

1^a CHIAMATA 2+

APERTURA	SITUAZIONE	RISPONDENTE	1 ^a RISPOSTA	NOTE
2A	*//3A+		A	CERCA DI PARLARE ALMENO 2 VOLTE.
	*//2A-	SE X È IL PAIO PIÙ LUNGO POSSIBILE	X	=
	/	NESSUN PAIO DECBATE	2 S.A.	=
2F	*/*	NESSUN PAIO DICHIARABILE	2 S.A.	PARLARE ALMENO FINO ALLA MANCHE, ANCHE SE SI HANNO 0 PUNTI
2F	*/*	SE X È IL PAIO PIÙ LUNGO	X	
2F	POSITIVO		CONVENZIONI	
2 S.A.	COME PER 1 S.A., SOMMANDO 1		VEDI 1 S.A.	TENER CONTO CHE L'APERTORE HA PIÙ DI 20 PUNTI
3 S.A.	IDEM COME SOPRA, SOMMANDO 2		VEDI 1 S.A.	LA MANCHE È GIÀ DICHIARATA !!
3A	NON SI HA NESSUNA APERTURA		PASSO	IN QUESTO CASO, SE L'APERTORE HA */2NT ALLORA CHIAMO 4N ALTRIMENTI DEVE PASSARE (OVVIA MENTE, PER PARLARE ANCHE DOI DEBBONO AVERE UNA DEDICATA APERTURA)
	14+/2A+	A=N	4A	
	14+/2A+	A=D	3 S.A.	
	A=D	BELLA APERTURA A 3N	3N	
	15+/1A-	SI HANNO ONORI IN TUTTI GLI ALTRI SEMI	3 S.A.	
4A	SE NON SI È FORTE		PASSO	

CONVENZIONI DOPO 2F

PUNTI	CARTE	1 ^a RISPOSTA
6-	NESSUN ASSO	2Q
7+	NESSUN ASSO	2SA
6	DUE RE	2SA
*	ASSO DI CUORI	2C
*	ASSO DI PICCHE	2P
*	ASSO DI FIORI	3F
*	ASSO DI QUADRI	3Q
*	FIORI PICCHE	3C
*	FIORI QUADRI	3P
*	FIORI CUORI	3SA
*	QUADRI PICCHE	3SA

CHIAMANTE CHIAMATA SIGNIFICATO

Ap	4 S.A.	ASSI?
Ri	5 F	0 4
Ri	5 Q	1
Ri	5 C	2
Ri	5 P	3

Ap	5 S.A.	RE?
Ri	6 F	0 4
Ri	6 Q	1
Ri	6 C	2
Ri	6 P	3

N.B.

Per uno si può intendere le CHIANE, Per Re si può intendere il SINGLETON.

DARE SEMPRE L'INFORMAZIONE CORRI-
PONENTE ALLA CHIAMATA PIÙ BASSA.
PRECEDENTE SI RIFERISCE ARI
ASSI O RE DEI GIOCHI PRECEDENTI
QUELLO CHIAMATO, MA CHE VENGONO
"SALTATI".

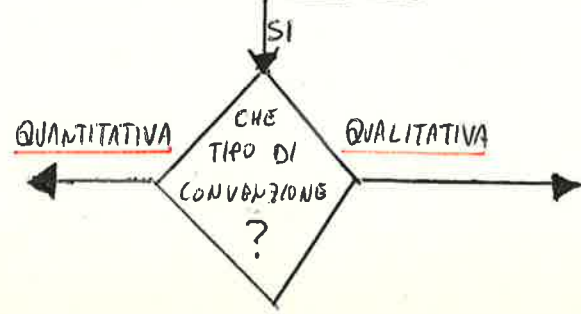
SEME CHIAMATO	VOLTE CHE È CHIAMATO	SIGNIFICATO
X	1	HO L'ASSO DI X, MA NON UN PRECEDENTE
X	2	HO IL RE DI X, MA NON UNO PRECEDENTE
A	1	NON HO ALTRO DA DIRE

SLAM

APERTORE = 1A
RISPONDENTE = 3A
E SEMPRE

APERTORE:
1) ABBIAMO ALMENO 30 PUNTI-ONORE?
2) ABBIAMO POSSIBILITÀ DI FARE LO SLAM?

NO
VALUTARE LA MANCHE



1^a CHIAMATA: 1A

SITUAZIONE RISPONDENTE	NOTE	2 ^a RISPOSTA PORTO
4-5x- • 4-//2 _A	a) MOLTO DEBOL	PASSO
10- / 4A+ • (NON SI È ME)	b) DEBOL	2A
10- / 3A- • (NON SI È IN È)	b) DEBOL	1 S.A.
10+ / 4x+ • X > A	c) AMBIGUA	1 X
10+ / B • (debole)	d) POSITIVA	2 S.A.
10+ / 6- / 4x+	d) POSITIVA	1 X

2 ^a CHIAMATA APERTORE	SITUAZIONE RISPONDENTE	2 ^a RISPOSTA PORTO
2A	*//2A+	PASSO
2A	*//1A-	2 S.A.

2^a CHIAMATA DOPO 1A

2 ^a RISPOSTA RISPONDENTE	SITUAZIONE APERTORE	2 ^a CHIAMATA APERTORE
a-b	15- / 4A	PASSO
1SA 2A	*//4A	PASSO
1 SA.	15- / 5A+	2A
2A	15- / 5A-	PASSO
X 2SA	15- / 6 / 4A	S.A. PASSO
X	15- / 4x	X
1X • Y > X	15- / 5A+ • 15- / 3x-	A
1X • Y < X	15- / 4y+ • 15- / 5A • YKA	1Y
2X • Y > X	15- / 4y+ • 15- / 5A • YKA	2Y

MANCHE 10	MANCHE TU	DECISIONE RISPONDENTE
NO	NO	CHIAMARE IL GIOCO RESPOTATO MIGLIORE FRA QUELLI CHIAMATI AL LIVELLO + BASSO
SI	?	CHIAMARE IL GIOCO RESPOTATO MIGLIORE FRA QUELLI CHIAMATI AL LIVELLO APPENA SOTTO LA MANO
SI	SI	LDH : DICHIARARE LA MANO

SITUAZIONE RISPONDENTE	NOTE	1 ^a RISPOSTA PORTO
5- / 5A-	NEGATIVA	PASSO
5- // 6A+	MEDIOCRE	Z A ^{AFF}
6-8 / B	MEDIOCRE	2 S.A.
9+ / B	MEDIOCRE	3 S.A.
10+ / 4N+ ANCHE SE SI HA CHIAMA F	POSITIVA	2F ^{CHIAMO STAYMAN}
10+ / 5D+	POSITIVA	3D

1 ^a RISPOSTA PORTO	SITUAZIONE	2 ^a CHIAMATA APERTORE
2F	*//*	DARE STAYMAN
2A 3SA	*//*	PASSO
2SA.	18- / *	PASSO
2SA.	18+ / *	3 S.A.
3D	*//*	PASSO

PUNTI APERTORE	CARTE APERTORE	2 ^a CHIAMATA APERTORE
16-17	3c- • 3p-	2Q
*	4c • 3p-	2C
*	3c- • 4p	2P
18	3c- • 3p-	2 S.A.
16-17	4c • 4p	3 F
18	4c • 4p	3 Q

1^a CHIAMATA: 1 S.A.

STAYMAN

APERTURE

LEGGENDA

CHIAMATA	CASI IN CUI APRIRE				
1 A	13-15/4 _A	12+/5 _A	11+/6 _A		
1 S.A.	16-18/B				
2 A • A ≠ F	*/ <table border="1" style="display: inline-table; vertical-align: middle;"><tr><td>8_A</td><td>9_A</td></tr></table>			8 _A	9 _A
8 _A	9 _A				
2 F	*/ <table border="1" style="display: inline-table; vertical-align: middle;"><tr><td>10_x</td></tr></table>	10 _x	SI CHIAMA ANCHE CON CHICANE A FIDRI		
10 _x					
1 F	*/ <table border="1" style="display: inline-table; vertical-align: middle;"><tr><td>8_F</td><td>9_F</td></tr></table>	8 _F	9 _F	IL RISPONDENTE RISPONDE SEMPRE, B' L'APERTURA FA' UN SALTO SULLA 2 ^a CHIAMATA	
8 _F	9 _F				
2 S.A.	21-23/B				
3 S.A.	24+/B	SOLO SE PROPRIO NON SI PUO' DIRE 2 F			
3 A	10- / <table border="1" style="display: inline-table; vertical-align: middle;"><tr><td>6¹</td><td>7²</td></tr></table>	6 ¹	7 ²		
6 ¹	7 ²				
4 A.	8- / <table border="1" style="display: inline-table; vertical-align: middle;"><tr><td>7</td></tr></table>			7	
7					

SIMBOLO	SIGNIFICATO
B	MANO BILANCIATA
NB	NON BILANCIATA
N	PALO NOBILE
CAFP	QUATTRO SEMI
A	1° SEMB CHIAMATO
X	2° GIOCO CHIAMATO (ANCHE S.A.)
Y	3° GIOCO CHIAMATO (ANCHE S.A.)
S.A.	CHIAMATA SANS ATO UT
□	NUMERO PRESE SICURE
O	ONORI IN MANO
D	PALO DEBOLLE
//	SE MULTI ONORI O SCARTING SI TOGLIEVA UN ± 1 SULLE CARTE
⊙	DEL PALO: 5° CON ONORI (CON MINIMO)
•	AND

CARTE 66

PER AMORE A MANCHE:

NOMI PALI

GIOCO	SITUAZIONE COPPIA	PUNTI NECESSARI
S.A.	*	25+
N	SENZA PALI LUNGH, CHICANE O SINGLETON	26-28
D	SENZA PALI LUNGH, CHICANE O SINGLETON	30+

NUMERO CARTE	NOME PALO
0 1 2	CORTISSIMI
3	CORTO
4	NORMALE
5	APPENA LUNGO
6	LUNGO
7	MOLTO LUNGO

PRESE SICURE

CARTE →	ASSO	KAPPA	A • Q	Q • 5 • 10 -
PRESE SICURE →	1	1	2	1

INDICAZ: [(NO CARTE) - 3]

APERTORE	SITUATIONS INTERVENTE	CHIAMATA INTERVENTE	NOTE
1 A	10+ / \odot_{x+} • $X > A$	1 X	IL RISPONDENTE SPAZIERA SOLO SE POSITIVO.
1 A	APERTURA • $*/NB/\odot_{x+}$	X CON SALTO	
1 A	APERTURA AD UN V_x • $X \neq A$ $X \neq S.A.$	CONTRE	
1 A	APERTURA AD 1.S.A. • $*/\textcircled{1A+}$	1.S.A.	IL QUARTO RISPONDERA' COME SE FOSSE LUI IL RISPONDENTE (IGNORANDO CIOE' L'APERTURA)
1 A	COME MINIMO APERTURA AD 2X	2 A	PARLARE FINO ALLA MANCHE
*	$*/\boxed{6x7x}$ • NESSUNA APERTURA	X CON DOPIO SALTO	BARRAGE

INTERVENTI

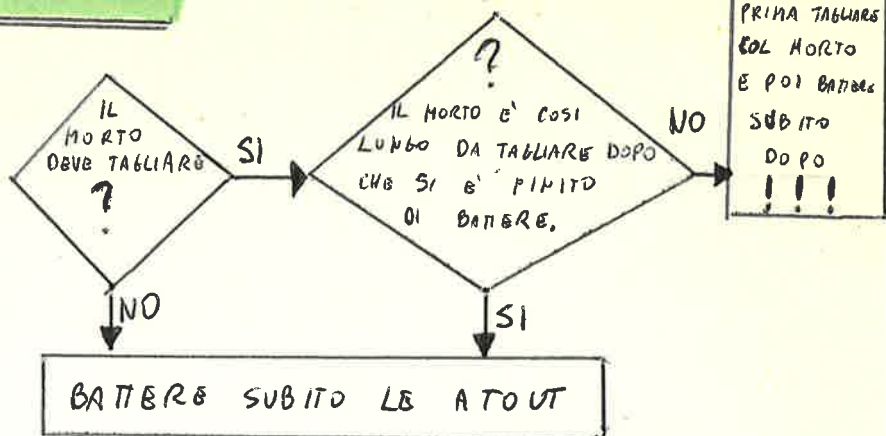


CHIAMATA INTERVENTE	SITUATIONS RISPONDENTE	CHIAMATA RISPONDENTE	SITUATIONS QUARTO	CHIAMATA QUARTO	NOTE
*		*	NON POSITIVO	PASSO	
1 X		PASSO	10+ / 3_{x+}	X	SE RICEVE NON SI PUO' RIPETERE X
1 X		PASSO	15+ / \odot_{x+}	Y	
C O N T R E	9- / 3_{A+}	PASSO	4- / NESSUN PALO DEBANTE	1.S.A.	OBBLIGATORIO
			9- / * • $X \neq IL PALO$ Pio' LUPPO	X	PARLARE PER IL QUARTO
			10+ / * • $X \neq KENAO$ Pio' LUPPO	X CON SALTO	
			10+ / $B/\textcircled{1A+}$	S.A. CON SALTO	
			9- / * • $X \neq IL PALO$ Pio' LUPPO	PASSO	
	9- / 4_{A+}	2 A	9- / *	PASSO	
	9- / $2A-$	1.S.A.	9- / *	PASSO	
	10+ / *	SURCOUTRE	9- / *	PASSO	SE MANCHE L'INTERVENTE PASSA, L'INTERVENTE CHIAMA X
1.S.A.		PASSO	6+ / $B/\textcircled{1A+}$	S.A.	VERBES TABULE 1.S.A. (GARANNO BU OMBRI)
2 X	10+ / $B/\textcircled{1x+}$	2.S.A.	9- / *	PASSO	ALCHE L'APERTORE, PER CHIAMARE I S.A. DEVE CONTROLLARE GLI OMBRI

CONSIGLI:

NO CARTE DEGLI AVVERSARI	DISTRIBUZIONI PIU' PROBABILI
5	3 + 2
4	3 + 1
3	2 + 1

GIOCO
AD
ATOUT



GIOCO A SEME ATOUT

- FINCHÉ NON SI SONO AFFRANCATE LE CARTE NECESSARIE A MANTENERE IL CONTRATTO NON BISOGNA GIOCARE I PROPRI ONORI.
- PER NON INCARTARSI, QUANDO SI HANNO ONORI DA ENTRAMBE LE PARTI, CONVIENE GIOCARE PER PRIMI GLI ONORI (FALANDO PROSA) DALLA PARTE PIU' CORTA.

S	A	Q
N	X	Y

IMPASSE (TUTTE LE CARTE SONO DELLO STESSO SEME)

$N = X$; IF $E = K$ THEN $S = A$
ELSE $S = Q$

S	A	X	Y
N	Q	Z	M

ESPASSE (TUTTE LE CARTE SONO DELLO STESSO SEME)

$S = X$; IF $W = K$ THEN $N = Z$
ELSE $N = Q$

N.B. Funzione $cc \ \& \ Re \ \dot{e} \ in \ Est \ (E = K)$

N.B. Funzione $cc \ \& \ Re \ \dot{e} \ in \ Overt \ (W = K)$