

## 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	<b>3SA</b>		<b><math>8 - 3 = 5</math></b>		<b>5 prese</b>
②	<b>1SA</b>		<b><math>8 - 1 = 7</math></b>		<b>7 prese</b>
③	<b>6SA</b>		<b><math>8 - 6 = 2</math></b>		<b>2 prese</b>

ovvero

①	<b>3SA</b>	<b><math>13-9+1 = 5</math></b>	<b>5 prese</b>
②	<b>1SA</b>	<b><math>13-7+1 = 7</math></b>	<b>7 prese</b>
③	<b>6SA</b>	<b><math>13-1+1 = 2</math></b>	<b>2 prese</b>

## 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.

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

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

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

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

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

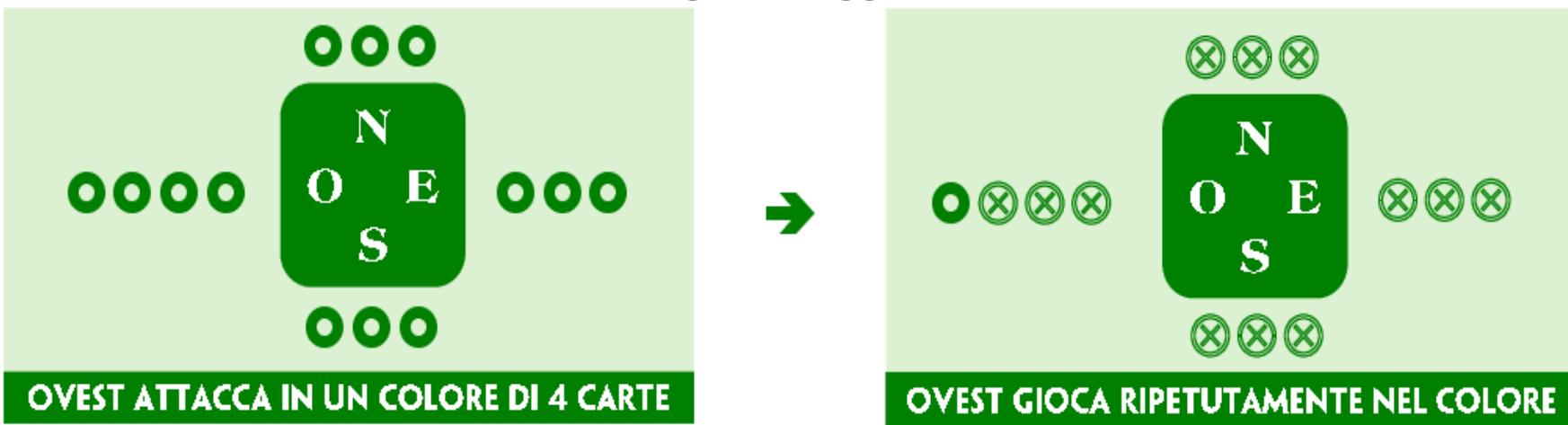
### 5.3 L'ATTACCO INIZIALE NEI CONTRATTI A SENZA ATOUT

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  
♥ KQ54  
♦ QJ10987  
♣ 8

N  
O E  
S

- |   |           |     |
|---|-----------|-----|
| 1 | Sud gioca | 7SA |
| 2 | Sud gioca | 6SA |
| 3 | Sud gioca | 3SA |

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.	
♠	AJ964
♥	K52
♦	742
♣	A3
ATTACCO A ♠	

2.	
♠	QJ65
♥	QJ754
♦	87
♣	A3
ATTACCO A ♥	

3.	
♠	654
♥	A743
♦	A5
♣	QJ109
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**.



Ogni carta codice giocata:

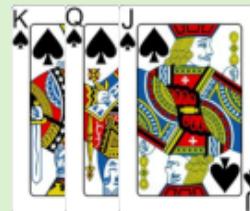
**a) nega la carta precedente; b) descrive almeno altre due carte** di cui una è sicuramente quella immediatamente successiva.

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



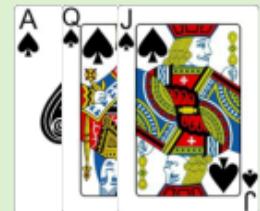
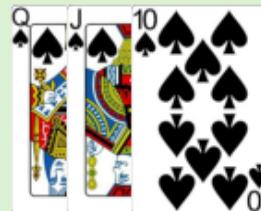
**RE:**

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



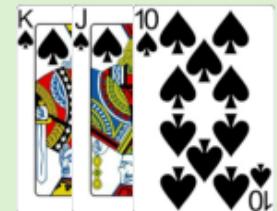
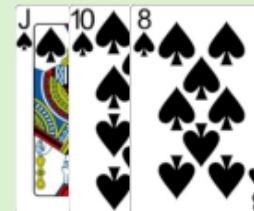
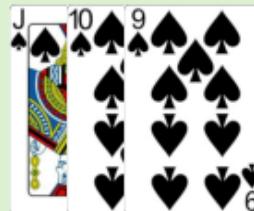
**DONNA:**

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



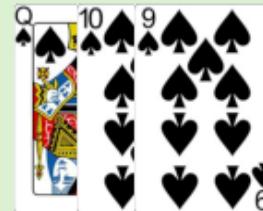
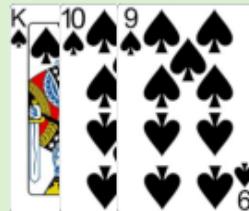
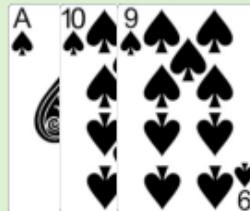
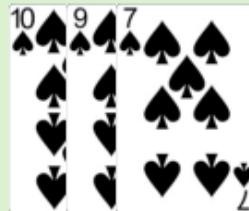
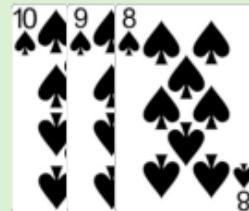
**FANTE:**

**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 carta **più piccola** posseduta;
- b) se il colore **non contiene onori maggiori** si attacca con la **seconda cartina dall'alto**.

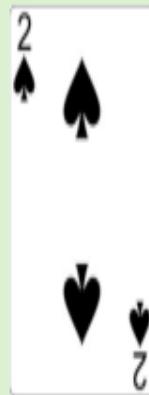
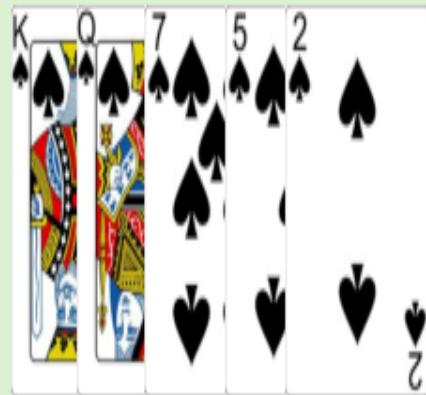
### ESEMPIO 1:



### 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:

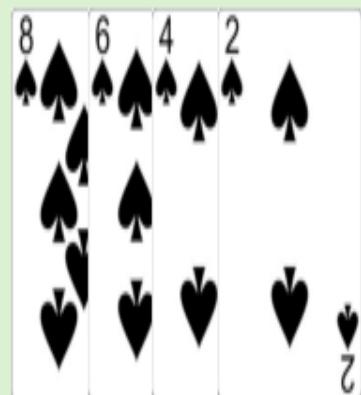


## ② SI ATTACCA CON IL 2

**Si attacca con il 3:** ‘piccola’ coi l’onore.

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

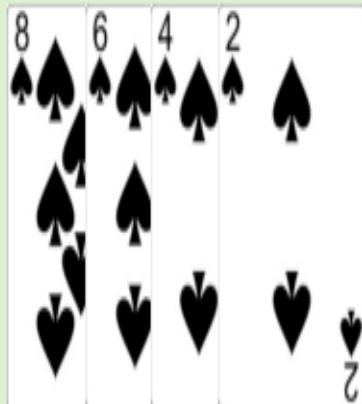
## ESEMPIO 4:



## ④ SI ATTACCA CON IL 6

**Si attacca con il 6** (seconda car dall’alto).

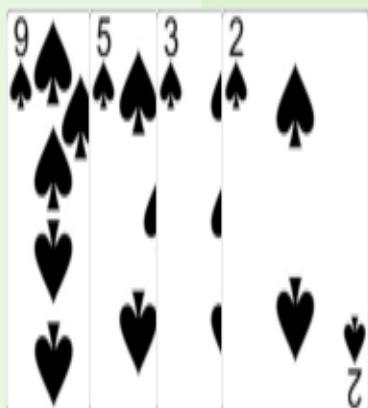
#### ESEMPIO 4:



#### 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<sup>A</sup> cartina dall’alto