RISPOSTE DOPO IL CONTRO DI INTERVENTO DEL COMPAGNO

Dopo il contro di intervento del compagno, salvo che parli l'altro avversario o che non si voglia trasformare il contro informativo in punitivo, **si è obbligati a dichiarare** anche con **zero** punti. Di conseguenza le risposte al contro di intervento, anche se spesso mostrano una forza di apertura, hanno una logica sostanzialmente diversa dalle risposte all'apertura.
Le possibili risposte sono :

A) **Deboli : dichiarazione di un colore al minimo livello possibile**
Queste dichiarazioni, a livello di uno o di due, mostrano un colore anche quarto e una forza di 0/9 punti.
Con mano molto debole è opportuno privilegiare a parità di lunghezza, il colore nobile, anche prescindendo dalla lunghezza, poiché è più probabile trovare il fit.

B) **Invitanti : 1SA, colore a salto, surlicita del colore di apertura a livello di due**
La risposta di 1SA è costruttiva, promette 7/10 punti e almeno un fermo nel colore avversario.
La dichiarazione di un colore a salto mostra una forza di 8/10 punti e almeno cinque carte se il colore è nobile.
La dichiarazione a salto a livello di tre in un colore minore mostra tendenzialmente **sei** carte ed una forza di 9/10 punti.
La surlicita del colore avversario a livello di due, mostra il possesso di almeno una quarta nobile, no quinta nobile, e un punteggio di minimo 10 punti.

C) **Forzanti di manche : 2SA, 3SA, 4 in un colore nobile, surlicita del colore di apertura a livello di tre**
La dichiarazione di 2SA mostra una mano forzante di manche, esclude nobili quarti e può avere un nobile quinto; è una dichiarazione che si effettua quando non si hanno gli elementi per stabilire quale sia il miglior contratto e si chiedono quindi ulteriori informazioni al compagno.
La dichiarazione di 3SA mostra una forza di manche con un buon fermo nel colore avversario.
Le dichiarazioni di 4♥/4♠ mostrano almeno sei carte nel colore, con un range di punteggio 8/13 e sono di massima conclusive. Per queste dichiarazioni sono maggiormente da considerare i valori distribuzionali poiché il fit è certo.

Il comportamento di colui che ha effettuato un contro di intervento dipende dalla forza del contro e dal tipo di risposta, **debole, invitante, forzante,** del compagno.

I CONTRO DIREZIONALI

L'obiettivo di un contro direzionale non è quello di incrementare il proprio guadagno di punti, ma piuttosto di indicare al compagno un attacco che aumenti le probabilità di penalizzare il contratto.
Questi contro indicativi per l'attacco possono essere di due tipi:

A) Il contro su una dichiarazione convenzionale
B) Il contro su un contratto di manche o slam (Lightner)

A) Il contro su una dichiarazione convenzionale

Il contro su una dichiarazione convenzionale, pur essendo una forma di contro punitivo, non è a rischio poiché la licita contrata non costituisce il contratto finale, che non necessariamente dovrà essere contrato.
Questo contro viene effettuato unicamente su dichiarazioni (intervento, risposta,

ridichiarazioni) di natura artificiale o che comunque non indichino il possesso del colore dichiarato.
A livello basso il contro mostra un colore solido almeno quinto con due onori.
A livello alto è un contro punitivo ed il compagno non dovrà mai toglierlo.

Il contro direzionale chiede al compagno di attaccare nel colore contrato qualunque sia il contratto finale giocato dagli avversari.

B) Il contro Lightner ad un contratto di slam ad atout

Questo contro ad uno slam grande o piccolo viene usato esclusivamente come indicazione per l'attacco e chiede al compagno di fare un attacco insolito.
La ragione più frequente è il possesso di una chicane, pertanto è mirato al taglio immediato.
Chi attacca deve quindi considerare la lunghezza dei propri colori unitamente alla sequenza della dichiarazione avversaria.

Dove attaccare?

- in un colore molto lungo
- in un colore laterale appoggiato dagli avversari
- nel primo colore dichiarato da colui che diverrà morto

Dove non attaccare !!!!!

- in atout
- nel colore dichiarato dal compagno
- nel colore **non** dichiarato dagli avversari

Il contro Lightner ad un contratto di manche a senza atout.

Per estensione il contro Lightner viene utilizzato anche per segnalare l'attacco nei contratti di manche a senza atout ma solo nei casi in cui nessuno abbia partecipato attivamente alla licita.
L'attacco richiesto dal contro dipende dalla situazione dichiarativa.

A) Se il giocatore che diventerà morto ha dichiarato un solo colore il contro richiede l'attacco **nel colore del morto**

B) Se il giocatore che diventerà morto ha dichiarato due colori il contro chiede l'attacco **nel primo colore del morto**

C) Se non è stato dichiarato alcun colore (Sequenza 1SA- 3SA) il contro chiede convenzionalmente l'attacco **picche**