

**Guida
alla compilazione
della
Carta di Convenzioni
e dei
fogli supplementari**

Comprensiva del
WBF Convention Booklet
Scritta e compilata da
Eric Kokish
1999

Traduzione: Silvia Valentini 2007

Guida alla compilazione della Carta di Convenzioni e dei fogli supplementari

(Comprensiva del WBF Convention Booklet)

Scritta e compilata da Eric Kokish 1999

Traduzione: Silvia Valentini 2007

Indice dei Contenuti

1. PRIMA DI INIZIARE	3
1.1. Spiegazione adeguata e completa.....	3
1.2. Fogli supplementari.....	3
1.3. Consegna sistemi.....	4
1.4. Riguardo alla guida.....	4
2. TAVOLA DELLE ABBREVIAZIONI E DEI SIMBOLI	6
3. ESTERNO DELLA CC - SEZIONE FRONTALE	8
3.1. Categoria del sistema.....	8
3.2. Federazione Nazionale.....	8
3.3. Nomi dei giocatori.....	8
3.4. Sommario del sistema.....	8
3.5. Dichiarazioni speciali che possono richiedere una difesa.....	9
3.6. Speciali sequenze di Passo Forzante.....	19
3.7. Note importanti che non trovate altrove.....	19
3.8. Psiciche: linee guida WBF.....	19
4. ESTERNO DELLA CC - SEZIONE CENTRALE	21
4.1. Attacchi e segnalazioni.....	21
4.2. Stile di attacco.....	21
4.3. Attacchi.....	21
4.4. Segnalazioni in ordine di priorità.....	22
4.5. Segnalazioni (compreso il colore di atout).....	23
4.6. Contro.....	24
4.7. Contro a togliere.....	24
4.8. Speciali Contro/Surcontro convenzionali, artificiali e competitivi.....	26
5. ESTERNO DELLA CC - SEZIONE POSTERIORE	31
5.1. Dichiarazioni difensive e competitive.....	31
5.2. Interventi (Stile, Risposte, livello 1-2; riaperture).....	31
5.3. Intervento di 1NT (2°-4° di mano; risposte; riaperture).....	33
5.4. Interventi a salto (Stile; risposte; NT insolito).....	36
5.5. Surlicita diretta e a salto (Stile; risposte; riaperture).....	37
5.6. Intervento su 1NT avversario.....	39
5.7. Intervento su aperture di Barrage.....	43
5.8. Intervento su aperture forti artificiali.....	44
5.9. Azioni sul Contro a togliere avversario.....	45
5.10. Note finali sulla sezione esterna della CC.....	46
6. INTERNO DELLA CC	47
6.1. Aperture.....	47
6.2. Se artificiale.....	47
6.3. Numero minimo di carte.....	47
6.4. Contro Negativo sino a.....	47
6.5. Descrizione, risposte, dichiarazioni successive.....	48
6.6. Dichiarazioni da passato di mano.....	56
6.7. Dichiarazioni per lo slam.....	57
6.8. Fogli supplementari.....	61
7. SEZIONE BROWN STICKER	63
8. INDICE	69

1 - Prima di iniziare

Questo manuale è stato preparato con l'intento di assistervi nella compilazione della Carta di Convenzioni WBF, sia nella compilazione manuale che in quella effettuata tramite un editor disponibile on-line (CCE).

Il compito di spiegare adeguatamente gli accordi di coppia può essere difficile; la nostra speranza è di renderlo più semplice.

Dovrete quindi leggere il materiale proposto in questo manuale con attenzione per poter compilare accuratamente la vostra CC.

Se state compilando la vostra CC manualmente, usate una penna NERA a punta fine o una macchina da scrivere (non ottima dal punto di vista della leggibilità). Dovrete usare le LETTERE MAUSCOLE e i SIMBOLI dei semi; sarà sicuramente più semplice per voi se userete il CCE (Convention Card Editor), ottenibile dalla vostra Federazione Nazionale.

1.1 SPIEGAZIONE ADEGUATA E COMPLETA

Il vostro scopo è una adeguata e completa spiegazione dei vostri metodi dichiarativi, che non è la stessa cosa del presentare il vostro sistema completo. Volete che gli avversari conoscano ogni cosa sui vostri metodi e sul vostro tipo di approccio esattamente come voi volete conoscere i loro.

Il vostro obbligo di spiegazione riguarda non solo le DICHIARAZIONI DA SISTEMA e le CONVENZIONI usate, ma anche lo STILE e le ABITUDINI DI COPPIA dati dall'esperienza. I primi turni di dichiarazioni potenzialmente contestabili sono MOLTO più importanti per i vostri avversari che gli ultimi di dichiarazioni strettamente costruttive.

Una spiegazione completa è una combinazione di ciò che voi rivelate nella vostra CC e nei FOGLI SUPPLEMENTARI e ciò che aggiungete al tavolo SENZA CHE I VOSTRI AVVERSARI DEBBANO DOMANDARE. Vi prego di notare che il porre domande può avere effetti negativi non solo sulla coppia che pone le domande ma anche, forse non volontariamente, sulla coppia dell'altra linea. Se un avversario si trattiene dal porre una domanda cui avreste dovuto fornire una risposta senza essere sollecitati, e ne deriva un danneggiamento, vi è un assunto a priori di spiegazione non sufficiente. Ogni caso dovrà quindi essere trattato in modo a se stante.

La GUIDA ALLA COMPILAZIONE è stata scritta tenendo in considerazione gli eventi di Categoria 1 e 2, dove una preparazione in anticipo è sia possibile quanto desiderabile. La SPIEGAZIONE ADEGUATA per tali eventi richiede l'intera profondità di spiegazione del sistema che è presentata nella guida.

Dal momento che non è pratico produrre differenti versioni di questa GUIDA, è necessario aggiungere chiaramente che, per eventi di 3° categoria, la SPIEGAZIONE ADEGUATA richiesta è meno ricca di dettagli "scritti" e molto più di dettagli "verbal".

Siete **SEMPRE** responsabili di chiarire i vostri accordi, per quanto non possiate realisticamente mettere tutto nella vostra CC/FOGLI SUPPLEMENTARI. In tutti i casi, la somma dei due tipi di spiegazioni (scritte e verbali), deve comunque portare a una completa spiegazione degli accordi tra compagni, cioè ad una SPIEGAZIONE COMPLETA ED ADEGUATA.

1.2 FOGLI SUPPLEMENTARI

Al fine di provvedere ad un'adeguata spiegazione, dovrete quasi sicuramente fare uso dei FOGLI SUPPLEMENTARI. Un lemma (NOTA) sulla CC che richieda approfondimento deve essere numerato tra parentesi quadre, es. [26], ed a quel numero deve corrispondere il relativo lemma sui FOGLI SUPPL.

I singoli lemma numerati devono essere separati tra loro da righe evidenti e non devono essere ammassati per risparmiare spazio.

L'ordine di priorità è:

1. **DICHIARAZIONI CHE POSSONO RICHIEDERE UNA DIFESA**
2. **AZIONI CON LE BICOLORI**
3. **CONTRO**
4. **ATTACCHI E SEGNALAZIONI "CARTE"**
5. **ALTRO**
6. **DIFESE PREPARATE (Casi particolari)**

Con questo in mente, dovrete lasciare uno spazio [--] per le NOTE della vostra CC nei punti appropriati, ma non dovrete loro assegnare un numero sino a quando non avrete terminato di compilare la vostra CC ed i relativi FOGLI SUPPLEMENTARI.

1.3 CONSEGNA SISTEMI

Consegnate una copia della CC e dei Fogli Supplementari come richiesto dalle Conditions of Contest. Trattenetene diverse copie per gli avversari al tavolo e per le emergenze.

Quando specificato nelle Conditions of Contest dovrete consegnare una copia completa del vostro sistema al banco delle CC/Sistemi all'inizio della competizione (torneo). E' una buona idea farlo anche se non è obbligatorio. Se il vostro sistema è completamente descritto nella CC (cosa assai rara), non dovete consegnarlo separatamente.

1.4 RIGUARDO ALLA GUIDA

Le convenzioni incluse in questo documento sono state raggruppate per correlarle alle appropriate sezioni della CC.

Quando una convenzione è usata in completa uniformità a come descritta in questa guida sarà sufficiente il semplice nome (per quanto, in molti casi il "nome" includa o consista di una singola riga di descrizione della dichiarazione) in LETTERE STAMPATELLO MAIUSCOLE; i ranges (forza) sono normalmente stati omessi. Quindi compilate il (-) con un punteggio. La maggior parte delle convenzioni elencate richiederanno comunque chiarificazioni addizionali.

Quando usate una convenzione qui elencata, ma in una versione MATERIALMENTE DIFFERENTE, potete o descrivere come la vostra versione differisca o inserire una vostra completa spiegazione della convenzione. In tal caso scrivete il nome della convenzione in LETTERE STAMPATELLO MAIUSCOLE TRA "VIRGOLETTE" come per es.: "DRURY-FIT". **Specificate** dove è usata nella vostra CC (se la cosa non è ovvia) oppure inserite una NOTA incrociata che rimandi al relativo lemma nei FOGLI SUPPLEMENTARI [--] dove trovare ulteriori dettagli.

Quando si usa una convenzione NON INCLUSA in questo documento, deve esserne data una completa spiegazione ANCHE SE pensate che il solo nome sia sufficiente. Questo NON è lasciato al vostro "buon giudizio". Queste convenzioni devono essere descritte in questa forma: es. "MUNCHKIN 2♦ (6♥/6-10; opp. 25+ BIL)" LETTERE STAMPATELLO MAIUSCOLO più una descrizione essenziale, il tutto racchiuso tra "VIRGOLETTE". Non è affatto necessario usare il nome MUNCHKIN ma, se lo spazio lo permette, non è dannoso pubblicizzare una nuova convenzione.

Se questo lemma non è nel punto della CC dove date i dettagli della convenzione, aggiungete un riferimento al punto appropriato (se non è ovvio: per MUNCHKIN 2♦, l'avversario andrà naturalmente a 2♦ all'interno della CC), o aggiungete un riferimento alla NOTA dei FOGLI SUPPLEMENTARI [--] dove trovare ulteriori dettagli. L'idea è, prima di PRE-ALLERTARE gli avversari che voi usate una particolare azione in modo che richiede attenzione, poi di indirizzarli nella parte della CC/FOGLI SUPPLEMENTARI dove trovare un'adeguata spiegazione.

NOTA IMPORTANTE: Il mancare di presentare una convenzione o un accordo in modo accurato e completo può portare a penalità procedurali e/o la sua eliminazione dal vostro sistema. Ciò è particolarmente vero nel caso in cui gli avversari desiderino preparare una difesa apposita. Ogni caso dovrà essere valutato separatamente.

Selezionando le convenzioni da includere in questo documento ne abbiamo considerato non solo la popolarità, ma anche l'utilità pratica. Alcune convenzioni sono state incluse nello sforzo di definire termini che tendono a venire a galla nel gioco senza alcuna spiegazione, o che possono godere di grande popolarità locale mentre rimangono sconosciuti altrove. Abbiamo cercato di coprirne un'ampia gamma al fine di alleggerire il compito delle spiegazioni, soprattutto nelle fasi finali di dichiarazioni strettamente costruttive. Non pretendiamo di essere stati completi. Nella parte centrale del testo abbiamo deliberatamente omesso le convenzioni ed gli accordi "Brown Sticker".

Non abbiamo pretese di autorevolezza (per quanto sia stato fatto un considerevole sforzo nella ricerca del materiale), né pretendiamo che queste versioni delle convenzioni proposte siano necessariamente approvate dalla maggioranza degli esperti o dagli autori stessi. Il nostro scopo è quello di una presentazione base che lasci spazio alla personalizzazione. E questo è lo scopo della distinzione tra semplice STAMPATELLO MAIUSCOLO e l'aggiunta delle "VIRGOLETTE".

Questo documento può essere portato al tavolo e consultato riguardo a una chiamata effettuata da un vostro avversario, ma non se la chiamata è fatta dal vostro compagno né se fatta da voi.

In caso di inconsistenza tra questo documento e le Conditions of Contest, queste ultime prevalgono e dovranno essere applicate.

I simboli dei semi DEVONO essere usati.

2 - Tavola delle abbreviazioni

(Notare l'uso del MAIUSCOLO e dello SLASH (/))

(5431)	Qualunque mano con quella distribuzione (colori non definiti)
5431	5 Picche, 4 Cuori, 3 Quadri, 1 Fiori
5♠4♥(31)	Una mano con 5 Picche, 4 Cuori, e 3♦1♣ o 3♣1♦
54(xx)	Una mano con 5 Picche e 4 Cuori
4CF	Quarto colore forzante
A/C	Appoggio nel colore – Accordo nel colore
ADX	Avversario di destra
AM	L'altro Maggiore
am	L'altro minore
APP	Appoggio
ART	Artificiale
ASK	Asking bid
ASX	Avversario di sinistra
ATT	In Busso (Attitudine)
AVV	Avversari(o)
BAR	Barrage
BIL	Bilanciata
BW	Blackwood
CB	Chekback
CC	Carta delle Convenzioni
C/C	Colore Corto
C/L	Colore Lungo
COMP	Competitivo
CONC	Concentrato (es.: tutti i valori nei colori dichiarati)
COST	Costruttivo
CTRL	Controllo
CUE	Cue-bid
DEB	Debole
DNF	Dichiarazione Non Forzante
X	Contro
XX	Surcontro
FRA	Fragment
F	Forzante
F1	Forzante 1 giro
F2NT	Forzante sino a 2NT
FGS	Forzante grande slam
FM	Forzante manche
FRT	Forte
FREQ	Frequente
FS	Forzante slam
HCP	Carte Onori
I/C	Intervento (a colore)
I/NT	Intervento (a NT)
INC	Incoraggiante
INT	Interrogativo
INV	Invitante
INV/m	Minori invertiti
INV/M	Maggiori invertiti
JT	Jacoby Transfer
L-D	Lead-Directing (indicativo per l'attacco)
LEB	Lebensohl
M	Maggiore
m	minore

MAX	Massimo
MIN	Minimo
N	Colori Neri
NAT	Naturale
NEG	Negativo
NEU	Neutro
NF	Non Forzante
NT	Senza Atout
NV	Non Vulnerabile (in prima)
O	Onori
OP	Opzionale
P	Pari
P/C	Passa o Correggi
P/M	Passato di mano
PR/C	Preferenza nel colore
PUN	Punitivo
PUP	Puppet per (es.: 2♦ obbliga il 2♥)
QUAN	Quantitativo
R	Colori Rossi
(R)	Relais
R-A	Ri-Apertura
RESP	Responsivo
RISP	Rispondente; Risposta
RKCB	Roman Key Card Blackwood
R/L	Rialzo Limite
S/O	Sign-off
SCOR	Scoraggiante
SOL	Solido (colore)
S-SOL	Semi-Solido (colore)
SPL	Splinter
STAY	Stayman
T/M	Tentativo di manche
T/O	Take-out (a togliere)
T/S	Tentativo di Slam
TRF	Transfer
VUL	Vulnerabile (in zona)
(-)	il valore in Punti Onori (da compilare)

3 - Esterno della carta

Sezione frontale

3.1 Categoria del sistema

Indicate la natura del vostro sistema scegliendo un colore come descritto nella WBF System Policy (Verde: naturale, Blu: sistemi a basa Fiori/Quadri forte, Rosso: tutti gli altri)

NOTA: Oltre alla classificazione di cui sopra, le coppie che usano una o più convenzioni "Brown Sticker" devono indicarlo a fianco della classificazione del sistema.

3.2 Federazione Nazionale

Inserite il nome della vostra federazione nazionale (che è anche il nome del vostro paese, es.: Brasile)

3.3 Nomi dei Giocatori

Scrivete il vostro nome e quello del vostro compagno. Sottolineate il cognome di entrambi

3.4 Sommario di sistema

Approccio generale e stile

Siate chiari ma concisi; questo è un mini-sommario del modo in cui vi avvicinate al gioco. Elaborerete meglio il tutto in altre sezioni della carta.

Annotate le vostre tendenze nell'apertura, risposta e competizione con mani leggere o di sostanza (menzionando le distinzioni tra mani bilanciate e sbilanciate, maggiori e minori.). Quarta o quinta nobile (usate il NT forzante o semi-forzante in risposta, e potete rispondere con una mano virtualmente bianca con/senza appoggio?).

Dite qualcosa di chiaro sul vostro stile di barrage e forse anche due parole sulle bicolori (i dettagli arriveranno dopo).

Se giocate un sistema a base Fiori forte, spiegate il vostro approccio. Stile delle risposte (controlli, naturali, artificiali ecc), i relais (ad es. per i controlli, sistemazione degli onori) Altro (Richieste di appoggio, richieste di specifici controlli).

Non dovete dilungarvi in dettagli oltre a questi. Solo fornire una panoramica. Se giocate Corto-Lungo (aperture/risposte) da sistema, annotatelo qui con il minimo di forza/lunghezza richiesti.

Apertura 1NT

Il vero range di punteggio (se abitualmente variate di un punto, fate che il vostro range ne tenga conto); annotate le variazioni in relazione a posizione e vulnerabilità se vi sono. Se avete variazioni NOTEVOLI (es. possibilità di singoli di cartina) dovrete menzionarlo qui, variazioni di minor conto (5° nobile, 6° minore, singoli di onore) possono andare all'interno della Carta.

Risposta 2 su 1

“FM/1M” oppure “FM/1M tranne ripetizione diretta del colore”, oppure “promette una 2° dichiarazione” e “1♦-2♣ F2NT” sono la sorta di cose che dovrete inserire qui.

Questo è un esempio di come dovrebbe apparire questa sezione della CC se compilata coscienziosamente:

5° nobile (1NT semi-forzante) aperture robuste in prima posizione, risposte molto leggere; ridichiarazione può essere forte; maggioranza dei salti in risposta ART; XNEG flessibile; aperture livello 2 NAT Debole; NV 1°+3° pos. barrage debole; interferenza ad ampio range (+forti a livello 2); molti salti deboli COMP anche in interferenza, uso frequente del X non punitivo e 2NT artificiale in COMP.

Apertura 1NT: 11-14 (1435, SPL x♠ possibile) Risposte: 2-su-1 FM/1M (solitamente 5+ carte); 1♦-2♣ F2NT.

3.5 Dichiarazioni speciali che possono richiedere una difesa

Poiché questa è la parte più importante della Carta, vi è un avvertimento importante della WBF:

Quando il fatto di non aver elencato una qualunque speciale apertura, risposta o dichiarazione competitiva è acclarato, l'onere di giustificare tale omissione è sulla coppia coinvolta. Sono presumibili penalità procedurali.

Qui è dove elencate le vostre armi segrete, gli accordi in competizione dopo che la vostra linea ha aperto (nell'attuale versione della WBF CC non vi è più posto per questi sul lato interno) e qualunque altra insolita ed inaspettata azione di primo giro. Ma (in generale) non quelle azioni che hanno un loro posto separato in qualche altra parte della Carta. Anche se la vostra azione non è artificiale la sua “inusualità” ed “inaspettabilità” la rendono eleggibile tra le inclusioni. Quindi, se vi capita di giocare assolutamente naturale ma con risposte 2-su-1 non forzanti, è qui che dovrete segnalarlo.

Questa sezione non include i X, le difese su 1NT, le difese speciali su aperture forti e artificiali, dichiarazioni speciali da passato di mano o dichiarazioni speciali per lo slam. Opzione raccomandata: un linea dal titolo “Bicolori” con una NOTA [--] di riferimento ad un foglio supplementare in cui elencate tutte le vostre dichiarazioni bicolori. Non ostante entrerete nei dettagli in un altro punto (cue-bid dirette, Interferenze a salto ecc), qui può provocare un ammassarsi confuso di informazioni. Se decidete di fare così, potete inserire la stessa NOTA [--] di riferimento al foglio supplementare nelle sezioni delle cue-bid dirette e delle interferenze a salto ed usare quello spazio per descrivere dettagliatamente il vostro stile, le risposte e gli accordi in situazioni competitive.

Solo un accordo per linea, ma potete usare più linee per lo stesso accordo per includere differenti risposte allertabili alla stessa apertura. Accertatevi che i vari inserimenti siano chiaramente distinti.

Se avete troppe dichiarazioni speciali per farle stare tutte nel fronte della Carta nel formato richiesto, vi si chiede di inserire qui solo le più importanti a vostro buon giudizio.

E' fortemente raccomandabile che facciate una prima lista grezza prima di riempire questa sezione. Se restate a corto di righe in questa sezione frontale, dovete continuare nel vostro primo foglio supplementare; le primissime note disponibili sul foglio supplementare devono proseguire l'introduzione degli accordi e convenzioni più importanti per i vostri avversari.

Per quanto voi dovrete pianificare di iniziare questa sezione con le Aperture e le Risposte da pre-allertare, per poi continuare con le vostre dichiarazioni competitive

speciali che possono richiedere una difesa, non è insolito che desideriate cambiare leggermente l'ordine per mostrare con più evidenza le più importanti. Se dovete poi continuare ad elencare le vostre dichiarazioni speciali e competitive sul foglio supplementare, inserite nell'ultima riga di questa sezione frontale un: VEDI NOTA[--] PER ALTRE DICHIARAZIONI SPECIALI.

Per difese preparate contro convenzioni avversarie "popolari", che devono comunque andar inserite da qualche parte, dovere inserirle in uno o più fogli supplementari separati, intitolati: "DIFESE SU CONVENZIONI AVVERSARIE". Questi dovranno essere numerati [D1], ecc, e non interferiranno con la numerazione delle note di riferimento incrociato dei vostri fogli supplementari.

Per le difese preparate (se ve ne sono) o per quelle di nuova creazione contro convenzioni "Brown Stickers" dovrete inserirle in un foglio supplementare separato intitolato: "DIFESE CONTRO CONVENZIONI BROWN STICKER". Questo dovrà essere numerato [BS1] ecc, e non interferirà con la numerazione delle NOTE di referenze incrociate con i Fogli Supplementari. Queste difese dovranno essere presentate agli avversari prima dell'inizio di ogni sessione di gioco ed entrambe le linee vi possono far riferimento al momento opportuno (vedi le Conditions of Contest per i dettagli). Voi siete incoraggiati a compilare questi nuovi fogli supplementari ed ad aggiornarli al Convention Desk.

Le seguenti convenzioni possono essere elencate in questa sezione utilizzando solo i loro nomi (in STAMPATELLO MAIUSCOLO) premesso che le giochiate come descritte e che compilate (-) il punto riguardante il punteggio/forza dove richiesto.

Notate che alcune convenzioni sono appropriatamente nominate solo includendo nella linea descrittiva accompagnatoria ciò che esse mostrano. Notate anche che l'informazione addizionale non specifica sarà richiesta anche altrove per permettere l'inclusione in questa sezione attraverso il solo nome della convenzione. Se fornite maggiori dettagli altrove nella CC o nei FOGLI SUPP, aggiungete un riferimento incrociato (se non è così ovvio dove guardare) o un riferimento ad una NOTA [--] (es.: vedi anche "Interferenze" o vedi [18]).

Se vi è una DIFFERENZA SOSTANZIALE nella vostra versione della convenzione, potete includere il nome in STAMPATELLO MAIUSCOLO all'interno di "VIRGOLETTE", es.: "2♦ FLANNERY" oppure omettere completamente il nome, es.: 2♦(11-16); 4♠+5/6♥.

2♦ FLANNERY

2♥ FLANNERY

Un'apertura artificiale che mostra con 5♥ e 4♠.

2NT è una risposta forzante che chiede all'apertore una maggiore descrizione della propria mano e promette valori.

Dovete avere un accordo sulle risposte 3♥, 3♠, 3m e 4m (F/INV/Signoff/ART)

Specificate tutti gli accordi in competizione (incluso il Passo e i Surcontro).

NOTA: prima di procedere assicuratevi di aver ben compreso ciò che si richiede da voi.

Potete scrivere semplicemente 2♥ FLANNERY se la vostra apertura 2♥ mostra 5♥ e 4♠; se la risposta 2NT è artificiale interrogativa; se avete degli accordi sulle risposte 3M, 3m, 4m e se delineate i vostri accordi in competizione NON DOVETE INCLUDERE QUESTI ACCORDI IN QUESTA SEZIONE, ma lo farete all'interno della CC. Dal momento che un avversario capisce che potrà trovare maggiori informazioni sulla vostra apertura di 2♥ nella sezione 2♥ all'interno della CC, non è necessario inserire una NOTA di riferimento incrociato.

Se (ad es.) nella vostra versione la risposta 2NT da non passato di mano è naturale e non-forzante, questa è una DIFFERENZA SOSTANZIALE dalla versione originale per cui sulla CC dovete scrivere "2♥ FLANNERY(11-16)"

Se invece usate la risposta 2NT per le mani INV e la risposta 3M per mani con interesse di slam, voi state giocando una convenzione che è FLANNERY solo nel nome: la frase "promette valori" nella descrizione non specifica valori forzanti manche (FM). La chiave di lettura è che l'avversario deve conoscere la natura del rischio in cui si pone intervenendo in dichiarazione sulla risposta 2NT.

Notate anche che se NON avete un accordo sulle dichiarazioni menzionate nella descrizione sintetica, voi NON state giocando né FLANNERY né "FLANNERY" ma una convenzione ILLEGALE. Perché? Perché l'obbligo di una descrizione completa e dettagliata degli accordi comprende COME MINIMO quei dettagli. Se siete ancora in dubbio su ciò che ci si aspetta da voi, rileggete di nuovo questa sezione.

Questa, quindi, è la procedura che ci si attende per tutte le APERTURE e RISPOSTE SPECIALI elencate in questa sezione. Dovete compilare la linea con il nome come indicato (leggete attentamente per le istruzioni speciali in alcuni casi) e FORNITE LA MAGGIORANZA DEI DETTAGLI ALL'INTERNO DELLA CC.

2♦ ANTI FLANNERY (-)

2♥ ANTI FLANNERY (-)

2♠ ANTI FLANNERY (-)

Un'apertura che mostra mano con almeno 5♠ e almeno 4♥.

2NT è forzante, promette valori e chiede una maggior descrizione dell'apertura.

Dovete avere accordi sulle risposte 3♥, 3♠, 3m e 4m (F/INV/Signoff/ART)

Specificate tutti gli accordi in competizione (incluso Passo e Surcontro).

2♦ MULTI (... 2M debole; oppure)

Apertura artificiale multi-significato. L'UNICO significato debole deve essere come apertura debole a livello 2 in un maggiore.

Specificate con una parola descrittiva nella linea del nome prima del termine "debole" il vostro stile per il tipo 2M debole: standard (es.: buona 6°), o vario (es.: brutta 6° o spesso una bella 5°) oppure casuale (qualsiasi). Potete usare un'aggettivazione più descrittiva. Dopodiché sostituite la parola "oppure" con il tipo di mani forti, usando il punto e virgola. Questo è un esempio corretto:

2♦ MULTI (qualsiasi sottoapertura debole 2M; 17-24 tricolore; 25+ BIL).

All'interno della CC dovete includere una descrizione completa del range di punteggio e dello stile per i tipi deboli.

Il rispondente ipotizza la mano debole e dichiara come segue:

Passo: lunga di ♦;

2♥: P/C;

2♠: P/C con volontà di giocare almeno 3♥ opposto a 2♥ debole ;

2NT: forzante, mostra valori e chiede chiarimenti (**Specificate** le risposte);

Tutte le altre risposte a ♥ sono P/C (includete qualcosa di descrittivo sullo STILE qui).

Dovete avere accordi sulle risposte 3m e 4m. Dovete avere accordi sulla continuazione da parte dell'apertore con le mani forti sulle risposte a livello e a salto. Dovete avere accordi sulle prosecuzioni in competizione (incluso Passo e XX).

NOTA: se la vostra versione sottostà esattamente a tutte queste condizioni, potete scrivere semplicemente: 2♦MULTI (debole 2M; ecc..) in questa sezione.

NOTA: Se avete qualche accordo speciale, tipo: " casualmente può passare sulla risposta 2♥ con un 2♠ debole di apertura" oppure: " il Passo sul X avversario a 2♦ non ha significato", tali variazioni sono sufficientemente importanti da meritare "VIRGOLETTE" intorno al NOME. I vostri avversari vorranno sapere questo genere di cose in anticipo.

2♠ = ENTRAMBI I MINORI (-)

2NT = ENTRAMBI I MINORI (-)

Un'apertura debole artificiale che promette almeno 5♣ e almeno 5♦. Le risposte in un minore non sono incoraggianti.

Specificate in poche parole descrittive il vostro STILE (costruttivo, casuale, ecc) Dovete includere la risposta interrogativa forte; dovete avere accordi sul Passo, 2NT (quando possibile) e 3M. Dovete avere accordi per gli sviluppi in competizione (compresi Passo e XX).

NOTA: con questo tipo di convenzione, dovrete includerne il nome tra "VIRGOLETTE" se lo usate con mani di forza di apertura a livello 1. Se non è "debole" questa è una differenza sostanziale.

2♣ ROMANO – QUALUNQUE TRICOLORE (-);

2♦ MINI-ROMANO – QUALUNQUE TRICOLORE (-)

Aperture artificiali minime che promettono una distribuzione 4441 o 5440 con corta non specificata. Le risposte a livello sono P/C. 2NT del rispondente mostra una mano con valori propri e chiede all'apertore di mostrare la corta. Dovete avere accordi per gli sviluppi in competizione (compresi Passo e XX).

ATTENZIONE: Se decidete di usare queste (ed altre) aperture con mani deboli (diciamo 6-12 P.O.), **state usando una Brown Sticker.**

2♦ ROMANO – QUALUNQUE TRICOLORE FORTE (-)

Apertura forte artificiale che promette una distribuzione 4441 o 5440 con corta non specificata. Se è solo 4441, sostituitelo a TRICOLORE. Dovete specificare se il range di punteggio include o meno i punti della corta. 2M del rispondente è P/C. Dovete specificare il significato di 3m. 2NT del rispondente chiede di mostrare la corta. Dovete avere accordi per gli sviluppi in competizione (compresi Passo e XX e qualunque dichiarazione a colori da parte sia dell'apertore che del rispondente).

NOTA: le convenzioni conosciute come 2♦ BLUE TEAM o 2♦ NAPOLETANO devono essere descritte come "2♦ ROMANO – QUALUNQUE TRICOLORE FORTE (-)" e le risposte devono essere annotate all'interno della CC.

2♥ - CUORI PIU' ALTRI DUE COLORI (-)

Dichiarazione di apertura minima che promette una distribuzione 4441 o 5440 con corta a ♠, ♦ o ♣. Risposte a livello sono P/C; dovete specificare le eccezioni. 2NT da parte del rispondente mostra valori propri e chiede all'apertore una miglior definizione della mano. Dovete avere accordi per gli sviluppi in competizione (compresi Passo e XX).

2♦ PRECISION (-)

2♥ PRECISION (-)

Dichiarazione di apertura minima che promette una distribuzione tricolore con corta a ♦ (4414; 4405; 4315; 3415). La risposta 2NT chiede la descrizione del punteggio e della distribuzione. Dovete specificare il significato delle risposte 3♦ e 3M (lunghezza; F/INV/S-O/ART) Dovete avere accordi per gli sviluppi in competizione (compresi Passo e XX).

2♥ ROMANO – 5+♥/4+♣ (-)**2♠ ROMANO – 5+♠/4+♣ (-)**

Dichiarazione di apertura minima con almeno 5 carte nel maggiore di apertura ed almeno 4 corte di ♣. La risposta 2NT chiede ulteriori informazioni. Dovete specificare il significato di 2♠ dove applicabile, 3♦, 3♠. Dovete avere accordi per gli sviluppi in competizione (compresi Passo e XX).

NOTA: Potete risparmiare una riga sulla CC scrivendo: 2M ROMANO:5M/4+♣ (-)

2♥/2♠ TARTAN

Aperture multisignificato che mostrano o un'apertura Acol al livello 2 nel colore dichiarato, oppure una mano con 5-9 P.O., minimo 5 carte nel colore di apertura con a fianco un altro colore quinto non specificato.

Specificate le risposte e ulteriori dettagli, includendo le dichiarazioni di nuovi colori e gli accordi per gli sviluppi in competizione (compresi Passo e XX).

2♥/♠ DEBOLE + MINORE (-)

Apertura debole in un maggiore conosciuto di almeno 5 carte e un minore sconosciuto di almeno 4 carte (se di almeno 5 carte specificarle nella linea del NOME).

Specificate con poche parole descrittive il vostro STILE (costruttivo, casuale ecc); 2NT del rispondente chiede una miglior descrizione. Qualunque dichiarazione a ♣ è P/C a ♦. Dovete specificare il significato della risposta 3♦ e di altre dichiarazioni nell'altro maggiore (AM). Dovete avere accordi per gli sviluppi in competizione (compresi Passo e XX).

2♦ = BICOLORE MAGGIORE DEBOLE (-)**2♥ = BICOLORE MAGGIORE DEBOLE (-)**

Apertura debole (artificiale se 2♦) che mostra almeno una 5/5 nei maggiori. Ma vedi la NOTA sotto

Specificate con poche parole descrittive il vostro STILE (costruttivo, casuale ecc); 2NT del rispondente mostra valori propri e chiede una miglior descrizione. Dovete specificare il significato delle dichiarazioni 3m, 4m, e qualunque altra risposta con un significato conosciuto. Dovete avere accordi per gli sviluppi in competizione (compresi Passo e XX).

NOTA: non è insolito usare questa apertura con solo una 5/4 o una 4/5 nei maggiori. Se è così, mettete il NOME tra "VIRGOLETTE". Questa convenzione era stata classificata come Brown Sticker quando i colori potevano essere 4/4 ma la definizione di Brown Sticker è stata modificata (vedi Normativa Sistemi, ottobre 1995).

APERTURA A LIVELLO 2 CON DOPPIO SIGNIFICATO (- se debole)

Un'apertura da 2♣ a 3♠ che mostra o un barrage debole in sottocolore o una mano forte con lunga nel colore dichiarato. Mani forti BIL possono rientrare nella definizione.

Specificate lo stile quando è debole. Elencate tutte le risposte dirette. Dovete avere accordi per gli sviluppi in competizione (compresi Passo e XX).

BARRAGES IN SOTTOCOLORE (-);**BARRAGES IN DOPPIO SOTTOCOLORE (-)**

Apertura debole artificiale che introduce uno specifico colore lungo (uno o due livelli sopra la dichiarazione effettuata). Dovete specificare la minima lunghezza richiesta e qualsiasi altro dettaglio che voi conoscete per stile ed esperienza. Dovete avere accordi per gli sviluppi in competizione (compresi Passo e XX).

3NT GAMBLING

Un'apertura basata su un minore lungo e solido senza Asso o Re a lato (Se ci si aspetta una forza laterale aggiungere una nota tra parentesi (-) nella linea del NOME; se è possibile la presenza di un M solido, inserire tra "VIRGOLETTE"). Qualunque dichiarazione a ♣ invita alla correzione a ♦. Da parte del rispondente 4♦ è interrogativo (specificare), 4M è naturale. Dovete avere un accordo sul Passo e XX se 3NT viene contratto.

3♠ ADLER = 3NT GAMBLING

Un'apertura basata su un colore lungo e solido senza Asso o Re a lato (se solo minore, specificarlo). Qualunque dichiarazione a ♣ invita alla correzione nel colore lungo. Dovete avere un accordo riguardo ad altre risposte (**Specificate** quelle convenzionali).

Dovete avere un accordo sul Passo e XX se 3♠ viene contratto.

3NT = MAGGIORE SOLIDO (3NT KANTAR)

Colore maggiore solido non identificato (barrage) senza Assi laterali e al massimo un Re a lato. Risposte:

4♣: chiede all'apertore di dichiarare il Re laterale;

4♦: transfer per il maggiore dell'apertore;

4♥/♠: il rispondente cerca di indovinare il maggiore dell'apertore (il quale eventualmente corregge);

4NT: richieste di Dame;

Altre: asking bids nel colore nominato.

Dovete avere un accordo sul Passo e XX se 3NT viene contratto.

NAMYATS (-)

Un'apertura di 4♣ = 4♥ forte; 4♦ = 4♠ forte. Dovete specificare se implica o nega il colore solido. Dovete specificare se avete qualche regola riguardo le perdenti veloci laterali. Dovete specificare se vi sono implicazioni di passo forzante. Dovete elencare le risposte dirette e gli accordi sul Passo e XX se 4♣/♦ viene contratto.

RISPOSTE FLANNERY ROVESCiate A 1m - ...

Una serie di risposte convenzionali ad un'apertura 1m che mostrano (minimo) 5 ♠ e (minimo) 4 ♥; come segue ... Questo può richiedere più di una riga nella CC; DOVETE scrivere dopo il NOME: 1♣-2♦ = ... (-); 1♣-2♥ = ... (-); 1m-2♠ = ... (-) sostituendo ... con la distribuzione mostrata (es.: 5♠/4♥ o 5+♠/5+♥.) In alternativa (e meglio), potete tralasciare completamente il NOME e semplicemente usare due o tre linee per descrivere le sequenze. Dovete specificare tutte le risposte che NON sono SIGNOFF.

1m-1M CONVENZIONALE (-)

Questo è per cose tipo: 1♦-1♥ che può essere sia NAT che relais FM. Dovete avvisare i vostri avversari che stanno avendo a che fare con uno scenario insolito.

1♦-1M PUO' ESSERE TERZO (-)

Se il vostro sistema o la vostra abitudine di coppia lo rendono possibile, includete questa nota.

1♣-1♦ PUO' ESSERE CORTO (-)

Questo non è riferito ai sistemi ♣ forte. Molte coppie rispondono 1♦ su 1♣ con un colore corto per motivi di sistema o per convenienza. Rendetelo noto.

1x-1NT FORZANTE MANCHE

Questo è per sistemi specializzati (solitamente quelli ROSSI), ma è un elemento particolare che merita un alert.

RIALZI BERGEN DA 4 CARTE DI 1M

Una serie di risposte a (solitamente) un'apertura 1M quinto, designata a portare la coppia a livello tre con 9+ atouts senza eccessivi valori del rispondente. Questo può richiedere più di una riga nella CC; **dovete** scrivere dopo il NOME: 1M-3♣ = 7-9; 3♦ = 10/12; 3M = rialzo limite o migliore; e 1x-2♣ = qualunque mano INV (convenzionale).

1M-2x(più economico) CONVENZIONALE (-)

Che questo sia semplicemente un elemento di un sistema artificiale o un gadget impiegato da una coppia che gioca naturale, è comunque richiesto l'ALERT. Questo include sequenze tipo: 1M-2♣ = naturale o Rialzo Limite; e 1♠-2♥ = rialzo limite o migliore; e 1x-2♣ = qualunque mano INV (convenzionale).

INTERVENTO 1NT GARDENER (-)

Una dichiarazione con doppio significato, che può essere sia un intervento di 1NT naturale forte che una mano debole con un colore lungo (**Specify** lo stile). Il compagno può:

- Passare: se sarebbe passato su un intervento di 1NT forte
- Dichiarare a passare dichiarando un colore lungo, se lo avrebbe fatto su un intervento di 1NT forte
- Dichiarare 2♣ -costruttivo su 1NT forte

Il giocatore che ha effettuato l'intervento dichiara il suo colore nella variante debole o effettua cue-bid o dichiara 2NT con la variante forte.

Tuttavia, se tendete ad usare la variante debole in licitazioni competitive dove non vi sono elementi sufficienti per confermare i vostri sospetti, avete l'obbligo di spiegare le vostre tendenze e tecniche chiaramente. Il mancare di farlo creerà una presunzione di spiegazione impropria se il rispondente dovesse indovinare chiaramente in un caso non chiaro.

ATTENZIONE: su un'apertura naturale di 1 a colore è una Brown Sticker

NOTA: Per speciali INTERVENTI convenzionali, dovrete aggiungere i dettagli richiesti nell'appropriata sezione sulla FACCIATA POSTERIORE della CC.

INTERVENTO 1NT COMICO (-)

Un intervento di 1NT per mostrare una mano debole con un colore lungo. Il compagno dichiara 2♣ per cercare il colore lungo.

ATTENZIONE: su un'apertura naturale di 1 a colore è una Brown Sticker

Specify la natura delle altre risposte.

NOTA: Questa convenzione è spesso confusa con la GARDENER (vedi sopra).

1NT INSOLITO (-)

Intervento convenzionale (in seconda o quarta posizione) che mostra lunghezza in tre colori noti.

INTERVENTI IN SOTTOCOLORE (-)

INTERVENTI IN DOPPIO SOTTOCOLORE (-)

Intervento convenzionale in un colore uno o due gradini al di sotto del colore posseduto; l'identità del colore è nota.

Dovete avere accordi per gli sviluppi in competizione (compresi Passo, X e XX).

INTERVENTI IN CANAPE' (-)

Un intervento in un colore quarto che garantisce la presenza di un colore sconosciuto di almeno 5 carte. Dovete specificare qui tutte le prosecuzioni convenzionali. Dovete

avere accordi sulle risposte P/C, le cue-bid, le dichiarazioni a NT. Dovete avere accordi per gli sviluppi in competizione (compresi Passo, X e XX).

NOTA: se l'intervento può essere in un colore di tre carte, state giocando una Brown Sticker se lo effettuate dopo un'apertura naturale a livello 1 poiché può essere relativamente debole e non promette almeno 4 carte in un colore conosciuto.

DICHIARAZIONI OBAR

Una filosofia più che una convenzione. Quando gli avversari dichiarano e rialzano ("Opponents Bid And Raise" da cui l'acronimo), uno stile che impone una competizione particolarmente aggressiva. In effetti entrambi i compagni sono considerati essere nella posizione di riapertura. Per quanto non siano dichiarazioni speciali, strettamente parlando, il principio della totale e completa informazione fa sì che i vostri avversari debbano sapere IN ANTICIPO cosa aspettarsi.

NOTA: arriviamo ora ad una varietà di accordi e convenzioni COMPETITIVI.

Per quanto i principi per la spiegazione ed il formato dei dettagli provvisti rimangano gli stessi (es. un breve messaggio di pre-alert di una o due righe, maggiori informazioni in un altro posto con una NOTA [--] di riferimento se necessario), vi è una distinzione tra gli accordi che si relazionano con sezioni specifiche della FACCIATA POSTERIORE o MEDIANA della CC, quelli che si relazionano con il lato di apertura e non hanno una specifica sezione in cui elaborarli, e quelli che si relazionano con ENTRAMBI. Se voi NON usate un particolare accordo DOPO che la vostra linea ha aperto E se si può posizionare convenientemente in una specifica sezione ESTERNA E gli avversari non necessitano di preparare una specifica difesa o modificare il loro approccio, allora non è necessario che li elenchiare in questa sezione della CC. In tutti gli altri casi per favore elencateli qui.

2NT BUONO-BRUTTO

In una licita competitiva, dopo che l'avversario di destra effettua una dichiarazione a livello 2, 2NT non è naturale ma mostra la volontà di competere a livello 3. La dichiarazione immediata di un colore invece promette valori extra e una mano migliore (**Specify** se li considerate, alternativamente, F1 o FM).

Se usate questo metodo in TUTTE le situazioni, il NOME sarà sufficiente. Altrimenti dovete elencare a) le eccezioni, oppure, b) i casi in cui FORTE/DEBOLE si applica, aggiungendo una NOTA [--] in entrambi i casi.

RISPOSTE 1♠/1NT INVERTITE A 1♥

1♥-1NT suggerisce almeno 4♠ (se 5+ **Specify**), 1♥-1♠ è un relais forzante, non dissimile dalla risposte 1NT forzante. Dovete avere un accordo su 1♥-(1♠)-1NT (NAT o rialzo con la 5422)

2NT BRUTTO-BUONO o 2NT BUONO-BRUTTO INVERTITO

In una licita competitiva, dopo che l'avversario di destra effettua una qualsiasi dichiarazione a livello 2, 2NT non è naturale ma mostra una qualsiasi mano forte che desidera competere almeno a livello 3. La dichiarazione immediata di un colore invece promette una mano più debole. Ulteriori specifiche come per il 2NT BUONO-BRUTTO ... [--]

SALTI E RIALZI DEBOLI IN COMPETIZIONE

Questo copre un sacco di terreno, implicando gli stessi accordi sia nel caso la vostra linea apra la dichiarazione sia nel caso intervenga. Se usate questi accordi solo in alcuni casi specifici, dovete specificarli nelle linea del NOME o in una NOTA [--] dei FOGLI SUPP.

Nota: non vi sono altri punti dove inserire questi accordi nel caso la vostra linea abbia aperto. In risposta agli interventi, tuttavia, vi è un'apposita sezione nella parte POSTERIORE ESTERNA della CC.

2NT A TOGLIERE/2NT SCRAMBLING/2NT GROPE

Quando gli avversari hanno dichiarato e rialzato un colore maggiore, e il compagno contra a togliere (sia direttamente che in posizione di riapertura), oppure se il compagno ha aperto la dichiarazione e riapre con un X dopo un intervento nobile a livello 2: il vostro 2NT non è naturale ma un'espressione di dubbio sul miglior contratto. Il Contrante dovrà dichiarare o: a) il suo colore più lungo oppure: b) il suo colore quarto più economico.

Specificate quale accordo usate. La dichiarazione immediata di un colore nega un tale dubbio sul miglior contratto, implicando o almeno un colore quinto oppure un unico contratto giocabile; NESSUN valore extra.

Specificate se usate questo accordo in altre situazioni.

CUE-BID COMPETITIVA = RIALZO LIMITE (.... o migliore; opzionale)

2NT COMPETITIVO = RIALZO LIMITE

Autoesplicativo; scrivetelo in questa sezione solo se usate questo accordo dalla parte dell'Apertore; questo verrà coperto nella sezione INTERVENTI.

LEBENSOL-FAST oppure LEBENSOL-SLOW

Uno schema di risposte ad 1NT naturale quando vi è stato un intervento a livello 2 da parte del secondo di mano. Semplici dichiarazioni di colori a livello 2 non sono incoraggianti. Nuovi colori a livello 3 sono forzanti. 2NT chiede all'apertore di dichiarare 3♣, su cui il rispondente può passare o effettuare una dichiarazione minima a colore, non forzante.

La variante FAST (diretta) o SLOW (attraverso il 2NT) si riferiscono al modo in cui mostrate gli stop o i maggiori non dichiarati. Un contro può essere sia: a) mano con valori almeno per un rialzo a 2NT; che: b) Negativo; oppure: c) Punitivo; o ancora: d) Competitivo [aggiungete qui il numero di carte previsto nel colore avversario].

Specificate. Se usate gli stessi metodi dopo l'intervento di 1NT del compagno e sull'azione del terzo di mano, aggiungete al NOME (anche dopo l'intervento di 1NT)

RUBENSOL

Uno schema di risposte ad un'apertura di 1NT naturale quando vi è stato un intervento a livello due da parte del secondo di mano. Semplici nuovi colori a livello non sono incoraggianti. **Dichiarazioni a livello 3 sono forzanti**; esse sono definite sia come a) transfers di forza INV o migliore; oppure b) ricerca di stop o di maggiori. 2NT chiede all'apertore di dichiarare 3♣ su cui il rispondente può passare o effettuare una dichiarazione minima in un colore a passare. **Un contro può essere sia:** a) una mano con valori almeno di rialzo a 2NT; oppure: b) Negativo; oppure: c) Punitivo; oppure: d) Competitivo [aggiungete qui il numero di carte previsto nel colore avversario]

NOTA: Ciò che è da sottolineare qui è lo stile TRANSFER

VARIANTI LEB ♠__♥

L'uso del 2NT (non dopo l'apertura o l'intervento di 1NT naturale del compagno; non in situazione FORTE/DEBOLE) per mostrare mani deboli mentre le dichiarazioni a livello 3 mostrano mani migliori. Le applicazioni più comuni sarebbero alternative allo SCRAMBLING/GROPE. Elencate questi casi in una NOTA [--]

TRANSFERS ALL'APERTORE IN COMPETIZIONE (-)

Non relativi ai transfers dopo l'apertura di 1NT e un intervento. Inoltre potete trattare le dichiarazioni TRANSFERS nella sezione INTERVENTI nella parte posteriore ESTERNA della CC. I transfers che non potete sistemare convenientemente in altri punti della CC sono i transfers dopo l'apertura del compagno e l'intervento (solitamente a livello 2 o + alto) dell'avversario. I vostri avversari vorranno sapere quanto può essere debole la vostra mano e quante carte promettete nel colore. Le altre dichiarazioni non-transfers sono F o NF? Dovete avere accordi in competizione (inclusi il Passo/X/XX) Vi sarà necessaria come minimo una NOTA [--] per spiegarli completamente.

DICHIARAZIONI LIBERE NEGATIVE (-)

Una dichiarazione non forzante, non a salto, in un nuovo colore a livello 2 o 3 dopo un'interferenza avversaria possedendo il colore di apertura del compagno. Dovete includere nel NOME la lunghezza minima prevista del colore della DFN. Un contro negativo seguito da un nuovo colore è forzante. Ricordatevi di spiegarlo nella Sezione dei CONTRO della CC. Se non avete questo accordo di corollario, spiegate il vostro metodo forzante con un colore di solo moderata qualità.

Specificate la natura di un nuovo colore a salto se affetto dalla DNF.

SALTI MOSTRANTI-FIT (FIT)

Un salto forzante in un nuovo colore sia "in risposta" che "in anticipo" che promette almeno nove carte combinate in quel colore e nel colore di apertura o di intervento del compagno, con un appoggio almeno quarto. Inserite nel NOME la natura del salto (BAR; INV; FM). Spesso vi servirà una NOTA [--] per spiegarlo compiutamente.

NOTA: questo è un primo esempio di una voce che non avrete bisogno di inserire in questa sezione se lo usate in competizione dopo un intervento ma non dopo un'apertura. Tuttavia, non dimenticate i salti da passati di mano.

RIALZI MISTI (-)

Un salto a livello 3 o 4 nel colore avversario (sotto il livello di manche) dopo l'apertura del compagno o un intervento (non dovete includere questo se li giocate solo dopo un intervento) che mostra un appoggio almeno quarto e circa una presa e mezzo difensive; qualcosa di mezzo tra un rialzo Barrage e un rialzo limite, solitamente con la corta nel colore dichiarato. Queste dichiarazioni possono essere trattate anche come rialzi prettamente interdettivi con una presa difensiva, con variazioni a seconda del livello.

Specificatelo chiaramente.

RIALZI SPLINTER TRANSFER (-)

RIALZI SPLINTER SCRAMBLED (-)

Rialzi che mostrano il singolo o il vuoti in un colore diverso da quello dichiarato:

1♠-(2♥)-4♣ = corta a quadri, forte rialzo a Picche (TRANSFER).

1♠-(2♥)-4♣ = corta a cuori, forte rialzo a Picche (SCRAMBLED).

Per quanto queste siano dichiarazioni con interessi di slam, gli avversari potrebbero voler preparare una difesa. Includeteli anche se li usate senza competizione.

INTERVENTO AVVERSARIO DI 1NT

I vostri metodi speciali dopo l'apertura del compagno e l'intervento avversario di 1NT; tali metodi possono includere qualcosa che mostri i maggiori, dichiarazioni transfer, bicolori, dichiarazioni mostranti fit, ecc. Avrete bisogno di una NOTA [--] per spiegarli chiaramente.

SCAPPARE DA 1NT CONTRATTO ♠__♥

Questo è il punto un cui menzionare che avete un metodo per scappare (includendo un passo per forzare un surcontro). Vi servirà una NOTA [--] per spiegare chiaramente.

3.6 SPECIALI SEQUENZE DI PASSO FORZANTE

I passo forzanti relativi al controllo nel colore avversario in situazioni di slam ad altro livello dichiarativo dovrebbero propriamente andare nella sezione DICHIARAZIONI AD ALTO LIVELLO all'interno della CC. Così come dovrebbe andarvi ogni speciale regola riguardante licite CHIARAMENTE forti oltre il livello 4. Tuttavia, situazioni in cui un avversario disturba una vostra apertura forte artificiale dovrebbero andare in questa sezione. Se avete accordi su sino a quando la vostra linea è in situazione forzante dopo il contro su 1NT debole, o dopo 1x-(X)-XX, o dopo il vostro contro di un barrage di apertura avversario ed il rialzo avversario, questa è la sezione appropriata per tali accordi (per quanto voi possiate fare una NOTA nella vostra sezione SU BARRAGES AVVERSARI al posto o in aggiunta di questo ultimo punto)

Ma più importante di tutto è di spiegare qui (o in una NOTA) le regole usate dalla vostra coppia per determinare quando esiste una situazione di passo forzante in situazioni competitive non ovvie. Prendendovi il tempo di spiegarle esaustivamente, potrete essere in grado di evitare problemi etici in situazioni altrimenti ambigue.

3.7 NOTE IMPORTANTI CHE NON VANNO IN ALTRI POSTI

Questa sezione è per cose tipo prime dichiarazioni della vostra linea (diverse dall'apertura naturale di 1NT) che possono avere significati differenti in posizioni differenti, e per le altre parti del vostro sistema che necessitano di alert e con trovano collocazione in altri posti.

Es: "Risposte competitive 2-su-1 forzanti a livello 3 in quel colore"; oppure "2NT forzante 1 giro opposto ad un colore sesto o più"; oppure "Frequenti aperture di 1♦ con 4♦ e 5♣"; oppure "Se la seconda dichiarazione del rispondente in una licita competitiva è in un colore di rango inferiore al primo dichiarato, è naturale ma non forzante a livello 2 o 3."

Se voi avete delle regole di coppia per risolvere ambiguità in situazioni non discusse, questo è il posto per menzionarle, es: 1) Se un NT può essere NAT, è NAT; 2) Se non può essere NAT, è Blackwood (4NT), o a togliere (3NT), o Tipo-Lebenshol (2NT). Oppure addirittura: "In situazioni non chiare, noi non passiamo".

Questa sezione è spesso erroneamente usata per estendere la sezione precedente o la sezione dei CONTRO. Ricordate che se siete a corto di spazio nelle summenzionate sezioni, dovete inserire una nota a piè pagina che porti i vostri avversari direttamente ai vostri FOGLI SUPPLEMENTARI dove continuerete le spiegazioni.

3.8 PSICHICHE: Linee guida WBF

Le dichiarazioni psichiche sono specificamente permesse dal Codice del Bridge di Gara, a patto che qualunque accordo di coppia sia spiegato. Sarebbe quindi incongruente se la WBF vietasse le psichiche nei suoi tornei.

Alcune coppie di ragionevolmente lunga durata sviluppano la comprensione che psichiche in certe situazioni saranno di un certo tipo. Questi sono comprensioni di coppia sviluppate e non convenzioni e dovrebbero essere spiegati sulla CC e nei FOGLI

SUPPLEMENTARI. In altre parole le psichiche dovrebbero essere effettuate a caso ma qualunque tipo di comprensione in merito dovrebbe essere reso noto. Quando le coppie hanno accordi per cui possono aspettarsi psichiche o è facile che effettuino psichiche in particolari situazioni o quando le psichiche sono protette dal Sistema, allora è stata sviluppata una convenzione. Questi accordi dovrebbero essere classificati come Brown Stickers e quindi proibiti in particolari contesti.

Il tipo di accordi cui ci si riferisce sono, ad es. quando ci si aspetta che un giocatore terzo di mano in favore di zona apra la licita anche con nulla in mano. Virtualmente nessuno scrive altro che "rare" qui, ma persino quando ciò è vero, ci si aspettano maggiori dettagli. Che tipo di mano avete quando effettuate una psichica? Colore lungo? Colore corto? Maggiore? NT? Interferenze a NT diverse dal tipo "comico"? Contri a togliere? Forza massima? Possibili prese difensive? E così via. Fate psichiche all'interno di un sistema artificiale o in sequenze di relais?

Cose fate quando il compagno intraprende un'azione forte? C'è null'altro (oltre che il passare su una dichiarazione forzante) che potete fare per rivelare la vostra psichica? Probabilmente avrete bisogno di una NOTA nei FOGLI SUPPLEMENTARI per fare un lavoro decente.

4 - Esterno della carta

Sezione mediana

4.1 ATTACCHI E SEGNALI

Inclusioni comuni qui e nelle sezioni successive sono:

4°	Attacco di quarta migliore
3°/BASSA	Terza migliore da un numero pari; la più bassa da un numero dispari di carte
3+5/BASSA	Terza migliore da quattro/quinta migliore da sei; la più bassa da un numero dispari di carte.
2°/4°	Seconda migliore da una corta, quarta migliore da una lunga (NOTA: questa NON è la definizione per seconda da un colore brutto, quarta da un colore con onore)
ATT	Attitudine: più bassa è la carta di attacco, migliore è il colore; in alternativa piccola da onore; come segnale, espressione incoraggiante contro scoraggiante.
STND	Attacchi di onore standard: il maggiore di due onori contigui ma con un attacco di K ambiguo (sia da AKx(x) che da KQ).
ASSO	Il massimo di due onori contigui in qualunque caso.
RNOW	Rusinow, il secondo di due onori contigui.
PRF/C	Preferenziale del colore
U/D	Up/down, segnali rovesciati; es: alta = rifiuta o numero dispari
P/D	Pari = SCOR e PRF/C; Dispari = INC
CT	Conto
SB	Sblocco
H	Alta
B	Bassa
PI	Cartina (quella di attacco)
X	Cartina (non quella di attacco)
()	Una carta addizionale
(+)	Più carte
[]	Numero di riferimento nei FOGLI SUPPLEMENTARI

4.2 STILE DI ATTACCO INIZIALE

Vi si richiedono i vostri accordi sugli attacchi iniziali nei contratti a colore o a NT ed anche gli accordi sulla presa due ed oltre (nella linea "seguenti") Vi sono delle distinzioni quando attaccate nel colore del compagno? Notate che molto di ciò che potete includere qui verrà ripreso nella prossima sotto-sezione (ATTACCHI). Qui potete semplificare, espandere o addirittura riassumere.

Poi vi si domanda di altri accordi. La sezione "altro" vi dà un po' di spazio per cose tipo:

Piccola da doubleton non onorato

Attacchi preferenziali nel colore [--]

Il difensore di destra attacca Rusinow

L'attacco di K contro NT chiede CT o SB.

Spesso tuttavia vi serviranno un certo numero di NOTE (che fanno riferimento ad un FOGLIO SUPPLEMENTARE riguardante le CARTE) per fare un lavoro completo. Cercate di tenere a mente che i metodi di gioco della carta tendono a variare in giro per il

mondo: ciò che può essere "normale" in Scandinavia può non esserlo in Cina. Scrivete i vostri accordi molto chiaramente.

4.3 ATTACCHI

Usate H per l'Asso, il Re o la Donna; B per la cartina d'attacco; x per qualsiasi altra cartina; / per indicare alternative. Per esempio, voi attaccate:

Piccola da onore terzo: HxB

Terza migliore da colore quarto con onore: HxSx ... entrambi nella sezione "B-x"

Seconda maggiore da 4 o più cartine: xSxx(+) ... nella sezione "H-x"

Il 10 promette il Fante più il Re o l'Asso; oppure non promette superiori: (A/K)J10x(+) oppure Top. ... nella sezione "10".

Nella sezione "Contro NT", potete usare un po' dello spazio per descrivere il SEGNALE che ci si aspetta dal terzo di mano sull'attacco di un onore particolare, es. per una coppia che usa gli attacchi RUSINOW contro NT con attacchi speciali di A o K:

Asso AKx(+), Aqx(+), Ax(+); ATT

Re Colore solido; CT/SB

Donna KDx, KD(10/9)x

Fante QJ(+), AQJx(+)

10 J10(+), (A/K)J10x(+)

9 109(+), H109x(+)

Cartina: Alta Sxx [23], xSxx(+)

Cartina: Bassa (H/10)xxS(+), HxS, xxx [23]

Notate nell'esempio l'uso di una NOTA [23] per riferirsi ai FOGLIO SUPP per ulteriori delucidazioni su questi attacchi. Nella NOTA [23] potrete trovare:

"Piccola da tre cartine nel colore del compagno se NON appoggiato, alta se appoggiato; alta da tre cartine negli altri colori."

4.4 SEGNALAZIONI IN ORDINE DI PRIORITA'

Sia per i contratti a colore che per i contratti a NT, la LINEA 1 è per i vostri segnali "normali" nelle tre situazioni elencate. Se voi giocate ad es. "conto rovesciato" come vostra priorità nella maggioranza dei casi, scrivete H = dispari. L'assunto qui è che B (bassa) copre il caso opposto, B = pari.

La LINEA 2 e la LINEA 3 sono dedicate al mostrare possibili significati ALTERNATIVI per uno specifico segnale. E' necessario spiegare chiaramente le ragioni o le condizioni principali per cui usate questi significati alternativi piuttosto che quelli primari (LINEA 1) di una carta giocata. Avete un po' di spazio per cercare di far questo sulla CC ma, per poter inserire tutte le variazioni, è probabile che vi sarà necessario inserire una NOTA [--] di rimando alla sezione "Carte" del FOGLIO SUPP. Qualche esempio:

"Contro NT segnaliamo ATT standard sull'attacco di A, Q, o J, ma il conto e lo sblocco sull'attacco di K; conto standard quando non possiamo rilevare la carta del morto; conto rovesciato e ATT dopo la prima presa."

"Contro contratti a colore, diamo un segnale a-tre-vie: (media=INC, alta o bassa = PRF/C) ogniqualvolta sappiamo di avere almeno 5 carte in un colore o quando il morto ha un singolo e nessuno ha menzionato quel colore; altrimenti normali segnali conto rovesciato ATT"

"Per quanto noi cerchiamo di segnalare solo quando pensiamo che il compagno abbia bisogno di sapere qualcosa, le nostre priorità sono 1) PRF/C preferenza del colore, 2) conto in un diverso colore critico, 3) parità dell'intera mano, 4) conto normale, 5) attitudine normale."

“Normalmente diamo prima il conto, con le seguenti eccezioni...”

Quando esaminate i vostri accordi di coppia sul gioco della carta, vi renderete conto di quanti accordi in realtà avete. Cercate di ridurre questi accordi in poche e corte frasi.

4.5 SEGNALAZIONI (atouts incluse)

Questo è il posto dove ammettere di usare il colore di atout per inviare una qualche sorta di messaggio (vedi SEGNALI IN ATOUT, SOTTO, PER GLI ESEMPI), oppure dove ammettere che usate una qualche sorta di convenzione per aiutarvi nella difesa (es. SMITH; VINJE). E' più semplice verbalizzare qualcosa qui, piuttosto che nella schematica sezione sopra.

Alcune delle possibili inclusioni possono essere:

ECO FOSTER

Contro contratti a colore, il terzo di mano gioca “la seconda più alta” quando non può giocare una carta più alta di quelle del morto o dell’attacco iniziale. Un accordo non molto popolare.

LAVINTHAL

La carta di chi segnala non si riferisce al colore in sé; la sua grandezza dice qualcosa sull’interesse negli altri colori.

CONTO REMAINDER --- questa è la designazione da usare sulla CC

(anche conosciuto come CONTO CORRENTE: CONTO ATTUALE)

Un segnale che mostra quante carte in un colore vi sono rimaste in mano dopo che il colore stesso è già stato giocato una volta, presumendo che la vostra lunghezza non sia già stata mostrata. La cosiddetta versione “standard” è: Bassa da un numero dispari, Alta da un numero pari di carte restanti.

SMITH

A NT (solitamente), un eco nel primo colore giocato dal dichiarante convoglia un messaggio speciale: quando effettuato dal compagno di colui che ha effettuato l’attacco iniziale (quando non è richiesto il conto) l’eco dice: “credo dovresti continuare nel colore in cui hai inizialmente attaccato”. Quando effettuato da colui che ha effettuato l’attacco iniziale, l’eco dice: “Penso che dovresti trovare uno switch”. Vi sono diverse varianti popolari sul significato dell’eco effettuato dall’uno o dall’altro compagno (infatti, la nostra definizione varia dalla versione originale). Se usate una variazione, scrivere SMITH e spiegate.

STANDARD

- (a) Alta/bassa (o semplicemente alta) per incoraggiare in situazioni di Attitudine;
- (b) Alta/bassa per mostrare un numero pari di carte in situazioni di “conto”;
- (c) Alta relativa al colore più alto di rango in situazioni di “preferenza nel colore”;
- (d) Alta che mostra un numero pari di carte rimanenti in quel colore in situazioni di “conto remainder”;
- (e) Alta che mostra un numero pari di carte restanti quando si torna in un colore.

PARI/DISPARI – SCARTI

Questa è la definizione da usare sulla CC (conosciuto anche come SCARTO ITALIANO). Una carta dispari incoraggia, una carta pari scoraggia e con la sua misura dice qualcosa sull’interesse in un altro colore particolare.

3-VIE

Quando si sa che colui che segnala possiede una notevole lunghezza in un colore particolare: una carta bassa è preferenziale per il colore più basso, una alta è preferenziale per il colore più alto, una carta media incoraggia a continuare nel colore giocato. Applicazioni comuni avvengono alla prima presa o quando il morto ha un singolo nel colore o quando si scarta da una lunga.

Specify i casi in cui lo applicate.

ATOUTS

Alta-bassa (o bassa-alta) nel colore di atout possono mostrare (**Specify**):

- (a) Un numero dispari di atout;
- (b) La possibilità (o l'interesse) al taglio;
- (c) Preferenza in un colore;
- (d) Attitudine per un particolare colore (forse tipo SMITH sopra);
- (e) Mano pari (tre colori dispari o tre colori pari; VINJE);
- (f) Conto in un colore critico per il compagno
- (g) Qualcos'altro.

SEGNALAZIONI ROVESCiate

Questa è la designazione corretta da usare sulla CC

Mentre i metodi "Standard" usano una carta alta per incoraggiare, i giocatori che usano U/D usano una carta bassa. Dove i metodi standard giocano alta-bassa per mostrare un numero pari di carte, chi gioca U/D usa bassa-alta. E' possibile giocare il conto "standard" e U/D come attitudine, o il contrario, o solo U/D. Se usate delle varianti dovete chiarirle bene sulla CC o usare un FOGLIO SUPP. Includete "preferenze nel colore" e "conto remainder".

4.6. CONTRO

Nota: "Aggressore" - il primo giocatore ad agire positivamente per la linea dei difensori (la linea che non effettua la prima chiamata positiva).

"Advancer" - il compagno dell'aggressore

4.7 CONTRI A TOGLIERE

NON scrivete "naturale" o "standard" o nemmeno "risposte a salto INV" (questo è quanto un avversario si aspetta in assenza di spiegazione) qui. Cercate di spiegare il vostro stile e i vostri accordi speciali quanto più chiaramente possibile. SE NON implicate un supporto per TUTTI i colori non dichiarati, scrivetelo subito. Cose appropriate a questo riguardo possono essere:

"enfattizza il/i maggiori; minori non chiari" oppure

"Promette 4AM oppure 43+M; distribuzione anomala OK"

Se potete avere una mano particolarmente leggera in caso di distribuzione perfetta (o il contrario), menzionatelo. Se NON mostrate valori extra quando dichiarate un maggiore su una risposta in un minore o dichiarate delle quadri su una risposta a fiori, menzionatelo; (vedi DICHIARAZIONI ALLO STESSO LIVELLO). Dite qualcosa su fino a che livello una cue-bid di risposta è forzante per la coppia (vedi CUE-BID) e sino a che livello la vostra linea gioca i Contro Responsivi (se li gioca) dopo un Contro a togliere ed un rialzo.

Elencate qualunque accordo speciale relativo ai contro di riapertura dopo: 1x-(P)-P-??

Altri accordi speciali includono:

1m-(X)-1M-(2M) come NATURALE e invitante (non una cue-bid);
La risposta 1NT sul X di 1M può essere molto debole;
Una cue-bid a salto in risposta mostra un colore solido e chiede i fermi;
Il 2NT competitivo del compagno dell'aggressore mostra mano debole con i minori;
PASSO PUNITIVO sul surcontro dell'avversario
La cue-bid del colore di apertura da parte del compagno del contrante è NATURALE, NF.

CUE-BID (-)

Specificate se la cue-bid di risposta promette una seconda dichiarazione, e /o se è forzante ad un accordo a colore (es. un colore deve essere dichiarato e rialzato) o è forzante manche; se qualunque cue-bid del compagno del contrante devono essere trattate come dichiarazioni NATURALI; se l'appoggio è implicito in un qualche colore particolare; la normale forza minima in P.O. per una cue-bid di risposta ad un contro a togliere; qualunque accordo relativo a successivi contro dati dal giocatore che ha effettuato la cue-bid.

Nota: le prima due richieste sono essenziali per un evento di 3° categoria, le altre sono utili se il tempo lo permette. Per eventi di 1° categoria dovrete fare un lavoro completo.

HERBERT NEGATIVA

La dichiarazione del colore più economico da parte del compagno del contrante è una risposta negativa artificiale.

TRANSFERS AL CONTRANTE

Le risposte a livello sono naturali, non forti. A partire dalla surlicita le dichiarazioni del compagno del contrante sono transfers e mostrano lunghezza nel colore trasferito ed almeno valori invitanti.

Specificate il minimo normale in P.O. per le dichiarazioni transfer

DICHIARAZIONI A LIVELLO

Un accordo per cui il contrante non mostra valori extra quando dichiara autonomamente un colore a livello dopo una risposta del compagno (tipicamente un maggiore su una risposta in un minore). Le implicazioni sono che il contrante ha l'appoggio solo in due colori.

Specificate se la vostra versione di "DAL" è diversa.

CONTRO RESPONSIVO

Un contro a togliere dato dal compagno di chi ha dato un primo contro a togliere, dopo che gli avversari hanno dichiarato e rialzato (forse includendo un rialzo ART).

Specificate qualunque accordo particolare. Ad es.:
Dopo il contro di 1M, solitamente meno di 4 carte AM;
Dopo il conto di 1m, almeno due colori quarti;
Il contrante può passare liberamente con una mano relativamente bilanciata;
Dopo il contro di 1M, la risposta 2NT del contrante è SCRAMBLE.

2NT A TOGLIERE (2NT SCRAMBLING/2NT GROPE)

Quando gli avversari hanno dichiarato e rialzato un colore maggiore e il compagno contra a togliere (sia direttamente che in riapertura), il vostro 2NT non è naturale ma un'espressione di dubbio sul miglior contratto. Il contrante deve dichiarare o il suo colore più lungo o il suo colore quarto più economico.

Specificate quale accordo usate. La dichiarazione immediata di un colore nega un tale dubbio sul miglior contratto, implicando o almeno un colore quinto oppure un unico contratto giocabile; NON valori extra.

NOTA: un modo accettabile di inserire questo potrebbe essere: "2NT SCRAMBLING; il contrante dichiara il suo colore più economico"

VARIANTI-LEB ♠__♥

L'uso del 2NT (non dopo l'apertura o l'intervento naturale di 1NT del compagno; non in situazioni BUONO/CATTIVO) per mostrare una mano debole mentre una dichiarazione a livello 3 mostra una mano migliore. L'applicazione più comune è in alternativa allo SCRAMBLE/GROPE.

Elencate i casi in una NOTA [--]

DICHIARAZIONI PER L'ATTACCO DOPO UN SURCONTRO

Una dichiarazione a livello dopo che il contro a togliere del compagno è stato surcontrato è una dichiarazione per l'attacco e non promette lunghezze specifiche. Con questo stile è comune giocare che i salti del compagno del contrante sono barrages e un passo è neutro. Dopo il passo neutro del compagno il contrante solitamente riapre con il colore più economico e una dichiarazione a livello successiva del compagno mostra lunghezza non forza. Se gli avverasi contano, il surcontro è SOS.

CONTRI OBAR (-)

Quando l'avversario dichiara e rialza, uno stile particolarmente aggressivo e competitivo. In effetti entrambi i partners sono considerati essere in posizione di "riapertura". Es.:

Ovest	Nord	Est	Sud
1♠	Passo	2♠	???

Un giocatore che usa i Contro OBAR può riaprire di contro con : x Kxxx AJxx 10xxx. I vostri avversari devono essere a conoscenza di questo in anticipo.

Specificate la normale forza minima in P.O. richiesta per un contro OBAR.

4.8 SPECIALI CONTRO/SURCONTRO ARTIFICIALI E COMPETITIVI

Una sezione molto importante della CC che vi dà lo spazio solo per iniziare a spiegare i vostri accordi. Descrivete ogni Contro, eccetto un normale contro punitivo, che non sia compreso nelle sezioni Contro a togliere, Interventi, Dichiarazioni ad alto livello e speciali sequenze di Passo Forzante.

Elencate le situazioni in cui ogni accordo viene usato, o (forse in modo più pratico), elencate i casi eccezionali. Vi può essere solo di aiuto coprire quanti più casi possibili. Solo nominando i Contro sotto elencati, raramente il vostro lavoro sarà completo. Anche se l'INTERNO DELLA CC ha una colonna per il livello sino al quale giocate il CONTRO NEGATIVO, dovete comunque spiegare i parametri attesi in ogni caso particolare. Usate una NOTA [--] di riferimento a un FOGLIO SUPP se vi serve dello spazio extra. Ecco alcuni esempi dei tipi di accordi sui CONTRO/SURCONTRO che dovrete includere:

"1♣-(1♦)-X mostra almeno 4carte in ciascun maggiore"

"1m-(1♥)-X mostra esattamente 4 picche"

"1m-(1♠)-X suggerisce fortemente 4 cuori, 8+ P.O."

"Il nostro X NEGATIVO oltre il livello di 2♠ non implica alcuna distribuzione particolare, ma suggerisce un minimo di 10+ P.O."

"Il nostro X NEGATIVO di qualunque intervento di barrage mostra VALORI TRASFERIBILI (es. carte utili sia in attacco che in difesa)"

“Il nostro X RESPONSIVO garantisce lunghezza in qualunque maggiore non dichiarato, ma suggerisce soltanto lunghezza in qualsiasi minore non dichiarato.”

“Il nostro stile di coppia è di effettuare molti contro punitivi speculativi.”

“Basiamo la nostra decisione di passare su un CONTRO OPZIONALE sulla legge delle prese totali.”

“Il “contro di appoggio” mostra o una mano non minima con appoggio terzo o una mano semi-bilanciata troppo forte per il passo.”

“Il CONTRO MASSIMO IN INTERFERENZA viene usato anche quando il colore avversario non è stato appoggiato; se vi è spazio per un tentativo di manche in un nuovo colore, il contro mostra almeno un doubleton nel colore avversario e valori extra.”

“Il SURCONTRO che mostra valori promette un’ulteriore dichiarazione se la licita non ha superato il livello tre nel colore del surcontrante.”

“Il contro di una dichiarazione avversaria di un nostro colore chiede l’attacco nel colore solo se effettuato dalla mano notoriamente debole ed è noto che la linea avversaria detiene la maggior parte del punteggio.”

Ricordatevi che se non entrate così nel dettaglio (o non consegnate il vostro sistema completo) e dovesse sorgere un contenzioso in materia, verrete giudicati in base agli accordi che avrete elencato qui. I casi più duramente controversi riguardano la rimozione di un contro “lento”. Può essere assolutamente normale per voi rimuovere questa sorta di contro con svariati tipi di mani, ma nessun Arbitro o Comitato d’Appello giudicherà in modo a voi favorevole se non troverà qualcosa che supporti la vostra richiesta nelle note del vostro sistema. Un inserimento particolarmente utile nella presentazione del vostro sistema è una riga o due che spieghino: a) quante carte nel colore avversario ci si aspetta di trovare per un particolare tipo di contro; b) quante carte nel colore avversario in genere considerate necessarie per passare su un contro particolare non punitivo.

Curate con attenzione questa sezione. Usate i FOGLI SUPP [--] liberamente.

CONTRO PUNITIVO (PUN)

Un Contro dato con l’aspettativa che il compagno passi. Ricordate di indicare lo stile di coppia, es.: Molti X PUN speculativi; a basso livello non dichiariamo passo su un X PUN con il vuoto nel colore; oppure, avendo mostrato una mano bilanciata, con SIA un doubleton non onorato nel colore avversario che un colore quinto non dichiarato; oppure Molti X a basso livello sono T/O non PUN.

CONTRO A TOGLIERE (T/O)

Il contro di un colore di apertura, o un contro di risposta quando il compagno è passato, o qualsiasi altro Contro preconcordato, fatto con l’aspettativa che il compagno lo tolga. Se giocate pochissimi X PUN, potreste preferire indicare solo queste situazioni, definendo tutti gli altri Contro come T/O

CONTRO 2-VIE (2-VIE)

Un contro che può essere sia punitivo che a togliere; nessuna via di mezzo. Il compagno del contrante si suppone che guardi la sua mano per stabilire le intenzioni del contrante. In realtà questo tipo di contro è il più delle volte trattato come un contro a togliere a meno che il contrante non creda che il compagno possa essere in grado di leggere con facilità la sua intenzione.

CONTRO OPZIONALE (OPZ)

Un contro co-operativo che mostra una mano bilanciata con sufficienti carte alte per battere il contratto con tutta probabilità, e con qualche tolleranza per i colori non dichiarati. Non ci si aspetta che il compagno del contrante lo rimuova per paura, tranne il caso in cui possieda un colore insolitamente lungo. Elencate le situazioni (non coperte in altro luogo) in cui usate il X OPZ.

CONTRO NEGATIVO (NEG)

Un contro del terzo di mano dopo un'interferenza è a togliere. Ricordatevi di elencare tutti gli accordi specifici, es.: 1m-(1♥)-X: nega 4 picche; X NEG oltre 2♠ non promette alcuna speciale distribuzione, solo P.O.; X NEG seguito dalla dichiarazione di un colore = F1 (usiamo DICH LIBERE NEG); Nessun limite superiore di punteggio per un X NEG in una mano senza colori quinti.

CONTRO COMPETITIVO (COMP)

Un contro dato in una situazione competitiva che convoglia il messaggio: "Non voglio passare ma non ho una dichiarazione soddisfacente a disposizione". Il tipico X COMP contiene valori utili sia in difesa che in attacco.

Specificate le mani limite con cui ci si aspetta che il compagno del contrante passi sul X COMP, es.: "Generalmente Passo sul X COMP con il doubleton nel colore avversario, senza colori lunghi e/o appoggio terzo nel colore del contrante". Elencate le situazioni in cui usate il X COMP.

CONTRO RESPONSIVO (RESP)

Quando gli avversari hanno dichiarato e rialzato il colore, in via naturale o artificiale: un contro da parte del compagno di chi ha dato un contro T/O o ha interferito. Questo X è primariamente T/O, ma generalmente sarà abbastanza forte da sostenere il passo del compagno nel caso questi possieda una mano in qualche modo bilanciata.

Specificate qualsiasi accordo speciale, es.: X RESP mostra lunghezza in qualsiasi maggiore non dichiarato, ma suggerisce soltanto una lunghezza in qualsiasi minore non dichiarato; oppure, X RESP a livello 3 o superiore promette valori utili e una certa tolleranza x il colore del compagno, nessuna distribuzione particolare.

CONTRO RESPONSIVO ESTESO (RESP-EST)

Quando gli avversari hanno dichiarato e rialzato il colore, in via naturale o artificiale: Un contro da parte dell'apertore dopo il X NEG del rispondente,

Ovest	Nord	Est	Sud
1♣	1♠	X	2♠
???			

Oppure un contro dell'aggressore dopo il X RESP del compagno.

Ovest	Nord	Est	Sud
1♣	1♠/X	2♣	X
3♣	????		

Specificate qualsiasi accordo speciale.

NOTA : se usate qualsiasi variazione, scrivete il NOME tra "VIRGOLETTE" e spiegate la variazione.

CONTRO MASSIMO A TOGLIERE (MAX)

Un tipo di contro competitivo usato da qualsiasi linea quando entrambe le linee hanno trovato un fit e non vi è spazio per un qualsiasi altro invito a manche. Il contro mostra una mano abbastanza forte come minimo per invitare a manche.

Questi sono i prototipi:

Ovest	Nord	Est	Sud
1♠	2♥	2♠	3♥
???			

Ovest	Nord	Est	Sud
1♥	1♠	2♥	2♠
3♥	???		

In tali situazioni, 3♠ da Sud suggerisce il desiderio di giocare un parziale.

CONTRO MASSIMO ESTESO (MAX-EST)

Un contro simile quando solo la vostra linea ha trovato un fit, es.:

Ovest	Nord	Est	Sud
1♠	P	2♠	3♥
???			

O quando c'è spazio per un'altra trial-bid, es.:

Ovest	Nord	Est	Sud
1♠	P	2♠	3♦
???			

... Nel qual caso usate il contro per suggerire un tentativo di manche bilanciata mentre il 3♥ suggerisce un tentativo di manche sbilanciata, non necessariamente relativa alle ♥. Variazioni possono essere aggiunte, scrivendo il NOME tra "VIRGOLETTE".

CONTRO DI APPOGGIO (SUPP)

Un contro dato dall'apertore in competizione per mostrare un appoggio terzo nel colore dichiarato (anche implicitamente) dal compagno.

Ovest	Nord	Est	Sud
1♦	P	1♠	2♥
???			

Specificate i requisiti minimi di forza richiesti e tutte le variazioni, es.: "X SUPP mostra o tre carte di appoggio e una mano non minima oppure una mano semibilanciata troppo forte per il passo"

CONTRO CUE-BID A TOGLIERE (CUE-T/O)

Il contro dell'apertore della cue-bid di risposta ad una interferenza. Questo contro non intende mostrare un colore forte, piuttosto è un contro a togliere sul colore di interferenza. Questo è il prototipo:

Ovest	Nord	Est	Sud
1♦	1♥	P	2♦
???			

Il contro di Ovest mostra corta a cuori, appoggio negli altri tre colori e valori extra.

Un corollario di questo accordo è che la cue-bid dell'apertore del colore avversario mostra una mano monocolor forte.

CONTRO VALORI UTILI (VAL)

Questa è la designazione da usare sulla CC. (Anche conosciuto come VALORI TRASFERIBILI; CONTRO CHE MOSTRA CARTE) Un contro che mostra abbastanza forza complessiva da aspettarsi di battere il contratto avversario ma con pochi o nessun valore spercato nel colore avversario. Tipicamente: Axx; Jxx; xxx

Questo contro è soprattutto usato in situazioni competitiva ad alto livello quando il passo del contrante non sarebbe forzante, es.:

Ovest	Nord	Est	Sud
1♥	1♠	4♥	4♠
???			

Ovest potrebbe avere una mano buona interessata a dichiarare 5♥, ma non la volontà di farlo unilateralmente. Est è invitato a togliere il contro con distribuzioni eccezionali.

Questo contro può essere usato semplicemente come una variante del classico X NEG, es.:

Ovest	Nord	Est	Sud
1♦	4♥	???	

quando il livello dichiarativo ha superato il range normale per un X NEG.

CONTRO DIREZIONALE PER L'ATTACCO (L/D)

Il contro di un potenziale contratto finale che richiede o proibisce un particolare attacco iniziale. Non avete la necessità di menzionare i contro che nascono strettamente dalla logica della situazione e che sono indipendenti dagli accordi di coppia. Poiché le variazioni sono virtualmente illimitate, vi si chiede di elencare qualunque specifico accordo di coppia anche quelli basati sull'esperienza; es.: il X di 3NT quando abbiamo entrambi dichiarato un colore chiede all'attaccante di attaccare nel proprio colore; il X di 3NT da un giocatore il cui compagno ha intrapreso le sole azioni attive della coppia suggerisce un attacco in un altro colore, normalmente il colore del morto; X non sollecitati da parte di un giocatore che ha effettuato un barrage suggerisce la volontà di tagliare.

CONTRO ANTI-DIREZIONALE PER L'ATTACCO (ANTI-L/D)

Il contro di una dichiarazione avversaria in un colore dichiarato in via naturale dalla vostra linea, ad un livello in cui è evidente che non volete competere in dichiarazione. Questo tipo di contro invia il messaggio "Sarei più contento se non attaccassi in questo colore: la mia tenuta nel colore che sto contrando è particolarmente debole". Se avete questo accordo, dovete avvisare gli avversari sulle ramificazioni se voi (o il vostro compagno) mancate di contrare. Potete inserire questo accordo nella forma mostrata, senza ulteriori spiegazioni.

CONTRO SPLINTER

Il contro di una dichiarazione splinter di un avversario che non è relativa al colore corto.

Per accordo questo contro può mostrare valori sia nel colore più alto che in quello più basso dei rimanenti due, oppure può inviare questo messaggio: "Non effettuare il tuo attacco normale, ad es. nel colore "fragment" del morto.

Specificate i vostri accordi precise, inclusi i casi in cui il contro mostra semplicemente interesse in un salvataggio.

Potete elencare questo accordo solo se fornite i dettagli sopra descritti sulla CC o in una NOTA [--] nei FOGLI SUPP.

5 - Esterno della carta

Sezione posteriore

5.1 DICHIARAZIONI DIFENSIVE E COMPETITIVE

Le vostre contromisure contro le aperture "standard" dei sistemi "Blu" e "Rossi" e le contromisure della linea dell'apertore dopo un contro T/O degli avversari.

Le vostre difese preparate contro certe convenzioni popolari possono essere dettagliate su di un FOGIO SUPP separato, con le difese numerate [D1], [D2] ecc. Qualora volesse preparare in anticipo delle difese contro sistemi "Rossi" o contro particolari Brown Stickers o accordi inusuali che sono parte di sistemi "Blu", "Verdi" o "Rossi", queste vanno in FOGLI SUPP separati, con le difese numerate [BS1], [BS2] ecc.

5.2 INTERVENTI

Assicuratevi di dare una descrizione completa del vostro stile di intervento. Se dichiarate 1♠ su 1♥ avversario entrambi in zona con: KQxxx xxx Kxx xx dovete dire qualcosa sull'essere aggressivi a livello 1 (le ♠ sono un fattore chiave?); se interferite spesso a livello 1 con colori quarti, ditelo (menzionare la qualità del colore potrebbe essere utile)

Se dichiarate 2♣ su 1M avversario tutti in prima con qualcosa come: Qxx Kxx Jx AQxxx, siete degli interferenti aggressivi a livello 2. Fate distinzioni per (diciamo) 1♠-2♥? O se gli avversari hanno trovato il fit?

Se intervenite di 1♥ su 1♣ con: Ax KJ10xxx AKx Ax dovrete dire qualcosa sul massimo di punteggio dei vostri interventi a livello, esattamente come dovrete chiarire qualora non interveniate mai a livello con una mano di 17P.O. belli.

CUE-BID DI RISPOSTA

Promettono appoggio? Se sì, qual è la forza minima? Forzanti sino a dove: un turno, accordo a colore, manche, altro?

NUOVO COLORE (dal compagno dell'interferente)

Dopo un intervento a livello uno: NF/F1/FM?. Dopo un intervento a livello 2 o 3: NF/F1/FM?

DICHIARAZIONI TRANSFER

NUOVO COLORE A SALTO

Dopo un intervento a livello uno: DEBOLE/NF/F1/FM/FIT? Dopo un intervento a livello 2 o 3: DEBOLE/NF/F1/FM/FIT? Distinzioni tra i salti a livello 2 e quelli a livello 3?

APPOGGI (stile)

Appoggi semplici: di cortesia/costruttivi/non insoliti col doubleton? Appoggi a salto: BAR/limite/forzanti? Artificiali: MISTI/SPL-LIMITE/SPLINTER/altro?

RISPOSTE A NT (stile)

Dopo un intervento a livello uno: NF(aggressivo)/stopper/F1/ART? Dopo un intervento a livello due: NF/F1/FM/ART?

Annotate ogni differenza se l'interveniente è in posizione di riapertura.

Per fare un buon lavoro, soprattutto per gli eventi di 1° e 2° Categoria, probabilmente necessiterete di maggior spazio, così usate il riferimento ad una NOTA [--] e proseguite il soggetto su un FOGLIO SUPP.

A SEGUIRE UNA LISTA DI ACCORDI APPLICABILI A QUESTA SEZIONE

Se l'accordo è stato spiegato in dettaglio nella sezione "DICHIARAZIONI SPECIALI CHE POSSONO RICHIEDERE UNA DIFESA", si potranno inserire solo i NOMI o tutt'al più con pochi dettagli. Fate riferimento alla sezione "DICHIARAZIONI SPECIALI" per essere sicuri di includere qui questi accordi particolari.

INTERVENTI IN CANAPE'

Un intervento in un colore quarto che garantisce la presenza di un colore indeterminato almeno quinto a lato. Dovete specificare qualunque prosecuzione artificiale. Dovete avere accordi sulle risposte P/C, cue-bids, dichiarazioni di NT. Dovete avere accordi in competizione (inclusi Passo/X/XX)

Attenzione: se il primo intervento (dopo un'apertura naturale a livello 1) può essere in un colore di tre carte, state giocando una Brown Sticker.

INTERVENTI TRANSFERS

INTERVENTI IN DOPPIO SOTTOCOLORE

Un intervento convenzionale uno o due livelli sotto il colore posseduto. L'identità del colore è nota. Dovete avere accordi in competizione (inclusi Passo/X/XX).

INTERVENTI OBAR

Entrambi i partners sono considerati in posizione di riapertura. Un giocatore OBAR probabilmente interverrà di 3♣ dopo: 1♠-(P)-2♠-??? con: xxx x Axx KJ10xxx (forse con meno)

2NT A LIVELLO (-)

Dopo una dichiarazione avversaria: 1M-2M, un intervento a NT che mostra lunghezza in due dei colori non dichiarati.

Specificate lo stile. Dovete avere accordi sulla prosecuzione, sia senza intervento avversario che in competizione (inclusi Passo e XX)

RIALZI A SALTO BARRAGE (-)

RIALZI MISTI (-)

Un salto a livello tre o quattro nel colore avversario (sotto il livello di manche) dopo l'intervento del compagno, che mostrano almeno quattro carte di appoggio, circa una presa difensiva e mezzo e una corta sconosciuta.

SPLIT (-)

Un rialzo del colore di interferenza che promette corta nel colore dichiarato e valori per un appoggio limite.

RIALZI TRANSFER SPLINTER (-)

RIALZI SCRAMBLED SPLINTER (-)

Rialzi che mostrano un singolo o un vuoto in un colore diverso da quello dichiarato, es.

1♠-(2♥)-P-(4♣) = corta a Quadri, forte appoggio a ♥ (TRANSFER).

1♠-(2♥)-P-(4♣) = corta a Picche, forte appoggio a ♥ (SCRAMBLED)

SALTI DEBOLI DOPO L'INTERVENTO DEL COMPAGNO (-)

Se usate questi accordi solo in alcune situazioni, **Specificatelo**.

Specificate inoltre il range di punteggio basandovi sulla vostra esperienza.

Annotate la possibilità di un colore quinto.

SALTI MOSTRANTI FIT (FIT)

Un salto forzante in un nuovo colore da parte del compagno dell'interferente, che promette la presenza sulla linea di almeno nove carte in quel colore, con un appoggio almeno quarto. Include nel NOME la natura del salto, es.: BAR, INV, FM. Spesso necessiterete di una NOTA [--] per spiegarlo completamente.

TRANSFERS IN RISPOSTA (-)

Uno schema di risposte a gradino all'intervento del compagno che partono dalla cuebid nel colore avversario mostrando lunghezza nel colore di livello superiore. Questo metodo permette al compagno dell'interferente di mostrare molti differenti tipi di mani in modo economico. Colui che ha interferito "accetta" il transfer con tutte le mani con cui sarebbe passato su un Contro a togliere non forzante nel colore mostrato dal transfer; Altrimenti effettua una dichiarazione differente, tendenzialmente naturale.

Specificate la forza minima in P.O. richiesta per i transfer in risposta. Dovete specificare se le dichiarazioni in nuovi colori non transfer sono F/NF.

CONTRO DEL 4° COLORE (X4°)

Questa è la designazione da usare sulla CC. (conosciuto anche come Contro SNAPDRAGON). Un Contro dato dal compagno dell'interferente dopo che sono stati dichiarati tre colori è a togliere e mostra lunghezza nel 4° colore, solitamente tolleranza per il colore di interferenza.

Ovest	Nord	Est	Sud
1♣	1♦	1♥	???

Ovest	Nord	Est	Sud
1♦	P	1♥	1♠
2♦/♥	???		

Specificate qualsiasi accordo sulla lunghezza e la forza, e.s. : se il colore può essere dichiarato a livello 1, X4° implica quattro carte. Se il colore può essere dichiarato a livello due o più, X4° implica una maggiore lunghezza e non comporta tolleranza per il colore del compagno; non implica un differente range di forza. Se usate questo X SIA come "lunghezza nel colore non dichiarato" CHE per un buon rialzo di tre carte nel colore di interferenza, scrivete "X4°" tra VIRGOLETTE e spiegate.

CONTRO DI RIALZO (RIALZO)

Questo NON è un altro nome per il Contro di Appoggio (SUPP).

Un contro usato per mostrare appoggio e valori in una dichiarazione serrata, es.:

Ovest	Nord	Est	Sud
1♠	2♥	2♠	???

Il X di Sud mostra una mano troppo forte per dichiarare 3♥, inappropriata per 4♥ o 3♠.

CONTRO O SURCONTRO ROSENKRANZ (X/XX RKRNZ)

Un Contro del compagno dell'interferente che mostra valori per il rialzo e uno dei tre onori di testa nel colore di interferenza. Se il terzo di mano effettua un XNEG, il surcontro mostra questo tipo di mano. Ne deriva che il rialzo semplice del colore di interferenza nega il possesso di uno dei tre onori di testa.

Nota: se il rispondente all'interferenza può non avere l'appoggio nel colore o i valori generali normalmente attesi per un vero rialzo, scrivete il NOME tra "VIRGOLETTE".

CONTRO RESPONSIVO (RESP)

Quando gli avversari hanno dichiarato e rialzato in modo naturale o artificiale: un Contro del compagno del giocatore che ha interferito. Questo Contro è principalmente a togliere ma sarà in genere abbastanza forte da sostenere il passo punitivo del compagno qualora questi possieda una mano in qualche modo bilanciata. Il prototipo:

Ovest	Nord	Est	Sud
1♣	1♠	2♣	???

Specificate qualsiasi accordo speciale, es.: i X RESP mostrano lunghezza in un qualunque maggiore non licitato, ma suggeriscono solamente lunghezza in un qualunque minore non dichiarato; i X RESP a livello tre o maggiore promettono valori e qualche tolleranza per il colore del compagno, non distribuzioni speciali.

CONTRO MASSIMO DI INTERFERENZA (MAX)

Un tipo di Contro competitivo usato dalla linea dei difensori quando entrambe le linee hanno trovato un fit e non vi è più spazio per qualsiasi altro tentativo di manche, es.:

Ovest	Nord	Est	Sud
1♥	1♠	2♥	2♠
3♥	???		

In questa situazione il 3♠ di Nord suggerirebbe il desiderio di competere sul parziale mentre il X è l'unico tentativo di manche.

CONTRO VALORI UTILI (VALORI)

Questa è la definizione da usare. (Conosciuto anche come: CONTRO VALORI TRASFERIBILI/CONTRO VALORI CONVERTIBILI/CONTRO MOSTRANTE CARTE)

Un Contro che mostra abbastanza forza generica da aspettarsi di battere il contratto, ma con davvero pochi (se non nessuno) valori sprecati nel colore avversario. Tipicamente: Axx; Jxx; xxx.

Questo Contro è usato soprattutto in situazioni competitive ad alto livello quando un passo del contrante non sarebbe forcing, es.:

Ovest	Nord	Est	Sud
1P	2♥	4♠	X

Sud ha una mano per cui si aspetta di battere 4♠ tramite valori a lato (non atout). Nord è invitato a togliere il X con mani di distribuzione eccezionale.

2NT BUONO/BRUTTO

2NT BRUTTO/BUONO o 2NT BUONO/BRUTTO INVERTITO

2NT A TOGLIERE (2NT SCRAMBLING/2NT GROPE)

VARIANTI LEB ♠__♥

Le applicazioni più comuni come alternative allo SCRAMBLE/GROPE.

Elencate i vari casi in una NOTA [--]

5.3 INTERVENTO DI 1NT (2°/4° Di Mano; Risposte; Riaperture)

Lo scopo principale di questa sezione è di coprire la prima dichiarazione (difensiva) a NT in interferenza che mostra volontà di giocare a NT. Vi sono tre casi principali:

(a) in 2° posizione:

Ovest	Nord	Est	Sud
1♦	1NT		

(b) in 4° posizione:

Ovest	Nord	Est	Sud
1♦	P	1♥	1NT

Se trattate queste situazioni allo stesso modo, raggruppatele in un unico punto; se il vostro range cambia per il NT in 4° posizione, menzionatelo. Se il vostro schema di risposte è lo stesso che dopo l'apertura 1NT scrivete: "Come dopo l'apertura 1NT"; altrimenti definite lo schema delle risposte in una NOTA [--]. Descrivete anche il range di punteggio previsto per la riapertura di 1NT, annotando le varianti relative al colore di apertura o alla mancanza di stop nel colore.

(c) riapertura

Ovest	Nord	Est	Sud
1x	P	P	1NT

Se trattate anche l'eventuale 2NT di Sud come naturale nel caso (c), menzionatelo e scrivete il range e qualche dettaglio sulla prosecuzione. In questa sezione dovrete menzionare anche le dichiarazioni 2NT naturali non a salto dopo che gli avversari hanno dichiarato e rialzato un colore, es.:

Ovest	Nord	Est	Sud
(i) 1m	P	2m	2NT
(ii) 1M	P	2M	2NT

Se esiste una distinzione tra (i) e (ii) spiegateela. Se non è NAT, queste sequenze vanno inserite nella sezione "Interventi".

NT GARDENER (-)

Una dichiarazione con un doppio significato che può essere sia un intervento a NT forte naturale che una mano debole con un colore lungo (**Specificate** qui lo stile).

Il compagno può:

- Passare – se sarebbe passato su un intervento di 1NT forte o dichiarare un colore lungo S/O, se così si sarebbe comportato su 1NT forte.
- Dichiarare 2♣ - costruttivo su 1NT forte;

Colui che ha interferito dichiara il suo colore lungo nella versione debole, effettua una cue-bid o dichiara 2NT nella versione forte.

ATTENZIONE: se usate questa convenzione su un'apertura naturale a livello 1 state giocando una Brown Sticker.

LEBENSOL-FAST oppure LEBENSOL-SLOW

Uno schema di risposte ad una interferenza di 1NT naturale quando vi è stata un'azione a livello 2 da parte dell'avversario di sinistra dell'interferente. Se usate gli stessi metodi dopo l'interferenza 1NT o dopo 1 NT da parte del terzo di mano che usate dopo l'apertura 1NT, dovrete aver menzionato questo accordo nella sezione "DICHIARAZIONI CHE POSSONO RICHIEDERE UNA DIFESA" (vedi). Ricordatevi di menzionare il vostro uso del Contro da parte del compagno dell'interferente.

RUBENSOL

Uno schema di risposte ad una interferenza di 1NT naturale quando vi è stata un'azione a livello 2 da parte dell'avversario di sinistra dell'interferente. Se usate gli stessi metodi dopo l'interferenza 1NT o dopo 1 NT da parte del terzo di mano che usate dopo l'apertura 1NT, dovrete aver menzionato questo accordo nella sezione "DICHIARAZIONI CHE POSSONO RICHIEDERE UNA DIFESA" (vedi). Ricordatevi di menzionare il vostro uso del Contro da parte del compagno dell'interferente.

Nota: la questione importante qui è lo stile del transfer.

SCAPPARE DA 1NT CONTRATTO ♠__♥

Questo è il punto in cui menzionare che avete un metodo per sfuggire (incluso il passo per forzare un surcontro) dopo che il compagno è stato contratto a 1NT. Avrete bisogno di una NOTA [--] per spiegarlo completamente.

Dopo che avrete terminato gli interventi di 1NT naturale dopo l'apertura avversaria, potreste dover avere da introdurre qualche accordo speciale, quasi-NAT o non-NAT. tipo:

1NT INSOLITO (-)

Un intervento artificiale (in 2° o 4° posizione non di riapertura) da una mano non passata che mostra lunghezza in due colori noti.

Specificate i colori, la lunghezza minima prevista e grossomodo il range di punteggio.

1NT A TOGLIERE (-)

Un intervento artificiale (2° o 4° posizione) che mostra lunghezza in tre colori noti.

1NT COMICO

Un intervento di 1NT per mostrare una mano debole con un colore lungo. Il compagno dichiara 2♣ per trovare il colore lungo.

Specificate la natura di altre risposte.

ATTENZIONE: se giocate questa convenzione sull'apertura 1 a colore naturale, state giocando una Brown Sticker.

5.4 INTERVENTI A SALTO (Stile; Risposte; NT insolito)

Se è solo questione di interventi monocolori deboli/medi/forti, potete riuscire a sistemarli nell'apposita linea, essendo comunque sicuri di elencare ogni eccezione, se esiste. Più probabilmente, tuttavia, necessiterete di una NOTA [--] su un FOGLIO SUPP.

Prendete nota che "medio" si riferisce ad una mano con valori genuini in P.O: (diciamo 13-16) e un colore sesto decente, mentre "forte" è qualcosa di simile ad una dichiarazione Acol a livello due, con valori in P.O. al di fuori del colore principale. Se giocate interventi a salto deboli, gli avversari vorranno conoscere qualcosa sul vostro stile (possibile colore quinto; forza difensiva; ecc.)

Le dichiarazioni di un nuovo colore da parte del compagno dell'interferente (e i salti) sono forzanti e/o forse indicativi per l'attacco? Siate specifici. Il 2NT del compagno dell'interferente è naturale o convenzionale (e se così è, cosa può chiedere)? Transfers in risposta?

Se avete qualche accordo particolare sul "chi comanda" in questi casi, elencatelo. Ad esempio: 1♣ - (2♠) - X - (3♠); se il rialzo a 3♠ obbliga colui che ha interferito (debole) a salto a dichiarare 4♠ o a contrare punitivo in competizione, questo deve essere reso noto.

Se usate anche solo alcuni dei vostri interventi a salto per mostrare bicolori, senza dubbio necessiterete di una NOTA [--] per completare il vostro lavoro; in effetti è meglio non cercare di comprimere una corretta presentazione nelle due righe assegnate. Identificate i colori, la loro lunghezza prevista, e il tipo di mano che vi aspettate (forza, valori difensivi ecc). Dovete anche specificare qualunque speciale accordo in competizione (inclusi Passo/X/XX).

Se usate uno qualsiasi dei seguenti accordi o convenzioni (o qualunque altro intervento a salto per mostrare bicolori), **NON POTETE SEMPLICEMENTE INSERIRNE IL NOME** . Una compilazione corretta include i COLORI SPECIFICI mostrati.

Ci si aspetta da voi che forniate dettagli (in qualche punto della CC o su un FOGLIO SUPP) sulla forza, lo stile, le prosezioni sia in situazioni competitive che non-competitive.

Per tutte le convenzioni in questa sezione e in quella seguente dove dirne il nome è essenziale, viene dato un esempio per ciascuna di esse. Potete usare due linee piuttosto che (diciamo) quattro ma, se avete lo spazio, seguite il formato suggerito.

INTERVENTO DI 1NT INSOLITO (NTI)

Un inserimento corretto per questa convenzione popolare può essere:

NT INSOLITO (BAR o FRT; 55+)

(1m)-2NT: ♥+am

(1M)-2NT: ♦+♣

Nuovi colori NAT/NF

Tutti i salti nei colori noti BAR.

GHESTEM

Un inserimento corretto per questa convenzione popolare può essere:

GHESTEM (13+ P.O.; 55+)

(1m)-2m: ♠+am

(1M)-2M: AM+♣

(1m)-3♣: ♠+♥

(1M)-3♣: AM+♦

(1m)-2NT: ♥+am

(1M)-2NT: ♦+♣

Nuovo colore: NAT/NF

Tutti i salti nei colori noti sono limite.

INTERVENTI A SALTO ROMAN

Un inserimento corretto per questa convenzione può essere:

INTERVENTI A SALTO ROMAN (5/6 perdenti: 55+ CONC)

(1♣)-3♣: ♥+♦

(1♦)-3♦: ♠+♥

(1♥)-3♥: ♠+♣

(1♠)-3♠: ♦+♣

Nuovi colori: NAT/F1

Tutti i salti nei colori noti sono limite.

(1x)-2NT: Qualsiasi bicolore forte (2/3 perdenti);

Risposta nel minore non dichiarato: ART

Nell'ultima linea della sezione INTERVENTI A SALTO, spiegate la struttura dei vostri interventi a salto in posizione di riapertura:

....Riapertura...

Ovest	Nord	Est	Sud
(i) 1♣	P	P	2♥
(ii) 1♠	P	P	3♣

Annotando ogni differenza tra il livello due/tre o tra colori maggiori/minori.

5.5 SURLICITA DIRETTA E A SALTO (Stile; Risposte; Riaperture)

Il vostro compagno non ha ancora licitato; voi effettuate una cue-bid diretta o a salto nel colore avversario. A meno che il vostro accordo non sia una MICHAELS diretta, necessiterete una NOTA [--] sul vostro FOGLIO SUPP per spiegare correttamente i vostri accordi.

Se la vostra cue-bid diretta mostra una bicolore, dovete specificare se la dichiarazione di un nuovo colore da parte del vostro compagno sia forzante o non-forzante, e naturale oppure passa-o-correggi (P/C) sia in situazioni competitive che non competitive. E anche qualcosa su come il compagno dell'interferente identifica il colore "sconosciuto" dell'interferente in casi pertinenti (attraverso un contro competitivo o una dichiarazione a NT, per es.). Tutti i contro del compagno dell'interferente sono punitivi o ci si aspetta che chi ha la bicolore li tolga con mani particolarmente sbilanciate (o magari il contrario)?

Se usate uno qualsiasi degli accordi o delle convenzioni seguenti (o qualsiasi altra cue-bid in bicolore o convenzionale o a salto), **NON POTETE SEMPLICEMENTE INSERIRNE IL NOME** . Una compilazione corretta include i COLORI SPECIFICI mostrati e potreste addirittura evitare di inserirne il nome.

Ci si aspetta che voi forniate i dettagli (in qualche posto sulla CC o nel FOGLIO SUPP) sulla forza, stile e prosecuzione, sia in competizione che non. Poiché vi sono tante varianti nei dettagli da rendere inutile l'inserimento del solo NOME, la vostra versione personalizzata della convenzione la definisce in ogni caso.

MICHAELS CUE-BIDS

Un inserimento corretto per questa convenzione può essere:

MICHAELS CUE (BAR o FRT)

(1m)-2m: ♥+♠ (54+); 2♦ del rispondente mostra uguale lunghezza nei M

(1M)-2M: AM+m (55+); 2NT o X chiede m; dich. m =NAT/NF

Tutti i salti nei colori noti sono BAR (ma possono essere tatticamente FRT)

CUE-BID SUPERIORE

Un inserimento corretto per questa convenzione può essere:

CUE SUPERIORE (qualsiasi forza)

(1m)-2m: ♠+♥ (54+)

(1M)-2M: AM+♦ (55+)

Nuovi colori: NAT/NF

Tutti i salti nei colori noti sono BAR (ma possono essere tatticamente FRT)

CUE-BIDS TOP/BOTTOM

Un inserimento corretto per questa convenzione può essere:

TOP/BOTTOM CUE (qualsiasi forza)

(1m)-2m: ♠+am (54+)

(1M)-2M: AM+♣ (55+)

Nuovi colori: NAT/NF

Tutti i salti nei colori noti sono BAR (ma possono essere tatticamente forti)

Qualche altra candidatura popolare per questa sezione include:

CUE-BIDS COLORATE

ASTRO CUE-BIDS

ASTRO CUE-BIDS MODIFICATE

GHESTEM

Seguite scrupolosamente il formato di presentazione indicato sopra.

CUE-BIDS FORTI (quasi FM)

Una cue-bid del secondo di mano che promette una mano bi-tricolore buona quasi abbastanza per giocare manche.

Specificate se potete avere solo uno o entrambi i tipi di questa mano o qualcosa di diverso. Aggiungete tutti i necessari particolari.

CUE-BIDS A SALTO RICHIESTA DI FERMO (-)

Un'azione forte che mostra un colore lungo e solido (**Specify** se deve essere minore ecc) e solitamente almeno un fermo e mezzo fuori dal colore di apertura. Il rispondente dichiara 3NT se possiede un fermo nel colore di apertura. Senza fermo dichiara un nuovo colore con qualche lunghezza e valori, o effettua una cue-bid o dichiara 4♣ (P/C) con mano povera bilanciata, o dichiara 5♣ (P/C) con mano migliore.

Specify se la cue-bid a salto pone in essere un qualunque tipo di passo forzante in competizione; qualsiasi altro accordo potete avere, incluso Passo/X/XX; qualsiasi distinzione in posizione di riapertura, maggiori o minori ecc.

Se usate questa convenzione virtualmente senza alcuna forza al di fuori del colore solido, sottolineatelo e scrivete il NOME tra "VIRGOLETTE"

CUE A DOPPIO SALTO minore = FORTE 4M (-)

(1♣)-4♣ oppure (1♦)-4♦ mostra una dichiarazione forte 4M (M non specificato).
4♥ del rispondente è P/C.

Specify se il 4♦ (quando disponibile) ha significati speciali; se la dichiarazione 4♣/4♦ pone in essere un qualunque tipo di passo forzante in competizione.

Se avete un'eccessiva sovrapposizione tra le CUE-BIDS DIRETTE e la parte "bicolori" della sezione INTERVENTI A SALTO, potete creare una NOTA [BICOLORI] nel FOGLIO SUPP ed elencarvele TUTTE una ad una: es. (1m)-2m=Maggiori; (1M)-2M= AM+♣; 1m)-3m=♥+am; e così via. Aggiungete i dettagli sulla forza, lo stile, le risposte ecc. Nei due appositi spazi della SEZIONE POSTERIORE ESTERNA della CC, inserite la stessa NOTA [--]

Se trattate qualunque dichiarazione di primo turno nel colore avversario come NATURALE, elencatele (anche se potete pensare che le dichiarazioni naturali non necessitino di essere menzionate).

Alcuni esempi:

Ovest	Nord	Est	Sud
i. 1♣(2+)	2♣/3♣		
ii. 1♣	P	P	3♣
iii. 1♣	P	1♥	2♣/3♣
iv. 1♣	P	1♥	2♥/3♥
v. 1♣	P	1♥	4♥
vi. 1♦(0+♦)	2♦		

5.6 INTERVENTO SUL NT AVVERSARIO

Inserite qui non soltanto il vostro metodo convenzionale e le risposte degne di nota (dichiarazioni che chiedono, dichiarazioni che possono essere corrette, che mostrano o negano una particolare lunghezza o "giocabilità"), ma anche qualsiasi accordo relativo alle azioni del 4° di mano dopo che il 3° di mano ha risposto a 1NT (es. contrando o dichiarando sulla risposta Stayman o transfer).

Probabilmente avrete bisogno di una NOTA [--] sul FOGLIO SUPP per chiarire tutto, soprattutto quando giocate difese diverse su NT di diverso range di punteggio e/o metodi diversi da passato di mano. Anche il vostro Contro di una Stayman o di un transfer possono variare quando varia il range del NT avversario.

Dite anche qualcosa all'inizio della sezione sulla vostra filosofia competitiva contro il NT forte (probabilmente ostruttiva) e contro il NT debole (probabilmente costruttiva). Annotate la natura di un intervento a salto, con le appropriate variazioni riferite al range degli avversari, ecc. Giocate qualcosa sulle aperture di 2NT naturali degli avversari? Questo E' il posto dove menzionare cose come le azioni ritardate del 2° di

mano dopo: 1♣(forte)-P-1♦(debole)-P-1NT ... lo trattate come se l'apertore avesse aperto di 1NT (avreste comunque potuto agire dopo l'apertura 1♣?)? Potete chiarirlo scrivendo: Dopo 1♣(forte)-P-1♦(debole)-P-1NT, azione come se fosse NT FRT.

Questo **NON** è il posto dove delineare la vostra difesa contro 3NT Gambling o altre aperture 2NT o 3NT non naturali.

Le convenzioni elencate in questa sezione (e molte altre qui non nominate) sono usate dopo l'apertura 1NT avversaria (e possono essere usate dopo altre aperture ad alto livello). A meno che voi non specificiate altrimenti, inserire il nome della convenzione significa che la giocate sia in 2° che in 4° posizione contro tutti i ranges delle aperture di 1NT E da passati di mano.

Specificate tutte le prosecuzioni non incluse nelle definizioni e delineate i vostri metodi in competizione.

Le convenzioni che seguono possono essere usate su base SOLO-NOME, supponendo che i vostri metodi mostrino esattamente le COMBINAZIONI DI COLORI descritte. Quando non specificato, il contro è PUNITIVO. Altre variazioni vi faranno inserire il NOME tra "VIRGOLETTE".

LANDY

2♣ mostra almeno 4 carte in ciascun maggiore;
La risposta 2♦ è ;
La cue-bid 3♣ in risposta è una interrogativa forte;
La risposta 2NT è ;

RIPSTRA

La dichiarazione di un minore per mostrare entrambi i maggiori e lunghezza (anche se minima) nel minore dichiarato.
La risposta nell'altro minore è ;
La risposta 2NT è ;

ASTRO

Una dichiarazione in un minore che mostra almeno 9 carte in due colori, cioè:
2♣: ♥+m
2♦: ♠+qualsiasi
La risposta 2NT è forte e artificiale, suggerisce almeno valori invitanti ma non promette una seconda dichiarazione. Il colore superiore a quello di interferenza è un negativo semi-naturale, promette almeno 2 carte nel colore dichiarato e nega l'appoggio terzo nel maggiore noto.

Nella breve selezione di convenzioni che segue, la COMBINAZIONE DEI COLORI mostrati dev'essere specificata, il NOME non è rilevante: es.:

BROZEL

X=monocolore;
2♣=♣+♥;
2♦=♦+♥;
2♥=♥+♠;
2♠=♠+m;
2NT=♣+♦)

Se usate un qualsiasi altro schema, il nome è ugualmente irrilevante. **DOVETE** specificare la COMBINAZIONE DEI COLORI nel modo in cui è descritta negli accordi elencati qui sotto.

ASPTRO

Promette almeno 9 carte nei due colori.

2♣: ♥+qualsiasi; su cui in risposta:

2♦ = P/C

2NT/3♣ = relais FRT

2♦: ♠+qualsiasi; su cui in risposta:

2♥ = P/C

2NT/3♣ = relais FRT

Con entrambi i maggiori, l'interferente ne enfatizza uno a sua scelta.

BROZEL

Il Contro mostra un normale intervento in monocoloro (-). Il rispondente dichiara 2♣ se non desidera giocare 1NTX.

Le seguenti dichiarazioni promettono almeno 9 carte nei due colori:

2♣: ♥+♣

2♦: ♥+♦

2♥: ♥+♠

2♠: ♠+m

2NT: ♦+♣

Un intervento a livello 3 mostra singolo o vuoto nel colore dichiarato e una mano 4441 o 5440.

CAPPELETTI

Promette almeno 9 carte nei due colori:

2♣: qualsiasi monocoloro; su cui in risposta:

2♦ = P/C;

nuovo colore = NF

2♦: ♠+♥; su cui in risposta:

2NT = F1

3m = NF

2♥: ♥+m; su cui in risposta:

2♠/3m = NF

2NT = chiede m

2♠: ♠+m; su cui in risposta:

3♥/3m = NF

2NT = chiede m

INTERVENTI IN SOTTOCOLORE (-)

INTERVENTI IN DOPPIO SOTTOCOLORE (-)

Un intervento artificiale in un colore un livello o due livelli al di sotto del colore realmente posseduto. L'identità del colore è nota. Dovete avere accordi in competizione (incluso Passo e XX).

MULTI-LANDY

Promette almeno 9 carte nei due colori:

2♣: ♠+♥; su cui in risposta:

3♣ = interrogativo FRT

2♦ = NF

2NT = ;

2♦: un maggiore non specificato; su cui in risposta:

2M = P/C;

3m = NF

2NT = ;

2♥: ♥+m; su cui in risposta:

2♠/3m = NF;

2NT = chiede m;

2♠: ♠+m; su cui in risposta:

3♥/3m = NF
2NT = chiede m.

DONT

Acronimo di "Disturbing Opponent's No Trump", uno stile molto aggressivo. Suggerisce almeno 9 carte nei due colori noti.

X: Monocolore non specificata; su cui in risposta:

2♣ = P/C;
altre = NAT/NF

2♣: ♣+altro colore;

2♦: ♦+M; su cui in risposta:

2M = P/C
3♣ = NF
3M = ??
2NT = ??

2♥: ♥+♠; su cui in risposta:

3m = NF
2NT = ??

2♠: naturale, non forte come il X, su cui in risposta:

2NT = ??
3x = ??

ORTPSA (ASTRO rovesciata)

ASPRO

ASTRO PINPOINT

MULTI-DOPPIO CANAPE'

INTERVENTI IN SOTTOCOLORE (-)

INTERVENTI IN DOPPIO SOTTOCOLORE (-)

La lista è virtualmente infinita. Potete giocare qualsiasi convenzione vi piaccia, con o senza NOME, ma DOVETE indicare le COMBINAZIONI DI COLORI in ciascun caso. Aggiungete abbastanza dettagli per dare qualche indicazione sul vostro stile e sull'approccio in competizione.

Questa è una possibile presentazione:

Sul NT FRT o da PM:

DONT (aggressiva, 9+ carte)

X = monocolore qualsiasi (2♣ = P/C; altre = NAT/NF);

2♣ = ♣+qualsiasi (P/C; 2NT = F1)

2♦ = ♦+M (2/3M = P/C; 3♣ = NF; 2NT = Leb);

2♥ = ♥+♥ (3m = NF; 2NT = Leb);

2♠ = NAT (<X>2♠; 2NT = F1; 3x = NF).

Sul NT DEB:

CAPPELLETTI (costruttiva, 9+ carte)

2♣ = Monocolore qualsiasi (2♦ = P/C; nuovi colori = NF);

2♦ = ♥+♥ (2NT = F1; 3m = NF);

2♥ = ♥+m (2♠/3m = NF; 2NT = chiede m);

2♠ = ♠+m (3♥/3m = NF; 2NT = chiede m);

Intervento a salto: DEB sul FRT; "buono" sul DEB.

Riuscite a farlo stare nelle sei righe concesse? Probabilmente no. Se non ci riuscite la cosa migliore è scrivere tutto quello relativo a "Sul NT FRT o da PM" e nell'ultima riga inserire: "Sul NT DEB vedi [--]" e fare il resto del lavoro su un FOGLIO SUPP. Potete tralasciare DONT e CAPPELLETTI: i nomi non sono affatto importanti. L'unica ragione

di includerli è per far sì che qualcuno a conoscenza di queste convenzioni risparmi tempo e vista.

5.7 INTERVENTI SULLE APERTURE DI BARRAGES (Contro, Cue-bid, Salti, Dichiarazioni a NT)

A meno che voi non facciate null'altro se non contrare, intervenire o usare uno schema che comporta due o tre differenti dichiarazioni, vi servirà un FOGLIO SUPP [--]

Nota per questo argomento:

Iniziate con i Contro: a togliere/punitivo/opzionale. Se non avete il X T/O (o anche se lo avete), avete altre dichiarazioni a togliere?

Cose tipo le risposte lebenshol al contro di mani deboli non sono giocate da tutti nello stesso modo. Probabilmente dovrete specificare quanto vi è di differenza tra "diretto" e "ritardato" nelle cue-bid e nelle dichiarazioni a NT ecc, in una NOTA [--] su un FOGLIO SUPP. Esistono diversi schemi di competizione contro le dichiarazioni deboli a livello due, accertatevi di delineare adeguatamente almeno le prima dichiarazioni essenziali del vostro metodo.

Se avete un pacco di risposte al vostro intervento di 2NT/3NT dopo un'apertura avversaria in barrage, dovrete usare una NOTA [--] per elaborarle correttamente. Dite qualcosa sulle cue-bid dirette e a salto: bicolori (quanto forti?)/richiesta di fermo/altre possibilità.

Qualche altro suggerimento:

- ❖ Un intervento di 4NT mostra una tricolore o una bicolore generica/specifica?
- ❖ Qualcuno dei vostri interventi a salto su un'apertura di barrage a livello 2 mostra una bicolore (F/NF; Stile)?
- ❖ Qual è il vostro approccio per passare su un contro a togliere o passare sulla vostra versione di contro opzionale?
- ❖ Nella sequenza: 3x-P-3y-??? il vostro contro è ancora a togliere?
- ❖ Vi sono particolari sequenze di passo forzante che sarebbe meglio includere in questa sezione?

Ecco qualche esempio di accordi/convenzioni relativi a questa sezione:

CMOMODOM

Il minore più economico a togliere su 3M; Contro opzionale su 3m.

MICHAELS A SALTO (-)

Sul 2♥/2♠ debole avversario:

4♣: AM+♣

4♦: AM+♦

Sul 2♦ debole avversario:

4♣: ♣+M

4♦: ♠+♥

Specificate quando questi salti debbano essere trattati come forzanti. Spiegate il vostro stile: qualsiasi 5-5 con valori circa di apertura va bene?

Nota: dovete scrivere tutte le COMBINAZIONI DEI COLORI.

LEBENSOL DOPO XT/O SU 2x NAT

Uno schema di risposte designate a separare le mani buone da quelle deboli senza raggiungere un livello dichiarativo troppo alto quando l'avversario inizia la licita con un'apertura naturale a livello 2.

La ratio è che le risposte a livello 2 sono deboli, mentre quelle a livello 3 sono (come minimo; **Specificatelo**) invitanti. Una proposta di 2NT è intesa come puppet per 3♣ per permettere al rispondente di mostrare S/O o mostrare una varietà di mani.

Specificate le differenze tra cue-bid dirette e ritardate (attraverso il 2NT) e delle dichiarazioni di 3NT dirette o ritardate; ed inoltre ogni accordo speciale.

ROSENKRANZ SULL'INTERVENTO 3NT DEL COMPAGNO

La dichiarazione di 4♣ artificiale dopo l'intervento di 3NT del compagno su un'apertura in barrage avversaria.

L'aggressore risponde:

4NT: mano normale

Cue-bid: 20+ P.O.

Nuovo colore: 3NT basato su 6+ prese in quel colore.

Specificate se altre proposte sono naturali o transfers, o ... Il 4NT ha qualche significato speciale?

5.8 INTERVENTI SULLE APERTURE FORTI ARTIFICIALI

La cosa più importante qui è descrivere il vostro stile di coppia. E' accettabile mostrare una bicolore su 1♣ con una 4432 bianca (l'approccio "Toccata e fuga)? O insistete che l'aggressore detenga una 55 o 54 con valori "decenti" (l'approccio "Speriamo di andare più su")?

Se usate un qualsiasi metodo artificiale, spiegateci chiaramente. Per esempio, qualcuno gioca che un intervento di 1♥ mostra Cuori o Picche, ma non entrambi i colori. Come procede il rispondente? Altri giocano che 1♦ è giusto un rumore senza significato. Che succede dopo? In questi (o simili) casi, cosa significa il Passo del rispondente se il terzo di mano contra?

Se usate il metodo delle bicolori, il rispondente ha un qualche modo di giocare un suo proprio colore? Esiste un livello nel quale il rispondente "fa da solo"? Avete qualche accordo sulle dichiarazioni Passo/X/XX/NT in varie situazioni?

Spiegate come procede il rispondente dopo una dichiarazione del terzo di mano. Seguono due esempi di presentazione di approcci difensivi. Potete usare il NOME oppure no, ma dovete specificare le COMINAZIONI DEI COLORI e il vostro stile in ciascun metodo che presentate.

CRASH (stile casuale)

Dopo un'apertura di 1♣ forte:

X: Colori rossi o colori neri (colore);

1♦: Maggiori o minori (rango);

1NT: ♠+♦ oppure ♥+♣ (forma "Shape"; appuntita o arrotondata).

Dopo 1♣-(P)-1♦:

X: colore

1NT: rango

2♣: forma

Le risposte sono tutte P/C. Per mostrare un proprio colore, il rispondente deve dichiararlo una volta e poi ridichiararlo.

Includete una completa spiegazione del vostro stile: lunghezza/qualità del colore/ecc.
Altre azioni dirette sono naturali, BAR. Tendenza prima a passare con mani di 13+ P.O.

WONDER BIDS (qualunque 54)

Su 1♣, oppure 1♣-(P)-1♦: Qualsiasi dichiarazione non a salto mostra quel colore OPPURE gli altri tre (1NT del rispondente mostra 4+ carte d'appoggio nel colore dichiarato)

X: ♠+♥;

1NT: ♦+♣;

Salto a ♦: ♥+♦

Salto a ♥: ♥+♣

Salto a ♠: ♠+m (NT chiede il m)

Includete una completa spiegazione del vostro stile: lunghezza/qualità del colore/ecc.
Tendenza prima a passare con mani di 13+ P.O.

5.9 AZIONI SUL CONTRO A TOGLIERE AVVERSARIO

Questa è un'area importante perché entrambe le linee spesso intendono competere per un turno licitativo o due. E' anche un'area fertile per accordi personalizzati. Domande che possono essere significative includono: Trattate una dichiarazione in un nuovo colore come forzante o non-forzante (differenze tra a livello uno e a livello due)? Se un nuovo colore non è forzante, che tipo di mani mostra (lunghezza, forza, assenza di fit, ecc)? Se il vostro stile è di dichiarare ogniqualvolta siete corti nel colore avversario, scrivetelo qui. Giocate i salti mostranti fit? O i vostri salti dopo il XT/O hanno un qualche altro significato naturale o artificiale? Usate dichiarazioni transfer? Usate 2NT/3NT come rialzi con appoggio (limite/BAR/FM)? Ci sono dichiarazioni artificiali (deboli) di cui il vostro avversario dovrebbe essere informato? Splinter? I salti a manche sono deboli o possono provenire da una mano buona? Avete qualche accordo particolare sul XX del rispondente? Mano bilanciata? Mancanza di appoggio su un maggiore/minore? Due colori quarti? O qualcosa d'altro? La combinazione di "Passo poi Contro", ha qualche inferenza? Qual è il vostro stile se possedete un Contro unilaterale su un qualsiasi colore che gli avversari dichiarano (prima XX oppure prima Passo)? Se avete una qualche abitudine di coppia a dichiarare a questo punto un colore che in realtà non possedete, dovrete menzionarlo anche qui. Forse ve lo siete dimenticato nella sezione PSICHICHE.

Spiegate quanto più diffusamente nello spazio provvisto, continuando se necessario in una NOTA [--] su un FOGLIO SUPP.

Qualche accordo riguardante questa sezione

2NT JORDAN

Un salto 2NT è un rialzo limite nel colore dell'apertore

Un salto a 3NT è un rialzo forzante nel colore dell'apertore

In entrambi i casi **Specify** la lunghezza minima del colore di atout.

"2NT TRUSCOTT"

Simile alla JORDAN, ma con qualche opzione e variazione, tra cui:

Un salto a 2NT dopo l'apertura in un colore minore del compagno è un rialzo BAR;

3m: rialzo limite

Specify le vostre personali variazioni rispetto alla versione JORDAN.

CAPPELETTI (CAPP/1MX)

Un sistema di rialzi e transfer dopo che l'avversario contra a togliere 1M

Specify i vostri accordi personali.

1M-(X)-2♣ = RIALZO COSTRUTTIVO (-)

1M-(X)-1NT = RIALZO COSTRUTTIVO (-)

Non necessitano di spiegazioni

SALTI MOSTRANTI FIT (RT-FIT.....)

Includete nel NOME la natura del salto, BAR, INV, FM.

SALTI DEBOLI

Specificate lo stile (es.: possibile colore quinto)

5.9 NOTE FINALI SULL'ESTERNO DELLA CC

Vi è una distinzione molto importante tra dichiarazioni e accordi che richiedono di essere annunciati in anticipo (poiché avvengono in sequenze dichiarative che facilmente sono competitive) e dichiarazioni in sequenze dichiarative forti e non competitive.

Siete destinati a compiere qualche errore o a tralasciare qualcosa nel processo di compilazione della CC. Siate particolarmente attenti con ciò che riguarda le dichiarazioni competitive o potenzialmente tali poiché il danneggiamento che ne può risultare agli avversari è decisamente maggiore.

L'onere di spiegare è sulle spalle di chi usa accordi o convenzioni. In casi contestati, l'omissione di qualcosa che avrebbe potuto rivelarsi importante sarà nella maggioranza dei casi considerato conclusivo.

6 - Interno della carta

6.1 APERTURE

Elencate tutte in questa colonna, in ordine ascendente. Le dichiarazioni di apertura qui elencate non possono dipendere dagli sviluppi dei sistemi avversari.

Dal momento che non potete sapere se resterete a corto di spazio, dovrete pianificare lo spazio prima di iniziare e vedere cosa ne risulta. Potete risparmiare un po' di spazio combinando alcune dichiarazioni: se, per es., la vostra struttura per tutte le dichiarazioni a livello 3 BARR è la stessa, potete inserire una sola registrazione in questa forma: "3x" ... ed usare quante righe vi servono per descrivere le dichiarazioni e quanto segue.

Un avviso: cercate di non scrivere nella parte all'estrema sinistra di questa colonna - a volte nel fotocopiare questa parte resta esclusa e ciò causa problemi a tutti.

SPUNTARE SE ARTIFICIALE

Mettete un segno di spunta di fianco ad ogni apertura che non denota la volontà di giocare nella denominazione specificata o che non denota la volontà di giocare un'altra denominazione. Includete il "PASSO" e spuntatelo quando ha qualche significato speciale. Non mettete il segno di spunta di fianco a 1♣ o 1♦ solo perché il vostro sistema permette dichiarazioni di apertura in un minore terzo. Tuttavia inserite la spunta quando sia permessa un'apertura in un colore di due o meno carte.

6.3 NUMERO MINIMO DI CARTE

Questa colonna deve essere completata ogniqualvolta l'apertura promette lunghezza in uno o più colori specifici.

Se aprite in quinta nobile in 1° o 2° posizione, scrivete "5" nell'appropriata casella 1M. Nella sezione "Descrizione" comunque assicuratevi di menzionare che in 3° o 4° posizione potete avere solo quattro carte (la qualità del colore è importante?). Con quale colore maggiore aprite avendo la 4-4 ?; o non aprite di 1M con la 4-4 anche se in 3° o 4° posizione?

Se inserite "3" nell'appropriata casella 1m, assicuratevi di indicare nella "Descrizione" i casi in cui potete avere solo 3 carte.

Se per es. potete aprire 1♣ e non 1♦ con 4♦333 (accordo popolare in Francia), dovete menzionarlo.

6.4 CONTRO NEGATIVO SINO A

Questo inizia come un compito semplice, ma in qualche posto della CC dovete spiegare la forza e i connotati del X NEG. La sezione CONTRI sulla parte frontale della CC, la sezione mediana esterna con una NOTA [--] riferita ad una dettagliata spiegazione sul FOGLIO SUPP faranno il lavoro. Se sapete che un X NEG implica, promette, nega o rifiuta UNA QUALSIASI COSA, menzionate in uno dei punti appropriati. Se potete

aggiungere un aggettivo o due per descrivere il vostro stile di X NEG, potete risparmiare un po' di spazio ed avere il lavoro fatto ugualmente.
Es.: "Soprattutto X NEG non specifici" oppure: "X NEG classico sino a 2♠, oltre meno costrittivo"

6.5 DESCRIZIONE, RISPOSTE, AZIONI SUCCESSIVE

Prima di iniziare, tenete a mente che i vostri avversari desiderano conoscere il massimo possibile riguardo la dichiarazione di apertura (tendenze aggressive o conservative, disposizioni insolite (es.: aperture a NT con onori secchi {SPL O}, o persino singoli di cartina {SPL x}, colori sestì, quinte M, o disposizioni bilanciate canapè) che voi ammassate in una particolare azione iniziale, brutte disposizioni con le quali potreste passare se non avete il massimo previsto in P.O.), e riguardo al vostro approccio con le risposte iniziali. Per esempio:

- ❖ Come aprite con una 4-4 o 5-4 nei minori (in un sistema non canapè)?
- ❖ Come rispondente dichiarate i vostri colori up the line? La forza ha una qualche importanza?
- ❖ Quando potete essere leggero per rispondere a 1m? E a 1M?
- ❖ Qual è il vostro approccio per aprire le mani 11/12 BIL?
- ❖ Se la vostra mano è sbilanciata, quanto può essere leggera per aprire a livello 1?
- ❖ Nell'apertura promettete un minimo di forza difensiva (prese onori)?
- ❖ Se usate dei gadgets ostruttivi, qual è il vostro stile riguardo la qualità del colore, la forza fuori dal colore, la VERA forza massima?
- ❖ Lo stile del barrage: regola del 2 e 3 o qualcosa di simile, qualità del colore, forza al di fuori del colore, variazioni a seconda della posizione, ecc ecc.

Raramente qualcuno fa un buon lavoro qui. Voi conoscete il tipo di mani con cui VOI fate barrage. Altrettanto dovrebbero conoscere i vostri avversari.

Ciò che state cercando di fare è trovare un punto di equilibrio tra "non troppo" e "non troppo poco" nelle sezioni RISPOSTE e AZIONI SUCCESSIVE. Per quanto voi possiate pensare che "NAT, 6+P.O." sia sufficiente, ciò è inutile. Se voi non dite NULLA, i vostri avversari presumiranno giusto la pratica "standard". Una dichiarazione come: "Risp MOLTO leggere, anticipo del M a meno che non sia FRT." Copre un sacco di casi e può essere particolarmente utile.

Dovete trattare tutte le risposte e ridichiarazioni convenzionali o artificiali. Se aprite o rispondete con dichiarazioni OSTRUTTIVE o MULTISIGNIFICATO, è essenziale che trattiate TUTTE le dichiarazioni di primo giro. Che fate se un avversario contra o interferisce? Il vostro "relais" per avere ulteriori informazioni promette una qualche sorta di forza? Come sviluppate la dichiarazione se avete una mano buona? Potete mostrare il vostro colore in risposta? Cambia in competizione? Potete dire casualmente Passo su un'apertura o una risposta artificiale senza lunghezza nel colore su cui state passando? Delle NOTE [--] sui FOGLI SUPP saranno sicuramente necessarie, soprattutto perché parte dello spazio che vi necessita è riservato dalla sezione DICHIARAZIONI AD ALTO LIVELLO.

Sebbene possiate elaborare le dichiarazioni e le ridichiarazioni sulla "Splinter" nella sezione DICHIARAZIONI AD ALTO LIVELLO, dite qualcosa sulla forza SE: a) non sono forzanti manche, oppure: b) vengono effettuate con valori in P.O. al di sotto i normali valori in P.O. di questo tipo di dichiarazioni.

Essenzialmente, dovete spiegare la dichiarazione sino al livello 2NT e per i primi due turni licitativi a qualsiasi livello quando sono riferite a speciali accordi. Per gli accordi COSTRUTTIVI cercate di essere quanto più concisi possibile; se siete ingarbugliati in un metodo artificiale, riassumetelo sulla CC e fornite i dettagli (almeno per gli eventi di 1° e 2° Categoria) in un FOGLIO SUPP. Anche lì, fornite abbastanza dettagli da rendere possibile al lettore il rendersi conto di ciò che state facendo. In questi casi la cosa migliore è fornire una sequenza significativa (o due o tre) con delle annotazioni. Se avete molte sequenze dichiarative ben definite, la parte centrale della CC sarà inevitabilmente piena di cose tipo: "1♣-1x---1NT-2♣ = PUP2♦ (-)", non ingombrate l'interno della CC con dettagli che è meglio sistemare su un FOGLIO SUPP.

NOTA: Mentre presentazioni inadeguate in questa delicata sezione della CC hanno spesso nel passato privato le coppie dall'usare dichiarazioni OSTRUTTIVE o MULTISIGNIFICATO, ora non è più così. DOVETE essere sicuri di aver impiegato un approccio il più corretto possibile. Siate preparati a dare ai vostri avversari tutte le informazioni che sono loro necessarie per pianificare un'adeguata difesa. Non avete diritto ad ottenere un vantaggio dal fattore sorpresa.

I seguenti accordi e convenzioni possono essere menzionati solo con il NOME (con le chiarificazioni richieste) se vengono giocati come descritti. Se si gioca una variante della convenzione, ponete il NOME tra "VIRGOLETTE" e annotate le differenze o descrivetela completamente.

RIALZI MINORI INVERTITI 1m-3m (-)

1m-2m è forzante un giro e garantisce valori per al minimo un rialzo limite (-).

Specificate tutte le sequenze "inattese". 1m-3m è un rialzo debole. La chiave è: "quanto debole?" Se vi aspettate che l'apertore dichiari 3NT con una BIL 18-19 o simile, state giocando la versione corrente della convenzione. Se invece vi aspettate che l'apertore con tale tipo di mano passi, i vostri avversari devono esserne informati. La parte "range" dopo il NOME dovrà renderlo molto chiaro.

FLANNERY INVERTITE A 1m -

1♣-2♦ = (-); 1m-2♥ = ... (-); 1m-2♠ = ... (-)

1♣-1♦ PUO' ESSERE CORTO (-)

Questo non è per i sistemi a base Fiori Forte. Molte coppie rispondono 1♦ a 1♣ con il colore corto per ragioni di sistema o di convenienza. Sviluppate questa risposta.

1♣/1♦-1M ANTICIPO DEI MAGGIORI (-)

Se rispondete in un maggiore quarto pur possedendo un colore di quadri quarto o più lungo, scrivete il NOME e l'appropriato range di punteggio.

1m-1M ARTIFICIALE (-)

Questo è per cose tipo: 1♦-1♥ sia NAT che relais FM.

1x-1NT FORZANTE MANCHE

Questo è per sistemi specializzati (di solito ROSSI).

1x-NUOVO COLORE A LIVELLO = NON FORZANTE

Nei sistemi in cui sono disponibili altre dichiarazioni invitanti o forzanti manche, una semplice risposta a livello può essere trattata come NF. Lunghezza minima?

SALTI DEBOLI (-)

Autoesplicativo.

Specificate il range che vi aspettate basato sulla vostra esperienza. Annotate la possibilità che sia un colore quinto.

2NT BARON (-)

Un accordo che si trova soprattutto nei sistemi tipo Acol.

Una risposta diretta di 2NT mostra una mano BIL di circa 16-18 P.O., senza quinte maggiori. Prosecuzione naturale. Descrivete qualunque accordo particolare.

DICHIARAZIONI ARTIFICIALI DOPO 1♦-2♣ NAT (-)

Se risolvete le difficoltà che nascono dopo questa sequenza in un qualsiasi modo artificiale o convenzionale, **Specificatelo**.

CROWHUST (CHECKBACK N m F)

2♣/2♦ tipo STAYMAN di punteggio/appoggio che è una richiesta di maggiori informazioni dopo la dichiarazione di secondo giro di 1NT ad ampio raggio (12-16) da parte dell'apertore. Include le risposte F/NF e le prosecuzioni non checkback.

Es.: 1♥-1♠---1NT-2♣..

CHECKBACK-2-VIE

Un metodo di richiesta di maggiori informazioni tipo STAYMAN quando la seconda dichiarazione dell'apertore è 1NT: sia 2♣ che 2♦ sono artificiali, ma il 2♦ è riservato a mani FM. Include le risposte F/NF e le prosecuzioni non checkback.

Nota: una variante di questo metodo tratta il 2♣ del rispondente come una puppet per 2♦, dopo di che il rispondente descrive vari tipi di mani (soprattutto INV). Inserite il NOME tra "VIRGOLETTE" e spiegate.

TRANSFER SU RIDICHIARAZIONE 1NT

CHECKBACK STAYMAN SU RIDICHIARAZIONE 2NT

La dichiarazione artificiale di 3♣ del rispondente dopo il salto a 2NT dell'apertore in seconda dichiarazione, per chiedere informazioni sui colori maggiori posseduti (appoggio, colori non dichiarati), e a volte anche altri valori distribuzionali (**Specificate**).

Nota: una variante di questo metodo tratta il 3♦ come checkback artificiale ed usa il 3♣ per altro scopi (vedi WOLFF)

TRANSFER SU RIDICHIARAZIONE 2NT

SIGNOFF WOLFF (scrivete qui 3♣ o 3♦) **SU RIDICHIARAZIONE 2NT**

Un 3♣ o 3♦ artificiale del rispondente dopo il salto a 2NT dell'apertore in seconda dichiarazione, per permettere al compagno di fermarsi sotto livello manche quando il rispondente ha mano debole con un maggiore lungo (in alcune versioni, entrambi i maggiori).

Chiarite i dettagli della versione che giocate.

4° COLORE FORTE/ARTIFICIALE (4CF)

La dichiarazione a livello, al secondo turno licitativo da parte del rispondente, dell'unico colore non dichiarato è una mossa costruttiva di attesa che non promette nulla nel colore dichiarato. Definite la natura e l'ampiezza della forza (incluso eventuali eccezioni, es. 4° colore 1♠). FM/F1/F2NT/può passare sulla ripetizione del colore/altro?

Specificate la natura di qualsiasi salto successivo da parte di ciascun componente della coppia.

RISPOSTE INVERTITE 1♠/1NT A 1♥

1♥-1NT suggerisce almeno 4♠ (se 5, **Specificatelo**); 1♥-1♠ è un relais forzante, non diverso dalla risposta 1NT forzante. Dovete avere un accordo su 1♥-1♠---1NT (NAT o 4522).

1NT FORZANTE SU 1M (-)

1NT SEMIFORZANTE SU 1M (-)

Spiegate le applicazioni ultra deboli o ultra forti, la possibilità di tralasciare le ♠ su 1♥; i tipi di appoggi che possono iniziare da 1NT.

Specificate qualsiasi accordo artificiale all'interno di questa struttura.

1M-2x ARTIFICIALE (-);

1x-2x ARTIFICIALE A LIVELLO (-);

2-SU-1M FM

Specificate gli accordi sullo stile (es. Diretto o Descrittivo), le lunghezze dei colori, i valori extra ecc.

RIALZI BERGEN

Su 1M 1M-3♣ = 7-9; 3♦ = 10-12; 3M = 0-6 (tutti con 4 carte di atout); 3M = rialzo con 3 carte; 2NT = rialzo con 4 carte FM; 4M = barrage.

1M-3M BARRAGE (-)

2NT JACOBY (-)

La risposta 2NT su un'apertura 1M è un rialzo forzante con forza illimitata (per quanto l'apertore si aspetti circa 13-16 P.O.).

L'apertore al secondo turno dichiara:

- nuovo colore a livello 3 per mostrare SPL;
- nuovo colore a livello 4 per mostrare lunghezza;
- 4M con una mano BIL MIN;
- 3M con valori extra;
- 3NT con mani semibilanciate.

Specificate i vostri accordi personalizzati. Se vi è qualunque variante inserite il NOME tra "VIRGOLETTE".

2NT STENBERG (-)

La risposta 2NT su un'apertura 1M da non passati di mano è un rialzo forzante con forza illimitata. Vi sono molte varianti nella struttura delle risposte dell'apertore.

Specificatele.

DICHIARAZIONI E RIALZI SPLINTER (SPL)

TRANSFER O SCRAMBLED SPLINTER (-)

SPLIMIT (-)

FRAGMENT (FRAG)

Un salto insolito al secondo turno licitativo per mostrare un "frammento" (tipicamente tre carte) nel colore dichiarato e un eccellente appoggio nel colore del compagno e corta nel colore non dichiarato. Es.: nella sequenza 1♠-2♣---2♠-4♦ il rispondente può avere: Kxx x AJx AJxxxx; nella sequenza 1♠-2♥---4♦ l'apertore può avere: AKxxx QJxx AJx x .

SWISS (-)

In risposta ad un'apertura 1M, la dichiarazione diretta di 4♣ o 4♦ è un rialzo a manche con mani semibilnciate con specifiche caratteristiche (es. numero di assi, controlli ecc.). Se usate questa convenzione, **specificate** le caratteristiche mostrate.

TRIAL BID DI LUNGA

TRIAL BID DI LUNGA IN AIUTO

Un tentativo per raggiungere la manche dopo che un colore è stato appoggiato. Il nuovo colore dichiarato mostra un colore di almeno tre carte. La versione "di lunga" mostra un aiuto solitamente di 4 carte tipo: Kxxx, Qxxx, AJxx. La versione "di aiuto" può mostrare anche: xxx, Axx, Qxx, Jxxx e necessita che la mano opposta sia più forte per giocare manche.

TRIAL BID DI CORTA

Un tentativo di manche dopo che un colore (solitamente un maggiore) è stato appoggiato. Il nuovo colore dichiarato mostra un singolo/vuoto e chiede al rispondente di valutare il grado di fit.

2-VIE GAME TRY

3-VIE GAME TRY

Un metodo che combina sia i tentativi di manche con la corta che quelli con la lunga dopo un appoggio in un colore maggiore.

Dopo 1♥-2♥: 2NT/3♣/3♦ sono trial di corta rispettivamente a ♠/♣/♦;

2♠ puppet a 2NT, su cui 3♣/3♦/3♥ sono tentativi NAT (lunghe/colore di appoggio).

Dopo 1♠/2♠: 2NT è relais per 3♣ su cui 3♦/3♥/3♠ sono trial di lunga rispettivamente a ♦/♥/♣.

Nella versione 3-VIE 1M-2M--3M è una trial con specifici significati es.: "Ho bisogno di aiuto in atout" oppure "Ho una bella sesta o settima di atout e mi interessa giocare 3NT, puoi dichiararli?" **Specificate** i vostri accordi.

STAYMAN (STAY F/NF)

In risposta ad una apertura 1NT o 2NT oppure ad un'interferenza a NT, una dichiarazione minima a ♣ chiede a chi ha dichiarato NT di rispondere al minimo livello: ♦ se non ha quarte maggiori, ♥ se ha 4 carte di ♥ (può avere anche 4 carte di ♠), ♠ se ha 4 carte di ♠.

Specificate le variazioni.

Specificate se la vostra versione della Stayman non promette una quarta maggiore.

- ❖ STAYMAN NON FORZANTE: è adatta alle mani deboli di risposta e permette che la dichiarazione si arresti al di sotto di 2NT.
- ❖ STAYMAN FORZANTE: richiede almeno valori INV da parte del rispondente; F2NT

CARTER STAYMAN

In risposta ad un'apertura o a un intervento di 1NT, 2♣ è Stayman non forzante (risposte come sopra) mentre 2♦ è FM.

Sul 2♦ l'apertore dichiara:

2♥: con 4 carte di ♥ senza 4 carte di ♠

2♠: con 4 carte di ♠ (può avere 4 carte di ♥)

2NT: senza quarte maggiori.

Dichiara a livello 3 qualsiasi quinta (con una quinta maggiore, **specificate** qualsiasi accordo sulla lunghezza dell'altro maggiore)

COROLLARIO BARON A 2♦ STAYMAN FM

Dopo 1NT-2♦(STAYFM)--2NT(no 4M)-???, la dichiarazione 3♣ del rispondente chiede all'apertore la distribuzione esatta.
L'apertore risponde: 3♦ con 4♦333; 3♥ con esattamente 2344; 3♠ con esattamente 3244; 3NT con 4♣333.

PUPPET STAYMAN (PUP STAY)

Dopo un'apertura di 1NT e la risposta Stayman 2♣, l'apertore dichiara:

2♥ o 2♠ con cinque carte; altrimenti 2♦

Su 2♦ il rispondente dichiara:

2♥ con 4 picche

2♠ con 4 cuori

2NT con mano minima e 4♠+4♥

3NT con mano massima e 4♠+4♥.

Specificate qualsiasi ulteriore accordo. In caso di variazioni tangibili, scrivete il NOME tra "VIRGOLETTE"

JACOBY TRANSFER (JTB)

Dopo un'apertura di 1NT o 2 NT, la risposta 2♦ promette lunghezza a cuori; la risposta 2♥ promette lunghezza a picche. La forza non è specificata.

Specificate qualsiasi accordo insolito o qualsiasi ulteriore prosecuzione artificiale.

Specificate i vostri metodi in competizione, (incluso la differenza di X/2M "libero" rispetto a Passo/XX). Se potete "uscire" dal transfer (dichiarando più alto di 2M come apertore), delineate i vostri accordi.

WALSH

Dopo 2♦ JTB, la continuazione del rispondente di 2♠ sul 2♥ obbligato, cambia il significato originario del 2♦. 2♠ agisce da puppet per 2NT su cui il rispondente può usare le varie dichiarazioni disponibili a livello 3 o 4 per mostrare vari tipi di mano.

Specificate quali. In questo metodo, l'apertore può "uscire" dal transfer a cuori (ad es. con una mano particolarmente adatta a giocare a cuori) solo dichiarando 2♠. Quindi la prosecuzione del rispondente a 2NT conferma il reale possesso delle cuori; tutte le altre prosecuzioni sono Walsh, come sarebbero state dopo: 1NT-2♦---2♥-2♠---2NT-???. **Specificate** qualsiasi accordo in competizione.

DICHIARAZIONI TEXAS; TEXAS SUDAFRICANA

L'uso di dichiarazioni transfer a livello 4 dopo l'apertura naturale di 1NT o 2NT

TEXAS

4♦: transfer a cuori

4♥: transfer a picche

TEXAS SA

4♣: transfer a cuori

4♦: transfer a picche

TRANSFER 4-COLORI

Un metodo che incorpora il Jacoby Transfer standard più altre due o tre dichiarazioni (2♠/2NT/3♣) per mostrare lunghezza a fiori o a quadri

Specificate quali. La forza non è definita.

Specificate qualsiasi sviluppo artificiale o insolito.

Specificate il vostro metodo in competizione (includendo la differenza di X/2M "libero" rispetto a Passo/XX). Se potete "uscire" dal transfer (dichiarazioni più alte di 2M/3m da parte dell'apertore), delineate i vostri accordi.

SMOLEN TRANSFER

Dopo l'apertura di 1NT (o 2NT) e 2♦ (o 3♦) di risposta alla Stayman, il rispondente dichiara la sua quarta nobile a livello tre per mostrare almeno cinque carte nell'altro maggiore. Valori FM

Specificate qualsiasi sviluppo artificiale o insolito.

WEISSBERGER

Dopo l'apertura di 1NT (o 2NT) e 2♦ (o 3♦) di risposta alla Stayman, il rialzo a 3♦ del rispondente non è naturale; è usato per richiedere la terza maggiore in una mano con:

- a) 5♠+4♥ Valori FM
- b) 5♠+5♥ FM
- c) 5♠+5♥ INV

Con un appoggio terzo a Picche, l'apertore dichiara 3♠ o 4♠; senza tre carte di ♠ e presumibilmente con tre carte di cuori l'apertore dichiara 3♥ con mano minima e 3NT con mano massima. Questa convenzione è soprattutto usata nei casi di 5-5 o più, valori INV o migliori.

Specificate la versione che usate e qualsiasi ulteriore sviluppo artificiale o insolito.

Specificate anche se la usate sull'apertura 2NT e con quali variazioni.

2♠ CONOT o 2NT PER I MINORI STAYMAN SUI MINORI

Un accordo convenzionale per usare la risposta 2♠ o 2NT (specificatelo) sull'apertura 1NT per mostrare lunghezza in entrambi i colori minori, forza non definita. Per quanto esistano molte varianti (specificate la vostra), una caratteristica comune è la continuazione con 3M da parte del rispondente per mostrare la corta.

Specificate qualsiasi sviluppo artificiale o insolito.

3♦ FLINT

3♣ FLINT

FLINT ROVESCIAIA

Dopo un'apertura di 2NT forte, il rispondente dichiara 3♦ come puppet per 3♥. Con mano debole il rispondente passa o dichiara 3♠/4m a passare. Se il rispondente prosegue con 3NT, sta facendo un debole tentativo di slam possedendo realmente le quadri. Anche dichiarazioni di 2♥ o più alte confermano il possesso delle quadri e una buona mano.

Specificate gli accordi. Una risposta diretta 3M = FM. Nella versione 3♣, 3♣ è puppet per 3♦ rendendo possibile alla coppia lo stop a 3♦; la risposta 3♦ è Stayman.

Specificate qualsiasi sviluppo artificiale o insolito.

CONFIT/SUPERCONFIT

Una convenzione che permette al rispondente ad un'apertura a NT di chiedere il numero dei controlli (specificate quale dichiarazione lo fa) quando possiede una mano bilanciata. Se sono presenti sufficienti controlli per lo slam (come minimo 10 su 12) inizia la ricerca di un fit di otto carte mostrando i colori dichiarabili (Qxxx o meglio) a orologio. Le dichiarazioni a NT non sono passabili, mentre i colori sono forzanti sino all'accordo. Nella variante SUPER, si applicano gli stessi principi e la coppia è in situazione forzante sino al livello di 6NT.

Se vi sono meno di 12 controlli combinato (tutti), il rispondente dichiara S/O a 6NT. In questa convenzione è dichiarabile qualsiasi colore.

Specificate quali dichiarazioni usate per CONFIT/SUPRCONFIT.

RISPOSTE A CONTROLLI SU 2♣

L'Asso vale due controlli, il Re uno. Il rispondente mostra i controlli a gradino: 2♦ = 0/1; 2♥ = 2; 2♠ = 3; 2NT = 4; ecc. Se la vostra versione è differente, spiegate.

SECONDO NEGATIVO

Dopo un'apertura 2♣ forte, la risposta 2♦ e la ridichiarazione dell'apertore, una dichiarazione artificiale del rispondente mostra estrema debolezza. La convenzione tradizionale usa 3♣ come SECONDO NEGATIVO dopo una ridichiarazione 2M e il gradino più economico dopo 3m.

Specificate la vostra versione se è differente. Se usate la risposta diretta 2♥ al 2♣ per mostrare estrema debolezza, con il 2♦ che mostra qualche valore, scrivete: "2♥ SECONDO NEGATIVO DIRETTO" sulla vostra CC. 2♣-2♦--2♥ = NAT, o BIL 25+ P.O.

Specificate le prosecuzioni rilevanti.

RISPOSTE OGUST ALLE APERTURE 2 DEBOLE

Uno schema di risposte al 2NT interrogativo che permettono all'apertore debole di descrivere la sua forza complessiva e la qualità del colore.

- 3♣: forza minima, colore brutto;
- 3♦: forza massima, colore brutto;
- 3♥: forza minima, colore buono;
- 3♠: forza massima, colore buono;
- 3NT (opzionale): colore solido.

Alcune coppie preferiscono invertire i significati di 3♦ e 3♥. Nel caso, scrivete il NOME tra "VIRGOLETTE".

Potete anche inserire le seguenti aperture, che sono state anticipate in dettaglio della Sezione FRONTALE ESTERNA della CC.

2♦ MULTI (... 2M debole; oppure)

Apertura artificiale multi-significato. L'UNICO significato debole deve essere come apertura debole a livello 2 in un maggiore.

Specificate con una parola descrittiva nella linea del nome prima del termine "debole" il vostro stile per il tipo 2M debole: standard (es.: buona 6°), o vario (es.: brutta 6° o spesso una bella 5°) oppure casuale (qualsiasi). Potete usare un'aggettivazione più descrittiva. Dopodiché sostituite la parola "oppure" con i tipo di mani forti, usando il punto e virgola. Questo è un esempio corretto:

2♦ MULTI (qualsiasi sottoapertura debole 2M; 17-24 tricolore; 25+ BIL).

All'interno della CC dovete includere una descrizione completa del range di punteggio e dello stile per i tipi deboli.

A parte gli accordi "standard" sul Passo; 2M; 2NT (specificate le seconde dichiarazioni dell'apertore), dovete avere accordi sulle risposte 3m e 4m. Dovete avere accordi sulla continuazione da parte dell'apertore con le mani forti sulle risposte a livello e a salto. Dovete avere accordi sulle prosecuzioni in competizione (incluso Passo e XX).

NOTA: Se avete qualche accordo speciale, tipo: " casualmente può passare sulla risposta 2♥ con un 2♠ debole di apertura" oppure: " il Passo sul X avversario a 2♦ non ha significato", tali variazioni sono sufficientemente importanti da meritare "VIRGOLETTE" intorno al NOME.

NOTA: Per la 2♦ MULTI, molti dettagli "richiesti" vengono ripetuti ma per tutte le altre dichiarazioni si presume che consultiate la sezione SPECIALI DICHIARAZIONI CHE POSSONO RICHIEDERE UNA DIFESA per le istruzioni.

2♦ FLANNERY (-)

2♥ FLANNERY (-)

2♦ ANTI FLANNERY (-)

2♥ ANTI FLANNERY (-)

2♠ ANTI FLANNERY (-)

2♠ - ENTRAMBI I MINORI (-)

2NT - ENTRAMBI I MINORI (-)

2♠ ROMANO - QUALUNQUE TRICOLORE (-)

2♦ MINI-ROMANO - QUALUNQUE TRICOLORE (-)

2♥ - CUORI PIU' ALTRI DUE COLORI (-)

2M DEBOLE + MINORE (-)

2♦ ROMANO - QUALUNQUE TRICOLORE FORTE (-)

NOTA: le convenzioni conosciute come 2♦ BLUE TEAM o 2♦ NAPOLETANO devono essere descritte come "2♦ ROMANO - QUALUNQUE TRICOLORE FORTE (-)" e le risposte devono essere annotate all'interno della CC. Se possibile, cambiate TRICOLORE con 4441.

2♥ ROMANO - 5+♥/4+♠ (-)

2♠ ROMANO - 5+♠/4+♣ (-)

NOTA: Potete risparmiare una riga scrivendo: 2M ROMANO:5M/4+♣ (-)

2♦ PRECISION (-)

2♥ PRECISION (-)

2♥/2♠ TARTAN

Aperture multisignificato che mostrano o un'apertura Acol al livello 2 nel colore dichiarato, oppure una mano con 5-9 P.O., minimo 5 carte nel colore di apertura con a fianco un altro colore quinto non specificato.

Specificate le risposte e ulteriori dettagli, includendo le dichiarazioni di nuovi colori e gli accordi per gli sviluppi in competizione (compresi Passo e XX).

2♦ = BICOLORE MAGGIORE DEBOLE (-)

2♥ = BICOLORE MAGGIORE DEBOLE (-)

NOTA: non è insolito usare questa apertura con solo una 5/4 o una 4/5 nei maggiori. Se è così, mettete il NOME tra "VIRGOLETTE".

APERTURA A LIVELLO 2 CON DOPPIO SIGNIFICATO (- se debole)

Specificate lo stile quando è debole.

BARRAGES IN SOTTOCOLORE (-);

BARRAGES IN DOPPIO SOTTOCOLORE (-)

3NT GAMBLING

3♠ ADLER

3NT = MAGGIORE SOLIDO (3NT KANTAR)

NAMYATS (-)

6.6 DICHIARAZIONI DA PASSATO DI MANO

Questa sezione è stata ampliata per permettervi di avere più spazio per i vostri accordi. Ci può essere molto da fare qui. Ponetevi molta attenzione e ampliate dove necessario. Se trattate come forzante un cambio di colore effettuato da un giocatore passato di mano (P/M), menzionatecelo.

Specificate qualsiasi cambiamento nei vostri accordi sulla risposta 1NT da P/M ad un'apertura 1M o sulle lunghezze nei colori richieste per una risposta a livello 2 da P/M.

Includete dettagli su quanto segue (se applicabile):

4° colora da P/M

"Relais artificiali non in uso da P/M" (es.: 1♦-1♥ può ora essere CHIARAMENTE NAT.);

Salti e rialzi da P/M (significati differenti, es: FIT o SPLIMIT);

Salti a 3NT o 3NT da P/M;

Salti a 3♣ (tipo DRURY?)

DRURY

Una risposta 2♣ da P/M su un'apertura 1M è artificiale e chiede all'apertore di chiarire il suo punteggio. L'apertore dichiara 2♦ se minimo o effettua qualsiasi altra dichiarazione con solidi valori di apertura. 2♣ non promette fit. Questa è la versione originale della DRURY, che non gioca quasi nessuno.

Specificate come l'apertore descrive la sua mano in situazioni competitive (includete 2♣-X).

DRURY (FIT)

Come nella DRURY originale ma il rispondente promette valori limite/costruttivi (specificate) in appoggio al colore maggiore dell'apertore, con almeno tre carte.

Specificate qualsiasi altra ridichiarazione o prosecuzione artificiale.

Specificate come l'apertore descrive la sua mano in situazioni competitive (includete 2♣-X).

DRURY ROVESCIAIA (FIT)

Come nella Drury (Fit) ma le risposte dell'apertore vengono cambiate. L'apertore dichiara: 2♦ con mano di buona apertura, 2M con il minimo, 2♥ (dopo apertura 1♠) con mano minima e 4♥.

Specificate le dichiarazioni a livelli più alti come da accordi.

Specificate qualsiasi altra ridichiarazione o prosecuzione artificiale.

Specificate come l'apertore descrive la sua mano in situazioni competitive (includete 2♣-X).

Nota: E' possibile inoltre giocare tutte queste varianti della Drury dopo un'interferenza avversaria di 1♠ su 1♥. Specificate se lo fate.

DRURY 2-VIE (FIT)

Entrambe le dichiarazioni 2♣ e 2♦ vengono usata da P/M per mostrare valori e appoggio in atout. Una è usata per mostrare l'appoggio terzo, l'altra l'appoggio quarto (**specificate**)

6.7 DICHIARAZIONI PER LO SLAM

Il semplice elencare le cue-bid non è sufficiente. Per esempio: "Stile delle cue-bid: i controlli di primo e secondo giro sono inizialmente trattati allo stesso modo; i controlli di primo giro possono dover essere ridichiarati in una dichiarazione di grande slam" oppure: "I controlli di primo giro sono mostrati prima di quelli di secondo giro, con l'esclusione del RE nel colore del compagno" è sicuramente più descrittivo.

Le varianti Blackwood non incluse nell'elenco che segue devono essere spiegate. Non dovete presumere che la versione nominata sia la stessa versione che giocate voi: sarete SEMPRE protetti solo ELENANDO LE RISPOSTE.

Probabilmente necessiterete di un FOGLIO SUPP per elencare le risposte e le sequenze dopo i relais se non li avete già elencati nell'interno della CC.

La cosa migliore è includere spiegazioni chiare tipo: "4NT durante dichiarazioni di cue-bid è una licita di attesa", ma è comunque fornita una lista di convenzioni che possono essere incluse solo con il NOME, se così preferite. L'idea è che, quando una linea domina la licita, viene minimizzata la necessità dell'altra linea di conoscere quantità di dettagli ad ogni turno licitativo.

Con gli accordi per lo slam, un metodo comprensivo può solo aiutarvi ma la vera risposta sta nel consegnare l'intero sistema al Convention Card Desk, non di preparare tre FOGLI SUPP su particolari sequenze artificiali.

Per quanto riguarda possibili dichiarazioni contestate, dovrete trattare qui le sequenze "passa e spingi" piuttosto che nella sezione SPECIALI PASSI FORZANTI. Spiegate ogni possibile accordo che avete su azioni forzanti rispetto ad azioni non forzanti in dichiarazioni ad alto livello. Indicate tutti gli accordi riguardanti il mostrare o il negare il controllo di una colore avversario.

Indicate anche tutti gli accordi "difensivi" per situazioni in cui gli avversari sono in una sequenza di slam: es. misure per abbozzare una difesa, come un contro che nega o promette una o più prese difensive.

DICHIARAZIONI SPLINTER
RIALZI SPLINTER TRANSFER (-)
RIALZI SPLINTER SCRAMBLED (-)
AUTOSPLINTER

Un salto insolito che mostra corta nel colore dichiarato e un colore lungo e onorato che (di solito) non è ancora stato esplicitamente appoggiato. Spesso viene usato in dichiarazioni a NT. Es.:

1NT-2♦(JBT)---2♥-4♣: il rispondente può avere Axx KQ10xxx Kxx x
1♠-1♠---1NT-4♦: il rispondente può avere AQ10xxxxKxx x Ax

FRAGMENT BID
SWEEP CUE-BID

Un metodo strutturato di cue-bid che usa il principio di combinare le cue-bid per mostrare e negare specifiche tenute. Sono richiesti maggiori dettagli da chi lo utilizza, meglio se in una NOTA [--]

SCAN/SCAN-A-SPIRALE

Un metodo strutturato di cue-bid che usa il principio di combinare le cue-bid per mostrare e negare specifiche tenute, ma i vari elementi di interesse vengono in un particolare ordine di priorità in un sistema ad orologio. Sono richiesti maggiori dettagli da chi lo utilizza, meglio se in una NOTA [--]

3NT SERIO

Quando un colore maggiore è stato concordato, una cue-bid a livello quattro è un tentativo di slam meno forte di una dichiarazione di attesa di 3NT.

Sono richiesti maggiori dettagli da chi lo utilizza, meglio se in una NOTA [--]

ULTIMO TRENO

Esistono diverse versioni di questa convenzione, alcune usate in combinazione con il 3NT SERIO. Tratto comune è che in un avvicinamento allo slam una cue-bid a livello 4 nel colore immediatamente inferiore al maggiore concordato non è relativa al colore in se. Può essere "l'ultimo tentativo di slam al di sotto del livello di manche" o può convogliare qualche informazione per uno o più controlli particolari (specificate). In ogni caso sono richiesti maggiori dettagli da chi lo utilizza, meglio se in una NOTA [--]

DI 3NT/4NT/5NT

L'uso di una dichiarazione a NT senza salto come invito generico a slam. Il compagno è invitato a mostrare qualche aspetto ancora chiarito della mano, come un controllo di primo o secondo giro, o il possesso di una Donna a lato.

3NT/4NT D'ATTESA

In una dichiarazione forzante, con un colore di atout fortemente concordato (solitamente un maggiore) una dichiarazione a NT non a salto è una dichiarazione di attesa, effettuata per permettere al compagno di effettuare una cue-bid a Fiori. Una cue-bid che sorpassa questa dichiarazione a NT promette controllo in quel colore e in tutti i colori saltati. Es.:

Ovest	Est
1♥	2NT (rialzo forzante)
3♠ (SPL)	3NT (cerca la cue-bid a ♣)
4♣ (cue-bid, nessun controllo a ♦)	
4♦ (cue-bid, controllo in entrambi i minori)	

CONTRO VALORI UTILI

(o VALORI TRASFERIBILI; CONTRO MOSTRANTE CARTE)

BLACKWOOD

Una dichiarazione di 4NT che chiede al compagno di mostrare il suo numero totale di assi con il sistema a gradino: 5♣ mostra 0 assi su quattro; 5♦ mostra un asso; 5♥ mostra due assi; 5♠ mostra tre assi.

Un'ulteriore dichiarazione di 5NT garantisce che la coppia possiede tutti gli assi e chiede il numero dei Re, con le stesse risposte. Se la vostra versione personalizzata usa risposte differenti, **specificatelo**.

ROMAN KEY-CARD BLACKWOOD (RKCB)

Una variante della Blackwood in cui il Re di atout funge da quinta carta chiave. Le risposte sono: 5♣ mostra 0 carte chiave oppure tre; 5♦ mostra una o quattro carte chiave; 5♥ mostra due o cinque carte chiave, senza la Dama di atout; 5♠ mostra due o cinque carte chiave con la Dama di atout.

Il prosieguo della sequenza include una richiesta della Dama di atout nei casi dubbi, effettuata dichiarando un colore economico e una ridichiarazione 5NT per garantire il possesso di tutte e cinque le carte chiave; a questo punto il rispondente mostra i Re specifici.

ROMAN KEY-CARD BLACKWOOD 1430 (RKCB-1430)

Come nella RKCB, ma i significati di 5♣ e 5♦ sono invertiti, con l'idea che è più probabile la risposta mostrante un solo asso, e che il 5♦ richiama la Dama di atout può essere più spesso disponibile.

KICKBACK

Una variante della Blackwood in cui la dichiarazione di richiesta degli assi è la dichiarazione a livello quattro del colore immediatamente superiore al colore di atout .

Le risposte, per accordo di coppia, possono seguire sia la versione RKCB che qualsiasi altra versione. **Specificatelo**

BLACKWOOD/RKCB AD ESCLUSIONE

Un salto sopra livello di manche in un nuovo colore, solitamente alla seconda opportunità dichiarativa, effettuato da un qualsiasi componente della coppia, è una richiesta d'assi. Il rispondente ignora l'asso nel colore dichiarato e risponde con il sistema a gradini come nel normale schema BW. **Specificate** lo schema.

LACKWOOD

Una dichiarazione a livello cinque nega il controllo in un particolare colore e chiede al compagno se ne possiede il controllo (è anche un S/O nel colore concordato).

DOPI

Quando il 4NT Blackwood viene interferito, il compagno di chi ha effettuato la richiesta d'assi usa il seguente schema di risposte: Contro: nessun asso; Passo: un asso; colore più economico: due assi; ecc.

Se le vostre risposte seguono un modello differente, **specificatelo**.

ROMAN DOPI

Quando il 4NT Blackwood viene interferito, il compagno di chi ha effettuato la richiesta d'assi usa il seguente schema di risposte: Contro: nessun asso oppure tre; Passo: un asso o quattro; colore più economico: due assi senza il Re o la Dama di atout; gradino successivo: due assi con il Re o la Dama di atout; gradino successivo: due assi con sia il Re che la Dama di atout. Se le vostre risposte seguono un modello differente (magari riferito ad una diversa versione della RKCB), **specificatelo**.

DEPO

DOPE

Quando il 4NT Blackwood viene interferito, il compagno di chi ha effettuato la richiesta d'assi usa il seguente schema di risposte giocando DEPO: Contro: un numero pari di assi; Passo: un numero dispari di assi;

Giocando DOPE le risposte sono invertite. Se usate questo metodo solo ad un certo livello (diciamo, dal livello sei in su), **specificatelo**.

ROPI

Quando il 4NT Blackwood viene contratto, il compagno di chi ha effettuato la richiesta d'assi usa il seguente schema di risposte: Surcontro: nessun asso; Passo: un asso; colore più economico: due assi; ecc.

VARIANTI (R)KCB INTERFERITA

Se le vostre contromisure sulla Blackwood interferita hanno a che fare con le carte chiave e forse anche con la Dama di atout, presentate il vostro metodo con un nome appropriato, es. "RKCB-1430-DOPI". Se pensate che vi possano essere confusioni, elencate le risposte.

GERBER

4♣, come risposta immediata ad 1NT o 2NT, chiede all'apertore di mostrare i suoi assi seguendo il metodo a gradino: 4♦ mostra 0 o quattro assi; 4♥ mostra un asso; 4♠ due; 4NT tre. La dichiarazione 5♣ dopo la risposta al 4♣ chiede i Re. Alcune varianti usano il 6♣ come prosieguo per chiedere le Dame (specificate).

KEY-CARD GERBER

ROMAN KEY-CARD GERBER

ROMAN KEY-CARD GERBER 1430

Come nella Gerber, ma con risposte e prosiegui come nella KCB/RKCB/RKCB-1430.

SUPERGERBER

Nelle licite in cui il 4♣ non è disponibile e quando il 4NT sarebbe naturale o quantitativo, una dichiarazione di 5♣ è usata come richiesta d'assi, seguendo il metodo delle risposte della GERBER o della KEY-CARD GERBER.

Specificate qualsiasi continuazione insolita o artificiale.

5NT-FORZANTE GRANDE SLAM (JOSEPHINE)

Un metodo per individuare gli onori di atout in vista di un grande slam. Una dichiarazione 5NT chiede al rispondente di dichiarare il grande slam (oppure sempre 7♣ per accordo) con due dei tre onori di testa del colore di atout. Altre risposte (forse "graduali") a seconda degli accordi di coppia. Specificatele.

Nota: se usate un'altra dichiarazione come forzante grande slam (FGS) in certe situazioni, **specificatelo**.

CONTRO LIGHTNER A SLAM (LIGHTNER)

Un contro indicativo per l'attacco effettuato dalla mano che non deve attaccare che richiede un attacco insolito. Quando vi è un colore di atout, questo contro è soprattutto basato sull'interesse al taglio. Elencate qualsiasi regola su cui la vostra coppia si basa per risolvere le ambiguità nella determinazione del colore in cui dovrà essere effettuato l'attacco.

CONTRO NEGATIVO A SLAM o NON-CONTRO

Il contro DIRETTO di un contratto di slam avversario, dopo che la linea del contrante ha dichiarato e rialzato un colore come barrage per suggerire un sacrificio, mostra zero prese difensive. Il Passo mostra una o più prese difensive. Dopo un passo, il compagno contra solo con ZERO prese difensive

CONTRO POSITIVO A SLAM

Il contro DIRETTO di un contratto di slam avversario, dopo che la linea del contrante ha dichiarato e rialzato un colore come barrage per suggerire un sacrificio, indica che potete battere il contratto e mostra esattamente una presa difensiva.

6.8 FOGLI SUPPLEMENTARI

Le vostre registrazioni sui FOGLI SUPPLEMENTARI dovranno essere elencate con il seguente ordine di priorità:

- 1. DICHIARAZIONI CHE POSSONO RICHIEDERE UNA DIFESA**
- 2. AZIONI CON LE BICOLORI**
- 3. CONTRO**
- 4. ATTACCHI E SEGNALAZIONI "CARTE"**
- 5. ALTRO**
- 6. DIFESE PREPARATE (Casi particolari)**

Assicuratevi che ogni registrazione sui FOGLI SUPP abbia un numero, e che questo numero corrisponda con il numero sulla CC. La stessa nota sul FOGLIO SUPP può essere richiamata più volte sulla CC. Assicuratevi che ogni lemma sia separato dagli altri da una linea spessa.

Per quanto riguarda le difese preparate contro convenzioni avversarie "popolari", ricordatevi di inserirle su un FOGLIO SUPP separato, intitolato "DIFESE CONTRO CONVENZIONI AVVERSARIE". Queste saranno numerate separatamente [D1], [D2] ecc e non interferiranno con la numerazione delle NOTE di riferimento ai FOGLI SUPP.

Per le difese preparate (se ve ne sono) e difese di nuova creazione contro convenzioni "Brown Sticker" (e sistemi "Gialli" ecc), ricordatevi di inserirle in uno o più FOGLI SUPP separati, denominati "DIFESE CONTRO CONVENZIONI BROWN STICKERS". Queste saranno numerate [BS1], [BS2] ecc e non interferiranno con la numerazione delle NOTE di riferimento ai FOGLI SUPP. Queste difese dovranno essere presentate agli avversari almeno 15 minuti prima dell'inizio del tempo di gioco ed entrambe le linee potranno consultarle le volte necessarie [vedi le Conditions of Contest per i dettagli].

Potete anche porre ciascuna di queste difese su un foglio separato, che potrete consultare al tavolo dopo averlo presentato ai vostri avversari. Prendete nota che al tavolo potete consultare SOLO le vostra difese contro convenzioni Brown Sticker. La vostra CC e i vostri FOGLI SUPP sono off-limits per voi!!

Assicuratevi che il vostri FOGLI SUPP siano numerati e che il vostro nome appaia su ciascuno di essi.

7. SEZIONE BROWN STICKER

Questa sezione speciale è dedicata ad una selezione di convenzioni Brown Sticker, un soggetto notevolmente controverso. Che voi siate o no d'accordo con le attuali restrizioni WBF al loro uso, la Normativa Sistemi resterà in uso nella sua attuale forma per diversi anni.

Il modo di portare queste convenzioni all'uso comune è di pubblicizzarle; in effetti, è ciò che è capitato con la 2♦ Multi, una convenzione Brown Sticker da tutti i punti di vista. Spiegando alcune di queste convenzioni nei dettagli e forse introducendo una valida difesa, alcuni dei misteri che le circondano verranno rimossi. Il fattore sorpresa verrà eliminato. Naturalmente, in molti casi questo ucciderà alcune delle apparenti attrattive di queste convenzioni, ma non è forse giusto per il bridge?

Nelle convenzioni che seguono, a volte i dettagli sono lasciati da compilare da parte dell'utilizzatore, a volte viene incluso un esempio propriamente descritto. Le difese suggerite sono semplicemente una possibile soluzione. Potete trovarle inconsistenti con il vostro stile o teoricamente non applicabili. E' solo un punto di partenza, stiamo a vedere cosa potrà seguirne...

2♣ ROMANO - QUALSIASI TRICOLORE (-);

2♦ MINI-ROMANO - QUALSISI TRICOLORE (-)

Un'apertura DEBOLE artificiale che promette una distribuzione 4441 o 5440 con corta non specificata. Le risposte sono P/C. 2NT del rispondente mostra valori da parte del rispondente e chiede all'apertore di mostrare il colore corto. Dovete avere accordi in competizione, inclusi il Passo e XX.

Nota: questa convenzione è una Brown Sticker a causa della forza (meno dei valori per una normale apertura a livello 1) e poiché non vi è un colore conosciuto di almeno 4 carte. Non vi è un aspetto costruttivo in questa convenzione. E' essenzialmente una scommessa sul fatto che possa essere trovato un fit e che il danno per la linea dell'apertore possa essere eventualmente minimo. Notate il grado di dettagli pretesi da chi la usa.

DIFESA SUGGERITA

X= 13-16 o 20+ BIL/Semi-BIL X RESP; Risposte tipo lebenshol al X;

2° X da parte del primo interferente = 20+ quasi T/O;

2NT = 17-19 BIL/Semi-BIL; Stayman/transfer sul 2NT;

3NT = prese

Interferenze a livello = normale forza di intervento

Interferenze a salto = interventi forti

4m = m+M sconosciuto, molto forte;

Passo poi X = T/O;

Passo poi 2NT o cue-bid = bicolore

X diretto di una dichiarazione P/C = T/O;

Cue-bid = mono o bicolore forte;

altro = come in seconda posizione.

2♦ = 2♥ DEBOLE o 5+♠/5+m DEBOLE (-)

Una dichiarazione DEBOLE (5-11 P.O.) normalmente di apertura, che mostra sei cuori oppure almeno cinque-cinque picche e un minore sconosciuto.

In zona: se con le cuori, il colore sarà almeno QJ10xxx, e se ♠+m, 6/7 perdenti.

In terza posizione, spesso colore quinto di cuori e può avere solo 9 carte con la bicolore (particolarmente in favore di zona).

Risposte:

Passo = lunga di \heartsuit ;

2M/3m = P/C;

2NT = mostra valori e chiede chiarimenti (3m= \spadesuit +m; 3M= \heartsuit , Min/Max);

3M/4m = NAT, F;

Manche = S/O.

Proseguizioni:

2 \heartsuit -2 \heartsuit --2 \spadesuit -??? 3 \clubsuit = P/C; altre = NAT

2 \heartsuit -2 \spadesuit --??? 2NT = 5 \spadesuit /5 \clubsuit /Max; 3 \clubsuit = 5 \spadesuit -5 \diamondsuit /Max; 3 \diamondsuit = \heartsuit /Max; 3 \heartsuit = \heartsuit /Min ...

Dichiarazioni competitive:

Dopo X: Passo = a giocare se l'apertore ha 5 \heartsuit ; XX forza il 2 \heartsuit per permettere al rispondente di giocare nel proprio colore; 2M/3x = P/C; 2NT chiede (come senza interferenza)

Dopo interferenza avversaria: X = PUN; 2NT chiede; altre = P/C. Dopo 2 \heartsuit -(P)-2M/m-(X)-??? Passo = lunghezza nel colore dichiarato; altre = NAT

DIFESA SUGGERITA

1. Usate la vostra difesa contro la 2 \heartsuit MULTI. Anche, dopo 2 \heartsuit -(P)-3m, X = T/O; colore = NAT

2. 2M = NAT; altre come dopo un'apertura 2 \heartsuit debole, es: X = T/O a \heartsuit ; 3 \heartsuit = cue-bid (come l'avreste normalmente giocata); 2NT = 16-18; 3m/3 \spadesuit = NAT; 3NT 0 prese più uno stop a cuori; 4m = quel m+ \spadesuit ; ma 4M = NAT.

Dopo (2 \heartsuit)-P-(2 \heartsuit)-??? X = T/O a cuori; 2NT = NAT; altre come sopra; PASSO con un T/O a Picche, dal momento che l'apertore correggerà ed avrete un altro turno per parlare. Se va (2 \heartsuit)-P-(P)- le \heartsuit le ha il rispondente ma non siete ancora sicuri del tipo di mano dell'apertore. Il X copre un sacco di terreno; 2M NAT (i colori possono essere distribuiti molto male); 2NT = 15-18; altre come sopra.

2 \heartsuit = 2 \spadesuit DEBOLE o 5+ \heartsuit /5+m DEBOLE (-)

Una dichiarazione DEBOLE (5-11 P.O.) normalmente di apertura, che mostra sei picche oppure almeno cinque-cinque cuori e un minore sconosciuto.

In zona: se con le cuori, il colore sarà almeno QJ10xxx, e se \heartsuit +m, 6/7 perdenti.

In terza posizione, spesso colore quinto di picche e può avere solo 9 carte con la bicolore (particolarmente in favore di zona).

Risposte:

Passo = lunga di cuori o (spesso) una congettura.

2 \spadesuit /3m = P/C;

2NT = mostra valori e chiede chiarimenti (3m= \heartsuit +m; 3M= \spadesuit , Min/Max);

3M/4m = NAT, F;

Manche = S/O.

Proseguizioni:

2 \heartsuit -2 \spadesuit ---??? 2NT = 5 \heartsuit 5 \clubsuit /Max; 3 \clubsuit = 5 \heartsuit 5 \diamondsuit /Max; 3 \diamondsuit /3 \heartsuit /3 \spadesuit = \spadesuit /Max tipo Ogust.

2 \heartsuit -3 \clubsuit ---??? 3 \diamondsuit = 5 \heartsuit 5 \diamondsuit ; 3 \heartsuit = \spadesuit /Max; 3 \spadesuit = \spadesuit /Min.

Dichiarazioni competitive:

Dopo X: Passo = a giocare se l'apertore ha 5 \heartsuit ; XX forza il 2 \spadesuit per permettere al rispondente di giocare nel proprio colore; 2 \spadesuit /3x = P/C; 2NT chiede (come senza interferenza)

Dopo interferenza avversaria: X = PUN; 2NT chiede; altre = P/C. Dopo 2 \heartsuit -(P)-2 \spadesuit /3m-(X)-??? Passo = lunghezza nel colore dichiarato; altre = NAT

DIFESA SUGGERITA

1. La cosa da notare è sul 2♥ spesso il rispondente passa (a caso). Se la vostra difesa sulla 2♦ Multi include un Passo diretto con una varietà di mani forti, può non essere la difesa giusta da adottare qui. Potreste usare qualcosa come:
2. X= T/O a ♥; 2♠= NAT; altre come un'apertura 2♠ debole es. 2NT= 16-18; 3♣/3♦/3♥ = NAT; 3♠= cue-bid; 3NT= prese più uno stop a ♠; 4m= quel m+cuori; ma 4M= NAT.
Dopo (2♥)-P-(2♠)- ??? X= T/O a Picche (poiché potrebbero passare); 2NT= NAT; altre come sopra; PASSO con T/O a cuori poiché l'apertore correggerà ed avrete un altro turno per parlare. Se va (2♥)-P-(P)- non sapete se il rispondente ha fatto una congettura sulle cuori del compagno o se ha lui stesso le cuori o se vi sta giusto dando un mal di testa! Dovete fare attenzione in questo caso. X= T/O a cuori oppure 19+; 2♠ NAT (il colore potrebbe essere distribuito molto male); 2NT = 15-18; altre come sopra.

APERTURE CRASH (-)

Uno schema di aperture DEBOLI che mostrano almeno una cinque-cinque in tre coppie di colori, secondo la seguente struttura:

- 2♦ = Colori rossi o colori neri (colore);
- 2♥ = maggiori o minori (rango);
- 2♠ = ♠/♦ oppure ♥/♣ (forma "shape" arrotondata o appuntita).

Le risposte a colore sono tutte P/C.

Per giocare un proprio colore il rispondente deve dichiararlo una volta, poi ridichiararlo. 2NT è interrogativo e mostra valori; le risposte sono a gradini in ciascuna combinazione es. 2♦-2NT-??? 3♣=min N; 3♠= max N. Includete una spiegazione del vostro stile: qualità dei colori, forza difensiva; ecc.

DIFESA SUGGERITA

X= 13-16 o 20+ BIL/Semi-BIL X RESP; Risposte tipo lebenshol al X;
2° X da parte del primo interferente = 20+ quasi T/O;
2NT = 17-19 BIL/Semi-BIL; Stayman/transfer sul 2NT;
3NT = prese
Interferenze 2M/3x = forza normale
Interferenza 3M a salto = forte

Su 2♦: 4♣=bicolore nera /4♦=bicolore rossa (forte);
Su 2♥: 4♣=minori /4♦=maggiori (forte);
Su 2♠: 4♣=♣+♥ / 4♦=♦+♠ (forte); 4M= NAT.

Passo poi X = T/O;
Passo poi 2NT = bicolore
X diretto di una dichiarazione P/C = T/O;
Cue-bid = mono o bicolore forte;
altro = come in seconda posizione.

2♠ = BICOLORE DEBOLE MAGGIORE O MINORE (-)

Dichiarazione (di apertura) DEBOLE artificiale 5-5+ ♠/♥ oppure ♦/♣

La risposta 2NT è un relais per avere maggiori informazioni e mostra valori: (3♣/3♦= minori Min/Max; 3♥/3♠= maggiori Min/Max); 3x/4m = P/C; 4M= S/O.

Specify ogni ulteriore accordo, inclusi PASSO/X/XX (anche in situazioni COMP)

DIFESA SUGGERITA

X= 13-15 o 20+ BIL/Semi-BIL , 3+♠ (il compagno dell'interferente usa X RESP/risposte tipo lebenshol)

2° X da parte del primo interferente = 20+ quasi T/O;

2NT = 16-19 BIL/Semi-BIL; Stayman/transfer sul 2NT;

3NT = prese

Interferenze 3x = forza normale

4♣ = bicolore minore / 4♦ bicolore maggiore (forte)

4M = NAT

Passo poi X = T/O;

Passo poi 3NT = bicolore

X diretto di una dichiarazione P/C = T/O;

Cue-bid = mono o bicolore forte;

altro = come in seconda posizione

Dopo (2♠)-P-(2NT)-??? X= 16+BIL/SemiBIL; Passo poi X = altre combinazioni (usatelo con attenzione)

2♠ = BARRAGE 3m (-)

Dichiarazione (di apertura) DEBOLE artificiale che promette una mano adatta all'apertura di 3♣ o 3♦ barrage (**specify** stile, lunghezza del colore, forza difensiva ecc) La risposta 2NT mostra valori e chiede maggiori informazioni (3m= min; 3♥= ♣; 3♠= ♦/Max). La risposta 3♣ è P/C; 3♦ mostra interesse se opposta ad un barrage a ♣; 3M= NAT/F; 4♣/4♦/5♣= P/C; 4M= S/O; 4NT= BW.

Specify ogni ulteriore accordo, includendo Passo/X/XX anche in COMP.

DIFESA SUGGERITA

X= 13-15 o 20+ BIL; 2NT = 16-19 (il compagno dell'interferente usa X RESP/risposte tipo lebenshol);

3♣/3M = NAT;

3♦ = Maggiori (meno della dich. 4♦)

3NT = prese

4♣ = monocolor forte generica

4♦ = Maggiori

4♥ = ♥+m

4♠ = ♠+m

Passo poi X = T/O

Passo poi cue-bid = come se avessero aperto 3m;

Passo poi 3♦ = da concordare nella coppia

Passo poi 3M suggerisce una mano più debole, probabilmente bicolore M/am.

2♠ = BARRAGE QUALSIASI (-)

2NT = BARRAGE QUALSIASI (-)

Una dichiarazione (di apertura) DEBOLE artificiale che annuncia un barrage (**specify** stile/lunghezza/forza ecc) in un colore indeterminato. Il 2♠ di apertura non è forzante.

Specify se questo passo mostra un certo numero di picche o se è un'azione gambling casuale. E un Passo sulla risposta 2NT?

Risposte al 2♠: 2NT mostra interesse di manche (l'apertore può dichiarare 3NT con un buon colore); 3♣= P/C; 3♦= ♥; 3♥= ♠; 3♠= minore non specificato; manche= S/O

Dopo 2♠-(X)-??? P= neutro; XX= interesse in PUN; 2NT= lebenshol; altre= interesse a salvare in un colore inferiore. ES.: 2♠-(X)-3♥ = tipicamente lunghezza in

entrambi i minori e almeno 3 carte di picche, corta a cuori. Oppure X= PUN; altre= P/C.

Dopo 2NT-(X)-??? XX= lebenshol; altre come senza interferenza; X= PUN; altre= P/C

Dopo 2♠/2NT-(P)-3♣-(X)-??? P= ♣; XX/3♦/3♥ = ♦/♥/♠ rispettivamente; 3♠= colore solido non specificato.

DIFESA SUGGERITA SU 2♠

Tipo 1:

X = 13-16, 3+♠, oppure 20+ qualsiasi distribuzione;

2NT = 16-19;

3x = NAT

4x = solido

Passo poi X = T/O sul colore dell'apertore;

Passo poi cue-bid = bicolore qualsiasi forte

Passo poi 3NT = bicolore qualsiasi meno forte

X poi X ancora = PUN BIL

Tipo 2: "stile transfer"

X = 14+ BIL o tricolore (base Picche);

2NT = ♣

3♣ = ♦

3♦ = ♥

3♥ = ♠

3♠ = ♠+m/5-5+

3NT = "semi-Gambling"

4m = ♥+m/5-5+

4♥ = ♥+♠/5-5+

4NT = minori

In entrambi i tipi:

Dopo 2♠-P-3♣ (P/C):

X = T/O sulle ♣

Passo con T/O su altri colori (in attesa della correzione)

3x = NAT

3NT = NAT (ambiguo)

4♣ = bicolore decente

4x = solido

Dopo 2♠-P-2NT:

X = 16+ BIL o semiBIL (secondo X = più P.O.; valori utili)

Altre = NAT

3NT = prese

Passo poi X = T/O

Passo poi dichiarazione = mano più debole

Passo poi cue-bid = bicolore solida

Passo poi 3NT = bicolore meno solida

Dopo 2♠-P-P:

Chiedete cosa significa il Passo!!! Quindi, se mostra ♠:

X = T/O sulle ♠

2NT = naturale (prosecuzioni transfer; 3♥ Stayman)

3x = NAT

3♠ = bicolore fortuna

3NT = NAT, prese

4x = solido

4♠ = ♥+m grossa bicolore

4NT = bicolore minore

Ma se il 2♠ è casuale oppure non è stato discusso, e probabilmente non basato sulle Picche, 3♠/4♠ = NAT.

Se (2♠)-P-(2NT) semplicemente chiede il colore:

X = 15+ BIL o tricolore (altrimenti dichiarate in via naturale)

Passo poi X = può essere un T/O non perfetto o semplicemente PUN (sceglietene uno, oppure anche qualcosa d'altro)

Dopo (2♠)-P-(3x = NAT/NF):

trattatelo come se il 3x fosse un'apertura a livello tre, ma state attenti, 3x può essere una mano carina.

3♦ MULTI = BARRAGE A ♥ o A ♠

Un'apertura artificiale DEBOLE che preannuncia un barrage in uno dei maggiori.

Dovete specificare la lunghezza minima prevista e qualsiasi altra cosa conosciate per stile ed esperienza di coppia. 3♥/4♥ di risposta = P/C. Dovete avere accordi in competizione (inclusi Passo/XX)

DIFESA SUGGERITA

X = 13-16 o 20+ BIL/semiBIL (il compagno dell'interferente usa i X RESP sull'eventuale 3M avversario) 2° X del primo interferente = 20+ simile al T/O

3NT = 17-19 (stayman, transfer)

3M/4m = interventi normali

4M = solido

Passo poi X = T/O

Passo poi 3 NT = bicolore

X diretto di una dichiarazione P/C = T/O

Cue-bid = mono o bicolore forte

Altre = come in seconda posizione

INTERVENTI CANAPE'

Un intervento che (per convenzione) può essere effettuato con sole tre carte nel colore e che garantisce un colore laterale sconosciuto di almeno cinque carte. Prendete nota che sono richiesti un gran numero di dettagli da parte degli utilizzatori sia che l'accordo sia accettabile normalmente (quattro carte nel colore di interferenza) sia che sia accettabile in eventi in cui sono ammesse Brown Sticker (tre carte nel colore di interferenza).

DIFESA SUGGERITA

X suggerisce una mani BIL piuttosto che un colore specifico, e le susseguenti dichiarazioni e checkback dovrebbero portare ad un fit 4-4 o 4-3 nel colore di interferenza. Dichiarazioni libere a NT non necessitano di mostrare uno stop nel colore del canapé e potrebbero benissimo essere usate per altri scopi, ad esempio come un classico X NEG.

Questa sezione non è stata altro che una breve presentazione di alcune convenzioni Brown Sticker "popolari".

Nel presentare le vostre Brown Sticker cercate di seguire il tipo di dettagli sopra suggeriti

8. INDICE

1♣-1♦ può essere corto	14	49
1♣/1♦-1M anticipo maggiori	49	
1m-1M artificiale	14	49
1M-1x convenzionale	15	
1NT a togliere	36	
1NT Comico	15	36
1NT Gardener	15	
1NT insolito	15	36
1♦-1M può essere terzo	14	
1x-1NT forzante manche	14	49
1x-nuovo colore a livello NF	49	
2-vie game-try	52	
2♣ Romano	12	
2♥ Debole+minore	13	
2♥ Precision	12	
2♥ Romano	13	
2♥ Cuori+altri due colori	12	
2NT a livello	32	
2NT a togliere	17	25
2NT Brutto/Buono	16	
2NT Buono/Brutto	16	
2NT Buono/brutto invertito	16	
2NT entrambi i minori	12	
2NT Grope	17	25
2NT Jacoby	51	
2NT Jordan	45	
2NT Scramble	17	25
2NT Stenberg	51	
2NT Truscott	45	
2♠ Conot	54	
2♠ Debole+minore	13	
2♠ entrambi i minori	12	
2♠ Romano	13	
2♦ Miniromano	12	
2♦ Multi	11	55
2♦ Precision	12	
2♦ Romano	12	
3-vie	24	
3-vie game-try	52	
3NT Gambling	14	

3NT Kantar	14	
3NT serio	58	
3NT/4NT di attesa	59	
Adler 3NT	14	
Antiflannery 2♥	11	
Antiflannery 2♠	11	
Antiflannery 2♦	11	
Apertura a livello 2 con doppio significato	13	
Asptro	40	
Astro	40	
Autosplinter	58	
Baron 2NT	48	
Baron corollario	52	
Barrages in doppio sottocolore	13	
Barrages in sottocolore	13	
Bicolore maggiore debole 2♦	13	
Bicolore maggiore debole 2♥	13	
Blackwood	59	
Blacwood ad esclusione	60	
Brozel	41	
Cappelletti	41	45
Carter Stayman	52	
Checkback 2-vie	48	
CMOMODOM	43	
Competitivo 2NT	17	
Confit	54	
Contri Obar	26	
Contro 2-vie	27	
Contro a Togliere	27	
Contro Anti-direzionale per l'attacco	30	
Contro Competitivo	28	
Contro Cue-bid a togliere	29	
Contro del 4° colore	33	
Contro di appoggio	29	
Contro di rialzo	33	
Contro Lightner a slam	61	
Contro Massimo a togliere	28	
Contro Massimo di interferenza	34	
Contro Massimo esteso	29	

Contro Negativo	28		
Contro Negativo a slam	61		
Contro Opzionale	27		
Contro Positivo a slam	61		
Contro Punitivo	27		
Contro Remainder	23		
Contro Responsivo	25	28	33
Contro Responsivo esteso	28		
Contro Rosenkranz	33		
Contro Splinter	30		
Contro Valori Utili	29	34	
Crash	44		
Crowhust	48		
Cue-bid a doppio salto	39		
Cue-bid competitiva	17		
Cue-bid superiore	37		
Cue-bid top/bottom	37		
DEPO	60		
Dichiarazioni libere negative	18		
DONT	41		
DOPE	60		
DOPI	60		
Drury	57		
Drury 2-vie	57		
Drury fit	57		
Drury rovesciata	57		
Eco Foster	23		
Flannery 2♥	10		
Flannery 2♦	10		
Flannery invertire a 1m	47		
Flint 3♣	54		
Flint 3♦	54		
Flint rovesciata	54		
Fragment	51		
Fragment bid	58		
Gerber	60		
Gerber key-card	60		
Ghestem	37		
Herbert negativa	25		
Interventi a salto Roman	37		
Interventi in Canapè	15	32	
Interventi in doppio sottocolore	15		

Interventi in sottocolore	15		
Interventi Obar	32		
Jacoby transfer	53		
Josephine	61		
Kickback	59		
Lackwood	60		
Landy	40		
Lavinthal	23		
Lebenshol dopo X T/O	43		
Lebenshol-fast	17		
Lebenshol-slow	17		
Michael's cue-bids	38		
Michael's cue-bids a salto	43		
Multi-Landy	41		
Namyats	14		
Non-contro	61		
NT Gardener	35		
Obar	16		
Ogust in risposta	55		
Puppet Stayman	53		
Rialzi Bergen	14		
Rialzi berger	49		
Rialzi misti	18	32	
RIPSTRA	40		
Risposte 1♠/1NT invertite a 1♥	16		
Risposte Flannery rovesciate a 1m	14		
RKCB a esclusione	59		
Roman DOPI	60		
Roman key-card blackwood (RKCB)	59		
Roman key-card blackwood 1340 (RKCB 1340)	59		
Roman key-card Gerber	60		
Roman key-card Gerber 1340	60		
ROPI	60		
Rosenkranz su 3NT	44		
Rubenshol	17		
Salti e rialzi deboli	16		
Salti mostranti fit	18	33	45
Scan	58		
Scan-a-spirale	58		
Secondo negativo	55		

Segnali Standard	23		
Segnali standard in atout	24		
Signoff Wolff	50		
Smith	23		
Smolen transfer	54		
Splimit	32		
Splinter scramble	18	32	
Splinter transfer	18	32	
Stayman	52		
Superconfit	54		
SuperGerber	61		
Surcontro Rosenkranz	33		

Sweep cue-bid	58		
Swiss	51		
Tartan	13		
Texas	53		
Texas sudafricana	53		
Transfer 4-colori	53		
Transfers all'apertore	18		
Ultimo treno	59		
Varianti Lebenshol	17	26	
Walsh	53		
Weissberger	54		
Wonder bids	45		