



**FIGB**

# TEMPI E COMUNICAZIONI NEL GIOCO A SENZA

## 1. LA CORSA

Il gioco a Senza è una corsa: affrancare le prese prima degli avversari.



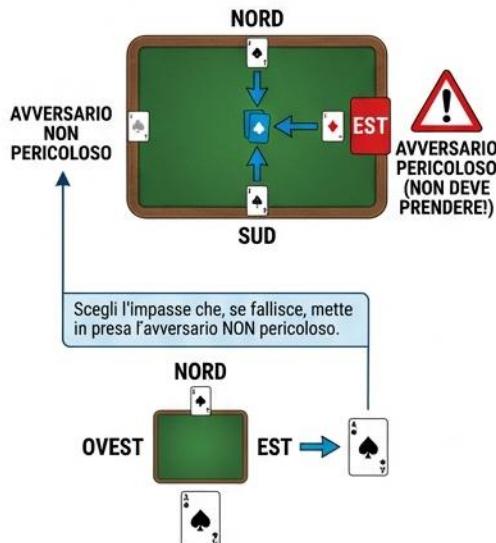
## 3. PERCENTUALI DI DIVISIONE

Carte in Linea	Divisione	Probabilità
7 carte	3-3	36%
8 carte	3-2	68%
9 carte	2-2	40%

Impasse = 50% (meglio della 3-3!) ✓

## 5. L'AVVERSARIO PERICOLOSO

Evita che l'avversario pericoloso vada in presa.



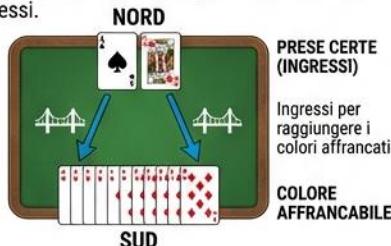
## 2. SCEGLIERE LA SORGENTE DI PRESE

Diagramma con due opzioni: Colore A vs Colore B



## 4. GLI INGRESSI

Diagramma che mostra come le prese certe servono come ingressi.



## 6. LISCIARE L'ATTACCO

Rifiutare di prendere per tagliare i collegamenti.



## 7. ESEMPIO PRATICO

Piccolo diagramma di mano: 3NT, attacco Picche.

