


**SISTEMA P4F (Play for Fun)** versione 1 

Autore Roberto Bonari

1♣	13 <sup>+</sup>
1♦*	8-12 5 <sup>+</sup> ♦ no 4♥♠ opp. 4♦ e 5 <sup>+</sup> carte ♣
1♥*	8-12 5 <sup>+</sup> carte♥ opp. 4♥ e un secondo colore 5 <sup>o+</sup>
1♠*	8-12 5 <sup>+</sup> carte♠ opp. 4♠ e un secondo colore 5 <sup>o+</sup>
2♣	8-12 6 <sup>+</sup> carte no 4♦♥♠
1SA	10-12 no 5 <sup>o</sup> ♥♠
2♦	<b>Bicolore 5<sup>+</sup>♥- 5<sup>+</sup>X</b> 6-7-8 Perdenti 2 <sup>o</sup> vs1 <sup>o</sup> -pari-1 <sup>o</sup> vs2 <sup>o</sup> opp. <b>20<sup>+</sup> or</b> 4o <sup>-</sup> Perd
2♥	<b>Bicolore 5<sup>+</sup>♠- 5<sup>+</sup>Minore</b> 6-7-8 Perdenti 2 <sup>o</sup> vs1 <sup>o</sup> -pari-1 <sup>o</sup> vs2 <sup>o</sup> opp. <b>20<sup>+</sup> or</b> 4o <sup>-</sup> Perd
2♠	<b>Bicolore 5<sup>+</sup>♣- 5<sup>+</sup>♦</b> 6-7-8 Perdenti 2 <sup>o</sup> vs1 <sup>o</sup> -pari-1 <sup>o</sup> vs2 <sup>o</sup> opp. <b>20<sup>+</sup> or</b> 4o <sup>-</sup> Perd
2SA	20-22 anche 5 <sup>o</sup> Nobile (Puppet)

\* Con 5X-4 Nobile si apre nel nobile 4

**Risposte Apertura 1♣**

1♦ = 0-5 PO

1♥ = 6-11 PO 5<sup>+</sup>♥ opp. 4♥ e 10-11 PO 5-5♥♠ 1♥..2♠ Inv

1♠ = 6-11 PO 5<sup>+</sup>♠ opp. 4♠ e 10-11 PO 5-5♥♠ 1♠..2♥ Debole

1 SA 6-9 PO può avere 4carte ♥♠

2 SA 10-11 PO No 4carte ♥♠

3 SA 12-14 PO No 4carte ♥♠

da 2♣ a 2♠ 12<sup>+</sup> PO FM

1♣	1♦
?	

Passo 13-19 5<sup>+</sup>♦, n/f.  
 1♥ 13-19 5<sup>+</sup>♥, n/f.  
 1♠ 13-19 5<sup>+</sup>♠ n/f.  
 1 SA 13-19  
 2♣ 13-19 5<sup>+</sup>♣, n/f.  
 2♦♥♠ 3♣ 20+ Sbilanciata F1G  
 2 SA 23-24 PO  
 3 SA 25-26 PO

1♣	1♥♠
?	

Col livello 5+ 13-15 no Fit  
 1 SA = chiede  
 Col salto 5+ 20+ Sbilanciata FM

1 ♣	1 ♥
1SA	?

2 ♣      5+ carte ♥    6-7  
 2 ♦      5+ carte ♥    8-9  
 2 ♥      5+ carte ♥    10-11 Inv  
 2SA      4 carte ♥    10-11 Inv  
 2♠ 3♣ 3♦    5+ carte    10-11 Inv

1 ♣	1♠
1SA	?

2 ♣      5+ carte ♠    6-7    PO  
 2 ♦      5+ carte ♠    8-9    PO  
 2♠      5+ carte ♠    10-11 PO  
 2 SA      4 carte ♠    10-11  
 3♣ 3♦    5+ carte    10-11 Inv  
 2♥      5♠ -5♥    6-9

1 ♣	1SA
?	

2 ♣      16+ Stayman *opp.* Invitante in un Colore  
 2♦      No♥♠      *min*  
 2♥2♠    4carte      *min*  
 2SA      No♥♠      *Max*  
 3♣♦      4-4 ♥♠    *Max* 3+ carte nel Col

2♦♥♠    13-15 5+ carte passabile  
 3♣♦♥♠    20+ 5+ carte Interrogativa nel Colore  
 1° Gradino    *min*    *senza Fit*  
 2° Gradino    *Max*    *senza Fit*  
 3° Gradino    *min*    *con Fit*  
 4° Gradino    *Max*    *con Fit* 2°  
 5° Gradino    *Max*    *con Fit* 3+

Nota Non si supera 3SA : su 3♣ 4gradini - su 3♦ 3gradini

2 SA      16-17 No 4 carte♥♠  
 3 SA      stop

### INTEFERENZA SU APERTURA 1 ♣

1 ♦♥♠

*passo 0-7    contro 8+ NO fermo    Altro come senza Interferenza*

Contro

*passo 0-7    Surcontro 8+    Altro come senza Interferenza*

### Risposte APERTURA 1♦♥♠

Nuovo Colore	debole	5 <sup>+</sup> carte	passabile
1SA		chiede colore 5°	
		Debole – Inv in un nuovo Col. - Forte	
2,3,4 Col. Ap		Prese Totali	
2SA	Invitante	14-15	qualsiasi 4,3,3,3
3SA	FM	16 <sup>+</sup>	qualsiasi 4,3,3,3

### Risposte APERTURA 1SA

Si apre sempre : a compagno passato, in prima, in zona , NON in 4° posizione.  
 Rispondente Invitante ,

Risposte :	2♣	Stayman	FM con 15 <sup>+</sup> PO
	2♦♥♠	stop	
	2SA	Invitante	con 13-14 PO
	3♣♦♥♠	6° Invitante	

### Apertura 1SA Interferita

1SA	Contro	?	
-----	--------	---	--

**Surcontro** Chiede all' A. di dichiarare 2♣ per passare (5<sup>+</sup>♣)  
 2♦ = 5♦ - 5♥ opp. 5♦-5♠ (tipo DONT)  
 2♥ = 5-5 ♥♠ scegli  
**Altro** Tutto come senza Interferenza

1SA	Contro	passo	passo
?			

**Surcontro** Scegli tu  
 2♣ 5° nel colore

1SA	passo	passo	Contro
passo	passo	?	

**Surcontro** Chiede all' A. di dichiarare 2♣  
 2♣♦♥ **bicol** tipo DONT min 4-4

### APERTURA 2♣

2♦ relay	3♣	min
	2♥2♠3♦	Max 3carte nel colore
	2SA	Max no 3 carte laterali
2 SA Invitante	passo min	♣ brutte
	3♣ min	♣ belle
	3SA	max
2♥♠3♦	5 <sup>+</sup> carte	Interrogativa nel Colore
	(risposte a gradino vedi 1♣-1SA ) FM se Max	

### **Risposte APERTURA 2♦**

- 2♥ *debole a giocare*  
2♠ *“No ♥ partner – puoi passare o dichiarare il tuo secondo colore*  
2SA *RELAY – mano buona . Dimmi secondo Colore e forza*  
3♣♦ *7+ carte , debole NF*  
3♠ *5-6 carte 15-18, invitante*

- Dopo 2♥, Apertore con mano Forte dichiara il secondo Colore 2♠, 3♣ or 3♦  
Dopo 2♠, Debole : PASSO *opp.* 3♣, 3♦ secondo Colore  
Forte 3♠ 4♣ 4♦ secondo Colore  
Dopo 2SA Debole 3♣ (♥+♣) 3♦ (♥+♦) 3♥ (♥+♠) !!  
Forte 4♣ (♥+♣) 4♦ (♥+♦) 3♠ (♥+♠)

### **Risposte APERTURA 2♥**

- 2♠ *debole a giocare*  
3♣ *no ♠ se debole passa o dichiara 3♦*  
2SA *Relay*

- Dopo 2♠ Debole Passo - Forte 3♣ *opp.* 3♦  
Dopo 3♣ Debole Passo/Correggi 3♦  
Forte 4♣ *opp.* 4♦  
Dopo 2SA Debole 3♣ *opp.* 3♦  
Forte 4♣ *opp.* 4♦

### **Risposte APERTURA 2♠**

- 3♣ 3♦ *a giocare*  
2SA *RELAY per 3♣ min – 3♦ Max*

### **INTERVENTI vedi Sixtema EHAA**

**1 COLORE** Intervenire a livello 1 è come Aprire 5° Nobile :  
12-19 ♦4° ♥♠ 5° *Risposte Standard*

**2 COLORE** Senza salto naturali (10-15 colore 5° bello)  
Con salto=> Sottoap.5° *vedi Ehaa*

**CONTRO** Naturale, ma senza Colore licitabile a livello 1

**1SA** Naturale 15-18 con fermo

**4° DI MANO** Gli Interventi EHAA sono cancellati

### **INTERVENTI CON MANI BICOLORI**

(1♣) 2♣ Landy ♥♠ (5-4) debole 6-11

(1♦) 2♦ Landy ♥♠ (5-4) debole 6-11

(1♥) 2♥ 5♠-5 min 6pd 2°/1° 7pd pari 8pd 1°/2°

(1♠) 2♠ 5♥-5 min “

(1 Col) 2SA 5-5 minori restanti “