

GIOCO DI DIFESA CONTRO I RIENTRI IN ATOUT

Nella maggior parte dei contratti in atout, la lotta più feroce si svolge attorno ai rientri in atout, con particolare attenzione a quelli del morto.

La linea di comunicazione degli atout è la vena giugulare dei contratti a colore. I rientri in atout sono i più flessibili ed è molto difficile, per la difesa, liberarsene. Molto spesso c'è il pericolo che il dichiarante, utilizzando le atout del morto, affranchi un colore e faccia scomparire delle perdenti, fino a quando piccole atout del morto impediscono all'avversario, con i tagli, di incassare carte alte vincenti in colori laterali.

Allora la sola difesa è quella di attaccare un altro colore e togliere quei rientri che potrebbero diventare indispensabili per il dichiarante, al fine di realizzare il suo piano di gioco. E quando i rientri più importanti in atout sono al morto bisogna distruggerli impiegando una tecnica speciale quella della *"soppressione dei rientri in atout"*.

Per questa tecnica ci sono tre modi di procedere: 1° Attaccare in atout 2° Forzare il morto al taglio 3° Lasciar passare.

Il primo tipo di gioco è impiegato per bloccare l'attaccante o impedirgli di tagliare dalle due mani. Il secondo è di obbligare il dichiarante a tagliare al morto o perdere la presa e qualche volta è il solo mezzo di eliminare un rientro di atout al morto.

Infine il lasciar passare, è generalmente del tipo identico a quello impiegato abitualmente anche per gli altri colori, che non siano quello di atout.

Qualche esempio vi chiarirà le idee, perché mi rendo conto che questa lezione è molto complessa. E cominciamo con un esempio, fra i più semplici, di forzare il morto al taglio per accorciarlo in atout e togliergli un rientro che potrebbe diventare fatale se non rimosso subito. E questa volta controgiochiamo da Est.

Nord		Est	
♠	7	♠	A 6 5
♥	Q J 4	♥	7 3 2
♦	10 8 5	♦	A J 9 2
♣	A 10 8 5 4 2	♣	K 9 7

La dichiarazione	Sud	Nord
	1♥	2♥
	4♥	

Il nostro attacca di K♠ che noi, dopo attenta riflessione, superiamo di A♠ perché riteniamo che sia da Est, cioè da noi, che debba partire il siluro mortale per affondare il 4♥ avversario. Ma prima di controgiocare in modo avventato, facciamo qualche riflessione. Il dichiarante ha chiuso a 4♥ senza utilizzare ulteriori licite del tipo asking, richieste di coperture, o di licite di valori di corto: quindi dobbiamo intuirne la ragione. O è abbastanza forte da poter chiudere a manche, o è non forte, ma ha una mano sbilanciata e tenta la manche. I punti: noi contiamo almeno 5 p.o. al partner dopo l'attacco, 12 p.o. in mano nostra e al morto ne vediamo altri 7. Un totale, attribuendo A Sud da 12 a 14 p.o. che ci fa sperare che Ovest oltre ai 5 punti mostrati a ♠ abbia qualche punto in uno dei due minori.

Il pericolo comincia a delinearci nella nostra mente: Est si rende conto che se Sud ha il singolo a ♣, con il colore diviso 3-3 realizza, con due tagli, a ♣ il contratto chiamato. Ma per fare ciò ha bisogno di rientrare due volte per affrancare le ♣, se l'ipotesi di Est è corretta, e un terzo rientro per andare poi al morto a incassare le ♣ ormai franche. E allora Est seguendo questa ipotesi rigioca ♠ per costringere Sud a tagliare al morto e nello stesso tempo togliergli quel terzo vitale rientro levandogli col taglio, il 4♥.

Questa la mano completa,

		Nord	
		♠ 7	
		♥ Q J 4	
		♦ 10 8 5	
		♣ A 10 8 5 4 2	
	Ovest		Est
	♠ K Q 10 8 4 2		♠ A 6 5
	♥ 8 6		♥ 7 3 2
	♦ Q 6		♦ A J 9 2
	♣ Q J 3		♣ K 9 7
		Sud	
		♠ J 9 2	
		♥ A K 10 9 3	
		♦ K 7 4 3	
		♣ 6	

Come potete constatare il taglio della ♠ al morto è stato fatale a Sud che ha sì due rientri al morto per tagliare le ♣, ma battendo due copi di atout per finire al morto, lascia in mano a Est un micidiale 7♥ terzo dalla nascita che non consente a Sud la realizzazione dell'impegno.

Questa mano era l'esempio del punto 2° del postulato "*Forzare il morto a tagliare*" per toglierli un rientro vitale.