



CONVENZIONE X-Y-Z

L'esigenza di "efficientare" gli esistenti e forse un pò datati sistemi ha favorito il nascere di geniali accorgimenti (gadgets) licitativi.

La convenzione chiamata X- Y-Z (1X-PASS-1Y-PASS,1Z), ideata da Fred Hamilton, pubblicata nel libro "Bidding for the 21st Century" autore Max Hardy, porta un prezioso contributo all'affermazione appena fatta.

Essa è molto simile alla cosiddetta MTWS (Modified Two Way Stayman), usata in risposta alla seconda dichiarazione di un senza dell'apertore e può entrare in azione tutte le volte che l'apertore fa una seconda dichiarazione a livello di uno, ossia in tutte e sole le sequenze di seguito descritte:

1♣ - pass - 1♦ - pass - 1♥

1♣ - pass - 1♦ - pass - 1♠

1♣ - pass - 1♥ - pass - 1♠

1♦ - pass - 1♥ - pass - 1♠

Agli albori del bridge tutti i salti, in dichiarazione, erano considerati forzanti; in seguito molti salti assunsero il significato di debolezza, ovvero di invito.

Usando la X-Y-Z si possono avere a disposizione sia bassi livelli per dichiarazioni limite o forcing, sia salti forzanti.

Fissiamo poche e semplice regole, prima di passare ad alcuni esempi chiarificatori.

Quando l'apertore ridichiara un colore a livello uno, il rispondente come seconda dichiarazione dispone dei seguenti gadgets:

Due fiori = puppet per due quadri.

Il rispondente passerà con mano debole e la lunga a quadri o, più frequentemente, farà una nuova dichiarazione che sarà invitante

Due quadri = forcing game generico, molto simile al più conosciuto "quarto colore"

Tre fiori = a giocare, unico salto debole della convenzione, che prescinde dal fatto che le fiori siano o meno il colore d'apertura

Qualsiasi salto = colore reale e forte, slam try

ESEMPIO 1

- a) ♠AQ63 ♥AKJ74 ♦85 ♣Q7
- b) ♠Q642 ♥AKJ74 ♦85 ♣Q7

Dopo l'apertura di 1♦ e la vostra risposta di 1♥, sulla ridichiarazione dell'apertore di 1♠:

- a) 3♠, a salto, che è forcing ed invitante a slam
- b) 2♦ forzante a partita; l'appoggio a ♠ verrà dato al prossimo turno licitativo

ESEMPIO 2

- a) ♠A4 ♥KQJ1084 ♦K75 ♣Q3
- b) ♠A4 ♥KJ8643 ♦K75 ♣Q3
- c) ♠K64 ♥Q109742 ♦AJ5 ♣7

Dopo l'apertura di 1♣ e la vostra risposta di 1♥, sulla ridichiarazione dell'apertore di 1♠:

- a) 3♥, a salto, che è forcing ed invitante a slam
- b) 2♦ forzante a partita, per poi ridichiarare ♥
- c) 2♣ e sul 2♦, relay del compagno, 2♥ che è invitante (senza la necessità di saltare a tre e correre il rischio del down); il salto a 3♥ dovrebbe essere riservato ad una mano, sempre invitante, ma con un palo di ♥ compatto

ESEMPIO 3

- a) ♠K5 ♥AQJ83 ♦KQJ74 ♣5
- b) ♠A5 ♥AQ752 ♦KJ764 ♣5

Dopo l'apertura di 1♣ e la vostra risposta di 1♥, sulla ridichiarazione dell'apertore di 1♠:

- a) 3♦, a salto, invitante a slam e mostra un buon secondo colore
- b) 2♦ forcing game, e poi 3♦ (i colori non sono così compatti come nel 1° caso)

ESEMPIO 4

a) ♠72 ♥K854 ♦83 ♣KJ874 b) ♠72 ♥KQ54 ♦J98643 ♣6

Dopo l'apertura di 1♣ e la vostra risposta di 1♥, sulla ridichiarazione dell'apertore di 1♠:

- a) 3♣ a giocare; se si passasse per il relay di 2♣ per poi dichiararne 3, sarebbe invitante
- b) 2♣ e sul gradino di 2♦ dell'apertore, PASS

ESEMPIO 5

♠5 ♥K8 ♦AK654 ♣AQ742

Dopo l'apertura di 1♣ e la vostra risposta di 1♦, sulla ridichiarazione dell'apertore di 1♥ o di 1♠, attenzione a non incorrere nell'errore di licitare 3♣, che sarebbe a giocare, e passare per il relay di 2♦, forcing game, per poi licitare le ♣ a livello tre

Questa convenzione, dunque, attribuisce ad ogni salto diretto (eccezion fatta per il tre fiori che è debole) il significato di forzante con visuale di slam.

Si applica solo quando si apre e qualora il rispondente non sia già passato di mano.

L'apertore può "disobbedire", non rispondendo al relay di due fiori, quando ha mani fortemente condizionate dalla distribuzione, ad esempio:

♠ AJ83
♥ 7
♦ 4
♣ KQJ10754

in questo caso il buon senso suggerirebbe di non rispondere due quadri, all'eventuale relay di due fiori del compagno, ma di ridichiarare tre fiori.

Per concludere questa breve carrellata, possiamo affermare che l'approccio convenzionale X-Y-Z dovrebbe facilitare sia l'eventuale "stop" ad un parziale sia l'avvicinamento allo slam; la situazione forcing game è fissata inderogabilmente dal relay di due quadri.