedi Capo XIV-B.

Capo VIII

APERTURA DI 2-S.A. E SUO SVILUPPO

Mano *bilanciata* o *semibilanciata*. Il colore 5° della semibilanciata può essere sia *minore* che *nobile*, a prescindere dalla sua consistenza.

Il punteggio richiesto è 21/23 P.O.

Non garantisce il fermo in tutti i colori.

Quest'apertura, a differenza di quelle di due a colore, "*non è forzante*".

** Risposte:

Tenuto conto del livello e del minor punteggio richiesto, ricalcano grossomodo quelle susseguenti all'apertura di 1-S.A. e si articolano come segue:

* Negative

- *Passo* = con 0/3 P.O. in mano bilanciata.

* Deboli

- 3-♦ = limitativa-preferenziale, colore 5° con 0/3 P.O. A passare.

* Deboli e forti

- *Colore nobile 5°/+* = si esprime con la Texas: 3-♦ per ♥ e 3-♥ per ♠.

* Conclusive

- 3-S.A. = con 4/10 P.O. senza interesse per i nobili.
- 4-♥/♠ = con colore almeno 6° e pochi P.O., senza velleità di *slam*.
E' meglio usare la *Grande Texas* 4-♣/♦ per 4-♥/♠.
- 5-♣/♦ = con colore almeno 6° e pochi P.O., senza velleità di *slam*.
Se non c'è rischio di mancato *fermo*, meglio il 3-S.A.

* Forzanti

- 3-♣ = relais *interrogativo Stayman*. Denota mano positiva (4/+ P.O.).
Si usa con nobili quarti e minori per cercare il miglior contratto.

** **Ridichiarazioni dell'apertore sull'interrogativa 3-♣:**

- 3-♦ = nessuna quarta nobile.
- 3-♥ = quattro o cinque Cuori.
- 3-♠ = quattro o cinque Picche.
- 3-S.A. = quattro Cuori e quattro Picche.

**** Ridichiarazioni dell'interrogante sulle risposte dell'apertore al 3-♣:**

- ✦ *Manche* a colore o a S.A., secondo quanto risposto dall'apertore.
- ✦ *Altre licite* naturali acconce al perseguimento dello *slam*.

**** Ridichiarazioni dopo il raro intervento avversario:**

• dopo intervento a colore sull'apertura = il rispondente si regolerà come detto nel Capo XII a proposito delle risposte alle "aperture forti interferite". Pertanto, fra l'altro, il suo "contro" è da intendersi sempre "punitivo".

• dopo intervento a colore o di contro sul 3-♣ di risposta = l'apertore si regolerà come sul 2-♣ interferito dopo l'apertura di "1-S.A." (vedi il Capo VI), limitandosi ovviamente alle sole licite compatibili e senza superare il livello 3.

📖 Nozioni aggiuntive a questo Capo:

- ➔ Il rispondente deve reputarsi *positivo* con soli 4/5 P.O. o anche meno con uno o due pali lunghi, che quasi sicuramente integrano quelli dell'apertore.
- ➔ La conclusione è tratta o imposta dal rispondente, conoscendo egli la forza e la distribuzione della mano del partner e non viceversa.
- ➔ Con mano bilanciata senza nobili, il rispondente può *immediatamente* impiegare il S.A. *quantitativo* al livello e con il punteggio sotto indicati:
 - 4-S.A. con 11 P.O. L'apertore: *passo* col minimo, *piccolo slam* col massimo.
 - 5-S.A. con 16 P.O. L'apertore: *passo* col minimo, *grande slam* col massimo.
- ➔ Dato che il 2-S.A. ammette anche una mano semibilanciata nobile, risulta molto proficuo l'impiego della **convenzione PUPPET** per differenziare la quinta nobile dalla quarta. - Vedi il Capo XIV-B.
- ◆◆ La dinamica su descritta relativa al 3-♣ di risposta, con *forza adeguata*, si applica anche quando l'apertore ridichiari 2-S.A. dopo l'apertura di 1-♣/♦ con 18/20 P.O. o di 2-♣ con 24/+ P.O. e mano bilanciata.

Capo IX

APERTURE DI BARRAGE E RELATIVI SVILUPPI

Le aperture di barrage (sbarramento) si effettuano ad un livello molto alto, in colori particolarmente lunghi, con mani di forza inferiore all'apertura.

Traggono ragion d'essere dalla constatata (in terza posizione) o presunta (in prima o seconda posizione) minor forza in linea rispetto agli avversari.

Si ripromettono di rendere angusto e disagiata il sentiero licitativo degli avversari, cui viene ridotta del 60% l'opportunità di licite soddisfacenti.

Si distinguono in naturali e convenzionali, come sotto indicato.

A - Aperture naturali di 3/4/5 a colore.

Richiedono una mano molto sbilanciata con un *colore di norma 7° o più* e forza di *sottoapertura* (6/11 P.O.), tranne il caso di 4-♣/♦ (vedi oltre).

Non vanno "evidentemente" fatte a danno del partner, ma degli avversari!

Pertanto, se *primi o secondi* di mano, il barrage deve essere *robusto e costruttivo* (colore chiuso o quasi) per non sottoporsi ad un possibile inutile *sacrificio* prima che il partner abbia parlato. Un *sacrificio* è utile se *redditizio!*

Invece, se *terzi* di mano, si può essere un po' meno tassativi per quanto concerne le prese e/o la distribuzione, in quanto, essendo passato il compagno, si dà corpo alla vera funzione di questo strumento di *interdizione*.

Infine, se *quarti* di mano, promettono forza di *apertura* (11/12 P.O.).

Stante la probabile *punizione*, tener debito conto della posizione di board, garantendo non più di *due down* in zona e *tre* in prima (**Regola del 2 e del 3**).

Le "aperture", per quanto concerne il livello, possono essere:

- 3-♣/♦/♥/♠ = questa dichiarazione è la più consueta. Denota:
 - mano monocolor, cioè con nessuna quarta a lato, specie se nobile.
 - onori concentrati nel palo lungo (KQJxxxx in prima, AKQxxxx in zona).
 - colore, se minore, franco o subito affrancabile, utile per eventuale 3-S.A.

➤ Il rispondente potrà licitare:

- *Passo* = risposta *debole*, di norma con meno dell'apertura.
- 3-S.A. o *Appoggio a manche* = risposta *positiva conclusiva*.
- *Nuovo colore* = risposta *positiva forzante*.

- **4-♥/♠** = dichiarazione di attacco-difesa (vedi oltre l'alternativa). Denota:
 - di norma, una mano spiccatamente distribuzionale di non oltre 11 P.O.
 - talvolta, a scopo interdittivo, anche una mano di 12/13 P.O.
 - un possibile consentito possesso di una quarta minore ed onori a lato.
 - **Il rispondente** dirà:
 - *Passo* = senza visuale di slam.
 - *Nuovo colore* = invito a *slam*.
- **4-♣/♦** = dichiarazione molto rara di "difesa", poiché oltre 3-S.A. Denota:
 - una mano poverissima in P.O., avente forza pressoché esclusivamente distribuzionale di 8/+ carte nel colore detto (es.: QJ ottavi, Q nona).
 - esclude, previ accordi, l'uso della "Texas Sudafricana" oltre descritta.
 - **Il rispondente**: un suo cambio di colore a manche è conclusivo.
- **5-♣/♦** = dichiarazione molto rara. Prevede anche punteggio d'apertura.

Nozioni aggiuntive a questo Paragrafo - A:

- ➔ Con un colore *nobile* 8° è bene aprire alternativamente come segue:
 - **4-♥/♠**, come detto sopra, se il colore *non* è *chiuso*.
 - **4-♣/♦**, impiegando la oltre descritta convenzione "Texas Sudafricana", se il colore è *chiuso*. Il colore può essere anche solo 7° con un *Asso* a lato. Ciò al fine di evidenziare la maggior forza e l'intento *offensivo* d'attacco.
- ➔ Per l'apertura *nel minore* è buona norma regolarsi come segue:
 - **a livello 3** il colore deve essere, come detto, compatto, cioè robusto.
 - **a livello 4**, assolvendo alla funzione spiccatamente interdittiva, il colore può essere anche molto debole, compatibilmente con i prevedibili esiti.
- ➔ Il rispondente indicativamente parlerà con *12/+ P.O.* Però, più che i P.O., deve considerare le *prese sicure* (di testa), la *distribuzione*, la *ubicazione* degli onori e l'eventuale *appoggio*: cioè le *prese aggiuntive complessive*. Inoltre deve tener presente che l'apertore, molto sbilanciato e con i pochi P.O. siti nel suo colore, difficilmente disporrà di un buon fit in un altro palo. Pertanto, fidando nell'assicurante *veridicità* del numero delle *prese garantite* dall'apertore, passerà o proseguirà per raggiungere un contratto di manche o più, solo e quando sia in grado di fornire *le prese mancanti*.
- ➔ Sull'apertura a livello 3, un nuovo colore del partner è *forzante*: invita a *manche* o più, *mai* ad un *parziale*. L'apertore dovrà dire quant'altro ha a lato.

- Sull'apertura a *4 nel nobile*, un nuovo colore del compagno ha valenza di *cue-bid* che ricerca lo slam, essendo illogico mutare un contratto di manche.
- Pur possedendo tutti i requisiti richiesti, apertore e rispondente, prima di concludere un contratto, devono considerare le *perdenti immediate* che consentono agli avversari di batterlo subito.

B - Aperture convenzionali.

- ▼ 3-S.A. "Gambling" = si effettua con un colore minore 7° o più "chiuso".
E' inequivocabile: come licita "naturale" non esiste! Ammette 1-2 fermi.

Si risponde:

- Passo = accettazione, con mano idonea (fermi e prese aggiuntive).
 - 4-♣ = relais indicante "mano debole", a prescindere dalle Fiori.
* L'apertore passerà con le Fiori o dirà 4-♦ con le Quadri.
 - 4-♥/♠ = colore almeno 6°. Risposta naturale *conclusiva*.
 - 4-S.A. = richiesta d'Assi, cui va risposto come indicato nel Capo X.
* L'apertore ne dirà il numero al netto di quello già assicurato.
 - 5/6/7-♣ = coperture per *manche o slam*. A giocare. Anche "interdittivo".
* L'apertore passerà o dirà 5/6/7-♦.
 - 5/6/7-♦ = a giocare. Quando si è certi che il partner abbia le Quadri.
- ▼ 3-S.A. "Blue Team" = come quella sopra, ma senza alcun fermo a lato.
Infatti, anche con solo Asso o KQ a lato, non avrebbe senso impiegarla.
Ciò ne rende molto raro l'uso. Nel bridge moderno è preferita all'altra.

- ▼ 4-♣/♦ "Texas Sudafricana - Precision" = con colore 8° chiuso di Cuori (4-Fiori) o di Picche (4-Quadri). Anche soltanto 7° se con un Asso a lato.

Si risponde:

- 4-in atout = senza velleità di *slam*. "Conclusiva".
- Primo gradino = relais per conoscere l'eventuale Asso a lato.
* L'apertore ridichiarerà:
 - *in atout* senza Asso, cioè con il colore 8°.
 - *il colore* dell'Asso a lato, se posseduto.
- NB - Esclude, previ accordi, le suddette omonime aperture "naturali".

Capo X

PERSEGUIMENTO DELLO SLAM

Prospettandosi la possibilità di raggiungere un contratto oltre la *manche*, si cerca di concludere a *slam* (piccolo = 12 prese, grande = 13 prese).

In virtù del "principio dell'ambiguità", fin quando uno dei partner non ha *limitato* la propria forza, l'altro non può escludere la possibilità di slam.

Quando uno ha limitato la sua forza, solo l'altro partner potrà intraprendere le ricerche per lo slam, che non va mai assolutamente chiamato al buio.

A tal fine, pur disponendo di levées sovrabbondanti, è tassativo accertare i *controlli* in tutti i colori: di 1° giro per il grande e di 2° giro per il piccolo, onde impedire che gli avversari con prese immediate battano il contratto.

Gli strumenti precipi a disposizione sono quelli di seguito descritti:

A - Richiesta di Assi con 4-S.A. e di Re con 5-S.A. - Blackwood.

A queste richieste si risponde rispettivamente nei modi che seguono:

Su "4-S.A."	Su "5-S.A."
5-♣ = 0/3 Assi	6-♣ = 0/3 Re
5-♦ = 1/4 Assi	6-♦ = 1/4 Re
5-♥ = 2 Assi	6-♥ = 2 Re
5-♠ = 2 Assi + Re d'atout, se l'atout è stato concordato.	6-♠ = 2 Re + Dama d'atout, se l'atout è stato concordato.
••• NB - Rispondendo al 5-S.A., va detratto il Re d'atout già segnalato •••	

Con il 4-S.A. si ricerca il numero degli Assi, non la complementare *forza* necessaria per lo slam, che deve essere stata preventivamente accertata.

La ricerca impone che il *colore* degli Assi sia *ininfluente*: se serve un Asso specifico, si deve necessariamente ricorrere alle *Cue-bid* oltre descritte.

A scanso di brutte sorprese, sempre maledettamente incombenti, non si deve irresponsabilmente interrogare con il 4-S.A. quando:

- si ha il *vuoto* in un colore, dato che l'Asso nello stesso è del tutto sprecato.
- si hanno 2/+ *perdenti* in un colore non menzionato dal partner.

Richiedendo il numero degli Assi si deve esser tassativamente *certi* di poter poi giocare a *livello 5* nel caso la *risposta* dovesse risultare *insufficiente*. Pertanto con *atout Fiori* non si deve farne *richiesta* se servono *due Assi*.

Quando si riscontri *insufficienza di Assi* va licitato un *colore illogico*, che impone al partner di dire *5-S.A.* definitivo. Questa imposizione ha però ragion d'essere solo se praticabile (fermi in tutti i pali) e/o meno onerosa (pagando minor scotto rispetto al contratto di slam chiamato e non mantenuto).

Richiedendo il numero dei Re si deve essere tassativamente *certi* di poter poi giocare a *livello 6* nel caso la *risposta* dovesse risultare *insufficiente*.

E' buona *norma* richiedere i Re solo dopo aver accertata la *presenza* in linea di *4 Assi*. L'eventuale deroga va tassativamente concordata e comunque riservata a casi particolarissimi, in cui il contratto sarà certamente rispettato.

Nel caso di *intervento* avversario sul *4-S.A.*, si risponderà come segue:

- a) - Se di Contro: secondo la sotto descritta convenzione POSI (acronimo di: P = passo e O = zero, S = surcontro e I = uno):
- *Passo* = 0/3 Assi.
 - *Surcontro* = 1/4 Assi.
 - *1° gradino* = 2 Assi.
 - *2° gradino* = 2 Assi e il Re d'atout, se l'atout è stato concordato.
- b) - Se a Colore - a livello 5: secondo la sotto descritta convenzione DOPI (acronimo di: D = double/contro ed O = zero, P = passo ed I = uno):
- *Contro* = 0/3 Assi.
 - *Passo* = 1/4 Assi.
 - *1° gradino* = 2 Assi.
 - *2° gradino* = 2 Assi e il Re d'atout, se l'atout è stato concordato.
- NB** - La DOPI è la più diffusa, ma sul raro intervento a livello 6 non è idonea, mancandole lo spazio per i gradini. Per cui si userà la seguente:
- c) - Se a Colore - a livello 6: secondo la sotto descritta convenzione DEPO (acronimo di: D = double/contro ed E = even, P = passo ed O = odd):
- *Contro* = numero "pari" (Even) di Assi: 0-2-4.
 - *Passo* = numero "dispari" (Odd) di Assi: 1-3.

Nozioni aggiuntive a questo Paragrafo - A:

→ Nella sequenza "1-a colore/3-S.A./4-S.A./5-♠" = semiconvenzionalmente e proficuamente si indicano 2 Assi + il Re nel colore d'apertura.

→ La richiesta del numero dei Re col 5-S.A., finalizzata al grande slam, impone di passar prima per quella degli Assi col 4-S.A. (pur se superflua, avendone 4), poiché altrimenti avrebbe significato del tutto diverso (vedi oltre).

→ Dopo la risposta alla richiesta del numero degli Assi e dei Re, la decisione finale sul contratto *spetta a chi ha interrogato*. Ciò vale inderogabilmente *sempre* se l'accordo della coppia prevede che si possa richiedere il numero dei Re anche con solamente *tre* Assi nella linea. Se invece detta richiesta concordemente presuppone *quattro* Assi, *eccezionalmente*, ove ne ricorrano *sicure condizioni* (per esempio: colore chiuso e molto lungo su cui scaricare le perdenti del compagno), è consentito al rispondente di *elevare a 7*.

■ ■ **In alternativa alla su descritta Blakwood per la richiesta degli Assi**, se l'*atout* è stato esplicitamente o implicitamente *fissato*, è più proficuo usare la convenzione **Roman Key-Card Blakwood** (vedi il Capo XIV-B).

B - Richiesta di onori maggiori con 5-S.A. a salto "Josephine".

Questa convenzione, ideata nel 1936 da Ely Culbertson e pubblicizzata da sua moglie, da cui ha preso il nome, è detta anche "Grand Slam Force".

E' impiegata, mirando al *grande slam*, per la richiesta del numero degli *onori maggiori* (A-K-Q) *d'atout*, se la stessa *non è stata preceduta dal 4-S.A.*

Presuppone accordo *esplicito* o *implicito* nel palo d'atout, assenza di problemi negli altri colori, ed "almeno" *un onore maggiore* in quello d'atout.

Responsabilmente chi interroga deve avere già "in tasca" sicuramente il *piccolo slam*, possedendo pertanto nel colore d'atout: A - AQ - KQ - AK.

Con solo il K o la Q, senza certezza di poter conseguire il "piccolo" slam con l'aiuto del partner, interrogare sarebbe un pericolosissimo salto nel buio!

In situazioni particolari, quando le licite intercorse e/o il numero degli atout accertati nella linea danno affidabile certezza, si può, in deroga, interrogare anche senza un onore maggiore, come nel caso dell'esempio che segue:

≈ 1-♥/2-♠//3-♠/4-♠//5-S.A., con 10xxx-AKQJxxx-AK-0. Il partner ha 6/+ ♠: se sono chiuse, c'è il *grande slam*, se semichiuso, c'è comunque il *piccolo*.

Le risposte qui adottate sono semplici e facilmente memorizzabili, essendo formulate a gradino senza saltare quello dell'atout concordato:

- 6-♣ = zero.
- 6-♦ = uno.
- 6-♥ = AQ oppure KQ.
- 6-♠ = AK.
- 6-S.A. = AKQ.

■ ■ Anche dopo "4-S.A." per gli Assi, se atout *non è Fiori*, si può chiedere il numero degli *onori maggiori d'atout*, impiegando l'aggiornata convenzione "6-♣ *Malowan*", su cui: 6-♦ = zero, 6-♥ = uno, 6-♠ = due (quali che siano).

C - Le cue-bid.

Non indicano il possesso di un colore, ma il "controllo" in un colore.

Si impiegano quando la quantitativa conoscenza degli Assi e dei Re non offra affidabilità per pervenire a slam, mancando la certezza di uno specifico *controllo* (costituito, giocando "a colore", anche da singleton e chicane).

Si riconoscono per la loro *illogicità*, in quanto inutili come licite naturali.

Sono licite *dichiarative* ed *interrogative* insieme: chi ne fa una per primo assicura un controllo e chiede, nello stesso tempo, controlli in altri colori.

• Le cue-bid sono dette:

♦ *naturali*, se garantiscono controlli di *primo* giro (nessuna perdente).

♦ *miste*, se garantiscono controlli di *primo* e *secondo* giro (una perdente).

Entrambi i due tipi presentano vantaggi e svantaggi:

♦ se "*naturali*" evitano ambiguità, ma indicano solo l'Asso o la chicane.

♦ se "*miste*" denotano anche il Re o il singolo, ma possono ingenerare ambiguità (di primo o secondo giro?!): ci si potrebbe ritrovare con il Re da una parte ed il singolo dall'altra, poiché non sempre si presenterà la possibilità di dar corso ad una *cue-bid ripetuta* indicante il controllo di *primo* giro.

Autorevoli bridgisti consigliano nel "Naturale" il solo impiego di quelle di "primo giro", tranne i casi in cui l'ambiguità non dovrebbe sussistere, come:

- quando una cue-bid viene effettuata nel colore licitato dal partner.
- quando una cue-bid segue un'apertura convenzionale forte.
- quando, nonostante la debolezza significatagli, il partner invita a farne una.

Un compromesso "ragionevole" ed "opportuno" può essere quello di usare:

- ♦ le "miste" solamente non oltre la manche.
- ♦ le "naturali" anche oltre la manche e con valori massimi.

• Una licita è *illogica*, pertanto usabile e riconoscibile come *cue-bid*, quando, ad *atout fissato esplicitamente* (es.: 1-♠/4-♠//5-♣, 1-♥/1-♠//4-♠/5-♦) o *implicitamente* (es.: 1-♥/1-♠//4-♦, 1-♦/1-♥//4-♣), il colore espresso:

- ♦ se *nobile*, *implica* o *supera* la *manche* (es.: 1-♥/3-♥//3-♠, 1-♥/4-♥//4-♠).
- ♦ se *minore*, *supera* la *manche* 3-S.A. (es.: 1-♦/2-♣//2-♦/3-♦//3-S.A./4-♣).

• Se l'atout è stato *implicitamente* accettato, la *cue-bid* dicesi *implicita*.

Esempi:

≈ 4-♠/5-♣ = dopo l'apertura nobile di Barrage del compagno, sarebbe illogico voler correggere il contratto a 5-♣, quindi denota controllo a Fiori.

≈ 1-♦/1-♥//4-♣ = controllo a Fiori con "forte" appoggio a Cuori.

≈ 1-♦/1-♥//3-♠ = controllo a Picche con "forte" appoggio a Cuori.

Il *doppio salto* non è una licita *naturale*, quindi è *illogica*: l'apertore, nei due ultimi esempi, avrebbe potuto richiarare in *rever* rispettivamente 3-♣ e 2-♠.

≈ 1-♥/1-♠//2-♥/4-♣ = *cue-bid*, dato il salto illogico. Implica ♥ come atout.

• E' *cue-bid implicita* quella del rispondente dopo la *risposta a salto* al partner apertore (vedi il Capo III), dando per *fissato* come atout il suo palo 6^o/+.

≈ Esempio: con AKQJxx-xx-Kx-Axx: 1-♥/2-♠//3-♦/4-♣ = *cue-bid*, atout ♠.

• E' pure *cue-bid implicita* quando, disponendo solo di due naturali dichiarazioni alternative, se ne impiega una terza *illogica*, come nei seguenti casi:

♦ 1-S.A./2-♣//2-♠/3-♥//4-♣, avendo l'apertore: KQ10x - AQx - Kx - Axxx.

♦ 2-S.A./3-♣//3-♦/3-♥//4-♣, avendo l'apertore: KJ - AKQ - Kxx - AKxxx.

• Vi è una *cue-bid implicita* detta *anticipata*, recepita come tale al *giro successivo*, che assicura il controllo anche nel palo precedente. Di solito è licita "forzante" (4^o colore o *trial-bid*), sulla cui risposta risulterebbe "illogico" riparlare.

Esempi:

≈ 1-♥/1-♠//2-♦/3-♣//3-S.A./4-♦: in cui 3-♣ = 4^o colore, 3-S.A. = possesso di fermo a ♣, 4-♦ = *cue-bid*. Attribuisce al 3-♣ valore di *cue-bid anticipata*.

≈ 1-♠/2-♠//3-♣/3-♠//4-♦: in cui 3-♣ = *trial-bid*, 3-♠ = mancanza di coperture a ♣, 4-♦ = riapertura illogica, pertanto *cue-bid*. Attribuisce al 3-♣ valore di *cue-bid anticipata*. Denota forza per almeno la manche o più.

- Dopo l'appoggio in un minore, non sempre la licita di un *nobile* è cue-bid, ma va recepita come dichiarazione *naturale* e possibile scelta del contratto.
 ≈ Esempio: 1-♥/1-S.A./3-♣/4-♣//4-♥. Il rispondente opererà fra passo e 5-♣.
- Avendo da effettuare più cue-bid, si deve annunciare per prima quella più *economica*: pertanto *la superiore esclude l'inferiore* di primo o secondo giro.
- Va tenuto ben conto delle forze denotate nella sequenza licitativa. Pertanto:
 - a) - Chi esprime la prima cue-bid dovrà attenersi a quanto segue:
 - deve essere forte se il partner ha limitato la sua forza (es.: 1-♥/3-♥//4-♣).
 - può essere invece anche un po' meno forte se il partner ha mostrato forza superiore a quanto necessario per la manche (es.: 1-♠/2-♦//2-♥/3-♠//4-♣).
 - b) - Chi dà seguito alla prima cue-bid deve attenersi a quanto segue:
 - se è stato "sollecitato" dal partner iniziante (vedi sopra il 1° esempio), le sue cue-bid saranno *obbligatorie* soltanto "sotto manche". "Sopra manche" saranno *facoltative* e, se effettuate, denoteranno una forza non minima.
 - se la prima cue-bid è stata da lui stesso "imposta" al compagno (vedi sopra il 2° esempio), sarà tenuto a segnalare i controlli anche "sopra manche".
- Il *colore d'atout non può descriversi* a cue-bid, dato che il *riporto* in atout ne impone l'*arresto* (vedi sotto). Pertanto chi inizia le cue-bid deve *garantire buon fit e controllo certo* (almeno Asso o Re) nel palo accettato come atout.
- Quando si appuri la mancanza di un controllo sulla linea, si riporta in atout. Ciò si configura come *segnale d'arresto*. Tuttavia... vedi subito sotto.
- Talvolta si può ugualmente proseguire disponendo di una *cue-bid doppia*, che testimonia *implicitamente* controlli in due colori (compreso ovviamente quello saltato dal partner), uno dei quali è sicuramente di "primo giro".
 ≈ Esempio: 1-♠/3-♠//4-♦/4-♥: la cue-bid di ♥ assicura anche controllo a ♣.
- Il 3-S.A. (inutile ad *atout nobile fissato*) dopo una cue-bid del partner è *controcue-bid* o *cue-bid responsiva* indicante controllo nel palo segnalato.
 ≈ Esempio: 1-♥/2-♥//3-♠/3-S.A. = denota un ulteriore controllo a Picche.
- Le cue-bid possono essere integrate dai 4/5-S.A. per la richiesta di *Assi/Re* e dal 5-S.A. per la richiesta di *onori maggiori in atout*, come sopra descritto.
- La licita di 4-S.A. può assumere una duplice valenza. Sarà:
 - ♦ cue-bid "responsiva", se effettuata da *chi ha già limitato* la propria forza.
 ≈ Esempi: 1-♥/4-♥//4-♠/4-S.A., 2-♥/3-♥//4-♥/4-♠//4-S.A.
 - ♦ consueta "richiesta degli Assi" negli altri casi.

E' possibile previamente stabilire col partner altro eventuale tipo d'accordo.

- Chi, con mano "molto forte", si vede negata una cue-bid utile (per probabile debolezza), può sollecitarla con un'altra, se sopporta il livello più alto.

≈ Esempio: con Jx-AQxxx-Ax-AKQx e Axxx-Kxxxx-xx-xx = 1-♥/3-♥//4-♣/4-♥//5-♦/5-♠. Il rispondente, stante la debolezza, aveva dovuto negare la cue-bid 4-♠, dato che supera la manche. Ora, sollecitato, non può sottrarsi.

- In un colore del partner vanno di norma licitate *solo* cue-bid di Asso o Re.
- Una cue-bid *saltata* nel primo giro ed *usata* nel secondo indica la *Donna*.
- Una cue-bid *ripetuta* indica *controllo di primo giro*.
- Su una cue-bid del compagno interferita di *contro direzionale* per l'attacco (vedi il Capo XV-B) il dovuto prosieguo (memorizzabile con S.P.A.) sarà:
 - *Surcontro*: con il controllo di primo giro sul colore della cue-bid.
 - *Passo*: con il controllo di secondo giro sul colore della cue-bid.
 - *Altro* (altra cue-bid o ritorno in atout): senza nessun controllo.
- Infine non ha evidentemente senso usare le cue-bid, rischiando inutili possibili incomprensioni, quando basti l'impiego dell'interrogativa *Blackwood*, essendo ininfluenza il colore degli Assi.

D - Interrogativa "5-♥/♠" per il "piccolo slam" nei nobili.

La licita a livello 5 di un *nobile* convenuto come *atout*, con rialzo *gratuito* (non imposto da licita competitiva) con o senza salto, indica velleità di slam.

Avendone *uno*, si chiede al partner di dichiarare il *piccolo slam* se in possesso di *due onori maggiori* o, in mancanza degli stessi, di *passare*.

Tuttavia il partner interrogato potrà ugualmente concludere a slam anche con solamente Asso o Re quando abbia la certezza di *10/11 atout* in linea.

Ovviamente presuppone i necessari *controlli* nei colori laterali.

Vedi nel Capo XIV le ulteriori particolari e logiche possibilità d'impiego.

Capo XI

INTERFERENZE SULLE APERTURE AVVERSARIE

Le licite interferenti si suddividono in *interventi* e *riaperture*:

- i primi esprimono una forza che vuole entrare in competizione, quando l'altro avversario ed il proprio compagno possono ancora parlare.
- le seconde, contando sulla debolezza degli avversari, si prefiggono di non far morire la licita sul contratto parziale dagli stessi raggiunto.

Gli interventi, a seconda della mano posseduta, si distinguono in:

✦ *distribuzionali*, cioè con mano semibilanciata, monocolora, bicolora e tricolora 5-4-4-0 (se la chicane non coincide con il colore di apertura).

✦ *di probabile appoggio*, cioè con mano bilanciata o pressoché tale, atta ad appoggiare il partner: a tal fine la 5-4-4-0 e 4-4-4-1 sono ottime, la 5-4-3-1 e 4-4-3-2 buone, quando il colore più corto coincide con quello di apertura.

≠ L'intervento *distribuzionale*, tranne opportune eccezioni, si esprime con la licita di un "colore" 5°/+ e, pur se solido, *non garantisce prese difensive*.

≠ L'intervento di *probabile appoggio* si esprime con la licita del "contro informativo" e, come l'apertura, *garantisce almeno due prese difensive*.

Gli interventi vanno responsabilmente effettuati a scopo competitivo, costruttivo, difensivo, interdittivo e/o quale valida "indicazione di attacco".

Per intervenire va tenuto conto di diversi *fattori*: apertura, livello, consistenza del colore, posizione di board, par della mano, passo o meno del partner, carte nel palo d'apertura (0-1-2 consigliano un po' d'aggressività!), ecc.

L'apertura avversaria fa reputare meno probabile una maggior forza nella propria linea. Ciò, specie con pochi P.O., in zona ed ancor più a livello 2, deve indurre a grande prudenza sempre, ma soprattutto in *quarta posizione* dopo il *passo* del partner e la risposta del compagno dell'apertore.

Non s'interviene, specie di "contro", dopo "risposta positiva" del compagno dell'apertore, non lasciandosi scioccamente lusingare dal possesso, magari, di ben 15 P.O., cui fatalmente corrisponde la mano bianca del partner! Ciò, fra l'altro, per non palesare la ubicazione della residua forza in linea.

Vanno pertanto adottati severi *criteri di sicurezza*, che richiedono, più che per l'apertura, sicure e sufficienti prese di testa e/o di lunghezza, dato che l'intervento è una libera, seria ed affidabile scelta, non un obbligo!

Va ben valutato, in caso di mano debole, quante prese (*distribuzionali*) si presume di poter realizzare giocando in attacco nel proprio colore solido e quante (*di probabile appoggio*) si reputa di poterne assicurare al compagno. Deroghe al numero delle *prese da garantire* con gli interventi (vedi oltre) possono essere ammissibili solo entro contenuti limiti di ragionevolezza.

Il colore d'intervento va rigorosamente correlato alla sua solidità e/o lunghezza ed alla forza complessiva della mano. Pertanto *con solo 6/9 P.O.* è "tassativo" che *pressoché tutti siano concentrati nel palo impiegato.*

Con 12/+ P.O. l'intervento sarà alternativamente di "contro" o "a colore", a seconda della distribuzione, come oltre diffusamente descritto.

Come in apertura ed in risposta, con una bicolore grande formata da due colori di uguale lunghezza *va data la precedenza a quello di rango più alto.*

Per tutto quanto sopra detto valgono i seguenti esempi:

- ≈ KJxx-x-AQ10xx-Kxx = dovendo aprire si direbbe 1-♦. Dovendo intervenire si direbbe 1-♦ su 1-♣ e "contro" su 1-♥. Si passerebbe su 1-♦.
- ≈ Jx-J-KQJx-KQJxxx = 7/8 prese in attacco, ben poche in difesa. Gli avversari potrebbero addirittura realizzare il grande slam a Cuori o a Picche!
- ≈ Kx-KJx-QJ109xx-Ax = P.O. come sopra, ma adatta in attacco e in difesa.
- ≈ QJ9xxxx, J109xxxx, A1098xxx = consentono 5/6 prese in attacco, ma solo 0/1 in difesa: vanno quindi licitati e ripetuti per giocare in attacco.
- ≈ AKxxx, AQJxx = hanno duplice valenza, contenendo 2 prese difensive.
- ≈ AKJx, KQ10x, AQJx = solo a livello 1, quale indicazione per l'attacco.
- ≈ KJxxx, Q10xxx, AJxxx = rischiosi, ma validi per l'attacco, solo a livello 1.

Tutto ciò premesso, prima di descrivere le varie interferenze, va affrontato il caso di intervento "impedito" di *contro informativo*, pur con punteggio adeguato, avendo carte (4/+) e forza nel palo d'apertura, nessun bel colore 5° a lato, né altra licita praticabile. In tale evenienza si impiegherà il:

- **Passo forte** = pur con 12/16 P.O. (con più vedi sotto). Al 2° giro si potrà:
 - passare sulla eventuale "riapertura di contro" del partner.
 - usare il *contro*, che è e resta *punitivo* se su *ripetizione avversaria* del palo d'apertura. Invece, se su *nuovo colore* avversario, il partner può anche parlare.
- **Contro informativo anomalo** = con 17/+ P.O., ignorando l'impedimento su motivato. Ciò perché, passando, il partner difficilmente avrà forza per riaprire.

A - Interventi sull'apertura avversaria di uno a colore.

☒ 1) - Con mani distribuzionali.

** Interventi di "uno o due a colore":

▼ Colore a livello uno = 8/15 P.O. (anche solo 6/7 in favore di zona), almeno 5° (anche 4°, se nobile e ben guarnito, specie con un palo 5° a lato), punti concentrati nello stesso o molta lunghezza soprattutto con mano minima.

Garantisce, se si giocherà nello stesso, *4 prese in prima e più in zona*.

Pur non assicurando necessariamente prese difensive, vi richiede tendenzialmente l'attacco. Pertanto col palo 5° sguarnito e pochi P.O. si deve passare.

Con un bel palo *nobile* 5° e 15 P.O. è ammesso anche il *contro informativo*.

Con 14/15 P.O. non si ripete il palo 5° (denoterebbe una monocolora sesta), ma si reinterviene di *contro informativo*. La *ripetizione allunga* il colore!

▼ Colore a livello due senza salto = 10/15 P.O., di norma 6° e guarnito, se 5° con almeno due onori maggiori. Ripetibile solamente se 6° e con il massimo.

Garantisce, se si giocherà nello stesso, *5 prese in prima e 6½ in zona*.

•• **NB** - Mani problematiche = impongono deroghe al massimo dei 15 P.O.

≈ Esempio: con KJ-J-AQxx-AQxxx, su 1-♥/♠ si dice 2-♣ e non 3-♣. Il livello 3 richiede un colore chiuso o semichiuso e meno perdenti (vedi oltre).

** Risposte ai suddetti interventi:

Mirano non a correggere l'intervento, ma a ricercare un contratto ottimale.

Tutte le licite che il partner rispondente effettuerà sono soltanto *invitanti* e pertanto *passabili*, tranne la *surlicita*, che è l'unica *forzante*.

Dando per scontata l'affidabilità del partner (sperabilmente non kamikaze!) in ordine al rigoroso rispetto di tutto quanto sopra prescritto per gli interventi, le dichiarazioni del rispondente saranno oculatamente modulate su:

- ♦ livello dell'intervento effettuato dal partner (1 o 2).
- ♦ licite avversarie, che consentono un'agevole sommatoria dei punti espressi.
- ♦ prudenziale riguardo alla "Regola della Complementarità" (vedi Capo I).
- ♦ scelta fra passo, nuovo colore, appoggio, S.A., contro, surcontro e surlicita.

Le risposte (e le eventuali ridichiarazioni dell'intervenuto), a differenza di quelli troppo estesi degli interventi, segnalano range molto contenuti e si esprimono nelle forme e con i punteggi (indicativi!) come sotto descritti:

✦ Passo = con meno di 9/10 P.O., senza un *buon fit* e/o un *bel colore* a lato. E' bene "passare", pur possedendo 9/10 P.O., quando si abbia il "singleton" o la "chicane" nel colore d'intervento, stante l'improbabilità della manche.

Correggere un intervento è pericoloso: il partner, riparlando, rischia la punizione. Lo si potrà fare soltanto se al "passo" seguirà il "contro" avversario, quando la licita del proprio palo sarà poi chiaramente "a passare" (sign-off).

✦ Nuovo colore = 9/12 P.O., almeno 5° e guarnito. Come detto, è *invitante*.

Resta invitante pur se vien licitato a salto per indicare lunghezza e massimo.

La sua eventuale ripetizione lo allunga, descrivendolo come almeno 6°.

Un minimo di appoggio (almeno tre cartine o un onore maggiore 2°) al colore d'intervento, prezioso sempre, è indispensabile con mano debole. Ciò al fine di non ritrovarsi (con il singolo o il vuoto) alla disperata reciproca ricerca del fit, che nemmeno il partner intervenuto potrebbe possedere, mentre fatalmente fioccheranno inesorabili i "contro" degli avversari!

Pertanto questa dichiarazione di un "nuovo colore" può effettuarsi solamente se lo stesso è lungo, robusto e pressoché autonomo oppure meno lungo e robusto, ma in una mano molto ricca di onori.

Inoltre va tenuto presente e ben considerato che il suo annuncio:

✦ dopo intervento *nobile* nega tassativamente l'appoggio, che andava accordato (tranne distribuzione eccezionale) pur con un bel palo compatto a lato.

✦ dopo intervento *minore* assume due diversi significati e finalità, come sotto precisati, a seconda che il suo rango sia nobile o minore:

- Se *nobile*, non si esclude l'appoggio nel minore, venendo anticipato (come sull'apertura) alla ricerca di eventuale appoggio anche solamente 3°.

- Se *minore*, si gradisce giocare nello stesso ed è "a passare", dato che con mano forte si sarebbe dovuto "surlicitare" per ricercare la manche o più.

Tuttavia, se il cambio di colore avviene a livello 3, anche senza salto, la mano non deve ovviamente essere minima in P.O. e/o distribuzione.

* L'intervenuto, dopo il "nuovo colore a livello" del partner, effettua:

➤ **con mano minima** (8/10 P.O. reali o equivalenti), licite deboli:

Passo, Ripetizione del proprio colore, Appoggio a livello, **1-S.A.**

➤ **con mano media** (11/13 P.O. reali o equivalenti), licite invitanti:

Nuovo colore a livello, Appoggio a salto, Ripetizione a salto, **2-S.A.**

➤ **con mano massima** (14/15 P.O. reali o equivalenti), licite forti:

Manche a colore o a S.A., Nuovo colore a salto, Surlicita.

- ✧ Appoggio a livello due = almeno 3° con 8/10 P.O. e massimo 2 *coperture*.
 - * L'intervenuto, dopo questo "appoggio a livello 2" del partner, licita:
- ✧ **passo**, con *forza minima* (8/10 P.O.).
- ✧ **rialzo a tre** o **altro colore**, con *forza media* (11/13 P.O.).
- ✧ **trial-bid** o subito **manche**, con *forza massima* (14/15 P.O.).
- ✧ Appoggio a livello tre = almeno 3° con 11/13 P.O. e 3 *coperture*.
 - * L'intervenuto, con *più del minimo*, deve concludere a **manche**.
- ✧ Appoggio a manche = almeno 3° con 14/15 P.O.
- NB - L'appoggio richiede di ben valutare distribuzione e posizione di board.
 - L'appoggio, specie a livello 3/+, con forza più distributiva che in onori, è spesso competitivo/interdittivo e prevede convenienti *down*.
 - Con sola buona forza in P.O. (12/+) è meglio *surlicitare* (vedi oltre).
- ✧ 1/2-S.A. a livello = 10/11 P.O. in mano bilanciata con fermo. *Invitante*.
Può celare un nobile 4° non licitabile, in quanto per esserlo deve essere 5°.
- ✧ 2-S.A. a salto = 12/14 P.O. in mano bilanciata con due fermi. *Invitante*.
Nega il possesso di quarte nobili, con cui è meglio *surlicitare* (vedi oltre).
- ✧ 3-S.A. = 15/+ P.O. Per il resto idem come sopra, tranne che è *conclusiva*.
- NB - La licita a S.A. nega l'aiuto, pur solo 3°, nel nobile, ma non nel minore.
 - * L'intervenuto, dopo le suddette risposte a S.A. del partner:
- ✧ su 1/2-S.A., con il *minimo* **ripete** il suo colore, con *più* ricerca la **manche**.
- ✧ su 3-S.A., solitamente **passa**.
- ✧ Contro responsivo/Surcontro = dopo la licita del 2° avversario, denotano una forza discreta (8/11 P.O.) non altrimenti esprimibile. Negano l'appoggio. Il primo tende a giocare un colore, il secondo in difesa (vedi Capo XV-B-C).
- ✧ Surlicita = 12/+ P.O. (11 P.O. se passato di mano) perlopiù bilanciati.
E' *positiva* ed *unica forzante* (solamente per un giro).
Non nega il fit nel colore d'intervento.
Chiede ulteriori informazioni su forza e distribuzione dell'interferente.
Su due pali avversari: *assicura il fermo* nel surlicitato e *lo chiede* nell'altro.
La licita di un nuovo colore effettuata da parte del "surlicitante" è *forzante*.
 - * L'intervenuto, dopo la suddetta "surlicita":
- ✧ *col minimo* (8/10 P.O.), **ripete** il suo palo, eccezionalmente anche solo 5°.
- ✧ *con forza media* (11/13 P.O.), licita un **nuovo colore**, **S.A.** (col fermo!) o **ripete a salto** il suo colore.
- ✧ *col massimo* (14/15 P.O.) dichiara la **manche** a colore o **S.A.** (col fermo!).

**** Intervento di "un colore a salto semplice":**

Si effettua con palo solido 6°/+, in mano tendenzialmente monocolori di 12/15 P.O. Stante la delimitata forza, *non è forzante*. Si articola come segue:

- ✧ a livello due = con almeno 2 onori nel colore.
- ✧ a livello tre = chiuso o semichiuso con 14/15-(16) P.O.
- ✧ 3-♥ su 1-♠ = massimo quattro perdenti e mezzo.

■ Il "salto debole" con pochi onori (non più di 9 P.O.) usato da taluni è poco efficace, data l'arma avversaria del Contro Sputnik. Peraltro rende indistinguibili le mani aggressive per distribuzione da quelle forti in prese-onori.

* Il partner risponderà:

a) - dopo intervento nobile:

- Passo = con mano debole.
- Appoggio a livello 3 = con due carte e mezzo di copertura. *Invitante*.
- 2-S.A. = con 9/10 P.O. e fermi nei tre colori restanti. *Invitante*.
- 3-S.A. = con 11/14 P.O. e fermi nei tre colori restanti. *Conclusiva*.
- 4-♥/♠ = con almeno tre carte di copertura. *Conclusiva*.
- Nuovo colore = pur senza lunghezza, ma con onori di testa. *Forzante*.
- Surlicita = chiede il fermo nel colore avversario. *Forzante*.
- Cue-bid a 4 = con mano molto forte e visuale di slam. *Forzante*.

b) - dopo intervento minore:

- Appoggio, S.A. e Surlicita = risposte analoghe a quelle dette sopra.
- Nuovo colore nobile = 5°/6°, chiede appoggio terzo per la manche.

**** Intervento interdittivo "a doppio o triplo salto" ("barrage"):**

Molto simile al barrage d'apertura, richiede palo 7° con 2 onori maggiori. E' meno probabile che si ritorca contro il partner, stante l'avvenuta apertura. E' molto rischioso: per il terzo di mano, edotto di due forze, sarà agevole punire. Pertanto va sempre osservata la Regola del 2 e del 3. - Vedi il Capo IX. A seconda del colore e del livello, *affidabilmente* denota quanto segue:

3-♦/♥/♠ = 6 prese in prima, 7 in zona. Non più di una presa difensiva.

4-♥/♠ = 7 prese in prima, 8 in zona. Attacco/difesa. Anche prese difensive.

4-♣/♦ = 7 prese in prima, 8 in zona. Mano molto sbilanciata. Non più di una presa difensiva. - Vedi oltre la previamente concordabile alternativa.

5-♣/♦ = 8 prese in prima, 9 in zona. Non più di una presa difensiva.

Ad esplicazione di quanto detto valgono i seguenti esempi:

≈ 1-♥/3-♠ con KQJxxxx-xx-xx-xx. Solo in prima.

≈ 1-♠/4-♥ con x-QJ10xxxxx-Ax-Ax. In prima e zona.

≈ 1-♥/4-♦ con xx-x-QJ109xxxxx-x. Solo in prima.

* Il partner, poiché l'intervento *non è forzante*, continua solo se è forte.

■ Taluni, previo preciso accordo, per non precludere 3-S.A, assegnano valore di "barrage" al "salto semplice" nel *minore* (Es: 1-♥/3-♣ anziché 4-♣).

** Intervento di "surlicita":

E' raro, poiché richiede una particolarissima mano: molto robusta, aggressiva e sbilanciata (monocolore o bicolore) di non più di *tre perdenti*.

Esempi: ≈ 1-♥/2-♥ con AKQ8765-A5-3-KQJ o A8-0-AQJ105-AKQJ74.

≈ 1-♠/2-♠ con 9-AKQ105-A7-AKQ106.

* Il partner, dato che la surlicita è tassativamente *forcing manche*, pur con zero P.O., deve licitare il suo miglior colore o, col fermo, S.A.

* Il surlicitante, a seconda della obbligata risposta ricevuta, replicherà con:

- Appoggio = "senza salto", dato che è "forzante" almeno fino a manche.
- Un proprio colore = con monocolore. Senza salto, dato idem come sopra.
- Ripetizione della surlicita = ricerca del fit, con bicolore nei restanti colori.

NB - Contrariamente a quanto molti erroneamente reputano, con una mano *bilanciata* di 21/+ P.O. *non* si deve surlicitare, ma intervenire di "contro".

☒ 2) - Con mani di probabile appoggio.

** Intervento di "contro informativo":

★ Denota: 12/+ P.O. in mano per lo più *bilanciata*, quindi di *probabile appoggio*, in quanto corta nel palo avversario: ideali una 4-4-4-1 o 5-4-4-0, che lo consentono anche con soli 10/11 P.O., dato un probabile fit e magari due.

★ Richiede: sul "minore" 7 *carte nobili* (4+3), sul "nobile" *l'altro nobile* almeno 4° col minimo ed anche solo 3° con (14)-15/16 P.O. o 2° con 17/+ P.O.

★ Garantisce, come l'apertura, almeno 2 *prese difensive*.

★ Va usato anche con *mani distribuzionali* deboli o forti (non richiedenti la suddetta "Surlicita immediata") a scopo cognitivo *e/o rafforzativo*, dato che *l'intervento* a colore indica non più di 15 P.O. - Vedi il seguente dettaglio:

- Con 5 Picche e 4 Cuori in mano anche debole di 10/15 P.O.:

si *contra* per far emergere il *fit* a Cuori. Anticipando le Picche si alza il livello e si rischia il non riscontro. Il *fit* a Picche può comunque sempre palesarsi!

- Con un palo minore almeno 5° ed un nobile 4° in mano di 12/15 P.O.:

si *contra* per far emergere il *fit* nel nobile. Poi, se non emerge il *fit*, si dichiara il proprio minore "a livello 2". Non forzante, poiché si è limitata la forza.

- Con un palo nobile o minore almeno 5° in mano di 16/18 P.O.:

si *contra* e poi si dichiara il proprio colore, come segue:

- ♦ se *nobile*, "a livello". Non forzante, poiché si è limitata la forza.
- ♦ se *minore*, "a salto". Non forzante, poiché si è limitata la forza.

- Con un palo nobile o minore almeno 5° in mano di 19/20 P.O.:

si *contra* e poi si dichiara come segue:

- ♦ se *nobile*, il proprio colore "a salto" oppure si "surlicita".
- ♦ se *minore*, si "surlicita".

NB - I salti su impiegati *non* sono *forzanti*. Le *surlicite* sono invece *forzanti* per un giro, ma non a manche, altrimenti si sarebbe surlicitato subito!

- Dopo l'eventuale *surcontro*, se l'apertore riparla, è bene cessare la competizione, poiché gli avversari saranno quasi sempre in grado di punire.

- Se il partner, avendo parlato il secondo avversario, *passa*, il contrante, possedendo forza di "rever" che lo renda opportuno, può *ripetere* anche più d'una volta il contro (*rafforzativo*) per farlo entrare in competizione.

■ E' ovviamente *informativo* (con i requisiti su indicati e quanto ne consegue) anche il "*contro del 4° di mano*", dopo il *passo* del partner e la risposta (appoggio, altro colore o S.A.) del secondo avversario.

Vedi nel Capo XV-B-C-D l'approfondimento per quanto sopra e segue.

**** Risposte al "contro informativo" del partner:**

La condotta che il partner del "contrante" dovrà adottare dipende da quella tenuta dall'avversario (terzo di mano) compagno dell'apertore. Per cui se:

a) - L'avversario compagno dell'apertore è passato.

Il partner del contrante, se *non* vuol *punire*, deve parlare anche con *zero* P.O.

Le sue risposte, tranne la *surlicita*, *non* sono *forzanti*, in quanto *obbligate*.

Le stesse si distinguono e valgono come di seguito indicato:

** Punitiva

Passo = trasformazione in *contro punitivo*.

Richiede almeno "cinque belle carte" nel palo d'atout avversario, reputando più remunerativo punire che realizzare un proprio possibile contratto.

Quindi è scelta libera e responsabile, non espressione di mera debolezza!

** Deboli

Colore a livello = 0/8 P.O., anche solamente 4°. Possedendo due quarte:

- se di pari rango (nobile o minore), va dichiarata quella di rango più basso.

- se di rango diverso (nobile e minore), va dichiarata quella nobile.

Con mano molto debole (0/5 P.O.) senza quarta licitabile (perché coincidente con il palo d'apertura o troppo sguarnita): va detto il miglior colore 3°.

Con mano molto debole (0/5 P.O.): è meglio licitare un palo 4° a livello uno, che 5° a livello due, rinunciando a considerazioni in ordine alla lunghezza.

** Invitanti

Colore a salto = 8/11 P.O., 5° se nobile, 6° se minore. Se costretti, anche con un colore nobile soltanto 4° guarnito e punteggio massimo.

L'obbligo di questa risposta permane qualunque sia il livello richiesto (2/3).

1-S.A. = 8/10 P.O. con fermo. Nega una quarta nobile. E' licita costruttiva.

2-S.A. = 11/12 P.O. con un buon fermo. Nega una quarta nobile.

** Conclusiva

3-S.A. = 13/14 P.O. bilanciati con un buon fermo. Nega una quarta nobile.

4-♥/♠ = 10/13 P.O., colore tendenzialmente almeno 6°. Più che i P.O. (indicativi), va ben valutata la distribuzione. Da evitare con velleità di slam.

** Forzanti

Surlicita = 11/+ P.O. o valori distribuzionali integrativi equivalenti.

E' licita *positiva* ed *unica forzante* (un giro), non necessariamente a manche.

Non promette, ma non esclude il fermo.

Chiede informazioni per conseguire il miglior contratto.

Più che i P.O. (indicativi) conta la distribuzione. Poiché la mano del contrante sarà il più delle volte di "probabile appoggio", è importantissimo il possedere due colori nobili almeno quarti: ciò consente di "surlicitare" anche con meno del suddetto punteggio, data l'alta probabilità di trovare il fit.

Pur disponendo di fermo e licita adeguata, può talvolta essere impiegata quale tempo forzante per la prosecuzione alla ricerca dell'eventuale slam.

Esempi: Dopo il "contro" del partner sull'apertura avversaria di 1-♦, si dirà:

≈ 2-♦, con Axx-KQx-Jxx-A10xx = ricerca del fermo per giocare 3-S.A.
≈ 2-♦, con QJ10x-AQxx-x-A10xx = ricerca di una quarta nobile per 4-♥/♠.
≈ 2-♦, con KJ10xx-KJ10xx-x-xx = il partner ha doppio fit certo per 4-♥/♠.
≈ 2-♦, con Kxxx-xxx-Ax-AKxx = ricerca, pur avendo il fermo, del fit a ♠.
≈ 2-♦, con x-KQx-Axx-AKQ109x = è un tempo forzante per la ricerca dello slam a ♣. La licita, anche se a salto, delle Fiori non sarebbe stata "forzante".

- La "surlicita" può essere *ripetuta da entrambi i partner* quando non si abbiano ancora elementi per addivenire al contratto più opportuno.
- Stanti le forze già espresse, l'avversario partner dell'apertore avrà quasi sicuramente "mano bianca". Tenerlo, pertanto, presente nel corso del gioco.
- Per ulteriori attinenti impieghi della "surlicita" vedi il Capo XV-D.

b) - L'avversario compagno dell'apertore ha licitato.

Il partner del "contrante" non è obbligato a licitare. Per cui se parla, la sua var ritenuta *dichiarazione libera*, a scopo *competitivo*. Le sue risposte saranno:

**** Deboli**

Passo = 0/7 P.O. Dovrà però riparlare se il partner ripete il "contro".

**** Invitanti**

Colore a livello = 8-9/+ P.O., almeno 5°. Ricerca l'appoggio.

Colore a salto = motivato più dalla distribuzione (6°/+) che dai P.O. Quindi non necessariamente con più dei P.O. su indicati. Con più forza si "surlicita".

1-S.A. = 8/10 P.O. e fermi nei colori licitati dagli avversari.

2-S.A. = 11/12 P.O. e fermi nei colori licitati dagli avversari.

**** Conclusive**

Manche a colore o S.A. = con forza in P.O. e/o distribuzione adeguata, fit in uno o più pali, che il "contro" del partner di solito assicura, e fermi se a S.A.

**** Forzanti**

Surlicita = 11/+ punti: quasi sempre più distribuzionali che reali, stanti le forze già espresse. Per quant'altro vedi quella sopra dopo il passo avversario.

Se gli avversari con le loro due licite hanno espresso:

- un solo colore (detto ed appoggiato) = *chiede il fermo* nel palo surlicitato.
- due colori = *assicura il fermo* in quello surlicitato e *lo chiede* nell'altro, secondo la logica del "terzo" e "quarto colore" (vedi Capo V e XV-D).

E' sempre un "tempo forzante" per ricercare il contratto di manche ottimale.

** Particolari

Contro responsivo = denota una forza discreta (8/11 P.O.) non diversamente esprimibile (vedi Capo XV-B). Se l'apertore passa, il partner deve riparlarlo.

Dopo il "surcontro" del 3° giocatore = il partner del contrante dichiarerà:

- Passo = se è "indifferente" ciò che dirà il contrante. Non è trasformazione!
- Un colore = 5° o 4° decente da proporre e/o per evitare che il partner liciti un palo (ad esempio, l'altro nobile, se ha contratto un 1-♥/♠) per il quale non si ha l'appoggio. Ciò anche con *zero* P.O. Quindi non va ritenuto invitante!

** Ridichiarazione del "contrante":

* *su "risposta obbligata debole"*

Stante l'incognita della mano del partner, in ordine al punteggio (0/8 P.O.) ed alla distribuzione, la ridichiarazione dovrà essere prudenzialmente congrua:

- ✧ Passo = 12/14 P.O. con o senza fit. Se l'apertore riparla, con fit s'appoggia.
- ✧ Appoggio = 15/16 P.O. Sarà *a livello* se 4°, *a salto* se 5°. Sul minore tende al 3-S.A. "Invitante". Con 17/+ P.O. prima si *surlicita*. "Forzante un giro".
- ✧ Nuovo colore = vedi quanto già detto a seguito del "contro rafforzativo".
- ✧ Surlicita = 17/+ P.O. in qualunque mano con o senza appoggio. Chiede di norma il fermo. E' "ripetibile" e "forzante", ma non obbliga a manche.
- ✧ S.A. = *a livello*: 18/20 P.O., *a salto*: 21/23 P.O. Bilanciata con il fermo. Pur a livello 1 non può valere 15/17 P.O.: si sarebbe intervenuto di 1-S.A.

* *su "risposta obbligata invitante, conclusiva, forzante e libera"*

- ✧ Licite naturali = conseguenti al tenore delle risposte ricevute (vedi sopra).
- ✧ Surlicita = forza massima rapportata alle risposte ricevute.
 - E' impiegabile anche dopo la *surlicita* del rispondente, quando si posseggano due pali nobili, per far scegliere al partner quello di suo gradimento.

** Intervento naturale di "1-S.A.":

S'effettua con mano di 15/17 P.O. avente gli stessi requisiti dell'omonima apertura, con in più il *fermo* (vedi il Capo XV-E) nel colore dell'apertore.

* Il partner, probabilmente debole, stanti le forze già espresse, risponderà:

- ✧ Passo = come sull'apertura (vedi il Capo VI).
- ✧ 2-a colore = anche *Fiori*, come sull'apertura. *Debole*, a passare.
- ✧ 2-S.A. e 3-a colore = come sull'apertura. *Invitanti*.
- ✧ Manche a S.A. o a Colore = come sull'apertura. Anche 4-♣/♦ *Transfer*.

✦ Surlicita = (8)-9/+ P.O. Unica dichiarazione *forzante*.

Denota di norma una quarta *nobile* o, in mancanza, un punteggio *massimo*.
E' impiegata, in luogo del "2-♣ Stayman", erroneamente usato da taluni, come *interrogativa* alla ricerca del fit per conseguire un contratto di *manche*.
Si riserva così il 2-♣ quale licita *debole preferenziale* del palo di Fiori 5°/+.

* L'intervenuto, sulla risposta di *surlicita*, che è *forcing manche*:

- Dice, se posseduto, il suo colore nobile.
- Significa il possesso di *due quarte nobili*, "*surlicitando*" a sua volta.

Ciò logicamente non può essere ritenuto richiesta del *fermo*, già *assicurato*, ma serve per far scegliere al partner la "quarta nobile" di suo interesse.

- Senza nobili licita a livello un minore se 5° o a S.A. non avendolo 5°.

✦ Licite in transfer = previ accordi, come sull'apertura di 1-S.A.

☞ 3) - Convenzionali.

**** Intervento convenzionale di "1-S.A.", dopo esser passati di mano:**

Richiede una forza di *quasi apertura* e quant'altro sotto precisato.

- a) - Su apertura nobile = possesso d'una bicolore grande *almeno 5/5 minore*.
- b) - Su apertura minore = possesso d'una bicolore grande *almeno 5/5 con il minore non detto ed un nobile imprecisato*.
- c) - In quarta posizione, dopo due colori licitati dagli avversari = possesso di una bicolore grande *almeno 5/5 nei due colori non detti*.

**** Intervento convenzionale di "2-S.A.":**

Richiede circa *10 P.O.* in *prima* (specie contro zona) e *12/+ P.O.* in *zona*, concentrati nei due colori d'una bicolore grande, e quant'altro sotto precisato.

- a) - Su apertura di 1-a colore nobile o 1-S.A. = possesso d'una bicolore grande *minore almeno 5/5*. Una bicolore più grande è ovviamente più forte.

Il punteggio dovrà esser superiore all'indicato se l'intervento è su 1-S.A.

* Il rispondente, a seconda della sua forza in P.O. e distribuzione, potrà:

- appoggiare col miglior minore: *a livello se debole, a salto se positivo*.
- effettuare altre *licite naturali*, se in misfit e/o se più convenienti.
- passar sul *contro* con ♣/♦ di pari numero per far scegliere al partner.
- dichiarare *contro punitivo* sulla risposta del compagno dell'apertore.

b) - Su apertura minore = possesso di una bicolore grande *almeno 5/5 con l'altro minore ed un nobile imprecisato*.

c) - In quarta posizione, dopo due colori licitati dagli avversari = possesso di una bicolore grande *almeno 5/5 negli altri due colori*.

NB - L'intervento di 2-S.A., per lo più riservato a bicolori minori, propone il gioco in attacco se il partner è forte, suggerisce la miglior difesa se è debole.

- Con una *bicolore almeno 5/5 "forte"*, specialmente se minore/nobile ed ancor più se nobile/nobile, è preferibile l'intervento *naturale*.

- Trattandosi di intervento convenzionale, il suo impiego va *concordato*.

**** Intervento convenzionale di "4-S.A.":**

S'impiega, con la medesima valenza, ma ovviamente con più forza, quando il livello non consente il suddetto "2-S.A.". - Vedi inoltre il Capo XV-F.

B - Interventi su altre aperture e sulle prosecuzioni.

**** Interventi sull'apertura di "1-S.A.":**

Molto rischiosi, specie in zona e dopo il 2-♣ dell'altro avversario, per il probabile *contro punitivo* o il *surcontro*, gli interventi più consueti sono:

✧ Colore a livello 2 = "solido", almeno 6°, 5° se molto guarnito. Massimo 14/15 P.O.: con più è meglio "contrare". Assicura non più di "6 perdenti".

✧ Colore a salto = almeno 6° chiuso o semichiuso e non più di "4 perdenti".

✧ Contro informativo = (15)-16/+ P.O. reali, non distributivi, anche solo 14 su 1-S.A. debole (12/14 P.O.), in mano sia "bilanciata" che "sbilanciata".

✧ Passo = con 18/+ P.O., senza un palo 6° discreto. *Non si contra*, per non obbligare il partner (debole o debolissimo) ad effettuare licite inconsistenti.

✧ 2-S.A. = convenzionale (già descritto), con bicolore almeno "5/5 minore".

NB - In *riapertura* è ammessa forza un po' inferiore a quelle su indicate.

- Per eventuale utile uso della convenzione Landy vedi Capo XIV-B.

* Il partner, sui detti interventi, se tace il 2° avversario (se parla, il suo è "un parlar libero"!), a seconda dei casi e della mano, si regola come segue:

✧ sugli interventi a colore: passerà o darà risposte naturali.

✧ sul 2-S.A.: sarà ovviamente obbligato a licitare il miglior colore minore.

✧ sul contro informativo: meno ha, più deve parlare! Per cui dovrà licitare:

- *Passo* = 6/+ P.O. Rendere il contro *punitivo* è di solito la licita più pagante, specie se l'apertore è in zona. Ciò in virtù della maggior forza in linea, del muovere per primi e dei tanti P.O. dell'apertore sottomessi al contrante.

- *Colore a livello* = 0/5 P.O. Licita obbligata, quindi anche 4°. *A passare*.

- *Colore 6° a salto* = se è più pagante manche della punizione. *Forzante*.

- *Manche* = se è praticabile e più vantaggiosa della punizione. *Conclusiva*.

NB - Il rispondente, se il compagno dell'apertore *surcontra*, dovrà:

- ♦ *dichiarare*, se posseduto, un colore 5°/+.

- ♦ *passare*, senza colore 5°, per far licitare al contrante il palo più economico.

** Interventi sull'apertura di "barrage":

Chi interviene sul barrage, lo fa a scopo sia interdittivo che costruttivo.

Corre la stessa alea dell'apertore, pur di ostacolare gli avversari, ed accetta di sobbarcarsi un possibile, magari vano, sacrificio, fidando sulla statisticamente probabile convenienza. Dovrà contenere in 2 *down in zona* e 3 *in prima* (Regola del 2 e del 3) le sue eventuali perdite. Si esprime come segue:

a) - su apertura a livello 3:

- ☆ *Colore a livello 3* = almeno 6° (anche 5° se molto bello). "Non forzante".

- * **Il partner**, contando sulle prese promesse dall'interferente, si regolerà in funzione di quelle aggiuntive che potrà apportare.

- ☆ *Colore a livello 4* = 6° e robusto. Promette almeno "8 prese sicure". Se effettuato "a salto" denota forza e visuale di manche (se non lo è già).

- ☆ *3-S.A.* = con minimo 16 P.O. ed un buon fermo nel colore d'apertura.

Di solito nega un nobile 4°, con cui è preferibile il "contro informativo".

- ☆ *Contro informativo* = con 14/+ P.O. in prima e 16/+ in zona.

Indica una tipica mano di "probabile appoggio" che deve assicurare:

- *sul nobile*: almeno 4 carte nell'altro nobile (derogabile se molto forte).

- *sul minore*: almeno una 4-3 nei nobili (derogabile se molto forte).

- * **Il partner** sul suddetto "contro informativo" liciterà:

- ♦ *passo* con almeno 2 prese certe in atout, trasformandolo in *punitivo*.

- ♦ *il miglior colore 4°/+* (a manche con "forza adeguata").

- ♦ *3-S.A.* con un buon fermo nel colore avversario d'apertura.

- ☆ *4-S.A.* = su 3-♥/♠ convenzionalmente denota il possesso di una bicolore grande *almeno 5/5 minore* di "forza adeguata" a quest'alto livello.

- ☆ Surlicita = molto rara, con non più di "tre perdenti". E' *forcing manche*. Denota una mano bicolore o tricolore e volontà di gioco in attacco.
 - b) - su apertura a livello 4:**
 - ☆ Colore a livello 4 = come il suddetto intervento su apertura a livello 3.
 - ☆ Contro = solamente su 4-♠ è da ritenersi più *punitivo* che *informativo*. Essendo comunque opzionale, richiede un preciso accordo fra i partner.
 - ☆ 4-S.A. = su 4-♠ *non sempre* denota una bicolore minore almeno 5-5, pur se solitamente la promette. Può anche fungere da *contro informativo*, quando non si voglia rischiare che il partner, passando, lo trasformi in "punitivo". Richiede pertanto un preciso accordo e comunque postula sempre il possesso di una mano *bicolore* particolarmente *aggressiva* di *non più di 2/3 perdenti*.
- NB** - Se trattasi di *riapertura*, la forza richiesta per tutti i suddetti interventi può ragionevolmente essere un po' inferiore.

**** Interventi sulle aperture "molto forti":**

Sulle aperture di *2-a colore* (naturali o meno) e *2-S.A.* sono molto rari. Quando si effettuano, a scopo perlopiù difensivo, richiedono un *buon* palo *almeno 6°* e l'oculato riguardo al "*Par della mano*" (vedi il Capo XV-F).

**** Interventi sulle aperture "convenzionali":**

Pur dovendo essere queste aperture obbligatoriamente allertate ed esaurientemente spiegate (e non sempre lo sono!), torna utile conoscerle almeno nella loro essenzialità, al fine di poter porre in essere interventi appropriati.

Di seguito si descrivono le principali aperture e gli ottimali interventi:

- 1-♣/♦ preparatorio = denota mani diverse (per lo più bilanciate e deboli) in presenza o meno del colore di Fiori/Quadri. Si interviene licitando:

- a) - *come di consueto*: ignorandosi il palo effettivo, 2-♣/♦ non è surlicita. Tuttavia il colore deve essere 6° e solido, dato il livello 2 ed il fatto che l'apertore potrebbe possederlo. L'intervento di 1-S.A. non assicura il fermo.

- b) - *contro informativo*: richiede un po' più forza della norma ed una idonea distribuzione (che non assicura il corto nel colore detto), altrimenti va procrastinato alla seconda battuta, quando il quadro licitativo sarà più preciso.

- 1-♣/(♦) forte = denota mani diverse. Ci si regola come sotto descritto, tenendo ben presente che il palo non è effettivo (ma potrebbe anche esserlo!):

- a) - *passo*: è opportuno con una bilanciata pur di 12 P.O., procrastinando l'intervento alla seconda battuta, quando il quadro licitativo sarà più preciso.
- b) - *colore a livello*: solido, 6°/+, con 10/+ P.O. e valori distribuzionali.
- c) - *colore a salto*: 6°/+, va riservato alla mano debole, per proporre al partner una possibile difesa (es.: con KQ10xxx-xx-AQ-xxx si licita 1-♠, invece con KQ109xx-xx-xx-xxx si licita 2-♠). E' un interdittivo salto debole.
- *Sottoapertura di 2-♥/♠* = come descritta nel il Capo XIV-B. Denota un colore solo 6°, dato che consuetamente con 7 carte si apre a livello 3. Considerando distribuzione, ubicazione degli onori e vulnerabilità, si interviene di:
 - a) - *contro*: con almeno 14 P.O., garantendo di norma l'altro nobile 4°.
 - b) - 2-S.A.: con 16/18 P.O. e "doppio fermo". Con un solo fermo, è meglio il "contro informativo". Esclude il possesso dell'altro nobile.
 - c) - 2-♠: anche meno di 12 P.O., ma con un colore 6° o 5° ben guarnito.
 - d) - 3-a colore: se 6°/+ e con almeno 12 P.O.
- *1-S.A. debole* = denota una mano di 12/14 P.O. Si interviene come previsto per quello *naturale*, ovviamente rapportandosi alla minor forza.
- *2-♣ debole* = denota il colore di Fiori 6° (5° bello) con 12/15 P.O. Si interviene "naturalmente", tenendo nel debito conto il valore dell'apertura.
- *2-♦ Precision per Tricolore debole* = denota 12/15 P.O. e singolo precisato (o a Quadri). Si interviene come indicato per la seguente "Multicolor".
- *2-♦ Multicolor* = denota mani diverse (come descritte nel Capo XIV-B ed eventuali altre), che vanno fatte dettagliatamente descrivere. Si interviene di:
 - a) - *contro*: con il colore bello di Quadri e forza come di norma prevista.
 - b) - *passo*: con mano forte, riservandosi di eventualmente contrare il colore reale emerso, in ragione della forza avversaria e della propria.

**** Interventi sulle "prosecuzioni di vario tipo":**

Sono quelli effettuati, ai vari livelli, su: 2-♣ *Stayman e relative risposte*, 4-S.A. *Blackwood e relative risposte*, *Cue-bid*, *Manche*, *Slam*, ecc. Dato l'alto livello e l'alto rischio conseguente, si impiegano molto raramente. Hanno valenza interdittiva o punitiva o di indicazione per l'attacco. Richiedono forza e, soprattutto, distribuzione adeguate. Impongono di attentamente e precisamente valutare il "Par della mano". Per quanto non già detto in questo, si rimanda ai Capi VI, X, XIV e XV.

Capo XII

RISPOSTE ALL'APERTURA DOPO INTERVENTO AVVERSAIO

Nel descritto agevole dialogo fra Apertore e Rispondente, si inserisce un terzo incomodo, l'Avversario, di cui bisogna tenere debito conto, in quanto:

- modifica i canoni consueti in ordine a punteggio e lunghezza dei colori.
- sottrae preziosi spazi licitativi.
- impone l'impiego di nuove licite: "contro", "surcontro" e "surlicita".

In questa nuova situazione, le risposte vengono condizionate ed è lapalissiano che i punti manifestati dagli avversari non siano nella propria linea.

Il partner, a seconda dei casi e della forza, dispone delle seguenti risposte.

****Risposte all'apertura di uno a colore**

dopo intervento avversario di "contro informativo":

Tutte le risposte, *tranne* il *surcontro*, sono "deboli" o "invitanti" oppure "conclusive" se in appoggio nobile, *mai forzanti*. Si esprimono come segue:

♣ Passo = 0/9 P.O. bilanciati. Denota accettazione o impossibilità a modificare. Non si passa con meno di 2/3 carte nel palo d'apertura, né col massimo (8/9 P.O.) se la mano si presta ad una risposta di 1-S.A. (vedi oltre).

♣ Appoggio a livello 2 = come da sistema (5/9 P.O.), ignorando il contro.

♣ Appoggio a livello 3 = buon fit in mano sbilanciata fino a 9 P.O.

♣ Appoggio a livello 4 al nobile = buon fit in mano sbilanciata fino a 9 P.O.

Con i richiedi P.O. per l'appoggio a 3/4 (10/11-12/13), si deve *surcontrare*.

Il salto nel colore *nobile*, costruttivo e interdittivo, non denota assolutamente più forza del "surcontro" (anzi!), ma si pone i seguenti preziosi obiettivi di:

- segnalare la struttura "sbilanciata" della propria mano.
- non estraniare l'apertore (se di forza media) dalla licita.
- impedire o rendere problematica la sgradita licita del secondo avversario.

Esempi, su apertura di 1-♠ "contrata":

≈ con Axxxx-x-Q10xxx-xx = 3-♠. In virtù di adeguata forza distribuzionale.

≈ con AQJxx-xxx-x-xxxx = 4-♠. Idem come sopra.

≈ con AKJx-xxx-xx-KJxx = "surcontro". Senza contro si direbbe 4-♠.

≈ con Axxx-AKxx-x-Kxxx = "surcontro". Per ricercare lo slam.

NB - Previo accordo e se in prima, a scopo prettamente "interdittivo", si può attribuire *significato inverso* all'appoggio a livello "2" e "3 a salto".

≈ Esempio: 1-♠/contro/3-♠, anziché 2-♠, con Kxxxx-x-xxx-xxxx.

✧ Nuovo colore a livello = 0/9 P.O. Risposta *debole. Non forzante*, in quanto la forza è delimitata. Almeno 5° (4° con mano tricolore). E' risposta obbligata se in totale *misfit* (singolo o vuoto): con meno di 2 carte in appoggio va detto anche con zero P.O., con ciò scongiurando la trasformazione del "contro" in "punitivo", avvertendo l'apertore che "non si regge il suo contratto contratto" ed offrendo allo stesso un possibile "rifugio" nel palo licitato in risposta.

Un colore *solido*, specie se "nobile", può esser licitato anche se non in misfit. Invece un colore *sguarnito* va licitato solamente se si è in completo misfit.

Esempi:

≈ dopo 1-♦/contro, con xxx-Q109xx-Q-xxxx = 1-♥.

≈ dopo 1-♦/contro, con xxx-Q109xx-Qxx-xx = passo.

≈ dopo 1-♦/contro, con xxx-KQJ10x-Qxx-xx = 1-♥.

≈ dopo 1-♦/contro, con xxx-xxx-Jx-KQxxx = passo.

≈ dopo 1-♦/contro, con xx-xxx-Jx-KQJxxx = 2-♣.

* L'apertore, su questa risposta: se è debole, solitamente *passa*. Con un ottimo colore, ripetibile o nuovo, *riparla*, senza con ciò significare più forza.

Esempi:

≈ dopo 1-♦/contro/1-♥/passo, con Axx-xx-KQJxx-KJx = passo.

≈ dopo 1-♦/contro/1-♥/passo, con AQx-x-AKJ109x-xxx = 2-♦.

≈ dopo 1-♦/contro/1-♥/passo, con xxx-x-AK109x-AQJ10 = 2-♣.

* L'apertore, con "appoggio" al colore espresso dalla risposta a livello:

- passerà con mano minima.

- rialzerà, con o senza salto, se più forte in onori e/o distribuzione.

✧ Nuovo colore a salto: 7/9 P.O., di norma 6° *robusto* (2/+ onori con A o K). E' una risposta solamente *invitante*, quindi *non forzante e passabile*.

* L'apertore, su questa risposta: può, secondo la forza posseduta, passare, elevare o concludere a manche con appoggio anche solo 2°.

✧ I-S.A. = 8/10 P.O. bilanciati. Di norma *fermi* nei pali non detti dal partner. Riduce l'ambiguità del "passo" e, specie su apertura minore, è interdittivo.

✧ Surcontro = 10/± P.O. (più in misfit, un po' meno con fit e/o mano molto sbilanciata). Unica risposta "*positiva*", da praticarsi con ogni distribuzione.

Per le sue attuali finalità (non più irrazional-bellicose!) vedi il Capo XV-C.
E' un prezioso *tempo forzante*, che fa scattare una trappola, da cui gli avversari non potranno liberarsi. Infatti, o lo lasciano in vita (quasi mai: se è in un palo nobile è manche!) o giocano un loro contratto che verrà poi "contrato".
Esempi di mani che, dopo 1-♠/contro, impongono il "surcontro":

≈ xx-KJxx-Ax-AQxxx = per punire le probabili ♥ o ♣ degli avversari.
≈ Axxx-AQxx-x-Kxxx = mano troppo forte per concludere a 4-♠.
≈ Axx-Axx-xxx-Kxxx = indica positività, nel caso di apertura minima.
≈ Q109xx-AJ10xx-x-Qx = un'altra licita non ne esprimerebbe l'aggressività.

* Proseguire dopo la dichiarazione di surcontro:

♦ **L'apertore**, passato o meno il 2° avversario, deve *di norma* dire *passo*, che è *tempo forzante* demandante al partner il *contro punitivo* o *quant'altro*.
Se parla: il *contro* è *proposta* (non obbligo!) di *punizione*, una licita a *colore* denota che non può supportare l'eventuale *contro punitivo* del partner, avendo una mano d'*attacco* e non di *difesa*, cioè molto sbilanciata e debole.
Parlerà altresì se *teme* che il contrante lasci un "surcontro non conveniente".

♦ **Il surcontrante**, se, come di solito, gli tornerà la parola, avrà a disposizione ben 8 licite: 4 *non forzanti* (Appoggio a livello e 1/2-S.A. = *invitanti*, Manche = *conclusiva*, Contro punitivo,) e 4 *forzanti* (Passo, Nuovo colore, Appoggio a salto e Surlicita, che è forcing manche e richiesta del fermo).

♦ Se più pagante, si dovrà rinunciare a punire gli avversari e giocare un proprio contratto, in considerazione anche della non sempre certissima punizione (dato il basso livello) e delle rispettive posizioni di board.

** Risposte all'apertura di uno a colore

dopo intervento avversario "a colore senza salto":

♦ Passo = mano debole (0/6 P.O.) o fino a 11/12 P.O. se il colore licitabile "coincide" con quello d'intervento avversario ("passo forte" del rispondente).

* **L'apertore**, per impedire un contratto avversario a basso livello, se ipotizza il passo forte, con 16 P.O. o un po' meno (vedi il Capo XIII) *riaprirà*:

- *di contro*, trasformabile dal partner, con mano bilanciata.

- *licitando ex novo* o *ripetendo* un *bel colore* con mano sbilanciata.

♦ 1-a colore = almeno 5° con 7/+ P.O., dato che è una "licita libera".

Se nobile, come sempre, non esclude l'appoggio al colore minore d'apertura.

E' "forzante" per un giro, poiché la forza non è stata "limitata".

Un colore 4°, quale che sia la forza posseduta, "non è licitabile": lo si potrà mostrare ricorrendo al "contro Sputnik" (vedi oltre).

✧ 2-a colore senza salto = almeno 5° con 10/+ P.O. Non nega l'appoggio.

E' risposta *positiva*. "Forzante", poiché la forza non è stata "limitata".

✧ Colore a salto = risposta *positiva, forzante a manche*, come da sistema.

■ NB - Le prosezioni, dopo le suddette tre riposte a colore, saranno come in assenza d'intervento (vedi i Capi IV e V), tenendo presente quanto il rispondente "complementariamente" (vedi il Capo I) assicura in punti e lunghezza.

✧ 1-S.A. = 8/10 P.O., mano bilanciata o semibilanciata minore e fermo nel colore avversario, di norma senza nobili (con cui è meglio il *contro Sputnik*). Perde la sua consueta innaturale condizione di obbligatorietà imposta, nel silenzio avversario, dalla non disponibilità di altra licita e si connota a tutti gli effetti ed a pieno titolo come "dichiarazione libera". Pertanto:

* L'apertore, con solo 15 P.O., deve licitare 2-S.A. *Invitante* a manche.

* Il rispondente, con il massimo, conclude a 3-S.A., con meno passa.

Esempio esplicativo della "sottile logica" che sottende a quanto detto sopra:

≈ 1-♥/1-♠/1-S.A./passo/2-S.A. Denota mano bilanciata di 15 P.O. o bicolore "piccola" di 15/16 P.O., non una semibilanciata nobile di 16/18, come in assenza d'intervento. Infatti in questo caso l'apertore avrebbe concluso a 3-S.A.!

L'invito è opportuno: c'è infatti una probabilità su tre di trovare 10 P.O. nella mano del partner. Non lo sarebbe senza l'intervento, poiché in tal caso 1-S.A. varrebbe 5/10 P.O., con una probabilità su sei di trovare i necessari 10 P.O.!

✧ 2-S.A. = 11 P.O., doppio fermo e quanto detto per 1-S.A., se pertinente.

✧ 3-S.A. = 12/14 P.O., doppio fermo, senza nobili.

✧ Appoggio = come da sistema, ignorando l'intervento.

✧ Surlicita = 12/+ P.O. in mano solitamente bilanciata. *Forzante a manche*.

Assicura implicitamente il *fit almeno 4°* nel colore d'apertura.

Non promette, ma non esclude, il fermo nel palo d'intervento avversario.

* L'apertore, se ha aperto in un colore *nobile*, dirà:

♦ 4-♥/♠ o 2-S.A. (con il fermo e 4-3-3-3) con mano minima.

♦ Cue-bid con mano buona.

* L'apertore, se ha aperto in un colore *minore*, dirà:

♦ S.A. con mano minima ed il fermo nel colore avversario.

- ♦ Ripetizione del colore (se almeno 5°) con mano minima e senza fermo.
- ♦ Surlicita: con 4-3-3-3 e mano minima e senza fermo. Non più forza.
- ♦ Cue-bid con mano buona (medio-massima).

Esempi: $\approx 1-\spadesuit/2-\heartsuit/3\heartsuit/\text{passo}/4-\clubsuit/\text{passo}/4-\diamond/\text{passo}/6\spadesuit/\text{passo}/\text{passo}/\text{passo}$.

Sud ha: A9xxxx-A-J109-AQ e Nord ha: Q108x-9xxx-AKQ-Jx.

$\approx 1-\spadesuit/2-\clubsuit/3-\clubsuit/\text{passo}/4-\spadesuit/\text{passo}/\text{passo}/\text{passo}$.

Sud ha: Q108xx-AJxx-AQ-10x e Nord ha: AKJxx-xxx-Jx-A8x.

$\approx 1-\heartsuit/1-\spadesuit/2-\spadesuit/\text{passo}/2\text{-S.A.}/\text{passo}/3\text{-S.A.}/\text{passo}/\text{passo}/\text{passo}$.

Sud ha: Kxx-K10xxx-Kxx-Ax e Nord ha: Axx-AQxx-Axx-8xx.

✧ Contro Sputnik = 7-8/+ P.O., senza limiti superiori di punteggio.

Ideato dagli statunitensi Alvin Roth e Tobias Stone nel 1958, il suo nome è in omaggio al primo satellite sovietico lanciato l'anno prima.

Riduttivamente taluni, per dare precisa denotazione della forza, lo usano soltanto con punteggio *limitato*: 8/11 P.O. a livello 1 e 9/12 P.O. a livello 2/3.

• L'uso *illimitato* ha il pregio di ricercare il fit con licite a basso livello. Tuttavia i *limiti minimi* vanno rapportati al livello dell'intervento e alla composizione della propria mano. Pertanto, *a livello due*, il minimo richiesto sarà:

- con una quinta nobile = 7 P.O.
- con due quarte nobili = 7/8 P.O.
- con una sola quarta nobile = 9/10 P.O.

• E' impiegato, *fino a livello 3-♠*, con "valenza informativa", dopo intervento sull'apertura del partner, per ricercare quantomeno un contratto parziale.

• Denota una condizione di "licita impedita": una certa forza, ma indisponibilità di dichiarazioni idonee ad esprimerla, stante l'intervento avversario.

• In possesso d'un palo nobile è opportuno impiegarlo in luogo del S.A. (anche col fermo nel colore avversario) o dell'appoggio, pur 5°, nel minore.

• Con punteggio minimo e un palo 6° è bene contrare e licitare poi il colore.

• Con punteggio elevato, prima si contra, poi si *surlicita* il palo avversario.

• Con questo "contro" il rispondente informa consuetamente l'apertore di:

- ≠ di non avere "tendenzialmente" altra licita idonea, non possedendo:
 - il fit nel nobile, eventualmente licitato dall'apertore.
 - un colore 5°, richiesto per dichiararlo anche solo a livello uno.
 - il punteggio per licitare a livello due un colore che sia almeno 5°.
 - il fermo nel colore avversario per licitare a S.A.

Quindi implicitamente promette 4/+ carte in uno o nei due colori non licitati dal partner e dall'interferente ed il possesso di uno di questi due tipi di mano:

- *bilanciata*, senza fermi, con una più che probabile "quarta nobile".
- *sbilanciata* con pali non licitabili a livello due, perché inferiore a 10 P.O.
- L'impiego di questo "contro" trae la sua precipua ragion d'essere dall'esigenza di "scovare" il fit 4-4 in un "colore nobile".
- Con forza minima richiede l'inderogabile possesso di un colore nobile.
- Con una bicolore 5-4 nobile/nobile, pur con un buon punteggio che ne consentirebbe l'enunciazione, è bene contrare per ricercare il miglior fit.
- Quando i due colori nobili siano già stati dichiarati dall'apertore e dall'intervenuto, l'interesse del "contrante" è palesemente per i "pali minori".
- Esclude solitamente la lunga nel colore d'intervento avversario.
- La licita del contro Sputnik risulta *non proficua*, quindi *da evitare*, quando:
 - ♦ si possiede il colore (specialmente se 5^o/+) d'intervento.

Tuttavia, se la mano del contrante ha comunque le caratteristiche richieste e non delude le aspettative del partner, lo si può ugualmente impiegare.

- ♦ un palo nobile 5^o/+ ed 11/+ P.O. consentono di licitare a livello due.

Invece con un palo minore 5^o ed 11/+ P.O., si contra per ricercare 3-S.A.

- ♦ i colori, in cui si ricerca l'appoggio, sono inconsistenti.

Infatti, per "contrare", non è sufficiente avere indiscriminatamente i punti, ci vuole anche una loro decentemente giusta collocazione.

- ■ Valgano ad esplicazione di tutto quanto sopra i seguenti esempi:

≈ 1-♦/1-♠/contro = con Kx-AJ10x-Jxxxx-xx. Pur praticabili l'appoggio o la licita di 1-S.A. con fermo, è utile ricercare il fit nel colore di Cuori.

≈ 1-♦/1-♠/1-S.A. = con AQ-xxxxx-Jxxx-Kx. E' preferibile questa licita, dato che il doppio fermo è probabilmente più utile delle Cuori inconsistenti.

NB - Inopportuno nei suddetti due casi è l'aiuto a 2-♦, per non spingere le licite ad un livello troppo alto, riservandosi, se possibile, di darlo poi.

≈ 1-♦/1-♠/contro = con xx-AQxxx-Kx-xxxx. Mancandone la forza, le Cuori potranno esser dette poi con valenza di licita "limite" e pertanto passabile.

≈ 1-♥/1-♠/contro = con Axx-xx-Q10xx-AJxx. Interesse per i minori.

≈ 1-♥/1-♠/contro = con Axx-xx-Q10xxx-AJx. Interesse per le Quadri.

≈ 1-♦/2-♣/contro = con A10xx-Q10xx-Jx-xxx. Minimo e due quarte nobili.

≈ 1-♥/2-♦/contro = con AJ9x-Axx-K9x-Kxx. Senza limiti superiori di forza.

- ≈ 1-♦/1-♥/contro = con AKxx-Qxxx-Jx-xxx. Non ha senso passare, dato che l'aspettativa del partner relativa al colore di Picche viene soddisfatta.
- ≈ 1-♦/1-♠/passo = con AKJxx-xxx-xx-xxx. Non si ha nulla da dire.
- ≈ 1-♦/1-♥/passo = con xxxx-Qxx-AJ-xxxx. Picche più che inconsistenti.
- La ridichiarazione di un colore, da parte del contrante, *non è forzante*.
 - Per il contro Sputnik dopo interventi "a salto" e di "barrage", vedi oltre.

☒☒ **Ridichiarazioni dell'apertore dopo il "contro Sputnik":**

Sono modificate in ordine a punteggio e distribuzione. Non potrà, fra l'altro, licitare a S.A. senza fermo nel palo d'intervento. Si regolerà come segue:

a) - Se il secondo avversario non ha parlato:

- L'apertore è *obbligato* a parlare. Pertanto la sua ridichiarazione, quale che sia, *non indica* "necessariamente" *rever* ed *allungamento* del primo colore.
- Ipotizzando che il partner abbia mano bilanciata, ricercherà il fit nel secondo colore, specie se nobile. Ciò non creerà pregiudizio al contrante, dato che lo stesso, senza alcun fit, potrà dichiarare (limite!) il suo palo conseguentemente 5°/+, denotando con ciò una mano sbilanciata e debole.
- Senza altro colore, ripeterà il suo primo, se 5°, o liciterà a S.A. col fermo.
- A seguito dei P.O. garantitigli dal "contro" del rispondente, l'apertore ridichiarerà sulla base della sua propria forza in P.O. e distribuzione, tenendo ben presente la "Regola della Complementarità" (vedi nel Capo I). Pertanto:
 - ♦ una sua eventuale licita (ripetizione, nuovo colore, S.A.) "*a salto*" esprime una *forza media* di 15/17 P.O. e *non è forzante*.
 - ♦ con 18/+ P.O. chiamerà subito la *manche*, quando il "probabile" fit e/o il fermo (se a S.A.) lo consentano, altrimenti il partner potrebbe passare.
 - ♦ con 18/+ P.O. *surliciterà* per *forzare* a parlare e/o richiedere il *fermo*.
 - ♦ con forza adeguata, senza elementi per stabilire quale *manche* giocare o con visuale di *slam*, userà la *surlicita* (forzante) per chiedere ulteriori lumi.

Esempi esplicativi per tutto quanto sopra:

- ≈ dopo 1-♣/1-♠/contro/passò, con xx-KJxx-Kxx-AQ10x = 2-♥.
- ≈ dopo 1-♣/1-♠/contro/passò, con Axx-Axx-AQJx-Axx = 3-S.A.
- ≈ dopo 1-♦/1-♥/contro/passò, con xx-xx-AKQ10xx-AJx = 3-♦.

- ≈ dopo 1-♣/1-♥/contro/passo, con Qxx-Jx-AKxx-AKQx = 2-♥.
- ≈ dopo 1-♠/2-♣/contro/passo, con AQJ9xx-xx-KJx-Ax = 3-♠.
- ≈ dopo 1-♠/2-♦/contro/passo, con KQJxx-K9xxx-Ax-x = 4-♥.

b) - Se il secondo avversario ha parlato:

- Non è più obbligato a ridichiarare. Se lo fa, è "dichiarazione libera": dovrà essere in grado di sostenere il contratto anche se il partner fosse al minimo.
 - Il suo eventuale *contro* sarà *responsivo* (vedi Capo XV-B) e non punitivo.
- ≈ Esempio: dopo 1-♣/1-♠/contro/2-♠, l'apertore con 2 ♠, 4 ♥, 3 ♦, 4 ♣, nella quasi certezza che il rispondente abbia le Cuori, replicherà:
- ♦ "contro responsivo" con mano debole e senz'altra migliore dichiarazione.
 - ♦ "3-♥", pur solo quarte, con forza di "rever".
- Dovrà comunque "responsabilmente" competere.

☒☒ **Ridichiarazioni di chi ha licitato il "contro Sputnik":**

- Licite varie: sono naturali e conseguenti alla forza mostrata dall'apertore.
- Surlicita: chiede il fermo e non nega il fit nel palo minore nuovo o ripetuto. Su due colori avversari mostra il fermo nel surlicitato e lo chiede nell'altro.

**** Risposte all'apertura di uno a colore dopo l'intervento avversario "a colore con salto":**

- ✧ Appoggio = obbligato, pur con meno di quanto il livello richiederebbe.
- ✧ 2-S.A. = con 9/11-(12 brutti) P.O. e fermo, non disponendo di altra licita.
- ✧ Nuovo colore a livello = 11/+ P.O., almeno 5°, forza proporzionale al livello. E' naturalmente "forzante".
- ✧ Manche = risposta "conclusiva". Se a S.A., assicura almeno un fermo.
- ✧ Contro Sputnik = 12/+ P.O., "senza appoggio". Può essere trasformato.
- ✧ Surlicita = con molta forza, per evitare il "passo". Può chiedere il fermo.

NB - Se l'apertore riapre di contro, promette almeno 17 P.O.

**** Risposte all'apertura di uno a colore dopo intervento avversario di "Barrage":**

- ✧ Grossomodo come sopra = con un po' più forza, dato il più alto livello.

**** Risposte all'apertura di uno a colore dopo intervento avversario di "Surlicita":**

- ✧ Contro = non indica punteggio, ma un onore nel colore del compagno. Pertanto lo invita ad attaccare in quel colore.
- ✧ Appoggio = con palo lungo in mano debole. Utile per tentare una difesa.

**** Risposte all'apertura di uno a colore dopo l'intervento avversario di "1-S.A.":**

- ✧ Appoggio = come da sistema (vedi Capo III), ignorando l'intervento.
- ✧ Nuovo colore = a livello: 5° con 5/8 P.O. o 6° con 3/8 P.O. *Debole*.
a salto: 6°/+ e *solido* con 6/8 P.O. *Invitante*.
- ✧ Manche = immediata, con forza e/o soprattutto distribuzione che lo consentano, per evitare il non gradito probabile "passo". *Conclusiva*.
- ✧ Contro punitivo = 9/+ P.O. con ogni distribuzione. Unica licita *positiva*.

**** Risposte all'apertura di "1-S.A." dopo intervento avversario di "contro informativo":**

- Più si è deboli, più va tolto il "contro" per evitare la punizione. Pertanto:
- ✧ Colore a livello 2, anche 2-♣ = 0/7 P.O., almeno 5°. *Debole*. A passare. Talvolta, se debolissimi, ma con valori di taglio, il palo può esser solo 4°.
 - ✧ Colore a livello 3 = come da sistema (vedi il Capo VI). *Invitante*.
 - ✧ Surcontro = 8/+ P.O. Assicura 1-S.A. o punizione. Unica licita *positiva*.
 - ✧ Passo = 0/7 P.O. bilanciati. Spesso, con il massimo, è una licita ottimale.

**** Risposte e interrogative all'apertura di "1-S.A." dopo intervento avversario "a colore a livello 2":**

- Quelli sotto descritti sono precisi scambi licitativi efficaci ed esaustivi:
- ✧ Passo = con bilanciata di 0/7 P.O. ed anche con un colore 5° di 0/3 P.O.
 - ✧ Contro punitivo = 8-9/+ P.O. e belle carte nel colore avversario. Valutarne ben attentamente la convenienza rispetto ad un sicuro proprio contratto, con particolare riguardo alla posizione di zona propria ed avversaria.
 - ✧ 2/3-a colore 5°/+ a livello = 5/7 P.O. Licita libera, competitiva. *Debole*. Il livello 3 prudenzialmente richiede il massimo e/o maggior lunghezza. Se il colore è *minore* deve essere 6° o 5° *molto solido* ed è licita *limite*.
- * L'apertura potrà elevare con il massimo ed un buon appoggio.

- ✧ 3-a colore 6° a salto = come senza intervento (vedi Capo VI). *Invitante*.
- ✧ Manche = come senza intervento (vedi Capo VI). Con fermo, se a S.A.
Impiegabile anche la Grande Texas (4-♣ per ♥, 4-♦ per ♠). *Conclusiva*.
- ✧ Surlicita = 10/+ P.O. Senza fermo e senza pali nobili. *Forcing manche*.
* L'apertore dirà: 3-S.A. col fermo, il colore più economico senza fermo.
- ✧ 2-S.A. = 9-10/+ P.O. Relais interrogativo, in luogo del precluso "2-♣".
Ricerca il "fit" in un "palo nobile". Con o senza "fermo". *Forcing manche*.
La prosecuzione è quella ottimamente formulata da **Franco Di Stefano**:

* L'apertore su 2-S.A., se l'intervento è stato in un *colore "nobile"*, dirà:

- 3-♣ = senza quarte nobili e senza fermo.
- 3-♦ = senza quarte nobili, ma col fermo.
- 3-♥/♠ = quarta nel nobile non d'intervento, senza fermo.
- 3-S.A. = quarta nel nobile non d'intervento, con un buon fermo.

* L'apertore su 2-S.A., se l'intervento è stato in un *colore "minore"*, dirà:

- 3-♣ = senza quarte nobili e senza fermo.
- 3-♦ = senza quarte nobili, ma col fermo.
- 3-♥ = quattro Cuori.
- 3-♠ = quattro Picche e tre Cuori.
- 3-S.A. = quattro Picche e due Cuori.
- 4-♣ = due quarte nobili con tre Fiori.
- 4-♦ = due quarte nobili con tre Quadri.

* Il rispondente, a quanto sopra significatogli, avrà agio di replicare con licite naturali, sia per concludere, sia per proseguire alla ricerca dello slam.

Sui suddetti 3-♣/♦, dopo l'intervento nobile o minore, potrà licitare la sua eventuale *quinta nobile* per ottenerne l'appoggio a manche se l'apertore è terzo.

La distinzione fra 3-♠ (4 Picche e 3 Cuori) e 3-S.A. (4 Picche e 2 Cuori) gli consente, con 5 Cuori, di concludere a 4-♥ o di lasciare il 3-S.A.

●● Fra le sistemazioni licitative per fronteggiare l'intervento avversario a colore a livello 2 sull'apertura di 1-S.A., si è optato per quella sopra descritta, reputandola la più efficace e esaustiva nell'esplicitare la mano di rispondente e apertore. Tuttavia, pur giudicandole meno esaurienti, se ne descrivono anche altre alternative, la cui eventuale adozione va concordata con il partner:

◆◆ **La convenzione "Lebenshol modificata"**, fermo restando tutto il resto, *sul relais interrogativo* 2-S.A. prevede la seguente dinamica licitativa:

* L'apertore, all'interrogativa "2-S.A.", risponderà:

- 3-♦ = senza quarte nobili - senza fermo.
- 3-♥ = quarta di cuori - senza fermo.
- 3-♠ = quarta di picche - senza fermo.
- 3-S.A = due quarte nobili - con o senza fermo.
- 3-♣ = quarte imprecisate - con fermo.

* Il rispondente, su "3-♣", reinterroga con "3♦", cui l'apertore risponderà:

- 3-♥ = quarta di cuori.
- 3-♠ = quarta di picche.
- 3-S.A. = nessuna quarta nobile.

◆◆ **Lo "Standard Italia"** sull'apertura di 1-S.A. *interferita a colore* propone:

- Passo = come sopra previsto.
- Contro punitivo = come sopra previsto.
- 2-♦ = "convenzionale" su intervento di 2-♣, in luogo del "2-♣ Stayman".
 - * L'apertore dichiarerà:
 - il colore nobile.
 - 2-S.A. con fermo.
 - 3-♣ (surlicita) senza fermo.
- 2-♥/♠ = colore 5^o/. Non forzante.
 - * L'apertore dichiarerà:
 - rialzo nel colore solo col massimo.
- 2-S.A. = limite e non assicura il fermo. Come da sistema.
 - * L'apertore dichiarerà:
 - passo con il minimo.
 - 3-S.A. con il massimo e fermo.
 - surlicita con il massimo senza fermo.
- 3-♦/♥/♠ = colore 5^o/, forzante. Se non è "surlicita" (vedi oltre).
 - * L'apertore dichiarerà:
 - 4-♥/♠ con tre carte in appoggio.
 - 3-S.A. con fermo.
 - surlicita senza fermo.

- Surlicita = con 10/+ P.O. Chiede il fermo e non ha interesse per i nobili.
 - * L'apertore dichiarerà:
 - senza fermo, la quarta più economica.
 - 3-♣ = con 9-10/+ P.O. E' relais interrogativo per i "colori nobili", impiegato, con o senza fermo, in luogo del precluso "2-♣ Stayman".
 - Manche = come da sistema, anche grande Texas, ignorando l'intervento.
- NB** - Le suddette risposte, nei molto frequenti casi di mano debole del rispondente, non consentono allo stesso le seguenti preziose licite *deboli* o *invitanti*:
- ♦ 2-♦, su intervento di 2-♣, perché sarebbe relais interrogativo.
 - ♦ 3-♣, perché sarebbe relais interrogativo.
 - ♦ 3-♦/♥/♠, perché "forzante" e non più "invitante".

◆◆ **La convenzione "Lebenshol"** originale su apertura di 1-S.A. *interferita a colore* propone quanto descritto nel Capo XIV-B e come sotto su 3 a colore.

**** Risposte all'apertura di 1-S.A. interferita a colore "a livello 3":**

- Contro informativo = può eventualmente essere trasformato dal partner.
- Colore a livello 3 = con significato naturale. E' risposta *forzante*.
- Manche = se a S.A., con fermo. E' risposta *conclusiva*.
- 4-S.A. = con valore "quantitativo". - Vedi il Capo XV-E.

**** Risposte alle aperture "diverse da uno", dopo intervento avversario:**

Sulle aperture "naturali molto forti" (2-a colore o 2-S.A.), o "convenzionali" (2-♣ o 2-♦ semiforzanti o forzanti a manche) o anche di barrage, i rari interventi avversari richiedono mani particolarmente distribuzionali.

* Il rispondente alle suddette "aperture molto forti interferite" replicherà con:

- *passo* = debole. Se l'apertore ridichiara sotto manche, dovrà riparlare.
- *contro punitivo* = valori e carte nel colore d'intervento avversario.
- *surlicita* = volontà di giocare in attacco.
- *altre licite non conclusive* = forzanti, in quanto libere.

* Il rispondente alle suddette "aperture di barrage interferite" replicherà con:

- *passo* = nessun valido apporto da esprimere.
- *contro punitivo* = non ovviamente informativo, data l'apertura delimitata.
- *altre licite non conclusive* = forzanti.

**** Ridichiarazioni dell'apertore di uno a colore dopo l'interferenza avversaria "a colore o di contro":**

Impongono di previamente considerare che il rispondente possa detenere:

Anche zero P.O., se è passato dopo il passo avversario.

Solamente 4/5 P.O., se ha parlato dopo il passo avversario.

Massimo 6/7 P.O., se è passato dopo l'intervento avversario. Infatti con più forza, se non in "passo forte", avrebbe dovuto effettuare una qualche licita.

Non più di 7/12 P.O., se è in "passo forte" (evenienza possibile, non certa!).

Da ciò scaturisce la seguente tassativa generica "regola del buon senso":

Se il partner è passato o ha dato una risposta "non positiva" e vi è stato intervento del primo e/o secondo avversario, la ridichiarazione dell'apertore "deve" essere supportata dalla sua complementare forza e, tranne l'appoggio a due, assume sempre valore di "rever" pur se espressa solo a livello.

Le ridichiarazioni dell'apertore, descritte sotto e nel Capo XIII, oltre alla suddetta regola, saranno conseguenti alle sequenze licitative intercorse.

**** Ridichiarazioni dell'apertore dopo il "passo" del primo avversario, la "risposta" del partner e la "interferenza" del secondo avversario:**

Sono modulate sulla forza espressa dal partner e dall'interferente.

a) - se la risposta è stata "seminegativa", "debole" o "ambigua":

L'apertore *non è obbligato* a licitare, poiché il partner può riparlare. Se ridichiara, il suo è "un parlar libero" che richiede una forza sufficiente a sostenere il contratto, anche se il rispondente avesse solamente 4/5 P.O. Pertanto:

• L'apertore, dopo 1 a colore/passò/1 a colore/contro, ridichiara:

- Passo = mano minima, senza appoggio almeno 4° al colore del partner.

- Surcontro = 16/+ P.O. Chiede altre informazioni. - Vedi il Capo XV-C.

•• *Ogni altra dichiarazione è naturale ed ignora l'intervento.*

• L'apertore, dopo 1 a colore/passò/1 a colore/1-2 a colore, ridichiara:

- Passo = mano minima bilanciata o semibilanciata.

- S.A. a livello = 18/20 P.O. in mano bilanciata o semibilanciata minore oppure 16/+ P.O. in mano semibilanciata nobile, "con fermo".

- Contro informativo = idem come sopra, ma "senza fermo".

- Surlicita = nei rari casi di mano molto forte e fit nel colore del partner.

•• *Ogni altra dichiarazione è naturale ed ignora l'intervento.*

b) - se la risposta è stata "positiva":

- L'apertore, dopo 1 a colore/passò/2 a colore/**contro**, ridichiara:
 - Surcontro = 15/+ P.O. Chiede altre informazioni. - Vedi il Capo XV-C.
 - Passo forzante = momento forzante, con il minimo dell'apertura.
 - Ogni altra dichiarazione è naturale ed ignora l'intervento.
 - L'apertore, dopo 1 a colore/passò/2 a colore/**2-3 a colore**, ridichiara:
 - Contro punitivo = libera scelta. Per informarsi si usa il "passo forzante".
 - Ripetizione o Nuovo colore = sbilanciata minima. "Non gradisce punire".
 - Passo forzante = in tutti gli altri casi: è sempre un "tempo forzante".
 - Solamente gli appoggi ignorano l'intervento, come sempre.
 - Esempi di ridichiarazioni dell'apertore ad esplicazione di quanto in **a** e **b**:
 - dopo 1-♣/passò/1-♠/contro, con la seguente mano si ridichiara:
≈ Kxx-x-AQxx-AKxxx = surcontro: Forza generica. Chiede informazioni.
 - dopo 1-♦/passò/1-♥/1-♠, con le seguenti mani si ridichiara:
≈ Kxx-Qx-AJxxx-KJx = passo (e non 2-♦ o 1-S.A.!): data la mano debole.
≈ Ax-KJxx-AQxx-xxx = 2-♥: in appoggio, ignorando l'intervento.
≈ xx-xx-AKxxx-KQJx = 2-♣: debole, competitivo, allunga il primo colore.
≈ xx-Ax-KQJxxx-Axx = 2-♦: ripetizione, di norma colore 6° o 5° chiuso.
≈ x-Ax-AKJxx-KQJxx = 3-♣: mano forte ed allunga il primo colore.
≈ Q10xx-Kx-AKJx-AKx = 1-S.A.: "rever" a S.A. e fermo.
≈ xxx-AQx-AKQx-Axx = contro informativo: dato che manca il fermo.
 - dopo 1-♠/passò/2-♣/contro, con le seguenti mani si ridichiara:
≈ AKxxx-Kx-Ax-Kxxx = surcontro: pur con aiuto, chiede informazioni.
≈ Axxxx-Qxx-AKxx-x = 2♦: nuovo colore, ignora l'intervento avversario.
 - dopo 1-♠/passò/2-♣/2-♥, con le seguenti mani si ridichiara:
≈ AKQxxx-x-Kxx-xxx = 2-♠: indica mano sbilanciata minima.
≈ AKxxx-KJxx-Qxx-x = contro punitivo: poiché dopo risposta positiva.
≈ AKxxx-Qxx-KJx-xx = passo forzante: per ottenere altre informazioni.
- * Il rispondente: - Prosegue o no secondo quanto denotatogli e posseduto.
- Non può ovviamente passare dopo risposta "positiva".

**** Ridichiarazioni dell'apertore e/o del rispondente**

do po intervento avversario sulle "prosecuzioni di vario tipo":

In genere sono naturali. Per quelle specifiche dopo l'intervento sul 2-♣ *Stayman* vedi il Capo VI, sul 4-S.A. e sulle *Cue-bid* vedi il Capo X-A e C.

Capo XIII

LE RIAPERTURE

Sono tali le dichiarazioni (di chiunque), senza le quali il contratto sarebbe *definitivo* appannaggio della linea avversaria, per lo più dopo "due passo".

Si *deve impedire* il contratto avversario *a livello troppo basso*, entrando in "ragionevole" *competizione*. Ciò, talvolta, anche prima dei "due passo".

Si effettuano, pertanto, quando si sia palesata una relativa debolezza degli avversari e si reputi *finale* il contratto *parziale* dagli stessi raggiunto.

Dopo un'apertura (avversaria o propria) di "1-a colore", si possono *principalmente* configurare *tre tipi di riapertura*, come sotto precisato:

a) - *Quella del quarto di mano, dopo "apertura" seguita da "due passo"*.

E' la più classica e consueta, motivata ed espressa come segue:

Si sa che nella propria linea ci sono almeno 16 P.O. Infatti l'apertore può avere massimo 20 P.O. ed il rispondente "passato" non più di 4 P.O., per cui il rischio corso è relativo. Tuttavia va evitata, *passando*, quando non si disponga dei requisiti fondamentali per effettuarla, come, ad esempio con:

≈ Axxxx-xxx-Kxx-Qx o QJ9xx-xx-Axxx-Qx su apertura avversaria di 1-♠.

≈ QJxx-Kxx-Qxxx-xx o Kx-xxx-AKJ9x-Ax su apertura avversaria di 1-♦.

Ciò perché sono mani più adatte al gioco in difesa che a quello in attacco.

Dato che il partner può essere passato per *punteggio insufficiente*, ma pure, con una certa forza, per *manca di distribuzione* o perché in *passo forte* (vedi Capo XI), per riaprire serve meno di quanto previsto per gli interventi del secondo di mano, tenendo però ben conto della *consistenza* del colore, del *livello* (1-2-3) e della *vulnerabilità*, che hanno una grossa incidenza.

Pertanto il 4° di mano potrà riaprire come sotto indicativamente previsto:

✧ *Colore a livello* = almeno 5°, con 6/11 P.O.

✧ *Colore a salto* = almeno 6° e solido, con 11/15 P.O.

✧ *Contro informativo* = 9/+ P.O. con distribuzione come nell'intervento.

Se è poi seguito dalla "surlicita", promette 16/+ P.O. e chiede il "fermo".

✧ *1-S.A.* = 13/15 P.O. (prudenziali!) e fermo, in bilanciata o semibilanciata.

✧ *Surlicita* = con mano sbilanciata molto forte di massimo "4 perdenti".

E' "forzante", ma, a differenza dell'intervento immediato, solo per un giro.

NB - Tutte le suddette licite, tranne il *contro* e la *surlicita*, "non sono forzanti".

Esempi: ≈ con QJ10xx-xx-Axx-Kxx: 1-♥/passo/passò/1-♠. Non forzante.
 ≈ con xx-xx-KQJ-AQJ10xx: 1-♥/passò/passò/3-♣. Non forzante.
 ≈ con Kxxx-xx-KQxx-Kxx: 1-♥/passò/passò/contro. Informativo.
 ≈ con Ax-KJx-Qxxx-Kxxx: 1-♥/passò/passò/1-S.A. Con fermo.
 ≈ con Ax-xx-AKQJxxx-Ax: 1-♥/passò/passò/2-♥. Surlicita.

■ **NB** - Le risposte richiedono un po' più forza rispetto al "dopo intervento".
 - Per *riaperture* sulle aperture avversarie di 1-S.A. e di *Barrage*, vedi quanto diffusamente descritto per i relativi "interventi" nel Capo XI.
 - Per *riaperture* (rarissime) sulle aperture avversarie molto forti si richiedono distribuzioni eccezionali. - Vedi nel Capo XI i relativi interventi.

b) - Quella dell'apertore, dopo la sua "apertura" ed "intervento del primo avversario" seguito da "due passo":

L'apertore può riparlare solo con *mano forte*. Tuttavia talvolta, con buona *distribuzione*, attesa di *fit*, P.O. *concentrati* nei pali utili, probabile *passo forte* del partner e *favore* di zona, può farlo, in competizione, pur con minor forza. La mano più adatta è la *bicolore*, per la maggior *probabilità* di *fit*. Invece la *monocolore* richiede più P.O., prudenza e riguardo alla situazione di zona. Pertanto le ridichiarazioni dell'apertore, *non forzanti* tranne il "contro" e la "surlicita", saranno quelle sotto elencate e descritte:

- Nuovo colore a livello = 14/16 P.O. e P.D. Cerca il fit in uno dei due pali.
- Ripetizione a livello = 14/16 P.O. e P.D. con un colore 6° o 5° chiuso.
- Dichiarazioni a salto o di rever = come da sistema nel silenzio avversario.
- S.A. a livello = 19/20 P.O., bilanciata (di norma senza nobili) e buon fermo.
- Contro informativo = idem c. s., ma senza fermo o con fermo e palo nobile.
 Previ accordi, è usabile, specie a Mitchell, pur con solo 16 P.O. (o un po' meno), essendo "quasi certi" che il partner sia in "passo forte" (7/12 P.O.).
- Surlicita = in rari casi, con mani sbilanciate molto forti (quasi apribili a livello 2), senza palo nobile e senza fermo, chiede il fermo per giocare 3-S.A.

Esempi di ridichiarazioni dell'apertore ad esplicazione di quanto sopra:
 ≈ con xx-AQ10xx-KQJxx-x: 1-♥/1-♠/passò/passò/2-♦.
 ≈ con x-AKJxxx-AJx-xxx o xx-AKQJx-Axx-xxx: 1-♥/1-♠/passò/passò/2-♥.
 ≈ con x-AQ10x-xxx-AKQxx: 1-♣/1-♠/passò/passò/2-♥.
 ≈ con Axx-KQx-Axx-AQxx: 1-♣/1-♥/passò/passò/1-S.A. Va rimarcato che

è *equivalente* al *revers* a 2-S.A. Ciò non per convenzione, ma per logica scaturente dalla indispensabilità dei 19/20 P.O. e dal non aver aperto di 1-S.A.
 ≈ con AKx-xx-AKxx-KQxx: 1-♣/1-♥/passo/passol/contro. Senza fermo.
 ≈ con xx-Ax-Axx-AKQ10xx: 1-♣/1-♠/passo/passol/2-♠. Cerca il fermo.

♦♦ **Ridichiarazioni dell'apertore equiparabili alla suddetta riapertura b:**

◆ Dopo la riapertura del 4° di mano:

- Richiedono più forza di quanto su previsto: il partner ha meno di 5 P.O.!
 - Sulla riapertura di *contro*, si "*surcontra*" con tutte le mani di 19/20 P.O., tranne la "*bicolore grande*", con cui è meglio annunciare il secondo colore.

◆ Quando i due avversari licitano con o senza il rispondente:

- Richiedono un po' meno forza di quanto su previsto, se il rispondente ha parlato, denotando con ciò almeno 7 P.O.
 - Se il rispondente ha taciuto, potrebbe esser in passo forte o avere 0 P.O.

Esempi:

≈ con Axx-AQx-AKxx-QJx: 1-♦/1-♥/passo/2-♥//2-S.A. Con fermo.
 ≈ con AKxx-xx-AKxx-KQx: 1-♦/1-♥/passo/2-♥//contro. Senza fermo.
 ≈ con AQxx-x-KQxxxx-KJ: 1-♦/1-♥/1-♠/3-♥//4-♠. 22/+ P.O. in linea.
 ≈ con Ax-AQxxx-x-KJxxx: 1-♥/1-♠/2-♥/2-♠//3-♣. Trial-bid.
 ≈ con xx-AKJx-AKQx-QJx: 1-♦/1-♠/2-♦/2-♠//contro. Cerca il fit a Cuori.

c) - Quella del compagno dell'apertore, dopo "apertura", "passo del primo avversario", "licita del rispondente", "intervento del secondo avversario", "passo dell'apertore" e "passo del primo avversario".

Il rispondente, partner dell'apertore, potrà riaprire di *contro* (a parlare!) o di *quant'altro* (colore o S.A.) con un punteggio di almeno 8-9 P.O.

Esempi:

≈ 1-♦/passo/1-♥/1-♠//passo/passol/contro = con Jxx-KJxxx-Kxx-xx.
 ≈ 1-♦/passo/1-♥/1-♠//passo/passol/1-S.A. = con K109x-KJxx-xx-Qxx.
 ≈ 1-♦/passo/1-♥/1-♠//passo/passol/2-♥ = con xx-QJ10xxx-Kx-Jxx.
 ≈ 1-♦/passo/1-♥/1-♠//passo/passol/3-♥ = con xx-AQ10xxxx-Qx-Jx.

Capo XIV

CONVENZIONI

Anche il "Naturale", che, in quanto tale, rifugge dalle licite "convenzionali", talvolta, per arricchire il sistema, ricorre all'ausilio di alcune "preziose" convenzioni. Queste comunque non snaturano le sue peculiari caratteristiche di logica semplicità ed immediatezza, che lo contraddistinguono.

A - Convenzioni adottate dal Sistema.

Nelle pagine precedenti sono state inserite e descritte alcune pressoché indispensabili convenzioni, collocate nei diversi capitoli di pertinenza.

Per una più agevole consultazione vengono qui elencate, con rimando ai Capi in cui le stesse compaiono:

Splinter: impiegata per risposta su apertura di uno a colore nobile.

- Vedi il Capo III.

Trial Bid: impiegabile da apertore, rispondente ed interferente in un nobile.

- Vedi i Capi IV e XI.

Piccola Texas o Jacoby Transfers: usata in risposta su apertura di 1-S.A.

- Vedi il Capo VI.

4-♣/♦ Texas Sudafricana-Transfer: usata in risposta su apertura di 1-S.A.

- Vedi il Capo VI.

2-♣ Stayman: per interrogativa del rispondente su apertura di 1-S.A.

- Vedi il Capo VI.

4/5-S.A. quantitativo: usato in risposta su apertura di 1-S.A. - Vedi il Capo VI.

3-S.A. Gambling: usata in apertura nel colore minore. - Vedi il Capo IX.

4-♣/♦ Texas Sudafricana-Transfer: impiegata in apertura nel colore nobile.

- Vedi il Capo IX.

4/5-S.A. Blackwood: impiegata per richiesta di Assi e Re. - Vedi il Capo X.

P.O.S.L.: impiegata per risposta al 4-S.A. interferito di "contro".

- Vedi il Capo X.

D.O.P.I.: impiegata per risposta al 4-S.A. interferito "a colore" a livello 5.

- Vedi il Capo X ed oltre in questo Capo.

D.E.P.O.: impiegata per riposta al 4-S.A. interferito "a colore" a livello 6.

- Vedi il Capo X ed oltre in questo Capo.

5-S.A. a salto - Josephine: usata per richiesta di onori maggiori di atout.

- Vedi il Capo X.

5-♥/♠: impiegata quale interrogativa per il "piccolo slam" a colore.

- Vedi il Capo X ed oltre in questo Capo.

1/2/4-S.A.: impiegata con mano 5-5 per intervento sull'apertura avversaria.

- Vedi il Capo XI.

Surlicita o 2-S.A.: impiegate dal rispondente come interrogative sull'apertura di 1-S.A. del partner interferita a colore. - Vedi il Capo XII.

Surlicita o 3-♣ Standard Italia: impiegata idem c. s. - Vedi il Capo XII.

B - Altre convenzioni.

In aggiunta a quelle sopra elencate, può tornare utile la conoscenza, almeno sommaria, di alcune altre convenzioni molto diffuse e preziose.

Ciò non tanto per impiegarne qualcuna (il che non sarebbe male!), quanto per districarsi un po' nella folta "selva oscura" delle licite avversarie non "naturali", che, pur se allertate, vengono il più delle volte spiegate con annoiata sufficienza e frettolosa reticente parsimonia, lasciando l'interrogante a brancolare nel buio con l'oneroso danno conseguente. Pertanto si descrivono:

**** Oklahoma:**

Si usa sull'apertura di 1-♥/♠ del partner, in luogo dell'appoggio diretto a maniche, significando con: 4-♣ = 1 Asso, 4-♦ = 2 Assi, 4-♥/♠ = 0 Assi.

Quindi l'eventuale 4-S.A. viene impiegato come richiesta di Re.

**** Michaels Cue-Bid:**

Si effettua *surlicitando* subito l'*apertura avversaria* di uno a colore.

E' evidentemente alternativa alla naturale "surlicita forte" (vedi Capo XI-A).

■ Su 1-♥/♠ garantisce *l'altro nobile 5^o+ ed un minore 4^o+ in mano forte*.

* Il rispondente: senza aiuto (debole, invitante, conclusivo) nel nobile, dice 2-S.A. per conoscere il palo minore. Sulla "surlicita a Picche", che non consente l'aiuto invitante di 3-♥, il rispondente userà il 2-S.A. e poi dirà 3-♥.

- Su 1-♣/♦ garantisce una *bicolore nobile* in mano debole (6/11 P.O.).
- * Il rispondente: dice 2-S.A. per conoscerne forza e lunghezza, su cui:
- * L'interferente, a seconda di quanto posseduto, dirà:

- 3- *Fiori* = 5 Picche - 4 Cuori.
- 3- *Quadri* = 4 Picche - 5 Cuori.
- 3- *Cuori* = 5 Picche - 5 Cuori e minimo.
- 3- *Picche* = 5 Picche - 5 Cuori e massimo.
- 3- S.A. = bicolore nobile 6-5.

Se il rispondente su 3-S.A. reinterroga con 4- *Fiori*, il partner dirà:

- 4- *Quadri* = colore 6° di Cuori.
- 4- *Cuori* = colore 6° di Picche.

** Baron:

- Su 1-S.A d'apertura: il rispondente, con mano *bilanciata e positiva*, impiega il relais 2-♣ per chiedere all'apertore di esplicitare i suoi colori.

* L'apertore, a seconda di quanto posseduto, risponderà nell'ordine:

- 2-♦ = 4 ♦ ed anche 5 ♦ se col minimo.
- 2-♥/♠ = 4 ♥/♠.
- 2-S.A. = 4 ♣-3-3-3.
- 3-♣ = 5 ♣-3-3-2.
- 3-♦ = 5 ♦-3-3-2 col massimo.
- 3-♥/♠ = 5-3-3-2 col palo nobile 5° inconsistente.
- 3-S.A. = 5 ♣-3-3-2 col massimo.

Con due colori si anticipa quello di rango più basso ed a livello più economico. Il rispondente farà altrettanto. Un colore saltato è mancante.

- Su 2-S.A d'apertura: con la stessa suddetta dinamica il rispondente validamente impiega il relais interrogativo 3/4-♣ nell'avvicinamento allo slam. Ciò anche sul 2/3-S.A. licitati in ridichiarazione dall'apertore.

Se il fit non viene trovato, il 3/4-S.A. sarà conclusivo "naturale".

≈ Esempi: 2-S.A./3-♣//3-♦//3-♥//3-♠/3-S.A., 2-♣/2-♠//3-S.A./4-♣//4-♥/6-♠, 2-♣/2-♥//3-S.A./4-♣//4-♠/4-S.A. = conclusivo, non richiesta di Assi.

Difetta delle preziose risposte "limitative preferenziali", non consentendo pertanto il riscontro del "fit 5-3", ma solamente di quelli "4-4" e "5-4".

**** Landy:**

Si effettua, su *apertura avversaria di 1-S.A.*, con *bicolore nobile almeno 5-4 e 13/15 P.O.*, a seconda della posizione di zona, intervenendo di *2-Fiori*.

* Il partner interrogherà con il relais *due Quadri*, cui seguiranno le sotto-stanti risposte dell'interferente denotanti la sua bicolore correlata alla forza:

- *2-Cuori* = 5 cuori - 4 picche e minimo.
- *2-Picche* = 5 picche - 4 cuori e minimo.
- *2-S.A.* = 5 cuori - 5 picche e minimo.
- *3-Fiori* = 5 cuori - 4 picche e massimo.
- *3-Quadri* = 5 picche - 4 cuori e massimo.
- *3-Cuori* = 5 cuori - 5 picche e massimo.
- *3-Picche* = 6 picche - 5 cuori.
- *3-S.A.* = 6 cuori - 5 picche.

**** Lebensohl:**

S'impiega sull'*apertura di 1-S.A.* del partner *interferita a colore*, licitando:

a) - Su intervento di due a colore:

- 2-a colore* = risposta *negativa competitiva*, colore almeno quinto.
- 3-a colore* = risposta *forzante*, colore almeno quinto.
- Contro* = sempre *punitivo*. Su *2-Fiori Landy* lo è almeno per un colore.
- 3-S.A.* = tendenzialmente *conclusiva*, *senza fermo*.
- Surlicita* = ha valore di *interrogativa* per le *quarte nobili*, *senza fermo*.
- 2-S.A.* = (non naturale), impone all'apertore la licita di *3-Fiori*.

* Il rispondente, sul *3-Fiori* imposto all'apertore, opererà per:

- *Passo* = debole, con le Fiori.
- *Palo di rango inferiore all'interferito* = mano negativa.
- *Palo di rango superiore all'interferito* = mano invitante.
- *3-S.A.* = risposta *conclusiva*, con fermo.
- *Surlicita* = *interrogativa* per le *quarte nobili*, con fermo.

b) - Su intervento di tre a colore:

- Contro informativo* = può eventualmente essere trasformato dal partner.
- Colore a livello 3* = con significato naturale e *forzante*.
- Manche* = se a *S.A.*, con fermo. E' risposta *conclusiva*.
- 4-S.A.* = *con valore quantitativo*. Vedi il *Capo XV-E*.

**** Convenzioni D.O.P.I. e D.E.P.O.:**

Sono impiegate, dopo la richiesta interferita del "numero" degli Assi, come dettagliatamente esposto nel Capo X. Trovano altresì ottimale impiego, nei casi sotto descritti, per segnalare il numero delle "carte-chiave".

**** Roman Key-Card Blackwood:**

Questa diffusa convenzione, elaborata da Edwin Kantar, si usa *solamente se il colore d'atout è stato* esplicitamente od implicitamente *concordato*.

Se ciò non è avvenuto, resta valido ed operante tutto quanto previsto nel Capo X a proposito della "Blackwood", escluso ovviamente il 5/6-♠.

Il suo impiego prevede tutto quanto sotto descritto ed in particolare assegna valore di 5° Asso al Re d'atout concordato. Pertanto le risposte al 4-S.A. *Blackwood* indicano il numero delle 5 *carte-chiave* (4 Assi + Re d'atout).

Le ricerche dei Re e della Dama d'atout sono finalizzate al "grande slam", dando ovviamente per *scontata la praticabilità* del "piccolo slam".

a) - Ricerca delle carte-chiave con "4-S.A."

Le risposte sono:

5-Fiori = 0/3 carte-chiave.

5-Quadri = 1/4 carte-chiave.

5-Cuori = 2/5 carte-chiave senza la Dama d'atout.

5-Picche = 2/5 carte-chiave con la Dama d'atout. Oppure anche senza la Dama, ma con accertati 10 atout in linea, fra i quali A e K.

b) - Ricerca dei Re.

Per conoscere il numero dei Re si interroga con il 5-S.A. (se v'è ancora spazio per impiegarlo) e le risposte sono le stesse descritte nel Capo X.

Il numero dei Re potrà altresì essere esplicitato dal rispondente contestualmente alle risposte attestanti il possesso della Dama d'atout (vedi sotto).

c) - Ricerca della Dama di atout.

Le risposte al 4-S.A. di 5-♣/♦ (a differenza di quelle di 5-♥ e 5-♠) nulla dicono sul possesso o meno della Dama d'atout. Pertanto, se interessati alla stessa, *si interroga con il primo gradino*. Se questo dovesse coincidere con il "colore di atout", si impiega quello immediatamente seguente.

* L'interrogato licita uno dei gradini successivi, pur coincidente con l'atout:

- *1° gradino* = senza la Dama.
- *2° gradino* = con la Dama e nessun Re.
- *3° gradino* = con la Dama ed un Re.
- *4° gradino* = con la Dama e due Re.
- *5° gradino* = con la Dama e tre Re.

* L'interrogante, se la risposta è insoddisfacente, conclude a slam (*piccolo!*).

Dopo *intervento* a livello 5 sul 4-S.A. in un colore di *rango inferiore* a quello d'atout, si risponde sulla falsariga della convenzione D.O.P.I. (vedi il Capo X), qui ovviamente riferita alle "carte-chiave" e del seguente valore:

- *Contro* = nessuna carta-chiave.
- *Passo* = una carta-chiave.
- *1° gradino* = due carte-chiave, senza la Dama d'atout.
- *2° gradino* = due carte-chiave, con la Dama d'atout.
- *3° gradino* = tre carte-chiave, con la Dama d'atout.

Dopo *intervento* sul 4-S.A. in un colore di *rango superiore* a quello d'atout, le risposte sono le stesse della convenzione D.E.P.O. (vedi il Capo X), qui ovviamente riferita alle "carte-chiave" e del seguente valore:

- *Contro* = numero pari di carte-chiave.
- *Passo* = numero dispari di carte-chiave.

**** Intervento di "Un S.A. Comic":**

E' *naturale* (vedi il Capo XI) oppure denota una mano *monocolore* debole di 6/10 P.O. con non più di una presa difensiva e mezzo.

Sul relais (concordato ad hoc) 2-♣ del partner, l'intervenuto dirà:

- 2-S.A. con mano bilanciata forte.
- il suo palo con monocolore.

**** Interrogativa 5-♥/♠ per il "Piccolo Slam":**

E' usabile da "entrambi i partner", quando il rialzo a 5, con o senza salto, sia chiaramente *gratuito* (cioè non imposto da esigenza competitiva), per accertare la presenza in linea dei *tre onori maggiori nel colore nobile d'atout*.

Ovviamente impone che debbano esser certi tutti i *controlli* negli altri colori.

• Consuetamente, avendone uno, si chiede al partner di dichiarare:

- 6-♥/♠ = se possiede *due onori maggiori* nel colore d'atout convenuto.

- passo = se ne possiede *meno di due* (solo uno o nessuno).

≈ Esempio: 1-♥/4-♥//5-♥ = si richiedono due onori maggiori a Cuori.

• Si possono altresì attribuire, in base agli onori *implicitamente* già assicurati e/o posseduti dai partner, ulteriori significati esprimenti richiesta di:

a) - un onore, da parte di chi ne ha due, a chi non ne ha assicurato nessuno.

≈ Esempio: 2-♠/4-♠//5-♠ = nessuno già garantito: se ne richiede uno.

b) - un altro onore a chi ne ha già assicurato uno.

≈ Esempio: 2-♠/3-♠//5-♠ = uno già garantito: se ne richiede un altro.

c) - un altro onore a chi ne ha già assicurati due.

≈ Esempio: 1-♦/2-♥//5-♥ = due già garantiti: si richiede anche il terzo.

d) - un onore, da chi ne ha denotati due, a chi non ne ha assicurato nessuno.

≈ Esempio: 1-♦/2-♥//3-♥/5-♥ = due già garantiti: se ne richiede uno.

■ L'interrogato concluderà a 6-♥/♠ con quanto richiesto, passerà senza.

** Apertura "forzante" di 2-♣ CRoDo:

La "CRoDo" (acronimo di Colore, Rango e Diversi, riferiti alla connotazione degli eventuali due Assi del rispondente), è usata con le seguenti mani:
- *sbilanciate* di non più di *tre* perdenti. Quindi già manche almeno nei nobili!
- *bilanciate* e *semibilanciate minori* (od anche semibilanciate nobili se il loro colore 5° è inconsistente) di 24/+ P.O.

Assicura la quasi certa possibilità di poter autonomamente giocare almeno la manche e tendenzialmente ricerca lo slam.

* Il rispondente, che *non* può passare neanche con *zero* punti, dirà:

2-♦ = Senza Assi. Con 0/7 P.O. e meno di 2 Re. Risposta negativa.

2-♥/♠ = Asso di Cuori/Picche.

2-S.A. = Senza Assi. Con 8/+ P.O. o almeno 2 Re. Risposta positiva.

3-♣/♦ = Asso di Fiori/Quadri.

3-♥ = Due Assi dello stesso colore: ♦ e ♥ oppure ♣ e ♠.

3-♠ = Due Assi dello stesso rango: ♣ e ♦ oppure ♥ e ♠.

3-S.A. = Due Assi diversi per rango e colore: ♣ e ♥ oppure ♦ e ♠.

4-♣/♦/♥/♠ = Tre Assi, con l'esclusione di quello nel colore detto.

Dopo le suddette risposte, l'apertore paleserà la natura della sua mano, che sarà: *sbilanciata* se espressa a "colore", *bilanciata* se espressa a "S.A."
Lo sviluppo è naturale. Il 4-S.A, essendo gli Assi già palesati, richiede i *Re*.
L'alto livello, specie dopo intervento, rende molto problematica la ricerca del fit con mano bicolore e dà luogo ad ambiguità descrittive nel prosieguo.

E' una desueta convenzione del Fiori Torino (1950), soppiantata da licite più idonee ed esaustive (2-♣ Standard Italia, Cue-bid, ecc.). Scempra il "Naturale", poiché obbliga comunque ad aprire di 2-♦/♥/♠ e le Fiori lunghe non hanno licita, quando si abbiano 4-5 perdenti, dovendone garantire 3 o meno!
Va pertanto rigettata, affidandola ai nostalgici *laudatores temporis acti*!

**** Sottoapertura di 2-♥/♠ Blue Team:**

Richiede di solito un colore esattamente 6° con 6/11 P.O. Di norma garantisce, specie se primi o secondi di mano, *5 prese in prima* e *6 in zona*.
Se terzi di mano e in favore di zona, i limiti possono essere un po' inferiori.
E' costruttiva e/o interdittiva. Non assicura prese difensive. Potrebbe aversi a lato una quarta minore ed una presa di testa, ma *mai* una quarta nobile.

Le risposte potranno essere:

* **Deboli**

Passo = pur con discreto punteggio, mano che non copre le perdenti.

Appoggio a 3 = non invitante, ma solo interdittivo.

* **Conclusive**

4-♥/♠ = mano di "attacco-difesa" con sufficienti coperture delle perdenti.

3-S.A. = mano di 13/16 P.O. con due ♥/♠ e fermi negli altri colori.

* **Forzanti**

Nuovo colore = almeno 5° con 11/+ P.O. Può contenere l'appoggio 2°.

2-S.A. = con 11/+ P.O., è relais *interrogativo*, con visuale di manche o slam, che chiede precisazioni sulla forza e sulla eventuale presa di testa a lato.

* L'apertore sul 2-S.A. *interrogativo* ridichiara:

- *Colore d'apertura* = con il "minimo".
- 3-S.A. = con il "colore d'apertura chiuso".
- *Nuovo colore* = indica non lunghezza, ma il palo ove possiede A o K.
- 4-♥/♠ = con 7 carte nel colore d'apertura.

Detta convenzione ovviamente esclude l'apertura naturale forte di 2-♥/♠.

**** Apertura "forzante" di 2-♦ Multicolor "seminaturale" semplificato:**

Consente di mantenere l'impiego delle già descritte aperture naturali molto forti di "2-a colore" (vedi il Capo VII), con la sola esclusione *momentanea* di quella concernente le Quadri, che si paleseranno nell'immediato prosieguo.

Si impiega con diversi tipi di mano, come sotto sommariamente descritto:

- a) - Colore 6^o/+ di Cuori o Picche e 6/11 P.O. (vedi sopra). Per non limitare il riscontro del fit nel nobile, la mano non deve contenere l'altro nobile 4^o/+.
- b) - Monocolore molto forte (21/+ P.O.) di Quadri - (naturale).
- c) - Bicolore molto forte (21/+ P.O.) con Quadri più lunghe - (naturale).
- d) - Tricolore forte/molto forte 4-4-4-1 o 5-4-4-0 di 18/23 P.O.

* Il rispondente, in ragione della forza, partendo dall'ipotesi minima, cioè che l'apertore possieda una mano di "sottoapertura nobile", dichiara:

◇ 2-Cuori = relais indicante mano *debole*, non sufficiente per la manche.

* L'apertore, a seconda del tipo di mano posseduta, ridicherà:

- *Passo* = mano di sottoapertura con le Cuori.
- 2-♠ = mano di sottoapertura con le Picche.
- 3-♦ = mano monocolore.
- 2^o colore a livello 3 = mano bicolore.
- 2-S.A. = mano tricolore. Il singolo o vuoto si paleserà come segue:

* Il rispondente deve licitare 3-♣ per conoscere il *singolo* o il *vuoto*.

* L'apertore dirà: 3-♦/♥/♠/S.A. con il singolo o vuoto a ♦/♥/♠/♣.

◇ 2-S.A. = semiconvenzionale, con mano *positiva* (11/+ P.O.). "Forzante".

* L'apertore, a seconda del tipo di mano posseduta, ridicherà:

- 3-♥/♠ = mano di "sottoapertura" con le Cuori o le Picche.
- 3-♦ = mano "monocolore" o "bicolore". L'esatta distribuzione della mano emergerà nel prosieguo.
- 3-S.A., 4-♣/♦/♥ = mano tricolore col singolo o vuoto a ♣/♦/♥/♠.

NB - Il *relais* "negativo 2-♥" licitato dal rispondente costringe necessariamente l'apertore in *sottoapertura* a passare possedendo le Cuori. Pertanto il rispondente, se ha 9/10 P.O., un discreto colore 4^o/+ di Cuori e reputa possibile la *manche*, dovrà impiegare il *relais* "seminegativo 2-♠", su cui l'apertore *passerà* con le Picche o *dichiederà* 4-♥ con le Cuori.

≈ Esempio: con Kxxx-x-AQxxx-xxx = 2-♥, con x-Kxxx-AQxxx-xxx = 2-♠.

■ Le prosecuzioni, dopo tutto quanto sopra, saranno prettamente *naturali*.

**** Apertura "forzante" di 2-♦ con Tricolore 4-4-4-1 o 5-4-4-0 debole:**

Mutuata dal "Precision", richiede punteggio di apertura (12/15 P.O.).
Ovviamente non è compatibile con il Sistema Naturale ed ovviamente con la suddetta Multicolor.

**** Piccola Blackwood "3-S.A.":**

L'apertore di 1-♥/♠, sull'appoggio ricevuto a livello 3, può chiedere subito gli Assi, con il 3-S.A. Infatti, trovato il fit nel colore nobile, il 3-S.A. con valore naturale non ha ragion d'essere. Ciò vantaggiosamente consente di dare risposte a livello 4 per gli Assi ed a livello 5 per i Re.

**** Aperture semiconvenzionali "5/6-♥/♠":**

• 5-♥/♠ = *interroga* per i due onori di testa in atout (uniche perdenti).

Esempi: QJ1098764-A-0-AKQJ oppure QJ109765-0-AKQ-AKQ.

* Il rispondente: - *piccolo slam* = con Asso o K.

- *grande slam* = con Asso e K (od anche solo l'Asso 3°/+).

- *passo* = senza quanto richiesto.

• 6-♥/♥ = *interroga* per un onore di testa in atout (unica perdente).

Esempi: 0-AQJ109642-AKQJ-A oppure 0-KQJ1086432-AK-AK.

* Il rispondente: - *grande slam* = con A o K.

- *passo* = senza quanto richiesto.

**** Risposte Puppet - Stayman dell'apertore al 3-♣ sul suo 2-S.A. forte:**

Dato che la mano espressa col 2- S.A. può contenere un colore 5° nobile, serve uno sviluppo licitativo atto ad evidenziarlo, insieme alle quarte nobili. Ovviamente chi interroga con il 3-♣ deve avere un colore nobile almeno 3°. Si impiega sul 2-S.A. di *apertura* diretta ed anche di *ridichiarazione* dopo aver aperto di 2-♣ con mano bilanciata o sbilanciata di 24/+ P.O. Consente di differenziare una quarta nobile da una eventuale quinta nobile.

Le risposte dell'apertore al 3-♣ si articolano come segue:

♦ 3-♦ = una o entrambe le quarte nobili.

♦ 3-♥ = quinta di Cuori.

♦ 3-♠ = quinta di Picche.

♦ 3-S.A. = nessuna quarta o quinta nobile.

* Il rispondente, sul 3-♦ dell'apertore, dichiarerà:

- 3-S.A. = se ha interrogato senza alcuna quarta nobile.
 - La quarta nobile che non ha = per rendere dichiarante l'apertore.
≈ Esempio: 2-S.A./3-♣//3-♦/3-♥ = non ho le Cuori, ma le Picche.
* L'apertore dirà:
≠ la quarta che il rispondente ha significato di avere, se posseduta.
≠ 3-S.A., se non posseduta.
 - 3-♥ = se possiede le due quarte nobili.
Con ciò, in prima istanza, mostra la sola quarta di Picche.
Poi, se l'apertore dice 3-S.A., dichiara:
 - 4-♥ = nell'assoluta certezza del fit, poiché l'apertore ha una quarta nobile.
- NB** - Con un colore nobile quinto, in alternativa a quanto sopra, può impiegarsi la Texas. Come optare? Come segue:
- Solamente la Texas fino a 4 P.O. (reali o distribuzionali).
 - Entrambe con 5/+ P.O. (reali o distribuzionali).

**** 2-S.A. Jacoby sull'apertura del partner di 1-♥/♠:**

- Richiede 13/+ P.O. con appoggio 4^o/. E' forzante almeno fino a manche.
Chiede di conoscere la distribuzione della mano dell'apertore, che potrà dire:
- Nuovo colore a livello = singolo o vuoto nello stesso.
 - Nuovo colore a salto = almeno 5°.
 - Ripetizione a livello 4 = mano minima, senza singolo o vuoto.
 - Ripetizione a livello 3 = mano massima (18/+ P.O.), senza singolo o vuoto.
 - 3-S.A. = 15/17 P.O., senza singolo o vuoto.

Capo XV

APPROFONDIMENTI DELLA LICITA

Ci sono argomenti che abbisognano di essere trattati in maniera più diffusa ed approfondita rispetto ad altri, vuoi per la loro particolare importanza, vuoi per la loro frequenza d'impiego. Tra i tanti si segnalano i seguenti:

A - Passo:

Il "passo", non sempre sinonimo di debolezza, assume altri significati in funzione delle licite intercorse e degli obbiettivi da conseguire, come segue:

① Per debolezza: è quello più consueto. Significa l'inadeguatezza per aprire, per interferire, per rispondere al partner.

② Per insufficienza: pur con P.O., carenza di altri requisiti per intervenire.

③ Forte: quando, secondi o terzi di mano, pur con buon punteggio, non si può intervenire o rispondere, avendo il palo avversario. - Vedi Capi XI - XII.

④ Per convenienza: reputando più *vantaggioso* che giochino gli avversari.

Talora si effettua pur avendo certezza di essere più che forti.

A differenza di quello *forte*, che perviene solitamente al "contro punitivo", si ripropone di realizzare un vantaggio ritraendosi chetamente dal corso licitativo, con un occhio solamente rivolto alle rispettive posizioni di board.

A carattere esplicativo valgono i seguenti esempi:

≈ Dopo apertura avversaria di 1-S.A., con Axx-KQx-AQJ10x-Ax, porta un maggior profitto il "passo" del "contro", che si concluderebbe, stante l'estrema debolezza del partner, con il dover giocare un contratto "parziale".

≈ Dopo idem come sopra, quarti di mano con Kxx-Kxx-AQxx-Axx, "riaprire di contro" non conviene per quanto detto sopra ed ancor più perché, essendo sottoposti all'apertore, si rischia di essere puniti.

≈ Dopo 1-♠/passo/2-♦, con Kxx-Ax-Kxx-AJxxx, si deve passare: non si può licitare a livello 2 ed il partner ha probabilmente mano bianca. Ciò per evitare una quasi certa punizione e di palesare l'ubicazione dei propri onori.

≈ Dopo 1-♦/1-♠, il rispondente, con AQJ9x-xxx-xx-Jxx, deve passare, pur avendo più forza in linea. Il "contro", recepito come "Sputnik", porterebbe ad un contratto sbagliato e quello a S.A., non potendosi sviluppare le Picche,

è poco affidabile. Pertanto è più conveniente che giochino gli avversari, trasformando, se mai, in "punitivo" l'eventuale "contro" del partner.

Come si evince dall'ultimo esempio, il "passo di convenienza" viene sovente praticato anche dal compagno dell'apertore.

⑤ Per gradimento: avendo certezza di *battere* il contratto, non si vuole che gli avversari *si rifugino in un altro*, cosa che potrebbe verificarsi se si *contra*.

⑥ Punitivo: quale trasformazione del *contro informativo*. Se il "passo" è effettuato quando si gioca *in atout*, trae ragione dalla lunghezza e solidità nel colore avversario (apertore o interferente). Se si gioca a S.A. dalla ragionevole certezza di essere più forti in P.O. o comunque di battere il contratto.

⑦ Per rassegnazione: quando, specie a livello 3-4, dopo il *contro informativo* del partner una qualunque altra licita aumenterebbe la *penalizzazione*.

⑧ Dichiarativo: è una licita *economica* indicante possesso o meno di un colore, o di un controllo nel palo avversario. Il passo è *dichiarativo* se un avversario è *intervenuto* su una sequenza *forzante o interrogativa del partner* che *può e deve riparlare*, come illustrato dai due seguenti esempi:

≈ 1-S.A./passo/2-♣/2-♥//passo = "dichiarativo" negante i nobili, altrimenti l'apertore avrebbe contratto con le Cuori o dichiarato le Picche o entrambi i nobili impiegando il 3-♣/♦ (vedi Capo VI).

≈ 2-♣/passo/2-♦/2-♥//passo = "dichiarativo", con cui l'apertore denota mano bilanciata, altrimenti avrebbe ripetuto le Fiori lunghe (vedi Capo VII-B).

⊕ Sull'apertura avversaria "convenzionale" *contrata* dal partner, il "passo" indica possesso del colore d'apertura robusto.

⑨ Forzante: quando si è in attacco, su licite competitive avversarie ad alto livello, *obbliga* il partner a scegliere fra il *contro punitivo*, un suo *colore* e l'*appoggio* in uno dei *colori* già licitati del compagno testé *passato*.

≈ Esempio: dopo 1-♥/1-♠/4-♥/4-♠//5-♥/5-♠, con x-AJxxxx-Kxx-Kxx si dice "passo", con xx-AJxxx-Kxx-Kxx si dice "contro". Il "passo" indicativamente assicura non più di una perdente nel palo avversario ed invita a proseguire o a contrare. Il "contro" demanda al partner l'opzione fra continuare o passare.

⊕ Sul piccolo slam interferito assicura nessuna perdente nel palo avversario ed invita il partner a giocare il grande slam se può escludere perdenti a lato.

⑩ Su cue-bid del partner: se interferita di "contro direzionale" (vedi oltre), indica "controllo di 2° giro" nel colore in cui è espressa (vedi il Capo X-C).

B - Contro:

I "contro", molto utili, di frequente e polivalente impiego, praticamente adempiono la funzione di "Jolly dichiarativi" e si dividono in:

- *punitivi*: solitamente a passare (vedi sotto ❶).
- *negativi (neganti la punizione)*: di solito a parlare (vedi oltre ❷ ❸ ❹ ❺ ❻ ❼).
- *prescrittivi d'attacco*: indicano l'attacco voluto (vedi oltre ❸ ❹ ❺).

Anticipando la dettagliata disamina sotto espressa, va detto che:

- Quello del partner, a livello medio-basso nel palo in cui gli avversari si sono appoggiati, va inteso quasi sempre *negativo-informativo*, specie se si ha qualche carta nello stesso: è improbabile voler punire con pochissime carte!
- E' pure da ritenersi *negativo-informativo* quello sull'intervento avversario a salto, sia debole che forte, dato che lo stesso viene consuetamente effettuato con una mano molto sbilanciata, pertanto difficilmente punibile.
- Consuetamente il *contro* sul *Barrage* d'apertura e intervento a livello 3 e 4 sotto manche è *informativo*. Ad alti livelli la *punizione* è più usuale, giudicando improbabile un contratto migliore: per cui molti lo intendono *punitivo dal 4-♠ in su*. Comunque, ciò presuppone un preciso accordo fra i partner.
- E' certamente *punitivo* se dato da un giocatore *passato* almeno *due volte*.

Ciò premesso, si elencano e descrivono i vari tipi di contro come segue.

- ❶ *Punitivo*: oltre a quanto detto sopra, sarà tale quando sia effettuato su:
 - ✧ apertura di 1-a colore del partner interferita di 1-S.A. (vedi Capo XII).
 - ✧ apertura di 1-S.A. del partner interferita a colore (vedi Capo XII).
 - ✧ aperture molto forti del partner (2-a colore/S.A. naturali o 2-♣/♦ convenzionali) ed anche di *Barrage* interferite.
 - ✧ risposta positiva del partner interferita (quindi anche dopo 1-S.A./2-♣).
 - ✧ ridichiarazione avversaria del palo dopo il passo forte (vedi Capo XI).
 - ✧ *barrage* avversario d'apertura e intervento (vedi quanto già detto sopra).
 - ✧ licita avversaria dopo il *surcontro* del partner (vedi Capo XII).
 - ✧ stentata licita avversaria e salvataggio fra avversari.
 - ✧ contratto di 3-S.A. naturale raggiunto dagli avversari.
 - ✧ contratto avversario chiaramente al di sopra delle reali possibilità.
 - ✧ maggior forza avversaria denotata, che sconsiglia un proprio contratto.
 - ✧ previsione certa di maggior profitto conseguibile con la punizione.

• Oltre alla casistica su espressa, tener presente la seguente **regola generale**:
Quando, avendone avuta opportunità, si è esaurientemente denotato la propria forza ed il disinteresse a proseguire e quando inoltre si possano tendenzialmente escludere valore di invito a parlare ed altri suoi numerosi significati (vedi oltre), il "contro" del partner è da intendersi "punitivo".

- Il contro punitivo è una *proposta* (magari seria e motivata), non un ordine!
- Usarlo solo se conviene più che giocare un proprio contratto, tenendo conto che *rende bene* se lunghezza e P.O. sono dopo il contratto (*fuori impasse*).
- Mai usarlo sul contratto *sbagliato* degli avversari: potrebbero rifugiarsi in un altro o salvarlo, conoscendo l'ubicazione degli onori, con giocate innaturali.
- Toglierlo solo in *situazioni* molto *particolari* di sicura convenienza.
- Sul contratto *parziale* si deve esser *certi* di infliggere almeno *due down*.
- Contrare o no? Dipende. Con 20 P.O., ad esempio, si "contra" un 3-S.A., ma non necessariamente un 4-♥/♠. Ciò in ragione di quanto posseduto.

Valga a tal proposito la "**Regola del sette**" di Jean-Rene Vernes, che recita:
"Per contrare un parziale, oltre alle dovute prese difensive, ci vuole un numero d'atout che, sommato al livello raggiunto, dia come totale almeno 7".

Esempi relativi a tutto quanto dettagliatamente espresso sopra:

≈ 1-♥/passo/3-S.A./contro = è "punitivo": data la maggior forza avversaria.

≈ passo/passò/1♦/contro//1-S.A./contro = è "punitivo": il contrante, stante la forza denotatagli dal partner col contro informativo avrebbe detto qualcosa.

≈ passo/1-♦/2-♣/2-♥//contro = è "punitivo": il contrante, conosce la forza (10/15 P.O.) del partner intervenuto e quella (22/+ P.O.) avversaria. Se avesse voluto dire qualcosa, avrebbe avuto tutti gli elementi per farlo!

≈ 1-♠/passò/1-S.A./2-♥//passò/passò/contro = è "punitivo": perché espresso dopo il "passò" del partner apertore, che poteva riparlare e non lo ha fatto.

≈ 1-♠/2-♥/2-♠/3-♥//3-♠/4-♥/contro = è "punitivo". Stante la sua forza limite, indica che non gradisce il 4-♠ del partner, che tuttavia può, sulla base di valide ragioni, autonomamente e responsabilmente decidere sul da farsi.

② **Informativo**: oltre a quanto descritto nei Capi XI, XII e XIII, va detto:

a) - è tale quasi sempre se il partner non ha ancora parlato.

b) - se licitato dal 4° di mano, dopo il passo del partner e la risposta del secondo avversario, impone forza rapportata al livello ed ai colori su cui ricercare il fit: due pali col minimo, anche un solo palo col massimo (17/+ P.O.).

Esempi: $\approx 1-\diamond/\text{passo}/1-\heartsuit/\text{contro}$: con KQxx-Ax-xx-KJxxx. Due pali.

$\approx 1-\diamond/\text{passo}/1-\spadesuit/\text{contro}$: con KQx-Kxx-Ax-AJ10xx. Un solo palo.

Talvolta contestualmente assume anche valore "rafforzativo" (vedi sotto).

③ Rafforzativo: rafforza in anticipo o posticipo una propria licita, indicando:

a)- 16/18 P.O. se precede l'intervento con un palo nobile. - Vedi Capo XI-A.

b)- mano di rever se ripete il contro informativo. - Vedi Capo XI-A.

c)- 14/15 P.O. se segue il precedente intervento a colore. - Vedi Capo XI-A.

d)- il massimo di forza prevista dal range della precedente licita, da chiunque ed in qualunque posizione espressa. Invita evidentemente a "competere".

Esempi relativi al punto (d):

$\approx 1-\diamond/\text{passo}/1-\heartsuit/\text{contro}/\text{passo}/1-\spadesuit/2-\heartsuit/\text{passo}/\text{passo}/\text{contro}$ = questo "contro" del partner del contrante, a cui è stato imposto di parlare anche con zero P.O., sta a significare il massimo del livello uno e l'interesse a competere.

$\approx 1-\heartsuit/\text{passo}/2-\heartsuit/\text{passo}/\text{passo}/2-\spadesuit/\text{contro}$ = indica che l'appoggio, già prudenzialmente accordato a livello 2, è massimo (9/10 P.O.).

$\approx 1-\diamond/\text{passo}/1-\spadesuit/2-\clubsuit//\text{contro}$ oppure $1-\diamond/1-\spadesuit/\text{passo}/2-\spadesuit//\text{contro}$ = invito a parlare, poiché si possiede una mano massima o di rever.

$\approx 1-\heartsuit/\text{contro}/\text{passo}/2-\clubsuit//\text{passo}/\text{passo}/2-\heartsuit/\text{contro}$ = massimo del 2-♣.

≈ Ulteriore particolare esempio:

Sud: $1-\diamond/\text{passo}/1-\spadesuit/2-\heartsuit//2-\spadesuit/3-\heartsuit/?$ Il rispondente potrà dire:

a) **3-♠** = con carte con cui vincere la competizione. Es.: Axxxx-xx-Kx-J10x.

b) **Contro** = per invitare a manche il partner se al massimo. Vale quanto un ricco 3-♠. Es.: AJxx-xx-Kxx-Kxxx.

NB - Ad atout appoggiato, il *contro* indica sempre una *mano buona* e volontà di competere almeno fino a vincere il parziale, con propositi di successiva punizione degli avversari che si spingano oltre.

c) **4-♠** o **cue-bid** = per almeno la manche.

④ Responsivo: come l'informativo, è "a parlare". La differenza sta nel fatto che quello inizia le ostilità contro gli avversari, questo risponde (dove "responsivo") al partner interferente o rispondente. Può essere effettuato:

a)- dal 4° di mano dopo intervento a colore o di *contro informativo* del partner sull'apertura avversaria seguito dalla risposta del 2° avversario, denotando una mano *discreta* (8/11 P.O.) che tuttavia non consente licite, né a colore, né a S.A., né d'appoggio, per mancanza di requisiti e/o di fermo.

Esempi:

≈ 1-♦/contro/2-♦/contro: con Jxx-xx-KQxx-Axxx. Pali quarti non licitabili.

≈ 1-♥/2-♣/2-♥/contro: con KJxx-xx-QJxx-Qxx. Picche quarte non licitabili.

≈ 1-♦/1-♥/1-S.A./contro: con xx-Kx-AQxx-Jxxxx. Fiori non dichiarabili.

b)- dall'apertore dopo intervento avversario e risposta del partner (compreso il *contro Sputnik*) seguita da una dichiarazione del 2° avversario: chiede altre informazioni per non proporre un contratto al buio, specie senza fermo.

Esempi: ≈ 1-♣/passo/1-♥/1-♠//contro: con x-Kxx-AQJx-AKxxx.

≈ 1-♣/1-♠/contro (*Sputnik*)/2-♠//contro: con xxx-QJx-Axx-AKxx.

⑤ *Sputnik*: ampiamente trattato nel Capo XII, al quale si rimanda.

⑥ *Di riapertura*: diffusamente trattato nei Capi XI, XII e XIII, cui si rimanda.

⑦ *In risposta al 4-S.A. interferito*: vedi D.O.P.I. e D.E.P.O. nel Capo X-A.

⑧ *Direzionale*: o "indicativo d'attacco", trae ragion d'impiego dal presupposto che gli avversari non possano giocare nel colore che si contra, in quanto *licite convenzionali e/o*, per lo più, "*non indicanti possesso*" del colore.

Chiede pertanto al partner di uscire nel *palo contratto*, in cui si garantisce:

- a *basso livello*, solidità (2/+ onori) ed un colore almeno 5°.

- ad *alto livello*, un controllo sicuro con onori maggiori (AK, AQ, KQ KQJ), essendo insufficiente un palo pur lungo, ma acefalo (senza prese di testa).

In particolare il "contro direzionale" si connota come tale se detto su:

♦ 2-♣ *Stayman*.

♦ *risposta Texas*.

♦ *terzo colore*.

♦ *quarto colore*.

♦ *risposta alla Blackwood*.

♦ *licita denotante fit implicito (Splinter)*.

♦ *cue-bid avversaria*.

♦ *surlicita* avversaria di *una interferenza* del proprio partner.

Con ciò si denota il possesso di un *onore* nel suo colore d'intervento.

Esempi relativi a quest'ultimo caso:

≈ 1-♥/2-♦/3-♦/contro = almeno un onore nel colore dell'intervento: pertanto specialmente se l'apertore, in possesso del "fermo" richiesto dal surlicitante, conclude a 3-S.A., chiede l'attacco a Quadri.

≈ 1-♦/1-♥/1-♠/passo/2-♣/passo/2-♥/contro = almeno un onore a Cuori.

- ⑨ Per attacco a 3-S.A.: fa riferimento alle licite intercorse. Per cui, se:
- uno dei due compagni difensori ha licitato un *colore* = attacco in *quello*.
 - nessuno dei due compagni difensori ha dichiarato = attacco nel *primo colore* "non appoggiato" licitato dal *morto*.
 - gli avversari non hanno licitato colori = attacco a *Picche*. Pertanto solamente dopo: 1-S.A./passo/3-S.A. oppure 1-S.A./passo/2-S.A./passo//3-S.A. Ovviamente richiede un solido palo 5°/+ di Picche ed uno/due Assi a lato. ≈ Esempi: KQJ93-xx-Axx-xxx, QJ109x-Ax-Axx-xxx.
- ⑩ Lightner: si impiega contro il contratto avversario di slam a colore. Indica un vuoto ed una presa certa a lato. Chiede un attacco innaturale ed inconsueto in un palo, in cui di norma non si attaccherebbe, escluso ovviamente quello d'atout. Ciò anche se il "contrante" avesse effettuato un qualunque intervento, pur di "contro direzionale". La scelta dell'attacco, che deve farsi con oculato riferimento alle licite intercorse, è molto problematica. Indicativamente si suggerisce di eseguirlo:
- di solito nel primo colore del morto.
 - ≈ Esempio: 1-♣/passo/1-♥/2-♦//
2-♠/passo/4-♠/passo//
4-S.A./passo/5-♦/contro//
6-♠/passo/passo/contro = con xxx-vuoto-AKQJxx-9xxx.
- L'attacco logico e naturale dovrebbe evidentemente essere effettuato a Quadri, ma quanto emerge dalle licite di Sud apertore fa escludere la possibilità di realizzare due prese in quel colore. Pertanto Ovest, dovendo attaccare nel colore più illogico ed inusuale, lo farà a Cuori. Est realizzerà un sicuro taglio a Cuori ed una presa a Quadri.
- in un colore molto lungo.
 - in un colore laterale in cui gli avversari si sono appoggiati.
 - nel primo colore del dichiarante, se il morto ha licitato solo il palo d'atout.
- Opzionale: vedi oltre il paragrafo F - Competizione.

C - Surcontro:

Il "surcontro" originario era unicamente inteso come scommessa di mantenere un contratto *punitivamente* contratto. Molti, azzardosi e temerari, ave-

vano il "contro punitivo facile", cui i loro omologhi, offesi e indispettiti, contrapponevano un altrettanto "surcontro facile" con soventi rovinose cadute.

L'uso di questi micidiali proiettili-boomerang oggi, per fortuna, è pressoché scomparso, relegato nella miseranda riserva degli ultimi Moicani!

Da lungo tempo il "surcontro" ha assunto preziosi significati diversi, tendenti a denotare una forza generica e a dar corso ad uno scambio di informazioni fra i due partner, allo scopo di pervenire ad un ottimale contratto o punire gli avversari, come diffusamente descritto nei Capi VI, XI, XII e XIII.

Tutto ciò premesso, se ne descrivono i seguenti tipi:

① Di positività: dopo il "contro" avversario su apertura, intervento od altro, assicura una forza bastevole a mantenere il contratto del partner o, molto più spesso, uno successivo oppure alla punizione di quello di rifugio avversario.

② S.O.S.: è impiegabile da entrambi i partner, solo se *non confondibile* con quello descritto sopra. Costatata la grave *debolezza* in linea e *l'insostenibilità* del contratto "contrato", impone al compagno di riparlare alla affannosa ricerca di *rifugio* (vedi oltre il paragrafo F - Competizione) in uno *migliore*, al fine di mitigare o, magari, evitare la probabile *punizione*.

Esempi:

≈ 1-S.A./passo/passo/controllo/passo/passo/surcontro = il rispondente ritiene non sostenibile il contratto ed opportuno giocarne un altro a colore.

≈ 1♥/1♠/passo/passo/controllo/passo/passo/surcontro = il rispondente impone di licitare il colore di Fiori o Quadri, anche se solamente 3°.

≈ 1-♦/controllo/passo/passo/surcontro = l'apertore non regge il contratto.

③ Su cue-bid contrata: dopo una "cue-bid" del partner interferita di "contro direzionale" (vedi sopra) indica "*controllo di primo giro*" (Asso o chicane) nel palo (vedi il Capo X-C per le altre possibili licite in questa evenienza).

D - Surlicita:

Si impiega solitamente, come momento forzante, quando non si disponga di licite forzanti alternative più economiche. Chiede consuetamente il fermo.

Non sempre è espressione di particolare forza e non sempre è forzante a manche, prestandosi a numerose e preziose incombenze.

Se il partner è stato *silente* o si è mostrato *molto debole*, denota una mano autonomamente *molto forte* ed è consuetamente *forzante a manche o più*.

Se, invece, il partner ha già denotato la sua forza aprendo o intervenendo (contro o colore), mostra una buona forza complementare e non obbliga fino a manche, specialmente ed ovviamente se successiva ad una licita limite.

Qui di seguito si descrivono succintamente i vari tipi d'impiego di questo "Jolly dichiarativo", modulati sulla propria forza e su quella dell'intervento o dell'apertura del compagno.

Altri ancora possono convenirsi col partner, in aggiunta ai seguenti:

- ① Immediata: intervento con massimo 3 perdenti. Vedi il Capo XI.
- ② Preceduta dal proprio contro informativo: dopo la risposta obbligata del partner, garantisce 17/+ P.O. in una mano un po' meno aggressiva (cioè meno sbilanciata) di quella "immediata". Chiede il fermo. Vedi il Capo XI.
Esempi: $\approx 1-\diamond/\text{contro}/\text{passo}1-\heartsuit//\text{passo}2-\diamond$, con KQxx-Axx-J9x-AKQ.
 $\approx 1-\spadesuit/\text{contro}/\text{passo}3-\clubsuit//\text{passo}3-\spadesuit$, con 9xx-A9xx-AKx-Kxx
- ③ Dopo intervento del partner sull'apertura avversaria: vedi il Capo XI.
Esempi: $\approx 1-\diamond/1-\heartsuit/\text{passo}2-\diamond$, con KJ9x-Jxx-xx-AKxx.
 $\approx 1-\diamond/\text{contro}/\text{passo}2-\diamond$, con xx-Kx-9xx-AKQ9xx.

Inoltre: - tener presente che se gli avversari hanno licitato due colori, surlicitando uno si dà il fermo in quello e lo si chiede nell'altro.

- dopo il "contro informativo" del partner, la "surlicita a salto" di un "minore" indica una "bicolore nobile almeno 5-5" con 8/10 P.O. ben distribuiti nei due pali ed impone di scegliere: su 3-♣/♦ fra 3-♥ e 3-♠, su 4-♣/♦ fra 4-♥ e 4-♠. Il contrante, con forza adeguata, potrà "superare" i detti limiti.

④ Dopo intervento avversario sull'apertura del partner: vedi il Capo XII.

- Esempi: $\approx 1-\diamond/1-\heartsuit/2-\heartsuit$, con KJx-xxx-Axxx-AQx.
 $\approx 1-\heartsuit/2-\clubsuit/3-\clubsuit$, con KQ-A9xxx-AQ9x-xx.

⑤ Direzionale Asking-bid: questa preziosa e frequente surlicita tende a far giocare il contratto al partner che si suppone protetto dall'attacco e gli chiede (asking = richiesta) di dichiarare a S.A. se possiede un fermo nel palo surlicitato, essendone il surlicitante sprovvisto o insufficientemente dotato.

- Esempi: $\approx 1-\diamond/1-\heartsuit/2-\diamond/\text{passo}2-\heartsuit$, con AK-J10x-AKJxx-QJx.
 $\approx 1-\diamond/1-\spadesuit/3-\diamond/\text{passo}3-\spadesuit$, con Jx-AK-AQxxxx-Jxx.
 $\approx 1-\heartsuit/1-\spadesuit/2-\clubsuit/\text{passo}2-\spadesuit$, con xxx-AKxx-KQJ-Qxx.

≈ 1-♣/1-♦/1-♥/passo/2-♦, con AKQ-QJx-xx-AKJxx.

≈ 1-S.A./passo/2-♣/2-♦/2-♥/passo/3-♦, senza fit e senza fermo.

⑥ Dopo il passo su apertura o intervento avversari: denota iniziale mancanza di requisiti e volontà di giocare nel palo surlicitato, che è lungo e solido.

Esempi: ≈ 1-♦/passo/1-♠/passo/1-S.A./2-♦, con Axx-xx-AQJ10xx-xx.

≈ 1-♣/1-♥/passo/passos/2-♣/passo/2-♥, con xx-AQJ10xx-Axx-xx.

⑦ Dopo intervento di 1-S.A del partner: vedi il Capo XI.

⑧ Dopo apertura avversaria convenzionale: su 1-♣, 1-♦, 2-♦ l'intervento, impiegando lo stesso colore, è naturale e denota un palo solido almeno 6°.

⑨ Usata da entrambi i partner dopo il Contro Sputnik: vedi il Capo XII.

Esempi: ≈ 1-♦/1-♠/contro/passos/2-♠, con 9xx-AJx-AQJx-AKx.

≈ 1-♦/1-♠/contro/passos/2-♠, con x-AKJx-KQJxx-Axx.

≈ 1-♦/1-♠/contro/passos/2-♣/passos/2-♠, con Jxx-KJxx-Jxx-AKx.

≈ 1-♦/1-♠/contro/passos/3-♦/passos/3-♠, con 9xx-J10xx-Qxx-AKx.

Nozioni aggiuntive a Contro informativo, Surcontro e Surlicita:

Il **Contro** e la **Surlicita**, così come i Jolly, cambiano il loro significato e valore a seconda del contesto in cui sono inseriti.

Contro, **Surcontro** e **Surlicita** han lo scopo di *differenziare fasce di forza*.

Il **Contro** chiede al partner di dichiarare, quindi mostra l'intenzione giocare.

Il **Surcontro** chiede di tacere, finché non si possa escludere che la punizione sia più conveniente di un contratto. Pertanto spesso è un "pre-punitivo"

Il **punteggio minimo del Contro** è sempre complementare al minimo garantito dal partner per aver in linea circa 20 P.O. che consentano di competere.

Il **Surcontro** garantisce forza superiore, dato che punisce anche a livello 1.

La **Surlicita** chiede e dà informazioni. E' ovviamente forzante e:

- richiede un punteggio quanto basta per aspirare almeno alla manche.
- rispetto al Contro ha il vantaggio d'esser detta anche subito dopo il partner.

** **Punti veri o rivalutati?**

Quando il rispondente ha il fit, appoggia dopo aver rivalutato la sua mano.

≈ Esempio: N apre 1-♥ con K93-AKJ62-87-AK5. S dichiarerà 4-♥ con:

a) 4-Q8754-KJ943-Q3 = 12 punti rivalutati (8+4).

b) A4-Q875-A43-Q853 = 12 punti effettivi.

Cosa farà Nord? Sulla mano (a) dovrebbe passare, sulla (b) ci sono 13 prese. Per aiutare l'apertore a ben decidere, il rispondente deve rispettare la regola:

Per mostrare il fit:

- si rialza direttamente nel palo d'atout con mano rivalutata,
- si fa precedere l'appoggio da una licita forzante con forza-onori.

Quindi il rispondente dirà 4-♥ con la (a), dirà 2-♣ e poi 4-♥ con la (b).

Se c'è intervento avversario, la *Surlicita* diventa un marchingegno sostitutivo delle suddette sequenze. Pertanto il rispondente si esprimerà come segue:

≈ 1-♥/1-♠/4-♥ = fit e forza rivalutata (non più di 7-9 P.O. effettivi).

≈ 1-♥/1-♠/2-♠ = fit e forza-onori (13/+), come cambio colore poi manche.

≈ 1-♥/1-♠/contro = P.O. e mancanza di fit.

Quanto sopra vale anche per l'apertore che possiede il fit nel palo di risposta.

Ritenere che quando il partner dichiara e l'avversario interviene, la *Surlicita* mostri il fit + P.O. è un atteggiamento, che si applica a molteplici situazioni.

≈ Esempio: Sud apre: 1-♦/passo/1-♥/1-♠//? = l'apertore può dichiarare:

- a) 2-♠ = fit a Cuori, rever di P.O. Esempio: Q4-AJ75-AKJ87-K8.
- b) 3-♥ = fit a Cuori, rever distribuzionale. Esempio: 4-AK75-AKJ754-98.
- c) contro = P.O., senza fit a Cuori. Esempio: J4-AQ5-AKJ74-A98.

- Se sono entrambi disponibili, il Contro cerca il fit, la *Surlicita* lo assicura.
- La *Surlicita* assicura il fit all'apertura solo se segue l'intervento di destra.
- Non si *surlicita* a fit minore trovato, finché non si possano escludere altri contratti più convenienti. E' preferibile temporeggiare con il Contro.
- Livello di guardia: dopo l'intervento a colore sull'apertura avversaria, la *Surlicita* è forzante fino al riporto nel colore d'intervento, che è considerato appunto "livello di guardia".

≈ Esempio, da Sud: 1-♦/1-♠/passo/2-♦. La coppia è impegnata fino a 2-♠.

- Chi *surlicita* dopo il Contro Informativo del partner deve dichiarare almeno fino a livello 3 in un colore concordato.

**** Problema risolvibile con la *Surlicita*:**

Il contro sul minore garantisce almeno 4 + 3 carte nobili.

La probabilità di giocare con gli atout 4-3 non è allettante. L'impiego della *Surlicita* risolve il problema significando: "dichiara prima tu, poi vediamo!"

Vale la Regola: Con almeno 11/12 P.O. la *Surlicita* avvia la ricerca del fit.

Il contrante dirà per primo il colore nobile 4° di rango più basso: Cuori non nega la quarta di Picche. Picche esclude quella di Cuori.

**** Considerazioni finali:**

- *Surlicita* e *Contro* si usano in mancanza di licite naturali soddisfacenti.
- La *Surlicita* mostra inequivocabilmente il *fit* tutte le volte che, in alternativa, si sarebbe potuto impiegare il *Contro informativo*.
- Il partner intervenuto di *Contro informativo*, può, se complementariamente molto forte, nel prosieguo *surlicitare* anche più d'una volta, per farsi precisare dal rispondente l'esatta consistenza della sua forza.

≈ Esempio, dealer Sud: passo/1♦/contro/passo//1-♠/passo/2-♦/passo//2-♠/passo/3-♦/passo//3-♠//passo/passo/passo.

Nord ha: AQJ6-KJ4-102-AKQ10.

Sud ha: 10954-76-965-8743.

Spiegazione della sequenza licitativa:

Sud parla obbligato e mostra 0-9/10 P.O. Nord con la *Surlicita* (2-♦) chiede: "Sei proprio al minimo?" E Sud riporta a 2-♠, significando: "Sì, sono nella fascia minima (0-6 P.O. circa). Nord insiste *surlicitando* un'altra volta (3-♦): "Sei proprio al minimo del minimo?! Mi servirebbe pochissimo per giocare la manche". Sud conferma con il 3-♠ il minimo assoluto. Nord deve passare.

E - Varie:

- ✦ Forza in linea di due aperture: si deve giocare la manche, anche a SA, pur talvolta senza fermo. Non sempre avrà buon esito, ma si deve chiamarla!
- ✦ Colore 4°: talvolta, se il contesto l'impone, si deve "eccezionalmente" licitare un colore anche solo 4°, nei casi in cui "normalmente" è richiesto 5°.
- ✦ Appoggio diretto a manche: va riservato a mani relativamente povere in P.O. e ricche in distribuzione, a scopo interdittivo. Con sufficienti P.O., non temendo intromissioni avversarie, il partner deve poter palesare la sua mano.
- ✦ Frenare: quando con "forza distribuzionale" si appoggia subito a manche (esempio: 1-♥/4-♥ con x-Qxxxx-xxx-AKxx), dopo una cue-bid dell'apertore che si aspetta 12/13 P.O., si riporta in atout per denotare lo scarso punteggio.
- ✦ 4-S.A. naturale: è tale tutte le volte che, pur avendo avuto l'opportunità di impiegarlo nel corso licitativo per la richiesta degli Assi, non lo si è fatto.

Esempi:

≈ 1-♠/2-♣//2-♥/3-♦//3-S.A./4-♣//4-S.A. = è naturale, conclusivo.

≈ 1-♥/3-♣//3-S.A./4-♣//4-S.A. = è naturale, conclusivo.

≈ 1-♥/1-♠/1-S.A./2-♠//3-♥/3-♠/4-♥/4-♠//passo/passò/4-S.A. = è definitivo.

E' impensabile che, dopo aver concluso a 4-♥, si voglia ricercare lo slam.

♦ 4-S.A. convenzionale quantitativo: sull'apertura del partner di 1-S.A., con 15/16 P.O. e bilanciata 4-3-3-3 *minore*, invita a *slam a S.A.* o in un *minore*.

* L'apertore risponderà:

• 6-S.A. = col massimo (18 P.O. o 17 ben distribuiti).

• *Passo* = col minimo, senza quarte minori od anche con una quarta minore senza possibilità di taglio, cioè senza doubleton, in pratica 4-♣/♦-3-3-3.

• 5-♣/♦ = colore 4^o+ e possibilità di taglio, cioè con doubleton.

* Il rispondente: - con l'appoggio 4^o conclude a slam.

- senza l'appoggio conclude a 5-S.A., su cui l'apertore passa.

♦ Cambio di colore "forzante": dopo l'apertura del partner, è tale quello:

• del rispondente, *sempre*, tranne se è "passato" di mano, se ha risposto 1-S.A., se segue l'intervento del 2^o di mano di contro informativo o di 1-S.A.

• dell'apertore, *solo* dopo risposta positiva o di appoggio e se fatto dopo il proprio "rever" (vedi il Capo IV-A) o ad alto livello (sotto manche o slam).

♦ Ultima dichiarazione forzante o non forzante: vale la regola generale che "non sia forzante" una licita di chi ha limitato la sua forza massima ed in particolare quando la somma delle due forze in linea non consente la manche.

Torneranno comunque utili e preziosi i seguenti esempi:

* Forzante:

≈ 2-♥/3-♥ = forzante a manche ed invitante a slam. Denota mano positiva.

≈ 1-♥/2-♦//2-♥ = dopo positività, la ripetizione è ambigua (12/20 P.O.).

≈ 1-♥/1-♠//3-♦ = rever con mano bicolore di 17/20 P.O.

≈ 1-♥/1-♠//2-♣/2-♦ = quarto colore. Allunga il primo. Forzante un giro.

≈ 1-♥/2-♣//2-♥/3-♥ = l'appoggio sotto manche tende a slam.

≈ 1-♦/1-S.A.//3-♦/3-♥ = colore impossibile: punti a Cuori, li nega a Picche.

≈ 1-♥/1-♠//2-S.A./2-♣ = terzo colore. Allunga le Picche. Può essere solo 3^o.

≈ 1-♥/2-♦//3-♣/3-♦ = dopo positività e rever, è almeno forcing manche.

≈ 1-♦/1-♥//1-S.A./3-♦ = appoggio differito. Indica 13/+ P.O.

≈ 2-S.A./3-♣//3-♦/3-♠//4-♦ = cue-bid. Onore 3° a ♠, senza controllo a ♣.

* Non forzante:

≈ 1-♥/3-♥ = appoggio immediato a salto. Denota 10/11 P.O.

≈ 1-♥/2-S.A. = 11 P.O. in mano bilanciata. Nega 4 carte a Cuori e Picche.

≈ 1-♥/1-♠//2-♣ = bicolore con almeno 5 Cuori e 4 Fiori e massimo 16 P.O.

≈ 1-♥/1-♠//3-♥ = almeno 6 carte in mano monocolori di 16/18 P.O.

≈ 1-♦/1-♠//3-♠ = appoggio a salto con mano bi-tricolore di (15)-16/17 P.O.

≈ 1-♥/1-♠//2-S.A. = mano semibilanciata di 16/18 P.O.

≈ 1-♥/1-♠//2-♦/2-♥ = riporto, anche con solo 2 carte. Denota 5/7 P.O.

≈ 1-♦/1-♥//1-♠/2-S.A. = 11 P.O. bilanciati, fermo a Fiori. Nega fit a Picche.

≈ 1-♥/1-♠//1-S.A./3-♠ = palo 6°, 8/10 P.O. L'apertore: manche col massimo.

≈ 1-♥/1-♠//2-♣/3-♣ = rialzo nel 2° palo dell'apertore, 9/11 P.O. Invitante.

≈ 1-♠/1-S.A.//2-♥/3-♣ = colore a salto solido 6° con 8/10 P.O. Nega il fit.

≈ 1-♥/2-♣//2-♦/3-♣ = colore 6° ben guarnito e 10/11 P.O. E' invitante.

♦ Ridichiarazione invitante: non va effettuata quando il partner ha già significato un range di punteggio che, pur nel suo massimo, risulta insufficiente.

♦ Licite alternative in deroga: vanno talvolta usate per evitare di incorrere nel "rever", dover tacere il secondo colore e significare forza non posseduta.

Richiedono mani idonee al compito, come quelle sotto esemplificate:

≈ 1-♣/1-♠ = 1-S.A. con Jx-AQ-A9xx-Qxxxx: doppio fermo a Cuori.

= 2-♠ con AKx-x-AJxx-J9xxx: ottimo appoggio pur terzo.

≈ 1-♦/1-S.A. = 3-♣ con KJ-xx-AKQxxx-AQx: 3-♦ indicherebbe meno P.O.

= 2-♠ con AKJ-xx-AK9xx-Axx: manca il fermo a Cuori.

= 2-♥ con xx-AKx-AKQ9xx-K3: 3-♦ non sarebbe forzante.

= 3-S.A. con AK-AK-109xxxx-AQx: buon fit nei minori.

♦ Fermo o tenuta, arresto, retta: una o più carte che impediscono agli avversari di effettuare tutte le prese in un loro colore. Si può distinguere in:

a)- spontaneo, quando viene significato autonomamente, effettuando una dichiarazione che lo presuppone.

Esempi: ≈ 1-♥/1-♠//2-♣/2-S.A. o più = oltre a ♠, anche il fermo a ♦.

≈ 1-♠/2-S.A. o più = buon fermo negli altri tre colori.

≈ 1-♥/1-♠/passo/3-S.A. = buon fermo nei colori di ♥, ♦ e ♣.

b)- richiesto, quando il partner, sollecitato con licite acconce (4° colore, surlicita, ecc.), lo assicura con una dichiarazione conseguente (2/+ S.A.).

Per giocare 2-S.A. ed a maggior ragione 3-S.A. o più, si deve:

- possedere preferibilmente (non obbligatoriamente) il fermo "doppio", per non consentire all'avversario lo smantellamento in un sol colpo della tenuta.
- possedere almeno due carte nell'unico colore lungo del compagno sprovvisto di altri rientri, onde consentirne l'utilizzazione dopo l'affrancamento.

Nel caso di fermo "spontaneo", il possessore sa se lo ha "doppio" o meno. Nel caso, invece, di fermo "richiesto", nulla sapendo sull'entità singola o plurima dello stesso eventualmente in mano al partner, è consigliabile, per richiederlo, averne se non uno quantomeno mezzo o magari meno (Qxx, Jxx, Qx, xxxx, xxx) che, complementandosi con quello del compagno, garantisca complessivamente la tenuta. Il richiedente è invece obbligato ad avere almeno un mezzo fermo se il partner ha già escluso il possesso di un fermo intero. Si può non possedere il doppio fermo quando si abbia la certezza di effettuare tutte le leveés necessarie prima che la difesa rientri in presa.

I fermi, a seconda della loro efficacia, si suddividono in:

- sicuri = come, ad esempio: A, KQ, QJ10, J1098.
- probabili = come, ad esempio: KJx, R10x, DJx.
- possibili = come, ad esempio: Qxx, F9xx.
- posizionali = come, ad esempio: Kx.
- parziali = come, ad esempio: K, Dx, Jxx, 10xxx.

◆ *Probabilità minime per tentare la manche e lo slam*: statisticamente conviene dichiarare i seguenti contratti con le percentuali di successo indicate:

* Torneo a Coppie:

- manche = 50%.
- piccolo slam = 50%.
- grande slam = 60%.

* Torneo Duplicato e Partita:

- manche in prima = 40%.
- manche in zona = 35%.
- piccolo slam = 50%.
- grande slam = 70%.

NB - A partita, la "convenienza economica" consiglia cautela nel rimettere in palio un risultato certo per perseguirne uno superiore incerto.

F - Competizione: regole, dinamica e strumenti.

La licita competitiva tende ad indurre gli avversari oltre il loro "limite" o a dichiarare un proprio contratto (pur di sacrificio) per lucrare in ogni caso, giovandosi degli strumenti già ampiamente descritti e di quant'altro segue.

Ha ragion d'essere quando le due linee abbiano forze *pressoché pari*, almeno un buon colore supportato da *fit* idoneo e, perlopiù, se gli avversari si sono arrestati ad un basso livello denotando una forza complessiva limitata.

Va però evitato quello che i bridgisti americani chiamano "Kiss of Death" (Bacio della Morte): cioè pagare di più giocando che difendendo!

A fronte di una "sicura manche avversaria" risulteranno sempre paganti:

- **3 down in prima contro zona,**
- **2 down a parità di zona,**
- **1 down in zona contro prima.**

Richiede senso di responsabilità, oculata valutazione delle mani d'ognuno e rispetto di regole indicative (purtroppo non certe!), quali:

- va bene se in vantaggio di P.O. e posizione di "board".
 - va bene raggiungere il livello 3, ma raramente ci si deve spingere a 4.
 - è bene che giochino gli avversari a livello 3, pur possedendo un colore di maggior rango, se la mano non ha valori distribuzionali ed il colore manca di carte medio-alte (J-10-9-8) o possedendo onori alti nel colore avversario.
- ≈ Esempio: 1-♦/1-♥/passo/passo//1-♠/2-♥/2-♠/3-♥//passo/passo = se il partner dell'apertore ha QJ108-xxx-9xxx-Ax è bene che dica 3-♠. Se invece ha Axxx-J10x-8xx-QJx è bene che passi, data la mano piatta e l'aiuto debole.
- è inoltre indispensabile tener nel massimo conto tutto quanto segue:

✦ Par della mano: designa volta a volta, per entrambe le coppie, il "contratto ottimale" che procura o il maggior guadagno o la minor perdita.

Richiede di ben valutare l'opportunità o meno di giocare un proprio contratto (pur non realizzabile, cioè di sacrificio) in luogo di quello avversario, tenendo debito conto delle penalità a cui si va incontro, dato il più che probabile "contro", in relazione anche alla posizione di board.

Dai seguenti esempi si evince che, se si è in "prima", è vantaggioso giocare:

≈ 3-♠ "contrate" meno una (= -100), piuttosto che far realizzare agli avversari 3-♥ (= +140). Differenziale positivo "occulto": 40 punti.

≈ 7-♠ "contrate" meno 8 (= -2.000), piuttosto che far realizzare agli avversari in "zona" 7-♦ (= +2.140). Differenziale positivo "occulto": 140 punti. Il problema vero non risiede nell'eseguire questi calcoli (vedi Capo XXII), ma nell'attribuire o meno credibilità al contratto raggiunto dagli avversari.

♦ Regola delle "prese totali" di Jean-Rene Vernes: con forze di poco divario (non peggio di 17 contro 23 P.O.), le prese "consuetamente" conseguibili dai due partiti saranno pari al numero degli atout in linea, specie con tutti gli onori (o almeno le teste) nel palo d'atout, doppio fit e valori distribuzionali.

♦ Regola del due e del tre o della sicurezza relativa: nelle licite interdittive (di apertura ed intervento) sono accettabili: *due* down in zona e *tre* in prima.

♦ 4-S.A. convenzionale rafforzativo: assume queste particolari valenze:

a) - Se dopo il proprio intervento di "2-S.A." (vedi Capo XI), l'avversario parla ed il partner passa, con due minori di pari lunghezza, è bene reintervenire di 4-S.A. per far scegliere al partner quale più proficuamente giocare.

≈ Esempio: 1-♠/2-S.A./3-♣/passo//4-♠/4-S.A. = con forza per 5-♣/♦ o più.

b) - Usato quando basterebbe "2-S.A.", denota forza adeguata, intenzione di giocare la manche in un minore ed anche, quantomeno, scopo interdittivo.

♦ Indispensabilità dei fermi: l'apertore, interferito ed a compagno silente, pur con 19/20 P.O. in mano bilanciata senza fermi nei colori avversari, non può dire 2-S.A., ma deve dire "contro" per ricercare il fit. Infatti il rispondente, oltre a non avere i punti, potrebbe non avere alcun fermo.

≈ Esempio: 1-♣/1-♥/passo//1-♠//contro, pur con Qx-Jxx-AKQx-AKJx.

♦ Particolari situazioni competitive: infinita è la casistica di situazioni, nessuna uguale ad un'altra, che si presentano. Qui di seguito alcune riscontrate:

≈ 1-♣/1-♥//1-♠/? Con 4 carte di Picche, anche se molto debole e nonostante la mano minima dell'apertore, non si passa, ma va opportunamente detto 2-♠. Ciò per non fare intromettere l'avversario a livello troppo basso.

≈ 1-♦/1-♥/1-♠/2-♥//2-S.A. Il 2-S.A. dell'apertore è una licita "competitiva" e "limite": non denota 19/20 P.O., con cui avrebbe concluso a 3-S.A., ma, stanti i 7/+ P.O. garantiti dal rispondente, solamente 15/17 P.O. Pertanto il partner potrà proseguire solamente con un adeguato punteggio.

Stessa considerazione va fatta dopo il Contro Sputnik (7-8/+ P.O.), 1-S.A (8/10 P.O.), ecc. licitati dal rispondente.

Invece dopo 1-♦/passo/1-♠/2-♥, il 2-S.A dell'apertore torna a denotare i sacramentali 19/20 P.O., dato che il rispondente potrebbe avere solo 5 P.O. o addirittura 4 se costituiti da un Asso!

≈ 1-♥/2-♣/2-♥/passo/4♥/5-♣. L'interferente, dando per rispettato il contratto degli avversari (in zona), se è in prima, può permettersi fruttuosamente di subire il "contro" fino a tre down, con ad esempio: AK-xx-xx-AKxxxx.

✦ Contro opzionale: solitamente serve per demandare la scelta al partner. Si effettua con mani pressoché bilanciate e prese di controgioco, come segue:

- competendo per un parziale, assicura prese di testa più che distribuzionali.
- competendo per la manche in attacco, esclude possibili prese ulteriori, invitando il partner a passare se non ha valori aggiuntivi a quelli già significati.
- assicura almeno due prese di controgioco.

Esempi:

≈ 1-♥/1-♠/2-♥/2-♠//3-♥/contro = con AQxxx-Kx-Axx-Qxx.

Il partner, a seconda della sua mano, sceglierà fra la punizione ed il 3-♠.

≈ 1-♥/1-♠/2-♥/2-♠//3-♥/3-♠/4-♥/contro = con Qxx-Axx-Axx-xxxx.

Senza visuale di 4-♠. Il partner opterà a seconda della sua mano.

≈ 1-♥/1-♠/4-♥/4-♠//contro = mano minima con almeno due prese certe.

Esclude 5-♥. Il passo denoterebbe più forza, 5-♥ mano distribuzionale.

≈ 1-♥/1-♠/4-♥/4-♠//passo/passso/contro = senza visuale di 5-♥.

≈ 1-♠/passo/4-♠/4-S.A. (5-5 minore)//contro = vuole che gli torni la licita. Il partner dovrà contrare se ha il minore avversario, ma non dichiarare 5-♠.

≈ 1-♠/4-♥/contro = assicura 2/3 prese di controgioco, sostiene 5-♣/♦ o 4-♠.

✦ Posizione "Sandwich": è quella molto rischiosa che vede l'interferente (4° di mano) collocato fra l'apertore ed il suo rispondente, specie se positivo.

Esempi:

≈ 1-♠/passo/2-♦/2-♥. Richiede, specie in zona, un palo lungo e robusto con pressoché tutti i punti residui. Infatti il partner sarà di poco o nessun aiuto.

≈ 1-♦/passo/1-♥/1-S.A. Richiede non meno di 19/20 P.O., dato che si sono già palesati almeno 17 P.O. e l'interferente si trova nella suddetta posizione.

✦ Psychic: "psichica" dicesi una dichiarazione falsa, cioè un bluff. Quasi sempre controproducente, tende ad ingannare specie i meno esperti. Semina, se va a segno, il dubbio di un fraudolento accordo fra i compagni.

✦ Rifugio: è la licita di altro colore o S.A. dopo il "contro" alla dichiarazione (solitamente interferenza) del partner, sperando in un contratto migliore. Richiede chicane o singleton nel palo contratto e possesso di un colore almeno quinto. Con almeno due carte d'appoggio al partner è meglio passare. Quando il contro è alla licita di 1-S.A., è pressoché obbligatorio dichiarare un palo quinto, se non si possiedono carte alte che garantiscono rientri certi. Va comunque valutato se sia più conveniente "rifugiarsi" o subire la punizione, che potrebbe anche non esserci se il secondo avversario parlasse.

✦ Aggressività: a differenza del "Duplicato", *il torneo Mitchell*, impone una certa dose di responsabile *aggressività* (nella licita e nel gioco), specie quando ci si confronta con coppie più forti, ragionevolmente spingendosi al massimo della "competizione" e rinunciando ai tranquilli giochi di "sicurezza".

✦ Spiegazioni: è sciocco chiederle nel corso licitativo, se poi tanto si "passa". Gli avversari potrebbero sanare incomprensioni fra loro intercorse! Meglio farlo alla fine. Se non si passa, può invece essere utile chiederle di volta in volta per modulare le proprie licite su quanto si viene a conoscere.

✦ Tutto ciò che è inutile può essere dannoso: Vanno evitate dichiarazioni che più che alla propria linea servano a quella avversaria.

≈ Esempio, con: N = Q97-K652-9764-54 e S = K3-AQJ753-J-KQJ10
Si dirà: 1-♥/2-♥//4-♥. Non serve a niente, dopo l'appoggio, licitare le Fiori, dato che si giocherà comunque la manche a Cuori. L'annuncio delle Fiori potrebbe servire agli avversari per trovare un attacco che batta il contratto.

Capo XVI

PROSECUZIONI

Con la prima ed anche la seconda dichiarazione del rispondente spesso non si esaurisce l'iter licitativo, che dovrà approdare ad un'ottimale contratto.

Le tante nozioni "teoriche" già descritte vanno calate nelle varie situazioni "reali", che spesso, specie dopo interferenze, richiedono sofferte decisioni.

Lo strumento precipuo ed indispensabile per affrontare queste ricorrenti problematiche è la corretta "valutazione" della mano propria e di quelle degli altri giocatori, traendo da queste ultime preziose "deduzioni".

Si potrà pervenire ad un "giusto contratto" e mantenerlo o ben contrastare quello avversario, solo "leggendo e memorizzando" le altrui mani.

In ogni prosecuzione, l'elemento essenziale e lapalissiano da tener presente è: la forza in P.O. espressa dai due partner con le prime licite resta tale.

Anzi la competizione avversaria restringe probabilmente il range della forza che le varie dichiarazioni sottendono, facendo propendere a considerare minimi, o comunque non massimi, i valori espressi con le stesse.

Quello che invece può e deve trovare ulteriore considerazione e manifestazione è la distribuzione, che consente di ragionevolmente proseguire se la stessa arricchisce il valore della propria mano e corrobora quella del partner.

Pertanto la prosecuzione, competitiva o meno, dovrà seguire un percorso (non sempre codificato) consequenziale, logico, naturale e di buon senso.

Alla luce di quanto sopra valgano le considerazioni e gli esempi seguenti:

- La terza ed ogni altra ulteriore dichiarazione dell'apertore *non* vanno intese come significazione di "*rever*", se questo è già stato *negato* con la seconda.
- La prosecuzione (competitiva, costruttiva, difensiva, ostruzionistica, ecc.), avendo come obiettivo un probabile profitto conseguibile, richiede forza adeguata, senso della misura pesato con il bilancino del *Par della mano* ed anche, specie a *Mitchell*, *ragionevole aggressività* (vedi il Capo XV-F). Per appoggi e utili alternative (Surlicita e Surcontro) vedi i Capi III, XI e XII.
- Per dar corso alle prosecuzioni e tenere un'ottimale condotta, oltre a quanto descritto nel Capo I a proposito della disamina della mano di chi deve decidere se aprire o meno, tornano molto proficui i seguenti elementi, scaturenti da precise e puntuali *valutazioni* e *deduzioni*, colti nell'iter licitativo:

A) - Valutazioni aggiuntive e successive a quelle d'apertura

- Punti e/o distribuzione. Valgono nella misura in cui si traducono in prese!
- I punti. Vanno certamente computati, però deve loro attribuirsi una valenza non statica, ma dinamica, a seconda di quanto via via emergerà dalle licite.
- Un Asso secco. Nel colore d'atout avversario, ad esempio, porta solamente una presa e non coadiuva evidentemente nell'affrancamento di un palo, cosa che avverrebbe se fosse collocato in un altro seme.
- Gli onori isolati. Possono non valere niente. Possono invece valere molto se congiunti a diverse cartine, specialmente se alte.
- Gli onori corti non di testa. QJ, Qx, J10, Jxx, Jx, ecc. in un seme diverso da quello d'atout o da quello licitato dal partner, vanno pressoché totalmente detratti dal computo iniziale di valutazione della mano. Altrettanto dicasi anche per gli onori alti (A-K) nella chicane del partner, giocando in attacco. Da ciò deriva inequivocabilmente che una mano accresce o perde valore nel corso licitativo, a seconda della sua aderenza o meno alle esigenze del compagno.
- Il valore di una mano. E' strettamente correlato alla funzione che dovrà espletare: difensiva o offensiva. Va da sé, ad esempio, che AKQJ109xxxx d'atout portano 10 prese in attacco, molto probabilmente nessuna in difesa.
- La valutazione della propria mano. E' più o meno estesa e significativa a seconda della posizione in cui il detentore si trova:
 - a)- *Primo di mano:* Non si ha nessuna indicazione e la mano va momentaneamente valutata per quella che è in punti-onori e/o distribuzione.
 - b)- *L'avversario di sinistra ha aperto o comunque s'è mostrato forte:* Gli onori nei sui pali (specie se appoggiati) vanno svalutati, perché probabilmente sottomessi. Valgono invece quelli negli altri colori.
 - c)- *Il partner apre o interviene di "contro" o di "1-S.A.":* In linea di massima tutti i propri onori hanno e conservano il loro valore, tranne quelli presumibilmente soggetti al colore avversario.
 - d)- *Il partner ripete il suo colore d'apertura:* Gli onori di complemento sono pressoché sicuramente preziosi.
 - e)- *L'avversario di destra ha aperto:* Gli onori nel suo colore sono validi. Se l'altro avversario appoggia, perdono validità quelli soggetti. In entrambi i casi quelli laterali sono abbastanza, ma non certamente, validi.
 - f)- *Un singolo:* A lato del palo d'atout del partner aiutato è molto prezioso. In altro suo colore da sviluppare, è negativo. Quasi altrettanto un doubleton.

- I valori distribuzionali. Assumono particolarissima rilevanza. Ciò, specialmente a fit trovato, per prese di lunghezza e/o di taglio.
- Rivalutazione della mano avente Punti Appoggio (P.A.). Fra i tanti metodi proposti nel tempo, una particolare menzione meritano i seguenti:
 - a)- Metodo "Pierre Albarran-Charles Goren": Vanno aggiunti ai P.O. i P.D. nella misura seguente: 1 per il doubleton, 3 per il singleton, 5 per la chicane. Con ciò si ritiene prevalente la potenzialità di tagliare le perdenti del partner.
 - b)- Metodo "Ely Culbertson": Con "mano sbilanciata" e 4/+ atout in entrambe le mani, si sottrae dal numero dei propri atout quello delle carte del palo a lato più corto e si somma il risultato ai P.O., ottenendo i "punti totali" (P.T.). Con ciò si ritiene prevalente la lunghezza in atout correlata ai necessari tagli.
 - ≈ Esempio: x-AJxxx-KQxx-Q8x vale $12 + 4 = 16$ con atout ♥, 15 con atout ♦.
 - c)- Metodo "Pierre Jais-Michel Lebel": Le loro minuziose prescrizioni (più recenti!) sono più affidabili ed esaustive. Infatti rappresentano una felice sintesi fra l'esigenza (dagli altri un po' trascurata) di tener ben conto sia del rango, lunghezza e forza del palo d'atout, sia dei doubleton, singleton e chicane. In quanto adottate, sono esaurientemente descritte alla fine del Capo III.
 - d)- Altri autorevoli bridgisti: Ritengono inopportuno quantificare questi P.A. al momento dell'appoggio immediato *all'apertura* o *alla risposta*, poiché ancora non si è acquisita sufficiente conoscenza della distribuzione del partner.
 - ≈ Esempio: 1-♥/1-♠//2-♣/3-♥ è indubbiamente da preferirsi ad 1-♥/3-♥.
 Tuttavia con pochi P.O. e molti P.A. i salti vanno fatti a scopo interdittivo.
- L'appoggio ricevuto. In un colore debole vale di più di quello in un colore solido, poiché il debole probabilmente diventa forte, il solido resta tale.
- Colore bloccato. Con, ad esempio, 9875-AKQJ10, la non comunicazione è un fatto oltremodo negativo, sia nel colore d'atout che in uno laterale.
- Onori sprecati. Onori concentrati in colori corti in entrambe le mani, come AJ-KQ, KQ10-AJx, Kx-QJ, KQJ-Ax, sono evidentemente poco proficui.
- Mani a specchio. La stessa distribuzione fra le due mani è molto negativa.
- Mani molto deboli. Anche una mano semi-Yarborough o peggio può risultare utile per dire l'ultima parola in risposta al compagno forte.
 - ≈ Esempio: dopo 1-♣/contro del partner/2♣/passo//passo/contro/3-♣, possedendo Qxx-10x-Jxxxx-Jxx, si dichiara 3-♦, dato che la mano, a seguito delle licite intercorse, dagli iniziali 4 ora vale 6-7 P.O., sufficienti per la manche.

- Gli onori secondari. Crescono di valore più di quelli primari se il partner licita il colore in cui gli stessi si trovano.
 ≈ Esempio: x-AJ9xx-KJxxx-Kx e x-KJxxx-AJ9xx-Kx. Pur avendo lo stesso punteggio, dopo 1-♥/2♦, la prima mano acquisisce più valore della seconda.
- Contesto licitativo. Sulle licite avversarie forti, dichiarare è pericoloso.
 Non lo è, ad esempio, dopo 1-♦/passo/2-♦, che denota debolezza ed assenza di colori nobili in mano al rispondente avversario.
- Opzioni. Dovendo decidere se passare o licitare, sarà il valore "difensivo" o "offensivo" della mano a far optare in un senso o nell'altro.
 Il concetto fondamentale da ritenere e porre in atto è il seguente:
 - Con mano di pochi valori, però esclusivamente offensivi, si può essere più aggressivi che con mano abbastanza forte, ma con valenza anche difensiva.
- Esempio comparativo di valutazione fra due mani:
 ≈ 9xx-0-QJ9x-A1098xx e AQ9-0-J9xx-108xxxx. Pur con gli stessi punti, la prima mano vale molto di più, avendo gli onori posizionati nei colori lunghi.

B) - Deduzioni dalle licite

- Conoscere la distribuzione. Specie quella del partner è molto importante. Infatti, ad atout fissato, il singolo o la chicane dello stesso consentono il taglio di perdenti e/o l'affrancamento di un palo.
 Ciò può agevolmente scaturire per "deduzione" quando egli abbia denotato una mano 5-5-3-0, 5-4-3-1, 4-4-4-1, ecc.
 Questo accertamento è reso possibile da una dettagliata e prolungata descrizione delle due mani. Pertanto il riscontro immediato pur d'un ottimo fit, non deve mai indurre ad una frettolosa e pernicioso conclusione delle licite.
- Colori sicuri o pericolosi. Dopo, per esempio, queste sequenze avversarie: ≈1-♦/passo/2-♦ o 1-♦/passo/1-S.A., si deduce che l'avversario rispondente non ha pali nobili, ha massimo 9/10 P.O., può avere le Fiori. Quindi si può abbastanza tranquillamente licitare le Cuori o le Picche, ma non le Fiori.
- Significato d'una licita. In linea di massima presuppone quanto segue:
 - a S.A.: assenza di vuoto e/o singolo.
 - a colore: almeno 4/5 carte.
 - un secondo colore: almeno 8/9 carte complessive nei due colori.
 - una forza in onori: una indicativa collocazione degli tessi.

Inoltre ha sempre una precisa valenza: per quello che promette o nega.

Sta a chi la recepisce dedurne la "forza" e la "distribuzione" con una accurata

- Un palo avversario ripetuto e mai appoggiato. Indica che i P.O. significati dal partner sono pressoché tutti negli altri colori: quindi utili e non sprecati!
- Licitare con i punti del partner. Quando, per deduzione dalle dichiarazioni avversarie, è inequivocabilmente possibile attribuirgli un congruo punteggio non espresso per ragioni varie, si deve licitare di logica conseguenza.
- La mancata apertura di un avversario. Denota certamente meno di 13 P.O.
- L'intervento con pochi P.O. Denota mani sbilanciate.
- Il mancato intervento con P.O. sufficienti. Denota mani bilanciate.
- La mancata difesa almeno fino a livello 3. Denota mani bilanciate.

C) - Deduzioni dal gioco

■ Dopo quanto dedotto dalle dichiarazioni. La lettura delle mani si aggiorna e sostanzia nel corso del gioco, in base al susseguirsi delle carte impiegate.

■ Se il contratto raggiunto è stato contrastato. E' agevole farsi un'idea abbastanza precisa delle mani avversarie. Invece senza interferenze, ciò sarà più arduo. Comunque la carta d'attacco offre precise indicazioni e consente logiche deduzioni, tranne attacchi "anomali". Pertanto considerare quanto segue:

a)- Un attacco di cartina: L'attaccante, se esce in un palo non nominato dal suo partner, indica probabilmente il non possesso di sequenze ed onori congiunti come AKQ - KQJ - KQ10 - AK - KQ - QJ-J10.

b)- Nel gioco in atout: L'attacco con cartina esclude di solito l'Asso o il K.

c)- Il non attacco: In un colore dichiarato dal partner indica: o un palo più sicuro (capeggiato da KQJ - QJ10 - KQ10, ecc.) oppure singolo o chicane o forchetta in quello del compagno.

d)- Il non attacco: Nell'unico colore non licitato dalla coppia avversaria dichiarante (palo verde) indica solitamente nello stesso una forchetta o comunque una combinazione che lo sconsiglia (AQ - KJ - AJx - K109, ecc.).

Deroghe: Le regole enunciate nei vari Capi vanno tenute nel massimo conto. Tuttavia non sempre sono in grado di proficuamente calarsi in tutte le realtà, come evidenziato da talune eccezioni descritte. In particolare la competizione, *specie a Mitchell*, può talvolta richiedere ragionevoli deroghe.

Capo XVII

IL GIOCO E IL CONTROGIOCO

Prima d'addentrarsi nell'intrico, mai sufficientemente esplorato, del *gioco* e *controgio* è bene rivisitare i *termini basilari* appresi al primo approccio con il Bridge, per aver chiari i concetti che gli stessi sottendono. Pertanto:

- Mano = le 13 carte in mano ad ognuno dei quattro giocatori.
- Smazzata = l'insieme delle 4 mani.
- Colore = insieme di 4 o più carte dello stesso seme nella stessa mano.
- Combinazione o figura = formata da due gruppi di carte dello stesso seme sulla stessa linea (es.: KJ973 - Q82). Si divide in:
 - Base = parte di complemento o servizio (es.: 2° gruppo di KJ973 - Q82).
 - Terminale = parte più importante: più lunga e/o più ricca di onori.
- Sequenza continua iniziale = 3 o più carte contigue in un palo, con almeno un onore (es.: AKQ, KQJ, AKQ65, KQJ4, QJ1076, J10954, 109863).
- Sequenza continua interna = non iniziale (es.: A1098, KJ1094, Q1098).
- Sequenza interrotta = successione di 3 o più carte in un palo, con almeno un onore, mancante della terza (es.: AKJ, KQ102, QJ96, J1087, 109763).
- Sequenza breve iniziale = successione di solo due carte (es.: AK8, KQ42).
- Sequenza breve interna = non iniziale (es.: AJ1075, AQJ43, K1093).
- Forchetta = combinazione mancante di una o due carte intermedie.
- Priorità operative = tempestivamente impongono:
 - l'incasso delle prese, evitando pregiudizievoli blocchi.
 - la gestione dei rientri in mano ed al morto.
 - il cautelarsi da cattive distribuzioni in mano avversaria.
- Affrancamento = carte rese vincenti in virtù di:
 - distribuzione favorevole.
 - cessione anticipata o posticipata di perdenti.
 - tagli.
- Impasse = manovra tendente ad ottenere una presa con una carta perdente, se l'intermedia mancante è favorevolmente posizionata. Può essere:
 - semplice = si esegue contro una sola carta avversaria.
 - con forchetta terminale = richiede tanti rientri alla base quanti sono i valori da rendere vincenti (es.: AQJ - 642).
 - con sequenza di base = richiede pochi rientri, poiché se ha successo si resta solitamente nella base (es.: AK43 - J1098).

- *bilaterale* = forchetta equivalente nelle due mani (es.: AJ3 - K102).
- *doppia* = quando mancano due onori intermedi (es.: AQ10 - 652).
- *Expasse* = chiamata anche "impasse indiretta", è una manovra tendente a promuovere uno o più onori, quando i mancanti sono favorevolmente situati, trovandosi precisamente dopo la base e prima della parte terminale.
- *Consecuzione* = esatta ed opportuna successione temporale delle manovre.

A - Nozioni generali di comune interesse.

Quanto sotto esposto vale sia per i *contraenti*, sia per i *difensori*.

Il gioco del Bridge si svolge in due fasi: la prima, *progettuale*, è quella della *Licita*, la seconda, *esecutiva*, è quella del *Gioco della carta*.

Va da sé che le due fasi sono fra loro connesse ed interdipendenti. Infatti vale ben poco stabilire un *giusto contratto*, che poi venga vanificato da un *cattivo gioco*, così come vale ben poco giocare bene un *contratto sbagliato*.

La fase esecutiva è certamente la più difficile, dato che richiede non solo molteplici nozioni tecniche, ma anche doti di memoria, riflessione e calcolo.

Non si potrà effettuare un buon gioco senza un'esatta "lettura delle mani", basata su: licite intercorse (vedi Capo XVI), carte giocate e probabile ripartizione. Questa consentirà un gioco quasi "a carte scoperte", anziché al buio.

Per mantenere il *contratto* bisogna realizzare il numero delle *prese* che ci si era impegnati a fare. Se qualcuna in più, tanto meglio!

Le *prese* sono sostanzialmente di tre tipi: prese di *onori*, di *lunga* e di *taglio*. Queste ultime ovviamente solo se si gioca a *colore*.

Le prese di *onori* si ottengono con carte alte *dominanti* (teste) o affrancate, cioè *promosse*. Sono di "testa" quelle d'Asso e di carte ad esso contigue.

Le prese di *lunga* si ottengono con carte *residue*, dopo che siano esaurite tutte le altre o quantomeno le superiori.

Le prese di *taglio* si ottengono impiegando gli atout propri o del compagno sulle *perdenti* presenti in linea e/o su carte avversarie.

Evidentemente un taglio è proficuo se procura una presa aggiuntiva. Pertanto è prezioso se effettuato con una carta senza valore, cioè inutilizzabile, altrimenti sarebbe solo un baratto alla pari! Inoltre il taglio risulta redditizio se praticato dalla mano con la porzione più corta in atout.

Per conseguire il raggiungimento delle prese necessarie talvolta è indispensabile eseguire la manovra dell'*impasse* e/o dell'*expasse*. A tale fine è

estremamente importante memorizzare le licite e contare i P.O. per effettuarle dalla parte giusta o, quanto meno, più probabile.

Va rispettata la norma che di solito si deve *partire* per una impasse con una carta *alta* solo se si possiede anche quella *immediatamente inferiore*.

Normalmente nel corso del gioco vale la regola: *il secondo liscia, il terzo carica*. Però, se ci sono prese da incassare, non si liscia. Il terzo, se resta in presa, deve affrettarsi a ritornare. Tenere debito conto delle carte del morto.

Quando il dichiarante intavola un onore, il difensore ha interesse a coprirlo (*onore su onore*) solo se *promuove* una carta propria o, presumibilmente, del compagno. Non mettere mai un onore a vuoto! - Vedi anche oltre.

Per muovere al meglio le carte della propria linea servono i *collegamenti*, ossia i *rientri* da una mano all'altra. Compito degli avversari è troncarli.

E' sempre utile, talvolta indispensabile, procedere, non avendone a sufficienza, alla *creazione di un rientro*, effettuando un'impasse non necessaria o tagliando un carta anche se franca. Ciò evidentemente se porta più prese.

Evitare di ritrovarsi *bloccati*: sarebbe la fine di ogni movimento!

Per conseguire il miglior risultato talvolta è utile dare un *colpo in bianco* o *differire*, specie a S.A., la presa al fine di tagliare i *collegamenti* avversari.

Vanno necessariamente rimossi i *fermi* che ostacolano l'*affrancamento* di prese e si deve attentamente valutare il fattore *timing*, effettuando certe preziose ed indispensabili operazioni in tempo utile.

- Vedi oltre in questo Capo e nei seguenti per i relativi approfondimenti.

B - Il gioco del contraente (dichiarante).

Il contraente o dichiarante gioca a suo piacimento le sue carte (coperte) e quelle (scoperte) del compagno *morto*.

Disporre della piena visione di 26 carte costituisce un grosso vantaggio!

Dopo l'attacco e lo scoprimento delle carte del morto, il contraente non deve precipitarsi ad impegnare una carta (anche se ovvia), ma deve invece giudiziosamente effettuare una sufficientemente lunga *pausa di riflessione* per mettere a punto un inappuntabile e prezioso *piano di gioco*, differenziato a seconda che si giochi *a colore* o che si giochi *a S.A.*

Questo prezioso piano va poi ricordato e rispettato.

Tuttavia, se nel corso del gioco dovessero emergere situazioni impreviste imponenti una diversa condotta operativa, si deve cambiare il piano.

**** Piano di gioco "a colore":**

Per stabilire una buona strategia di gioco si guardano attentamente le proprie carte e quelle del morto per coglierne la *complementarità*, dopo di che:

- Scegliere una mano di *base* o di *riferimento*, che dir si voglia.
- Contare le *perdenti* (assolute, immediate, differite, eventuali, eliminabili, ecc.) complessive nelle due mani ed anche le *prese fattibili* con o senza il ricorso oculato a *tagli*, tagli che andranno effettuati subito o dopo aver eliminato gli atout avversari, a seconda della opportunità riscontrabile.
- Cercare *extra vincenti* nei colori percentualmente più promettenti.
- Trovare il mezzo più appropriato per *eliminare* le perdenti mediante *tagli, scarti, perdente su perdente*.
- Fare la *sintesi* ricognitiva, considerando tutti i *quattro colori*.
- Decidere se conviene battere subito gli *atout* o usarli per i *tagli*.
- Considerare se è il caso di ricorrere ad un *gioco di sicurezza*.
- Progettare *impasse e/o expasse* utili e/o indispensabili.
- Calcolare esattamente i *tempi* ed i *collegamenti*.
- Affrontare, se presente, il problema degli *sblocchi* necessari.
- Valutare attentamente da quale *parte* (morto o mano) prendere l'attacco.
- Riflettere su come fronteggiare le possibili distribuzioni, ubicazioni e contromosse *avversarie*, cercando soprattutto di escludere la *parte pericolosa*.

**** Piano di gioco a "S.A.":**

- Contare le *prese sicure* e per differenza quante ne *mancano*.
- Considerare i colori che possono *fornire* le prese.
- Decidere opportunamente quale colore sviluppare *per primo*.
- Per quant'altro compatibile vedi il su descritto piano di gioco "a colore".

**** Battere o non battere subito gli atout:**

In linea di massima, si devono battere quando si possiede un colore laterale franco o agevolmente affrancabile, per scongiurare il rischio di taglio. Invece non si devono battere, in tutto o in parte, se non si dispone di prese

sufficienti e si cerca di ricavarle con tagli dalla parte corta o da entrambe le parti giocando a "tagli incrociati" o a "morto rovesciato" (vedi Capo XVIII).

Comunque ci si deve regolare, caso per caso, con buon senso, al fine di ottenere il massimo profitto, senza correre inutili rischi.

C - Il controgioco dei difensori.

**** Condizioni preliminari:**

Alla base del controgioco sta la conoscenza della mano del compagno e degli avversari. Ciò consente di esordire con un buon *attacco*, che da solo *vale metà difesa*, e, nel prosieguo del gioco, di regolarsi opportunamente, effettuando scarti appropriati, modificando se necessario la linea di difesa, dando informazioni strettamente più utili al partner che agli avversari, ecc.

La carta d'attacco iniziale è rivelatrice: se *piccola* bussa, se *media* mostra scarso interesse nel colore, se *grande* (un onore) indica una sequenza.

Anche il partner dell'attaccante deve organizzare il suo *piano di difesa*, valutando il significato dell'*attacco*, le carte del *morto*, ecc.

**** Difesa attiva o passiva:**

Prima di passare alla disamina degli "attacchi", bisogna porsi il problema "funzionale" e *prioritario* se si debba attuare una difesa *attiva* o *passiva*.

• Una difesa "attiva" consiste in un vero e proprio gioco di "contrattacco" che richiede sequenze in colori compatti e vincenti, il che si verifica in casi piuttosto rari. Richiede pure di prevedere il "piano di gioco del dichiarante".

La difesa "attiva" più scontata porta all'incasso delle "vincenti" immediate prima che l'avversario si liberi delle "perdenti" in quel colore, ma evidentemente non si esaurisce in questo, dato che bisogna anche "aggressivamente" cercare di promuovere quante più carte possibili, smantellando le tenute.

L'opportunità di una difesa attiva non va legata alla forza posseduta, ma deve esser motivata da vari acquisiti elementi desunti dalle licite, quali:

- colori lunghi avversari di facile affrancamento,
- colore più o meno lungo da affrancare prima di quello lungo avversario,
- colore significato dal partner soprattutto con onori alti nello stesso,
- sequenze chiuse (KQJ, QJ10) o semichiuse (KQ10) in mano all'attaccante,
- probabilità di taglio, possedendo singolo o doubleton,

- due colori lunghi in mano avversaria affrancabili con tagli incrociati.
 - urgenza di affrancamento e/o taglio su contratto ad alto livello avversario.
 - Una difesa "passiva" o "d'attesa" consiste invece, anziché nell'effettuare subito delle prese, nel fare mosse che, pur non danneggiando il dichiarante, quantomeno non lo avvantaggino, regalandogli qualche presa non dovuta.
- Pertanto sarà vantaggiosa nei seguenti casi:
- il partner non ha effettuato dichiarazione alcuna,
 - la forza avversaria risulta costituita più da onori di testa che da lunghezze,
 - il livello del contratto avversario risulta eccessivo rispetto alla forza posseduta, per cui va evitato un qualsivoglia regalo di prese aggiuntive,
 - il livello del contratto avversario è basso, per cui è impossibile effettuare prese immediate sufficienti a batterlo,
 - la mano dell'attaccante è bilanciata e con onori discontinui, per cui è preferibile effettuare un attacco "neutro", cioè in un colore dove si possiedono solo scartine, al fine di non regalare prese.

Da tutto quanto su esposto si evince che scegliere fra una strategia *attiva* ed una *passiva* è compito molto *difficile*, dipendendo sì da quanto si è acquisito in informazioni nel corso delle licite, ma anche da fattori imponderabili.

Ciò specialmente nei contratti parziali che presuppongono poca disparità di punteggio e quindi incerta individuazione dell'ubicazione delle carte utili.

Nel dubbio su quale difesa adottare, è bene optare per quella *passiva*.

**** Attacco di apertura "in genere":**

L'attacco segna l'inizio dell'arduo lavoro dei difensori, che devono assiduamente impegnarsi ad ostacolare l'opera del contraente (dichiarante).

Quale che sia la scelta effettuata in ordine al tipo di difesa suddetta, tener ben presente la valenza, in linea di massima, di quanto segue:

- a colore: portano prese i semi corti, per il minor rischio di taglio.
- a S.A.: portano prese i semi lunghi franchi od affrancati, disponendo, dopo l'affrancamento, dell'indispensabile rientro o della rimessa del partner.

Vi sono attacchi facili, effettuati con una buona sequenza (AKQ, KQJ, QJ10), che consentono di incassare delle prese senza nulla compromettere.

Spesso, invece, la scelta è problematica e si deve procedere per esclusione, scartando gli attacchi meno promettenti e regolandosi come già detto.

L'opzione dipende anche dal tipo di contratto da contrastare:

- a S.A.: è di solito bene attaccare nel proprio colore lungo, anche con forchetta, per affrancarlo. Per il 3-S.A "contrato" dal partner vedi Capo XV-B.
- a colore: le forchette vanno protette, attaccando magari in atout oppure di singleton e doubleton (con la più alta, pur se onore!) per predisporre il taglio od anche nel palo lungo, possedendo 4/+ atout, per accorciare un avversario. Pertanto attaccare sulla base di quanto sopra e delle seguenti indicazioni:
- Nel proprio colore: se robusto, franco o subito affrancabile e con rientro.
- Nel colore del partner: specie a S.A., senza niente di meglio da proporre.
- Con due colori quarti: nel più *debole*, ove, fidando sulla "Regola del complemento", si hanno più probabilità di trovare un pezzo dal compagno.
- Con pochi atout o un veloce fermo in atout: nel colore più corto.
- Con molti atout: nel proprio colore più lungo per accorciare l'avversario.
- Passivo o aggressivo: a seconda di quanto emerso dalle licite.
- Giusto con carta giusta: anche la carta è molto importante (vedi oltre).

**** Attacchi dopo interferenza "a colore" del partner:**

Si attacca nel suo palo, pur se in contrasto con quanto prescritto nei paragrafi successivi a questo, regolandosi come segue:

- Con due carte: si impiega la più alta.
- Con un onore almeno 3°: sempre con la più piccola se si gioca a "S.A.", con la più piccola o con l'eventuale Asso se si gioca a "colore".
- Con un proprio buon palo: se ne anticipa l'incasso, poi come sopra detto.

**** Attacchi da evitare "a S.A.":**

- in un colore composto da un onore singolo (A-K-Q-J-10).
- in un colore composto da un onore ed una scartina (Ax, Kx, Qx, Jx, 10x).
- in un colore di tre carte con un onore maggiore (Axx - Kxx - Qxx) o con due onori non in sequenza (AQx - AJx - A10x - KJx - K10x - Q10x).
- in un colore, pur lungo, capeggiato da un solo onore e senza rientro.
- in una sequenza breve onorata solo terza (AKx, KQx, QJx).
- in un palo avversario (specie del vivo) dichiarato, ripetuto e/o appoggiato.

**** Attacchi da evitare "a colore":**

- in un colore in fource capeggiato da AQ, AQJ, AJx, AJ10, KJx.
- di onore o sotto onore, se secondo, come Kx, Qx, Jx.
- di Re secco o secondo.
- sotto Asso (sempre) e Re (quasi sempre).

**** Attacco "in atout" conveniente nei seguenti casi:**

- Tricolore avversaria: per impedire tagli dal detentore del singolo o vuoto.
- Bicolore avversaria: per impedire tagli dal detentore dei due pali corti.
- Due pali lunghi avversari (uno ciascuno): per impedire tagli incrociati.
- Dopo tre "passo" seguiti all'apertura avversaria.
- Licita di sacrificio avversaria, specie ad alto livello e morto corto in atout.
- Maggior punteggio nella propria linea, soprattutto nei contratti contrati.
- Se forti negli altri colori, per farli muovere dall'avversario.
- Dopo il "contro informativo" trasformato in "punitivo" dal proprio partner.
- Ogniquale si presuma che un'uscita diversa regali prese aggiuntive.

NB - Con K 3° si attacca di cartina, con Asso 3° di cartina (meglio!) o Asso.

- Da tutto quanto sopra si evince che l'intento precipuo di questi attacchi è quello di impedire o almeno ridurre i tagli, specie dalla parte corta in atout, agevolando nel contempo l'affrancamento dei colori della propria linea.

**** Attacco "in atout" non conveniente nei seguenti casi:**

- Colore laterale molto lungo e forte denotato da un avversario.
- Con singolo o onore corto, come Ax-Kx-Qx-Jx-KJx-Qxx-Jxx, ecc.

**** Attacco di "onore in sequenza":**

Una contiguità, pur di 3/+ carte, va considerata sequenza (vedine all'inizio di questo Capo i vari tipi) *solo* se è capeggiata da almeno *un onore*. Ciò *non esclude* la presenza nel colore di un onore superiore *non contiguo*.

Si attacca con la *testa* (carta più alta della sequenza, scritta "in neretto e sottolineata" negli esempi sotto espressi), come segue:

• a colore: "sempre", con ogni sequenza (meglio se in palo corto!).
≈ Esempi: AK, AK3, AKJ4, AK975, AQJ64, A1098, KQ4, KQ103, KQ62, KQ43, KJ109, KJ1092, KJ104, K1095, K109, QJ, QJ2, QJ52, QJ108, Q10985, Q1097, J10, 1097, 10975.

• a S.A.: "sempre", con ogni sequenza (meglio se in palo lungo!), *tranne* quella "breve iniziale" in un colore 4°/+, con cui si "bussa" di piccola (vedi oltre).
≈ Esempi: AKQ, AKJ, KQ, KQJ, KQ10, QJ10, QJ9, J109, J108, 1098, 109, A1098, KJ109, Q10985, AQJ64, KJ102, K1095.

**** Attacco in bussata "con la cartina più piccola":**

Ciò "esclude una sequenza", anche se interrotta, di 3/+ carte nel colore ed invita il partner a prendere e tornare quanto prima nel palo della bussata.

Un nuovo attacco "annulla o comunque subordina quello iniziale".

Esprime *interesse* nel colore, segnala di norma *un onore maggiore 4°/+* (se costituito dalla sola Q, con almeno il 10) e si caratterizza come segue:

- *a S.A.*: ammette "sequenze brevi iniziali". Esempi: A874 di **4**, KQ742 di **2**.
- *a colore*: esclude "Asso e sequenze anche se brevi". Esempio: K9653 di **3**.

Il 10 (e il J) non vanno considerati onori se non capeggiano una sequenza: pertanto, tranne casi di "pali molto lunghi", con gli stessi non si bussa.

** Attacco "di cartina singola, doppia o intermedia":

- Quello di cartina "singola" o "doppia", se non è nel colore detto dal partner, giocando ad atout solitamente denota *intento* di probabile *taglio*.

- Quello di "intermedia" denota *scarso o nessun interesse* nel colore formato da carte sparse con non più del 10 o J o anche da sequenze senza onori. ≈ Esempi: s'attacca con 965 di **6**, J75 di **7**, 10743 di **7**, J952 di **5**, 9874 di **8/7**. Tranne rare eccezioni (forchette negli altri pali, inopportunità di uscita in atout, ecc.), è opportuno che la carta intermedia di attacco non sia inferiore al **5**, per non fuorviare il partner, che potrebbe reputarla una "bussata".

In questi casi si usa la cartina più alta ("top of nothing" = più alta del nulla!), rinunciando alla preziosa segnalazione del conto (vedi sotto ed oltre).

≈ Esempi: con 7432, 8432 e 632, l'attacco di **4**, **4** e **3** parrà una bussata. Per cui si dovrà rispettivamente attaccare di **7**, **8** e **6**.

L'attaccante è *obbligato* a segnalare il *conto* (vedi oltre), significando precisamente il *numero* delle carte possedute nel colore mediante l'ordine in cui le giocherà. Pertanto il numero delle sue carte nel colore d'attacco sarà:

- ♦ *pari* = se la seconda carta sarà data in ordine *discendente* (più bassa).
- ♦ *dispari* = se la seconda carta sarà data in ordine *ascendente* (più alta).

Dovrà inoltre rispettare quanto qui subito sotto minuziosamente precisato:

- *Con doubleton* = la più alta.
- *Con tre cartine* = la seconda, poi la più alta (MUD = middle-up-down).
- *Con quattro carte* = la seconda o la terza (dall'alto), poi la più bassa.
- *Con cinque carte* = la terza o la quarta (dall'alto), poi la più alta.

** Attacco "di Dieci":

- *a S.A.* = denota interesse nel colore, che dovrebbe essere almeno quarto, almeno una carta contigua (9) e preferibilmente un onore maggiore.
- *a colore* = con almeno il 9, tranne doubleton/singleton nel palo del partner.

**** Attacco "di Fante":**

- a S.A. = denota solitamente una sequenza con almeno 10 e 8. Non esclude la presenza di onori sovrastanti non contigui.
- a colore = con almeno il 10, tranne doubleton/singleton nel palo del partner.

**** Attacco "di Donna":**

- a S.A. = denota un colore solitamente non meno che quarto contenente una sequenza (almeno QJ9), oppure una sequenza interna: AQJ9, AQJxx.
- a colore = con almeno il J, tranne doubleton/singleton nel palo del partner.

**** Attacco "di Re":**

- a S.A. = denota un palo chiuso o semichiuso (AKJxxx, AKJ10x, KQ10x). Chiede lo sblocco se compatibile con le carte del morto, senza blocco il conto.
- a colore = con almeno la Q, tranne doubleton/singleton nel palo del partner. Può altresì provenire da AK, ma solo se *secchi*, altrimenti indicherebbe KQ!

**** Attacco "di Asso":**

- a S.A. = chiede invito a proseguire oppure rifiuto e chiamata in un altro colore. Chiede altresì il conto nelle condizioni più oltre enunciate.
- a colore = assicura almeno il Re. Solo con AK *secchi* si gioca prima il K.

**** Attacco "di Asso senza Re" ugualmente "valido" nei seguenti casi:**

- a) - Nei contratti d'apertura di Barrage.
- b) - Attacco aggressivo, avendo gli avversari colori forti e lunghi.
- c) - Nel colore in cui gli avversari hanno escluso il possesso del fermo.
- d) - Nel colore licitato o appoggiato dal partner.
- e) - Se secco o secondo, quando non avvantaggi il dichiarante.

**** Attacco ottimale "contro lo slam":**

- Di Asso: si effettua o meno, regolandosi consuetamente come segue:
 - *sempre* contro il "grande", sia esso a colore che a S.A.
 - *mai* contro il "piccolo a S.A."
 - *sì* o *no* (circa 50%) contro il "piccolo a colore", secondo quanto emerso.
 - *sì* contro il "piccolo a colore", con un'altra presa certa o molto probabile.
- Aggressivo: contro il "grande", a colore e a S.A., con KQJ, KQ, QJ10.
- Aggressivo: contro il "piccolo a colore", con KQ e con Kxx, Qxx nel palo ignorato dagli avversari, sperando in un onore del partner a complemento.

- Neutro: contro il "piccolo e grande a S.A.", per non agevolare gli avversari, con testa di QJ109, J1098, 10987, QJ9, J108, 1097 o nel palo lungo scartinato.
- In atout: con tre cartine. E' assolutamente inopportuno con il singolo.
- Dopo i contro "direzionale" e "Lightner" del partner: vedi il Capo XV-B.

**** Attacco su "5-♥/♠" dopo 4-S.A. e significazione di Assi insufficienti:**

Sono detti contratti del *caviglio*. Si attacca di Asso o, senza, di KQ, QJ10.

**** Attacco esplorativo:**

Specie contro manche subito chiamata (1-♥/4-♥, 1-♦/3-S.A., ecc.), se non pregiudizievole, anziché *al buio*, è proficuo attaccare con un onore da AKxx, AKx, KQJ, ecc. per *prendere visione* del morto e della carta del partner.

**** Esempi pratici di attacchi "ottimali":**

♠♠♠♠	S.A.	colore	♠♠♠♠	S.A.	colore
AKJ107	K	A	KJ109	J	J
AKJ10	K	A	KJ106	J	J
AKJ632	K	A	K1093	10	10
AKJ54	K	A	K1063	3	3
AKJ6	K/A	A	QJ95	Q	Q
AK8543	3	A	QJ63	3	Q
AK732	2	A	Q1092	10	10
AK2	A	A	Q953	5/3	5
AQJ64	Q	A	Q4	Q	Q
AQ1052	2	A	J1082	J	J
AJ1076	J	A	J1074	7/4	J
AJ102	J	A	J952	5	5
A10953	10	A	J75	7	7
A1094	10	A	J6	J	J
A93	3	A	106542	6	6
KQ105	K	K	965	6	6
KQ742	2	K	8743	7	7
KQ74	4	K	73	7	7

Questi attacchi sono imperativi. Tuttavia in particolari casi si richiedono deroghe imposte dalle licite intercese, dai contratti giocati e dal buon senso. Le uscite successive all'attacco iniziale dovranno ovviamente tener debito conto di quanto mostra il morto, dello svolgimento pregresso del gioco, dei punti e delle carte già spesi dai due avversari e dal partner, ecc.

**** Regole fondamentali per il prosieguo del gioco:**

- ≠ Per nuovi attacchi vale quanto detto per gli attacchi d'apertura.
- ≠ Giocare nel "forte" del morto, se a sinistra, nel "debole", se a destra.
- ≠ Evitare "taglio e scarto". Tranne che non si sia costretti.
- ≠ Far "tagliare" la parte avversaria lunga in atout.
- ≠ Cercare di eliminare l'unico "rientro" del "morto".
- ≠ Solitamente il secondo giocatore "liscia", il terzo "carica".
- ≠ Coprire o no subito, "onore su onore"? Ci si regola come segue:
 - sì: se isolato, per promuovere una carta propria o del partner.
 - no: con due contigui al morto, si copre quasi sempre il secondo.
 - no: se si è sicuri che il partner non ha nessun onore.
 - no: se probabilmente l'onore giocato è singolo.
 - no: se l'onore al morto è corto ed il partner non ha alcun onore.

D - Il linguaggio delle carte.

Le carte sono dotate di un loro preciso linguaggio, indotto, naturalmente, dal giocatore che mette loro, per così dire, le parole in bocca per trasmettere precisi messaggi, come descritto (per gli *attacchi*) e di seguito si descrive.

**** Gli scarti:**

- Gli scarti sono carte che non fanno presa per diverse ragioni: si risponde al partner, prendono gli avversari, non si risponde al colore, non si può prendere, non si vuole prendere, potrebbe prendere il compagno.
- E' bene, specialmente se ci si ritrova a dove fare molti scarti, predisporre un oculato *piano di scarto*.
- Vanno scartate le carte che: non servono, non diventeranno mai vincenti e/o utili, indicano al compagno la ottimale condotta di gioco.
- Non vanno invece mai scartate carte che promuovono quelle avversarie, carte necessarie per i collegamenti, carte che favoriscono la linea avversaria.
- La "difesa italiana": su un colore giocato dal partner adotta il seguente preciso e consolidato sistema degli *scarti*, che va rigorosamente rispettato:
 - *dispari* = *chiama* nel colore in cui si effettua lo scarto (risposta o meno).
 - *pari* = *rifiuta* nel colore in cui si effettua lo scarto (risposta o meno).

≠ Sfruttando la opportunità offerta da questo scarto *pari*, si ha modo di contestualmente effettuare "un segnale preferenziale" (vedi oltre) che, escludendo il colore di atout, assumerà i seguenti significati:

- *pari alta* = chiama nel colore di rango più alto fra i due restanti.
- *pari bassa* = chiama nel colore di rango più basso fra i due restanti.

≠ Possedendo carte tutte *dispari* o tutte *pari*:

- *alta-bassa* = chiama nel colore in cui si effettua lo scarto.
- *bassa-alta* = rifiuta nel colore in cui si effettua lo scarto.

- Essenzialmente *a S.A.*, lo scarto di un *onore* (del quale ci si può privare senza pregiudizio) segnala il possesso di quello subito inferiore e nega quello superiore. Pertanto l'Asso assicura il K, il K assicura la Q e nega l'Asso, la Q assicura il J e nega il K, ecc.

- Sull'attacco del compagno di Asso, che indica anche il K, con il *piccolo mariage* (QJxx - QJx - QJ), si risponde con la Q, che assicura il J. L'attaccante, se continua di piccola, chiede l'uscita in altro colore (significato possibilmente con il valore della carta di ritorno) in cui può effettuare una o più prese, magari possedendo una forchetta. La Q seconda senza J non va data.

- In risposta al partner, un doubleton si indica con lo scarto alta-bassa, se non promuove pezzi avversari. Potrebbe essere scambiato per una chiamata!

- E' sempre e soltanto il primo scarto che conta, il secondo lo conferma.

- Anche il primo scarto (*pari* o *dispari*), rispondendo nel corso della prima presa avversaria in un colore, può essere indicativo di chiamata nello stesso.

- Previo accordo, giocando *a S.A.* si può scartare, come a tressette, *negli altri colori* di non interesse, per non privarsi di una possibile vincente, dando *pari* o *dispari* indifferentemente. Ciò è proficuo, ma la mancanza di due colori su cui scartare può ingenerare un esiziale probabile fraintendimento.

- Anche a colore, per non privarsi di una vincente, pur senza accordo, si può scartare come detto sopra, *sempreché* lo si faccia con "carte pari".

** Il conto delle carte:

Consiste nel segnalare al partner il numero delle carte possedute in un colore, quando è evidente che non si tratti di "chiamata" oppure di "rifiuto".

- Va dato sempre, tranne quando, *non utile* alla propria linea, la sua indicazione risulterà preziosa solamente a quella avversaria.

- Sull'attacco del partner, su un suo successivo colore, dopo un nostro attacco ed anche quando si toglie le prese l'avversario, si effettua la cosiddetta "*eco*", che si esprime mediante *l'ordine* di valore con cui si giocano le carte:

- *eco ascendente* = numero *dispari* di carte possedute nel colore,

- *eco discendente* = numero *pari* di carte possedute nel colore.

- Quanto sopra sempre ed immancabilmente se si gioca a colore.

- Giocando a *S.A.* e quando l'avversario batte i suoi *atout*, previ accordi, è preferibile *l'eco inversa*. Nel secondo caso indica possibilità di taglio.

- Anche attaccando si può dare il conto: impiegando una carta più "alta" o più "bassa" (*eco*) al giro successivo in quel colore, ritorno o risposta che sia.

- Il conto delle carte si deve dare anche quando, come già detto, sono gli avversari ad uscire in un colore: la prima data è indicativa.

≈ Esempio: Sull'uscita di K, avendo 8-7 e scartando in *discendente* = numero *pari*, in *ascendente* = numero *dispari*. Se il compagno ha AJx e vede la Q al morto avversario può decidere (sulla base del conteggio) se prendere subito con l'Asso o rimandare la presa per farne due!

**** Segnali preferenziali "Lavinthal" con alta o bassa per il ritorno:**

Traggono il loro nome e la loro origine dalla convenzione di Hy Lavinthal, che nel 1933 diede corpo al sotto descritto metodo di segnalazione.

Sono un mezzo prezioso per la difesa, ove vi sia la certezza che una carta data in un colore non possa ritenersi normale "chiamata-rifiuto" o "conto".

Oltre a quanto già detto sopra a proposito di quelli significati sfruttando l'opportunità offerta dallo "scarto pari" in risposta al compagno, vi sono altri casi in cui è possibile e molto opportuno effettuare "segnali preferenziali":

- Quando il partner, in presa o ritornato in presa, gioca una carta "bassa", *chiede un ritorno* nel colore di "rango più basso" (escluso il colore di *atout*), se gioca una carta "alta", *chiede un ritorno* nel colore di "rango più alto".

- Pur a *S.A.* si può attribuire analogo valore ai detti segnali, escludendo il colore solido del morto, su cui sarebbe ovviamente inutile e dannoso uscire.

- Non rispondendo al colore avversario, lo scarto di "alta" o di "bassa" assume il suddetto significato, invita cioè al ritorno nel palo segnalato.

- Con Re o singleton al morto avversario, sull'attacco del partner di Asso non va dato un inutile "conto", ma si fa "richiesta di ritorno" come su detto.

- Anche rispondendo nel colore del partner, se da quanto appare al morto si può escludere che sia una chiamata (o un rifiuto), ci si regola come sopra.
≈ Esempio: sull'uscita di Asso, con al morto KQx, il J chiede come detto.
- Quando si muove in un colore in cui il partner taglierà o rileverà, spe-
rando in un suo taglio successivo, si deve contrattaccare con una carta ("bas-
sa" o "alta") che segnali in quale dei residui colori si dispone di un rientro.

Nozioni aggiuntive a questo Paragrafo - D:

- Molti, anziché "Pari-Dispari", usano "Alta-Bassa" ed altre varianti.
Pertanto, è indispensabile un preciso accordo con il partner, nulla dando per scontato, dato che ogni sistema presenta fatalmente limiti ed inconvenienti.
- Da quanto già detto si desume che vi sono tre grandi tipi di segnalazione di base: *chiamata-rifiuto*, *conto* e *preferenza*. I primi due sono prioritari.
- Scegliere fra chiamata-rifiuto o conto non è facilissimo. In proposito c'è una regola, più agevole da enunciare che da applicare: "chiedersi quale possa essere l'informazione che il partner si aspetta in quella data situazione". Non potendo, purtroppo, dare una contemporanea segnalazione di *conto* e di *chiamata-rifiuto*, si deve significare quella che si reputa più *opportuna*.
- Consuetamente, sull'attacco iniziale del partner di onore, con la risposta si indica "chiamata" o "rifiuto" e non "conto". Ciò, ovviamente, se e quando non vi siano chiare ragioni che facciano escludere la chiamata o il rifiuto.
- Il *terzo* di mano deve dare il *conto*, e non la chiamata o il rifiuto, se non è in grado di superare la carta onorata o meno del morto.
Allo stesso modo dovrà regolarsi quando sia palese il possesso da parte sua degli onori nel colore in cui scarta.
- Ogni segnalazione va data e recepita calandola nel contesto complessivamente considerato (licite intercorse, carte del morto, carte uscite, presunto piano di gioco del dichiarante, ecc.).
- Se ci si accorge che anche il partner tiene in un colore in cui si è segnalata la tenuta, si può abbandonarla per tenere in un altro colore.
- Di due o tre carte in sequenza, come KQ - QJ - J109, ecc., se *non* in uscita, si deve impegnare la più piccola per negarne una subito inferiore e segnalare il possibile possesso di un'altra immediatamente superiore.

Capo XVIII

APPROFONDIMENTI DEL GIOCO DELLA CARTA

A - Giochi particolari

Consentono di districarsi nelle situazioni in cui la normale tecnica fin qui appresa non sarebbe bastevole per il conseguimento del miglior risultato.

Sono molteplici ed ognuno di essi è impiegato per risolvere al meglio un determinato problema, per la cui soluzione vedi anche i Capi XIX e XX.

✦ Regola del sette: a S.A., per troncare i collegamenti, con un solo fermo nel palo d'attacco, *filare* tante volte quante risultano *detraendo da sette* la somma delle carte in linea. La regola va però disattesa se si ha urgenza di sviluppare un colore e/o impedire uno *switch* che causi la caduta del contratto. Con 2/+ fermi, se necessario, si deve prendere subito e filare magari poi.

✦ Blocco e sblocco: bloccare un palo avversario, impedendo l'incasso di vincenti e/o sbloccarne uno proprio in tempo utile, scartando anche A-K-AK, ecc.

✦ Trasferimento di taglio: per non subire un eventuale surtaglio, si opera un vantaggioso scambio di perdenti, operando il taglio su un colore più sicuro.

≈ Esempio: J8-5432-KQ753-96 e A762-AKQJ9-A-854. Atout ♥. Attacco: AKQ di ♣. Si scarta una Picche del morto sulla terza Fiori. Così si è scambiato l'improbabile taglio di una Fiori con quello sicuro di una Picche.

✦ Lob (pallonetto): manovra consistente nel giocare piccola verso un onore (non secco!), ponendo la difesa intermedia in una implacabile alternativa: lasciare incassare l'onore o tagliare "nel vuoto" senza alcun beneficio.

✦ Riduzione d'atout: consiste nel ridurre i propri atout ad un numero pari a quello dell'avversario di destra aventene uno potenzialmente vincente. Ciò al fine di condannarlo a ritrovarsi nel finale sotto la propria forchetta.

Richiede l'osservanza dei necessari tempi di attuazione della manovra ed un rientro al morto in più degli atout da eliminare. Impone di tagliare, se necessario, anche carte franche del partner per raggiungere lo scopo.

Esempi:

≈ con iniziali AKJxx in Sud e Qxx in Est = ci si deve ritrovare nel finale con Qxx sotto la forchetta AKJ.

≈ con iniziali KQ9xx in Sud e J10x in Est = in finale con J10 sotto KQ.

✦ Scelta di Hobson: opzione che si è costretti ad effettuare fra lo scartare carte franche e lo sguarnire una tenuta. Va scelto ciò che risulta più conveniente, valutando anche quanto posseduto dal partner.

✦ Manovra di Guillemard: consiste, quando si è costretti a lasciare in mano ad un avversario uno o più atout, nel togliersi carte franche, sperando che il detentore di atout continui a rispondere e quindi non tagli.

✦ Movimento "Cavatappi": è un fantasioso nome gergale di un indispensabile gioco "come se" (vedi il Capo XX), a cui non si può non affidarsi.

≈ Esempio: AJxx - K9xx. A seconda dei casi, si gioca come sotto descritto.

Disponendo dei necessari rientri:

- per fare 3 prese: battere l'Asso, poi cartina per il 9 (100%).

- per fare 4 prese: cartina per il J, al fine di sorpassare la Q (37%).

Senza i necessari rientri e dovendo effettuare tutte e 4 le prese:

- bisogna giocare "come se", ipotizzando Qxx in Est e 10x in Ovest. Conseguentemente: Asso, poi J (10%). Questo movimento è detto "Cavatappi".

✦ Gioco di esclusione: consiste nel non mettere in presa un avversario, cioè escluderlo dal gioco, se possiede un ritorno pericoloso e/o carte franche.

✦ Gioco a morto rovesciato: implica il taglio delle perdenti dalla parte lunga in atout, essendo nella condizione di incassare poi gli atout del morto, che pertanto devono essere "belli". Il giocatore deve avere un "palo corto".

Se la parte lunga fa tagli sufficienti a portare i suoi atout a meno di quelli della corta, si guadagnano tante prese, quante ne risultano dalla differenza.

≈ Esempio: con in linea 5 e 4 atout: 5-3 (tagli) = 2, 4-2 = 2 prese guadagnate.

✦ Gioco di eliminazione: chiamato anche "stripping" (spogliatura), consiste nella preventiva eliminazione di tutte le carte degli avversari nei loro colori, in cui sarebbe dannoso il ritorno, per costringerli, dopo "messa in mano", a giocare verso un onore, una forchetta, un colore franco non riscuotibile per mancanza di rientro o in taglio e scarto, ecc., onde realizzare una o più prese. Dato che offre il 100% di riuscita, è da preferire ad una impasse (50%).

✦ Gioco di scoperta: implica la primaria verifica della posizione di una carta o della divisione di un seme per "scoprire" come procedere al meglio.

≈ Esempio: KQJ-AKJ-65432-104 e A32-Q109-AQ-AKQ32. Sud gioca 6 S.A.

La riuscita dell'impasse a ♦ (50%), consentirebbe di giocare poi le ♣ in sicurezza (2 per il 10), anziché dover contare sulla divisione 3-3 (solo 36%).

✦ Gioco di promozione: consiste nell'impiegare "subito" una carta comunque "catturabile", per certamente o sperabilmente "promuoverne" una del partner. Vedi anche quanto detto a proposito di "onore su onore" nel Capo XVII.

≈ Esempio: Il K, pur 3°, sotto AQ10xx, è "obbligatorio" impiegarlo subito per promuovere l'eventuale J del partner. Idem per la Q sotto AK10xx, ecc.

✦ Gioco a tagli incrociati: consiste nel ricavare il maggior numero di prese, impiegando per tagliare gli atout sia del morto che della mano, in aggiunta a quelle diversamente disponibili. Servono rientri complessivi sufficienti.

Prima di effettuare i suddetti tagli *incassare le vincenti* nel o nei colori laterali, altrimenti gli avversari scartano in quelli ed alla fine possono tagliare!

✦ Lo squeeze: in italiano "*compressione*", risulta praticabile 10 volte su 100. Squeeze significa costringere un avversario a scartare una "vincente", detta "*custodia*", che "promuove" almeno una "perdente" della linea contraente.

Va pensato allo squeeze quando manca *una sola presa* al rispetto del contratto, si ha *un palo lungo* o non esistono soluzioni più affidabili e praticabili.

Una compressione è detta: *singola* se opera su un solo avversario, *doppia* se su entrambi, *semplice* se va ceduta una sola presa, *complessa* se due o più prese.

Se è *complessa*, bisogna ridursi ad un'unica perdente, cedendo quanto va ceduto con la cosiddetta *rettifica del conto* realizzabile in diversi modi: eliminando i fermi avversari nei colori interessati all'affrancamento, filando su un attacco o contrattacco, dando un colpo in bianco o tagliando dal morto.

●● Vi sono alcuni casi che impongono di iniziare *senza preventiva rettifica*.

Dei tanti tipi, qui si descrive la *singola*: la più *semplice e frequente* (50 % ca. dei casi) che opera contro l'avversario a sinistra della carta comprimente.

Se le minacce sono divise fra morto e mano (*compressione doppia*), si può comprimere indifferentemente l'uno o l'altro avversario.

Gli elementi precipi richiesti (memorizzabili con M.I.T.R.A.) sono cinque:

- 1) - *Minacce*: perdenti promuovibili, se l'avversario scarta le carte superiori.
- 2) - *Ipotesi*: previsione quasi certa (derivata da licita, attacco o prosieguo del gioco) che un solo avversario abbia le "custodie" in "due colori". Pur se incerta, va tuttavia preordinata, altrimenti lo squeeze sarebbe poi irrealizzabile.
- 3) - *Tempo*: prioritario incasso di vincenti per attuare la compressione.
- 4) - *Rientro*: nella mano opposta a quella che ha la carta comprimente.
- 5) - *Agente comprimente*: ultima franca che costringe l'avversario a sguarnirsi.

Esempi di "compressioni" dopo essere pervenuti nelle seguenti situazioni:

<p>≈ AJ/K/--/-- KQ/A/--/-- ■ non conta 32/--/--/2</p> <p>≈ --/A105/K73/-- non conta ■ --/QJ9/QJ9/-- 3/K6/A102/--</p>	<p><u>Atout ♣</u>. Si gioca il 2 di ♣. Se Ovest scarta l'Asso di ♥, diventa vincente il K di Nord, se scarta la Q di ♠, diventa vincente il J di Nord.</p> <p><u>Atout ♠</u>. Si gioca il 3 di ♠ e si scarta il 3 di ♦. Se Est cede il 9 di ♥, promuove il 10 di Nord. Se Est cede il 9 di ♦, promuove il 10 di Sud.</p>
--	--

I giri da giocarsi prima della carta comprimente sono 13-n° delle minacce. Se le "minacce", come detto, sono in un'unica mano (*compressione singola*), si può operare solo contro l'avversario situato prima delle minacce.

In questo ultimo caso sarà indispensabile poter dotare di una "minaccia" anche la mano del compagno con il sotto descritto "colpo di Vienna".

✦ Colpo di Vienna: utilizzato per la prima volta a Vienna nel 1863, è un utilissimo, particolare e raffinato preliminare di un gioco di "compressione".

Per effettuare uno "squeeze" con *minacce* situate in un'unica mano, si incassa una o più carte per rendere vincente nello stesso palo una carta dell'avversario che poi verrà forzato a scartare la stessa o un fermo in un altro colore.

Questa manovra consente di disporre di due "minacce divise" (una in mano ed una al morto) e di poter così comprimere uno qualunque degli avversari.

≈ Esempio, con *atout* ♠, dopo esser pervenuti nelle sotto descritte situazioni:

<p>a) --/AK10/AK5/-- non conta ■ --/QJ9/Q108/-- 2/32/J32/--</p> <p>b) --/AK10/5/-- non conta ■ --/QJ9/Q/-- 2/32/J/--</p>	<p>- Se Sud gioca il 2 di ♠: scartando al morto prima di Est, perde una presa. Pertanto si deve battere A e K di ♦, ritrovandosi come sotto.</p> <p>- Ora le minacce 10 di ♥ e J di ♦ sono divise. Si gioca il 2 di ♠ e si scarta il 5 di ♦ al morto. Est, comunque scarti, non prende più!</p>
--	---

✦ Colpo di sonda: se non pregiudizievole, prima di tentare un'impasse, si fa subito un giro di ricognizione battendo uno dei due onori di testa (A-K): la carta da catturare potrebbe essere secca o, non rispondendo un avversario, se ne conoscerebbe la sua esatta collocazione.

Esempi:

≈ 1062-AKJ93. Battere l'Asso per cautelarsi contro la Q secca in Ovest.

≈ A42-KQ10xx. Contro il J 4°, partire col K, e non con l'Asso: se secco, 2° o 3° si fanno 5 prese. Se indispensabile fare subito l'impasse o battere AKQ.

✧ Colpo di Bath: se non pregiudizievole, specie a S.A., con in linea A-J si lascia sull'uscita di K, per realizzare due prese. A colore si rischia il taglio.

✧ Colpo in bianco: talvolta, anche in difesa, è preferibile cedere una o più prese per ottenere poi l'affrancamento certo o probabile d'un colore. Va effettuato prima di consumare le vincenti e/o i rientri, per verificarne la riuscita.

≈ Esempi: AK9xxx-xx o AQxxx-xx. Senza rientri, si cede subito una presa.

Potendo optare fra colpo in bianco (36% con resti 3-3) ed impasse (50%), prima esperire l'affrancamento. Il colpo in bianco, una volta fallito l'impasse, solitamente non sarebbe più praticabile! La presa va ceduta subito, altrimenti ci si accorgerebbe ormai troppo tardi della eventuale cattiva distribuzione!

Le due manovre combinate danno il 68% di riuscita [(36 : 2) + 50 = 68].

Vi sono però casi particolari che richiedono un diverso comportamento.

≈ Esempio: con in linea AK1095-85, va battuto subito A-K. Si guadagna per divisione (3-3), caduta di un onore (4 prese) ed ancor più di entrambi (5 prese). Non battendo subito può prendere un onore secondo o anche secco!

Nel palo d'atout è meglio darlo al secondo giro, per scongiurare un taglio.

≈ Esempio: AK2-76543. Asso poi 2, specialmente dopo l'attacco. Infatti, se va in presa il partner dell'attaccante di singolo, il taglio, con resti 3-2, è certo.

✧ Colpo in bianco anticipato: consente di risparmiare un taglio dalla mano lunga in atout e rispettare il contratto pur in presenza di cattiva distribuzione.

≈ Esempio: Jx-A-Axxx-AKxxxx e AKQxx-xxxx-Kxx-x. Sud si gioca 6 ♠. Il morto, in presa a ♥, dà un colpo in bianco a ♣, rientra col J di ♠ e fa tagliare una cartina di ♣ a Sud, che batte gli atout e rientra al morto con l'Asso di ♦.

✧ Colpo dell'Imperatore: consiste nello scartare un A, AK, ecc. per consentire al partner di rientrare con una carta inferiore a quelle scartate.

✧ Colpo dell'impiccato: mancato sblocco del palo del partner senza rientro.

≈ Esempio: AKQ643-10975. Se Sud dà il 5 nelle prime tre prese, si impicca!

✧ Colpo Uppercut: taglio d'una carta (pur franca) del partner con l'atout più alto, spingendo a "surtagliare", per "promuovere" un atout del compagno.

Esempi:

≈ con atout AJ74-Q1032 in N-S e K98-65 in O-E, il taglio col 5 di Est costringe Sud al surtaglio di 10, rendendo vincente il K o il 9 di Ovest.

≈ con atout xx-AKQ9 in N-S e 10xx-Jxx in O-E, il taglio col J di Est costringe Sud al surtaglio di Q, promuovendo il 10 di Ovest.

✧ Colpo Knockout: taglio di una franca del partner (che l'avversario taglierebbe) per "promuovere" un proprio atout che altrimenti non farebbe presa.

≈ Esempio: Ovest con in atout K7 e A653 al morto avversario, taglia con il 7 una franca del partner, che verrebbe tagliata dal morto, e promuove il suo K.

✧ Colpo dell'Ammiraglio: nel dubbio, battuta superflua di un ulteriore atout.

✧ Colpo a perdere: così è ironicamente detto un irrazionale procedimento!

≈ Esempio: 8652 - AQ43. Asso, poi 5 per la Q. Erratissimo 2 per la Q. Dato che una presa va comunque ceduta, ci si deve cautelare dal K secco in Ovest!

✧ Colpo di forbice o senza nome: serve a tagliare (donde forbice) i collegamenti avversari, per evitare tagli, impasse, incasso di franche, ecc. Può essere:

• "nello spazio": quando, *giocando a S.A.*, adempie la preziosa funzione di "trasferire" un rientro dal fianco avversario pericoloso a quello innocuo.

≈ Esempio: 9876 - AKJ10. Se nel palo servono solo tre prese, senza correre il rischio di far prendere Ovest "pericoloso", è molto meglio giocare A, K, J. Si ottiene lo scopo con la Q seconda ovunque e terza, quarta o quinta in Est. Tentando l'impasse, che consiste nel togliersi prima l'Asso, rientrare al morto ed uscire per il J, si rischia seriamente di far prendere la Q seconda in Ovest.

• "nel tempo": quando, *giocando a colore*, adempie la preziosa funzione di obbligare l'avversario ad utilizzare il suo rientro in un "momento" in cui la sua successiva uscita non possa più arrecare danno.

≈ Esempio: Q6-7543-1042-QJ72 e J-KQ9872-AJ-AK64. Contratto: 4 Cuori. Preso al morto l'attacco di 10 di Fiori (8 in Est), si gioca atout. Sud supera il 10 di Est ed Ovest non risponde. Si dovrà tornare al morto con una Fiori e rigiocare atout. Est prenderà con l'Asso e, se era partito con due Fiori, metterà in mano Ovest a Picche per il taglio della terza Fiori. Per evitare questa evenienza, va eliminato il rientro di Ovest quando Est ha ancora una Fiori!

✧ Colpo di Merrimack: dal vascello degli USA auto-affondato nel 1898 nella baia di Santiago de Cuba per impedir l'uscita alla flotta spagnola. Impone, *a S.A.*, di sacrificare un onore per *eliminare l'unico rientro* a un avversario.

≈ Esempio: a Cuori Ovest ha Kx o KQx e Nord ha Ax o Axx.

a Quadri Ovest ha Axxx e Nord ha KQJ10x.

Fattogli consumare l'Asso di Cuori, Nord non potrà più affrancare le Quadri.

✧ Colpo di Deshappelles: simile al "Merrimack", *a S.A.*, consiste nel sacrificare un onore teoricamente vincente per *procurare un rientro* al partner.

✦ Colpo di Morton: è un prezioso "contro-tempo" che non lascia scampo.

Esempi:

≈ 10987-32-J4-AJ1098 e A32-AKQJ109-AQ32-0. Sud gioca 4 ♥. Attacco in atout. Per mettere in presa il morto ed incassare l'Asso di ♣, si gioca subito la Q di ♦. Se catturata, il morto rientra con il J, se lasciata con il 3 d'atout.

≈ AQ87-54-Q32-AJ73 e KJ1096543-AJ2-K7-0. Ovest ha aperto di 1-♥ ed attacca col K di ♣ contro 6 ♠. Sud taglia e, toltosi il K di ♠, gioca il 7 di ♦ per la Q. Che Ovest passi o no l'Asso di ♦, si cede solo una presa: a ♦ o a ♥.

≈ 9-KQ763-AK5-KQ93 e AK62-J5-Q62-J1082. Ovest ha aperto di 1-♠ ed attacca con Q di ♠ contro 3-S.A. Sud prende subito e gioca il 5 di ♥. Che Ovest passi o no l'Asso di ♥, il contratto è sempre realizzato.

✦ Colpo di Alcatraz: renonce "fraudolenta" (nomina consequentia rerum!).

≈ Esempio: AJ10 - Kx. Sul J non superato si fa renonce, poi corretta secondo quanto farà Ovest. E' evidentemente "sanzionabile", ma può anche passare!

B - Accorgimenti vari

Consentono di ottimizzare e ben finalizzare ogni pur piccolo movimento:

** Mai impiegare un onore a vuoto.

Un onore deve superare un altro onore od almeno una vincente avversaria.

** Uscita di Asso a colore, specialmente in difesa.

Se le licite hanno denotato un fit lungo, si deve uscire di Asso e non in bussata. Ciò perché il K, se non posseduto dal partner, potrebbe essere secco.

** Il "2" dato dal compagno in risposta alla nostra uscita.

Indica o un singolo o un numero dispari di carte possedute nel colore.

** Accorciarsi nel colore ove è opportuno effettuare dei tagli.

Ciò al fine di poi tagliare e, magari, anche affrancare le carte del partner.

** Controllo degli atout: attenti a non perderlo, andando fuori gioco.

Ridursi senza atout, mentre ne restano uno o più agli avversari è deleterio. Solitamente con 8/+ in linea ciò non avviene. Invece con 7 (4-3 o 5-2) o meno, se si devono effettuare dei tagli, il pericolo è spesso incombente.

Esempi:

≈ KJ10-643-QJ-76432 al morto e AQ94-3-AK543-A54 in mano.

Sud gioca il contratto di 4 ♠. L'attaccante Ovest esce e continua a Cuori.

D'istinto si giocherebbe: scarto di due perdenti di Fiori, taglio al quarto giro d'una Cuori, sblocco delle Quadri ed incasso degli atout restanti. Questa condotta è vincente solo se le Picche e le Quadri sono divise non peggio di 4-2! Invece, per cautelarsi dagli atout divisi 5-1, è statisticamente meglio giocare "a tagli incrociati", che richiede solo le Quadri divise non peggio di 4-2.

≈ 643-K108-AKQ103-J6 e 72-AQJ5-J97-A432. Sud gioca 4 ♥. Ovest attacca: AKQ di Picche. Non si taglia la Q di Picche. Due delle 5 perdenti si eliminano scartando due Fiori sulle Quadri, senza così privarsi di nessun atout.

** Contare i punti e le possibili prese degli avversari.

I punti: per ben regolarsi nella condotta di gioco. Le prese: per impedirne l'incasso sufficiente a battere il contratto, prima del suo raggiungimento.

** Due colori da affrancare: quale prima?

Specie a S.A., con due fermi nel seme di attacco, quello che rischia di cedere la mano a chi ha il palo lungo, per fargli saltar subito l'eventuale rientro. ≈ Esempio: AJ642-82-K5-A963 e 105-AK6-QJ107-QJ102. Contratto: 3-S.A. Si liscia l'attacco di Ovest con Q di Cuori, poi si stabilizzano le Quadri prima di effettuare l'impasse a Fiori: si avranno prese franche ed il fermo a Cuori.

NB - Con fermi e rientri, il più lungo, su cui poi si scartano le perdenti.

** Creazione di un rientro conveniente.

Si ottiene con un'impasse non necessaria o con il taglio d'una carta franca.

** Attenti a non bloccare i movimenti!

Evitare, quando ciò sia possibile, di scioccamente autobloccarsi.

Esempi:

≈ Q109-AJx. Muovere la Q, su cui si deve dare il J per avere altri ritorni.

≈ J32-A1098. Si faranno tre prese, se in Est c'è almeno un onore, muovendo il 2 e poi il J. Se si giocasse per primo il J si effettuerebbe solo un'impasse!

≈ AQ10x-J9x. Iniziare con il 9 consente la ripetizione dell'impasse.

** Impasse semplice e doppia.

- L'impasse semplice: offre il 50% di riuscita.

- L'impasse doppia: offre il 75% di riuscita. Ciò soprattutto con una 4-4 in linea, in cui manchino KJ. Per cedere una sola presa, si auspica una favorevole divisione degli onori (41%) ed una distribuzione 3-2 (68%).

≈ Esempio: A98x-Q10xx. Non A, poi x per Q, ma invece: x per 8, poi x per 9, oppure: Q, poi x per 8, cioè doppia impasse. Procura solitamente 3 prese.

**** Per l'impasse, si muove di onore solo possedendone un altro contiguo.**

Quanto sopra enunciato fa riferimento al muovere verso l'onore due gradini più alto posseduto dal partner. Ciò vale anche per carte non onorate.

≈ Esempio: KJxx-10xxx. Non si gioca il 10, dato che manca il 9, ma cartina.

**** Impasse: importante per chi inizia restare in presa.**

Lo è certamente sempre, ma risulta di vitale importanza quando chi inizia l'operazione di una impasse è in mano per l'ultima volta, senza più rientri.

≈ Esempi: AJxx-Q10x, AQxx-10xx, A10x-QJxx, AJ10x-Q9x, ecc.

In questi casi si deve iniziare con una carta, posizionata a fronte della forchetta, che consenta di restare in presa per poter ripetere l'operazione.

**** Impasse di taglio.**

Consiste nel sottoporre a taglio la carta superiore di un avversario.

≈ Esempio: con 4-AQJ10 in un palo laterale, si gioca il 4, si mette l'Asso, si torna con la Q e si taglia se superata dal K di Ovest.

**** Impasse ed expasse. Quale prima?**

Disponendo di due possibili linee di gioco, considerare l'ordine temporale da seguire, dato che optare per l'una o l'altra non è per niente indifferente.

≈ Esempio: Q532-AKJ-AJ3-K62 e A8-753-KQ64-AQJ4. Si tenta la expasse alla Q di Picche, prima dell'impasse a Cuori (probabilità combinate: 75%).

Se l'impasse fallisce ed Est gioca Picche, l'expasse non è più praticabile!

**** Con nove carte in linea ed un onore isolato, senza J e 10.**

Giocare per primo l'onore "non contiguo" ad un altro procura tutte le prese, anche trovando la 4-0, purché la "chicane" non sia dopo l'onore isolato.

≈ Esempio: AK9xxx-Qxx. Iniziare con la Q, onore isolato.

**** Con tre onori, battere per primo il più alto della mano che ne ha due.**

Giocare onore, poi piccola per quello isolato: è una norma di consueta e "fondamentale importanza", pur presentando alcune opportune eccezioni.

Esempi:

≈ AK10x-Qxx, AQ10x-Kxx, KQ10x-Axx. Come su enunciato: infatti, pur se i resti fossero 5-1 ed il J sotto impasse, si ha successo anche senza rientro.

≈ Axx-KQ10xx, Kxx-AQ10xx, Qxx-AK10xx. Si cattura il J anche se quarto.

≈ A432-KJ98. Giocare il K, poi l'8. Si fanno sempre tre prese.

≈ A5432-KQ98. Eccezione: con resti i 2-2 o 3-1 non v'è problema. Se tutti in Ovest, si dà una presa. Se tutti in Est, se ne fan quattro, *partendo di Asso!!!*

≈ A32-KQ1098. Eccezione: data la particolare robustezza della figura, giocare l'Asso e poi il 2. Si cattura il J pur se quinto in Est, con un solo rientro.

≈ A96-KJ854. Giocare il K e poi il 4: se Ovest mette un onore, va catturato. Se mette una scartina, il 9 fa presa se Ovest ha Q10xx. Se Est prende, la Q resta secca. Nel caso sia Est ad avere Q10xx, il suo partner non risponde sul 4. Prendere allora con l'Asso e giocare il 9 per il J, che farà una presa certa.

Eccezione: se servono cinque prese, battere l'Asso, poi impassare la Q.

** Muovere e/o prendere giusto, dalla parte giusta, con riguardo ai rientri.

Giocare una carta o l'altra, da una parte o l'altra, quasi mai è indifferente.

Vanno altresì saggiamente contati e ben amministrati tutti i *necessari rientri*.

Esempi:

≈ J95-A10432. Uscire di 5: si perde una sola presa con K o Q secchi in Est.

≈ Qxxx-AJx. Cartina per il J, non la Q!!! Se il K è secondo in Est, si fanno tre prese. Muovendo la Q, se Est mette (come deve!) subito il K, solo due.

≈ A10876-Q432. Si fanno tutte e cinque le prese solo se Ovest ha il K terzo ed Est il J secco. Ergo, si deve partire con la Q.

≈ A432-Q1098. Figura *molto comune*, ma spesso *mal giocata*. Giocare dalla mano una carta qualunque. Se non superata, si liscia. Poi si ripete l'impassa.

≈ AK4-J87652. Battere l'Asso e il K procura sei prese con i resti 2-2 e 3-1 con la Q secca. Giocare *in sicurezza* il 2 per il 4 (se Ovest passa il 3) procura cinque prese anche con la Q quarta, purché in Ovest.

≈ Qxx-AJ10x, Jxx-AK10x. Poiché manca il 9, coi necessari rientri, non vanno consumati due onori in una sola volta, ma si gioca cartina per l'impassa.

≈ Qxx-A10x. Sull'uscita di Ovest di cartina non va messa la Q, ma si deve lisciare, facendo così sempre due prese. Infatti A10 sono una *forchetta!!!*

≈ QJx-Axxx, QJxx-Axx, QJxx-Kxx. Giocare due volte cartina per QJ.

≈ KQx equivalgono ad un Asso. Lisciare l'attacco, se non si vuole ridare la mano ad Est. Prendere subito se non la si vuole dare a Ovest.

≈ KJx-A9xxx. Giocare il K, poi cartina per il J. Per cinque prese impassare.

≈ AJxx-K9xx, AJxxx-K9x. Giocar l'Asso e, se Est risponde, cartina per il 9.

≈ 5432-QJ987. Con i resti 3-1, l'uscita da Sud di cartina offre due probabilità (A o K secchi), invece quella di onore solo una (10 secco), di fare tre prese.

≈ A985-Q10xx. Non va giocato l'Asso, poi verso la Q o il 10 (oltretutto quale dei due è da indovinare!), ma la più probabile "doppia impassa".

**** Carenza di rientri e/o carte utili per un consueto sviluppo delle figure.**

In tali casi vanno adottate tecniche particolari, pur in deroga alle norme.

Esempi:

≈ AJ1098-K. Superare il K e smontare la Q, disponendo di un solo rientro.

≈ Q-A109xxxx. Il miglior modo per cedere una sola presa è far girare la Q.

≈ 2-K976. Giocare il 2. Lasciare l'onore di Est. Superarne di misura il ritorno.

≈ x-AQJxxxx. Giocare A e Q per realizzare sei prese. Fare l'impasse per sette prese, sperando nel Kx posizionato a destra (14%, un po' poco!).

≈ AJ109xx-Kx. Giocar la cartina per il J del morto, che non ha rientri. Se Est prende o un difensore ha la Q seconda, si fanno almeno cinque prese.

≈ KJ109xxxxx-chicane. Partire con il K. Se si trova la divisione 3-1, che è la più probabile (50%) e la Q secca, si perde soltanto una presa.

≈ Q10xx-AK9xx. Iniziare con l'Asso. Ma senza il 10 va battuta prima la Q. Infatti per catturare J10xx ci vogliono due onori superiori posti dietro.

≈ Q9x-AJ10x. Per ricavare quattro prese, si gioca il 9 a correre, poi la Q. Iniziando con la Q, se non coperta, il secondo giro viene vinto dal 10 ed allora servirebbe un altro rientro in mano per la terza impasse su Est!

≈ AQxxx-Jx, AJxxx-Qx. Senza carte medie (10-9-8), neppure l'impasse riuscita darà cinque prese. Quindi cartina per J e Q. Se Est ha il K secondo dovrà passarlo subito e s'affrancano così quattro prese. Ciò pure con i resti 3-3.

**** Colore mosso dagli avversari.**

Offre dei vantaggi, consentendo prese altrimenti non fattibili. Infatti, con:

- Ax-Qx si fanno due prese se muove l'avversario che possiede il K.
- Jxx-Qxx si fa sicuramente una presa.
- K107-Q98 si fanno sempre due prese.
- K109-A87 se Q e J sono divisi, date le due forchette, si fanno tre prese.

**** Corsa all'affrancamento.**

Specie a S.A., importantissimo è il fattore "timing", cioè la disponibilità dei necessari "tempi" per effettuare operazioni utili, segnatamente l'affrancamento di una o più prese! Avere l'opportunità di partire per primo rappresenta un grosso vantaggio. Ciò vale ovviamente per entrambe le linee.

Esempio:

≈ Disponendo ognuno di 5 carte, Nord ha KQJ10 di ♠ ed Asso di ♥, Est ha KQJ10 di ♥ ed Asso di ♠. Chi si ritrova in mano fa 4 prese, l'altro solo una!

C - Ulteriori nozioni spicciole

Torna utile soffermare l'attenzione sulle seguenti semplici nozioni scaturite dal "buon senso" e relative al "*gioco e controgioco*" nelle tante sfaccettature varie ed insidiose, che vengono a volta a volta a presentarsi.

Quanto sotto descritto non esaurisce l'infinita casistica. Tuttavia, appresa la giusta tecnica d'approccio, sarà più facile destreggiarsi in casi analoghi.

** Per Gioco a colore e a S.A.:

- ✦ Non tornare nel palo d'uscita avversario. Spesso è quello di sviluppo.
- ✦ Cercare di non *sottomettere* gli onori del partner.
- ✦ Avendo una o più vincenti, si deve prendere pur sulla franca del partner, per fargli scartare una o più perdenti o per giocare sotto la sua forchetta.
- ✦ Se un giocatore, che ha aperto di 1-♠, si toglie tre prese nel palo e tutti rispondono sempre, vuol certamente dire che la sua mano è una 4-3-3-3.
- ✦ L'attacco avversario di 2 deve far pensare al "singolo", quando si veda che non possa trattarsi di una bussata.
- ✦ Se ci si deve privare di una carta in un palo utile per l'affrancamento con i resti, ad esempio, 3-3 (36%) o in un altro utile per l'impasse (50%), va optato per l'impasse, tranne che si abbia certezza della sua impraticabilità.
- ✦ Nel prosieguo del gioco, pur con forchetta di AQ, togliersi l'Asso, tranne che il K non sia a destra e si abbia certezza di realizzare poi due o più prese.
- ✦ Non incassare le vincenti in un colore finché si è sicuri di poter affrancare altre prese, che necessitano di opportuni rientri e collegamenti.
- ✦ Quando a Mitchell ci si rende conto d'aver chiamato un contratto sbagliato (esempio: 3-♦ anziché 3-♥), se possibile va giocato "*come se*" per cercar di ottenere un punteggio almeno pari a quello che conseguiranno gli altri.
- ✦ In difesa, non chiamare in un proprio colore sotto la *forchetta* del morto.
- ✦ In difesa, a gioco inoltrato, si deve uscire nel palo *segnalato* dal partner di Asso o K, se posseduti, e non di cartina, per non *celarne* il possesso.
- ✦ In difesa, per *impedire l'unico rientro* avversario, ritardare la presa.
- ✦ In difesa, dopo aver attaccato nel colore del partner, su cui fa presa il dichiarante, e dopo che lo stesso partner, entrato in mano, non si toglie carte in

quel suo palo, vuol dire che non sono franche o che vuol sviluppare un altro colore. Quindi, come che sia, non gradisce un'ulteriore uscita nello stesso!

- ✦ In difesa, anche un Asso, nel prosieguo del gioco, va tolto, se non è un sicuro fermo e se c'è *rischio* di taglio o di successiva *non riscossione*.
- ✦ In difesa, con *109x* è preferibile *attaccare di 10*. Ciò se non si è convenuto con il partner l'attacco "in conto" (9, poi 10), cioè d'intermedia.
- ✦ In difesa, se gli avversari hanno *saltato* entrambi una *cue-bid*, attaccare nel colore non detto, ove nessuno dei due ha la tenuta di 1° o 2° giro.
- ✦ In difesa, se il partner non attacca nell'unico palo ignorato dagli avversari, è molto probabile che vi abbia l'Asso e che voglia prender visione del morto.
- ✦ In difesa, con *QJ2* in mano ed AK1064 al morto a sinistra, *muovere* di 2. Quasi mai il dichiarante metterà il 10, ma un pezzo, regalando una presa.
- ✦ In difesa, mai mettere una carta a vuoto. Se, ad esempio, dal morto, che mostra 9864, viene giocato il 6, con J1032 si *liscia*: il giocatore impiegherà quasi sicuramente un pezzo, dopo di che, specie a S.A., una presa è sicura!

** Per solo Gioco a colore:

- ✦ Se gli atout degli avversari sono *vincenti*, farglieli consumare di *taglio*. Ciò però se non pregiudica il rientro alla mano lunga in un palo di sviluppo.
- ✦ Dovendo effettuare più rientri, se possibile, farli in un colore sempre diverso e/o corto per *minimizzare* il rischio di taglio.
- ✦ *I tagli* sono molto *proficui* se effettuati dalla parte *corta* e con *cartine* che non proteggono gli onori (Axxx, AKxx, xxxx, xxx, xx). Lo sono ben poco in caso contrario (QJxx, Jxxx, Qxx). Infatti il guadagno lo si perde poi!
- ✦ Talvolta, anziché tagliare, è opportuno scartare *perdente su perdente*.
- ✦ Tagliare una "perdente avversaria" non porta alcun vantaggio. Memento!
- ✦ Talvolta, per realizzare un *taglio*, si deve dare un *colpo in bianco* o *filare*.
- ✦ Rischio di surtaglio: per evitarlo si eliminano, se possibile, tutti gli atout avversari o si taglia alto o si procede al su descritto trasferimento di taglio. E' correlato ai resti avversari e loro divisioni (vedi il Capo XIX). Per cui sarà:
 - *basso*, se i *tagli* sono *corti*, cioè quando la somma delle carte in linea in un proprio colore e dei tagli da effettuarsi dà un risultato *fino a 9*.
 - *alto*, se i *tagli* sono *lunghi*, cioè quando il risultato, come sopra, è *10 o più*.

- ♦ In difesa, se il dichiarante elimina tutti gli atout del morto, significa che non possiede perdenti in un colore corto dello stesso da far tagliare.
- ♦ In difesa, avendo *tanti atout, quanti* ne possiede l'avversario, ogni atout, fattogli *consumare* per effettuare tagli, *promuove* uno dei propri. Ciò, il più delle volte, sarà proficuo anche se dovesse comportare *taglio e scarto*.
- ♦ In difesa, sull'uscita del partner reputata di doubleton, si fila per prendere al secondo giro e tornare per il *taglio*. Se reputata di singolo, si prende subito.
- ♦ In difesa, possedendo *molti atout (4/+)*, non si gioca il singolo o il doubleton per successivi *tagli*, ma in un seme *lungo* per *accorciare* il dichiarante. Ciò vale anche quando *consti* che sia il proprio partner ad avere i molti atout.
- ♦ In difesa, detenendo uno o due pali lunghi, franchi o facilmente affrancabili, vanno giocati gli *atout* per *esaurire* quelli avversari ed impedire i *tagli*.
- ♦ In difesa, oltre a quanto sopra, quando si vedano al morto *uno o due atout, battere i propri*, onde non consentirgli tagli e/o rientri se pregiudizievoli.
- ♦ In difesa, se il morto non ha possibilità di tagli, non è utile giocare atout.
- ♦ In difesa, pur possedendo un Asso 6^o/+, va attaccato nel palo del partner, rinunciando a veder il morto, per *scongiurare* il rischio d'un probabile *taglio*.
- ♦ In difesa, per non subir *tagli*, le carte franche vanno tolte *subito*, tranne se certi che ciò non possa avvenire e servano per non affrancare pali avversari.
- ♦ In difesa, quando gli avversari hanno denotato mano *tricolore* o *bicolore, singolo, vuoto, possibilità di tagli incrociati, ecc.*, *giocare e rigiocare atout*, specialmente se vincenti. - Vedi anche il Capo XVII-C.
- ♦ In difesa, dopo aver denotato un palo robusto ciascuno, se il partner attacca in un colore avversario, sta a significare che vuole effettuare un *taglio*.
- ♦ In difesa, se il partner, dopo aver ripetuto un suo colore, *attacca in un altro*, probabilmente lo fa con un *singolo*, per il successivo *taglio*.
- ♦ In difesa, se il partner attacca di K (che denota anche la Q), con l'Asso secondo prendere per sbloccarsi e subito ritornare per poi effettuare il *taglio*.
- ♦ In difesa, l'attacco di *singolo* per il *taglio* è *problematico*. Potrebbe agevolare ed anticipare l'affrancamento del palo di sviluppo avversario. Perché riesca con un solo atout, il partner deve prendere e subito ritornare. Con più atout, il partner deve poter ritornare in tempo utile. Inoltre, perché sia produttivo, *non* deve esser fatto con un atout *vincente* (esempio: QJ-10xx in linea). L'attacco per il taglio è invece sempre positivo nel colore licitato dal partner.

**** Per solo Gioco a S.A.:**

- ◆ Un colore lungo e franco va tolto subito. Così facendo si evita di palesare le tenute negli altri colori, rendendo problematici gli scarti degli avversari.
 - ◆ Affrancare le prese affrancabili *fin quando si hanno le tenute!!!*
 - ◆ In difesa, specie contro un 3-S.A. dichiarato come immediata risposta, se non pregiudizievole (possedendo *AK quarti*, eccezionalmente anche solo *terzi* o quant'altro *similare*), anziché al buio, attaccare di onore vincente per vedere il *morto* e lo *scarto* del partner e poi decidere la condotta più proficua.
 - ◆ In difesa, se gli avversari giocano un contratto a S.A., *senza* essersi cercati e/o trovati nei colori *nobili*, attaccare in uno di questi.
 - ◆ In difesa, con Asso anche 3°, 4°, 5°, se il partner ha *affrancato* delle prese, *prima si prende* meglio è, per ritornare da lui e consentirgli di incassarle.
 - ◆ In difesa, senza rientri, si deve ritardare la presa fin quando non si avranno le rimanenti carte franche nel colore, se si presume che il partner ne possiede ancora una per ritornare. In caso contrario si deve prendere.
- Nel dubbio, specie a partita, se non si batte comunque il contratto, è meglio non prendere, sperando nel ritorno del partner o in quello avversario.

**** Per Giochi psicologici d'inganno:**

Si possono mascherare le proprie intenzioni e fuorviare gli avversari con giochi ingannevoli di vario tipo, come sotto descritto con alcuni esempi:

- ◆ Prendere, sull'uscita di Ovest, la Q di Est con l'Asso invece che con il K, ingenerando in Ovest il dubbio che Est abbia anche il K. Idem in casi simili.
- ◆ Con J10x-AQ9: partire con il J e, se non superato, prendere con la Q.
- ◆ Con Q9xx-108xxx: partire con la Q, anziché con cartina per la Q. Se i resti sono 2-2 il risultato è lo stesso, ma se Est ha AJx o KJx e copre, si perdono solo due prese in luogo di tre.
- ◆ Con K10x-AJ9: per fare tre prese, ignota la collocazione della Q, iniziare con il J. Ovest, possedendola, è indotto a coprire sperando che il partner abbia A9x. Non coprendo, si passerà il K per l'impasse successivo ad Est.
- ◆ Un falso scarto per ingannare l'avversario è proficuo quando non procura imbarazzo e/o pregiudizio alla condotta del partner.

Capo XIX
LE PROBABILITA'

Senza acquisite certezze, scaturite dalle licite e/o da quanto già emerso nel prosieguo del gioco, valgono le probabilità espresse nelle seguenti precise e preziose tabelle, i cui valori è più che utile memorizzare per giocare al meglio le proprie figure, ottenendo il massimo delle prese possibili:

**** Probabilità distributive "a priori" dei resti in un colore:**

resti	divisione	% tonda	% esatta	resti	Divisione	% tonda	% esatta
2	1 - 1	52	52.00	8	5 - 3	47	47.12
	2 - 0	48	48.00		4 - 4	33	32.72
3	2 - 1	78	78.00		6 - 2	17	17.14
	3 - 0	22	22.00		7 - 1	3	2.86
4	3 - 1	50	49.74	8 - 0	0	0.16	
	2 - 2	40	40.70	9	5 - 4	59	58.90
5	3 - 2	68	67.83		6 - 3	31	31.41
	4 - 1	28	28.26		7 - 2	9	8.57
	5 - 0	4	3.91	8 - 1	1	1.07	
6	4 - 2	48	48.45	9 - 0	0	0.05	
	3 - 3	36	35.53	10	6 - 4	46	46.20
	5 - 1	15	14.53		5 - 5	31	31.18
6 - 0	1	1.49	7 - 3		18	16.48	
7	4 - 3	62	62.18		8 - 2	4	3.78
	5 - 2	30	30.52	9 - 1	0	0.35	
	6 - 1	7	6.78	10 - 0	0	0.01	
	7 - 0	1	0.52				

La sopra espressa tabella mostra che la divisione più probabile dei resti (tranne che gli stessi siano costituiti solamente da due carte) è sempre:

- *La più equa, con i resti costituiti da un numero dispari di carte.*
- *Quella subito successiva all'equità, con i resti di numero pari di carte.*

Pertanto, per esempio, se mancano cinque carte la divisione più probabile sarà la 3-2, se ne mancano sei la divisione più probabile sarà la 4-2.

**** Probabile stato % nei resti di "un onore" mancante:**

n° resti	secco	2°	3°	4°	5°	6°	7°	8°
2	52.00	48.00						
3	26.00	52.00	22.00					
4	12.40	40.70	37.30	9.60				
5	5.70	27.10	40.70	22.60	3.90			
6	2.40	16.20	35.50	32.30	12.10	1.50		
7	0.90	8.70	26.90	36.30	21.50	5.20	0.50	
8	0.40	4.30	12.30	47.10	20.40	12.80	2.50	0.20

I valori sono lievemente arrotondati per facilitarne la memorizzazione.

Ovviamente l'onore può essere ubicato al 50% a sinistra o al 50% a destra.

**** Probabile stato % nei resti di "due onori" (A e B) mancanti:**

⌘ Mancando 3 carte	%	ABxx-x o x-ABxx	8.49
AB-x o x-AB	13.00	AB-xxx o xxx-AB	3.39
Ax-B o B-Ax	13.00	Axxx-B o B-Axxx	2.83
A-Bx o Bx-A	13.00	A-Bxxx o Bxxx-A	2.83
ABx ⇔ ABx	11.00	ABxxx ⇔ ABxxx	1.95
⌘ Mancando 4 carte	%	⌘ Mancando 6 carte	%
Ax-Bx o Bx-Ax	13.56	Axx-Bxx o Bxx-Axx	10.66
ABx-x o x-ABx	12.43	ABxx-xx o xx-ABxx	9.69
AB-xx o xx-AB	6.78	ABx-xxx o xxx-ABx	7.11
Axx-B o B-Axx	6.22	Axxx-Bx o Bx-Axxx	6.46
A-Bxx o Bxx-A	6.22	Ax-Bxxx o Bxxx-Ax	6.46
ABxx ⇔ ABxx	4.79	ABxxx-x o x-ABxxx	4.84
⌘ Mancando 5 carte	%	AB-xxxx o xxxx-AB	1.61
ABx-xx o xx-ABx	10.17	Axxxx-B o B-Axxxx	1.21
Axx-Bx o Bx-Axx	10.17	A-Bxxxx o Bxxxx-A	1.21
Ax-Bxx o Bxx-Ax	10.17	ABxxxx ⇔ ABxxxx	0.75

Dalla soprastante tabella si desume:

- I due *gruppi* di carte formanti ogni *figura* possono trovarsi invertiti fra loro, cioè ubicati a sinistra o a destra: ciò non altera i valori percentuali attribuiti.
- I due *onori* risultano disgiunti nel 52% delle varie divisioni di ogni resto.

**** Utilizzo delle su esposte tabelle:**

Il piano di gioco deve riferirsi alle probabilità distributive dei resti, correlando le stesse alle licite degli avversari, ai loro silenzi, all'attacco, alla presenza o meno di un fianco pericoloso, ecc. Ciò anche al fine di sviluppare il colore che offre le maggiore possibilità di successo, decidere se battere, fare una impasse, dare un colpo in bianco, prendere subito, lisciare, ecc.

Pertanto un buon giocatore deve conoscere almeno le indicazioni probabilistiche più importanti e ricorrenti, esposte nelle sopra formulate tabelle, al fine di trarne il massimo di giovamento possibile nel corso del gioco, pronto comunque a prevedere e padroneggiare anche situazioni inconsuete e scarsamente prevedibili (vedi pure in proposito il seguente Capo XX).

**** Tipi, combinazioni e metodica di calcolo delle probabilità:**

La probabilità che una certa situazione distributiva abbia a verificarsi può presentarsi, essere ipotizzata ed affrontata in vari modi e tempi:

- *a priori*. Attiene alla fase ipotetica iniziale del gioco (vedi su la prima tabella).
- *a posteriori*. Attiene a quanto già manifestatosi, imponente o meno una opportuna rettifica della prima ipotesi ed una conseguente nuova linea di gioco. Ciò sulla base anche del dettato della "*Teoria dei posti liberi*", che afferma: "Quando si è palesata la posizione di tutte le carte del resto meno quella o quelle "chiave", la probabilità che ogni avversario abbia dette "carte-chiave" è direttamente proporzionale al numero dei posti liberi che gli rimangono".
≈ Esempio: La linea N-S ha K10xxx-AJxx. A priori i resti possono esser divisi: 3-1 (50%) o 2-2 (40%) o 4-0 (10%). Al 1° giro: se un avversario non risponde cadono le prime due ipotesi, se entrambi gli avversari rispondono cade la terza ipotesi. Se, in questo secondo caso, al 2° giro Ovest dà ancora una cartina, ci sono 12 probabilità contro 11 (pari cioè al 52,17%,) che sia Est a possedere la Q. Ciò scaturisce dalla proporzione $100 : 23 = X : 12$.
- *semplice*. Quando il buon esito di un contratto dipende da un *unico* evento.
NB - E' *unico* pur se reca *più divisioni favorevoli* dei resti nello stesso palo.
Esempi: ≈ divisione 3-3 dei resti in un solo palo = 36%.
≈ divisione 3-3 e 4-2 dei resti in un solo palo = 84% (36% + 48%).
≈ una impasse o expasse = 50%.
- *composta*. Quando il buon esito di un contratto dipende da due o tre eventi:

a) - due: entrambi indispensabili. Si *moltiplicano* le loro rispettive percentuali di probabilità semplice (come sopra intese).

Esempi: $\approx 68\%$ (resti 3-2) x 50% (impasse) = 34% .

$\approx 62\%$ (resti 4-3) x 48% (resti 4-2) = $29,76\%$.

b) - tre: tutti indispensabili. Si *moltiplicano* le loro rispettive percentuali di probabilità semplice (come sopra intese).

\approx Esempio: 36% (resti 3-3) x 36% (resti 3-3) x 50% (impasse) = $6,48\%$.

c) - due: solo uno indispensabile. Si *somma* la probabilità semplice (come sopra intesa) di un evento al prodotto del suo complemento a 100 per la probabilità semplice (come sopra intesa) dell'altro evento.

Esempi: $\approx 62\%$ (resti 4-3) + [38% x 48% (resti 4-2) = $18,24\%$] = $80,24\%$.

$\approx 84\%$ (somma di resti nello stesso palo: 48% per 4-2 e 36% per 3-3)

+ [16% x 50% (impasse) = 8%] = 92% .

d) - tre: solo due indispensabili. Il risultato ottenuto come al punto (c) si *moltiplica* per la percentuale del terzo evento.

\approx Esempio: 92% (risultato come sopra) x 68% (resti 3-2) = $62,56\%$.

e) - tre: solo uno indispensabile. Al risultato ottenuto come al punto (c) si *somma* il complemento a 100 dello stesso moltiplicato per il terzo evento.

\approx Esempio: 36% (resti 3-3) + [64% x 36% (altri resti 3-3) = 23%] + [41% x

50% (impasse) = $20,50\%$] = $79,50\%$.

f) - due o tre praticabili impasse. Se ne serve una sola, si *somma* alla prima (50%) rispettivamente la metà e la metà più un quarto.

Esempi: $\approx 50\% + 25\% = 75\%$ che una delle due riesca.

$\approx 50\% + 25\% + 12,50\% = 87,50\%$ che una delle tre riesca.

Se ne serve più di una, si calcola *all'inverso*. Per cui 2 = 25% , 3 = $12,50\%$.

g) - riuscita dipendente da divisione dei resti o da impasse. Prima va provata la divisione: l'inverso potrebbe annullare la proficua combinazione!

** Condotta conseguente alle probabilità:

✪ Giochi di probabilità: regolarsi così se mancano in linea i seguenti onori:

a) - K = con 11 carte in linea si batte l'Asso. Con meno si fa l'impasse.

b) - Q = di norma, con 9/+ si batte AK. Con meno si fa l'impasse. - Vedi oltre.

c) - J = con 8/+ battere. Con meno: si battono due onori, poi si fa l'impasse.

●● Vedi nel Capo XX la copiosissima casistica dei "movimenti delle figure".

✧ Impasse: con otto sempre, nove mai! Se in un palo manca solo la Q, "con 8 carte si fa l'impasse, con 9 si batte". Questa regola aprioristica richiede opportune verifiche e deroghe. Infatti c'è otto e otto, nove e nove! Per cui:

• Con otto: di norma (non sempre!) si fa l'impasse. Va pur tenuto conto della presenza o meno di 10-9-8, della divisione del colore, dell'ubicazione degli onori e delle prese richieste, battendo o meno subito una o entrambe le teste.

Esempi:

≈ A10xxx-KJx o AKJ10-xxx: si batte subito Asso o K, poi si fa l'impasse.

≈ AKxxx-Jxx: si fa il gioco "classico", cioè Asso, poi si tenta l'expasse al J.

≈ AKJ1098-32, AKJ10xx-xx, AKxxx-J109: si deve rispettare la detta regola del "con otto si fa l'impasse", senza però battere un onore. Infatti con una sola impasse si corre il serio rischio di non completo affrancamento del colore.

≈ J98xx-AKx: battere Asso e K. Si ottengono 4 prese (88%), 5 prese (33%).

• Con nove: di norma (non sempre!) si batte Asso e K.

Esempi:

≈ AK9xxx-Jxx: A e K per 6 prese (53%). A, poi regolarsi, per 5 prese (100%).

≈ AK8xxx-Jxx: A e K per 6 prese (53%). x verso Nord, per 5 prese (100%).

≈ Axxxx-KJ98: ipotizzando la chicane in Ovest, va battuto l'Asso per 5 prese (58%); ipotizzando la chicane in Est, va battuto il K per 4 prese (100%).

Vi sono diverse eccezioni imposte dalle prese da realizzare e da altre ragioni:

- si fa l'impasse se le licite han denotato un singolo in una mano avversaria.

- si fa l'impasse per non cedere la mano all'avversario pericoloso.

- si fa l'impasse se nel corso del gioco si è localizzata la Donna.

- si dà un colpo in bianco se compatibile con il mantenimento del contratto.

Va inoltre opportunamente tenuto ben presente il dettato delle seguenti:

▶ Legge della simmetria di Ely Culbertson: ad una mano (bilanciata o sbilanciata) ne corrisponde in genere almeno un'altra. Idem per la divisione.

▶ Teoria della distribuzione di Easley Blackwood, derivata dalla suddetta: Con in linea un seme di 9 carte e AKJ10, senza attendibili elementi di giudizio, per catturare la Q far riferimento al "palo più corto", sempre in linea, e:

a) - battere A e K con 4 carte divise 2-2 o con 5 carte divise 3-2.

b) - battere A o K, poi impassare con meno di 4 carte o 4 divise 3-1, 4-0.

✧ Ipotesi di 2° grado di Terence Reese: le "carte chiave" vanno ipotizzate in sito sfavorevole se ciò non crea pregiudizio, altrimenti in quello favorevole.

✦ Clash (collisione): avendo xxx-QJ10xxxx, specialmente in atout, va giocata la Q, sperando nella favorevole divisione Kx-A o Ax-K e caduta simultanea dei due onori, ma soprattutto nella benevola dabbenaggine avversaria!

✦ Principio della scelta ristretta: impone al dichiarante di necessariamente affidarsi ad una condotta su base probabilistica piuttosto complessa, anziché alla mera fortuna, nell'ipotizzare la ripartizione in mano ai difensori di due "carte chiave" mancanti ed equivalenti (AK- KQ - QJ, ecc.).

Quanto sopra si basa su due presupposti di razionale consistenza:

- è più probabile che chi ha giocato al primo giro una delle due carte equivalenti non abbia anche l'altra.

- talora un avversario gioca una certa carta non per libera scelta, ma perché costretto ("scelta ristretta").

≈ Esempio: QJ9-542. Cartina per la Q vinta dal K di Est. Poi cartina, su cui Ovest sta basso. Cosa fare?! Ragionare così:

a) - il J vince se Ovest aveva in origine l'Asso ed Est K10.

b) - il 9 vince se se Ovest aveva in origine il 10 ed Est AK.

Chiedersi: perché al primo giro Est ha preso con il K? Nel caso:

a) - era costretto.

b) - non era costretto.

Presumendo statisticamente che Est con AK giochi nel 50% dei casi l'Asso e nel 50% dei casi il K, ne deriva che su 200 volte (siccome 100 volte sarà partito con K10 e 100 volte con AK) giocherà nel caso:

a) - il K 100 volte.

b) - il K solo 50 volte.

Quindi, poiché è più probabile il successo, va passato il J al secondo giro.

Valgano ad ulteriore esplicazione di quanto su descritto i seguenti esempi:

≈ J94-Q32. Scartina per la Q, che è vinta da Ovest. Poi scartina verso il J. Se Ovest sta basso, si passa il 9.

≈ K109-432. Scartina per il 9, che è vinto da Q o J. Poi scartina verso il morto. Se Ovest sta basso, si passa il 10.

✦ Gioco di sicurezza: è una provvida assicurazione contro le possibili e frequenti "cattive distribuzioni", dalle quali bisogna cercare di cautelarsi.

E' preferibile rinunciare ad una presa probabile, anziché rischiare di perderne due o più, se ci si può permettere di farlo nel rispetto del contratto.

Capo XX

MOVIMENTI DELLE FIGURE

Le figure o combinazioni sono l'insieme delle carte in linea nei singoli pali. Indispensabile risulta la capacità di sfruttarle al meglio, giocando di volta in volta in funzione del tipo di incontro disputato, secondo i seguenti criteri di:

- ♦ *probabilità*, percentualmente più alta, per conseguire il miglior risultato.
- ♦ *sicurezza relativa*, per conseguire il risultato necessario, abbastanza sicuro, ma teoricamente non massimo, "cautelandosi" da distribuzioni sfavorevoli.
- ♦ *come se*, per conseguire il risultato indispensabile con movimenti obbligati imposti da circostanze che non ammettono percorsi alternativi.

I copiosi esempi oltre descritti indicano la rigorosa *linea più idonea* a conseguire il maggior numero di prese *probabilmente* ottenibili, cui derogare solo in situazioni, che ne impongono una opportunamente diversa, come quando:

- manchino i necessari *rientri*.
- le figure possano essere oggetto di *tagli* avversari o propri (se opportuni).
- esista un identificato *fianco pericoloso*.
- vi sia acquisita certezza della *divisione* dei resti.

Legenda.

- Le sotto descritte figure sono attribuite alla linea Nord-Sud, per cui:
 - Nord (morto) detiene il primo gruppo di carte, Sud il secondo gruppo.
 - Ovest va inteso ubicato a sinistra, Est a destra.
- Al margine sinistro figura il numero delle carte componenti le combinazioni e *tra parentesi*, a fine descrizione della condotta di gioco, vengono indicate le probabili *prese ricavabili* e le relative *percentuali di successo*.
- Per alcune figure, a fronte della stessa linea di gioco, si indicano due risultati: il più alto, pur meno probabile, può scaturire da una felice distribuzione.
- Talvolta è altresì indicata (con il simbolo ■) una alternativa linea di gioco, se la stessa promette una buona probabilità di successo (50% o più).
- Le **x** indicano le cartine 7-6-5-4-3-2, quando precisarle non ha rilevanza.
- Gli esempi seguenti sono esposti in ordine decrescente di P.O. nella figura ed in ordine crescente relativo al complessivo numero delle carte formanti la figura. Sono riferiti a N-S, ma possono ovviamente riferirsi anche a E-O.

⌘ *Mancando il 10.*

- 6 AKQJ9 - x: battere tutte gli onori. [5 = 72%]
7 AKQ9x - Jx: battere tutti gli onori, iniziando dal J. [5 = 87%]
AKQJ9x - x: giocare x per il 9, contro l'eventuale chicane in Est. [5 = 99%]
■ battere tutti gli onori. [6 = 86%]

⌘ *Mancando il J.*

- 5 AKQ10 - x: giocare x per il 10. [4 = 50%]
6 AKQ10 - xx: battere un onore, poi giocare x per il 10. [4 = 50%]
AKQ9 - xx: giocare x per il 9. [4 = 24%]
AKQ10x - x: giocare x per il 10. [4 = 81% - 5 = 31%]
AK9x - Qx: battere prima la Q, poi l'Asso e il K. [4 = 10%]
7 AKQ10 - xxx: battere gli onori di testa. [4 = 61%]
Axxx - KQ10: battere gli onori di testa, iniziando con K e Q. [4 = 55%]
AKQ9 - xxx: battere due onori. Se Est dà un onore: x per il 9. [4 = 48%]
AK10xx - Qx: giocare la Q, poi x per il 10. [4 = 93%].
■ battere prima la Q, poi l'Asso e il K. [5 = 52%]
KQ9xx - A10: battere l'Asso, poi giocare e lisciare il 10. [4 = 100%].
■ battere i tre onori di testa. [5 = 54%]
KQxxx - A10: giocare x per il 10. [4 = 92% - 5 = 42%]
AKQ10x - xx: battere l'Asso, poi giocare x per il 10. [4 = 93%].
■ battere i tre onori di testa per la caduta del J. [5 = 52%]
KQ9xx - Ax: giocare l'Asso. Se Est cede un onore: x per il 9. [4 = 86%]
KQxx - A10x: battere i tre onori di testa. [4 = 55%]
8 AK9x - Qxxx: giocare la Q, cautelandosi da Ovest pur quinto. [4 = 75%]
AK9xx - Q8x: giocare x per il 9 o x per l'8. [4 = 100%].
■ battere l'Asso e la Q oppure la Q e l'Asso. [5 = 76%]
AKQ8xx - 10x: giocare in sicurezza x per il 10. [5 = 100%].
■ battere i tre onori di testa per la caduta del J. [6 = 73%]
AKQ9xx - xx: giocare x per il 9, contro la chicane in Est. [5 = 98%]
■ battere i tre onori di testa per la caduta di J e 10. [6 = 68%]
AK10x - Q9xx: giocare l'Asso, poi il K oppure x per la Q. [4 = 92%]
AQxx - K10xx: Asso e Q per l'eventuale vuoto o singolo in Ovest. [4 = 82%]
AKQ10xxx - x: giocare x per il 10 per cautelarsi dal vuoto in Est. [6 = 98%]
■ battere i tre onori di testa, per la caduta il J. [7 = 73%]
9 AK10xx - Q9xx: battere l'Asso contro una eventuale chicane. [5 = 100%]
AK9xx - Qxxx: giocare la Q contro l'eventuale chicane in Est. [5 = 95%]
AK10xxx - Q9x: battere l'Asso contro una eventuale chicane. [6 = 100%]

⌘ *Mancando la Q.*

- 5 AKJ10 - x: giocare x per il J o il 10. [4 = 11%]
6 AK9 - Jxx: giocare x per il 9, ipotizzando la Q e il 10 in Ovest. [3 = 24%]
AKx - J98: giocare il J. Se superato da Ovest: poi impasse al 10. [3 = 24%]
AK9x - Jx: giocare x per il J. Se catturato: poi impasse al 10. [3 = 74%]
AJxx - K9: giocare x per il 9. Se vinto dal 10: battere K e Asso. [3 = 68%]
AKJ9 - xx: giocare x per il J, poi x per il 9. [3 = 76%]
AKJ10 - xx: non partire di onore, ma x al 10 per far due impasse. [4 = 11%]
7 AJxx - Kxx: battere prima l'Asso, poi il K, quindi x per il J. [3 = 77%]
AKxx - Jxx: battere un onore di testa, poi x per il J. [3 = 69%]
K9xx - AJx: battere l'Asso, poi x per il J. [3 = 84%]
AK98 - Jxx: battere l'Asso, poi giocare l'8 a correre. [3 = 94%]
AJxxx - K9: giocare x per il 9. [4 = 68%]
AKJ109 - xx: non battere un onore, ma fare subito l'impasse. [5 = 43%]
AKJ9x - xx: giocare x al 9. Se catturato da Est: battere Asso e K. [4 = 73%]
AK10x - Jxx: giocare l'Asso, poi x per il 10. [4 = 28%]
8 AJxx - K9xx: giocare l'Asso, poi x per il 9. [3 = 100%]
AK9x - Jxxx: giocare l'Asso, poi x per il J. [3 = 100%]
A9xxx - KJx: giocare il K, poi x per il J. [4 = 96%]
AJxxx - K9x: giocare l'Asso, poi x per il 9. [4 = 96%]
AK9xx - Jxx: giocare l'Asso, poi x per il J. [4 = 96%]
AKxxx - J109: non battere un onore, ma fare subito l'impasse. [5 = 48%]
9 A8xxx - KJ9x: giocare il K per cautelarsi da un eventuale vuoto. [4 = 100].
■ battere l'Asso, poi il K per la caduta della Q. [5 = 58%]
AK9xxxx - Jx: giocare in totale sicurezza x per il J. [6 = 100%].
■ battere l'Asso e il K per l'affrancamento totale. [7 = 53%]
10 K98xxxx - AJx: giocare il K, poi l'Asso, contro il vuoto in Ovest. [7 = 89%]

⌘ *Mancando il K.*

- 6 AQJ98 - x: giocare x per l'8. [4 = 41%]
Axx - QJ9: giocare la Q. Poi, se vinta da Est, il J (sperando!). [3 = 5%]
AQ98 - Jx: J a correre. Se vinto da Est, x per l'8. [3 = 76% - 4 = 5%]
AQ9x - Jx: giocare x per il J, poi x per il 9. [3 = 56%]
AQ9 - Jxx: giocare e lasciare il J. Se catturato da Est, x per il 9. [3 = 24%]
7 QJxx - Axx: giocare l'Asso, poi x per la Q o il J. [3 = 69%]
AQ9xx - Jx: giocare x per il J, poi battere l'Asso. [4 = 58%]
AQxxx - J9: giocare x per il 9, poi far l'impasse al K. [3 = 93% - 4 = 49%]
QJ98x - Ax: giocare l'Asso, poi x per il J. [4 = 63%]

- AQJx - xxx: giocare l'Asso, poi x per il J. [3 = 69%]
AJ10x - Qxx: giocare x per il J, poi x per 10. [4 = 27%]
AJ9x - Qxx: x al J. Se prende: x per il 9, se no: battere Asso e Q. [3 = 72%]
Jxxx - AQ9: giocare x per la Q. Se fa presa: x per il 9. [3 = 71%]
J9xx - AQx: giocare x per l'Asso, poi x per la Q. [3 = 79%]
AQ9x - Jxx: giocare x per la Q. Se fa presa: x per il 9. [3 = 72%]
AQxx - J9x: battere l'Asso, poi giocare x per il J. [3 = 64%]
A98x - QJx: giocare x per la Q, poi x per il J. [3 = 83%]
QJxxx - A9: giocare x per il 9. [3 = 93% - 4 = 50%]
8 AQ9xx - Jxx: giocare x per la Q. Se fa presa: x per il 9. [4 = 88%]
QJ9xxx - Ax: giocare l'Asso, poi x per il J. [5 = 79%]
AQxxxx - Jx: giocare l'Asso, poi x per il J. [5 = 73%]
Axxx - QJ9x: giocare l'Asso, poi x per un onore. [3 = 90%]
AQxx - Jxxx: giocare l'Asso, poi x per un onore. [3 = 73%]
AQJx - 10xxx: giocare x (non il 10!!!) per il J o la Q. [4 = 37%]
AQ98 - Jxxx: giocare x per la Q. Se fa presa: x per il 9. [3 = 97%]
AQJx - xxxx: giocare l'Asso, poi x per la Q o il J. [3 = 87%]
AQxxx - Jxx: giocare l'Asso, poi x per il J. [4 = 73%]
J98xx - AQx: giocare x per la Q. Se fa presa: il 9 a correre. [4 = 93%]
Axxxx - QJ9: giocare x per la Q, poi x per il J. [4 = 85%]
9 QJ9xxx - Axx: giocare la Q. Poi, se coperta: battere il J. [5 = 95% - 6 = 27%]
AJ8xxx - Qxx: giocare e lasciare la Q, cautelandosi dal vuoto in Est. [5 = 95%]
AQ9xxxx - Jx: giocare e lasciare il J. [6 = 95%]
A9xxx - QJxx: giocare x per la Q. [4 = 100%]
J98xx - AQxx: giocare x alla Q. Se Ovest non dà il 10: batter l'Asso. [5 = 33%]
10 AJ9xxx - Qxxx: giocare la Q per l'impasse. [6 = 50%]

⌘ Mancando l'Asso.

- 5 KQJ9 - x: giocare x per il 9. [3 = 50%]
6 KQ9x - Jx: giocare x per il J, poi x per il 9. [3 = 51%]
KQJ9 - xx: giocare x per il J, poi x per il 9. [3 = 55%]
KQxx - J9: giocare x per il 9. [3 = 52%]
KQJ9x - x: giocare x per il 9. [3 = 82% - 4 = 31%]
KQJ98 - x: battere i tre onori. [4 = 36%]
7 KQxxx - J9: giocare x per il 9. [3 = 93% - 4 = 42%]
K9xx - QJx: giocare x per il J, poi x per la Q. [3 = 67%]
KQxx - Jxx: giocare x per la Q, poi x per il K. [3 = 45%]
Kxxx - QJ9: giocare x per la Q, poi x per il J. [3 = 63%]

- 8 KQxxxx - J9: giocare x per il 9. [4 = 98%].
 ■ giocare x per il J, poi x per la Q. [5 = 76%]
KQ8x - Jxxx: giocare x per il J, contro l'eventuale chicane in Est. [3 = 78%]
 9 KQ8xx - Jxxx: idem come sopra. [4 = 95%]

⌘ Mancando Q e J.

- 6 AK109 - xx: giocare x per il 9, poi x per il 10. [3 = 76%]
A10xx - K9: giocare x per il 9, poi battere il K e l'Asso. [3 = 55%]
 7 AK9x - 10xx: battere l'Asso, poi giocare x per il 9. [3 = 72%]
AK109 - xxx: giocare x per il 9, poi l'Asso, poi x per il 10. [3 = 78%]
A10xx - K9x: giocare x per il 9, poi battere l'Asso e il K. [3 = 75%]
K10xx - Axx: giocare l'Asso, poi x per il 10. [3 = 56%]
AK109x - xx: giocare x per il 9, poi x per il 10. [4 = 66%]
A10xxx - K9: giocare x per il 9. [3 = 92% - 4 = 61%]
K1098x - Ax: battere l'Asso e il K. [4 = 69% - 5 = 3%]
 8 AK109 - xxxx: giocare x per il 9, poi battere l'Asso e il K. [3 = 90%]
A1098 - Kxxx: giocare il 10 a correre, poi il K o l'Asso. [3 = 94%]
A10xx - K9xx: giocare x per il 10, poi l'Asso o x per il 9, poi il K. [3 = 94%]
A10xxx - K9x: giocare x per il 9, poi il K. [4 = 90%]
A109xx - Kxx: giocare il K, poi x per il 9. [4 = 88%]
AK10xx - xxx: giocare l'Asso o il K, poi x per il 10. [4 = 88%]
A9xxxx - K10: giocare x per il 10. [5 = 82%]
AK8xx - 10xx: giocare l'Asso o il K, poi x per il 10. [4 = 82%]
 giocare l'Asso. Se cade un onore: K. Se no: x per 9. [5 = 88%]
A108xxx - Kx: giocare il 10, per cautelarsi dal singleton in Ovest. [5 = 69%]
 9 AK109xx - xxx: giocare l'Asso. Se Est dà un onore: impasse all'altro. [6 = 41%]
A10xxx - Kxxx: giocare il K. Se Est dà un onore: x per 10. [4 = 95% - 5 = 46%]
A10xxx - K9xx: giocare x per il 9 o per il 10. [4 = 100%]
AK8xxx - 10xx: giocare il 10 a correre oppure x per l'8. [5 = 95%]
AK9 - 8xxxxx: giocare x per il 9. [5 = 95%]
9876xx - AK5: giocare x per il 5. [5 = 95%]
AK109x - xxxx: giocare l'Asso. Se Est dà un onore: impasse all'altro. [5 = 46%]
 10 AKxxx - 1098xx: giocare il 10 per l'Asso o per il K. [5 = 78%]

⌘ Mancando K e J.

- 5 Qxx - A10: giocare x per il 10. [2 = 52%]
A10x - Qx: giocare x per la Q. Se vinta da Ovest: x per il 10. [2 = 74%]
AQ109 - x: giocare x per il 10. Se fa presa: l'Asso, poi la Q. [3 = 13%]

- 6 A10x - Qxx: giocare x per la Q, poi x per il 10. [2 = 74%]
Axx - Q109: giocare e lisciare il 10. [2 = 76%]
AQx - 10xx: giocare l'Asso, poi x per la Q. [2 = 55%]
AQ9 - xxx: giocare x per il 9, poi x per la Q. [2 = 63%]
AQ10 - xxx: giocare x per il 10, poi x per la Q. [2 = 76%]
Qxxx - A10: x per 10, poi battere l'Asso, poi x se non cade il K. [2 = 68%]
Q9xx - A10: giocare x per il 10, poi battere A e Q. [3 = 23%]
Q1098 - Ax: giocare e lisciare il 10, poi battere A e Q. [3 = 23%]
A109x - Qx: giocare x per la Q, poi x per il 9. [3 = 24%]
AQ108 - xx: giocare x per l'8, poi x per il 10 o per la Q. [3 = 33%]
AQ98 - xx: giocare x per l'8, poi x per il 9. [2 = 86%]
AQ109 - xx: giocare x per il 9, poi x per il 10. [3 = 63%]
- 7 Qxxx - A10x: battere l'Asso, poi giocare x per il 10. [2 = 94%]
109xx - AQx: x alla Q. Se fa presa: l'Asso. Se non il 10 lisciato. [3 = 47%]
1098x - AQx: giocare x per la Q, poi il 10 a correre. [3 = 62%]
Qxxx - A109: giocare x per il 9, poi x per il 10. [3 = 68%]
Q1098 - Axx: giocare e lisciare il 10, poi giocare e lisciare il 9. [3 = 69%]
Axxx - Q109: giocare x per il 9, poi x per il 10. [3 = 50%]
A10xx - Qxx: battere l'Asso, poi giocare x per la Q. [2 = 94%]
A10xx - Q9x: giocare x per il 9. Se vinto dal J: x per il 10. [3 = 52%]
A109x - Qxx: x per 9. Se vinto di J: x al 10, se di K: Q e x al 10. [3 = 68%]
AQxx - 10xx: giocare l'Asso, poi x al 10, quindi x alla Q. [2 = 94%]
AQ10x - xxx: giocare x per il 10, poi battere l'Asso. [2 = 85%]
AQ9x - xxx: giocare x per il 9, poi battere l'Asso. [2 = 79%]
AQ98 - xxx: giocare x per l'8, poi battere l'Asso. [2 = 91%].
■ giocare x per l' 8, poi x per il 9. [3 = 50%]
Qxxxx - A10: giocare l'Asso, poi il 10 per la Q. [2 = 94%].
■ giocare x per il 10. [3 = 68%]
AQ98x - xx: giocare x per l'8, poi x per il 9. [3 = 82%]
AQ109x - xx: giocare x per la Q, poi x per il 9. [3 = 93%].
■ giocare x per il 9, poi x per il 10. [4 = 59%]
- 8 Axxx - Q10xx: battere l'Asso, poi x per la Q o per il 10. [2 = 90%].
■ battere l'Asso, poi giocare x per il 10. [3 = 64%]
A10xx - Qxxx: battere l'Asso, poi x per la Q o per il 10. [2 = 100%].
■ battere l'Asso, poi giocare x per la Q. [3 = 64%]
Axxx - Q1094x: battere l'Asso, poi giocare x per il 9. [3 = 69%]
A10xx - Q9xx: idem come sopra. [3 = 69%]
A1098 - Qxxx: giocare x per l'8, poi x per il 9. [3 = 78%]

<u>AQ9x - xxxx:</u>	giocare x per il 9, poi x per la Q. [3 = 52%]
<u>AQ108 - xxxx:</u>	giocare x per la Q, poi x per il 10. [3 = 68%]
<u>10xxxx - AQx:</u>	battere l'Asso, poi giocare x per la Q. [3 = 96%]. <ul style="list-style-type: none"> ■ idem come sopra oppure viceversa. [4 = 50%]
<u>Q109xx - Axx:</u>	battere l'Asso, poi giocare x per il 9. [4 = 67%]
<u>Qxxxx - A10x:</u>	battere l'Asso, poi giocare x per il 10. [3 = 96%]
<u>A10xxx - Qxx:</u>	battere l'Asso, poi giocare x per la Q. [3 = 96%]. <ul style="list-style-type: none"> ■ battere l'Asso, poi x per la Q e x per il 10. [4 = 50%]
<u>Q109xx - A8x:</u>	giocare x per l'8. [4 = 71%].
<u>A9xxx - Q10x:</u>	giocare x per il 10. [3 = 98%]. <ul style="list-style-type: none"> ■ giocare x per il 10. Se superato: la Q a correre. [4 = 62%]
<u>A9xxx - Q108:</u>	giocare e lisciare la Q, poi giocare e lisciare il 10. [4 = 76%]
<u>A109xx - Qxx:</u>	giocare x al 9, poi x al 10 o Q a correre, poi x al 9. [4 = 71%]
<u>AQxxx - xxx:</u>	battere l'Asso, poi giocare x per la Q. [3 = 85% - 4 = 34%]
<u>AQ9xx - xxx:</u>	giocare x per il 9, poi battere l'Asso. [3 = 87%]. <ul style="list-style-type: none"> ■ giocare x per il 9 e x per la Q. [4 = 50%]
<u>AQ10xx - xxx:</u>	giocare x per la Q, poi x per il 10. [4 = 66%]
<u>Qxxxxx - A10:</u>	battere l'Asso, poi giocare il 10 per la Q. [4 = 88%]
<u>A109xxx - Qx:</u>	giocare e lisciare la Q, poi x per il 9. [5 = 60%]
<u>Q9xxxx - A10:</u>	battere l'Asso, poi giocare x per il 10 o per la Q. [5 = 59%]
<u>AQ109xx - xx:</u>	giocare x per il 10, poi x per la Q. [4 = 98%]. <ul style="list-style-type: none"> ■ giocare x per la Q, poi x per il 10. [5 = 71%]
9 <u>AQxxx - 8xxx:</u>	battere l'Asso, poi giocare x per la Q. [4 = 72%]
<u>AQ10xx - xxxx:</u>	idem come sopra. [4 = 83%]
<u>A108xx - Q9xx:</u>	idem come sopra. [4 = 83%]
<u>A109xxx - Qxx:</u>	idem come sopra. [5 = 78%]
<u>Qxxxxx - A10x:</u>	idem come sopra. [5 = 78%]
<u>Qxx - A108xxx:</u>	idem come sopra. [5 = 78%]
<u>10xxxxx - AQx:</u>	idem come sopra. [5 = 78%]
<u>Axxxxx - Q10x:</u>	idem come sopra. [5 = 78%]
<u>A109xxxx - Qx:</u>	giocare la Q. Se catturata da Est: battere l'Asso. [5 = 72%]
<u>Q9xxxxx - Ax:</u>	battere l'Asso, poi giocare x per la Q. [6 = 78%]
<u>AQ8xxxx - 10x:</u>	giocare x per il 10. [5 = 100%]. <ul style="list-style-type: none"> ■ battere l'Asso, poi giocare il 10 per la Q. [6 = 78%]
<u>Q109xxxx - Ax:</u>	battere l'Asso, poi giocare x per la Q. [6 = 78%]
<u>Axxxxx - Q109:</u>	10 o Q a correre. Se Est supera: battere l'Asso. [4 = 100%]. <ul style="list-style-type: none"> ■ battere l'Asso, poi giocare x per la Q. [5 = 78%]
<u>AQ109xxxx - x:</u>	giocare x per la Q. [7 = 73% - 8 = 20%]

- 10 AQ10xx - 8xxxx: giocare x per la Q. [5 = 39%]
AQxxx - 1098xx: giocare il 10 per la Q. [5 = 39%]
A109xx - Qxxxx: giocare x per il 10, se Ovest non copre. [4 = 100%]
11 AQxxxx - 1098xx: battere l'Asso. [6 = 52%]

⌘ *Mancando K e Q.*

- 5 AJ10 - xx: giocare x per il 10, poi x per il J. [2 = 76%]
AJ109 - x: giocare x per il 9, poi battere l'Asso. [3 = 7%]
6 AJx - 10xx: giocare x per il J, poi battere l'Asso. [2 = 33%]
AJ8 - 10xx: giocare x per l'8, poi x per il J. [2 = 39%]
AJ9 - xxx: giocare x al 9, poi x al J. [2 = 38%]. Errato x al J. [2 = 25%]
AJ9x - xx: x al 9. Se vinto di 10: Asso, poi x. Se di Q o K: x al J. [2 = 41%]
AJ1098 - x: giocare x per l'8, poi battere l'Asso. [4 = 14%]
AJxx - 10x: giocare x al 10. Se superato: giocare Asso, poi x. [2 = 55%]
AJ109 - xx: giocare x per il 9, poi x per il 10. [3 = 50%]
AJ10xxx - 0: battere l'Asso, poi giocare x. [3 = 78% - 4 = 10%]
7 Jxxx - A10x: battere l'Asso, poi giocare x per il 10. [2 = 87%]
A98x - Jxx: giocare il J a correre, poi x per l'8. [2 = 89%]
Axxx - J109: giocare J e poi 10 a correre. [2 = 100% - 3 = 28%]
AJxx - 10xx: battere l'Asso, poi giocare x per il 10. [2 = 87%]
AJ9x - xxx: battere l'Asso, poi giocare x per il 9. [2 = 68%]
AJ98 - xxx: giocare x per l'8, poi x per il 9, quindi x per il J. [2 = 89%]
AJ10x - xxx: battere l'Asso, poi giocare x al 10, poi x al J. [2 = 85%]
AJ9xx - xx: giocare x per il 9, poi x per il J. [3 = 55% - 4 = 12%]
J10xxxx - A: battere l'Asso, poi x. [4 = 65% - 5 = 3%]
AJ109xx - x: battere l'Asso, poi giocare il J. [4 = 89%]
8 A987 - Jxxx: giocare il 9 a correre, poi x per il 7. [2 = 97%]
AJxx - 10xxx: battere l'Asso, poi giocare x per il 10 o per il J. [2 = 100%]
AJ8x - 10xxx: 10. Se superato: Asso, poi x all'8. Se no: x al J. [3 = 44%]
AJ9x - xxxx: giocare x per il 9, poi x per il J. [2 = 84% - 3 = 35%]
J109xx - Axx: giocare x per il 9. [3 = 98%].
■ giocare il J ed il 10 a correre. [4 = 60%]
AJxxx - 10xx: battere l'Asso, poi giocare x per il 10. [3 = 96%]
AJ87x - 10xx: 10. Se superato: Asso, poi x al 7. Se no: x al J. [4 = 42%]
A98xxx - Jx: giocare x per il J, poi x per il 9. [4 = 85%]
AJxxxx - 10x: giocare x per il 10, poi x per il J. [4 = 90% - 5 = 24%]
AJ9xxx - xx: giocare x per il 9, poi x per il J. [4 = 79% - 5 = 27%]
9 A98xx - J10xx: giocare il J e il 10 a correre. [4 = 76%]

- A9xxx - Jxxx: giocare x per il J o x per il 9. [3 = 100%].
 ■ battere l'Asso, poi giocare x per il J. [4 = 53%]
AJxxx - 10xxx: battere l'Asso oppure giocare x per il J. [4 = 66%]
A9xxxx - Jxx: giocare in sicurezza x per il J. [4 = 100%].
 ■ battere l'Asso, poi giocare x per il J. [5 = 53%]
A8xxxxx - J10: giocare e lisciare il J. [5 = 95%]
 10 AJ10xx - 8xxxx: giocare x per il 10. [4 = 89%]

⌘ Mancando Asso e J.

- 5 K10x - Qx: giocare x per la Q, poi x per il 10. [2 = 50%]
Kxx - Q10: giocare x per il 10. [2 = 50%]
KQ10 - xx: giocare x per il K, poi, se catturato, x per il 10. [2 = 52%]
KQ109 - x: giocare x per il 9. [3 = 11%]
 6 Q10x - Kxx: giocare x per il K, poi x per il 10. [2 = 51%]
KQ10 - xxx: giocare x al K. Se catturato, x al 10, se no x alla Q. [2 = 55%]
KQxx - 10x: giocare x per il 10, poi x per la Q. [2 = 56%]
KQ98 - xx: giocare x per l'8, poi x per il 9. [2 = 79%]
KQ109 - xx: giocare x per il 9. [3 = 50%]
KQ109x - x: giocare il K, poi giocare la Q. [3 = 72%]
 7 K10xx - Q9x: giocare x per la Q, poi x per il 10. [3 = 31%]
Qxxx - K109: giocare x per il 9. [3 = 50%]
KQ109 - xxx: giocare x per la Q, poi x per il 9. [3 = 51%]
Q109x - Kxx: giocare x per il K, poi x per il 9. [3 = 53%]
KQ98 - xxx: giocare x per l'8, poi x per la Q. [2 = 89%]
KQxxx - 10x: giocare x per la Q, poi il 10 per il K. [2 = 93%]
 ■ giocare x per il 10, poi x per la Q. [3 = 61%]
KQ98x - xx: giocare x per la Q, poi x per il K. [3 = 74% - 4 = 21%]
KQ8xxxx - 0: giocare x, poi x, quindi il K. [4 = 86%]
KQ109x - xx: giocare x per il 9. [4 = 42%]
 8 KQ10x - xxxx: giocare x per la Q, poi x per il 10. [3 = 57%]
Kxxxx - Q109: giocare x per il 9. [3 = 98% - 4 = 48%]
Kxxx - Qxxx: giocare x per x, poi x per il K o la Q. [2 = 73%]
K9xx - Q108x: giocare x per il K oppure la Q, poi impasse al J. [3 = 56%]
K10xx - Qxxx: giocare x per x, poi x per la Q. [2 = 90%]
K98x - Qxxx: giocare x per l'8, poi x per la Q. [2 = 94%]
Qxxxx - K10x: giocare x per il K, poi x per il 10. [3 = 88%]
K10xxx - Q9x: giocare x per la Q, poi effettuare l'impasse al J. [4 = 46%]
KQ10xx - xxx: giocare x per la Q, poi x per il 10. [4 = 55%]

- KQ9xxx - xx: x per la Q. Se Est dà J o 10, x per il 9. [4 = 95% - 5 = 53%]
 9 KQ8xxxxx - x: giocare x per il K. [7 = 47%]
Q9xxx - K10xx: x per il K oppure la Q, poi x per l'onore restante. [4 = 59%]
KQ109x - xxxx: giocare x per la Q, poi x per il K. [4 = 77%]
K9xxx - Qxxx: x per la Q. Se Est dà J o 10, x per il 9. [3 = 95% - 4 = 53%]
KQ8xxxx - 10x: giocare in sicurezza x per il 10. [5 = 100%].
 ■ giocare x per la Q, poi 10 per il K. [6 = 72%]
 10 K8xxx - Q10xxx: giocare x per il K. [4 = 89%]
Q9xxx - K10xxx: giocare x per la Q oppure giocare il K. [4 = 89%]

⌘ Mancando Asso e Q.

- 6 Kxx - Jxx: giocare x per il K, poi x per il J. [1 = 74%]
KJx - xxx: giocare x per il J, poi x per il K. [1 = 76%]
KJx - xxx: giocare x per il 9, poi x per il J. [1 = 81% - 2 = 25%]
Kxxx - J9: giocare x per il 9. Se ovest supera col 10, J per il K. [1 = 75%]
KJ98 - xx: giocare x per l'8, poi x per il 9. [2 = 63%]
 7 Kxxx - Jxx: giocare x per il J, poi x per il K. [2 = 26%]
K98x - Jxx: giocare e lisciare il J, poi x per l'8. [2 = 76%]
Kxxx - J10x: giocare x per il J, poi x per il 10. [2 = 75%]
K10xx - Jxx: giocare x per il K, poi x per il 10. [2 = 69%]
K108x - Jxx: giocare x per il 10, poi x per il J. [2 = 79%]
 8 Kxxx - J9xx: giocare x per il K, poi x per il 9. [2 = 70%]
Kxxx - J10xx: giocare x per il J o per il K. [2 = 87%]
Kxxx - J108x: giocare x per il J, poi x per il K. [2 = 92%]
K98x - Jxxx: x all'8. Se Est mette la Q: x al J, se mette il 10: x al 9. [2 = 88%]
Kxxxx - J9x: giocare x per il 9, poi x per il J. [2 = 98%].
 ■ giocare x per il 9, poi x per il K. [3 = 63%]
Kxxxx - J10x: giocare x per il J. [2 = 98%].
 ■ giocare x per il J, poi x per il 10. [3 = 85%]
K98xx - Jxx: giocare x per l'8, poi x per il 9. [3 = 84%]
K108xx - Jxx: giocare x per il 10, poi giocare e lisciare il J. [3 = 90%]
 9 Kxxxx - J10xx: giocare x per il K. [3 = 95% - 4 = 33%]
K98xx - Jxxx: giocare x per il 9. [3 = 94%]
KJxxx - 8xxx: giocare x per il J. [4 = 33%]
KJ9xx - xxxx: giocare x per il J. [4 = 33%]
Kxxxx - J1098: giocare il J a correre.
 10 Kxxxxx - J109x: giocare e lisciare il J. [5 = 63%]
KJxxxx - 108xx: giocare x per il J. [5 = 63%]

⌘ *Mancando Asso e K.*

- 5 Q9x - Jx: giocare x per il J, poi x per il 9. [1 = 62%]
Qxx - J9: giocare x per il 9. [1 = 51%]
- 6 Q9x - Jxx: giocare x per il J, poi x per il 9. [1 = 64%]
Qxxx - J9: giocare x per il 9, poi giocare il J, poi x. [1 = 56%]
Jxx - Qxx: giocare x per la Q, poi x per il J o viceversa. [1 = 49%]
QJ9 - xxx: giocare x per il J, poi x per la Q. [1 = 79%]
- 7 Qxxx - Jxx: x dal morto per x, poi x per il J, poi x per la Q. [1 = 87%]
Q98x - Jxx: giocare x al J, se Est non mette Asso o K. Poi x all' 8. [2 = 56%]
Qxxx - J9x: giocare x per il 9, poi x per il J. [2 = 33%]
QJxx - xxx: giocare x per il J, poi x per x, poi x per la Q. [1 = 85%]
QJxxx - 9x: giocare x per il 9. [1 = 99%].
■ giocare x per il J, poi x per la Q. [2 = 73%]
QJ9xx - xx: giocare x per il J, poi x per la Q. [2 = 80% - 3 = 38%]
QJ9x - xxx: giocare x per il J, poi x per il 9. [2 = 55%]
QJxx - 9xx: giocare x per il J, poi x per il 9, poi x per la Q. [1 = 95%]
QJ98 - xxx: giocare x per il J, poi x per l'8. [2 = 63%]
- 8 Qxxx - Jxxx: giocare x per x, poi x per la Q o il J. [1 = 100%]
QJ98 - xxx: giocare x per il J, poi x per l'8. [2 = 77%]
Q9xx - Jxxx: giocare x per il 9. [1 = 100%].
■ giocare x per il J, poi x per il 9. [2 = 64%]
Q109xx - Jxx: giocare il J contro la eventuale chicane in Est. [3 = 98%]
Qxxxx - J9x: giocare x per il 9, poi x per il J. [2 = 98%]
QJ98x - xxx: giocare x per il J, poi x per l'8. [3 = 75%]
- 9 Qxxxxx - J9x: giocare x per il 9. [4 = 83%]
Q9xxx - Jxxx: giocare x per il J, poi x per la Q. [3 = 83%]
QJ8xx - 10xxx: giocare x per il J. [3 = 100%]

⌘ *Mancando K Q J.*

- 5 A1098 - x: giocare x per l'8, poi battere l'Asso. [2 = 25%]
- 6 A1098 - xx: giocare x per l'8, poi x per il 9. [2 = 77%]
A1098x - x: battere l'Asso, poi x. [2 = 87%]
- 7 A10xx - 9xx: giocare x per il 9, poi x per il 10. Se Est impiega un onore al primo giro, rigiocare x per il 9. [2 = 51%]
xxx - A1098: giocare x per l'8, poi x per il 9, poi x per il 10. [2 = 89%]
A987x - 10x: giocare il 10 a correre, poi x per il 7. [3 = 96%]
- 8 A87xx - 10xx: 10 a correre, poi battere l'Asso. [2 = 98% - 3 = 71%]
A1098x - xxx: giocare x per l'8, poi x per il 9. [2 = 98% - 3 = 92%]

- A9xxx - 10xx: giocare x per il 10 e x per il 9. [2 = 100%]
 ■ battere l'Asso, poi x per il 10. [3 = 85%]
- A1098xxx - x: giocare x per l'8. [4 = 98%].
 ■ battere l'Asso. [5 = 85%]
- 9 A9xxx - 10xxx: giocare x per il 10 o per il 9. [3 = 95%]
A109xxxx - xx: giocare x per il 9, poi battere l'Asso. [5 = 95% - 6 = 41%]

⌘ Mancando A Q J.

- 5 K10x - xx: giocare x per il 10, poi x per il K. [1 = 63%]
 6 K109 - xxx: giocare x per il 9, poi x per il 10. [1 = 79%]
K1098 - xx: giocare x per l'8, poi x per il 9. [2 = 50%]
 7 Kxxx - xxx: giocare x per x, poi x per x, poi x per il K. [1 = 77%]
K10xx - xxx: giocare x per x, poi x per il 10, poi x per il K. [1 = 79%]
K10xx - 9xx: giocare x per il K, poi x per il 9. [1 = 90%]
K109x - xxx: giocare x per il 9, poi x per il 10. [2 = 61%]
K98x - xxx: giocare x per l'8, poi x per il 9. [1 = 95%]
 8 Kxxx - 8xxx: giocare x per x, poi x per il K. [1 = 87%]
K10xx - xxx: giocare x per il 10, poi x per il K. [2 = 52%]
K1098 - xxx: giocare x per l'8, poi x per il 9. [2 = 83%]
K10xxx - 9xx: giocare x per il 10, poi x per il 9. [2 = 98%]
 ■ giocare x per il 10, poi x per il K. [3 = 63%]
K109xx - xxx: giocare x per il 9, poi x per il 10. [2 = 92% - 3 = 75%]
 9 K109xxx - xxx: giocare x per il 9. [4 = 89%]
K9xxxx - xxx: giocare x per x, poi x per il K. [4 = 72%]
K8xxxx - 10xx: giocare x per il 10. [3 = 100%].
 ■ giocare x per il K. [4 = 84%]
K10xxxx - 9xx: giocare x per il 10, poi x per il K. [4 = 89%]
K8xxxx - 9xx: giocare x per x, poi x per il K. [4 = 72%]

⌘ Mancando A K J.

- 6 Q10x - xxx: giocare x per il 10, poi x per la Q. [1 = 38%]
Q109 - xxx: giocare x per il 9, poi x per il 10. [1 = 51%]
Q10xx - xx: giocare x per il 10, poi x per la Q. [1 = 41%]
 7 Qxxx - 109x: giocare x per il 9, poi x per il 10. [1 = 97%]
Q10xx - xxx: giocare x per il 10, poi x per la Q. [2 = 22%]
Q98x - xxx: giocare x per l'8, poi x per il 9. [1 = 85%]
Qxxx - 10xx: giocare x per il 10. Se Est impiega un onore: ancora x per il 10.
 Se Ovest supera il 10: x per x, poi x per la Q. [1 = 70%]

- 8 Q10xxx - xxx: giocare x per il 10, poi x per la Q. [2 = 84% - 3 = 33%]
Qxxxx - 8xx: giocare x per x, poi x per la Q. [2 = 82%]
Qxxxx - 10xx: giocare x per la Q. Se Ovest mette il J: coprire, poi x per x.
 Se Ovest mette l'Asso o il K: ripetere x per la Q. [3 = 20%]
Qxxx - 10xxx: giocare x per la Q, poi x per il 10. [1 = 94% - 2 = 20%]
 9 Q109xx - xxxx: giocare x per il 9. [3 = 70%]
Qxxxx - xxxx: giocare x per la Q oppure x per x e poi x per la Q. [3 = 53%]

⌘ *Mancando A K Q.*

- 7 Jxxx - 10xx: giocare x al 10. Se Ovest prende: x per x, poi x al J. [1 = 69%]
J10xx - xxx: giocare x per il 10, poi x per il J. [1 = 68%]
J108x - xxx: giocare x per il 10, poi x per l'8. [1 = 73%]
 8 Jxxx - 10xxx: giocare x per il J, poi x per il 10 o viceversa. [1 = 92%]
J10xx - xxxx: giocare x per il 10, poi x per il J. [1 = 84%]
Jxxxx - 10xx: giocare x per il 10, poi x per il J. [2 = 88%]

📖 *Nozioni aggiuntive a questo Capo:*

- Le combinazioni equivalenti a quelle sopra descritte richiedono evidentemente la stessa condotta di gioco.
- La condotta di gioco, per lo più, non cambia neanche quando qualche onore fosse invertito fra la mano del dichiarante e quella del morto.
- Nelle figure di nove, dieci ed undici carte la condotta di gioco non cambia quale che sia la suddivisione numerica delle carte fra le due mani.
- Ci sono "brutte" figure in colori che traggono vantaggio dall'esser mossi dagli avversari. Pertanto adoperarsi acciocché questo avvenga.
- A chi avesse avuto la certissima pazienza di leggere questo capo non sarà sfuggito che tutto quanto su esposto, per quanto esatto e prezioso, descrive tutta una serie di situazioni ideali: non manca mai un necessario rientro, gli avversari non tagliano mai, le probabilità sembrano certezze, ecc. Purtroppo molto spesso ciò non accade! Ed allora che fare? Bisogna fare di necessità virtù: ragionare, ricordare le licite avversarie, non derogare al buon senso. In casi estremi, come detto in premessa, giocare "come se".
- Infine, tener presente che per ben giocare bisogna ben conoscere il proprio e l'altrui sistema. L'ignorante può solo indovinare, qualche volta!

Capo XXI

TORNEI E PARTITE

Diverso di certo è lo spirito con il quale si gioca un torneo o una partita. L'intento, oltre al sano divertimento, è ovviamente sempre quello di ottenere il migliore dei risultati, ma un "torneo" fatalmente si carica d'un più alto grado di competitività, vuoi per il maggior numero dei partecipanti, vuoi perché viene stilata una classifica finale ed a nessuno piace figurare fra gli ultimi, vuoi infine anche per la minore incidenza della fortuna, che riduce il consueto comodo alibi della "sfiga", talvolta reale, il più delle volte presunta.

A - Tornei.

• **Mitchell:** è il più giocato nei consueti tornei sociali. E' a coppie fisse.

E' estremamente competitivo, poiché anche una sola presa in più o in meno produce una grossa differenza nel risultato. Pertanto, specie quando si affrontano coppie più forti, richiede una dose di ragionevole aggressività, la rinuncia ai tranquilli giochi di sicurezza ed una non troppo oculata prudenza.

• **Duplicato:** è giocato a squadre, i cui componenti sono 4, 5 o 6, intercambiabili fra loro. Ognuna delle due coppie, in modo incrociato, gioca le stesse mani delle avversarie in due distinte sale (aperta e chiusa). La fortuna incide ben poco e l'effettiva superiorità ha modo di emergere. Non forza a trasgredire le regole, poiché una presa in più oltre al contratto dichiarato, pur utile sempre, non ha gran rilevanza: per cui non si deve rischiare per conseguirla.

Si deve invece essere "ragionevolmente" un po' temerari nel dichiarare contratti di partita di pur incerto risultato, quando si sia certi di subire una penalità contenuta. Altrettanto dicasi quando si tratti di impedire contratti di partita degli avversari, se si reputa che il sacrificio compensi vantaggiosamente il risultato da loro conseguibile. - Vedi anche il Capo XV- F.

Si deve essere molto, ma molto, cauti nel "contrare" contratti parziali che, se realizzati, diventano manche. - Vedi il seguente Capo XXII.

Infine non è opportuno "contrare" i contratti di partita, dato che, se rispettati, si perdono punti aggiuntivi e, quando non lo siano, è sperabile che la coppia amica non li chiami: ciò procurerebbe di per sé un risultato già ottimo ed il "contro" aggiungerebbe ben poco!

• **Howell:** come il Mitchell. Lo si adotta quando le coppie non sono di numero sufficiente per il Mitchell. Si incontrano tutte le altre coppie.

• **Individuale:** come il Mitchell. Lo si adotta quando il numero delle coppie non consente né il Mitchell, né l'Howell. Si incontrano tutti gli altri partecipanti e si formano coppie ad uno ad uno con tutti.

■ ■ **La vulnerabilità** (l'essere in *zona*) nei suddetti "tornei" è indicata nei board (o astucci) con il colore *rosso*. L'essere in prima con il colore *verde*.

Una serie completa comprende 16 board divisi in 4 gruppi.

O	N	E	T
N	E	T	O
E	T	O	N
T	O	N	E

La prima riga del *quadrato magico* qui affiancato corrisponde al primo gruppo di board, cioè a 1-2-3-4, la seconda a 5-6-7-8, la terza a 9-10-11-12, la quarta a 13-14-15-16. Dando alle lettere di ogni riga il seguente significato, risulteranno vulnerabili:

O = Nessuno, **N** = Nord-Sud, **E** = Est-Ovest, **T** = Tutti.

■ ■ Nei suddetti tornei, *Dealer* (indicato con **D**) sarà nei board:
1-5-9-13 Nord, 2-6-10-14 Est, 3-7-11-15 Sud, 4-8-12-16 Ovest.

■ ■ Per i *punteggi* dei su descritti "tornei" vedi il seguente Capo

B - Partite.

• **Partita libera:** chiamata anche Rubber Bridge, era la forma originale e più popolare del Bridge, oggi soppiantata da quello di gara e dal celere Chicago. Si gioca a coppie e con quattro, cinque o sei componenti turnanti.

Si completa col raggiungimento da parte di una coppia di due manche, ottenibili in una sola smazzata o per accumulo di risultati parziali se gli avversari non ne realizzano una prima loro. Chi ha vinto la prima manche è in zona.

* **Punteggio:** vale tutto quanto indicato nel Capo XXII per il "torneo" (escluso il bonus di 50 punti, che non viene accreditato) con l'aggiunta di:

- 100 punti per il possesso di 4 onori in atout in un'unica mano.
- 150 punti per il possesso di 5 onori in atout in un'unica mano.
- 150 punti per il possesso di 4 Assi in un'unica mano.
- 500 punti per la vincita della partita quando gli avversari sono in "zona".
- 700 punti per la vincita della partita quando gli avversari sono in "prima".
- 50 punti per partita non ultimata, essendo entrambe le coppie nella stessa posizione (prima o zona), alla coppia che ha il miglior punteggio parziale.
- 300 punti, nel caso come sopra, alla coppia in zona, se l'altra è in prima.

Per realizzare una manche (mezza partita) occorrono almeno 100 punti.

Per vincere una partita o rubber occorrono due manche.

Diversa dal "torneo", è la segnatura nello score (a forma di croce): i punti relativi ad un contratto "parziale" mantenuto sono segnati sotto e rappresentano il complemento a 100 aggiuntivo al successivo parziale (esempio: 1♥ + 2 = 30 sotto e 60 sopra. Se in seguito, prima che gli avversari raggiungano la manche, si realizza 2 S.A, si avrà 30 + 70 = 100, cioè manche).

• **Chicago**: molto diffuso, specie in U.S.A., trae il nome dall'omonima città.

Si gioca a coppie e con quattro, cinque o anche sei componenti turnanti.

E' un gioco molto veloce, dato che si esaurisce in solo quattro smazzate.

La "vulnerabilità" o meno è convenzionalmente stabilita come segue:

- nella prima smazzata entrambe le coppie sono in "prima".
- nella seconda e terza smazzata è in "zona" la coppia del mazziere, e, di conseguenza, in "prima" l'altra.
- nella quarta smazzata entrambe le coppie sono in "zona".

Il computo dei punteggi è quello del "torneo", a meno che non si giochi la desueta esasperante variante "ammazza-gioco", che prevede il sommarsi dei risultati parziali per conseguire la manche (100 punti) prima degli avversari.

**** Rotazione dei giocatori, previa iniziale estrazione di una carta (con valore decrescente) per designarne l'ordine (1-2-3, ecc.) – L. 16 C. It.:**

Giocatori	4			5					6							
Partite	1	2	3	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	6	7	8
Coppie	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	3	1	1	3	1	5
	2	3	4	2	5	4	3	4	2	5	5	3	6	6	4	6
	3	2	2	3	2	2	4	3	3	2	4	2	2	4	2	x
	4	4	3	4	3	5	5	5	4	6	6	4	5	5	3	y

Nota: L'estratto n° 1 (*chouette* = civetta) resta fermo nel posto da lui scelto.

Con sei giocatori, per un'equa rotazione che consenta a tutti di far coppia con tutti e giocare almeno cinque volte, nell'ottava partita vanno reinseriti i due (x-y) maggiormente perdenti o minormente vincenti nell'ambito delle sole otto partite in corso. Tutto quanto sopra salvo diverso accordo.

Capo XXII

I PUNTEGGI: CALCOLI E PRONTUARI

Ogni contratto giocato è premiato o punito con un punteggio più o meno consistente in ragione del livello dello stesso e dell'esito conseguito.

Tale punteggio rappresenta, per così dire, la misura ed il guiderdone del proprio operato. Ne deriva pertanto l'estrema importanza di quanto segue.

**** Punteggio di torneo:**

Conoscere preventivamente il punteggio che si può conseguire, per valutare la convenienza o meno di una licita, è non solo utile, ma indispensabile.

Pertanto si deve essere in grado di calcolare esattamente il valore di ogni risultato realizzabile e/o realizzato, attenendosi alle seguenti nozioni.

• Valore normale delle prese:

Alla base di tutti i sotto indicati conteggi sta il valore attribuito alle prese:

♣/♦ = 20 punti, ♥/♠ = 30, S.A. = 40 la prima e 30 le altre.

Questi valori vanno moltiplicati per il numero delle prese fatte (*meno 6*) ed al prodotto, a contratto rispettato, vanno aggiunti altri punti a vario titolo, a seconda della posizione (prima-zona), come oltre precisato.

Se, invece, il contratto non viene rispettato, vengono applicate delle penalità, tenendo conto della posizione (prima-zona) come oltre precisato.

• Contro e Surcontro:

Un qualunque contratto (parziale, di manche e di slam) mantenuto, se è:

- *contrato* duplica il numero delle prese e riceve punti di "bien joué".

- *surcontrato* quadruplica il numero delle prese e riceve punti di "bien joué".

Ne deriva, nel caso di contratto *parziale*, che se il raddoppio o la quadruplicazione porta ad un numero di prese sufficienti per la *manche*, quest'ultima viene accreditata come se fosse stata dichiarata dal giocatore.

Va ricordato che un contratto è detto *parziale* quando la somma delle prese previste non raggiunge almeno la manche (100 punti).

Pertanto, *contrando* un contratto *parziale*, si deve essere più che certi di infliggere una *punizione* e non un *premio* all'avversario!

• Prese necessarie per:

Manche = 9 a S.A., 10 a ♥/♠, 11 a ♣/♦.

Piccolo Slam = 12 a colore e S.A.

Grande Slam = 13 a colore e S.A.

• Prese in più nei contratti:

Normali (lisci): ♣ / ♦: 20 ognuna, ♥/♠ e S.A.: 30 ognuna.

Contrati "in prima": 100 ognuna.

Contrati "in zona": 200 ognuna.

Surcontrati "in prima": 200 ognuna.

Surcontrati "in zona": 400 ognuna.

• Bonus di 50 punti per contratti "parziali" mantenuti:

In prima e zona, si somma alle prese fatte. Si somma pure al "bien joué" (vedi sotto), se i parziali "contrati" o "surcontrati" *non* raggiungono la *manche*.

Quindi non viene assegnato quando si goda di un premio di manche o slam.

• Punti di "bien joué" per "tutti" i contratti mantenuti:

Contrati, "in prima e in zona": + 50.

Surcontrati, "in prima e in zona": + 100.

• Premi nei contratti "dichiarati" e mantenuti di:

Manche: 300 in prima, 500 in zona.

Piccolo slam: 500 in prima, 750 in zona + il suddetto premio di manche.

Grande slam: 1000 in prima, 1500 in zona + il suddetto premio di manche.

• Prese in meno o di caduta nei contratti:

Normali "in prima": 50 ognuna.

Normali "in zona": 100 ognuna.

Contrati "in prima": 100 la prima, 200 la seconda e la terza, 300 le altre.

Contrati "in zona": 200 la prima, 300 le altre.

Surcontrati "in prima": 200 la prima, 400 la seconda e la terza, 600 le altre.

Surcontrati "in zona": 400 la prima, 600 le altre.

■ ■ Da tutto quanto sopra scaturisce la seguente utile ed esauriente tabella.

**** Prontuario dei punteggi di Torneo:**

Levées dichiarate e fatte	IN PRIMA			IN ZONA		
	Normali	Contrate	Surcontr.	Normali	Contrate	Surcontr.
1- Fiori o Quadri	70	140	230	70	140	230
2- "	90	180	560	90	180	760
3- "	110	470	640	110	670	840
4- "	130	510	720	130	710	920
5- "	400	550	800	600	750	1000
6- "	920	1090	1380	1370	1540	1830
7- "	1440	1630	1960	2140	2330	2660
<i>ogni surlevée</i>	20	100	200	20	200	400
1- Cuori o Picche	80	160	520	80	160	720
2- "	110	470	640	110	670	840
3- "	140	530	760	140	730	960
4- "	420	590	880	620	790	1080
5- "	450	650	1000	650	850	1200
6- "	980	1210	1620	1430	1660	2070
7- "	1510	1770	2240	2210	2470	2940
<i>ogni surlevée</i>	30	100	200	30	200	400
1- Sans Atout	90	180	560	90	180	760
2- "	120	490	680	120	690	880
3- "	400	550	800	600	750	1000
4- "	430	610	920	630	810	1120
5- "	460	670	1040	660	870	1240
6- "	990	1230	1660	1440	1680	2110
7- "	1520	1790	2280	2220	2490	2980
<i>ogni surlevée</i>	30	100	200	30	200	400
Levées in meno						
Una	50	100	200	100	200	400
Due	100	300	600	200	500	1000
Tre	150	500	1000	300	800	1600
<i>ogni ulteriore</i>	50	300	600	100	300	600

**** Attribuzioni nei tornei - formula Mitchell, Howell ed Individuale:**

Il numero dei risultati segnati nello *score* si moltiplica per 2 e si sottrae 2, ottenendo così il *monte-punti* da suddividere fra le coppie (N-S ed E-O).

≈ Esempio: risultati n° 8 x 2 = 16 - 2 = 14 punti totali da dividere fra le coppie in base al loro risultato, come indicato nella tabella a fianco ed oltre.

Questa suddivisione dipende altresì dal posizionamento di ogni coppia risultante nello *score* rispetto alle altre coppie della stessa linea.

Se più coppie, come spesso succede, ottengono risultati uguali, si sommano le attribuzioni relative alle loro posizioni condivise e si divide il risultato per il numero di quante l'hanno ottenuto (vedi sotto l'esempio attinente).

Con riferimento a questa tabella, valgano ad illustrazione di quanto detto i seguenti esempi:

≈ Tre coppie hanno conseguito il 3° risultato nella loro linea: si sommano i punti spettanti al 3°, 4° e 5°, cioè $10 + 8 + 6 = 24 : 3 = 8$ punti per ognuna.

≈ Due coppie hanno ottenuto il peggiore risultato: si sommano i punti spettanti all'8° e 7°, cioè $0 + 2 = 2 : 2 = 1$ punto per ognuna.

≈ Una sola coppia ha ottenuto il miglior risultato nella sua linea = 14 (Top).

≈ Una sola coppia ha ottenuto il peggior risultato nella sua linea = 0 (Pot).

≈ Alla coppia avversaria viene sempre attribuito il complemento a 14.

Alla coppia che, nel caso di un tavolo incompleto, momentaneamente "riposa", cioè non gioca, viene accordato un punteggio di "mano media".

La somma di tutte le attribuzioni acquisite da ogni coppia nei vari *score*, calcolate con i sopra descritti criteri, andrà a determinare il suo posizionamento nella graduatoria finale del torneo.

<i>Nord-Sud</i>	<i>Est-Ovest</i>
1° = 14	8° = 0
2° = 12	7° = 2
3° = 10	6° = 4
4° = 8	5° = 6
5° = 6	4° = 8
6° = 4	3° = 10
7° = 2	2° = 12
8° = 0	1° = 14

**** Attribuzioni nei tornei - formula Duplicato:**

Alla fine di ogni tempo di gioco, si trasformano le differenze fra i risultati conseguiti nelle singole smazzate dalle due squadre in I. M. P.

Le differenze di I. M. P., a seconda delle smazzate (sm.) giocate, vengono a loro volta tramutate in V. P. Il tutto come espresso nelle seguenti tabelle.

• **I. M. P. (International Match Points):**

Differenza	I. M. P.	Differenza	I. M. P.
0 - 10	0	750 - 890	13
20 - 40	1	900 - 1090	14
50 - 80	2	1100 - 1290	15
90 - 120	3	1300 - 1490	16
130 - 160	4	1500 - 1740	17
170 - 210	5	1750 - 1990	18
220 - 260	6	2000 - 2240	19
270 - 310	7	2250 - 2490	20
320 - 360	8	2500 - 2990	21
370 - 420	9	3000 - 3490	22
430 - 490	10	3500 - 3990	23
500 - 590	11	4000 - e più	24
600 - 740	12		

L'effetto di questo metodo di punteggio, in vita dal 1962, sta nel graduare le differenze tra i vantaggi acquisiti con risultati lievemente superiori e quelli molto consistenti. Consente il recupero anche di un grosso infortunio occorso magari ad un campione e rende quasi insignificante, ad esempio, l'enorme e più che ingiusta differenza fra un 2-♣ ed un 2-♣ + 1 accreditata giocando a Mitchell.

• **V. P. (Victory Points):**

8-10 sm.	12 sm.	16 sm.	24 sm.	32 sm.	V. P.
0 - 1	0 - 1	0 - 2	0 - 3	0 - 3	15 - 15
2 - 5	2 - 6	3 - 7	4 - 9	4 - 10	16 - 14
6 - 8	7 - 9	8 - 11	10 - 14	11 - 16	17 - 13
9 - 11	10 - 12	12 - 15	15 - 19	17 - 22	18 - 12
12 - 14	13 - 16	16 - 19	20 - 24	23 - 28	19 - 11
15 - 17	17 - 20	20 - 23	25 - 29	29 - 34	20 - 10
18 - 20	21 - 24	24 - 27	30 - 34	35 - 40	21 - 9
21 - 23	25 - 28	28 - 31	35 - 39	41 - 46	22 - 8
24 - 26	29 - 32	32 - 36	40 - 45	47 - 52	23 - 7
27 - 29	33 - 36	37 - 41	46 - 51	53 - 58	24 - 6
30 - 33	37 - 40	42 - 46	52 - 57	59 - 65	25 - 5
34 - 37	41 - 45	47 - 52	58 - 64	66 - 73	25 - 4
38 - 41	46 - 50	53 - 58	65 - 71	74 - 82	25 - 3
42 - 45	51 - 55	59 - 64	72 - 79	83 - 91	25 - 2
46 - 50	56 - 61	65 - 71	80 - 87	92 - 100	25 - 1
51 - più	62 - più	72 - più	88 - più	101 - più	25 - 0

L'effetto di questa seconda scala di punteggio, che opera in funzione delle smazzate giocate, realizza una ulteriore razionale graduazione delle differenze fra i vari risultati ottenuti, stabilendo una opportuna proporzione

fra i suoi valori e gli I.M.P. Tutto ciò al lodevole scopo di valorizzare al massimo l'effettiva abilità ed attenuare fortemente l'incidenza della sorte.



-
- ① Il tuo partner è il migliore giocatore del mondo.
 - ② I tuoi avversari sono il secondo ed il terzo, per valore, al mondo.
 - ③ Non esistono mani facili: pertanto fa sempre il piano di gioco.
 - ④ Finita una smazzata, sia ottima che disastrosa, non pensarci più.
 - ⑤ Non discutere mai con il partner. Servirebbe solo ad innervosirti.
 - ⑥ Rispetta le regole, gioca in maniera non cervelotica, non inventare.
 - ⑦ Tieni le carte al petto, con le+ scartine alle estremità.
 - ⑧ "Basta partecipare" è il motto dei perdenti. Quindi gioca per vincere.
 - ⑨ Studia, guarda i giocatori bravi, gioca, gioca, gioca.
 - ⑩ Comportati da gentiluomo: sarai apprezzato e ne guadagnerà il Bridge.

Con i suddetti preziosi insegnamenti, scaturiti dalla mente e dal cuore del compianto Andrea Chiodini, si pone fine a questo Manuale.



INDICE

Ipse dixit	2
Pianto antico	2
Prefazione	3
QUINTA NOBILE MIGLIOR MINORE - FIGB - SINTESI	5
Terminologia essenziale	9
Capo I	
DISAMINA DELLA MANO	12
Capo II	
APERTURE	18
Capo III	
RISPOSTE ALL'APERTURA DI UNO A COLORE	20
Capo IV	
SECONDA DICHIARAZIONE DELL'APERTORE	25
A - Dopo risposta ambigua di uno a colore o di 1-S.A.	25
** Rever	31
B - Dopo risposta d'appoggio	34
C - Dopo risposta positiva	37
D - Dopo risposta di colore a salto	38
E - Dopo risposta di 2-S.A.	38
Capo V	
SECONDE DICHIARAZIONI DEL RISPONDENTE	39
** Dopo una prima risposta a livello uno	39
** Dopo una prima risposta positiva "a livello"	45
** Dopo una prima risposta positiva "a salto"	48
** Dichiarazione limite	49
** Terzo colore	50
** Quarto colore	51
** Colore "impossibile"	53
Capo VI	
APERTURA DI 1-S.A. E SUOI SVILUPPI	54
Capo VII	
APERTURE DI DUE A COLORE E RELATIVI SVILUPPI	60
A - Apertura "forzante" di 2-♦/♥/♠	60
B - Apertura "forzante" di 2-♣	63
Capo VIII	
APERTURA DI 2-S.A. E SUO SVILUPPO	65

Capo IX	
APERTURE DI BARRAGE E RELATIVI SVULUPPI	67
A - Aperture "naturali" di 3/4/5 a colore.....	67
B - Aperture "convenzionali".....	69
Capo X	
PERSEGUIMENTO DELLO SLAM	70
A - Richiesta d'Assi con 4-S.A. e Re con 5-S.A. – Blackwood.....	70
B - Richiesta di onori maggiori con 5-S.A. – Josephine.....	72
C - Le cue-bid.....	73
D - Interrogativa "5-♥/♠" per il "piccolo slam".....	76
Capo XI	
INTERFERENZE SULLE APERTURE AVVERSARIE	77
A - Interventi sull'apertura di uno a colore.....	79
B - Interventi su altre aperture e sulle prosecuzioni.....	89
Capo XII	
RISPOSTE ALL'APERTURA DOPO INTERVENTO	93
Capo XIII	
LE RIAPERTURE	107
Capo XIV	
CONVENZIONI	110
A - Convenzioni adottate dal Sistema.....	110
B - Altre convenzioni.....	111
** Oklaoma.....	111
** Michaels Cue-Bid.....	111
** Baron.....	112
** Landy.....	113
** Lebensohl.....	113
** D.O.P.I. e D.E.P.O.	114
** Roman Key-Card Blackwood.....	114
** Intervento di "Un S.A. Comic".....	115
** Interrogativa 5-♥/♠ per il "Piccolo Slam".....	115
** Apertura "forzante" di 2-♣ CroDo.....	116
** Sottoapertura di 2-♥/♠ "Blue Team".....	117
** Apertura "forzante" di 2-♦ "Multicolor".....	118
** Apertura "forzante" di 2-♦ "Precision" con tricolore.....	119
** Piccola Blackwood - 3-S.A.	119
** Aperture semiconvenzionali "5/6-♥/♠".....	119
** Puppet Stayman per risposte al 3-♣ sul 2-S.A. forte.....	119
** 2-S.A. Jacoby per risposta all'apertura di 1-♥/♠.....	120

Capo XV	
APPROFONDIMENTI DELLA LICITA'	121
A - Passo	121
B - Contro	123
C - Surcontro.....	127
D - Surlicita.....	128
E - Varie.....	132
F - Competizione: regole, dinamica e strumenti.....	136
Capo XVI	
PROSECUZIONI	140
Capo XVII	
IL GIOCO E IL CONTROGIOCO	145
A - Nozioni generali di comune interesse.....	146
B - Il gioco del contraente.....	147
C - Il controgioco dei difensori.....	149
D - Il linguaggio delle carte	156
Capo XVIII	
APPROFONDIMENTI DEL GIOCO DELLA CARTA	160
A - Giochi particolari.....	160
B - Accorgimenti vari.....	166
C - Ulteriori nozioni spicciole.....	171
Capo XIX	
LE PROBABILITA'	175
Capo XX	
MOVIMENTI DELLE FIGURE	181
Capo XXI	
TORNEI E PARTITE	194
Capo XXII	
I PUNTEGGI: CALCOLI E PRONTUARI	197

•••••

*Questo ho scritto
per allietar dei giovani il cammino.*

*Questo ho scritto
per alleviar dei vecchi triste sera.*

•••••