

## Obiettivo della licita : ricerca della manche (100pt)

### 1 - Punteggi orientativi sulla linea per realizzare un contratto di manche con mano bilanciata o semibilanciata

4C 4P	24 P.O.
3SA	26 P.O.
5F 5Q	28 P.O.
6 a colore	32 P.O.
6SA	32 P.O.
7 a colore	34 P.O.
7SA	36 P.O.

Regola orientativa : ad atout ogni carta in più in atout sulla linea oltre le 8 consente di giocare la manche con un punto in meno rispetto alla tabella.

### 2 - Fasi logiche di licita nella ricerca della manche:

#### 1- **ricerca del fit nei nobili;**

- a. se c'è il fit nei nobili: verifica del punteggio minimo (vedi tab. sotto)
  - i. se c'è il punteggio: si chiama la manche
  - ii. se non c'è il punteggio: si gioca un parziale.
- b. se non c'è il fit nei nobili:

#### 2- **si cercano i fermi in tutti i colori;**

- a. se c'è il fermo in tutti i colori: verifica del punteggio minimo per 3SA
  - i. se c'è il punteggio : si chiama 3SA
  - ii. se non c'è il punteggio : si gioca un parziale a SA
- b. se non c'è il fermo in tutti i colori:

#### 3- **si cerca il fit in un minore:**

- a. se c'è il fit in un minore si verifica il punteggio;
  - i. se c'è il punteggio si gioca la manche nel minore
  - ii. se non c'è il punteggio si gioca un parziale in un minore

Regola: un parziale si può giocare a colore anche con un fit di meno di 8 carte e a SA senza il fermo in tutti i colori