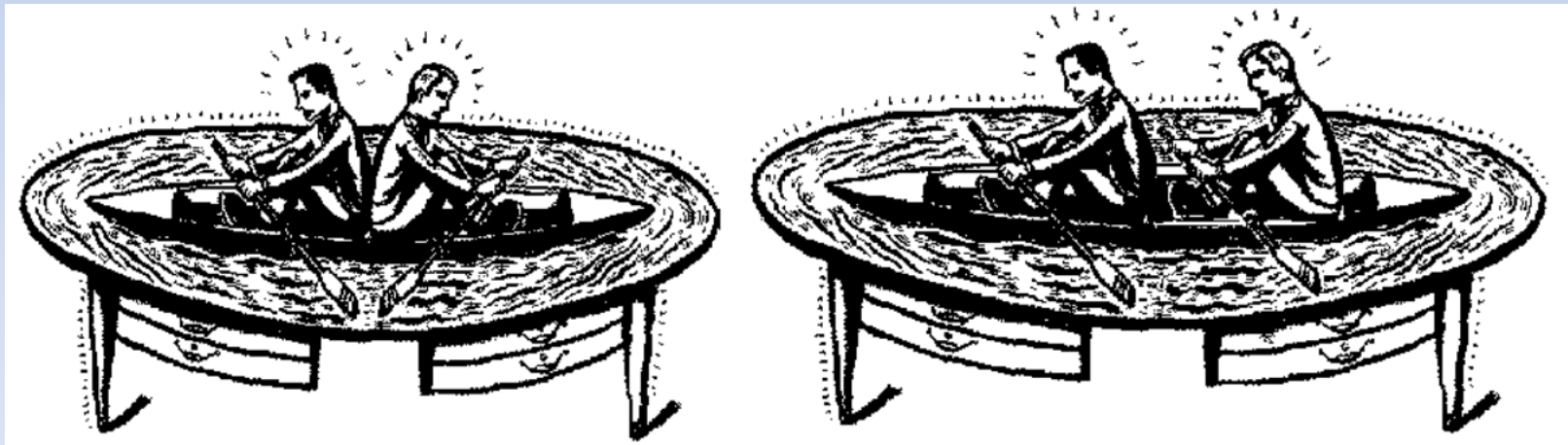


È opinione diffusa che il *Controgioco* sia più difficile del *Gioco con il Morto* perché gli oppositori possono vedere soltanto la metà della forza che ogni linea può mettere in campo.

In realtà, poiché sia il giocatore che gli oppositori possono vedere 26 carte, non è questo il punto più importante.

Il vero punto è che il giocatore non deve coordinare la sua azione con nessuno, mentre gli oppositori hanno la necessità di coordinarsi tra loro e questo implica la necessità di ragionare allo stesso modo.



CONTROGIOCO: RAGIONARE E DEDURRE

logica

analisi e deduzione

fiducia nel compagno

Ricordatevi la dichiarazione

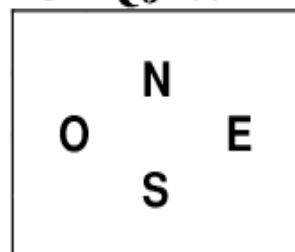
E' sempre l'indizio fondamentale; è in base alla dichiarazione che si cerca di ricostruire la distribuzione del Giocante e gli onori che può avere:

♠ 865

♥ AJ6

♦ A42

♣ QJ105



♠ 1074

♥ K83

♦ 83

♣ AK42

S	O	N	E
---	---	---	---

1♥	P	2♣	P
----	---	----	---

2♦	P	4♥	P
----	---	----	---

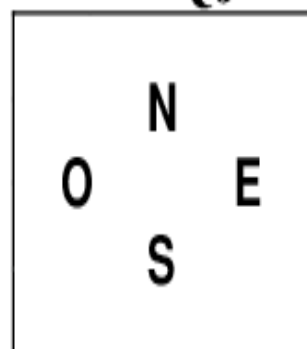
P	P		
---	---	--	--

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:

♠ A32
 ♥ A7
 ♦ Q8543
 ♣ 852

♠ KJ74
 ♥ Q98
 ♦ J762
 ♣ A3



Attacco: 3♦

S	O	N	E
1♥	P	1♠	P
2♣	P	3♥	P
4♥	P	P	P

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 controgio.

♠ 87
 ♥ 942
 ♦ K853
 ♣ AK96

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

		N	
O			E
	S		

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:

	♠ Q6	S	O	N	E												
	♥ 853	1♣	P	1♦	P												
	♦ AKQJ2	1NT	P	3NT	P												
	♣ J42	P	P														
♠ KJ83		<table border="1" style="text-align: center; width: 100px; height: 100px;"> <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> <tr><td></td><td></td><td></td></tr> </table>					N		O		E		S				
	N																
O						E											
	S																
♥ QJ104																	
♦ 653																	
♣ A8																	

Attacco: Q♥

Attacco Q♥; Est risponde con il 2, Sud prende con l'Asso e gioca il K♣, e siete in presa.

Se avete già il J♥ in mano posatelo e riflettete.

Se ora tornate a cuori Sud passerà all'incasso: 2♥ (ci dovete credere, al 2 di Est:

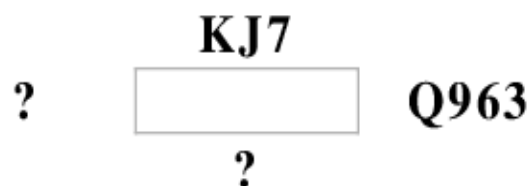
a cuori non ha niente), 5♦, e almeno 2♣, perché per come ha giocato il colore deve avere verosimilmente almeno KQxx o KQxxx (nessuno è così pazzo da giocare il K di mano, se non ha almeno la Dama). L'apertura di Sud è fatta da ♥AK, ♣KQ; conosciamo questi 12 punti con certezza assoluta, e mancano le picche. 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.

Il problema principale dei difensori è ANTICIPARE URGENTEMENTE I COLORI IN CUI POSSONO AFFRANCARE PRESE, prima che il giocatore tagli queste carte perdenti o le scarti su vincenti in altri colori. Prima di muovere un colore in cui compare al morto una figura a rischio, il difensore dovrà chiedersi:

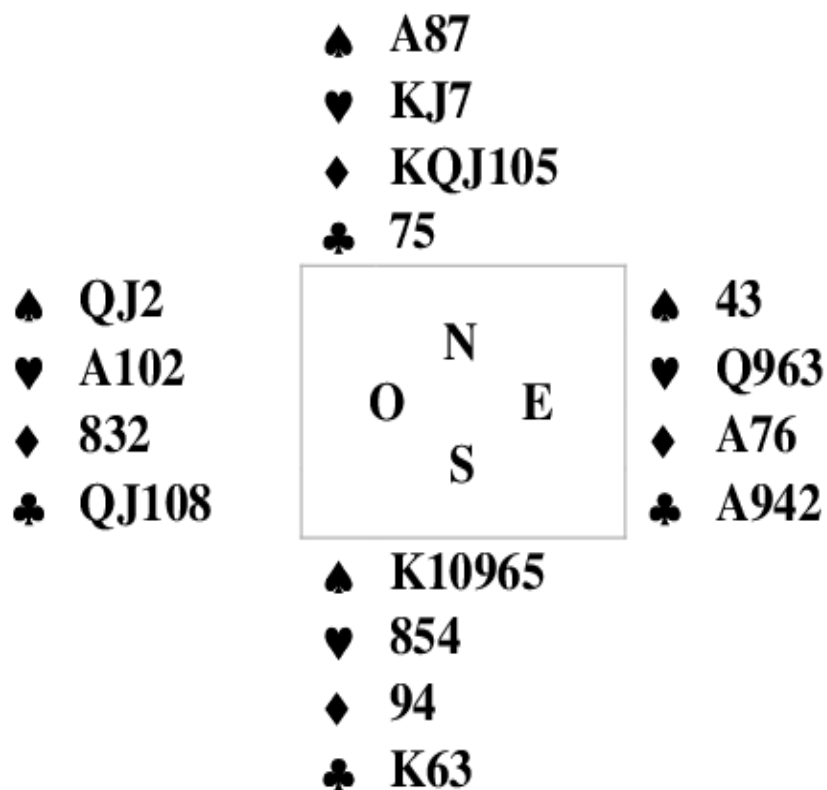
- a) se è veramente indispensabile giocare subito quel colore (o se si può aspettare in quanto non può venir scartato da nessuna parte)
- b) quali carte si deve sperare di trovare in mano al compagno per non regalare prese con quell'uscita
- c) qual è la carta giusta da muovere.

Vediamo alcuni esempi...



Est, in presa, vede al morto KJ7; muovere questo colore risulterà giusto se trova l'asso in mano al compagno, in quanto anticiperà l'affrancamento della seconda presa nel colore, altrimenti regalerà

al giocatore l'impasse della propria dama. Ecco una mano in cui questo ritorno potrebbe essere fondamentale:



Nord apre 1♦, Sud 1♠, Nord 1NT e Sud 2♠. Attacco Q♣.

Est prende con l'asso e...gioca cuori: ovest prende e torna. Ora Est potrà incassare la Q di cuori, prima che il giocatore abbia affrancato le quadri. Con un altro ritorno Sud realizza 2♠ +1, pagando solo i tre assi e 1♠.

Cuori era un colore da anticipare con urgenza, prima il giocatore le scartasse sulle quadri del morto.

Immaginare le figure è un'operazione faticosa ma fondamentale:

Q104 **K86**
 [] ?
 ?

Supponete che Est abbia "chiamato" in questo colore, per cui ipotizzate che abbia l'asso. E' giusto muoverlo? Se sì, con quale carta ? Chi avrà il J ? Proviamo a pensare a possibili carte:

Q104 **K86**
 [] **AJxx**
 xxx

Se è così muoviamolo pure, ma non il 4, se no resterà in presa Est con il J: la Q o il 10 sono indifferenti (sul 10 Est starà basso, se Nord non copre)

Q104 **K86**
 [] **Axxxxx**
 J

Se è così, partire con la Q è fondamentale, altrimenti Sud guadagnerà una presa stando basso sulla cartina di Ovest.

Q104 **K86**
 [] **A9xx**
 Jxx

Se è così, non bisogna muoversi! Sud è destinato a perdere tre prese se muove lui, ma se Ovest gioca per primo a Sud basterà stare basso per guadagnare almeno una presa. Notate come

acquistano valore i 10, i 9 e gli 8 in queste figure...

Una mano a proposito di questa figura:

♠ A103	N O E S	♠ 6
♥ 98732		♥ AKQ1054
♦ Q104		♦ A953
♣ 86		♣ 97
		♠ KQ9875
		♥ -
		♦ J72
		♣ 5432

Sud ha sparato 4♠ dopo l'apertura 1NT di Nord e l'intervento a 2♥ di Est; l'attacco a Cuori viene tagliato, poi picche al J e picche (Est scarta il 10 di cuori, segnalando preferenza a Quadri) per l'asso di Ovest. Questi si ferma e conta: Sud ha 6 picche, nessuna cuori, e quindi 7 carte tra fiori e quadri. E' urgente muovere quadri? No! Non devono far paura le fiori del morto, perché se Sud ha poche fiori è vero che scarta... ma la

quarta o la quinta quadri! Vediamo:

Sud ha 3♦ e 4♣: sulle fiori non ha un solo scarto e 2 quadri comunque gli rimangono. Se ha 4♦ e 3♣: scarta 2 quadri ma glie ne restano ancora 2...

Morale: qualunque sia la figura delle quadri, lasciamo che se le muova da solo: Ovest rigioca neutro, picche o fiori, ma non quadri ... e Sud va sotto. Se gioca quadri, Sud mantiene il contratto!

Individuare quale sia il colore "in divieto di sosta" (ossia da rimuovere con urgenza) non è difficile se si lavora di immaginazione e se si ha sempre presente la licita. Mettetevi nei panni di Est in questa mano...

	♠ 74		
	♥ J742		
	♦ A1086		
	♣ K73		
♠ K108	<div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="text-align: center;">N</div> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-between; align-items: center;"> O E </div> <div style="display: flex; justify-content: center; align-items: center;"> <div style="text-align: center;">S</div> </div>	♠ 532	
♥ 105		♥ 86	
♦ KJ2		♦ Q954	
♣ Q10842		♣ AJ96	
	♠ AQJ96		
	♥ AKQ93		
	♦ 73		
	♣ 5		

Sud 1♠, Nord 1NT, Sud 3♥ che Nord rialza a 4♥.

Attacco 2♣, piccola del morto e J di Est. Incassare l'A♣ è rischioso, e tornare a picche è inutile anzi dannoso: Sud cede il K, batte due atout, *scarta le tre perdenti di quadri del morto sulle picche di mano* e infine taglia al morto la cartina di quadri.

Il ragionamento da fare è: "se Sud ha perdenti nel colore di picche le pagherà sempre, perché non c'è

nessun colore al morto su cui può scartare le picche di mano, né un colore di mano su cui può scartare le picche del morto. Il colore da muovere subito, per liberarsi una presa, è invece quadri: perché *Sud è quinto a picche e può scartare le 3 quadri del morto sulle picche affrancate di mano!*"

I segnali difensivi forniscono preziosi aiuti, ma la fatica di contare e immaginare le carte dovete farla voi:

	S	O	N	E
♠ J72				
♥ K963	1♣	1♠	X	P
♦ 9876	3♥	P	4♥	P
♣ K4	P	P		

- ♠ AK1083
- ♥ Q102
- ♦ Q42
- ♣ 93

	N	
O		E
	S	

Attaccate con l'A♠, 4 di Est e 6 di Sud. Se Est gioca una carta di rifiuto, non ha la dama né taglia, giusto? Quindi la Q♠ è in Sud, accreditato di una sbilanciata di Rever con 4 cuori e fiori lunghe. E la Q♠ seconda.

Se incassate anche il K♠ affrancherete il J del morto, su cui verosimilmente Sud scarterà... una quadri. Allora, coraggio: rimettete a posto il K♠ e giocate quadri! Se il compagno ha il K, o l'asso, batterete il contratto.

(Sud aveva: ♠Qx ♥AJxx ♦Ax ♣AQJxx)

L'atteggiamento dei difensori, quando muovono un colore nella speranza di trovare complemento in mano al partner, si basa su indizi sempre più concreti man mano che la smazzata procede. Il tipo di gara, inoltre, determina atteggiamenti differenti: in Mitchell, pur cercando di battere il contratto, si deve stare attenti a non regalare prese in più con giocate disperate, mentre in duplicato queste sono giustificate perché la cosa più importante è sperare nell'unica (per quanto improbabile) situazione che potrebbe battere, anche a costo di regalare qualche presa in più, visto che nel duplicato le prese in più non hanno grosso peso ma la differenza tra battere il contratto o meno conta più di tutto. L'importante è che i difensori abbiano il coraggio di muovere i colori in cui possono affrancare prese, anziché aspettare passivamente che il giocatore glie le conceda ! Questo a volte richiede nervi saldi e qualche rischio:

♠ 876	♠ KJ1054	♠ 932									
♥ 98	♥ J103	♥ 654									
♦ AK107	♦ 4	♦ 98632									
♣ A1072	♣ KJ63	♣ Q9									
	<table border="1"> <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										
	♠ AQ										
	♥ AKQ72										
	♦ QJ5										
	♣ 854										

Sud 1♥, Nord 1♠, Sud 2NT (5332 di circa 18/19) e Nord 4♥.

Attacco con l'asso di quadri, e la vista del morto è alquanto scoraggiante: mancano 20 punti, quindi Est avrà un fante o al massimo una dama. Che sia quella di picche, o di quadri, il contratto è di battuta. Se è quella di fiori...bisogna sbrigarsi a incassare, prima che tutto sparisca sulle picche del morto! Est ha collaborato, nel suo piccolo, mettendo il 2 di quadri...che è una chiamata preferenziale bassa

(quando c'è il singolo al morto il terzo di mano chiama nei colori laterali). Non sarà un grosso indizio ma è meglio di niente. Quindi giochiamo subito piccola fiori e mettiamo Sud a indovinare. Se mette il K farà 12 prese, è vero, ma se mette il J andrà sotto, così come stanno le carte! E' un rischio che val la pena di correre. Inoltre, Sud sarà più portato a pensare che Est stia segnalando una carta di Fiori grossa, e non la Dama.

Nota n. 1: quando avete l'asso, e giocate attraverso una combinazione di KJ dell'avversario, è fondamentale che... non incassiate l'asso: altrimenti come potrebbe sbagliare la figura ?

Nota n. 2: muovere "sotto asso" è un gravissimo rischio al momento dell'attacco, perché non si vede il morto (che può avere il K secco, o il singolo per il K del giocatore), ma a smazzata iniziata è un rischio che si può correre, purché si abbia la certezza o quasi che il giocatore non abbia il K secco; quel che c'è al morto si vede!

Nota 3: con mano bianca o quasi, se sapete che il compagno conosce i vostri punti, non abbiate timore a segnalare quel poco che avete. La chiamata di Est a fiori (in una situazione in cui Ovest dovrebbe sapere che Est ha quasi mano bianca) vuol dire *"giocaci, se hai l'Asso, Se non ce l'hai, sai che io non posso averlo"*.

In generale una segnalazione è sempre più imperativa se proviene dalla mano del difensore che ha più punti.

E non vi preoccupate che con le vostre segnalazioni anche l'avversario capisca: primo, perché se il compagno non ha le idee chiare può darvi più danno dell'avversario, secondo, perché non c'è nulla di male se informiamo anche l'avversario che stiamo per fare il controgio che lo manderà down....

PRESUPPOSTI DI UNA BUONA DIFESA

**COMPRENDERE LA DICHIARAZIONE AVVERSARIA,
TENENDOLA COSTANTEMENTE PRESENTE.**

**TENERE "UNA CONTABILITÀ" COSTANTE DI
PUNTI E LUNGHEZZE DEI COLORI AVVERSARI.**

**AVERE CON IL PARTNER UN VALIDO
(MA SEMPLICE) CODICE DIFENSIVO.**

**ESEGUIRE UN BUON ATTACCO:
ESSO VALE IL 50 % DI TUTTA LA DIFESA.**

**ESEGUIRE BUONI SCARTI, DANDO IMPORTANZA
AL GIOCO DI CARTE APPARENTEMENTE INUTILI.**

**SEGUIRE ED INTERPRETRARE, CON ATTENZIONE,
GLI SCARTI DEL PARTNER.**

**ESSERE ELASTICO MODIFICANDO (OVE OCCORRA)
LA LINEA DI DIFESA.**

**DARE INFORMAZIONI AL PARTNER, SOLO QUANDO
QUESTE NON SIANO PIÙ UTILI ALL'AVVERSARIO.**