

Corso ♦ Lez. 01 - TEMPI E COMUNICAZIONI A SENZA

Board 1
Dich. Nord

♠	62		
♥	10987		
♦	Q6		
♣	87542		

♠	K3		♠	A98
♥	Q542		♥	AJ
♦	KJ1053		♦	972
♣	63		♣	AKQJ10

♠	QJ10754		
♥	K63		
♦	A84		
♣	9		

♠	A98		
♥	AJ		
♦	972		
♣	AKQJ10		

Contratto: 3NT (E) **Attacco:** Q♠

S	O	N	E
		P	1♣
1♠	X	P	2NT
P	3NT	P	P
P			

Il contro di Ovest cerca fit negli altri colori: quando Est salta a 2NT mostra una bilanciata (con fermo) di 18-20 quindi Ovest dice 3NT a cuor sereno. Le prese di Est: 5♣, 2♠, 1♥. Ne serve una, e ha un solo tempo per trovarla perché nel colore avversario

ferma solo più una volta. Le quadri attirano, ma se la Q è mal messa si rischia di andare sotto. Una giocata molto più sicura è rinunciare all'impasse a cuori e giocare A♥ e poi J♥: la Q del morto rappresenta la nona presa. Attenzione, se questo è il Piano di gioco bisogna prendere con l'asso di picche di mano; il K servirà per trasferirsi al morto a incassare la Q♥.

➔NON SEMPRE I TEMPI CONSENTONO DI SFRUTTARE I COLORI PIÙ LUNGI: A VOLTE BISOGNA ACCONTENTARSI

Board 3
Dich. Sud

♠	AKQ2		
♥	2		
♦	QJ10974		
♣	Q6		

♠	J10983		♠	654
♥	Q875		♥	KJ
♦	82		♦	653
♣	K7		♣	A8543

♠	7		
♥	A109643		
♦	AK		
♣	J1092		

♠	654		
♥	KJ		
♦	653		
♣	A8543		

Contratto: 3NT (S) **Attacco:** J♠

S	O	N	E
1♥	P	2♦	P
2♥	P	2♠	P
2NT	P	3NT	P
P	P		

Nord non ha fit a cuori e per giocare 3NT la sua Q♣ è insufficiente; quando mostra le picche per Sud diventa facile proporre i Senza: J109x sono un fermo inossidabile.

Il Gioco. Ci sono 10 vincenti...ma l'attacco toglie prematuramente l'ingresso accanto alla lunga di quadri, e il colore è ancora bloccato. Che fare? Semplice: basta incassare anche gli altri due onori di picche, scartando A e K♦, e proseguire con le sei quadri vincenti di Nord!

➔NON AFFEZIONATEVI ALLE CARTE ALTE, AFFEZIONATEVI A QUELLE CHE SERVONO!

Board 2
Dich. Est

♠	J85		
♥	A9432		
♦	5432		
♣	9		

♠	AKQ4		♠	63
♥	Q108		♥	J7
♦	97		♦	KQJ108
♣	AQ75		♣	KJ32

♠	10972		
♥	K65		
♦	A6		
♣	10864		

♠	63		
♥	J7		
♦	KQJ108		
♣	KJ32		

Contratto: 3NT (O) **Attacco:** 2♥

S	O	N	E
			P
P	1NT	P	3NT
P	P	P	

La dichiarazione è di ordinaria amministrazione, in qualunque latitudine.

Il Gioco. Sud prende e torna, e Nord può decidere se prendere o lasciare (a E/O spetta una presa comunque: sa che la Q è in

Ovest). Ma Nord non ha ingressi: se ora prende e rigioca cuori le avrà affrancate ma avrà tolto di mano al suo partner -che forse un ingresso ce l'ha- tutte le cuori, quindi non le incasserà MAI. Per battere il contratto Nord deve lasciar fare la 2ª presa al morto: quando Sud entrerà con l'A♦ rigiocherà l'ultima cuori e Nord ne incasserà 3 di fila. Ovest non ha colpe, questo ottimo 3NT non si può fare a meno di un errore della difesa.

➔IL COLPO IN BIANCO È UNA MANOVRA DI GIOCO ADOTTATA DA ENTRAMBE LE LINEE

Board 4
Dich. Ovest

♠	K7		
♥	852		
♦	AQ43		
♣	AKJ4		

♠	J932		♠	Q10864
♥	K63		♥	Q74
♦	J985		♦	K10
♣	85		♣	932

♠	A5		
♥	AJ109		
♦	762		
♣	Q1076		

♠	Q10864		
♥	Q74		
♦	K10		
♣	932		

Contratto: 3NT (N) **Attacco:** 4♠

S	O	N	E
	P	1NT	P
2♣	P	2♦	P
3NT	P	P	p

Potendo contare su 2♠, 1♥, 4♣ e 1♦ Nord deve solo trovare una presa.

I colori da considerare sono quadri e cuori Nord deve scegliere, perché è rimasto con un solo fermo a picche e i difensori ci rigiocheranno ogni volta che prendono.

Il Gioco. Il piano di gioco che punta sull'impasse a quadri vale esattamente il 50%: se va bene si faranno 3NT, se va male non ci sarà tempo per cercare la nona altrove. Il piano di gioco che punta sull'affrancamento di almeno una cuori vale il 75%: occorre ripetere due volte l'impasse sperando che almeno un onore sia in Est. Si perde solo (1 volta su 4) quando K♥ e Q♥ sono entrambi in Ovest.

➔LE PERCENTUALI NON SONO GARANZIA DI SUCCESSO, MA QUANDO AVRETE SCELTO LA LINEA DI GIOCO MIGLIORE POTRETE, SE NON ALTRO, ZITTIRE IL COMPAGNO E GLI ANGOLISTI

Board 5
Dich. Nord

♠	A10642		
♥	J982		
♦	965		
♣	5		

♠	KQ5		8
♥	K73		AQ6
♦	108		AQJ432
♣	AQ1086		J93

♠	J973		
♥	1054		
♦	K7		
♣	K742		

Contratto: 3NT (O) Attacco: 2♠

S	O	N	E
		P	1♦
P	2♣	P	2♦
P	3NT	P	P
P			

Ovest vince la presa sul J di Sud, e deduce che l'asso e il 10 sono in Nord: se Sud dovesse entrare in presa giocherà picche e la difesa incasserà almeno 4 prese.

Sud è l'avversario pericoloso. Quale impasse fare, tra quadri e fiori? *Bisogna tentare l'impasse a fiori*, perché se anche andasse male (prende Nord) il K♠ resterebbe protetto, e 4 prese a fiori bastano comunque per arrivare a 9 (1♠, 3♥, 1♦ e 4♣). Quindi: cuori al morto e fiori impasse, usando il J per poterlo ripetere qualora andasse bene, e riprovandoci con il 9.

➔ QUANDO AVETE MOLTE EQUIVALENTI USATELE PER FAR LEVA SULL'ONORE CHE VOLETE CATTURARE: NON SARETE COSTRETTI A USARE INGRESSI LATERALI.

Board 7
Dich. Sud

♠	108		
♥	K82		
♦	QJ1076		
♣	A96		

♠	Q9732		KJ4
♥	J43		10965
♦	984		A5
♣	87		J1053

♠	A65		
♥	AQ7		
♦	K32		
♣	KQ42		

Contratto: 3NT (S) Attacco: 3♠

S	O	N	E
1♣	P	1♦	P
2NT	P	3NT	P
P	P		

Est deve giocare la più alta (K e J non sono affatto equivalenti) e, se rimane in presa, proseguire con il J. Sud conta 7 prese, anche se le fiori fossero divise non arriverà mai a 9 senza affrontare le quadri.

Con le picche 4-4 non ci sarebbero problemi, ma se sono 5-3 e chi ha 5 carte ha anche l'A♦ non ci sarà nulla da fare. Una precauzione però è doverosa e non costa nulla: Sud aspetta a prendere al terzo giro. In questo modo si garantisce il successo se l'A♦ è in mano all'avversario che ha solo 3 carte di picche; avendole terminate – grazie alla doppia liscia – Est andrà in presa ma il contratto non potrà essere battuto.

➔ ASPETTARE A PRENDERE SERVE A TAGLIARE I COLLEGAMENTI DEL COLORE AVVERSARIO. IN QUESTA OTTICA, A SENZA, UN FERMO DI AXX È MEGLIO DI AX (O SECCO)

Board 6
Dich. Est

♠	AQ2		
♥	53		
♦	A653		
♣	AK74		

♠	K7		J10985
♥	J1096		84
♦	QJ10		K74
♣	QJ95		1083

♠	643		
♥	AKQ72		
♦	982		
♣	62		

Contratto: 3NT (N) Attacco: J♠

S	O	N	E
			P
P	P	1NT	P
2♣	P	2♦	P
2♥	P	2NT	P
3NT	P	P	P

Sud prende informazioni per sapere quale sia la miglior manche: dopo aver fatto Stayman presenta le sue cuori, ma Nord (che non deve decidere il contratto, ma solo dire se ha fit o no)

mostra di averne solo 2, e la conclusione è 3NT. Il giocante dopo l'attacco ha 8 vincenti; per mettere insieme 9 prese ha bisogno di fare *almeno 4 prese a cuori*. Se Nord ingordamente incassa AKQ, farà 5 prese se le trova 3/3 (la probabilità è solo del 36%!), ma se sono 4/2 andrà sotto, perché la quarta cuori si affrancherà ma non ci sono ingressi per incassarla. La soluzione è semplice: colpo in bianco a cuori al primo giro. Con questa manovra farà 4 prese anche se il colore è 4-2.

➔ UN COLPO IN BIANCO PUÒ ESSERE NECESSARIO ANCHE QUANDO NEL COLORE ABBIAMO AKQ

Board 8
Dich. Ovest

♠	J1098		
♥	A876		
♦	8		
♣	A864		

♠	76		AK54
♥	J9		KQ105
♦	7652		AKQ
♣	KJ752		Q10

♠	Q32		
♥	432		
♦	J10943		
♣	93		

Contratto: 3NT (E) Attacco: J♦

S	O	N	E
		P	2♣
P	2♦	P	2NT
P	3NT	P	P
P			

Est conta 5 vincenti, più 3 affrancabili a ♥ e 4 a ♣, quindi bisogna cominciare dalle fiori: Q♣ e, se Nord liscia come dovrebbe, ancora il 10♣ (superato al morto per esser certi di

poter proseguire). Qualunque ritorno faccia Nord, Est potrà raggiungere il morto se amministra con cura le cartine di ♥: dovrà giocare il 10 per il J, o il 5 per il 9; nessuno potrà impedirgli prima o poi di raggiungere le fiori affrancate. Sbaglia se gioca il 5 per il J: Nord prenderebbe subito e al morto non si va più perché nessuna carta del morto supera quelle di mano. Sbaglia se gioca il K di mano: Nord liscia un giro, e di nuovo il morto resta irraggiungibile.

➔ SE IMPARERETE A GUARDARE CON ATTENZIONE ANCHE I 10 E I 9 ... VI SI SCHIUDELANNO ORIZZONTI NUOVI