

**DICHIARIAMO IN
QUINTA ITALIANA**

1. ORGANIZZAZIONE GENERALE

- | | |
|--------------------------------------------|---------------|
| 1.1 Sede del concorso e cadenze | Pag. 2 |
| 1.2 Registi, Solutori, Partecipanti | Pag. 2 |
| 1.3 Premi e riconoscimenti | Pag. 2 |

2. I QUIZ

- | | |
|------------------------------------------------|---------------|
| 2.1 Formulazione dei quiz | Pag. 3 |
| 2.2 Regole per i solutori | Pag. 3 |
| 2.3 Attribuzioni di punteggio e reclami | Pag. 3 |
| 2.4 Registrazione dei suggerimenti | Pag. 3 |

3. IL SISTEMA

- | | |
|------------------------------------------------------------|---------------|
| 3.1 Convention Card del Sistema | Pag. 4 |
| 3.2 Regole di interpretazione nei casi non previsti | Pag. 4 |
| 3.3 Aggiornamento annuale del sistema | Pag. 4 |

- | | |
|---------------------------------------------|---------------|
| 4. ALLEGATO: la convention card 2010 | Pag. 5 |
|---------------------------------------------|---------------|

1. ORGANIZZAZIONE GENERALE

Sede del concorso e cadenze

Il Concorso ha cadenza bimestrale, in corrispondenza con l'uscita della Rivista. In ogni sessione verranno proposti 6 quiz dichiarativi.

Per ovvi motivi di praticità il Concorso si svolgerà su BDI Online, cui i partecipanti invieranno le loro soluzioni.

Le soluzioni dei quiz con i relativi commenti e i quiz del bimestre successivo verranno pubblicati sulla Rivista, al fine di estendere la partecipazione al massimo numero possibile di Bridgisti.

Registi, Solutori, Partecipanti

Con l'eccezione della 1^a edizione, ogni anno verranno scelti 6 Registi tra i migliori giocatori che diano la loro disponibilità a svolgere questo compito per uno dei sei bimestri. Il compito del Regista nel bimestre di sua competenza sono:

- formulare a suo insindacabile giudizio i 6 quiz da proporre ai Solutori; i quiz dovranno essere resi disponibili ai Solutori nei primi 10 giorni del bimestre;
- valutare le soluzioni e attribuire i punteggi per ogni quiz, commentare i quiz e le soluzioni proposte;
- al termine dell'anno concordare con gli altri Registi quali modifiche suggerite dai solutori siano da apportare al sistema.
- fornire soluzioni ai quiz degli altri Registi negli altri bimestri.

Dalla seconda edizione in poi i Solutori saranno in tutto 18:

- i 5 Registi che non sono di turno nella formulazione dei Quiz;
- 12 Giocatori selezionati tra i prima categoria, di cui almeno 6 siano anche Insegnanti con qualifica non inferiore a Maestro;
- il vincitore del Concorso nell'anno precedente.

Compito dei Solutori è di rispondere ai quiz con le modalità descritte al punto 2.2.

I Solutori riceveranno i Quiz entro i primi 10 giorni del bimestre e dovranno comunicare le loro soluzioni entro i primi 30 giorni, onde consentire al Regista una ponderata valutazione e permetterne la pubblicazione in tempo utile.

Con l'ovvia esclusione di Registi e Solutori, possono partecipare al concorso tutti gli iscritti alla Federazione, esclusi gli Allievi di primo anno. I partecipanti debbono inviare una e una sola soluzione per ogni quiz entro i tempi indicati sulla Rivista e su BDI on line.

Premi e riconoscimenti

Fatto salvo l'intervento di un eventuale Sponsor, che comunque deve impegnarsi per un congruo numero di edizioni, non sono previsti premi né in denaro né in oggetti ai vincitori del concorso. Sono previsti invece i seguenti riconoscimenti:

- per i partecipanti classificati nei primi 40 posti: pubblicazione della classifica sulla Rivista.
- per i partecipanti classificati nei primi 8 posti: accesso alla finale del Campionato Italiano Individuale.
- Il vincitore sarà tra i Solutori nel Concorso successivo.

[Vai a indice](#)

2. I QUIZ

Formulazione dei quiz

Il Regista formula i quiz senza alcun vincolo di tema né di originalità: il quiz può essere riportato da un'altra rivista, inventato o suggerito da un lettore. Nella formulazione del quiz è obbligatorio indicare il tipo di gara cui si riferisce (conteggio Mitchell oppure IMP) e la situazione di zona. In caso venga applicata da un avversario una convenzione, occorre riassumerne il significato.

Regole per i solutori

Per ogni quiz i Solutori sono tenuti a fornire:

- **[obbligatorio]** una risposta univoca al quiz. Tale risposta deve essere congrua col sistema proposto nella convention allegata: risposte basate su accordi o convenzioni differenti verranno automaticamente scartate.
- **[facoltativo ma molto gradito]** un commento alla risposta fornita, con eventuali indicazioni delle alternative tra cui si era in dubbio.
- **[facoltativo]** un suggerimento di modifica al sistema per meglio affrontare la situazione proposta dal quiz. Accordi e convenzioni verranno presi in considerazione, purché non prevedano complessi sviluppi artificiali che alterino la naturalità del sistema.

Attribuzioni di punteggio e reclami

Il Regista, per ogni risposta al quiz, attribuisce il punteggio a suo insindacabile giudizio. Egli è tuttavia soggetto ai seguenti vincoli:

- **Il punteggio massimo per una risposta è 100, il minimo è 0** (nel caso nessun Solutore abbia fornito quella soluzione). **I punteggi vanno di 10 in 10.**
- **Più risposte possono essere valutate 100** (Esempio: ad un quiz 9 Solutori hanno risposto Passo e 9 hanno risposto Contro. Il Regista può valutare che la situazione sia di assoluto dubbio e dare il massimo ad ambedue).
- **Se anche un solo Solutore ha fornito una determinata risposta, a tale soluzione è obbligatorio attribuire almeno 10 punti.**
- **Il Regista può premiare una risposta che nessun Solutore abbia fornito, ma in questo caso non può attribuire più di 10 punti.**
- **La frequenza delle risposte fornite dai Solutori costituisce la guida per il Regista, ma non è vincolante, soprattutto in considerazione dei commenti** (Esempio: al quiz la frequenza delle risposte è stata 2♠ (8 risposte), 2NT (6 risposte), 3♣ (4 risposte). La massima frequenza è per 2♠, ma se nei commenti la maggior parte di chi ha risposto 2♠ o 3♣ ha indicato come alternativa 2NT, il Regista può attribuire, per esempio, 100 a 2NT, 80 a 2♠ e 40 a 3♣).
- **La somma dei punteggi attribuiti alle varie risposte non è quindi predeterminata.**

Le attribuzioni di punteggio sono inappellabili. I reclami verranno presi in considerazione solo se riguardano l'ammissibilità del quiz o delle soluzioni:

- non possono essere proposti quiz con licite in contrasto con le definizioni di sistema;
- non possono essere premiate soluzioni in contrasto con le definizioni di sistema.

Registrazione dei suggerimenti

Al termine della sua sessione bimestrale, il Regista, a suo insindacabile giudizio, archivia quelle proposte di modifica al sistema pervenute dai Solutori che ritiene valide. Tali proposte verranno valutate dai Registri nella riunione di fine anno.

[Vai a indice](#)

3. IL SISTEMA

Convention Card del Sistema

La convention card estesa del sistema, comprese le ultime modifiche apportate, viene pubblicata contestualmente all'apparizione del primo ciclo di Quiz di ogni anno sia sulla Rivista sia su BDI on line.

Regole di interpretazione nei casi non previsti

Nei casi (non infrequenti) in cui una dichiarazione fornita dal compagno in uno specifico quiz non trovi riscontro nelle definizioni del sistema, i Solutori (e quindi i Partecipanti), qualora non abbiano precise idee in proposito, si ispireranno alle seguenti indicazioni:

Dichiarazioni senza intervento:

- Forzante - Non Forzante ⇒ Forzante.
- Naturale – Artificiale ⇒ Naturale.

Dichiarazioni della coppia che è intervenuta:

- Forzante - Non Forzante ⇒ Non Forzante.

Contro

- Punitivo - Non Punitivo ⇒ Non Punitivo.

Surcontro

- SOS – A giocare ⇒ SOS se a un contratto parziale.

In situazioni competitive, quando il Passo sarebbe forzante, il Contro è ...

- Punitivo - Non Punitivo ⇒ Punitivo sul parziale, Scoraggiante sulla manche.

In situazioni competitive, quando il compagno ha dichiarato, 4NT a livello è ...

- RKCB - Fit+Controllo ⇒ Fit+Controllo,

Dopo il Contro Informativo e un colore del compagno, un nuovo colore del contrante è ...

- Naturale - Fit+Cue-bid ⇒ Nat. se l'apertura è stata a liv. 1 o 2; Cue bid se l'apertura è stata a liv. 3+.

Aggiornamento annuale del sistema

Al termine dei sei bimestri di ogni Concorso i Registri si riuniscono per esaminare le proposte di modifica al sistema. I Registri possono rifiutare qualsiasi modifica a prescindere dalla frequenza con cui è stata proposta. Viceversa, perché una modifica sia accettabile, deve rispettare alcune limitazioni:

- nessuna modifica può variare l'assetto generale delle aperture a livello 1 (Nobili Quinti, Quadri Quarto, apertura 1♦ con la 4-4 minore, Senz'Atout 15-17);
- non possono essere proposte aperture a liv. 2 Multicolored a meno che tutte le opzioni non siano forti;
- non possono essere proposte risposte multicolored alle aperture di 1, o prosecuzioni multicolored agli interventi, a meno che tutte le opzioni non siano INV+.

Una volta rispettati questi limiti, i Registri possono accettare qualsiasi modifica; è tuttavia raccomandabile dare la precedenza a quelle soluzioni che hanno diffusione internazionale (es.: Lebensohl, Scramble, ecc.).

Le modifiche al sistema verranno rese pubbliche sia sulla Rivista sia su BDI on line contestualmente alla batteria di quiz del primo semestre del nuovo concorso.

[Vai a indice](#)

4. ALLEGATO: la convention card 2010



Quinta Italiana

Versione Standard 2011

Convention Card

Schema delle aperture

Nobili quinti, ♦ quarto, ♣ doubleton.

1NT	15-17 pt.
2NT	21-23 pt.
2♣	Forzante Artificiale
2♦, 2♥, 2♠	Sotto aperture monocolori
3NT	Gambling
4♣, 4♦	Namyats

Indice delle abbreviazioni:

s/o	(sign off) Segnale d'arresto: licita che, a seconda delle situazioni, è a passare o comunque mostra una mano debole.
LIM	Dichiarazione non forzante che descrive esattamente il range di forza di chi la fa.
INV	Invitante a Manche.
INV+	Dichiarazione convenzionale che mostra una mano almeno invitante a manche (può nascondere una mano da sicura manche o anche da Slam).
F1	Forzante un giro.
FM	Forzante Manche.
VS	Visuale di Slam.
SPL	Splinter.

- APERTURA 1♣**
- BILANCIATA 12-14 OPPURE 18-20 PT.
 - SBILANCIATA CON 5+♣, 11-21 PT.
 - TRICOLORE 4414 OPPURE 4405, 11-21 PT.

Note:

Con 4♣ e 4♦ l'apertura è sempre 1♦ se in 1[^], 2[^] o 4[^] posizione.
L'unica 5-6 ammessa è la 6♣/5♠.

RISPOSTE

- 1♦: POSSIBILI 2/3 CARTE IN MANO DI 4-7 PT. CON SOLO FIORI.
1♥, 1♠: NAT., 4+ CARTE, F1.
1NT: 8-10 PT. 2NT: 11 PT. 3NT: 12-13 PT., 3334, MANO ADATTA.
2♣: 4+ CARTE, FM.
2♦, 2♥, 2♠: 6+ CARTE, ALMENO 4 DEI 5 ONORI, FM.
3♣: 6 CARTE, LIM
3♦, 3♥, 3♠: 7 CARTE, 5-7 PT. CONCENTRATI NEL COLORE.

Con 4 carte di ♦ e una quarta maggiore si anticipa il maggiore se la mano ha da 6/7 fino a 10/11 pt.

La risposta di 2♣ è quarta solo nel caso di mano 3334 di 14+ pt. o comunque inadatta alla risposta di 3NT.

- APERTURA 1♦**
- BILANCIATA 12-14 OPPURE 18-20 PT.
 - SBILANCIATA CON 5+♦, 11-21 PT.
 - TRICOLORE, 11-21 PT.

Note:

Con 4♣ e 4♦ l'apertura è sempre 1♦ se in 1[^], 2[^] o 4[^] posizione.
L'unica 5-6 ammessa è la 6♦/5♠.

RISPOSTE

- 1♥, 1♠: NAT., 4+ CARTE, F1.
1NT: 5-10 PT. 2NT: 11 PT. 3NT: 12-13 PT., 3334, MANO ADATTA.
2♣: 4+ CARTE, O MENO CON FIT, FM.
2♦: FIT, 4-9 PT.; 3♦: FIT, 10-11 PT.
2♥, 2♠: 6+ CARTE, ALMENO 4 DEI 5 ONORI, FM.
3♣: 6 CARTE, LIM
3♥, 3♠: 7 CARTE, 5-7 PT. CONCENTRATI NEL COLORE.

La risposta di 2♣ è normalmente quinta; può essere quarta con mano 3334 oppure con una quarta maggiore e visuale di slam. Le fiori possono essere più corte in caso di mano FM con fit a Quadri.

Ridichiarazioni dell'Apertore dopo apertura di 1 a minore

- Un colore a livello 1 viene da mano bilanciata di 12-14 o 18-20 pt., oppure sbilanciata di 11-17 pt.
- La replica di 3NT su 1♥ o 1♠ mostra fit e bilanciata di 18-20 pt.
- La replica di 2NT mostra bilanciata di 18-20 pt., nega fit quarto nel maggiore di risposta e nega maggiori quarti dichiarabili a livello 1.
- Il discendente a livello 2 (unica sequenza 1♦ poi 2♣) mostra 11-17 pt.
- Il rever ascendente senza salto è F1.
- I Gran Rever (es.: 1♣-1♥-2♠, oppure 1♦-1♠-3♣) sono FM.
- La ripetizione a salto del colore d'apertura e l'appoggio a salto del colore di risposta mostrano Piccolo Rever (15-17 pt.) e non sono forzanti.
- I salti ascendenti a livello 3 (es.: 1♣-1♠-3♥) e discendenti a livello 4 (1♦-1♠-4♣) sono SPL.
- Dopo risposta 2♣, sia sull'apertura di 1♣ sia su quella di 1♦, la replica di 2♦ mostra mano di diritto, mentre ogni altra dichiarazione garantisce automaticamente Rever.

Seconda dichiarazione del Rispondente dopo apertura di 1 a minore

- Il Terzo Colore discendente a livello 2 è F1. I terzi colori ascendenti o a livello 3 sono FM.
- Il Quarto Colore a 1♠ (1♣-1♦-1♥-1♠) è forzante fino a 1NT. Il Quarto Colore discendente a livello 2 promette una ridichiarazione ma non è FM. Gli altri quarti colori sono FM.
- I cambi di colore discendenti a salto (es.: 1♦-1♠-1NT-3♣) sono FM con mano 5-5.
- I cambi di colore a salto ascendente a livello 3 (es.: 1♣-1♦-1♠-3♥) oppure discendenti a livello 4 sono SPL.
- Dopo Rever generico (es.: 1♣-1♠-2♥) sono S/O la ripetizione del colore di risposta e 2NT ("Moderatore": invita l'apertore a giocare il parziale a colore); tutte le altre dichiarazioni sono FM.

Modifiche su intervento

Dopo intervento a colore:

- Il Contro è Sputnik, forza proporzionale al livello dell'intervento.
- Un nuovo colore a livello 1 è 5°, F1.
- Un nuovo colore a livello 2 è 5°, Forzante fino alla ripetizione (anche 2♣ dopo apertura 1♣).
- Un nuovo colore a salto è 6° con almeno due onori maggiori, 7-10 pt., Non Forzante.

Dopo intervento di Contro: Surcontro con 11+, nuovo colore 5° non forzante.

Difese speciali su interventi convenzionali (**foglio integrativo ①**) e bicolori (**foglio integrativo ②**)

APERTURE 1♥, 1♠ • 5+ CARTE, 11-21 PT.

Note:

La mano può essere 5332 se di 12-14 pt. oppure 17-20 pt.

La 5/6 ♠/♥ si apre sempre di 1♠.

RISPOSTE

1♠: NAT., 4+ CARTE, F1.

1NT: 5-12 PT. F1.

2 SU 1 FM SALVO RIPETIZIONE

NUOVO COLORE A SALTO: 6+ CARTE, ALMENO 4 DEI 5 ONORI, FM.

RIALZO A 2: FIT 3° (O QUARTO MOLTO BILANCIATO), 8-10 PT.

RIALZI A LIVELLO 3 E 4: BARRAGE

2NT: FIT 4° INV.

4♣, 4♦, 3NT (L'ALTRO MAGGIORE): SPL

4♥ (SU 1♠): NAT.

La risposta di 1NT Forzante (anche da parte di chi è passato in apertura) contiene:

- tutte le mani inadeguate a un 2 su 1;
- tutte le mani INV (11 pt.) senza fit;
- mani con fit 3° di 4-7 oppure 11 pt.

Le risposte 2♦ e 2♥ (su 1♠) mostrano 5 carte; la risposta 2♣ non promette reale lunghezza. Le risposte 2 su 1 non sono forzanti da parte di chi è passato di mano.

Ridichiarazioni dell'Apertore dopo apertura di 1 a maggiore

- Sulla risposta di 1NT Forzante l'apertore, con mano 5332, ridichiara la terza minore più economica.
- Il discendente a livello 2 (Es.: 1♠ poi 2♣) mostra 11-17 pt.
- I Gran Rever (es.: 1♥-1♠-3♣) sono FM.
- Dopo appoggio a 2: 2NT è invito generico, un colore è Trial di lunga, 3 nell'atout è interdittivo.
- La ripetizione a salto del colore d'apertura e l'appoggio a salto del colore di risposta (1♥-1♠-3♣) mostrano Piccolo Rever (15-17 pt.) e non sono forzanti.
- Dopo 2 su 1 tutte le ridichiarazioni a livello 2 mostrano 12-20 pt. ed è obbligatorio mostrare una quarta laterale se è possibile farlo nel livello 2; un colore a livello di 3 mostra mano non minima per forza (15+ pt.) o distribuzione. La replica di 2NT mostra 5332 di 12-14 pt. adeguata al gioco dei Senza. Un nuovo colore a salto mostra 5/5 con colori solidi mentre la ripetizione a salto del seme d'apertura garantisce 6+ carte con almeno 4 dei 5 onori.

Seconda dichiarazione del Rispondente dopo apertura di 1 a maggiore

Terzi e Quarti colori dopo risposta 1♠: vedi aperture a colore minore.

Dopo risposta di 1NT forzante:

- Il riporto nel colore d'apertura o un colore a livello inferiore sono S/O.
- Tutte le dichiarazioni superiori a 2 nel seme d'apertura mostrano 10-12 pt.

Dopo risposta 2 su 1:

- La ripetizione a livello 3 del colore di risposta è l'unico non forzante.
- Sono interrogative le dichiarazioni di 2NT (chiede la distribuzione), di 2 nel colore d'apertura (chiede la distribuzione, mostra come minimo tolleranza del colore: 2+ carte) e il 4° Colore, che chiede esclusivamente il fermo.
- Tutti i cambi di colore a salto (es. 1♥-2♣-2♥-3♠ oppure 1♥-2♦-2♥-4♣) sono SPL.

Modifiche su intervento

Dopo intervento a colore:

- Il Contro è Sputnik, forza proporzionale al livello dell'intervento; può contenere fit terzo in mano di 9-11 pt..
- Un nuovo colore a livello è 5°, F1.
- Un nuovo colore a salto è 6° con almeno due onori maggiori, 7-10 pt.. Non Forzante.
- La Surlicita mostra fit 4°, 8-9 pt.
- 2NT mostra fit 4°, INV+ illimitato, forzante fino a 3 nel seme d'apertura. Istituisce situazioni di Passo Forzante.

Dopo intervento di Contro: Surcontro con 11+, nuovo colore 5° non forzante; 2NT è Fit invitante.

Difese speciali su interventi convenzionali (**foglio integrativo ①**) e bicolori (**foglio integrativo ②**)

APERTURA 1NT BILANCIATA DI 15-17 PT.

La mano può contenere una quinta nobile se nella fascia 15-16 pt.

RISPOSTE

- 2♣: STAYMAN, MANO INV+ (ALMENO 8 PT.).
 2♦(♥), 2♥(♠): TRANSFER
 2♠(♣), 2NT(♦): TRANSFER
 3♣, 3♦: 6+ CARTE, FM, MODERATA VS.
 3♥, 3♠: FM, SINGOLO, BICOLORE MINORE (5/4 O 4/5), MANO 5431.
 4♣, 4♦: SOUTH AFRICAN TEXAS.
 4NT: QUANTITATIVO.

La sviluppo del Senz'atout è "Stayman orientato", nel senso che la maggior parte delle mani da manche o slam transitano da questa risposta.

Le altre risposte convogliano pacchetti di possibilità molto ridotti e precisamente definiti.

Sviluppo della Stayman**REPLICHE**

- 2♦: NO QUARTE MAGGIORI, SU CUI 3♣ È RESTAYMAN E UN NUOVO COLORE È FORZANTE ALMENO QUINTO.
 2♥, 2♠: 4/5 CARTE, SU CUI 3♣ È RESTAYMAN, UN NUOVO COLORE MAGGIORE A LIVELLO È FORZANTE; UN NUOVO COLORE A SALTO È SPL; IL RIALZO È INV MENTRE 3♦ MOSTRA FIT NEL MAGGIORE DELL'APERTORE E VS.
 2NT: AMBEDUE IL MAGGIORI E MANO MINIMA, SU CUI 3♣ È INTERROGATIVO, 3♦ CONCORDA LE ♥ E 3♥ LE ♠.
 3♣, 3♦: AMBEDUE LE QUARTE MAGGIORI, IL MASSIMO E LA TERZA NEL MINORE NOMINATO. SITUAZIONE FM.

LA REINTERROGATIVA

Su 3♣ l'apertore replica 3♦ con 4/5 ♦, 3NT con 4/5 ♣, 3♥ e 3♠ con la terza e la 4/4 minore.

Su 3♣ l'apertore replica 3♦ con la 4^a di ♦, 3NT con la 4^a di ♣, 3♥ con la 5332 e 3♠ con la 4333.

Su 3♣ l'apertore replica 3♦ con la 4432, mentre con la 4423 mostra concentrazione di valori in un maggiore oppure dichiara 3NT.

Modifiche su intervento del 4° di mano dopo 2♣

Dopo intervento di Contro. L'apertore passa se possiede fermo a Fiori: il Rispondente può reinnestare l'interrogativa dichiarando Surcontro. Senza fermo a Fiori l'apertore descrive ignorando l'intervento.

Dopo intervento a colore. L'apertore dichiara Contro con almeno una quarta maggiore non detta dall'avversario; un colore mostra la quinta, 2NT il doppio fermo. In assenza di questi requisiti l'apertore passa: un eventuale Contro del rispondente chiede un'ulteriore descrizione.

SVILUPPO DEI TRANSFER 2♦ E 2♥

I Transfer a 2♦ e 2♥ vengono effettuati esclusivamente con i seguenti tipi di mano:

- **mano 0-7 pt.**: il Rispondente passa sulla dichiarazione del maggiore fatta dall'apertore.
- **mani 5332 INV o da manche**: la successiva dichiarazione è 2NT o 3NT.
- **monocolori seste INV o da manche**: la successiva dichiarazione è 3 o 4 nel maggiore.
- **bicolori LIM**: la successiva dichiarazione è il secondo colore. NB: **nuovo colore dopo transfer Non Forzante.**
- **monocolori con moderata VS e un singolo**: la successiva dichiarazione è un nuovo colore a salto (SPL). NB: dopo il transfer 2♦ il successivo 3♠ è SPL, e dopo il transfer 2♥ il successivo 4♥ è SPL (tutte le bicolori maggiori da manche transitano dalla Stayman).

Se l'avversario contra il transfer: Passo mostra 2 carte nel seme del rispondente, 2 nel colore mostra la terza e il minimo, Surcontro la terza e il massimo, un'altra dichiarazione garantisce fit quarto.

SVILUPPO DEI TRANSFER 2♠ E 2NT

L'apertore ridichiara il **Gradino di Mezzo** se possiede un onore maggiore (almeno Ax o Kx o Qx) nel colore del rispondente, a prescindere da min. e max. Il Rispondente ha le seguenti possibilità:

3 nel proprio colore: S/O; **3 in un maggiore:** bicolore 4-6 FM; **4 nel minore:** netta VS.

Eccezione: dopo il transfer 2♠ la ridichiara di 3♦ mostra la bicolore minore FM.

SVILUPPO DOPO LE ALTRE RISPOSTE

- Dopo risposta 3♣ o 3♦ un colore dell'apertore mostra accettazione dello slam ed è cue bid.
- Dopo 3♥ e 3♠ l'apertore dichiara il contratto finale; eccezionalmente, con gran fit e punteggio di testa rivalutato dalla conoscenza della distribuzione, rialza il singolo e su 4NT del rispondente mostra dove ha fit.
- Dopo 4♣ e 4♦ l'apertore dichiara il Gradino di Mezzo se ha un onore maggiore: queste risposte garantiscono sempre almeno una moderata VS da parte del rispondente (con mano solo FM: transfer e poi 4 nel maggiore).

SVILUPPO DOPO INTERVENTO

Su intervento di Contro: Surcontro è SOS, un colore è S/O.

Su intervento naturale: Contro Sputnik, colori a livello S/O, a salto forzanti.

Difese speciali su interventi convenzionali (**foglio integrativo ①**).

RISPOSTE E SVILUPPI

- 3♣**: PUPPET MODIFICATA L'apertore ridichiara: **3♦** con almeno una quarta maggiore (il rispondente dice la quarta maggiore che NON ha); **3♥** senza quarte né quinte maggiori (in questo modo il compagno, con 5 Picche e 4 Cuori, può dire 3♠); **3♠** con la quinta e **3NT** con la quinta di Cuori.
- 3♦(♥), 3♥(♠)**: TRANSFER FM L'apertore ridichiara **3NT** se non ha fit, mentre tutte le altre repliche lo mostrano. Un nuovo colore del rispondente è naturale se l'apertore ha negato fit, cue bid se lo ha mostrato.
- 3♠**: 4+♣, 4+♦, FM Questa risposta viene effettuata con due tipi di mano:
 - 5-5 nei minori, sola forza di manche;
 - 4+-4+ nei minori con VS.
- 4♣, 4♦**: QUARTA (O QUINTA) + UNA QUARTA MAGGIORE. Queste risposte garantiscono almeno una moderata VS. La situazione è forzante fino a 4NT, che può essere il contratto finale in caso di misfit e mani minime.

- APERTURA 2♣**
- BILANCIATA 24+ [FM].
 - SBILANCIATA FM.
 - MONOCOLORE MAGGIORE 20-22 PT.

L'unica situazione in cui si può giocare un parziale si ha dopo risposta 2♦ e replica di 2 in un maggiore: se il rispondente dichiara 2NT la ripetizione del maggiore è passabile.

RISPOSTE E SVILUPPI

- 2♦**: RISPOSTA D'ATTESA (bilanciata di qualsiasi forza o sbilanciata di 0-4 pt.). Se l'apertore ridichiara:
 - **2 in un maggiore**: 2♠ (su 2♥) mostra 4+ carte, 0+pt., 2NT è una seconda risposta d'attesa tendenzialmente negativa; 3 in un minore mostra valori, FM; il rialzo a 3 mostra fit e VS; un nuovo colore a salto è SPL.
 - **3 in un minore**: la situazione è FM. Il primo gradino del rispondente (3♦ su 3♣ e 3♥ su 3♦) mostra mano nulla.
 - **Un colore a salto**: impone l'atout e chiede cue-bid.
 - **2NT**: la situazione è FM (il rispondente non può passare) e la licita prosegue come dopo apertura 2NT.
- 2♥, 2♥**: 5+ CARTE, 5+ PT., ALMENO UN ONORE MAGGIORE NEL COLORE, FM
- 3♣, 3♦**: SESTA CON 2 ONORI MAGGIORI (O A+J10 O K+J10); SE IL COLORE È QUINTO SONO RICHIESTI HH + FANTE.
- 3♥, 3♠**: SEI CARTE CAPEGGIATE DA ALMENO DUE ONORI MAGGIORI + IL FANTE O IL 10.
- 2NT**: MANO 4333, ALMENO 10 QUARTO O FANTE TERZO IN OGNI COLORE, 5-8 PT., NEGA DUE MEZZI CONTROLLI.

MODIFICHE SU INTERVENTO A COLORE

Un nuovo colore del rispondente è naturale, quinto+, FM; il Passo è sempre Forzante; il Contro è Punitivo (anti psichica) fino a 3♠, Scoraggiante da 4♣ in su.

- SOTTOAPERTURE**
- 6 CARTE, 5-10 PT.
- 2♦, 2♥, 2♠**

La sottoapertura 2♦, quando effettuata in 1^a o 2^a posizione, garantisce almeno due onori maggiori oppure AJ10 o KJ10.

RISPOSTE E SVILUPPI

- Un nuovo colore del rispondente è naturale forzante, i rialzi del colore d'apertura sono interdettivi, **2NT** è sempre interrogativo. Su 2NT interrogativo l'apertore:
- **Dopo apertura di 2 a maggiore** le descrizioni sono Ogust: 3♣ = min. e colore brutto, 3♦ = min. e colore bello, 3♥ = max e colore brutto, 3♠ = max e colore bello, 3NT = AKQxxx.
 - **Dopo apertura 2♦** l'apertore ripete il colore col minimo, mentre col massimo può mostrare valori laterali oppure dichiarare 3NT con AKQxxx.

ACCOSTAMENTO A SLAM: CUE BID MISTE E ROMAN KEY CARD BLACKWOOD

REGOLE GENERALI DI ACCOSTAMENTO A SLAM

- Un atout può essere fissato solo a livello 3 o superiore. Se un atout viene concordato a livello 2 (esplicitamente, implicitamente o in modo ambiguo) la fase di accostamento a Slam inizia solo dopo una conferma: o la ridichiarazione dell'atout a livello di 3 in situazione FM oppure una cue bid superiore al livello di 3 in atout.
- In una fase d'accostamento a Slam con un atout fissato, la dichiarazione di 3NT mostra mano minima (rispettando il meccanismo delle cue bid: se l'atout è stato fissato a 3♥, 3NT mostra mano minima e nega controllo a Picche).
- Una SPL non inizia la fase di accostamento a Slam ma la propone; chi fa una SPL diviene mano limitata.

REGOLE DI INTERPRETAZIONE DELLA LICITA DI 4NT

- **4NT è RKCB solo e soltanto se c'è un atout fissato** oppure se dichiarata a salto su un compagno sbilanciato (fissa come atout l'ultimo colore). Inoltre, in fase d'accostamento a Slam, 4NT è RKCB se dichiarato dalla mano illimitata. **4NT da parte di chi ha limitato la mano ha valore di cue bid Responsiva.**
- 4NT dichiarato dall'apertore in una fase di descrizione è dichiarativo: mostra mano di 17-20;
- 4NT dichiarato dal rispondente a fronte di un'apertore bilanciato è Quantitativo (invito a 6NT) se non vi sono colori precedentemente concordati in modo esplicito. Sul 4NT Quantitativo l'apertore passa con mano minima, mentre mostra accettazione dello Slam dichiarando il numero di assi che possiede (su cui un successivo 5NT del rispondente è S/O: gli assi non bastano).
- 4NT dopo apertura e intervento a livello 4 mostra o la bicolore nei restanti semi oppure fit e invito a slam.

SISTEMA D'INTERVENTO

CONTRO INFORMATIVO ALLE APERTURE DI 1 A COLORE

Mostra 12+ pt. con interesse ai maggiori non nominati oppure 17+ pt. qualsiasi.

Da parte del compagno la Surlicita è autoforzante (ma non FM), 1NT mostra 8-10 pt.

Contro Responsivo sull'eventuale appoggio del compagno dell'apertore.

INTERVENTO A COLORE

- **Un colore a livello 1:** 5+ carte, 8-16/17 pt. Il colore può essere quarto se capeggiato da due onori maggiori o un onore maggiore + J10, J9 o 109. In caso d'intervento quarto, la mano è non minima (10+pt) e mai 4333.
- **Un colore a livello 2:** mostra 9-16 pt. e colore sesto (l'intervento di 2♥ su 1♠ può venire dalla quinta se c'è forza d'apertura).
- **Un colore a salto:** in Zona mostra 11-14 pt. e sei carte capeggiate da almeno due onori maggiori. In Prima o a compagno passato i requisiti possono essere leggermente inferiori.

Regole di prosecuzione dopo intervento a colore: gli appoggi sono interdettivi; 1NT mostra 9-14 pt.; 2NT dopo intervento 1♥ o 1♠ è Truscott; la surlicita è forzante fino al ritorno nel seme d'intervento; un nuovo colore a livello 1, 2 o a salto è forte ma non forzante; un nuovo colore a livello 3 senza salto è forzante; se l'intervento è stato 1♥ o 1♠ e il rispondente ha appoggiato a livello 3 o 4 il Contro mostra fit terzo e forza d'apertura.

INTERVENTI SPECIALI

- **1NT** mostra 16-18 pt. bilanciati con buon fermo. Da parte del compagno solo la surlicita è forzante (no transfer).
- **La surlicita** sulle aperture di 1♥ o 1♠ mostra 5 carte nell'altro maggiore e 5 in un minore.
- **2NT** sulle aperture di 1 a colore mostra sempre la bicolore minore.
- **2♦** sulle aperture di 1♣ o 1♦ mostra la bicolore maggiore.
- **Sull'apertura di 1NT 2♣** è Landy sia in seconda sia in quarta posizione; il Contro in seconda posizione mostra 15+ pt. e un colore almeno quinto.

RIAPERTURE DOPO 1 A COLORE SEGUITO DA DUE PASSO

- **Contro** mostra 8+ pt. e garantisce almeno due prese di controgioco.
- **1NT** mostra 11-14 punti e buon fermo;
- **Un colore a salto** mostra sei carte e 12-15 punti;
- **2NT** mostra 18-20 punti bilanciati;
- **La surlicita** viene da mani forti sbilanciate inadeguate alla riapertura di Contro.

FOGLIO INTEGRATIVO ①: DIFESA DAGLI INTERVENTI CONVENZIONALI

Un intervento è considerato convenzionale se usa una denominazione artificiale o se non esplicita il proprio colore dominante. Esempio 1: l'intervento di 2♦ su apertura 1NT per mostrare le Cuori è convenzionale, perché 2♦ è una denominazione artificiale. Esempio 2: l'intervento di 2♥ sull'apertura di 1NT per mostrare la quarta e una sesta minore a lato è convenzionale (colore lungo ignoto). Esempio 3: l'intervento di 2♥ sull'apertura di 1NT per mostrare la quinta e una quarta o quinta minore a lato è naturale (colore dominante noto).

Regole di prosecuzione:

- Un nuovo colore è passabile.
- Contro mostra il possesso del Board (22/23+ pt in linea): i successivi Passo saranno Forzanti, i Contro Punitivi* e le licite a colore Forzanti.
- Passo e poi una qualsiasi licita (anche Contro) mostra intenti puramente competitivi.

FOGLIO INTEGRATIVO ②: DIFESA DAGLI INTERVENTI BICOLORI DEFINITI

La seguente difesa si applica agli interventi sulle aperture di 1 che mostrano una precisa bicolore (Ghestem, Crodo, ecc.).

Regole di prosecuzione (dopo apertura di 1 e intervento bicolore):

- Il rimanente colore e il rialzo del seme d'apertura sono passabili.
- Le due surlicite dei semi dell'avversario fanno riferimento ai due colori giocabili dalla linea che ha aperto (il colore d'apertura e il rimanente seme) in base alla seguente relazione: la surlicita più economica parla del colore giocabile di rango più basso, quella meno economica del colore giocabile di rango più alto. Il riferimento consiste nel mostrare una mano INV+.
- Contro mostra il possesso del Board (22/23+ pt in linea): i successivi Passo saranno Forzanti e i Contro Punitivi*.
- Passo e poi una qualsiasi licita (anche Contro) mostra intenti puramente competitivi.

Esempio nella sequenza 1♠-2NT-? :

3♠ = fit, appoggio debole di cortesia.

3♥ = 5/6 carte Non Forzante;

3♣ (surlicita economica) = mostra 5+ Cuori, INV+;

3♦ (surlicita diseconomica) = fit a Picche, INV+;

* NOTA: queste situazioni sono ideali per l'uso dell'Inverted Double (Contro Rovesciato) se la coppia ha l'accordo di usare questo stile nelle situazioni in cui il Passo sarebbe Forzante.

[Vai a indice](#)