



FIGB

L'ACCOSTAMENTO A MANCHE



TERZO COLORE

Scelta tra 2 colori disponibili

↓ In discendente a lv.2 = forzante 1 giro

↑ Ascendente o a lv.3 = forcing manche

♠ Tendenzialmente colore reale



QUARTO COLORE

L'ultimo rimasto

Forcing manche (tranne a lv.1) lv.1

NON promette lunghezza ne' valori

Richiede 12/13+ punti 12/13+



Un NOBILE (Picche/Cuori)



Chiede di essere
appoggiato



Un MINORE (Quadri/Fiori)



Chiede descrizione
generica



3. COMPORTAMENTO DELL'APERTORE SUL 4 COLORE

- 1) Appoggiare il 1 colore di Sud con fit 3 **PRIORITA'** se nobile!
- 2) NT se ferma nel 4 colore
- 3) Ripetere un colore per piu' lunghezza
- 4) Rialzare nel 4 colore con 4 carte
- 5) Allungo impossibile (nega tutto il resto)



4. DOPO IL FIT: INDAGINI TRA 2 E 3 IN ATOUT



Livello 2

SPAZIO PER INDAGINI

Livello 3

Un cambio di colore del Capitano dopo il fit = prospettive di manche vive

Capitano → →

GAME TRY DOPO FIT

Cambio colore = Ho bisogno di aiuto qui!

Se ha valori (A,K,Q):
rialza a manche



Se ha cartine:
riporta a 3 nell'atout



Con 2 colori deboli:
scegli il rango piu' basso



2NT = INVITO GENERICO

Non e' proposta di Senza!
Il contratto finira' nel nobile, a 3 o 4 NT



Maestro Franci