

L'APPOGGIO NEI COLORI NOBILI

●IL RIALZO A 2: 5-9 punti, fit 3°/4°.

L'apertore:

-nuovo colore a livello (3°+) = è una trial-bid, cioè cerca coperture specifiche nel palo per giocare la manche

Il rispondente: -riporta a 3 nel nobile se non ha coperture e ha il minimo

-dichiara 4 nel nobile se ha coperture nel palo, o 3SA se ha una 4.3.3.3

-mostra valori a lato, sotto il livello 3 d'atout, se ha il massimo

1♠ - 2♠

3♣ - 3♦/♥ = valori nel palo dichiarato, e li nega nel palo di ♣

-rialza il palo nobile della trial-bid se ha il fit 4° in quest'ultimo palo

1♠ - 2♠ 1♥ - 2♥

3♥ - 4♥ 2♠ - 3♠ Lo scopo è di giocare nel fit 4-4, se l'apertore ha 4^nobile

-2SA = chiede valori generici, sia per giocare la manche (anche 3SA), che per indagare su un possibile slam

Il rispondente: - col minimo riporta a 3 nel nobile

- col massimo mostra dove possiede dei valori a livello 3, o propone 3SA

-se ha un singolo lo mostra a livello 4 (o con 3♠ se l'atout è ♥)

1♥ - 2♥

1♠ - 2♠

2SA- 3♠/4♣/4♦ = singolo nel palo

2SA- 4♣/4♦/4♥ = singolo

●IL RIALZO A 3/4 è un barrage, col fit almeno 4°. Il rischio è da rapportare alla posizione di zona.

●LA SPLINTER cioè il salto diretto in un singolo comporta un fit almeno 4°, non più di 1 o 2 dei 5 Assi e una forza limitata a circa 8-10 punti. Sono da escludere splinter con l'Asso secco.

Si può usare convenzionalmente la seguente scala, che, procedendo con le cuebid, consente di indagare più agevolmente, sotto il livello di manche, sui controlli anche negli altri colori laterali:

-3 altro nobile = singolo a ♦

Es. 1♠ - 3♥ = singolo ♦

1♥ - 3♠ = singolo ♦

-3SA = singolo nel palo nobile

- 3SA= singolo ♥

- 3SA= singolo ♠

- 4♣ = singolo a ♣, senza il controllo a ♦

- 4♣ = singolo ♣

- 4♣ = singolo ♣

- 4♦ = singolo a ♣, col controllo a ♦

- 4♦ = singolo ♣ + ctr.♦

- 4♦ = singolo ♣ + ctr.♦

Dopo interferenza a colore l'utilità della splinter rimane solo se è nel palo dichiarato dall'avversario, mentre il salto a 4♣/♦ indica, oltre al fit almeno 3°, un colore 5°+ con 2/3 onori (A,K,Q), senza controllo nel seme dell'avversario (sempre con 1 o 2 dei 5 Assi); è il cosiddetto fit-showing degli anglosassoni, indica una fonte di prese e consente di valutare se competere a livello 5 o se indirizzarsi allo slam.

DOPO INTERFERENZA "contro" invece le splinter rimangono inalterate.

1♥ - (1♠) - 3♠ = splinter a ♠

1♠ - (2♥) - 4♥ = splinter a ♥

- 4♣/♦ = colore 5°, con 2/3 H, senza controllo a ♠

-3SA = naturale

1♠ - (2♣/♦) - 4♣/♦ = splinter a ♣/♦

Dopo il X, tutto è invariato:

1♥ - (X) - 3♠ = splinter ♦

1♠ - (X) - 3♥ = splinter a ♦

-3SA= splinter a ♠

- 3SA= splinter a ♥

-4♣ = splinter a ♣, senza ctr. a ♦

- 4♣/♦ = splinter a ♣, senza /con ctr. a ♦

-4♦ = splinter a ♣, con ctr. a ♦

- **IL 2SA JACOBY** versione Lanfranco comprende diversi tipi di fit (eccetto il fit 3° nelle mani positive).
 - Fit 3° solo con *mani invitanti a manche* (circa 9-11p.). Se è forte dichiara il suo palo 4°+ e poi appoggia.
 - Fit 4°+ con tutte le mani sia invitanti, sia di manche, sia con visuale di slam.

L'apertore distingue perciò la sua forza e l'eventuale presenza di singoli secondo la scala delle splinter:

- Ripete il nobile a livello 3 se ha una **mano minima** (11-13p.)
- Ripete il nobile a livello di manche se il palo è **chiuso** (AKQ), senza avere cuebid a lato, e con circa **14-16p.**
- 3♣ con 17+ p., visuale di slam** (con o senza singoli)
- 3♦ se ha una mano da manche** (14-16p.) senza singoli o anche con un **Asso o un K secco**
- splinter con una mano da manche. La scala delle splinter è la solita:
 - ▶ 3 altro nobile = singolo/vuoto ♦; ▶ 3SA = s/v nel nobile; ▶ 4♣ = s/v ♣, senza ctr.♦; ▶ 4♦ = s/v ♣ + ctr.♦

Es. 1♠ - 2SA	1♠ - 2SA	1♥ - 2SA
-3♥ = singolo o vuoto a ♦	-3♠ = minimo	-3♥ = minimo
-3SA = singolo o vuoto a ♥	-4♠ = AKQ♠, senza ctr. a lato, circa 14-16p.	-3♠ = sing/v a ♦
-4♣/♦ = s. o v. ♣, senza/con ctr.♦	-3♦ = circa 14-16p., senza singoli (o con un A o K secco)	

#

Il rispondente nelle mani da slam (3♣) chiarisce se ha l'appoggio 3° invitante, o se ha il fit 4°+:

-se ha il **fit 3°** dichiara i primi 2 gradini: **3♦ per mostrare anche 4+ ♣** (o 4♣.4♦) e **3♥ per mostrare 4+ ♦**.

Questo serve per giocare un eventuale slam nel fit 4-4 minore, anziché nel fit 5-3 nobile.

L'apertore procede normalmente con le cue-bid da 3♠ in su (3SA è turbo), o dichiara **3♥ su 3♦ quando ha 4♦** (il rispondente potrebbe avere sia 4♣ che 4♦. **3♥ dunque, sia del risp. che dell'ap. mostra sempre la 4^ di ♦**).

Nello sviluppo successivo ci si potrà fermare a manche nel nobile, o si potrà scegliere lo slam nel minore.

Es. 1♠ - 2SA	1♥ - 2SA
3♣ - 3♦ = fit 3° a ♠, con 4+ ♣, 9-11p.	3♣ - 3♦ = fit 3° a ♥, con 4+ ♣, 9-11p.
-3♥ = nega 4♣, ma mostra 4^ di ♦	-3♥ = nega 4♣, mostra 4♦
-3♠/SA turbo/4♣/♦ = cuebid	-3♠/SA turbo/4♣/♦ = cuebid

-se ha **l'appoggio 4°+**, il rispondente invece comincia con una cuebid, sempre da 3♠ in su (e 3SA è turbo).

#

Nelle mani da manche (3♦ o splinter dell'apertore), il rispondente chiude a 4 nobile, o procede con le cuebid se ha interesse allo slam, tenendo presente che **3SA è proposta di contratto solo se l'apertore ha detto 3♦**.

Es. 1♥ - 2SA

3♦ - 3SA = proposta di contratto, ha una 3.3.3.4 (fit 3°/4°). L'apertore può lasciare 3SA se ha 5.3.3.2

DOPO INTERFERENZA (anche contro, o sulle bicolori Michael's, o interferenza 2♠ a salto), il rispondente:
-2SA rimane uguale, con lo stesso sviluppo

-**3 surlicita** indica fit 3°, *mano invitante a manche, bilanciata* (di solito 3.3.3.4), cioè con interesse a 3SA.

L'apertore: -3 nobile se ha il minimo; -4 nobile col massimo, sbilanciato; -3SA col fermo e la 5.3.3.2

DOPO INTERFERENZA sulla risposta 2SA, l'apertore:

-se l'interferenza è "contro" o "3♣", rimane tutto uguale (su 3♣ il contro dell'apertore corrisponde a 17+p.)

-sulle altre interferenze, diventa tutto naturale:

-passo o ripete colore a livello 3/4 = minimo

-contro a livello 3 = mano da manche (14-16p. con o senza singoli); a livello 4 il contro è punitivo

-cuebid (o 3/4 SA turbo) = mano da slam, 17+ p.