

ULTIMO AGGIORNAMENTO 12 GIUGNO 2000

INDICE

APERTURE -----3**LEGENDA -----5***PRINCIPI GENERALI PER LE SITUAZIONI COMPETITIVE -----6***APERTURA DI 1♣ -----7**

1♣	⇒ 1♦	-----7
1♣	⇒ 1♥	-----10
1♣	⇒ 1♠	-----13
1♣	⇒ 1SA	-----15
1♣	⇒ 2♣	-----15
1♣	⇒ 2♦	-----16
1♣	⇒ 2♥	-----16
1♣	⇒ 2♠	-----17
1♣	⇒ 2SA	-----17

*APERTURA DI 1♣ INTERFERITA -----17***APERTURA DI 1♦ -----20**

1♦	⇒ 1♥	-----20
1♦	⇒ 1♠	-----23
1♦	⇒ 1SA	-----25
1♦	⇒ 2♣	-----25
1♦	⇒ 2♦	-----26
1♦	⇒ 2♥	-----26
1♦	⇒ 2♠	-----27
1♦	⇒ 2SA	-----27
1♦	⇒ 3♣	-----27

*APERTURA DI 1♦ INTERFERITA -----28***APERTURA DI 1♥ -----30**

1♥	⇒ 1♠	-----30
1♥	⇒ 1SA	-----32
1♥	⇒ 2♣	-----33
1♥	⇒ 2♦	-----34
1♥	⇒ 2SA	-----35
1♥	⇒ 3♣	-----35
1♥	⇒ 3♦	-----35
1♥	⇒ 3♠	-----35

*APERTURA DI 1♥ INTERFERITA -----36***APERTURA DI 1♠ -----38**

1♠	⇒ 1SA	-----38
1♠	⇒ 2♣	-----39
1♠	⇒ 2♦	-----40
1♠	⇒ 2♥	-----41
1♠	⇒ 2SA	-----42
1♠	⇒ 3♣	-----42
1♠	⇒ 3♦	-----42
1♠	⇒ 3♥	-----43

APERTURA DI 1♠ INTERFERITA -----43

APERTURA DI 1SA	45
1SA ⇒ 2♣	46
1SA ⇒ 2♦	47
1SA ⇒ 2♥	49
1SA ⇒ 2♠	51
1SA ⇒ 2SA	51
1SA ⇒ 3♣	52
1SA ⇒ 3♦	52
1SA ⇒ 3♥	52
1SA ⇒ 3♠	53
1SA ⇒ 4♣	53
1SA ⇒ 4♦	53
<i>APERTURA DI 1SA INTERFERITA</i>	54
APERTURA DI 2♣	56
APERTURA DI 2♦	57
APERTURA DI 2♥	57
APERTURA DI 2♠	58
2♠ ⇒ 3♣	58
2♠ ⇒ 2SA	58
APERTURA O INTERFERENZA DI 2SA	59
INTERFERENZA DI 3SA	60
APPENDICE	61
<i>SVILUPPO 'GAR'</i>	61
<i>CHECKBACK STAYMAN</i>	61
<i>SVILUPPO '2SAT'</i>	63
<i>LA CONVENZIONE TURBO</i>	63
<i>APERTURE INTERFERITE</i>	63
<i>FUNZIONAMENTO DELLA RUBENSHOL</i>	64
<i>FUNZIONAMENTO DELLA CONVENZIONE 2SA FORTE-DEBOLE</i>	64
<i>2♣ RELAY</i>	65
INTERFERENZE	66
<i>INTERFERENZE A COLORE</i>	66
<i>RISPOSTE AL CONTRO INFORMATIVO</i>	71
<i>INTERFERENZA DI 1SA</i>	72
<i>CASI CODIFICATI IN CUI USIAMO RUBENSOHL E LEBENSHOL</i>	73
<i>GLI AVVERSARI APRONO 1SA</i>	75
<i>RIAPERTURE</i>	77
<i>INTEFERENZA DI 1SA ILLOGICO</i>	77
<i>GHESTEM</i>	78

APERTURE

1♣ = 2+♣ 10/22 p.o.

Distribuzioni previste :

- a) Bilanciate 12/14 p.o. oppure 18/20 p.o.
 - ⇒ 4♣-3-3-3
 - ⇒ 4♣-4♦-3-2
 - ⇒ 4♣-4♥-3-2
 - ⇒ 4♣-4♠-3-2
 - ⇒ 4♥-3-3-3
 - ⇒ 4♠-3-3-3
 - ⇒ 4♥-4♠-3-2
- b) Semibilanciate 12/14 p.o. oppure 18/20 p.o. ⇒ 5♣-3-3-2
- c) Monocolori 11/22 p.o. ⇒ 6+♣
- d) Bicolori 11/22 p.o. ⇒ 5+♣-4x
- e) Bicolori di 3/5 perenti ⇒ 6+♣-5x
- f) Tricolori 11/22 p.o. ⇒ 4♣-4-4-1

1♦ = 4+♦ 10/22 p.o.

Distribuzioni previste :

- a) Bilanciate 12/14 p.o. oppure 18/20 p.o.
 - ⇒ 4♦-3-3-3
 - ⇒ 4♦-4♥-3-2
 - ⇒ 4♦-4♠-3-2
- b) Semibilanciate 12/14 p.o. oppure 18/20 p.o. ⇒ 5♦-3-3-2
- c) Monocolori 11/22 p.o. ⇒ 6+♦
- d) Bicolori 11/22 p.o.
 - ⇒ 5+♦-4x
 - ⇒ 5+♦-5♣
- e) Bicolori di 3/5 perenti ⇒ 6+♦-5x
- f) Tricolori di 11/22 p.o. ⇒ 4♦-4-4-1♣

1♥ = 5+♥ 10/21 p.o.

Distribuzioni previste :

- a) Semibilanciate 12/20 p.o. ⇒ 5♥-3-3-2
- b) Bicolori 11/21 p.o. ⇒ 5+♥-4+x
- c) Bicolori con piu' di 5 perenti ⇒ 5+♥-5+minore
- d) Bicolori con 4/5 perenti ⇒ 6+♥-5+x
- e) Monocolori 11/21 p.o. 5+ perenti ⇒ 6+♥

1♠ = 5+♠ 10/21 p.o.

Distribuzioni previste :

- a) Semibilanciate 12/20 p.o. ⇒ 5♠-3-3-2
- b) Bicolori 11/21 p.o. ⇒ 5+♠-4+x
- c) Bicolori con piu' di 5 perenti ⇒ 5+♠-5+x
- d) Bicolori con 4/5 perenti ⇒ 6+♠-5+x
- e) Monocolori 11/21 p.o. 5+ perenti ⇒ 6+♠

1SA = 15/17 p.o.

Distribuzioni previste :

- ⇒ 4-3-3-3
- ⇒ 4-4-3-2
- ⇒ 5m-3-3-2
- ⇒ 5m-4-2-2
- ⇒ 6m⊗-3-2-2

2♣ = GF generico generalmente 20+ p.o.

Distribuzioni previste :

- ⇒ BIL 23+ p.o.
- ⇒ 6+m GF
- ⇒ 4M-5+m GF
- ⇒ 4-4-4-1 GF

2♦ = a) 6♥ 5/10 p.o.

b) 5+♥ GF

2♥ = a) 6♠ 5/10 p.o.
b) 5+♠ GF

2♠ = a) 5+m-4+om 5/10 p.o.
b) 5+m-4+om 4 perdenti o meno

2SA = 21/22 p.o. possibile anche 5^a nobile

3♣ = 7♣ Barrage in 3^a e 4^a posizione anche solo 6♣

3♦ = 7♦ Barrage in 3^a e 4^a posizione anche solo 6♦

3♥ = 7♥ Barrage

3♠ = 7♠ Barrage

3SA = Gambling
Distribuzioni previste : a) Monocolori ⇨ 7/8♣ di AKQ
⇨ 7/8♦ di AKQ

4♣ = a) In 1^a e 2^a posizione →→→→ 8/8 ½ prese di gioco a ♥ con monocolori di 7+♥ chiuse o semichiose
b) In 3^a e 4^a posizione →→→→ 8+♣ Barrage

4♦ = a) In 1^a e 2^a posizione →→→→ 8/8 ½ prese di gioco a ♠ con monocolori di 7+♠ chiuse o semichiose
b) In 3^a e 4^a posizione →→→→ 8+♦ Barrage

4♥ = 8♥ Barrage in 3^a e 4^a posizione anche solo 7♥

4♠ = 8♠ Barrage in 3^a e 4^a posizione anche solo 7♠

4SA = ?

5♣ = 9+♣ Barrage

5♦ = 9+♦ Barrage

LEGENDA

GF	= Forzante Manche
GF+	= Forzante Manche o più
SO	= Sign Off
NSI	= Non invitante Slam
SI	= Invitante Slam
GI	= Invitante Manche
GI+	= Invitante Manche o più
NF	= Passabile
F1G	= Forzante un giro
MAX	= Mano Massima
MIN	= Mano Minima
RELAY	= RELAY chiede ulteriori informazioni
CHKBCK	= Chekback Stayman
GAR	= Sviluppo GAR
2SAT	= Sviluppo 2SAT
4COLORE	= Vedi Gadgets
FIT	= Mostra FIT nel colore x
CFE	= Chiede fermo in x
FE	= Fermo nel colore x
NFE	= Non fermo nel colore x
SGL	= Singolo nel colore x
BIL	= Mano Bilanciata
SBIL	= Mano Sbilanciata
TO	= Contro a togliere (Take Out Double)
PD	= Contro Punitivo (Penalty Double)
2x+	= Tutte le dichiarazioni superiori a 2x
☺	= Dichiarazione Convenzionale
☺	= Colore Bello
☹	= Colore Brutto
➡	= Passa la dichiarazione al compagno
➡	= Manda lo sviluppo avanti
♣*	= Barrage

PRINCIPI GENERALI PER LE SITUAZIONI COMPETITIVE

CONTRO

I nostri contro sono generalmente tutti TO a tutti i livelli a meno che il contrante non abbia mostrato lunghezza nel colore . Usiamo il PD a basso livello solo quando uno di noi ha mostrato un passo punitivo . Nelle situazioni punitive quando sappiamo di avere delle mani bilanciate e una certa forza tendiamo ad utilizzare il contro per suggerire al partner di passare con lunghezza nel colore . NON si contra se non si vuole che il partner trasformi .

CONTRO PUNITIVO (PD)

Pur utilizzando quasi sempre contri TO ci sono delle situazioni standard in cui i contri sono punitivi :

- a) Il partner ha aperto in barrage
- b) Abbiamo fatto un un Penalty Pass dopo un contro TO di una dichiarazione a colore o di una dichiarazione a SA più alta di 1SA
- c) Il contro di un colore dove il contrante ha mostrato 5+ carte
- d) Abbiamo già dato un PD

CONTRO QUANDO ABBIAMO MOSTRATO FIT

Quando siamo in una situazione forzante il CONTROLLO del colore degli avversari mostra il SGL in questo colore . Se questo succede oltre il livello 3 del nostro colore allora il CONTROLLO è un tentativo di slam. Quando invece gli avversari dichiarano il loro colore al di sotto del nostro minimo livello che volevamo raggiungere allora il CONTROLLO mostra EXTRA valori oppure buone carte difensive. Dopo due "PASSO" il CONTROLLO può essere necessario con diversi tipi di mani specialmente se si vuole dare al Partner la possibilità di trasformare

APERTURA DI 1♣

- 1♣ ⇒ 1♦ = a) 4♦ 10+ p.o.
 b) 5♦ 9+ p.o. se **MIN** allora e' **SBIL**
 c) 6♦ 5+ p.o.
- ⇒ 1♥ = 4+♥ 5+ p.o. possibili 5+♦ con 5/9 p.o.
- ⇒ 1♠ = 4+♠ 5+ p.o. possibili 5+♦ con 5/9 p.o.
- ⇒ 1SA = a) 4/5♣ 5/10 p.o.
 b) 4/5♦ 5/10 p.o.
- ⇒ 2♣ = 4+♣ 11+ p.o. generalmente senza 4^e nobili a lato (possibili solo con 5+♣)
- ⇒ 2♦ = a) 6+♥ 2/(7) p.o. ♠* con ♥ decenti
 b) 6+♥ ☺ 12+ p.o. possibile 4^a a lato
- ⇒ 2♥ = a) 6+♠ 2/(7) p.o. ♠* con ♠ decenti
 b) 6+♠ ☺ 12+ p.o. possibile 4^a a lato
- ⇒ 2♠ = 5+♣ ☺ molto probabili 4♦ (6)/9 p.o.
- ⇒ 2SA = 6♣ 2/6 p.o. ♠*
- ⇒ 3♣ = 6♣ con 2 onori maggiori 8/10 p.o.
- ⇒ 3♦ = 7+♦ 3/8 p.o.
- ⇒ 3♥ = Almeno 5-4 minore 12/15 p.o. **SGL** a ♥ **GF**
- ⇒ 3♠ = Almeno 5-4 minore 12/15 p.o. **SGL** a ♠ **GF**
- ⇒ 3SA = 4♣-3-3-3 con 0/3 controlli 12/14 p.o.

1♣ ⇒ 1♦

- 1♣ ⇒ 1♦
- 1♥ = 4+♣-4♥ 11/16 p.o.
- 1♠ = 4+♣-4♠ 11/16 p.o.
- 1SA = 5♣-3-3-2 / 4♣-3-3-3 / 4♣-4♦-3-2 / 4♥-3-3-3 / 4♠-3-3-3 / 4♥-4♠-3-2 12/14 p.o.
- 2♣ = 6+♣ 11/16 p.o.
- 2♦ = 4+♣-4♦ 11/14 p.o.
- 2♥ = a) 5+♣-4♥ 17+ p.o.
 b) 6+♣ 17+ p.o.
 c) 5+♣-4♦ 17+ p.o.
- 2♠ = 5+♣-4♠ 17+ p.o.
- 2SA = 18/20 p.o. **BIL**
- 3♣ = 6+♣ ☺ 13/16 p.o.
- 3♦ = 5+♣-4♦ 14/16 p.o.
- 3♥ = 4♣-4♦-4♠-1♥ 18/22 p.o.
- 3♠ = 4♣-4♦-4♥-1♠ 18/22 p.o.
- 3SA = 4♣-4♥-4♠-1♦ 18/22 p.o.

- 1♣ ⇒ 1♦
- 1♥ ⇒ 1♠ = 4+♦-4♠ **FIG**
- ⇒ 1SA = 9/11 p.o.
- ⇒ 2♣ = RELAY GI+→→→→→ Vedi **GADGETS**
- ⇒ 2♦ = 6+♦ 5/9 p.o.
- ⇒ 2♥ = 4+♦-4♥ GI senza **SGL**
- ⇒ 2♠ = 4COLORE SI con 5+♦-4♣ →→→→→ ⇒ 2SA = GAR
- ⇒ 2SA = 2SAT 4+♥ **SGL** oppure 6+♦-5♥/♠
- ⇒ 3♣ = 5♦-4/5♣ 9/11 p.o.
- ⇒ 3♦ = 6+♦ 9/11 p.o.
- ⇒ 3♥ = 4+♦-4♥ forte GI senza **SGL**
- ⇒ 3♠ = 5+♦-4♥ **SGL** a ♠ leggero SI
- ⇒ 4♣ = 5+♦-4♥ **SGL** a ♣ leggero SI

1♣ ⇒ 1♦
 1♥ ⇒ 1♠
 1SA = 4+♣-4♥ MIN
 2♣ = 6♣-4♥ MIN
 2♦ = a) 5♣-4♥-3♦-1♠ 14/16 p.o.
 b) 4♣-4♦-4♥-1♠ MIN
 2♥ = 6♣-4♥ MAX
 2♠ = 4♣-4♥-4♠-1♦ MIN
 2SA = 5♣-4♥ MAX
 3♣ = 6♣ ☹️ -4♥ 13/16 p.o.
 3♦ = 4♣-4♦-4♥-1♠ 15/17 p.o.
 3♠ = 4♣-4♥-4♠-1♦ 15/17 p.o.

1♣ ⇒ 1♦
 1♥ ⇒ 1♠
 1SA ⇒ 2♣ = RELAY SI →→→→ Proseguimento naturale
 ⇒ 2♦ = 6♦-4♠ 9/11 p.o.
 ⇒ 2SA = LIM
 ⇒ 3♣ = 5♦-4♠-3♣-1♥ 10/11 p.o.
 ⇒ 3♦ = 6♦-4♠ GF

1♣ ⇒ 1♦
 1♥ ⇒ 1♠
 2♣ ⇒ 2♦ = 6♦-4♠ 10/11 p.o.
 ⇒ 2♥ = 5♦-4♠-3♥-1♣ 10/11 p.o.
 ⇒ 2♠ = RELAY per il SGL →→ solito metodo a gradini →→→→→ ⇒ 2SA = SGL a ♠
 ⇒ 2SA = LIM senza FIT a ♣ 10/11 p.o. ⇒ 3♣ = SGL a ♦

1♣ ⇒ 1♦
 1♥ ⇒ 1♠
 2♦ ⇒ 2♠ = RELAY per MIN e MAX e distribuzione →→→→→ ⇒ 2SA = MAX 14 p.o.
 ⇒ 2SA = 4♦-4♠ 10/11 p.o. ⇒ 3♣ = 5♣-4♥-3♦-1♠ MAX 13/14 p.o.
 ⇒ 3♦ = 5♦-4♠ 10/11 p.o. ⇒ 3♦ = 3+♦ MIN

1♣ ⇒ 1♦
 1♥ ⇒ 1♠
 2♥ ⇒ 2♠ = RELAY per i SGL →→ solito metodo a gradini →→→→→ ⇒ 2SA = SGL a ♠
 ⇒ 2SA = 4+♦-4♠ 10/11 p.o. con 0/2♣ ⇒ 3♣ = SGL a ♦
 ⇒ 3♣ = 4+♦-4♠-3♣ GF
 ⇒ 3♦ = 6♦-4♠ GF

1♣ ⇒ 1♦
 1♥ ⇒ 1SA
 2♣ = 6♣-4♥ MIN
 2♦ = a) 5♣-4♥-3♦-1♠ 11/13 p.o.
 b) 4♣-4♦-4♥-1♠ 11/13 p.o.
 2♥ = 6♣-4♥ MAX
 2♠ = 4♣-4♥-4♠-1♦ 15/17 p.o.
 2SA = 5♣-4♥ MAX
 3♣ = 6♣-4♥ ARD / ARF / ADF / AR10 13/16 p.o.
 3♦ = 4♣-4♥-4♦-1♠ 15/17 p.o.

1♣ ⇒ 1♦
 1♥ ⇒ 2♦
 2♥ = 6♣-4♥ 15/16 p.o.
 2♠ = 5♣-4♥ 16 p.o. NFE ♠ ma non SGL a ♠
 2SA = 5♣-4♥ 16 p.o. FE ♠
 3♣ = 6♣ ☹️ -4♥ 15/16 p.o.
 3♦ = 4/5♣-4♥-3/4♦-1♠ 15/16 p.o.

- 1♣ ⇒ 1♦
- 1♠ ⇒ 1SA = 9/11 p.o. con 4/5♦
- ⇒ 2♣ = RELAY almeno invitante
- ⇒ 2♦ = 6+♦ 5/9 p.o.
- ⇒ 2♥ = 4COLORE SI con 5+♦ -4+♣ →→→→→ ⇒ 2SA = GAR
- ⇒ 2♠ = 4+♦-4♠ bruttp invito
- ⇒ 2SA = 2SAT →→→→ Vedi sviluppo
- ⇒ 3♣ = 5♦-4/5♣ 9/11 p.o.
- ⇒ 3♦ = 6+♦ 9/11 p.o.
- ⇒ 3♥ = 5♦-4♠ SGL a ♥ leggero SI
- ⇒ 3♠ = 4+♦-4♠ forte invito a manche senza SGL
- ⇒ 4♣ = 5♦-4♠ SGL a ♣ leggero SI

- 1♣ ⇒ 1♦
- 1♠ ⇒ 1SA
- 2♣ = 6♣-4♠ MIN
- 2♦ = a) 4♣-4♠-4♦-1♥ 11/13 p.o.
b) 5♣-4♠-3♦-1♥ 11/13 p.o.
- 2♠ = 6♣-4♠ MAX
- 2SA = 5♣-4♠ MAX
- 3♣ = 6♣⊙-4♠
- 3♦ = 4♣-4♦-4♠-1♥ 15/17 p.o.

- 1♣ ⇒ 1♦
- 1SA ⇒ 2♣ = CHKBCK1
- ⇒ 2♦ = CHKBCK2
- ⇒ 2♥ = 4♦-4♥ 10/12 p.o.
- ⇒ 2♠ = 4♦-4♠ 10/12 p.o.
- ⇒ 2SA = 2SAT →→→→→ ⇒ 3♣ = Obbligato →→→→→ ⇒ 3♦ = 5♦-5♣ GF+
- ⇒ 3♣ = 4♦-5+♣ 9/11 p.o. LIM ⇒ 3♥ = 6♦-5♥ GF+
- ⇒ 3♦ = 6+♦ GF ⇒ 3♠ = 6♦-5♠ GF+
- ⇒ 3♥ = 5♦-4♠ SGL a ♥ GF ⇒ 3SA = 6+♦ SI
- ⇒ 3♠ = 5♦-4♥ SGL a ♠ GF ⇒ cue = 6+♦ SI+

- 1♣ ⇒ 1♦
- 2♣ ⇒ 2♦ = 6+♦ SO
- ⇒ 2♠ = 5+♦-4♠ GF →→→→→ ⇒ 2SA = RELAY →→→ Sviluppo GAR
- ⇒ 2SA = 2SAT →→→→ Vedi sviluppo
- ⇒ 3♣ = LIM 9/11 p.o.
- ⇒ 3♦ = 6♦ 10/11 p.o.
- ⇒ 3♥ = 3+♣ GF con SGL a ♥
- ⇒ 3♠ = 3+♣ GF con SGL a ♠
- ⇒ 2♥ = RELAY →→→→→ ⇒ 2♠ = MIN con 3♦ →→→→→ ⇒ 3♦ = 9/11 p.o.
- ⇒ 2SA = MAX senza 3♦
- ⇒ 3♣ = MIN senza 3♦ →→→→→ ⇒ 3♥ = CFE a ♥
- ⇒ 3♦ = MAX con 3♦ ⇒ 3♠ = CFE a ♠

- 1♣ ⇒ 1♦
- 2♦ ⇒ 2♠ = 5+♦-4♠ GF →→→→→ ⇒ 2SA = RELAY →→→ Sviluppo GAR
- ⇒ 2SA = 2SAT →→→→ Vedi sviluppo
- ⇒ 3♣ = 5+♦-4♣ 9/11 p.o.
- ⇒ 3♦ = ♠*
- ⇒ 3♥ = 4+♦ SGL a ♥ GF
- ⇒ 3♠ = 4+♦ SGL a ♠ GF
- ⇒ 2♥ = RELAY →→→→→ ⇒ 2♠ = 5+♣-4♦ MIN con un SGL →→→ ⇒ 2SA = GAR
- ⇒ 4/5♦ = ♠* ⇒ 2SA = BIL
- ⇒ 3♣ = 5♣-4♦ MAX →→→→→ ⇒ 3♦ = RELAY →→→→→ GAR

L' unica dichiarazione passabile dopo 1♣ ⇒ 1♦ ⇒ 2♦ ⇒ 2♥ ⇒ 2♠/2SA è 3♦ che mostrava una mano invitante con 4+♦

1♣ ⇒ 1♦
 2♥ ⇒ 2♠ = RELAY GF →→→→→ ⇒ 2SA = 5+♣-4♥ →→→→ ⇒ 3♣ = RELAY →→→→ Sviluppo GAR
 ⇒ 2SA = 6+♦ GF ⇒ 3♣ = 6+♣ 17+ p.o. →→→ Vedi 1♣ ⇒ 1♦ ⇒ 3♣
 ⇒ 3♦ = 6+♦ e meno di 7 p.o. ⇒ 3♦ = 5+♣-4♦ 17+p.o.
 ⇒ 3♥ = 6♦-5♥ GF ⇒ 3♥ = 6♣-5♥ 3/4 perenti
 ⇒ 3♠ = 6♦-5♠ GF ⇒ 3♠ = 5♣-4♥-4♠ 17+ p.o.

1♣ ⇒ 1♦
 2♥ ⇒ 3♦
 3♥ = CFE a ♥
 3♠ = CFE a ♠

1♣ ⇒ 1♦
 2♠ ⇒ 2SA = RELAY GF →→→→→ Sviluppo GAR
 ⇒ 3♣ = SO meno di 7 p.o.
 ⇒ 3♦ = 6+♦ SO meno di 7 p.o.
 ⇒ 3♥ = 6♦-5♥ GF

1♣ ⇒ 1♦
 2SA ⇒ 3♣ = TEXAS per 3♦ →→→→→ ⇒ passo = 6♦ 4/5 p.o.
 ⇒ 3♦ = 4♦-4♥ SI ⇒ 3♥ = 5+♦-4♥ SI
 ⇒ 3♥ = 4♦-4♠ SI ⇒ 3♠ = 5+♦-4♠ SI
 ⇒ 3♠ = 4♦-4♣ SI ⇒ 3SA = 5♦ SI
 ⇒ 3SA = SO ⇒ 4♣ = 5+♦-4♣ SI
 ⇒ 4SA = 4♦-3-3-3 SI ⇒ 4♦ = 6+♦ SI

1♣ ⇒ 1♦
 3♣ ⇒ 3♦ = 5+♦ SI →→→→→ ⇒ 3♥ = CFE a ♥
 ⇒ 3♥ = CFE a ♥ ⇒ 3♠ = CFE a ♠
 ⇒ 3♠ = CFE a ♠ ⇒ 3SA = Ho i due fermi
 ⇒ 4♣ = Cue Bid con 3♦

1♣ ⇒ 1♥

1♣ ⇒ 1♥
 1♠ = 4♠ 11-16 p.o.
 1SA = 5♣-3-3-2 / 4♣-3-3-3 / 4♣-4♦-3-2 / 5♣-4♦-2-2 / 5♣-4♦-3♠-1♥ 11/14 p.o.
 2♣ = a) 6+♣ 11/16 p.o.
 b) 5♣-4♦-3♠-1♥ 15/16 p.o.
 2♦ = a) 5+♣-4♦ 17+ p.o.
 b) 6+♣ 17+ p.o.
 c) 5♣-4♥ con un SGL 17+ p.o.
 d) 4♥ 18/20 p.o. **BIL**
 2♥ = a) 4♥ 11/14 p.o. **BIL**
 b) 5♣-4♥ 11/13 p.o.
 c) 5♣-4♦-3♥-1♠ 11/15 p.o.
 d) 4♣-4♦-3♥-2♠ 11/14 p.o. con cartine a ♠
 2♠ = 5+♣-4♠ 17+ p.o.
 2SA = 18/20 p.o. **BIL**
 3♣ = 6+♣ ☺ 13/16 p.o.
 3♦ = 4♣-4♥-4♠-1♦ 18/22 p.o.
 3♥ = 4+♣-4♥ 14/16 p.o.
 3♠ = 4♣-4♦-4♥-1♠ 18/22 p.o.
 3SA = 4♣-4♦-4♠-1♥ 18/22 p.o.
 4♣ = 6♣-4♥ 13/16 p.o. SGL a ♠
 4♦ = 6♣-4♥ 13/16 p.o. SGL a ♦

- 1♣ ⇒ 1♥
 1♠ ⇒ 1SA = Naturale
 ⇒ 2♣ = RELAY GI+
 ⇒ 2♦ = 4COLORE GF 5♥-4♣ →→→→→→→→→ ⇒ 2SA = GAR
 ⇒ 2♥ = 6♥ (7)-(10) p.o.
 ⇒ 2♠ = 4♥-4♠ 5/9 p.o.
 ⇒ 2SA = 2SAT →→→→→ Vedi sviluppo
 ⇒ 3♣ = 5♥-4♣ 9/11 p.o.
 ⇒ 3♦ = 5♥-5♦ 9/11 p.o.
 ⇒ 3♥ = 6♥ 10/11 p.o.
 ⇒ 3♠ = 4♥-4♠ 9/11 p.o.
 ⇒ 3SA = Naturale
 ⇒ 4♣ = 4♥-4♠ SGL a ♣ piccolo SI
 ⇒ 4♦ = 4♥-4♠ SGL a ♦ piccolo SI

- 1♣ ⇒ 1♥
 1♠ ⇒ 1SA
 2♣ = 6♣-4♠ MIN
 2♦ = a) 4♣-4♠-4♦-1♥ 15/17 p.o.
 b) 5♣-4♠-4♦ 15/16 p.o.
 2♥ = 5♣-4♠-3♥-1♦ 14/16 p.o.
 2♠ = 6♣-4♠ MAX
 2SA = 5♣-4♠-3♦-1♥ 15/16 p.o.
 3♣ = 6♣ ☺-4♠ 13/16 p.o.

- 1♣ ⇒ 1♥
 1SA ⇒ 2♣ = CHKBCK
 ⇒ 2♦ = CHKBCK
 ⇒ 2♥ = 5♥ non tanti punti se 6♥ le ♥ sono ☹
 ⇒ 2♠ = 4♥-4♠ 10/12 p.o.
 ⇒ 2SA = 2SAT →→→ Vedi sviluppo
 ⇒ 3♣ = 4♥-5♣ LIM
 ⇒ 3♦ = 5♥-4♣ SGL a ♦ GF
 ⇒ 3♥ = 6♥ GF con ♥ non bellissime ma neppure bruttissime
 ⇒ 3♠ = 5♥-4♣ SGL a ♠ GF
 ⇒ 3SA = SO

- 1♣ ⇒ 1♥
 2♣ ⇒ 2♦ = RELAY GI+ →→→→→→→→→→→ ⇒ 2♥ = 6♣-3♥ MIN
 ⇒ 2♥ = 6♥ (7)/(10) p.o. ⇒ 2♠ = 4♦ MIN o MAX →→→ ⇒ 2SA = GAR
 ⇒ 2♠ = 5♥-4♠ 13+ p.o. ⇒ 3♣ = MIN ⇒ 3♣ = LIM
 ⇒ 2SA = 2SAT →→→ Vedi sviluppo ⇒ 3♥ = 6♣-3♥ MAX ⇒ 3♥ = 6♥ GF
 ⇒ 3♣ = 4♥-3♣ 9/11 p.o. ⇒ 2SA = MAX ⇒ 3♠ = CFE
 ⇒ 3♦ = 5♥-5♦ 9/11 p.o.
 ⇒ 3♥ = 6♥ 9/11 p.o.
 ⇒ 3♠ = 3+♣ SGL a ♠ GF
 ⇒ 3SA = Naturale
 ⇒ 4♣ = RKCB
 ⇒ 4♦ = 3+♣ SGL a ♦ SI

- 1♣ ⇒ 1♥
 2♣ ⇒ 2♦
 2♥ ⇒ 2♠ = CFE a ♠
 ⇒ 2SA = Naturale FIG
 ⇒ 3♣ = LIM
 ⇒ 3♦ = CFE a ♦
 ⇒ 3♥ = 5♥ molto GI

- 1♣ ⇒ 1♥
 2♣ ⇒ 2♦
 3♣ ⇒ 3♦ = CFE a ♦
 ⇒ 3♥ = 6♥ GF
 ⇒ 3♠ = CFE a ♠

- 1♣ ⇒ 1♥
- 2♣ ⇒ 2♦
- 2SA ⇒ 3♦ = CFE a ♦
- ⇒ 3♥ = 6♥ GF
- ⇒ 3♠ = CFE a ♠

- 1♣ ⇒ 1♥
- 2♦ ⇒ 2♥ = 5♥ 5/7 p.o.
- ⇒ 2SA = 4♦ 5/7 p.o.
- ⇒ 3♣ = 2/4♣ 5/7 p.o.
- ⇒ 3♦ = 5♥-5♦ 7+ p.o. GF
- ⇒ 3♥ = 6♥ 8+ p.o. GF
- ⇒ 3♠ = 6♥-5♠ 12+ p.o.
- ⇒ 2♠ = RELAY →→→→→ ⇒ 2SA= 5+♣-4♦ 17+ p.o. →→→→→ ⇒ 3♣ = RELAY →→→→→ ⇒ 3♦ = 6♣-4♦
- ⇒ 3♣ = 6+♣ 17+ p.o. ⇒ 3♥ = 3♥
- ⇒ 3♦ = 6♣-5♦ 3-4 ½ perdenti ⇒ 3♠ = CFE a ♠
- ⇒ 3♥ = 4♥ BIL 18/20 p.o. ⇒ 3SA= fermo a ♠
- ⇒ 3♠ = 5♣-4♥-4♠ 17+ p.o.
- ⇒ 4♣ = 5+♣-4♥ SGL a ♠
- ⇒ 4♦ = 5+♣-4♥ SGL a ♦

- 1♣ ⇒ 1♥
- 2♥ ⇒ 2♠ = RELAY almeno invitante
- ⇒ 2SA = 5+♥-4♠ SI →→→→→ ⇒ 3♣ = Fissa le ♥ chiede SGL con il solito metodo →→→ 3♦ = Niente SGL
- ⇒ 3♣ = 4♥-3/4♣ 9/11 p.o. ⇒ 3♦ = Fissa le ♠ chiede SGL con il solito metodo →→→ 3♥ = Niente SGL
- ⇒ 3♦ = 5♥-4+♦ SI
- ⇒ 3♥ = ♣*
- ⇒ 3♠ = 5+♥ SGL a ♠ SI
- ⇒ 4♣ = 5+♥ SGL a ♣ SI
- ⇒ 4♦ = 5+♥ SGL a ♦ SI

- 1♣ ⇒ 1♥
- 2♥ ⇒ 2♠
- 2SA = 4♥ con SGL MIN o MAX →→→→→ ⇒ 3♣ = RELAY →→→→→ ⇒ 3♦ = MIN con SGL a ♠
- 3♣ = 3♥ MIN →→→→→ ⇒ 3♦ = CFE a ♦ ⇒ 3♥ = MIN con SGL a ♦
- ⇒ 3♥ = SO ⇒ 3♠ = MAX con SGL a ♠
- ⇒ 3♠ = CFE a ♠ ⇒ 3SA= MAX con SGL a ♦
- ⇒ 3SA= SO
- 3♦ = 3♥ MAX →→→→→ ⇒ 3♥ = CFE a ♦
- 3♥ = 4♥ MIN senza SGL ⇒ 3♠ = CFE a ♠
- 3♠ = 4♠ MAX senza SGL

- 1♣ ⇒ 1♥
- 2♠ ⇒ P = 3/4♠ 4/5 p.o.
- ⇒ 2SA = RELAY GF
- ⇒ 3♣ = SO
- ⇒ 3♦ = 5♥-5♦ 7+ p.o. GF
- ⇒ 3♥ = 6+♥ 8+ p.o. GF
- ⇒ 3♠ = 4♠ 5/7 p.o.

- 1♣ ⇒ 1♥
- 2SA ⇒ 3♣ = 5♥-4♦ SI
- ⇒ 3♦ = TEXAS per 3♥ →→→→→ ⇒ P = 5♥ 4/5 p.o.
- ⇒ 3♥ = 4♥-4♠ ⇒ 3♠ = 5♥-4♠
- ⇒ 3♠ = 4♥-4♣ SI ⇒ 4♣ = 5♥-4♣ SI
- ⇒ 3SA = SO ⇒ 4♦ = Cue bid 6+♥ SI
- ⇒ 4♣ = Cue bid con 5+♥ SI ⇒ 4♥ = 6+♥ SI
- ⇒ 4♦ = Cue bid con 5+♥ SI
- ⇒ 4♥ = 6+♥ SO

- 1♣ ⇒ 1♥
- 3♣ ⇒ 3♦ = CFE a ♦
- ⇒ 3♥ = 5+♥ GF →→→→→ ⇒ 3♠ = 2♥
- ⇒ 3♠ = CFE a ♠ ⇒ 3SA= 0/1♥
- ⇒ 3SA = Naturale ⇒ 4♣ = Cue Bid con 3♦

1♣ ⇔ 1♠

1♣	⇔	1♠
1SA	=	4♣-3-3-3 / 4♣-4-3-2 senza 4♠ / 5♣-3-3-2 / 5♣-4-2-2 / 5♣-4-3-1♠ / 4♣-4-4-1♠ 11/14 p.o.
2♣	=	a) 6+♣ 11/16 p.o. b) 5♣-4♦ 15/16 p.o. c) 5♣-4♥ 15/16 p.o.
2♦	=	a) 4♣-4♦ 15/17 p.o. b) 6+♣ 17+ p.o. c) 4+♣-4♠ 17+ p.o. SBIL d) 4♠ 18/20 p.o. BIL e) 5+♣-4♦ 17+ p.o.
2♥	=	5+♣-4♥ 17+ p.o.
2♠	=	a) 4♠ 11/14 p.o. b) 5♣-4-3♠-1 11/14 p.o. c) 5♣-4♠-2-2 11/14 p.o. d) 4♣-4-3♠-2 11/14 p.o. con doubleTON scoperTO
2SA	=	18/20 p.o. BIL
3♣	=	6+♣ 13/16 p.o.
3♦	=	4♣-4♥-4♠-1♦ 18/22 p.o.
3♥	=	4♣-4♦-4♠-1♥ 18/22 p.o.
3♠	=	a) 5♣-4♠ 14/16 p.o. b) 4♣-4♠-4-1 14/16 p.o.
3SA	=	4♣-4♦-4♥-1♠ 18/22 p.o.
4♣	=	6♣-4♠ SGL a ♥ 13/16 p.o.
4♦	=	6♣-4♠ SGL a ♦ 13/16 p.o.

1♣ ⇔ 1♠
 1SA ⇔ 2♣ = CHKBCK
 ⇔ 2♦ = CHKBCK
 ⇔ 2♥ = 5+♠-4+♥ pochi punti
 ⇔ 2♠ = 5+♠ pochi punti
 ⇔ 2SA = 2SAT →→→ Vedi sviluppo
 ⇔ 3♣ = 4♠-5+♣ **LIM**
 ⇔ 3♦ = 5♠-4♣ **SGL** a ♦ GF
 ⇔ 3♥ = 5♠-4♣ **SGL** a ♥ GF
 ⇔ 3♠ = 6+♠ GF con le ♠ non bellissime
 ⇔ 3SA = SO

1♣ ⇔ 1♠
 2♣ ⇔ 2♦ = RELAY →→→→→⇔2♥ = 4♦/♥ **MIN** o **MAX** →→→→→⇔2♠ = RELAY GF → Vedi sviluppo
 ⇔ 2♥ = 5♠-4+♥ GF ⇔2♠ = 3♠ **MIN** ⇔3♣ = 2+♣ 9/11 p.o.
 ⇔ 2♠ = 6♠ 8/10 p.o. ⇔2SA = **MAX**
 ⇔ 2SA = 2SAT ⇔3♣ = **MIN**→→→→→⇔3♦ = CFE a ♦
 ⇔ 3♣ = 2+♣ 9/11 p.o. ⇔3♦ = 6♣-4♦ **MAX** ⇔3♥ = CFE a ♥
 ⇔ 3♦ = 5♠-5♦ 9/11 p.o. ⇔3♥ = 6♣-4♥ **MAX** ⇔3♠ = 6♠ GF
 ⇔ 3♥ = 5♠-5♥ 9/11 p.o. ⇔3♠ = 6♣-3♠ **MAX**
 ⇔ 3♠ = 6+♠ 9/11 p.o.

1♣ ⇔ 1♠
 2♣ ⇔ 2♦
 2♥ ⇔ 2♠
 2SA = 5♣-4♥
 3♣ = 6♣-4♥ **MIN** →→→→→ ⇔3♦ = RELAY per i **SGL**
 3♦ = 6♣-4♦ **MIN** →→→→→ ⇔3♥ = RELAY per i **SGL**
 3♥ = 5♣-4♦-2-2 con doubleton di cartine e onori concentrati nei minori
 3♠ = 5♣-4♦ **SGL** a ♠
 3SA = 5♣-4♦ **SGL** a ♥

- 1♣ ⇒ 1♠
- 2♣ ⇒ 2♦
- 2♠ ⇒ 2SA = **FIG**
- ⇒ 3♣ = **LIM**
- ⇒ 3♦ = CFE a ♦
- ⇒ 3♥ = CFE a ♥
- ⇒ 3♠ = 5♠ Forte invito a Manche

- 1♣ ⇒ 1♠
- 2♦ ⇒ 2♥ = RELAY GF →→→→→→→→ ⇒ 2♠ = 4♣-4♦-4♥-1♠ 15/17 p.o. →→→→→ ⇒ 2SA= SO
- ⇒ 2♠ = 5♠ 4/7 p.o. ⇒ 2SA= 5+♣-4♦ 17+ p.o. ⇒ 3♣ = SO
- ⇒ 2SA = 4♦ 4/7 p.o. ⇒ 3♣ = 6+♣ 17+ p.o. ⇒ 3♦ = SO
- ⇒ 3♣ = 2/4♣ 4/7 p.o. ⇒ 3♦ = 6♣-5♦ 3/4 perenti ⇒ 3♥ = Fissa le ♥ GF
- ⇒ 3♦ = 5♠-5♦ 7+ p.o. GF ⇒ 3♠ = 4♠ **BIL** 18/20 p.o.
- ⇒ 3♥ = 5♠-5♥ 7+ p.o. GF ⇒ 4♣ = 5+♣-4♠ **SGL** a ♥ 17+ p.o.
- ⇒ 3♠ = 6+♠ 8+ p.o. GF ⇒ 4♦ = 5+♣-4♠ **SGL** a ♦ 17+ p.o.

- 1♣ ⇒ 1♠
- 2♦ ⇒ 2♠
- 2SA = **LIM**
- 3♣ = **LIM**
- 3♦ = 6♣-5♦ 3/4 perenti NF
- 3♥ = CFE a ♥
- 3♠ = 4♠ **BIL** 18 p.o.
- 4♣ = 6♣-4♠ **SGL** a ♥ SI
- 4♦ = 6♣-4♠ **SGL** a ♦ SI

- 1♣ ⇒ 1♠
- 2♦ ⇒ 2SA
- 3♣ = **LIM**
- 3♦ = 5+♣-4♦ NF
- 3♥ = CFE a ♥
- 3♠ = 4♠ **BIL** 18 p.o.
- 4♣ = 6♣-4♠ **SGL** a ♥ SI
- 4♦ = 6♣-4♠ **SGL** a ♦ SI

- 1♣ ⇒ 1♠
- 2♦ ⇒ 3♣
- 3♦ = 6♣-5♦ 3/4 perenti NF
- 3♥ = CFE a ♥
- 3♠ = 4♠ **BIL** 18 p.o.
- 4♣ = 6♣-4♠ **SGL** a ♥ SI
- 4♦ = 6♣-4♠ **SGL** a ♦ SI

- 1♣ ⇒ 1♠
- 2♠ ⇒ 2SA = RELAY almeno invitante →→→ Vedi sviluppo
- ⇒ 3♣ = 4♠-3/4♣ 9/11 p.o.
- ⇒ 3♦ = 5♠-4+♦ SI
- ⇒ 3♥ = 5♠-4♥ SI
- ⇒ 3♠ = ♠
- ⇒ 3SA = Propone di giocarli ♠ ⊕ e pezzi fuori probabile 4-3-3-3
- ⇒ 4♣ = 5+♠ **SGL** a ♣ SI
- ⇒ 4♦ = 5+♠ **SGL** a ♦ SI
- ⇒ 4♥ = 5+♠ **SGL** a ♥ SI

- 1♣ ⇒ 1♠
- 2♠ ⇒ 2SA
- 3♣ = 4♠ con **SGL** MIN o MAX →→→→→→→→ ⇒ 3♦ = RELAY →→→→→→→ ⇒ 3♥ = MIN con **SGL** a ♥
- 3♦ = 3♠ MIN →→→→→→→ ⇒ 3♥ = CFE a ♦ ⇒ 3♠ = MIN con **SGL** a ♦
- ⇒ 3♠ = SO ⇒ 3SA = MAX con **SGL** a ♥
- ⇒ 3SA = SO ⇒ 4♣ = MAX con **SGL** a ♦
- 3♥ = 3♠ MAX →→→→→→→→ ⇒ 3♠ = CFE a ♦
- 3♠ = 4♠ MIN senza **SGL**
- 3SA = 4♠ MAX senza **SGL**

- 1♣ ⇒ 1♠
- 2SA ⇒ 3♣ = 5+♠-4♦ SI
- ⇒ 3♦ = 5+♠-4♥ SI
- ⇒ 3♥ = **TEXAS** per 3♠ → → → → → → → → ⇒ 3SA = 5♠ non SI
- ⇒ 3♠ = 4♠-4♣ SI ⇒ 4♣ = 5♠-4♣ SI
- ⇒ 4♣ = Cue bid con 5♠ SI ⇒ 4♦ = Cue bid con 6♠ SI
- ⇒ 4♦ = Cue bid con 5♠ SI ⇒ 4♥ = Cue bid con 6♠ SI
- ⇒ 4♥ = 5♠-5♥ non SI ⇒ 4♠ = 6♠ SI quasi sicuramente cue bid a ♣

- 1♣ ⇒ 1♠
- 3♣ ⇒ 3♦ = CFE a ♦
- ⇒ 3♥ = 5+♠ GF → → → → → → → → ⇒ 3♠ = 2♠
- ⇒ 3♠ = CFE a ♥ ⇒ 3SA = 0/1 ♠
- ⇒ 3SA = SO ⇒ 4♣ = Cue Bid con 3♠
- ⇒ 4♥ = 5+♠-5+♥ NSI

1♣ ⇒ 1SA

- 1♣ ⇒ 1SA
- 2♣ = 6+♣ 11/14 p.o. possibile 4^a a laTO
- 2♦ = **RELAY** chiede forza e distribuzione → → → → → → → → ⇒ 2♥ = **MIN** → → → → → → → → ⇒ 2♠ = **RELAY** vedi **MAX**
- 2♥ = 5+♣-4♥ 17+ p.o. ⇒ 2♠ = 5♦
- 2♠ = 5+♣-4♠ 17+ p.o. ⇒ 2SA = 4♦-3-3-3 **MAX**
- 2SA = a) **Barrage** chiede il migliore minore ⇒ 3♣ = 4/5♣ **MAX**
- b) 18/20 p.o. **BIL** mancante di un fermo ⇒ 3♦ = 4♣-4♦ **MAX**
- 3♣ = 6+♣ ☺ 13/16 p.o.
- 3♦ = 6♣-5♦ 3-4 ½ perdenti
- 3♥ = 6♣-5♥ 3-4 ½ perdenti
- 3♠ = 6♣-5♠ 3-4 ½ perdenti
- 3SA = Naturale

1♣ ⇒ 2♣

- 1♣ ⇒ 2♣
- 2♦ = a) **MIN**
- b) 5+♣-4♦ 11/21 p.o.
- 2♥ = 5+♣-4♥ → → → → → → → → ⇒ 2SA = **GAR**
- ⇒ 3♣ = Passabile 10/11 p.o.
- 2♠ = 5+♣-4♠ → → → → → → → → ⇒ 2SA = **GAR**
- ⇒ 3♣ = Passabile 10/11 p.o.
- 2SA = 18/20 p.o. **BIL** → → → → → → → → Vedi **MIN**
- 3♣ = 6+♣ 16+ p.o. con un **SGL**
- 3♦ = 6+♣ 16+ p.o. senza **SGL**
- 3♥ = 4♣-4♦-4♠-1♥ 18/22 p.o.
- 3♠ = 4♣-4♦-4♥-1♠ 18/22 p.o.
- 3SA = 4♣-4♥-4♠-1♦ 18/22 p.o.

- 1♣ ⇒ 2♣
- 2♦ ⇒ 2♥ = **RELAY** SI → → → → ⇒ 2♠ = 5+♣-4♦ 11/21 p.o. ⇒ 3♦/♥/♠ = CFE nel colore
- ⇒ 2SA = **BIL** → → → → → → → → ⇒ 3♣ = **RELAY** → → → ⇒ 3♦ = 4♣
- ⇒ 3♣ = 6+♣ 11/15 p.o. con un **SGL** ⇒ 3♥ = 4♥ senza 4♣
- ⇒ 3♦ = 6+♣ 11/15 p.o. senza **SGL** ⇒ 3♠ = 4♠ senza 4♣
- ⇒ 3♥ = 4♣-4♦-4♠-1♥ 11/17 p.o.
- ⇒ 3♠ = 4♣-4♦-4♥-1♠ 11/17 p.o.
- ⇒ 3SA = 4♣-4♦-4♠-1♦ 11/14 p.o.
- ⇒ 4♣ = 4♣-4♥-4♠-1♦ 15/17 p.o.
- ⇒ 2♠ = **RELAY** GF non SI → → → → ⇒ 2SA = 12/14 p.o. senza **SGL**
- ⇒ 3♣ = 6♣ oppure 5♣-4♦ 11/14 p.o. con un **SGL** → → ⇒ 3♦ = **RELAY**
- ⇒ 3♦ = 5♣-4♦ 16/21 p.o. con un **SGL**
- ⇒ 3♥ = 4-4-4-1♥ 11/14 p.o.
- ⇒ 3♠ = 4-4-4-1♠ 11/14 p.o.
- ⇒ 3SA = 4-4-4-1♦ 11/14 p.o.

- ⇒ 2SA = 4/5♣ 10/12 p.o. mano adatta al gioco a SA non forzante
- ⇒ 3♣ = 5+♣ 10/11 p.o.
- ⇒ 3♦ = 5+♣-4♥/♠ GF SGL a ♦ non SI →→→→→⇒ 3♥ = 4♥
- ⇒ 3♥ = 5+♣-4♥ GF SGL a ♠ non SI ⇒ 3♠ = 4♠
- ⇒ 3♠ = 5+♣-4♠ GF SGL a ♥ non SI

1♣ ⇒ 2♦

1♣	⇒	2♦
2♥	=	11/14 p.o.
2♠	=	5+♣-4♠ 17+ p.o. oppure anche solo valori a ♠
2SA	=	15+ p.o. con almeno 2♥ usato anche come tentativo di manche
3♣	=	6+♣ 16/18 p.o. non forzante
3♦	=	5+♣-4♦ 17+ p.o. oppure anche solo valori a ♦
3♥	=	3+♥
3♠	=	6♦-5♠ 3-4 ½ perdenti
3SA	=	SO
4♥	=	SO

- 1♣ ⇒ 2♦
- 2♥ ⇒ 2♠ = 6♥-4♠ GF
- ⇒ 2SA = 6+♥ GF
- ⇒ 3♣ = 6♥-4♣ GF
- ⇒ 3♦ = 6♥-4♦ GF
- ⇒ 3♥ = 7♥ Atout fissato chiede gli assi

- 1♣ ⇒ 2♦
- 2SA ⇒ 3♣ = MAX senza SGL di ♠ →→→→→⇒ 3♦ = RELAY →→→⇒ 3♥ = MAX senza SGL
- ⇒ 3♦ = MIN →→→→→⇒ 3♥ = SO ⇒ 3♠ = SGL a ♦
- ⇒ 3♥ = Mano media senza SGL ⇒ 3SA = SGL a ♣
- ⇒ 3♠ = 6♥ MAX con SGL a ♠
- ⇒ 3SA = 6♥ GF senza SGL
- ⇒ 4♣ = 6♥ con SGL a ♣ GF
- ⇒ 4♦ = 6♥ con SGL a ♦ GF

Questo sistema di risposte integrato con 1♦ ⇒ 2♥/2♠ lo usiamo anche sulle nostre sottoperture e anche sugli interventi a salto deboli

1♣ ⇒ 2♥

1♣	⇒	2♥
2♠	=	11/14 p.o.
2SA	=	15+ p.o. con almeno 2♠ usato anche come tentativo di manche
3♣	=	6+♣ 16/18 p.o. non forzante
3♦	=	5+♣-4♦ 17+ p.o. oppure anche solo valori a ♦
3♥	=	5+♣-4♥ 17+ p.o. oppure anche SOlo valori a ♥
3♠	=	3+♠
3SA	=	SO
4♥	=	SO

- 1♣ ⇒ 2♥
- 2♠ ⇒ 2SA = 6+♠ GF
- ⇒ 3♣ = 6♠-4♣ GF
- ⇒ 3♦ = 6♠-4♦ GF
- ⇒ 3♥ = 6♠-4♥ GF
- ⇒ 3♠ = 7♠ fissa le ♠ chiede gli assi

- 1♣ ⇨ 2♥
- 2SA ⇨ 3♣ = MAX senza SGL di ♥ →→→→→ → 3♦ = RELAY →→→→→ ⇨ 3♥ = SGL a ♦
- ⇨ 3♦ = MIN →→→→→ ⇨ 3♠ = SO ⇨ 3♠ = MAX senza SGL
- ⇨ 3♥ = MAX con SGL a ♥ ⇨ 3SA = SGL a ♣
- ⇨ 3♠ = Mano media senza SGL
- ⇨ 3SA = 6♠ GF senza SGL
- ⇨ 4♣ = 6♠ con SGL a ♣ GF
- ⇨ 4♦ = 6♠ con SGL a ♦ GF

1♣ ⇨ 2♠

- 1♣ ⇨ 2♠
- 2SA = Chiede SGL →→→→→ → 3♣ = 5+♣ MIN →→→→→ ⇨ 3♦ = RELAY →→→→→ ⇨ 3♥ = SGL a ♠
- 3♣ = SO ⇨ 3♦ = 5+♣ SGL a ♠ MAX ⇨ 3♠ = SGL a ♥
- 3♦ = CFE a ♦ ⇨ 3♥ = 5+♣ SGL a ♥ MAX ⇨ 3SA = SGL a ♦
- 3♥ = CFE a ♥ ⇨ 3♠ = 5+♣ SGL a ♦ MAX
- 3♠ = CFE a ♠
- 4♣ = ♣
- 5♣ = ♣

1♣ ⇨ 2SA

- 1♣ ⇨ 2SA
- 3♣ = SO
- 3♦ = CFE a ♦
- 3♥ = CFE a ♥
- 3♠ = CFE a ♠
- 4♣ = ♣
- 5♣ = ♣

APERTURA DI 1♣ INTERFERITA

INTERFERENZA IN 2ª POSIZIONE

CASO A : L' avversario contra

- | | | | |
|--------|-------|---------------------------------|---|
| N | E | S | O |
| 1♣ ⇨ ! | ⇨ !! | = 11+ p.o. Forzante fino a 2SA | |
| | ⇨ 1x | = 4+x FIG →→→→→ System ON | |
| | ⇨ 1SA | = 8/10 p.o. BIL →→→→→ System ON | |
| | ⇨ 2♣ | = 4+♣ 5/9 p.o. | |
| | ⇨ 2♦+ | = System ON | |

CASO B : L' avversario interviene di 1 a colore

- | | | | |
|---------|--------|---|---|
| N | E | S | O |
| 1♣ ⇨ 1x | ⇨ ! | = 4+y dove y=x+1 | |
| | ⇨ 1y | = 4+z dove z=y+1 →→→→→ System ON | |
| | ⇨ 1♠ | = 8/10 p.o. adatti oppure 11+ p.o. senza 4 carte dichiarabili a livello 1 | |
| | ⇨ 1SA | = 5+♣ Debole oppure GF+ | |
| | ⇨ 2♣ | = 5+♦ | |
| | ⇨ 2♦ | = 5+♥ | |
| | ⇨ 2x | = 5-5 8+ p.o. se x=♦ →→→→→ 5♥-5♠ se x=M →→→→→ 5OM-5m | |
| | ⇨ 2w | = 5+w Passabile | |
| | ⇨ 2y | = 6y GF+ | |
| | ⇨ 2SA | = 6+♣ GI+ | |
| | ⇨ 3x-1 | = 5+♣ GF+ SGL a x nega 4M | |
| | ⇨ 3♣ | = 6+♦ GI+ | |
| | ⇨ 3♦ | = 6+♥ GI | |
| | ⇨ 3♥ | = 6+♠ GI | |
| | ⇨ 3♠ | = BIL GF voglio che tu giochi 3SA | |
| | ⇨ 3SA | = SO | |

Eccezione :

N	E	S	O
1♣ ⇒	1♠ ⇒	!	= 4♥ 8+ p.o. oppure BIL GF+
		⇒	1SA = 7/10 p.o. Adatti
		⇒	2♣ = 5+♦
		⇒	2♦ = 5+♥
		⇒	2♥ = 5+♣ GI+
		⇒	2♠ = 5♥-5♦ GI+
		⇒	2SA = 6+♣ GI+
		⇒	3♣ = 6+♦ GI+
		⇒	3♦ = 6+♥ GI+

CASO C : L' avversario interviene di 1SA Naturale

N	E	S	O
1♣ ⇒	1SA ⇒	!	= PD
		⇒	2x+ = Rubenshol ON

CASO D : L' avversario interviene di 2x a salto mostrando una monocolora di qualunque punteggio

N	E	S	O
1♣ ⇒	2x ⇒	!	= TO
		⇒	2y+ = Rubenshol ON

CASO E : L' avversario interviene 2x o 3x in GHESTEM

N	E	S	O
1♣ ⇒	2x ⇒	!	= TO ma se seguito dal ! al giro successivo adesso diventa punitivo (PD Penalty Double)
		⇒	Surlicita del 1° colore = (4)5+♣ GI+
		⇒	Surlicita del 2° colore = 5+ nel rimanente colore GF+
		⇒	2y = 5+y Competitivo
		⇒	2SA = Naturale GI
		⇒	3♣ = 5+♣ Competitivo
		⇒	3y = 6y GI
		⇒	3w = 6w Competitivo
		⇒	Surlicita a salto = (4)5+♣ SGL nel colore della surlicita

N	E	S	O
1♣ ⇒	3x ⇒	!	= TO
		⇒	Surlicita del 1° colore = 4+♣ GI+
		⇒	Surlicita del 2° colore = 5+ nel rimanente colore GF+
		⇒	3y = 6y Competitivo

CASO F : L' avversario interviene di 3x barrage

N	E	S	O
1♣ ⇒	3x ⇒	!	= TO
		⇒	3y = 5+y FIG
		⇒	3SA = SO
		⇒	4♣ = 5+♣ Competitivo
		⇒	4x = 5w-5z nei rimanti GF+
		⇒	4y = 6+y più debole di 3y e poi 4y

INTERFERENZA IN 4ª POSIZIONE

CASO A : L' avversario interFERisce di contro

N	E	S	O
1♣ ⇒	P ⇒	1x ⇒	!
!!			= 3 carte a x oppure mano 16+ p.o.
1SA			= 18/20 p.o. BIL (posso avere 3 carte a x ?) →→→→ System ON
2♣+			= System ON

CASO B : L' avversario interferisce di 1/2y

N	E	S	O
1♣ ⇒	P ⇒	1x ⇒	1/2y
!			= 3 carte a x oppure 16+ p.o.
1SA			= 18/20 p.o. BIL (posso avere 3 carte a x ?) →→→→ System ON
2♣+			= System ON
2SA			= Forte - Debole

CASO C : L' avversario interferisce di 1SA naturale o convenzionale

N E S O
 1♣ ⇒ P ⇒ 1x ⇒ 1SA

! = PD se 1SA è naturale , 3x o forte se 1SA è convenzionale

2♣+ = System ON

CASO D : L' avversario interferisce di 2y a salto

N E S O
 1♣ ⇒ P ⇒ 1x ⇒ 2y

! = Mano forte

2SA = Forte - Debole

3♣+ = System ON

3y = 4+♣-4x 16+ p.o. oppure 6+♣ con 8 prese CFE a y

3SA = SO probabile 6+♣ chise e FE a y

APERTURA DI 1♦

- 1♦ ⇒ 1♥ = 4+♥ 5+ p.o.
 ⇒ 1♠ = 4+♠ 5+ p.o.
 ⇒ 1SA = 4+♣ 5/10 p.o.
 ⇒ 2♣ = a) 4+♦ 11+ p.o. GF+
 b) 4+♣ 10+ p.o.
 ⇒ 2♦ = 4♦ 5/9 p.o. non ha 4^e nobili a lato
 ⇒ 2♥ = 6+♥ 3/(7) p.o. con ♥ decenti
 ⇒ 2♠ = 6+♠ 3/(7) p.o. con ♠ decenti
 ⇒ 2SA = 6+♣ 4/7 p.o.
 ⇒ 3♣ = 5♦ **BIL** o **SBIL** 7/9 p.o.
 ⇒ 3♦ = 4+♦ ma generalmente 5♦ 0/5 p.o. ♠
 ⇒ 3♥ = 5-4 minore 12/15 p.o. con **SGL** a ♥ GF
 ⇒ 3♠ = 5-4 minore 12/15 p.o. con **SGL** a ♠ GF
 ⇒ 3SA = 4♦-3-3-3 12/14 p.o. con meno di 3 controlli

1♦ ⇒ 1♥

- 1♦ ⇒ 1♥
 1♠ = 4+♦-4♠ 11/16 p.o.
 1SA = 4♦-3-3-3 / 5♦-3-3-3 / 5♦-4♣ ⊕ 11/14 p.o.
 2♣ = a) 5♦-4+♣ 11/21 p.o.
 b) 6+♦ 17+ p.o.
 c) 4♥ **BIL** 18/20 p.o.
 d) 5+♦-4♥ 17+ p.o.
 2♦ = 6+♦ 11/16 p.o.
 2♥ = 4♥ 11/14 p.o. oppure 3♥ di onore e un doubleton scoperto
 2♠ = 5+♦-4♠ 17+ p.o.
 2SA = 18/20 p.o. **BIL**
 3♣ = 5+♦-5+♣ 5-5½ perdenti generalmente 13/16 p.o.
 3♦ = 6+♦ ⊕ 13/16 p.o.
 3♥ = a) 5♦-4♥ 14/16 p.o.
 b) 4♦-4♥ con **SGL** a ♠ 14/16 p.o.
 3♠ = 4♦-4♥-4♠-1♣ 18/22 p.o.
 3SA = 7♦ **SOLIDE** con fermi a ♣ e ♠ generalmente 8 prese
 4♣ = 6♦-4♥ 13/16 p.o. **SGL** a ♣
 4♦ = 6♦-4♥ 13/16 p.o. **SGL** a ♠

- 1♦ ⇒ 1♥
 1♠ ⇒ 1SA = Naturale 4/5♥ 5/9 p.o.
 ⇒ 2♣ = **RELAY** almeno invitante
 ⇒ 2♦ = **SO**
 ⇒ 2♥ = 6+♥ 7/10 p.o.
 ⇒ 2♠ = 4+♥-4♠ 7/9 p.o.
 ⇒ 2SA = **2SAT**
 ⇒ 3♣ = **4COLORE** 5+♥-4+♦ GF
 ⇒ 3♦ = 4+♥-4+♦ 9/11 p.o. con vocazione di gioco a colore
 ⇒ 3♥ = 6+♥ 9/11 p.o.
 ⇒ 3♠ = 4+♥-4♠ 9/11 p.o.

1♦ ⇒ 1♥
 1♠ ⇒ 1SA
 2♣ = 5♦-4♠-3+♣ 11/14 p.o.
 2♦ = 6♦-4♠ 11/14 p.o.
 2♥ = 5♦-4♠-3♥-1♣ 14/16 p.o.
 2♠ = 6♦-4♠ 14/16 p.o.
 2SA = 5♦-4♠-3♣ 15/16 p.o.
 3♣ = 5♦-4♠-4♣ 15/16 p.o.
 3♦ = 6♦-4♠ 13/16 p.o.

1♦ ⇒ 1♥
 1SA ⇒ 2♣ = CHKBCK
 ⇒ 2♦ = CHKBCK
 ⇒ 2♥ = 5+♥ 7/9 p.o. SO
 ⇒ 2♠ = 4♥-4♠ 10/12 p.o.
 ⇒ 2SA = 2SAT
 ⇒ 3♣ = 4♥-5+♣ 9/11 p.o. LIM
 ⇒ 3♦ = 4♥-5+♦ 9/11 p.o. LIM
 ⇒ 3♥ = 6+♥ con ♥ ♣ GF
 ⇒ 3♠ = 5♥-4♦ SGL a ♠ GF
 ⇒ 3SA = SO

1♦ ⇒ 1♥
 2♣ ⇒ 2♦ = SO 2+♦ meno di 9 p.o.
 ⇒ 2♥ = 5+♥ meno di 9 p.o. →→→→→→→ ⇒ 2♠/2SA/3♣/3♠/3SA/4♣/4♦ = Come su 1♦ ⇒ 1♥ ⇒ 2♣ ⇒ 2♦
 ⇒ 2♠ = RELAY F1G ⇒ 3♦ = SO
 ⇒ 2SA = 4+♣ SO a 3♣ meno di 8 p.o. →→→→→→→ ⇒ 3♥ = GI
 ⇒ 3♣ = 4+♥-4+♣ 9/11 p.o.
 ⇒ 3♦ = 4+♥-4+♦ 9/11 p.o.
 ⇒ 3♥ = 6♥ 9/11 p.o.
 ⇒ 3♠ = 6♥-5♠ GF

1♦ ⇒ 1♥
 2♣ ⇒ 2♦
 2♥ = 5♦-4♣-3♥-1♠ 15/16 p.o.
 2♠ = 5♦-4♣ 17/19 p.o. NFE a ♠ oppure 6+♦ 18+ p.o. GF oppure 5+♦-4♣ 19+ p.o. GF →→ Vedi sviluppo
 2SA = 5♦-4♣ 17/19 p.o. FE a ♠ →→→→→→ ⇒ 3♦ = SO (l'unico !!)
 3♣ = 5♦-5♣ 3-4 ½ perdenti ⇒ 3♣ = RELAY →→→→→ ⇒ 3♦ = 6♦
 3♦ = 6+♦ 17/18 p.o. LIM
 3♥ = 4♥ 18/20 p.o. BIL
 3♠ = 5+♦-4♥ 17+ p.o. SGL a ♠
 4♣ = 5+♦-4♥ 17+ p.o. SGL a ♣

1♦ ⇒ 1♥
 2♣ ⇒ 2♦
 2♠ ⇒ 2SA = FE a ♠ MIN
 ⇒ 3♣ = 4♣ MIN o MAX
 ⇒ 3♦ = NFE a ♠ MIN
 ⇒ 3♥ = 5♥ MIN o MAX
 ⇒ 3♠ = NFE a ♠ MAX
 ⇒ 3SA = FE a ♠ MAX

1♦ ⇒ 1♥
 2♣ ⇒ 2♠
 2SA = 5+♦-4+♣ 17+ p.o. →→→→→→ ⇒ 3♣ = RELAY →→→→→ ⇒ 3♦ = 6♦
 3♣ = 5+♦-4♣ 11/16 p.o. ⇒ 3♦ = 3/4 GF ⇒ 3♥ = 3♥
 3♦ = 6+♦ 17+ p.o. ⇒ 3♥ = 6♥ GF ⇒ 3♠ = 5♦-4♣ CFE a ♠
 3♥ = 4♥ 18/20 p.o. BIL ⇒ 3♠ = CFE a ♠ ⇒ 4♣ = 5♦-5♣ 3-4 ½ perdenti
 3♠ = 5+♦-4♥ 17+ p.o. SGL a ♠
 4♣ = 5+♦-4♥ 17+ p.o. SGL a ♣

1♦ ⇒ 1♥
 2♣ ⇒ 2♠
 3♣ ⇒ 3♦ = Non Forzante
 ⇒ 3♥ = 6♥ GF
 ⇒ 3♠ = CFE a ♠

1♦ ⇒ 1♥
 2♦ ⇒ 2♥ = 6♥ 7/9 p.o.
 ⇒ 2♠ = RELAY →→→→→ ⇒ 2SA = MAX senza 3♥
 ⇒ 2SA = 2SAT ⇒ 3♣ = MIN con 3♥
 ⇒ 3♣ = 5♥-5♣ 9/11 p.o. ⇒ 3♦ = MIN senza 3♥ →→→→ ⇒ 3♥ = 6♥ GF
 ⇒ 3♦ = ♠ ⇒ 3♥ = MAX con 3♥ ⇒ 3♠ = CFE a ♠
 ⇒ 3♥ = 6+♥ 10/11 p.o.
 ⇒ 3♠ = 3+♦ SGL a ♠
 ⇒ 4♣ = 3+♦ SGL a ♣
 ⇒ 4♦ = RKCB

1♦ ⇒ 1♥
 2♥ ⇒ 2♠ = RELAY almeno invitante →→→ Vedi sviluppo
 ⇒ 2SA = 5+♥-4♠ SI →→→→→ ⇒ 3♣ = Fissa le ♥ chiede SGL con il solito metodo →→→ 3♦ = Niente SGL
 ⇒ 3♣ = 5♥-4+♣ SI ⇒ 3♦ = Fissa le ♠ chiede SGL con il solito metodo →→→ 3♥ = Niente SGL
 ⇒ 3♦ = 4♥-3+♦ 9/11 p.o.
 ⇒ 3♥ = ♠
 ⇒ 3♠ = 5+♥ SGL a ♠ SI
 ⇒ 3SA = 4♥-3-3-3 oppure 4♥ non belle e pezzi fuori
 ⇒ 4♣ = 5+♥ SGL a ♣ SI
 ⇒ 4♦ = 5+♥ SGL a ♦ SI

1♦ ⇒ 1♥
 2♥ ⇒ 2♠
 2SA = 4♥ con SGL MIN o MAX →→→→→ ⇒ 3♣ = RELAY →→→→→ ⇒ 3♦ = MIN con SGL a ♠
 3♣ = 3♥ MIN →→→→→ ⇒ 3♦ = CFE ♣ ⇒ 3♥ = MIN con SGL a ♣
 ⇒ 3♥ = SO ⇒ 3♠ = MAX con SGL a ♠
 ⇒ 3♠ = CFE ♠ ⇒ 3SA = MAX con SGL a ♣
 ⇒ 3SA = SO
 3♦ = 3♥ MAX →→→→→ ⇒ 3♥ = CFE ♣
 ⇒ 3♠ = CFE ♠
 3♥ = 4♥ MIN senza SGL
 3♠ = 4♥ MAX senza SGL

1♦ ⇒ 1♥
 2♠ ⇒ 2SA = RELAY →→→→→ Sviluppo GAR
 ⇒ 3♣ = 5♥-5♣ 7+ p.o. GF
 ⇒ 3♦ = SO
 ⇒ 3♥ = 6+♥ 8+ p.o. GF
 ⇒ 3♠ = 4♠ meno di 7 p.o.

1♦ ⇒ 1♥
 2SA ⇒ 3♣ = TEXAS per 3♦
 ⇒ 3♦ = TEXAS per 3♥
 ⇒ 3♥ = 4♥-4♠ GF
 ⇒ 3♠ = 4♥-4♦ SI
 ⇒ 4♣ = 5♥ Cue bid di ♣ SI
 ⇒ 4♦ = 5♥ Cue bid di ♦ SI

1♦ ⇒ 1♥
 3♦ ⇒ 3♥ = 5+♥ 7+ p.o. →→→→→ ⇒ 3♠ = 2♥
 ⇒ 3♠ = CFE a ♠ ⇒ 3SA = 0/1♥
 ⇒ Cue = 3♥

1♦ ⇨ 1♠

1♦	⇨	1♠
1SA	=	12/14 p.o. BIL / 11/14 p.o. 5♦-4♥-1/2♠
2♣	=	a) 5♦-4+♣ 11/21 p.o.
		b) 6♦ 17/21 p.o.
		c) 4♠ 18/20 p.o. BIL
		d) 5♦-4♠ 17/21 p.o. SBIL
2♦	=	a) 6♦ 11/16 p.o.
		b) 5♦-4♥ 15/16 p.o.
2♥	=	5+♣-4+♥ 17/21 p.o.
2♠	=	4+♦-3+♠ 11/14 p.o.
2SA	=	18/20 p.o. BIL
3♣	=	5+♦-5+♣ 5-5 ½ perdenti
3♦	=	6+♦ ☺ 13/16 p.o.
3♥	=	4♦-4♥-4♠-1♣ 18/22 p.o.
3♠	=	4+♦-4♠ 14/16 p.o.
3SA	=	7+♦ solide con fermi a ♥ e a ♣
4♣	=	6♦-4♠ 13/16 p.o. SGL a ♣
4♦	=	6♦-4♠ 13/16 p.o. SGL a ♠

1♦ ⇨ 1♠
 1SA ⇨ 2♣ = CHKBCK
 ⇨ 2♦ = CHKBCK
 ⇨ 2♥ = 5+♠-4+♥ nessun interesse per la manche
 ⇨ 2♠ = 5+♠ 7/9 p.o.
 ⇨ 2SA = SAT
 ⇨ 3♣ = 4♠-5+♣ 9/11 p.o. **LIM**
 ⇨ 3♦ = 4♠-5+♦ 9/11 p.o. **LIM**
 ⇨ 3♥ = 5♠-4♦ **SGL** a ♥ GF
 ⇨ 3♠ = 6+♠ GF
 ⇨ 3SA = SO

1♦ ⇨ 1♠
 2♣ ⇨ 2♦ = 2+♦ Non forzante →→→→ Vedi sviluppo
 ⇨ 2♥ = RELAY FIG →→→→→→→→⇨ ⇨2♠ = 5+♦-4+♣ 11/16 p.o.
 ⇨ 2♠ = 5+♠ NON Forzante ⇨2SA=5+♦-4♣ 17+ p.o. →→→→→⇨ ⇨3♣ = GAR
 ⇨ 2SA = 4+♣ SO senza 3♦ ⇨3♣ = 5+♦-5+♣ 3-4 ½ perdenti
 ⇨ 3♣ = 5♠-4+♣ 9/11 p.o. ⇨3♦ = 6+♦ 17/21 p.o.
 ⇨ 3♦ = 5♠-3+♦ 9/11 p.o. ⇨3♥ = 5+♦-4+♠ 17+ p.o. **SGL** a ♥
 ⇨ 3♥ = 5♠-5♥ 9/11 p.o. ⇨3♠ = 4+♦-4♠ 18/20 p.o. **BIL**
 ⇨ 3♠ = 6+♠ 9/11 p.o. ⇨4♣ = 5+♦-4+♠ 17+ p.o. **SGL** a ♣

1♦ ⇨ 1♠
 2♣ ⇨ 2♦
 2♥ = 5+♦-4♣ 17/19 p.o. CFE a ♥ oppure 5+♦-4♣ 19+ p.o. GF oppure 6+♦ 19+ p.o. GF →→→ Vedi sviluppo
 2♠ = 5♦-4♣-3♠-1♥ 15/16 p.o.
 2SA = 5♦-4♣ 17/18 p.o.
 3♣ = 5♦-5♣ 3-4 ½ perdenti GF
 3♦ = 6♦ 17/18 p.o.
 3♥ = 5+♦-4♠ **SGL** a ♥ SI
 3♠ = 4+♦-4♠ 18/20 p.o. **BIL**
 3SA = Naturale
 4♣ = 5+♦-4♠ **SGL** a ♣ SI

- 1♦ ⇒ 1♠
- 2♣ ⇒ 2♦
- 2♥ ⇒ 2♠ = 5♠ MIN
- ⇒ 2SA = FE a ♥ MIN
- ⇒ 3♣ = 4♣ MIN o MAX
- ⇒ 3♦ = MIN NFE a ♥
- ⇒ 3♥ = MAX NFE a ♥
- ⇒ 3♠ = 5♠ MAX
- ⇒ 3SA = MAX FE a ♥

- 1♦ ⇒ 1♠
- 2♣ ⇒ 2♥
- 2♠ ⇒ 2SA = RELAY GF →→→ Vedi GAR
- ⇒ 3♣ = 4+♣ 9/11 p.o.
- ⇒ 3♦ = 3+♦ 9/11 p.o.
- ⇒ 3♥ = CFE a ♥
- ⇒ 3♠ = 6♠ GF

- ⇒ 3♥ = CFE a ♥
- ⇒ 3♦ = 9/11 p.o.
- ⇒ 3♣ = CFE a ♣

- 1♦ ⇒ 1♠
- 2♦ ⇒ 2♥ = RELAY →→→→→ ⇒ 2♠ = 6♦-3♠ MIN →→→→ ⇒ 2SA = RELAY GF →→→ ⇒ 3♣ = 2-2
- ⇒ 2♠ = 6+♠ 7/9 p.o. ⇒ 2SA = MAX senza 3♠ e senza 4♥ ⇒ 3♦ = SGL a ♥
- ⇒ 2SA = 2SAT ⇒ 3♣ = 6♦-4♥ MIN ⇒ 3♥ = SGL a ♣
- ⇒ 3♣ = 5♠-5♣ 9/11 p.o. ⇒ 3♦ = MIN senza 3♠ e senza 4♥
- ⇒ 3♦ = ♣ ⇒ 3♥ = 5+♦-4♥ MAX
- ⇒ 3♥ = 5♠-5♥ 9/11 p.o. ⇒ 3♠ = 6+♦ MAX con 3♠
- ⇒ 3♠ = 6+♠ 9/11 p.o.
- ⇒ 4♣ = 3+♦ SGL a ♣

- 1♦ ⇒ 1♠
- 2♥ ⇒ 2♠ = 5+♠ meno di 7 p.o. →→→→→ ⇒ 2SA = NF
- ⇒ 2SA = RELAY GF →→→→→ Sviluppo GAR ⇒ 3♣ = CFE a ♣
- ⇒ 3♣ = 5♠-5♣ 7+ p.o. GF ⇒ 3♦ = NF
- ⇒ 3♦ = SO ⇒ 3♠ = NF
- ⇒ 3♥ = 4♥ meno di 7 p.o.
- ⇒ 3♠ = 6+♠ 8+ p.o. GF

- 1♦ ⇒ 1♠
- 2♠ ⇒ 2SA = RELAY almeno invitante
- ⇒ 3♣ = 5♠-4+♣ SI
- ⇒ 3♦ = 4♠-3+♦ 9/11 p.o. GI
- ⇒ 3♥ = 5♠-4♥ SI
- ⇒ 3♠ = ♣
- ⇒ 3SA = Propone di giocarli ♠ ⊕ e pezzi fuori
- ⇒ 4♣ = 5+♠ SGL a ♣ SI
- ⇒ 4♦ = 5+♠ SGL a ♦ SI
- ⇒ 4♥ = 5+♠ SGL a ♥ SI

- 1♦ ⇒ 1♠
- 2♠ ⇒ 2SA
- 3♣ = 4♠ con SGL MIN o MAX →→→→→ ⇒ 3♦ = RELAY →→→→→ ⇒ 3♥ = MIN con SGL a ♥
- 3♦ = 3♠ MIN →→→→→ ⇒ 3♥ = CFE a ♣ ⇒ 3♠ = MIN con SGL a ♣
- ⇒ 3♠ = SO ⇒ 3SA = MAX con SGL a ♥
- ⇒ 3SA = SO ⇒ 4♣ = MAX con SGL a ♣
- 3♥ = 3♠ MAX →→→→→ ⇒ 3♠ = CFE a ♣
- 3♠ = 4♠ MIN senza SGL
- 3SA = 4♠ MAX senza SGL

- 1♦ ⇒ 1♠
- 2SA ⇒ 3♣ = TEXAS per 3♦ →→→→→ ⇒ Passo = 4♠-4♦ schifo
- ⇒ 3♦ = 5♠-4♥ GF ⇒ 3♠ = 5♠-4♦ SI
- ⇒ 3♥ = TEXAS per 3♠ →→→→→ ⇒ Passo = 5♠ schifo
- ⇒ 3♠ = 4♠-4♦ SI ⇒ 3SA = Scegli
- ⇒ 3SA = Naturale ⇒ 4♣ = Cue con 6+♠ SI
- ⇒ 4♣ = Cue con 5♠ SI ⇒ 4♦ = Cue con 6+♠ SI
- ⇒ 4♦ = Cue con 5♠ SI ⇒ 4♥ = Cue con 6+♠ SI
- ⇒ 4♥ = Cue con 5♠ SI ⇒ 4♠ = 6+♠ SI

- 1♦ ⇒ 1♠
- 3♦ ⇒ 3♥ = 5+♠ GF →→→→→ ⇒ 3♠ = 2♠
- ⇒ 3♠ = CFE a ♥ ⇒ 3SA = 0/1♠
- ⇒ 4♣/♦ = Cue Bid con 3♠

1♦ ⇒ 1SA

- 1♦ ⇒ 1SA
- 2♣ = RELAY non assolutamente GF
- 2♦ = 6+♦ SO
- 2♥ = 5+♦-4♥ 17+ p.o.
- 2♠ = 5+♦-4♠ 17+ p.o.
- 2SA = Barrage a ♣ o a ♦ oppure 18/20 p.o. **BIL** mancante di un fermo →→→ Scegli il tuo miglior minore
- 3♣ = 5♦-5♣ 5-5 1/2 perdenti
- 3♦ = 6+♦ 13/16 p.o.
- 3♥ = 6♦-5♥ 3/4 perdenti
- 3♠ = 6♦-5♠ 3/4 perdenti

- 1♦ ⇒ 1SA
- 2♣ ⇒ 2♦ = MIN →→→→→ ⇒ 2♥ = RELAY →→→→→ Vedi MAX
- ⇒ 2♥ = 5+♣ MIN o MAX →→→→→ ⇒ 2♠ = RELAY →→→→→ ⇒ 2SA = MIN
- ⇒ 2♠ = 4♦-3-3-3 MAX ⇒ 3♣ = MAX
- ⇒ 2SA = 4♣-3-3-3 MAX ⇒ 3♦ = MAX senza fermi
- ⇒ 3♣ = 4♣-4♦ MAX ⇒ 3♥ = MAX con 3♦ e CFE a ♥
- ⇒ 3♦ = MAX con 3♦ e CFE a ♠

1♦ ⇒ 2♣

- 1♦ ⇒ 2♣
- 2♦ = 11/22 p.o.
- 2♥ = 5+♦-4♥ 11+ p.o. →→→→→ ⇒ 2♠ = RELAY →→→→→ Sviluppo GAR
- ⇒ 2SA = RELAY con 4♥ →→→→→ Sviluppo GAR
- ⇒ 3♣ = 6+♣ GI
- ⇒ 3♦ = 3+♦ GI
- 2♠ = 5+♦-4♠ 11+ p.o. →→→→→ ⇒ 2SA = RELAY →→→→→ Sviluppo GAR
- ⇒ 3♣ = 6+♣ GI
- ⇒ 3♦ = 3+♦ GI
- 2SA = 18/20 p.o. **BIL** →→→→→ ⇒ 3♣ = RELAY →→→→→ Vedi 1♦ ⇒ 2♣ ⇒ 2♦ ⇒ 2♥ ⇒ 2SA
- 3♣ = 6+♦ 16+ p.o. con un SGL
- 3♦ = 6+♦ 16+ p.o. senza SGL e senza 3♣
- 3♥ = 6+♦ 16+ p.o. con 3♣ CFE a ♥
- 3♠ = 6+♦ 16+ p.o. con 3♣ CFE a ♠
- 3SA = 4-4-4-1♣ 17/19 p.o.
- Cue = 4-4-4-1♣ 20/22 p.o.

- 1♦ ⇒ 2♣
- 2♦ ⇒ 2♥ = RELAY SI
- ⇒ 2♠ = RELAY non SI
- ⇒ 2SA = 10/12 p.o. Limite → → → → → → → → → → ⇒ 3♣ = 5♦-4♣ a passare o correggere
- ⇒ 3♣ = 6+♣ 9/11 p.o. ⇒ 3♦ = 6♦ SO
- ⇒ 3♦ = 4+♦ Limite ⇒ 3♥ = CFE a ♥
- ⇒ 3♥ = 5+♣-4♥ SGL a ♠ non SI ⇒ 3♠ = CFE a ♠
- ⇒ 3♠ = 5+♣-4♠ SGL a ♥ non SI ⇒ 3SA = Naturale SO

- 1♦ ⇒ 2♣
- 2♦ ⇒ 2♥
- 2♠ = 5+♦-4+♣ 11+ p.o. → → → → → Sviluppo GAR
- 2SA = BIL 12/14 p.o. → ⇒ 3♣ = RELAY → → → ⇒ 3♦ = 3♣ → → → → → → → → ⇒ 3♥ = 4♥
- 3♣ = 6+♦ 11/15 p.o. con un SGL ⇒ 3♦ = CFE a ♦ ⇒ 3♥ = 4♥ senza 3♣ ⇒ 3♠ = 4♠
- 3♦ = 6+♦ 11/15 p.o. senza SGL e senza 3♣ ⇒ 3♥ = CFE a ♥ ⇒ 3♠ = 4♠ senza 3♣ ⇒ 3SA = SI
- 3♥ = 6+♦ 11/15 p.o. con 3♣ CFE a ♥ ⇒ 3♠ = CFE a ♠ ⇒ 3SA = Senza nobili ⇒ 4♣ = SI
- 3♠ = 6+♦ 11/15 p.o. con 3♣ CFE a ♠
- 3SA = 4-4-4-1♣ 12/15 p.o.

- 1♦ ⇒ 2♣
- 2♦ ⇒ 2♠
- 2SA = 12/14 p.o. BIL anche con 6♦ senza SGL e 5♦-4♣-2-2 12/21 p.o. → → → → Proseguimento naturale
- 3♣ = 6♦ con un SGL → → → → → 3♦ = RELAY → ⇒ 3♥ = SGL a ♠
- 3♦ = 5♦-4♣ 16/21 p.o. con un SGL → → → → → ⇒ 3♥ = RELAY → → → ⇒ 3♠ = SGL a ♠ ⇒ 3♠ = SGL a ♥
- 3♥ = 5♦-4♣ 12/15 p.o. con SGL a ♥ ⇒ 3SA = SGL a ♥ ⇒ 3SA = SGL a ♣
- 3♠ = 5♦-4♣ 12/15 p.o. con SGL a ♠ ⇒ 4♣ = SGL a ♥ 19+ p.o.
- 3SA = 4-4-4-1♣ 12/15 p.o.

1♦ ⇒ 2♦

- 1♦ ⇒ 2♦
- 2♠ = 5+♦-4♠ 17/21 p.o.
- 2SA = 18/20 p.o. BIL
- 3♣ = 5♦-5♣ 4/5 perdenti
- 3♦ = ♣
- 3♥ = 6♦-5♥ 3-4 ½ perdenti
- 3♠ = 6♦-5♠ 3-4 ½ perdenti
- 4SA = ♣ Scegli il minore piu' lungo
- 5♦ = ♣
- 2♥ = RELAY → → → → → ⇒ 2♠ = 4♥ oppure 4♠ 4/7 p.o.
- ⇒ 2SA = 6♣-3♦ 4/7 p.o.
- ⇒ 3♣ = 4+♦ MAX ma se con 5♦ e' BIL
- ⇒ 3♦ = 4+♦ MIN ma se con 5♦ e' BIL
- ⇒ 3♥ = 4♦ SGL a ♥ MAX
- ⇒ 3♠ = 4♦ SGL a ♠ MAX

1♦ ⇒ 2♥

- 1♦ ⇒ 2♥
- 2♠ = 5+♦-4♠ 17+ p.o. oppure anche solo valori a ♠
- 2SA = 15+ p.o. con almeno 2♥ usato anche come tentativo di manche
- 3♣ = 5+♦-4+♣ 17+ p.o. oppure anche solo valori a ♣
- 3♦ = 6+♦ 16/18 p.o. non forzante
- 3♥ = 3+♥ ♣
- 3♠ = 6♦-5♠ non forzante
- 3SA = SO
- 4♥ = SO

1♦ ⇨ 2♥
 2SA ⇨ 3♣ = MAX senza SGL di ♠ →→→→→⇨3♦ = RELAY →→→⇨3♥ = MAX senza SGL
 ⇨ 3♦ = MIN →→→→→⇨3♥ = SO ⇨3♠ = SGL a ♦
 ⇨ 3♥ = Mano media senza SGL ⇨3SA = SGL a ♣
 ⇨ 3♠ = 6♥ MAX con SGL a ♠

1♦ ⇨ 2♠

1♦ ⇨ 2♠
 2SA = 15+ p.o. con almeno 2♠ usato anche come tentativo di manche
 3♣ = 5+♦-4+♣ 17+ p.o. oppure anche solo valori a ♣
 3♦ = 6+♦ 16/18 p.o. non forzante
 3♥ = 5+♦-4♥ 17+ p.o. oppure anche solo valori a ♥
 3♠ = 3+♠
 3SA = SO
 4♥ = SO

1♦ ⇨ 2♠
 2SA ⇨ 3♣ = MAX senza SGL di ♥ →→→→→⇨3♦ = RELAY →→→⇨3♥ = SGL a ♦
 ⇨ 3♦ = MIN →→→→→⇨3♠ = SO ⇨3♠ = MAX senza SGL
 ⇨ 3♥ = MAX con SGL a ♥ ⇨3SA = SGL a ♣
 ⇨ 3♠ = Mano media senza SGL

1♦ ⇨ 2SA

1♦ ⇨ 2SA
 3♣ = SO
 3♦ = SO giochiamo meglio a ♦
 3♥ = CFE a ♥
 3♠ = CFE a ♠
 4♣ = ♣
 4♥ = 6♦-5♥ 3/4 ½ perdenti
 4♠ = 6♦-5♠ 3/4 ½ perdenti
 4SA = Scegli il minore piu' lungo
 5♣ = ♣

1♦ ⇨ 3♣

1♦ ⇨ 3♣
 3♦ = SO
 3♥ = CFE a ♥ oppure Cue Bid anticipata con FIT a ♦ generalmente SGL
 3♠ = CFE a ♠ oppure Cue Bid anticipata con FIT a ♦ generalmente SGL
 3SA = Naturale
 4♣ = Cue Bid SI generalmente SGL
 5♦ = ♣
 4♥ = 6♦-5♥ 3/4 ½ perdenti
 4♠ = 6♦-5♠ 3/4 ½ perdenti

APERTURA DI 1♦ INTERFERITA

INTERFERENZA IN 2ª POSIZIONE

CASO A : L' avversario contra

N	E	S	O
1♦	⇒	!	⇒
		1x	= 4+x FIG →→→→ System ON
		1SA	= 8/10 p.o. BIL
		2♣	= 5+♣ Competitivo
		2♦+	= Come da sistema

CASO B : L' avversario interviene di 1/2 a colore a livello

N	E	S	O
1♦	⇒	1/2x	⇒
		!	= 4+y dove y=x+1
		1♠	= 8/10 p.o. adatti oppure BIL GI+
		1SA	= 5+♣
		2♣	= 4+♦ Debole oppure GF+
		2♦	= 5+♥
		2x	= 5OM-5m (generalmente ♣) 8+ p.o.
		2w	= 6+w GF+
		2y	= 6y 3/7 p.o.
		2SA	= 6+♣ GI+
		3x-1	= 5+♦ SGL a x GF+
		3♣	= 6+♦ GI+
		3♦	= 6+♥ GI+
		3♥	= 6+♠ GI+
		3♠	= Voglio che tu giochi 3SA
		3SA	= SO

Eccezione :

N	E	S	O
1♦	⇒	1♠	⇒
		!	= 4♥ 8+ p.o. oppure BIL GF+
		1SA	= 7/10 p.o. Adatti
		2♣	= 4+♦ Competitivo oppure GF+
		2♦	= 5+♥
		2♥	= 4+♦ GI
		2♠	= 5♥-5♣ GI+
		2SA	= 6+♣ GI+
		3♣	= 6+♦ GI+
		3♦	= 6+♥ GI+

CASO C : L' avversario interviene di 1SA Naturale

N	E	S	O
1♦	⇒	1SA	⇒
		!	= PD
		2x+	= Rubenshol ON

CASO D : L' avversario interviene di 2x a salto mostrando una monocolora di qualunque punteggio

N	E	S	O
1♦	⇒	2x	⇒
		!	= TO
		2y+	= Rubenshol ON

CASO E : L' avversario interviene 2x o 3x in GHESTEM

N	E	S	O
1♦	⇒	2x	⇒
		!	= TO ma se segui TO dal ! al giro successivo adesSO diventa punitivo (PD Penalty Double)
			Surlicita del 1° colore = 4+♦ GI+
			Surlicita del 2° colore = 5+ nel rimanente colore GF+
		2y	= 5+y Competitivo
		2SA	= Naturale invitante
		3♦	= 4+♦ Competitivo
		3y	= 6y GI
		3w	= 6w Competitivo
			Surlicita a salto = (4)5+♦ SGL nel colore della surlicita
		3SA	= SO

N E S O
 1♦ ⇒ 3x ⇒ ! = TO
 ⇒ Surlicita del 1° colore = 4+♦ GI+
 ⇒ Surlicita del 2° colore = 5+ nel rimanente colore GF+
 ⇒ 3y = 6y Competitivo

CASO F : L' avversario interviene di 3x barrage

N E S O
 1♦ ⇒ 3x ⇒ ! = TO
 ⇒ 3y = 5+y F1G
 ⇒ 3SA = SO
 ⇒ 4♦ = 5+♦ Competitivo
 ⇒ 4x = 5w-5z nei rimanti GF+
 ⇒ 4y = 6+y più debole di 3y e poi 4y

INTERFERENZA IN 4ª POSIZIONE

CASO A : L' avversario interferisce di contro

N E S O
 1♦ ⇒ P ⇒ 1x ⇒ !
 !! = 3 carte a x oppure mano 16+ p.o.
 1SA = 18/20 p.o. BIL (posso avere 3 carte a x) →→→→ System ON
 2♣+ = System ON

CASO B : L' avversario interferisce di 1/2y

N E S O
 1♦ ⇒ P ⇒ 1x ⇒ 1/2y
 ! = 3 carte a x oppure 16+ p.o.
 1SA = 18/20 p.o. BIL (possao avere 3 carte a x) →→→→ System ON
 2♣+ = System ON
 2SA = Forte - Debole

CASO C : L' avversario interferisce di 1SA naturale o convenzionale

N E S O
 1♦ ⇒ P ⇒ 1x ⇒ 1SA

CASO D : L' avversario interferisce di 2y a salto

N E S O
 1♦ ⇒ P ⇒ 1x ⇒ 2y
 ! = Mano forte
 2SA = Forte - Debole
 3♣+ = System ON
 3y = 4+♦-4x 16+ p.o. oppure 6+♦ con 8 prese CFE a y
 3SA = SO probabile 6+♦ chise e FE a y

APERTURA DI 1♥

- 1♥ ⇒ 1♠ = 4+♠ 5+ p.o.
 ⇒ 1SA = 5/12 p.o. con al massimo 2♥
 ⇒ 2♣ = a) RELAY GF generalmente con 4+♣
 b) 6+♣ 9/11 p.o.
 ⇒ 2♦ = a) 5+♦ GF
 b) 3/4♥ 3/7 p.o.
 ⇒ 2♥ = 3/4♥ 8/10 p.o. se con 4♥ al **MAX** e' 4♥-3-3-3
 ⇒ 2♠ = 6+♠ GF
 ⇒ 2SA = 4+♥ GF+
 ⇒ 3♣ = 3+♥ GI
 ⇒ 3♦ = 4+♥ 6/9 SBIL
 ⇒ 3♥ = 4♥ 0/5 p.o. ♣^{sc}
 ⇒ 3♠ = 4+♥ 10/13 p.o. SBIL
 ⇒ 3SA = 4+♥ GF+ CHI a ♠
 ⇒ 4♣ = 4+♥ GF+ CHI a ♣
 ⇒ 4♦ = 4+♥ GF+ CHI a ♦
 ⇒ 4♥ = 5♥ 0/5 p.o. ♣^{sc}

1♥ ⇒ 1♠

- 1♥ ⇒ 1♠
 1SA = 5♥-3-3-2 12/14 p.o. oppure 5♥-4♣/♦ con fermo nel 4° colore
 2♣ = a) Naturale 5♥-3+♣ 11/21 p.o.
 b) Tutte le mani di 17+ p.o.
 2♦ = 5+♥-3+♦ 11/16 p.o.
 2♥ = 6+♥ 11/14 p.o.
 2♠ = 5♥-4♠ 11/14 p.o.
 2SA = 6+♥-4 qualsiasi mano di 4/5 perdenti →→→ Vedi sviluppo 1♥⇒1SA⇒2SA
 3♣ = 5+♥-5+♣ 13/15 p.o. se piu' **SBIL** anche meno punti comunque sempre 5-5 ½ perdenti
 3♦ = 5+♥-5+♦ 13/15 p.o. se piu' **SBIL** anche meno punti comunque sempre 5-5 ½ perdenti
 3♥ = 6+♥ 14/16 p.o.
 3♠ = 5♥-4♠ 14/16 p.o. **SBIL**
 4♣ = 6♥-4♠ **SGL** a ♣ 13/16 p.o.
 4♦ = 6♥-4♠ **SGL** a ♦ 13/16 p.o.

- 1♥ ⇒ 1♠
 1SA ⇒ 2♣ = CHKBCK1
 ⇒ 2♦ = CHKBCK2
 ⇒ 2♥ = SO
 ⇒ 2♠ = 5+♠ 4/9 p.o.
 ⇒ 2SA = 2SAT
 ⇒ 3♣ = 4♠-5+♣ 9/11 p.o. GI
 ⇒ 3♦ = 4♠-5+♦ 9/11 p.o. GI
 ⇒ 3♥ = 5+♠-3+♥ GF
 ⇒ 3♠ = 6+♠ con ♠ belle ma non bellissime GF
 ⇒ 3SA = SO

- 1♥ ⇒ 1♠
- 2♣ ⇒ 2♦ = (7)8+ p.o. se il compagno mostra il rever allora siamo GF
- ⇒ 2♥ = 2/3♥ SO
- ⇒ 2♠ = 5/6♠ corto a ♥ SO
- ⇒ 2SA = 5+♦ SO corto a ♥
- ⇒ 3♣ = 5+♣ SO corto a ♥
- ⇒ 3♦ = 5♠-5♦ 8/10 p.o.
- ⇒ 3♥ = 4+♠-3♥ 9/11 p.o.
- ⇒ 3♠ = 6♠ 9/11 p.o.

- 1♥ ⇒ 1♠
- 2♣ ⇒ 2♦
- 2♥ = 5+♥-3+♣ 11/16 p.o. →→→→→→→→→→ Vedi sviluppo
- 2♠ = 5+♥-3+♠ 17+ p.o. →→→→→→→→→→ ⇒2SA = RELAY →→→→→→→→ ⇒3♣ = 5♥-4♣-3♠-1♦ 17+ p.o.
- 2SA = 5♥-3-3-2 16/17 p.o. **BIL** →→→→→→→→→→ ⇒3♦ = 5♥-4♦-3♠-1♣ 17+ p.o.
- 3♣ = 5+♥-4+♣ 17+ p.o. senza 3♠ ⇒3♥ = 6♥-3♠ 17+ p.o.
- 3♦ = 5+♥-4+♦ 17+ p.o. senza 3♠ ⇒3♠ = 5♥-4♠-2-2 17+ p.o.
- 3♥ = 6+♥ 17+ p.o. senza 3♠ ⇒3SA = 5♥-3♠-3-2 17/20 p.o. **BIL**
- 3SA = 5♥-3-3-2♠ 18/20 p.o. **BIL** ⇒4♣ = 5♥-4♠ **SGL** a ♣ **SI**
- ⇒4♦ = 5♥-4♠ **SGL** a ♦ **SI**

- 1♥ ⇒ 1♠
- 2♣ ⇒ 2♦
- 2♥ ⇒ 2♠ = 4+♠ RELAY GF →→→→→→→→ ⇒2SA = 5♥-3-3-2
- ⇒ 2SA = Naturale GI ⇒3♣ = 5-4
- ⇒ 3♣ = SO ⇒3♦ = 6-4
- ⇒ 3♦ = GF CFE a ♦ ⇒3♥ = 5-5 **SGL** a ♠
- ⇒ 3♥ = ⇒3♠ = 5♥-3♠
- ⇒ 3♠ = 6♠ GF ⇒3SA =

- 1♥ ⇒ 1♠
- 2♣ ⇒ 2♦
- 2SA ⇒ 3♣ = RELAY →→→→→→→→→→ ⇒3♦ = FE a ♦
- ⇒ 3♦ = 4♠-5+♦ 7/10 p.o. GF ⇒3♥ = FE a ♣
- ⇒ 3♥ = 4♠-5+♣ 7/10 p.o. GF ⇒3♠ = 3♣
- ⇒ 3♠ = 6+♠ GF ⇒3SA = FE a ♣ e a ♦

- 1♥ ⇒ 1♠
- 2♦ ⇒ 2♥ = SO
- ⇒ 2♠ = 5+♠ SO
- ⇒ 2SA = GI
- ⇒ 3♣ = RELAY GF →→→ ⇒3♦ = Dichiarazione di attesa o 5♦ →→ ⇒3♥ = RELAY →→→ ⇒3♠ = NFE a ♣
- ⇒ 3♦ = GI ⇒3♥ = 6♥-4♦ ⇒3♠ = 6♠ ⇒3SA = 5♦
- ⇒ 3♥ = GI ⇒3♠ = 3♠
- ⇒ 3♠ = 6♠ GI ⇒3SA = FE a ♣
- ⇒ 4m = 3+♥ **SGL** m **SI**

- 1♥ ⇒ 1♠
- 2♥ ⇒ 2♠ = 5+♠ GI+
- ⇒ 2SA = 4♠ GI
- ⇒ 3♣ = GF anche senza il colore 4°
- ⇒ 3♦ = GF anche senza il colore 4°
- ⇒ 3♥ = GI
- ⇒ 3♠ = 6+♠ GI
- ⇒ 4m = 3+♥ **SGL** m **SI**

- 1♥ ⇒ 1♠
- 2♠ ⇒ 2SA = RELAY →→→→→→→→ ⇒3♣ = 5♥-4♠-2-2
- ⇒ 3♣ = Trial Bid ⇒3♦ = 5♥-4♠ **SGL** a ♦
- ⇒ 3♦ = Trial Bid ⇒3♥ = 5♥-4♠ **SGL** a ♣
- ⇒ 3♠ = 4+♠ 9/11 p.o.

1♥ ⇒ 1♠
 2SA ⇒ 3♣ = RELAY GF →→→→→→→ ⇒ 3♦ = 6♥-4♠
 ⇒ 3♦ = 5+♦-4♠ SO ⇒ 3♥ = 6♥-4♦
 ⇒ 3♥ = SO ⇒ 3♠ = 6♥-4♣
 ⇒ 3♠ = 6+♠ SO

1♥ ⇒ 1SA

1♥ ⇒ 1SA
 2♣ = a) 5♥-3+♣ 11/16 p.o.
 b) 5+♥ 17+ p.o. qualunque distribuzione
 2♦ = 5+♥-4+♦ 11/16 p.o.
 2♥ = 6+♥ 11/14 p.o.
 2♠ = 5♥-4+♠ 17/20 p.o.
 2SA = 6+♥-4 qualsiasi mano di 4/5 peridenti ma non piu' di (19)20 p.o.
 3♣ = 5♥-5+♣ 13/15 p.o. se piu' **SBIL** anche meno punti comunque sempre 5-5 ½ peridenti
 3♦ = 5♥-5+♦ 13/15 p.o. se piu' **SBIL** anche meno punti comunque sempre 5-5 ½ peridenti
 3♥ = 6+♥ 14/16 p.o.
 3♠ = 6♥-5♠ 4/5 peridenti non tanti punti
 4♣ = 6♥-5♣ 11/14 p.o.
 4♦ = 6♥-5♦ 11/14 p.o.
 4♥ = 7+♥ troppo forte per un barrage generalmente 5 peridenti

1♥ ⇒ 1SA
 2♣ ⇒ 2♦ = (7)8+ p.o. se il compagno mostra il rever allora siamo GF
 ⇒ 2♥ = 2♥ SO
 ⇒ 2♠ = Almeno 5-4 minore SO corto a ♥
 ⇒ 2SA = 5+♦ SO corto a ♥
 ⇒ 3♣ = 5+♣ SO puo' avere 2♥
 ⇒ 3♦ = 6♦ 8/10 p.o.
 ⇒ 3♥ = 5+♣ 8/10 p.o. **SGL** a ♥
 ⇒ 3♠ = 5+♣ 8/10 p.o. **SGL** a ♠

1♥ ⇒ 1SA
 2♣ ⇒ 2♦
 2♥ = 5+♥-3+♣ 11/16 p.o. →→→→→→→ ⇒ 2♠ = 4+♣ 9/11 p.o.
 2♠ = 5♥-5♣/♦ 17+ p.o. ⇒ 2SA = 9/11 p.o. **BIL**
 2SA = 5♥-3-3-2 16/17 p.o. **BIL** ⇒ 3♣ = 5♣ 7/8 p.o.
 3♣ = 5+♥-4♣ 17+ p.o. ⇒ 3♦ = 6♦ 7/8 p.o.
 3♦ = 5+♥-4♦ 17+ p.o.
 3♥ = 6+♥ 17+ p.o.
 3SA = 5♥-3-3-2 18/20 p.o. **BIL**

1♥ ⇒ 1SA
 2♣ ⇒ 2♦
 2♠ ⇒ 2SA = RELAY →→→→→ ⇒ 3♣ = 5+♥-5+♣ 17+ p.o.
 ⇒ 3♦ = 5+♥-5+♦ 17+ p.o.

1♥ ⇒ 1SA
 2♦ ⇒ 2♥ = 2♥ SO
 ⇒ 2♠ = 4+♦ 8/11 p.o.
 ⇒ 2SA = 9/11 p.o. **BIL**
 ⇒ 3♣ = 6+♣ 5/8 p.o. corto a ♥
 ⇒ 3♦ = 5+♦ 5/8 p.o.
 ⇒ 3♠ = 5+♦ 8/10 p.o. **SGL** a ♠
 ⇒ 3SA = 5+♦ 8/10 p.o. **SGL** a ♥

1♥ ⇒ 1SA
 2♥ ⇒ 2♠ = 5♣-5♦ **SGL** a ♥
 ⇒ 2SA = 10/11 p.o. con 1/2♥
 ⇒ 3♣ = 6+♣ 5/8 p.o. **SGL** a ♥
 ⇒ 3♦ = 6+♦ 5/8 p.o. **SGL** a ♥
 ⇒ 3♥ = 2♥ di pezzo 9/11 p.o.

1♥ ⇒ 1SA
 2SA ⇒ 3♣ = RELAY GF →→→→→ ⇒ 3♦ = 6♥-4♠
 ⇒ 3♦ = 6+♦ SO ⇒ 3♥ = 6♥-4♦
 ⇒ 3♥ = SO ⇒ 3♠ = 6♥-4♣

1♥ ⇒ 2♣

1♥ ⇒ 2♣
 2♦ = 11/15 p.o. senza 4♠ →→→→→ ⇒ 3♥ = 3♥ di onore con 5+♣ 😊 SI
 2♥ = 5+♥-4+♠ 11/21 p.o. →→→→→ Vedi sviluppo
 2♠ = 5+♥-4+♦ 16/21 p.o. →→→→→ vedi MIN
 2SA = 5+♥ 16/21 p.o. →→→→→ vedi MIN
 3♣ = 5♥-4♣ 16/21 p.o. →→→→→ ⇒ 3♦ = Chiede SGL quasi sicuramente fissa le ♣
 ⇒ 3♥ = Fissa le ♥ e chiede pezzi in atout
 ⇒ 3♠ = Fissa le ♥ e chiede SGL
 3♦ = 6♥-4♣ 16/21 p.o. →→→→→ ⇒ 3♥ = Fissa le ♥ e chiede pezzi in atout
 ⇒ 3♠ = Fissa le ♥ e chiede SGL
 ⇒ 4♣ = Fissa le ♣ SI
 3♥ = 5♥-5♣ SGL a ♠ 16/21 p.o.
 3♠ = 5♥-5♣ SGL a ♦ 16/21 p.o.
 3SA = 5♥-4♣-4♦ 16/21 p.o.

1♥ ⇒ 2♣
 2♦ ⇒ 2♥ = RELAY SI
 ⇒ 2♠ = RELAY GF
 ⇒ 2SA = 6+♣ GF+
 ⇒ 3♣ = 6♣ 9/11 p.o.
 ⇒ 3♦ = 6♣-4♦ non SI

1♥ ⇒ 2♣
 2♦ ⇒ 2♥
 2♠ = 5+♥-4+♦ 11/15 p.o. →→→→→ ⇒ 2SA= Sviluppo GAR
 2SA = 5+♥ 11/15 p.o. →→→→→ ⇒ 3♣ = RELAY fissa le ♥ →→ ⇒ 3♦ = 6+♥ con SGL →→ ⇒ 3♥ = Chiede SGL
 ⇒ 3♦ = 5+♣ SI ⇒ 3♥ = 6+♥ senza SGL
 ⇒ 3♥ = Fissa le ♥ ⇒ 3♠ = 5♥ 😊
 3♣ = 5♥-4♣ 11/15 p.o. →→→→→ sviluppo GAR ⇒ 3SA = 5♥ 😊
 3♦ = 6♥-4♣ 11/15 p.o. →→→→→ sviluppo GAR
 3♥ = 5♥-5♣ 11/15 p.o. SGL di ♠
 3♠ = 5♥-5♣ 11/15 p.o. SGL di ♦
 3SA = 5♥-4♣-4♦ 11/15 p.o.

1♥ ⇒ 2♣
 2♥ ⇒ 2♠ = RELAY quasi certo il FIT a ♥ →→ Vedi sviluppo
 ⇒ 2SA = RELAY fissa le ♠
 ⇒ 3♣ = 6+♣ 9/11 p.o.
 ⇒ 3♦ = 6+♣ GF+

1♥ ⇒ 2♣
 2♥ ⇒ 2♠
 2SA = 6♥-5♠ o 5-4-4 →→→→→ ⇒ 3♣ = RELAY →→ ⇒ 3♦ = 5-4-4 MIN →→→→→ ⇒ 3♥ = RELAY →→→→→ vedi MAX
 3♣ = 5-4 ⇒ 3♥ = 6♥-5♠
 3♦ = 6-4 ⇒ 3♠ = 5-4-4 CHI a ♦
 3♥ = 5-4 SGL a ♦ 16+ p.o. ⇒ 3SA = 5-4-4 CHI a ♣
 ...

1♥ ⇨ 2♦

1♥	⇨	2♦
2♥	=	11/14 p.o. possibili anche 4♠
2♠	=	5+♥-4+♠ 16/21 p.o.
2SA	=	5♥ 16/21 p.o.
3♣	=	5+♥-4+♣ 16/21 p.o.
3♦	=	5+♥-4+♦ 16/21 p.o.
3♥	=	6+♥ 16/21 p.o.
3♠	=	6♥-5♠ 4/5 perdenti

1♥ ⇨ 2♦
 2♥ ⇨ 2♠ = 5+♦-4♠ GF
 2SA = RELAY →→→→ Sviluppo GAR
 3♣ = 5+♥ CFE a ♣
 3♦ = 5+♥-3+♦ 11/15 p.o.
 3♥ = 6+♥ molto ☺ 11/15 p.o.

1♥ ⇨ 2♦
 2♥ ⇨ 2SA = 5+♦ GF+ →→→→ Sviluppo naturale
 ⇨ 3♣ = 5+♦-4+♣ GF
 ⇨ 3♦ = 6+♦ 9/11 p.o.
 ⇨ 3♥ = 3♥ di onore con 5+♦ ☺ SI

1♥ ⇨ 2♦
 2♠ ⇨ 2SA = GAR
 ⇨ 3♣ = 4° colore (5♦ 12+ p.o.)
 ⇨ 3♦ = 6+♦ GF
 ⇨ 3♥ = SO
 ⇨ 3♠ = 5+♦-4♠ GF
 ⇨ 4♣ = Cue Bid con FIT a ♥
 ⇨ 4♦ = Cue Bid con FIT a ♥
 ⇨ 4♥ = SO

1♥ ⇨ 2♦
 2SA ⇨ 3♣ = 5+♦-(3)4+♣ GF o comunque valori a ♣
 ⇨ 3♦ = 5+♦ GF
 ⇨ 3♥ = SO
 ⇨ 3♠ = 6♦-5♠ GF
 ⇨ 3SA = 5♦-3-3-2♥ MIN
 ⇨ 4♣ = 6♦-5♣ GF
 ⇨ 4♥ = SO

1♥ ⇨ 2♥
 2♠ = Chiede in quale colore il rispondente accetterebbe un GI in un colore dell'apertore
 2SA = SGL a ♠
 3♣ = SGL a ♣
 3♦ = SGL a ♦
 3♥ = Chiede buone atout per la manche
 3♠ = 6♥-5♠ SI
 3SA = Scegli
 4♣ = 5+♥-5+♣ SI
 4♦ = 5+♥-5+♦ SI

1♥ ⇨ 2♥
 2♠ ⇨ 2SA = Accetto se hai le ♠
 ⇨ 3♣ = Accetto se hai le ♣ ma non se hai le ♠
 ⇨ 3♦ = Accetto se hai le ♦ ma non se hai le ♠ o le ♣
 ⇨ 3♥ = Non accetto niente
 ⇨ 3SA = Propongo

1♥ ⇨ 2SA

1♥	⇨	2SA			
3♣	= Extras →→→→→	⇨	3♦ = RELAY SI →→→→→	⇨	3♥ = no SGL →→→
				⇨	3♠ = Nemmeno io ho SGL
				⇨	3♠ = SGL a ♠
				⇨	3SA = SGL a ♠
				⇨	3SA = SGL a ♦
				⇨	4♣ = SGL a ♦
				⇨	4♣ = SGL a ♣
				⇨	4♦ = SGL a ♣
				⇨	3♥ = GF limitata →→→→→
				⇨	3♠ = RELAY chiede SGL →→→→→
				⇨	3SA = Niente SGL
				⇨	4♣ = SGL a ♠
				⇨	4♦ = SGL a ♦
				⇨	4♥ = SGL a ♣
3♦	= MIN →→→→→	⇨	3♥ = RELAY SI →→→→→	⇨	3♠ = Niente SGL
				⇨	3♠ = 5+♥ GF+
				⇨	3SA = 5+♦ GF+
				⇨	4♣ = 5+♣ GF+
				⇨	4♦ = 5+♣ GF+
3♥	= 4+♣ normalmente 6-4 oppure 5-5				
3♠	= 4+♦ normalmente 6-4 oppure 5-5				
3SA	= 4+♠ normalmente 6-4 oppure 5-5				
4x	= CHI a x				

1♥ ⇨ 3♣

1♥	⇨	3♣
3♦	= Chiede MAX o 4♥	
3♥	= SO	
3♠	= SGL a ♠ SI	
3SA	= SI BIL	
4m	= SGL a m SI	

1♥ ⇨ 3♦

1♥	⇨	3♦
3♥	= SO	
3♠	= RELAY chiede SGL →→→→→ Solito metodo a gradini	

1♥ ⇨ 3♠

1♥	⇨	3♠
3SA	= RELAY per il SGL →→→→→ Solito metodo alto-medio-basso	
4♣	= SGL a ♣ SI sostanzialmente chiede se piace il SGL	
4♦	= SGL a ♦ SI sostanzialmente chiede se piace il SGL	
4♥	= SO	

APERTURA DI 1♥ INTERFERITA

INTERFERENZA IN 2ª POSIZIONE

CASO A : Gli avversari interferiscono di contro

N	E	S	O
1♥	⇒ !	⇒ !!	= 10+ p.o. BIL forzante fino a 2SA
		⇒ 1♠	= 4+♠ F1G
		⇒ 1SA	= 5+♣
		⇒ 2♣	= 5+♦
		⇒ 2♦	= 3/4♥ 8/10 p.o.
		⇒ 2♥	= 3♥ 3/7 p.o.
		⇒ 2♠	= 6+♠ GF+
		⇒ 2SA	= 4+♥ GF+
		⇒ 3♣	= 3+♥ GI
		⇒ 3♦	= 4+♥ 6/9 p.o. SBIL
		⇒ 3♥	= 4♥ 0/4 p.o. ♣ ^{sc}
		⇒ 3♠	= 4+♥ 10/13 p.o. SBIL
		⇒ 3SA	= Buon riazo a 4♥ SBIL

CASO B : Gli avversari interferiscono di 2x

N	E	S	O
1♥	⇒ 2x	⇒ !	= TO oppure 5+♠ GF+
		⇒ 2y	= 5+y passabile
		⇒ 2SA	= 5+♣ 9+ p.o. GI+
		⇒ 3♣	= 5+♦ 9+ p.o. GI+
		⇒ 3♦	= 4+♥ GI+
		⇒ 3x-1	= 3♥ GI+
		⇒ 3♥	= ♣ ^{sc}
		⇒ 3♠	= 6+♠ GI
		⇒ 3SA	= 2 fermi Naturale quasi certo SGL a ♥

CASO C : Gli avversari interferiscono di 3♣+

N	E	S	O
1♥	⇒ 3m+	⇒ 3x	= 5+x GF+
		⇒ 4♣	= 3+♥ GF+ senza cue biod nel colore degli avversari
		⇒ 4♦	= 3+♥ GF+ con il controllo nel colore degli avversari

CASO D : Gli avversari interferiscono di 1♠

N	E	S	O
1♥	⇒ 1♠	⇒ !	= 8+ p.o. potrei anche avere la mano di 7/10 p.o. con cui avrei detto 1SA
		⇒ 1SA	= 5+♣
		⇒ 2♣	= 5+♦
		⇒ 2♦	= 3♥ 8/10 p.o.
		⇒ 2♥	= 3/4♥ 3/7 p.o.
		⇒ 2♠	= 5♣-5♦ GI+
		⇒ 2SA+	= Come senza interferenza

INTERFERENZA IN 4ª POSIZIONE

CASO A : Gli avversari interferiscono di 2x dopo 1♠

N	E	S	O
1♥	⇒ P	⇒ 1♠	⇒ 2x
		!	= 3 carte a ♠ oppure 16+p.o
		2SA	= Forte - Debole
		3x	= 5+♥-4♠ GF+
		3w+	= System ON

CASO B: L' avversario interferisce di 2x dopo 1SA

N	E	S	O
1♥	⇒ P	⇒ 1SA	⇒ 2x
		!	= Forte generalmente BIL
		2x+1	= System ON
		2SA	= Forte - Debole
		3x	= 6+♥ 8 prese CFE a x

N **E** **S** **O**
 1♥ ⇒ P ⇒ 1SA ⇒ 2x
 P ⇒ P ⇒ ! = PD se posso avere il colore (se x = ♣/♦ != PD ; se x = ♠ != TO)

CASO C : L' avversario interferisce di contro

N **E** **S** **O**
 1♥ ⇒ P ⇒ 1♠ ⇒ !
 !! = 3 carte di ♠ oppure 16+ p.o.
 1SA = 16/18 p.o. BIL
 2♣+ = System ON

CASO D : L' avversario interferisce in barrage 3+x

N **E** **S** **O**
 1♥ ⇒ P ⇒ 1♠/1SA ⇒ 3x
 ! = Forte generalmente adatto

CASO E : L' avversario interferisce di 3x dopo il nostro FIT

N **E** **S** **O**
 1♥ ⇒ P ⇒ 2SA ⇒ 3x
 P = Interrogativo forzante oppure gradisco il contro di riapertura per punire
 ! = SGL a x
 3♥ = Ultra MIN
 3SA = 6♥ GF+
 4x = SGL x SI
 4♥ = Me li gioco mano non fortissima

APERTURA DI 1♠

- 1♠ ⇒ 1SA = 5/12 p.o.
- ⇒ 2♣ = a) 3+♣ GF+
b) 6+♣ 9/11 p.o.
- ⇒ 2♦ = a) 5+♥ 10+ p.o.
b) 6+♥ 8/10 p.o.
- ⇒ 2♥ = a) 5+♦ GF+
b) 3/4♠ 3/7 p.o.
c) 6+♦ 9/11 p.o.
- ⇒ 2♠ = 3/4♠ 8/10 p.o. no SGL
- ⇒ 2SA = 4+♠ GF
- ⇒ 3♣ = 3+♠ GI
- ⇒ 3♦ = 4+♠ 6/9 p.o. SBIL
- ⇒ 3♥ = 4+♠ 10/13 p.o. SBIL con RELAY
- ⇒ 3♠ = 4♠ 0/5 p.o. ♠^{sc}
- ⇒ 3SA = 4+♠ GF+ CHI a ♥
- ⇒ 4♣ = 4+♠ GF+ CHI a ♣
- ⇒ 4♦ = 4+♠ GF+ CHI a ♦
- ⇒ 4♥ = Buon rialzo a 4♠ con valori difensivi a ♥
- ⇒ 4♠ = 5♠ 0/5 p.o. ♠^{sc}

1♠ ⇒ 1SA

- 1♠ ⇒ 1SA
- 2♣ = a) 5+♠-3+♣ 11/21 p.o.
b) 5+♠ 17+ p.o.
- 2♦ = 5+♠-3+♦ 11/16 p.o.
- 2♥ = 5+♠-4+♥ 11/14 p.o.
- 2♠ = 6+♠ 11/14 p.o.
- 2SA = 6+♠-4 qualsiasi mano di 4/5 perdenti ,ma non piu' di (19)20 p.o. →→→ Vedi sviluppo
- 3♣ = 5♠-5+♣ 13/15 p.o. se piu' SBIL anche meno punti comunque sempre 5-5 ½ perdenti
- 3♦ = 5♠-5+♦ 13/15 p.o. se piu' SBIL anche meno punti comunque sempre 5-5 ½ perdenti
- 3♥ = 5♠-5+♥ 13/15 p.o. se piu' SBIL anche meno punti comunque sempre 5-5 ½ perdenti
- 3♠ = 6+♠ 14/16 p.o.
- 4♣ = 6♠-5♣ 11/14 p.o.
- 4♦ = 6♠-5♦ 11/14 p.o.
- 4♥ = 6♠-5♥ 11/14 p.o.
- 4♠ = 7+♠ troppo forte per un barrage generalmente 5 perdenti

- 1♠ ⇒ 1SA
- 2♣ ⇒ 2♦ = (7)8+ p.o. →→→→→ →→→→→ ⇒ 2♥ = 5♠-4+♣ 15/16 p.o.
- ⇒ 2♥ = 5♥ 5/9 p.o. ⇒ 2♠ = 5♠-3+♣ 11/14 p.o.
- ⇒ 2♠ = 2♠ SO ⇒ 2SA = 5♠-3-3-2 16/17 p.o. BIL
- ⇒ 2SA = 5+♦ SO SGL a ♠ possibili 4♣ ⇒ 3♣ = 5+♠-4+♣ 17+ p.o. →→⇒ 3♦ = GAR
- ⇒ 3♣ = 5+♣ SO possibili 4♦ ⇒ 3♦ = 5+♠-4+♦ 17+ p.o.
- ⇒ 3♦ = 6♦ 8/10 p.o. ⇒ 3♥ = 5+♠-4+♥ 17+ p.o.
- ⇒ 3♥ = 5+♣ 8/10 p.o. SGL a ♥ ⇒ 3♠ = 6+♠ 17+ p.o.
- ⇒ 3♠ = 5+♣ 8/10 p.o. SGL a ♠ ⇒ 3SA = 5♠-3-3-2 18/20 p.o.

1♠ ⇒ 1SA
 2♣ ⇒ 2♦
 2♥ ⇒ 2♠ = SO
 ⇒ 2SA = GI

1♠ ⇒ 1SA
 2♦ ⇒ 2♥ = 5♥ 5/9 p.o.
 ⇒ 2♠ = 2♠ SO
 ⇒ 2SA = 10/11 p.o. BIL
 ⇒ 3♣ = 6+♣ 4/7 p.o. SO praticamente certo il SGL a ♠
 ⇒ 3♦ = 4+♦ 9/11 p.o.
 ⇒ 3♥ = 5+♦ 9/11 p.o. SGL a ♥
 ⇒ 3♠ = 5+♦ 9/11 p.o. SGL a ♠
 ⇒ 3SA = 5+♦ 9/11 p.o. SGL a ♣

1♠ ⇒ 1SA
 2♥ ⇒ 2♠ = 2♠ SO
 ⇒ 2SA = 9/11 p.o. BIL
 ⇒ 3♣ = 6+♣ 4/7 p.o. SO praticamente certo il SGL a ♠
 ⇒ 3♦ = 6+♦ 4/7 p.o. SO praticamente certo il SGL a ♠
 ⇒ 3♥ = 4+♥ 8/10 p.o.
 ⇒ 4♥ = Me li gioco , mi è piaciuta la dichiarazione di 2♥

1♠ ⇒ 1SA
 2SA ⇒ 3♣ = RELAY GF →→→→→→→→ ⇒ 3♦ = 6♠-4♥
 ⇒ 3♦ = 6+♦ SO ⇒ 3♥ = 6♠-4♦
 ⇒ 3♠ = SO ⇒ 3♠ = 6♠-4♣

1♠ ⇒ 2♣

1♠ ⇒ 2♣
 2♦ = 11/15 p.o. senza 4♥ →→→→→→→ ⇒ 3♠ = 3♠ di onore con 5+♣ ☺ SI
 2♥ = 5+♠-4+♥ 11/21 p.o.
 2♠ = 5+♠-4+♦ 16/21 p.o. →→→→→→→ ⇒ Vedi MIN
 2SA = 5+♠ 16/21 p.o. →→→→→→→ ⇒ Vedi MIN
 3♣ = 5♠-4♣ 16/21 p.o.
 3♦ = 6♠-4♣ 16/21 p.o.
 3♥ = 5♠-5♣ 16/21 p.o. SGL a ♥
 3♠ = 5♠-5♣ 16/21 p.o. SGL a ♦
 3SA = 5♠-4♦-4♣ 16/21 p.o.

1♠ ⇒ 2♣
 2♦ ⇒ 2♥ = RELAY SI
 ⇒ 2♠ = RELAY GF ma non SI
 ⇒ 2SA = 6+♣ GF+
 ⇒ 3♣ = 6+♣ 9/11 p.o.
 ⇒ 3♦ = 6♣-4♦ non SI

1♠ ⇒ 2♣
 2♦ ⇒ 2♥
 2♠ = 5+♠-4+♦ 11/15 p.o. →→→→→→→ ⇒ 2SA= RELAY →→→→→ GAR
 ⇒ 3♣ = 6+♣ SI
 2SA = 5+♠ 11/15 p.o. →→→→→→→ ⇒ 3♣ = RELAY →→→→→ ⇒ 3♦ = 6+♠ con SGL →→ ⇒ 3♥ = Chiede
 3♣ = 5♠-4♣ 11/14 p.o. →→→→ sviluppo GAR ⇒ 3♥ = 6+♠ senza SGL
 3♦ = 6♠-4♣ 11/14 p.o. →→→ sviluppo GAR ⇒ 3♠ = 5♠-3-3-2 con ♠ ☺
 3♥ = 5♠-5♣ 11/14 p.o. SGL a ♥ ⇒ 3SA = 5♠-3-3-2 con ♠ ☺
 3♠ = 5♠-5♣ 11/14 p.o. SGL a ♦
 3SA = 5♠-4♣-4♦ 11/15 p.o.

1♠ ⇒ 2♣
 2♥ ⇒ 2♠ = RELAY →→→→ sviluppo GAR
 ⇒ 2SA = RELAY fissa le ♥ →→→→ sviluppo GAR
 ⇒ 3♣ = 6+♣ 9/11 p.o.
 ⇒ 3♦ = 6♣-4♦

1♠ ⇨ 2♦

1♠	⇨	2♦
2♥	=	10/13 p.o. con 2/4♥ non vedo manche se hai il MIN
2♠	=	5+♠ MIN e corto a ♥
2SA	=	GF (tutte le altre mani di Rever) 15+ p.o. 2+♥
3♣	=	5+♠-4+♣ 16/21 p.o. senza 2♥
3♦	=	5+♠-4+♦ 16/21 p.o. senza 2♥
3♥	=	3/4♥ 13/15 p.o. se 4♥ è 5-4-2-2
3♠	=	6+♠ 16/20 p.o. senza 2♥ GF+
3SA	=	5♠-4+♥ 11/13 p.o. SGL a ♦
4♣	=	5♠-4+♥ 11/13 p.o. SGL a ♣
4♦	=	5♠-5♥ 11/14 p.o. SGL a ♦
4♥	=	5♠-5♥ 11/14 p.o. SGL a ♣

- 1♠ ⇨ 2♦
- 2♥ ⇨ 2♠ = 5+♥-4♣ GF+ oppure 5+♥-3♠ SI
- ⇨ 2SA = 5♥ GI
- ⇨ 3♣ = 5+♥-4♦ GF+
- ⇨ 3♦ = 6+♥ GI oppure SI generalmente BIL
- ⇨ 3♥ = 5♥-5♣ GF+
- ⇨ 3♠ = 5♥-5♦ GF+
- ⇨ 3SA = Naturale SO 5♥-3-3-2♠ 13/15 p.o.
- ⇨ 4m = 6+♥ SGL a m SI
- ⇨ 4♥ = 6+♥ SO
- ⇨ 4♠ = SO

- 1♠ ⇨ 2♦
- 2♠ ⇨ 2SA = 5+♥ GI
- ⇨ 3♣ = 5♥-4+♣ GF+ oppure valori e 16+ p.o.
- ⇨ 3♦ = 5♥-4+♦ GF+
- ⇨ 3♥ = 6+♥ GF
- ⇨ 3♠ = 5+♥-3♠ GF+
- ⇨ 3SA = Naturale

- 1♠ ⇨ 2♦
- 2SA ⇨ 3♣ = 5♥ SBIL 10+ p.o. oppure 5♥-3-3-2♠ 14+ p.o.
- ⇨ 3♦ = 6♥ 5/7 p.o. oppure 12+ p.o.
- ⇨ 3♥ = 6♥ 8/11 p.o. BIL o SGL a ♠
- ⇨ 3♠ = 5+♥-3♠ SI
- ⇨ 3SA = 5♥-3-3-2♠ 10/14 p.o.
- ⇨ 4♣ = 6+♥ 8/11 p.o. SGL a ♣
- ⇨ 4♦ = 6+♥ 8/11 p.o. SGL a ♦

- 1♠ ⇨ 2♦
- 2SA ⇨ 3♣
- 3♦ = RELAY →→→→→→→→→→→→⇨ 3♥ = 5♥-4♦
- 3♥ = 5+♠-3+♥ GF ⇨ 3♠ = 5♥-4♣
- 3♠ = 6+♠ 17/21 p.o. ⇨ 3SA = 5♥-3-3-2♠ 14/16 p.o.
- 4m = 5+♠-4+♥ 15+ p.o. SGL m ⇨ 4m = 5♥-5m

- 1♠ ⇨ 2♦
- 3♣ ⇨ 3♦ = 5+♥ 8+ p.o. GF+
- ⇨ 3♥ = 6+♥ GF
- ⇨ 3♠ = 5+♥-3♠ GF
- ⇨ 3SA = 5+♥ 10/14 p.o. FE a ♦
- ⇨ 4♣ = 5+♥-4+♣ GF+

- 1♠ ⇒ 2♦
 3♦ ⇒ 3♥ = SO
 ⇒ 3♠ = 5+♥-3♠ GF
 ⇒ 3SA = 5+♥ 10/14 p.o.
 ⇒ 4♣ = 5+♥ naturale o 4° colore
 ⇒ 4♦ = 5+♥-4+♦ GF+

- 1♠ ⇒ 2♦
 3♥ ⇒ 3♠ = 5+♥ due onori maggiori SI
 ⇒ 3SA = Cue Bid a ♠ senza 2 onori maggiori
 ⇒ 4♣ = Fissa le ♥ e Cue Bid a ♣
 ⇒ 4♦ = Naturale con 5+♦ oppure fissate le ♥ e Cue Bid a ♦

- 1♠ ⇒ 2♦
 3♠ ⇒ 3SA = Naturale
 ⇒ 4♣ = Cue Bid con FIT a ♠
 ⇒ 4♦ = Cue Bid con FIT a ♠

1♠ ⇒ 2♥

- 1♠ ⇒ 2♥
 2♠ = 11/16 qualunque distribuzione
 2SA = 5+♠ 17/20 p.o.
 3♣ = 5+♠-4+♣ 16/21 p.o.
 3♦ = 5+♠-4+♦ 16/21 p.o.
 3♥ = 5+♠-4+♥ 16/21 p.o.
 3♠ = 6+♠ 16/19 p.o.
 3SA = 5♠-3-3♥-2 (18)19/20 p.o.

- 1♠ ⇒ 2♥
 2♠ ⇒ 2SA = 5+♦ GF+
 ⇒ 3♣ = 5+♦-4+♥ GF
 ⇒ 3♦ = 6+♦ 9/11 p.o.
 ⇒ 3♥ = 5♦-5♣ GF
 ⇒ 3♠ = 3♠-5+♦ SI
 ⇒ 3SA = 5♦-3-3-2♠ non SI
 ⇒ 4♣ = 6♦-5♣
 ⇒ 4♥ = 6♦-5♥

- 1♠ ⇒ 2♥
 2SA ⇒ 3♣ = 5+♦-4+♣ GF
 ⇒ 3♦ = 5+♦ GF
 ⇒ 3♥ = 5+♦-4♥ GF
 ⇒ 3♠ = SO
 ⇒ 3SA = SO 5♦-3-3-2♠
 ⇒ 4♣ = 6♦-5♣
 ⇒ 4♥ = 6♦-5♥
 ⇒ 4♠ = SO

- 1♠ ⇒ 2♥
 3♣ ⇒ 3♦ = 5+♦ SI
 ⇒ 3♥ = 4° Colore GF
 ⇒ 3♠ = SO
 ⇒ 3SA = Naturale
 ⇒ 4♣ = 5+♦-4+♣ SI
 ⇒ 4♦ = Fissa le ♠ e Cue Bid a ♦

- 1♠ ⇒ 2♥
 3♦ ⇒ 3♥ = Valori a ♥ con 5+♦
 ⇒ 3♠ = SO
 ⇒ 4♣ = Fissa le ♠ e Cue bid a ♣
 ⇒ 4♦ = 5+♥-4+♦ SI

1♠ ⇨ 2♠

- 1♠ ⇨ 2♠
- 2SA = Chiede in quale colore il rispondente accetterebbe un invito a manche
- 3♣ = SGL a ♣
- 3♦ = SGL a ♦
- 3♥ = SGL a ♥
- 3♠ = Chiede buone atout per la manche

- 1♠ ⇨ 2♠
- 2SA ⇨ 3♣ = Accetto se hai le ♣
- ⇨ 3♦ = Accetto se hai le ♦ ma non se hai le ♣
- ⇨ 3♥ = Accetto se hai le ♥ ma non se hai le ♣ o le ♦
- ⇨ 3♠ = Non accetto niente
- ⇨ 3SA = Propongo

1♠ ⇨ 2SA

- 1♠ ⇨ 2SA
- 3♣ = Extras →→→→→ ⇨ 3♦ = RELAY SI →→→→→ ⇨ 3♥ = no SGL →→→→→ ⇨ 3♠ = Nemmeno io ho SGL
- ⇨ 3♠ = SGL a ♥ ⇨ 3SA = SGL a ♥
- ⇨ 3SA = SGL a ♦ ⇨ 4♣ = SGL a ♦
- ⇨ 4♣ = SGL a ♣ ⇨ 4♦ = SGL a ♣
- ⇨ 3♥ = GF limitata →→→→→ ⇨ 3♠ = RELAY chiede SGL →→→→→ ⇨ 3SA = Niente SGL
- ⇨ 3♠ = 5+♥ GF+
- ⇨ 3SA = 5+♦ GF+
- ⇨ 4♣ = 5+♣ GF+
- ⇨ 4♣ = SGL a ♥
- ⇨ 4♦ = SGL a ♦
- ⇨ 4♥ = SGL a ♣
- 3♦ = MIN →→→→→ ⇨ 3♥ = RELAY SI →→→→→ ⇨ 3♠ = Niente SGL
- ⇨ 3♠ = 5+♥ GF+
- ⇨ 3SA = 5+♦ GF+
- ⇨ 4♣ = 5+♣ GF+
- ⇨ 3SA = SGL a ♥
- ⇨ 4♣ = SGL a ♦
- ⇨ 4♦ = SGL a ♣
- 3♥ = 4+♣ normalmente 6-4 oppure 5-5
- 3♠ = 4+♦ normalmente 6-4 oppure 5-5
- 3SA = 4+♥ normalmente 6-4 oppure 5-5
- 4x = CHI a x

1♠ ⇨ 3♣

- 1♠ ⇨ 3♣
- 3♦ = Chiede MAX o 4♠
- 3♥ = SGL a ♥ SI
- 3♠ = SO
- 3SA = SI BIL
- 4m = SGL a m SI

1♠ ⇨ 3♦

- 1♠ ⇨ 3♦
- 3♠ = SO
- 3♥ = RELAY chiede SGL →→→→→ Solito metodo a gradini

1♠ ⇨ 3♥

1♠ ⇨ 3♥
 3♠ = RELAY per il SGL →→→→→ Solito metodo alto-medio-basso
 3SA =
 4♣ = SGL a ♣ SI sostanzialmente chiede se piace il SGL
 4♦ = SGL a ♦ SI sostanzialmente chiede se piace il SGL
 4♥ = SGL a ♥ SI sostanzialmente chiede se piace il SGL
 4♠ = SO

APERTURA DI 1♠ INTERFERITA

INTERFERENZA IN 2ª POSIZIONE

CASO A : Gli avversari interferiscono di contro

N	E	S	O	
1♠	⇨ !	⇨ !!		= 10+ p.o. BIL forzante fino a 2SA
		⇨ 1SA		= 5+♣
		⇨ 2♣		= 5+♦
		⇨ 2♦		= 5+♥
		⇨ 2♥		= 3/4♠ 8/10 p.o.
		⇨ 2♠		= 3/4♠ 3/7 p.o.
		⇨ 2SA		= 4+♠ GF
		⇨ 3♣		= 3+♠ GI
		⇨ 3♦		= 4+♠ 6/9 p.o. SBIL
		⇨ 3♥		= 4+♠ 10/13 p.o. SBIL
		⇨ 3♠		= 4♠ 0/4 p.o. ♣
		⇨ 3SA		= Buon rialzo a 4♠

CASO B : Gli avversari interferiscono di 2x

N	E	S	O	
1♠	⇨ 2x	⇨ 2y		= 5+y passabile
		⇨ 2SA		= 5+♣ 9+ p.o. GI+
		⇨ 3♣		= 5+♦ 9+ p.o. GI+
		⇨ 3♦		= (5)6+♥ GI+
		⇨ 3x-1		= 3♠ GI+
		⇨ 3♥		= 4+♠ GI+
		⇨ 3♠		= 4♠ ♣
		⇨ 3SA		= Me li gioco

CASO C : Gli avversari interferiscono di 3m+

N	E	S	O	
1♠	⇨ 3m+	⇨ 3x		= 5+x GF+
		⇨ 4♣		= 3+♠ GF+ senza il controllo nel colore degli avversari
		⇨ 4♦		= 3+♠ GF+ con il controllo nel colore degli avversari

INTERFERENZA IN 4ª POSIZIONE

CASO A : L' avversario interferisce di 2/3x

N	E	S	O	
1♠	⇨ P	⇨ 1SA	⇨ 2x	
!				= Forte
2x+1				= System ON
2SA				= Forte - Debole
3x				= 6+♠ 8 prese CFE a x

N	E	S	O	
1♠	⇨ P	⇨ 2♣	⇨ 2x	
!				= PD
2x+				= Naturale

N **E** **S** **O**
 1♠ ⇒ P ⇒ 2♦ ⇒ 2/3x
 P = Interrogativo , con cosa hai detto 2♦ , simile alla risposta di 2♥ senza interferenza
 ! = Mostra esattamente 3♥ oppure qualunque rever
 3♥ = 5♠-4♥

N **E** **S** **O**
 1♠ ⇒ P ⇒ 2♥ ⇒ 2/3x
 ! = Forte
 P = Normale 11/15 p.o.

N **E** **S** **O**
 1♠ ⇒ P ⇒ 2♠ ⇒ 3x
 ! = GI generalmente BIL

N **E** **S** **O**
 1♠ ⇒ P ⇒ 2SA ⇒ 3x
 P = Interrogativo forzante oppure gradisco il contro di riapertura per punire
 ! = SGL a x
 3♠ = Ultra MIN
 3SA = 6+♠ GF+
 4x = SGL a x bella mano SI
 4♠ = Me li gioco mano non fortissima ma distribuzionale

CASO B : L' avversario interferisce in barrage 3+x

N **E** **S** **O**
 1♠ ⇒ P ⇒ 1SA ⇒ 3x
 ! = Forte generalmente adatto

APERTURA DI 1SA

- 1SA ⇒ 2♣ = a) 4+♥-4+♠ 0+ p.o.
 b) 5+m-4M SGL OM 9+ p.o.
 c) 5♠ GI
 d) 4M 8/9 p.o.
- ⇒ 2♦ = a) 5+♥ 0+ p.o.
 b) **TRI** GF+
 c) 5♣/♦ con la 4-3 nei nobili GF+
 d) **BIL** di 17+ p.o.
- ⇒ 2♥ = a) 5+♠ 0/7 oppure 9+ p.o.
 b) 5+♣-5+♦ 0+ p.o.
- ⇒ 2♠ = a) 6♣/♦-3-2-2 7/8p.o. GI
 b) 8/9 p.o. **BIL** senza 4♥ o 4♠
- ⇒ 2SA = a) 6+♣ 0+ p.o.
 b) 6+♦ **SGL** ♣ GF
- ⇒ 3♣ = 6+♦ 0+ p.o.
- ⇒ 3♦ = 14/16 p.o. **BIL** distribuzioni previste 4-3-3-3 ; 4-4-3-2 ; 5-3-3-2 ; 5m-4m-2-2 ; 5m-4M-2-2
- ⇒ 3♥ = 5-4 minore **SGL** a ♥ GF+
- ⇒ 3♠ = 5-4 minore **SGL** a ♠ GF+
- ⇒ 3SA = naturale
- ⇒ 4♣ = 6+♥ GF non SI
- ⇒ 4♦ = 6+♠ GF non SI
- ⇒ 4♥ = 6+♥ GF me li gioco io!
- ⇒ 4♠ = 6+♠ GF me li gioco io!
- ⇒ 4SA = Quantitativo 4-3-3-3 15/16 p.o.

Mani delicate per il sistema sono le 6♣/♦-4x SI in quanto non esiste nessuna risposta specifica che le possa descrivere e quindi si dovrà valutare caso per caso che tipo di sequenza utilizzare :

La 6♣/♦ con singolo nell' altro minore può essere descritta facendo il falso transfer a ♥ e poi mostrando la quinta e il singolo e quindi forzare

La 6♣/♦ con singolo in un nobile può essere descritta :

- a) 6♣-4♦ oppure 6♦-4♣ con le risposte dirette di 3♥ e 3♠
- b) 6♣/♦-4♦/♣ con sesta bella e quarta brutta facendo transFER e poi mostrare il singolo
- c) 6♣/♦-4♥/♠ si parte con 2♣ e poi si prosegue mostrando la quinta minore e il singolo nel nobile

Mano senza dubbio negativa e' una bicolore 5♥-5m 7/8 p.o. la quale si deve passare per il 2♣ ma non ha una buona dichiarazione dopo la risposta di 2♠ da parte del compagno , bisogna infatti dichiarare 2SA e sperare per il meglio !!

- 1SA ⇒ 2♣
- 2♥ ⇒ 2♠ = 5+♠ 8/9 p.o. →→→→ → Vedi 1SA ⇒ 2♣ ⇒ 2♦ ⇒ 2♠
- ⇒ 2SA = 4♠ 8/9 p.o.
- ⇒ 3♣ = 5+♣ con 4-1 nei nobili GF →→→→ ⇒ 3♦ = RELAY →→→→ ⇒ 3♥ = 5+♣-4♥ SGL ♠ SI
- ⇒ 3♦ = 5+♦ con 4-1 nei nobili GF →→→→ ⇒ 3♥ = RELAY →→→→ ⇒ 3♠ = 5+♣-4♠ SGL ♥ SI valuta le ♥
- ⇒ 3♥ = 4+♥ 7/8 p.o. **BIL** ⇒ 3SA = 5+♦-4♥ SGL ♥ SI valuta le ♥
- ⇒ 3♠ = almeno 5♠-4♥ SI →→→→ ⇒ 3SA = 5+♦-4♥ SGL ♠ SI
- ⇒ 3SA = 4♠ a giocare o correggere ⇒ 3SA = 5+♦-4♥ SGL ♠ SI
- ⇒ 4♣ = SGL ♣ almeno 5♥-4♠ SI ⇒ 3SA = 6♦-4♠-2♣-1♥ SI
- ⇒ 4♦ = SGL ♦ almeno 5♥-4♠ SI
- ⇒ 4♥ = a giocare
- ⇒ 4♠ = 7♠-4♥-1-1 con ♠ eccezionali SI
- ⇒ 4SA = **BLACKWOOD** con FIT a ♥

- 1SA ⇒ 2♣
- 2♠ ⇒ 2SA = 8/9 p.o. con 4♥ →→→ Vedi sviluppo
- ⇒ 3♣ = 5+♣ con 4-1 nei nobili GF →→→→ ⇒ 3♦ = RELAY →→→ ⇒ 3♥ = 5♣-4♥-3♦-1♠ SI valuta le ♠
- ⇒ 3♦ = 5+♦ con 4-1 nei nobili GF →→→→ ⇒ 3♥ = RELAY →→→ ⇒ 3♠ = 5♣-4♠-3♦-1♥ SI
- ⇒ 3♥ = Almeno 5♥-4♠ SI →→→ ⇒ 3♠ = 5♦-4♠-3♣-1♥ SI
- ⇒ 3♠ = 4♠ 7/8 p.o. **BIL** ⇒ 3SA = 5♦-4♥-3♣-1♠ SI **F1G**
- ⇒ 3SA = A giocare con 4♥
- ⇒ 4♣ = SGL a ♣ almeno 5♠-4♥ SI
- ⇒ 4♦ = SGL a ♦ almeno 5♠-4♥ SI
- ⇒ 4♥ = 7♥-4♠-1-1 con ♥ eccezionali SI

PER LA MEMORIA : Le dichiarazioni sotto 3SA mostrano le ♣ o le ♦ lunghe piu' in modo naturale la seconda quarta ; le dichiarazioni che superano 3SA mostrano la quinta di ♠ e il colore del singolo in modo naturale

- 1SA ⇒ 2♣
- 2♠ ⇒ 2SA
- 3♣ = RELAY →→→ ⇒ 3♦ = SGL a m →→→ ⇒ 3♥ = RELAY →→→ ⇒ 3♠ = SGL a ♦
- ⇒ 3♥ = SGL a ♥ ⇒ 3SA = SGL a ♣
- ⇒ 3♠ = SGL a ♠
- ⇒ 3SA = 4♥ no SGL

1SA ⇒ 2♦

REQUISITI : mani monocolori o bicolori con 4+♥ oppure una serie di mani particolari con posSONo anche avere poco a che fare con le ♥.

- a) Mani bicolori con 5+♥-4+♣/♦ GF+
- b) Mani monocolori con 6+♥ GF+
- c) Mani monocolori con 5+♥
- d) Mani monocolori con 6+♥ GI
- e) Mani qualunque 4-4-4-1 GF+
- f) Mano bilanciata di 17+ p.o. forzante fino a 6SA
- g) Mani bicolori con 5♣/♦ con la 4-3 nei nobili SGL m GF+

1SA ⇒ 2♦
 2♥ = 2/4♥ **MIN**
 2♠ = 4+♥ **MAX**

- 1SA ⇨ 2♦
- 2♥ ⇨ 2♠ = nega le ♥ **TRANSFER** per 2SA
- 2SA ⇨ 3♣ = 5♣-4-3-1♦ oppure 4♠-4♥-4♣-1♦ GF ⇨⇨ vedi sviluppo
- ⇨ 3♦ = 5♦-4-3-1♣ oppure 4♠-4♥-4♦-1♣ GF ⇨⇨ vedi sviluppo
- ⇨ 3♥ = 4♠-4♦-4♣-1♥ GF
- ⇨ 3♠ = 4♥-4♦-4♣-1♠ GF
- ⇨ 3SA = **SUPER CONFI**⇨⇨⇨ Vedi **CONFI** 1SA⇨3♦
- ⇨ 4♣ = 5♦-4♥-3♠-1♣ 14+ p.o. GF
- ⇨ 4♦ = 5♣-4♥-3♠-1♦ 14+ p.o. GF
- ⇨ 4♥ = 5♦-4♠-3♥-1♣ 14+ p.o. GF
- ⇨ 4♠ = 5♣-4♠-3♥-1♦ 14+ p.o. GF

- 1SA ⇨ 2♦
- 2♥ ⇨ 2♠
- 2SA ⇨ 3♣
- 3♦ = RELAY ⇨⇨⇨⇨⇨ ⇨3♥ = 5♣-4♥-3♠-1♦
- ⇨3♠ = 5♣-4♠-3♥-1♦
- ⇨3SA = 4♠-4♥-4♣-1♦ non forzante
- ⇨4♣ = 4♠-4♥-4♣-1♦ SI
- 3♥ = RELAY con 4♥ ma non 4♠⇨⇨⇨⇨⇨ ⇨3♠ = 5♣-4♠-3♥-1♦
- ⇨3SA = 4♠-4♥-4♣-1♦
- ⇨4♣ = 5♣-4♥-3♠-1♦
- 3♠ = RELAY con 4♠ ma non 4♥⇨⇨⇨⇨⇨ ⇨3SA = 5♣-4♥-3♠-1♦
- ⇨4♣ = 5♣-4♠-3♥-1♦
- ⇨4♦ = 4♠-4♥-4♣-1♦

- 1SA ⇨ 2♦
- 2♥ ⇨ 2♠
- 2SA ⇨ 3♦
- 3♥ = RELAY ⇨⇨⇨⇨⇨ ⇨3♠ = 5♦-4♠-3♥-1♣
- ⇨3SA = 5♦-4♥-3♠-1♣
- ⇨4♣ = 4♠-4♥-4♦-1♣
- 3♠ = RELAY ⇨⇨⇨⇨⇨ ⇨3SA = 5♦-4♥-3♠-1♣
- ⇨4♣ = 5♦-4♠-3♥-1♣
- ⇨4♦ = 4♠-4♥-4♦-1♣

- 1SA ⇨ 2♦
- 2♥ ⇨ 2SA = 5♥ GI ⇨⇨⇨⇨⇨ ⇨3♣ = RELAY ⇨⇨⇨ Vedi sviluppo
- ⇨ 3♣ = 5+♥ SBIL oppure 5♥-3-3-2 16+ p.o. ⇨⇨⇨ ⇨3♦ = RELAY
- ⇨ 3♦ = 6+♥ GI oppure SI ⇨3♥ = 3+♥
- ⇨ 3♥ = 5+♥-5+♣ GF ⇨3♠ = (4)5+♣
- ⇨ 3♠ = 5+♥-5+♦ GF ⇨3SA = Naturale
- ⇨ 3SA = 5♥ naturale
- ⇨ 4♣ = 6+♥ **SGL** ♣ debole SI
- ⇨ 4♦ = 6+♥ **SGL** ♦ debole SI
- ⇨ 4♥ = 6+♥ debole SI senza **SGL** probabilmente con la settima ma non così forte da rialzare a 4SA
- ⇨ 4SA = 6♥-3-2-2 quantitativo

- 1SA ⇨ 2♦
- 2♥ ⇨ 2SA
- 3♣ ⇨ 3♦ = 5♥ SGL a ♠
- ⇨ 3♥ = 5♥ SGL a ♦
- ⇨ 3♠ = 5♥ SGL a ♣
- ⇨ 3SA = 5♥-3-3-2

- 1SA ⇨ 2♦
- 2♥ ⇨ 3♣
- 3♦ ⇨ 3♥ = SGL a ♠ oppure debolezza a ♠ xx
- ⇨ 3♠ = SGL a ♣
- ⇨ 3SA = SGL a ♦ con valori limitati
- ⇨ 4♣ = SGL a ♦ SI oppure 5♥-4♣-2-2 SI
- ⇨ 4♦ = 5♥-4♦-2-2 SI

1SA \Rightarrow 2♦
 2♥ \Rightarrow 3♦
 3♥ = MIN $\rightarrow\rightarrow\rightarrow\rightarrow\rightarrow\rightarrow$ \Rightarrow 3♠ = Niente SGL forte SI
 \Rightarrow 3SA = SGL a ♠ forte SI
 \Rightarrow 4♣ = SGL a ♣ forte SI
 \Rightarrow 4♦ = SGL a ♦ forte SI
 3♠ = Accetto l' invito $\rightarrow\rightarrow\rightarrow\rightarrow\rightarrow\rightarrow\rightarrow\rightarrow$ \Rightarrow 3SA = SI senza SGL
 \Rightarrow 4x = SGL a x SI
 3SA = Accetto l' invito onore maggiore a ♥ e FE in tutti i colori

1SA \Rightarrow 2♦
 2♥ \Rightarrow 3♥
 3♠ = Buone ♠ probabilmente debole a ♦
 3SA = Niente FIT e buoni FE
 4♣ = FIT a ♣ buoni valori per lo Slam nega generalmente 3♥
 4♦ = 3+♥ buoni valori per lo Slam
 4♥ = 3+♥ deboli valori per lo Slam
 5♣ = FIT a ♣ e deboli valori per lo Slam

1SA \Rightarrow 2♦
 2♥ \Rightarrow 3♠
 3SA = No FIT
 4♣ = 3+♥ buoni valori per lo Slam
 4♦ = FIT a ♦ Buoni valori per lo Slam e nega generalmente 3♥
 4♥ = 3+♥ non buoni valori per lo Slam
 5♦ = FIT a ♦ non buoni valori per lo Slam

1SA \Rightarrow 2♦
 2♠ \Rightarrow 2SA = 5+♥ debole o forte : l' apertore e' pregato di dire 3♥
 \Rightarrow 3♣+ = nega le ♥ $\rightarrow\rightarrow\rightarrow\rightarrow\rightarrow$ Vedi doppio **TRANSFER**

1SA \Rightarrow 2♦
 2♠ \Rightarrow 2SA
 3♥ \Rightarrow 3♠ = SGL m SI $\rightarrow\rightarrow\rightarrow\rightarrow\rightarrow\rightarrow$ \Rightarrow 3SA = RELAY $\rightarrow\rightarrow\rightarrow\rightarrow\rightarrow\rightarrow$ \Rightarrow 4♣ = SGL a ♣
 \Rightarrow 3SA = SGL a ♠ SI \Rightarrow 4♦ = SGL a ♦
 \Rightarrow 4♣ = Cue Bid 5+♥ SI
 \Rightarrow 4♦ = Cue Bid 5+♥ SI

1SA \Rightarrow 2♥

REQUISITI:

- Mani monocolori con 6+♠ 0+ p.o.
- Mani monocolori con 5+♠ 0/7 p.o. oppure 10+ p.o.
- Mani bicolori 5m-5om 0+ p.o.

1SA \Rightarrow 2♥ 2♠ = 2/4♠ MIN 2SA = 4+♠ MAX ♦ piu' lunghe o piu' belle 3♣ = 4+♠ MAX ♣ piu' lunghe o piu' belle
--

- 1SA \Rightarrow 2♥
- 2♠ \Rightarrow 2SA = Nega le ♠ e mostra una bicolore minore
- 3♣ = preferisce le ♣ $\rightarrow\rightarrow\rightarrow\rightarrow\rightarrow\rightarrow$ \Rightarrow 3♦ = 6♦-5♣ **FIG**
 \Rightarrow 3♥ = 5♣-5♦ **SGL ♥ FIG**
 \Rightarrow 3♠ = 5♣-5♦ **SGL ♠ FIG**
 \Rightarrow 3SA = 5-4 minore onori concentrati 8/9 p.o.
 \Rightarrow 4♣ = 6♣-5♦-1-1 GI
 \Rightarrow 4♦ = 6♦-5♣-1-1 SI
 \Rightarrow 4♥ = **RKCB** per entrambi i minori (6 assi + D atout)
 \Rightarrow 4♠ = **RKCB** a ♣ 5 assi + D ♣
 \Rightarrow 4SA = 5-4 minore quantitativo
- 3♦ = preferisce le ♦ $\rightarrow\rightarrow\rightarrow\rightarrow\rightarrow\rightarrow$ \Rightarrow 3♥ = 5♣-5♦ **SGL ♥ FIG**
 \Rightarrow 3♠ = 5♣-5♦ **SGL ♠ FIG**
 \Rightarrow 3SA = 5-4 minore onori concentrati 8/9 p.o.
 \Rightarrow 4♣ = 6♣-5♦ -1-1 **FIG**
 \Rightarrow 4♦ = 6♦-5♣ -1-1 GI
 \Rightarrow 4♥ = **RKCB** per entrambi i minori (6 assi + D atout)
 \Rightarrow 4♠ = **RKCB** a ♦ 5 assi + D ♦
 \Rightarrow 4SA = 5-4 minore quantitativo

- 1SA \Rightarrow 2♥
- 2♠ \Rightarrow 3♣ = 5+♠ SBIL GF+ oppure 5♠-3-3-2 16+ p.o.
 \Rightarrow 3♦ = 6+♠ GI oppure SI
 \Rightarrow 3♥ = 5+♠-5♣ GF+
 \Rightarrow 3♠ = 5+♠-5♦ GF+
 \Rightarrow 3SA = 5♠-3-3-2 naturale
 \Rightarrow 4♣ = 6+♠ **SGL** ♣ debole SI
 \Rightarrow 4♦ = 6+♠ **SGL** ♦ dedole SI
 \Rightarrow 4♥ = 6+♠ **SGL** ♥ debole SI
 \Rightarrow 4♠ = 6+♠ debole SI senza **SGL** probabilmente con la settima ma non così forte da rialzare a 4SA
 \Rightarrow 4SA = 6♠-3-2-2 quantitativo

- 1SA \Rightarrow 2♥
- 2SA \Rightarrow 3♣ = 5♣-5♦ debole
 \Rightarrow 3♦ = 5♣-5♦ **SGL ♥ GF+**
 \Rightarrow 3♥ = **RITRANSFER**
 \Rightarrow 3♠ = 5♣-5♦ **SGL ♠ GF+**
 \Rightarrow 3SA = 5-4 minore 8/9 p.o.
 \Rightarrow 4♣ = 6♣-5♦-1-1 **FIG**
 \Rightarrow 4♦ = 6♦-5♣-1-1 NF

- 1SA \Rightarrow 2♥
- 3♣ \Rightarrow 3♦ = 5♣-5♦ **SGL ♥**
 \Rightarrow 3♥ = **RITRANSFER**
 \Rightarrow 3♠ = 5♣-5♦ **SGL ♠**
 \Rightarrow 3SA = 5-4 minore 8/9 p.o.
 \Rightarrow 4♣ = 6♣-5♦-1-1 NF
 \Rightarrow 4♦ = 6♦-5♣-1-1 SI

- 1SA \Rightarrow 2♥
- 2♠ \Rightarrow 3♣
- 3♦ = RELAY $\rightarrow\rightarrow\rightarrow\rightarrow\rightarrow\rightarrow$ \Rightarrow 3♥ = SGL a ♥ oppure debole a ♥
 \Rightarrow 3♠ = SGL a ♣
 \Rightarrow 3SA = SGL a ♦
 \Rightarrow 4♣ = 4♣ SGL a ♦ oppure 5♠-4♣-2-2 SI
 \Rightarrow 4♦ = 5♠-4♦-2-2 SI
 \Rightarrow 4♥ = 5♠-0♥-4♣-4♦ SI

- 3♥ = 3+♠
- 3♠ = (4)5♣ buone
- 3SA = A giocare

- 1SA ⇨ 2♥
- 2♠ ⇨ 3♦
- 3♥ = Accetto l'invito a ♠ →→→→→ ⇨ 3♠ = SI senza SGL
 ⇨ 3SA = SGL a ♥ SI
 ⇨ 4m = SGL a m SI
 ⇨ 4♠ = SO
- 3♠ = MIN →→→→→→→→→→→→→→→ ⇨ 3SA = SI senza SGL
 ⇨ 4x = SGL a x SI
- 3SA = Accetto l'invito + onore maggiore a ♠ e FE in tutti gli altri colori

- 1SA ⇨ 2♥
- 2♠ ⇨ 3♥
- 3♠ = 3+♠ buone carte per lo Slam
- 3SA = No FIT
- 4♣ = FIT a ♣ buone carte per lo Slam
- 4♦/♥ = Cue Bid con FIT a ♣
- 4♠ = 3+♠ Non buone carte per lo Slam
- 5♣ = SO non buone carte per lo Slam

- 1SA ⇨ 2♥
- 2♠ ⇨ 3♠
- 3SA = No FIT
- 4♣ = 3+♠ Cue Bid buone carte per lo Slam
- 4♦ = FIT a ♦ buone carte per lo slam
- 4♥ = 3+♠ cue bid buone carte per lo Slam
- 4♠ = 3+♠ Brutte carte per lo Slam
- 5♦ = FIT a ♦ brutte carte per lo Slam

1SA ⇨ 2♠

REQUISITI :

- a) Mani monocolori con 6♣/♦ GI
- b) Mani bilanciate senza 4♥ o 4♠ GI

<ul style="list-style-type: none"> 1SA ⇨ 2♠ 2SA = MIN 3♣ = MAX ♣ brutte (al massimo un fante secondo) 3♦ = MAX ♦ brutte ♣ decenti 3♥ = MAX ♥ brutte ♣ e ♦ decenti 3♠ = MAX ♠ brutte ♣ , ♦ e ♥ decenti 3SA = MAX onori distribuiti
--

- 1SA ⇨ 2♠
- 2SA ⇨ 3♣ = 6♣-3-2-2 7/8 p.o.
- ⇨ 3♦ = 6♦-3-2-2 7/8 p.o.
- ⇨ 3SA = a giocare

Sulle risposte di 3 a colore si passa o si salta a manche con le monocolori invitanti , si dicono 3SA con le mani invitanti senza quartе nobili invitanti e buon fermo nel colore , mentre senza fermo (si e' nella merda !) si dichiara 3x o 4x e si spera per il meglio

1SA ⇨ 2SA

REQUISITI :

- a) Mani monocolori con 6+♣ con un SGL (ricerca del miglior contratto di manche o SI)
- b) Mani monocolori con 6+♦ con SGL a ♣ (ricerca del miglior contratto di manche o SI)
- c) Mani monocolori con 6+♣ 0/6 p.o.
- d) Mani monocolori con 6+♣ SBIL SI

1SA	⇒	2SA	
3♣	⇒	3♦ =	a) 6+♣ SGL ♦ →→→→→⇒3♥ = RELAY →→→→→ ⇒3♠ = 6♣ SGL ♦
			b) 6+♦ SGL ♣ ⇒3SA= 6♦ SGL ♣
	⇒	3♥ = 6+♣ SGL ♥	⇒4♣ = 6♣ SGL ♦ SI
	⇒	3♠ = 6+♣ SGL ♠	⇒4♦ = 6♦ SGL ♣ SI
	⇒	3SA = 6+♣ debole SI l' apertore e pregato di togliere con buon FIT e buoni controlli	
	⇒	4♣ = 7+♣-2-2-2 SI	
	⇒	4♦ = 6♣-5♦ non SI l' apertore fa cue bid con carte adatte o dichiara il contratto finale	
	⇒	4♥ = 6♣-5♥ non SI l' apertore prosegue solo con carte adatte	
	⇒	4♠ = 6♣-5♠ non SI l' apertore prosegue solo con carte adatte	
	⇒	4SA = 6+♣ 14/15 p.o. BIL con ♣ brutte tipo Rxxxxx ; AFxxxx (<u>passabile</u> ma raro !)	
	⇒	5♣ = a giocare	

ISA ⇒ 3♣

REQUISITI:

- Mani monocolori 6+♦ deboli
- Mani monocolori 6+♦ con un SGL (ricerca del miglior contratto di manche)
- Mani monocolori 6+♦ SI

1SA	⇒	3♣	
3♦	⇒	3♥ = 6+♦ SGL ♥	
	⇒	3♠ = 6+♦ SGL ♠	
	⇒	3SA = 6+♦ debole SI l' apertore e pregato di togliere con buon FIT e buoni controlli	
	⇒	4♣ = 6♦-5♣ non SI l' apertore fa cue bid con carte adatte o dichiara il contratto finale	
	⇒	4♦ = 7♦-2-2-2 SI	
	⇒	4♥ = 6♦-5♥ non SI l' apertore prosegue solo con carte adatte	
	⇒	4♠ = 6♦-5♠ non SI l' apertore prosegue solo con carte adatte	
	⇒	4SA = 6+♦ 14/15 p.o. BIL con ♦ brutte tipo Rxxxxx ; AFxxxx (<u>passabile</u> ma raro !)	
	⇒	5♦ = a giocare	

ISA ⇒ 3♦

REQUISITI: Mani bilanciate 4-3-3-3 , 4-4-3-2 o semibilanciate 5-3-3-2 e talvolta anche le 5m-4M-2-2 o la 5m-4m-2-2 con 14/16 p.o. forzante fino a 4SA

1SA	⇒	3♦	
3♥	=	3 controlli →→→ naturale 4 ^e a salire forzante fino a 4SA	
3♠	=	4 controlli →→→ naturale 4 ^e a salire forzante fino a 4SA	
3SA	=	5 controlli →→→ naturale 4 ^e a salire forzante fino a 4SA	

ISA ⇒ 3♥

REQUISITI: Mani bicolori 5-4 minori GF+ SGL a ♥

1SA	⇒	3♥	
3♠	=	4♠ belle	
3SA	=	a giocare	
4♣	=	scelto l' atout oppure 3♣-3♦ →→→→→ ⇒4♦ = 5♦-4♣	
4♦	=	piu' ♦ che ♣	
4♥	=	niente di sprecato a ♥	

ISA ⇒ 3♠

REQUISITI: Mani bicolori 5-4 minori GF+ SGL a ♠

ISA ⇒ 3♠
 3SA = a giocare
 4♣ = scelto l' atout oppure 3♣-3♦→→→→→⇒4♦ = 5♦-4♣
 4♦ = piu' ♦ che ♣
 4♥ = 4♥ belle
 4♠ = niente di sprecato a ♠

ISA ⇒ 4♣

REQUISITI: Mano monocolore 6+♥

ISA ⇒ 4♣
 4♦ = Gioca te !
 4♥ = SO

ISA ⇒ 4♦

REQUISITI: Mani monocolori 6+♠

ISA ⇒ 4♦
 4♥ = Gioca te !
 4♠ = SO

APERTURA DI 1SA INTERFERITA

INTERFERENZA IN 2ª POSIZIONE

CASO A : Gli avversari contrano punitivamente

N	E	S	O	
1SA	⇒ !	⇒ P		= Obbliga il surcontro e mostra :
				a) Voglio giocare 1SA surcontrato
				b) 4+♠-4+♣/♦ debole
				c) Monocolore GF impegnando comunque il livello 3
		⇒ !!		= Obbliga il 2♣ e mostra :
				a) Monocolore debole di ♣ o ♦
				b) 4+♥-4+♠ debole
				c) 4-4-4-1 con SGL in un minore
				d) Monocolore Glitante impegnando comunque il livello 3
	⇒ 2♣			= 4+♣-4+♦/♥ debole
	⇒ 2♦			= 4+♦-4+♥/♠ debole
	⇒ 2♥			= Naturale debole a passare
	⇒ 2♠			= Naturale debole a passare
	⇒ 2SA			= Bicolore almeno 5-5 GF
	⇒ 3x			= Barrage

NB : Se la dichiarazione va così : 1SA ⇒ ! ⇒ P ⇒ 2x l'apertore contra con 4♠ e qualcosa nel loro colore così come può contrare il 2♣ degli avversari con entrambi i minori

Mano contraria la 4-3-3-3 debole che può essere mostrata a piacere

CASO B : Gli avversari contrano con un contro a togliere (TO Double) , per esempio come DONT oppure mostrando 2 colori indefiniti o qualunque altra cosa !

N	E	S	O	
1SA	⇒ !	⇒ !!		= Mostra sempre una mano debole 5+x e obbliga l'apertore a dichiarare 2♣
		⇒ P		= Può essere forte se seguito dal contro questo è TO
				Le altre dichiarazioni come da sistema (System ON)

CASO C : Gli avversari interferiscono di 2x (Naturale o bicolore)

N	E	S	O	
1SA	⇒ 2x	⇒ !		= TO
		⇒ 2y+		= RUBENSHOL ON

N	E	S	O	
1SA	⇒ 2x	⇒ P	⇒ P	
!				= TO quasi certamente 2 cartine in x e mano MAX

CASO D : Gli avversari interferiscono in TEXAS 2♦/2♥

N	E	S	O	
1SA	⇒ 2♦	⇒ !		= 4+♦ 7+ p.o. se il MIN allora mano adatta
		⇒ P		= Niente da dire oppure se seguito dal ! allora PD
		⇒ 2♥		= GF+ BIL possibili 4♠
		⇒ 2♠+		= Rubenshol ON

N	E	S	O	
1SA	⇒ 2♥	⇒ !		= 5♥ 7+ p.o.
		⇒ P		= Niente da dire oppure se seguito dal ! allora PD
		⇒ 2♠		= GF+ BIL possibili 4♠
		⇒ 2SA+		= Rubenshol ON

CASO E : Gli avversari interferiscono 2♦ Multi

N	E	S	O	
1SA	⇒ 2♦	⇒ P		= Niente da dire oppure se seguito dal ! allora PD
		⇒ !		= TO 8+ p.o.
		⇒ 2♥+		= Rubenshol ON

INTERFERENZA IN 4ª POSIZIONE

CASO A : Gli avversari interferiscono di contro dopo il nostro 2♣ Stayman mostrando le ♣

N	E	S	O	
1SA	⇒ P	⇒ 2♣	⇒ !	
P				= Nega il fermo →→ il successivo surcontro da parte dell'interrogante riporta la dichiarazione nel sistema mentre la dichiarazione di un colore è naturale e almeno invitante
2♦+				= Come da sistema , ma promettono il fermo a ♣

CASO B : Gli avversari interferiscono 2 a colore dopo il nostro 2♣ Stayman

N	E	S	O
1SA ⇒	P ⇒	2♣ ⇒	2x
!			= TO generalmente 4 carte nell' altro nobile

N	E	S	O
1SA ⇒	P ⇒	2♣ ⇒	2x
P ⇒	P ⇒	!	= TO
		⇒ 2y+	= 5+y Naturale e forzante 1 giro
		⇒ 2SA	= Invitante con il fermo

CASO C : Dopo una Transfer 2♦/♥ e il contro dell' avversario o interferenza a colore

L' apertore completa la il transfer con un buon FIT se vuole giocare la mano oppure dichiara surcontro con una buona mano con il FIT ma non è interessato a giocare la mano

Dopo il contro oppure una interferenza a colore 2SA mostra sempre FIT + fermo invitante per 3SA , mentre il contro è TO e mostra FIT

CASO D : Gli avversari contrano in riapertura mostrando punti e il compagno del contrante trasforma

N	E	S	O
1SA ⇒	P ⇒	P ⇒	!
P ⇒	P ⇒	!!	= SOS generalmente 4-4
		⇒ 2♣	= 5♣
		⇒ 2♦	= 5♦

CASO E : Gli avversari rientrano a colore o bicolore dopo il nostro passo a 1SA

N	E	S	O
1SA ⇒	P ⇒	P ⇒	2x = Naturale , bicolore
P ⇒	P ⇒	!	= TO 5/7 p.o. adatti

N	E	S	O
1SA ⇒	P ⇒	P ⇒	2x = Landy o Texas
P ⇒	2y ⇒	!	= TO 5/7 p.o. adatti

APERTURA DI 2♣

- Può contenere :
- a) BIL 23+ p.o.
 - b) 4M-5+m GF+
 - c) 6+m GF+
 - d) 4-4-4-1 GF+

2♣	⇒	2♦	= RELAY
	⇒	2♥	= 5+♠
	⇒	2♠	= 5+♥
	⇒	2SA	= (5)6+♣
	⇒	3♣	= (5)6+♦
	⇒	3♦	= 5+♥-5+♠ 0+ p.o.
	⇒	3♥	= 5m-4om SGL a ♥ debole
	⇒	3♠	= 5m-4om SGL a ♠ debole
	⇒	3SA	= 5+m-5+om debole
	⇒	4♣	= 7♥ di A oppure KJ oppure QJ10
	⇒	4♦	= 7♠ di A oppure KJ oppure QJ10

2♣	⇒	2♦	
2♥	=	a) 4♥-5+m	
		b) 4-4-4-1 SGL M	
		c) BIL 25+ p.o.	
2♠	=	a) 4♠-5+m	
		b) 4-4-4-1 SGL m	
2SA	=	BIL 23/24 p.o. →→→	Vedi apertura di 2SA
3♣	=	6+♣ →→→→→	Proseguimento naturale
3♦	=	6+♦ →→→→→	Proseguimento naturale
3♥	=	CFE a ♥	per 3SA
3♠	=	CFE a ♠	per 3SA
3SA	=	9/10 prese con tutti i FE	
2♣	⇒	2♦	
2♥	⇒	2♠	= RELAY obbligato !!
2SA	=	BIL 25+ p.o. →→→	Vedi apertura di 2SA
3m	=	4♥-5+m →→→→→	Proseguimento naturale
3♥	=	4-4-4-1 SGL a ♠	
3♠	=	4-4-4-1 SGL a ♥	
2♣	⇒	2♦	
2♠	⇒	2SA	= RELAY praticamente obliato
3m	=	4♠-5+m →→→→→	Proseguimento naturale
3♥	=	4-4-4-1 SGL a ♦	
3♠	=	4-4-4-1 SGL a ♣	
2♣	⇒	2♥	
2♠	=	RELAY con FIT a ♠ →→→→→	Proseguimento naturale
2SA	=	RELAY senza FIT a ♠	
2♣	⇒	2♠	
2SA	=	RELAY →→→→→	Proseguimento naturale

APERTURA DI 2♦

Può contenere : a) 6♥ 5/10 p.o.
b) 5+♥ 21+ p.o. oppure 4- perdenti

2♦ ⇒ 2♥
2♠ = 5♥-4x →→→ Vedi sviluppo
2SA = 6+♥-4x GI+
3♣ = 6+♥
3♦ = 5♥-4♠ GF
3♥ = 5♥-5♣ GF
3♠ = 5♥-5♦ GF
3SA = 9/10 vincenti con tutti i fermi

2♦ ⇒ 2♥
2♠ ⇒ 2SA = 4+♣ →→→→→→→→ ⇒ 3♣ = 3+♣
⇒ 3♣ = 4+♦ →→→→→→→→ ⇒ 3♦ = 3+♦
⇒ 3♦ = 4+♠ →→→→→→→→ ⇒ 3♠ = 3+♠
⇒ 3♥ = 3♥ e almeno una copertura

Il completamento della TEXAS indica sempre almeno 3 carte nel colore , un' altra dichiarazione vuole essere decrittiva e mostra MAX 2 carte nel colore del compagno

APERTURA DI 2♥

Può contenere : a) 5+♠ GF
b) 6♠ 5/10 p.o.

2♥ ⇒ 2♠
2SA = 5+♠-4x →→→→ Vedi sviluppo
3♣ = 6+♠
3♦ = 5♠-5♥ GF+
3♥ = 5♠-5♣ GF+
3♠ = 5♠-5♦ GF+
3SA = 9/10 prese con tutti i fermi

2♥ ⇒ 2♠
2SA ⇒ 3♣ = 4+♦ →→→→→→→→ ⇒ 3♦ = 3+♦
⇒ 3♦ = 4+♥ →→→→→→→→ ⇒ 3♥ = 3+♥
⇒ 3♥ = 4+♣ →→→→→→→→ ⇒ 3♠ = 3+♠
⇒ 3♠ = 3♠ e almeno una copertura

APERTURA DI 2♠

2♠ ⇒ 2SA = RELAY FIG
 ⇒ 3♣ = SO
 ⇒ 3♦ = SO
 ⇒ 3♥ = 5+♥ FIG
 ⇒ 3♠ = 5+♠ FIG
 ⇒ 3SA = SO
 ⇒ 4♣ = Barrage propone difesa
 ⇒ 4♦ = Barrage propone difesa

2♠ ⇒ 3♣

2♠ ⇒ 3♣
 3♦ = 5+♦-4♣ FIG →→→→→→→→→→→→→→→→→→→→→→→→→→→→→→→→→→→→ ⇒ 3♥ = RELAY →→→ ⇒ 3♠ = SGL a ♠
 3♥ = 5+♣-4♦ SGL a ♥ GF ⇒ 3SA = SGL a ♥ passabile
 3♠ = 5+♣-4♦ SGL a ♠ GF ⇒ 4♣ = 5♦-4♣ SGL a ♥ fortissimo
 3SA = 5♣-5♦ GF passabile →→→→ ⇒ 4♣/♦ = Fissano l' atout ⇒ 4♦ = 6+♦-4♣ SGL a ♥ fortissimo
 4♣ = 6♣-5♦ GF ⇒ 4♥/♠ = 6+♥/♠ proposta di giocareli
 4♦ = 6♦-5♣ GF
 4♥ = 5♣-5♦ SGL a ♥ mano mostruosa
 4♠ = 5♣-5♦ SGL a ♠ mano mostruosa

2♠ ⇒ 2SA

2♠ ⇒ 2SA
 3♣ = MIN →→→→→→→→→→ ⇒ 3♦ = SO
 ⇒ 3♥/♠ = CFE a ♥/♠
 3♦ = MAX →→→→→→→→→→→→→→→→→ ⇒ 3♥/♠ = CFE a ♥/♠
 3♥ = 5+m-4om SGL a ♥ GF ⇒ 4m = Fissa l' atout SI
 3♠ = 5+m-4om SGL a ♠ GF ⇒ 3SA = SO
 3SA = 5♣-5♦ GF →→→→→→→→→→ ⇒ 4♣/♦ = Fissano l' atout
 4♣ = 6♣-5♦ GF ⇒ 4♥/♠ = 6+♥/♠ proposta di giocareli
 4♦ = 6♦-5♣ GF
 4♥ = 5♣-5♦ SGL a ♥ mano mostruosa
 4♠ = 5♣-5♦ SGL a ♠ mano mostruosa

APERTURA O INTERFERENZA DI 2SA

2SA	⇒	3♣	= RELAY interrogativo per cercare dal compagno 4+M oppure per fare almeno un piccolo SI . pPuò contenere 6-4 nobile oppure 5♠-4♥
	⇒	3♦	= 5+♥ , può contenere 5♥-5♠ ma allora è SI
	⇒	3♥	= 5+♠ , può contenere 5♠-5♥ ma allora è debole
	⇒	3♠	= Mostra entrambi i minori oppure 6+m SI
	⇒	3SA	= Naturale
	⇒	4♣	= 6+♥ almeno un piccolo SI
	⇒	4♦	= 6+♠ almeno un piccolo SI

2SA ⇒ 3♣
 3♦ = Nega 5M e 4♠
 3♥ = 4♠ ma ci possono essere 4♥
 3♠ = 5♠
 3SA = 5♥

2SA ⇒ 3♣
 3♦ ⇒ 3♥ = Il rispondente vuole giocare 3SA oppure ha almeno un piccolo SI : il rispondente dichiarerà quasi sempre 3SA oppure dichiarerà 3♠ con il MAX
 ⇒ 3♠ = 4♥ →→→→→ ⇒ 3SA = No 4♥ →→→→→ ⇒ 4♣ = 4+♣ SI
 ⇒ 4♦ = 4+♦ SI
 ⇒ 4♥ = 5+♠-4♥ SI
 ⇒ 4♠ = 6♠-4♥ me li gioco , valori limitati

⇒ 3SA = 5♠-4♥ non SI quindi con valori limitati
 ⇒ 4m = 4♠-5+m
 ⇒ 4♥ = 6♥-4♠ me li gioco , valori limitati

2SA ⇒ 3♣
 3♦ ⇒ 3♥
 3x ⇒ 4m = 4+m SI →→→→ ⇒ 4♦ = 4+♦ e 3+♣
 ⇒ 4♥ = 3♣
 ⇒ 4♠ = 5om
 ⇒ 4SA = Niente FIT e MIN
 ⇒ 5m = 4m brutte carte
 ⇒ 5x = 4+m RKCB

Questo sistema per mostrare FIT nel minore lo giochiamo tutte le volte che il rispondente dichiara di avere 4+m e valori per lo Slam

⇒ 4♥ = 6♥-4♠ SI
 ⇒ 4♠ = 6♥-4♠ Molto forte Slam praticamente certo

2SA ⇒ 3♣
 3♥ ⇒ 3♠ = Cerca 4♥ dall' apertore , ma non promette le ♥ . L' apertore dichiarerà 3SA senza 4♥ e 4m con 4♥-4♠-3m .
 Dopo il 3SA il rispondente dichiara come sopra : 4m = 4+m SI . Sul 4m dell' apertore che mostra le ♥ 4♥ vuole giocare 4♥ e 4SA è RKCB mentre 4♠ vuole giocare 4SA cioè mostra un SI senza nessun FIT

2SA ⇒ 3♣
 3♠ ⇒ 3SA = SO
 ⇒ 4m = 5+m SI
 ⇒ 4♥ = 3+♠ SI
 ⇒ 4♠ = SO

2SA ⇒ 3♣
 3SA ⇒ 4♣ = 3+♥ SI
 ⇒ 4♦ = TEXAS per 4♥
 ⇒ 4♥ = 5♣ SI
 ⇒ 4♠ = 5♦ SI

- 2SA \Rightarrow 3♦
 3♥ \Rightarrow 3♠ = Chiede FIT $\rightarrow\rightarrow\rightarrow\rightarrow$ \Rightarrow 3SA = Niente FIT $\rightarrow\rightarrow\rightarrow\rightarrow$ \Rightarrow 4m = 5♥-5m
 \Rightarrow 4♥ = 4♥-4♠ SI non passabile
 \Rightarrow 4♣ = FIT a ♥ e carte decenti NON è cue bid $\rightarrow\rightarrow\rightarrow$ \Rightarrow 4♦ = FIT a ♥ SI
 \Rightarrow 4♥ = 4♥-4♠ SI non passabile \Rightarrow 4♥ = 4♥-4♠ SI non passabile
- \Rightarrow 3SA = 5♥-4♠ valori limitati
 \Rightarrow 4m = 5♥-4m SI
 \Rightarrow 4♥ = SO
 \Rightarrow 4♠ = 5♥-5♠ SI
 \Rightarrow 4SA = Quantitativo
- 2SA \Rightarrow 3♥
 3♠ \Rightarrow 3SA = Naturale
 \Rightarrow 4m = 5♠-4+m SI
 \Rightarrow 4♥ = 5♠-5♥ debole
 \Rightarrow 4♠ = SO
 \Rightarrow 4SA = Quantitativo
- 2SA \Rightarrow 3♠
 3SA = Non ho 4+m oppure ho brutte carte per lo Slam
 4m = 4+m $\rightarrow\rightarrow\rightarrow\rightarrow$ \Rightarrow 4m+1 = 6+om SI
 \Rightarrow Altre = Cue Bid

INTERFERENZA DI 3SA

Quando la nostra linea dichiara 3SA dopo un' azione preventiva degli avversari usiamo delle TEXAS come tentativo di Slam .

- 4♣ = SO oppure rialzo a 4SA $\rightarrow\rightarrow\rightarrow\rightarrow$ \Rightarrow 4♦ = Extra valori
 \Rightarrow 4♥ = Normale risposta $\rightarrow\rightarrow\rightarrow$ Un nuovo colore è SO mentre 4SA è quantitativo . Se dichiaro il colore degli avversari allora ho una bicolore almeno 5-5
- 4♦ = (5)6+♥ SI $\rightarrow\rightarrow\rightarrow\rightarrow$ Proseguimento naturale
 4♥ = (5)6+♠ SI $\rightarrow\rightarrow\rightarrow\rightarrow$ Proseguimento naturale
 4♠ = (5)6+♣ SI
 4SA = (5)6+♦ SI

La TEXAS nel colore degli avversari mostra SGL nel colore 4-4-4-1 oppure 5-4-3-1 SI

APPENDICE

SVILUPPO 'GAR'

Tutte le volte che l'apertore o il rispondente mostrano una bicolore si innesta lo sviluppo GAR: come RELAY si adopera il primo gradino e le risposte saranno :

⇒ 3♣ = 5-4

⇒ 3♦ = 6-4

Quando le 5-5 oppure le 5-4-4 sono possibili , allora :

⇒ 3♥ = 5-5 **SGL** alto

⇒ 3♠ = 5-5 **SGL** basso

⇒ 3SA = 5-4-4

Sulle risposte di 3♣ e 3♦ si può fare un ulteriore RELAY:

1° GRADINO = RELAY generico

2° GRADINO = RELAY + fisso il colore di rango superiore

Le risposte a questi RELAY saranno :

1° GRADINO = 2-2

2° GRADINO = **SGL** alto

3° GRADINO = **SGL** basso

Nei casi in cui il punteggio della bicolore non sia stato stabilito allora :

⇒ 3♣ = 5-4 11/15 p.o.

⇒ 3♦ = 6-4 11/21 p.o.

⇒ 3♥ = 5-4-2-2 16/21 p.o.

⇒ 3♠ = 5-4 16/21 p.o. **SGL** alto

⇒ 3SA = 5-4 16/21 p.o. **SGL** basso

Dopo la risposta di 3♦ e il successivo RELAY a 3♥ risponderemo così' :

1° GRADINO = 11/15 p.o. **SGL** alto

2° GRADINO = 11/15 p.o. **SGL** basso

3° GRADINO = 16/21 p.o. **SGL** alto

4° GRADINO = 16/21 p.o. **SGL** basso

CHECKBACK STAYMAN

Quando l'apertore replica 1SA anche dopo interFerenza avversaria utilizziamo due risposte convenzionali 2♣ e 2♦ . 2♣ e un puppet per 2♦ con il quale o voglio giocare 2♦ oppure e' l'inizio di una sequenza invitante . 2♦ e' sempre un RELAY GF che chiede distribuzione

Vediamo come funziona :

1m	⇒	1M
1SA	⇒	2♣ = PUPPET per 2♦
	⇒	2♦ = RELAY GF
	⇒	2M = 5+M (7)-(10) p.o.
	⇒	2OM = a) se M e' ♠ →→→ 5+♠-4♥ non interesse per la partita
		b) se M e' ♥ →→→ 4♥-4♠ 10/12 p.o.
	⇒	2SA = 2SAT →→→→ Vedi sviluppo
	⇒	3m = 4M-5+m GI
	⇒	3om = 4M-5+om GI
	⇒	3M = 6+M ☺ GF
	⇒	3OM = a) se M e' ♥ →→→ 5♠-5♥ GF non SI
		b) se M e' ♠ →→→ 6♥-5♠ GF non SI
	⇒	3SA = Naturale
	⇒	4♣ = GERBER

SVILUPPO DOPO 2♣

- 1m ⇒ 1M
 1SA ⇒ 2♣
 2♦ ⇒ P = 4M-5+♦ 5/9 p.o.
 ⇒ 2M = 5M 10/11 p.o.
 ⇒ 2OM = a) se M e' ♠ →→→ 5♠-4/5♥ 9/11 p.o.
 b) se M e' ♥ →→→ 5♥-4♠ 10/11 p.o.
 ⇒ 2SA = 10/11 p.o. **BIL**
 ⇒ 3m = 5M-4+m 9/11 p.o.
 ⇒ 3om = 5M-5om 9/11 p.o.
 ⇒ 3M = 6+M 9/11 p.o.
 ⇒ 3OM = a) se OM e' ♥ →→→ 5♠-5♥ 9/11 p.o. GI più forte del precedente
 b) ?
 ⇒ 3SA = ?

SVILUPPO DOPO 2♦

- 1m ⇒ 1M
 1SA ⇒ 2♦

Priorità' :

- Dichiarare la 4^a nell' altro nobile
- Appoggiare con la 3^a nel colore del rispondente
- Ridichiarare una sesta brutta
- Mostrare la 5-4
- Dichiarare 2SA

Sequenza particolare :

- 1m ⇒ 1M
 1SA ⇒ 2♦
 2x ⇒ 2M = 5+M brutte mano adatta a SA
 ⇒ 2SA = Chiede ulteriori informazioni (ad esempio : hai la 4^a di ♣ ?)
 ⇒ 3y = a) 6M con **SGL** y SI se a salto
 b) 5M-4y GF se non a salto
 ⇒ 3M = 6+M ☹ se non e' disponibile la dichiarazione a livello di 2

Utilizziamo la CHKBACK anche dopo 1♣⇒1♦⇒1SA e anche dopo 1♥⇒1♠⇒1SA

- 1♥ ⇒ 1♠
 1SA ⇒ 2♣
 2♦ ⇒ 2♥ = 10/11 p.o. con 4+♠ e 3♥
 ⇒ 2♠ = 5♠ 10/11 p.o.
 ⇒ 2SA = 4♠ 10/11 p.o.
 ⇒ 3♣ = 5♠-5♣ 9/11 p.o.
 ⇒ 3♦ = 5♠-5♦ 9/11 p.o.
 ⇒ 3♠ = 6♠ 9/11 p.o.

- 1♥ ⇒ 1♠
 1SA ⇒ 2♦
 2♥ = 5♥ 😊
 2♠ = 3♠
 2SA = Niente di speciale
 3m = 3♠ con solida ferma nel m e doubleton sguarnito nell' om

- 1♣ ⇒ 1♦
 1SA ⇒ 2♣
 2♦ ⇒ 2♥ = 5♦-4♥ 10/11 p.o.
 ⇒ 2♠ = 5♦-4♠ 10/11 p.o.
 ⇒ 2SA = 4/5♦ 10/11 p.o.
 ⇒ 3♣ = 4/5♦-5♣ 9/11 p.o.
 ⇒ 3♦ = 6♦ 10/11 p.o.

- 1♣ ⇒ 1♦
 1SA ⇒ 2♦
 2♥ = 4♥ possibili 4♠
 2♠ = 4♠
 2SA = 4♣-3-3-3 oppure 5♣ ☹
 3♣ = 5♣ 😊

SVILUPPO '2SAT'

Questa convenzione obbliga il rispondente a dichiarare 3♣ su cui il rispondente può :

- Passare con 4x-6+♣ (Eccezionalmente con 3+♣ se l'apertore ha mostrato le ♣)
- Dichiarare un nuovo colore a livello di 3 mostrando così una 5-5 GF
- Ripetere il proprio colore con una 5x-5♣ GF
- Dichiara 3SA con il proprio colore chiuso o semichiuso leggermente SI
- Fa una Cue bid con un colore chiuso o semichiuso fortemente SI
- FIT 4° nel 2° colore del compagno SI con un SGL →→→ lo dichiara a livello 4

LA CONVENZIONE TURBO

La RKCB viene praticamente abolita dal sistema e viene sostituita dalla TURBO

Come funziona ?

Praticamente dopo che è stato fissato il colore di atout tutte le dichiarazioni sono Cue Bid e 4SA rappresenta un BYPASS . Quando la dichiarazione è arrivata a ridosso di 4SA si dichiareranno proprio 4SA se si posseggono un numero di carte chiave (4 Assi + Re di atout) pari 0/2/4 mentre si BYPASSERA' il 4SA con un numero di carte dispari 1/3/5

Per giocare il piccolo Slam ci servono 4 delle 5 carte chiave mentre per giocare il grande Slam ci servono tutte e 5

Il problema è che solo uno dei due giocatori ha la conta delle carte chiave , quindi se sono tutte presenti e si ha velleità di grande slam bisogna trasmettere questa informazione al compagno continuando le cue bid.

Quando l'atout è un colore nobile fissato a livello 3 allora 3SA diventa TURBO dispari il successivo 4SA mostrerà la D in atout

Quando è fissato un colore minore sotto 3SA e uno dei due giocatori decide di superare il livello dei 3SA la dichiarazione di 4 nel minore fissato diventerà TURBO pari

APERTURE INTERFERITE

Regole generali che si adattano a tutte le aperture :

- Utilizzo in situazione competitiva della convenzione **2SA Forte-Debole**
- Il doppio contro del rispondente e' GF
- Contro di appoggio (solo quando la dichiarazione è a livello 2) che mostra esattamente 3 carte nel colore del compagno oppure mano forte
- Le surlicite dirette sono tutte bicolori se fatte dal rispondente , mentre se fatte dall'apertore mostrano FIT nel colore del compagno ma potrebbero non avere il singolo nel colore della surlicita soprattutto se questa e' fatta a livello di 2
- Le surlicite a salto sono sempre splinter con FIT
- Sugli interventi in bicolore degli avversari la surlicita del 1° colore disponibile indica sempre FIT nel colore di apertura e forza almeno invitante , mentre la surlicita del 2° colore indica 5+ carte nel colore rimanente e forza almeno di manche
- Il contro e poi l'appoggio , a livello due o tre , nel colore di apertura del compagno mostra una mano limite di 9/11 p.o. ; mentre il contro e poi l'appoggio a livello di quattro in minore e' sempre forzante manche !
- La surlicita del colore avversario dopo che entrambi abbiamo mostrato un colore mostra FIT nell'ultimo colore nominato , mano forte e quasi certamente SGL nel colore avversario ; mentre sempre dopo che entrambi abbiamo mostrato un colore il contro seguito poi dalla surlicita e' un tentativo di giocare a SA
- Il salto a 2SA dopo l'apertura del nostro compagno e interferenza livello di uno mostra sempre FIT nel colore di apertura almeno 4° e 10+ p.o. . Nel caso l'apertura fosse di 1♣ o 1♦ il 2SA promette anche qualcosa nel colore di interferenza , mentre dopo l'apertura di 1♥ il 2SA mostra solo punti e FIT
- Quando gli avversari interferiscono a colore utilizziamo i concetti della **RUBENSHOL** , quindi l'annuncio di un nuovo colore a livello di 2 dopo l'apertura del nostro compagno e l'interferenza dell'avversario di destra mostra un colore almeno 5° , ma generalmente 6° , ed e' passabile , cioè mostra al massimo 10 p.o. ma non per queste è a passare . Quindi se si e' forti con un colore nobile di 5 carte bisogna prima contrare e poi mostrare il proprio colore al livello consentito dalla dichiarazione . Da 2SA in su è tutto texas almeno invitante con colori generalmente almeno sestì .
- Utilizzo della **RUBENSHOL** tutte le volte che l'apertura di 1SA viene interferita in maniera naturale e qualche volta anche in modo convenzionale a livello di 2 (1SA⇒2♥= Naturale ⇒Rubenshol) . Questa convenzione si utilizzerà anche dopo l'apertura di 1♣/♦/♥ e l'interferenza a salto di 2♦/♥/♠ sottintendendo che l'apertura del nostro compagno sia stata fatta con una **BIL** di 12/14p.o.

FUNZIONAMENTO DELLA RUBENSHOL

La Rubenshol adotta la seguente meccanica dichiarativa praticamente in tutte le situazioni :

- Il contro è generalmente **STAYMAN** sulle interferenze in un colore minore ; sulle interferenze nobili è opzionale e mostra almeno 8/11 p.o. generalmente con mano adatta
- Le risposte 2 a colore sono naturali competitive ma **NON** forzanti (non e' il caso di farle con 3 p.o.)
- Le risposte di 2SA/3♣/♦/♥ sono tutte sottocolori **TEXAS** incluse le cue-bid nel colore avversario
- Le risposte **TEXAS** possono essere :
 - a) Forti o deboli se non esisteva la possibilità' di mostrare il colore a livello 2
 - b) Forti o intermedie ma non deboli se il colore era dichiarabile a livello 2
- La risposta di 3♠ e' naturale quinta forzante manche senza il fermo
- 3SA e' naturale conclusivo con fermo senza interesse per i nobili
- La **TEXAS** cue-bid assume significati diversi a seconda delle situazioni . In genere il compagno completa la senza il Fermo mentre farà' una dichiarazione descrittiva con il fermo

ECCEZIONE : se gli avversari hanno mostrato le ♠ allora la risposta di 3♥ indica una mano invitante con le ♥ mentre la risposta di 3♠ mostra una mano forzante manche bilanciata con , al 90% , 4♥

Per quanto riguarda la surlicita in transfer , essa altro non è che una **STAYMAN** con la quale si vuole accertare o la presenza di almeno una 4^a nobile oppure il fermo nel colore dichiarato dagli avversari . Il compagno risponderà così :

- a) Completa la transfer →→→ **NON** ho il fermo , ma posso ancora avere 4 carte in un nobile ! →→ Adesso il rispondente inizia la ricerca del FIT in un colore sapendo che manca il fermo
- b) Dichiarare un nobile →→→ Ho il fermo e questa quarta nobile

Se il compagno dell' apertore ha mostrato una mano almeno invitante il semplice completamento della **TEXAS** autorizza il rispondente a passare nel caso abbia una mano solo invitante . Quindi l' apertore con il massimo oppure con un buon FIT non deve assolutamente limitarsi a completare la **TEXAS** ma cercherà' di fare una dichiarazione la più descrittiva possibile della propria mano

Facciamo un esempio per chiarire :

N	E	S	O
1SA	⇒ 2♦	⇒ !	= Tipo STAYMAN ma non è GF , anche 6/9 p.o. con 4♥-4♠ possibili anche 6♣ 7/9 p.o.
		⇒ 2♥	= 5+♥ Naturale competitivo
		⇒ 2♠	= 5+♠ Naturale competitivo
		⇒ 2SA	= TEXAS per le ♣ Debole o Forte
		⇒ 3♣	= Surlicita in TEXAS GF BIL
		⇒ 3♦	= 5+♥ GI o GF
		⇒ 3♥	= 5+♠ GI o GF
		⇒ 3♠	= 5♠ GF senza il fermo di ♦
		⇒ 3SA	= Naturale

FUNZIONAMENTO DELLA CONVENZIONE 2SA FORTE-DEBOLE

1°) **Quando si usa ?** Tutte le volte che si e' in una situazione competitiva a livello di due e il nostro avversario di destra non e' passato , cioè' o ha dichiarato un colore o ha detto contro oppure surcontro (**ATTENZIONE** che non e' una dichiarazione obbligatoria) . Per il momento lo utilizziamo solo quando è la nostra linea che ha aperto .

2°) **A cosa serve ?** Serve per mostrare una mano non minimissima ma abbastanza sbilanciata (cioè' se bicolore almeno 5-5 oppure delle buone monocolori di 6+ carte ma piuttosto deboli in punteggio) , non si deve fare con le 5-4 a meno che il compagno non abbia promesso il colore (per esempio dopo la dichiarazione di 1♣-1♠- ! = mostra 4♥ al 90%)

3°) **Come risponde il compagno di chi ha utilizzato la convenzione ?** Se non possiede una mano forzante manche dichiarare' quello che ritiene il miglior parziale : dichiarerà' sempre un colore di rango non superiore al colore di apertura del compagno .

Se invece possederà una mano forzante manche potrà' surlicitare per mostrare una mano tendenzialmente bilanciata con l' interesse di giocare 3SA in prima istanza ma senza fermo nel colore avversario . Potrà' infine mostrare il proprio colore che sarà' almeno quinto e forza per giocare almeno la partita

4°) **Cosa ne deriva ?** Ne deriva che tutti gli annunci di un colore a livello di 3 (compresa la ripetizione del colore di apertura) sono sempre forti e nel caso il compagno abbia prima dichiarato contro sono sempre GF

2♣ RELAY

Dopo l'apertura di 1♣ o 1♦ e la risposta di 1♥ o 1♠ il rispondente può effettuare il RELAY a 2♣; l'apertore risponderà così:

2♦ = Appoggio 3° nel colore del compagno **MIN** o **MAX**

2♥ = Niente appoggio e **MIN**

2♠ = Niente appoggio **SBIL MAX**

2SA = Niente appoggio **BIL MAX**

REGOLE:

L'apertore supera i quattro gradini solo con mani particolari. Se l'apertore ha mostrato l'appoggio la ripetizione del colore senza salto non è forzante. Sul 2° e 3° gradino il RELAY è sempre il gradino successivo. Se l'apertore ha mostrato il MAX tutte le dichiarazioni sono GF. Il rispondente per mostrare una mano con interesse allo Slam deve passare attraverso il RELAY !!

ECCEZIONE: Si può mostrare una mano interessata allo Slam appoggiando il 2° colore dell'apertore a livello 3 oppure saltando a livello 3 nel proprio colore dopo aver ricevuto l'appoggio

INTERFERENZE

INTERFERENZE A COLORE

INTERFERENZA IN 2^a POSIZIONE

Quando interferiamo di 1 a colore lo facciamo in maniera costruttiva e il compagno penserà che il nostro intervento sia di 9/12 p.o., quindi tutte le altre risposte vanno di conseguenza GIti compresi.

N	E	S	O
1x	⇒ 1y	= 4+y	possibile un minore più lungo
	⇒ 1SA	= 15/17	p.o. BIL
	⇒ 2w	= (5)6+w	10+ p.o.
	⇒ 2y	= 6y 5/10	p.o. →→→ Proseguimento come dopo 1♦ ⇒ 2♥/♠ oppure dopo la 1 ^a apertura di 2 debole
	⇒	GHESTEM	
	⇒ 3y	= 7y	♣

Vediamo ora i proseguimenti

N	E	S	O
1♠	⇒ 2♣	⇒ P	⇒ 2♦ = NATURALE FORCING 7/9 p.o. 6+♦ e 0/1 ♣ oppure 10+ p.o. 5+♦
			⇒ 2♥ = NATURALE FORCING 7/9 p.o. 6+♥ e 0/1 ♣ oppure 10+ p.o. 5+♥
			⇒ 2♠ = FIT A ♣ 10+ p.o. oppure 15+ p.o. bilanciati
			⇒ 3♣ = 3+♣ con asso o re e meno di 9/10 p.o.
N	E	S	O
1♠	⇒ 2♦	⇒ P	⇒ 2♥ = NATURALE FORCING 7/9 p.o. 6+♥ e 0/1 ♦ oppure 10+ p.o. 5+♥
			⇒ 2♠ = TRANSFER per le ♣
			⇒ 3♣ = FIT a ♦ 10+ p.o. oppure 15+ p.o. bilanciati
			⇒ 3♦ = 3+♦ con asso o re e meno di 9/10 p.o.
N	E	S	O
1♠	⇒ 2♥	⇒ P	⇒ 2♠ = TRANSFER per le ♣
			⇒ 3♣ = TRANSFER per le ♦
			⇒ 3♦ = FIT a ♥ 10+ p.o. oppure 15+ p.o. bilanciati
			⇒ 3♥ = 3+♥ con asso o re e meno di 9/10 p.o.
N	E	S	O
1♥	⇒ 1♠	⇒ P	⇒ 1SA = 9/13 p.o. bilanciati con FErmo nel colore avversario
			⇒ 2♣ = NATURALE FORCING 7/9 p.o. 6+♣ e 0/1 ♠ oppure 10+ p.o. 5+♣
			⇒ 2♦ = NATURALE FORCING 7/9 p.o. 6+♦ e 0/1 ♠ oppure 10+ p.o. 5+♦
			⇒ 2♥ = FIT 3° e 10+ p.o. oppure 13+p.o. bilanciati
			⇒ 2♠ = 3♠ 4/10 p.o. (con onore maggiore se 4/6 p.o.)
			⇒ 2SA = FIT 4° 11+ p.o. →→→ ⇒ 3♣ = SGL con 9- p.o. →→ ⇒ 3♦ = R →→ ⇒ 3♥ = alto
			⇒ 3♦ = 9/11 p.o. ⇒ 3♠ = medio
			⇒ 3♠ = 9- p.o. NSGL ⇒ 3SA = basso
			⇒ 3SA = 12/14 p.o.
			⇒ cue bid = 15+p.o. (o equivalenti)
			⇒ 3♥ = FIT 4° 9/11 p.o.
N	E	S	O
1♥	⇒ 2♣	⇒ P	⇒ 2♦ = NATURALE FORCING 7/9 p.o. 6+♦ e 0/1 ♣ oppure 10+ p.o. 5+♦
			⇒ 2♥ = TRANSFER per le ♠
			⇒ 2♠ = FIT a ♣ 10+ p.o. oppure 15+ p.o. bilanciati
			⇒ 3♣ = 3+♣ con asso o re e meno di 9/10 p.o.
N	E	S	O
1♥	⇒ 2♦	⇒ P	⇒ 2♥ = TRANSFER per le ♠
			⇒ 2♠ = TRANSFER per le ♣
			⇒ 3♣ = FIT A ♦ 10+ p.o. oppure 15+ p.o. bilanciati
			⇒ 3♦ = 3+♦ con asso o re e meno di 9/10 p.o.

REGOLE PER LE RISPOSTE IN TRANSFER

- 1) Fino alla surlicita tutto naturale **FIG**
- 2) Dalla surlicita tutti sottocolori competitivi o forti
- 3) Le dichiarazioni a SA restano naturali
- 4) I cambi di colore a salto indicano una buona sesta e sono invitanti
- 5) La dichiarazione di 2SA a salto su 1♥/♠ e' convenzionale (©) emosta FIT almeno 4° e punti

REGOLE PER L' INTERFERENTE

SU RISPOSTA NATURALE FIG

- 1) Si ridichiara in maniera naturale , la ripetizione del proprio colore e' la dichiarazione piu' debole
- 2) I SA indicano fermo e mano in regola
- 3) La surlicita indicano una mano **MAX** e FIT quasi sicuro nel colore del compagno
- 4) L' appoggio indica una mano in regola con FIT
- 5) La surlicita a salto e' **SPLINTER** e appoggio di onore almeno 3° (molto meglio 4°) oppure 4 cartine e mano decente
- 6) I cambi di colore denotano una buona mano in corto-lungo se 1M e poi 3m , in lungo-corto se 1M e poi 2m, invece se 2m e poi 2M allora la mano e' distribuzionale con non troppi punti solo se il colore nobile poteva essere annunciato a livello 1

SU RISPOSTA IN TRANSFER

- 1) Il completamento della **TRANSFER** indica una mano normale in genere con un minimo di FIT altrimenti si puo' ripetere il proprio colore se sesto oppure si puo' cambiare colore
- 2) Cambio di colore a salto e' una **SPLINTER** in mano **MAX** con FIT di onore 3° o di 4 cartine
- 3) Il cambio di colore indica una mano in regola con o senza FIT
- 4) 2SA indica una mano **BIL MAX** con fermo senza un gran FIT
- 5) La surlicita indica una mano **MAX** con FIT
- 6) La surlicita a salto indica una mano **MAX** con ottimo FIT e **SGL** nel colore di apertura

REGOLE PER IL RISPONDENTE

- 1) Dopo il completamento della **TRANSFER** il cambio di colore indica una bella mano
- 2) Le dichiarazioni a SA indicano una bella mano con fermo
- 3) L' appoggio indica una mano invitante
- 4) La surlicita chiede in primis la ferma , ma se seguita dall' appoggio indica mano forte con il controllo
- 5) Se l' interFERente non completa la **TRANSFER** la ripetizione del colore indica una mano debole

SE IL COMPAGNO DELL' APERTORE NON PASSA

CASO A : Il compagno dell' apertore appoggia il colore di apertura
ES.

N	E	S	O
1x ⇒	1y ⇒	2x ⇒	?
1x ⇒	2y ⇒	2x ⇒	?

In questo caso utilizziamo i concetti della **RUBENSHOL** , cioe' i colori a livello 2 sono competitivi a passare mentre da 2SA in su e' tutto **TRANSFER** competitivo invitante o forte . Il contro in questa situazione **NON** e' punitivo ma indica punti con volonta' almeno di competere senza un grosso FIT nel colore del compagno

CASO B : Il compagno dell' apertore dichiara a senza atout
ES.

N	E	S	O
1x ⇒	1y ⇒	1SA ⇒	?
1x ⇒	2y ⇒	2SA ⇒	?

Anche in questo caso utilizziamo i concetti della **RUBENSHOL** solo che il contro diventa punitivo

CASO C : Il compagno dell' apertore cambia colore
ES.

N	E	S	O
1x ⇒	1y ⇒	1z ⇒	?
1x ⇒	1y ⇒	2z ⇒	?
1x ⇒	2y ⇒	2z ⇒	?

Anche in questo caso utilizziamo i concetti della **RUBENSHOL** ; il contro resta sempre TO indica una mano con almeno 8/10 p.o. senza un grosso FIT nel colore del compagno e sicuramente il quarto colore , in genere quinto , quando il cambio di colore **NON** e' forzante ; mentre se il cambio di colore e' forzante il contro assume un significato convenzionale : FIT 3° nel colore del compagno e valori nel 4° colore

Che significato possiamo dare alle surlicite sia in **TRANSFER** che non ?

Diciamo che in genere la surlicita del primo colore mostra FIT 3° con punti mentre la surlicita del secondo colore mostra FIT 4° e punti

ES.

N	E	S	O
1x	⇒ 1y	⇒ 1z	⇒ 2x = Appoggio terzo 9/10+ p.o.
			⇒ 2y = Appoggio normale competitivo
			⇒ 2z = Appoggio quarto o piu' 9/10+ p.o.
			⇒ 3y-1 = Appoggio misto 4 carte a y 7/9 p.o.

Da 2SA in su si usano i concetti della **RUBENSHOL**

ES.

N	E	S	O
1x	⇒ 1y	⇒ 2z	⇒ 2x = Appoggio terzo 9/10+ p.o. se non c'è spazio a livello 2 questa mano transita dal contro ⁺
			⇒ 2y = Appoggio normale competitivo
			⇒ 1 ^a surlicita disponibile in TRANSFER = Appoggio almeno 4° e 9/10+ p.o.
			⇒ 2 ^a surlicita disponibile TRANSFER = Appoggio misto 4 carte a y 7/9 p.o.
			⇒ 3x-1 =
			⇒ 3y = ♣ ^{sc}

In sostanza non andiamo mai a livello 3 volontariamente con solo FIT ottavo se c'è spazio per una surlicita economica a livello 2 la usiamo altrimenti con 10+ p.o. e l'appoggio 3° passiamo prima dal contro

Da 2SA in su si usano i concetti della **RUBENSHOL** ma con una particolarità e cioè che ora le surlicite sono in **TRANSFER** ecco un esempio pratico per capire meglio :

N	E	S	O
1♦	⇒ 1♠	⇒ 2♣	⇒ ! = TO non ci sono 3♠
			⇒ 2♦ = Appoggio 3♠ (9)10+ p.o.
			⇒ 2♥ = 5+♥ NF
			⇒ 2♠ = Appoggio normale competitivo
			⇒ 2SA = 4+♠ 10+ p.o.
			⇒ 3♣ = Appoggio misto 4♠ 7/9 p.o.
			⇒ 3♦ = TRANSFER 6+♥ GI o GF
			⇒ 3♠ = ♣ ^{sc}

Altro esempio :

N	E	S	O
1♣	⇒ 1♥	⇒ 2♦	⇒ ! = TO possibili 3♥
			⇒ 2♥ = Normale
			⇒ 2♠ = 5+♠ NF
			⇒ 2SA = 4+♥ 10+ p.o.
			⇒ 3♣ = 4♥ 7/9 p.o.
			⇒ 3♦ =
			⇒ 3♥ = ♣ ^{sc}

Ancora un esempio

N	E	S	O
1♥	⇒ 2♣	⇒ 2♦	⇒ ! = TO
			⇒ 2♥ = 3+♣ 10+ p.o.
			⇒ 2♠ = 5+♠ NF
			⇒ 2SA = (3)4♣ 7/9 p.o.
			⇒ 3♣ = ♣ ^{sc}
			⇒ 3♥ = 6+♠ GI +

Se non capisci adesso

N	E	S	O
1♣	⇒ 1♥	⇒ 1♠	⇒ 1SA = Naturale
			⇒ 2♣ = 3♥ (9)10+ p.o.
			⇒ 2♦ = 5+♦ NF
			⇒ 2♥ = Normale
			⇒ 2♠ = 4+♥ 10+ p.o.
			⇒ 2SA = 4♥ 7/9 p.o.
			⇒ 3♣ = 6+♦ GI+

... e per finire

N	E	S	O	
1♦	⇒	1♠	⇒	2♥
			⇒	!
			⇒	2♠ = Normale
			⇒	2SA = 5(6)+♣ GI+
			⇒	3♣ = 4+♠ GI+
			⇒	3♦ = 4♠ 7/9 p.o.

Chi non capisce non gioca !!!!!!!

CASO D : Il compagno dell' apertore contra informativamente

ES.

N	E	S	O
1x	⇒	1y	⇒
1x	⇒	2y	⇒

Il surcontro indica un onore maggiore nel colore del compagno

Tutti i cambi di colore a livello 1 o 2 sono deboli in misfit nel colore del compagno

Da 2SA in su si usano i concetti della **RUBENSHOL** ma con una particolarità e cioè che ora le surlicite sono in **TRANSFER**.

La dichiarazione di 1SA può avere due significati : 1) Naturale 2) sono debole in misfit e ho gli altri due colori

CASO E : Il compagno dell' apertore surlicita il colore di interferenza

In questo caso usiamo il contro invertito cioè : contro = Non ho onori maggiori ; passo = Ho almeno un onore maggiore

Da 2SA in su usiamo la Rubenshol con il significato di gradire l' attacco nel colore mostrato . Ecco un esempio per capire meglio :

N	E	S	O	
1♥	⇒	1♠	⇒	2♠
			⇒	passo = Ho almeno un onore maggiore
			⇒	! = Non ho un onore maggiore
			⇒	2SA = Gradirei l' attacco a ♣ (potrei anche avere il FIT a ♠)

INTERFERENZA IN 4^a POSIZIONE

CASO A : Riapertura di 1 a colore

N	E	S	O
1x	⇒	P	⇒
P	⇒	1SA	⇒
			⇒
			⇒

N	E	S	O
1x	⇒	P	⇒
!	⇒	!!	⇒
			⇒

N	E	S	O
1x	⇒	P	⇒
1SA	⇒	!	⇒
			⇒

N	E	S	O
1x	⇒	P	⇒
2x	⇒	!	⇒
			⇒

N	E	S	O
1x	⇒	P	⇒
2w	⇒	!	⇒
			⇒
			⇒

CASO B : Nel caso non sia una riapertura

Potremmo adottare le stesse risposte che in 2^a posizione

N	E	S	O
1x	⇒	P	⇒
P	⇒	1SA	⇒
			⇒
			⇒
			⇒
			⇒

N	E	S	O
1x	⇒ P	⇒ 1y	⇒ 2z
P	⇒ 2w = 5+w NF		
	⇒ 2x = 3+z GI+		
	⇒ 2SA+ = RUBENSHOL ON		

N	E	S	O
1x	⇒ P	⇒ 1y	⇒ 1z = 4+z Normale
		⇒ 1SA = 4-4+ nei rimanenti colori	
			Eccezione : dopo 1m ⇒ 1♠ ⇒ 1SA = 5♥-4om
		⇒ 2x = 5-5 nei rimanenti colori	
		⇒ 2y = 5+y naturale ne ho di più io !!!!	
		⇒ 2SA = 6-4 nei rimanenti colori	

N	E	S	O
1x	⇒ P	⇒ 1SA	⇒ ! = TO
		⇒ 2x = 5-5 nei colori di rango maggiore non dichiarati	
		⇒ 2y = (5)6+y 10/15 p.o.	
		⇒ 2SA = ???????	

N	E	S	O
1x	⇒ P	⇒ 2x	⇒ ! = TO tolleranza per i 3 rimanenti colori
		⇒ 2y = 5+y Normale	
		⇒ 2SA = Gioco in 2 colori , come TO ma non gioco nei 3 colori .	
			Dopo 1♠ ⇒ P ⇒ 2♠ ⇒ 2SA = 5♥-4+m e almeno l' apertura

RISPOSTE AL CONTRO INFORMATIVO

Il nostro ! informativo garantisce almeno 7 carte nei nobili su apertura minore mentre su apertura nobile garantisce almeno la terza nell' altro nobile

Quindi transitano dal contro anche tutte le 5-4 minori con 3 carte nell' altro nobile nonche' tutte le mani forti che possono anche non contenere l' altro nobile (e' ovvio che questa mancanza viene sopperita dal punteggio)

Lo schema e' piuttosto semplice anche se apparentemente complicato ; le dichiarazioni a SA sono naturali , mentre le dichiarazioni a colore sono naturali e deboli a livello . Dalla surlicita partono le TRANSFER in sottocolore compresa la surlicita che pero' non viene piu' fatta con mano sbilanciata forzante manche

Sono state aggiunte inoltre delle risposte convenzionali per fare in modo che la TRANSFER in un minore e poi , dopo il completamento , un cambiamento di colore possa mostrare un mano invitante .

ES.

N	E	S	O
1♥	⇒ !	⇒ P	⇒ 3♣
P	⇒ 3♦	⇒ P	⇒ 3♠ = 5♦-4♠ invitante

Il completamento della TRANSFER da parte del contrante mostra una mano normale altrimenti con mano massima e FIT si superaccetta dichiarando in modo naturale dove si prende ; i salti sono SPLINTER con FIT se nel colore avversario altrimenti mostrano una lunga decente con FIT e una ottima mano

I fissaggi nelle risposte convenzionali sono naturali o logici !

CASO A : Il compagno dell' apertore passa

N	E	S	O
1♣	⇒ !	⇒ P	⇒ 1♦ = 4+♦ 0/10 p.o.
			⇒ 1♥ = 4+♥ 0/10 p.o.
			⇒ 1♠ = 4+♠ 0/10 p.o.
			⇒ 1SA = 7/10 p.o. costruttivo
			⇒ 2♣ = 5+♦ 8+ p.o.
			⇒ 2♦ = 5+♥ 8+ p.o.
			⇒ 2♥ = 5+♠ 8+ p.o.
			⇒ 2♠ = Surlicita in TRANSFER GF BIL
			⇒ 2SA = 11/12 p.o. BIL
			⇒ 3♣ = 5♦-4♥ GF
			⇒ 3♦ = 5♦-4♠ GF
			⇒ 3♥ = 5♠-4♥ GF (Smolen)
			⇒ 3♠ = 5♥-4♠ GF (Smolen)

N	E	S	O			
1♦	⇒	!	⇒	P	⇒	1♥ = 4+♥ 0/10 p.o.
					⇒	1♠ = 4+♠ 0/10 p.o.
					⇒	1SA = 7/10 p.o.
					⇒	2♣ = 4+♣ 0/7 p.o.
					⇒	2♦ = 5+♥ 8+ p.o.
					⇒	2♥ = 5+♠ 8+ p.o.
					⇒	2♠ = 5+♣ 8+ p.o.
					⇒	2SA = 11/12 p.o. BIL
					⇒	3♣ = Surlicita in TRANSFER GF BIL
					⇒	3♦ = 5♣-4♥/♠ GF
					⇒	3♥ = 5♠-4♥ GF (Smolen)
					⇒	3♠ = 5♥-4♠ GF (Smolen)

N	E	S	O			
1♥	⇒	!	⇒	P	⇒	1♠ = 4+♠ 0/10 p.o.
					⇒	1SA = 6/10 p.o.
					⇒	2♣ = 4+♣ 0/7 p.o.
					⇒	2♦ = 4+♦ 0/7 p.o.
					⇒	2♥ = 5+♠ 8+ p.o.
					⇒	2♠ = 5+♣ 8+ p.o.
					⇒	2SA = 11/12 p.o. BIL
					⇒	3♣ = 5+♦ 8+ p.o.
					⇒	3♦ = Surlicita in TRANSFER GF BIL
					⇒	3♥ = 5♣-4♠ GF
					⇒	3♠ = 5♦-4♠ GF

N	E	S	O			
1♠	⇒	!	⇒	P	⇒	1SA = 6/10 p.o.
					⇒	2♣ = 4+♣ 0/7 p.o.
					⇒	2♦ = 4+♦ 0/7 p.o.
					⇒	2♥ = 4+♥ 0/7 p.o.
					⇒	2♠ = 5+♣ 8+ p.o.
					⇒	2SA = 11/12 p.o. BIL
					⇒	3♣ = 5+♦ 8+ p.o.
					⇒	3♦ = 5+♥ 8+ p.o.
					⇒	3♥ = Surlicita in TRANSFER GF BIL
					⇒	3♠ = 5♣-4♥ GF
					⇒	3SA = 5♦-4♥ GF (non passabile)

CASO B : Il compagno dell' apertore non passa

N	E	S	O			
1x	⇒	!	⇒	1y	⇒	! = TO Boh ??
					⇒	1SA = 8/10 p.o. con FERMO a x non è detTO che abbia il FERMO a y
					⇒	2w = 5+w competitivo
					⇒	2x = 4+w-4+z competitivo NON forte 5/9 p.o. circa
					⇒	2y = 4+w-4+z 10+ p.o.
					⇒	2SA+ = RUBENSHOL ON

N	E	S	O			
1x	⇒	!	⇒	2y	⇒	! = TO
					⇒	2w+ = RUBENSHOL ON

INTERFERENZA DI 1SA

INTERFERENZA IN 2ª POSIZIONE

L' interferenza di 1SA è come la nostra apertura di 1SA e mostra 15/17 p.o. e " generalmente " poco interesse per i nobili , quindi su apertura nobile " tende ad escludere l' altro nobile

La prosecuzione è la stessa della nostra apertura di 1SA cioè ce ne fregiamo dell' apertura avversaria

CASO A : Il compagno dell' apertore passa

N E S O
 1x ⇒ 1SA ⇒ P ⇒ 2♣+ = System ON

CASO B : Il compagno dell' apertore contra punitivamente

N E S O
 1x ⇒ 1SA ⇒ ! ⇒ ? = Vedi 1SA contrato punitivamente

CASO C : Il compagno dell' apertore dichiara a colore

N E S O
 1x ⇒ 1SA ⇒ 2x ⇒ ! = TO
 ⇒ ? = RUBENSHOL ON

N E S O
 1x ⇒ 1SA ⇒ 2y ⇒ ! = PD
 ⇒ ? = RUBENSHOL ON

INTERFERENZA IN RIAPERTURA

N E S O
 1x ⇒ P ⇒ P ⇒ 1SA
 P/! ⇒ 2y = 5+y SO
 ⇒ 2x = F1G generalmente BIL
 ⇒ 2SA = 11/12 p.o. GI
 ⇒ 3y = 6y GI

N E S O
 1x ⇒ P ⇒ P ⇒ 1SA
 2x ⇒ ! = TO
 ⇒ 2x+ = RUBENSHOL ON

CASI CODIFICATI IN CUI USIAMO RUBENSOHL E LEBENSHOL

CASO A :

Se il compagno dell' apertore non passa dopo il nostro contro informativo :

N E S O
 1x ⇒ ! ⇒ 2x ⇒ ! = TO
 ⇒ ? = Come se il mio compagno avesse aperto di 1SA e gli avversari fossero intervenuti di 2x . Utilizziamo la **RUBENSHOL**

N E S O
 1x ⇒ ! ⇒ 2x ⇒ P
 P ⇒ ! ⇒ P ⇒ ? = **LEBENSHOL**

N E S O
 1x ⇒ ! ⇒ 1y ⇒ ! = Punti NON punitivo , in genere valori nel 4° colore
 ⇒ ? = Come se il mio compagno avesse aperto di 1SA . Utilizziamo la **RUBENSHOL**

N E S O
 1x ⇒ ! ⇒ 2y ⇒ ! = PD oppure TO ?????
 ⇒ ? = Come se il mio compagno avesse aperto di 1SA . Utilizziamo la **RUBENSHOL**

N E S O
 1x ⇒ ! ⇒ 3x ⇒ ! = Punti con almeno un nobile 4°
 ⇒ 3y = Naturale Competitivo
 ⇒ 4w = Naturale GF
 ⇒ 4y = 5+y me li gioco

CASO B :

Se invece va :

N E S O
 1x ⇒ P ⇒ 2x ⇒ !
 P ⇒ ? = Qui utilizziamo la **LEBENSHOL**

Vediamo come funziona 'sta **LEBENSHOL** dopo l' apertura e l' appoggio in un colore nobile...

N	E	S	O
1♥ ⇒	P ⇒	2♥ ⇒	!
P ⇒	2♠ = Naturale debole meno di 7(8) p.o.		
	⇒ 2SA = (7)8/11 p.o. →→→→→	⇒ Passo = Colpo 12/13 p.o.	
	⇒ 3♣ = 4+♣ meno di 7(8) p.o.	⇒ 3♣ = Debole adatto →→→→→	⇒ Passo = tollera la ♣
	⇒ 3♦ = 4+♦ meno di 7(8) p.o.	⇒ 3♦ = GF senza 4♠ → Vedi sviluppo	⇒ 3♦ = 4+♦ non tollera le ♣
	⇒ 3♥ = GF 4♠ quasi certe	⇒ 3♥ = 4♠ GF	⇒ 3♥ = 4♠ MAX
	⇒ 3♠ = 5♠ 8/10 p.o.	⇒ 3♠ = 5♠ GF	⇒ 3♠ = 4♠ MIN
		⇒ 3SA = Naturale	
		⇒ 4♣ = 6+♣ SI	
		⇒ 4♦ = 6+♦ SI	

N	E	S	O
1♥ ⇒	P ⇒	2♥ ⇒	!
P ⇒	2SA ⇒	P ⇒	3♦
P ⇒	3♥ = CFE a ♥		
	⇒ 3♠ = 4♠ NFE a ♥		
	⇒ 3SA = FE a ♥		
	⇒ 4♣ = 5♣-4♦ NFE a ♥		
	⇒ 4♦ = 5♦-4♣ NFE a ♥		

NB : Lo sviluppo è analogo alla sequenza 2♥(Sottoapertura)⇒!⇒P⇒?

Vediamo cosa cambia dopo l' aperura e l' appoggio a ♠

N	E	S	O
1♠ ⇒	P ⇒	2♠ ⇒	!
P ⇒	2SA = (7)8/11 p.o. →→→→→	⇒ Passo = Colpo	
	⇒ 3♣ = 4+♣ meno di 7(8) p.o.	⇒ 3♣ = Debole adatto →→→→→	⇒ Passo = Tollera le ♣
	⇒ 3♦ = 4+♦ meno di 7(8) p.o.	⇒ 3♦ = GF senza 4♥	⇒ 3♦ = 4+♦ non Tollera le ♣
	⇒ 3♥ = 4+♥ meno di 7(8) p.o.	⇒ 3♥ = 5♥ GF	⇒ 3♥ = 4♥ MIN
	⇒ 3♠ = GF 4♥ quasi certe	⇒ 3♠ = 4♥ GF	⇒ 3♠ = 4♥ MAX
	⇒ 3SA = Naturale	⇒ 3SA = Naturale	
	⇒ 4♥ = 5+♥ Naturale	⇒ 4♣ = 6+♣ SI	
		⇒ 4♦ = 6+♦ SI	

N	E	S	O
1♠ ⇒	P ⇒	2♠ ⇒	!
P ⇒	2SA ⇒	P ⇒	3♦
P ⇒	3♥ = 4♥ NFE a ♠		
	⇒ 3♠ = CFE a ♠		
	⇒ 3SA = FE a ♠		
	⇒ 4♣ = 5♣-4♦ NFE a ♠		
	⇒ 4♦ = 5♦-4♣ NFE a ♠		

NB : Lo sviluppo è analogo alla sequenza 2♠(Sottoapertura)⇒!⇒P⇒?

CASO C :

Utilizziamo la Rubenshol anche dopo il contro informativo del compagno sulle Sottoaperture naturali avversarie ES.

N	E	S	O
2x ⇒	!	P ⇒	? = LEBENSHOL

oppure

N	E	S	O
2x ⇒	P ⇒	P ⇒	!
P ⇒	?	=	LEBENSHOL

Altre dichiarazioni diverse dal contro dopo la sottoapertura avversaria :

N	E	S	O	
2x	⇒ 2y	= 5+y	Normale	
	⇒ 2SA	= 16/19 p.o.	corTO nell' altro nobile	
	⇒ 3z	= 6+z	Normale	
	⇒ 3y	= 6+y	piu' debole di 2y	
	⇒ 3x	= 5+nell' altro nobile-5minore	→→→→→→→→→→ ⇒ 3nel nobile = SO	
	⇒ 3SA	= Me li gioco	⇒ 3SA = GF nel minore	
	⇒ 4♣	= 5+♣-5+♦	mano buona ⇒ 4♣ = Passa o correggi	
	⇒ 4♦	= 6♦-5♣	mano molto buona ⇒ 4♦ = GF FIT a nell' altro nobile	
	⇒ 4SA	= 5+♦-5+♣	GF oppure 6♣-5♦	mano molto buona ⇒ 4nel nobile = SO

CASO D :

Utilizziamo la Rubenshol anche quando gli avversari aprono di 1SA debole e il compagno contra mostrando una mano bilanciata : ES.

N	E	S	O
1SA	⇒ !	⇒ 2x	⇒ 2y = Competitivo
		⇒ !	= PD

In questo caso utilizziamo i concetti della Rubenshol , cioè' i colori a livello 2 sono competitivi a passare mentre da 2SA in su e' tutto TRANSFER competitivo invitante o forte .

CASO E :

Utilizziamo la Rubenshol anche quando apriamo 1x e gli avversari interferiscono a colore 2y naturale a salto ES.

N	E	S	O
1x	⇒ 2y	⇒ ?	= RUBENSHOL

CASO F :

N	E	S	O
1x	⇒ 1SA	⇒ 2x	⇒ ! = TO
		⇒ ?	= RUBENSHOL

CASO G :

N	E	S	O
1x	⇒ 1SA	⇒ 2y	⇒ ! = TO
		⇒ ?	= RUBENSHOL

GLI AVVERSARI APRONO 1SA

CASO A : Apertura di 1SA forte cioè' 15+ p.o.

Dopo l' apertura di 1 SA forte interFERiamo cosi' (l' interFERenza e' puramente competitiva) ; vale sia in seconda che quarta posizione

contro	= Monocolore , qualsiasi palo : il partner deve dichiarare 2♣ (a meno che non abbia un super FIT a ♣) , e noi passeremo con le ♣ o dichiareremo il nostro palo
2♣	= Bicolore 4+♣-4+x
2♦	= Bicolore 4+♦-4+♥/♠
2♥	= Bicolore 4+♥-4+♠
2♠	= Naturale , piu' debole di contro e poi 2♠

L' unica risposta forzante e' 2SA ma richiede una mano veramente particolare !! In genere comunque si risponde in stile Reject , cioè ' si dichiara il colore che non si vuole

Dopo l' interferenza di 2♣ :

N	E	S	O
1SA	⇒ 2♣	⇒ P	⇒ 2SA
P	⇒ 3♣	= Brutta mano ♣-x	
	⇒ 3♦	= Bella mano ♣-♦	
	⇒ 3♥	= Bella mano ♣-♥	
	⇒ 3♠	= Bella mano ♣-♠	

Dopo l' interferenza di 2♦ :

N	E	S	O
1SA ⇒	2♦ ⇒	P ⇒	2SA
P ⇒	3♣ =	Brutta mano	♦-♥
⇒	3♦ =	Brutta mano	♦-♠
⇒	3♥ =	Bella mano	♦-♥
⇒	3♠ =	Bella mano	♦-♠

Dopo l' interferenza di 2♥ :

N	E	S	O
1SA ⇒	2♥ ⇒	P ⇒	2SA
P ⇒	3♣ =	Brutta mano	5+♥-4♠
⇒	3♦ =	Brutta mano	5+♠-4♥
⇒	3♥ =	Bella mano	5+♥-4♠ possibile anche 5-5
⇒	3♠ =	Bella mano	5+♠-4♥

MODIFICHE IN COMPETIZIONE

N	E	S	O
1SA ⇒	2x ⇒	! ⇒	P = Tolleranza per questo colore
		⇒	!! = Dimmi il tuo secondo colore
		⇒	2y = Naturale NON forzante

N	E	S	O
1SA ⇒	2x ⇒	2y ⇒	P = Naturale NON forzante
		⇒	! = Dimmi il tuo secondo colore
		⇒	2z = Naturale NON forzante

CASO B : Apertura di 1SA debole cioè con forza **MAX** di 14 p.o.

In questo caso ci possono essere grosse possibilita' di fare manche quindi gli interventi , soprattutto in seconda posizione sono costruttivi

1SA ⇒	!	= 13+ p.o. BIL oppure 16+ p.o. sbilanciati ma non con monocolore o bicolore maggiore
⇒	2♣	= Almeno 5♥-4♠ oppure 5♠-4♥ 11+ p.o. in 4ª posizione anche solo 4♥-4♠
⇒	2♦	= Multi 5+♥ oppure 5+♠ 11+ p.o.
⇒	2♥	= 4+♥-5+minore 11/15 p.o.
⇒	2♠	= 4+♠-5+minore 11/15 p.o.
⇒	2SA	= 5+♣-5+♦ 11/15 p.o.
⇒	3♣	= 6♣ 11/15 p.o.
⇒	3♦	= 6♦ 11/15 p.o.

SVILUPPI

N	E	S	O
1SA ⇒	2♣ ⇒	! ⇒	P = Uguale lunghezza nei nobili
		⇒	2♦ = 5+♦ debole e niente FIT nei nobili
		⇒	2♥/♠ = Ignorando il contro

N	E	S	O
1SA ⇒	2♣ ⇒	P ⇒	2♦ = Dimmi il nobile piu' lungo ma con la 5-5 dimmi pure il SGL
		⇒	2♥ = A giocare (Riapribile SOlo con il rever)
		⇒	2♠ = A giocare (Riapribile SOlo con il rever)
		⇒	2SA = Glitante chiede punti

N	E	S	O
1SA ⇒	2♣ ⇒	P ⇒	2♦
P ⇒	2M ⇒	P ⇒	2SA = GF con FIT in un nobile chiede la distribuzione dichiarando il SGL

N	E	S	O
1SA ⇒	2♦ ⇒	P ⇒	? = Risposte come sulla Multicolor (il compagno riapre solo con il rever)

N	E	S	O
1SA ⇒	2♦ ⇒	P ⇒	2SA
3♣ =	MAX	con 5+♥	
3♦ =	MAX	con 5+♠	
3♥ =	MIN	5+♥	
3♠ =	MIN	5+♠	

N	E	S	O			
1SA	⇒	2M	⇒	P	⇒	2SA = FIG chiede di descrivere la mano
					⇒	3♣ = A passare o correggere
					⇒	3♦ = 6+♦ SO
					⇒	3M = ♠ ^{sc}
					⇒	3OM = 6+OM ♠ ^{sc}

N	E	S	O			
1SA	⇒	2M	⇒	P	⇒	2SA
P	⇒	3♣	=	4M-5+♣	MIN	
	⇒	3♦	=	4M-5+♦	MIN	
	⇒	3♥	=	4M-5+♣	MAX	
	⇒	3♠	=	4M-5+♦	MAX	

MODIFICHE IN COMPETIZIONE

N	E	S	O			
1SA	⇒	! /2x	⇒	2y	⇒	! = Punitivo
					⇒	2SA = Dichiaro il tuo colore sconosciuto
					⇒	2z = Naturale NON forzante
					⇒	3z = Naturale NON forzante

RIAPERTURE

Riapertura dopo 1 a colore ⇒ P ⇒ P ⇒ ?

N	E	S	O				
1x	⇒	P	⇒	P	⇒	!	= (8)9+ p.o. con una mano adatta
					⇒	1SA	= (11)12/15(16) p.o. →→ Le riaperture su un minore non raggiungono i 15/16 p.o. mentre sul maggiore possono raggiungere i 15/16 p.o.
					⇒	1 a colore	= (7)8/15 p.o. con un colore anche 4°
					⇒	2 a colore (non a salto)	= colore almeno 5° piuttosto buono con (8)9/15 p.o.
					⇒	2 a colore (a salto)	= buon colore 6° con 11/15 p.o.
					⇒	3 a colore (a salto)	= buon palo 6° con una apertura corposa , si punta ai 3SA
					⇒	3 a colore (a doppio salto)	= tipico buon barrage con un colore 7° e 9/11 p.o.
					⇒	surlicita	= Micheals costruttiva
					⇒	surlicita (a salto)	= monocoloro chiusa chiede fermo per i 3SA
					⇒	3SA	= monocoloro chiusa con FERmo nel palo degli avversari

N	E	S	O			
1SA	⇒	P	⇒	P	⇒	?

Utilizzano il sistema di interferenza su 1SA sia in 2^a che in 4^a posizione

INTERFERENZA DI 1SA ILLOGICO

L'interferenza di 1SA illogico mostra sempre almeno 9 carte nei 2 rimanenti colori con almeno (7)8+ p.o.

N	E	S	O				
1x	⇒	P	⇒	1y	⇒	!	= Mostra la 4-4 nei rimanenti colori (non e' detto che abbia l'apertura !!!) oppure una mano forte 16+ p.o.
					⇒	1SA	= Mostra la 5-4 oppure la 5-5 nei rimanenti colori
					⇒	2y	= Mostra almeno la 6-5 oppure una 5-5 difensiva con buoni colori

N	E	S	O			
1x	⇒	P	⇒	1y	⇒	!/1SA
P	⇒	2x	=	Dimmi qual' è il tuo colore piu' lungo . E' una dichiarazione piuttosto debole oppure non FIT certo e punti		
	⇒	2y	=	Punti con FIT certo in almeno un colore promesso dal compagno		
	⇒	2SA	=	Punti con FIT almeno 4° in un colore del compagno , ma probabile un doppio FIT		
	⇒	3x	=	Appoggio misto , cioè non troppi punti ma buona distribuzione con FIT almeno 4° in un colore del compagno		
	⇒	2z/w	=	SO		

Come dichiara adesso il rispondente ?

Sulla surlicita del colore di rango piu' basso dichiarera' ovviamente il suo colore piu' lungo .

Sulla surlicita invece del colore di rango piu' alto dichiarera' →→

- ⇒ 2SA = 5-5
- ⇒ 3z (colore di rango piu' basso) = **MIN**
- ⇒ 3w (colore di rango piu' alto) = **MAX**

Sul 2SA si dichiarerà $\rightarrow\rightarrow\rightarrow\rightarrow$ $\Rightarrow 3x/y = 5-5$ e **SGL** nel colore
 $\Rightarrow 3z(\text{colore di rango piu' basso}) = \text{MIN}$ $\rightarrow\rightarrow\rightarrow$ $\Rightarrow 3SA = \text{Dimmi il tuo colore piu' lungo}$
 $\Rightarrow 3w = \text{SO}$
 $\Rightarrow 3w(\text{colore di rango piu' alto}) = \text{MAX}$ $\rightarrow\rightarrow\rightarrow$ $\Rightarrow 3SA = \text{Dimmi il tuo colore piu' lungo}$

GHESTEM

Le **GHESTEM** sono interventi in bicolore effettuati subito dopo l'apertura di 1 a colore NATURALE. Lo stile che si adopera per farle dipende sia dalla posizione di zona sia dal fatto che il compagno sia passato oppure no!

A compagno passato e in prima contro zona posso avere di tutto è probabile che cerchi soprattutto una difesa, mentre in zona contro prima sono generalmente costruttive con buoni colori e almeno 10+ p.o.

N	E	S	O
1♣	\Rightarrow 2♦ = 5+♥-5+♠		
	\Rightarrow 2SA = 5+♥-5+♦		
	\Rightarrow 3♣ = 5+♠-5+♦		

N	E	S	O
1♣	\Rightarrow 2♦	\Rightarrow P	\Rightarrow 2♥/♠ = SO
			\Rightarrow 2SA = RELAY con punti e non garantisce FIT
			\Rightarrow 3♣ = FIT a ♥ almeno GI e controllo nel colore
			\Rightarrow 3♦ = FIT a ♠ almeno GI e controllo nel colore
			\Rightarrow 3♥/♠ = ♣

N	E	S	O
1♣	\Rightarrow 2SA	\Rightarrow P	\Rightarrow 3♣ = FIT almeno GI a ♥ o a ♦
			\Rightarrow 3♦/♥ = SO

N	E	S	O
1♣	\Rightarrow 2SA	\Rightarrow P	\Rightarrow 3♣
P	\Rightarrow 3♦ = MIN		
	\Rightarrow 3♥ = MAX		

N	E	S	O
1♣	\Rightarrow 3♣	\Rightarrow P	\Rightarrow 3♦/♠ = SO
			\Rightarrow 3♥ = FIT a ♠ almeno GI
			\Rightarrow 4♣ = FIT a ♦ almeno GI

N	E	S	O
1♦	\Rightarrow 2♦ = 5+♥-5+♠		
	\Rightarrow 2SA = 5+♥-5+♣		
	\Rightarrow 3♣ = 5+♠-5+♣ non forzante		
	\Rightarrow 3♦ = 5+♠-5+♣ forte		

N	E	S	O
1♦	\Rightarrow 2♦	\Rightarrow P	\Rightarrow 2♥/♠ = SO
			\Rightarrow 2SA = RELAY con punti ma non garantisce FIT
			\Rightarrow 3♣ = FIT a ♥ almeno GI e controllo nel colore
			\Rightarrow 3♦ = FIT a ♠ almeno GI e controllo nel colore
			\Rightarrow 3♥/♠ = ♣

N	E	S	O
1♦	\Rightarrow 2SA	\Rightarrow P	\Rightarrow 3♣/♥ = SO
			\Rightarrow 3♦ = FIT a ♥ almeno GI
			\Rightarrow 3♠ = FIT a ♣ almeno GI

N	E	S	O
1♦	\Rightarrow 3♣	\Rightarrow P	\Rightarrow 3♠ = SO
			\Rightarrow 3♦ = FIT a ♣ almeno GI
			\Rightarrow 3♥ = FIT a ♠ almeno GI
			\Rightarrow 4♣/♠ = ♣

N	E	S	O
1♦	⇒ 3♦	⇒ P	⇒ 3♠/4♣ = SO poco
			⇒ 4♦ = FIT a ♣ SI
			⇒ 4♥ = FIT a ♠ SI
			⇒ 4♠/5♣ = Speriamo di farle

N	E	S	O
1♥	⇒ 2♥ = 5+♠-5+♣		
	⇒ 2SA = 5+♣-5+♦		
	⇒ 3♣ = 5+♠-5+♦		

N	E	S	O
1♥	⇒ 2♥	⇒ P	⇒ 2♠/3♣ = SO
			⇒ 2SA = FIT a ♣ almeno GI
			⇒ 3♥ = FIT a ♠ almeno GI
			⇒ 3♠/4♣ = ♣

N	E	S	O
1♥	⇒ 2SA	⇒ P	⇒ 3♣/♦ = SO
			⇒ 3♥ = FIT a ♣ almeno GI e prendo nel colore
			⇒ 3♠ = FIT a ♦ almeno GI e prendo nel colore
			⇒ 4♣/4♦ = ♣

N	E	S	O
1♥	⇒ 3♣	⇒ P	⇒ 3♦/♠ = SO
			⇒ 3♥ = FIT a ♠ almeno GI
			⇒ 4♣ = FIT a ♦ almeno GI
			⇒ 4♦/4♠ = ♣

N	E	S	O
1♠	⇒ 2♠ = 5+♥-5+♣		
	⇒ 2SA = 5+♣-5+♦		
	⇒ 3♣ = 5+♥-5+♦		

N	E	S	O
1♠	⇒ 2♠	⇒ P	⇒ 2SA = FIT a ♣ almeno GI
			⇒ 3♣/♥ = SO
			⇒ 3♦ = FIT a ♥ almeno GI
			⇒ 4♣/♥ = ♣

N	E	S	O
1♠	⇒ 2SA	⇒ P	⇒ 3♣/♦ = SO
			⇒ 3♥ = FIT a ♣ almeno GI
			⇒ 3♠ = FIT a ♦ almeno GI
			⇒ 4♣/♦ = ♣

N	E	S	O
1♠	⇒ 3♣	⇒ P	⇒ 3♦/♥ = SO
			⇒ 3♠ = FIT a ♥ almeno GI
			⇒ 4♣ = FIT a ♦ almeno GI
			⇒ 4♦/♥ = ♣

REGOLE :

- 1) Il riporto in atout è sempre la dichiarazione piu' debole
- 2) I salti in un colore mostrato da compagno sono sempre barrage
- 3) Per mostrare mani almeno invitanti si dichiara a seconda dello spazio disponibile , cioe' se si dichiara il colore di rango piu' basso si mostra FIT nel colore piu' basso disponibile a livello 3. Questo pero' non è sempre possibile soprattutto per i colori minori .
- 4) 3SA è sempre naturale