



FIGB

Lezione 04: Piano di Gioco a Senza Atout

LE 3 DOMANDE del piano di gioco



Quante vincenti ho?
(Conto le prese sicure)

Esempio: 1 Picche, 2 Cuori, 1 Quadri, 3 Fiori = 7 Vincenti



Quante me ne mancano?
(Target - Vincenti attuali)

Esempio: 9 (contratto 3SA) - 7 (vincenti) = 2 Mancanti



Da quale colore le trovo?
(Colore Lungo o Colore con Forchette)

Esempio: Colore Lungo a Quadri (6 carte) o Fiori (5 carte)



SALVAGUARDARE GLI INGRESSI

Non sprecare carte
alte vicino alla lunga



EVITA!

Spreco dell'asso laterale, perdi
l'ingresso per il colore lungo

CORRETTO!

Tieni l'asso per tornare
in mano

IL DUCK (Colpo in Bianco)



8 6 5 3 2

Cedere subito una
presa per mantenere
comunicazioni

2₂
opponents
win

NORD
A 8
SUD

NORD
K 6
SUD

5 3
le ultime 2
sono franche

COLORI BLOCCATI



A Q J 4 3



onori del lato corto prima!
(es: K2 + AQJ43 → Re prima!)

K₂
SUD

2_A
NORD

4_Q
SUD

3_J
NORD

Il colore è sbloccato e tutte le prese
sono state incassate senza problemi!

CORSA ALL'AFFRANCAMENTO



Affrancamento Rapido

Chi sviluppa per
primo vince!
(Prendere l'iniziativa)

Affrancamento Lento

Lasciare il controllo
agli avversari



Schema riassuntivo del piano di gioco con i passi numerati

1. CONTO:

Contare le prese vincenti sicure.
(Usa le 3 domande!)

2. OBIETTIVO:

Determinare quante
prese mancano per
il contratto.



3. SORGENTE:

Identificare il colore o i colori da
cui sviluppare le prese mancanti.
(Lungo o Forchette)

4. STRATEGIA & TEMPO:

Pianificare la sequenza delle
giocate, salvaguardare gli ingressi
e affrancare velocemente.
(Considera Duck e Sblocco)

Maestro Franci