

5.1 L'OBIETTIVO DELLA COPPIA IN CONTROGIOCO

La coppia che *controgioca* ha come proprio obiettivo un numero di *prese* tale da rendere impossibile al *giocante* la realizzazione del contratto prescelto.

L'obiettivo dei *controgiocanti* si determina sottraendo dal numero fisso **8** il numero delle prese scommesse dall'avversario. Verifichiamo con qualche esempio:

	CONTRATTO AVVERSARIO	➔ CALCOLO OBIETTIVO DI CONTROGIOCO	➔ OBIETTIVO DI CONTROGIOCO
①	3SA	$8 - 3 = 5$	5 prese
②	1SA	$8 - 1 = 7$	7 prese
③	6SA	$8 - 6 = 2$	2 prese

ovvero

①	3SA	$13 - 9 + 1 = 5$	5 prese
②	1SA	$13 - 7 + 1 = 7$	7 prese
③	6SA	$13 - 1 + 1 = 2$	2 prese

5.2 LA VALUTAZIONE DELLE RISORSE DISPONIBILI IN CONTROGIOCO

Chi *controgioca*, considerando le proprie risorse e le scelte di *contratto* dell'avversario, è spesso in grado di quantificare in modo approssimato i *punti onori* posseduti dal compagno.

Il riferimento centrale è rappresentato dal *contratto* avversario la cui scelta prevede una quantità *statistica* di *punti onori* (da ... a) e per ottenere una valutazione delle risorse (*punti onori*) del compagno è necessario:

- Sostituire al *contratto* scelto dall'avversario la fascia di *punti onori* prevista dalla *tabella per la decisione dei contratti*.
- Sommare questo dato al proprio *punteggio onori*.
- Compiere il **complemento a 40**, dove tale numero rappresenta il *punteggio onori* globalmente disponibile.

❶ La coppia in NORD/SUD gioca il contratto di 2SA:

N/S		OVEST		N/S + OVEST		EST
23/24	+	8	=	31-32	➔	9/8
punti onori (giustificativo)		punti onori (effettivi)		punti onori (approssimativi)		punti onori (approssimativi)

❷ La coppia in NORD/SUD gioca il contratto di 3SA:

N/S		OVEST		N/S + OVEST		EST
25/32	+	3	=	28-35	➔	5/12
punti onori (giustificativo)		punti onori (effettivi)		punti onori (approssimativi)		punti onori (approssimativi)

aggiore è la forbice di punteggio espressa dal *giustificativo* del *contratto* avversario
 maggiore è l'oscillazione di punteggio accreditabile al compagno (da ...a).

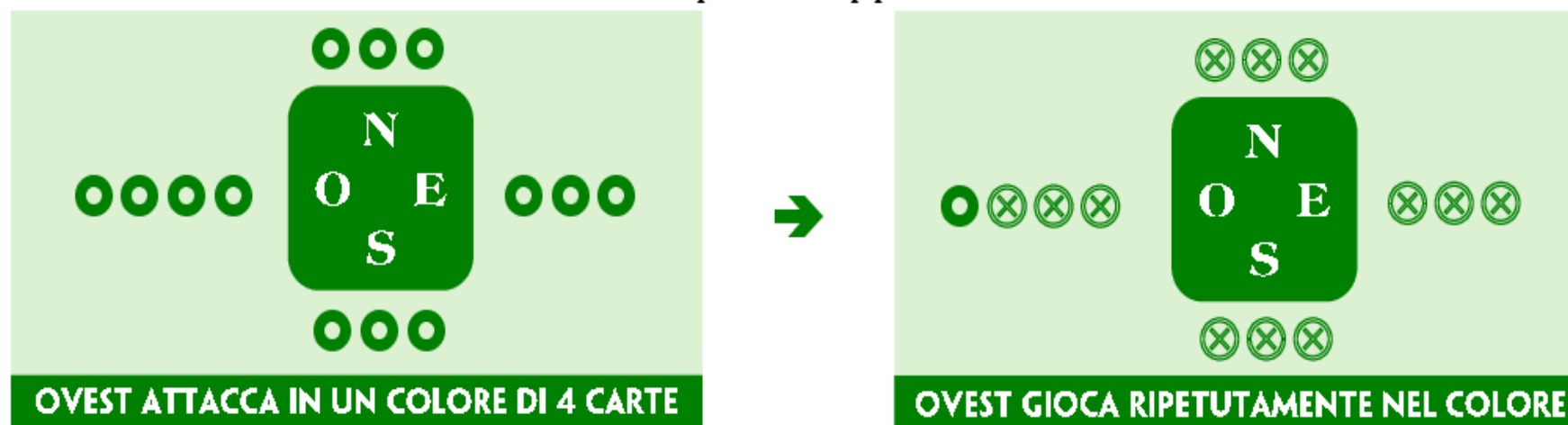
5.3 L'ATTACCO INIZIALE NEI CONTRATTI A SENZA ATOUT

L'*attacco iniziale*, prima azione di *affrancamento* della coppia *controgiocante*, è un privilegio e una responsabilità: molti contratti vengono '*battuti*' o realizzati a seguito di questa prima azione.

Gli schemi di coppia, previsti per l'*attacco*, prevedono un codice comunicativo attraverso il quale chi *attacca* manifesta le proprie intenzioni di *affrancamento*, indicando allo stesso tempo le risorse disponibili nel colore di *attacco*.

Nell'ambito dei **contratti a senza atout** è normale **attaccare in un colore lungo** (di almeno 4 carte), colore che permette, nell'ipotesi di una ripartizione equilibrata delle carte mancanti, l'*affrancamento* della lunghezza.

Osserviamo una situazione fortunata per la coppia in E/O:



Giocando per tre volte nel colore e cedendo ripetutamente la presa, Ovest può *affrancare* una presa di lunghezza, ciò presuppone una ripartizione equilibrata delle carte mancanti possedute dall'avversario.

L'attacco iniziale concede la *posizione di 4° di mano* all'avversario e ciò costituisce un *handicap* per chi attacca, teoricamente quantificabile in circa *mezza presa*; questo iniziale svantaggio può essere compensato dalle azioni successive che possono condurre all'*affrancamento* della lunghezza del seme; molto spesso un **attacco efficace proviene da un seme di cinque carte**.

La scelta del colore d'attacco deve essere in sintonia con l'obiettivo di prese della coppia.

♠ A2	<div>N O E S</div>	① Sud gioca	7SA
♥ KQ54		② Sud gioca	6SA
♦ QJ10987		③ Sud gioca	3SA
♣ 8			

① **Contratto 7SA:** l'attacco più efficace è con l'Asso di ♠; il contratto avversario è down!

② **Contratto 6SA:** l'attacco più efficace è con il Re di ♥; affrancare una presa a ♥ è il modo più diretto per raggiungere l'obiettivo di contro gioco (2 prese).

③ **Contratto 3SA:** l'attacco più efficace è con la Donna di ♦; 5 prese rappresentano l'obiettivo della coppia E/O, il modo per raggiungerlo è affrancare prese nel seme di ♦.

Ricorda inoltre che quando nel nostro colore di attacco un avversario possiede lunghezza pari o superiore alla nostra nel colore non c'è possibilità di *affrancamento di lunghezza*.

Possedendo due colori di pari lunghezza è normale scegliere, come colore di attacco, il seme che contiene il maggior numero di *carte affrancabili*.

Monitoriamo la situazione con qualche esempio; l'avversario gioca 3SA e a noi spetta, senza alcuna indicazione, l'*attacco iniziale*:

1.	2.	3.
♠ AJ964	♠ QJ65	♠ 654
♥ K52	♥ QJ754	♥ A743
♦ 742	♦ 87	♦ A5
♣ A3	♣ A3	♣ QJ109
ATTACCO A ♠	ATTACCO A ♥	ATTACCO A ♣

- ① L'attacco più efficace è nel colore lungo: ♠.
- ② A parità di qualità (♥/♠) è preferibile attaccare nel colore più lungo: ♥.
- ③ A parità di lunghezza (♥/♣) è preferibile attaccare a ♣, seme che presenta un maggior numero di carte affrancabili (l'attacco da una sequenza è sicuro e produttivo).

5.4 LA CARTA D'ATTACCO NEI CONTRATTI SENZA ATOUT

Chi *attacca* deve prioritariamente verificare se nel *seme* c'è la possibilità di iniziare il gioco utilizzando **una carta codice**, cioè con una carta che descrive con certezza al compagno il possesso di almeno ulteriori due altre carte.

Sono *carte codice*: l'**ASSO** - il **RE** - la **DONNA** - il **FANTE** - il **10**.

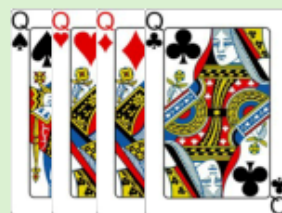
LE CARTE "CODICE" DI OGNI SEME



ASSO



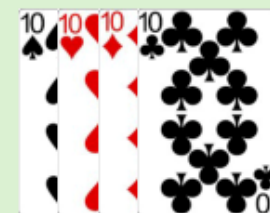
RE



DONNA



FANTE



DIECI

Ogni carta *codice* giocata:

a) nega la carta precedente; **b) descrive almeno altre due carte** di cui una è sicuramente quella immediatamente successiva.

La locuzione "**almeno il ...**" indica il possesso della carta descritta o di una carta di valore superiore.

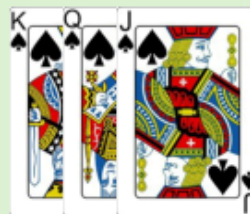
ASSO:

PROMETTE IL RE E "ALMENO IL FANTE"



RE:

NEGA L'ASSO PROMETTE LA DONNA E "ALMENO IL 10"



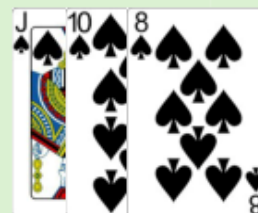
DONNA:

NEGA IL RE, PROMETTE IL FANTE E "ALMENO IL 9"



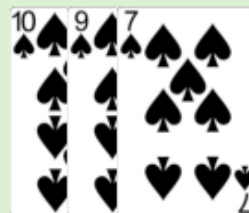
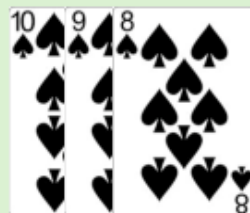
FANTE:

NEGA LA DONNA, PROMETTE IL 10 E "ALMENO L'8"



10:

NEGA IL FANTE, PROMETTE IL 9 E "ALMENO IL 7"



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.

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**)

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**.

ESEMPIO 1:

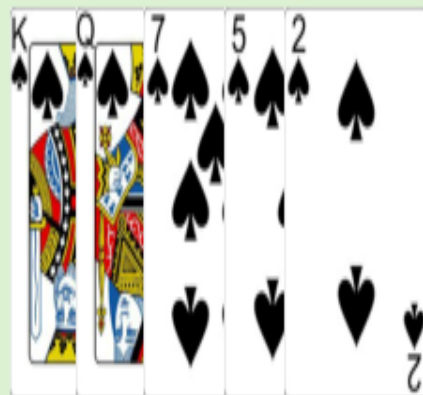


① SI ATTACCA CON IL 4

Si attacca con il 3: 'piccola' con l'onore.

Non si attacca con la Donna: la Donna è una carta codice.

ESEMPIO 2:



2 SI ATTACCA CON IL 2

Si attacca con il 3: 'piccola' con l'onore.

Non si attacca con il Re: il Re è carta codice.

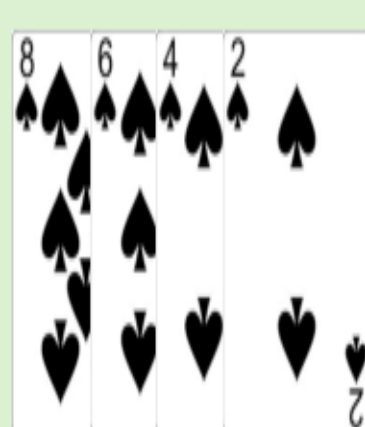
ESEMPIO 4:



4 SI ATTACCA CON IL 6

Si attacca con il 6 (seconda carta dall'alto).

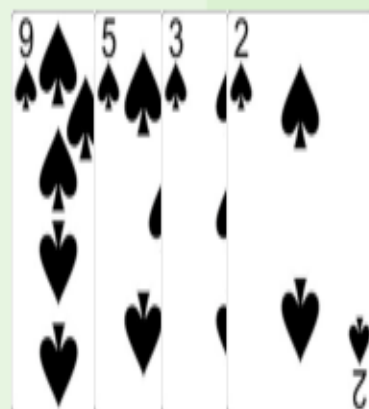
ESEMPIO 4:



④ SI ATTACCA CON IL 6

Si attacca con il 6 (seconda cartina dall'alto).

ESEMPIO 5:



⑤ SI ATTACCA CON IL 5

Si attacca con il 5 (seconda cartina dall'alto).

Non potendo attaccare con “carta codice” si attacca di cartina

a) **Possedendo onori maggiori: con la cartina più piccola**

b) **Non possedendo onori maggiori: con la 2^A cartina dall'alto**