

IL CONTROGIOCO

Comprende tutte le manovre messe in atto dalla difesa per contrastare il piano di gioco del dichiarante. Occorre quindi prevedere, già dall'attacco, che dà origine alla fase difensiva, quale sarà il piano di gioco, formulando mentalmente delle ipotesi, ottenute dalla dichiarazione, sulla distribuzione e la probabile localizzazione degli onori nelle mani dell'avversario.

Accanto ai vari svantaggi, come quello di avere pochi punti e quindi limitati spazi di manovra, o quello, a volte difficile, di dover coordinare l'azione col partner, ci sono anche indubbi vantaggi da ben sfruttare:

- il vantaggio del "tempo" grazie all'attacco, cioè l'essere in anticipo sull'avversario
- la possibilità di scambiarsi informazioni con il compagno attraverso gli scarti.

Se a questo poi aggiungiamo la sopraggiunta visione delle carte del morto e le deduzioni tratte, non solo dalla dichiarazione (da ciò che è stato *detto* o *non detto*), ma anche dalle manovre attuate dall'avversario, possiamo dire che, in realtà, i difensori hanno, più del dichiarante, gli elementi per poter individuare la giusta conduzione del gioco.

In sintesi il controgioco può essere definito come un gioco di *strategia ed anticipo*.

Infatti in ogni momento si deve seguire, in sintonia col partner, un disegno strategico che, ad esempio, può essere volto ad affrancare un colore della difesa (a SA) o prese difensive (a colore), ad attaccare i rientri del morto per impedire all'avversario di valorizzare un seme laterale, a limitare i tagli del lato corto d'atout o a procurare prese di taglio alla propria linea, o ancora ad attuare un gioco passivo per non esporre le carte alte della difesa.

Perché poi l'idea strategica sia efficace è necessario agire d'anticipo sul dichiarante, e l'attacco conferisce un vantaggio di tempo che non deve essere banalmente sprecato.

La nostra analisi del controgioco è suddivisa in due parti:

- la 1^a in cui esamineremo i segnali difensivi, cioè il modo di comunicare col il proprio partner, al fine di trasmettere, come succede in dichiarazione, informazioni su distribuzione (segnale del conto) e forza (segnale di preferenza)
- la 2^a in cui ci occuperemo della strategia generale della difesa, nel gioco a S.A. e in quello a colore e il comportamento, in base alla posizione, del 1° - 3° e del 2° - 4° di mano.

1^ PARTE: SEGNALI DIFENSIVI ATTACCHI E RINVII

Da AK **A**: chiede la preferenza e proviene da AK corti (AK secchi o AKx),
al massimo il palo è quarto ma solo se contiene il **J**, AKJx
K: chiede il conto (a SA è prioritario lo sblocco di A,Q,J) e proviene da AK quarti /+
-si dà però la preferenza se il morto è corto: s/v e a colore anche se ha il doubleton o Axx/Oxx/Jxx
-nel **colore del partner** sia sull'A che sul K si dà sempre la **preferenza**

Da KQ **K**: come sopra, da palo lungo o solido (KQxxx, KQJx)
Q: da palo corto (KQx o KQxx) e chiede la preferenza. Però dopo un barrage meglio sempre K
Con AKQ(x) si sceglie: **Q** per la preferenza o **K** per il conto.
Con KQ secchi si attacca di **K** (in modo da distinguerlo da KQx),
così, nel gioco a colore, il partner potrà superare il Q per dare l'eventuale taglio.

Da QJ10(x) o J10x si attacca con la più alta della sequenza (Q o J); il J nega onori superiori.
In entrambi i casi il partner darà la preferenza.

Da sequenze interne:

10: da AJ10(x), KJ10(x); ma **a SA** con **5^** di AJ10xx meglio la piccola (vince con H 2°: Kx,Qx)
9: da A109(x),K109(x),Q109(x) o AK109,AQ109 (si ignora l'A) e A98(x),K98(x),Q98(x),J98(x)
cioè il 9 promette sempre 1/2 H (con 98x o 98xx), mentre il 10 può essere cima di nulla: 109x

Da Onore (almeno J): 3^ o 5^ (ma 4^ se la 3^ è 8 o 9). Si applica la **regola del 12** quando l'attacco è la **3^**
(cioè 12- n° della carta d'attacco indica quante carte più alte di essa rimangono nelle altre 3 mani)

Da cartine: -Alta (2^ se la 1^ è il 9) da un numero pari di carte
-Middle -Up -Down da un numero dispari

Nel palo del partner si attacca in conto (3^) a prescindere dall'onore (l'apertura 1♣ non è però palo del p.)
ma, se appoggiato: - la **3^** = almeno J a SA, K o Q a colore; -Alta / M.U.D. da cartine

Nei **RINVII** prevale il principio del "busso" (a prescindere dalla 3^/5^):

-la piccola = torna nel palo (anche dall'Asso); cioè indica un onore di testa o equivalente a quello del partner
-la alta mostra disinteresse (a volte anche con un H/+), per avere il rinvio in un altro palo.

A S.A. rinvio da 4/5 carte iniziali, nel palo d'attacco del p: la più piccola,

tranne se il morto ha singolo/vuoto, in tal caso:

- con 5 iniziali o 4 con HM residuo (A/K/Q) si torna con la più piccola, come di norma
- con 4 iniziali senza " " " la più alta, per forzare o proseguire nel palo, mostrando solo cartine
es. dopo A: Axxxx; Axxx; AQxx

Nell'Atout (attacco/rinvio/mosso dall'avvers.) si dà un segnale di preferenza Lavinthal (a 3 vie se possibile);
quando però ci sono tagli in controgio si dà il conto delle atout (per possibili ulteriori tagli)

SEGNALI DIFENSIVI

PREFERENZA metodo pari- dispari modificato:

-piccola → accetta. Ciò anche se il morto ha il singolo/vuoto con lo scopo di promuovere un' atout, o di accorciarlo per evitare un impasse in atout, o di fargli perdere il controllo di taglio nel colore.

Chi ha attaccato deve perciò proseguire con l'onore alto

-alta pari (10,8,6) → chiama nel palo residuo di rango superiore

-alta dispari (J,9,7) → “ “ “ “ di rango inferiore

Nota: su attacco di K o A, lo scarto del Q mostra il J, su attacco di Q lo scarto del **J mostra il 10**

Quindi con Qx per tagliare: *Q solo se il morto ha il J*, negli altri casi si gioca la cartina.

Per chiamare in un palo occorre possedere un onore equivalente (meglio se accompagnato da intermedie) a quello supposto al partner, in modo che non si regalino prese: **principio di equivalenza** dell'onore.

Non si devono quindi segnalare onori isolati, né chiamare con singoli, tranne casi eccezionali.

CONTO: -piccola = n° dispari di carte; -alta = pari. Nel palo d'atout è il contrario: -piccola = n° pari si dà ▪ su attacco o rinvio di **K**, con le seguenti eccezioni:

-a SA e a Colore, quando il morto ha il singolo/vuoto → preferenza

-a Colore (tranne sugli slam: conto sempre) si dà la preferenza:

> se il morto ha Axx / Qxx / Jxx terzi o il doubleton: in questi casi per tagliare o surtagliare da doubleton si **chiama con la piccola** (il p. deve continuare con Asso poi piccola)

> con Qxx se vuole la continuazione segnala il doubleton (ma se il morto ha Jxx o doppio:c.s.)

con QJx: -Q chiede di giocare sotto A (per cui con **QJ secchi: J poi Q** per tagliare al 3° giro)

-J poi x per entrare in presa al 3° giro (come se avesse Jx)

▪ nei pali laterali mossi dal dichiarante (anche se il partner, 2° di mano, ha fatto presa)

DINAMICA DEGLI SCARTI

Si possono completare gli scarti, al 2° giro, con un segnale complementare a quello precedente.

2° scarto -Dopo la preferenza è il conto attuale delle carte residue (come nei Rinvii dopo la 1^a carta)

-Dopo il conto è Lavinthal (es. con 982 dopo il 2: 9→palo residuo sup.; 8→palo inferiore)

La **Lavinthal**, altro metodo di preferenza (alta→palo superiore, bassa→inferiore, media→segnale neutro), si usa anche: - *in corso di tagli*, da parte di colui che dà il taglio, per segnalare il rientro

- *con una sequenza di onori* (con KQJ dopo K: Q→palo superiore; J→palo inferiore)

- a SA *con le cartine residue del palo d'attacco*, sempre per segnalare il rientro

- a SA *nei 2 pali mossi dal dichiarante* per mostrare l'interesse nel palo d'attacco o a lato

- *nel palo lungo dell'avversario*, per mostrare la tenuta (come nelle situazioni di squeeze)

SEGNALE DI TENUTA a SA e a Colore, quando l'avversario incassa **un palo lungo**,

se si hanno almeno 3 carte nel palo lungo che l'avversario sta incassando, si segnala la **tenuta** in un palo a lato, con la **Lavinthal** (alto/medio/basso), considerando in particolare la lunghezza (Jxxx meglio di Qxx)

QUANDO NON SI RISPONDE sia a SA che a Colore, con lo scarto “libero” si dà la preferenza:

-1° scarto→ preferenza pari - dispari, come di norma

I successivi scarti, in ciascun colore, danno il **conto attuale**

(cioè il conto delle carte possedute in quel momento)

DA SEQUENZE DI ONORI CONTIGUI si gioca il **più alto**, cioè l'inizio della sequenza, solo:

- in **2^a posizione**, cioè nel palo mosso dall'avversario (l'H più basso si confonderebbe con uno sblocco)

- quando non si risponde in un palo giocato dall'avversario o dal partner

- su un Onore superiore giocato dall'avversario o dal partner

Se si contravviene a tali regole, si fa una cosa illogica per dire al partner di agire diversamente dalla norma.

ONORI GIOCATI IN ORDINE INVERSO: per invitare il partner a **non tagliare**

♠109	In un contratto a ♠, sull'attacco 10♥, Est gioca A poi K poi Q♥;	
♥xx	il p. non deve tagliare, per far accorciare il morto, così ♠Kxx (o anche Qxx)	
♦AKxxx	non può essere più catturato, il dichiarante dovrà cedere sia il Q che il K♠.	
♣Kxxx	Se Ovest taglia la 3 [^] ♥, Sud facendo l'impasse al K♠ non perderà più prese.	
♠Qx	♠Kxx	Se invece Est ha ♠Ax, o nessun onore da proteggere, gioca normalmente le ♥
♥10x	♥AKQxxx	(prima il Q poi il K o l'A)
♦QJxxx	♦xx	
♣xxxx	♣Jx	
♠AJxxxx		
♥Jxx		
♦x		
♣AQx		

NEI FINALI AD ELIMINAZIONE

-con **QJ secchi** si scarta il **J**, perché se l'avversario gioca A e poi piccola, e il partner ha K10x, deve giocare il **K**, in quanto con AQx l'avversario avrebbe fatto l'impasse; mentre il Q verrà dallo sblocco da Qx, e il partner potrà giocare il **10**. Tutto ciò per evitare di rimanere in presa e di dover tornare in taglio e scarto.

♠AJ765	6♠. Ovest attacca Q♥.	Soluzione:	♠108	poiché Est con Qx o Jx deve
♥K2	Eliminate in 2 giri le ♠,		E ♥98765	sbloccarsi per evitare di dover
♦KQ2	poi le ♥ e le ♦, Sud gioca A♣,		S ♦10765	tornare in taglio e scarto, se con
♣976	e piccola ♣ dalla mano.		♣QJ	QJ gioca il Q, come fa Ovest a
♠4	N Cosa deve giocare Ovest al 2° giro	♠KQ932		capire che deve passare il K per poter
♥QJ104	O di ♣, se Est sull'A♣ mette il Q?	♥A3		incassare anche il 10? e se gioca il J?
♦J98	e se invece mette il J?	♦A43		La risposta sta nel modo in cui Sud avrebbe
♣K10543	Come deve scartare Est	♣A82		giocato le ♣: con AQx si fa l'impasse a ♣.
	con Qx, Jx, QJ?			Dunque quando Est mette il J al 2° giro,
				dopo A♣ e ♣, di certo ha QJ secchi , non Jx.

Il gioco del K per "ingoiare" il Q prende il nome di **Colpo del coccodrillo**

-col **9 nel palo residuo** in cui il morto ha A10x o K10x: nell'ultimo palo eliminato dal dichiarante,

K10x	dopo aver dato il conto al 1° giro, al successivo mostra o nega il 9 nel palo residuo
J9x o Jxx	Qxxx -se il 2° scarto è alto = 9, così Est tornerà normalmente di piccola
Axx o A9x	-se basso nega il 9, Est tornerà di Q simulando QJ, per ingannare il dichiarante
	Es. con 762 nel palo a lato, dopo il 2: il 7 mostra il 9 nel palo residuo, il 6 lo nega

♠QJ105	4♠. Ovest attacca K-A-Q♥,	Soluzione:	♠987	Nel 1° caso Ovest, dopo aver dato il
♥765	Sud taglia il 3° giro di ♥,	♥AKQ2	O	conto a ♦, nega di avere il 9♣.
♦A102	elimina in 3 giri le ♠,	♦843	S	Est deve cercare di ingannare Sud,
♣K102	poi K-A♦ e 10♦.	♣J84		tornando Q♣ (per far credere a QJx)
N ♠6	Cosa deve giocare Est	♠AK432		Nel 2° caso l'8♦ al 2° giro, mostra
E ♥10984	se Ovest risponde	♥J3		il possesso del 9♣, per cui Est può
♦QJ96	con 3-4-8♦?	♦K75		fare il rinvio normale di piccola ♣,
♣Q765	e se risponde 3-8-4♦?	♣A93		poiché Sud non sarà in grado di
				catturare il J del partner e poi
				effettuare l'impasse al Q♣.

6

Esempi

♠K6	S	N	Soluzione:	♠J95432
♥K10	1♦	2♣		E ♥AQJ9
♦J532	2SA	3SA		S ♦764
♣AK743	Ovest attacca J♣ per il K, Est scarta il 7♦.			♣ - Il 7♦ (disp. alta) mostra
♠1087	N	Nord poi gioca il J♦ per il K di Ovest.	♠AQ	interesse per il palo residuo di
♥632	O	Cosa deve rinviare?	♥8754	rango più basso, escluse ♣ e ♦.
♦K8			♦AQ109	Quindi Ovest deve rinviare ♥
♣J10986			♣Q52	

♠1093	S	N	Soluzione:	♠J8
♥KQJ	1SA	3SA		E ♥8732
♦A10875				S ♦K6
♣62	Ovest attacca 5♠ (5 [^] carta), per il J di Est,			♣98754
♠KQ7654	N	che rigioca l'8♠, preso dall'A di Sud.	♠A2	Ovest deve giocare una
♥A6	O	Che cosa deve mettere Ovest?	♥10954	carta alta: K♠ (Lavinthal)
♦942			♦QJ3	che mostra preferenza per ♥.
♣103			♣AKQJ	Est, preso col K♦, tornerà ♥

♠Q107	S	N	Soluzione:	♠J9
♥Q3	1♠	3♠		E ♥J65
♦QJ102	4♠			S ♦A84
♣KJ43	Ovest attacca 2♣ per l'A di Est			♣A8765
♠652	N	che torna 5♣. Dopo aver tagliato	♠AK843	Ovest deve tornare col 7♦,
♥10984	O	(con il 6♠ per mostrare n° disp. di atout)	♥AK72	non il 3 che mostrerebbe
♦K9763		dove deve tornare Ovest?	♦5	interesse per le ♦, senza
♣2			♣Q109	volontà/possibilità di tagliare

♠75	N	S	O	Soluzione:	♠AK103
♥AKJ2	1♦	1♥	X	♥63	O Est deve giocare il Q♣
♦AQJ103	3♥	4♥		♦54	S che indica volontà di
♣83	Ovest attacca A♠,			♣AQ742	prendere la mano nel
N	♠QJ82	quale carta deve		♠964	colore: Ovest deve
E	♥74	giocare Est con QJ82 ?		♥Q10985	rigiocare 3♠, ed
	♦9876			♦K2	attendere il rinvio
	♣1065			♣KJ9	a ♣ da Est

♠KQ103	N	S	Soluzione:	♠7	
♥KQ7	2SA	4♠		♥A8652	
♦KJ	Ovest attacca 10♦ per l'Asso di Est		♦109864	O Est deve temere che il 9♥	
♣AKJ4	In quale sequenza deve giocare le		♣Q2	S faccia pensare ad un	
N	♠A4	sue carte Est per assicurarsi il taglio		♠J98652	
E	♥9	a ♥, nell'ipotesi favorevole che		♥J1043	
	♦A7532	Ovest abbia l'Asso di ♥ ?		♦Q	
	♣98653			♣107	
					Est incassa A♠ e poi
					gioca ♥, per indurre
					Ovest a prendere subito

<p>♠A952 ♥J109 ♦K6 ♣Q943</p> <p>♠643 N ♥AQ752 O ♦1095 ♣K5</p>	<p>S N 1SA 2♣ 2♦ 3SA Ovest attacca 2♥. Sul J♥, Est segue col 3♥ Quando Ovest prende col K♣, cosa deve rigiocare?</p>	<p>Soluzione:</p> <p>E ♠KJ7 S ♥843 ♦8432 ♣876</p> <p>♠Q108 ♥K6 ♦AQJ7 ♣AJ102</p>	<p>A SA, quando il morto fa presa col J /-, Est deve dare il conto: perciò il 3♥ indica n° dispari di carte e dunque Sud ha ora il K secco. Ovest deve perciò battere A♥.</p>
---	--	---	---

<p>♠J63 ♥98 ♦AK843 ♣Q62</p> <p>♠84 N ♥A10762 O ♦Q105 ♣K83</p>	<p>S N 1SA 3SA Ovest attacca 2♥ per il Q di Est e il K di Sud, che gioca A-K-piccola ♦, con Est che sul 3° giro di ♦ scarta il 3♥. Piano di difesa.</p>	<p>Soluzione:</p> <p>E ♠10952 S ♥Q543 ♦97 ♣J109</p> <p>♠AKQ7 ♥KJ ♦J62 ♣A754</p>	<p>Il 3♥ di Est indica un n° residuo dispari di carte, per cui Sud è rimasto col J secco (Est giocando il Q, ha negato il J). Ovest, in presa col Q♦, deve giocare A♥ e incassare subito 5 prese</p>
---	---	---	--

<p>♠973 ♥965 ♦KQJ42 ♣AQ</p> <p>N ♠4 E ♥AKQ2 ♦A108765 ♣96</p>	<p>S N 1♠ 2♦ 2♣ 4♣ Ovest attacca 3♦ per il K e l'A di Est, Sud risponde. Cosa deve rigiocare Est?</p>	<p>Soluzione: ♠10865 ♥10874 O ♦3 ♣8765</p> <p>♠AKQJ2 ♥J3 ♦9 ♣KJ1043</p>	<p>Prima di cercare di promuovere un'atout, Est deve <i>incassare le vincenti a lato</i> (che Sud potrebbe scartare), per cui gioca il K♥, che chiede il conto; Ovest scarta il 10♥ (pari), così Est incassa solo Q♥, e poi torna ♦ per la promozione.</p>
--	---	---	---

<p>♠54 ♥KQJ4 ♦K765 ♣A85</p> <p>♠A10632 N ♥A63 O ♦J9 ♣1093</p>	<p>S N 1♣ 1♦ 1SA 3SA Ovest attacca 2♠ per il J di Est e il K di Sud, che rigioca ♥. Ovest prende di Asso, mentre Est gioca il 2♥. Chi ha il Q♠? Che cosa deve giocare Ovest?</p>	<p>Soluzione:</p> <p>E ♠QJ7 S ♥982 ♦Q8432 ♣76</p> <p>♠K98 ♥1075 ♦A10 ♣KQJ42</p>	<p>Il 2 di♥ esprime forza nel palo d'attacco (Smith invertita), quindi Est ha il Q♠ ed Ovest deve tornare 3 di ♠. Se Est avesse avuto: ♠J87 avrebbe giocato il 9♥ ♥982 per chiamare nel seme ♦A8432 residuo più alto (♦) ♣76</p>
---	--	---	--

<p>♠764 ♥76 ♦A106 ♣AJ1065</p> <p>N ♠J83 E ♥Q1043 ♦J985 ♣K3</p>	<p>S N 1SA 3SA Ovest attacca 9♥ (promette 1/2H) per il Q e il K di Sud, che gioca A♣ e ♣ per il Q, mentre Ovest risponde col 9 e il 7♣. In presa col K♣, cosa deve rigiocare Est ?</p>	<p>Soluzione: ♠AQ105 ♥J982 O ♦73 ♣972</p> <p>♠K92 ♥AK5 ♦KQ42 ♣Q84</p>	<p>Il 9 di ♣ nega interesse per il palo d'attacco e mostra preferenza per il seme di rango più elevato. Est, non avendo altri ingressi, deve forzare col J♠, perché Ovest possa incassare 4 prese di ♠. Se gioca l'8 di ♠, Sud può superare col 9, proteggendo così il K di ♠.</p>
--	--	---	--

2^ PARTE: STRATEGIA GENERALE DELLA DIFESA

Nell'analizzare la strategia del controgioco dobbiamo necessariamente far riferimento al piano di gioco del dichiarante che, in definitiva, è impegnato a sviluppare prese e ad eliminare perdenti.

La difesa può cercare di contrastare tali obiettivi seguendo due direttive strategiche:

- attraverso un **gioco d'attesa**, aspettando passivamente che l'avversario ceda le prese dovute;
- attraverso un **gioco d'assalto**, ovvero d'anticipo, teso a liberare le proprie prese, mandando, se necessario allo sbaraglio gli onori posseduti.

Il primo momento della strategia difensiva è perciò volto a stabilire quale delle due vie percorrere.

Tali piani prendono forma già dall'**attacco** che può essere passivo o aggressivo e, in generale, il primo è da perseguire se si controlla il colore di sviluppo dell'avversario, il secondo quando c'è il rischio di non poter più incassare le proprie prese. A volte, poi, dalla trincea si deve passare al gioco d'assalto (vedi finali di eliminazione o di squeeze) e, viceversa, dal gioco aggressivo alla difesa passiva (ad esempio eliminando le comunicazioni tra mano e morto: vedi Colpo di Merrimac o l'attacco nel colore forte avendo ancora un certo numero di atout).

Quando scende il morto, vanno presi in considerazione gli stessi elementi del piano di gioco del dichiarante: - le prese, - le comunicazioni, - il tempo.

Le **prese** sono l'elemento base, la materia prima sia del dichiarante che della difesa;

in ogni momento è perciò necessario **contare** il numero di prese disponibili per l'una e per l'altra linea: prese di onori, di lunga e di taglio.

Le **comunicazioni** sono indispensabili per poter disporre e incassare le prese, per poter effettuare manovre tipo l'impanse e l'expasse, per attuare le più svariate strategie di gioco: l'affrancamento, l'eliminazione e messa in presa, il morto rovesciato, la compressione, la riduzione d'atout e i giochi di taglio in genere.

Il **tempo** è il fattore che condiziona il divenire del gioco, scandisce la successione delle carte da giocare.

Ciascuno deve porsi nella condizione di poter incassare le prese stabilite *prima* che lo faccia l'avversario, e scegliere il tempo di attuazione delle proprie manovre:

se eliminare le atout o ritardarne la battuta per effettuare dei tagli;

quale colore muovere prima, per scartare immediatamente delle perdenti o affrancare un determinato seme;

quando prendere per mantenere le comunicazioni o viceversa per interromperle all'avversario;

quando è il momento giusto per incassare una determinata presa, etc.

Oltre a ciò è importante, per individuare la dislocazione delle carte chiave, *contare i punti onori* delle mani nascoste, desumendoli dalla dichiarazione.

Per stabilire se attuare una strategia passiva o aggressiva si può ricorrere al **conto a 13**.

Soprattutto nelle mani con distribuzione asimmetrica delle atout tra mano e morto, cioè nei casi in cui esiste una mano base per il dichiarante, può essere utile suddividerla in due parti, con :

- l'area delle prese d'atout ovvero quella delle perdenti "**stabili**", cioè che non possono essere eliminate;

- l'area delle prese laterali, che sono "**variabili**", perché le perdenti possono essere scartate su altri colori.

La nostra attenzione va rivolta, in principio, su questa seconda zona, determinandola (sottraendo a 13 il numero delle atout della mano base) e valutando il numero di prese che può incassare la difesa e il numero di perdenti che il dichiarante può scartare: il cosiddetto **conto a 13**, cioè delle prese totali di una smazzata.

Se le prese realizzabili dalla difesa non sono sufficienti per battere il contratto, allora sposteremo

l'attenzione sulla prima zona, per cercare di creare delle ulteriori prese in atout, ad es. provocando il

"*fuorigioco*", oppure una *promozione d'atout* (uppercut, Knock-out, surtaglio), al limite anche attraverso un gioco di taglio e scarto.

Esempi

♠86	N S	Soluzione: ♠Q1032	Con 2 prese a disposizione Est
♥AKQ102	1♥ 2♣	♥J64	O deve trovare in Ovest la 3 ^a presa
♦Q83	2♥ 3♣	♦KJ65	S prima che Sud scarti le sue
♣K84	4♣ 5♣	♣75	perdenti sulle ♥. Est deve
N ♠AJ54	Ovest attacca 3♣	♠K97	perciò incassare A♦ dopo la
E ♥8753		♥9	presa con A♠ e guardare la
♦A1072		♦94	chiamata del p. Il 5 di ♦ lo
♣9		♣AQJ10632	indirizza vero le ♦

♠104	N S	Soluzione: ♠AJ72	Il J♣ nega sia K che Q♣, per
♥AKQ3	1♦ 1SA	♥92	O cui l'unico modo per battere il
♦AKJ873	2♥ 3SA	♦92	S contratto è incassare 4 prese a ♠
♣6	Ovest attacca J♣	♣J10984	Non avendo altri ingressi, Est
N ♠Q985		♠K63	deve rigiocare il Q♠ per
E ♥J1076		♥865	prendere in impasse un
♦64		♦Q105	eventuale K di Sud, mentre
♣A72		♣KQ53	il 10 di ♠ cade al 2° giro.

♠962	N S	Soluzione: ♠A74	Sud, con il K♦ ha a sua
♥AQ10	1♣ 2SA	♥732	O disposizione 9 prese (5♣ +3♥)
♦103	3SA	♦QJ9752	S Est deve perciò prendere A♦
♣AKJ62	Ovest attacca Q♦	♣75	e rinviare il 10♠ sperando di
N ♠KJ103		♠Q85	trovare l'A♠ in Ovest.
E ♥9864		♥KJ5	
♦A4		♦K86	
♣983		♣Q1054	

♠Q105	S N	Soluzione: ♠K964	Le ♦ rappresentano un solido
♥K95	1♥ 2♦	♥62	O colore di scarto. E-O devono
♦AQJ104	2♥ 4♥	♦972	S cercare di incassare subito le
♣62	Ovest attacca Q♣	♣QJ103	loro prese, perciò Est deve
N ♠AJ2		♠873	prendere con l'A♣ e rigiocare
E ♥1053		♥AQJ87	il 2♠ per poter incassare le
♦653		♦K8	necessarie 4 prese che
♣A975		♣K84	battono il contratto

♠K3	S N	Soluzione: ♠J	Sud ha 7♠ e 3♥, rimangono 3 carte
♥1087	3♠ 4♠	E ♥632	che sono coperte da A♦ e dalle ♣,
♦A876	Ovest attacca K♥	S ♦5432	dunque la presa del down va
♣AKQ5	su cui Est mette il 2♥	♣J10932	cercata nella zona delle prese
♠1082	N	♠AQ97654	“stabili”; Ovest, sperando di
♥AKQ5	O	♥J94	promuovere il 10♠, gioca in taglio
♦KQ10		♦J9	e scarto la 4 ^a ♥, nell'ipotesi che Est
♣876		♣4	possa tagliare con il J o il Q♠

STRATEGIA DELL'ATTACCO

Come già detto, l'attacco è la prima mossa della difesa e contiene in sé l'idea strategica di base del piano di difesa, ancora sommaria, perché formulata attraverso le deduzioni tratte dalla dichiarazione, dalla struttura della propria mano, e anche in relazione al tipo (SA o colore) e al livello del contratto. Innanzitutto è necessario stabilire se occorre attuare una strategia d'anticipo, d'attesa o di battuta delle atout. Abbiamo già accennato che:

-Se si controlla il palo di sviluppo dell'avversario, la linea difensiva consigliata è quella passiva, evitando cioè di muovere colori critici (quelli che contengono forchette o onori isolati, in particolare Asso o Fante). Si preferiranno quindi attacchi in semi rappresentati da cartine, preferibilmente non troppo lunghi (per non liberare scarti in un colore nel quale statisticamente l'avversario si rivelerà corto) o da sequenze compatte (3 onori contigui: KQJ, QJ10 J109), ma si tollerano anche sequenze bucate (KQ10, QJ9, J108).. E' da sottolineare che l'attacco da una sequenza è un attacco ideale, perché è contemporaneamente passivo (non rischia di regalare la presa a un onore inferiore) e aggressivo (perché tende a liberare prese nel palo). Anche l'attacco nel colore del partner è un buon attacco (anche se è da valutare con circospezione quando c'è l'Asso), perché il palo contiene per definizione una concentrazione di carte alte.

L'attacco da AK è l'attacco di elezione, perché consente di prendere visione del morto, di raccogliere indicazioni dal partner e nel contempo consente di conservare l'iniziativa del gioco.

L'attacco in atout (preferibilmente da tre cartine) può essere considerato a volte come un attacco passivo (per evitare di attaccare da onori isolati in altri semi), ma in alcuni casi si rende necessario per limitare le prese di taglio dell'avversario (in particolare da parte della mano corta in atout), soprattutto quando si controlli il colore laterale del dichiarante e quando si deduca la presenza di valori distribuzionali in mani bicolori o tricolori.

Occorre invece evitare attacchi che anticipino i pali lunghi del dichiarante, cioè nel colore del "morto" o del "vivo"; l'unico caso di attacco conveniente nel seme del morto è quando si è corti nel colore e si supponga che tutta la forza del morto sia concentrata in quel palo, con lo scopo di eliminare le comunicazioni col vivo.

-Se il colore laterale dell'avversario non è controllato, o lo è solo parzialmente, dalla difesa, è spesso opportuno attuare una tattica aggressiva, tesa a sviluppare le prese necessarie a battere il contratto. In tali casi è possibile muovere anche colori critici, attenendosi comunque a delle regole di base: infatti è preferibile aprire un palo critico con onori minori lunghi (Jxxxx, Qxxx/+), perché il dichiarante, nel caso l'attacco non si riveli fausto, più difficilmente avrà una lunghezza adatta a catturarli, o con onori maggiori corti (Ax, Kxx), perché il K più spesso sarà ugualmente in grado di assicurarsi la presa, e l'Asso secondo potrà o procurarsi un taglio, o comunque difficilmente potrà catturare un onore avversario, mentre attacchi da Jx o Jxx e Axxxx o Kxxxx, per l'appunto, sono in genere da evitare.

Gli altri elementi che condizionano la scelta dell'attacco sono:

la struttura della mano che attacca, il tipo e il livello del contratto.

In base alla struttura della mano si può scegliere l'attacco:

-nel palo corto (singolo/doubleton) per procurarsi un taglio.

In questi casi è opportuno avere un arresto in atout (Ax, Kxx) ed è necessario che il partner abbia almeno una ripresa, quindi tale attacco proviene frequentemente da una mano debole, perché così i punti residui in mano al partner più facilmente assicureranno un ingresso.

-nel palo lungo per procurare tagli al partner o per cercare il "fuorigioco".

L'attacco proviene perciò, nel primo caso, dalla mano generalmente più ricca di eventuali riprese, lunga anche in atout nel secondo caso.

-in atout per evitare tagli.

La mano è generalmente bilanciata, con tre carte in atout, onori dispersi in vari colori e controllo nel palo laterale dell'avversario. Un altro caso tipico è quando un contro informativo viene lasciato dal partner, qui è opportuno attaccare in atout anche col singolo.

Il tipo di contratto (a SA o a colore) condiziona la scelta perché:

-a SA è possibile sviluppare prese di lunga, quindi si attacca da semi lunghi (4/+) comunque costituiti (anche sotto forchette, onori isolati o sotto Asso), mentre con mani deboli spesso è opportuno cercare di individuare il palo lungo del partner.

-a colore non si possono liberare prese di lunga per il potere di controllo delle atout, quindi è in genere determinante non regalare prese, tranne per i casi già visti in cui occorre un attacco aggressivo.

E' possibile attaccare di K o Q da una sequenza di solo due onori, KQxx o QJxx, per cercare di liberare una presa rapida, mentre a SA, dove la strategia è quella di affrancare il palo, si inizia con la cartina.

Anche il livello del contratto influenza la scelta dell'attacco:

-contro grandi slam è necessario non regalare prese → attacco passivo
e limitare i tagli dell'avversario → attacco in atout

-contro piccoli slam è spesso utile liberare una presa alla difesa, soprattutto quando c'è un colore che il dichiarante potrebbe affrancare → attacco aggressivo, sotto onore (K o Q)
Ma contro 6SA o quando le mani sono regolari si torna a preferire l'attacco passivo

-contro parziali non c'è urgenza di liberare delle prese, perché la difesa prenderà diverse volte e potrà quindi rettificare il contro gioco; perciò l'attacco è in genere passivo ed è molto frequente l'attacco in atout, mentre poco produttivo è cercare di far tagliare il dichiarante (la tattica del fuorigioco nei parziali è valida solo quando l'avversario ha un colore a lato da incassare).

-dopo aperture di barrage è opportuna una strategia aggressiva, per incassare le proprie prese prima che il dichiarante, che per definizione è corto nei semi laterali, possa procurarsi degli scarti. Sono perciò da evitare gli attacchi in atout (oltretutto qui, in genere, non esistono tagli dal lato corto), e da colori lunghi sguarniti di onori, perché di solito tali semi possono procurare scarti utili all'avversario.

-dopo aperture tipo 3SA Gambling (colore minore chiuso) è conveniente attaccare di Asso per prendere visione del morto e ricevere un segnale di preferenza dal partner, allo scopo di incassare velocemente le prese necessarie a battere il contratto.

12
Esempi

♠J8642 ♥652 ♦J1083 ♣3	S N 1♥ 4♥ Quale attacco è preferibile?	E' da preferire l'attacco nel singolo per poter realizzare delle prese di taglio. La mano che attacca è molto debole ed è presumibile che il partner abbia dei rientri per procurare più di una presa di taglio
♠9753 ♥A76 ♦10865 ♣107	S N 1♥ 4♥ Attacco di Ovest	Il 10♣ dal doubleton, per lo stesso motivo di cui sopra; qui c'è anche un opportuno arresto in atout
♠A2 ♥QJ106 ♦642 ♣8732	S N 1♠ 2♣ 3♣ 4SA 5♥ 6♠ Attacco di Ovest	La dichiarazione ha evidenziato che Est non dovrebbe avere più di una ♣. Quindi Ovest, attaccando ♣ e rigiocando ♣ quando prenderà con l'A♠, può procurare un taglio a Est
♠AQJ9 ♥864 ♦86 ♣Q1093	S N 1♠ 1SA 2♥ 4♥ Attacco di Ovest	Con diverse potenziali prese nel colore del dichiarante, l'attacco in atout è il più appropriato, per limitare i tagli da Nord
♠5 ♥A1096 ♦Q75 ♣Q10832	S N 1♥ 4♥ Attacco di Ovest	Quando si è lunghi nel palo d'atout è conveniente attaccare nel proprio colore lungo (2♣) per accorciare ripetutamente l'avversario e fargli perdere il controllo delle atout (fuorigioco). E' invece errato cercare tagli a ♠, perché si possiedono già prese naturali nel palo d'atout
♠AJ9 ♥1098 ♦KJ2 ♣AQ74	S N 1SA 3SA Attacco di Ovest	E' evidente che il partner non possiede nulla. E' quindi opportuno, non avendo un colore lungo da sviluppare (il palo di ♣ può portare solo una presa di lunga), non regalare prese e scegliere un attacco passivo : 10♥
♠9873 ♥87 ♦10932 ♣1098	S N 1SA 3SA Attacco di Ovest	Quando non si possiedono ingressi, è spesso conveniente cercare di individuare il colore lungo del partner. Qui il partner ha almeno 4 carte di ♥ (Nord ha negato il possesso di colori nobili), quindi 8♥
♠65 ♥A76 ♦K92 ♣109876	S N 4♠ - Attacco di Ovest	Contro aperture di barrage è consigliabile attaccare aggressivamente, mentre sono da evitare attacchi in semi lunghi sguarniti che spesso coincidono con il s/v dell'apertore e quindi procurano lo scarto di perdenti, quindi 2 di ♦ (evitare 10♣ e ♠)
♠A42 ♥KJ96 ♦KJ32 ♣54	S N 3SA - Attacco di Ovest	Contro aperture gambling (minore chiuso) è opportuno attaccare in modo aggressivo, perché l'apertore potrebbe avere già pronte le prese necessarie. L'attacco da preferire è A♠, per vedere il morto e la preferenza del partner: 5 prese possono venire dalle ♠, oppure 4 dalle ♥ o ♦ più l'Asso di ♠.

IL GIOCO DEL 1° DI MANO NEI RINVII

Durante il gioco, colui che ha realizzato la presa, si trova a dover proporre un nuovo attacco, cioè un rinvio. Il comportamento nel rinvio è analogo a quello dell'attacco iniziale, per quanto concerne le convenzioni nel movimento dei colori, ma acquista peso il significato del "busso", che chiede al partner di tornare nel palo, mentre una carta alta è un segnale negativo nel colore. Inoltre, la conoscenza delle carte del morto, determina un movimento più appropriato dei colori.

Così, con una combinazione di doppia forchetta (AQ10, KJ9, Q108, J97) si muoverà l'intermedia, per forzare l'onore della mano che segue e rimanere poi, con la residua forchetta, in una sorta di morsa avvolgente, sopra la carta alta dell'avversario alla propria destra.

Kxx	Qxx	A(o K)Jx	K10x
AQ10x xxx;	K(o A)J9x	A(o K)xx;	Q(o J)97x J(o Q)xx
Jxx	10xx	9xx	A8x
partendo di Q, poi restano A10 sul J	forzando il Q col J, poi il 10 è preso in forchetta	il 10 forza il J, poi Q8 catturano il 9	il 9 forza il 10 del morto e l'8 resterà esposto a Q7

Esempi

♠AKQ92	N	S	Soluzione:	♠107	Est può contare per la linea N-S	
♥1053	1♠	1SA		♥A42	O	5 prese a ♠ + 1♦ + 3♣ almeno;
♦64	2SA	3SA		♦QJ1093	S	perciò deve prendere di A♦ e
♣AKJ	Ovest attacca Q♦			♣762		rinvviare il J♥, l'unica carta che
N	♠8643			♠J5		consente di incassare subito
E	♥KJ98			♥Q76		4 prese a ♥ se Ovest ha l'A♥
	♦A82			♦K75		
	♣84			♣Q10953		

♠KQJ8	O	N	E	S	Soluzione:	♠A42	Est ha mostrato preferenza per ♠	
♥AQ72	1♣	X	2♣	2♥		E	♥108	ma Ovest, se vuole incassare
♦K53	3♣	3♥	-	4♥		S	♦9875	le 4 prese necessarie per battere
♣64	Ovest attacca A♣ ed						♣J1098	il contratto deve tornare Q♦, così
♠1073	N	Est scarta il 10♣				♠965		quando Est prenderà a ♠ potrà
♥4	O					♥KJ9653		incassare A10♦ in forchetta sul J
♦AQ10						♦J42		Naturalmente Ovest sa che Sud
♣AKQ732						♣5		ha solo 1♣

♠A106	S	N	Soluzione:	♠Q742	Ovest deve tornare a ♠, non in	
♥KQ1043	1SA	2♣		E	♥86	taglio e scarto. <u>Non avendo una</u>
♦K2	2♥	4SA		S	♦987	<u>combinazione di doppia fourche</u>
♣A32	5♥	6♥			♣9876	non deve giocare il 9♠, bensì il
♠J93	N	Ovest attacca Q♦ per il K		♠K85		<u>J♠</u> : se Est ha il Q♠ egli potrà poi
♥75	O	Sud elimina le ♥, A♦ e ♦taglio		♥AJ92		superare il 10♠, promuovendo il
♦QJ1065		poi A♣-K♣ e ♣ per Ovest		♦A43		<u>9♠ di Ovest</u> . Stessa cosa se J e Q♠
♣QJ10				♣K54		sono scambiati, Ovest tornerà Q♠

C'è un altro caso particolare, che abbiamo già esaminato, in cui è necessario giocare il J, quando a SA, occorre chiarire la situazione al partner, per impedirgli di coprire un onore del morto:

♠Q109	S	N	Soluzione:	♠K52	Ovest sa, grazie al conto dato da Est
♥AQJ3	1♣	1♥		E ♥942	(il quale non deve coprire il 9♠, perchè
♦K42	1SA	3SA		S ♦10986	comunque una presa Nord riuscirà a
♣876	Ovest attacca 3♠,			♣432	farla anche se Sud ha solo cartine),
♠J8743	N	per il 9 del morto,		♠A6	che Sud è rimasto con l'Asso di ♠ secco.
♥1075	O	il 2 di Est (conto) e		♥K86	Per chiarire la situazione delle ♠ deve tornare J♠
♦A53		il 6 di Sud. Nord gioca		♦QJ7	(con l'A♠ tornerebbe piccola ♠), Est eviterà di
♣AK		poi ♣ per il K di Ovest		♣QJ1095	impegnare il K che verrebbe preso dall'A di Sud

CARTE FALSE DEL 1° DI MANO:

esistono delle situazioni in cui la difesa, dovendo giocare un determinato colore, in cui non possiede carte intermedie utili, può cercare di ingannare il dichiarante sulla posizione degli onori;

ciò può accadere quando il rinvio proviene da un palo capeggiato dal:

-Q e al morto sono visibili il 10 o l' 8

-K “ “ “ “ “ J o il 9

Dal Q:

Axx	10xx	oppure	10xx	AJx	10xx
	QJ9x		A9x		Q9xx
Kxx			Kxx	Kxx	
Est gioca il J, Sud supera ipotizzando AQx in Ovest			Est gioca Q, Sud fila pensando a QJ9 in Est		

9xx	A8x	QJxx	Jxx	A8x	Q9xx (con Q97x: 9)
	K10x			K10x	
Est gioca la piccola, Sud fila ipotizzando Jxx - Q9xx;			Est gioca il Q per far credere di possedere QJxx		

Dal K:

10xx	9xx	KQxx	10xx	Axx	KQxx
	AJx			J9x	
Est gioca la piccola, Sud fila ipotizzando Kxx – Q10xx;			Est gioca la piccola, Sud intercala il 9 sperando di trovare K10x o Q10x inEst		

Q10x	Jxx	oppure	J9x	Qxx	xxx
	Kxxx		Kxxx;		K10x (o Q10x)
A9x			Axx	AJ9	
giocando il K, Sud fila ipotizzando in Est KQ10			giocando il K, Sud è portato a localizzare KQ in Est		

IL GIOCO DEL 3° DI MANO

Secondo un vecchio adagio il 2° di mano liscia e il 3° forza, gioca cioè la sua carta più alta per cercare di impedire all'avversario di fare la presa, però:

A) quando possiede 2/+ carte equivalenti, gioca la più bassa per dar modo al partner di dedurre la situazione es. 1075 sull'attacco di 4, il morto gioca il 5.

Q6432 Quali carte hanno Est e Sud, se Est gioca l'8 e Sud l'Asso? E se Est gioca il J e Sud l'Asso? Nel 1° caso Est non possiede il K, perché il 3° di mano deve giocare la carta più alta in suo possesso, e Sud non ha né il J né il 9, con cui avrebbe realizzato la presa, quindi Sud ha AK ed Est J98 (J98 col 10 al morto sono di forza equivalente, quindi Est gioca la più bassa, l'8).

Anche nel 2° caso Sud possiede il K, perché Est con KJx, avrebbe giocato il K (K e J non sono equivalenti), ma Est non ha sicuramente il 9 (J e 9 col 10 al morto diventano equivalenti), mentre per l'8 non c'è certezza.

es.	♠5	S	N		soluzione:	♠QJ7	Ovest può tornare ora 4 di ♠, perché
	♥QJ1083	1SA	2♦			E ♥76542	grazie alla regola della "minore
	♦K632	2♥	3♦			S ♦J8	equivalenti" sa che Est possiede
	♣A103	3SA				♣QJ6	il Q♠ (Sud con AQx avrebbe
♠K9642	N	Ovest attacca 2♠ per il J e l'A.		♠A1083			preso col Q). Sud avrebbe vinto
♥A	O	Sud gioca ora K♥ per l'A di Ovest.		♥K9			filando il J♠ e prendendo sul Q♠,
♦10954		Piano di difesa		♦AQ7			ma avrebbe perso con A♥ in Est.
♣874				♣K952			

Se il 3° di mano trasgredisce alla regola della minore delle equivalenti è per trasmettere al partner che occorre fare un gioco innaturale, come nell'esempio che abbiamo riportato a pag. 4

(onori giocati in ordine inverso per invitare il partner a non tagliare, ma a lasciar accorciare il morto).

B) quando il morto possiede un onore che non viene giocato e il 3° di mano ha una forchetta, cioè un onore più alto e un'intermedia che sia almeno il 9 (in alcuni casi anche l'8 se l'onore è il J), gioca l'intermedia per evitare di rendere vincente la carta alta del morto.

es.	J76		Ovest attacca di 3,		K103		Ovest attacca di 6,
	Q832	K105	il morto gioca il 6;	J764	Q95		il morto gioca il 3;
	A96		Est deve intercalare il 10.	A82			Est deve impegnare il 9.
	Se Est gioca il K, il J poi realizzerà una 2 ^a presa			Ciò impedisce al 10 di realizzare una presa ulteriore			

♠QJ5	S	N		soluzione:	♠862	Est, con un onore presente al morto,
♥Q83	1SA	3SA			♥AJ652	O deve intercalare il 9. Poi, in presa
♦KJ10	Ovest attacca 2♥ per il 3 del morto.				♦74	S con l'A♣, tornerà col K♥ (Ovest
♣K872	Piano di difesa				♣953	avrà segnalato col 3♣, gradimento
N ♠10743					♠AK9	per il palo d'attacco). Nel caso in
E ♥K97					♥104	oggetto, andrebbe bene anche
♦9852					♦AQ63	giocare subito il K♥, ma sarebbe
♣A6					♣QJ104	deleterio se Ovest avesse attaccato
						da J10652 (ora Sud avrebbe ♥Ax).

IL GIOCO DEL 2° DI MANO

Analizziamo ora il comportamento della difesa quando invece è l'avversario che muove un colore.

A seconda della carta giocata dall'avversario, il 2° di mano deve scegliere se:

- **lisciare o forzare**, quando l'avversario muove una cartina
- **coprire o lisciare**, quando invece gioca una carta alta (dal K al 9)

1) L'avversario muove una cartina

Di norma il 2° di mano liscia ed è impegnato a dare un segnale di lunghezza al partner (o la Smith a SA). Anche con due onori contigui generalmente sta basso; con una sequenza di 2/+ onori contigui, va giocato il più alto per consentire al partner di individuare la figura, ad es. con QJ10 se giocassimo il più basso (il 10), non si capirebbe qual è la testa della sequenza (J o Q)

KJx		Q10x		KQ10		AK10xx		AJ9
Axx	§	Kxx	§	Axx	§	QJx	§	KQx

In tutti gli esempi, sulla cartina da Sud, Ovest gioca la piccola.

Nel 3° esempio il difensore deve filare anche la 2^a volta perché l'avversario potrebbe giocare il 10.

	♠KQ6	S	O	N	Soluzione:	♠J975	Ovest deve filare la ♠ per non liberare 2 prese a ♠; in tal modo Sud dovrà perdere 2♣
	♥AJ1052	1♥	1♠	4♦		E ♥9	
	♦J	4SA		5♦		S ♦76543	
	♣7652	6♥				♣J43	
♠A10843	N	Ovest attacca K♦ per l'Asso.				♠2	
♥4	O	Sud gioca K di ♥ (9 di Est), e poi ♠ dalla mano.				♥KQ 8763	
♦KQ102						♦A98	
♣KQ8						♣A109	

Ci sono tuttavia diverse situazioni in cui il 2° di mano, con un solo onore in suo possesso, deve forzare:

-per preservare il rientro del partner, sia a SA che a colore

	♠72	S	N	Soluzione:	♠QJ1098	Est deve prendere subito con l'Asso ♦, per tornare a ♠, lasciando ad Ovest il rientro, K o Q di ♦ che sia.
	♥AQJ	1SA	3SA		♥9853	O
	♦J10654	Ovest attacca Q♠ filato, poi J♠ per l'Asso di Sud, che gioca ♥ per il Q e da Nord muove J♦.			♦K7	S
	♣A43				♣105	
N	♠643				♠AK5	
E	♥1072				♥K64	
	♦A3				♦Q982	
	♣J9876				♣KQ2	

	♠AQ2	S	N	Soluzione:	♠43	Ovest deve entrare di Asso ♣ e rigiocare ♥, lasciando ad Est l'ingresso di K♣, per incassare la presa di ♥, prima che Sud possa scartarla sulla ♣ affrancata.♠A987
	♥A765	1♠	2♣		E ♥QJ103	
	♦J32	2♠	4♠		S ♦654	
	♣Q102	Ovest attacca 8♥, per il 10 di Est e il K di Sud, che gioca il 3♣.			♣K654	
♠765	N				♠KJ1098	
♥84	O				♥K92	
♦A1097					♦KQ8	
♣J3						♣A987

In entrambi questi casi, il 2° di mano deve anticipare la presa, per favorire lo sviluppo del colore del partner.

-per evitare che il dichiarante “rubi” la presa mancante alla realizzazione del contratto

♠AK3	N	S	Soluzione: ♠J1086	Est deve contare le prese del
♥32	1♦	1SA	♥A1054 O	dichiarante (5♦ con l'impasse al K
♦AQJ109	2♦	2SA	♦K3 S	che va bene + 3 a ♠ = 8) e capire che
♣876	3SA		♣J53	Sud sta cercando di “rubare” la 9 ^a
N ♠975	Ovest attacca J♠ per l'Asso,		♠Q62	presa; perciò deve prendere subito
E ♥QJ97	poi Nord gioca l'8 di ♣.		♥K86	per giocare Q♥, il palo dove
♦852			♦764	potrebbe realizzare le prese
♣A94			♣KQ107	necessarie a battere il contratto.

-per forzare prematuramente il rientro del morto, onde interrompere le comunicazioni dell'avversario, specialmente quando il 2° di mano ha un onore corto (2° o 3°).

AJ10xx	Sud gioca una cartina	AK109x	AQ109x
Kxx	Qxx verso il morto:	Jx	Qxxx o Kx Jxxx
xx		xx	xx

se Ovest liscia ed Est prende, Sud incassa 4 prese (ma se Est liscia, ne incassa 2)

se impegna il K subito (o il J nel 2° es. o il Q), Sud incassa **una** sola presa, nel caso non abbia ingressi a lato

♠87	S	N	Soluzione: ♠J95432	
♥865	2♣	2♦	E ♥32	se Ovest non gioca subito il Q♣,
♦863	2SA	3SA	S ♦Q2	Sud ottiene le sue 9 prese (11 se
♣AJ1095	Ovest attacca Q♥		♣K43	Est non fila); il Q♣ fa saltare l'A♣,
♠106	N	Sud prende di Asso e	♠AKQ	l'unico ingresso del morto.
♥QJ109	O	gioca ♣.	♥AK74	
♦J1097			♦AK54	
♣Q86			♣72	

-per proteggere il partner dalla messa in presa, dopo un'eliminazione

♠762	S	N	E	Soluzione: ♠AQ103	Est deve passare il J♠,
♥A43	1♦	3♦	3♥	♥952 O	altrimenti Sud inserisce il 9 di ♠
♦105432	5♦			♦J S	mettendo in presa Ovest che può
♣K6	Ovest attacca 2♥ per l'Asso,		♣J8743	giocare solo ♠ o in taglio e scarto	
N ♠J85	poi ♥ tagliata, A♦, K♣ e ♥ tagliata,		♠K94	(Sud avrebbe dovuto dire X su 3♥	
E ♥KQJ1076	A♣ e ♣ tagliata:		♥8	per consentire a Nord di dire 3SA)	
♦6	Infine ♠ dal morto.		♦AKQ987		
♣Q109	(a ♣ Ovest segue col 3 poi 8 poi 4)		♣A52		

Un onore 2° va spesso sbloccato per evitare la messa in presa (oppure per mantenere fluide le comunicazioni)

♠AJ1087	S	N	Soluzione: ♠32	Ovest deve prendere di K, perché
♥AQJ	1SA	2♣	E ♥10987	è evidente che se Sud avesse avuto
♦AJ	2♠	4SA	S ♦Q5432	il Q♣, avrebbe giocato l'expasse
♣1076	5♠	6♠ (5♠ = 2A + Q♠)	♣Q8	partendo di piccola ♣ da Nord
♠54	N	Ovest attacca 10♦ per l'Asso,	♠KQ96	(il K ingoia il Q: <u>Colpo del coccodrillo</u>)
♥432	O	Sud entra in mano con l'Asso ♣,	♥K65	Se Ovest mette il J, Est in presa col Q♣,
♦10987		gioca 2 giri di ♠, 3 di ♥ e ♦ per il K.	♦K6	è costretto al taglio e scarto. Est avrebbe
♣KJ32		Infine da Sud viene giocata piccola ♣	♣A954	dovuto <u>sbloccare il Q♣ subito</u> e Sud, per
				renderne difficile lo sblocco, ha incassato
				l'Asso, immediatamente dopo l'attacco!

2) L'avversario gioca un onore o comunque una carta alta fino al 9 (di solito)

Di norma il 2° di mano deve **coprire** per promuovere carte di valore inferiore, ma ciò non deve avvenire in modo automatico; ci sono 3 elementi da considerare:

- la presenza di **carte intermedie promuovibili** nelle propria mano o eventualmente in quella del partner
- la **lunghezza globale del colore** che debba consentire di promuovere a sé o al partner una vincente
- **i rientri nella mano dell'avversario** che permettano o meno di sviluppare il palo o di ripetere l'impasse.

In base a queste considerazioni, esaminiamo due diverse situazioni

A) Il morto ha delle carte intermedie nel palo: la regola, in generale, impone di coprire

AK108 Sud gioca il J, occorre coprire,
Q32 il partner può avere 9xxx ;

AK109 qui il J non va superato, perchè
Q32 non c'è possibilità di promuovere

KQ87 il J va preso con l'Asso, per
A3 non concedere 3 prese se Sud non ha il 10;

AK1087 non si deve coprire il J, perché la
Q432 lunghezza non consente promozione

A104 non si deve coprire, perché la lunghezza
K762 dell'Asso non consente la cattura del K;

A108 non si copre solo se Sud ha 5+ carte, il p
Q74 potrebbe avere K secco, o Sud KJ9xxx

A103 o A1093 si deve coprire il J (o il Q). Bisogna lasciare solo quando Sud non ha rientri
K64 per poter riscuotere la 4^a carta nel palo (se ha QJxx rimane bloccato al morto),
o per ripetere l'impasse dopo aver ceduto il Q al partner.

B) Il morto non ha carte intermedie: si deve lasciare o **coprire il 2° (ovvero l'ultimo) onore**

A32 Sud gioca il Q o il J, se Ovest
K54 1087 supera, il 10 di Est viene poi
QJ96 preso in impasse con la forchetta J9

A32 se Ovest supera il J, il dichiarante
Q54 K986 realizza 2 prese; coprendo il 2° onore
J107 Sud può incassare solo l'Asso

♠A102 N S
♥KQJ 1♣ 1♠
♦AQJ 2SA 3♠
♣J1098 4♦ 4SA
♠Q64 N 5♥ 6♠
♥10873 O Ovest attacca K-A♠,
♦86 Sud taglia l'Asso e gioca J♠.
♣AK75

Soluzione: ♠7 Est deve filare senza esitazione,
E ♥654 Sud giocherà secondo probabilità
S ♦109873 A e K di ♠. Anche se è vero che
♣Q643 Est (dopo il 4SA) non dovrebbe
♠KJ9532 avere il K♠ secco, comunque
♥A92 la lunghezza delle ♠ non consente
♦K42 di promuovere nulla al compagno.
♣2

♠AK6 S N
♥K975 1♣ 1♦
♦QJ87 1SA 3SA
♣104 Ovest attacca 8♠, per il 6 del morto
N ♠Q1054 e il Q di Est, che torna 4♠ (conto resti)
E ♥J1084 In presa col K♠, dal morto viene giocato
♦K52 il 10♣, che Est deve superare con l'Asso
♣A2 (per non prendere poi a vuoto sulla cartina).

Soluzione: ♠982 Est non deve superare il Q♦, ma il 2°
♥Q32 O (ovvero l'ultimo) degli onori contigui.
♦1064 S Se Est supera il Q♦, Sud partendo
♣Q975 col 9♦, fa l'impasse al 10 di Ovest e
♠J73 realizza 4 prese a ♦. Superando
♥A6 invece il 2° onore viene liberata la
♦A93 presa al 10♦. Poiché le ♣ non sono
♣KJ863 divise, Sud avrebbe bisogno di 4

Di nuovo Est torna a ♠ per l'Asso di Nord, che gioca ♣ per il J
e il Q di Ovest, che rinvia il 2♥. Sud prende in mano con l'Asso,
incassa il K♣, va al morto col K♥, e gioca il Q♦. Piano di difesa.

prese a ♦ per mantenere il suo
contratto.

♠A743 N S
 ♥KQJ 1♣ 1♠
 ♦KJ8 2♠ 4♠
 ♣1075 Ovest attacca A♣, per l'8
 ♠Q94 N di Est e continua K♣ e ♣.
 ♥1093 O Sud taglia il Q di Est e
 ♦74 gioca il J♠.
 ♣AK932

Soluzione: ♠K2 Se Est supera il J♠, Sud
 E ♥8652 cederà alla difesa una sola ♠.
 S ♦9653 Perciò Est deve filare e
 ♣Q86 coprire il 2° onore di ♠,
 ♠J1085 promuovendo così il suo 9♠.
 ♥A74 A carte viste Sud potrebbe
 ♦AQ102 perdere una sola ♠, muovendo
 ♣J4 al 1° giro le ♠ dal morto.

CARTE FALSE DEL 2° DI MANO:

-quando un difensore ha J9 (o AJ9), Q9, K9 secchi con al morto la forchetta 108x o J8x oppure ha Q10, K10 secchi con al morto la forchetta J9x, rispondendo con l'onore più alto, può indurre il dichiarante, al 2° giro, a fare l'impasse al 9 o al 10, se ipotizza che l'onore fornito al 1° giro sia secco. Se si gioca normalmente il 9 o il 10 al 1° giro, il dichiarante, dopo aver fatto l'impasse, batterebbe l'Asso catturando comunque l'onore ormai secco (quindi l'unico modo di fare una presa è ingannarlo).

108x 108x 108x J8x J8x
 J9 ; Q9 ; K9 ; Q9 ; K9
 AQxxx AJxxx AJxxx A10xxx A10xxx

quando sulla cartina del morto Sud vede "cadere" l'onore, è portato a ipotizzare il 9xxx in Ovest e, per non perdere una seconda presa, al 2° giro, farà l'impasse al 9.

così con J9x J9x
 Q10 ; K10 dopo aver vinto con l'Asso, Sud fare l'impasse al 10 quarto in Ovest
 AKxxx AQxxx

-con K10x o Q10x prima di AJ9: bisogna giocare il K o Q, per far credere a KQx ed indurre il dichiarante, che altrimenti giocherebbe piccola per il 9 e poi per il J, a giocare piccola per il J dopo aver preso di Asso (o dopo aver filato). Viceversa con KQx il 2° di mano giocherà la piccola (se non serve una presa immediata)

 AJ9x AJ9x
 Q10x Kx KQx 10x il gioco normale di Sud è piccola per il 9
 xxxx xxxx e il 10 potrà così realizzare una presa

Poi ci sono anche le carte false giocate al 2° giro del colore:

 AJ9xx AQ10xxx
 10xx KQ Jxx Kx
 xxx xx

Sud muove piccola per il 9 e il Q; al 2° giro nel palo, Ovest deve giocare il **10**, non x, come se avesse K10x (o Q10x), altrimenti Sud, non potendo vincere con K10xx, batterà l'Asso nella speranza di trovare KQ secchi

senza rientri al morto, Sud gioca piccola per il 10, che Ovest deve filare cercando di isolare il morto. Al 2° giro Ovest deve giocare il **J**, come se avesse KJx, altrimenti Sud batterà l'Asso, poiché non potrebbe vincere con KJxx in Ovest.

IL GIOCO DEL 4° DI MANO

Il 4° di mano ha spesso il compito di lisciare per **interrompere le comunicazioni** tra dichiarante e morto, soprattutto quando non esistono rientri laterali.

♠42	S	N	Soluzione: ♠QJ3	Ovest ha segnalato un numero
♥J65	1♣	1♦	♥K1043 O	dispari di ♦, quindi Sud ne ha 2.
♦AJ10973	2SA	3SA	♦854 S	Est deve perciò filare senza
♣109	Ovest attacca 4♥, per il 5,		♣Q76	esitazione, per interrompere le
N ♠108765	il 9 di Est (per non affrancare il J)		♠AK9	comunicazioni nel palo, tra Nord
E ♥Q92	e il 7 di Sud, che, preso il ritorno ♥		♥A87	e Sud, non avendo pronte le prese
♦K2	di Asso al 3° giro, gioca il Q♦, per		♦Q6	sufficienti per battere 3SA.
♣K43	il 4 di Ovest e il 3 di Nord.		♣AJ852	

Quindi, mentre il 2° di mano, ha il compito di forzare con l'onore corto (2° o 3°) e lisciare quando è lungo, il 4° di mano è spesso nella condizione di dover filare sia con l'onore 4°, che 3°, che 2°.

Nei seguenti casi Est deve sempre filare:

AJ109xx	AQ109xx	AQJxxx	AK109x
Kxx Qx ;	Jxx Kx ;	xxx Kx ;	J8xx Qx
xx	xx	xx	xx
(al 2° giro Ovest deve giocare il J)			Est fila se Ovest ha dato <u>conto pari</u>

Se il morto ha un rientro a lato e la difesa 2 potenziali arresti, entrambi i difensori devono filare già al 1° giro:

KJ10xx	KQ10xx	KQ109xx	KQ109x
xx AQx oppure xxx	AJx ;	Axx Jx oppure Axx	Jxx
xx	xx	xx	xx
al 2° giro Sud probabilmente ripeterà l'impasse al J (contro Jxxx) per cui Ovest non deve assolutamente passare l'Asso			

♠A32	S	N	Soluzione: ♠J1096	Est deve lisciare la 1^♦. Sicuramente
♥73	1♣	1♦	♥Q1054 O	Sud non ha A♦, che avrebbe giocato,
♦QJ10932	2SA	3SA	♦A85 S	e, non essendoci prese difensive
♣74	Ovest attacca J♠, per il K di Sud		♣J3	da poter sviluppare rapidamente,
N ♠874	Questi rigioca il 7♦, Ovest il 5♦,		♠KQ5	la miglior cosa da fare è isolare il
E ♥J82	e il morto il 9♦.		♥AK96	morto. Prendendo al 2° giro la ♦, Sud
♦K4			♦76	potrà entrare al morto con l'A♠, per
♣Q10862			♣AK95	affrancare le ♦, ma non per riscuoterle

CARTE FALSE DEL 4° DI MANO:

l'inganno si verifica generalmente nel palo d'atout (o in un colore lungo dell'avversario), quando il partner ha presumibilmente un onore 2° sotto impasse; in questi casi lo scarto di una intermedia alta, darà all'avversario un'alternativa perdente nella quale rimanere intrappolato, distogliendolo dalla linea vincente.

<p>AJxx Kx 109x Q876</p>	<p>e</p>	<p>AKxx Qx 109x J876</p>	<p>Nel 1° caso Sud gioca piccola per il J, nel 2° caso batte l'Asso: in entrambi i casi, Est deve scartare il 10 (o il 9), per indurre Sud a partire di Q nel 1° caso e di J nel 2°, ipotizzando 109 secchi in Est; Sud si propone cioè di catturare il K o il Q, mentre in Est cade il 9.</p>
--------------------------------------	----------	--------------------------------------	---

<p>Analogamente: Ax x</p>	<p>KQ9xxxx J10x</p>	<p>Sud gioca piccola per il K. Se Est segue con la cartina, giocherà per l'Asso 2° in Ovest, ma, se Est scarta il 10 (o J), potrà immaginare J10 secchi e rigiocare il Q dal morto, perdendo così 2 prese.</p>
-----------------------------------	-------------------------	--

<p>AJxxx Qxx 10x Kxx</p>	<p>o</p>	<p>AJxxxx Qxx 10x Kx</p>	<p>Quando Sud batte il K, Est deve scartare il 10 per indurre Sud a giocare l'Asso ipotizzando Q10 secchi in Est, poiché non avrebbe possibilità di vincere se trovasse Qxxx - 10 secco.</p>
--------------------------------------	----------	--------------------------------------	--

<p>Con Q8xx x J9xx AK10x</p>	<p>Sull'Asso Est deve scartare il 9, per creare a Sud l'alternativa di poter catturare il J 4° in Ovest. Se non "cade" il 9, Sud può vincere solo con l'impasse al J9xx in Est, per cui giocherà il Q al 2° giro, rimanendo con K10 sopra J9.</p>
---	---

<p>Così AJx Q10x xxx K9xx</p>	<p>Sud gioca piccola per il J, poi batte l'Asso. Ovest deve scartare il Q (carta nota al dichiarante) per far credere a Qx - 10xxx e dargli la possibilità di fare l'impasse al 10 apparentemente 4°. (Q è una <u>Carta falsa al 2° giro</u>)</p>
---	---

<p>♠83 S N ♥KQ7 1♠ 1SA ♦8542 2♥ 2♠ ♣J974 4♠</p>	<p>Soluzione: ♠542 E ♥842 S ♦A763 ♣K65</p>	<p>Ovest deve prendere con l'Asso per indurre Sud a sfruttare l'ultimo ingresso del morto per ripetere il sorpasso al Q♠ ("ormai localizzato in Est"), piuttosto che utilizzarlo per il sorpasso vincente a ♣.</p>
<p>♠AQ N Ovest attacca K♦ per il 3 di Est, ♥653 O prosegue col 9♦ per l'Asso e il ♦KQ109 taglio di Sud, che entra al morto col ♣10832 K♥ e gioca l'8♠ lasciandolo girare.</p>	<p>♠KJ10976 ♥AJ109 ♦J ♣AQ</p>	

<p>♠87 S O N ♥K93 1♣ 2♠ X ♦AQ1092 2SA 3SA ♣QJ4 Ovest attacca K♠, per il J di Est, N ♠J65 filato da Sud. Ovest torna Q♠, presa E ♥J874 da Sud che gioca ♦ per l'Asso ♦KJ3 (Ovest segue con l'8♦). ♣K76</p>	<p>Soluzione: ♠KQ10943 ♥1065 O ♦85 S ♣52</p>	<p>Est deve mettere il <u>K♦ sull'Asso</u>, per distogliere Sud dalla linea vincente, che sta imboccando, del sorpasso al K♠ e indurlo a giocare l'impasse al J♦ "letto" in Ovest. (<u>Colpo di Machiavelli</u>)</p>
	<p>♠A2 ♥AQ2 ♦764 ♣A10983</p>	

STRATEGIA DELLA DIFESA A SA

L'obiettivo strategico ovviamente consiste nell'accaparrarsi le prese necessarie per battere il contratto, avvalendosi delle stesse manovre del gioco d'attacco; proprio come se i difensori stessero giocando, ad esempio, contro 3SA, un contratto di 5 prese, rapportato ad un potenziale difensivo di circa 14-15 punti. Il "tempo" rappresenta un fattore fondamentale nei contratti a SA (tranne 7SA o 6SA), per cui è possibile attaccare da forchette, sacrificando anche la presa, con la prospettiva di affrancare un proprio palo. L'attacco contiene già un'idea strategica, alla quale il partner può uniformarsi per consentirne la realizzazione, oppure, se necessario, può valutare di modificarla "rettificando il controgio". In sostanza, in base all'attacco, possiamo individuare tre direttrici strategiche.

L'ASSECONDOMENTO

La prima è da mettere in atto quando l'attacco si rivela valido ai fini delle prese da conseguire, in tal caso, il secondo difensore deve **favorire il piano del partner**, preservandone i rientri, ed è perciò impegnato a: *-anticipare la presa*, in seconda posizione, con un Asso o un K di un palo laterale, pure col rischio di regalare

♠K543	S	N	Soluzione: ♠872	Est deve precipitarsi a prendere col
♥Q87	1♣	1♠	♥543 O	K♣, per tornare a ♦ e salvaguardare
♦86	2SA	3SA	♦QJ1095 S	così il rientro a ♣ del partner, che
♣Q1082	Ovest attacca Q♦. Rimasto in		♣A6	gli consentirà di incassare le ♦
N ♠QJ106	presa, prosegue col 9♦, preso		♠A9	affrancate. Da notare che Ovest,
E ♥J1092	dal K di Sud, che gioca ♥ per il Q		♥AK6	col 9 di ♦, la più bassa (Lavinthal),
♦732	(3 di Ovest) e da Nord il 2 di ♣.		♦AK4	ha mostrato il suo ingresso
♣K5			♣J9743	a ♣ (il palo più basso di rango)

-sbloccare onori corti (A o K o Q, 2°/3°) in un palo laterale, per cercare di garantire una ripresa al partner

♠964	S	N	Soluzione: ♠K10852	Est deve sbloccare il K♣ sul 2♠
♥AQ2	1SA	3SA	♥95 O	(Lavinthal per ♣), sgombrando la
♦K104	Ovest attacca 5♠ per l'Asso		♦865 S	strada delle ♣ al partner; altrimenti
♣7654	e il ritorno di 3♠ è preso da		♣J32	Sud, giocando due volte ♣ dal morto,
N ♠A3	Ovest che rigioca il 2♠ per il		♠QJ7	lascerebbe Est in presa col K♣,
E ♥J10863	per il Q di Sud.		♥K74	impedendo ad Ovest di prendere
♦QJ73			♦A92	col J di ♣.
♣K8			♣AQ109	

♠AQJ7	S	N	Soluzione: ♠84	Est deve sbloccare l'A♣ sul 2 di ♥
♥75	1♣	1♠	♥KJ842 O	(Lavinthal per ♣) consentendo
♦K8	1SA	3♣	♦7543 S	così ad Ovest di prendere la
♣J8765	3SA		♣Q10	mano con il Q♣, altrimenti Sud
N ♠10963	Ovest attacca 4♥ per l'Asso e		♠K52	giocando ♣ per il K e poi ♣
E ♥A3	il ritorno di 3 preso dal J♥ di		♥Q1096	farebbe cadere insieme
♦J10962	Ovest, che incassa il K♥ e		♦AQ	l'A♣ e il Q♣, escludendo
♣A3	rigioca il 2♥, preso dal Q di Sud.		♣K942	Ovest dalla presa a ♣.

♠KQ1084	N	S	Soluzione:	♠J72	Ovest deve scartare l'A♣
♥K7	1♠	1SA	E ♥652	♥652	sull'A♣ per liberare la presa
♦AJ	2♣	2SA	S ♦732	♦732	al J di Est, che potrà poi
♣Q874	3SA		♣J1093	♣J1093	girare ♥ per Ovest.
♠A63	N	Dopo l'attacco di 10♥ per il K,		♠95	(colpo dell'imperatore: sblocco
♥AJ1094	O	Sud entra in mano col K♣ e		♥Q83	con lo scarto di un Asso)
♦K964		muove ♠ per il K (2 di Est), poi		♦Q1083	
♣6		rientra di nuovo in mano coll'A♣.		♣AK52	

-*procurare il rientro sacrificando il K o il Q, contro l'Asso 2° dell'avversario (colpo di Dechappelles)*

♠A5	S	N	Soluzione: ♠Q84	Il conto dei punti (13 Nord + 8
♥AQ1083	1♣	1♥	♥764	O Est + 12 Sud + KQ♦ Ovest = 38)
♦764	1♠	2♦	♦KQ1085	S mostra che Ovest può avere
♣K85	2SA	3SA	♣96	solo un piccolo onore: se
N ♠K972	Ovest attacca K♦, J♦ di Est,e,		♠J1063	possiede il Q♠, Est, tornando
E ♥KJ5	rimasto in presa, continua con		♥92	K♠, gli procura il rientro, sia
♦J2	il Q♦, preso dall'Asso di Sud.		♦A93	che Nord prenda subito, sia
♣10742	Sud gioca 9♥ per il J di Est.		♣AQJ3	che lisci.

♠A3	N	S	Soluzione: ♠K54	Anche qui Est deve tornare
♥32	1♦	1♠	♥KQJ105	O Q♠, per creare il rientro ad
♦AK1092	3♣	3SA	♦3	S Ovest, senza che Sud possa
♣AQJ9	Attacco di Ovest K♥ filato.		♣5432	incassare un'altra presa a ♠.
N ♠Q872	Sud prende al 3° giro (Q-J♥		♠J1096	(Ovest giocando in sequenza
E ♥984	di Ovest), poi gioca ♦ per		♥A76	K poi Q poi J ha fatto una
♦QJ65	il J di Est.		♦874	Lavinthal per le ♠.
♣76			♣K108	

-*mantenere le comunicazioni (filando), quando il partner ha attaccato nel nostro palo*

♠AQ	S	N	Soluzione: ♠986	Est, non avendo rientri lato,
♥K1086	1SA	2♦	♥Q7432	O deve filare il Q♠, per poter
♦J92	2♥	2SA	♦A104	S prendere col K al 3° giro nel
♣J84	3SA		♣K92	colore (in pratica posticipa
N ♠K10532	Ovest attacca 8♠, per il Q di Nord.		♠J74	la presa). Deve sperare che
E ♥95			♥AJ	Ovest abbia tre carte di ♠.
♦8763			♦KQ5	
♣65			♣AQ1073	

♠AQ9	N	E	S	Soluzione: ♠7543	Est deve giocare il 9♥, per far
♥643	1♦	1♥	2SA	♥82	O saltare subito un arresto e
♦J10972	3SA			♦K4	S mantenere le comunicazioni
♣AK	Ovest attacca 8♥.		♣96532		con Ovest; se supera col Q♥,
N ♠J62			♠K108	Sud fila, poi prende col J♥	
E ♥KQ1097			♥AJ5	e, quando Ovest prenderà	
♦A5			♦Q863	col K♦, non avrà più ♥ da	
♣J74			♣Q108	giocare.	

♠Q1098	N	E	S	Soluzione: ♠K76	Est, con un solo rientro a lato,
♥Q65	1♣	1♦	2SA	♥9742	O è in svantaggio di tempo (Sud
♦K7	3SA			♦82	S ha 2 arresti a ♦); per recuperarlo
♣AK64	Ovest attacca 8♦ per il K di Nord.		♣J1075		deve filare il K♦. Ovest anticiperà
N ♠A32	(e se Nord gioca il 7♦?)		♠J54	la presa a ♠ e potrà così tornare	
E ♥J103			♥AK8	a ♦, quando Est ha ancora	
♦AJ1043			♦Q965	l'ingresso di A♠. Se Nord	
♣92			♣Q83	gioca il 7♦, deve mettere il 3♦,	
				<u>conservando AJ10</u> (sul 10 ♦, Sud filerebbe)	

♠AQ52	N	E	S	Soluzione: ♠10876	Est deve filare il J♦ per
♥K75	1♣	1♦	1♥	♥J983 O	conservare le comunicazioni
♦J4	1♠	-	3SA	♦83 S	con Ovest, avendo un solo
♣QJ109	Ovest attacca 8♦ per il J di Nord.			♣K52	rientro a lato. Ovest in presa
N	♠J93	(e se Nord gioca il 4♦?)			♠K4 col K♣ può così tornare a ♦.
E	♥102				♥AQ64 Se Nord gioca il 4♦, Est deve
	♦AQ1052				♦K976 giocare il 2♦ (Sud filerebbe il
	♣A43				♣876 10♦, rimanendo con 2 arresti)

♠1043	N	E	S	Soluzione: ♠92	Est deve filare per far saltare
♥A87	1♣	1♠	2SA	♥J1042 O	uno dei due arresti di Sud,
♦1097	3SA			♦K62 S	quando Ovest ha ancora una ♠
♣AKQJ	Ovest attacca 9♠ per il 10 di Nord.			♣7542	da rigiocare. Se Est supera
N	♠KQ876				♠AJ5 il 10, sud fila, e, prendendo al
E	♥Q93				♥K65 2° giro, precluderà ad Ovest la
	♦A43				♦QJ85 possibilità di rinviare ♠.
	♣63				♣1098

♠J87	S	N	Soluzione:	♠10632	Sud non può avere QJ secchi
♥105	1♣	1♦		E ♥K62	perché Est, con K962 sarebbe
♦A876	2SA	3SA		S ♦K95	tornato col 2; quindi Est ha
♣K864	Ovest attacca 3♥ per il K di Est,			♣QJ3	K62 ed occorre filare il 6,
♠954	N	che torna 6♥, mentre Sud risponde		♠AKQ	perché, quando Est prenderà,
♥A8743	O	col J e poi col Q.		♥QJ9	avrà ancora una ♥ per Ovest.
♦432				♦QJ10	
♣104				♣A952	

Il tema comune, in questi esempi, riguarda dunque le comunicazioni in difesa e gli arresti della linea opposta.

LA RETTIFICA

La seconda direttrice strategica è da mettere in atto quando l'attacco si rivela inefficace, sia per quanto concerne il numero di prese affrancabili, sia per quanto riguarda il "fattore tempo".

La difesa deve, se possibile, "**rettificare**" il contro gioco, cercando prese in un nuovo colore.

Per rendere partecipe il partner del piano di difesa modificato, occorre sottolineare che, quando si esce in un nuovo palo, l'uscita di "busso", come da regola generale, indica interesse per il ritorno nello stesso colore; viceversa, il rinvio con una carta alta non manifesta interesse nel palo (a prescindere dalla presenza o meno di un onore) e, implicitamente, mostra desiderio per il ritorno in un colore diverso (che potrebbe essere anche quello d'attacco, dopo aver acquisito, in controtempo, la presa extra necessaria per il down).

♠QJ1063	N	S	Soluzione:	♠752	Ovest deve contare le prese	
♥98	1♠	1SA		E ♥K	(2♥ + 3♣ + 4♠) e i punti di Sud	
♦Q106	Ovest attacca 2♥ per il K di Est			S ♦AJ7532	(6 a ♥ + 3 a ♠). Al massimo	
♣AKQ	e l'Asso di Sud, che gioca il K♠.			♣1072	ha ancora un J, per la licita di	
♠A84	N				♠K9	1SA. Occorre prendere di A♠
♥J10742	O				♥AQ653	e tornare K♦ e ♦. Ovest non
♦K4				♦98	può filare il K♠, perché Sud	
♣965				♣J843	incasserebbe AKQ♣ + Q♥ + J♣	
				oltre all'A♥ e al K♠ facendo 7 prese		

♠1052	N	S	Soluzione: ♠A76	Est conta le prese di Sud(5♦ + 3♥ + 1♣)
♥AQJ	1♦	2SA	♥983	O Deve pertanto cercare di realizzare 5
♦AQJ92	3SA		♦3	S prese prima che Sud incassi le proprie.
♣76	Ovest attacca ♣, ,		♣QJ10943	Dovendo sfruttare il seme di ♠, per
N ♠KJ93	che Est prende di A♣.		♠Q84	tale obiettivo, occorre giocare il J♠,
E ♥7642			♥K105	in modo da rimanere in forchetta
♦874			♦K1065	sul 10 di ♠ del morto, se Ovest
♣A5			♣K82	ha l'A di ♠, come auspicato.

Una tecnica particolare, a metà strada tra le due linee strategiche viste, è il cosiddetto “*rinvio differito*”.

Quando le prese ricavabili dal seme d'attacco non sono sufficienti a battere il contratto, il secondo difensore non torna immediatamente nel colore del compagno: lo scopo è quello di acquisire prima, altrove, almeno una presa. In tal modo si **conservano le comunicazioni** per poter incassare, al momento giusto, le prese del palo d'attacco, laddove un rinvio immediato costringerebbe il partner o a liberare una leveé all'avversario, o a non incassare più tutte le prese del colore d'attacco.

♠AK1032	S	N	Soluzione: ♠974	Est non deve rigiocare subito ♣, perché Ovest,
♥1075	1♣	1♠	♥J62	O che non può avere riprese a lato, o incassa
♦KQJ3	1SA	2♦	♦87	S anche l'A♣, liberando la 9 ^a presa a Sud (che
♣7	2SA	3SA	♣AJ932	ricorrerà alle ♥, prima di tentare l'impasse a♠)
N ♠Q85	Ovest attacca 2♣,		♠J6	o non lo incassa più. Est deve tornare 3♥ e,
E ♥A983	per il K di Est e il 5 di Sud.		♥KQ4	quando prenderà con il Q♣, potrà incassare
♦10942			♦A65	l'A♥ e rinviare ♣ per far riscuotere al
♣K4			♣Q10865	partner la 4 ^a e 5 ^a presa della difesa.

Nota: se, dopo il ritorno 3♥, Sud gioca ♣, per tagliare le comunicazioni della difesa, Ovest prende e, senza incassare l'A♣, rinvia ♥ per l'Asso di Est e ancora ♥. Quando Est prenderà con il Q♣ avrà anche la 5^a presa a ♥.

In altri casi il *rinvio differito* serve a guadagnare una presa in controtempo, per poi tornare al palo d'attacco.

♠J106	S	N	Soluzione: ♠Q95	L'attacco di 3 ^a a ♥, indica che dalle ♥ si possono
♥QJ3	1♣	1♦	♥A962	O ricavare solo 3 prese da sommare al K♦. Occorre
♦AQ1096	1SA	3SA	♦832	S perciò un'altra presa che può scaturire, per il
♣K4	Ovest attacca 6♥, per		♣986	calcolo dei P.O. residui, solo dalle ♠. Est rinvia
N ♠K842	il J di Nord, il K di Est		♠A73	così l'8♠ (non il 2): Sud è costretto a filare, per
E ♥K74	e il 5 di Sud.		♥1085	non liberare 3 prese a ♠ ed Ovest, preso col Q♠,
♦K5			♦J74	poiché l'8 nega interesse a ♠, torna a giocare ♥.
♣7532			♣AQJ10	Poi col K♦ + Q♣ + 3♥ la difesa otterrà il down

L'OSTRUZIONE

La **terza** direttrice strategica si attua quando invece non esiste un colore di sviluppo per la difesa, la quale allora può solo tendere ad ostacolare il piano del dichiarante, con un **ostruzionismo passivo o attivo**.

Nel primo caso, attaccando e giocando passivamente:

♠KQJ9	S	N	Soluzione:	♠542	L'attacco contro gli slam a SA è
♥QJ7	1SA	2♣		E ♥632	in genere passivo, non essendo
♦A9	2♥	2♠		S ♦1076	necessario affrancare prese di lunga
♣AJ32	2SA	3♣		♣Q854	Anche nel prosieguo si deve
♠876	N	3♦	6SA	♠A103	mantenere questa condotta,
♥K54	O	Ovest attacca 7♠. Sud prende A♠,		♥A1098	così Ovest, dopo il K♥ torna ♥.
♦Q854		incassa KQJ♠, scartando una ♦		♦KJ32	Il rinvio a ♣ o ♦, dove ci sono
♣1076		(Est scarta ♥ e Ovest ♦), poi gioca Q♥.		♣K9	carte alte, regalerebbe una presa.

Nel secondo caso la difesa è attivamente rivolta ad agire sugli ingressi dell'avversario:

-interrompendo le comunicazioni nel colore di sviluppo dell'avversario (lasciando)

♠53	S	N	Soluzione: ♠J10982	Est deve filare il 1° giro di ♦,
♥K74	1SA	2SA	♥J8	O (Ovest ha mostrato un n° di ♦
♦KJ1087	3SA		♦542	S dispari, dunque Sud ha solo 2♦)
♣J73	Ovest attacca J♠, per il K di Sud,		♣KQ5	e prendere al 2° giro, quando Sud
N ♠764	che rigioca il 9♦, su cui Ovest		♠AKQ	non ha più ♦. Poiché il morto
E ♥Q1096	fornisce il 2♦.		♥A532	ha un solo rientro, non potrà
♦AQ6			♦93	più incassare le ♦ affrancate.
♣1086			♣A942	

-forzando il rientro nel palo stesso di sviluppo (vedi forzare in 2^ posizione)

♠J62	S	N	Soluzione: ♠10983	Ovest deve giocare subito il K♥
♥AJ1092	1♦	1♥	E ♥Q63	per impedire a Sud di cedere la ♥
♦83	2SA	3♥	S ♦K94	e mantenere le comunicazioni per
♣765	3SA		♣K82	ripetere l'impasse a ♥. E, se Est
♠Q54	N	Ovest attacca 4♣ per il K di Est,	♠AK7	fila col Q♥, al 1° giro, Sud ha 2
♥K84	O	che torna 8♣. Sud prende di Asso	♥75	ingressi per fare l'impasse a ♦ e
♦762		al 2° giro e gioca il 7♥.	♦AQJ105	realizzare così 10 prese, invece di
♣QJ43			♣A109	andare down se Ovest non dorme.

♠987	S	N	E	Soluzione: ♠42	Ovest deve forzare col J♥, per
♥AK1096	1SA	2♦	X	E ♥Q75	evitare che Sud giochi il 9 dal
♦K54	passo	3♦	-	S ♦AJ1092	morto, mantenendo il rientro
♣42	3SA			♣863	e proteggendosi anche dal lato
♠QJ106	N	Ovest attacca 7♦ per il 9 di Est	♠AK53	pericoloso. Sul J♥ infatti, Sud	
♥J84	O	e il Q di Sud, che gioca il 3 di ♥.	♥32	non può lasciare a causa del	
♦73			♦Q86	ritorno a ♦.	
♣Q1095			♣AKJ7		

-forzando il rientro in un palo a lato

♠954	S	N	Soluzione: ♠Q10862	Il morto ha un colore affrancabile con un
♥KQJ106	1♦	1♥	♥942	O solo ingresso a lato. Prima di intraprendere
♦932	1SA	2SA	♦Q7	S altre azioni, Est deve valutare di far saltare
♣A3	3SA		♣1064	il rientro mandando allo sbaraglio il K di ♣
N ♠A3	Ovest attacca 2 di ♠, che		♠KJ7	(<i>colpo di Merrimac</i>), per poi prendere
E ♥A73	Est prende di A♠.		♥85	al 2° giro di ♥, avendo Ovest dato conto
♦J1064			♦AK85	dispari. Così facendo, Est regala una
♣K982			♣QJ75	presa a ♣ ma ne guadagna 3 a ♥.

♠KQ2	S	N	Soluzione: ♠J9	Est deve tornare 6♠, per "uccidere il morto",
♥107	1SA	2SA	♥Q842	O se Ovest ha il J♠ e Sud solo due ♣. L'attacco
♦983	-		♦Q1072	S è di 3^ e viene da solo 4♦, per cui le ♦ non
♣KJ964	Ovest attacca 7 di ♦		♣873	forniscono prese a sufficienza e occorrono
N ♠A1086	per l'Asso di Est e il 5 di Sud.		♠7543	comunque delle prese a ♠, mentre le ♥
E ♥J65			♥AK93	offrono scarse speranze, poiché Ovest non
♦A64			♦KJ5	ha più di un onore a lato (contando i punti).
♣Q102			♣A5	Il ritorno a ♠ impedisce di sfruttare le ♣.

STRATEGIA DELLA DIFESA A COLORE

Poiché l'obiettivo è quello di contrastare il piano del dichiarante, occorre prevedere, prima di attaccare, quale tecnica di gioco egli adotterà e come realizzerà le sue prese:

- solo con le carte alte (e facendo impasse ed expasse), come succede nelle mani prettamente bilanciate
- con i tagli dalla parte corta in atout (prese aggiuntive), cioè con una tecnica di allungamento delle atout
- sviluppando prese di lunga in colori laterali (almeno quarti), tecnica di affrancamento dei colori.

Mentre a SA il piano difensivo viene elaborato essenzialmente sulla base dell'attacco, nel gioco a colore ha rilevanza determinante il contributo, in termini di prese, che il morto apporta e, di conseguenza, è importante analizzare la struttura della sua mano, che possiamo distinguere, schematicamente, in quattro forme.

A) MORTO BILANCIATO o con colori quarti /+ non affrancabili: le prese verranno realizzate solo con le carte alte, per cui la difesa deve essere passiva e non deve muovere colori critici (cioè con carte intermedie o onori isolati), oppure, in alternativa, può giocare atout (preferibilmente da tre o quattro cartine).

♠A965	S	N	Soluzione:	♠K10	Con quel morto Ovest deve tornare
♥A64	1♠	2♠		E ♥972	passivamente a ♠, qualsiasi altro palo
♦J72	Ovest attacca K♥,			S ♦Q1093	giocato regalerebbe una presa. Est
♣1054	filato da Nord (7 di Est).			♣K986	prende col K♠ e rinvia ♥ per l'Asso,
♠73	N			♠QJ842	A♠ e ♥ per il J, mettono in mano Ovest
♥KQ105	O			♥J83	che è obbligato a regalare una presa,
♦A854				♦K6	aprendo il gioco in un colore minore,
♣Q72				♣AJ3	ma Sud può realizzare solo sette prese.

È necessario però fare attenzione a due casi particolari:

-il morto rovesciato, in cui i tagli vengono effettuati dalla parte lunga in atout, fino a renderla la più corta.

♠J953	S	O	N	E	Soluzione:	♠Q1074	Sud ha il singolo di ♠ e ha mostrato di
♥AQ3	1♥	X	XX	1♠		E ♥862	avere 9 carte rosse, che probabilmente gli
♦KJ4	2♦	2♠	3♥	-		S ♦975	forniranno 9 prese e lo scarto di una ♣ dal
♣875	4♥					♣Q93	morto. Se riesce a tagliare le residue 3♣, il
♠AK62	N	Ovest attacca K♠,				♠8	morto avrà solo 3 perdenti in tutto (1♠ + 2♣).
♥74	O	per il 7 di Est e l'8 di Sud.				♥KJ1095	Cioè il morto diverrebbe la mano base da
♦1062						♦AQ83	chiudere e le 10 prese saranno fornite dalle
♣AJ102						♣K64	3 atout del morto + 3 tagli a ♠ + 4 a ♦.

Per realizzare un morto rovesciato devono essere presenti due elementi:

-atout del morto alte a sufficienza per eliminare le atout della difesa, poiché dovranno diventare più lunghe di quelle del "vivo"

-rientri in numero utile per fare i tagli necessari, più un ingresso per eliminare le atout della difesa.

Nella mano esposta il morto ha tre rientri: due a ♦ e uno solo in atout perché delle cinque atout di Sud, tre servono per tagliare le ♠ e una alta per contribuire al disatout. Quindi c'è un numero di ingressi insufficienti a fare tre tagli e poi a rientrare per battere l'atout residua.

Ovest deve perciò evitare accuratamente di rigiocare ♠, perché ridurrebbe il numero necessario di rientri, e, invece, deve attaccare gli ingressi del morto giocando atout (♦ è rischioso).

Giocare atout è di norma la difesa adatta a contrastare il "morto rovesciato", poiché in realtà non è altro che una tecnica di allungamento delle atout (tre del morto + tre tagli dal vivo = 6 > delle 5 atout della mano).

-la bicolore nella mano coperta, quando, dopo il disatout, rimarrà al morto almeno un' atout per tagliare.

♠Q32	S	O	N	E	Soluzione: ♠J109654	Sud ha dichiarato una bicolore 5-5.
♥A765	1♥	1♠	2♥	2♠	♥J32	O Il rischio è che Sud scarti le ♣
♦765	3♦	4♠	-	-	♦8	S perdetti sulla 5 ^a di ♦, dopo aver
♣954	5♦	-	5♥		♣AQJ	eliminato le atout avversarie. Est deve
N ♠AK7	Ovest attacca J♠, per il 2 di Nord				♠8	quindi prendere di K♠ e giocare ♣,
E ♥9					♥KQ1084	poiché occorrono tre prese per
♦9432					♦AKQJ10	battere il contratto di 5♥ e queste
♣108763					♣K2	non possono venire solo dalle ♠.

Quando invece al morto non residueranno atout, il piano migliore contro una bicolore è duplice:

-giocare atout se si controlla e si è lunghi nel secondo colore del dichiarante

-accorciare il dichiarante, per evitare che possa riscuotere il suo solido 2° palo, cioè mandarlo **fuorigioco**

♠J43	S	N	Soluzione: ♠Q862		Est, non avendo visto cadere il Q♥, deve
♥K742	1♠	1SA	♥J1098	O	rigiocare il 3 di ♣ per l'Asso di Ovest,
♦765	3♦	3♠	♦J4	S	che rinvia ♣ per il taglio di Sud.
♣Q109	4♦	4♠	♣A76		Sud va così fuorigioco e non può più
N ♠9	Ovest attacca J♥,		♠AK1075		vincere: se cede il Q♠, Ovest lo
E ♥A65	per l'Asso di Est e il 3 di Sud.		♥Q3		accorcia di nuovo, giocando ♣, e
♦983			♦AKQ102		promuovendo un'atout; se, dopo
♣KJ8432			♣5		AK♠, gioca ♦, Ovest taglia.

B) MORTO CON CAPACITA' DI TAGLIO (dal lato corto): la difesa deve giocare atout ad ogni occasione

♠A54	S	N	Soluzione:		♠K62	Ovest deve rinviare ♠. Nord non ha
♥82	1♠	2♠	E	♥AQ107		colori sviluppabili e può contribuire
♦6543	4♠		S	♦872		solo con un taglio alle prese del
♣K765	Ovest attacca Q♦, per l'8 di Est		♣J43			dichiarante (presa aggiuntiva).
♠3	N	e il K di Sud, che gioca 6♥ per	♠QJ10987			Est prende col K♠ e rinvia ♠ di nuovo;
♥KJ95	O	il 9 di Ovest e il 7 di Est.	♥643			quando rientrerà in presa con la ♥,
♦QJ109			♦AK			eliminerà l'ultima atout di Nord.
♣Q1082			♣A9			

♠9765	S	N	Soluzione:		♠J1032	Ovest deve rigiocare il J♥, perché
♥1065	2♣	2♦	E	♥Q3		così assicura una presa al 9♥ se Sud
♦3	2♥	2♠	S	♦542		taglia una ♦ col 10♥ rimasto al morto
♣98765	3♦	4♥	♣K1043			Tre prese a ♦ + il 9 di ♥ assicurano il
♠Q84	N	Ovest attacca 2 di ♥, per il Q di Est	♠AK			down; mentre se Sud non taglia la ♦
♥J92	O	e il K di Sud, che rigioca ♦,	♥AK874			perderà 4 prese a ♦.
♦AQ109		per il 9♦ di Ovest.	♦KJ876			
♣QJ2			♣A			

Il taglio dal lato lungo d'atout

Di norma, far tagliare il dichiarante dal lato lungo d'atout è una buona difesa, tuttavia ciò va evitato oltre che nel caso del morto rovesciato, già visto, anche per non favorire un gioco di "eliminazione e messa in presa" e quando il dichiarante deve fare una "riduzione d'atout".

Una situazione simile alla riduzione d'atout si verifica quando, **nei parziali**, il morto si presenta con il singolo o il vuoto nel colore d'atout, perché il dichiarante, a meno di non possedere un solido colore laterale o delle buone atout per battere, cercherà di realizzare il maggior numero possibile di tagli dalla mano, magari sperando in un aiuto dell'avversario, messo in presa a ripetizione.

La difesa, in questi casi, deve incassare rapidamente le prese laterali senza procurare tagli al dichiarante, poi metterlo in mano e porsi in posizione d'attesa.

♠43	S	N	Soluzione:	♠K876	Il 2♥ indica n° dispari di ♥. Ovest deve incassare
♥7654	2♠	4♠		E ♥1092	anche il K per evitare che Sud scarti sulle ♣ e l'A♦
♦KQJ	Ovest attacca K♥,		S	♦1098	La 4 ^a presa può scaturire solo dalle ♠ e Sud
♣AKQJ	per il 2 di Est e il			♣1097	dovrà ricorrere ad una riduzione d'atout:
♠2	N	Q di Sud.		♠AQJ1095	occorrono 2 rientri per fare l'impasso al K♠, 2 per
♥AK83	O			♥QJ	ridursi allo stesso n° di ♠ di Est ed 1 per giocare dal morto
♦A654				♦732	nel finale. Sud ha solo 4 rientri, poiché ha 4 carte residue a
♣6542				♣83	♣ e ♦, perciò Ovest deve evitare di procurargli il taglio a ♥.

C) MORTO CON UN PALO AFFRANCABILE: la difesa deve essere aggressiva

Si deve cercare di incassare subito le proprie prese, oppure isolare il morto attaccandone gli ingressi.

Se invece il colore non è affrancabile si torna ad una difesa passiva o ad eliminare le atout: vedi A) o B)

♠AQ8	S	N	E	Soluzione:	♠964	Contando le proprie prese, Est deve
♥75	3♥	4♥	X		♥32	O cercare la 4 ^a presa a ♠, prima che Sud,
♦Q63	Ovest attacca J♦ per il 3,			♦J10752	S	eliminate le atout, affranchi le ♣.
♣AQJ95	l'8 di Est e il taglio di Sud,			♣764		Perciò deve tornare subito a ♠,
N	♠KJ102	che gioca Q♥ per il K di Est.		♠753		poiché Ovest non è in grado di
E	♥AK			♥QJ109864		prendere per traversare le ♠.
	♦AK984			♦ -		
	♣K3			♣1082		

♠AQJ	N	S	Soluzione:	♠K64	Ovest deve lasciarsi per mantenere
♥A5	1♣	1♠		E ♥97632	le <u>comunicazioni</u> , poiché non può
♦653	2SA	3♦		S	♦82 smontare le ♦ dal suo lato (l'8 non
♣AQJ96	3♠	4♠		♣K53	promette onori: Sud ha quindi KQ)
♠53	N	Ovest attacca Q♥ per il K di Sud,		♠109872	Quando Est prenderà col K♣,
♥QJ108	E	che prova l'impasso a ♠. Est prende		♥K4	AJ♦ assicureranno 2 prese alla
♦AJ74		e rinvia l'8♦ per il K di Sud.		♦KQ109	difesa, per il down.
♣742				♣108	

♠J1084	S	N	Soluzione:	♠62	Est deve prendere subito di A♥
♥Q106	1♠	2♣		♥K85	O per continuare a ♣, lasciando ad
♦Q107	2♠	4♠		♦943	S Ovest l'ingresso a ♥, che gli
♣AK5	Ovest attacca Q♣ per l'Asso.			♣QJ1096	consentirà di riscuotere la ♣.
N	♠A3	Dal morto viene giocata una		♠KQ975	Oltretutto Ovest potrebbe avere
E	♥A9742	piccola ♥.		♥J3	QJ9♣ e, se prendesse lui a ♥,
	♦J865			♦AK2	non potrebbe rigiocare ♣ senza
	♣43			♣872	regalare la presa al 10♣.

♠J2	E	S	O	N	Soluzione: ♠864	Dall'attacco Est sa che Sud ha 3 carte di ♥.
♥K4	1♥	2♠	-	2SA	♥J52 O	Oltre all' A♠, 3 prese per la difesa possono
♦AQJ83	-	3♦*	-	4♠	♦72 S	venire quindi dalle ♥, se si eliminano le ♠
♣A974	(valori a ♦)				♣J8653	del morto; con quelle ♦ minacciose, Est
N ♠A5	Ovest attacca 2♥, per				♠KQ10973	deve <u>conservare il controllo</u> del
E ♥AQ1063	il K di Nord e l' Asso di Est.				♥987	gioco. Perciò torna di piccola ♠,
♦1094					♦K65	poi, entrato in presa, batterà l' A♠
♣K102					♣Q	e incasserà le restanti ♥.

♠AQ76	N	S			Soluzione: ♠1032	Est non può confidare sui punti di Ovest.
♥Q5	1♦	1♠			♥8732 O	Perciò deve giocare AK♥ per accorciare
♦KJ109	2♠	4♠			♦82 S	prematuramente il morto, impedendogli
♣J54	Ovest attacca 8♥, per				♣10832	così di sfruttare appieno il palo di ♦. Est
N ♠54	il 5 di Nord e il J di Est.				♠KJ98	in pratica toglie a Nord il rientro per
E ♥AKJ6					♥1094	incassare la 4 ^a ♦ (Est filerà 2 volte a ♦).
♦A764					♦Q53	Se invece Sud, per conservare un rientro,
♣Q97					♣AK6	non elimina le ♠, prenderà il taglio a ♦.

♠KQ1065	E	S	O	N	Soluzione: ♠9	Dal conto dei punti Est sa che Ovest ha solo il J♣.
♥K943	1♣	1SA	-	2♣	♥762 O	Est non deve <u>prendere "a vuoto"</u> con l' A♣, perché
♦952	-	2♠	-	4♠	♦8643 S	libererrebbe KQ♣ sui quali andranno 2 perdenti a ♦
♣4	Ovest attacca J♣.				♣J10975	di Nord. Se Est non prende, perde la presa a ♣,
N ♠742					♠AJ83	ma ne guadagna 2 a ♦ (e con le 2 a ♥ batte il
E ♥AJ10					♥Q85	contratto). Se Sud, preso a ♣, gioca ♥ per il Q
♦KQJ					♦A107	e taglia 2♣, Est deve sbloccare l' A♣; dopo
♣A862					♣KQ3	la 4 ^a ♠, sarebbe compresso e rischia di essere
						messo in presa a ♦ o di affrancare il K♥ se ne scarta una

♠842	S	N			Soluzione: ♠73	Est non deve <u>tagliare "a vuoto"</u> , perché taglierebbe
♥J1085	1♠	1SA			♥K42 O	delle perdenti, favorendo l'affrancamento delle ♣
♦K63	3♣	4♠			♦J1098 S	e accorciando il lato lungo delle atout della
♣A32	Ovest attacca J♦ lisciato,				♣Q986	difesa. Se Est non taglia, Sud dovrà cedere
N ♠1065	prosegue col 10♦ tagliato da Sud.				♠AKQJ9	1♦, 1♥ e 2 prese a ♣ (il Q e un surtaglio).
E ♥Q763	Poi A♣ e ♣ dal morto.				♥A9	Se invece taglia, Sud poi batterà 2 colpi
♦AQ542					♦7	d'atout e con A-K♣ e ♣ tagliata al morto,
♣J					♣K10754	affrancherà le ♣ e pagherà ancora solo 1♥

♠A5	S	N			Soluzione: ♠K7643	Ovest deve rigiocare il K♦ (colpo di
♥54	3♥	5♥			E ♥10	Merrimac) per interrompere le
♦A2	6♥				S ♦J963	comunicazioni tra Nord e Sud.
♣AKQJ932	Ovest attacca J♠.				♣1087	Sud non potrà più incassare le ♣ per
♠J1098	N Sud prende con l' A♠				♠Q2	scartare le ♦ perdenti.
♥A32	O incassa AK♣ per scartare				♥KQJ9876	
♦K1054	il Q♠ e gioca K♥. Ovest				♦Q87	
♣54	prende al 2° giro (Est scarta il 7♠)				♣6	

D) MORTO DA ELIMINAZIONE E MESSA IN PRESA (a colore o a SA)

Generalmente la mano si presenta con un buon numero di atout (che residuano dopo il disatout), ma altre volte è del tipo bilanciato con carte intermedie nei colori laterali. La difesa deve mirare a:

-attaccare le combinazioni di forchette per proteggere il partner dalla messa in presa nel finale

♠Q10973	S	N	Soluzione:	♠54	Est ha indicato di possedere un numero
♥AJ10	1♠	2SA*(fit ♠)		E ♥KQ93	pari di ♦ e ha mostrato preferenza per
♦J6	4♣			S ♦9872	le ♥ (8♦ <u>Lavinthal</u>). Ovest deve perciò
♣AQ3	Ovest attacca K e A♦,			♣542	rinviare ♥, <u>attaccando per tempo la</u>
♠6	N	Est risponde con 9 e 8♦	♠AKJ82		<u>combinazione</u> da doppio impasse di Nord.
♥876	O	e Sud segue col 5 e Q♦.	♥542		Se torna ♣, Sud elimina le ♠ e le ♣ e gioca
♦AK1043			♦Q5		♥ per l'impasse: Est non può che tornare in
♣J1098			♣K76		taglio e scarto o ♥ nella forchetta di Nord.

-forzare con una carta alta (Q, J, 10, 9) in 2^ posizione o in finale nel rinvio.

♠7643	S	O	N	E	Soluzione:	♠KJ9	Sud ha dunque eliminato le ♣ e le ♦,
♥98754	1♥	1SA	2♥	3♣		♥AK	O (Ovest ha dato conto dispari), e ora
♦K	3♥	-	-	-		♦Q10964	S minaccia di mettere in presa Ovest
♣J52	Ovest attacca A♣, poi batte					♣A87	per ottenere un ritorno favorevole
N	♠1052	AK♥ e rinvia 8♣ tagliato da Sud.				♠AQ8	a ♠ o in taglio e scarto. Est deve
E	♥-	Sud gioca ♦ per il K, ♣ taglio,				♥QJ10632	<u>forzare</u> col 10♠, per evitare che
♦J532	A♦ e ♦ taglio e ♠ dal morto.					♦A87	Sud giochi l'8 e metta in presa
♣KQ10964	(sulle ♦ Ovest gioca 4-10-6♦)					♣3	Ovest.

♠KQJ10	S	N	Soluzione:	♠32	Sud ha eliminato le ♠, le ♦ e le ♥. La sua
♥K76	1♠	2SA*(fit ♠)		E ♥5432	mano ricostruita è una 5.3.2.3; dunque
♦AK9	3SA	4♦		S ♦J5432	Est ha solo 2♣, che devono essere QJ,
♣975	4♥	4SA		♣A42	perché con AQx Sud avrebbe mosso le ♣
♠76	N	5♣ 6♠	♠A9854		dal morto. Perciò Ovest deve giocare il K♣
♥1098	O	Ovest attacca 10♥ per l'Asso di	♥AQJ		(<u>colpo del cocodrillo</u>), ed incassare poi il
♦Q108	Sud, che gioca 2 giri di ♠, 3 di ♦		♦76		10♣; se passa il 10, Est, in presa col Q♣
♣K10863	tagliando la 3^ ♦, poi A♣ (Est		♣A42		deve tornare in taglio e scarto.
	Risponde col J♣) e piccola ♣.				

♠107432	S	N	Soluzione:	♠-	Sud ha eliminato le ♠, le ♦ e le ♣.
♥A107	2SA	3♥		E ♥J65	Ovest deve perciò rigiocare ♥, ma
♦K63	4♠	4SA		S ♦109752	deve scegliere con cura la carta.
♣A9	5♣	6♠		♣76532	Se gioca piccola ♥, Sud lascia dal
♠Q86	N	Ovest attacca Q♣ per il K di Sud.	♠AKJ95		morto, prende il J♥ di Est e fa il
♥Q942	O	Questi batte A-K♠ (Est scarta il 2♣),	♥K83		sorpasso al Q di Ovest; perciò Ovest deve
♦84	quindi incassa A♣ e tre giri di ♦		♦AQJ		rinviare Q♥, in modo che, se Sud prende
♣QJ108	(Est risponde 2-7-5♦), poi rigioca ♠		♣K4		di A♥ al morto e gioca il 10♥, Est supera
	per il Q♠ di Ovest (e una ♣ di Est).				col J♥ e il 9♥ di Ovest è promosso.

-evitare di favorire l'eliminazione dei colori, procurando dei tagli al dichiarante, quando non esistono sufficienti rientri al morto, e cercare di conservare una carta di "scampo" (ad es. la 5^a carta di un colore, quarto al morto, che il dichiarante potrebbe eliminare tagliando).

♠KQ4	S	N	Soluzione:	♠103	Ovest non deve giocare la 3 ^a ♦,
♥7654	1♠	2♠		E ♥J32	perché Nord non ha rientri a
♦765	4♠			S ♦943	sufficienza per tagliare una ♦,
♣J83	Ovest attacca K♦ e A♦,			♣Q10942	una ♣ e poi muovere ♥ verso
♠76	N	Est risponde col 3 e 4♦,	♠AJ9852		combinazione AQ9. Perciò
♥K108	O	Sud con l'8 e il Q♦	♥AQ9		Ovest deve tornare passivamente
♦AKJ102			♦Q8		in atout.
♣765			♣AK		

♠Q87	S	O	N	E	Soluzione:	♠942	Ovest non deve scartare la 5 ^a ♥
♥A742	1♠	2♥	X	-		E ♥65	(ma ♦ e una ♣), perché, dopo ♦
♦KQ10	2♠	-	4♠			S ♦J9872	per il K, Sud taglierebbe la 3 ^a ♥,
♣765	Ovest attacca Q♥ per il K di Sud,					♣J82	poi, eliminate le ♦, giocherebbe la
♠A3	N	che prosegue col J♠ per l'Asso di			♠KJ1065	4 ^a ♥	scartando ♣ di mano (perdente su
♥QJ1098	O	Ovest e il ritorno di J♥ preso dall'A♥.			♥K3		perdente) ed Ovest, in presa a ♥, sarebbe
♦43		Sud incassa Q-K♠ e gioca un 4° giro			♦A65		costretto a muovere ♣, concedendo la presa
♣AQ104		di ♠. Programmare gli scarti di Ovest.			♣K93		al K♣. Da notare che se Sud gioca una
							eliminazione parziale (due colpi d'atout
							conservando il Q al morto), tagliando le ♥ ed
							incassando le ♦, per poi muovere ♣ dal morto,
							Est deve giocare il J♣, per evitare la messa in
							presa di Ovest (Sud passerebbe il 9♣).

LO SVILUPPO DI PRESE DIFENSIVE NEL COLORE D'ATOUT

Esistono tre modalità per realizzare prese nel colore stesso d'atout.

-procurare tagli, al partner o a se stessi

♠KQ	S	N	Soluzione:	♠109532	In base alla dichiarazione,
♥J108	1♥	2♣		E ♥632	Est dovrebbe essere corto a ♣,
♦KQ76	3♣	4♥		S ♦9843	quindi Ovest deve attaccare A♣
♣KJ74	Quale deve essere il			♣9	e continuare a ♣ (col 5, intermedia
♠8764	N	piano di difesa per Ovest?		♠AJ	mostra interesse al palo d'atout).
♥A4	O			♥KQ975	Quando prenderà con l'A♥ darà
♦J52				♦A10	un secondo taglio al partner.
♣A852				♣Q1063	

♠KQ76	S	N	Soluzione:	♠54	Est deve procurarsi un taglio a ♦, sperando
♥42	1♣	1♦		♥QJ108 O	che Ovest abbia l'A♦. Ma il rinvio 9♦
♦K1082	1♠	4♠		♦A7643 S	crea un dilemma ad Ovest: se Est ha il
♣AJ10	Ovest attacca Q♥,			♣54	doubleton, deve filare per dare il taglio
N ♠A32	per l'Asso di Est.			♠J1098	quando Est prenderà con l'A♠; se ha il
E ♥A7532				♥K9	singolo deve prendere subito. Est può
♦9				♦QJ5	eliminare questa alternativa, se prima
♣8763				♣KQ92	di rinviare il 9♦, incassa l'A♠.

-promuovere un' atout al partner (*uppercut*) o a se stessi (*Knock-out* e il *rifiuto del surtaglio*)

Una promozione d'atout, di solito, perché sia efficace deve essere attuata dopo aver incassato le vincenti a lato; ciò per evitare che il dichiarante, invece di tagliare, si liberi delle sue perdenti, eludendo la promozione.

♠AKQ	O	N	E	S	Soluzione:	♠85	Est deve invitare Ovest a continuare
♥863	1♥	X	-	2♠		♥AKQJ9 O	a ♥, per promuovere il J♠ (colpo en
♦K852	-	4♠				♦Q6 S	passant), per cui deve scartare
♣KQ2	Ovest attacca A♥ e					♣J107	il 10♦ o l'8♣ (preferenza per le ♥).
N ♠J32	prosegue con K-Q♥.					♠109764	
E ♥104	Cosa deve scartare Est					♥752	
♦10973	sul 3° giro di ♥?					♦AJ4	
♣9854						♣A6	

♠10973	S	N	Soluzione:	♠Q	Ovest deve continuare a ♥, perché
♥1062	2♠	4♠		E ♥QJ9	la 4ª presa può venire solo dalle
♦AK109				S ♦7654	atout, se Est ha un onore di ♠.
♣AK	Ovest attacca K♥, su cui			♣85432	Tagliando il J♠ viene promosso
♠J2	N	Est mette il Q♥, prosegue		♠AK8654	(il Q♠ produce l'uppercut).
♥AK43	O	col 3♥ per il J di Est, che		♥875	Da notare il Q♥ giocato sul K
♦832		rinvia il 9♥ preso dal K.		♦QJ	del partner che chiede di tornare
♣QJ109				♣76	di piccola ♥.

♠Q95	N	E	S	O	Soluzione: ♠AK8643		Est deve tagliare con la sua atout
♥A63	1♣	-	1♥	2♠	♥1084	O	più alta (Q) per promuovere una
♦K86	-	-	X	-	♦104	S	atout di Ovest (uppercut).
♣AJ106	3♥	-	4♥		♣82		Il Q♥ costringe Sud a surtagliare
N ♠107	Ovest attacca A-K♠,				♠J2		col K e il 10♥ diventa vincente.
E ♥Q7	per il 10 e il 7 di Est,				♥KJ952		
♦QJ9732	e prosegue col 6♠.				♦A5		
♣K95					♣Q743		

♠J1062	S	O	N	E	Soluzione: ♠83		Dal conto dei punti residui, Ovest non
♥AKJ4	1SA	-	2♣	X	♥9762	O	può avere nulla. Perciò Est deve
♦QJ	2♠	-	4♠	-	♦76432	S	cercare di promuovere un' atout.
♣J73	Ovest attacca 9♣, per				♣95		Continuando a ♣, il taglio di 8♠, fa
N ♠Q97	Q-K-A, Sud risponde,				♠AK54		saltare il J♠, generando un uppercut.
E ♥85	mentre Ovest scarta il 6♦.				♥Q103		
♦1098					♦AK5		
♣AKQ62					♣1084		

♠A632	N	S			Soluzione: ♠84		Ovest deve chiamare a ♣ (9♦);
♥KQJ10	1SA	2♠			E ♥754		il 4° giro di ♣ promuove il K♠,
♦AQ	2♥	2♠			S ♦8542		perché Ovest, tagliando col 7, fa
♣954	3♠	4♠			♣AKQJ		saltare l'A♠.
♠K75	N	Ovest attacca 8♣ per il J			♠QJ109		Il taglio che promuove un' atout
♥8632	E	di Est, che continua con A-K,			♥A9		della stessa mano è un knock-out.
♦9763		Sud risponde. Che cosa deve			♦KJ10		
♣86		scartare Ovest sul 3° giro di ♣?			♣10763		

♠AK	N	E	S	O	Soluzione: ♠984		Prima di rigiocare ♦, Est deve incassare
♥A1076	1♣	1♦	1♠	-	♥K8	O	l'A♠, per evitare che Sud scarti la ♣.
♦QJ10	2SA	-	4♥	-	♦93	S	La 3 [^] ♦ promuove così il K♥.
♣KQ98	Ovest attacca 9♦.				♣J76542		Nelle promozioni d'atout occorre
N ♠1072	Est incassa A-K♦,				♠QJ653		<u>prima incassare le vincenti laterali.</u>
E ♥95	Sud ed Est rispondono.				♥QJ432		
♦AK6542					♦87		
♣A3					♣10		

♠54	S	O	N	E	Soluzione: ♠3		Ovest non deve surtagliare, perché
♥10973	1♠	-	1SA	2♥	E ♥AKQJ2		l'uscita di scena del J♠, consente
♦KJ53	3♠	-	4♠	-	S ♦64		al 9 di fare un'ulteriore presa.
♣KJ2	Ovest attacca 8♥ per il J				♣Q9873		Q9xx♠ realizzeranno 2 prese
♠Q962	N	di Est, che prosegue con A e K.			♠AKJ1087		
♥86	O	Sul K♥ Sud taglia col J♠.			♥54		
♦10987					♦AQ2		
♣1065					♣A4		

♠Q72	E	S	O	N	Soluzione:	♠AKJ965	Ovest non deve surtagliare,
♥865	1♠	2♥	-	3♥		E ♥7	perché così assicura una presa
♦KQJ92	-	4♥	-	-		S ♦103	anche al 10♥, rimanendo con
♣Q3	Ovest attacca 10♠, per					♣KJ85	K10x in forchetta su AJ... di Sud
♠103	N	il J di Est, che incassa K♠				♠84	
♥K103	O	e prosegue con l' A♠.				♥AQJ942	
♦8764	Sud taglia l' A♠ con il Q♥.					♦A5	
♣7652						♣A109	

Il rifiuto del surtaglio con un onore alto, quando lo stesso è accompagnato da una buona intermedia (10,9,8), consente di promuovere l'intermedia a rango di vincente, facendola avanzare di un posto nella gerarchia del valore delle carte.

Es. K10x; Q9xx; ma anche J8xx dopo il taglio di 10 da AK109x, ipotizzando il Qx al partner.

-provocare il **fuorigioco**: consiste nel far tagliare ripetutamente la mano lunga in atout dell'avversario, fino a fargli perdere il controllo delle atouts. Questa strategia è da porre in atto quando un difensore ha una cospicua lunghezza nel palo d'atout. Tuttavia, come abbiamo già visto, non è così efficace quando l'avversario gioca un parziale.

♠J65	S	O	N	E	Soluzione:	♠7	Ovest deve proseguire a ♦,
♥QJ108	1♠	2♦	2♠	-		E ♥976543	facendo tagliare Sud (che rimane
♦1084	4♠	-	-	-		S ♦632	con 4 atout); poi prende al 3° giro
♣K109	Ovest attacca K♦, per					♣872	di ♠ (quando Nord ha esaurito le ♠)
♠A432	N	il 2 di Est, ed incassa				♠KQ1098	e, proseguendo a ♦, accorcia di
♥2	O	anche l' Asso (3 di Est)				♥AK	nuovo Sud e promuove di lunga
♦AKQJ9						♦75	una sua atout.
♣654						♣AQJ3	

♠64	S	N	Soluzione:		♠AK1032	Est deve continuare a ♠ per far	
♥K1087	1SA	2♣			♥4	O perdere il controllo delle atout a Sud,	
♦QJ92	2♥	4♥			♦10765	S anche se è taglio e scarto.	
♣A74	Ovest attacca K♠, per				♣532	Ciò consente di accorciare una delle	
N	♠QJ85	il Q di Est, e prosegue			♠97	due mani, poi, prendendo con	
E	♥A532	col 3♠ per il J♠ di Est.			♥QJ96	l' A♥ il 3° giro di ♥, una nuova ♠	
	♦83					♦AK4	promuoverà un' atout di lunga
	♣1096					♣KQJ8	ad Est.

LA DIFESA NELLO SQUEEZE

Senza addentrarci nei meandri delle varie forme di squeeze, esaminiamo, in linea generale, come la difesa debba comportarsi per evitarne, se possibile, la riuscita.

Possiamo ridurre a tre gli elementi fondamentali per l'attuazione di uno squeeze:

- **le minacce**, in genere in 2 o 3 colori
- **le comunicazioni** tra le due mani
- **la proiezione** verso il finale in cui, giocando la carta comprimente, si realizza lo squeeze.

A volte è necessario “*incrementare il conto*”, cioè cedere una o più prese, in modo che la somma delle vincenti, delle perdenti cedute e delle minacce raggiunga quota 14 o 15, che corrisponde al numero impossibile di carte che un difensore dovrebbe possedere, in origine, per evitare all'avversario di ricavare una presa supplementare con la compressione.

Ebbene la difesa può agire su ciascuno di questi requisiti.

Infatti può cercare di **eliminare una minaccia**:

<p>♠1087 ♥J982 ♦A3 ♣KQJ2</p> <p>♠A2 ♥AKQ76 ♦KJ6 ♣765</p>	<p>S O N E</p> <p>1♠ X XX 2♦</p> <p>- - 4♠ -</p> <p>Ovest attacca K-A♥, Est e Sud rispondono.</p>	<p>Soluzione:</p> <p>♠KQJ96 ♥54 ♦Q2 ♣A1043</p>	<p>♠543 Dal conto dei punti, Ovest sa che Sud E ♥103 ha i rimanenti 12 e ha a disposizione 9 S ♦1098754 prese (4♠ + 4♣ + 1♦), la 10^a può ♣98 venire solo da uno squeeze ♥-♦;</p> <p>Ovest può evitare tutto ciò, eliminando la minaccia a ♥ del morto, continuando a ♥ e, in presa con l'A♠, ancora ♥ tagliata da Est.</p>
--	---	--	---

oppure, negli squeeze doppi, in cui è importante la posizione delle minacce e delle relative custodie, si cercherà di conservare **la custodia “sopra” la minaccia**, cioè alla propria destra, facendo in modo di poter scartare dopo l'avversario con la minaccia.

<p>♠AK7 ♥432 ♦10876 ♣1098</p> <p>♠Q1098 N ♠J432 ♥Q1076 O E ♥J95 ♦Q32 S ♦J954 ♣54 ♣32</p> <p>♠65 ♥AK8 ♦AK ♣AKQJ76</p>	<p>Contro 7SA, Ovest attacca 5♣. Sud incassa 5 giri di ♣ (scartando dal morto 1♦ e 1♥). Est deve conservare la custodia delle ♠ e delle ♦, minacce <u>alla propria destra</u>, poiché, scartando dopo il morto, può regolare lo scarto su quello del morto. Ovest conserva la custodia delle ♥. Ciò preclude ogni possibilità di compressione.</p> <p>Se invece Ovest conserva il controllo delle ♠ ed Est abbandona 2♠, Sud realizza un doppio squeeze, arrivando al seguente finale: gioca l'ultima ♣, Ovest deve scartare una ♥, Nord abbandona il 7♠, Est una ♠; quando incassa A-K♠, Est non può più conservare il controllo a ♥ e ♦.</p>	<p>♠AK7 ♥2 ♦6 ♣-</p> <p>♠Q109 N ♠J ♥Q10 O E ♥J9 ♦- S ♦J9 ♣- ♣-</p> <p>♠65 ♥A8 ♦- ♣6</p>
--	--	---

La difesa deve attaccare, finché è in tempo, le comunicazioni dell'avversario.

Negli squeeze doppi, tra il rientro nella minaccia singola e quello nella doppia, va attaccato prioritariamente il rientro nella minaccia doppia.

♠32	S	N	Soluzione:	♠654	Preso di A♦, Ovest deve tornare a ♥
♥AK8765	2♣	2♥		E ♥102	sperando di togliere l'ingresso a
♦104	2♠	3♥		S ♦98765	Nord in un finale in cui egli deve
♣J32	4SA	5♥(2 Key card a ♥)		♣765	conservare la custodia delle ♥
♠109	N	6♣		♠AKQJ87	e delle ♣, poiché Sud ha
♥QJ94	O	Ovest attacca 10♣.		♥3	certamente AK♣, per la sua
♦AJ32		Sud prende e gioca 2 giri di♠		♦KQ	apertura di 2♣.
♣Q84		(Est risponde 3 volte), e gioca il K♦.		♣AK109	

Infine la difesa può cercare di evitare la "rettifica del conto"

♠KQ2	S	N	Soluzione:	♠103	Tre prese a ♥ non bastano per battere il
♥932	1♠	2♦		E ♥104	contratto; Est deve portarne una e tra
♦AK92	2♠	4♠		S ♦QJ1076	l'altro è l'unico in grado di controllare
♣876		Ovest attacca K♥		♣QJ104	le ♦ e le ♣, per cui corre il rischio di
♠654	N	ed Est risponde col 10♥,		♠AJ987	rimanere compresso nel finale.
♥AKQ87	O	dando conto pari.		♥J65	Per cui Ovest deve rinviare immediatamente ♦ e
♦54				♦83	tornare ancora a ♦, quando Sud giocherà ♥ per
♣532				♣AK9	incrementare il conto (va bene anche il ritorno ♣
					e di nuovo ♣, purché Ovest non incassi la 3 [^] ♥).

♠6543	S	N	Soluzione:	♠Q	Se Ovest incassa le 4 prese di ♠, Est si
♥AKQ2	1♦	1♥		E ♥J1093	troverà in difficoltà (quando poi Sud
♦A7	1SA	3SA		S ♦J102	giocherà A e K♦), dovendo conservare
♣865		Ovest attacca 2♠ per il Q di Est		♣QJ1043	la 4 [^] di ♥ e 3♣.
♠A10872	N	e il K di Sud, che entra al morto		♠KJ9	4♥ + 3♣ + 2♦ + 5♠ portano a 14 il conto, in
♥54	O	a ♥ e rigioca ♠ per il J, mentre		♥876	linea per lo squeeze. Ovest deve evitare di
♦Q965		Est scarta il 3 di ♣.		♦K843	incassare tutte le ♠ o sottopone Est al
♣72				♣AK9	cosiddetto " <u>squeeze suicida</u> ", in cui la difesa
					incrementando il conto, comprime se stessa.

In conclusione, questa analisi delle varie fasi del controgioco ha lo scopo di portare i difensori ad avere una visione dinamica e ad agire, in sintonia col partner, seguendo sempre un piano strategico, pronti tuttavia a modificarlo in itinere, se necessario.

Gli stessi segnali non devono astrattamente indicare al partner la presenza di onori, ma piuttosto indirizzare verso una linea difensiva.

Per assurdo, può essere giusto chiamare in un palo completamente sguarnito, perché magari è necessario scollegare le mani dell'avversario o per evitare di aprire colori critici, mentre è quasi sempre sbagliato mostrare onori isolati, senza carte intermedie, perché giocando in quel colore si corre il rischio di regalare.

Sappiamo che il piano di difesa viene formulato già dall'attacco, sulla base della dichiarazione, prevedendo quello che sarà l'evolversi del gioco.

L'atteggiamento mentale, nel prosieguo, deve rimanere volto ad anticipare le mosse del dichiarante, in modo tale da non trovarsi impreparati ed indecisi nel momento cruciale, evitando esitazioni, che oltre ad essere non del tutto corrette dal punto di vista etico, possono risultare rivelatrici per l'avversario e dunque dannose per la difesa.

Infine se, nel cercare di contare le prese del dichiarante, saremo costretti a ricorrere a delle ipotesi, è buona regola immaginare una situazione in cui all'avversario manchi una sola presa per la realizzazione del contratto ed agire di conseguenza.

Insomma in difesa è da evitare in ogni caso un atteggiamento passivo e disarticolato.

INDICE

INTRODUZIONE pag. 1

PRIMA PARTE

ATTACCHI E RINVII pag. 2

SEGNALI DIFENSIVI: preferenza e conto pag. 3

dinamica degli scarti (conto attuale e Lavinthal)

segnale di tenuta

quando non si risponde

sequenze di onori contigui e onori giocati in ordine inverso

finali ad eliminazione

segnali a SA

SECONDA PARTE

STRATEGIA GENERALE DELLA DIFESA (prese stabili e prese variabili) pag. 7

STRATEGIA DELL'ATTACCO pag. 9

IL GIOCO DEL 1° DI MANO pag. 12

IL GIOCO DEL 3° DI MANO pag. 14

IL GIOCO DEL 2° DI MANO pag. 16

IL GIOCO DEL 4° DI MANO pag. 20

STRATEGIA DELLA DIFESA A SA pag. 22

(l'anticipo, lo sblocco, colpo di Dechappelles, lasciar passare, rinvio differito,colpo di Merrimac)

STRATEGIA DELLA DIFESA A COLORE pag. 27

(il gioco passivo, il morto rovesciato, la riduzione d'atout, l'eliminazione e messa in presa)

LO SVILUPPO DI PRESE DIFENSIVE NEL PALO D'ATOUT pag. 33

(l'uppercut, il Knock out, il rifiuto del surtaglio, il fuorigioco)

LA DIFESA NELLO SQUEEZE pag. 36

CONCLUSIONE pag. 38