



FIGB

CONTRATTI AD ATOUT: TEMPO E CONTROLLO

1. TEMPO E CONTROLLO



TEMPO:
opportunità di muovere
un colore nel proprio
interesse



CONTROLLO:
fermi per impedire
l'affrancamento
avversario

2. SCARTARE PRIMA DI BATTERE ATOUT



Passo 1:
Scarta le perdenti
su vincenti laterali

Passo 2:
POI batti
le atout

Quando il tempo
stringe, scarta **PRIMA!**



3. ATOUT LEGITTIMA vs ILLEGITTIMA



LEGITTIMA (verde)
la presa che spettava
comunque
all'avversario



ILLEGITTIMA (rosso)
un taglio con carta
che non gli spettava

4. TAGLIARE DALLA PARTE CORTA

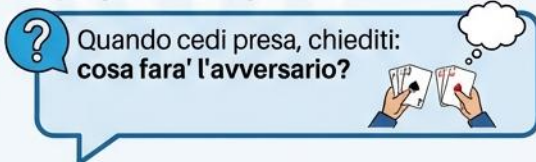


NORD Morto con 3 atout
(corta) = TAGLIA QUI!!

SUD presa

Guadagni prese supplementari
tagliando dalla mano con meno atout

7. DOMANDA CHIAVE



Quando cedi presa, chiedi:
cosa fara' l'avversario?

5. IL FIT 4-4

Il fit 4-4 e' il piu' potente!



non c'e' una parte corta fissa,
si sceglie in base alle esigenze.

6. ATTENZIONE!



Se l'unico collegamento con
le lunghe del morto e' l'atout,
NON accorciare la parte corta!

