

S N

1♦

1♠

1NT

♠ A 9 8 7 4
♥ K Q 4
♦ 7 6
♣ A 10 7

1

♠ A 9 8 7 3
♥ K Q 3
♦ 7 5
♣ J 9 2

2

♠ A 9 8 7 3
♥ K 5 3
♦ 7 5
♣ J 9 3

3

S N

1♦

1♠

1NT

♠ A 9 8 7
♥ K Q 3
♦ 7 6 5
♣ A J 9

1

OVEST

EST

O

E



XX



XXX

1♦

1♥



KJx



AQxxx

1NT

2♣



KQJx



xx

3♥

4♥



Axxx



KJx

OVEST

 **AKxx**

 **xx**

 **KQJx**

 **xxx**

O

E

1 

1 

1 

2 

2 

**La ripetizione di un palo sicuramente quarto mostra
No fit terzo no fermo al 4° colore**

S

N

1♦

1♥

1♠

?

♠ Kxx ♥ AKJx ♦ KQxx ♣ xx

3° e 4° colore

Entrambe le dichiarazioni sono forzanti ma forniscono informazioni sostanzialmente diverse.

La dichiarazione di un terzo colore può essere effettuata anche con meno di quattro carte ma garantisce almeno un fermo nel colore, a meno che non sia possibile fare altra licita forzante.

La forza necessaria per effettuare un terzo o quarto colore dipende dalla forza mostrata dall'apertore e dal livello dichiarativo.

Si parla di "cambio di colore forcing" si intende la situazione in cui il Rispondente (e non l'Apertore!), dopo aver già detto un colore, (e non 1 NT!) al giro successivo dichiara un colore nuovo. Il Terzo colore prevede sempre la scelta tra due colori, il Quarto colore è sempre l'ultimo rimasto, dopo che l'Apertore ne ha mostrati due e il Rispondente uno.

Se l'Apertore avesse più di un'opzione, sceglierà quella più **conveniente**, tenendo presente che gli obiettivi del gioco mettono in prima fila i maggiori, poi i senza, poi i minori.

Quindi, nell'ordine:

1. Fit terzo nel nobile
2. Fermo nel quarto colore
3. Maggiore lunghezza
4. Allungamento impossibile

nella sequenza:

1Fiori-1Quadri

1Cuori-1Picche

Picche non è quarto colore perché fiori può contenere 2 cartine

