

ALTRE CONVENZIONI

Il 4Quadri Rama

Dopo l'incontro in seme nobile, un nuovo colore che supera il livello 3 nel prestabilito atout è sondaggio di slam: *4Fiori*, Gerber; *3Picche/4Quadri/4Cuori*, asking-bid. Se si vuol fare l'asking a fiori, o chiedere i sostegni in atout a basso livello, è necessario passare dalla trial *2SA* (se possibile), dopo la quale un' illogica dichiarazione di *4Fiori/4Quadri* non mostra il s/v ma è sondaggio anomalo di slam: *4Fiori* asking-bid; *4Quadri* richiesta economica di sostegni in atout.

Il Contro-su-Surlicita

Se gli avversari surlicitano un colore indicato dalla nostra linea, il *Contro* (altrimenti inutile) gradisce l'attacco nel seme ed invita il partner a non sacrificarsi, perché si possiedono prese difensive. Se non si gradisce tale attacco, è meglio passare; senza prese difensive, si può passare o competere ancora.

Il Contro dopo il Surcontro

Se gli avversari contrano una manche chiamata in attacco, il *Surcontro* (altrimenti illogico) deve darsi solo con visuale di slam, e soltanto quando si è certi di poter contrare proficuamente qualsiasi ripiego avversario.

Con tale premessa, se gli avversari tolgono il *Surcontro*, il primo a parlare della nostra linea deve dire solo *Passo* (Prendo: controllo di 1° o 2° giro nel colore avversario) o *Contro* (senza controllo), per decidere meglio se andare avanti o meno; tenendo conto anche di ciò, il *Contro* (punitivo) del partner è una scelta conclusiva.

Il Contro negativo di slam

Se gli avversari chiamano lo slam a spinta, cioè costretti dalla nostra continua difesa in un colore, il *Contro* in qualsiasi posizione mostra totale assenza di prese difensive: il partner trasforma se ne ha almeno due, o difende ulteriormente.

Con tale premessa, il *Passo* del primo a parlare sul contratto di slam chiamato a spinta mostra almeno una presa difensiva: il partner passa a sua volta con almeno una presa difensiva, o dà il *Contro* negativo per la scelta definitiva di chi era passato (e che trasformerà soltanto se di prese ne ha almeno due).

Il Contro Lightner

Invece, se gli avversari chiamano lo slam liberamente, cioè senza essere spinti dalla nostra difesa, il *Contro* chiede di fare un attacco anomalo, di solito in un colore dove il contrante vuoto può tagliare; oppure nel primo palo del morto; ovvero nel colore laterale del giocante. Il *Contro* Lightner proibisce l'attacco in atout, in un colore della propria linea, o nell'unico colore non dichiarato dagli avversari.

N.B. – Il *Contro* su uno slam a colore è punitivo solo se gli avversari stanno palesemente sacrificandosi: altrimenti il *Contro* è negativo (slam chiamato a spinta) o Lightner (slam chiamato in attacco).

Il Contro a 3SA

Il *Contro* a *SA* è sempre punitivo, per maggioranza di punteggio nella linea o per valutazione propria; se non si è sicuri del down, ovvero se si teme che l'attacco indicato possa rivelarsi infelice, non si deve contrare!

Il *Contro* a *3SA* chiede di attaccare (in ordine di preferenza) in questo modo:

- nel palo dichiarato o contratto dal contrante. Se il contrante non ha indicato pali:
- nel palo dell'attaccante, in cui il contrante possiede l'Asso o il Re, o anche la Dama con un Asso laterale. Se neppure l'attaccante ha indicato pali:
- nel primo palo del morto. Se il morto non ha dichiarato pali:
- nel secondo palo del giocante. Oppure:
- se non c'è nessuno di questi pali, il *Contro* chiede l'attacco a picche!

Senza il *Contro* del terzo di mano l'attaccante è libero di scegliere, e con sufficienti rientri può scegliere un suo palo anche se si trova in forchetta; infatti, senza validi motivi per attaccare altrove, si ritiene che sia meno probabile regalare il contratto attaccando nel nostro palo, anziché regalarlo per non averci attaccato.

Il Surcontro S.O.S.

Sull'intervento *Colore-a-livello* contratto dagli avversari, il *Surcontro* di risposta è S.O.S.: mostra volontà di togliere, ed il C. così farebbe se avesse una sola lunga di ripiego; ma ne ha due (almeno 5.5), ed il *Surcontro* permette di trovare il fit migliore. Sul *Surcontro* S.O.S., infatti, l'I. è obbligato a scegliere tra i due semi restanti più economici: il C. passa con palo nel seme scelto, o cambia seme per la conclusione definitiva del partner.

La risposta 3SA a doppio salto

Sull'apertura *1Colore* si è parlato poco della risposta immediata di *3SA* a doppio salto, perché con mano regolare di qualsiasi punteggio è meglio fare un cambio di colore per sentire che tipo di mano possiede l'A. Tuttavia, in certi casi può essere più utile descrivere immediatamente la propria mano rispondendo *3SA*.

La risposta di *3SA* a doppio salto brucia molto spazio, e dev'essere quindi ben precisa in forza e distribuzione.

E precisamente:

- sull'apertura *1Fiori* corto la risposta immediata di *3SA* mostra la 4333 di 12–13 con 4♣: l'A. conclude o chiede i sostegni nel seme con il “rialzo” a *4Fiori*. Con 14/+ pt. il C. risponde *2Fiori* positivo.
- sull'apertura *1Quadri* quarta la risposta immediata di *3SA* mostra ancora la 4333 di 12–13 con 4♣: l'A. conclude o chiede i sostegni nel seme nominato con *4Fiori/4Quadri*. Con 14/+ pt. il C. risponde *2Fiori* positivo.
- sull'apertura *1Cuori/1Picche* quinta la risposta di *3SA* mostra 12–13 con la 4.4 minore e due carte nel nobile di apertura: l'A. conclude o chiede i sostegni nel seme con il “rialzo” a *4Fiori/4Quadri*. Con 14/+ pt. il C. risponde *2Fiori*.

Esempi

QJxxx	Kxxx	(1C)	1 Picche	(4C)	4 Picche
-	xxx	(5C)	5 Picche	(6C)	Passo
Jxx	Ax				
Axxxx	xxxx				

Se l'I. non avesse detto *5 Picche*, forse gli avversari non avrebbero chiamato lo slam; ma dopo che lo hanno fatto bisognerebbe difendere ancora per sicurezza. Però questo compito dev'essere riservato all'ultimo a parlare, in modo da decidere a ragion veduta senza rischiare difese fantasma. Infatti, il primo a parlare dopo la chiamata a spinta dello slam deve limitarsi a dire soltanto *Contro* (nessuna presa difensiva: il partner passa con due prese o difende ulteriormente) oppure *Passo* (almeno una presa difensiva: il partner passa a sua volta con almeno una presa, o dice lui *Contro* senza alcuna presa per la decisione definitiva di chi era passato).

Kxx	Jxxxx	(1Q)	2 Fiori	(X)	Surcontro
x	Qxxxx		2 Quadri		2 Cuori
Kxx	xxx		2 Picche		Passo
KJxxxx	-				

Il C. teme che il *Contro* su *2 Fiori* sia trasformato, e dichiara un *Surcontro* (palesamente illogico) che non può essere che S.O.S. L'I. si tiene basso (anche se surlicita), e quando il C. ripiega a *2 Cuori* è sicuro di trovare le picche.

AQxxx	Kx	(1C)	1 Picche	(2P)	Contro
x	Axxx	(?)		(?)	
Jxxx	xxxx				
Qxx	Axx				

Il C. con due Assi non è sicuro che gli avversari facciano la manche. Quindi contra la *Surlicita* avversaria per dire al partner di starsene buono, ed attaccare a picche anche se si trova in forchetta.

Kxx	xx	1 Cuori	(-)	4 Cuori	(?)
AKxxx	Jxxxx				
Jxx	xx				
Kx	xxxx				

Gli avversari hanno quasi certamente *4 Picche*, e bisogna disturbarli senza ingannare però l'A. che potrebbe essere indotto a contrare l'interferenza. Perciò, sull'appoggio immediato a manche (attacco-difesa), l'A. può contrare solo col down in mano.