



FIGB

LE APERTURE OLTRE IL LIVELLO 1

1. APERTURE 2 QUADRI, 2 CUORI, 2 PICCHE

Colore almeno quinto (meglio sesto), troppo forti per livello 1

- ♦ 20-21+ punti OPPURE 16-20 con 8.5-9 vincenti
- ♦ FORZANTI fino a 3 nel colore iniziale
- ♦ Il **Capitanato spetta all'APERTORE** (unica apertura così!)



2. RISPOSTE SU 2 A COLORE



Colore nuovo lv.2 = 0+ punti, 4+ carte



Dichiarazioni lv.3 = forzanti manche, 5+ carte



Rialzo a 3 = forzante manche, visuale slam



Appoggio a manche = forza minima



? 2NT = attesa, nega quarte a lv.2



3. IL LIVELLO DI GUARDIA



LIVELLO DI
SICUREZZA



Sopra: ho 10 prese, si va avanti!



Sotto: arrivo a 9 prese, se non porti 1 presa fermiamoci

4. APERTURA 2 FIORI

Contenitore ambiguo: bilanciata 23+ OPPURE base fiori

2 giro:  2NT = bilanciata
 colore = base fiori

2 Quadri = risposta d'attesa
(NON promette quadri!)

5. RKCB - 4NT CHIEDE ASSI

5 CHIAVI



5 Fiori = 0 o 3 assi



5 Quadri = 1 o 4 assi



5 Cuori = 2 assi, SENZA Q atout



5 Picche = 2 assi, CON Q atout



5NT = chiede Re (solo con tutti e 5 gli assi)

6. GAMBLING 3NT

Colore minore settimo chiuso (AKQJ+), nessun'altra carta alta
Passo con fermi ovunque; 4 Fiori = passa o correggi

