



**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

