



Nel gruppo (a,b,c) il rispondente ha dato una prima risposta ambigua (4 carte di [ e 6+ punti come minimo); sulla scelta fra ] e { offertagli dall'apertore indica mano minima, media o buona, con fit almeno terzo a ], appoggiando al livello appropriato.

Il gruppo (d,e,f) ha implicazioni molto più complesse. La prima risposta (2 } ) è stata positiva ed anche se non si giocano meccanismi del tipo "2 su 1 forcing manche" ( nei nobili quinti all'americana tipo Bergen, qualsiasi risposta a livello di 2 garantisce almeno la manche e rende inutili successivi salti e quarti colori per forzare l'apertore a riparlare) le probabilità di non chiamare manche con un rispondente positivo a fronte di un'apertura sono comunque basse.

Se il rispondente pensa sia possibile collezionare 10 prese con atout ] la via migliore è la (f); non si danno ulteriori informazioni all'avversario, si evita una possibile difesa a [ che comunque sarebbe molto più rischiosa se impostata a livello di 4 e si chiarisce all'apertore il proprio disinteresse allo slam negandogli lo spazio per approfondite esplorazioni. Questo non significa che lo slam sia sicuramente escluso; l'apertore non è obbligato a fare salti sulla prima risposta positiva del compagno e 2 { può nascondere, ad esempio, una 0-5-5-3 di 18 / 19 punti con la quale esplorare la possibilità di slam è assolutamente obbligatorio.

Qui sorge un problema, sottolineato più da autori nordamericani che europei; supponiamo che la linea sotto esame sia la seguente:

<b>P</b>	A 9	R F 2
<b>C</b>	9 7 4 3 2	F 10 6
<b>Q</b>	R D 8 5	F 9
<b>F</b>	A 8	R D F 9

In *fast arrival* su 2 { si chiamano direttamente 4 ] , infattibili (si pagano 3 ] ed una { prima di cominciare a giocare).

Dichiarando all'antica, su 2 ] si prosegue con 2 SA (valori a } e [ ) ed il rispondente concluderà a 3 SA (una presa di meno ed elevate probabilità di successo).

E veniamo ai casi (d) ed (e) che sono i più difficili da codificare.

Nel mio quarantennale bridge 3 ] (e) indica forti velleità di slam mentre 2 ] (d) indica il fit almeno terzo con multiple possibilità per l'apertore:

- passo con mano minima
- 3 ] con mano invitante
- 2 [ quarto colore come forcing e, probabile, approccio a 3 SA
- 3 } come avanzamento in doppio fit senza valori a [
- 3 { come 5 - 5 invitante.

I fautori del *manche o morte*, ovvero del 2 su 1 quasi forcing manche, giocano invece che 2 ] (d) è forcing, e quindi possibile trampolino anche per lo slam, riservando un eventuale stop al successivo turno di licita. In questo caso resta da decidere il significato di 3 ] (e), tenendo presente che lo spazio licitativo disponibile sopra 3 ] è comunque più che sufficiente ad esplorare uno slam; nessun sistema di cue-bid ha bisogno di maggior spazio e quindi 3 ] potrebbe essere una mano che si gioca solo a ] e con un unico dubbio: manche o slam? Mi inchino alle scelte della stragrande maggioranza degli esperti ma permettetemi di esternare una mia serie di critiche.

Vediamo quindi cosa accade a chi gioca 2 ] forcing 1 giro. Avete mai visto alla televisione quei meravigliosi paesaggi realizzati da pazienti giapponesi con un milione di tessere del domino poste in piedi? Si fa cadere la prima verso la seconda ed in pochi attimi tutto crolla come travolto da un'onda invisibile.

Se 2 ] è forcing 1 giro non ci si potrà arrestare prima di 2 SA (1 ] - 2 } - 2 { - 2 ] - 2 SA) o 3 ] (1 ] - 2 } - 2 { - 2 ] - 2 SA - 3 ]). Se l'apertore può avere 12 punti brutti, riscattati solo dalla distribuzione 5 - 4, è evidente che rispondere 2 } con 10 belli / 11 brutti è pericoloso perché ci si potrebbe trovare a 2 SA / 3 ] con 22 / 23 punti. Rimedio trovato! Se ho 11 punti oppure 12 molto brutti posso dire 1 SA, accordandomi perché sia forcing 1 giro e riservandomi la decisione se andare a manche oppure no al successivo turno di licita. La sequenza inizia con: 1 ] - 1 SA - 2 { ed ora ho le idee più chiare sull'utilità delle mie carte. Tutto perfetto? Neanche per sogno. 1 SA forcing 1 giro è una splendida soluzione quando ho una mano fra gli 8 punti qualsiasi ed i 12 brutti ma quando ne ho 6 spelacchiati o 5 con un asso (dite passo sull'apertura di 1 ] con F x x - 10 x x - A x x x x - x x ?) ci troveremo spesso a giocare 2 ] con 17 punti in linea. Nuovo rimedio: con mani minime (come quella dell'esempio precedente) dico passo! Ed ecco che l'apertore aveva: x - A R x x x x - R D x - R D x e 4 ] verrebbero battuti solo da notevoli maldivisioni nei colori rossi. E se questo non bastasse vediamo come prosegue una licita iniziata con: 1 ] - 2 } - 2 { - 2 ] - 2 SA - 3 ] quando decido di proseguire verso lo slam a ] anziché a SA; l'unico forcing a mia disposizione è il famigerato quarto colore forcing, 3 [. Da questo livello inizia l'approccio di slam e la prima cue-bid possibile è quella di } . Se avessi impiegato la sequenza: 1 ] - 2 } - 2 { - 3 ] la prima cue-bid avrebbe potuto essere 3 [.

Naturalmente tutte queste considerazioni, con i dovuti aggiustaggi, si applicano anche alle sequenze con le [ anziché le ] .