

DIFESA: COLORI DA MUOVERE CON URGENZA

*Quando gioco una piccola voglio essere preso e tornato.
Quando gioco una alta voglio essere preso e cambiato (B. Garozzo).*

Avete mai visto vincere un duello stando fermi? Difficile. Ma non è detto che attaccando sconsideratamente lo si vinca: se ci si muove male, si può scoprire all'avversario un bersaglio vitale, e morire infilzati ugualmente. Tra questi stessi estremi si muovono i difensori durante una smazzata, nella continua ricerca del momento giusto per attaccare oppure stare in guardia. Sapendo che a volte un atteggiamento troppo passivo rappresenterà la sconfitta, altre volte sarà l'unica chance di vittoria...

Lo stile del combattimento viene scelto già con l'attacco: un attacco aggressivo (o la va o la spacca) è già rappresentativo di quello che sarà l'atteggiamento dei difensori, protesi a incassare rapidamente, consapevoli del fatto che in quella mano o si prendono di forza quel che loro spetta o non avranno che briciole; un attacco neutro è di chi mantiene alta e salda la guardia e non vuol rischiare di regalare all'avversario una presa che potrebbe essere determinante.

Capire quale sia il comportamento giusto dipende molto dalla dichiarazione: se gli avversari hanno chiamato un contratto "di tutto riposo" sarà certo perdente l'atteggiamento passivo di chi "sta a guardare se lo mantengono davvero", ma se il contratto è tirato questa *potrebbe* essere la tattica giusta.

La storia di un contratto, il suo svolgimento e il suo esito, è basata su una questione di TEMPI e di CONTROLLO:

| | | |
|----------|----------|---------|
| | ♠ QJ64 | |
| | ♥ A6 | |
| | ♦ KQ864 | |
| | ♣ 65 | |
| ♠ 85 | | ♠ 73 |
| ♥ KJ83 | | ♥ Q9752 |
| ♦ 92 | | ♦ A73 |
| ♣ Q10872 | | ♣ A43 |
| | ♠ AK1092 | |
| | ♥ 104 | |
| | ♦ J105 | |
| | ♣ KJ9 | |

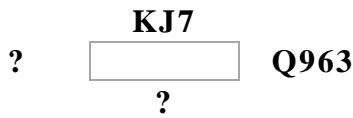
Sud gioca 4♠ (1♠-2♦-2♠-4♠), con attacco piccola Fiori. Est prende, e vedete che se ora non muove immediatamente cuori il contratto sarà realizzato con una presa in più. Con un banale ritorno a fiori Sud, che ha ancora sotto controllo la perdente di cuori, batterà atout e cederà l'asso di quadri: sulla quadri del morto sparirà la cuori di mano. Se Est muove cuori subito, salterà l'asso di cuori *prima* che il giocatore smonti l'asso di quadri.

Se l'attacco fosse stato direttamente a cuori meglio ancora, per Est-Ovest: ora il contratto è addirittura in pericolo, se Sud non indovina a giocare fiori per il K pagherà 2 fiori, 1 cuori e 1 quadri. Se l'attacco poi è *nel forte del morto*, quadri, i difensori si sarebbero fatti di Sud un vero amico.

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:

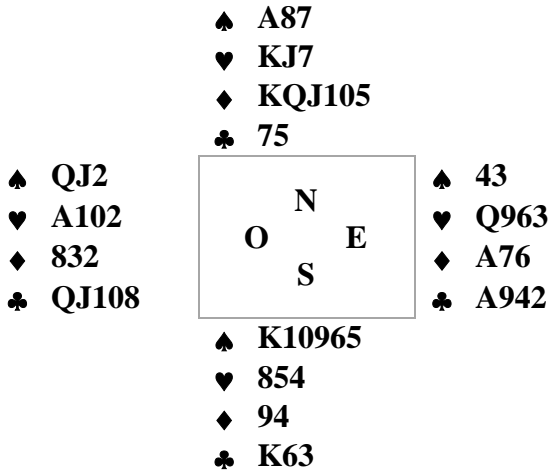
- a) se è veramente indispensabile giocare subito quel colore (o se si può aspettare in quanto non può venir scartato da nessuna parte)
- b) quali carte si deve sperare di trovare in mano al compagno per non regalare prese con quell'uscita
- c) qual è la carta giusta da muovere.

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:

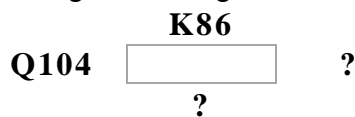


Nord apre 1♦, Sud 1♠, Nord 1NT e Sud 2♠. Attacco Q♣.

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.

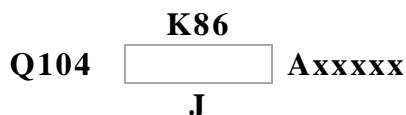
Immaginare le figure è un'operazione faticosa ma fondamentale:



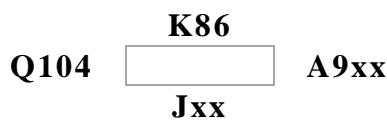
Supponete che Est abbia "chiamato" in questo colore, per cui ipotizzate che abbia l'asso. E' giusto muoverlo? Se sì, con quale carta? Chi avrà il J? Proviamo a pensare a possibili carte:



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)



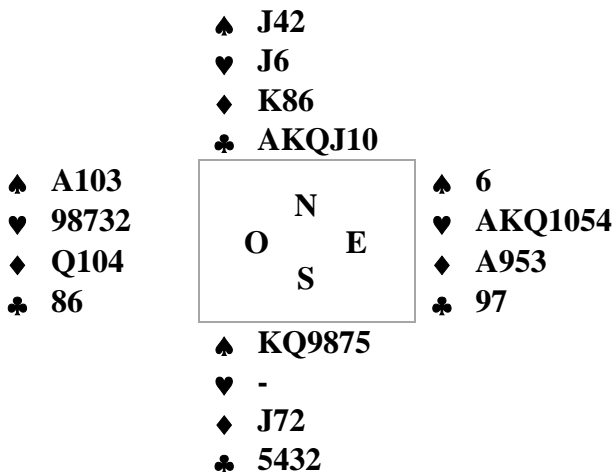
Se è così, partire con la Q è fondamentale, altrimenti Sud guadagnerà una presa stando basso sulla cartina di Ovest.



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:



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 gliene 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 | <table style="margin: auto; border-collapse: collapse;"> <tr><td></td><td style="text-align: center;">N</td><td></td></tr> <tr><td style="text-align: center;">O</td><td></td><td style="text-align: center;">E</td></tr> <tr><td></td><td style="text-align: center;">S</td><td></td></tr> </table> | | N | | O | | E | | S | | ♠ 532 | |
| | N | | | | | | | | | | | |
| O | | E | | | | | | | | | | |
| | S | | | | | | | | | | | |
| ♥ 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:

| | | | | | | | | | | | | |
|----------|--|--------|---|--|---|--|---|--|---|--|-------|--|
| | ♠ J72 | | | | | | | | | | | |
| | ♥ K963 | | | | | | | | | | | |
| | ♦ 9876 | | | | | | | | | | | |
| | ♣ K4 | | | | | | | | | | | |
| ♠ AK1083 | <table style="margin: auto; border-collapse: collapse;"> <tr><td></td><td style="text-align: center;">N</td><td></td></tr> <tr><td style="text-align: center;">O</td><td></td><td style="text-align: center;">E</td></tr> <tr><td></td><td style="text-align: center;">S</td><td></td></tr> </table> | | N | | O | | E | | S | | ♠ 532 | |
| | N | | | | | | | | | | | |
| O | | E | | | | | | | | | | |
| | S | | | | | | | | | | | |
| ♥ Q102 | | ♥ 86 | | | | | | | | | | |
| ♦ Q42 | | ♦ Q954 | | | | | | | | | | |
| ♣ 93 | | ♣ AJ96 | | | | | | | | | | |

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 scarcerà... 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 glielo conceda ! Questo a volte richiede nervi saldi e qualche rischio:

| | | | | | | | | | | | | |
|---------|--|---------|---|--|---|--|---|--|---|--|-------|--|
| | ♠ KJ1054 | | | | | | | | | | | |
| | ♥ J103 | | | | | | | | | | | |
| | ♦ 4 | | | | | | | | | | | |
| | ♣ KJ63 | | | | | | | | | | | |
| ♠ 876 | <table style="margin: auto; border-collapse: collapse;"> <tr><td></td><td style="text-align: center;">N</td><td></td></tr> <tr><td style="text-align: center;">O</td><td></td><td style="text-align: center;">E</td></tr> <tr><td></td><td style="text-align: center;">S</td><td></td></tr> </table> | | N | | O | | E | | S | | ♠ 932 | |
| | N | | | | | | | | | | | |
| O | | E | | | | | | | | | | |
| | S | | | | | | | | | | | |
| ♥ 98 | | ♥ 654 | | | | | | | | | | |
| ♦ AK107 | | ♦ 98632 | | | | | | | | | | |
| ♣ A1072 | | ♣ Q9 | | | | | | | | | | |
| | ♠ 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....