



FIGB

TEMPI E COMUNICAZIONI NEL GIOCO A SENZA

1. LA CORSA

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



3. PERCENTUALI DI DIVISIONE

Carte in Linea	Divisione	Probabilità
7 carte	3-3 36%	4-2 48%
8 carte	3-2 68%	4-1 28%
9 carte	2-2 40%	3-1 50%

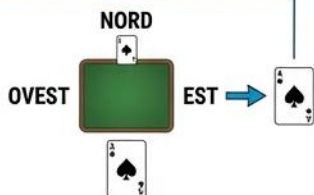
Impasse = 50% (meglio della 3-3!) ✓

5. L'AVVERSARIO PERICOLOSO

Evita che l'avversario pericoloso vada in presa.

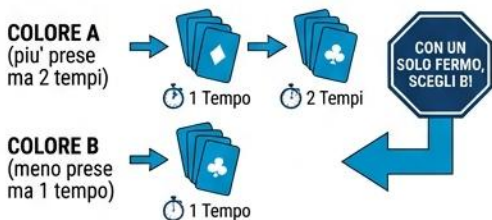


Scegli l'impasse che, se fallisce, mette in presa l'avversario NON pericoloso.



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

Rifutare di prendere per tagliare i collegamenti.



7. ESEMPIO PRATICO

Piccolo diagramma di mano: 3NT, attacco Picche.



Maestro Franci