

Corso ♦ Lez. 03 – CONTRATTI AD ATOUT: TEMPO E CONTROLLO

Board 1	♠ KJ762			
Dich. Nord	♥ KJ			
	♦ 743			
	♣ Q92			
♠ 93		♠ A4		
♥ A762		♥ 9843		
♦ QJ105		♦ 982		
♣ 1064		♣ A873		
♠ Q1085				
♥ Q105				
♦ AK6				
♣ KJ5				
Contratto:		Attacco:		
4♠ (S)		Q♦		

S	O	N	E
		P	P
1NT	P	2♣	P
2♠	P	4♠	P
P	P		

La difesa ha tre assi da incassare e la possibilità di affrancare la presa del down continuando a giocare ♦. Sud avrebbe a disposizione 10 prese: 4♠, 2♦, 2♣ e 2♥, deve solo evitare che la difesa riesca a incassare la ♦

Può scartare una quadri del morto su una cuori affrancata della mano, ma deve sbrigarsi e affrontare le cuori immediatamente; se perde questo tempo di vantaggio e batte atout, i difensori- purché ripetano quadri ogni volta che prendono- batteranno il contratto; Est deve collaborare, tornando nel colore d'attacco se il giocante gli cede la presa a fiori o a picche.

➔ **APPROFITTA DEL TEMPO DI VANTAGGIO, SE PUOI DISFARTI DI UNA CARTA PERDENTE**

Board 3	♠ K			
Dich. Sud	♥ KQ10964			
	♦ KJ6			
	♣ A74			
♠ 965		♠ A1082		
♥ A85		♥ 32		
♦ A843		♦ 752		
♣ 963		♣ QJ108		
♠ QJ743				
♥ J7				
♦ Q109				
♣ K52				
Contratto:		Attacco:		
4♥ (N)		Q♣		

S	O	N	E
P	P	1♥	P
1♠	P	3♥	P
4♥	P	P	P

Dopo la risposta 1♠ Nord valuta di avere 16 a pieno valore, quindi la ripetizione delle ♥ a salto è corretta.. Sud conta i suoi 9, + 15/17 del compagno, e rialza. Il Gioco. Nord dovrà perdere i 3 assi, e anche una fiori se non trova come provvedere.

Per sua fortuna ha ancora un onore che controlla il colore,, ma non deve perdere tempo: giocando subito il K♠ affrancherà la Q del morto, su cui potrà scartare. Attenzione, però: in quel momento avrà bisogno di poter andare rapidamente al morto (se cede la presa a loro è inutile il lavoro fatto), quindi occorre mantenere per dopo l'ingresso di K♣, e prendere l'attacco iniziale con l' asso di mano. Consegna per i difensori: rigiocare ♣ ad ogni occasione!

➔ **PRIMA DI DECIDERE DA CHE PARTE PRENDERE, ABBI CHIARE LE MOSSE CHE FARAI IN SEGUITO**

Board 2	♠ 10865			
Dich. Est	♥ K5			
	♦ 1085			
	♣ A975			
♠ Q9		♠ AK7		
♥ A9764		♥ QJ108		
♦ 976		♦ A43		
♣ KJ4		♣ Q108		
♠ J432				
♥ 32				
♦ KQJ2				
♣ 632				
Contratto:		Attacco:		
4♥ (E)		K♦		

S	O	N	E
			1NT
P	2♣	P	2♥
P	4♥	P	P
P			

Est conta 3♠, almeno 4♥, 1♦ e 2 affrancabili a ♣. Ma dopo l' attacco, la difesa ha affrancato due ♦ e, se entrassero in presa ora, il contratto cadrebbe. Est deve urgentemente liberarsi almeno di una delle quadri

del morto, scartandola su una delle vincenti a picche della mano. Incassa subito la Q di ♠, poi A e K scartando quadri: questa manovra consentirà al morto di controllare con un taglio il terzo giro di quadri. Dopo, Est può battere atout, mentre se giocasse atout immediatamente (e l'impasse andasse male) agli avversari sarebbero in grado di incassare due giri di quadri battendo il contratto. Il rischio di essere tagliati esiste, ma non è niente in confronto alla certezza di andare sotto, se si gioca diversamente!

➔ **LE ATOUT POSSONO ATTENDERE, SE C'È QUALCOSA DI PIÙ URGENTE DA FARE!**

Board 4	♠ Q74			
Dich. Ovest	♥ 104			
	♦ 10643			
	♣ KQJ9			
♠ AKJ		♠ 108		
♥ KQJ976		♥ 853		
♦ AK		♦ Q98		
♣ A6		♣ 87432		
♠ 96532				
♥ A2				
♦ J752				
♣ 105				
Contratto:		Attacco:		
4♥(O)		K♣		

S	O	N	E
		P	2NT
P	4♥	P	P
P			

Ovest conta 10 prese da solo: su 2NT è bene che dichiarare la manche che pensa di fare, perché se dichiara 3♥ (Livello di Guardia) Est può passare. Il Gioco. Il contratto è in una botte di ferro, ma è sempre doveroso ricavare da ogni mano il maggior numero possibile di prese! Come si

può raggiungere il morto per poter incassare la Q♦? Semplice: sblocca AK, gioca AK♠ e taglia il J al morto, incassa la Q♦ scartando fiori, e se tutto è filato liscio ora può giocare atout: 12 prese.

➔ **SE HAI LA POSSIBILITÀ, SENZA RISCHIARE TROPPO, DI FARE PRESE IN PIÙ, RICORDATI CHE IN GARA IL SUCCESSO NON È "MANTENERE L'IMPEGNO" MA VINCERE IL "CONFRONTO" CON I RISULTATI DEGLI ALTRI!**

Board 5	♠ 10982		
Dich. Nord	♥ K85		
	♦ A97		
	♣ 954		
♠ 64	N	♠ AQ73	
♥ J109764	O E	♥ Q3	
♦ Q2	S	♦ KJ104	
♣ 763		♣ A82	
Contratto:	♠ KJ5	Attacco:	
2♥ (O)	♥ A2	10♠	
	♦ 8653		
	♣ KQJ10		

S	O	N	E
		P	1NT
P	2♥	P	P
P			

2♥ vuol dire: "se riparli, ti tiro una seggiolata". E Est passa senza esitazioni.

Il Gioco. Teoricamente Ovest conta 9 prese, con 4♥, 1♠, 1♣ e 3♦ affrancate. Ma se perde "tempo" la difesa può incassare 1♠, 2♥, 2♣, e 1♦. Questo è quanto succederà

se mette la Q♠ sull'attacco: Sud prende, e torna fiori: una sotto. Rifiutando l'impasse Ovest guadagna invece un tempo, e lo usa per affrancare le quadri immediatamente (prima che gli avversari gli facciano saltare l'A♣). Su qualunque ritorno, appena riesce a prendere, potrà incassare le quadri scartando almeno una fiori, mantenendo il contratto. ➔ **OGNI LINEA HA UN CERTO NUMERO DI VINCENTI. LA TERRA DI NESSUNO (AFFRANCABILI) SARÀ IL PREMIO DI CHI APPROFITTA MEGLIO DEI TEMPI, NELLA GARA A "SMONTARSI I CONTROLLI".**

Board 6	♠ KJ82		
Dich. Est	♥ J8		
	♦ 542		
	♣ AK104		
♠ 643	N	♠ A	
♥ K72	O E	♥ A9654	
♦ QJ106	S	♦ 987	
♣ Q93		♣ 7652	
Contratto:	♠ Q10975	Attacco:	
4♠ (S)	♥ Q103	Q♦	
	♦ AK3		
	♣ J8		

S	O	N	E
			P
1♠	P	2♣	P
2NT	P	4♠	P
P	P		

La difesa ha a disposizione 3 assi e sta per affrancare anche una ♦, quindi bisogna cercare di scartare o una ♦ della mano o una del morto. La Q di ♥ offrirebbe uno scarto ma... troppo tardi: ci occorrono 2 tempi per affrancarla, agli avversari

ne basta 1 per liberarsi la quadri. Bisogna rischiare l'impasse alla Q di fiori, subito: J♣, sperando nella Q♣ in Ovest. Se siamo fortunati e proseguiamo con 2 giri a ♣ scartando il 3♦. Poi potremo giocare atout. Questo piano, l'unico che ha prospettive di mantenimento del contratto, richiede che la Q♣ sia in impasse, e che passino 3 giri di fiori (quindi che il colore sia diviso 4/3).

➔ **UNA STRADA INCERTA È MEGLIO DI UN VICOLO CIECO; SE DEVI RISCHIARE PER MANTENERE IL CONTRATTO, FALLO: IN FONDO È UN GIOCO!**

Board 7	♠ QJ1076		
Dich. Sud	♥ AQ4		
	♦ J8		
	♣ A76		
♠ 932	N	♠ 84	
♥ K63	O E	♥ J10952	
♦ 932	S	♦ A54	
♣ KQ108		♣ 953	
Contratto:	♠ AK5	Attacco:	
4♠ (N)	♥ 87	J♥	
	♦ KQ1076		
	♣ J42		

S	O	N	E
1♦	P	1♠	P
1NT	P	2♣	P
2♠	P	4♠	P
P	P		

Con un cambio di colore forzante Nord ottiene l'informazione che cercava.

Il Gioco. L'attacco non disturba, ma se Nord batte le atout, e quando affronta le quadri Est rifiuta di prendere al primo giro, il morto diventa irraggiungibile

La soluzione c'è: basta incassare solo due colpi di atout, lasciando A o K al morto come ingresso! Quindi: AQ♠ e poi quadri. Anche se l'avversario prende al secondo giro, l'atout lasciata al morto consentirà sia di completare la battuta sia di andare a incassare la quadri.

➔ **SE HAI UNA LUNGA DA AFFRANCARE, E GLI INGRESSI SONO DATI SOLO DALLE ATOUT, ASPETTA A BATTERLE: LA LUNGA VA AFFRANCATA PRIMA.**

Board 8	♠ A876		
Dich. Ovest	♥ 95		
	♦ AJ98		
	♣ Q108		
♠ K532	N	♠ 4	
♥ K104	O E	♥ AQJ876	
♦ K7	S	♦ Q543	
♣ A642		♣ K5	
Contratto:	♠ QJ109	Attacco:	
4♥ (E)	♥ 32	Q♠	
	♦ 1062		
	♣ J973		

S	O	N	E
			1♥
	1♣	P	
P	1♠	P	2♦
P	2♥	P	4♥
P	P	P	

Sul 4° colore (2♦) Ovest dà precedenza al fit nobile, quindi 2♥ e non 2NT.

Il Gioco. Est taglia il 2° giro e conta 9 prese (6♥, 1♦, 2♣). Nessun allungamento è ottenibile tagliando le ♣ o le ♠, mentre è vantaggioso cercare di tagliare le quadri;

la prima cosa da fare è aprire il taglio, cedendo l'A♦. Vinto qualsiasi ritorno procederà con Q♦ e quadri tagliata, fiori per il K e quadri tagliata. Poi, atout, per 11 prese. Se batte atout subito resterà a 9. (Nota: l'attacco e il ritorno in atout, col senno di poi, è la miglior difesa: limita a 10 le prese del giocante.)

➔ **PRIMA DI PRECIPITARSI A BATTERE ATOUT È OPPORTUNO VERIFICARE SE SERVONO TAGLI DALLA PARTE CORTA.**