

# *Sistema Gaiotti-Scatà*

Alvaro Gaiotti

Seby Scatà

Versione del 4 agosto 2022



# Indice

<b>1</b>	<b>Convenzioni generali</b>	<b>1</b>
1.1	GAR	1
1.2	Multirever	1
1.3	1m-1x-2SA fit 4° 15+	2
1.4	Regola fissaggio 3 colori	2
1.5	Regole di competizione	3
1.6	Regole di controgioco	3
1.6.1	Contratti a colore	3
1.6.2	Contratti a SA	4
1.7	Principi difensivi	4
1.7.1	Attacchi	4
1.7.2	Attacchi a colore	5
1.7.3	Segnali	5
<b>2</b>	<b>Accordi e meta-accordi in competizione</b>	<b>7</b>
2.1	L'uso del contro	7
2.1.1	(1m)-P-(1M)-DBL-(2m)-DBL	7
2.1.2	(1m)-P-(1SA)-DBL-(2m)-DBL	7
2.1.3	(1m)-P-(1SA)-DBL-(2om)-DBL	8
2.2	Surcontro	8
2.2.1	1X-(DBL)-(RDBL)	8
2.3	Passo punitivo	8
<b>3</b>	<b>L'apertura 1♣</b>	<b>9</b>
3.1	Risposta 1♦	9
3.1.1	Struttura del 2SAT:	9
3.1.2	Sviluppi:	9
3.2	Risposta 1♥	10
3.2.1	Struttura del 2SAT:	10
3.2.2	Sviluppi:	10
3.3	Risposta 1♠	11
3.3.1	Struttura del 2SAT:	11
3.3.2	Sviluppi:	11
3.4	Risposta 1SA	12
3.5	Risposta 2♣	13
3.6	Risposta 2♦	14
3.7	Risposta 2♥	14
3.8	Risposta 2♠	15
<b>4</b>	<b>L'apertura 1♦</b>	<b>16</b>
4.1	Risposta 1♥	16
4.1.1	Struttura del 2SAT:	16
4.1.2	Sviluppi:	16
4.2	Risposta 1♠	17
4.2.1	Struttura del 2SAT:	17
4.2.2	Sviluppi:	17
4.3	Risposta 1SA	18
4.4	Risposta 2♣	19
4.5	Risposta 2♦	20
4.6	Risposta 2♠	21
<b>5</b>	<b>Difese sulle interferenze 1♣ e 1♦</b>	<b>22</b>
5.1	Difese su apertura 1♣	22
5.2	Difese su apertura 1♦	25
<b>6</b>	<b>Apertura 1♥</b>	<b>27</b>
6.1	Risposta 1♠	27
6.1.1	Sviluppi	27
6.1.2	2♣ Lauria	28
6.2	Risposta 1SA	28
6.2.1	Sviluppi	28

6.2.2	2♣ Lauria, differenze . . . . .	29
6.3	Risposta 2♥ . . . . .	29
6.4	Risposte dopo apertura 3°/4° di mano . . . . .	29
6.5	Risposta 2♣ . . . . .	30
6.6	Risposta 2♦ . . . . .	32
6.7	Risposta 2♠ . . . . .	33
6.8	Apertura 1♥ interferita . . . . .	33
<b>7</b>	<b>Apertura 1♠ . . . . .</b>	<b>35</b>
7.1	Risposta 1SA . . . . .	35
7.1.1	Sviluppi . . . . .	35
7.1.2	2♣ Lauria . . . . .	35
7.2	Risposta 2♠ . . . . .	36
7.3	Risposte dopo apertura 3°/4° di mano . . . . .	36
7.4	Risposta 2♣ . . . . .	37
7.5	Risposta 2♦ . . . . .	39
7.6	Risposta 2♥ . . . . .	40
7.7	Apertura 1♠ interferita . . . . .	40
<b>8</b>	<b>Apertura 1SA . . . . .</b>	<b>42</b>
8.1	Apertura 1SA interferita . . . . .	44
8.2	Difese su interventi a livello 3 (validi anche su apertura 2SA) . . . . .	45
<b>9</b>	<b>Apertura 2♣ . . . . .</b>	<b>46</b>
9.1	Apertura di 2♣ interferita . . . . .	47
<b>10</b>	<b>Apertura 2♦ . . . . .</b>	<b>48</b>
10.1	Difese su apertura 2♦ . . . . .	49
<b>11</b>	<b>Apertura 2♥/♠ . . . . .</b>	<b>50</b>
11.1	Interferenze . . . . .	50
<b>12</b>	<b>Apertura 2SA . . . . .</b>	<b>51</b>
<b>13</b>	<b>Apertura di 3SA . . . . .</b>	<b>52</b>
<b>14</b>	<b>Interventi . . . . .</b>	<b>52</b>
14.1	Sviluppi su interventi di 2♣ e 2♦ . . . . .	52
14.2	Interventi su loro aperture maggiori . . . . .	52
14.3	Interventi su loro sottoaperture maggiori . . . . .	53
14.4	Interventi su 1SA, debole o forte . . . . .	54
14.5	Intervento sandwich di 1SA . . . . .	54
14.6	Sequenze particolari di risposta al DBL del compagno . . . . .	54
14.7	Difese contro sistemi fiori forte . . . . .	55
14.7.1	Difese contro apertura 1♣ . . . . .	55
14.7.2	Difese su 1♦ nebulous . . . . .	55
14.7.3	Sviluppi dopo intervento a colore (validi anche sul Polish Club) . . . . .	55
14.7.4	Sviluppi su 2♣ mono/bico . . . . .	55

# Aperture

Apertura	Descrizione	Frequenza (%)
1♣	2+♣ 11-21	11,1
1♦	4+♦ 11-21	7,1
1♥	5+♥ 11-21	6,4
1♠	5+♠ 11-21	6,7
1SA	(14)15-17 BIL	4,9
2♣	FM o 22+ BIL	0,4
2♦	18-19 BIL	0,6
2♥	6+♥ 4-9	≈1
2♠	6+♠ 4-9	≈1
2SA	20-21 BIL	0,5
3X	Barrage	
3SA	Buon 4♥/♠	0,4

# 1 Convenzioni generali

## 1.1 GAR

La GAR è lo sviluppo della descrizione della distribuzione dopo che uno dei giocatori ha mostrato una 5+4+. Il relay di ingresso è 2SA e gli sviluppi sono i seguenti:

2SA	Relay GAR	
3♣	5+ minima	
	3♦	relay
		3♥ SGL B o fit 3° nel colore del compagno (*)
		3♠ SGL A o SGL colore compagno (*)
		3SA 5+22
3♦	6+ o 65	
	3♥	Relay
		3♠ SGL B
		3SA SGL A
		4♣ 65
3X	Vedi sviluppo su 3♣	

### ATTENZIONE(\*)

Questi sviluppi si applicano solo quando siamo in una situazione di fit non esplicitato e in cui il rispondente abbia mostrato un colore. Un'ulteriore eccezione, che verrà rimarcata quando la incontreremo, è sulla sequenza 1♦-1♥/♠-2♣-2♠/♥, nella quale le dichiarazioni di 3♠ e 3SA mostrano una logica invertita

La GAR può a volte essere ridotta. Questo accade nei casi in cui il rispondente sia costretto a fare il relay a 3♣. In questi casi non si distingue tra minimo e massimo per la 5+.

## 1.2 Multirever

Il multirever è la dichiarazione, dopo una sequenza 1m-1x, del primo rever disponibile. In questa dichiarazione sono contenuti il rever naturale dichiarato e il rever in monocolor 15+ hcp con o senza 3x. La struttura generale è la seguente:

2♠	Monocolor 15-17 senza fit 3°(*)
2SA	Monocolor 18+ senza fit 3°(*)
3♥	Monocolor con fit 3°
3♠	Fix colore rispondente
	3SA Min
	4X Cue max
4X	fix colore apertore + cue

### ATTENZIONE(\*)

Nel caso queste dichiarazioni, per motivi di spazio, coincidano con 3SA e 3♠, i significati vengono invertiti in modo da garantire una ridichiarazione al dichiarante

## 1.3 1m-1x-2SA fit 4° 15+

Ogni volta che apriamo 1m e il rispondente dichiara un colore a livello 1, per mostrare il fit di 15+, dichiariamo 2SA. Gli sviluppi sono i seguenti:

1m-1X-2SA

3♣	Relay		
3♦	Min		
	3♥	Rel SGL/22	
		3♠	SGL B
		3SA	22
		4X	SGL A + cue
	3♥	18+ SGL	
	3♠	Rel	
		18+ VD	
	3SA	Rel	
		5422 18+	
	4♣	6511	
3X	SO		

## 1.4 Regola fissaggio 3 colori

Regola generale per le tricolori

Le tricolori danno sempre i singoli in maniera invertita: non B/M/A, bensì A/M/B

Nelle dichiarazioni che mostrano una tricolore a livello di 3SA o 4♣, il fissaggio avviene nella seguente maniera:

3SA Tricolore SGL ♦/♣

4♣	Transfer a ♦
4♦	Obbligato
	4♥/♠ Piccolo tentativo
	4SA Meglio di 5m
	5m Piccolo tentativo
	5♥/♠ RKCB nei rispettivi colori

4♦ Fissa ♣/♦

4♥/♠ S.O.

5m S.O.

4♣ Tricolore SGL ♦/♣ 19+

4♦ Fissa ♣/♦

4♥/♠ Fissa ISL

4SA Unico S.O. anche con 4♥/♠

Alternativa ai fissaggi

Fissaggi in grandi transfer (4♣=♥, 4♦=♠ e 4♥=♣), su cui gradino max e colore min, da discutere.

## 1.5 Regole di competizione

L'obiettivo è giocare un bridge aggressivo in prima, soprattutto primi e terzi di mano. In queste situazioni, soprattutto se terzi di mano, i barrage e le sottoaperture sono molto libere (il che vuol dire anche con aperture piene, soprattutto se monocolori), e vanno rialzati solo con le debite cautele e con carte adatte (almeno fit 4° o fit 3° con SGL). Usiamo il 3SA nei minori e il DBL nei maggiori come una proposta di sacrificio, il rialzo diretto come push bid. Esempi:

	Nord	Est	Sud	Ovest		Nord	Est	Sud	Ovest		Nord	Est	Sud	Ovest
♠ x x x x	Pass	Pass	3♣	Dbl	♠ Q10 x	Pass	Pass	3♣	3♠	♠ K x x x	Pass	1♣	2♠	3♥
♥ A x					♥ A J 9 x					♥ x x x				
♦ x x x	3SA <sup>a</sup>				♦ 10 x	4♣ <sup>a</sup>				♦ K Q 9 x	Dbl <sup>a</sup>			
♣ J 9 x x					♣ J 9 x x					♣ J x				
<sup>a</sup> Propone sacrificio					<sup>a</sup> Push bid, valori difensivi, preferisce difendere					<sup>a</sup> Propone di dichiarare 4♠, 3♠ sarebbe una push bid				

Esempi di barrage:

Zona: Est-Ovest	Zona: Est-Ovest	Zona: Nord-Sud	Zona: Nord-Sud
♠ K Q 10 x x	♠ x x x x	♠ K J 10 x x	♠ A K J 9 x x
♥ x x x	♥ J 9 x	♥ A x x x	♥ Q J x
♦ Q 9 x x	♦ x	♦ x x x	♦ Q x
♣ x	♣ Q J 10 9 4	♣ x	♣ x x
Nord Est Sud Ovest	Nord Est Sud Ovest	Nord Est Sud Ovest	Nord Est Sud Ovest
Pass Pass ?	Pass Pass ?	1♦ Pass 1♥ ?	Pass Pass ?
Risposta: 2♠	Risposta: 3♣	Risposta: 2♠	Risposta: 2♠

Altri principi da seguire quando si compete:

- Quando gli avversari non hanno ancora trovato un fit competiamo in maniera più aggressiva
- Quando gli avversari non hanno chiarito i loro colori competiamo in maniera più aggressiva
- Quando uno degli avversari non ha limitato la propria forza, competiamo in maniera più aggressiva
- Quando possediamo lunghezza nel colore dell'apertore o del rispondente competiamo in maniera più aggressiva. E.g.

Ovest	Nord	Est	Sud		
1♣	1♥	1♠	?	a) ♠ x	b) ♠ Q x x x x
				♥ K J x x	♥ K J x x
				♦ Q x x x x	♦ x
				♣ x x x	♣ x x x

La mano b) è un 3♥ migliore della mano a), con cui è meglio dichiarare 2♥ (è facile che se dichiariamo 3♥ spingiamo gli avversari ad un 4♠ tirato che probabilmente faranno).

- Più lunghi siamo a ♣ o ♥ più siamo aggressivi. E.g. la mano Mano 1 è un 2♥ migliore della Mano 2

♠ K x x	♠ x
♥ Q 10 x x x x	♥ Q 10 x x x x
♦ x	♦ K x x
♣ x x x	♣ x x x
Mano 1	Mano 2

## 1.6 Regole di controgioco

### 1.6.1 Contratti a colore

#### 1.6.1.1 Attacco di Asso

Sempre il conto (UDC) tranne le seguenti eccezioni:

- Singolo o vuoto al morto oppure la certezza del singolo o vuoto in mano al dichiarante (in base alla dichiarazione). In tal caso Lavinthal pura (bassa gradimento per colore inferiore, alta gradimento colore superiore, media gradimento per il colore di attacco oppure per il cambio in atout).
- Quando al morto ci sono esattamente 3 carte capeggiate al massimo dal Fante si indica o meno il gradimento.

J(-)xx  
A □ Q73  
Dare il gradimento in questa situazione



### 1.6.1.2 Attacco di Re

Sempre il conto (UDC) tranne le seguenti eccezioni:

- Singolo o vuoto al morto oppure la certezza del singolo o vuoto in mano al dichiarante (in base alla dichiarazione). In tal caso Lavinthal pura (bassa gradimento per colore inferiore, alta gradimento colore superiore, media gradimento per il colore di attacco oppure per il cambio in atout).
- Quando al morto ci sono 2-3-4 carte capeggiate dal 9 o meno, oppure dall'Asso esattamente terzo senza 10 si indica il gradimento (si chiama con l'Asso o il Fante).
- Qualora invece ci sia il Fante terzo o quarto al morto il dichiarante con l'Asso prenderà e qualora invece ci sia il 10 secondo/terzo/quarto al morto il dichiarante che possieda AJ in mano prenderà ugualmente, quindi si suppone che il gradimento non serva.

Axx/9(-)x+  
K      □      A73/J73

Dare il gradimento in questa situazione

### 1.6.2 Contratti a SA

#### 1.6.2.1 Attacco di Asso

- Dare sempre gradimento o rifiuto se ci sono 0-1-2 carte (anche Qx) oppure se c'è il Jxx (esattamente terzo)
- Dare il conto (UDC) quando al morto ci sono 3 o più carte.

Jxx/Qx/-/x+  
A      □      Q73

Dare il gradimento in questa situazione

xxx+  
A      □      Q73

Dare il conto in questa

#### 1.6.2.2 Attacco di Re

Come da accordi chiede lo sblocco (fino al Fante) oppure il conto (UDC).

#### 1.6.2.3 Attacco di Dama

Si indica gradimento o rifiuto:

- Con il Fante ovviamente si indica gradimento (il compagno ha attaccato da Re e Dama)
- Con il 10 abitualmente rifiuto a meno che non ci sia il Jx al morto oppure sia certo che il dichiarante non possiede più di 2 carte

## 1.7 Principi difensivi

### 1.7.1 Attacchi

Cerchiamo sempre di non attaccare in colori in cui gli avversari possiedono probabilmente almeno 7 carte, a meno che:

- (a) La dichiarazione lo rende evidente
- (b) Il compagno ha richiesto l'attacco in quel colore
- (c) Qualsiasi altro attacco è peggio

Questo vale particolarmente a SA.

Le seguenti situazioni rendono un attacco dalla corta probabile:

1. Il compagno ha dichiarato o implicato di avere il colore di attacco
2. Il dichiarante è corto in quel colore
3. Abbiamo attaccato nel colore del morto in una situazione in cui sarebbe altrimenti insensato
4. L'attaccante ha mostrato una bicolore senza quel colore o ha contratto TO il colore
5. L'attaccante ha fatto barrage in un altro colore

Cerchiamo di attaccare nel colore del compagno quando si può, specie se ha aperto terzo di mano. Naturalmente con la corta nel colore del compagno in un contratto a SA è preferibile attaccare nel proprio colore.

## 1.7.2 Attacchi a colore

Attacchiamo 3a carta da numero di carte pari e 5a da numero di carte dispari. Nel colore del compagno attacchiamo in conto. Sugli attacchi di 5a utilizzare la regola del 12: sottrarre la carta d'attacco da 12 per ottenere il numero di carte superiori a quella dell'attacco in mano al dichiarante.

Gli attacchi in atout vanno tenuti in alta considerazione. Virtualmente automatici nelle seguenti situazioni:

1. Parziali a livello 1 o 2 dove i tagli potrebbero essere rilevanti

2. Tutti i contratti in cui gli avversari giocano nel secondo colore del dichiarante, es.

Ovest	Est
1♠	1SA
2♦	Pass

3. Parziali contratti

Naturalmente considerazioni situazionali si applicano sempre.

Contro manche nel maggiore tendiamo ad attaccare in un colore lungo. Quando si tratta di scegliere tra una difesa forzante (in particolare se abbiamo il singolo o 4 carte in atout e gli avversari sembrano avere fit 4-4) e un attacco dalla corta, consideriamo con attenzione l'attacco dalla corta, specie se non abbiamo controllo delle atout (il che rende una difesa forzante difficile).

Un onore attraverso il dichiarante implica cortezza relativa o un onore superiore:

Honor through declarer promises relative shortness or a higher honor, not necessarily touching.

Thus, from Q10x, switch to the ten with only small cards in dummy. VERSUS NT

4th best at TRICK ONE, then switch to THIRD from even and LOW from ODD. Second highest from a bad suit (optional). Ace or queen lead asks for an ATTITUDE signal e.g. KQxx KQx AKx AKJx King lead asks for a COUNT signal or an UNBLOCK, e.g. KQ109 AKJ109 KQJxxx KQ10xx Rusinow leads (through the nine, which shows the ten) but NOT in dummy's suit or partner's suit: We lead the SECOND OF TOUCHING HONORS (including interior sequences) against no trump contracts EXCEPT that we lead the king from strong holdings to ask for an UNBLOCK (or COUNT). We UNBLOCK opposite a king lead, theoretically, always, UNLESS you can determine that partner has led FOR YOU or has led a fancy card (e.g. KJx, K10x, KJ9x, etc). There may be other exceptions as well. An honor through declarer promises relative shortness, the need to hold the lead, or a higher honor, not necessarily touching. Against "long suit" 3NT contracts, we tend to lead aggressively. We try to avoid giving up a cheap trick. We will often lead an ace or a king in these cases, looking for assistance. We don't generally make fancy leads against 1NT-3NT auctions, although we might prefer to look for partner when we are relatively weak in high cards. We will commonly lead from short combinations like QJ10, J10x, KQx, AKx in a variety of situations, particularly when nothing else looks attractive. J10xx and even J9xx are perfectly acceptable leads, common disdain for them notwithstanding.

## 1.7.3 Segnali

UPSIDE DOWN count and attitude signals. However, we give STANDARD count and attitude ONLY against notrump at TRICK ONE, but NOT if partner is clearly leading YOUR suit (bid or hoped-for). Count is given when dummy wins with Qx (when dummy wins the queen from Qxx, give attitude for the J). We use standard remainder count, LOW meaning an ODD number of cards remaining in the suit prior to that low card being played. A remainder situation occurs when following to, or discarding a suit after one or more cards has been previously played by that hand from that suit, but once one "remainder" count card has been played, further cards are suit preference-oriented or (less likely), random. This does not apply to leading a suit after one or more cards have been played in that suit. In this situation we would lead: high from two, as high as possible from 4, low from 3 and 5 remaining. "ODDBALL" (Alarm Clock) against No Trump: an unnecessary high card from either defender says, "WAKE UP"; from 3rd hand it would often mean I have a better holding than expected; from opening leader it would often mean that there is not much future in returning the suit. This is much like some form of SMITH. This signal applies at TRICK TWO, if possible. If there is a long suit in dummy and no possible rdquick entry (K or higher in a side suit) then we give count in this suit as a priority. If 3 hand has shown count at TRICK ONE (Qx in dummy), then ODDBALL shows attitude for the jack. Versus notrump: dummy has a singleton in suit led, 3rd hand has 5 of suit holds the lead ... return original 3rd best. But when all the spots are irrelevant to trick taking, return the highest card remaining (from A6532, return the six as all the spots are "equal," but from A10532 - not all "equal" - return the five). Versus Suits: non-standard play in trumps is suit preference (e.g. from 973 in trumps starting with the middle card is meaningless, a high-low is suit preference or ruff potential, a low card is low suit preference. In many situations, suit preference is merely the least-of-evils. Starting with the middle-card when no ruff is likely, is usually tolerance for the opening lead, in context. Versus slams, a high trump signal by the opening leader is a form of "Alarm Clock" signal: this play denies an established trick in the suit led and shows a side trick that may go away if not cashed immediately. 376 Eric Kokish -Beverly Kraft SUIT PREFERENCE SIGNALS

We use "standard" suit preference signals, LOW meaning THE LOWER ranking suit. If partner leads a suit that we have headed by AKQ, then the normal play is QAK. If we play the honors in a different order then it is suit preference (AKQ indicates the highest suit, QKA indicates the lowest suit and KQA indicates trump suit). When partner's length in a suit and exact holding in the suit is known and declarer is known to have a singleton (dummy has xxx), then on the lead of an honor partner's card has the following meaning: ☺ A (the) middle card suggests a continuation ☺ The lowest card is suit preference REQUESTING a switch to the lowest suit excluding trumps ☺ The highest card is suit preference REQUESTING a switch to the highest suit excluding trumps ☺ Other relatively low and relatively high cards (when available) are suit-preference SUGGESTIONS. An example: Partner leads the HA against 4S in an auction that indicates that you hold 6 hearts and your partner holds 3 hearts. You hold H-KJ10742 and dummy has H-Qxx. The H7 would ask for a heart continuation. The HJ would be a strong request for a switch to diamonds. The H2 would be a strong request for a switch to clubs. The H10 would suggest a switch to diamonds (possibly an honor in the suit). The H4 would suggest a switch to clubs.

When we lead an honor against a suit contract and dummy has a singleton (or a void) and third hand is known (or inferred) to have length in the suit (four or more cards), third hand's card is suit preference as follows: ☺ A low card is suit preference for the lowest suit excluding trumps ☺ A high card is suit preference for the highest suit excluding trumps ☺ A middle card asking for continuation of the suit led

When we lead a singleton and partner returns it to give us a ruff, partner's card is suit preference as follows: ☺ Low card is suit preference for the lowest ranking of the other suits excluding trumps ☺ High card is suit preference for the highest ranking of the other suits excluding trumps ☺ Middle card no strong preference ☺ Second highest card (if it is clear that it is not the highest) is suit preference for TRUMPS. Example: partner leads a singleton H and you hold

H-AJ1092 and the ace of trumps and dummy has H-xxxx. If declarer follows low to the opening lead and he is known NOT to have four hearts, play the H10 back. Opening-leader knows that declarer did not start with H-KQJx since declarer denied having four Hearts, and therefore will know that the H10 is NOT your highest or middle card and therefore must be your second highest, and therefore indicates suit preference for trumps. ALTERNATIVE: if the position is too obscure, asking for a suit that can't be essential or that might be deemed impossible would suggest a trump return instead. Indeed, this method could be used in most cases. 377

Eric Kokish -Beverly Kraft We give SUIT PREFERENCE when partner's opening lead sets up (or strikes) unassailable trick(s) in dummy (e.g. ace led and Kx or KQx) AND when third hand is known to have at least three cards in the suit (else MANDATORY count, so that we will get at least some of our ruffs when third hand has a singleton). For example: West leads the DA against 4H: Dummy Qxx Axxx KQxxx x East AJxx x 875 K9742 If East is known to hold at least three diamonds, the D8 is intended as suit preference for S, the D5 is suit preference for C, the middle card (D7) expresses no preference. In this case if West switches to a spade (following our signal), then: (1) a low S is just count and denies a singleton D, or indicates a S honor (e.g. switch to the fifth-best S from: xxxxx Qxx Ax xxx) because you do not have a S ruff coming) (2) a high S indicates that there is a D ruff coming and neither promises nor denies a S honor (e.g. switch to the S10 from: K10xx 10x A Jxxxx) (3) a S honor denies a D ruff and is an attempt to cash out (e.g. SK, then low from: K10xx 10x Ax Jxxx, SK then 10 from: K10x 10x Ax Jxxxx)

We give SUIT PREFERENCE if dummy wins and we suspect that partner led a singleton. We give SUIT PREFERENCE when partner leads what could be a short honor in our suit. For example, West leads the CQ against 4H after you overcalled 3C: Dummy K10x Jx KQJxx xxx East AJ Q9x xx AK10942 The C10 shows the SA, the C2 shows the DA or (more likely) shortness, and a middle card expresses no preference. In this case if West switches to a spade (following our signal), then: (1) a low S is just count and shows C length (e.g. QJx ) and no S honor (e.g. xxxxx 10x xxx QJx) (2) a high S indicates a C ruff and denies a S honor

Partner leads ace then king against a suit contract (AK doubleton): our second card is SUIT PREFERENCE. For example, vs 4S, holding C-J10972 then, play the jack under the ace (normal), then the ten under the king to show a H entry, the deuce 2 to show a D entry, the nine a S entry. 378 Eric Kokish -Beverly Kraft THIRD HAND RULES

As third hand, we usually give, (in order of priority), ATTITUDE, then COUNT, then SUIT PREFERENCE, but if count has already been given (first) or is "known", we give suit preference immediately.

We signal ATTITUDE as a first priority. We give count to a lead presumed to be from KQ when dummy has Jxx or longer or AJx(+).

When we lead a suit against a trump contract, if partner wins the King and switches to a side suit he DENIES having a singleton in the new suit. However if partner wins the Ace and switches to a side suit then it is possible he has a singleton. If you know that partner has ace-king in the suit you led and won the ace, then he DEFINITELY has a singleton in the new suit. Example: West Q103 3 A5432 7642 North 764 Q98 KJ6 Q1095 East AKJ982 A72 97 83 South 5 KJ10654 Q108 AKJ West North East South 1S 2H 2S 3H 3S 4H West leads the S3. If East wins the SK and returns the D9, he denies a singleton D, so West must duck the D to have a chance to defeat the contract. But, if the situation is: West Q103 3 85432 A742 North 764 Q98 KJ6 Q1095 East AKJ982 A72 9 863 South 5 KJ10654 AQ107 KJ 379 Eric Kokish -Beverly Kraft East should win the SA (not the king) and return the D9. West should be alert to the possibility that East has a singleton D, although he cannot be 100% sending a message. West should play the D2 to indicate an entry in C. Now, when E wins the HA, he puts West in with the CA to get his D ruff (this time the defense was obvious in any case). West Q103 3 85432 A742 North 7642 Q98 KJ6 Q109 East AKJ98 A72 9 8653 South 5 KJ10654 AQ107 KJ On the same bidding and lead if East wins the SA and leads the D9, West KNOWS that East is switching to a singleton D, as he KNOWS that he won the SA from AK.

In general, third hand gives "ATTITUDE" to the suit led but in the context of the full deal. Thus, discouraging the suit led will attract a normal switch. If third hand can't handle that switch he will NORMALLY encourage the suit led as a "least of evils" message. Similarly, if third hand would prefer the so-called "normal" switch, he NORMALLY discourages a continuation, even with a strong holding in the suit led.

When we are following to partner's lead and we are in a COUNT situation holding four small against a suit contract, we play the LOWEST, then SECOND LOWEST. For example partner leads the SA against 4H and you hold S-9762, play deuce, then six. If we play six-nine or deuce-nine this shows only two spades (which we may do to trick partner into cashing in cash out situations).

We give "ATTITUDE" to a lead presumed to be from AKx(x) if the dummy has Qxx(x) or four or more cards headed by at least the ten, encouraging ONLY with a doubleton only (or occasionally if you cannot stand a switch) EXCEPT at the five-level or higher, when we normally give count.

If we lead (say) the jack, and continue with the queen (against notrump), 3rd hand should not unblock with Kxx. This is the way we defend with QJ10 alone or QJx or QJ doubleton. Similarly, if we lead (say) the jack, and continue with the ten, we have either real length or (rarely) Q10 doubleton or Q10x (you will always know in these few instances).

When we lead a suit against notrump, if third hand wins the ace and then plays the king (from apparent length he asks for an UNBLOCK. The same applies if partner gains the lead in the middle of the hand and plays ace, then king of a different suit. 380 Eric Kokish -Beverly Kraft

Two unusual situations related to third hand play in a suit contract: West Qxx North AKx South xx(x)(x) East Jxx Say that West might want to unblock when declarer plays ace-king. Count seems less important here for East as his priority in following suit. Our solution is to play "high" under the first spade with a weak holding and follow "low" only when he has the jack. Similarly, here: West Qxx North Axx East Jx This is a side suit in a trump contract: declarer plays the KING from hand, then low to the ACE, then LOW from dummy. It might be important for East to know whether or not to ruff in with (say) the master trump. He won't want to ruff (usually) if West can win the trick, or if he can stop the FOURTH round of the suit. You might make an agreement that West follows "high-low" to the first two leads UNLESS he has a useful holding (the problem arises when East has Qx and West Jxx, and West doesn't know whether the jack will be "useful" until AFTER East follows twice. The best we can do would seem to be "high" from useless holdings, "low" from promising ones.

At notrump: West AQ965 A4 984 K62 North 73 KQ1097 KQJ6 83 South KJ10 J83 A107 QJ109 East 842 652 532 A754 West North East South 1S 2H Pass 2S Pass 3D Pass 3NT West leads the S6, three, deuce, jack. Declarer knocks out the HA, West ducking once, East playing deuce-five. West switches to the C6. The S2 is STANDARD COUNT (TRICK ONE vs NT only). The H2 is suit preference, which is much more important than count here. The C6 is NEGATIVE ATTITUDE to induce a spade return. The C2 instead would normally suggest a C continuation. 381 Eric Kokish -Beverly Kraft Clearly, this disaster would not have happened if you were E/W. Our East said something about deuce of spades, deuce of hearts as suit preference. Perhaps he was right. Nonetheless, West should simply switch to a club since that won't give away the contract even if it's into the AQ. Just for fun (ha!), please write in the following space, the complete play to the first few tricks, with explanations, as they would be played if you and your partner were E/W .... LEAD-DIRECTING DOUBLES

Consider: When opener reverses or jump shifts and the opponents reach 3NT from responder's side, double requests the lead of opener's second suit. When partner overcalls and opponents reach 3NT, partner's double generally suggests another suit, although vulnerability and level of overcall might dictate otherwise. When you overcall and opponents reach 3NT, partner's double shows great defense positionally, with good stoppers in dummy's main suit. When both partners bid and opponents reach 3NT, double calls for leader's suit. When we double 3NT when opening leader has bid, double is defined as a "LEAD THROUGH" situation, meaning that we have entries and a couple of small cards in partner's suit to lead when those entries materialise. (1X)-P-(1NT)-P-(P)-DBL PEN showing length, values in opener's suit, not lead-directing per se. Double after opponents open 1NT: (1NT)-P-(3NT)-DBL (1NT)-P-(2C)-P-(2x)-P-3NT-DBL Lead shortest (or weaker) major Lead the suit bid in response to 2C Double of a Splinter response asks for the lead of the lowest of the remaining two suits, excluding the trump suit and the Splinter suit. Exceptions: when vulnerability is favorable, double of a Splinter bid suggests length in the suit encouraging a possible save (should have little or no defense). Double of a SPADE Splinter is ALWAYS save-oriented. Double of opener's Splinter Raise suggests that a lead in the "obvious" REMAINING SUIT will not be successful if opening leader is counting on third hand for an honor. The Undouble : If the opponents cue-bid a suit we opened or overcalled after we have passed once after opening, then double of this cue-bid requests the lead of a different suit.

## GENERAL DEFENSIVE PRINCIPLES

We ALWAYS take at least 15 seconds before following to the first trick, no matter how quickly declarer plays from dummy. We announce this at the start of a round. It is important enough that we will not forget to do so. In discarding situations, we always try to give partner the information we believe that HE most needs. Easier said than done. We SPLIT honors AS WE WOULD LEAD them in that suit (against that contract), typically second of equals. When we DISCARD an honor, it is normally the TOP card of a sequence or internal sequence.

Against notrump, failure to discard a card in the suit partner led strongly implies that (a) we have one or no cards left in that suit, or (b) we have five or more cards in that suit and can't afford to throw a winner. If we throw a card in his suit early, we will almost surely have at least one card remaining to lead to him, or with which to follow suit (this is a remainder count situation).

Failure to attack a more or less obvious suit with another threatening suit in dummy implies that the defense can take care of the threat. When third hand believes that his partner will need a critical piece of information in ANOTHER SUIT in order to defend correctly, he may try to convey that information by using the OPENING LEAD SUIT as a surrogate for the critical suit. For example, say that third hand believes his partner will need to know whether to duck his ace in dummy's long suit, third hand may GIVE COUNT in the suit led AS HE WOULD DO IN THE CRITICAL SUIT if he had the opportunity in time.

## 2 Accordi e meta-accordi in competizione

### 2.1 L'uso del contro

Meta-accordi dopo aver dichiarato passo al primo giro su dichiarazione di Dbl del compagno:

- Quando ci sono tre colori non dichiarati il Dbl è sempre TO.
- Quando l'apertore dichiara 2 colori, il Dbl mostra lunghezza nel primo colore.

#### 2.1.1 (1m)-P-(1M)-DBL-(2m)-DBL

Si segue la regola generale per le surlicite, ovvero:

2M 4+ om, INV+  
2SA Nat, 10-12 con stop  
3m 4+ oM, INV+

In questa situazione, quindi, il contro è punitivo e mostra una mano simile a questa:

♠ A10 x x	Ovest	Nord	Est	Sud
♥ J x	1♦	Pass	1♠	Dbl
♦ K Q10 x	2♦	Dbl		
♣ x x x				

#### 2.1.2 (1m)-P-(1SA)-DBL-(2m)-DBL

In questa situazione il contro è TO dato che il rispondente ha lunghezza nel minore dichiarato.

Ovest	Nord	Est	Sud
1♣	Pass	1SA	Dbl
2♣	Dbl		

Si dichiara nel seguente modo:

(1m)-P-(1SA)-D-(2m)-  
 Dbl Punti, anche con 4M (se senza stop)  
 2SA 4M con stop INV+  
 3♣ Min  
 3♦ FM, ask 4M  
 3♥/♠ NF  
 3♦ Max  
 3♥/♠ Rever  
 3m 4+♣4+♥ INV+  
 4m 5+♥5+♠ molto debole (non 2♦ al primo giro)

### 2.1.3 (1m)–P–(1SA)–DBL–(2om)–DBL

In questa situazione il contro mostra mano buona con lunghezza nel primo colore dell'apertore. Si seguono le regole generali riguardo alle surlicite.

## 2.2 Surcontro

### 2.2.1 1X-(DBL)-(RDBL)

Quando apriamo, l'avversario contra e noi surcontriamo giochiamo contri invertiti fino a livello di 2♥: dopo tale contratto il passo non è più forzante e il contro è TO. Il contro invertito, inoltre, non vale sui salti, dove si dichiara naturale, il passo non è forzante e il contro è TO.

## 2.3 Passo punitivo

Quando apriamo, l'avversario interviene e la dichiarazione viene riaperta di contro, il nostro passo è punitivo, anche se l'interferente dichiara surcontro:

Ovest	Nord	Est	Sud
1♦	1♥	Pass	Pass
Dbl	Rdbl	Pass <sup>a</sup>	

<sup>a</sup> Punitivo

### 3 L'apertura 1♣

L'apertura 1♣ contiene tutte le bilanciate 11-14 prive di 4♦ e le sbilanciate con le fiori, esclusa la tricolore 1♣4♥4♦4♣ 15-17 che viene aperta di 1♦.

Risposte:

1♣	
1♦/♥/♠	Naturali 4+
1/2SA	Naturali
2♣	11+ con 4+♣ FM o bilanciata FM
2♦	6♥/♠ con requisiti di sottoapertura oppure 5+♥5+♠ IM+
2♥	5+♠4+♥ 5-9
2♠	6+♣ INV, 6+♣ solid o semi ISL o bico minore con almeno 5♣
3♣	Barrage 6+♣

#### 3.1 Risposta 1♦

##### 3.1.1 Struttura del 2SAT:

2SA	2SAT
3♣	Obbligato
	3♦ 5♦5♣ FM
	3♥/♠ 6+♦ SGL ISL
	3SA 6+♦ ISL no SGL o SGL ♣ passabili
	4♣ 6+♦ ISL SGL ♣ F

##### 3.1.2 Sviluppi:

1♣-1♦	
1♥/♠	Nat, 4+ fino a 16 HCP
1SA	Bal 11-14 no 4M
2♣	Nat 6+♣ 11-14
2♦	Nat, 4♦
	2SA Relay
	3♣ Sbil minima
	3♦ Bil min
	3♥/♠ SGL max
	3SA Bil max
	3♥/♠ Splinter
	4♣ Splinter
2♥	Multirever: mono ♣ 15+ o bico ♣♥ 16+
	2♠ Relay
	2SA debole con 4♥ o 6+♦
	3♣ Mono 15-18
	3♦ Bico 17-18
	3♥ 65
	3♠ Bico 19+ o 17+ con Hx+♦
	3SA Mono 19-21
	3♣ S.O.
	3♦ Nat FM
	3♥ 5+♦ 4+♥ FM
	3♠ Mono no stop ♠
	3SA Mono stop ♠
	4♣ Fix ♥
	4♦ Fix ♦
2♠	Rever naturale
	2SA GAR
	3♣ S.O.
	3♦ 6+♦ colore molto bello F
	3♥ 6♦5♥ F
	3♠ debole
2SA	4♦ 15+ vedi sviluppi
3♣	Bel colore fino a 14 o settimana
	3X Sviluppo fermi
3♦	4♦ sbil 13-14

3♥	Tricolore SGL ♠
3♠	Tricolore SGL ♥
3SA	Tricolore SGL ♦
1♣-1♦-1♥	
1♠	Nat <11
2♣	Nat sbil min
2♦	Nat trico min
2♥	6♣4♥ 15-16 o 6♣5♥ 11-13
	2SA Relay
	3♣ 6+ SGL ♦
	3♦ 6+ SGL ♠
	3♥ 65 VD ♦
	3♠ 65 VD ♠
	3SA 6511
2SA	15-16
3♣	6♣4♥ ♣ belle
3♦	0445 min
3♥	6♣ 5♥ 14-15
1SA	Nat
2/3X	Vedi sviluppi su 1♣-1♦-1♠
2♣	Checkback invitante o S.O. a ♦, ⇒ 2♦
2♦	GF any
2♥	5+♣ 4+♥, non Hxx♦
	2♠ Waiting
	2SA GAR con stop
2♠	Bil no stop ♠
2SA	Bil stop ♠, può avere 4♠
	3♠ Naturale
3♣	Tricolore SGL ♦
3♦	Hxx♦ o 4♦
2♥	Fit competitivo
2♠	4♥ SGL FM
	2SA ASK
2SA	2SAT
3♣	5♣5♦ INV
3♦	6♦ solide o semi INV
3♥	Fit sbilanciato INV
3♠	6♦5♠ FM
1♣-1♦-1♠	
1SA	Nat
2/3X	Vedi sviluppi su 1♣-1♦-1♠
2♣	Checkback invitante o S.O. a ♦, ⇒ 2♦
2♦	GF any
2♥	Bil no stop ♥
2♠	5+♣ 4+♠ non Hxx♦
	2SA GAR con stop
2SA	Bil stop ♥
3♣	Tricolore SGL ♥
3♦	Hxx♦, 4234 o 4135
2♠	Fit competitivo
2SA	2SAT
3♣	5♣5♦ INV
3♦	6♦ solide o semi INV
3♥	6♦5♥ FM
3♠	Fit sbilanciato INV

1♣-1♦-1SA  
 2♣ Checkback invitante o S.O. a ♦, ⇒ 2♦  
 2♦ GF any  
 2♥ Bil min  
 2♠ Bil max  
 2SA 5332 min  
 3♣ 5332 max  
 3♦ Hxx ♦  
 2♥/♠ Valori, preoccupato per i SA  
 2SA 2SAT  
 3♣ 5♣5♦ INV  
 3♦ 6♦ solide o semi INV  
 3♥ 6♦5♥ FM  
 3♠ 6♦5♠ FM

1♣-1♦-2♣  
 2♦ S.O.  
 2♥/♠ Valori F  
 2SA FIG

## 3.2 Risposta 1♥

### 3.2.1 Struttura del 2SAT:

2SA 2SAT  
 3♣ Obbligato  
 3♦ 5♦5♥ FM  
 3♥ 5♣5♥ FM  
 3♠ 6♥5♠ ISL  
 3SA 6+♥ ISL passabile

### 3.2.2 Sviluppi:

1♣-1♥  
 1♠ Nat, 4+ fino a 16 HCP  
 1SA Nat  
 2♣ Checkback invitante o S.O. a ♦, ⇒ 2♦  
 2♦ GF any  
 2♥ 3♥  
 2♠ 5+♣ 4+♠  
 2SA GAR  
 2SA Bil stop ♦  
 3♣ Tricolore SGL ♥  
 3♦ Bil no stop ♦  
 2♠ Fit competitivo  
 2SA 2SAT  
 3♣ 5♣5♥ INV  
 3♦ 5♦5♥ INV  
 3♥ 6+♥ ISL F  
 3♠ Fit sbil poco inv  
 1SA Bal 11-14 no 4M  
 2♣ Nat 6+♣ 11-14  
 2♦ Multirever: mono ♣ 15+ o bico ♣♦ 16+  
 2♥ S.O.  
 2♠ Bico 18+  
 2SA Mono max  
 3♣ Mono min  
 3♦ 6♣5♦  
 2♠ Relay  
 2SA debole con 5♥4♦  
 3♣ Mono 15-18 NF no 3♥  
 3♦ Bico min  
 3♥ 3♥ min  
 3♠ Bico 19+  
 3SA Mono 19-21  
 3♣ S.O.  
 3♦ 5♥5♦ FM

3♥ 6+♥ FM  
 3SA SGL o VD ♥  
 4X Hx♥ o xxx♥, cue  
 4♥ H♥ o xx♥  
 3♠ 6♥5♠ FM  
 2♥ Nat, 4♥  
 2♠ Relay  
 2SA Bil max 4♥  
 3♣ 5♣3♥32  
 3♦ 3♥4♦  
 3♥ Bil min  
 3♠ Sbil min 4♥ SGL ♠  
 4♣ Sbil min sing ♦  
 4♦ Sbil min sing ♠  
 2♠ Rever naturale  
 2SA GAR  
 3♣ S.O.  
 3♦ 5♥5♦ FM  
 3♥ 6+♥ FM  
 3♠ Fit debole  
 2SA 4♥ 15+  
 3♣ Bel colore fino a 14 o settima  
 3X Sviluppo fermi  
 3♦ Tricolore SGL ♠  
 3♥ 4♥ sbil 13-14  
 3♠ Tricolore SGL ♥  
 3SA Tricolore SGL ♦

1♣-1♥-1♠  
 1SA Nat  
 2♣ Checkback invitante o S.O. a ♦, ⇒ 2♦  
 2♦ GF any  
 2♥ 3♥  
 2♠ 5+♣ 4+♠  
 2SA GAR  
 2SA Bil stop ♦  
 3♣ Tricolore SGL ♥  
 3♦ Bil no stop ♦  
 2♠ Fit competitivo  
 2SA 2SAT  
 3♣ 5♣5♥ INV  
 3♦ 5♦5♥ INV  
 3♥ 6+♥ ISL F  
 3♠ Fit sbil poco inv

## 1♣-1♥-1♠-1SA

2♣	Nat sbil min
2♦	Nat trico min
2♥	3♥ 14-16 sbil
2♠	6♣4♠ 15-16 o 6♣5♠ 11-13
2SA	Relay
3♣	6+ SGL ♦
3♣	6+ SGL ♥
3♣	65 VD ♦
3♣	65 VD ♥
3SA	6511

2SA	15-16
3♣	6♣4♥ ♣ belle
3♦	4045 15-17
3♠	6♣ 5♠ 14-15

## 1♣-1♥-1SA

2♣	Checkback invitante o S.O. a ♦, ⇒ 2♦
2♦	GF any
2♥	3♥
2♠	Mi manca uno stop
2SA	Bil con fermi
3♣	5332 max
3♦	4♦
2♥	S.O.
2♠	6♥ 4♠ FM
2SA	⇒ 3♣
3♣	

3♦	5♦5♥ FM
3♥	5♣5♥ FM
3♠	6♥5♠ ISL
3SA	6+♥ ISL passabile

3♣	5♣5♥ INV
3♦	5♦5♥ INV
3♥	6+♥ ISL F
3♠	6♥5♠ FM

## 1♣-1♥-2♣

2♦	F1G 5♥5♦ debole, forcing generico o 5♥ inv
2♥	S.O.
2♠	6♥4♠ FM
2SA	INV
3♦	5♥5♦ FM
3♠	6♥5♠

## 1♣-1♥-2♣-2♦

2♥	3♥ min, tutto nat
2♠	5♣4♦ o 6♣4♦ min
2SA	INV
3♣	INV
3♦	INV
3♥	6+♥ FM
3♠	Ask stop
4♦	FM+
2SA	Mono no 3♥ stop ♠ max
3♣	NF
3♦	5♥5♦ debole
3♥	6+♥ FM
3♠	Fit ♣ FM+
3♣	Mono no 3♥ min
3♦	5♥5♦ debole
3♥	6+♥ FM
3♠	Ask stop
3♦	6♣4♦ max
3♥	3♥ max

## 3.3 Risposta 1♠

### 3.3.1 Struttura del 2SAT:

2SA	2SAT	
3♣	Obbligato	
3♦	5♠5♦ FM	
3♥	5♠5♣ FM	
3♠	6♠5♥ ISL	
3SA	6+♠ ISL passabile	

### 3.3.2 Sviluppi:

#### 1♣-1♠

1SA	Bal 11-14
2♣	Checkback invitante o S.O. a ♦, ⇒ 2♦
2♦	GF any
2♥	Nat 4♥
2♠	3♠
2SA	Bil
3♣	Tricolore SGL ♠
3♦	Nat 4♦
2SA	2SAT
3♣	5♠5♣ INV
3♦	5♠5♦ INV
3♥	6+♠ ISL F
2♣	Nat 5+♣ 11-14, vedi sviluppi
2♦	Multirever: mono ♣ 15+ o bico ♣♦ 16+
2♥	Relay
2♠	S.O.
2SA	Mono
3♣	Mono
3♦	6♣5♦
3♥	Bico 18+
2SA	debole con 5♠4♦
3♣	Mono 15-18 NF no 3♠
3♦	Bico min
3♥	Bico max
3♠	Fit 3♠ min
3SA	Mono 19-21
3♣	S.O.
3♦	5♠5♦ FM
3♥	6♠4♥ FM
3♠	6+♠ ISL colore imposto
2♥	Nat, 4♥
2♠	S.O.
2SA	GAR
3♣	S.O.
3♦	5♠5♦ FM
3♥	5♠4♥ ISL
3♠	6+♠
2♠	Fit, può essere terzo
2SA	F1G
3♣	5♣3♠22
3♦	5♣4♦3♠ min
3♦	5♣4♥3♠ min
3♠	Bil min 4♠
3SA	Bil max 4♠333
4♣	5♣4♠22
4♦/♥	SGL
4♠	Bil max non 4♠333
3♣/♦	IM+ trial
3♥	Trial IM+
3♠	3♠ min
3SA	4♥ max
4m	Cue 4♠
4♥	4♥ min
2SA	4♠ 15+ vedi sviluppi
3♣	Bel colore fino a 14 o 7+♣



	3X	Sviluppo fermi
3♦	Tricolore SGL ♠	
3♥	Tricolore SGL ♥	
3♣	4♣ sbil 13-14	
3SA	Tricolore SGL ♦	
1♣-1♠-2♣	6+♣, 5♣4♥ max, 5♣2-♠ min o 5+♣4+♦	
2♦	F1G no 4♥	
	2♥	Nat o 6♣ min
	2♠	FM relay
	2SA	5♣4♥ max stop ♦
	3♣	6♣ min
	3♦	5♣4♥ max no stop
	3♥	6♣4♥ o 6♣5♥ min
	3♠	6♣4♥ max
	2SA	INV
	3♣	INV
	3♦	5♣5♦ debole
	3♥	4° colore
	3♠	FM 6+♠
	2♠	5+♣4♦ min/max (anche 5♣4♦4♥)
	2SA	INV
	3♣	INV
	3♦	NF
	3♥	4° colore
	2SA	6♣ max no 3♠
	3♥	Fit ♣ FM, resto NF
	3♣	7♣, tutto FM
	3♦	6♣4♦ max
	3♥	6♣3♠/3♠(14)5♣ max
	3♠	6♣3♠ min
2♥	Nat INV+ F1G	
	2♠	Riporto 2♠ o 3♠ straminimo
	2SA	Stop ♦ min/max
	3/4♣	INV/FM nat
	3♦	5♣4♥4♦ FM
	3♥	5♣4♥ ISL
	3♠	5♣5♥ FM
	3♣	Probabile 7a tutto FM
	3♠	3♠ non min
2SA	INV	
	3♣	S.O.
	3♦/♥	6♣5♦/♥
	3♠	3♠ max
	3SA	Max no 3♠
3♦	5♣5♦ FM	
3♥	6♣4♥ INV	
3♠	6+♠ INV	

## 3.4 Risposta 1SA

1♣-1SA		
2♣	Nat	
2♦	Multirever	
2♥	Meno di 7 HCP, 5♣	
2♠	Positivo	
	2SA	15-17 tricolore non SGL ♠ o 6+♣
	3♣	Relay
	3♦	6♣5♦ 15+
	3♥	SGL ♥
	3♠	SGL ♦
	3SA	6+♣ 18-21
	3X	Vedi GAR
	3♣	S.O. con solo 4♣
2♥/♠	Naturali FM, anche 544 15-17	
	2SA	Relay positivo
	3♣	SGL B
	3♦	SGL A
	3♥/♠	6♣5♥/♠ 11-14
	3♠/♥	6♣5♠/♥ 15+
	3SA	5♣4M22
	3♣	S.O.
2SA	15-17 6+♣	
3♣	6+♣ belle o 7♣, fino a 14	
3X	Tricolori standard 18-21	

## 3.5 Risposta 2♣

1♣-2♣

2♦	Min sbilanciato
2♥	Relay, si rientra negli stessi sviluppi, ma dopo la dichiarazione di 2♠ 4♣ e 4♦ sono 6♣5♥/♠ min
2♠	6♣4♠/♥, 5♣4♥/♠ o 4♣4♥1♦4♠ o 4♣4♥5♣ (valido anche su 2♥)
	2SA Relay
	3♣/♦ 5♣4♥/♠1♦
	3♥/♠ 6♣4♥/♠
	3SA 4♣4♥1-0♦4-5♣
	4♣ 4♣4♥1-0♦4-5♣ forte
2SA	6♣5♥/♠ (valido anche su 2♥)
	3♣ Relay
	3♦ 5♥
	3♥ 5♠
3♦	5♣4♠/♥22 (valido anche su 2♥)
3♥/♠	4♥/♠ SGL♠/♥ (valido anche su 2♥)
2♥	Min bilanciato oppure minori min/max
2♠	Relay (anche mani fuori relay, vedi 1♣-2♣-2♦-2♠)
	2SA Bil
	3♣ Relay
	3♦ 4♣, su cui si dichiara nat
	3♥ 4♥
	3♠ 4♠
	3♠ 4♠333
3♣	5♣4♦ min
	3♦ Relay GAR
3♦	6♣4♦ min/max
	3♥ Chiede SGL e forza a gradino
3X	Standard, 16+
4♣	5♣4♦22 19+
4♦	6♣5♦ 16+ (la minima va trattata come 64)
2♠	5♣4M 16+
	2SA Relay
	3♣ 5♣4♥
	3♦ Relay
	3X GAR
	4♣ 5♣4♥22 19+
3♦	6♣4/5M
	3♥ Relay
	3♠ 6♣4♠
	3SA 6♣4♥
	4♣ 6♣4♥ 19+
	3/4X Vedi 1♣-2♣-2♠-2SA-3♣ ma con le ♠
2SA	6+♣ senza SGL 16+
3♣	Fissa
3♦	5♦2♣
3♥	Relay
	3♠ Max
	3SA Min
3♣	6+♣ SGL ♦/♥ 16+
	3♦ Chiede
3♦	6+♣ SGL ♠ 16+
	3♥ Chiede
	3♠ Vuoto
3♥	Tricolore SGL ♠ 16+
	3♠ Fissa ♥
	4♣ Fissa ♣
	4♦ Fissa ♦
3♠	Tricolore SGL ♥ 16+
	4♣/♦ Fissano ♣/♦
	4♥ Fissa ♠ (Possiamo pensare di invertire 4♣ e 4♥)
3SA	Tricolore SGL ♦ 16-18, si veda 1.4 per i fissaggi
4♣	Tricolore SGL ♦ 19+, si veda 1.4 per i fissaggi

Si rimanda alla scheda a pag. 2 per alternative ai fissaggi.

Passati di mano la dichiarazione di 2♣ mostra 10-11 con 5♣.

## Interferenze

Se ci sono interferenze avversarie la dichiarazione diventa strettamente naturale e il DBL mostra mano di rovescio. Se gli avversari intervengono con un contro direzionale sulla sequenza 1♣-2♣-2♥-2♠-DBL! si dichiara nel seguente modo:

### 1♣-2♣-2♥-2♠-(D)

Pass	Bilanciata no fermo o Axx/Kxx
Rdbl	Sbilanciata no fermo
2SA	Bilanciata con fermo
3X	System on con fermo

In caso di interferenza 4♥/♠ ci comportiamo nel seguente modo:

### 1♣-(P)-2♣-(4♥)

Pass	Forte o 4♠
	Dbl Min no 4♠
	4♠ Ho 4♠
	4SA ISL
	5♣ Sbil min
Dbl	Tendenzialmente punitivo, no 4♠
4♠	6♣5♠
4SA	Sbil min (probabile bico ♣♦)
5♣	Sbil min

### 1♣-(P)-2♣-(4♠)

Pass	Forte o punitivo
	Dbl Bil non forte
	4SA ISL
	5♣ Sbil min
Dbl	Intermedio 15-17
4SA	Sbil min (probabile bico ♣♦)
5♣	Sbil min

## 3.6 Risposta 2♦

### 1♣-2♦

2♥	P/C
2♠	6+♠ S.O.
2SA	5♠5♥ FM+
	3♣/♦ 3♥/♠
	3♥/♠ 4♥/4♠
	4♦ No fit, dichiara il più bello
3♣	6♥5♠ INV
3♦	6♠5♥ INV
2♠	IM ♥
2SA	5♠5♥ FM+
	3♣ 3♥
	3♥ 4♥
3♣	Limite 6♠5♥
3♦	6♥ min
4♦	Max 6+♥
2SA	Relay
3♣	65 INV
3♦	Relay
	3♥ 6♠5♥
	3♠ 6♥5♠
	3♥/♠ Fix
4♣	ISL ♣
	4♦ Ho xx♣
4♦	Dichiara il lungo
3♦	6♥
	3♠ ISL ♥
	4♣ ISL ♣
	4♦ Ho xx♣

3♥	6♠
4♣	ISL ♣
	4♦ Ho xx♣
4♦	Fit ♠
	4♥ ⇒ a 4♠
	4♠ ISL min
3♠	5♠5♥ no stop ♦ o ISL
3SA	5♠5♥ stop ♦
3♣	6+♣ NF
3♦	6♥5♠
3♥	6♠5♥
3♠	5♠5♥ FM
3♥	P/C
3♠	S.O.
4♥	IM+
3/4X	5♠5♥ ISL

## 3.7 Risposta 2♥

### 1♣-2♥

2♠	S.O.
2SA	Ask
3♣	5♠4♥ Min
3♦	5♠4♥31 max
	3♥ Ask SGL
3♥	5♠5♥ min
3♠	6♠4♥ min
3SA	5♠4♥22 max
4♣	5♠5♥ max
4♦	6♠4♥ max

## 3.8 Risposta 2♠

1♣-2♠

2SA

3♣ or Hx♣

3♣ INV

3♦ ISL solid o semi

3♥ Sono interessato

3♠ SGL any

3SA Ask B/M/A

3♠ Waiting

3SA S.O.

3♥ SGL ♥ bico minore FM

3♠ SGL ♠ bico minore FM

3SA Bico minore 22 FM

4♣ Bico minore 22 FM

3♣

xx♣ o Jx♣

3/4X vedi sviluppi 1♣-2♠-2SA

## 4 L'apertura 1♦

L'apertura di 1♦ mostra mano bilanciata 11-14 con 4+♦ (non 4♣) oppure mano sbilanciata con 4+♦ 11-21 (notare in particolare che con la tricolore 1♣4♥4♦4♣ 15-17 si apre 1♦ e su 1♠ si ridichiara 2♣). Risposte:

1♦

1♥/♠	Naturali 4+
1/2SA	Naturali
2♣	11+ con 2+♣ FM
2♦	6♥/♠ con requisiti di sottoapertura oppure 5+♥/5+♠ IM+
2♥	5+♠4+♥ 5-9
2♠	FM con 4+♦ (se solo 4♦ garantisce un SGL)
3♣	INV 4+♦

### 4.1 Risposta 1♥

#### 4.1.1 Struttura del 2SAT:

2SA	2SAT
3♣	Obbligato
3♦	5♦5♥ FM
3♥	5♣5♥ FM
3♠	6♥5♠ ISL
3SA	6+♥ ISL passabile

#### 4.1.2 Sviluppi:

1♦-1♥

1♠	Nat, 4+ fino a 16 HCP
1SA	Nat
2♣	4054 11-14
2♦	Sbil min
2/3♥	3♥ min max sbil
2♠	6♦5♠ 11-14
2SA	Sbil 5♦4♠ 15-16
3♣	4054 15-17
3♦	S.O.
4♣	IM
3♦	6♦4♠ belle ♦ 13-14
2♣	Checkback invitante o S.O. a ♦, ⇒ 2♦
2♦	GF any
2♥	3♥
2♠	5+♦ 4+♠
2SA	2SA GAR
3♣	Bil stop ♣
3♦	Bil no stop ♣
3♥	Tricolore VD ♥
2♠	Fit competitivo
2SA	2SAT
3♣	5♣5♥ INV
3♦	5♦5♥ INV
3♥	6+♥ ISL F
3♠	Fit sbil poco inv
1SA	Bal 11-14 no 4M
2♣	Checkback invitante o S.O. a ♦, ⇒ 2♦
2♦	GF any
2♥	3♥
2♠	Bil no stop ♠
2SA	Bil stop ♣ e ♠
3♣	Bil no stop ♣
2♠	6♥4♠ FM
2SA	2SAT
3♣	5♣5♥ INV
3♦	5♦5♥ INV
3♥	6+♥ ISL F

2♣

Nat F1G 5♦4♠ 11-21

2♦	S.O.
2♥	3♥ 14-16
2♠	17+
2SA	17+
3♣	5♦5♣ 13-15
3♦	6♦4♣ 16
3♥	3♥ 17+
2♥	S.O.
2♠	Relay FM
2SA	5♣4♦ 16+
3♣	3♣ GAR ridotta
3♥	6+♥
3♣	5♣5♦ 11-15
3♦	Relay
3♥	Min
3♠	Max
3♥	6+♥
3♠	4° colore
3X	GAR ridotta, CON INVERSIONE DI SIGNIFICATO TRA 3♠ e 3SA
2SA	INV
3♣	5♦5♣ min
3♦	6♦4♣ min
3♥	3♥ 13+ F
3♠	Max 10 carte
3SA	Max 5♣4♦
3♣/♦	INV
3♥	6+♥ INV
3♠	6♥5♠ FM
2♦	6+♦ 11-14
2SA	Forcing fino 3♦
3♣	Max valori
3♦	Min no 3♥
3♥	3♥ min
3♠	3♥ max
2♥	4♥
2♠	Relay
3♣	Tricolore singolo ♣
3♦	5♦4♥31 min o 22
3♥	Bil min
3♠	5♦4♥22 max
3SA	Bil max
4X	Splinter
2♠	Multirever: mono ♦ 15+ o bico ♦♠ 16+
2SA	Relay
3♣	4♠ debole
3♦	S.O.
3♥	6+♥ FM
3♠	6♥4♠ o 5♥4♠ senza fermo ♣ FM
3SA	Mono
4♣	⇒ 4♦
4♦	Obbligato
4♥/♠	Fix ISL
4♦	ISL ♦
2SA	4♥ 15+
3♣	5♦5♣ 16+
3♦	S.O.
3♥	6+♥ FM
3♠	Relay
3SA	Min
4♣	Max
4♦	Fix ♦
4X	Cue fissa ♣

3♦ 6+♦ chiuse o semi 13-15  
 3♥ 5+♥ FM  
 3♣ Temo ♣  
 4X Cue, fit ♥  
 3♠ Temo ♣  
 3♥ 4♥ sbil 13-14  
 3♣ Tricolore VD ♥  
 3SA Tricolore SGL ♣

## 4.2 Risposta 1♠

### 4.2.1 Struttura del 2SAT:

2SA 2SAT  
 3♣ Obbligato  
 3♦ 5♠5♦ FM  
 3♥ 5♠5♣ FM  
 3♠ 6♠5♥ ISL  
 3SA 6+♠ ISL passabile

### 4.2.2 Sviluppi:

1♦-1♠  
 1SA Bal 11-14  
 2♣ Checkback invitante o S.O. a ♦, ⇒ 2♦  
 2♦ GF any  
 2♥ Nat 4♥  
 2♠ 3♠  
 2SA Bil  
 3♣ Tricolore SGL ♠  
 2♥ 5♠5♥ INV  
 2SA 2SAT  
 3♣ 5♠5♣ INV  
 3♦ 5♠5♦ INV  
 3♠ 6+♠ ISL F  
 2♣ Nat 5+♦4+♣ 11-21 o tricolore 15-17  
 2♦ S.O.  
 2♥ 17+  
 2SA 17+  
 2♠ 3♠ 14-16  
 3♣ 5♦5♣ 15-17  
 3♦ 6♦4♣ 16  
 3♠ 3♠ 17+  
 2♥ Relay FM  
 2♠ Mani speciali  
 2SA Relay  
 3♣ 6♦5♣ 11-15  
 3♦ 1♠444 15-17  
 3♥ 0♠454 11-14  
 3♠ 0♠454 15-17  
 3♠ Colore imposto  
 2SA 5♦+4♣ 16+  
 3♣ GAR ridotta  
 3♣ 5♦5♣ 11-15  
 3♦ Relay  
 3♥/♠ Min max  
 3♥ 4° colore  
 3♠ 6+♠ FM  
 3X GAR ridotta, CON INVERSIONE DI SIGNIFICATO TRA 3♠ e 3SA

2SA INV  
 3♣/♦ 5♦5♣/6♦4♣ min  
 3♥ 6♦4♣ max o trico 15-17  
 3♠ 4♥  
 3SA 6♦4♣ fino a 16  
 4m Cue 6♦4♣ 17+  
 4♥ Trico  
 3♠ 3♠13+ F  
 3SA Max 5♣ 4♦ o 55 14-15  
 3♣/♦ INV  
 3♥ 6♠ 4♥ INV  
 3♠ 6+♠ INV  
 6+♦ o 5+♦4♥  
 2♥ 5+♠ anche senza 4♥  
 2♠ 6+♦2♠ min  
 2SA Forcing  
 3♦ SO stramin  
 3♣/♥ SO  
 3♦/♠ Fix ISL  
 2SA Stop ♣, max  
 3♣ 4♥ min, no 3♠ (dichiarare 2♠ su 1♠)  
 3♦/♥ SO  
 3♠ 6+♠ F  
 4X Cue fix ♥  
 4♦ Fix ♦  
 3♦ 6+♦ 1♠ o 7+♦  
 3♥ Max 4♥  
 3♠ Min 3♠  
 4X 3♠ max  
 2♥ Multirever: mono ♦ 15+ o bico ♦♥ 16+  
 2♠ S.O.  
 2SA 6+♦ max F  
 3♣ 5♦4♥ min/max  
 3♦ 6+♦ min probabile SGL ♠  
 3♥ 6♦5♥  
 2SA Relay  
 3♣ Debole con 6♣  
 3♦ SO  
 3♥ 6♠4♥ 5♠4♥ no stop ♣ FM  
 3♠ 6+♠ ISL colore imposto  
 2♠ Nat, 3+♠  
 2SA F1G  
 3♣ Bil min con 3♠  
 3♦ 5♦3♠ min  
 3♥ 5♦4♥3♠ min  
 3♠ Bil min 4♠  
 3SA Bil max 4♠333  
 4♣/♥ Cue  
 4♦ 5♦4♠22  
 4♠ Bil max non 4♠333  
 3♣/♦ IM+ trial  
 3♥ Trial IM+  
 3♠ 3♠ min  
 3SA 4♥ max  
 4m Cue 4♠  
 4♥ 4♥ min  
 2SA 4♥ 15+ vedi sviluppi  
 3♣ 5♦5♣ 16-20  
 3♦ S.O.  
 3♥ Relay min max  
 3♠ 6+♠ F  
 4♣/♦ IM  
 3♦ 6+♦ chiuse o semi 13-14  
 3♥ Temo ♥  
 3♠ 5+♠ FM  
 4♣/♦ Fix ♦ con o senza cue♣  
 3♥ Tricolore VD ♠  
 3♠ 4♠ sbil 13-14  
 3SA Tricolore SGL ♣

## 4.3 Risposta 1SA

1♠-1SA

2♣	5+♦4+♣ 11-21 o tricolori 15-17 SGL non ♣
2♦	Riporto max 8 HCP
2♥	Positivo con 4♣
	2♠/3♥ SGL
	2SA Forcing generico
	3♣ Min
	3X Max
	3♣ S.O.
	3♦ 6♦4♣
2♠	Positivo con 5♣ e no SGL
	2SA Forcing generico
	3♣ Min
	3X Max
	3♣ S.O.
	3♦ 6♦4♣
	3♥/♠ SGL
2SA	⇒ 3♣ debole
3♣/♦	INV
3♥/♠	Splinter con fit ♣
2♦	6+♦
2SA	Forcing fino a 3♦
2♥	6+♦ o 5+♦4+♥ o 4441♣
2♠	Relay positivo senza 6♣
	2SA Mono
	3♣ 5♣ belle
	3♦ 3♦
	3♥/♠ Stop
3♣	5♦4♥ 16+
3♦	6♦4-5♥ 15+
3♥	6♦5♥ 11-12
3♠	6♦5♥ 13-14
3SA	4441♣ 18-21

2SA	6+♣ positivo
3♣	Relay
	3X Singoli a gradino
	3SA No SGL
	4♣ No SGL più forte
3♦	Nat, probabile corto a ♣
3♥	6♦5♥ min
3♠	Stop ♠ non ♥
3♣/♦	S.O.
	3/4X Forcing
	3♥/♠ Stop ♥
	4♥ 6♦5♥
2♠	Rever nat o 6♦5♠ 11+
	2SA Relay FM 8-11
	3♣ 5♦4♠ 15+
	3♦ 6♦4-5♠ 15+
	3♥ 6♦5♠ 13-14
	3♠ 6♦5♠ 11-12
3♣/♦	S.O.
	3♥ 4° colore
	3♠ 6♦5♠ min
	3/4X Fircing
3♥	6+♣ positivo
	3♠ 4° colore
	4♣ Fix ♣

2SA	15-17 tricolore SGL ♣
3♣	5♦5♣ 16+
	3♦ S.O.
	3♥ Relay
	3♠ Min
	3SA Max
3♦	6+♦ belle 13-14
3X	Tricolori standard 18-21

## 4.4 Risposta 2♣

1♦-2♣

2♦	Min sbilanciato
2♥	Relay, si rientra negli stessi sviluppi, ma dopo la dichiarazione di 2♠ 4♣ e 4♦ sono 6♦5♥/♠ min
⋮	Vedi fuori relay su 1♣-2♣ (valido anche su 2♥)
2♥	Min bilanciato oppure minori min/max
2♠	Relay (con mani fuori relay, vedi 1♣-2♣)
2SA	Bil
3♣	Relay
3♦	4M
3♥/♠	4e maggiori invertite (per uniformità con Puppet standard)
3♥	5♦3♣
3♠	5♦2♣
3SA	4333
3♣	5♦4♣ min
3♦	Relay GAR
3♦	10 carte
3♥	Chiede
3♠	55 min
3SA	64 min
4♣/♦	Come 3♠/SA ma max
3X	Standard, 16+
4♣	5♦4♣22 19+
4♦	6♦5♣ 16+ (la minima va trattata come 64)
2♠	5♦4M 16+
2SA	Relay
3♣	5♦4♥
3♦	Relay
3X	GAR
4♣	5♦4♥22 19+
3♦	6♦4/5M
3♥	Relay
3♠	6♦4♠
3SA	6♦4♥
4♣	6♦4♥ 19+
3/4X	Vedi 1♦-2♣-2♠-2SA-3♣ ma con le ♠
2SA	6+♦ senza SGL 16+
3♣	Nat
3♦	Fit
3♥	Relay
3♠	Max
3SA	Min
3♣	6+♦ SGL ♣/♥ 16+
3♦	Chiede
3♥	6+♣ solide, corto a ♦
3♦	6+♦ SGL ♠ 16+
3♥	Chiede
3♠	Vuoto
3♠	6+♣ solide, corto a ♦
3♥	Tricolore SGL ♠ 16+
3♠	Fissa ♥
4♣	Fissa ♣
4♦	Fissa ♦
3♠	Tricolore SGL ♥ 16+
4♣/♦	Fissano ♣/♦
4♥	Fissa ♠ (Possiamo pensare di invertire 4♣ e 4♥)
3SA	Tricolore SGL ♣ 16-18
	Si veda 1.4 per i fissaggi, con 5♦ piccolo tentativo e 4SA meglio di 5♦
4♣	Tricolore SGL ♣ 19+
	Si veda 1.4 per i fissaggi

Si rimanda alla scheda a pag. 2 per alternative ai fissaggi.

Passati di mano la dichiarazione di 2♣ mostra 10-11 con 5♣.



Se ci sono interferenze avversarie la dichiarazione diventa strettamente naturale e il DBL mostra mano di rovescio. Se gli avversari intervengono con un contro direzionale sulla sequenza 1♦-2♣-2♥-2♠-DBL! si dichiara nel seguente modo:

1♦-2♣-2♥-2♠-(D)

Pass	Bilanciata no fermo o Axx/Kxx
Rdbl	Sbilanciata no fermo
2SA	Bilanciata con fermo
3X	System on con fermo

In caso di interferenza 4♥/♠ ci comportiamo nel seguente modo:

1♦-(P)-2♣-(4♥)

Pass	Forte o 4♠
Dbl	Min no 4♠
4♠	Ho 4♠
4SA	ISL: mono ♣ o fit a ♦ bilanciato
5♣	SO
5♦	Fit ♦
5♣	Mono ♣ solida
Dbl	Tendenzialmente punitivo, no 4♠
4♠	6♦5♠
4SA	6♦4♣ min
5♣	5♦5♣

1♦-(P)-2♣-(4♠)

Pass	Forte o punitivo
Dbl	Bil non forte
4SA	ISL: mono ♣ o fit a ♦ bilanciato
5♣	SO
5♦	Fit ♦
5♣	Mono ♣ solida
Dbl	Intermedio 15-17
4SA	6♦4♣ min
5♣	5♦5♣

NOTA BENE: Se si usa la dichiarazione di 2♣ si sono già negate 4♦ in mano sbilanciata e 5+♦, di conseguenza, in caso di fit, il rispondente ha al massimo 4♦ in mano bilanciata. Quindi, quando previsto, **DICHIARARE 2♠** al fine di evitare confusione in caso di competizione.

## 4.5 Risposta 2♦

1♦-2♦

2♥	P/C
2♠	6+♠ S.O.
2SA	5♠5♥ FM+
	3♣/♦ 3♥/♠
	3♥/♠ 4♥/4♠
	4♦ No fit, dichiara il più bello
	3♣ 6♥5♠ INV
	3♦ 6♠5♥ INV
2♣	IM ♥
2SA	5♠5♥ FM+
	3♣ 3♥
	3♥ 4♥
	3♣ Limite 6♠5♥
	3♦ 6♥ min
	4♦ Max 6+♥
2SA	Relay
3♣	65 INV
3♦	Relay
	3♥ 6♠5♥
	3♠ 6♥5♠
	3♥/♠ Fix
	4♣ ISL ♦
	4♦ Ho xx♦
	4♦ Dichiara il lungo

3♦	6♥
	3♠ ISL ♥
	4♣ ISL ♦
	4♦ Ho xx♦
3♥	6♠
	4♣ ISL ♦
	4♦ Ho xx♦
	4♦ Fit ♠
	4♥ ⇒ a 4♠
	4♠ ISL min
3♠	5♠5♥ no stop ♣ o ISL
3SA	5♠5♥ stop ♣
3♣	5+♦5+♣ NF
	3♦ S.O.
	3♥ 6♠5♥
	3♠ 6♥5♠
	3SA 5♠5♥ FM
3♦	6+♦ NF
	3♥ 6♠5♥
	3♠ 6♥5♠
	3SA 5♠5♥ FM
3♥	P/C
	3♠ S.O.
	4♥ IM+
	3/4X 5♠5♥ ISL

Passati di mano la risposta di 2♦ mostra fit a ♦.

## 4.6 Risposta 2♠

1♦-2♠

2SA

Obbligato

3♣

5+♦4M22 o 5+♦ no SGL

3♦ Relay

3♥

4♥

3♠ Waiting

4♣ Fix ♥

4♦ Fix ♦

3♠

4♠

4♣/♥ Fix ♠ con  
o senza cue ♣

4♦ Fix ♦

3SA

6♦322 o 5♦332 o

5♦4♣22 belle ♦

4♣/♦

Come sopra ma ISL con  
o senza cue ♣

3♦

SGL/VD ♣

3♥/♠ Nat

4♣/♦ Fix ♦ cue 1o giro/no cue 1o giro

3♥

SGL/VD ♥

3♠

4♠

3SA No 4♠

4♣/♥ Fix ♠ con o senza cue ♣

3♠

SGL ♠ con 4♥

3SA

SGL ♠ senza 4♥

4♣/♦

Come 3SA ma ISL con o senza cue ♣

Da passati di mano 2♠ mostra fit IM con un singolo o 6+♦:

1♦-2♠

2SA

Chiede

3♣/♥/♠ SGL naturali

3♦

6♦322

3♣/♥/♠ Naturali

### Interferenze

Se l'avversario interviene su 2♠ la dichiarazione di un colore maggiore è naturale, il DBL chiede il singolo e mostra mano sbilanciata. Sul DBL il rispondente si comporta così:

1♦-(P)-2♠-(3X)-DBL-(P)

3SA

SGL ♣

4♣

SGL ♥

4♦

SGL ♠

4♥/♠

5♦4♥/♠22 NISL

Se disponibili, le dichiarazioni a livello 3 mostrano il singolo in maniera naturale.

## 5 Difese sulle interferenze 1♣ e 1♦

### 5.1 Difese su apertura 1♣

1♣-(D)-

Rdbl 10+ bil punitivo o 5+♣  
 1♦/♥/♠ 5+ Sottocolore, SYS ON sui rever  
 1step Doppio o singolo se minimo  
 1SA SGL e 5+♣4+♦ 15-16  
 2/3X Sys on, fit a salto è 3/4 bilanciato  
 1SA Interdittivo  
 2♣ Debole  
 2♦/♥/♠ 5+♦/♥/♠ 4♣ max 9 HCP

1♣-(1♦)-

Dbl 5+♥  
 1/2X Nat su cui 2♦ FM  
 2♦ Forte generico  
 2♥ Sb il o bil max con 4♥  
 2♠ Nat 6♣4♠  
 3♦ FM con 4♥  
 3SA Min  
 1♥ 5+♠ VEDI SVILUPPI SU 1♣-(1♦)-DBL  
 1♠ 4♥ VEDI SVILUPPI SU 1♣-(1♦)-DBL  
 1SA Nat  
 2♣ Nat forcing fino a 3♣  
 2♦ 4+♥4♠  
 2♥/♠ Anche 3 carte  
 2SA Nat  
 3♦ 5♥4♠ INV  
 3♥ 6♥4♠ debole  
 3♦ Forte, può avere fit 4°  
 3♥/♠ INV sbilanciati  
 2♥ 4♠ 10+  
 2♠ 11+ no maggiori  
 3♣ Barrage  
 3♦ 5♠5♥ IM

#### Sviluppi particolari

1♣-(1♦)-D-(2♦)-

Dbl Può contenere fit 3°  
 3♦ Fit ♥ FM  
 3♥ INV 4♥

Questi sviluppi valgono anche su 1♣-(1♦)-1♥-(2♦) e 1♣-(1♦)-1♠-(2♦)

1♣-(1♥)-

Dbl 4/5♠  
 (2♥)  
 Dbl Max può avere 3♠  
 3♥ FM 4♠  
 3SA Min  
 3♠ INV  
 1♠ 3/4♠  
 2♥ Relay  
 2♠ 3♠ min no stop ♥  
 2SA 3♠ min e stop ♥  
 3♣ 5♣3♠ max  
 3♦ 443♠ max  
 3♥ Max 3♠ no stop ♥  
 3♠ 4♠  
 3SA Max 3♠ stop ♥  
 2♥ Forcing generico  
 2♠ 4♠ sbil min o bil max  
 3♥ FM 4♠  
 3SA min

1♠ Take-out no 4♠

2♣/♦ Nat  
 2SA Bil stop ♥  
 2♥ No stop ♥ o forte  
 2♥ 6+♠ max 10 o FM non voglio prendere attacco  
 2♠ S.O.

3♣/♦ Nat tentativo

3♥ Mono max

3♠ Inv belle ♠

2SA Relay

3♣/♦ 6♣4♣/♦

3♥ Ritexas

3♠ NF

3SA Max 6♠

4♣/♦/♥ Splinter con 7+♠

3♥ FM no fit

3♠ 4♠ interdittivo

2♠ 6+♠ FM

2SA Relay

3♣/♦ 6♣4♣/♦

3♥ ISL

3♠ 6♠ 11-12

3SA 6♠ 13-16

4♣/♦/♥ Splinter con 7+♠

3♦/♥ 5♠5♣/♦ FM

1♣-(1♠)-

Dbl 4+♥  
 2♦ Nat NF  
 2♠ Forzante generico non 4♥  
 2SA 5♣4♠ 15-17  
 3♥ Nat INV  
 3♠ FM 4♥  
 3SA min

2♣ Debole 5+♠ no 4♥  
 2♦ 5+♥ (Se passato di mano nat)

2♥ Min anche con xx♥

2♠ 6+♠ 16+ o 5♣4♦ 16+

2SA Nat FM no 3♥

4♦ ⇒ 4♥

3♣ 6+♠ di dritto

3♦ 6♣4♦ buona

3♥ Sb il 3+♥

3♠ 4♥ forte

3SA Min

3SA Nat bil 4♥

4♦ TRFS

4♥ Min S.O.

2♥ 11+ 5+♠ o bil senza 4♥ (Se passato di mano nat)

2♠ No stop ♠ o mano di rovescio

2SA Nat F

3X Nat 15+

3♠ Tricolore SGL ♠ 15+

3♣ 5+♠ NF

3X Nat 15+

3♠ Tricolore SGL ♠ 15+

3♦/♥/♠ SGL 6+♣

3X Nat 11-14

3♠ Tricolore SGL ♠ 11-14

2♠ 5+♦ (Se passato di mano 6+♣ INV)

2SA Nat F1G

3♣ Nat F

3♦ Inv passabile

3♥ Nat F

3♠ Sgl ♠ o monocolore ISL

4♦ Colore imposto

3♣	6+♣ o 5+♣4+♥ min
3♦	NF
3X	FM
3♦	Appoggio competitivo
3♥	Nat 5+♣4+♥ 15+
3♠	Ask stop ♠ o fit ♥
4♣	Fix ♣
4♦/♥	Nat
4♦	4♦ forte
3♣	Barrage 6+♣
3♦	5+♣4♥ 12+
3♥	6+♥ belle NF
3♠	Splinter 6+♣

#### Sviluppi particolari

##### 1♣-(1♠)-D-(2♠)-

Dbl	Max anche con 3♥
3♥	4♥ competitivo
3♠	FM 4♥
3SA	Min

##### 1♣-(1♠)-2♦-(P)-2♥-(2♠)-

Dbl	FM
3X	Competitivo
3♠	Colore imposto

##### 1♣-(1SA)-

Dbl	Punitivo
2♣	Landy
2♦	6+♠/♥
2♥/♠	5♥/♠4m
2SA	4♥5+♣/6+♦
3♣	4♠5+♣
3♦	4♠6+♦

##### 1♣-(2♣)-

2♦/♥/♠	5+ Nat
3♣	5+♦5+M
3♦	5+♠5+♥ ISL
3♥/♠	Nat 7+ NF
4♣	5+♠5+♥ da manche

##### 1♣-(2♦)-

2♥/♠	5+ Nat
3♣	Nat FM (anche con 4e maggiori)
3♦	6+♣ INV
3♥/♠	Nat 7+ NF
4♣	5+♠5+♥

##### 1♣-(2♦)-

Dbl	Multi
2♥/♠	TO, colore successivo NF
3♣/♦	Nat F, ripetizione NF
Pass	Nat F, ripetizione NF

2♥/♠

Dbl Altro maggiore

##### 1♣-(2♦)-

Dbl	5♠5♥
2♥/♠	Bilanciato può punire
3♣/♦	Inv 5+♣/♦
3♣/♦	Competitivo

##### 1♣-(2♥)-

Dbl	TO
3♥	⇒ 3SA
3SA	4♣ Mono forte
4♦/♠	4♦/♠ Bicolori nat
6♣5♦/♠	
2♠	Nat F
2SA	NF
3♣	Nat F
3♦	Interesse alla 4a di ♠
3♥	Nat F
3♥	5+♦4♠ 15+ (con meno dichiarare DBL)

##### 1♣-(2♠)-

Pass	
Dbl	
2SA	Max, interrogativa
3♣	Sbil minimo (anche 4♥)
3♦	4♥
3♥	5♥
3♦/♥	4♦/♥ 16+
3♠/SA	Mono 16+ 3♥/2-♥
Dbl	TO, vedi 1♣-(2♥)-Dbl
2SA	NF
3♣	Nat F
3♦	Interesse alla 4a di ♥
3♦	5+♦
3♥	5+♥
3♠	5+♦4♥ 15+ (con meno dichiarare DBL)

##### 1♣-(2SA)-

Dbl	5♦5♥
3♣	Punti, successivi TO
3♦	5+♣ competitivo
3♦	5+♠ INV
3♥	FM
3♥	INV 6+♣
3♠	5+♠ FM

##### 1♣-(3♣)-

Dbl	5♦5♠
3♣	Punti, successivi TO
3♦	5+♣ competitivo
3♦	5+♥ INV
3♥	5+♥ FM
3♠	INV 6+♣

##### 1♣-(3♣)-

4♣	Nat
5♠5♥	

##### 1♣-(3♦)-

4♣	Nat
5♠5♥	
4♦	FM ♣

1♣-(3♠)-	
Dbl	TO
	3SA
	4♣/♦ 5+♠/♦4♥ ISL
	4♥ 6+♥ meglio di 4♦
4♣	Mono ♦ o bic ♣♦
4♦	Fit
	4♥/♠ Cue con mono ♦
	4SA ♣♦ ISL
	5♣ ♣♦ da manche
	4♥ Nat
	4♠ Mono ♣ ISL
	4SA SO
	5♣ Mono ♣ solida
4♦	⇒♥ min o ISL
4♥	Mono ♣
	4♠ ISL
	4SA SO
	5♣ SO
4♠	5+♥5+m ISL o 6+♥ solide IGSL
	4SA Relay
	5♣/♦ Bico
	5♥ Mono
	5♣ Mono ♣ solide
4SA	18/19 BIL

#### Sviluppi particolari, validi in situazioni analoghe

1♣/♦-(P)-1♥/♠-(Dbl)-	
Rdbl	15+ senza 3♥/♠
1SA	3♥/♠ sbil 11-15
	2♣/♦ SO
	2♦/♣ Trial
2♠/♥	3♥/♠ sbil 16+
	3♥/2♠ SO
2SA	Relay per distribuzione
3♣	SO con 6♣
3♠/♥	Nat, fissaggi naturali
3♠ (su 2♥)	Fix ISL
2SA	15-17 4♥/♠
3♠/♥	18+ 4♥/♠ FM
1♣/♦-(P)-1♦/♥-(1♥/♠)-	
Dbl	15+ mano adatta (anche 4♦ 15-17 senza fermo)
2♦/♥	Se nuovo colore: 64♦/♥ concentrata o 65♦/♥
2♥/♠	Monocolore 15+ inadatta al DBL (es. ottava)
2SA	4♦/♥ 15-17 (con le ♦ stop colore avversario)
	3♣ GAR
	3♦/♥ SO
3♥/♠	4♦/♥ 18+

## 5.2 Difese su apertura 1♦

1♦-(D)-

Rdbl	10+, ogni successiva dichiarazione è F1, contri punitivi
1♥/♠	Naturale 5+ max 9 HCP
1SA	Interdittivo
2♣	Debole
2♥/♠	5+ 3♦ max 9 HCP

1♦-(1♥)-

Dbl	4/5♠ (2♥)
	Dbl Max può avere 3♠
	3♥ FM 4♠
	3SA Min
	3♣ INV
1♠	3/4♠
	2♥ Relay
	2♠ 3♠ min no stop ♥
	2SA 3♠ min e stop ♥
	3♣ 5♦4♣3♠ max
	3♦ 5♦3♠ max
	3♥ Max 3♠ no stop ♥
	3♠ 4♠
	3SA Max 3♠ stop ♥
2♥	Forcing generico
2♠	4♠ sbil min o bil max
3♥	FM 4♠
	3SA Min
1♠	Take-out no 4♠
2♣/♦	Nat
	2SA Bil stop ♥
	2♥ No stop ♥ o forte
2♥	6+♠ max 10 o FM non voglio prendere attacco
2♠	S.O.
	3♣/♦ Nat tentativo
	3♥ Mono max
	3♠ Inv belle ♠
2SA	Relay
	3♣/♦ 6♠4♣/♦
	3♥ Ritexas
	3♠ NF
	3SA Max 6♠
	4♣/♦/♠ Splinter con 7+♠
3♥	FM no fit
3♠	4♠ interdittivo
2♠	6+♠ FM
	2SA Relay
	3♣/♦ 6♠4♣/♦
	3♥ ISL
	3♠ 6♠ 11-12
	3SA 6♠ 13-16
	4♣/♦/♠ Splinter con 7+♠
3♥	5♠5♣ FM

1♦-(1♠)-

Dbl	4+♥
2♠	Forzante generico non 4♥
2SA	5♦4♠ 15-17
3♥	Nat Sbil min
3♠	FM 4♥
	3SA Min
2♣	5+♥ (Se passato di mano nat con sviluppi nat)
	2♥ Min anche con xx♥
2♠	6+♦ 16+
2SA	Nat FM no 3♥
	4♦ ⇒ 4♥
3♣	Naturale di forza ambigua
	3♥ NF
3♦	Colore chiuso/semichiuso in mano buona
3♥	Sbil 3+♥
3♠	4♥ forte
	3SA Min
	3SA Bil 4♥
	4♦ TRFS
4♥	Min S.O.
2♥	11+ 4+♦ o bil senza 4♥ (Se passato di mano nat)
2♠	Waiting, no stop ♠ o mano di rovescio
	2SA Nat F
	3X Nat 15+
	3♠ Tricolore SGL ♠ 15+
3♦	Nat F
	3X Nat 15+
	3♠ Tricolore SGL ♠ 15+
	3♣/♥/♠ SGL 5+♦
3X	Nat 11-14
3♠	Tricolore SGL ♠ 11-14
2♠	5+♣ (Se passato di mano 4+♦ INV con SGL)
	2SA Nat F1G
	3♣ Inv passabile
	3♦ Nat F
	3♥ Nat F
	3♠ Sgl ♠ o monocolore ISL
	4♣ Colore imposto
3♣	Appoggio competitivo
3♦	6+♦ o 5+♦4+♥ min
	3X FM
3♥	Nat 5+♦4+♥ 15+
	3♠ Ask stop ♠ o fit ♥
	4♣ Fix ♣
	4♦/♥ Nat
	4♣ forte
3♣	INV ♦
3♥	6+♥ belle NF

### Sviluppi particolari

1♦-(1♠)-D-(2♠)-

Dbl	Max anche con 3♥
2SA	4♥ 13-15 sbilanciati
3♥	4♥ competitivo
3♠	FM 4♥
	3SA Min

1♦-(1♠)-2♣-(P)-2♥-(2♠)-

Dbl	FM
3X	Competitivo
3♠	Colore imposto

1♠-(1SA)-	
Dbl	Punitivo
2♣	Landy
2♦	Chiede il lungo
1♦-(2♣)-	
3♣	4+♦ INV
3♥/♠	Nat 7+ NF
4♣	5+♠5+♥ da manche
4♦	Barrage
1♦-(2♦)-	5♠5♥
Dbl	Bilanciato può punire
2♥/♠	Inv 5+♣/♦
3♣/♦	Competitivo
1♦-(2♥)-	
Dbl	TO
3♥	⇒ 3SA
	3SA
	4♦ Mono forte
	4♣/♠ Bicolori nat
4♣	5♦5♣ FM
	4♦ Fix ♦
	Cue Fix ♣
4♠	6♦5♠
2♠	Nat F1
2SA	NF
3♣	Nat mono FM
3♥	5+♣4♠ 15+ (con meno dichiarare DBL)
4♦	FM
1♦-(2♠)-	
Pass	
	Dbl
	2SA Max, interrogativa
	3♣ Nat 16+
	3♥ 5♥ INV
	3♦ Nat minimo (anche 4♥)
	3♥ 4♥ 16+
	3♠/SA Mono 16+ 3♥/2-♥
Dbl	TO, vedi 1♦-(2♥)-Dbl
2SA	NF
3♣	5+♣, no 4♥(Dbl con 4♥)
3♥	5+♥
3♠	5+♣4♥ 15+ (con meno dichiarare DBL)
4♦	FM

1♦-(2SA)-	5♣5♥
Dbl	Punti, successivi TO
3♣	5+♠ INV
	3♥ FM
3♥	INV+ ♦
3♠	5+♠ FM
1♦-(3♣)-	5♣5♠
Dbl	Punti, successivi TO (può contenere 5+♥ INV)
3♥	5+♥ FM
3♠	INV+ ♦
1♦-(3♠)-	Nat
4♣	5♠5♥
	4♦ Relay o 7+♦
4♦	Nat FM
1♦-(3♠)-	
Dbl	TO
	3SA
	4♣ 5+♣/4♥ ISL
	4♥ 6+♥ meglio di 4♦
4♣	INV+ ♦
4♦	Min NF
4♥	Sbil non minima
4♠	Cue ISL
4SA	No cue ♠ ISL
5♣	Sbil non min senza cue ♠
4♦	⇒ 4♥ minimo o ISL
4♥	Mono ♣ ISL
4♠	5+♥5+♣ ISL o mono ♥ solide IGSL
4SA	Relay
	5♣ Bico
	5X Mono
5♦	6+♦ belle
4SA	18/19 BIL

## 6 Apertura 1♥

L'apertura di 1♥ mostra 5+♥ 11-21 Risposte:

1♥

1♠	Naturale 4+
1SA	Naturale
2♣	11+ con fit, bilanciata o 4+♣
2♦	Naturale FM
2♥	3♥ 5-9
2♠	FM con 6+♠ o 5♠5♣/♦
2SA	3/4♥ 10-11
3♣	4♥ 6-9
3♦	4♥ 9-13 SGL FM
3♥	Barrage
3♠	Nat
3SA/♣/♦	4♥ 9-13 VD♣/♦/♠

### Sviluppi particolari

Quando la dichiarazione va 1M-1♠/SA-2X, o, nel caso della Lauria, 1M-1♠/SA-2♣-2♦-2♥ e il rispondente dichiara 2SA INV nat, le risposte sono sempre le seguenti:

2SA	INV
3m	55 min
3om	10 carte max
	1 step Relay
	1 step 55
	2 step 64
	3 step (solo su 2♦) 5M4♦4♣
3M	64 min
3oM	3oM max (*)
3SA	Max(*)

(\*) Nel caso di 1♥-1SA 3♠ mostra il singolo di ♠ in mano max, 3SA max senza singolo.

## 6.1 Risposta 1♠

### 6.1.1 Sviluppi

1♥-1♠

1SA	Bal 11-14
2♣	Checkback invitante o S.O. a ♦, 2♦
2♦	GF any
	2♥ 5♥332 con Hx♠
	2♠ 3♠
	2SA 5♥332 con xx♠
2SA	2SAT per giocare 3♣
3♣	5♠5♣ INV
3♦	5♠5♦ INV
3♥	5♠3+♥ FM
3♠	6+♠ ISL F
2♣	Lauria, vedi 6.1.2

2♦

Nat 4+♦

2♠	SO
2SA	INV, vedi sviluppi
3♣	10 carte o Tricolore max
3♦	Ask
3♥	5♥5♦
3♠	6♥4♦
3SA	5♥4♦4♣

3♦	5♥5♦ min
3♥	6♥4♦ min
3♠	3♠ max
3SA	No 3♠ max
3♣	5♠4♣ o 5♠332♥ ISL FM
3♦	INV
3♥	3+♥ FM
3♠	6+♠ INV

2♥

6+♥

2SA	F1G
3♣	Min, 3♠
3♦	Ask
3♥	6♥3♠2♦2♣
3♠	SGL ♣
3SA	SGL ♦
3♦	Max 3♠
3♥	Relay
3♠	SGL
3SA	BIL
3♥	Min
3♠	Max SGL ♠
3SA	Max BIL senza 3♠
4♣/♦	7♥2♠3♦/♣1♣/♦ o 6♥2♠4♦/♣1♣/♦ max

4+♣/♦ FM  
Cue 3♥

2♠

4♣

2SA	Ask
3♣/♦	SGL ♣/♦
3♥	6♥4♠
3♠	5♥4♠22

2SA

6-4m 16+	
3♣	Relay
3♦/♥	♦/♣ min
3♥	SO
3♠/SA	♦/♣ max

3♥

SO  
Forcing

3♠

5♥5♣ 16+	
3♦	Relay
3♥	Min
4♣	Forcing
3♠	Max

3♥

SO  
Nat FM  
Inv

3♦

5♥5♦ 16+	
3♥	SO
3♠	Nat F
4♣	INV ♦ o FM ♥
4♦	Min
4♥	Max
4♦	Forcing



## 6.1.2 2♣ Lauria

1♥-1♠-2♣

2♥	SO
2♠	3♠ F1
	2SA Max
	3♣/♦ Nat debole
	3♣ 5♠ debole
	3♠ 4♣ 16+
2SA	4-7 SGL/VD ♥ 3+♣4♠
	3♣ SO
3♦	FM
	3♥ 5♣
	3♠ 4♦
	3♣ 5♦
	3SA Entrambi i minori
	3♥/♠ Nat NF
	4♣ 55 14-15
3♣/♦	6+♣/♦ debole
3♥	Fit F
	3♠ Fissa ♠
	3SA 15-16
	4♣/♦ Cue 17+
	4♥ 5♥4♣ 11-14
3♠	6+♠ INV bel colore
2♦	8+ HCP
2♥	5♥4♣ 11-14
2♠	INV
	3♣ 55 minima
	3♦ 4° colore
	3♠ 3♠ min
	2SA INV
	3♦ 5♠332 ISL o no stop o 5♠4♣ FM+
	4♣ INV
2♠	18+ 3♠ o 54m22
	3♣/♦ 6+♣/♦ 8-10
	3♠ 6+♠ fissa
	2SA Relay
	3/4X Vedi dirette
	3♥ Mono
	3♠ Ask
	3SA 5♥3♠32
	4x Mono, cue a cuori
	4X Cue fix ♠
2SA	15+ x♠
	3♦/♥ 6+♦/♣ 4♠ 8-10
	3♠ 6♠ 8-10 brutto colore
	3♣ Relay
	3♦ SGL ♠ 15-17
	3♥ Chiede colore
	3♠ 4♦
	3SA 4♣
	3♥ Monocolore no 3♠
	3♠ Ask
	3SA 5♥332♠ 15-17
	4♣/♦ Cue mono 18+
	4♥ Mono 15-17
	4SA 5♥332♠ 18-19
	3X Vedi 3♦ ma 18-21
3♣	5♥4♠ 15-17
3♦	Ask
	3X GAR
	4♣ 6♥4♠
3♦	5♥3♠4m 15-17
	3♥ Chiede singolo
3♥	Monocolore 3♠ 15-17
3♠	5♥4♦22
3SA	5♥4♣22
4♣	6♥5♠ 15-17

## 6.2 Risposta 1SA

### 6.2.1 Sviluppi

1♥-1SA

2♣	Lauria, vedi sez 6.2.2
2♦	4+♦
2♠	4° colore senza fermo ♠
2SA	INV, vedi sviluppi
	3♣ 10 carte o Tricolore max
	3♦ Ask
	3♥ 5♥5♦
	3♠ 6♥4♦
	3SA 5♥4♦4♣
	3♦ 5♥5♦ min
	3♥ 6♥4♦ min
	3♠ SGL ♠ max
	3SA No SGL ♠ max
3♦	INV
3♥	4+♦ Hx♥ INV
4♣	Cue, 5+♦ stra max
4♦	INV SBIL
2♥	6+♥
2♠	5+♣5+♦ INV
	2SA Relay
	3♣/♦ Min/Max
	3♥/♠ 6♣/6♦
2SA	F1G
	3♣ Max + SGL ♣
	3♦ Max + SGL ♦
	3♥ SO
	3♠ Max + SGL ♠
	3SA Max BIL
	3♣/♦ 6+♣/♦ INV o 7♣/♦ deboli
	4X Cue 3♥
2♠	6♥4♠ concentrata o 6♥5♠ min
	2SA Ask
	3♣/♦ SGL ♣/♦
	3♥/♠ 6♥5♠ VD♣/♦
	3SA 6♥5♠11
2SA	6-4m 16+
	3♣ Relay
	3♦/♥ ♦/♣ min
	3♥ SO
	3♠/SA ♦/♣ max
	3♥ SO
	3♠ Fix ♥
3♣	5♥5♣ 16+
	3♦ Relay
	3♥ Min
	4♣ Forcing
	3♠ Max
	3♥ SO
	4♣ Inv
3♦	5♥5♦ 16+
	3♥ SO
	3♠ Relay min max
	4♦ INV
3♥	Sbil buona
	3♠ COG

## 6.2.2 2♣ Lauria, differenze

1♥-1SA

2♣	Lauria
2♠	4-7 5+mm3♠
2SA	4-7 55mm
2♦	8+ HCP
2♥	5♥4♣ 11-14
2♠	INV 5♣ sbil
2SA	Chiede
3♣	Min
3♦	Max 54♦
3♥	3♥ Ask
3♠	6+♣ 0-1♥
3♠	6+♣ 0-1♠
3SA	6+♣ BIL
4♣	6+♣ 0-1♦
3♣	SO
3♥	Max 6♥4♣
3♣	SO
3♥	Hx♥ 4+♣
2♠	18+ 3♠ o 54m22
3♣/♦	6+♣/♦ 8-10
3♥	5♣4♦ SGL♥
3♠	5♦4♣ SGL♥
3SA	5♣5♦ 0-1♥
2SA	15+ x♠
3♦/♥	6+♦/♥ 4♠ 8-10
3♠	5♣5♦ 0-1♥
3SA	6m4m 0-1♥
4SA	Dichiara la 6a
3♣	5♥4♠ 15-17
3♦	Ask
3X	GAR
4♣	6♥4♠

## 6.3 Risposta 2♥

1♥-2♥

2♠	Nat
2SA	Ask
3♣	Max e corta
3♦	Relay
3X	Doubleton B/M/A
4X	SGL
3♦	Intermedio
3♥	SO
3♠	5+♣ bel colore MAX
3SA	Max 4333
4♣	5+♦ bel colore MAX
4♦	5+♠ bel colore MAX

## 6.4 Risposte dopo apertura 3°/4° di mano

2♣	Drury
2♦	Apertura
2♥	Non apertura
2/3X	Nat ISL
2SA	Relay FM
3♣	Corta con H♥
3♦	Ⓢ
3X	Doubleton B/M/A
4X	SGL
3X	Doubleton no H♥
3SA	4333 con o senza H♥
4X	Singolo R.G.
2♦	Hx ♥ 9-11
2SA	Ask
3♣	5+♦
3♦	5+♠
3♥	5+♣
3♠	BIL min
3SA	BIL max
2♥	3♥ 5-9
2♠	4♥ SGL 5-8
2SA	4♥ 9-11 SGL
3♣	Ⓢ
3♦	Stop se SGL ♠, altrimenti 4♥
3♣	4♥ 6-9 no SGL
3♦	Tentativo
3♦	4-5♥ mano migliore possibile
3♠	Mano debole, 4-5♥, un vuoto
3SA	Ask

## 6.5 Risposta 2♣

1♥-2♣

2♦

Nat 4+♦

2♥

Fit ♥, relay

2♠

Min

2SA

Relay

3♣

5♥4♦ min del min

3/4X

vedi dirette

2SA

5♥4♦22 18+

3♣

5♥4♦ 16-17

3♥

Relay GAR

3♦

5♥4♦ SGL 18+

3♥

Ask SGL

3♥

5♥5♦ 16+

3♠

6♥4♦ 16+

4♣

5♥4♦4♣ 18-21 (con meno si passa da 3♣)

2♠

4° colore, no fit no fermo

2SA

No fit ♥, possibile fit ♦, fermi

3♣

Min, 3♣ solo con 10 carte

3♦

Relay

3♥

5♥5♦

3♠

6♥4♦

3SA

5♥4♦ si gioca a ♦ o SA

4♣

5♥5♦3♣

4♦

6♥4♦3♣

4♥

SO

4♠

Fit ♥

4SA

Fit ♣ o ♦

5♣/♦

SO

3♦

3♣

3♥

Relay

3♠

Max

3SA

SO

4X 5♥4♦3♣ 18+

3SA

Min

4♣/♦

5♥4♦4♣ min/max

3/4X

Vedi 3♣ ma max

3♣

6+♣ no fit

3♥

6♥4♦

3♠

Misfit

4♣

Autofit

4♦

Hx ♥

3♦

Fit ♦ Sgl ♥

3♥

6♥ belle

3SA

Min

3/4X

Cue

3♥

Fit ♦ Sgl ♠

3SA

Min

4♥

6♥4♦ min

3♠

6♣5♠

2♥

4♠

2♠

Fit ♥, relay

2SA

Min

3♣

Relay

3/4X

vedi dirette

3♣

5♥4♠ 16-17

3♦

Relay GAR

3♥

5♥4♠ SGL 18+

3♥

Ask SGL

3♠

6♥4♠ 16+

3SA

5♥4♠22 18+

4♣

5♥4♠4♣ 18-21 (con meno si passa da 3♣)

4♦

5♥4♠4♦ 18-21 (con meno si passa da 3♣)

2SA

No fit ♥, possibile fit ♠

3♣

Min, 3♣ solo con 10 carte

3♦

Relay

3♥

6♥4♠

3♠

6♥5♠

3SA

5♥4♠, riapertura si gioca a ♠

4♣

6♥4♠3♣

4♥

SO

4♦

Fit ♥ o ♠

4♥

Obbl

4♠

ISL NF ♠

4SA

RKCB ♥

5X

Cue ♠

4♠

Fit ♣

5♣

SO

3♥

4♠ no SGL o forte

3♦

3♣

3♥

Relay

3♠

Max

3SA

SO

4X

5♥4♠3♣ 18+

3SA

Min

4♣/♦

5♥4♠4♣ min/max fit ♣

3♠

4♠ no SGL o forte

3/4X

Vedi 3♣ ma max

3♣

6+♣ no fit

3♥

6♥4♠

3♠

Misfit

4♣

Autofit

4♦

Hx ♥

3♦

4° colore o 6♣5♦. Riapertura a 4♣ è 6/5

3♥

Mono

3♥

4♦

Hx♥ ISL

3♥

Fit ♠ Sgl ♦

3♥

6♥ belle

3SA

Min

3/4X

Cue

3♠

Fit ♠ Sgl ♥

2♠	Mono o bico a ♣ min
2SA	Relay
3♣	4♣
	3♦
	Relay
	3X Gar
	4♣ 6♥4♣
	3♦ 3♣
	3♥ Ask
	3♠ 6♥ min
	3SA 5♥3♣32
	4X 6♥ max
	3♥/♠ 6♥ min/max no 3♣
	3SA 5332♣, riapertura si gioca a ♥
3♣	6+♣ no fit
	3♥ 6♥
	3♠ Misfit
	4♣ Autofit
	4♦ Hx♥
3♦	3° colore o 6♣5♦. Riapertura a 4♣ è 6/5
	3♥ Mono
	4♦ Hx♥ ISL
3♥	3° colore ♠, no fermo ♦
3♠	6♣5♠
4♣	Hxx♥ + ♣ belle

2SA	Bil 15+ o 6♥4♣ 15+
3♣	Relay
	3♦ BIL Hxx♣
	3♥ 3♥ Fit
	3♥ 6♥4♣
	3♠ Hx♣ BIL
	3SA xx o xxx ♣ BIL
	3♦/♠ 6♣5♦/♠
	3♥ 4♥
3♣	15+ 4♣
	3♦ Relay
	3♥ 4♥
	3♠ No fermo a ♦, forse fit ♣
3♦	15+ 5♣
	3♥ 3+♥
	3♠ No fermo a ♦, forse fit ♣
3♥	7+♥ chiusa o semi
	3♠ xxx o H♥
	3SA Non min
	4X Cue max
	4♥ Min
	3SA Vuoto
	4X x o xx♥
3♠/SA	5♥5♣ 11-14 concentrata/bucata

#### Riepilogo mnemonico per i fissaggi

2♠ interrogativa su 2♥ fissa le ♥

3♥ di appoggio solo dopo 1♥-2♣-3♣/3♦ o 1♥-2♦-3♣/3♦

2SA<sup>®</sup> su 2♠ monocolor (può contenere fit 3° + ♥)

3♣<sup>®</sup> dopo 1♥-2♣/♦-2SA (ma solo con eventuale fit 3°), altrimenti con fit 4° si dich. direttamente 3♥ senza fare<sup>®</sup> a 3♣

Quando apertore mostra un bicolore e il rispondente dichiara 2SA<sup>®</sup> (senza fit nel colore di apertura), sulle risposte di 3♣ e 3♦ il secondo gradino mostra sempre fit 4° nel secondo colore (quindi il relay lo nega).

Notare che sulla sequenza 1♥-2♣/♦-2♥-2SA-3♣ (5+♥4+♠ min non 3♣/♦ se non 10 carte) con il fit a ♠ non da slam è necessario dichiarare 3♥ per fissare le ♠, altrimenti se sul relay 3♦ l'apertore mostra la 6♥4♠3♣/♦ non è possibile fare signoff a 4♠.

## 6.6 Risposta 2♦

1♥-2♦

2♥

4♣

2♠

Fit ♥, relay

2SA Min

3♣

Relay

3/4X vedi dirette

3♣

5♥4♠ 16-17

3♦ Relay GAR

3♦

5♥4♠ SGL 18+

3♥ Ask SGL

3♥

6♥4♠ 16+

3♠

6♥5♠ 16+

3SA

5♥4♠22 18+

4♣

5♥4♠4♣ 18-21 (con meno si passa da 3♣)

4♦

5♥4♠4♦ 18-21 (con meno si passa da 3♣)

2SA

No fit ♥, possibile fit ♠

3♣

Min, 3♦ solo con 10 carte

3♦

Relay

3♥

6♥4♠

3♠

6♥5♠

3SA

5♥4♠ NF, si gioca a ♠

4♣

6♥4♠3♦

4♥

SO

4♦

Fit ♥ o ♠

4♥

Obbl

4♠ ISL NF

4SA KC ♥

5X Cue ♠

4♠

Fit ♦

5♣

SO

3♥

4♠ no SGL o forte

3♦

3♥

Relay

3♠

Max

3SA

SO

3♠

4X 5♥4♠3♦ 18+

3SA

Min

4♣/♦

5♥4♠4♦ min/max fit ♦

3♠

4♠ no SGL o forte

3/4X

Vedi 3♣ ma max

3♣

4° colore o 5♣5♦. Riapertura a 4♣ è 5/5

3♦

6+♦ no fit

3♥

6♥4♠

3♠

Misfit

4♦

Autofit

4♣

Hx ♥

3♥

Fit ♠ Sgl ♣

3♥

6♥ belle

3SA

Min

3/4X

Cue

3♠

Fit ♠ Sgl ♥

2♠

Mono o bico a ♣ min

2SA

Relay

3♣

4♣

3♦

Relay

3X

Gar

4♣

6♥4♣

3♦

3♦

3♥

Ask

3♠

6♥ min

3SA

5♥3♦32

4X

6♥ max

3♥/♠

6♥ min/max no 3♦

3SA

5332♦, riapertura si gioca a ♥

3♣

3° colore o 5♣5♦. Riapertura a 4♣ è 5/5

3♥

Mono

4♦

Hx♥ ISL

3♦

6+♦ no fit

3♥

6♥

3♠

Misfit

4♦

Autofit

4♣

Hx ♥

3♥

No fermo ♣

3♠

6♦5♠

4♣/♦

Hxx♥ + ♦ belle con o senza cue ♣

2SA

Bil 15+ o 6♥4♠ 15+

3♣

Relay

3♦

BIL Hxx♦

3♥

Fit

3♥

6♥4♠

3♠

Hx♦ BIL

3SA

xx o xxx ♦ BIL

3♥

4♥

3♠

6♦5♠

3♣

15+ 4♣

3♦

Relay

3♥

5♥5♣

3♠

Chiede fermo

3♠

Non posso dire 3SA

4♦

Hxx ♦

3♥

4♥

3♠

6+♦ forte

3SA

SO

4♣

5♥5♣ forte

4♦

H/Hx/xx♦

4♥

6♥5♣

4♠

Sgl 3♦

3♦

15+ 4♦

3♥

3+♥

3♠

Hx♥

3♥

7+♥ chiusa o semi

3♠

xxx o H♥

3SA

Non min

4X

Cue max

4♥

Min

3SA

Vuoto

4X

x o xx♥

3♠/SA

5♥5♣ 11-14 concentrata/bucata

4♦

5♥5♦ o 6♥5♦ debole

4♥

SO

## 6.7 Risposta 2♠

1♥-2♠	
2SA	Relay, no 4♣
3♣	5♠5♣
	3♦ 4° colore
	3♥ 6♥
	3♠ Fit 3♠
	4♣ Fix
3♦	5♠5♦
	3♥ 6♥
	3♠ Fit 3♠
	4♣ Fix
3♥	6♠2♥
3♠	6+♠ chiuse o semi
3SA	6♠ colore non bello NF
4♣	Come 3SA + forte

3♣	6♥ belle o 7+♥
3♦	5♠5m
	3♥ Relay
	3♠ 5♣
	3SA 5♦
	4♣/♦ 5♦/♦ 2♥
	3X Nat
	4♣/♦ Autofit ♠
3♦/♥	5♥5♣/♦
3♠	4♠ min
	3SA Relay
	4m SGL
	4♥ 22 cue ♥
	4♠ 22 no cue ♥
3SA	5♥4♠22 max
4X	SGL 4♠ max
4♥	SO

## 6.8 Apertura 1♥ interferita

1♥-(D)-	
1/2X	TRSF
2♠	4♥ IM o ISL
2SA	3♥ FM+
3♣	4♥ 6-9
3♦	4♥ 9-13 SGL
3♠	4♥ VD ♠
3SA	4♥ FM BIL
4X	4♥ VD ♣/♦

Sviluppi non validi dopo apertura 3° o 4° di mano, su cui si giocano i fit da sistema.

1♥-(1/2♠)-	
2♠	4♥ IM o ISL
2SA	3♥ INV+ (Eccezionalmente 4♥ su 2♠)
3/4X	Vedi 1♥-(Dbl)

1♥-(2♣)-  
Dbl

2SA	FM 15+
3♣	Ask, bil o 5♠4♦
3♦	4♦
	3♥ 5♠4♦
	3♠ Fit ♦ no 5♠
3♥	Mono
3♠	Wait
	3SA 5332 no stop ♣
	4X 6+♥ 18+
	4♥ 6+♥ 15-17
3♠	4♠
3SA	5332 stop ♣
4♣	6♥4♠
3♦	5♠ no 4♦
3♥	6+♦ 8-10 ⇒ 3♠ = 6+♥
3♠	5♠5♦ 8-10
3SA	Nat
3♣	6+♥ colore imposto
3♦	5♥5♦ non min
3♥	Non minimo ma NF
3♠	5♥4♠ non min o 6♥4♠
3SA	15+ probabile 4♣
4♣	6♥5♠
2♦	5+♦ FIG

2♠	5+♠ F1G
2SA	5332 stop ♣ o 3♠
3♣	Relay
	3♦ 3♠ 15+ BIL
	3♥ 3♠ min
	3♠ Relay
	3SA BIL
	4X SGL
	3♠ Hx♠ BIL 15+
	3SA 12-16 stop ♣ 2♠ BIL
	4X 3♠ SGL 15+
	4SA 17+ stop ♣ 2♠ BIL
3♦	5♠5♦ FM
3♥	Fit
3♠	6+♠ NF
3♣	BIL 11+ no stop ♣ o 5♥4♦ min o 6+♥ 15+
3♦	5♥4♦ max o 5♥5♦ 13+
3♠	4♠ min
	3SA Relay
	4X SGL ♣/♦/22
	4♠ Straminimo
3/4X	4♠22/SGL ♣/♦
2SA	3♥ INV+
3♣	6+♥ 15+
3♠	4♥ INV o ISL
3/4X	Vedi 1♥-(Dbl)

### REGOLA GENERALE

Quando gli avversari intervengono in bicolore la surlicità del primo colore mostra il quarto colore in mano invitante, la surlicità del secondo mostra fit INV+, la dichiarazione di 3SA mostra fit 4° da man- che solo se a salto, altrimenti è naturale. Eccezione è la sequenza 1♥-(3♣)-(♠/♦), su cui 3♦ mostra fit ♥ INV o ISL e 3♠ mostra mano INV+ con le ♣.

1♥-(2♦)-  
Dbl

2SA FM 15+  
 3♣ Ask, bil o 5♠4♣  
 3♦ 4♣  
 3♥ 5♠4♣  
 3♠ Fit ♣ no 5♠  
 3♥ Mono  
 3♠ Wait  
 3SA 5332 no  
 stop ♦  
 4X 6+♥ 18+  
 4♥ 6+♥ 15-17  
 3♠ 4♠  
 3SA 5332 stop ♦  
 4♣ 6♥4♠  
 3♦ 5♠ no 4♣  
 3♥ 6+♣ 8-10 ⇒ 3♠ = 6+♥  
 3♠ 5♠5♣ 8-10  
 3SA Nat  
 3♣ Nat NF  
 3♦ 6+♥ colore imposto  
 3♥ Non minimo ma NF  
 3♠ 5♥4♠ non min o 6♥4♠  
 3SA 15+ probabile 4♦  
 4♣ 6♥5♠

2♠ 5+♠ FIG  
 2SA 5332 stop ♦ o 3♠  
 3♣ Relay  
 3♦ 3♠ 15+ BIL  
 3♥ 3♠ min  
 3♠ Relay  
 3SA BIL  
 4X SGL  
 3♠ Hx♠ BIL 15+  
 3SA 12-16 stop ♦ 2♠ BIL  
 4X 3♠ SGL 15+  
 4SA 17+ stop ♦ 2♠ BIL  
 3♦ 5♠5♣ FM  
 3♥ Fit  
 3♠ 6+♠ NF  
 3♣ 5♥4♣ min  
 3♦ BIL 11+ no stop ♦ o 5♥4♣ max  
 o 5♥5♣ 13+ o 6+♥ 15+  
 3♠ 4♠ min  
 3SA Relay  
 4X SGL ♣/♦/22  
 4♠ Straminimo  
 3/4X 4♠22/SGL ♣/♦  
 2SA 3♥ INV+  
 3♣ Nat FM  
 3♦ 4♥ INV o ISL  
 3/4X Vedi 1♥-(Dbl)

## 7 Apertura 1♠

L'apertura di 1♠ mostra 5+♠ 11-21

Risposte:

1♠	
1SA	Naturale
2♣	11+ con fit, bilanciata o 4+♣
2♦/♥	Naturale FM
2♠	5-9 3♠
2SA	3♠ 10-11, 4♠ 6-9
3♣	6+♥ INV
3♦	4♠ 9-13 SGL FM
3♥	4♠ 10-11
3♠	Barrage
3SA/♣/♦	4♠ 9-13 VD♣/♦/♥

Sono valide le stesse considerazioni fatte nella tabella riassuntiva nella sezione 6: Apertura 1♥

## 7.1 Risposta 1SA

### 7.1.1 Sviluppi

1♠-1SA	
2♣	Lauria
2♦	4+♦
	2♥ SO
	2SA INV, vedi sviluppi
	3♣ 10 carte o Tricolore max
	3♦ Ask
	3♥ 5♠5♦
	3♠ 6♠4♦
	3SA 5♠4♦4♣
	3♦ 5♠5♦ min
	3♥ 3♥ max
	3♠ 6♠4♦ min
	3SA No 3♥ max
	3♦ INV
	3♠ INV 4+♦ Hx♠
2♥	4+♥
	2SA IM soliti sviluppi
2♠	6+♠
	2SA F1G
	3♣ Min, 3♥
	3♦ Ask
	3♥ SGL ♣
	3♠ SGL ♦
	3SA 6♠3♥2♦2♣
	3♦ Max 3♥
	3♥ Max, SGL ♥
	3♠ Min
	3SA Max BIL
	4♣/♦ 7♠2♥3♦/♣1♣/♦ o 6♠2♥4♦/♣1♣/♦
2SA	6-4m 16+
	3♣ Relay
	3♦/♥ ♦/♣ min
	3♠ SO
	3♠/SA ♦/♣ max
	3♥ Nat F
	3♠ SO
3♣	5♠5♣ 16+
	3♦ Relay
	3♥ Min
	4♣ Forcing
	3♠ Max
	3♥ Nat F
	3♠ SO

	4♣ Inv
3♦	5♠5♦ 16+
	3♥ Relay
	3♠ Min
	3SA Max
	3♠ SO
	4♣ INV ♦ o FM ♠
	4♦ Min
	4♥ Max
	4♦ Forcing
3♥	5♥5♠ 14-15 o 6♠5♥
	3♠ SO

### 7.1.2 2♣ Lauria

1♠-1SA-2♣

Sviluppi:

2♥	5♥ SO
2♠	SO
2SA	4-7 SGL/VD ♠ 3+♣ max 4♥
	3♣ SO
	3♦ FM
	3♥ 4+♣
	3♠ 4♦
	3♠ 5♦
	3SA Entrambi i minori
	3♥/♠ Nat forti
	4♣ 55 14-15
3♣/♦	6+♣/♦ debole
2♦	8+ HCP
	2♥ 5♠4♣ 11-14
	2SA INV
	3♣ 55 minima
	3♦ 10 carte max
	3♥ 3♥
	3♠ 6-4 min
	3SA Altre max
	3♣ SO
2♠	18+ 3♥ o 54m22
	3♣/♦ 6+♣/♦ 8-10
	3♥ 6+♥ fissa
	3♠ 5♠5♦ 0-1♠
	3SA 6m4m 0-1♠
	2SA Relay
	3/4X Vedi dirette
	3♥ Mono
	3♠ Ask
	3SA 5♠3♥32
	4x Mono cue, fix ♠
	4X Cue fix ♥



2SA	15+ x♥
3♦/♥	6+♦/♣ 8-10
3♠	6♥ 8-10 brutto colore
3SA	10 carte nei minori 0-1♠
3♣	Relay
3♦	SGL ♥ 15-17
3♥	Chiede colore
3♠	4♦
3SA	4♣
3♥	Monocolore no 3♥
3♠	Ask
3SA	5♠332♥ 15-17
4♣/♦	Cue mono 18+
4♥	Mono 15-17
4SA	5♠332♥ 18-19
3♠	5♠4♦3♣1♥18+
3SA	5♠4♣3♦1♥18+
3♣	5♠4♥ 15-17
3♦	Ask
3X	GAR
4♣	6♠4♥
3♦	5♠3♥4m 15-17
3♥	Chiede singolo
3♥	Monocolore 3♠ 15-17
3♠	5♠4♦22
3SA	5♠4♣22
4♣	5♠5♥ 15-17

## 7.2 Risposta 2♠

1♠-2♠	
2SA	Ask
3♣	Max e corta
3♦	Relay
3X	Doubleton B/M/A
4X	SGL
3♦	Intermedio
3♥	SO
3♠	5+♣ bel colore MAX
3SA	Max 4333
4♣	5+♦ bel colore MAX
4♦	5+♥ bel colore MAX

## 7.3 Risposte dopo apertura 3°/4° di mano

2♣	Drury
2♦	Apertura
2♠	Non apertura
2/3X	Nat ISL
2SA	Relay FM
3♣	Corta con H♠
3♦	Relay
3X	Doubleton B/M/A
4X	SGL
3X	Doubleton no H♠
3SA	4333 con o senza H♠
4X	Singolo R.G.
2♦	Hx ♠ 9-11
2SA	Ask
3♣	5+♦
3♦	5+♥
3♥	5+♣
3♠	BIL min
3SA	BIL max
2♠	3♠ 5-9
2SA	4♠ SGL 5-8
3♣	4♠ 9-11 SGL
3♦	®
3♥	Stop se SGL♥, altrimenti 4♠
3♦	4♠ 6-9 no SGL
3♥	Tentativo
3♥	4-5♠ mano migliore possibile

## 7.4 Risposta 2♣

1♠-2♣

2♦ Nat 4+♦

2♥ ATTENZIONE!! Fit ♠, relay

2♠ Min

2SA Relay

3♣ 5♠4♦ min del min

3/4X vedi dirette

2SA 5♠4♦22 18+

3♣ 5♠4♦ 16-17

3♦ Relay GAR

3♦ 5♠4♦ SGL 18+

3♥ Ask SGL

3♥ 5♠5♦ 16+

3♠ 6♠4♦ 16+

4♣ 5♠4♦4♣ 18-21 (con meno si passa da 3♣)

2♠ ATTENZIONE!! 4° colore, no fit no fermo

2SA No fit ♠, possibile fit ♦

3♣ Min, 3♣ solo con 10 carte

3♦ Relay

3♥ 5♠5♦

3♠ 6♠4♦

3SA 5♠4♦ NF, si gioca a ♦

4♣ 5♠5♦3♣

4♦ 6♠4♦3♣

4♥ Fit ♠

4♠ SO

4SA Fit ♣ o ♦

5♣/♦ SO

3♦ 3♣

3♥ Relay

3♠ Max

3SA SO

4X 5♠4♦3♣ 18+

3SA Min

4♣/♦ 5♠4♦4♣ min/max fix ♣

3/4X Vedi 3♣ ma max

3♣ 6+♣ no fit

3♠ 6♠4♦

4♣ Autofit

4♦ Hx ♠

3♦ Fit ♦ Sgl ♥

3♠ 6♠ belle

3SA Min

3/4X Cue

3♥ Fit ♥ Sgl ♠

3SA Min

4♠ 6♠4♦ min

3♠ 6♣5♥

2♥ 4♥

2♠

Fit ♠, relay

2SA Min

3♣ Relay

3/4X vedi dirette

3♣ 5♠4♥ 16-17

3♦ Relay GAR

3♦ 5♠4♥ SGL 18+

3♥ Ask SGL

3♥ 6♠4♥ 16+

3♠ 6♠5♥ 16+

3SA 5♠4♥22 18+

4♣/♦ 5♠4♥4♣/♦ 18-21 (con meno via 3♣)

2SA No fit ♠, possibile fit ♥, fermi

3♣ Min, 3♣ solo con 10 carte

3♦ Relay

3♥ 5♠5♥

3♠ 6♠4♥

3SA 5♠4♥, riapertura si gioca a ♥

4♣ 5♠5♥3♣

4♦ Fit ♥

4SA Fit ♣

4/5X SO

4♦ 6♠4♥3♣

4♥ Fit ♠

4♠/5♣ SO

4SA Fit ♣

3♥ 4♥ no SGL o forte

3♦ 3♣

3♥ Relay

3♠ Max

3SA SO

4X 5♠4♥3♣ 18+

3SA Min

4♣/♦ 5♠4♥4♣ min/max fix ♦

3♠ 4♥ no SGL o forte

3/4X Vedi 3♣ ma max

3♣ 6+♣ no fit

3♠ 6♠4♥

4♣ Autofit

4♦ Hx ♠

3♦ 4° colore o 6♣5♦. Riapertura a 4♣ è 6/5

3♠ 6♠4♥

4♦ Hx ♠ ISL

3♥ Fit ♥ Sgl ♦

3♠ 6♠ belle

3SA Min

3/4X Cue

3♠ Fit ♥ Sgl ♠

2♠ Mono o bico a ♣ min  
 2SA Relay  
 3♣ 4♣  
 3♦ Relay  
 3X Gar  
 4♣ 6♣4♣  
 3♦ 3♣  
 3♥ Ask  
 3♠ 6♠ min  
 3SA 5♠3♣32  
 4X 6♠ max  
 3♥/♠ 6♠ man/mix no 3♣  
 3SA 5332♣, riapertura si gioca a ♠  
 3♣ 6+♣ no fit  
 3♠ 6♠  
 3SA Misfit  
 4♣ Autofit  
 4♦ Hx ♠  
 3♦ 3° colore o 6♣5♦. Riapertura a 4♣ è 6/5  
 3♠ Mono  
 4♦ Hx♠ ISL  
 3♥ 3° colore  
 3♠ 6♣5♥  
 4♣ Hxx♠ + ♣ belle

2SA Bil 15+ o 6♠4♣ 15+  
 3♣ Relay  
 3♦ BIL Hxx♣  
 3♥ 3♥ Fit  
 3♠ 6♠4♣  
 3SA Hx♣ BIL  
 xx o xxx ♣ BIL  
 3♦/♥ 6♣5♦/♥  
 3♠ 4♠  
 3♣ 15+ 4♣  
 3♦ Relay  
 3♠ 4♠  
 3♥ No fermo a ♦, forse fit ♣  
 3♦ 15+ 5♣  
 3♠ 3+♠  
 3♥ No fermo a ♦, forse fit ♣  
 3♥ 7+♠ chiusa o semi  
 3♠ xxx o H♠  
 3SA Non min  
 4X Cue max  
 4♥ Min  
 3SA Vuoto  
 4X x o xx♠  
 3♠/SA5♠5♣ 11-14 concentrata/bucata

## 7.5 Risposta 2♦

1♠-2♦	
2♥ 4♥	
2♠	Fit ♠, relay
	2SA Min
	3♣ Relay, vedi dirette per sviluppi
	3♣ 5♠4♥ 16-17
	3♦ Relay GAR
	3♦ 5♠4♥ SGL 18+
	3♥ Ask SGL
	3♥ 5♠5♥ 16+
	3♠ 6♠4♥ 16+
	3SA 5♠4♥22 18+
	4♣ 5♠4♥4♣ 18-21 (con meno si passa da 3♣)
	4♦ 5♠4♥4♦ 18-21 (con meno si passa da 3♣)
2SA	No fit ♠, possibile fit ♥
	3♣ Min, 3♦ solo con 10 carte
	3♦ Relay
	3♥ 5♠5♥
	3♠ 6♠4♥
	3SA 5♠4♥, si gioca a ♥
	4♣ 5♠5♥3♦
	4X Fit ♥
	4♦ Fit ♦
	4♦ 6♠4♥3♦
	4♥ Fit ♠
	4♠/5♦ SO
	4/5X Fit ♦ assi P/D
	3♥ 4♥ no SGL o forte
	3♦
	3♥ Relay
	3♠ Max
	3SA SO
	4X 5♠4♥3♦ 18+
	3SA Min
	4♣/♦ 5♠4♥4♦ min/max fix ♦
	3♠ 4♥ no SGL o forte
	3/4X Vedi 3♣ ma max
3♣	4° colore o 5♣5♦. Riapertura a 4♣ è 5/5
3♦	6+♦ no fit
	3♥ 5♠5♥ o 5♠4♥ no stop ♣ ⇒ 3♠ waiting
3♥	Fit ♥ Sgl ♣
3♠	Fit ♥ Sgl ♠

### Riepilogo mnemonico per i fissaggi

2♠ interrogativa su 2♥ fissa le ♠  
 3♠ di appoggio solo dopo 1♠-2♣-3♣/3♦ o 1♠-2♦-3♣/3♦  
 2SA ® su 2♠ monocolore (può contenere fit 3° + ♠)  
 3♣ ® dopo 1♠-2♣/♦-2SA (ma solo con eventuale fit 3°), altrimenti con fit 4° si dich. direttamente 3♠ senza fare ® a 3♣  
 Quando apertore mostra un bicolore e il rispondente dichiara 2SA (® senza fit nel colore di apertura), sulle risposte di 3♣ e 3♦ il secondo gradino mostra sempre fit 4° nel secondo colore (quindi il relay lo nega).  
 Notare che sulla sequenza 1♠-2♣/♦-2♥-2SA-3♣ (5+♠ 4+♥ min non 3♣/♦ se non 10 carte) con il fit a ♥ non da slam è necessario dichiarare 3♥ per fissare le ♥, altrimenti se sul relay 3♦ l'apertore mostra la 6♠4♥3♣/♦ non è possibile giocare a ♥.

2♠	Mono o bico a ♣ min
2SA	Relay
	3♣ 4♣
	3♦ Relay
	3♥ Gar
	3♦ 3♥ Ask
	3♠ 6♠ min
	3SA 5♠3♦32
	4X 6♠ max
	3♥/♠ 6♠ max/min no 3♦
	3SA 5332♦, riapertura si gioca a ♠
3♣	3° colore o 5♣5♦. Riapertura a 4♣ è 5/5
	3♠ Mono
	4♦ Hx♠ ISL
3♦	6+♦ no fit
	3♠ 6♠
	4♦ Autofit
	4♣ Hx ♠
3♥	No fermo ♣
3♠	6♦5♥
4♣/♦	Hxx♠ + ♦ belle con o senza cue ♣
2SA	Bil 15+ o 6♠4♣ 15+
	3♣ Relay
	3♦ BIL Hxx♦
	3♥ 3♥ Fit
	3♠ 6♠4♣
	3SA Hx♦ BIL
	xx o xxx ♦ BIL
	3♠ 4♠
	3♥ 6♦5♥
3♣	15+ 4♣
	3♦ Relay
	3♥ 5♠5♣
	3♠ CFERMO ♥
	3♠ Non posso dire 3SA
	4♦ Hxx ♦
	3♠ 4♠
	3♥ 6+♦ forte
	3♠ CFERMO ♥
	3SA SO
	4♣ 5♠5♣ forte
	4♦ H/Hx/xx♦
	4♠ 6♠5♣
	4♥ Sgl 3♦
3♦	15+ 4♦
	3♠ 3+♠
	3♥ Hx♠
3♥	7+♠ chiusa o semi
	3♠ xxx o H♠
	3SA Non min
	4X Cue max
	4♠ Min
	3SA Vuoto
	4X x o xx♠
3♠/SA5♠5♣	11-14 concentrata/bucata
4♦	5♠5♦ o 6♠5♦ debole
	4♠ SO

## 7.6 Risposta 2♥

1♠-2♥

2♣	Naturale, eccezionalmente 6♠ con xxx♥
2SA	Relay
3♣	4+♣
3♦	Relay
3♥	5♠5♣
3♠	6♠4♣
3SA	5♠4♣
3♦	4+♦
3♥	Relay
3♠	5♠5♦
3SA	5♠4♦
4♣	6♠4♦
3♥	6+♠ max
3♠	6+♠ min
3SA	5♠332♥
4X	6+♠ 3♥ SGL ♣/♦/NO SGL
2SA	BIL 15+ o 3♥
3♣	Relay
3♦	3♥ 15+ BIL
3♥	3♥ min
3♠	Relay, su cui SGL
3SA	5♠32Hx♥ 15+
4X	5♠332♥
4X	SGL 15+
3♦/♥	5♥5♦/♣
3♣/♦	4+♣/♦
1step	Relay, vedi min
2step	6♥
3step	Impone ♥
3♥	4♥ min
3♠	Relay SGL
3♠	7+♠, palo imposto
3SA/4♣/♦	4♥ max 22/SGL ♣/♦

## 7.7 Apertura 1♠ interferita

1♠-(2♣)-  
Dbl

2♥	Nat min o 3♥ se 5♠332♦
3♣	FM no 4♥ o 5♥ IM
3♦	6♦ NF
3♥	4♥ IM
3♠	4♥ FM no stop ♣
3SA	4♥ FM stop ♣
2SA	FM 15+
3♣	Ask, bil o 5♥4♦
3♦	4♦
3♥	5♥4♦
3♠	Fit ♦ no 5♥
3♥	Mono
3♠	Wait
3SA	5332 no stop ♣
4X	6+♠ 18+
4♥	6+♠ 15-17
3♠	4♥
3SA	5332 stop ♣
4♣	6♠4♥
3♦	5♥ no 4♦
3♥	6+♦ 8-10
3♠	5♥5♦ 8-10
3SA	Nat
3♣	Mono colore imposto
3♦	5♠5♦ non min
3♥	5♠4♥ non min o 10 carte
3♠	Non minimo ma NF
3SA	15+ probabile 4♣
4♣	5♠5♥ 15+ FM
2♦	5+♦ F1G
2♥	5+♥ F1G
2♠	5+ min anche con 4♦
2SA	5332 stop ♣ o 3♥
3♣	Relay
3♦	3♥ 15+ BIL
3♥	3♥ min
3♠	Relay
3SA	BIL
4X	SGL
3♠	Hx♥ BIL 15+
3SA	12-16 stop ♣ 2♥ BIL
4X	3♥ SGL 15+
4SA	17+ stop ♣ 2♥ BIL
3♦	5♥5♦ FM
3♥	6+♥ NF
3♠	Fit
3♣	6+♠2-♥ 15+ o 5332♥ no stop ♣ 15+
3♦	5♠4♦ max o 5♠5♦ 13+
3♥	4♥ min
3♠	Relay
3SA	5♠4♥22
4X	SGL ♣/♦
4♥	Straminimo
3/4X	4♠22/SGL ♣/♦
2SA	3♠ INV+
3♣	6+♠ 15+
3♣	4♠ INV o ISL
3/4X	Vedi 1♠-(Dbl)

1♠-(2♦)-  
Dbl

2♥	vedi 1♠-(2♣)
2SA	FM 15+
3♣	Ask, bil o 5♥4♣
3♦	4♣
	3♥ 5♥4♣
	3♠ Fit ♣ no 5♥
3♥	Mono
3♠	Wait
	3SA 5332 no
	stop ♦
	4X 6+♠ 18+
	4♠ 6+♠ 15-17
	3♠ 4♥
	3SA 5332 stop ♦
	4♣ 6♠4♥
3♦	5♥ no 4♣
3♥	6+♣ 8-10
3♠	5♥5♣ 8-10
3SA	Nat
3♣	Nat NF
3♦	Mono colore imposto
3♥	5♠4♥ non min o 10 carte
3♠	Non minimo ma NF
3SA	15+ probabile 4♦
4♣	5♠5♥ 15+ FM
2♥	5+♥ F1G
2♠	5♠ min anche 4♣
2SA	5332 stop ♦ o 3♥
3♣	Relay
	3♦ 3♥ 15+ BIL
	3♥ 3♥ min
	3♠ Relay
	3SA BIL
	4X SGL
	3♠ Hx♥ BIL 15+
	3SA 12-16 stop ♦ 2♥ BIL
	4X 3♥ SGL 15+
	4SA 17+ stop ♦ 2♥ BIL
3♦	5♥5♣ FM
3♥	6+♥ NF
3♠	Fit
3♣	5♠4♣ 15+ o 5♠5♣ 13+
3♦	6+♠2-♥ o 5♠332♥ no stop ♦ 15+
3♥	4♥ min
	3♠ Relay
	3SA 5♠4♥22
	4X SGL ♣/♦
	4♥ Straminimo
3/4X	4♥22/SGL ♣/♦
2SA	3♠ INV+
3♣	Nat FM
3♦	4♠ INV o ISL
3/4X	Vedi 1♠-(Dbl)

1♠-(D)-

1/2X	TRSF
2SA	3♠ FM+
3♣	4♠ 6-9
3♦	4♠ 9-13 SGL
3♥	4♠ IM o ISL
3SA	4♠ FM BIL
4X	4♠ VD

Sviluppi non validi dopo apertura 3° o 4° di mano, su cui si giocano i fit da sistema.

#### REGOLA GENERALE

Quando gli avversari intervengono in bicolore la surlicità del primo colore mostra il quarto colore in mano invitante, la surlicità del secondo mostra fit in mano INV+, la dichiarazione di 3SA mostra fit 4° da manche solo se a salto, altrimenti è naturale. Eccezione è la sequenza 1♥-(3♣)- (♠/♦), su cui 3♦ mostra fit ♥ INV o ISL e 3♠ mostra mano INV+ con le ♣.

## 8 Apertura 1SA

L'apertura di 1SA mostra 15-17 in mano bilanciata. Può contenere la 5♥/♠332 14-15, la 5♦4♥22 e la 5m4m22 di 15-16 senza doubleton scoperti. Risposte:

2♣ Stayman, anche debole, BIL FM+ solo con 4♥4♠(32)  
 2♦ 4+♥  
 2♥ 4+♠  
 2♠ 6+♣  
 2SA 6+♦  
 3♣ Puppet  
 3♦ 5♣+5♦ FM+  
 3♥/♠ SGL ♥/♠ 5m4m FM+

2♣

2♦ No 4♥/♠  
 2♥ 4+♥4+♠ o 5♣4♥ debole (dichiarare 3♣ su 2♠)  
 2SA 5♣4♦22  
 3♣ 5♦4♣22  
 2♠ INV BIL o 4441 FM  
 2SA Min  
 3X SGL  
 3♣ Max  
 3♦ SGL m  
 3♥ ASK B/A  
 3♥/♠ SGL  
 2SA ⇒ 3♣, SO, 5♥5♠ FM, 5M4M31 FM+  
 3♣ Obbligato  
 3♦/♥ 5♥4♠/5♠4♥ SGL ♣  
 3♠/SA 5♥4♠/5♠4♥ SGL ♦  
 4♣ 5♠4♥3♠1♦ ISL  
 4♦ 5♥5♠ FM bei colori  
 3♣ 5♦422  
 3♦ Ask  
 3X Colori B/M/A  
 3♦ 5♣422  
 3♥ Ask  
 3♠ 4♦  
 3SA 4M  
 4♣/♦ 4♥/♠ ISL  
 3♥/♠ 5♠/♥4♥/♠22 FM+  
 4♣ 6♥4♠ FM+  
 4♦ 6♠4♥ FM+  
 2♥  
 4♥  
 2♠/SA INV no 4♠/4♠  
 3♣ 5m422  
 3♦ Ask  
 3♥/♠ 5♣/♦4♠22  
 3SA 5m4m22 poco ISL  
 4♣/♦ 5♣/♦4♦/♣ ISL  
 3♦ 4♥ SGL poco ISL o 4♥ BIL ISL  
 3♥ Ask  
 3♠ BIL  
 3/4X SGL sottocolore  
 3♥ INV  
 3♠ 4♥ SGL ISL  
 3SA Ask  
 4X SGL F  
 3SA SGL ♥  
 4♣/♦ 5♣/♦4♥22 ISL  
 2♠  
 4♠  
 2SA INV  
 3♣ 5m422  
 3♦ Ask  
 3♥/♠ 5♣/♦4♥22  
 3SA 5m4m22 poco ISL  
 4♣/♦ 5♣/♦4♦/♣ ISL

2♦ 4+♥  
 2♥

3♦ 4♠ SGL poco ISL o 4♠ BIL ISL  
 3♥ Ask  
 3♠ BIL  
 3/4X SGL sottocolore  
 3♥ 4♠ SGL ISL  
 3♠ Ask  
 3/4X SGL sottocolore  
 3♠ INV  
 3SA SGL ♠  
 4♣/♦ 5♣/♦4♠22 ISL  
 2♥,3♥ min o 4♥333 min  
 2♠ 4+♣  
 2SA Ask  
 3♣ 5♥5♣  
 3♦ Ask SGL  
 3♦ 4♥5♣ SGL  
 3♥ Ask SGL  
 3X GAR  
 2SA 4+♦  
 3♣ Ask  
 3♦ 4♥5♦ SGL  
 3♥ Ask SGL  
 3X GAR  
 3♣ 5♥5♦  
 3♦ Ask SGL  
 3♦ 6+♥ INV o ISL SGL  
 3♥ SO  
 3♠ COG  
 3/4X SGL sottocolore ISL  
 3♠ FM no 3SA  
 3/4X SGL sottocolore ISL  
 3SA Proposta  
 4X SGL  
 4♥ SO  
 3♥ 5♥5♠ FM+, se FM colori brutti  
 3♠ 6♥4m  
 3SA Ask  
 2♠ 3♥ Max  
 2SA 5♣4♥  
 3♣ Ask SGL  
 3♣ 5♦4♥  
 3♦ Ask SGL  
 3♦ ⇒ 3♥  
 3♥  
 3♠ BIL ISL o COG, si accetta 4♥ facendo cue  
 3/4X SGL sottocolore ISL  
 3♠ 5♥5♠ FM+  
 3SA SGL ♠ cerca altro fit  
 4♣ Ask colore  
 4♦/♥ 4+♦/♣  
 4♠ RKCB ♥  
 4SA KC pari ♦/♣  
 5♣ KC dispari ♦/♣  
 4♣/♦ 5♥4+♦/♣ SGL ♣/♦, cerca altro fit  
 2SA 4♥ min  
 3♣ 5m4♥  
 3♦ Ask  
 3♠/SA ♣/♦  
 3♦ ⇒ 3♥  
 3♥  
 3♠ BIL ISL o COG  
 3/4X SGL sottocolore  
 3♠ 5♥5♠ ISL  
 3SA SGL ♠, cerca altro fit, vedi sviluppi  
 4♣/♦ 5♥4+♦/♣ SGL ♣/♦, cerca altro fit

2♥	3♣	4♥ max 3♦ ⇒ 3♥ 3♥
		3♠ BIL ISL o COG 3/4X SGL sottocolore
2♠	3♠	5♥5♠ ISL
	3SA	5♥4♦/♣ SGL, cerca altro fit, 4♣ chiede, 4♦ fix ♥
	4♣/♦	5♣/♦4♥ bei colori ISL
2♠	2♠, 3♠ min o 4♠ 333 min	
	2SA	4+♣
	3♣	Obbligato 3♦ 4♠5♣ SGL 3♥ Ask SGL
		3X GAR
	3♣	5♠4+♦ 3♦ Ask 3X GAR
	3♦	4♠5+♦ SGL 3♥ Ask
	3♥	6+♠ INV o ISL SGL 3♠ SO 3/4X SGL ISL sottocolore
		3SA Proposta 4X SGL 4♠ SO
	3♠	6♠4m 3SA ASK
	4X	6+♠ ISL cue, no corte
2SA	3♠ Max	
	3♣	5♦4♠ 3♦ Ask SGL
	3♦	5♣4♠ 3♥ Ask SGL
	3♥	⇒ 3♠ 3♠
		3SA ISL BIL 4X SGL ISL
	3SA	COG
	4X	5♠4+♦/♣ SGL ♣/♦/♠, cerca altro fit
3♣	4♠ min	
	3♦	5m4♠ 3♥ Chiede 3♠ 5♦ 3SA Fix ♦ ask SGL 3SA 5♣ 4♣ Fix ♣ ask SGL
	3♥	⇒ 3♠ 3♠
		3SA ISL BIL 4X SGL ISL
	3SA	COG
	4X	5♠4+♦/♣ SGL ♣/♦/♠, cerca altro fit
3♦	4♠ max	
	3♥	⇒ 3♠ 3SA BIL ISL 4X SGL ISL
	3SA	COG
	4♣/♦	5♣/♦4♠ bei colori ISL

2♠	6+♣	
	2SA	No fit 3♣ SO
	3♣	Fit 3♦ SGL ♦ or BIL ISL 3♥ Ask 3♠ SGL ♦ 3SA BIL ISL
		3♥/♠ SGL ♥/♠ 3SA SO or L ISL 4♣ BIL ISL max
2SA	6+♦	
	3♣	No fit 3♦ SO 3♥/♠ SGL ♥/♠ 3SA SO or L ISL anche con SGL ♣ 4♣ SGL ♣ ISL 4♦ BIL ISL
3♣	Puppet	
	3♦	4♥/♠ 3♥/♠ 4♠/♥ 3SA No fit 4♣/♦ 4♣/♦ ISL 4X 5♣/♦332 brutto/bel colore 3SA Non voglio giocare 4M
3♦	5♣5♦ FM	
	3♥	Relay 3♠ SGL ♥ 3SA SGL ♠ 4♣ SGL ♥ ISL 4♦ ♦ 4♥ ♣ assi pari 4♠ ♣ assi dispari cue ♠ 4SA ♣ assi dispari senza cue ♠ 4♦ SGL ♠ ISL 4♥ Cue ♥, assi dispari 4♠ No cue ♥, assi dispari 4SA No cue ♥, assi pari 5♣/♦ Cue ♥, assi pari 4♥/♠ VD ♥/♠
3♥	5+m4m SGL ♥	
	3♠	Max, fit ♠ 4♣/♦ Fix ♣/♦ 4♥ Max, non valori sprecati, dimmi il lungo 4♠/SA 5♣/♦ ISL 5♣/♦ SO 4♠ Min, fit ♠ 4SA Dimmi il lungo
3♠	5+m4m SGL ♠	
	4♣	Max, fit ♣/♥ 4♦ Ask 4♥ 5♥ max 4♠ Fit ♣, no cue ♥ 4SA Cue ♥, ISL 5♣ KC pari 5♦ 3KC (con 1KC dichiarare 4♠ su 3♠) 5♣ SO 4SA/♣ Fit ♣, cue ♥, KC pari/dispari
	4♦	Fix ♦
	4♥	Min 5♥
	4♠	Fit ♣ min
	4SA	Dimmi il lungo



## 8.1 Apertura 1SA interferita

1SA-(2♣)- Nat  
 Dbl Competitivo, cerca 4a maggiore o 5♦  
 2♦/♥ Trsf  
 2♠ 5♦ IM+  
 2SA Nat  
 3♣ 5♦5M  
 3♦ Ask, su cui colori invertiti  
 5+♥5+♠ FM+

1SA-(2♣)- Landy  
 Dbl Bilanciato, può punire  
 2♦ SO  
 2♥ IM+ ♣  
 2♠ IM+ ♦  
 2SA Nat  
 3♣ SO  
 3♥/♠ Splinter bico minore

1SA-(2♦)- Nat  
 2♥/♠ Competitivi  
 2SA ⇒ 3♣  
 3♣ Obbligato  
 3♦ 5♥ FM+  
 3♥ 5♠ FM no stop ♦  
 3♠ FM ♣  
 3SA 5♠ FM stop ♦  
 3♣ 6♣ IM  
 3♦ IM ♥  
 3♥ IM ♠  
 4♣/♦ ⇒ 4♥/♠

1SA-(2♦)- Multi  
 Pass  
 Dbl Riapertura  
 2SA Scegli un minore  
 3♣ IM ♣  
 3♦ SO  
 Cue Tricolore SGL nel loro colore  
 Dbl T.O., contri dell'apertore dritti, resto invertiti  
 2♥/♠ Competitivi  
 2SA ⇒ 3♣  
 3♣ Obbligato  
 3♦ 5♥ FM+  
 3♥ 5♠ FM no stop ♥  
 3♠ FM ♣  
 3SA 5♠ FM stop ♥  
 3♣ 6♦ IM+  
 3♦/♥ IM ♥/♠  
 3♠ Bico minore FM  
 4♣/♦ ⇒ 4♥/♠

1SA-(2♥)- Nat  
 Dbl TO  
 2♠ Competitivo  
 2SA ⇒ 3♣  
 3♣ Min o no fit ♣  
 3♦ SO  
 3♥ 5+♠ IM  
 3♠ FM ♣  
 3♦ Max, fit ♣  
 3♥ 5+♠ IM  
 3♠ FM+ ♣ ask stop ♥  
 3SA FM ♣ stop ♥  
 4♣ SO  
 3♣ IM+ 5+♦  
 3♦ 5+♠5+minore IM+  
 3♥ 5♠ FM no stop ♥  
 3♠ Bicolore minore  
 3SA 5♠ FM stop ♥  
 4♣/♦ 6+♠ ISL/FM

1SA-(2♠)- Nat  
 Dbl TO  
 2SA Non 4♥, F  
 3X Nat con 4♥  
 2SA ⇒ 3♣  
 3♣ No fit ♣ e max  
 3♦ SO  
 3♥ SO  
 3♠ FM ♣  
 3♦ Max, fit ♣  
 3♥ SO  
 3♠ FM+ ♣ ask stop ♠  
 3SA FM ♣ stop ♠  
 4♣ SO  
 3♣ IM+ 5+♦  
 3♦ IM 5+♥  
 3♥ Bicolore minore  
 3♠ 5♥ FM no stop ♠  
 3SA 5♥ FM stop ♠  
 4♣/♦ 6+♥ ISL/FM

1SA-(2SA)- Bico minore  
 3♣ 5+ MM competitivo o +  
 3♦ Ask  
 3♥/♠ 5♥/♠ minimo NF  
 4♣/♦ 5♥/♠ max  
 3♦/♥ 5♥/♠ non 4♠/♥ IM+  
 3♠ 5♠5♥ INV  
 4♣ 5+♥5+♠  
 4♦/♥ ⇒ ♥/♠

## 8.2 Difese su interventi a livello 3 (validi anche su apertura 2SA)

Regole generali:

- Su intervento 3♣ il contro promette una quarta maggiore e può contenere tutte le bicolori maggiori 5+ e 6+, eccetto la 6♠4♥ da manche che si dichiara in transfer.
- Su intervento 3♦ il contro non promette una quarta maggiore, dato che può contenere 6♣.
- L'apertore è obbligato a dichiarare la prima 4a maggiore disponibile.
- Il rispondente, con mano bilanciata senza fermo e senza quarte maggiori deve dichiarare 3SA.

1SA-(3♣)-  
Dbl

3♥	4♥
3♠	4♠ no stop ♣
3SA	4♠ stop ♣ o bilanciato
4♣	Fit ♥
4♦	6♦4♠
3♠	4♠
3SA	4♥ con o senza stop ♣
4♣♥	Cue fit ♠
4♦	6♦4♥
3SA	No maggiori
4♣	6♥4♠ FM+
4♦	Meglio di 4♥
4♦	6♠4♥ ISL
4♥	Meglio di 4♠
4♥	6+♦+4M ISL
3♦	5+♥
3SA	Nat
4♣	Mono ISL
4♦	Nat
3♥	5+♠
3SA	Nat
4♣	Mono ISL
4♦	Nat
4♥	6♠4♥ da manche
3♠	6+♦
3SA	Nat
4♣	Mono ISL
4♣	5+5+MM
4♦/♥	⇒ 4♥/♠

1SA-(3♦)-  
Dbl

3♥	4♥
3♠	4♠ sbil no stop ♦ o 6+♣ SGL ♦
3SA	4♠ stop ♦ o bil
4♣	6♣4♠
4♦	Fit ♥
5♣	SO
3♠	4♠
3SA	4♥ con o senza stop ♦
4♣	6♣4♥
4♦/♥	Cue fit ♠
3SA	No maggiori
4♣	6♥4♠ FM+
4♦	Meglio di 4♥
4♦	6♠4♥ ISL
4♥	Meglio di 4♠
4♥	6♣+4M ISL
3♥	5+♠
3SA	Nat
4♦	Mono ISL
4♥	6♠4♥ da manche
3♠	5+♥
3SA	Nat
4♦	Mono ISL
4♣	5+5+MM
4♦/♥	⇒ 4♥/♠
4♠	6+♣

1SA-(3♥)-  
Dbl

4/5♠	
3♠	3♠
3SA	Nat
4♣/♦	Nat no stop ♥ no 3♠
4♥	4♠
3♠	Bil no stop ♥ o BIL ISL no 4♠
4♣	♦
4♦	♣
4♥	⇒ 4♠
4♠	Minori ISL
4SA	Minori da manche

1SA-(3♠)-

Dbl	TO
4♣	♦
4♦	⇒ 4♥
4♥	♣
4♠	Minori ISL
4SA	Minori da manche

## 9 Apertura 2♣

L'apertura 2♣ contiene tutte le bilanciate con 22+ HCP e le sbilanciate FM.

Risposte:

- 2♦ Waiting o 5+♥  
 2♥ 5+♠ dichiarabili o max  
 2♠ 5+♣5+♦  
 2SA 6+♣ HH o 7+♣ A o K(\*)  
 3♣ 6+♦ HH o 7+♦ A o K(\*)  
 3♦ 6+♥ HH o 7+♥ A o K(\*)

### (\*) Relay richiesta onori

Il gradino chiede, su cui:

- 1step 2H 6i  
 2step A o K 7i  
 3step 2H 7i  
 4step 3H

Sviluppi:

- 2♦ Waiting o 5+♥  
 2♥ 4+♥ o 24+ BIL  
 2♠ Relay (anche 5♥ debolissime)  
 2SA 24+ BIL, soliti sviluppi  
 3♣ 5+♥4+♣/♦/♠  
 3♦ Relay, no fit  
 3♥ 4+♣  
 3♠ 4+♦  
 3SA 4♠  
 4♣ 6♥4♠  
 4♦ ⇒ 4♥  
 4♥ Buon 4♠  
 4♠ SO  
 3♥ Fit ♥ e 4+♣ o 4♥ + SGL  
 3♠ Relay  
 3SA 4♣  
 4X SGL  
 3SA 4♠  
 4♣/♦ Fix ♥/♠  
 3♠ Fit ♥ e 4+♦  
 3SA 4♠  
 4♣/♦ Fix ♥/♠  
 3SA Fit ♥ e 4♠  
 4♣/♦ Fix ♥/♠  
 4X 4♥333  
 3♦ 6+♥, relay  
 3♥ H(+)♥  
 3♠ Relay  
 3SA H  
 4X Hx+  
 3♠ xx♥  
 3SA x o -♥  
 4X xxx♥ cue  
 4♥ xxx♥ no controlli  
 4SA Ask Q o xx  
 3♥/♠ 5♣/♦4♥  
 3SA 1♠4♥4♦4♣ 22+  
 4♣ 6♥5♠  
 4♦ ⇒ 4♥  
 4♥  
 4♠ ♥ ISL  
 4♥ Meglio di 4♠  
 4♠ SO

- 2SA 6+♥ 0/1H (anche di più con la 64)  
 3♣ Relay  
 3♦ Mono  
 3♥ Relay  
 3♠ OH  
 3SA 1H  
 3♥/♠ 4+♣/♦  
 3SA 4♠  
 3♣ Bico 2 CTRL e 8+  
 3♦ Relay  
 3♥/♠ 4+♣/♦  
 3SA 4♠  
 3♦ 5♥332  
 3♥ Ask H a gradino  
 3♥/♠ 4+♣/♦ peggio di 3♣  
 3SA 4♠ peggio di 3♣  
 4+♠:  
 2SA Relay, no 4♠, 5♥ solo se debolissimo  
 3♠ 5♠  
 3♦ Relay, no fit  
 3♥ 4+♣  
 3♠ 4+♦  
 3SA 4♥  
 4♣ 6♠4♥  
 4♦ ⇒ 4♥  
 4♥ Meglio di 4♠  
 4♠ SO  
 4♥ 5♥5♠ minima  
 3♥ Fit ♠ e 4+♣  
 3SA 4♥  
 4♣/♦ Fix ♥/♠  
 3♠ Fit ♠ e 4+♦  
 3SA 4♥  
 4♣/♦ Fix ♥/♠  
 3SA Fit ♠ e 4♥  
 4♣/♦ Fix ♥/♠  
 4X 4♠333  
 3♦ 6+♠, relay  
 3♥ H♠  
 3♠ Relay  
 3SA SGL  
 4X Hx+  
 3♠ xx♠  
 3SA x o -♠  
 4X xxx♠ cue  
 4♠ xxx♠ no controlli no H  
 4SA Chiede CTRL 3° giro  
 3♥/♠ 5♣/♦4♠  
 3SA 1♥4♠4♦4♣ 22+  
 4♣ 5♠5♥ molto forte  
 4♦ ⇒ 4♥  
 4♥  
 4♠ ♥ ISL  
 4♥ Meglio di 4♠  
 4♠ SO  
 3♣ 5+♥  
 3♦ 5♠4m  
 3♥ Relay senza 3♠  
 3♠/SA 4♦/♣  
 3♠ Hx♠ mano non buona  
 4X Cue, 3♠ mano buona  
 3♥ 5♣4♠  
 3♠ 6+♠  
 3SA 5♦4♠  
 4♠ Fix ♥

	3♦	6+♦
	3♥	6+♣
	3♠	4♠ no SGL
	3/4X	4♠ SGL in sottocolore
	4♠	4♠ no controlli o H♠
2SA	22-23 BIL	
3♣	6+♣	
	3♦	5♥
	3♥	⇒ 3SA
		3SA
		4♣ Fit peggio del diretto
		4♣ 2 peridenti
		4♥/♠ 6♣5♥/♠
3♦	6+♦	
	3♥	⇒ 3SA
		3SA
		4♦ Fit peggio del diretto
		4♦ 2 peridenti
		4♥/♠ 6♦5♥/♠
	3♠	5♥
3♥	3♥54mm	
	3♠	Fix ♥
	4♣/♦	Fix con 4♣/♦
	4♠	Mano buona no fit 4°
	4SA	Debole no fit 4°
3♠	5♦4♣ no 3♥	
3SA	5♣4♦ no 3♥	
4♣/♦	6♣/♦5♦/♣	

2♥	5+♠	
2♠	Chiede	
	2SA	6+♠
	3♣	Ask
	3♦	Mono
		3♥ Chiede H gradino
		3♥/♠ 6♠4♣/♦
		3SA 6♠4♥
		4♣ 6♠4♥ ISL
3♣	Bico 2CTRL e 8+	
	3♦	Relay
		3♥/♠ 4+♣/♦
		3SA 4♥
		4♣ 5♠5♥
3♦	5♠332	
	3♥	Chiede H a gradino
	3♥/♠	4+♣/♦ peggio di 3♣
	3SA	4♥ peggio di 3♣
	4♣	5♥5♠ peggio di 3♣
2SA	5♥ no fit	
3♣	Relay con 4♣/♦ o 3+♥ mano buona	
	3♦	6+♥, soliti sviluppi
	3♥/♠	4+♣/♦
3♦	6+♠	
	3♥	Nat 6+♥
	3♠	Ask H a gradino
	3♥/♠	5♠5♣/♦
	3SA	5♠332♥
	4X	Splinter 4♥
	4♥	Fit passabile
	3♣/♦	Nat, sviluppi nat
	3♥/♠	4♥5♣/♦
	3SA	5♣5♦
2♠	5+♠5+♦	
	2SA	Relay
	3♣/♦	Min/max
	3♥	Ask SGL
	3♥/♠	6♣/♦

## 9.1 Apertura di 2♣ interferita

2♣-(2♦)-	
Dbl	5+♥
	2♥ Relay, sviluppi da sistema tranne: 2SA-3♣-3♦-3♥ (relay per H): 1step: 0H, 2step: 1H, ...
2♥	5♠
	2♠ Relay, sviluppi da sistema
2♠	6+♣
3♣	5+♥5+♠
2♣-(2♥)-	
Dbl	5+♠
	2♠ Relay, sviluppi da sistema
2♠	6+♣
3♣	6+♦
2♣-(2♠)-	
Dbl	6+♣
3♣	6+♦
3♦	5+♥
	3♥ Fit

3SA Non minimo, forcing  
Cue 6+♥ con almeno 2 ½CTRL

2♣-(3♣)-	
Dbl	6+♦
3♦	5+♥, vedi sviluppi
3♥	5+♠, vedi sviluppi su 3♦
2♣-(3♦)-	
Dbl	5+♥, vedi sviluppi
3♥	5+♠, vedi sviluppi
3♠	6+♣, 4♣ ask atout
2♣-(3♥/♠)-	
Dbl	4♠/♥
2♣-(4♥/♠)-	
Pass	Punitivo o molto debole
2♣-(P)-2♦-(2♥/♠)-	
Dbl	4♠/♥ sbilanciata

Dopo interferenza sull'apertura di 2♣ tutti i passi sono dell'apertore sono forcing e mostrano mano che gradisce giocare, Dbl mostra una mano bilanciata (escluso il caso riportato).

## 10 Apertura 2♦

L'apertura di 2♦ mostra 18-19 punti in mano bilanciata senza quinte nobili.

### Sviluppi particolari

Quando il rispondente mostra una bicolore e il dichiarante riporta a 3SA, le riaperture seguono sempre la stessa logica:

3SA

4♣	6+ ISL
4♦	55 ISL brutti colori (con colori belli dichiarare 4m dopo la transfer)
4M	6+ LISL
4oM	54♦4♣ (solo dopo 3♣)

Risposte:

2♥ 4+♠ o 6+♣/♦/♠ ISL

2♠ ⇒ 2SA o 4+♥

2SA ⇒ 3♣, ♥ SO o ISL, minori ISL

3♣ Puppet o 5♥4♠

3♦ 5♠4♥

3♥/♠ SGL♥/♠, 5m4m o 6+m FM+

3SA 5♥5♠ FM+

2♥ 4+♠ o 6+♣/♦/♠ ISL

2♠ No 4♠

2SA Monocolore ISL o SO ♣

3♣ Obbligato

3♦/♥/♠+♦/♠/♣ ISL

3♣ 5♠332 o 5+♠4+♦

3♦ Fit 4+♦

3♥ 5+♠4+♦ ISL

3♠ 5♠332 o 5♠4♦ min

3♥ Fit 3♠

3♠ COG

3SA 5+♠4+♦ ISL

3SA Vedi scheda a pag. 48

4♣ 5♦3♠

3♦ 5♠4♣

3♥ 4+♣

3♠ COG

3SA ISL con vuoto

4♣ ISL

3♠ Fit 3♠

4♣/♦ 5♣2♠/5♣3♠

3♥/♠ 4♠5♣/♦

3SA

4♣/♦ Trico VD ♥

4♦/♣ 6♣/♦ 4♠

4♥/♠/SA SGL B/A/22

5SA Pick a slam 5422

4♣/♦ 5♠5♣/♦ bei colori

2SA

4♠

3♣ 5+♠4m

3♦ Relay

3♥/SA 4♣/♦

3♦ 6+♦ ISL

3♥ ⇒ ♠

3♠ 6+♣ ISL

3SA 5♣4♠

4♣ 5♦4♠

2♠ ⇒ 2SA o 4+♥

2SA

3♣ 5♥332 o 5+♥4+♦ o 6+♦ SGL ♣

3♦ Relay

3♥ 6+♦ SGL ♣

3♠ 5♥4♦

3SA Vedi scheda a pag. 48

4♣ Fit ♥ e max

4♦ Fit ♦

4♥ Fit ♥ min

3SA 5♥332

3♦ 5♥4♣ o 6+♣ SGL ♦

3♥ Relay

3♠ 5♥4♣

3SA Vedi scheda a pag. 48

4♣ Fit ♣

4♦ Fit ♥ e max

4♥ Fit ♥ min

3SA 6+♣ SGL ♦

3♥/♠ 4♥5♣/♦

3SA

4♣/♦ Trico VD ♠

4♦♣ 6♣/♦ 4♥

4♥/♠/SA SGL B/A/22 NF

5SA Pick a slam 5422

2SA ⇒ 3♣, ♥ SO o ISL o minori ISL

3♣

3♦ ⇒ ♥, SO o 6+♥ ISL

3♥ 4+♣

3♠ 4+♦

3♠ 5♦

4♣ 5♣

3SA 5♦4♣22 LISL

3♣ Puppet o 5♥4♠

3♦ 1-2 4M

3♥/♠ 4e invertite

3SA

4♣/♦ 4+ nat ISL

3SA 4+♥4♠ ISL

4♦ 4+♥4♠ FM

3♥ 3♥ no 4♠

3♠ ⇒ 3SA

3SA

4♣/♦ 4♣/♦ ISL

4♥/♠ 5♣/♦4♥4♠ ISL

3SA 5♥4♠, fix ♥ ISL, non tricolore

4♣/♦ 5♥4♠4♦/♣

3SA 2♥ no 4♠

4♣ 6♥4♠ ISL

4♦ 6♥4♠ FM

4♥/♠ 5♥4♠4♣/♦ ISL

3♦ 5♠4♥

3♥ 4♥

3♠ 3♠ no 4♥

3SA ISL ♠ non tricolore

4♣/♦ 5♠4♥4♦/♣ ISL

3SA 3♥2♠

4♣ 6♠4♥ ISL

4♦ 6♠4♥ FM

4♥/♠ 5♠4♥4♣/♦ ISL

4♣/♦ 4♠, cue

4♥ ⇒ 4♠

## 10.1 Difese su apertura 2♦

2♦-(D)-	Direzionale per le ♦
Pass	Può contenere 6+♣ FM (3♣ o surlicita)
Rdbl	Punitivo, giochiamocele
2/3X	System on
2♦-(D)-	Maggiori
Pass	3♣/♦ SO
Rdbl	Punitivo o FM con 6+♣/♦
2/3X	System on
3♣/♦	Nat IM
2♦-(P)-2♠-(Dbl)-P-(P)-	se Dbl mostra le ♠, Pass nega stop ♠
Rdbl	Debole, cerca fit, su cui 2SA scramble
2/3SA	SO
3♣/♦	5+♣/♦, 3♥ ask stop ♠, altro gradino mostra 4♥
3♥	5♥ stop ♠ o ISL (dichiarare 4♥ altrimenti)
4♣/♦	5♥5♣/♦ ISL
2♦-(2♥)-	
Dbl	TO, se poi si dichiara 3♠ è NF, se si dichiara 3♣/♦ è FM
2♠	Competitivo
2SA	5+4+ minore competitiva, <4 HCP
3♣/♦	IM naturale
3♥	5♠ FM no stop ♥
3♠	Bicolore minore 10 carte FM
3SA	5♠ stop ♥
4♣	6+♠ ISL
4♦	⇒ 4♠
2♦-(3♣)-	
Dbl	
3♥	4♥
	3♠ Chiede stop ♣ con o senza 4♠
	3SA 4♠ stop ♣
	4♣ Fit ♥
	4♦ 5+♦4♠
3♠	4♠
	3SA 4♥ con stop ♣
	4♣/♥ Cue fit ♠
	4♦ 5+♦4♥
3SA	No maggiori
	4♣ 6♥4♠ FM+
	4♦ Meglio di 4♥
	4♦ 6♠4♥ ISL
	4♥ Meglio di 4♠
	4♥ 6+♦+4M ISL
4♣	No stop entrambe le 4e maggiori
	4♦/♥ ⇒ 4♥/♠
3♦	5+♥
	3SA Nat
	4♣ Mono ISL
	4♦ Nat
3♥	5+♠
	3SA Nat
	4♣ Mono ISL
	4♦ Nat
	4♥ 6♠4♥ da manche
3♠	6+♦
	3SA Nat
	4♣ Mono ISL
4♣	5+♥5+♠
4♦/♥	⇒ 4♥/♠

2♦-(2♠)-	
Dbl	TO, vedi 2♥
2SA	5+4+ minore competitiva, <4 HCP
3♣/♦	IM naturale
3♥	Bicolore minore 10 carte FM
3♠	5♥ no stop ♠
3SA	5♥ stop ♠
4♣	6+♥ ISL
4♦	⇒ 4♥
2♦-(3♦)-	
Dbl	
3♥	4♥
	3♠ Chiede stop ♦ con o senza 4♥
	3SA 4♠ stop ♦
	4♣ 6+♣ possibili 4♠
	4♦ Fit ♥
	5♠ SO
3♠	4♠
	3SA 4♥ con stop ♦
	4♣ 6+♣ possibili 4♥
	4♦/♥ Cue fit ♠
3SA	No maggiori
	4♣ 6♥4♠ FM+
	4♦ Meglio di 4♥
	4♦ 6♠4♥ ISL
	4♥ Meglio di 4♠
	4♥ 6+♣+4M ISL
4♦	No stop entrambe le 4e maggiori
	4/5X SO
	5♥/♠ RKCB ♥/♠
3♥	5+♠
	3SA Nat
	4♦ Mono ISL
	4♥ 6♠4♥ da manche
3♠	5+♥
	3SA Nat
	4♦ Mono ISL
4♣	5+♥5+♠
4♦/♥	⇒ 4♥/♠
4♠	6+♣
2♦-(3♥)-	
Dbl	4/5♠
	3♠ 3♠
	3SA Nat
	4♣/♦ Nat no stop ♥ no 3♠
	4♥ 4♠
3♠	Bil no stop ♥ o BIL ISL no 4♠
4♣	♦
4♦	♣
4♥	⇒ 4♠
4♠	Minori ISL
4SA	Minori da manche
2♦-(3♠)-	
Dbl	TO
4♣	♦
4♦	⇒ 4♥
4♥	♣
4♠	Minori ISL
4SA	Minori da manche

# 11 Apertura 2♥/♠

Le aperture di 2♥ e 2♠ mostrano 6+♥/♠ con 4-10 punti. I requisiti sono estremamente dipendenti dalla zona e dalla posizione.

2♥	
2♠	Ask
2SA	SGL min
	3♣ Ask B/M/A
	3♦ Stop se SGL ♠
	3♣ SGL m max
	3♦ Ask
	3♦ SGL ♠ max
	3♥ Debole
	3♠ Max no SGL
	3SA AKQ(+ )xxx ♥
	4♣/♦ 6♥4♣/♦ almeno un H nel minore
2SA	5+♠
	3♣
	2♠
	3♦ Ask
	3♥ Min
	3SA Max xx♠
	4X Cue, max Hx♠
	3♦ SGL ♠
	3♥ 3♠ min
	3SA 3♠ max no SGL
	4X 3♠ SGL, max
3♣	5+♣, forcing fino a 3♥/4♣
	3♦ Intermedio
	3♥ Min
	3♠ Non min, 2+♣
	4♣ INV
	3SA Max con SGL ♣
	4♣ 3+♣, A o K extra, max (altrimenti 3♠)
	4♦ Max, 3+♣, SGL ♦
	4♥ 3♣ con bel colore
	4♠ Max, 3+♣, SGL ♠
3♦	5+♦, forcing fino a 3♥/4♦
	3♥ Min
	3♠ Non min, 2+♦
	4♦ INV
	3SA Max con SGL ♦
	4♣ 3+♦, A o K ♣, max (altrimenti 3♠)
	4♦ 3+♦, A o K ♠, max (altrimenti 3♠)
	4♥ 3♦ con bel colore
	4♠ Max, 3+♦, SGL ♠
	5♣ Max, 3+♦, SGL ♣
3♠	6+♠ belle INV
4X	Splinter

2♠	
2SA	Ask
	3♣ SGL min
	3♦ Ask B/M/A
	3♥ Stop se SGL ♥
	3♦ SGL m max
	3♥ Ask
	3♥ SGL ♥ max
	3♠ Debole
	3SA Max no SGL
	4♣/♦ 6♠4♣/♦ almeno un H nel minore
3♣	5+♥
	3♦ 2♥
	3♥ INV
	3♥ 3♥ min
	3♠ SGL ♥
	3SA 3♥ max no SGL
	4X 3♥ SGL, max
3♦	Vedi apertura 2♥
3♥	5+♣ FIG
	3♠ Min, SO
	3SA Max SGL ♣
	4♣ Intermedio
	4♦ 3+♣ max, cue
	4♥ 3+♣ max, cue
	4♠ Max con bel colore, 2(+ )♣
	(3♣ se es. ♠AQJ9xx ♥xx ♦xx ♣Jxx)
4X	Splinter

## 11.1 Interferenze

2♥-(Dbl)-	
Pass	Successivi Dbl punitivi
Rdbl	⇒ ♠ per competere, se riporta vuole attacco ♠
2♠	Nat F1
2N/3♣	Transfer, naturali o fit e voglio attacco
3♦	Fit ♥, INV+
3/4♥	Barrage
4m	Fit showing (es. ♠xx ♥Kxxx ♦xx ♣AQ109x)
4SA	Come 5♥, ma garantisce una presa difensiva
2♥-(2♠)-	
Dbl	Punitivo
2SA+	Vedi sul Dbl
3♠	Splinter

2♠-(Dbl)-	
Pass	
	Dbl Punitivo
Rdbl	⇒ 2SA per competere nel proprio colore
2N-3♦	Transfer, naturale FM o fit e voglio attacco
3♥	Fit ♠, INV+
3/4♠	Barrage
4m	Fit showing (es. ♠Kxxx ♥xx ♦xx ♣AQ109x)
4SA	Come 5♠, ma garantisce una presa difensiva

## 12 Apertura 2SA

L'apertura di 2SA mostra 20-21 in mano bilanciata anche con 5♥/♠.

Risposte:

3♣ Puppet o 5+♠4+♥  
 3♦/♥ 5+♥/♠  
 3♠ 5+4+mm  
 4♣/♦/♥/♠ 6+♥/♠/♣/♦ ISL

### Sviluppi particolari

Sviluppi validi sulle dichiarazioni che mostrano un minore con 4♥/4♠:

4♥	5+♣
4♠	Accetta, KC pari (se 2 AK♣ + 3K)
	5♣ 1KC
	5♦ Ask Q♣
	5SA No Q♣
4SA	Rifiuta
	5♣ 1KC ma MAX e 6+♣
	5♦/♥ MAX con 2KC/3KC
5♣	Min ma buon fit
	5♦ MAX KC pari
	5♥ 2KC no Q♣
	5SA SO
	5SA 1KC NF
	6♣ 2KC + Q♣
5♦	Max, KC dispari con fit
	5♥ Ask Q♣
	X GST con Q♣
4♠	5+♦
4SA	Rifiuta
	5♣/♥ MAX con 2KC/3KC
	5♦ 1KC ma MAX e 6+♦
5♣	Accetta, KC pari (se 2 AK♦ + 3K)
	5♦ 1KC
	5♥ Ask Q♦
	5SA No Q♦, SO
5♦	Min ma buon fit
	5♥ Max, KC pari
	5♠ 2KC no Q♦
	5SA SO
	5SA 1KC
	6♦ 2KC + Q♦
5♥	Max, 3-5KC con fit
	5♠ Ask Q♦
	5SA GST con Q♦

Sviluppi:

3♣	Puppet o 5+♠4+♥
3♦	1-2 4M
	3♥/♠ 4e invertite
	3SA
	4♣/♦ 4♣/♦
	4♥/♠ 5♣/♦
3♥	No 4e o 5e maggiori
	3♠ ⇒ 3SA, vedi risposta 3♦
	3SA 5♠4♥ FM
	4♣ 6♠4♥ FM +
	4♦ Max
	4♥ ⇒ 4♠
	4♠ Min
	4♦ 5♠5♥ ISL
	4♥ 5♠5♥ FM
	4♠ 5♠4♥4♣
	5♣ 5♠4♥4♦
3♠	5♠
	4♣/♦ 5♣/♦
	4♥ Fix ♠
3SA	5♥
	4♣ Fix ♥
	4♦ ⇒ 4♥
	4♥/♠ 5♣/♦
3♦	5+♥
3♥	2♥ o 3♥ min
	3♠ No 4♠
	3SA 2♥+
	4♣/♦ Nat
	4♥/♠ 5+♣/♦
	4X Nat 3♥
	4♥ Min
	3SA 4♠
	4♣ 6♥4♠ FM+
	4♦ 5♥4♠4♣
	4♥ 6+♥ SO
	4♠ 5♥4♠4♦
	4SA 5♥4♠ quantitativo
	5SA 5♥4♠ IGS
3♠	3♥ Max
	3SA COG
	4♣ Cue
	4♦ ⇒ 4♥, se riapre no cue ♣
	4♥/♠ 5+♣/♦ ISL
3SA	4♥333
	4X 4♥ cue
3♥	5+♠
3♠	2♠ o 3♠ max
	3SA SO
	4♣/♦ Nat
	4♥ 5♠4♦4♣
	4♠ 6+♠ SO
3SA	3♠ Max
	4♣/♦ Cue
	4♥ ⇒ 4♠
	4♠/SA 5♣/♦ ISL
4X	Cue 4♠



## 13 Apertura di 3SA

L'apertura di 3SA mostra un buon 4♥/♠ (una mano che si potrebbe aprire a livello 1 ma ci piacerebbe aprire di 4).

3SA-

4♣	Dichiara il tuo in transfer (se si riapre è ISL)
4♦	LISL, cerca mani particolari
4♥/♠	SO
4SA	VD in un maggiore
5♣	Ask
	5♦/♥ VD ♥/♠
5♣/♦	VD ♣/♦
5♥/♠	8a chiusa o 7411 bel colore e 4a onorata
4♥	PC
4♠	To play
4SA	RKCB nel tuo colore

Esempi di apertura 3SA:

♠ K J x x x x x	♠ K Q J 10 x x x
♥ x	♥ K Q J
♦ x	♦ x x
♣ K x x x	♣ x
♠ Q J 10 x x x x	♠ —
♥ x	♥ A J 10 9 8 x x
♦ A K x x	♦ Q x x
♣ Q	♣ K x x
♠ A K J x	♠ A K Q J x x x
♥ Q J 9 x x x x	♥ x x
♦ x	♦ J x
♣ x	♣ K x
♠ x	♠ K Q 10 9 x x x x
♥ K J 10 9 x x x	♥ A 9
♦ K x x	♦ —
♣ A x	♣ x x x

## 14 Interventi

### 14.1 Sviluppi su interventi di 2♣ e 2♦

(1♥)-2♣-(P)-

2♦	5+♠
2♥	5+♦
2♠	4♠ F1G
2SA	F1G no 4♠
3♥	Ask stop
3♠	5+♠, fit ♣ forcing (valido anche su sequenze equivalenti)

(1♠)-2♣-(P)-

2♦	5+♥
2♥	4♥ F1G
2♠	5+♦
2SA	F1G no 4♥
3♠	Ask stop
3♥	5+♥, fit ♣ forcing (valido anche su sequenze equivalenti)

(1♥)-2♦-(P)-

2♥	5♠
2♠	4♠ F1G
2SA	F1G no 4♠
3♥	Ask stop
3♠	5+♠ fit ♦ forcing (valido anche su sequenze equivalenti)

(1♦)-2♣-(P)-

2♦	Forcing generico
2♥	NF anche 4♠
2♠	NF
3♦	5♠4♥ (valido anche su dichiarazione di fit di RHO)
4♦	5♠5♥ (valido anche su dichiarazione di fit di RHO)

(1♦/♥/♠)-2♣/♦-(2♦/♥/♠)-

2SA	FM con stop o fit ♣/♦ INV
3♦/♥/♠	Fit ♣/♦ FM, no stop o fortissimo

(1♠)-2♥-(P)-

2♠	Chiede stop ♠
2SA	Fit ♥ o stop ♠, F1G
3♣/♦	
	3♠ Fix ♥
	4♣/♦ Forcing
3SA	4♥, sbil, FM non passabile
3/4X	Vuoti

### 14.2 Interventi su loro aperture maggiori

(1♥)-P-(2♥)-

Dbl	
2SA	F1G, soliti sviluppi
3♣	Nat
3♦	4+♦4♠
2SA	6+♣
3♣	6+♦
3♦	5♠5m
3♥	Tentativo
3♥	6+♠ quasi rever
3♠	Barrage
4♣/♦	5♣5♦ NF/FM

(1♠)-P-(2♠)-

Dbl	
2SA	F1G, soliti sviluppi
3♣	Nat
3♦	4+♦4+♥
2SA	6+♣
3♣	6+♦
3♦	6+♥ quasi rever
3♥	Normale
3♠	5♥5m
4♣/♦	5♣5♦ NF/FM

(1♥)-P-(2♥)-P-(P)-

Dbl	4♠ + altro, salvo deduttive
2SA	Scegli
2♠	Monocolore minore
2SA	IM
	3♣/♦ Min
	3♥/♠ Max
3♣	P/C
2SA	5♦4+♣
3♣	5♣4♦

(1♠)-P-(2♠)-P-(P)-

Dbl Monocolore minore  
2SA IM  
3♣/♦ Min  
3♥/♠ Max  
3♣ P/C  
2SA Bico no 5♥  
3♣/♦ 5♥4+♣/♦

(1♥)-Dbl-(2♥)-

Dbl Punti, nega 4♠  
2SA Scegli un minore o 4♠ INV+  
3♣/♦  
3♥ 4♠ FM  
3♠ 4♠ INV  
3♥ Chiede fermo ♥  
3♠/SA 5+♠ 16+, no stop ♥/ 5♠ 16+, stop ♥  
3♥ 5+♠ FM  
3♠ 5+♠ INV

(1♠)-Dbl-(2♠)-

Dbl Punti, nega 4♥, possibili 5♥ INV  
(3♠)  
Dbl Mano buona, avrei accettato invito  
Pass  
Dbl Extra  
2SA Scegli un minore o 4♥ INV+  
3♣/♦  
3♥ 4♥ INV  
3♠ 4♥ FM  
3♥ 5♥ 16+, no stop ♠ o 6+♥ 16+  
3♠ Chiede fermo ♠  
(3♠)  
Dbl Mano buona, avrei accettato invito  
Pass  
Dbl Extra, 4♥ INV+  
3♠ Ask stop o 5+♥ FM

## 14.3 Interventi su loro sottoaperture maggiori

(2♥)-

Dbl Nat o forte  
2♠ 3+♠  
3♥ Forcing generico  
3♠ Rever con 5♠  
2SA Positivo, 8+ HCP  
3♣/♦ Nat, NF  
3♦ INV  
3♥ 4♠ FM  
3♠ 4♠ INV  
3♥ Bil 18+ 4♠ o rever minore  
3♠ Nat forcing  
3♠ Rever 5+♠  
3SA Bil 15-17 no stop o 18-19 stop no 4♠  
4♣/♦ 6+♣/♦ ISL  
3♣/♦ Nat debole  
3♥ Ask stop ♥ o 5♠ ISL  
3♠ 5♠ INV  
4♣/♦ 6+♣/♦ FM  
2X/3X Nat  
3♥ 5+♣5+♦  
3♠ 7♠ o 6♠ belle mano buona  
4♣/♦ 5+♠5+♣/♦ semiforcing  
4♥ 5+♠5+♣/♦ 2 perenti  
4SA 65 minore interdittiva

(2♠)-

Dbl Nat o forte  
2SA Positivo, 8+ HCP  
3♣/♦ Nat, NF  
3♦ INV  
3♥ 4♥ INV  
3♠ 4♥ FM  
3♥ Rever 5+♥  
3♠ Bil 18+ con 4♥ o rever minore  
3SA Bil 15-17 no stop ♠ o bil 18-19 stop ♠ no 4♥  
4♣/♦ 6+♣/♦ ISL  
3♣/♦ Nat debole  
3♠ Ask stop ♠ o 5♥ ISL  
4♣/♦ 6+♣/♦ FM  
2SA/3X Nat  
3♠ 5+♠5+♦  
4♣/♦ 5+♥5+♣/♦ semiforcing  
4♠ 5+♥5+♣/♦ 2 perenti  
4SA 65 minore interdittiva

(2♦)- Multi

Dbl T.O. delle ♠ o forte generico  
2♠ Surlicita  
2/3X Vedi apertura 2♠  
3♠ 6+♠ FM  
(2♥)  
Dbl Punti  
2♠ 5♥ INV  
2SA Bicolore minore 5+4+  
3♥ Nat INV  
3♠ 6+♠ FM  
2♥/♠ Nat  
2SA Forcing, sviluppi standard  
3SA Fit 4° sbil FM, non passabile  
4♣/♦ 5+♥5+♣/♦ forte  
Pass

(2♥/♠)

Dbl Altro maggiore o forte generico  
2SA 15-17  
Pass

(Pass/2♠)

Dbl T.O. delle ♥  
2SA Minori, anche 5+  
3♥/♠ 5+♠/♥5+m intermedia  
4♣/♦ 5+♠5+♣/♦ forte

## 14.4 Interventi su 1SA, debole o forte

1SA-	
Dbl	Punitivo, stesso punteggio dell'apertore (se passati di mano allora 5+m4M)
2♣	Debole, no 5e
2♣	Landy
2♦	Dimmi il lungo 2SA 55 forte 3♣/♦ 5♥4♠/5♠4♥ forte
2SA	Chiede 3♣/♦ 3 carte con buon intervento 3♥/♠ 5+ minimo
(Dbl)	
	Pass ♣
	Rdbl Dimmi il lungo
2♦	A giocare
2♦	Multi o 5M5m forte
2♥	PC 2SA 5♠5m 3♣/♦ 5♥5♣/♦
2♠	INV ♥ 2SA Minimo ♥ 3♣/♦ 5♠5♣/♦ 4♦ ⇒ 4♥
2SA	Chiede 3X min/Max ♥/♠
3♣/♦	5oM5♣/♦
(Dbl)	
	Pass ♦
	Rdbl L'altro maggiore
2♥/♠	P/C
2♥/♠	Bico con minore
2SA	4♥6(5)m
3♣	PC
3♦	INV +
	3♥ Min
	3♠ Max, ♣
	3SA Max, ♦
3♠	Nat
3♣/♦	4♠6(5)♣/♦
3♦	Tentativo no fit ♠
3♥	INV + ♠

## 14.5 Intervento sandwich di 1SA

(1♣/♦)-P-(1♥/♠)-1SA-(P)-	
2♣/♦	5+♠/♥
2♦/♣	SO
2♥/♠	4 ♠/♥ INV+
2♠/3♥	Splinter
2SA	Limite
3♣/♦	IM naturale (anche se è colore apertore)
(1♣)-P-(1♦)-1SA-(P)-	
2♣	Chiede 4e maggiori
2♦/♥	⇒ ♥/♠
2SA	Limite
(1♥)-P-(1♠)-1SA-(P)-	
2♣/♦	SO
2♥/♠	5+♣/♦ IM+
2SA	Limite
3♥/♠	Splinter

## 14.6 Sequenze particolari di risposta al DBL del compagno

(1♣)-D-(1♦)-	
Dbl	Informativo, nega 4M, usualmente 4♦ e può punire
1♥/♠	Nat, non IM
2♣	4♠ IM+
2♦	4♥ IM+
2♥/♠	Interdittivo
3♣	4+♠4♥IM+
3♦	5+♥4♠IM+
(1♣)-D-(1♥)-	
Dbl	Informativo, nega 4M, può avere 4♥
1♠	Nat, non IM
2♣	4♠ IM+
2♥	4+♦ IM+
3♣	4+♠4♦IM+
3♥	5+♦4♠IM+
(1♣)-D-(1♠)-	
Dbl	Informativo, nega 4M, può avere 4♠
2♣	4♥ IM+
2♠	4+♦ IM+
3♣	4+♥4♦ IM+
3♠	5+♦4♥ FM
(1♦)-D-(1♥)-	
Dbl	Informativo, nega 4M
2♦	4♠ IM+
2♥	4+♣ IM+
3♦	4+♠4♣ IM+
3♥	5+♣4♠ IM+
(1♦)-D-(1♠)-	
Dbl	Informativo, nega 4M
2♦	4♥ IM+
2♠	4+♣ IM+
3♦	4+♥4♣ IM+
3♠	5+♣4♥ FM
(1♦)-D-(2♣)-	
2♥/♠	4+ ♥/♠ non IM
2♦	4♠ IM+
3♣	4♥ IM+
3♦	4+♠4♥ IM+
4♣	5♥4♠ FM

### REGOLA

Se la seconda surlicita a salto non lascia almeno un colore giocabile a livello 3, allora è FM e non IM+.

(1♣)-D-(P)-	
3♣	6+ maggiore 4-7
3♦	Ask
3♥/♠	Min
4♣	4♣ Ask FM
4♠	5+♥5+♠
(1♦)-D-(P)-	
3♦	6+ maggiore 4-7, vedi (1♣)-D-(P) per sviluppi, con 3♥/♠ SO
4♦	5+♥5+♠
(1m)-D-(1SA)-	
2m	4+♠4+♥, non promette di riparlare
(1♦)-D-(3♦)-P-(P)-D-(P)-	
4♦	Garantisce 4♥ o bicolore ♠+♣

(1♦)-D-(2♦)-

Dbl	TO, probabile 4+M, promette di riparlare
2♥/♠	F1G, eccezionalmente terzo (3♣ dopo: 5♣3♥3♠)
2♠	4♠ INV
2SA	Bil INV
3♦	Altra 4M FM no stop o ♣ FM
3oM	5oM FM
2SA	14+ bilanciati, FM, anche 4M
3♣	14+ 4+♣ FM
3♥/♠	Rever
3♦	Bilanciata no stop, max, usualmente non 4M
4♦	4♥4♠5♣ 13+
2SA	F1G, può contenere 4M con stop INV+
3♣	Minimo, passabile
3♦	FM, dammi 4e maggiori
3♥/♠	4♥/♠, stop ♦, INV
3♦	Max, bil o rever ♣ non abbastanza per 4♣
3♥/♠	Rever
3SA	Bil no 4M con o senza stop
4♦	4♥4♠5♣ 13+
3♦	Ask stop o 5♥5♠ forte
3♥/♠	5+♥/♠ INV
4♦	5♥5♠ debole

(1♠)-D-(P)-2♠-(P)-

2SA	Bil 14+ anche con 4♥
3♣/♦	FM 4+ carte max
3♥	4+♥
3♥	Minimo passabile
3♠	5+♥ rever, no stop ♠
3SA	5+♥ rever, stop ♠

Sequenze valide anche su (1♥)-Dbl-(Pass)-2♥.

## 14.7 Difese contro sistemi fiori forte

### 14.7.1 Difese contro apertura 1♣

(1♣)- Forte

Dbl	Buon intervento con i maggiori
1X	Nat
1SA	5M5m

### 14.7.2 Difese su 1♦ nebulous

(1♦)- Nebulous

2♦	Nat
2♥	5+♥5+♠ limitata
2♠	5+♥5+♠ F1G
2SA	5+♥5+♠
3♣	5+♠5+♣ NF (con la forzante dichiarare Dbl)
3♦	5+♦5+♥/♠
3♥/♠	P/C
3SA	ISL fit maggiore
	4♣/♦ ♥/♠ max
	4♥/♠ ♥/♠ min
4♣	ISL ♦
4♦	Min
4♥/♠	Max nat
4♦	IM
4♥	P/C
4♠	To play

(1♦)-P-(1SA)-

Pass	
2SA	Bicolore minore
2♣	Maggiori 5+4+
2♦	Nat
2SA	5+M5+m forte

### 14.7.3 Sviluppi dopo intervento a colore (validi anche sul Polish Club)

(1♣/♦)-1♥/♠-(P)-

1SA	Surlicita, F
2♣/♦	Naturale minimo, anche 3° con 5332 min
2♥/♠	6+♥/♠ min
2♠/♥	4♠ mano buona/4♥ min
2/3SA	5332 12-13/14-16
3♣/♦	4♣/♦ FM
3♥/♠	6+♥/♠ INV
2♣/♦	Nat

### 14.7.4 Sviluppi su 2♣ mono/bico

(2♣)-Mono/bico (fiori forte)

Dbl	
2SA	Relay
3♣	Min
	3♦ FM
	3♥/♠ Passabili
	3♦ Max
	3♥/♠ Rever
3♣	Ask stop
3♣	5+♦5+M
3♦	Relay
	3♥/♠ Nat min
	4♣/♦ Max ♥/♠
3♦	5+♥5+♠
4♣	6♥5♠ interdittiva
4♦	6♠5♥ interdittiva

Dopo essere passati di mano gli interventi cambiano (validi anche su (1♣)-Pass-(2♣)-):

P-(P)-P-(2♣)- o equivalenti

2SA	5+♦5+M
3♣	Ask maggiore
3♦	SO
3♣	5+4+ maggiore
3♦	Ask lungo

#### Sviluppi particolari

Sulla sequenza (1X)-1♥-(P)-1♠-(P)- ci si comporta nel seguente modo:

2X	Mano buona, può contenere 3♠
2♠	3♠, interdittivo
2SA	4♠, INV
3X	4♠, mano massima, FM
3♠	4♠, interdittivo

Sulla sequenza (1♣)-1♥, 1♠ è raramente quarto in quanto non c'è stato l'intervento di 2♣ Landy. Questi sviluppi sono validi anche su aperture naturali.