



# INTERVENTI E RIAPERTURE

## 1 CONTRO INFORMATIVO + RIMOZIONE

Schema con due tipi



**CON 12-14 PUNTI:**  
requisiti stretti sui colori



Accetta qualsiasi scelta del compagno!

## 2 LA RIMOZIONE

**1Q-X-P-1C / P-1NT** → = bilanciata 18-20 con fermo Quadri

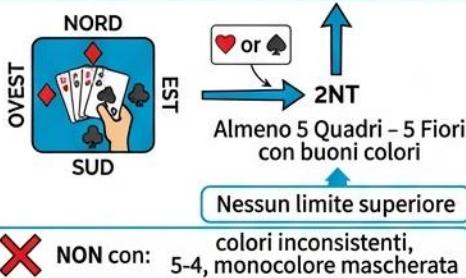
**1Q-X-P-1P / P-2C** → = 18+ sbilanciata con Cuori quinte

Il compagno riconsideri le possibilità di manche!

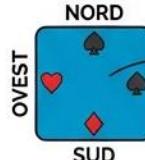
## 3 INTERVENTO A SALTO (livello 2)

6 buone carte (2 onori)  
+ valori di apertura: 11-15 punti

Campo ristretto = facili decisioni per il compagno



## 4 2NT = BICOLORE MINORI (su aperture 1 Cuori o 1 Picche)

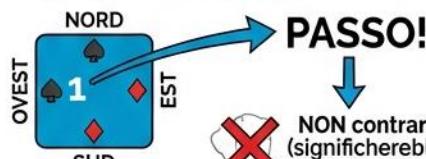


Almeno 5 Quadri - 5 Fiori con buoni colori

Nessun limite superiore

**X NON con:**  
colori inconsistenti, 5-4,  
monocolore mascherata

## 5 IL PASSO FORTE



**PASSO!**  
**NON contrare (significherebbe il contrario!)**

**TU PASSI** = Contro trasformato!  
L'avversario ha aperto nel TUO colore forte!

## 6 RIAPERTURE

Chi riapre con il Contro  
NON mostra forza propria

Ipotizza forza tacita  
nel compagno

**NO** → Con poche prese difensive ma forza giocabile:  
riapri a COLORE, non Contro

**SI** → Con forza sufficiente e prese difensive:  
riapri con CONTRO