



## DICHIARARE IN TRANSFER

[ seconda parte ]

Marina Causa – Claudio Rossi

Nella prima parte abbiamo cercato di evidenziare come gli sviluppi transfer possano aiutare il vostro sistema.

Ora ci occupiamo invece di sviluppi che sono naturali, ma che presentano problemi di spazio. In questi casi definire una, e una sola, licita come transfer (o meglio come puppet, fantoccio) può attivare quel effetto **moltiplicatore di dichiarazioni** che ci dà respiro.

L'archetipo di questa idea il **2NT** transfer per **3♣** della convenzione **Lebensohl**, che ne costituisce il motore. La Lebensohl ha due campi di applicazione primari (anche se alcuni ne estendono l'uso ad altre situazioni):

- 1) **il compagno ha aperto di 1NT e l'avversario è intervenuto di 2 a colore naturale (o comunque colore dominante almeno quinto);**
- 2) **l'avversario è a 2 Maggiore (perché ha aperto di 2, o perché ha rialzato a 2 l'apertura del partner) e il nostro compagno ha dato un Contro Informativo.**

In entrambe queste situazione la licita di **2NT** è transfer per **3♣** (meglio: Puppet, fantoccio, perché le Fiori non sono affatto garantite). Lo scopo di questa sistemazione è **sdoppiare le vie** (aumentando quindi le dichiarazioni possibili) con cui si può accedere al livello 3. Chiameremo **via breve** quella che dichiara direttamente un seme a livello 3, **via lunga** quella che mostra un seme a livello 3 ricorrendo al transfer. Un esempio. Se il compagno ha aperto di **1NT** e l'avversario è intervenuto a **2♥**, volendo dire le quadri, abbiamo due modi: possiamo dire **3♦** subito (via breve) oppure trasferire a **3♣** col **2NT** e poi mostrare le Quadri. In pratica, quello che succede è che il nemico, col suo intervento, ci ha tolto spazio e noi lo recuperiamo raddoppiando (o quasi) le licite nel livello tre. Vediamo in concreto:

S	O	N	E
1NT	2♥	?	

Premesso che tutte le licite a colore a livello 2 (nell'esempio **2♠**) sono deboli, e che, ricordiamo, **2NT** è transfer per **3♣**, ecco le possibilità:

- Un colore a livello 3 (che non poteva essere detto a livello 2) è forzante in **via breve** (**3♣**, **3♦**), passabile in **via lunga** (**2NT** poi Passo su **3♣** oppure correzione a **3♦**).
- Un colore a livello 3 che poteva essere detto a livello 2 (quindi a salto: nella nostra sequenza **3♠**) è sempre quinto e forzante: senza fermo se detto in **via breve**, con fermo nel seme avversario se detto in **via lunga**.
- La surlicita (nell'esempio **3♥**) ha sempre valore di Stayman (quindi in questa sequenza mostra interesse alle Picche). In **via breve** nega fermo nel colore avversario, in **via lunga** lo promette.

- La dichiarazione di **3NT** mostra disinteresse per i maggiori e forza di sola manche. In **via breve** nega fermo nel colore avversario (Attenzione a non dimenticarlo! L'apertore, se neppure lui ferma, deve migrare verso un colore minore) e in **via lunga** lo promette (una vera conclusione).
- **Contro** è una sorta di sputnik ma riservato unicamente alla battaglia per il parziale, quindi con 4-7/8 Punti Onori.

Notate come, con questa sistemazione, riusciamo a dire (o chiedere) i colori specificando al contempo se vogliamo il parziale o la manche e, nel caso di manche, se possediamo o meno il fermo nel colore avversario. Certamente alcuni di voi, che hanno già un solido metodo per gestire l'intervento avversario in queste situazioni, avranno provato scarso interesse per questa sistemazione: corretto se la Lebensohl si limitasse a questo. Invece la Lebensohl è un'idea che trova vari campi di applicazione, e in alcuni di essi è insostituibile (sia nella sua versione originale, quella che trattiamo qui, sia nelle sue molteplici varianti).

Vediamo la seconda situazione (che, ripetiamo, si verifica **quando l'avversario è a 2 Maggiore e il partner ha contratto**), e iniziamo con un quiz:

S	O	N	E
2♠*	Dbl	Pass	3♥
Pass	?		

2♠ è sottoapertura. Voi, in Ovest, avete:

♠ Ax ♥ KJxx ♦ AQxx ♣ Kxx

Sapete benissimo che qualsiasi cosa facciate può essere sbagliata e costare molto. Se dichiarate ancora (rialzo o surlicita) e trovate il partner con:

♠ Jxx ♥ xxxx ♦ xxx ♣ Qxx

...siete nel disastro (forse a livello 3 vi avrebbero perdonato, ma a manche non ci sarà alcuna pietà). Ma se dite Passo potreste trovare Est con:

♠ xxx ♥ Qxxx ♦ Kxx ♣ QJx

...e perdere una buona manche.

La natura del problema è semplice: l'avversario, con la sua apertura, ha tolto alla vostra coppia la gradazione tra il 2 e il 3 a colore, ponendo il vostro compagno nella situazione in cui di cuori può dirne solo 3 o 4.

Proviamo con la Lebensohl: come al solito **2NT** è transfer per **3♣**. In questo clima Est, per mostrare le Cuori sul vostro Contro Informativo ha addirittura 3 strade:

- La **via lunga**: **2NT** e sul vostro **3♣** dice **3♥**. Mostra mano nulla (da 0 a 6/7 punti);
- La **via breve**: **3♥** subito. Non forzante ma costruttivo (da 7 punti fatti da A+K fino a 10).
- La surlicita in **via breve** (**3♠**): forzante manche con 4 carte di cuori (la **via lunga**, cioè **2NT** e su **3♣** dire **3♠**, in alternativa, avrebbe mostrato una mano almeno da manche senza interesse alle cuori: anche questa un'informazione utilissima).

Identico sviluppo quando il compagno del contrante vuole dichiarare le Quadri. Analogo ma un po' più asfittico con le Fiori (**2NT** e su **3♣** Passo con 0-7 punti; **3♣** subito con 8-11).

L'idea della Lebensohl è semplice: definire una specie di **valvola** superando direttamente la quale si mostrano certi tipi di mano; passare per la valvola, invece, mostra quegli stessi tipi di mano ma con forza (o altri dettagli, tipo i fermi) differente.

E' ovvio che è proprio la "valvola" a determinare l'aspetto negativo: nel caso della Lebensohl non possiamo più dichiarare **2NT** con significato naturale. Pazienza, perché i vantaggi sono troppi per rinunciarci: quando abbiamo una mano per esprimere l'invito a Senza tiriamo un respiro e spariamone 3. Qualche volta li faremo.

Prima di proseguire, un avvertimento. Se una sistemazione, come può essere la Lebensohl, vi piace, siate però cauti nel proporla al compagno o agli amici. Assicuratevi prima che abbiano un'adeguata preparazione bridgistica. Non stiamo infatti parlando di una "convenzioncina" che può supplire alla mancanza di valutazione, ma di una sistemazione che, proprio perché moltiplica le licite, richiede il doppio di esperienza. Un esempio banale:

S	O	N	E
1♠	<b>Dbi</b>	2♠	2NT
Pass	3♣	Pass	3♥

Est, che ha dichiarato le cuori in via lunga, sta mostrando una mano di 0-7 punti? Non scherziamo: perché mai con mano nulla dovrebbe mettersi in mezzo? Un giocatore inesperto potrebbe essere a disagio, mentre uno che sa il fatto suo no: comprende immediatamente che in una situazione in cui dichiarare non è obbligatorio, la differenza è tra mani competitive per il parziale (la via lunga, con 5-8 punti) e tra mani di reale invito a manche (la via breve, con 9-11 punti).

Torniamo alla nostra idea di "valvola" che, nello sviluppo Lebensohl, è costituita dalla licita di **2NT**. Non si tratta di una costante obbligatoria: in altre sistemazioni la "licita valvola" può essere differente. E' la sua funzione (**moltiplicare le dichiarazioni**) che rimane costante.

Vi ricordate che nella prima parte avevamo sviluppato una prosecuzione in transfer della licita dopo che il vostro partner era intervenuto col Contro Informativo sull'apertura avversaria di 1 a colore? In quella sistemazione tutte le dichiarazioni dalla surlicita in su erano transfer. Avevamo però specificato che tali accordi erano sconsigliabili dopo l'apertura avversaria di **1♠**: la surlicita e le licite superiori sono in questo caso troppo diseconomiche.

Proviamo ora con l'idea Lebensohl, definendo però che la "valvola" è costituita dalla licita di **2♣**.

In pratica, dopo **1♠ / contro / Passo** la dichiarazione di **2♣** è transfer per **2♦**: l'effetto evidente è di sdoppiare le licite che conducono nel livello 2. La sequenza è questa:

S	O	N	E
1♠	Dbi	Pass	?

Conduciamo l'analisi partendo dalle possibili esigenze di Est, fissando un principio mnemonico: **una dichiarazione fatta in via breve mostra requisiti più interessanti della stessa dichiarazione fatta in via lunga**. Vediamo:

- Est vuole giocare manche: surlicita. Se lo fa in via breve garantisce 4+ carte di cuori; se lo fa in via lunga (2♣ e su 2♦ dice 2♠) nega interesse per le cuori.
- Est vuole mostrare le Cuori in una mano non forzante di manche:
  - 2♣ e su 2♦ dice 2♥ (via lunga): 0- 4 punti;
  - 2♥ (via breve): 5-7 punti;
  - 2♣ e su 2♦ dice 3♥ (via lunga): 8-10 punti con 4 carte;
  - 3♥ (via breve): 7/8-10 punti con 5 carte;
- Est vuole mostrare le Quadri in una mano non forzante di manche:
  - 2♣ e su 2♦ dice **Passo** (via lunga): 0- 4 punti;
  - 2♦ (via breve): 5-7 punti;
  - 2♣ e su 2♦ dice 3♦ (via lunga): 8-10 punti con 4 carte;
  - 3♦ (via breve): 8-10 punti con 5 carte;
- Est vuole mostrare le Fiori in una mano non forzante di manche:
  - 2♣ e su 2♦ dice 3♣ (via lunga): 0- 7 punti;
  - 3♣ (via breve): 8-10 punti con 5+ carte;
- Est vuole esprimere un invito a Senza Atout: dichiara 2NT direttamente con 11 punti e doppio fermo a picche, oppure dichiara 2NT in via lunga se ha un solo fermo. Notate come, fronteggiando un'apertura avversaria normalmente quinta, il sapere quante volte fermiamo sia sovente determinante.

Prima di abbandonare l'argomento, un'ultima domanda: il compagno è sempre tenuto a rispettare questi transfer? La risposta è semplice: se è limitato (ad esempio perché ha aperto di 1NT) assolutamente sì, se invece è illimitato può derogare ma, attenzione, prima di farlo deve chiedersi quali siano i minimi con i quali il suo partner ha attivato il transfer. Un esempio che usa la sequenza appena esposta:

S	O	N	E
1♠	Dbi	Pass	2♣
Pass	?		

2♣ è transfer per 2♦, ma Ovest potrebbe avere una mano di rever e trovarsi in imbarazzo. La domanda che si deve fare è questa: se rispetto il transfer e il mio compagno passa su 2♦, sono in un contratto ragionevole?

♠ xx ♥ KQxx ♦ AQx ♣ AKxx

.... se Est passa su 2♦, significa che ha 4 o 5 carte di Quadri e 0-4 punti. Non c'è alcun motivo di derogare: il Passo su 2♦ ci lascerà in un ottimo contratto. Altre volte, però, la mano non può tollerare questa eventualità:

♠ xx ♥ AKJ10xx ♦ Ax ♣ AKx  
 ♠ KJx ♥ KJx ♦ AQx ♣ AKJx

2♥ con la prima e 2NT con la seconda sono due mosse assolutamente sensate.

E' quasi il momento di concludere: concediamoci allora un piccolo riassunto. Ricorriamo al transfer quando vogliamo trasferire il gioco di un determinato contratto da noi al partner; usiamo sviluppi transfer per aumentare le dichiarazioni possibili; inseriamo un transfer in un uno sviluppo naturale per sdoppiare le vie che conducono ad un determinato livello e quindi, nuovamente, aumentare le possibilità a nostra disposizione.

Esiste un quarto caso di uso del transfer, ed avviene quando vogliamo recuperare la giocabilità di un seme che una convenzione ha sacrificato per usarlo in modo artificiale:

S	O	N	E	S	O	N	E
1♦	Pass	1♥	Pass	1♣	Pass	1♥	Pass
1♠	Pass	2♣		1NT	Pass	2♣	

Nel bridge agonistico la maggior parte delle coppie gioca quel **2♣** con significato convenzionale (relay interrogativo, check back baron, xyNT). La giocabilità del parziale a fiori, nei casi in cui il rispondente abbia 4 cuori e 6 fiori con mano di 4-8 punti, è compromessa. Nella progettazione degli sviluppi convenzionali viene solitamente adottata una regola per quanto riguarda le dichiarazioni del rispondente: **ogni volta che 2♣ è convenzionale, 2NT è transfer** (si chiama proprio **SAT: Senza Atout Transfer**). Nelle sequenze proposte, se Nord dice **2NT**, obbliga il compagno a seguire con **3♣**: la giocabilità del parziale a fiori è così recuperata, anche se solo a livello 3 e non a livello 2.

Notate ancora che, sul **3♣** obbligato dell'apertore, il rispondente, oltre a passare per giocare quel parziale, può dichiarare ancora qualcosa: si tratta del costante pregio delle transfer, che moltiplicano le licite e consentono di esprimere un numero molto più elevato di esigenze di quanto possa fare la dichiarazione naturale.

FINE

## C'è ancora qualcosa sui Transfer in Progettobridge?

### ARTICOLI:

- Nel livello 1
- Scegli il tuo Senza

### LIBRI:

- Manuale di Quinta Maggiore
- PBStandard

### CD DI GIOCO:

4° Livello: Squeeze e finali