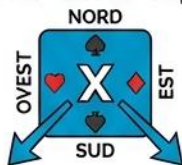




INTERVENTI E RIAPERTURE

1 CONTRO INFORMATIVO + RIMOZIONE

Schema con due tipi



CON 12-14 PUNTI:
requisiti stretti sui colori



Contro su
1 Cuori:
mostra 4 Picche
+ tolleranza
Fiori e Quadri



Contro su 1 Picche:
mostra 4 Cuori
+ tolleranza Fiori e Quadri

CON 18+ PUNTI:
qualsiasi distribuzione

RIMOZIONE =
cambio dichiarazione
partner = mano 18+
automatica

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

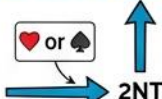
= 18+ sbilanciata
con Cuori quinte

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



Almeno 5 Quadri - 5 Fiori
con buoni colori

Nessun limite superiore

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

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

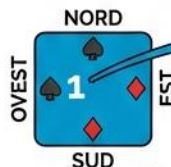


Almeno 5 Quadri - 5 Fiori
con buoni colori

Nessun limite superiore

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
taciuta
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