

GLI INTERVENTI

Legenda

- L' *Interferente* (I.) è il giocatore della linea opposta a quella dell'A. (linea d'interferenza) che per primo ha fatto una dichiarazione diversa da *Passo*; se l'A. siede sempre in Sud per comodità, l'I. siede in Ovest.
- In interferenza, il *Compagno* (C.) è il partner dell'I.
- Come sappiamo, la *Surlicita* è la dichiarazione di un seme avversario; ma quando si tratta del primo intervento della difesa si preferisce chiamarla *Over-bid*.
- Le interferenze della propria linea si preferisce chiamarle interventi.

Tipi di intervento

In interferenza si distinguono due tipi di mano:

- 1) le mani di appoggio; 2) le mani di attacco.

- 1) Le mani di appoggio sono quelle che possono giocare in tutti i semi liberi (quelli in cui non è stato indicato alcun palo): almeno tre carte per ognuno di tre semi liberi; almeno quattro carte per ciascuno, se i semi liberi sono solo due.

Con mano di appoggio si può intervenire solo col *Contro* informativo (12/+ pt.), ma il *Contro* con mano debole garantisce i nobili 4.3 o la quarta nell'altro nobile.

- 2) Le mani di attacco, invece, sono quelle che non soddisfano questi requisiti; e cioè, generalmente, le sbilanciate che possono giocare solo in uno dei propri pali.

Con mano di attacco l'intervento a colore (di 5/+ carte) è preferibile a qualsiasi altro, ma con 15/+ pt. si può intervenire di *Contro* anche con mano di attacco!

N.B. - Al primo giro, l'apertura avversaria di *1 Fiori / 1 Quadri* si considera sempre naturale per evitare equivoci e per consentire gli interventi bicolori (vedi).

- Se gli avversari hanno indicato palo in qualche seme, gli interventi bicolori escludono tali semi. Se non ci sono interventi validi, si deve passare in attesa!

Schemi di intervento

Nel Rama Nature l'intervento si definisce:

- 1) **NORMALE:** *Colore-a-livello; Contro; 2SA-a-livello; Surlicita.*
- 2) **ANOMALO:** *Contro*, nei seguenti casi:
 - a) quando gli avversari hanno dichiarato due pali;
 - b) sul terzo palo o quarto colore; ovvero su ogni dichiarazione artificiale a livello 2/+ (punteggio, controlli, Stayman, Texas, multicolor, ecc.).
- 3) **BICOLORE:** *Over-bid; 1SA; 2SA; 4SA.*
- 4) **IN BARRAGE:** *Colore-a-salto; 3SA-a-salto; Surlicita-a-salto.*
- 5) **CONTRO I BARRAGE:** su tutte le sottoaperture ed i barrage avversari.
- 6) **ARTIFICIALE:** su apertura *1SA* forte di 15/+ pt.

L'intervento normale

Si definiscono normali gli interventi *COLORE-a-livello* e *CONTRO* (quando non è... anomalo). L'intervento di *ISA*, invece, è sempre bicolore (attenzione).

In quasi tutti i sistemi, l'intervento di *ISA* è fatto con forza e distribuzione idonee all'analoga apertura. Ma con 12/+ pt. già in mano ad un avversario tale intervento rappresenta un vero e proprio salto nel buio considerando, altresì, che esso non è strettamente indispensabile: con mano d'apertura *ISA*, infatti, si può contrare per dire *SA* libero in seguito, se opportuno, senza correre rischi!

A) IL COLORE-A-LIVELLO

L'intervento *COLORE-a-livello* mostra 5/+ carte e la seguente forza:

- *1 Colore*, 8-11 (o 12-14) - *2/3 Colore*, 10-11 (o 12-14)

L'intervento a colore tenta di aggiudicarsi il contratto o infastidire gli avversari, **non promette prese difensive**, ed esclude in prima istanza l'apertura; in tal caso, però, è obbligatorio che suggerisca un buon attacco.

Con 15/+ pt. si interviene di norma col *Contro* informativo; ma con mano molto sbilanciata è comunque preferibile anticipare un colore. Dopo l'intervento a colore, l'I. con 8-11 può solo cambiare in discendente o ripetere il colore costretto (senza allungarlo); con 12/+ pt. potrà contrare in senso informativo, parlare libero, cambiare in ascendente o saltare in 5.5. Avvertenza: con una 5.5 di 6/- pd. si può sempre intervenire convenzionalmente in bicolore.

Risposte all'intervento a colore

- Le risposte all'intervento a colore prevedono sempre due punti in più rispetto alle analoghe risposte all'apertura: cioè il C. risponde come se avesse due punti in meno. Pertanto il C. con 0-7 deve passare; con 8-11 può dire *ISA* o appoggiare a livello 2; con 12-13 può dire *2SA* o appoggiare a 3; con 14/+ pt. chiama manche. Le risposte a *SA* sono di norma naturali col fermo nel palo avversario. La *Surlicita* è in ogni caso forzante un giro, ma a salto è richiesta di fermo nel seme.
- Se Nord passa, un *Colore* del C. (probabilmente positivo) è forzante un giro; se Nord dichiara qualcosa di suo, un colore del C. è competitivo.
- Se Nord contra, un colore del C. (probabilmente negativo) è a togliere anche se il *Contro* avversario non è punitivo (ora sì, fuga!); il *Surcontro* (illogico) è pure a togliere (S.O.S.), di norma con una 5.5: l'I. sceglie tra i due semi restanti più economici, ed il C. passa o cambia seme per la conclusione definitiva del partner.
- Se Nord appoggia l'apertura un *2SA* del C. non è naturale ma di tipo Lebenshol: l'I. è obbligato a dire *3Fiori*, ed il C. può forzare con una sua quinta. In questo modo, un *Colore* del C. sull'apertura appoggiata è competitivo-passabile, se poteva dire *2SA*; forzante quinto, se non poteva dire *2SA* o dopo aver detto *2SA*.
- Il *Contro* del C. a livello 1, o su un palo appoggiato, è responsivo con 10/+ pt.; il *Contro* a *SA*, o a livello 2/+, è punitivo: se poi tolgono, un colore è forzante.

B) IL CONTRO INFORMATIVO

Se non si può intervenire a colore, o comunque con 15/+ pt., si può ricorrere al **CONTRO** informativo (anche con la bilanciata di 15–17!): si definisce così il **Contro** di primo intervento, quando il C. è passato o non ha ancora parlato.

Con 12–14 (mano debole) il **Contro** informativo su un minore si può dare **solo** con i nobili almeno 4.3; su un nobile avversario, **soltanto** con l'altro nobile: senza questi requisiti, il **Contro** garantisce 15/+ pt. (altrimenti si passa, o si dichiara un colore lungo anche con 12–14).

Risposte al Contro informativo

- Sul **Contro** informativo il C. può trasformare solo con 5/+ atout senza miglior dichiarazione; ma la trasformazione non promette altro (può avere zero!).
- Se Nord passa sul **Contro** informativo dell'I., il C. con 0–9 senza nulla di meglio è costretto a dichiarare un colore a passare; con 8–11 (10–11 a livello 3) può saltare in una quinta (invitante); con 10/+ pt. può surlicitare il seme di apertura (forzante un giro). Le risposte a **SA** del C. sono di norma naturali, e garantiscono l'eventuale fermo nel palo avversario (**1SA**, 6–10; **2SA**, 11). Dal canto suo, su risposta costretta di 0–9, l'I. debole deve passare: l'appoggio libero, un colore libero, ed **1SA** libero dell'I. sono di 15–17 (ma niente Stayman e niente Texas). Con 15/+ pt. l'I. può contrare di nuovo, saltare, o surlicitare; i salti a **SA** sono forti.
- Se Nord surcontra, il C. (probabilmente negativo) può passare, dichiarare una quinta a passare (fuga preventiva!), o saltare in una sesta (barrage). Se il surcontro arriva all'I., un suo **Colore** costretto può essere quarto!
- Se Nord appoggia l'apertura, un **2SA** del C. è ancora Lebenshol: l'I. dice **3Fiori**, ed il C. può forzare con una sua quinta; un **Colore** del C. sull'apertura appoggiata è competitivo–passabile, se poteva dire **2SA**; forzante in caso contrario.
- Se Nord dichiara qualcosa di suo un colore del C. non è forzante, ed indica l'attacco. Il **Contro** del C. a livello 1, o su un palo appoggiato, è ancora responsivo con 10/+ pt. senza niente di meglio. Il **Contro** del C. a **SA**, o a livello 2/+, è punitivo: se poi gli avversari tolgono il **Contro**, un colore del C. è forzante.

Sviluppo dopo il Contro informativo

- Dopo il **Contro** informativo, e senza niente di meglio, si dichiarano a rotazione i pali almeno quarti secondo le regole della Baron.

Avvertenze

- Su un palo avversario appoggiato il **Contro** del C. è responsivo, e si preferisce che un suo **2SA** non sia naturale ma forzante di tipo Lebenshol; un **Colore** del C. è competitivo–passabile, se poteva dire **2SA**; forzante in caso contrario.
- Su **1Colore–Passo–Passo** la forza per intervenire quarti di mano scende di due punti (**1Colore**, 6–12; **2Colore**, 8–12; **Contro**, 10/+) ma il partner risponde “normalmente” in virtù della situazione sandwich. Pertanto, il secondo di mano può passare anche con 12–14, perché se il quarto passa a sua volta (0–9) non si dovrebbe perdere niente; con 15/+ pt. il secondo deve intervenire in ogni caso!

- N.B. – Sull’apertura *1 Fiori/1 Quadri* (naturale o meno) il *Contro* è regolarmente informativo; la surlicita *2 Fiori/2 Quadri* è “normale” *Over-bid* bicolore (vedi appresso); un colore a salto è normale barrage di 7/+ carte.
- Il *Contro* su un seme nobile garantisce l’altro nobile o mano almeno media;
 - il *Contro* su un minore garantisce i nobili almeno 4.3 o mano almeno media.
 - Dopo il *Contro*, qualsiasi dichiarazione libera dell’I. promette 15/+ pt.

L’intervento anomalo

L’intervento *CONTRO* si definisce anomalo nei seguenti casi:

- a) quando gli avversari hanno mostrato due pali;
- b) sul terzo palo o sul quarto colore, ovvero su qualsiasi dichiarazione artificiale a livello 2/+ (punteggio, controlli, Stayman, Texas, forte, multicolor, ecc.).

- a) Quando gli avversari hanno mostrato due pali, il *Contro* d’intervento garantisce 4 carte in entrambi i semi restanti e forza idonea al livello raggiunto; l’intervento bicolore (vedi), il più economico, mostra **sempre** la 5.5 nei due restanti. Ad es.:
 - Se la licita è andata *1 Picche-Passo-2 Quadri*, il *Contro* chiede la preferenza tra cuori e fiori con forza idonea ad un intervento a livello 2 (10/+): senza le due quarte restanti, si deve passare in attesa anche con forza di apertura.
- b) Il *Contro* sul terzo palo o sul quarto colore, o su qualsiasi dichiarazione artificiale a livello 2/+, è punitivo e serve ad indicare l’attacco o proporre la difesa: la “ripetizione” libera del colore, o un cambio di colore successivo, sono forzanti come dopo tutti i *Contro* punitivi. Con mano da *Contro* informativo si deve passare in attesa. Ad es.:
 - Su *1 SA-Passo-2 Fiori* (Stayman), il *Contro* a parlare è illogico e pericoloso; esso, pertanto, mostra 5/+ carte e chiede l’attacco a fiori. *3 Fiori* è interdittivo.
 - Su *1 SA-Passo-2 Quadri* (Texas x ♥), il *Contro* mostra 5/+ carte e chiede l’attacco a quadri, mentre *3 Quadri* è interdittivo. Lo stesso vale sul *2 Cuori* Texas x ♠: *Contro* punitivo con la quinta, *3 Cuori* interdittivo; ed anche su *2 Picche* transfer qualunque: *Contro* punitivo, *3 Picche* interdittivo.
 - Su un transfer, la “surlicita” del palo reale avversario è una vera e propria *Over-bid*; mostra, cioè, una 5.5 nei due semi rimasti di rango superiore.
 - Sull’apertura *2 Fiori/2 Quadri* artificiale (forte o multicolor), il *Contro* mostra ancora 5/+ carte e chiede l’attacco nel seme contratto, mentre la “surlicita” *3 Fiori/3 Quadri* è interdittiva: con mano da *Contro* informativo si passa.



L'intervento bicolore

Quando è possibile, con una 5.5 si interviene convenzionalmente in bicolore. Gli interventi bicolori del Rama Nature includono anche... *1SA* (polacco?!), e sono:

- | | |
|--|---------------------------------------|
| a) <i>OVER-BID</i> : 5.5 con i due superiori | c) <i>1SA</i> : 5.5 con i due estremi |
| b) <i>2SA</i> : 5.5 con i due inferiori | d) <i>4SA</i> : 5.5 qualunque |

- a) L' *Over-bid*, cioè la surlicità immediata di un seme avversario, è molto raro come forcing naturale, e nel Rama Nature si è preferito assegnarle il compito di mostrare la 5.5 nei due semi restanti di rango superiore. Ad es.:

su <i>1 Fiori</i> ,	l'Over-bid	<i>2 Fiori</i>	mostra almeno	5♥5♠;
su <i>1 Quadri</i> ,	l'Over-bid	<i>2 Quadri</i>	mostra almeno	5♥5♠;
su <i>1 Cuori</i> ,	l'Over-bid	<i>2 Cuori</i>	mostra almeno	5♦5♠;
su <i>1 Picche</i> ,	l'Over-bid	<i>2 Picche</i>	mostra almeno	5♦5♥.

- b) L'intervento *2SA*, a salto o senza salto, mostra sempre la 5.5 nei due semi restanti di rango inferiore. Ad es.:

su <i>1 Fiori</i> ,	l'intervento	<i>2SA</i>	mostra almeno	5♦5♥;
su <i>1 Quadri</i> ,	l'intervento	<i>2SA</i>	mostra almeno	5♣5♥;
su <i>1 Nobile</i> ,	l'intervento	<i>2SA</i>	mostra almeno	5♣5♦.

- c) L'intervento *1SA* bicolore mostra il più alto ed il più basso tra i restanti. Ad es.:

su <i>1 Fiori</i> ,	l'intervento	<i>1SA</i>	mostra almeno	5♦5♠;
su <i>1 Quadri</i> ,	l'intervento	<i>1SA</i>	mostra almeno	5♣5♠;
su <i>1 Cuori</i> ,	l'intervento	<i>1SA</i>	mostra almeno	5♣5♠;
su <i>1 Picche</i> ,	l'intervento	<i>1SA</i>	mostra almeno	5♣5♥.

- d) Su qualsiasi dichiarazione avversaria, l'intervento *4SA* mostra una 5.5 di forza varia: a salto, nei due semi restanti più bassi; senza salto, in due semi qualsiasi. In quest'ultimo caso il C. sceglie il seme almeno terzo più economico, e l'I. accetta la scelta o cambia seme per l'ulteriore scelta del partner.

Ad es., su *3 Picche* avversario l'intervento *4SA* (a salto) è sempre per i minori; su *4 Picche*, invece, mostra una 5.5 qualsiasi nei semi restanti.

Gli interventi bicolori mostrano una 5.5 di 6/- pd. precisandone subito i semi, ma si possono fare anche con una 5.4 forte con quinta nobile e quarta minore: il C. sceglie tra i semi indicati supponendo l'I. al minimo, e questi può riparlare solo se più forte; un cambio di colore del C. è negativo a passare (!) in totale misfit.

Attenzione:

- Sull'apertura *1 Fiori / 1 Quadri* artificiale, la "surlicità" è normale bicolore.
- Se l'intervento bicolore viene contratto il C. sceglie il seme col miglior fit, o dice *Surcontro* (S.O.S.) per chiedere all'I. di scegliere lui. Il *Passo* del C. invece è in totale misfit, ma se gli arriva il *Contro* punitivo il C. deve togliere al meglio.
- Dopo un intervento bicolore, il *Contro* del C. è punitivo tassativo!

L'intervento in barrage

- L'intervento **2 COLORE-a-salto** equivale ad una sottoapertura "naturale" con sesta debole di 8/7 pd. tassative. Il C. può interrogare per la forza con **2SA**: l'A. al minimo ripete la sesta; col massimo di 7 pd. mostra un controllo di Asso o Re. Altrimenti la licita prosegue in stile R.O.N.F. come su un barrage vero e proprio, con gli appoggi del C. interdittivi passabili ed i cambi di colore senza salto forzanti un giro. I cambi di colore a salto sottomanche sono sondaggi di slam.

Sul **Contro** il C. passa, rialza, o dichiara un colore sesto a togliere; il **Surcontro** è naturale a giocare con mano idonea a contrare qualsiasi cosa. Sulle altre interferenze, **Contro** punitivo e cambi forzanti; **2SA** rimane interrogativo.

- Gli interventi di **3/+ COLORE-a-salto** equivalgono all'analogia apertura in barrage, e si prosegue di conseguenza. Ma se si tratta di un seme in cui gli avversari hanno mostrato palo, un **3 Surlicita-a-salto** mostra un minore 7° chiuso senza Pezzi laterali. L'intervento **3SA-a-salto** mostra sempre un minore 7° chiuso, ma è più forte (5 pd.) e garantisce il fermo di Asso-Re: in entrambi i casi, la licita prosegue come sull'apertura **3SA** (**4/+ Fiori** opzionale; **4Quadri** relais per il s/v interno).

L'intervento contro i barrage

- Su una sottoapertura avversaria di **2 Colore** "naturale", si interviene così:
 - L'intervento **CONTRO** è informativo, e se Nord passa il C. può trasformare, dire **2SA** naturale, surlicitare, o nominare un colore obbligato pure con zero. Se Nord dichiara qualcosa, invece, un colore del C. è competitivo-indicativo per l'attacco; un suo **Contro** è responsivo su un palo appoggiato, punitivo altrimenti. Dopo il **Contro**, un colore libero dell'I. è regolarmente di 15/+ pt.
 - L'intervento a colore è normale (10-14) come il **Contro** informativo; l'intervento **2SA** o l'intervento **Surlicita** sono "normali" bicolori.
- Sul **2Quadri** multicolor (in genere sottoapertura nobile), si interviene così:
 - L'intervento **Contro**, come sappiamo, è punitivo con 5/+ carte di quadri e forza idonea ad un intervento a livello 2; altrimenti si può intervenire normalmente a colore, "surlicitare" **3Quadri** (barrage), o dire subito **2SA** con la 5.5 minore. Dopodiché un nuovo colore del C. è forzante, e qualsiasi **Contro** è punitivo.
 - Senza le quadri si può attendere un giro, per dare il **Contro** informativo in seguito se ancora opportuno o intervenire dopo essere passati con **2SA** bicolore nei semi restanti (senza le quadri, perché il **Passo** di prima le esclude).
- Sull'apertura di **3/+ Colore** in barrage si interviene solo con forza di apertura.
 - L'intervento a **Colore** è naturale passabile, e dipende dal livello e dalla zona.
 - Il **Contro** è informativo. La **Over-bid** mostra "regolarmente" la 5.5 nei semi restanti superiori; l'intervento **4SA** è bicolore generica.
 - L'intervento **3SA** equivale al **Contro** informativo col fermo nel palo avversario (per non perdere tale contratto se il C. può accettare), ed esclude tre carte nei nobili scavalcati (altrimenti meglio il **Contro**). Pertanto:
 - su **3Cuori**, il **3SA** è informativo col fermo e 0-2 picche (altrimenti **Contro**);
 - su **3Picche**, il **3SA** è informativo generico col fermo (altrimenti **Contro**).

L'intervento artificiale

a) Sull'apertura di *1SA* debole, ovvero su risposta avversaria di *1SA*, gli interventi sono tutti di tipo "normale": *Contro* informativo; *Colore* passabile, etc.

b) Sull'apertura di *1SA* forte (15/+ pt.) gli interventi della maggioranza sono di norma artificiali (Aspro, Astro, DONT, Landy, etc.), ma prevedono tutti il *Passo* con mano bilanciata. Su *1SA* di 15/+ pt., infatti, il secondo o quarto di mano con distribuzione regolare deve passare per non trasformarsi da cacciatore a cacciato...

Nel Rama Nature si adotta la convenzione... Rama. E precisamente:

L'intervento *2COLORE* del secondo o quarto di mano è **sempre** in sottocolore (transfer), con la lunga nel seme contiguo superiore; l'intervento *CONTRO* (illogico se bilanciato) è transfer per fiori (attenzione). L'intervento in transfer si usa con una qualunque sesta di 7/- pd.; con una 5.5 di 6/- pd.; oppure con una 5.4 forte di 4/- pd. Il transfer *2Picche* x ♣, è forte in partenza senza la 5.5.

- Con una monocolor non forte si interviene in transfer per "ripetere" la sesta debole solo se costretti, o "ripeterla" liberamente con 5 pd.
- Con la **5.5** di 6 pd. si parte in transfer dall'inferiore (*Contro* x ♣) per dichiarare il superiore solo se costretti (**ascendente costretto**: 6 pd.).
Con la **5.5** di 5 pd. si parte in transfer dall'inferiore (*Contro* x ♣) per dichiarare liberamente il superiore (**ascendente libero**: 5 pd.).
Con la **5.5** di 4/- pd. si parte stranamente in transfer dal superiore per dichiarare l'inferiore a livello 3 (**discendente libero**: 4/- pd.).
- Con una sbilanciata forte di 4/- pd. **senza la 5.5** si interviene in transfer per il colore lungo e poi, per dare la forza ed escludere la 5.5, si anticipa *2SA* (*3Fiori* relais) prima di "ripetere" la sesta o dare la quarta. Però attenzione:
 - con 5♣ e mano forte senza la 5.5, si interviene subito col transfer *2Picche* (*2SA* relais) per dare poi la quarta o "ripetere" la sesta.
 - con 4♣ e la 5.4 forte con le quadri si interviene direttamente con *2SA*.
 - con 4♣ e la 5.4 forte con quinta nobile si interviene in transfer per la quinta, e poi si può mentire su una carta (finta sesta o finta 5.5).

- N.B. – Il *Contro* per ♣ non può essere forte. Il transfer *2Picche* è forte come *2SA*.
- Con tre coperture sicure il C. può appoggiare liberamente o a salto.
 - Se Nord passa sul transfer, il C. negativo è obbligato a dichiarare il palo reale dell'I.; altrimenti può appoggiare a salto con tre coperture o chiedere all'I. di riparlare col relais *2SA*. Un diverso colore del C. è in ogni caso passabile con palo almeno sesto.
 - Se Nord contra/surcontra il transfer, il C. col fit implicito "appoggia" liberamente il palo reale del partner. Altrimenti il *Passo* del C. è negativo senza fit come il *Surcontro* che mostra, però, 5/+ carte nel seme contratto.
 - Il transfer *2Picche*, o la replica *2SA*, mostrano mano forte senza la 5.5.
 - Dopo un transfer, il *Contro/Surcontro* dell'I. mostra palo nel seme contratto.

Esempi

AKx	xx	(1F)	<i>Contro</i>	(-)	<i>1 Cuori</i>
Axxxx	Qxxx		<i>2 Cuori</i>		<i>Passo</i>
xx	Qxxx				
KQx	Jxx				

Con 15/+ pt. bisogna contrare anche con palo nel seme di apertura. Poi, sulla risposta costretta (che privilegia i nobili), il rialzo libero dell'I. mostra appunto 15-17 pt. (con 18-19 rialzava a salto); ma il C. non ha la forza di riparlare.

KQx	Jxx	(1C)	<i>Passo</i>	(-)	<i>Contro</i>
Qxxx	Ax		<i>3 SA</i>		<i>Passo</i>
Kxx	Qxxx				
Kxx	AQxx				

Con 12-14 senza l'altro nobile si deve passare, perché il C. può passare a sua volta solo con 0-9 pt. Qui non è questione di *Contro* di 2° giro, perché in tal caso il *Passo* presupporrebbe volontà di trasformazione: qui si tratta, invece, di un *Passo* dovuto alla mancanza di alternative valide. La risposta *3SA* in sandwich, poi, è regolarmente di 12-13 pt.

x	Jxxx	(1P)	<i>1 SA</i>	(-)	<i>2 Fiori</i>
AKQxx	xx		<i>3 Fiori</i>		<i>3 SA</i>
xx	AJx				
Kxxxx	Axxx				

L'intervento *1SA*, pericoloso ed inutile con la bilanciata di 15-17, mostra 6/- pd. con almeno 5♣5♥ (Top and bottom: il più alto ed il più basso dei semi rimasti liberi). Il C. non vede manche se il partner è al minimo; ma quando questi rialza liberamente con mano di 5 pd., azzarda la manche più corta...

x	QJx	(1S)	<i>2 Fiori</i>	(-)	<i>2 Quadri</i>
KJxxx	Axx		<i>2 Cuori</i>		<i>4 Cuori</i>
AKxxx	xx				
Ax	Qxxxx				

Con una 5.5 di 5 pd., sull'apertura *1SA* di 15/+ pt. si interviene in transfer nell'inferiore e poi, dichiarando liberamente il superiore, si mostra automaticamente la forza. Nel rispondere al transfer il C. deve "aiutare" a salto, o chiedere con *2SA*, solo con tre coperture sicure; altrimenti è inutile impegnarsi per una presa in più.

Jxxxx	KQxx	(1S)	2 Fiori	(-)	2 Quadri
Ax	xxxx		2 Picche		4 Picche
AKQxx	xx				
x	xxx				

Il C. non ha le tre coperture previste per “aiutare” a salto, ma quando l’A. mostra la bicolore di 5 pd. i suoi punti si rivelano come due coperture sicure.

AQxxx	KJx	(1Q)	2 Quadri	(-)	2 Cuori
AKQxx	Jxxx		3 Quadri		3 Picche
A	xxx		4 Fiori		4 Quadri
Qx	Kxx		5 Fiori		5 Cuori
			6 Cuori		Passo

L’apertura *1Quadri* consente d’intervenire con l’*Over-bid* per i nobili, sulla quale il C. negativo esprime la preferenza al minimo livello. Ma l’I. è troppo forte, e violenta il partner con una *Surlicita* che consente di appurare valori a picche. Ma allora cinque si fanno sempre, perché non chiedere gli Assi? Nessun Asso dal C., ovviamente, ma vivaddio: controllo di 2° giro a fiori!

AK	xxx	(2Q)	Passo	(2C)	Passo
AKxxxx	xxx	(2P)	Contro	(-)	3 Quadri
Ax	xxxx		4 Cuori		Passo
AQx	xxx				

L’apertura *2Quadri* è multicolor: quindi il *Contro* sarebbe punitivo con 5/+ carte, e bisogna passare (!), perché *2Cuori* sarebbe passabile. Quando si decidono a chiarire la mano si può finalmente contrare informativo, e poi saltare per dare la mano forte: ma il C. che si fa sempre più piccolo ha uno zero che più zero non si può.

Axx	Kx	(2Q)	Passo	(2C)	Contro
KQJx	Axxx	(2P)	3 Cuori	(3P)	4 Cuori
Kxx	QJxx				
Jxx	Qxx				

Come sopra, sul *2Quadri* multicolor il *Contro* sarebbe punitivo con 5/+ carte, e bisogna passare. Ma sul *2Cuori* negativo opzionale il quarto di mano può azzardare un *Contro* punitivo anche con 4 carte. Il resto è naturale, e l’“appoggio” del partner è competitivo sì, ma invitante: e l’I. non si lascia pregare.

Qxxx	KJxx	(1Q)	1 Cuori	(-)	1 Picche
AKJxx	Qxx		4 Picche		Passo
-	xxxx				
Kxxx	Qx				

Sull'apertura *1Quadri*, l'I. con perfetta mano di appoggio potrebbe contrare, ma l'eventuale trasformazione non è allettante. Dichiara quindi la quinta e poi chiama la manche, perché il salto a *3Picche* darebbe sì la forza di apertura, ma non renderebbe giustizia alla mano. E poi il C. non era obbligato a parlare...

AKx	Jxx	(1Q)	Contro	(-)	1 Cuori
AQx	Kxxxx		2 SA		3 Quadri
Qxx	x		3 Cuori		4 Cuori
Kxxx	Jxxx				

La risposta di *1Cuori* al *Contro* informativo può essere terza perché obbligata, mentre il salto a *2SA* è forte. Su questo *2SA* forte (o sulla replica *1SA* di 15-17) l'unica forzante del C. è la surlicita (se no *Passo* o *Colore* a passare), e dopo l'appoggio ritardato terzo dell'I. il C. rialza a manche.

x	xxx	(1P)	Contro	(-)	2 Cuori
Kxx	AJxx		3 Quadri		3 Picche
AKxxx	Jx		4 Fiori		5 Fiori
AQxx	Kxxx				

Il *Contro* informativo si può dare con qualunque distribuzione se ci sono 15/+ pt., mentre la risposta *2Cuori* mostra 0-9 pt. perché obbligata. Dopodiché *3Quadri* è quinto e forzante un giro con 15/+ pt. (altrimenti *Passo*), ed il partner al massimo di quanto promesso usa la *Surlicita* per saperne di più. Ora il C. potrebbe fare altri sondaggi, ma tutto sommato si accontenta della manche a colore.

-	Jxxx	(4P)	4 SA	(-)	5 Fiori
AQxxxx	Jxx		5 Quadri		5 Cuori
Kxxxx	AJ				
Qx	KJxx				

L'intervento *4SA* è imperativo con qualunque 5.5, ed il C. è obbligato a nominare il seme libero almeno terzo più economico. Sul cambio di colore dell'I, poi, il C. è sicuro di trovare le cuori.

AQx	KJxx	(1Q)	<i>Contro</i>	(-)	<i>2 Quadri</i>
Kxxx	AJ		<i>2 Cuori</i>		<i>3 Fiori</i>
xx	xx		<i>3 Quadri</i>		<i>3 Picche</i>
Axxx	KQxxx		<i>4 Picche</i>		<i>Passo</i>

Sul *Contro* informativo il C. non dispone di una buona dichiarazione naturale: un colore sarebbe costretto pure con zero, e *SA* senza fermo a quadri non si può dire. Ricorre quindi alla *Surlicita* per mostrare 10/+ pt. e rendere forzante un giro i successivi cambi di colore. Dopodiché la licita prosegue tipo Baron ed il contrante, trovato il fit a fiori, sfrutta a sua volta la *Surlicita* per chiedere il fermo o avere altre notizie: e qui il C. ne approfitta per dare anche le picche (e la 5.4, perché poteva dirle prima). Dopodiché, appreso di avere tutti gli Onori utili, l'I. tenta la manche nella 4.3 sperando che le picche non siano divise peggio di 4.1. Piuttosto, attenzione: il *Contro* seguito da un colore garantisce 15/+ pt. solo quando la dichiarazione avviene liberamente, e non quando si è costretti a riparlare!

x	xxxxx	(1S)	<i>2 Quadri</i>	(-)	<i>2 Cuori</i>
xxxxxx	KQx				
Axx	xxx				
Axx	xx				

Senza trascurare la zona, su *ISA* forte il sottocolore può essere sesto di disturbo.

x	xxxxx	(1S)	<i>2 Fiori</i>	(-)	<i>2 Quadri</i>
Qxxxx	Axxx		<i>2 Cuori</i>		<i>4 Cuori</i>
AKQJx	x				
Qx	Kxx				

Sull'apertura di *ISA* forte si interviene in sottocolore, e con la 5.5 di 5 pd. si parte dall'inferiore perché, dovendo parlare due volte, è meglio farlo allo stesso livello. Qui il C. deve stare basso, ma quando l'I. mostra 5 pd. tenta la manche.

Kx	xxxx	(1S)	<i>Contro</i>	(XX)	<i>Passo</i>
xxx	xxxx	(-)	<i>2 Fiori</i>	(?)	<i>Passo</i>
xx	xxxx				
KQJxxx	x				

Sull'apertura di *ISA* forte il *Contro* è transfer per le fiori anche di disturbo, con mano mono colore sesta o almeno 5.5.