

STRATEGIA GENERALE DEL CONTROGIOCO

Il controgioco si propone un obiettivo e un piano strategico

L'OBBIETTIVO: consiste nel conseguire le prese necessarie a battere il contratto

IL PIANO STRATEGICO è il mezzo messo in atto per realizzare l'obiettivo:

- a) incassando prese di forza da sequenze di onori (tipo KQJ, AK etc.)
- b) aspettando che sia l'avversario a muovere colori e figure critiche, cedendo le prese ineludibili
- c) attaccando le comunicazioni dell'avversario, per impedirgli di realizzare prese vincenti al morto
- d) sviluppando prese di lunghezza da un proprio palo (a SA)

Nel gioco ad atout si aggiungono poi altri tre punti:

- e) realizzare prese di taglio in difesa
- f) ridurre le atout del dichiarante, per impedirgli di effettuare tagli (soprattutto dal lato corto)
- g) cercare il fuorigioco, cioè accorciare il palo d'atout dell'avversario (dal lato lungo)

Ci sono tre fattori che determinano e condizionano il piano strategico:

- 1) il tempo; 2) il livello e il tipo di contratto; 3) la struttura della propria mano e di quella avversaria

IL TEMPO

I vari piani difensivi confluiscono in due strategie:

-**attendista** caratterizzata da un comportamento passivo, sarà l'avversario a muovere i vari semi

-**aggressiva** tesa ad anticipare le mosse del dichiarante

- La prima è da attuare quando si possiede il controllo nel/i palo/i di sviluppo dell'avversario e la struttura della propria mano è composta da onori sparsi, o comunque c'è la possibilità di interrompere le comunicazioni tra la mano del dichiarante ed il morto, che così non potrà apportare il suo contributo in termini di prese.

-L'attacco da sequenze compatte è contemporaneamente una difesa attiva e passiva perché tende a sviluppare prese e nel contempo a non regalarne.

-Così l'attacco in atout che può essere attivo perché riduce le prese di taglio del dichiarante, o passivo perché attende che sia l'avversario a muovere per primo i colori a lato.

- Quella aggressiva ha lo scopo di anticipare l'avversario, sviluppando le proprie prese prima che possano scomparire su un colore di scarto, oppure si pone l'obiettivo di tagliare le comunicazioni.

IL LIVELLO E IL TIPO DI CONTRATTO

Anche questi condizionano il piano difensivo, ed in genere:

-**nei parziali** prevale la strategia attendista, perché si presuppone che la difesa prenderà la mano più volte per poter "rettificare" il controgioco dopo aver visto il morto, gli scarti del compagno, ed infine, individuato il piano di gioco del dichiarante.

A colore l'attacco in atout, se non regala prese nel palo stesso, soddisfa appieno questa strategia; mentre di norma la ricerca del fuorigioco non è valida, perché facilita la realizzazione di un numero di tagli sufficienti per aggiudicarsi le poche prese necessarie a mantenere il contratto.

-**nei grandi slam** il discorso è simile, perché la difesa non può attivamente sviluppare prese, quindi non si deve regalare, ma aspettare che sia l'avversario a dover cedere una presa.

La difesa da attuare è passiva e, possibilmente, a colore, è da preferire l'attacco in atout che preclude al dichiarante un'eventuale presa di taglio.

Sapere quante prese possa fornire a SA il palo d'attacco è determinante, perché, se non sono sufficienti, a volte occorrerà acquisire "in controtempo" una presa in un altro palo, per poi tornare a giocare quello d'attacco. E' perciò utile conoscerne la lunghezza: giocando la convenzione d'attacco da 3[^] o 5[^] è più facile identificarla.

L'attacco di 4[^] (se non è il 2) è di solito meno chiaro, perché ad es. già un 3 (se non è visibile il 2) può venire da 4 carte oppure da 5 comprendenti il 2. E' anche vero che attraverso la regola dell'11 consente di conoscere quante carte superiori ad essa ci siano in circolazione nelle altre tre mani.

L'11 scaturisce dal fatto che 3 carte più alte sono nella nostra mano a partire da 14 (perché l'Asso è da considerare la 14[^] carta sopra il K che è la 13[^]), quindi ne restano 11 – il valore della carta d'attacco, la differenza ci dà il numero di carte, superiori alla nostra 4[^], restanti nelle altre mani.

Ma la stessa cosa si può applicare all'attacco di 3[^], questa volta sarà la regola del 12 a determinare le carte superiori in circolazione (con il vantaggio di restringere il campo delle alte rimanenti).

L'attacco in "busso" indiscriminato, invece, non ci fornisce alcuna indicazione di lunghezza.

Es.	♠QJ3	S	N	
	♥J106	1♣	- 1♦	Ovest attacca 7♠ per il K di Est. Sicuramente il 7 proviene da 4 carte, quindi le ♠ possono fornire solo 3 prese; il K♦ è l'altra presa certa della difesa, occorre trovare la 5 [^] .
	♦AQ1096	1SA-3SA		
	♣K4			Est deve perciò cercarla " <u>in controtempo</u> " a ♥, tornando però con l'8♥ per comunicare al partner che le ♥ non rappresentano il palo di sviluppo della difesa.
♠A976	♠K54			Sud non può prendere subito di A♥ perché libererebbe 2 prese di ♥ alla difesa + AK♠ + l'eventuale K♦ da cedere se l'impasse va male, per 5 prese totali.
♥Q95	♥K842			Ovest, quindi, acquisita la presa di Q♥, tornerà di piccola ♠ per conservare le comunicazioni e procurare 3 prese a ♠.
♦832	♦K5			
♣986	♣7532			
	♠1082			
	♥A73			
	♦J74			
	♣AQJ10			

LA STRUTTURA DELLA PROPRIA MANO E DI QUELLA DEL DICHIARANTE

-Una struttura bilanciata predispone ad una difesa d'attesa.

-La ricerca di tagli è in genere efficace quando provenga dal fianco debole, perché è più probabile che il partner abbia i pochi punti necessari per prendere e garantirci il taglio.

Viceversa viene di norma dal fianco più forte il tentativo di procurare tagli al partner.

E' anche opportuno avere uno stop nel palo d'atout per bloccare il disatout da parte dell'avversario.

-Se si è lunghi nel palo d'atout spesso è mortale l'attacco da una lunga per provocare il fuorigioco.

-Se il dichiarante ha una bicolore in genere è conveniente l'attacco in atout, soprattutto se la difesa controlla il colore laterale, altrimenti, senza controllo, è preferibile un attacco aggressivo.

-Se l'avversario ha aperto di barrage (o 3SA gambling) è consigliabile un attacco aggressivo, è da evitare infatti quello da un colore lungo sguarnito per due ragioni:

- il dichiarante ha quasi certamente il singolo in quel palo e potrebbe scartarci perdenti a lato;
- l'attacco aggressivo difficilmente può regalare, poiché la mano dell'apertore è povera di carte alte.

-Infine, dovendo scegliere, è preferibile un attacco aggressivo da onore minore (Q o J) lungo (4⁺), perché difficilmente il dichiarante avrà la lunghezza, in mano o al morto, per poterlo catturare; invece l'attacco da un K 3^o (corto), anche se va male, più facilmente può consentire al K di far presa successivamente.

L'attacco dunque ha notevole importanza perché è il primo momento del piano difensivo e manda al partner il messaggio di quali siano le prospettive del controgio, alle quali entrambi i partner devono conformarsi in sintonia, a meno che, vedendo il morto, ci si renda conto che occorre modificare il piano di gioco iniziale.

Alla base di tutto c'è però sempre l'imprescindibile necessità di contare costantemente le prese

(le proprie e quelle del dichiarante), sia a SA che nel gioco a colore.