IL CONTROGIOCO

TECNICA E STRATEGIA

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.

Accano 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.
Infine nel corso del gioco sarà a volte necessario formulare delle ipotesi di necessità ed agire di conseguenza.

La nostra analisi del controgioco è suddivisa in due parti:
- la 1^ 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^ 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.

Lanfranco Vecchi

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/Qxx/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 K**Q**x),
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
-**M**iddle -**U**p -**D**own 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: Axxx**x**; A**x**xx; AQx**x**

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 controgioco 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^ 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**^ **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
♥ xx
♦AKxxx
♣Kxxx

In un contratto a ♠, sull'attacco 10♥, Est gioca A poi K poi Q♥;
il p. non deve tagliare, per far accorciare il morto, così ♠Kxx (o anche Qxx)
non può essere più catturato, il dichiarante dovrà cedere sia il Q che il K♠.
Se Ovest taglia la 3^♥, Sud facendo l'impasse al K♠ non perderà più prese.

♠Qx	♠Kxx
♥10x	♥AKQxxx
♦QJxxx	♦xx
♣ xxxx	♣Jx

Se invece Est ha ♠Ax, o nessun onore da proteggere, gioca normalmente le ♥ (prima il Q poi il K o l'A)

♠AJxxxx
♥Jxx
♦x
♣AQx

NEI FINALI AD ELIMINAZIONE

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

♠AJ765 6♠. Ovest attacca Q♥.
♥K2 Eliminate in 2 giri le ♠,
♦KQ2 poi le ♥ e le ♦, Sud gioca A♣,
♣976 e piccola ♣ dalla mano.

♠4 N Cosa deve giocare Ovest al 2° giro
♥QJ104 O di ♣, se Est sull'A♣ mette il Q?
♦J98 e se invece mette il J?
♣K10543 Come deve scartare Est con Qx, Jx, QJ?

Soluzione: ♠108 poiché Est con Qx o Jx deve
E ♥98765 sbloccarsi per evitare di dover
S ♦10765 tornare in taglio e scarto, se con
♣Q**<u>J</u>** **QJ** gioca il **<u>Q</u>**, come fa Ovest a

♠KQ932 capire che deve passare il K per poter
♥A3 incassare anche il 10? e se gioca il **<u>J</u>**?
♦A43 La risposta sta nel modo in cui Sud avrebbe
♣A82 giocato le ♣: con AQx si fa l'impasse a ♣.

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 **<u>Colpo del coccodrillo</u>**

-col **<u>9 nel palo residuo</u>** in cui il morto ha A**<u>10</u>**x o K**<u>10</u>**x: nell'ultimo palo eliminato dal dichiarante,

K10x dopo aver dato il conto al 1°giro, al successivo mostra o nega il **<u>9 nel palo residuo</u>**

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♥,
♥765 Sud taglia il 3° giro di ♥,
♦A102 elimina in 3 giri le ♠,
♣K102 poi K-A♦ e 10♦.

N ♠6 Cosa deve giocare Est
E ♥10984 se Ovest risponde
♦QJ96 con 3-4-8♦?
♣Q765 e se risponde 3-8-4♦?

Soluzione: ♠987 Nel 1° caso Ovest,dopo aver dato il
♥AKQ2 O conto a ♦, nega di avere il 9♣.
♦843 S Est deve cercare di ingannare Sud,
♣J84 tornando Q♣ (per far credere a QJx)

♠AK432 Nel 2° caso l'8♦ al 2° giro, mostra
♥J3 il possesso del 9♣, per cui Est può
♦K75 fare il rinvio normale di piccola ♣,
♣A93 poiché Sud non sarà in grado di catturare il J del partner e poi effettuare l'impasse al Q♣.

SEGNALI A S.A.

Poiché a SA le prese si fanno generalmente con le carte alte, prevale il segnale di preferenza su quello distribuzionale, tuttavia diventa necessario dare il **conto** quando si attacca di:

▪**K** sempre che non si abbiano **A** o **Q** o **J** da sbloccare come priorità
(mentre *su attacco di* **Q** *la priorità è lo sblocco del* **10**, altrimenti si dà la preferenza)
Per cui con KQ98 o KQx, per evitare lo sblocco si attacca di Q = colore non solido
con AKJxx: K, mentre con AKJx: A, di solito per avere la preferenza

▪**Busso** quando il morto: -***vince col Marriage*** (grande KQx o piccolo QJx)
" " " ***J o meno*** (anche se accompagnati da K o Q: KJx, K9x, Q10x, J8x , etc.)
-***fila con Asso 2°*** (o AQ secchi), ovviamente se non ci sono carte alte da impegnare
-***fila*** avendo **J**xx, **10**xxx, **9**xxx e il 3°di mano: Qxx(x), Jxx,10xx o Kxx sopra **Q10x**

Nei primi tre casi per far sapere al partner se le comunicazioni tra le due mani sono sufficienti per riscuotere il colore, nel quarto per non affrancare l'onore del morto e proteggere un proprio onore **terzo**.

esempio:

	Q105		Q105	
J8763		K42 o	A87**6**3	K42
	A9		J9	

Dopo l'attacco di 3, al 1° giro Est non forza, ma dà il conto, per non liberare una presa al morto.
Quando Ovest entrerà in presa, vedendo Q10 al morto, rigiocherà:
-il **J** per dire al p. che non deve coprire; -**piccola** per mostrare l'A

Allo stesso modo, quando il morto ha Jxx, 10xxx, 9xxx ed Est ha un **H 3°** (Q o J o 10), conservandolo, consentirà ad Ovest, al 2° giro, di rigiocare l'Asso (se lo possiede) , provocando la caduta dell'*H 2°* del dichiarante, senza affrancare una 2^ presa all'avversario.
esempio:

Jxx	10xxx	9xxx
Qxx	Qxx o Jxx	Jxx o 10xx
Kx	Kx o Qx	K10(Q10) o KJ(QJ)

▪ Si dà il conto anche nei casi in cui il morto non ha rientri a lato del palo di sviluppo, perché qui diventa necessario isolarlo dalla mano del dichiarante.

* * *

Dopo l'attacco, a SA, è utile dare un segnale di *gradimento /disinteresse per il colore del partner (SMITH)*, o indicare *un ingresso a lato* (attraverso la *LAVINTHAL*); ciò avviene nei primi due pali mossi dal dichiarante.

Nel 1° palo mosso dall'avversario:

-**chi ha attaccato** gioca una carta *piccola per invitare* il partner a tornare nel palo d'attacco, *alta per rifiutare*

-il **3°di mano** usa lo stesso segnale (si chiama SMITH rovesciata), ma solo se:

a) ha fornito un **H** o il **9** al 1°giro, per indicare di possedere un altro H (AQx, QJx, Q9x).
Con **3H** contigui, al 1°giro conviene giocare il **2°** (es.QJ10), così poi la piccola segnalerà l'adiacente.

b) ha dato il conto, quando al morto ci sono: Q10x, Jxx, 10xxx o 9xxx, avendo Kxx, Qxx(x), Jxx(x),10xx(x) evitando di impegnare l'onore, per non affrancare quello del morto e per salvaguardarlo da un H 2°dellavv.
Negli altri casi il 3° di mano potrà segnalare un eventuale ingresso a lato (attraverso la LAVINTHAL).

Nel 2° palo entrambi i difensori usano **sempre la LAVINTHAL**, per mostrare una tenuta o l'eventuale ingresso in uno dei colori a lato.

Rimane comunque prioritario dare il **conto** ma solo nei casi in cui il morto ha un palo lungo, senza rientri.

♠K6
♥K10
♦J532
♣AK743

S	N
1♦	2♣
2SA	3SA

Ovest attacca J♣ per il K, Est scarta il7♦.
Nord poi gioca il J♦ per il K di Ovest.
Cosa deve rinviare?

♠1087
♥632
♦K8
♣J10986

N
O

Soluzione:

♠J95432
♥AQJ9
♦764
♣ -

E
S

♠AQ
♥8754
♦AQ109
♣Q52

Il 7♦ (disp. alta) mostra interesse per il palo residuo di rango più basso, escluse ♣ e ♦. Quindi Ovest deve rinviare ♥

♠1093
♥KQJ
♦A10875
♣62

S	N
1SA	3SA

Ovest attacca 5♠ (5^carta), per il J di Est, che rigioca l'8♠, preso dall'A di Sud.
Che cosa deve mettere Ovest?

♠KQ7654
♥A6
♦942
♣103

N
O

Soluzione:

♠J8
♥8732
♦K6
♣98754

E
S

♠A2
♥10954
♦QJ3
♣AKQJ

Ovest deve giocare una carta alta: K♠ (Lavinthal) che mostra preferenza per ♥. Est, preso col K♦, tornerà ♥

♠Q107
♥Q3
♦QJ102
♣KJ43

S	N
1♠	3♠
4♠	

Ovest attacca 2♣ per l'A di Est che torna 5♣. Dopo aver tagliato (con il 6♠ per mostrare n° disp. di atout) dove deve tornare Ovest?

♠652
♥10984
♦K9763
♣2

N
O

Soluzione:

♠J9
♥J65
♦A84
♣A8765

E
S

♠AK843
♥AK72
♦5
♣Q109

Il 5♣ di Est è la più bassa e quindi esprime preferenza Lavinthal per ♦. Ovest deve tornare col 7♦, non il 3 che mostrerebbe interesse per le ♦, senza volontà/possibilità di tagliare

---

♠75
♥AKJ2
♦AQJ103
♣83

N	S	O
1♦	1♥	X
3♥	4♥	

Ovest attacca A♠, quale carta deve giocare Est con QJ82 ?

N
E

♠QJ82
♥74
♦9876
♣1065

Soluzione:

♠AK103
♥63
♦54
♣AQ742

O
S

♠964
♥Q10985
♦K2
♣KJ9

Est deve giocare il Q♠ che indica volontà di prendere la mano nel colore: Ovest deve rigiocare 3♠, ed attendere il rinvio a ♣ da Est

---

♠KQ103
♥KQ7
♦KJ
♣AKJ4

N	S
2SA	4♠

Ovest attacca 10♦ per l'Asso di Est
In quale sequenza deve giocare le sue carte Est per assicurarsi il taglio a ♥, nell'ipotesi favorevole che Ovest abbia l'Asso di ♥ ?

N
E

♠A4
♥9
♦A7532
♣98653

Soluzione:

♠7
♥A8652
♦109864
♣Q2

O
S

♠J98652
♥J1043
♦Q
♣107

Est deve temere che il 9♥ faccia pensare ad un doppio, e che Ovest fili per mantenere aperte le comunicazioni. Perciò Est incassa A♠ e poi gioca ♥, per indurre Ovest a prendere subito

♠A952
♥J109
♦K6
♣Q943

♠643 N
♥AQ752 O
♦1095
♣K5

S N
1SA 2♣
2♦ 3SA

Ovest attacca 2♥.
Sul J♥, Est segue col 3♥
Quando Ovest prende col K♣,
cosa deve rigiocare?

Soluzione:

♠KJ7
E ♥843
S ♦8432
♣876

♠Q108
♥K6
♦AQJ7
♣AJ102

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♥.

♠Q63
♥98
♦AK843
♣Q62

♠84 N
♥A10762 O
♦Q105
♣K83

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.

Soluzione:

♠10952
E ♥Q543
S ♦97
♣J109

♠AKJ7
♥KJ
♦J62
♣A754

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

---

♠973
♥965
♦KQJ42
♣AQ

N ♠4
E ♥AKQ2
♦A108765
♣96

S N
1♠ 2♦
2♠ 4♠

Ovest attacca 3♦ per il K e l'A di Est, Sud risponde. Cosa deve rigiocare Est?

Soluzione: ♠10865
♥10874 O
♦3 S
♣8765

♠AKQJ2
♥J3
♦9
♣KJ1043

Prima di cercare di promuovere un'atout, Est deve ***incassare le vincenti a lato*** (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.

♠54
♥KQJ4
♦K765
♣A85

♠A10632 N
♥A63 O
♦J9
♣1093

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?

Soluzione:

♠QJ7
E ♥982
S ♦Q8432
♣76

♠K98
♥1075
♦A10
♣KQJ42

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 ♥982 ♦A8432 ♣76 avrebbe giocato il 9♥, per negare il Q♠.

♠764
♥76
♦A106
♣AJ1065

N ♠J83
E ♥Q1043
♦J985
♣K3

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 ?

Soluzione: ♠AQ105
♥J982 O
♦73 S
♣972

♠K92
♥AK5
♦KQ42
♣Q84

Il 9 di ♣ nega interesse per il palo d'attacco e dunque chiede al p. di tornare in un altro colore (♠). Est, non avendo altri ingressi, deve forzare col J♠, affinché Ovest possa incassare 4 prese di ♠. Se gioca l'8 di ♠, Sud può superare col 9, proteggendo così il K di ♠.

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 obbiettivi 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'impasse 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 o rifiuto del surtaglio), al limite anche attraverso un gioco di taglio e scarto.

Esempi

♠86
♥AKQ102
♦Q83
♣K84

N ♠AJ54
E ♥8753
♦A1072
♣9

N	S
1♥	2♣
2♥	3♣
4♣	5♣

Ovest attacca 3♠

Soluzione: ♠Q1032
♥J64
♦KJ65
♣75

O
S

♠K97
♥9
♦94
♣AQJ10632

Con 2 prese a disposizione Est deve trovare in Ovest la 3^presa prima che Sud scarti le sue perdenti sulle ♥. Est deve perciò incassare A♦ dopo la presa con A♠ e guardare la chiamata del p. Il 5 di ♦ lo indirizza vero le ♦

♠104
♥AKQ3
♦AKJ873
♣6

N ♠Q985
E ♥J1076
♦64
♣A72

N	S
1♦	1SA
2♥	3SA

Ovest attacca J♣

Soluzione: ♠AJ72
♥92
♦92
♣J10984

O
S

♠K63
♥865
♦Q105
♣KQ53

Il J♣ nega sia K che Q♣, per cui l'unico modo per battere il contratto è incassare 4 prese a ♠ Non avendo altri ingressi, Est deve rigiocare il Q♠ per prendere in impasse un eventuale K di Sud, mentre il 10 di ♠ cade al 2°giro.

♠962
♥AQ10
♦103
♣AKJ62

N ♠KJ103
E ♥9864
♦A4
♣983

N	S
1♣	2SA
3SA	

Ovest attacca Q♦

Soluzione: ♠A74
♥732
♦QJ9752
♣75

O
S

♠Q85
♥KJ5
♦K86
♣Q1054

Sud, con il K♦ ha a sua disposizione 9 prese (5♣ +3♥) Est deve perciò prendere A♦ e rinviare il 10♠ sperando di trovare l'A♠ in Ovest.

♠Q105
♥K95
♦AQJ104
♣62

N ♠AJ2
E ♥1053
♦653
♣A975

S	N
1♥	2♦
2♥	4♥

Ovest attacca Q♣

Soluzione: ♠K964
♥62
♦972
♣QJ103

O
S

♠873
♥AQJ87
♦K8
♣K84

Le ♦ rappresentano un solido colore di scarto. E-O devono cercare di incassare subito le loro prese, perciò Est deve prendere con l'A♣ e rigiocare il 2♠ per poter incassare le necessarie 4 prese che battono il contratto

---

♠K3
♥1087
♦A876
♣AKQ5

S	N
3♠	4♠

Ovest attacca K♥ su cui Est mette il 2♥

Piano di difesa.

♠1082
♥AKQ5
♦KQ10
♣876

N
O

Soluzione:

♠J
E ♥632
S ♦5432
♣J10932

♠AQ97654
♥J94
♦J9
♣4

Sud ha 7♠ e 3♥, rimangono 3 carte che sono coperte da A♦ e dalle ♣, dunque la presa del down va cercata nella zona delle prese "stabili"; Ovest, sperando di promuovere il 10♠, gioca in taglio e scarto la 4^♥, nell'ipotesi che Est 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, oppure per procurarsi un taglio.

-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.

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
♥8732
♦642
♣ QJ106

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, superiore all'intermedia, 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;	Q108x K(oA)xx;	Q(o J)97x J(o Q)xx
Jxx	10xx	9xx	A8x
partendo di Q, poi	forzando il Q col J, poi	il 10 forza il J, poi	il 9 forza il 10 del morto
restano A10 sul J	il 10 è preso in forchetta	Q8 catturano il 9	e l'8 resterà esposto a Q7

Esempi:

♠AKQ92
♥1053
♦64
♣AKJ

N ♠8643
E ♥KJ98
♦A82
♣84

N	S
1♠	1SA
2SA	3SA

Ovest attacca Q♦

Soluzione: ♠107
♥A42 O
♦QJ1093 S
♣762

♠J5
♥Q76
♦K75
♣Q10953

Est può contare per la linea N-S 5 prese a ♠ + 1♦+ 3♣ almeno; perciò deve prendere di A♦ e rinviare il J♥, l'unica carta che consente di incassare subito 4 prese a ♥ se Ovest ha l'A♥

♠KQJ8
♥AQ72
♦K53
♣64

O	N	E	S
1♣	X	2♣	2♥
3♣	3♥	-	4♥

Ovest attacca A♣ ed Est scarta il 10♣

♠1073 N
♥4 O
♦AQ10
♣AKQ732

Soluzione:
E ♠A42
S ♥108
♦9875
♣J1098

♠965
♥KJ9653
♦J42
♣5

Est ha mostrato preferenza per ♠ ma Ovest, se vuole incassare le 4 prese necessarie per battere il contratto deve tornare Q♦, così quando Est prenderà a ♠ potrà incassare A10♦ in forchetta sul J Naturalmente Ovest sa che Sud ha solo 1♣

♠A106
♥KQ1043
♦K2
♣A32

S	N
1SA	2♣
2♥	4SA
5♥	6♥

Ovest attacca Q♦ per il K
Sud elimina le ♥, A♦ e ♦taglio poi A♣ -K♣ e ♣ per Ovest

♠J93 N
♥75 O
♦QJ1065
♣QJ10

Soluzione:
E ♠Q742
S ♥86
♦987
♣9876

♠K85
♥AJ92
♦A43
♣K54

Ovest deve tornare a ♠, non in taglio e scarto. Non avendo una combinazione di doppia fourche non deve giocare il 9♠, bensì il **J♠**: se Est ha il Q♠ egli potrà poi superare il 10♠, promuovendo il 9♠ di Ovest. Stessa cosa se J e Q♠ 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

In alcune situazioni la difesa, dovendo giocare un colore critico, in cui mancano cioè carte intermedie determinanti, 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**, oppure xxx o Axx

Dal Q

per fare 3 prese:

10xx oppure 10xx 10xx

Axx Q**J**9x A9x Q**J**8x; AJx **Q**9xx

Kxx Kxx Kxx

Est gioca il J, Sud supera ipotizzando AQx in Ovest Est gioca il **Q**, Sud fila pensando a QJ9 in Est

per fare 1 presa:

A8x A8x

9xx QJx**x** Jxx **Q**9xx (con Q**97**x: **9**)

K10x K10x

Est gioca la piccola, Sud fila ipotizzando Jxx - Q9xx; Est gioca il **Q** per far credere di possedere QJxx

Dal K per fare 2 prese:

9xx (A9x) o xxx (Axx)

10xx KQx**x**

AJx (Jxx) o AJ9 (J9x)

Est gioca la piccola, Sud fila o intercala il 9,

sperando di trovare Kxx o Q10x in Est

xxx Jxx o J9x

Qxx **K**10x (o **Q**10x) Q10x **K**xxx

AJ9 A9x o Axx

giocando il **K**, Sud è portato a localizzare KQ in Est giocando il **K**, Sud fila ipotizzando in Est KQ10

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, in base a come viene realizzata la presa, di dedurre la posizione delle carte mancanti.

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
♥QJ1083 1SA 2♦
♦K632 2♥ 3♦
♣A103 3SA

♠K9642 N
♥A O
♦10954
♣874

Ovest attacca 2♠ per il J e l'A.
Sud gioca ora K♥ per l'A di Ovest.
Piano di difesa

soluzione: ♠QJ7
E ♥76542
S ♦J8
♣QJ6

♠A1083
♥K9
♦AQ7
♣K952

Ovest può tornare ora 4 di ♠, perché grazie alla regola della "minore equivalenti" sa che Est possiede il Q♠ (Sud con AQx avrebbe preso col Q). Sud avrebbe vinto filando il J♠ e prendendo sul Q♠, ma avrebbe perso con A♥ in Est, e il Q♠ in Ovest.

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 <u>9</u> (in alcuni casi anche <u>l'8 se l'onore è il J</u>), gioca l'intermedia per evitare di rendere vincente la carta alta del morto.

es. J76
Q832 K105
A96

Ovest attacca di 3, il morto gioca il 6; Est deve intercalare il 10.
Se Est gioca il K, il J poi realizzerà una 2^ presa

K103
J764 Q95
A82

Ovest attacca di 6, per il 3 del morto
Se Est impegna il 9 impedisce al 10 di realizzare una presa ulteriore.
Ma se Ovest ha l'A e Sud il J, occorre giocare il Q: quando E-O hanno " un arresto" a lato si passa il Q, invece con " 2 arresti " sarebbe più corretto il 9, o in base a quante prese sono necessarie nel colore.

♠QJ5 S N
♥Q83 1SA 3SA
♦KJ10
♣K872

Ovest attacca 2♥ per il 3 del morto.
Piano di difesa

N ♠10743
E ♥K97
♦9852
♣A6

soluzione: ♠862
♥AJ652 O
♦74 S
♣953

♠AK9
♥104
♦AQ63
♣QJ104

Est, con un onore presente al morto, deve intercalare il 9. Poi, in presa con l'A♣, tornerà col K♥ (Ovest avrà segnalato col 3♣, gradimento per il palo d'attacco). Nel caso in oggetto, andrebbe bene anche giocare subito il K♥, ma sarebbe deleterio se Ovest avesse attaccato da J10652 (ora Sud avrebbe ♥Ax).

C) il 3° di mano deve **<u>sbloccare l'onore 2°</u>** (Kx, Qx, Jx, 10x), quando il morto fa presa e se dispone di un ingresso laterale, per poter comunicare e mettere sotto impasse il dichiarante.

es. A3 K3 K3
Q(o K)106542 K7(o Q7); A106542 J7; AJ965 107
J98 Q98 Q842

Ovest attacca di 6, il morto prende: Est scarta l'onore 2°, poi potrà rinviare senza bloccare il palo del p.

* * *

Tuttavia esistono delle eccezioni alla regola della "minore delle equivalenti" ovvero del forzare:

-con A**<u>Q</u>**x, il 3° di mano gioca il **<u>Q</u>** per indurre il dichiarante a impegnare il suo K (che comunque farebbe presa) e conservare così le comunicazioni col partner

♠103 S N
♥K82 1♣ 1♦
♦AQJ75 1SA 3SA
♣K43 Ovest attacca 4♠, per il 10.
N ♠AQ7
E ♥Q106
♦K92
♣J1076

soluzione: ♠J8654
♥J953 O
♦86 S
♣98
♠K92
♥A74
♦1053
♣AQ52

Est deve giocare il Q♠ per far saltare l'eventuale K di Sud; se giocasse l'A♠, Sud prenderebbe solo al 3° giro per interrompere le comunicazioni della difesa.

Un tema simile: con **<u>KJ secchi</u>** e **<u>Asso 2</u>**° al morto, che fila.

♠A863 S N
♥965 1♣ 1♠
♦A8 1SA 3SA
♣A865 Ovest attacca 7♦ per l'8 di N.
N ♠J972
E ♥A32
♦KJ
♣J972

soluzione: ♠104
♥K87 O
♦1076543 S
♣Q4
♠KQ5
♥QJ104
♦Q92
♣K103

Est deve giocare il J♦ per far saltare uno dei due arresti (Q♦), quando ha ancora una ♦ da giocare per far uscire il 2°fermo di ♦ (l'A♦) Appena Sud giocherà ♥, prenderà di A e rigiocherà il K♦. Ovest ha ancora il K♥ per incassare le sue ♦ . Sud potrebbe vincere lisciando il J♦, ma perderebbe con le ♦ 4-4 e il K♦ in Ovest.

-il 3° di mano liscia per ***<u>mantenere le comunicazioni</u>***, quando il partner attacca nel suo colore

♠AJ6 N S
♥A76 1♦ 3SA
♦J762 Ovest attacca 8♠.
♣KJ3 Nord gioca il J♠
N ♠K10953
E ♥J108
♦A4
♣984

soluzione: ♠82
♥9432 O
♦K53 S
♣Q765
♠Q74
♥KQ5
♦Q1098
♣A102

Est deve filare il J♠, perché Sud, con il Q♠, ha un 2° arresto nel colore. Est ha un solo ingresso (A♦) e, se prende subito col K♠ per rigiocare ♠, quando Ovest entrerà in presa (col K♦), non avrà più ♠. Est deve pertanto sperare che Ovest possa prendere al più presto per rinviare la 2^♠, sapientemente preservata filando il J♠.

-il 3° di mano liscia per ***<u>proteggere</u>*** <u>il proprio Kxx /Qxx(x) / Jxx /10xx</u>, dall'eventuale A /K / Q ***<u>secondo</u>*** dell'avversario, quando al morto si vedano: <u>Qxx</u> / <u>Jxx</u> / <u>10xxx</u> / <u>9xxx</u>, che diventerebbero potenziali prese

Q103 J103 10832 9832
J9652 K74; A9542 Q86; AJ54 Q(J)76; AQ54 J(10)76
A8 K7 K(Q)9 K10(J)

In questi casi Est dà il <u>conto</u> senza impegnare **<u>l'onore 3°</u>** per non liberare la presa alla carta alta del morto. Ovest incasserà poi l'A provocando la caduta dell'onore 2° di Sud, che realizzerà solo una presa in tutto. Nel 1° caso, come già visto nell'esempio a pag. 13, Ovest chiarirà, giocando il J, che Est deve ancora filare, e Sud realizzerà così solo due prese (ne avrebbe fatte tre se Est avesse giocato il K al primo o secondo giro).

IL GIOCO DEL 2° DI MANO

Analizziamo ora il comportamento della difesa quando invece è l'avversario che muove un colore.
Il ruolo del 2° di mano è quello più complesso perché deve decidere se lisciare, forzare, coprire l'onore dell'avversario o sbloccarsi, senza ancora aver visto la carta giocata dal partner.
Per semplificare possiamo distinguere due situazioni:

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 **Q**J10 se giocassimo il più basso (il10), non si capirebbe qual è la testa della sequenza (J o Q).

KJx	Q10x	KQ10	AK10xx	AJ9
Ax**x** §	Kx**x** §	Ax**x** §	QJ**x** §	KQ**x**

In tutti gli esempi, sulla cartina da Sud, Ovest gioca la piccola.
Nel 3° esempio il difensore deve filare anche la 2^ volta perché l'avversario potrebbe giocare il 10.

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

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

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

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

-<u>per evitare che il dichiarante "rubi" la presa</u> mancante alla realizzazione del contratto (si gioca <u>l'Asso</u>)

♠AK3
♥32
♦AQJ109
♣876

N ♠975
E ♥QJ97
♦852
♣A94

N	S
1♦	1SA
2♦	2SA
3SA	

Ovest attacca J♠ per l'Asso, poi Nord gioca l'8 di ♣.

Soluzione: ♠J1086
♥A1054 O
♦K3 S
♣J53

♠Q62
♥K86
♦764
♣KQ107

Est deve contare le prese del dichiarante (5♦ con l'impasse al K che va bene + 3 a ♠ = 8) e capire che Sud sta cercando di "rubare" la 9^ presa; perciò deve prendere subito per giocare Q♥, il palo dove potrebbe realizzare le prese necessarie a battere il contratto.

-<u>per forzare prematuramente il rientro del morto</u>, onde interrompere le comunicazioni dell'avversario, specialmente quando il 2° di mano ha un <u>onore corto</u> (2° o 3°): **<u>K</u>** o **<u>Q</u>** o **<u>J</u>**

AJ10xx
<u>K</u>xx Qxx
<u>x</u>x

Sud gioca una cartina verso il morto:

così con AK109x
<u>J</u>x **<u>Q</u>**xxx
<u>x</u>x

o AQ109x
<u>K</u>x Jxxx
<u>x</u>x

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/Q nel 2°es.), Sud incassa **una** sola presa, nel caso non abbia ingressi a lato.

♠87
♥865
♦863
♣AJ1095

S	N
2♣	2♦
2SA	3SA

Ovest attacca Q♥

♠106 N
♥QJ109 O
♦J1097
♣Q86

Sud prende di Asso e gioca ♣.

Soluzione: ♠J95432
E ♥32
S ♦Q2
♣K43

♠AKQ
♥AK74
♦AK54
♣72

se Ovest non gioca subito il Q♣, Sud ottiene le sue 9 prese (11 se Est non fila); il Q♣ fa saltare l'A♣, l'unico ingresso del morto.

-<u>per proteggere il partner dalla messa in presa</u>, dopo un'eliminazione (si gioca il **<u>Q</u>** o il **<u>J</u>** o il **<u>10</u>** o il **<u>9</u>**)

♠762
♥A43
♦105432
♣K6

N ♠J85
E ♥KQJ1076
♦6
♣Q109

S	N	E
1♦	3♦	3♥
5♦		

Ovest attacca 2♥ per l'Asso, poi ♥ tagliata, A♦, K♣ e ♥ tagliata, A♣ e ♣ tagliata: Infine ♠ dal morto. (a ♣ Ovest segue col 3 poi 8 poi 4)

Soluzione: ♠AQ103
♥952 O
♦J S
♣J8743

♠K94
♥8
♦AKQ987
♣A52

Est deve passare il J♠, altrimenti Sud inserisce il 9 di ♠ mettendo in presa Ovest che può giocare solo ♠ o in taglio e scarto (Sud avrebbe dovuto dire X su 3♥ per consentire a Nord di dire 3SA)

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

♠AJ1087
♥AQJ
♦AJ
♣1076

S	N
1SA	2♣
2♠	4SA
5♠	6♠ (5♠ = 2A+ Q♠)

♠54 N
♥432 O
♦10987
♣KJ32

Ovest attacca 10♦ per l'Asso, Sud entra in mano con l'Asso ♣, gioca 2 giri di ♠, 3 di ♥ e ♦ per il K. Infine da Sud viene giocata piccola ♣

Soluzione: ♠32
E ♥10987
S ♦Q5432
♣Q8

♠KQ96
♥K65
♦K6
♣A954

Ovest deve prendere di K, perché è evidente che se Sud avesse avuto il Q♣, avrebbe giocato l'expasse partendo di piccola ♣ da Nord (il K ingoia il Q: <u>Colpo del coccodrillo</u>) Se Ovest mette il J, Est in presa col Q♣, è costretto al taglio e scarto. Est avrebbe 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 complessiva 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.

es. Ax Sud gioca il Q: se Ovest fila il palo rimane bloccato
Kx (Sud potrebbe avere QJ109)

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, per non rimanere poi sotto la forchetta del morto.

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 lisciare solo quando Sud non ha rientri
K64 per poter riscuotere la 4^ 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 lisciare o **coprire il 2° (ovvero l'ultimo) onore**, per evitare che il partner rimanga successivamente sotto impasse o in expasse.

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

♠A743 N S
♥KQJ 1♣ 1♠
♦KJ8 2♠ 4♠
♣1075 Ovest attacca K♣, per il 6
♠Q94 N di Est e continua A♣ e ♣.
♥1093 O Sud taglia il Q di Est e
♦74 gioca il J♠.
♣AK932

Soluzione:
♠K2 Se Ovest supera il J♠, Sud
E ♥8652 cederà alla difesa una sola ♠.
S ♦9653 Perciò Ovest 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.

♠AK6 S N
♥K975 1♣ 1♦
♦QJ87 1SA 3SA
♣104

N ♠Q1054
E ♥J1084
♦K52
♣A2

Ovest attacca 8♠, per il 6 del morto e il Q di Est, che torna 4♠ (conto resti) In presa col K♠, dal morto viene giocato il 10♣, che Est <u>deve superare con l'Asso</u> (per non prendere poi a vuoto sulla cartina). 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.

Soluzione:

♠982
♥Q32 O
♦1064 S
♣Q975

♠J73
♥A6
♦A93
♣KJ863

Est non deve superare il Q♦, ma il 2° (<u>ovvero l'ultimo</u>) <u>degli onori contigui</u>. Se Est supera il Q♦, Sud partendo col 9♦, fa l'impasse al 10 di Ovest e realizza 4 prese a ♦. Superando invece il 2° onore viene liberata la presa al 10♦. Poiché le ♣ non sono divise, Sud avrebbe bisogno di 4 prese a ♦ per mantenere il suo contratto.

CARTE FALSE DEL 2° DI MANO:

- quando un difensore ha **<u>J9</u>** (o AJ9), **<u>Q9</u>**, **<u>K9</u>** secchi con al morto la forchetta **<u>108x</u>** o **<u>J8x</u>** oppure ha **<u>Q10</u>**, **<u>K10</u>** secchi con al morto la forchetta **<u>J9x</u>**, 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).

108<u>x</u> 108<u>x</u> 108<u>x</u> J8<u>x</u> J8<u>x</u>
<u>J</u>9 ; <u>Q</u>9 ; <u>K</u>9 ; <u>Q</u>9 ; <u>K</u>9
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 J9<u>x</u> J9<u>x</u>
<u>Q</u>10 ; <u>K</u>10 dopo aver vinto con l'Asso, Sud farà l'impasse al 10 quarto in Ovest
AKxxx AQxxx (giocando subito il 10, Sud, entrato al morto, non potrà più sbagliare)

-con **<u>K10x</u>** o **<u>Q10x</u>** prima di **<u>AJ9</u>**: 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 KQ<u>x</u> il 2° di mano giocherà la piccola (se non serve una presa immediata)

AJ9x AJ9x
<u>Q</u>10x Kx KQ**<u>x</u>** 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 (**<u>J o 10</u>**) giocate **<u>al 2° giro</u>** <u>del colore</u>:

AJ9xx
108<u>x</u> KQ
xxx

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

AQ10xxx
Jx<u>x</u> K<u>x</u>
xx

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 e, a volte, anche in situazioni estreme:

♠42
♥J65
♦AJ10973
♣109

N ♠108765
E ♥Q92
♦K2
♣K43

S N
1♣ 1♦
2SA 3SA
Ovest attacca 4♥, per il 5, il 9 di Est (per non affrancare il J) e il 7 di Sud, che, preso il ritorno ♥ di Asso al 3° giro, gioca il Q♦, per il 4 di Ovest e il 3 di Nord.

Soluzione: ♠QJ3
♥K1043 O
♦854 S
♣Q76
♠AK9
♥A87
♦Q6
♣AJ852

Ovest ha segnalato un numero dispari di ♦, quindi Sud ne ha 2. Est deve perciò filare senza esitazione, per interrompere le comunicazioni nel palo, tra Nord e Sud,non avendo pronte le prese sufficienti per battere 3SA.

Quindi, mentre il 2° di mano ha spesso il compito di forzare con l'onore corto (**2° o 3°**) e lisciare quando è lungo, il 4° di mano può trovarsi nella condizione di dover filare non solo con l'onore **4°** o **3°**, ma anche **2°**, come nei seguenti casi:

AQJxxx
xxx Kx ;
xx

AQ109xx
Jxx Kx ;
xx
(al 2°giro Ovest deve giocare il **J**)

AJ109xx
Kxx Qx ;
xx

AK109x
Jxxx (Qxxx) Qx (Jx)
xx
Est fila se Ovest ha dato conto pari

Anche **con due arresti**, quando il morto ha un rientro a lato, la difesa deve filare, fin dal **1° giro**;
con due arresti nella stessa mano:

KJ10xx
xxx AQx o
xx

KQ109x
xx AJxx ;
xx

oppure separati:

KQ109xx
Axx Jx oppure
xx

KQ109x
Axx Jxx
xx

al 2°giro Sud probabilmente ripeterà l'impasse al J (contro Jxxx) per cui Ovest non deve assolutamente passare l'Asso neanche la 2^ volta

In alcuni casi sono **entrambi** i difensori a dover filare:

♠A32
♥73
♦QJ10932
♣74

N ♠874
E ♥J82
♦K4
♣Q10862

S N
1♣ 1♦
2SA 3SA
Ovest attacca J♠, per il K di Sud
Questi rigioca il 7♦, Ovest il 5♦, e il morto il 9♦.

Soluzione: ♠J1096
♥Q1054 O
♦A85 S
♣J3
♠KQ5
♥AK96
♦76
♣AK95

Est deve lisciare la 1^♦. Sicuramente Sud non ha A♦, che avrebbe giocato, e, non essendoci prese difensive da poter sviluppare rapidamente, la miglior cosa da fare è isolare il morto. Prendendo al 2° giro la ♦, Sud potrà entrare al morto con l'A♠, per 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.

AJxx — Kx — **10**9x — Q876 e AKxx — Qx — **10**9x — J876

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.

Analogamente: KQ9xxxx — Ax — x — J**10**x

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.

AJxxx — Qxx — **10**x — Kxx o AJxxxx — Qxx — **10**x — Kx

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.

Con Q8xx — x — J**9**xx — AK10x

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.

Carte false **al 2° giro** del palo:

AJx — **Q**10x — xxx — K9xx

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°.

Carte false per fuorviare il dichiarante:

	♠83	S	N
	♥KQ7	1♠	1SA
	♦8542	2♥	2♠
	♣J974	4♠	
♠AQ	N		
♥653	O		
♦KQ109			
♣10832			

Ovest attacca K♦ per il 7 di Est, il J di Sud; prosegue col 9♦ per l'Asso e il taglio di Sud, che entra al morto col K♥ e gioca l'8♠ lasciandolo girare.

Soluzione:

	♠542	
E	♥842	
S	♦A763	
	♣K65	
♠KJ10976		
♥AJ109		
♦J		
♣AQ		

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 ♣.

♠87	S	O	N
♥K93	1♣	2♠	X
♦AQ1092	2SA		3SA
♣QJ4			
N	♠J65		
E	♥J874		
	♦KJ3		
	♣K76		

Ovest attacca K♠, per il J di Est, filato da Sud. Ovest torna Q♠, preso da Sud che gioca ♦ per l'Asso (Ovest segue con l'8♦).

Soluzione:

♠KQ10943		
♥1065	O	
♦85	S	
♣52		
	♠A2	
	♥AQ2	
	♦764	
	♣A10983	

Est deve mettere il K♦ sull'Asso, per distogliere Sud dalla linea vincente, che sta imboccando, del sorpasso al K♣ e indurlo a giocare l'impasse al J♦ "letto" in Ovest.

(Colpo di Machiavelli)

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 (ad eccezione di 7SA o 6SA), per cui è possibile attaccare da forchette, sacrificando anche la presa, con la prospettiva di affrancare un proprio palo.
A SA la strategia viene essenzialmente elaborata **sulla base dell'attacco** e ad essa il partner deve subito uniformarsi, oppure, se lo valuta necessario, può modificarla in modo tale da "*rettificare il controgioco* ".
In sostanza, dopo l'attacco, si possono individuare tre direttrici strategiche.

L'ASSECONDAMENTO

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 ♥Q87 ♦86 ♣Q1082

	S	N
	1♣	1♠
	2SA	3SA

Ovest attacca Q♦. Rimasto in presa, prosegue col 9♦, preso dal K di Sud, che gioca ♥ per il Q (3 di Ovest) e da Nord il 2 di ♣.

N ♠QJ106 ♥J1092 ♦732 ♣K5

Soluzione: ♠872 ♥543 ♦QJ1095 ♣A6 (O)

S ♠ A9 ♥AK6 ♦AK4 ♣J9743

Est deve precipitarsi a prendere col K♣, per tornare a ♦ e salvaguardare così il rientro a ♣ del partner, che gli consentirà di incassare le ♦ affrancate. Da notare che Ovest, col 9 di ♦, la più bassa (Lavinthal), ha mostrato il suo ingresso 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 ♥AQ2 ♦K104 ♣7654

	S	N
	1SA	3SA

Ovest attacca 5♠ per l'Asso e il ritorno di 3♠ è preso da Ovest che rigioca il 2♠ per il per il Q di Sud.

N ♠A3 ♥J10863 ♦QJ73 ♣K8

Soluzione: ♠K10852 ♥95 ♦865 ♣J32 (O)

S ♠QJ7 ♥K74 ♦A92 ♣AQ109

Est deve sbloccare il K♣ sul 2 di ♠ (Lavinthal per ♣), sgombrando la strada delle ♣ al partner; altrimenti Sud, giocando due volte ♣ dal morto, lascerebbe Est in presa col K♣, impedendo ad Ovest di prendere col J di ♣.

♠AQJ ♥75 ♦K82 ♣J8765

	S	N
	1♣	2SA
	3SA	

Ovest attacca 4♥ per l'Asso e il ritorno di 3 preso dal J♥ di Ovest, che incassa il K♥ e rigioca il 2♥, preso dal Q di Sud.

N ♠109763 ♥A3 ♦J1096 ♣A3

Soluzione: ♠84 ♥KJ842 ♦7543 ♣Q10 (O)

S ♠K52 ♥Q1096 ♦AQ ♣K942

Est deve sbloccare l'A♣ sul 2 di ♥ (Lavinthal per ♣) consentendo così ad Ovest di prendere la mano con il Q♣, altrimenti Sud giocando ♣ per il K e poi ♣ farebbe cadere insieme l'A♣ e il Q♣, escludendo Ovest dalla presa a ♣.

♠KQ1084 ♥K7 ♦AJ ♣Q874

	N	S
	1♠	1SA
	2♣	2SA
	3SA	

Dopo l'attacco di 10♥ per il K, Sud entra in mano col K♣ e muove ♠ per il K (2 di Est), poi rientra di nuovo in mano coll'A♣.

♠A63 ♥AJ1094 ♦K964 ♣6 (N O)

Soluzione: ♠J72 ♥652 ♦732 ♣J1093 (E S)

♠95 ♥Q83 ♦Q1083 ♣AK52

Ovest deve scartare l'A♠ sull'A♣ per liberare la presa al J di Est, che potrà poi girare ♥ per Ovest. (colpo dell'imperatore: sblocco con lo scarto di un Asso)

-procurare il rientro <u>*sacrificando*</u> <u>il K o il Q</u>*, contro* <u>*l'Asso 2° dell'avversario*</u> **(colpo di Dechapelles)**

♠A5
♥AQ1083
♦764
♣K85

S	N
1♣	1♥
1♠	2♦
2SA	3SA

N ♠K972
E ♥KJ5
♦J2
♣10742

Ovest attacca K♦, J♦ di Est,e, rimasto in presa, continua con il Q♦, preso dall'Asso di Sud. Sud gioca 9♥ per il J di Est.

Soluzione: ♠Q84
♥764 O
♦KQ1085 S
♣96
♠J1063
♥92
♦A93
♣AQJ3

Il conto dei punti (13 Nord + 8 Est + 12 Sud + KQ♦ Ovest = 38) mostra che Ovest può avere solo un piccolo onore: se possiede il Q♠, Est, tornando K♠, gli procura il rientro, sia che Nord prenda subito, sia che lisci.

♠A3
♥32
♦AK1092
♣AQJ9

N	S
1♦	1♠
3♣	3SA

N ♠Q872
E ♥984
♦QJ65
♣76

Attacco di Ovest K♥ filato. Sud prende al 3°giro (Q-J♥ di Ovest), poi gioca ♦ per il J di Est.

Soluzione: ♠K54
♥KQJ105 O
♦3 S
♣5432
♠J1096
♥A76
♦874
♣K108

Anche qui Est deve tornare Q♠, per creare il rientro ad Ovest, senza che Sud possa incassare un'altra presa a ♠. (Ovest giocando in sequenza K poi Q poi J ha fatto una Lavinthal per le ♠).

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

♠AQ
♥K10862
♦J92
♣J84

S	N
1SA	2♦
2♥	2SA
3SA	

N ♠K10532
E ♥95
♦8763
♣65

Ovest attacca 7♠, per il Q di Nord.

Soluzione: ♠976
♥Q743 O
♦A104 S
♣K92
♠J74
♥AJ
♦KQ5
♣AQ1073

Est, non avendo rientri lato, deve filare il Q♠, per poter prendere col K al 3° giro nel colore (in pratica posticipa la presa). Deve sperare che Ovest abbia tre carte di ♠.

♠AQ9
♥643
♦J10972
♣AK

N	E	S
1♦	1♥	2SA
3SA		

Ovest attacca 8♥.

N ♠J62
E ♥KQ1097
♦A5
♣J74

Soluzione: ♠7543
♥82 O
♦K4 S
♣96532
♠K108
♥AJ5
♦Q863
♣Q108

Est deve giocare il 9♥, per far saltare subito un arresto e mantenere le comunicazioni con Ovest; se supera col Q♥, Sud fila, poi prende col J♥ e, quando Ovest prenderà col K♦, non avrà più ♥ da giocare.

♠Q1098
♥Q65
♦K7
♣AK64

N	E	S
1♣	1♦	2SA
3SA		

Ovest attacca 8♦ per il K di Nord. (e se Nord gioca il 7♦?)

N ♠A32
E ♥J103
♦AJ1043
♣92

Soluzione: ♠K76
♥9742 O
♦82 S
♣J1075
♠J54
♥AK8
♦Q965
♣Q83

Est, con un solo rientro a lato, è in svantaggio di tempo (Sud ha 2 arresti a ♦); per recuperarlo deve filare il K♦. Ovest anticiperà la presa a ♠ e potrà così tornare a ♦, quando Est ha ancora l'ingresso di A♠. Se Nord gioca il 7♦, deve mettere il 3♦, <u>conservando AJ10</u> (sul 10 ♦, Sud filerebbe)

♠AQ52
♥K75
♦J4
♣QJ109

N ♠J93
E ♥102
♦AQ1052
♣A43

N E S
1♣ 1♦ 1♥
1♠ - 3SA

Ovest attacca 8♦ per il J di Nord.
(e se Nord gioca il 4♦?)

Soluzione: ♠10876
♥J983 O
♦83 S
♣K52

♠K4
♥AQ64
♦K976
♣876

Est deve filare il J♦ per conservare le comunicazioni con Ovest, avendo un solo rientro a lato. Ovest in presa col K♣ può così tornare a ♦. Se Nord gioca il 4♦, Est deve giocare il 2♦ (Sud filerebbe il 10♦, rimanendo con 2 arresti)

♠1043
♥A87
♦1097
♣AKQJ

N ♠KQ876
E ♥Q93
♦A43
♣63

N E S
1♣ 1♠ 2SA
3SA

Ovest attacca 9♠ per il 10 di Nord.

Soluzione: ♠92
♥J1042 O
♦K62 S
♣7542

♠AJ5
♥K65
♦QJ85
♣1098

Est deve filare per far saltare uno dei due arresti di Sud, quando Ovest ha ancora una ♠ da rigiocare. Se Est supera il 10, sud fila, e, prendendo al 2°giro, precluderà ad Ovest la possibilità di rinviare ♠.

♠J87
♥105
♦A876
♣K864

S N
1♣ 1♦
2SA 3SA

Ovest attacca 3 di ♥ per il K di Est, che torna 6♥, mentre Sud risponde col J e poi col Q.

♠954 N
♥A8743 O
♦432
♣104

Soluzione:
♠10632
E ♥K62
S ♦K95
♣QJ3

♠AKQ
♥QJ9
♦QJ10
♣A952

Sud non può avere QJ secchi perché Est, con K962 sarebbe tornato col 2; quindi Est ha K62 ed occorre filare il 6, perché, quando Est prenderà, avrà ancora una ♥ per Ovest.

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 perseguire 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 controgioco, 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).
Il "busso" manifesta quindi al partner il cambio della strategia difensiva.

♠QJ1063
♥98
♦Q106
♣AKQ

N S
1♠ 1SA

Ovest attacca 2♥ per il K di Est e l'Asso di Sud, che gioca il K♠.

♠A84 N
♥J10742 O
♦K4
♣965

Soluzione:
♠752
E ♥K
S ♦AJ7532
♣1072

♠K9
♥AQ653
♦98
♣J843

Ovest deve contare le prese (2♥ + 3♣ + 4♠) e i punti di Sud (6 a ♥ + 3 a ♠). Al massimo ha ancora un J, per la licita di 1SA. Occorre prendere di A♠ e tornare K♦ e ♦. Ovest non può filare il K♠, perché Sud incasserebbe AKQ ♣ + Q♥ + J♣ oltre all'A♥ e al K♠ facendo 7 prese

♠1052 N S
♥AQJ 1♦ 2SA
♦AQJ92 3SA
♣76 Ovest attacca Q♣ ,
N ♠KJ93 che Est prende di A♣.
E ♥7642
♦874
♣A5

Soluzione: ♠A76
♥983 O
♦3 S
♣QJ10943
♠Q84
♥K105
♦K1065
♣K82

Est conta le prese di Sud(5♦ + 3♥ +1♣) Deve pertanto cercare di realizzare 5 prese prima che Sud incassi le proprie. Dovendo sfruttare il seme di ♠, per tale obiettivo, occorre giocare il J♠, in modo da rimanere in forchetta sul 10 di ♠ del morto, se Ovest 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; gli scopi possono essere due:

a) **conservare 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
♥1075 1♣ 1♠
♦KQJ3 1SA 2♦
♣7 2SA 3SA
N ♠Q85 Ovest attacca 2♣,
E ♥A983 per il K di Est e il 5 di Sud.
♦10942
♣K4

Soluzione: ♠974
♥J62 O
♦87 S
♣AJ932
♠J6
♥KQ4
♦A65
♣Q10865

Est non deve rigiocare subito ♣, perché Ovest, che non può avere riprese a lato, o incassa anche l'A♣, liberando la 9^ presa a Sud (che ricorrerà alle ♥, prima di tentare l'impasse a♠) o non lo incassa più. Est deve tornare 3♥ e, quando prenderà con il Q♠, potrà incassare l'A♥ e rinviare ♣ per far riscuotere al partner la 4^ e 5^ 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^ presa a ♥.

b) acquisire prima, in un nuovo colore, **una presa in controtempo**, per poi tornare al palo d'attacco.

♠J106 S N
♥QJ3 1♣ 1♦
♦AQ1096 1SA 3SA
♣K4 Ovest attacca 6♥, per
N ♠K842 il J di Nord, il K di Est
E ♥K74 e il 5 di Sud.
♦K5
♣7532

Soluzione: ♠Q95
♥A962 O
♦832 S
♣986
♠A73
♥1085
♦J74
♣AQJ10

L'attacco di 3^ a ♥, indica che dalle ♥ si possono ricavare solo 3 prese da sommare al K♦. Occorre perciò un'altra presa che può scaturire, per il calcolo dei P.O. residui, solo dalle ♠. Est rinvia così l'8♠ (non il 2): Sud è costretto a filare, per non liberare 3 prese a ♠ ed Ovest, preso col Q♠, poiché l'8 nega interesse a ♠, torna a giocare ♥. Poi col K♦ + Q♠ + 3♥ la difesa otterrà il down

L'OSTRUZIONE

La **terza** direttrice strategica viene attuata 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
♥QJ7 1SA 2♣
♦A9 2♥ 2♠
♣AJ32 2SA 3♣
♠876 N 3♦ 6SA
♥K54 O Ovest attacca 7♠.Sud prende A♠,
♦Q854 incassa KQJ♠, scartando una ♦
♣1076 (Est scarta ♥ e Ovest ♦), poi gioca Q♥.

Soluzione: ♠542
E ♥632
S ♦1076
♣Q854
♠A103
♥A1098
♦KJ32
♣K9

L'attacco contro gli slam a SA è in genere passivo, non essendo necessario affrancare prese di lunga Anche nel prosieguo si deve mantenere questa condotta, così Ovest , dopo il K♥ torna ♥. Il rinvio a ♣ o ♦,dove ci sono carte alte, regalerebbe una presa.

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

-<u>interrompendo le comunicazioni</u> nel colore di sviluppo dell'avversario (lisciando)

♠53 S N
♥K74 1SA 2SA
♦KJ1087 3SA
♣J73 Ovest attacca J♠, per il K di Sud,
N ♠764 che rigioca il 9♦, su cui Ovest
E ♥Q1096 fornisce il 2♦.
♦AQ6
♣1086

Soluzione: ♠J10982 Est deve filare il 1° giro di ♦,
♥J8 O (Ovest ha mostrato un n° di ♦
♦542 S dispari, dunque Sud ha solo 2♦)
♣KQ5 e prendere al 2° giro, quando Sud
♠AKQ non ha più ♦. Poiché il morto
♥A532 ha un solo rientro, non potrà
♦93 più incassare le ♦ affrancate.
♣A942

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

♠J62 S N
♥AJ1092 1♦ 1♥
♦83 2SA 3♥
♣765 3SA
♠Q54 N Ovest attacca 4♣ per il K di Est,
♥K84 O che torna 8♣. Sud prende di Asso
♦762 al 2° giro e gioca il 7♥.
♣QJ43

Soluzione: ♠10983 Ovest deve giocare subito il K♥
E ♥Q63 per impedire a Sud di cedere la ♥
S ♦K94 e mantenere le comunicazioni per
♣K82 ripetere l'impasse a ♥. E, se Est
♠AK7 fila col Q♥, al 1° giro, Sud ha 2
♥75 ingressi per fare l'impasse a ♦ e
♦AQJ105 realizzare così 10 prese, invece di
♣A109 andare down se Ovest non dorme.

♠987 S N E
♥AK1096 1SA 2♦ X
♦K54 passo 3♦ -
♣42 3SA
♠QJ106 N Ovest attacca 7♦ per il 9 di Est
♥J84 O e il Q di Sud, che gioca il 3 di ♥.
♦73
♣Q1095

Soluzione: ♠42 Ovest deve forzare col J♥, per
E ♥Q75 evitare che Sud giochi il 9 dal
S ♦AJ1092 morto, mantenendo il rientro
♣863 e proteggendosi anche dal lato
♠AK53 pericoloso. Sul J♥ infatti, Sud
♥32 non può lisciare a causa del
♦Q86 ritorno a ♦.
♣AKJ7

-<u>forzando il rientro in un palo a lato</u>

♠954 S N
♥KQJ106 1♦ 1♥
♦932 1SA 2SA
♣A3 3SA
N ♠A3 Ovest attacca 2 di ♠, che
E ♥A73 Est prende di A♠.
♦J1064
♣K982

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

♠KQ2 S N
♥107 1SA 2SA
♦983 -
♣KJ964 Ovest attacca 7 di ♦
N ♠A1086 per l'Asso di Est e il 5 di Sud.
E ♥J65
♦A64
♣Q102

Soluzione: ♠J9 Est deve tornare 6♠, per "uccidere il morto",
♥Q842 O se Ovest ha il J♠ e Sud solo due ♣. L'attacco
♦Q1072 S è di 3^ e viene da solo 4♦, per cui le ♦ non
♣873 forniscono prese a sufficienza e occorrono
♠7543 comunque delle prese a ♠, mentre le ♥
♥AK93 offrono scarse speranze, poiché Ovest non
♦KJ5 ha più di un onore a lato (contando i punti).
♣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 formulato sulla base dell'attacco, nel gioco a colore ha rilevanza determinante il contributo, in termini di prese, che il morto apporta, poiché è complementare, di solito, alla mano del dichiarante. 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		
	♥A64	1♠	2♠		
	♦J72	Ovest attacca K♥,			
	♣1054	filato da Nord (7 di Est).			
♠73	N				
♥KQ105	O				
♦A854					
♣Q72					

Soluzione:

	♠K10	
E	♥972	
S	♦Q1093	
	♣K986	
♠QJ842		
♥J83		
♦K6		
♣AJ3		

Con quel morto Ovest deve tornare passivamente a ♠, qualsiasi altro palo giocato regalerebbe una presa. Est prende col K♠ e rinvia ♥ per l'Asso, A♠ e ♥ per il J, mettono in mano Ovest che è obbligato a regalare una presa, aprendo il gioco in un colore minore, 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	
	♥AQ3	1♥	X	XX	1♠	
	♦KJ4	2♦	2♠	3♥	-	
	♣875	4♥				
♠AK62	N	Ovest attacca K♠,				
♥74	O	per il 7 di Est e l'8 di Sud.				
♦1062						
♣AJ102						

Soluzione:

	♠Q1074	
E	♥862	
S	♦975	
	♣Q93	
♠8		
♥KJ1095		
♦AQ83		
♣K64		

Sud ha il singolo di ♠ e ha mostrato di avere 9 carte rosse, che probabilmente gli forniranno 9 prese e lo scarto di una ♣ dal morto. Se riesce a tagliare le residue 3♠, il morto avrà solo 3 perdenti in tutto (1♠ + 2♣). Cioè il morto diverrebbe la mano base da chiudere e le 10 prese saranno fornite dalle 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♥ 2♠ 3♥ 3♠ ♥J32 O Il rischio è che Sud scarti le ♣
♦765 4♦ 4♠ - - ♦8 S perdenti sulla 5^ 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 2 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

La difesa deve giocare atout ad ogni occasione per limitare il più possibile i tagli dal lato corto d'atout:

♠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 di ♥ ♠QJ10987 Est prende col K♠ e rinvia ♠ di nuovo;
♥KJ95 O per 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 Sud in origine ha 4 perdenti a ♦ e 1♥.
♥1065 2♣ 2♦ E ♥Q3 Se taglia 2♦ restano 3 perdenti, così
♦3 2♥ 2♠ S ♦542 pure se riesce a tagliarne 1, senza
♣98765 3♦ 4♥ ♣K1043 cedere la ♥ sul ritorno 9 di ♥, facendo
♠Q84 N Per proteggere le prese di ♦, Ovest ♠AK presa col 10 del morto.
♥J92 O attacca 2 di ♥, per il Q di Est ♥AK874 Se però Ovest rigioca il **J di ♥**, assicura
♦AQ109 e il K di Sud, che rigioca ♦, ♦KJ876 una presa al 9 di ♥ nel caso che Sud tagli
♣QJ2 per il 9♦ di Ovest e il 2 di Est. ♣A una ♦ col 10♥ rimasto al morto, e Sud
perderà 3 prese a ♦ + il 9 di ♥; mentre se
non taglia la ♦ dovrà cedere 4 prese 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*".

♠43 S N Soluzione: ♠K876 Il 2♥ indica n° dispari di ♥. Ovest deve incassare
♥7654 2♠ 4♠ E ♥1092 anche il K♥ e l'A♦ per evitare che Sud scarti sulle ♣
♦KQJ Ovest attacca K♥, S ♦1098 La 4^ 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'impasse 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 ♥.

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*, per poi metterlo in mano e porsi in posizione d'attesa.

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 come in A) o B)

♠AQ8 S N E Soluzione: ♠964 Contando le proprie prese, Est deve
♥75 3♥ 4♥ X ♥32 O cercare la 4^ 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 lisciare per mantenere
♥A5 1♣ 1♠ E ♥97632 le comunicazioni, 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'impasse 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
♥K4
♦AQJ83
♣A974

E	S	O	N
1♥	2♠	-	2SA
-	3♦*	-	4♠

(valori a ♦)

N ♠A5
E ♥AQ1063
♦1094
♣K102

Soluzione: ♠864
♥J52 O
♦72 S
♣J8653
♠KQ10973
♥987
♦K65
♣Q

Dall'attacco Est sa che Sud ha 3 carte di ♥ Oltre all'A♠, 3 prese per la difesa possono venire quindi dalle ♥, se si eliminano le ♠ del morto; con quelle ♦ minacciose, Est deve **<u>conservare il controllo</u>** del gioco. Perciò torna di piccola ♠, poi, entrato in presa, batterà l'A♠ e incasserà le restanti ♥.

♠AQ76
♥Q5
♦KJ109
♣J54

N	S
1♦	1♠
2♠	4♠

Ovest attacca 8♥, per il 5 di Nord e il J di Est.

N ♠54
E ♥AKJ6
♦A764
♣Q97

Soluzione: ♠1032
♥8732 O
♦82 S
♣10832
♠KJ98
♥1094
♦Q53
♣AK6

Est <u>non può confidare sui punti di Ovest</u>. Perciò deve giocare AK♥ per <u>accorciare prematuramente il morto</u>, impedendogli così di sfruttare appieno il palo di ♦. Est in pratica toglie a Nord il rientro per incassare la 4^ ♦ (Est filerà 2 volte a ♦). Se invece Sud, per conservare un rientro, non elimina le ♠, prenderà il taglio a ♦.

♠KQ1065
♥K943
♦952
♣4

E	S	O	N
1♣	1SA	-	2♣
-	2♠	-	4♠

Ovest attacca J♣

N ♠742
E ♥AJ10
♦KQJ
♣A862

Soluzione: ♠9
♥762 O
♦8643 S
♣J10975
♠AJ83
♥Q85
♦A107
♣KQ3

Dal conto dei punti Est sa che Ovest ha solo il J♣. Est non deve **<u>prendere</u>** "**<u>a vuoto</u>**" con l'A♣, perché libererebbe KQ♣ sui quali andranno 2 perdenti a ♦ di Nord. Se Est non prende, perde la presa a ♣, ma ne guadagna 2 a ♦ (e con le 2 a ♥ batte il contratto). Se Sud, preso a ♣, taglia 2♣ entrando col Q♥, Est deve sbloccare l'A♣; dopo la 4^♠, sarebbe compresso e rischia di essere messo in presa a ♦ o di affrancare il K♥ se ne scarta una

---

♠842
♥J1085
♦K63
♣A32

S	N
1♠	1SA
3♣	4♠

Ovest attacca J♦ lisciato, prosegue col 10♦ tagliato da Sud. Poi A♣ e ♣ dal morto.

. N ♠1065
E ♥Q763
♦AQ542
♣J

Soluzione: ♠73
♥K42 O
♦J1098 S
♣Q986
♠AKQJ9
♥A9
♦7
♣K10754

Est non deve **<u>tagliare</u>** "**<u>a vuoto</u>**", perché taglierebbe una perdente, favorendo l'affrancamento delle ♣ e accorciando il lato lungo delle atout della difesa. Se Est non taglia, Sud dovrà cedere 1♦, 1♥ e 2 prese a ♣ (il Q e un surtaglio). Se invece taglia, Sud poi batterà 2 colpi d'atout e con K♣ e ♣ tagliata al morto, affrancherà le ♣ e pagherà ancora solo 1♥

♠A5
♥54
♦A2
♣AKQJ932

S	N
3♥	5♥
6♥	

Ovest attacca J♠.

♠J1098 N
♥A32 O
♦K1054
♣54

Sud prende con l'A♠ incassa AK♣ per scartare il Q♠ e gioca il K♥. Ovest prende al 2° giro (Est scarta il 7♠)

Soluzione:
♠K7643
E ♥10
S ♦J963
♣1087
♠Q2
♥KQJ9876
♦Q87
♣6

Ovest deve rigiocare il K♦ (<u>colpo di Merrimac</u>) per interrompere le comunicazioni tra Nord e Sud. Sud non potrà più incassare le ♣ per scartare le ♦ perdenti.

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:

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

♠Q10973 ♥AJ10 ♦J6 ♣AQ3

S N
1♠ 2SA*(fit ♠)
4♠

Soluzione:

♠6 ♥876 ♦AK1043 ♣J1098

N O

Ovest attacca K e A♦, Est risponde con l'8 e il 2 di ♦, mentre Sud segue col 5 e Q♦.

♠54 ♥KQ93 ♦9872 ♣542

E S

♠AKJ82 ♥542 ♦Q5 ♣K76

Est ha mostrato preferenza per le ♥ (8♦) e ha indicato un numero pari di ♦ (2♦). Ovest deve perciò rinviare ♥, <u>attaccando per tempo la combinazione</u> da doppio impasse di Nord. Se torna ♣, Sud elimina le ♠ e le ♣, e gioca ♥ per l'impasse: Est non può che tornare in taglio e scarto, o ♥ nella forchetta di Nord.

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

♠7643 ♥98754 ♦K ♣J52

S O N E
1♥ 1SA 2♥ 3♣
3♥ - - -

Soluzione:

N ♠1052
E ♥ -
♦J532 ♣KQ10964

Ovest attacca A♣, batte AK♥ e rinvia l'8 di ♣ tagliato da Sud. Poi Sud gioca ♦ per il K, ♣ taglio, A♦ e ♦ taglio e ♠ dal morto. (sulle ♦ Ovest gioca 4-10 -6♦)

♠KJ9 ♥AK ♦Q10964 ♣A87

O S

♠AQ8 ♥QJ10632 ♦A87 ♣3

Sud ha dunque eliminato le ♣ e le ♦, (Ovest ha dato conto dispari), e ora minaccia di mettere in presa Ovest per ottenere un ritorno favorevole a ♠ o in taglio e scarto. Est deve <u>forzare</u> col 10♠, per evitare che Sud giochi l'8 e metta in presa Ovest.

♠KQJ10 ♥K76 ♦AK9 ♣975

S N
1♠ 2SA*(fit ♠)
3SA 4♦
4♥ 4SA

Soluzione:

♠76 ♥1098 ♦Q108 ♣K10863

N O

5♣ 6♠

Ovest attacca 10♥ per l'Asso di Sud, che gioca 2 giri di ♠, 3 di ♦ tagliando la 3^ ♦, poi A♣ (Est Risponde col J♣) e piccola ♣.

♠32 ♥5432 ♦J5432 ♣A42

E S

♠A9854 ♥AQJ ♦76 ♣A42

Sud ha eliminato le ♠, le ♦ e le ♥. La sua mano ricostruita è una 5.3.2.3; dunque Est ha solo 2♣, che devono essere QJ, perché con AQx Sud avrebbe mosso le ♣ dal morto. Perciò Ovest deve giocare il K♣ (<u>colpo del coccodrillo</u>), ed incassare poi il 10♣; se passa il 10, Est, in presa col Q♣ deve tornare in taglio e scarto.

♠107432 ♥A107 ♦K63 ♣A9

S N
2SA 3♥
4♠ 4SA
5♣ 6♠

Soluzione:

♠Q86 ♥Q942 ♦84 ♣QJ108

N O

Ovest attacca Q♣ per il K di Sud. Questi batte A-K♠ (Est scarta 7 e 6 di ♣), quindi incassa A♣ e tre giri di ♦ (Est risponde 2-7-5♦), poi rigioca ♠ per il Q♠ di Ovest (e una ♣ di Est).

♠ - ♥J65 ♦109752 ♣76532

E S

♠AKJ95 ♥K83 ♦AQJ ♣K4

Sud ha eliminato le ♠, le ♦ e le ♣. Ovest deve perciò rigiocare ♥, ma deve scegliere con cura la carta. Se gioca piccola ♥, Sud liscia dal morto, prende il J♥ di Est e fa il sorpasso al Q di Ovest; perciò Ovest deve rinviare <u>Q♥</u>, in modo che, se Sud prende di A♥ al morto e gioca il 10♥, Est supera col J♥ e il 9♥ di Ovest è promosso.

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

	♠KQ4	S	N	Soluzione:	
	♥7654	1♠	2♠		
	♦765	4♠			
	♣J83	Ovest attacca K♦ e A♦,			
♠76	N	Est risponde col 3 e 4♦,			
♥K108	O	Sud con l'8 e il Q♦			
♦AKJ102					
♣765					

	♠103	Ovest non deve giocare la 3^ ♦,
E	♥J32	perché Nord <u>non ha rientri a</u>
S	♦943	<u>sufficienza</u> per tagliare una ♦,
	♣Q10942	una ♣ e poi muovere ♥ verso
♠AJ9852		la combinazione AQ9.
♥AQ9		Perciò Ovest deve tornare
♦Q8		passivamente in atout.
♣AK		

	♠Q87	S	O	N	E	Soluzione:
	♥A742	1♠	2♥	X	-	
	♦KQ10	2♠	-	4♠		
	♣765	Ovest attacca Q♥ per il K di Sud,				
♠A3	N	che prosegue col J♠ per l'Asso di				
♥QJ1098	O	Ovest e il ritorno di J♥ preso				
♦43		dall'A♥,Sud ed Est rispondono.				
♣AQ104		Poi Sud incassa Q-K♠ (Est risponde)				
		e gioca un 4°giro di ♠.				
		Programmare gli scarti di Ovest.				

	♠942	Ovest <u>non deve scartare la 5^♥</u>
E	♥65	(ma ♦ e una ♣), perché, dopo ♦
S	♦J9872	per il K, Sud taglierebbe la 3^♥,
	♣J82	poi, eliminate le ♦, giocherebbe la
♠KJ1065		4^♥ scartando ♣ di mano (<u>perdente su</u>
♥K3		<u>perdente</u>) ed Ovest, in presa a ♥, sarebbe
♦A65		costretto a muovere ♣, concedendo la presa
♣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 <u>J♣</u>, 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.
- IL TAGLIO: cioè procurare tagli, al partner o a se stessi

♠KQ
♥J108
♦KQ76
♣KJ74

♠8764 N
♥A4 O
♦J52
♣A852

S	N
1♥	2♣
3♣	4♥

Quale deve essere il piano di difesa per Ovest?

Soluzione:

♠109532
E ♥632
S ♦9843
♣9

♠AJ
♥KQ975
♦A10
♣Q1063

In base alla dichiarazione, Est dovrebbe essere corto a ♣, quindi Ovest deve attaccare A♣ e continuare a ♣ (col 5, intermedia mostra interesse al palo d'atout). Quando prenderà con l'A♥ darà un secondo taglio al partner.

♠KQ76
♥42
♦K1082
♣AJ10

N ♠A32
E ♥A7532
♦9
♣8763

S	N
1♣	1♦
1♠	4♠

Ovest attacca Q♥ , per l'Asso di Est.

Soluzione: ♠54
♥QJ108 O
♦A7643 S
♣54

♠J1098
♥K9
♦QJ5
♣KQ92

Est deve procurarsi un taglio a ♦, sperando che Ovest abbia l'A♦. Ma il rinvio 9♦ crea un dilemma ad Ovest: se Est ha il doubleton, deve filare per dare il taglio quando Est prenderà con l'A♠; se ha il singolo deve prendere subito. Est può eliminare questa alternativa, se prima di rinviare il 9♦, incassa l'A♠.

- LA PROMOZIONE D'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 <u>dopo aver incassato le vincenti a lato</u>; ciò per evitare che il dichiarante, invece di tagliare, si liberi delle sue perdenti, eludendo la promozione.

♠AKQ
♥863
♦K852
♣KQ2

N ♠J32
E ♥104
♦10973
♣9854

O	N	E	S
1♥	X	-	2♠
-	4♠		

Ovest attacca A♥ e prosegue con K-Q♥. Cosa deve scartare Est sul 3° giro di ♥?

Soluzione: ♠85
♥AKQJ9 O
♦Q6 S
♣J107

♠109764
♥752
♦AJ4
♣A6

Est deve invitare Ovest a continuare a ♥, per promuovere il J♠ (<u>colpo en passant</u>), per cui deve scartare il 10♦ o l'8♣ (preferenza per le ♥).

♠10973
♥1062
♦AK109
♣AK

♠J2 N
♥AK43 O
♦832
♣QJ109

S	N
2♠	4♠

Ovest attacca K♥, su cui Est mette il Q♥, prosegue col 3♥ per il J di Est, che rinvia il 9♥ preso dal K.

Soluzione:

♠Q
E ♥QJ9
S ♦7654
♣85432

♠AK8654
♥875
♦QJ
♣76

Ovest deve continuare a ♥, perché la 4^ presa può venire solo dalle atout, se Est ha un onore di ♠. Tagliando il J♠ viene promosso (il Q♠ produce <u>l'uppercut</u>). Da notare il Q♥ giocato sul K del partner che chiede di tornare di piccola ♥.

♠Q95
♥A63
♦K86
♣AJ106

N	E	S	O
1♣	-	1♥	2♠
-	-	X	-
3♥	-	4♥	

N ♠107
E ♥Q7
♦QJ9732
♣K95

Ovest attacca A-K♠, per il 10 e il 7 di Est, e prosegue col 6♠.

Soluzione: ♠AK8643
♥1084 O
♦104 S
♣82

♠J2
♥KJ952
♦A5
♣Q743

Est deve tagliare con la sua atout più alta (Q) per promuovere una atout di Ovest (uppercut). Il Q♥ costringe Sud a surtagliare col K e il 10♥ diventa vincente.

♠J1062
♥AKJ4
♦QJ
♣J73

S	O	N	E
1SA	-	2♣	X
2♠	-	4♠	-

N ♠Q97
E ♥85
♦1098
♣AKQ62

Ovest attacca 9♣, per Q-K-A, Sud risponde, mentre Ovest scarta il 6♦.

Soluzione: ♠83
♥9762 O
♦76432 S
♣95

♠AK54
♥Q103
♦AK5
♣1084

Dal conto dei punti residui, Ovest non può avere nulla. Perciò Est deve cercare di promuovere un' atout. Continuando a ♣, il taglio di 8♠, fa saltare il J♠, generando un uppercut.

♠A632
♥KQJ10
♦AQ
♣954

N	S
1SA	2♣
2♥	2♠
3♠	4♠

♠K75 N
♥8632 E
♦9763
♣86

Ovest attacca 8♣ per il J di Est, che continua con A-K, Sud risponde. Che cosa deve scartare Ovest sul 3° giro di ♣?

Soluzione:
♠84
E ♥754
S ♦8542
♣AKQJ

♠QJ109
♥A9
♦KJ10
♣10763

Ovest deve chiamare a ♣ (9♦); il 4° giro di ♣ promuove il K♠, perché Ovest, tagliando col 7, fa saltare l'A♠. Il taglio che promuove un' atout della stessa mano è un knock-out.

♠AK
♥A1076
♦QJ10
♣KQ98

N	E	S	O
1♣	1♦	1♠	-
2SA	-	4♥	-

N ♠1072
E ♥95
♦AK6542
♣A3

Ovest attacca 9♦. Est incassa A-K♦, Sud ed Est rispondono.

Soluzione: ♠984
♥K8 O
♦93 S
♣J76542

♠QJ653
♥QJ432
♦87
♣10

Prima di rigiocare ♦, Est deve incassare l'A♣, per evitare che Sud scarti la ♣. La 3^ ♦ promuove così il K♥. Nelle promozioni d'atout occorre *prima incassare le vincenti laterali*, per evitare che l'avversario vanifichi la promozione scartando una perdente per evitare il surtaglio.

♠54
♥10973
♦KJ53
♣KJ2

S	O	N	E
1♠	-	1SA	2♥
3♠	-	4♠	-

♠Q962 N
♥86 O
♦10987
♣1065

Ovest attacca 8♥ per il J di Est, che prosegue con A e K. Sul K♥ Sud taglia col J♠.

Soluzione:
♠3
E ♥AKQJ2
S ♦64
♣Q9873

♠AKJ1087
♥54
♦AQ2
♣A4

Ovest non deve surtagliare, perché l'uscita di scena del J♠, consente al 9 di fare un'ulteriore presa. Q9xx♠ realizzeranno 2 prese

♠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 AJ9x 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.
Idealmente si può immaginare di sovrapporre le proprie carte a quelle dell'avversario, eliminando la carta alta impegnata, per riscontrare come l'intermedia diventi vincente, es:
da QJ10x all'avversario restano QJx sotto **AK9**; da AQJx restano AQx sotto **K10x**; da AKJ10x restano AKJx sotto **Q9xx**

da AK109x restano AK10x sotto **J8xx** (e se il partner ha il Q secco o secondo, si realizzano due prese)

- 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**:

♠1087
♥J982
♦A3
♣KQJ2

S	O	N	E
1♠	X	XX	2♦
-	-	4♠	-

Ovest attacca K-A♥,
Est e Sud rispondono.

♠A2
♥AKQ76
♦KJ6
♣765

Soluzione:

♠543
♥103
♦1098754
♣98

E
S

♠KQJ96
♥54
♦Q2
♣A1043

Dal conto dei punti, Ovest sa che Sud ha i rimanenti 12 e ha a disposizione 9 prese (4♠ + 4♣ +1♦), la 10^ può venire solo da uno squeeze ♥-♦;
Ovest può evitare tutto ciò, eliminando la minaccia a ♥ del morto, continuando a ♥ e, in presa con l'A♠, ancora ♥ tagliata da Est.

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.

♠AK7
♥432
♦10876
♣1098

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 alla propria destra, poiché, scartando dopo il morto, può regolare lo scarto su quello del morto.
Ovest conserva la custodia delle ♥. Ciò preclude ogni possibilità di compressione.

♠Q1098
♥Q1076
♦Q32
♣54

N
O E
S

♠J432
♥J95
♦J954
♣32

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 ♦.

♠AK7
♥2
♦6
♣ -

♠Q109
♥Q10
♦ -
♣ -

N
O E
S

♠J
♥J9
♦J9
♣ -

♠65
♥A8
♦ -
♣6

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 della minaccia doppia**.

♠32
♥AK8765
♦104
♣J32

	S	N
	2♣	2♥
	2♠	3♥
	4SA	5♥(2 Key card a ♥)
	6♠	

Soluzione:

♠109
♥QJ94
♦AJ32
♣Q84

N
O

Ovest attacca 10♠.
Sud prende e gioca 2 giri di ♠
(Est risponde 3 volte), e gioca il K♦.

♠654
♥102
♦98765
♣765

E
S

♠AKQJ87
♥3
♦KQ
♣AK109

Preso di A♦, Ovest deve tornare a ♥ sperando di togliere l'ingresso a Nord in un finale in cui egli deve conservare la custodia delle ♥ e delle ♣, poiché Sud ha certamente AK♣, per la sua apertura di 2♣.

Infine la difesa può cercare di evitare la "**rettifica del conto**":
è la situazione più complessa, perché richiede che la difesa non incassi immediatamente tutte le prese a disposizione, se queste non sono sufficienti a battere il contratto.

♠KQ2
♥932
♦AK92
♣876

	S	N
	1♠	2♦
	2♠	4♠

Soluzione:

Ovest attacca K♥ ed Est risponde col 10♥, dando conto pari.

♠654
♥AKQ87
♦54
♣532

N
O

♠103
♥104
♦QJ1076
♣QJ104

E
S

♠AJ987
♥J65
♦83
♣AK9

Tre prese a ♥ non bastano per battere il contratto; Est deve portarne una, e tra l'altro è l'unico in grado di controllare le ♦ e le ♣, per cui corre il rischio di rimanere compresso nel finale.
Per cui Ovest deve rinviare immediatamente ♦ e tornare ancora ♦, quando Sud giocherà ♥ per incrementare il conto (va bene anche il ritorno ♣ e di nuovo ♣, purché Ovest non incassi la 3^♥).

♠6543
♥AKQ2
♦A7
♣865

	S	N
	1♦	1♥
	1SA	3SA

Soluzione:

Ovest attacca 2♠ per il Q di Est e il K di Sud, che entra al morto a ♥ e rigioca ♠ per il J, mentre Est scarta il 3 di ♣.

♠A10872
♥54
♦Q965
♣72

N
O

♠Q
♥J1093
♦J102
♣QJ1043

E
S

♠KJ9
♥876
♦K843
♣AK9

Se Ovest incassa le 4 prese di ♠, Est si troverà in difficoltà (quando poi Sud giocherà A e K♦), dovendo conservare la 4^ di ♥ e 3♣.
4♥ + 3♣ + 2♦ + 5♠ portano a 14 il conto, in linea per lo squeeze. Ovest deve evitare di incassare tutte le ♠ o sottopone Est al cosiddetto "*squeeze suicida*", 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'assecondamento (l'anticipo, lo sblocco, il colpo di Dechapelles, il lasciar passare)
la rettifica (il busso, il rinvio differito)
l'ostruzione (passiva, attiva, il colpo di Merrimac)

STRATEGIA DELLA DIFESA A COLORE: tipi di morto 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