



4) Qual è il minimo livello per una cuebid? (risposta:  $3\spadesuit$ )  $1\clubsuit - 1\heartsuit$   $1\heartsuit - 2\clubsuit$   
 (o  $3\heartsuit$  a salto in una sequenza ascendente in risposta quando l'atout è minore):  $2\clubsuit - 3\heartsuit$   $2\heartsuit - 3\heartsuit$   
 perché è il giusto compromesso per poter descrivere compiutamente la mano entro il livello 3,  
 e poi verificare i controlli sotto il livello di manche.

es.  $1\heartsuit - 3\heartsuit$   $1\spadesuit - 2\clubsuit$  (- $4\spadesuit$  su  $2\heartsuit$  darebbe una mano minima;  
 $3\spadesuit/4\clubsuit/\heartsuit$  = sono sotto il  $4\heartsuit$   $2\heartsuit - 2\spadesuit$  = anche 2 carte, non fissa (- $3\spadesuit$  vede slam solo se l'apertore è forte)  
 $- 3\heartsuit = 5.5$ , su cui  $-3\spadesuit$  = ora fissa le  $\spadesuit$  con una buona mano  
 $-4\clubsuit/\heartsuit$  = fissano le  $\heartsuit$  implicitamente

5) Una **cuebid ripetuta** indica controllo di 1° e 2° giro

e se ripetuta ancora, o dopo che entrambi i partner hanno mostrato controllo nel palo, anche di 3° giro.

Normalmente il controllo di 3° giro è il **Q**; il **doubleton** solo se dichiarato dal partner corto in atout (presa aggiuntiva di taglio) o in un palo 5° del partner (perché ne permette l'affrancamento).

$3\heartsuit - 3\spadesuit$   $3\heartsuit - 3\spadesuit$   
 $4\clubsuit - 4\spadesuit$   $4\clubsuit - 4\heartsuit$   
 $5\heartsuit - 5\spadesuit$  = ctr. 3° giro, Q o doubleton  $4\spadesuit - 5\heartsuit$   
 $5\spadesuit = Q\spadesuit$  (dal lato lungo d'atout il doubleton non aggiunge prese)

Una **cuebid scavalcata** nega controllo nel palo, e se effettuata in seguito mostra controllo di 3° giro

$3\heartsuit - 3\spadesuit$   
 $4\heartsuit - 4\spadesuit$  = è implicito anche il controllo a  $\clubsuit$ , cuebid negata dal partner  
 $5\clubsuit = Q\clubsuit$

**La squeeze cuebid**, ovvero il controllo scambiato sotto il livello di manche: quando il partner ha scavalcato la cuebid più economica, la successiva indica controllo nel palo suddetto, senza averlo necessariamente nel palo dichiarato; tutto ciò per evitare di superare il livello di manche.

$3\spadesuit - 4\heartsuit$  = nega ctr.  $\clubsuit$  (1^cuebid possibile)  $3\heartsuit - 4\clubsuit$  = nega il ctr. di  $\spadesuit$  (1^cuebid)  
 $4\heartsuit$  = mostra ctr. a  $\clubsuit$ , lo cerca a  $\heartsuit$  (dicendo  $5\clubsuit$  scavalcherebbe  $4\spadesuit$ )  $4\heartsuit$  = ctr. a  $\spadesuit$  lo cerca a  $\heartsuit$   
 E' simile alla situazione del fermo negato per giocare 3SA:  $1\heartsuit - 2\heartsuit$   
 $2\spadesuit - 3\clubsuit$  = fermo a  $\heartsuit$ , lo cerca a  $\clubsuit$

6) Significato del riporto in atout

- quando c'è una cuebid scavalcata, nega controllo nel palo:  $3\heartsuit - 4\clubsuit$  = scavalca la cuebid di  $\spadesuit$   
 $4\heartsuit$  = nega ctr. a  $\spadesuit$
- quando invece sono stati mostrati i controlli in tutti i pali, indica mano minima:  $3\heartsuit - 3\spadesuit$   
 $4\clubsuit - 4\heartsuit$   
 $4\heartsuit$  = minimo

Possiamo usare anche il passaggio per 3SA per dare mano minima, ma solo quando l'atout è nobile.

$1\spadesuit - 2\clubsuit$   $1\heartsuit - 2\clubsuit$   
 $2\spadesuit - 3\spadesuit$   $2\heartsuit - 3\heartsuit$   
 3SA = minimo  $3\spadesuit - 3SA$  = minimo

7) Significato del **5 Nobile** (rialzo a 5 o 5nobile a salto)

Mentre **5SA a salto** li chiede per il grande.

-chiede 2 onori in atout (A o K o Q) per giocare il piccolo slam.

-quando però c'è un'interferenza ad alto livello, chiede il contr. in quel palo (non c'è lo spazio per le cuebid)

$1\spadesuit - (4\heartsuit) - 5\spadesuit$  = chiede ctr.  $\heartsuit$   $3\heartsuit - (3\heartsuit) - \text{passo} - (5\heartsuit)$  = chiede ctr.  $\heartsuit$   $4\heartsuit - (5\spadesuit)$  = mano forte, senza ctr.  $\heartsuit$

Invece  $3\spadesuit - 5\spadesuit$  = chiede 2 H a  $\spadesuit$   $1\heartsuit - 2\clubsuit$   
 $2\heartsuit - 3\heartsuit$   
 $5\heartsuit$  = chiede 2 H a  $\heartsuit$

8) Dopo interferenza su una cuebid

● Interferenza “contro”:

-Passo = nega ctr. (1°/2°/3° giro) nel palo; se ora il p. **XX = ctr. protetto**

-XX = controllo di 1° o 2° giro nel palo

-nuova cuebid o riporto in atout = **Q nel palo contratto**

**ma se c'è una cuebid saltata**

- il riporto in atout nega semplicemente il ctr. nel palo scavalcato (mentre **XX** anche **Q nel palo contratto**)

● Interferenza a colore:

-Passo = ctr. (convenzione **P.P.** passo = posso giocare lo slam)

-Cuebid o riporto = non controllo il palo avversario

-Contro = propone di punire

es. 3♠ - 4♦ - (X)

-passo = non ctr. ♦ (ma ctr. a ♣)

-XX = ctr. di 1° o 2° giro a ♦ (+ ♣)

-4♥ = ctr. ♥, Q♦ (+ ctr. a ♣)

-4♠ = nega ctr. a ♣

es. 3♠ - 4♣ - (4♦)

-passo = controllo a ♦

-4♥ = ctr. ♥, non ctr. ♦

-4♠ = non ctr. ♦ e ♥

9) 4SA: Roman Key Card Blackwood, a 5 Assi (col K d'atout), la scala è **1430** (1 o 4, 3 o 0, 2, 2+Q d'atout)

L'atout è il palo concordato o l'ultimo colore su cui viene dichiarato il 4SA

-Il gradino successivo, dopo la risposta 5♣/♦, chiede il Q d'atout ed eventuali K a lato, **specificandone il palo**

-Invece 5SA, dopo la risposta agli Assi, chiede ugualmente i **K specifici**, ma senza interesse al Q d'atout.

I K si danno partendo dal più economico, poi il partner può **chiedere il successivo licitando il palo**.

3♥ - 4SA

-5♣ - 5♦ chiede, su cui: -5♥ = riporto in atout, nega il Q di ♥ (senza specificare i K);  
-5♠/6♣/♦ = Q♥ + il K dichiarato (partendo dal più economico)

-6♥ = Q♥, senza K a lato

-5♦ - 5♠ chiede, su cui: -6♥ = riporto in atout, nega il Q♥

-6♣/♦ = Q♥ + il K dichiarato

-5SA = Q♥ + K♠

-5SA chiede invece i K specifici in cuebid (senza interesse al Q): -6♣ = K♣, e così via.

● Con **2 Key-card** ed un **vuoto**, sul 4SA **si salta nel vuoto** (senza scavalcare 6 d'atout): 3♥ - 4SA

-se il vuoto scavalcherebbe l'atout, si salta a **6 d'atout**.

-6♣/♦ = vuoto + 2KC

-con 2A+ **Q d'atout**: **5SA** su cui **6♣** chiede il vuoto a gradino

-6♥ = vuoto ♠ + 2KC

(6♦ = vuoto nel palo a lato inferiore; 6♥ = nel palo superiore. Ciò si può fare **solo se l'atout è un nobile**)

● **Exclusion Key Card Blackwood** (quando chi chiede gli Assi ha un vuoto):

ad atout concordato, **un salto illogico da 4♦** in su chiede le Key-card, escludendo quella nel palo del salto.

1♠ - 2♣

1♠ - 2♣

1♥ - 2♦

1♥ - 2♣

1♥ - 2♣

3♣ - 4♦/♥ = vuoto,

2♠ - 3♠

2♥ - 3♥

2♦ - 2♥

2♦ - 2♥

chiede KC escludendo ♦/♥ 4♣ - 5♦/♥ = EKCB 3♠ - 5♣ = EKCB 2SA - 4♠ = EKCB 4♠ = EKCB, 6°♥

10) **4SA quantitativo**: il rialzo o il salto a 4SA, **su 2/3SA del partner**, non può evidentemente chiedere gli Assi

(non essendoci un atout concordato), ma chiede il massimo di quello mostrato dalle

dichiarazioni precedenti per giocare SA (occorrono circa 33p. tra le due mani).

1SA-4SA= cerca 17p; 1♥ - 2♦

1♥ - 2♦

2♣ - 2♦

2♣ - 2♦

2SA-4SA= cerca 18p; 3SA-4SA= cerca 21p; 2♠ - 3♣

2♠ - 3♣

2SA-4SA= cerca 22p. (10-11p)

3SA-4SA= **7-9p.**

3♥ - 3SA

(cerca 25-26p)

4SA= cerca **5-6p**

11) **5SA** con significato “*scegli uno slam*” (pick a slam, degli anglosassoni)

Si usa quando c'è incertezza su quale slam giocare, chiede al partner di proporre uno slam possibile.

es. 1♠ - 2♦

3♣ - 3♦

3SA-5SA= forcing, chiede al partner una scelta di slam:

-6♣ se ha 5♣

-6♦ se ha un piccolo fit a ♦

-6SA in ultima analisi

## LA CONVENZIONE TURBO

Una volta accertato, con le cuebid, che tutti i pali laterali sono controllati, il 4SA assolve il compito di verificare il numero delle key-card (i 4 Assi + il K d'atout) necessarie per il piccolo slam (4), o per il grande (5). Ciò comporta però l'interruzione del dialogo con le cuebid, tra i due partner.

Si è allora pensato ad un meccanismo che consentisse di continuare lo scambio reciproco delle informazioni, trasformando il 4SA da richiesta di key-card ad affermazione di un certo numero di key-card.

In pratica il 4SA, nella scala progressiva dei controlli, viene ad assumere significato analogo ad una cuebid, ma, invece di indicare un controllo, afferma la presenza di un **numero pari di key-card** (2 o 4), mentre il superamento, passando alla successiva cuebid, mostra un **numero dispari di key-card** (1 o 3 o raramente 5).

Il partner è così in grado di valutare il numero complessivo delle key-card tra le due mani e si comporterà allo stesso modo della blackwood, potendo fare tre cose:

- se il numero complessivo delle key-card non è sufficiente per il piccolo slam (meno di 4), riporterà immediatamente in atout, arrestando la licita;
- se invece le key-card totali sono 4 potrà o dichiarare direttamente lo slam o, se ha ancora dei dubbi, potrà continuare a fare cuebid, ma solo sotto il livello 5 d'atout, per ricevere ulteriori chiarimenti;
- se poi ci sono tutte le 5 key-card, potrà anche, eventualmente, procedere nel tentativo di grande slam, con cuebid sopra il livello 5 d'atout (ciò trasmette al partner la presenza di tutte le key-card), o chiamarlo direttamente se le informazioni ricevute lo giustificano.

Procedendo nella scala per il grande slam, il **5SA** indica il possesso del **Q d'atout** o di un numero complessivo tra le due mani, accertato durante la dichiarazione, di **almeno 10 carte d'atout** (perché ciò comporta la caduta del Q in circa l'80% dei casi).

In pratica, la convenzione turbo, non interrompendo il dialogo delle cuebid, consente di avere una maggiore sensibilità in dichiarazione, perché entrambi i partner continuano ad avere *un ruolo attivo*, trasmettendo oltre ai controlli posseduti in un 2° giro di cuebid, anche una valutazione globale della forza della propria mano:

se questa corrisponde ad un **minimo** non supereranno il livello d'atout raggiunto in quel momento con le cuebid, viceversa, con il **massimo** potranno scavalcarlo (**il Q d'atout rappresenta una plusvalenza**).

Inoltre il superamento del livello 5 d'atout è la discriminante per chiarire il numero di key-card posseduto:

-chi ha detto 4SA potrà superarlo se ne ha 4 (con 2 dovrà riportare in atout);

-chi ha bypassato il 4SA si fermerà con 1 keycard, mentre oltrepasserà il livello 5 d'atout con 3.

Ciò serve ad evitare dei fuoricampo a causa di un numero insufficiente di key-card.

Si è pensato anche di anticipare la turbo a 3SA con l'atout nobile, o a 4 minore quando un minore è stato fissato entro il livello 3 o con la kickback-turbo se il minore viene fittato a livello 4. (4SA indica il Q d'atout)

Es. 1 ♠ - 2 ♣

2 ♥ - 3 ♥

3 ♠ - 4 ♣ 4SA sul 4♠ = promette un n° pari di key-card (2 o 4). Se avesse scavalcato il 4SA,

4 ♦ - 4 ♠ dicendo 5♣ / ♦ avrebbe mostrato un n° dispari (1 o 3, non 5 perché ne ha pure il p.)

4SA- 5 ♦ = oltre al ctr. trasmette al partner che le key-card sono sufficienti per andare avanti (ne ha 2 o 3)

-5 ♥ = mano minima, ho esaurito le informazioni

-5 ♠ = controllo di 3° giro a ♠ (perché già sono state fatte due cuebid a ♠)

-5SA= Q♥, ma nega il ctr. di 3° giro a ♠ (avendo saltato 5♠)

-6♣ = ctr. ♣, nega il ctr. di 3° giro a ♠ e nega il Q di ♥ (saltati 5♠ e 5SA)

Il rispondente, a questo punto passerà su 5♥ se anche lui ha un minimo, dichiarerà 6♥ col massimo, oppure, se ha le 3 key-card residue, potrà proseguire nel tentativo di raggiungere il grande slam, assicurando implicitamente al partner la presenza combinata, tra le due mani, di tutte le 5 key-card.

Superato il livello 5 d'atout, si danno solo i controlli di 2° e 3° giro, poiché gli Assi sono ormai noti.

NOTA: se il 4SA viene invece dichiarato a salto, torna ad essere una Roman Key Card Blackwood