

Lezione 11

CONTROGIOCO: RAGIONARE E DEDURRE

I segnali difensivi sono di estrema importanza soprattutto nelle fasi iniziali del gioco perché costituiscono una fonte di informazioni preziose per i difensori; va però detto che costituiscono solo un supporto, mentre il grosso del lavoro è fatto di logica, analisi e deduzione. E fiducia nel compagno. E un compagno che se la meriti.

NON E' POSSIBILE ATTUARE UN BUON CONTROGIOCO SE...

- NON SI GIRA LA TESTA PER GUARDARE IL MORTO
- NON CI SI RICORDA LA DICHIARAZIONE
- NON SI CONTANO I PUNTI E LE LUNGHEZZE DELLE MANI NASCOSTE
- NON SI FANNO DEDUZIONI SULLE CARTE GIOCATE NELLA PRESA
- NON SI GUARDANO LE CARTE DEL COMPAGNO
- SI INTERVIENE A COLORE IN MODO SCRITERIATO

Nei contratti a SA

Ricorda che si attacca con la prima delle carte equivalenti:

- a) **Con una “sequenza d’onori”** (KQJ; QJ10)
- b) **Con una “quasi sequenza” d’onori** (QJ9; AQJ)

L’attacco con una **carta codice** prevede la presenza di **onori in sequenza** o ‘quasi in sequenza’ e in particolare le *figure di carte* proposte per l’attacco con *carta codice* descrivono:

- **SEQUENZE** (almeno tre carte in serie capeggiate da un onore): **QJ1063**.
- **SEQUENZE INTERROTTE** (due carte consecutive capeggiate da un onore, una carta mancante e una carta immediatamente successiva alla carta mancante): **QJ963**.
- **SEQUENZE INTERNE** (due carte consecutive capeggiate da un onore e una carta superiore alla carta negata dalla carta di attacco): **AQJ63** - **AJ1063** .

Nota: Il **9**, pur non essendo un onore, può essere codificato per l’attacco; in particolare con figure del tipo **J98XX** o **Q98XX**, l’attacco di 9 può esser valorizzato per descrivere la presenza della carta successiva (l’8) e di un onore superiore.

Nei contratti a SA

SE NON È POSSIBILE ATTACCARE CON UNA CARTA CODICE ...

Se non è possibile attaccare con *carta codice*, si ricorre ad una di queste alternative:

- a) se il colore **contiene uno o più onori maggiori (A/K/Q)** si attacca con la cartina **più piccola** posseduta;
- b) se il colore **non contiene onori maggiori** si attacca con la **seconda cartina dall'alto**.

Nei contratti ad atout

Nei contratti con l'atout è mediamente opportuno attaccare ...

A) In un colore che permette di affrancare prese velocemente: *sequenze - sequenze brevi - colori, non lunghissimi, che presentano un onore (ricerca dell'onore complementare).*

B) Attaccare in un colore corto (apertura del taglio) confidando che il compagno, o magari l'avversario stesso, possa poi giocare in tale colore, consentendoci l'effettuazione del *taglio* e con questo la realizzazione di una *presa*.

Nei contratti ad atout

- **POSSEDENDO UNA SEQUENZA O UNA 'SEQUENZA BREVE'** (due sole carte in scala): **si attacca con la maggiore delle carte equivalenti.**
- **POSSEDENDO UNO O PIÙ ONORI NON IN SEQUENZA:** **si attacca con la cartina più piccola posseduta** (*piccola con l'onore*).
- **CON IL POSSESSO DELLA DONNA l'attacco è consigliato**
- **CON IL POSSESSO DEL RE L'ATTACCO è rischioso** (attenzione!)
- **CON IL POSSESSO DELL'ASSO l'attacco è vietato!**
- **NON POSSEDENDO ONORI NEL COLORE**
si attacca con la seconda cartina dall'alto

Nei contratti ad atout

GLI ATTACCHI IN UN COLORE CORTO:

POSSEDENDO UN SINGOLO: lo si gioca.

Mediamente attaccare con un *singolo* (esterno all'*atout*) è una buona scelta di gioco.

La motivazione dell'*attacco* risiede nell'*aprire il* (possibile) *taglio*; affinché tale azione sia utile, il compagno dovrà possedere una rapida *ripresa*.



POSSEDENDO UN DOUBLETON: si attacca con la carta di maggior valore.

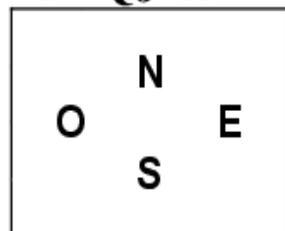
Si gioca sempre la carta più alta, sia essa un *onore* o una *cartina*.

L'*attacco di doubleton* è spesso poco redditizio e molte volte deleterio; affinché questa strategia d'*attacco* sia conveniente, è necessario che la coppia possieda rapidi *ingressi* e uno *stop* veloce in *atout*. **Se l'azione non è in qualche modo 'suggerita' dal compagno o dal comportamento degli avversari, meglio evitare tale attacco.**

Ricordatevi la dichiarazione

E' sempre l'indizio fondamentale; è in base alla dichiarazione che si cerca di ricostruire la distribuzione del Giocante e gli onori che può avere:

♠ 865
♥ AJ6
♦ A42
♣ QJ105



♠ 1074
♥ K83
♦ 83
♣ AK42

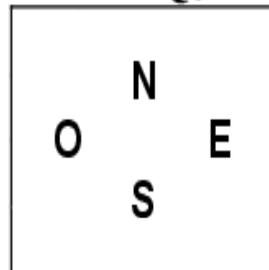
S	O	N	E
1♥	P	2♣	P
2♦	P	4♥	P
P	P		

Attacco: 2♠

Attacco 2 di ♠, vedete Sud prendere con il J. Sapete che il compagno non attacca sotto asso a colore, quindi l'asso è in Sud. Ma sapete anche che Ovest non attaccherebbe di 2 avendo KQ: quindi uno di questi onori è in Sud, che

ha AKJ o AQJ. Quindi ha al massimo una fiori, visto che ha dichiarato di avere 5♥, 4♦, e sapete che ha 3♠. Sud muove la Q♥ per il 6 e siete in presa. Avete già in mano un onore di fiori? Mettetelo via! Sapete che farete una sola presa (forse neanche quella), e non scappa da nessuna parte, perché il giocatore non ha modo di scartarla. Rigiocate cuori, e lasciate che Sud si aggiusti da solo. Se ha dei problemi sulle quadri (la sua mano potrebbe essere: ♠AKJ ♥Q10xxx ♦QJxx ♣x) non aiutatelo a risolverli contribuendo all'affrancamento del colore del morto!!!

♠ J75
 ♥ Q102
 ♦ Q42
 ♣ AKQJ



♠ K1064
 ♥ K3
 ♦ KJ73
 ♣ 874

S	O	N	E
	P	1NT	P
2♥	P	P	P

Attacco: 8♠

Ovest attacca con l'8 di Picche, inserite il 10 sulla piccola di Nord e Sud prende con la Dama. Poi muove cartina di Cuori per la Dama del morto. Prendete, e sapete tutto: Sud ha dichiarato di avere 0-7 con almeno 5 carte di

cuori; ha AQ di Picche, quindi al massimo ha ancora un Fante (probabilmente quello di Cuori, altrimenti avrebbe giocato piccola al 10, no?). Passate all'incasso delle Quadri, giocando piccola per l'Asso del vostro. Ce l'ha lui, lo sapete perfettamente. Se passano tre giri, avrete fatto il massimo: 2 atout e 3 Quadri.

Fermatevi ad analizzare la prima presa

Le carte della prima presa sono sempre illuminanti: evitate di coprire la carte ai cento all'ora, perché le deduzioni non sono difficili quando avete le carte in vista ma diventano faticose se vi ritrovate a doverci pensare tre o quattro prese dopo. Prima di proseguire nel gioco, quindi, fatevi un quadro della situazione degli onori nel colore di attacco:

♠ KJ74	S	O	N	E
♥ Q98	1♥	P	1♠	P
♦ J762	2♣	P	3♥	P
♣ A3	4♥	P	P	P

♠ A32	<div style="display: flex; flex-direction: column; align-items: center; justify-content: center;"> <div style="display: flex; justify-content: space-around; width: 100%;"> O N E </div> <div style="display: flex; justify-content: center; width: 100%;"> S </div> </div>
♥ A7	
♦ Q8543	
♣ 852	

Attacco: 3♦

L'attacco è ragionevole, ma non ha fortuna: 2, 9, e 10 di Sud. Non è poi così male aver regalato una presa: ora sapete che Sud ha ♦AK10, quindi il 9 di Est è singolo. Sapete anche, per deduzione, che Sud ha una sola Picche (1-5-3-4), quindi

se muoverà picche verso il morto è meglio che prendiate al volo. Se giocherà atout prendete al primo giro, e rigiocate quadri per dare il taglio a Est. Est guarderà il morto e saprà che il solo modo per mettervi di nuovo in presa e avere un altro taglio è sperare nell'Asso di Picche. Pensate, fin dalla prima presa potete sapere che il contratto cadrà, con due Assi e due tagli. Stupefacente, no?

Avere un colore capeggiato da AK, in attacco, è praticamente una scelta obbligata, non si può – né si deve – resistere; attaccarci è giusto, incassarle entrambe quasi mai. Eppure la tentazione è forte, nonostante il rifiuto del partner si è portati con pigro automatismo a rimandare a dopo il problema di come impostare il controgioco. E quasi sempre è tardi:

♠ K65	S	O	N	E
♥ A873	1♠	P	2♠	P
♦ 976	4♠	P	P	P
♣ J104				

♠ 87	<table style="margin: auto; border-collapse: collapse;"> <tr><td></td><td>N</td><td></td></tr> <tr><td>O</td><td></td><td>E</td></tr> <tr><td></td><td>S</td><td></td></tr> </table>		N		O		E		S	
		N								
O			E							
		S								
♥ 942										
♦ K853										
♣ AK96										

Attacco: A♣

L'attacco è scontato, Asso di Fiori. Est risponde con il 2 e Sud col 3. Deviate dove vi pare: Cuori o Quadri, ma non continuate col K di Fiori! Sapete che la Dama è in Sud e che Est non taglia. Se Sud ha ♣Qx state per affrancare il J del morto, su

cui il giocatore scarterà una Quadri o una Cuori. E' vero che Sud potrà giocare la Q e affrancarsi il J comunque, ma non è la stessa cosa se, nel frattempo, lo avrete smontato in un colore rosso. Regalare un tempo è come regalare il contratto!

**SE SIETE IN PRESA, E AVETE UNA VINCENTE DA INCASSARE CHE POTREBBE
AFFRANCARE CARTE AL GIOCANTE, INCASSATELA SOLO SE È LA PRESA DEL DOWN.**

Se il contratto sembra corazzato non fate giocare pigre

Contate le prese del giocatore: lo fa lui, provateci anche voi. E se vi rendete conto che ha il contratto in tasca, non arrendetevi con giocare automatiche e pigre:

<p>♠ KJ83 ♥ QJ104 ♦ 653 ♣ A8</p>	<p>♠ Q6 ♥ 853 ♦ AKQJ2 ♣ J42</p>	<table border="1" style="border-collapse: collapse; text-align: center; width: 100px; height: 100px;"> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td>N</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>O</td><td></td><td></td><td>E</td></tr> <tr><td></td><td>S</td><td></td><td></td></tr> </table>						N			O			E		S			<table border="1" style="border-collapse: collapse; text-align: center; width: 100px; height: 100px;"> <tr><th>S</th><th>O</th><th>N</th><th>E</th></tr> <tr><td>1♣</td><td>P</td><td>1♦</td><td>P</td></tr> <tr><td>1NT</td><td>P</td><td>3NT</td><td>P</td></tr> <tr><td>P</td><td>P</td><td></td><td></td></tr> </table>	S	O	N	E	1♣	P	1♦	P	1NT	P	3NT	P	P	P			<p>Attacco Q♥; Est risponde con il 2, Sud prende con l'Asso e gioca il K♣, e siete in presa.</p> <p>Se avete già il J♥ in mano posatelo e riflettete.</p> <p>Se ora tornate a cuori Sud passerà all'incasso: 2♥ (ci dovete credere, al 2 di Est:</p>
	N																																			
O			E																																	
	S																																			
S	O	N	E																																	
1♣	P	1♦	P																																	
1NT	P	3NT	P																																	
P	P																																			

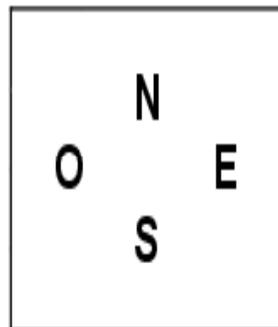
Attacco: Q♥

a cuori non ha niente), 5♦, e almeno 2♣, perché per come ha giocato il colore deve avere verosimilmente almeno KQxx o KQxxx (nessuno è così pazzo da giocare il K di mano, se non ha almeno la Dama). L'apertura di Sud è fatta da ♥AK, ♣KQ; conosciamo questi 12 punti con certezza assoluta, e mancano le picche. Se avesse l'Asso di Picche avrebbe 16, e avrebbe aperto di 1NT. Ora potete battere il contratto, giocando piccola picche per l'Asso di Est. Sud aveva esattamente:

♠ xxx ♥AKx ♦ xxx ♣ KQxx, e ha giocato bene. Voi, meglio.

Mantenete la stessa lunghezza del colore del vivo o del morto

♠ 86
♥ QJ82
♦ K92
♣ AK93



♠ J1094
♥ 103
♦ J1083
♣ QJ10

S	O	N	E
1NT	P	2♣	P
2♥	P	4♥	P
P	P		

Attacco: 6♥

Sud vince l'attacco e batte altri due giri di atout, su cui dovete scartare. Fiori non potete, quadri e picche non vorreste, eppure la scelta è tra questi due colori. La licita però vi aiuta: sapete che Sud non ha 4 picche, ma potrebbe avere 4 quadri!

Scartate tranquillamente la retta di picche ma aggrappatevi a J10xx di quadri. Sud aveva: ♠Kx ♥AKxx ♦AQxx ♣xxx, se scartate una quadri vi fa la surlevé.

Evitate il “taglio e Scarto”!

♠ AJ43		♠ KQ62
♥ 86	N	♥ 103
♦ AQ52	O E	♦ KJ43
♣ A75	S	♣ 432
	K♥	

Est gioca 4♠ e la difesa inizia incassando due cuori. Se viene giocato il terzo giro, Est ottiene un allungamento di taglio che non era in grado di produrre da solo: taglia da una parte e SCARTA UNA FIORI dall'altra, mantenendo il

contratto. Morale:

**NON GIOCATE COLORI IN CUI IL MORTO PRESENTA IL VUOTO A MENO CHE SIATE CERTI
CHE IL GIOCANTE ABBA ANCORA ALMENO UNA CARTA!**

Board 18 - Dichiarante Est, Vulnerabile N-S

♠ K
♥ 96
♦ K975
♣ AQJ852

♠ J1096
♥ AQ83
♦ Q102
♣ 96

♠ 85432
♥ KJ542
♦ 6
♣ 107

♠ AQ7
♥ 107
♦ AJ843
♣ K43

Board 19 - Dichiarante Sud, Vulnerabile E-O

♠ 1076
♥ Q109
♦ AQ10974
♣ 7

♠ 52
♥ 87432
♦ 86
♣ Q432

♠ KQJ9
♥ AJ6
♦ K2
♣ 9865

♠ A843
♥ K5
♦ J53
♣ AKJ10

Contratto: 3 NT giocato da Sud. Attacco: 2 di Cuori.