

FIGB

## Lezione 109: Deduzioni del Giocante

### 1. DEDUZIONI DALL'ATTACCO:

→ A Senza Atout: **NT**

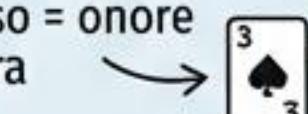
- quarto colore più lungo



- attacco alto = sequenza



- basso = onore sopra

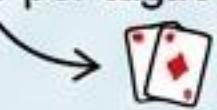


→ Ad Atout: **★**

- sequenza



- corto per taglio



- colore del compagno

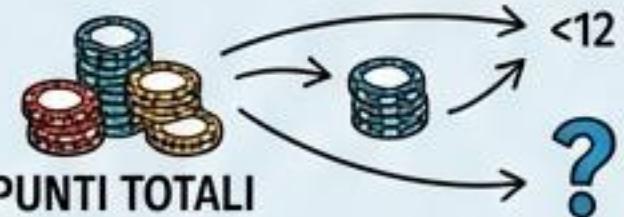


### 2. CHI PASSA NON HA L'APERTURA:



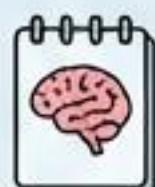
AVVERSARIO

se avversario ha passato, ha meno di 12 punti → distribuisci i punti!



PUNTI TOTALI

### 3. CONTARE I PUNTI MOSTRATI:



ogni volta che un avversario gioca un onore, annotare mentalmente

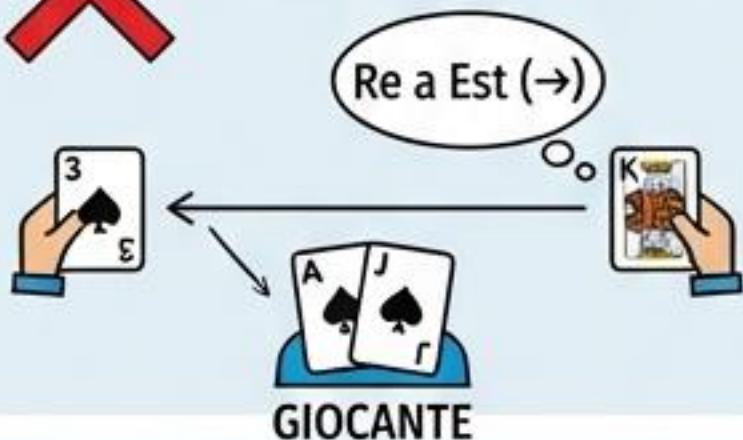


→ +3 Punti (K♥) = 3;  
+4 Punti (A♦) = 7;  
...

### 5. IMPASSE DESTINATI AD ANDARE MALE NON SI FANNO:



se sai che il Re è a destra, non fare l'impasse a sinistra!



### 7. Esempio:

AVVERSARIO 1 (EST) apre 1♥  
→ COMPAGNO (NORD) passa

dedurre dove sono gli onori

SUD

DEDUZIONE:  
EST ha l'Apertura (12-14+),  
NORD ha pochi punti.  
Gli onori mancanti sono probabilmente a EST.

EST



### 4. DEDUZIONE SULLA DISTRIBUZIONE:

→ Dal tipo di apertura 1♥ → 5+ cuori  
1NT → bilanciata 15-17

→ Dal tipo di risposta  
Risposta 1♠ = 4+ picche, 6+ punti

→ Dai segnali difensivi  
es. conto, gradimento, richiesta di colore



### Diagramma: Mappa Mentale del Giocante

