L'Attacco

Normalmente, quando ci si viene a trovare nelle vesti dell'attaccante si deve affrontare la contesa disponendo di forze minoritarie, però, in compenso, si ha il vantaggio di poter sparare la prima bordata.

Se si manca il bersaglio, ben difficilmente il nemico sbaglierà il fuoco di risposta.

L'esperienza ha dimostrato che, a parità di ogni altro fattore, un diverso attacco iniziale determina in quasi la metà dei casi una variazione nell'esito finale della smazzata.

Innumerevoli sono i contratti che nella sale di tutto il mondo vengono giornalmente mantenuti a causa di una scelta imperfetta del difensore delegato all'attacco.

Più di frequente è la pigrizia a indurre l'attaccante all'errore, però, anche la scarsa capacità di immaginazione e alcuni difetti di conoscenza possono avere la loro bella influenza.

un buon attacco deve scaturire dal combinato disposto tra: il livello ed il tipo dell'impegno avversario, l'analisi della licita, la potenzialità insita nelle proprie 13 carte, ed infine, il rango del colore di attacco

La primissima domanda che un attaccante deve porsi riguarda se sia preferibile operare un'azione aggressiva operando un attacco rischioso o, se invece, sia meglio assumere un comportamento d'attesa operando un attacco neutro.

Attaccare *aggressivo* significa fare un attacco rischioso che, anche a costo di regalare una o più prese al giocante possa, però, aumentare le chance di riuscire a battere il suo impegno.

Attaccare *neutro* significa cercare di non regalare nulla restando in attesa di capire come e dove sarà meglio concentrare il fuoco della propria artiglieria più tardi.

Se la forza di cui si dispone quando ci si trova a difendere viene ritenuta sovrabbondante, si deve generalmente preferire un *attacco neutro* perché, se con l'attacco si regala inutilmente una presa, probabilmente sarà anche quella con cui il giocante manterrà il suo contratto.

Se, al contrario, la forza di cui si dispone è scarsa, allora, è arrivato il momento di ricercare un *attacco aggressivo* che consenta al proprio partito di porre le premesse per il down ancor prima che il giocante possa far scendere in campo la propria artiglieria pesante.

Questa norma *double face* è universale e, con poche eccezioni, risulta valida sia contro i contratti a colore, che contro quelli a SA.

Si può aggiungere che questa norma si fa tanto più stringente, quanto più è alto il livello del contratto impegnato dal giocante.

Una volta sciolto questo dilemma iniziale, è indispensabile darsi delle *regole di coppia* capaci di far riconoscere al più presto possibile, sia il tipo di attacco che le finalità che esso si propone.

La condivisione preventiva e il più accurata possibile di un protocollo di comportamento tra i due partner costituenti la coppia del giocatore deputato all'attacco iniziale è ispirata alla istituzione ed al riconoscimento precoce di una strategia difensiva comune.

La stesura di detto *protocollo* è un compito ineludibile e le norme di attacco ne costituiscono il primo paragrafo.

Le Sequenze

Propedeutica alla stesura di un protocollo condiviso è la definizione delle *sequenze* che raffigurano gli insiemi di carte con le quali diviene più frequente sferrare un attacco iniziale.

Le sequenze perfette

Le *sequenze perfette* sono quelle composte da tre o più carte consecutive, si dividono in *sequenze di testa, sequenze onori, sequenze miste,* ed infine, *sequenze non onorate.*

Le *sequenze perfette di testa* sono:

AKQJ(x)	**AKQx(x)**

Sarà raro che si possa disporre di una di queste due configurazioni al momento dell'attacco iniziale, nondimeno, specie nei contratti di basso livello, la cosa è plausibile e rende l'attacco nel colore capeggiato da detta sequenza pressoché obbligatorio, nondimeno, dato che il bridge è il gioco più bello del mondo, sarà meglio soffermarsi a valutare se la prosecuzione nel colore d'attacco rappresenta davvero la prosecuzione migliore.

La carta d'attacco con queste sequenze di testa varia in funzione dell'informazione che si vuole ricavare.

Tipiche *sequenze onori perfette* sono:

KQJx(x)	**QJTx(x)**

con esse, il più delle volte, sarà sufficiente possedere rispettivamente, uno o due *rientri laterali*, per incassare le rimanenti prese, una volta fatto saltare l'Asso o, la coppia di testa, del colore interessato.

Con queste sequenze in genere si inzia con l'onore più alto, tuttavia, un'eccezione potrà essere costituita dalla sequenza capeggiata dal Re (KQJx), con la quale è preferibile iniziare con il Fante perché, quasi sempre, questa scelta rende migliore il riconoscimento dello stato dell'arte al compagno dell'attaccante.

Queste prime sequenze caratterizzano indubbiamente un attacco aggressivo.

Altre tipiche *sequenze perfette* sono quelle *miste*:

JT9(x)	**JT9(x)**	**T98(x)**

tali sequenze sono formate da tre carte consecutive di cui una o due soltanto sono carte onori.

Questo tipo di sequenze non sono molto adatte a supportare un *attacco aggressivo,* mentre, sono piuttosto valide per supportarne uno *neutro*, in quanto sarà alquanto infrequente rendersi conto di aver regalato qualcosa dopo aver attaccato con l'onore capeggiante una tale sequenza.

Le stesse considerazioni sono valide per le *sequenze perfette non onorate*:

987(x)	**876(x)**	**765(x)**

con questi tipi di sequenze, il *protocollo* condiviso prevedrà l'attacco con la carta più alta della sequenza.

Le sequenze imperfette

Le *sequenze imperfette* sono quelle capeggiate da due sole carte consecutive e si possono suddividere nelle stesse quattro categorie usate a proposito di quelle perfette.

La *sequenza imperfetta di testa* è una soltanto potendo variare solo il numero delle carte che la accompagnano:

AKx(x)

Una *sequenza onori imperfetta* è, invece, capeggiata da solo due carte consecutive:

KQx(x)	**QJx(x)**	**JTx(x)**

Prima di scegliere una di queste sequenze per l'attacco iniziale, sarà necessario

valutare bene le alternative possibili, perché, specie quando il colore è soltanto quarto, le probabilità di trarne vantaggio si equivalgono a quelle di combinare un mezzo disastro.

Se gli avversari hanno dichiarato il colore in senso naturale, questo attacco è decisamente sconsigliabile, mentre, se è il partner ad aver dichiarato il colore, o se è l'attaccante ad aver mostrato il colore in licita ed il partner ad averlo appoggiato, allora, l'aleatorietà dell'attacco si riduce ai minimi termini e optarla diviene una scelta standard.

Per quanto riguarda la carta d'attacco, come sempre, la questione dipende dal contesto generale e non vi può essere una regola valida per tutti i casi.

Le sequenze doppie

Le sequenze doppie sono piuttosto rare e sono formate da 5 carte, tutte consecutive ma mancanti dell'elemento centrale.

Tipiche sequenze doppie sono:

AKJT(x)	**KQT9(x)**	**JT87(x)**	**T976(x)**

Quando si dispone di una doppia sequenza è bene attaccarci perché quasi sempre questa scelta si rivelerà essere l'attacco migliore possibile.

Salvo che con la sequenza di testa, normalmente si attacca con il secondo onore più alto.

Le sequenze spezzate

Le sequenze spezzate sono abbastanza frequenti e sono formate da quattro carte consecutive mancanti del terzo elemento .

Tipiche sequenze spezzate sono:

AKJx(x)	**KQTx(x)**	**JT8x(x)**	**T97x(x)**

In genere, sarà buona norma attaccare in ognuna di queste sequenze, tanto più, quanto più è alto l'onore che le capeggia e, viepiù, se il colore non è stato dichiarato dagli avversari in senso naturale.

Normalmente, la carta d'attacco migliore sarà costituita dall'onore dominante la sequenza, nondimeno, non è affatto da escludere che l'onore più indicato sia il secondo della coppia maggiore.

Le sequenze interne

Sono simili alle sequenze spezzate, tuttavia, l'onore mancante è in genere il secondo della sequenza, mentre, a volte, possono mancare contemporaneamente sia il secondo che il terzo elemento.

Si tratta ancora di sequenze forti, però sono più rischiose perché esiste il rischio di regalare al giocante l'onore che manca nella sequenza e che, invece, potrebbe essere catturato in seguito.

Tale rischio è considerevole perché la linea avversaria dispone del doppio delle carte del proprio partner (26 vs 13) e, di conseguenza, ha il doppio della probabilità di possedere l'onore mancante.

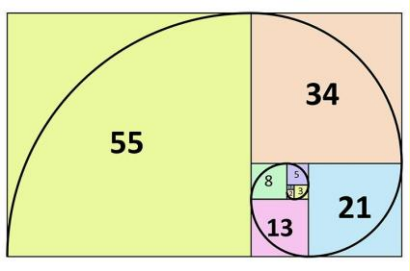
Tipiche sequenze interne sono:

AJTx(x)	**KJTx(x)**	**KT9x(x)**	**QT9x(x)**

In tutte queste sequenze interne è sempre presente il Dieci, salvo che:

AQJx(x)

con cui si attacca di Asso nella speranza di veder cadere il Re. Con le altre sequenze, invece, in genere si inizia con la seconda carta della sotto sequenza.



Una sequenza portentosa

Attacco nel colore del compagno

Se non si possiede una sequenza veramente forte ed il compagno è intervenuto in licita, non si deve andare a cercare *"Maria pe' Roma"* e, con poche rare e ben identificabili eccezioni, sarà bene attaccare nel colore del compagno.

Ad esempio:

		♠ 94 ♥ J93 ♦ Q9652 ♣ 852	
Sud	**Ovest**	**Nord**	**Est**
1♣	**1♠**	**1SA**	**P**
3SA			

Un buon compagno è cosciente del fatto che intervenire sull'apertura con un colore debole è una mossa criticabile e, pertanto, sarà ragionevole accreditare Est di un colore migliore del proprio.

Non si può escludere che l'attacco a quadri possa rivelarsi una mossa vincente, nondimeno, se evitare di attaccare a picche si rivelerà una mossa perdente, si rischierà di minare inutilmente la tenuta agonistica del compagno per buona parte del resto della seduta di gioco.

D'altro canto, se ci si dovesse trovare a fronteggiare ripetutamente attacchi nel colore del compagno che finiscono male, si potrà sempre… cambiare compagno.

Sarà, comunque, sempre meno sgradevole che dover subire la separazione a parti invertite per non aver attaccato nel colore del compagno senza un fondato motivo.

Con le carte di questo Est, sarà bene attaccare *in conto* intavolando il 9♠, come il *protocollo* prevede per gli attacchi da doppio nel colore del compagno.

La *ratio* di una tale scelta sta nel fatto che nel colore di picche si dovrebbero avere non meno di sette carte complessive capeggiate da un paio di onori, mentre, nel colore di quadri ci sono buone probabilità che la realtà non si riveli altrettanto felice.

Inoltre, anche se si dovesse finire per contare lo stesso numero di onori complessivi nei due colori di quadri e picche, è probabile che il primo allineerà due onori frontalieri.

Il lettore consideri che con:

K4	2,34 PM	Q9652

si realizzeranno mediamente meno *prese medie* (PM) che:

KQ652	2,69 PM	94

La sicurezza mostrata dagli avversari con la doppia chiamata dei SA, non deve condizionare più di tanto l'azione dell'attaccante, perché il proprio compagno non ha motivo di intervenire in un colore debole, mentre, gli avversari potrebbero non avere alcuna alternativa migliore.

C'è poi un altro importante motivo per attaccare a picche e non a quadri: il compagno deve avere almeno una decina di PO, non solo perché è intervenuto nel colore di picche, ma, anche per differenza rispetto alla forza media di 25/26 PO che di solito esprime una linea che ha impegnato la manche a SA:

$$40 - 26/25 - 3 = 11/12$$

Con i suoi 3 miseri PO, pur se Est riuscisse nel miracolo di affrancare le quadri, poi, con ogni probabilità, non potrebbe incassare le prese affrancate per mancanza di rientri.

Sarebbe diverso se Est avesse una mano migliore

Infatti, la forza residua dell'intervenente sarebbe limitata al solo colore di picche e, stavolta, per mancanza di rientri, potrebbe essere lui a non riuscire ad incassare il colore di intervento dopo averlo affrancato.

Il lettore prenda visione dello schema parziale che segue e selezioni la carta con cui aprire i giochi:

		♠ 94 ♥ J93 ♦ QJ952 ♣ A52	
Sud	**Ovest**	**Nord**	**Est**
1♣	**1♠**	**1SA**	**P**
3SA			

Stavolta, la differenza con le forze presunte in campo fa attribuire all'intervenente circa 6/7 PO:

40 – 26/25 – 8 = 6/7

Ora, pur attribuendo al dirimpettaio un buon colore di picche, si fanno alte le probabilità che non si possa riscuotere il colore di intervento dopo averlo affrancato.

In questo caso l'intervento del partner sarebbe stato ugualmente lecito perché nel portarlo poteva avere una doppia valida motivazione:

- vincere la licita grazie al possesso di un colore lungo di picche qualora il campo avesse espresso alla fine della licita all'incirca pari forza
- indicare comunque un buon attacco, se tale compito fosse toccato al suo compagno e lo stesso avesse goduto di un aiuto opportuno

Si noti che Est non deve indovinare nulla ma solo sforzarsi di ragionare di bridge:

- Ovest ha buone picche ma non può avere più di 6/7PO
- Ovest non può avere rientri laterali al colore di picche
- gli avversari hanno mostrato di non temere le picche quindi è ragionevole presumere che siano in grado di fermare il colore al punto giusto per sezionarlo
- avendo solo due carte di picche quando si rientrerà con l'Asso di fiori è presumibile che non si potrà ritornare nel colore
- se le picche non appaiono promettenti, è d'obbligo prendere in esame se esiste una possibile alternativa
- l'unica alternativa inquadrabile sono le quadri e, perché possano funzionare, è indispensabile sperare che l'intervento venga da picche lunghe e non troppo forti così da lasciare lo spazio per un onore di quadri

Se il lettore avrà la pazienza di studiare il diagramma completo che viene di seguito esposto, scoprirà alcuni fatti rimarchevoli:

	♠ AQ3 ♥ AT2 ♦ 86 ♣ JT943	**1**
♠ KJT872 ♥ 654 ♦ KT3 ♣ 8		♠ 94 ♥ J93 ♦ QJ952 ♣ A52
	♠ 65 ♥ KQ87 ♦ A74 ♣ KQ76	

Sud	**Ovest**	**Nord**	**Est**
1♣	**1♠**	**1SA**	**P**
3SA			

Con l'attacco a picche e, senza che al compagno possano essere imputati grossi torti per essere intervenuto in licita con la sua bella sesta (a maggior ragione, se nel carnet dei difensori non sono contemplati i salti deboli), Nord incasserà allegramente 11 prese cogliendo un ottimo risultato.

Invece, con l'attacco a quadri il giocante non può andare oltre le 8 prese a dispetto

dei suoi 26 PO di linea e delle sue belle fiori.

In questa smazzata, la scelta dell'attacco iniziale di Est sposta nel risultato finale la bellezza di 3 prese!

Per gli avversari lo smacco sarà ancor più rimarchevole dopo l'apertura dello score, perché scopriranno che sulla loro linea erano imperdibili sia 4♥, un contratto obiettivamente difficile da chiamare nel Moysian fit, sia 5♣, nel miglior colore della linea che in licita è rimasto colpevolmente oscurato fino alla fine.

Condividendo i ragionamenti di Est, il lettore si sarà reso meglio conto di come l'attacco, come del resto la maggior parte degli altri fatti rivelanti che riguardano il gioco del bridge, non dipenda da regole e motti quanto, bensì, il corretto modo di ragionare approcciandosi ai problemi che il tavolo propone.

Attacco in un colore verde quarto

Fin dalle origini del bridge, gli attacchi sotto una quarta sono stati quelli più frequenti nel gioco a SA, e, tuttavia, rimane ancor oggi una questione controversa se, quando, e quanto, sia conveniente operarli.

La questione si presenta talmente difficile da dirimere che il vostro autore, nel tentativo di fare maggiore chiarezza, ha deciso di dedicare largo spazio a questo tipo di attacchi, suddividendoli in più categorie e condendo il tutto con delle analisi quantitative piuttosto onerose ma, alquanto originali.

Attacco da onore figurato

Axxx	**Kxxx**	**Qxxx**	**Jxxx**

Nel gioco a colore questi attacchi sono meno frequenti in quanto il loro intendimento è quello di affrancare rapidamente un certo numero di prese nel colore d'attacco ma, potendo il giocante bloccare l'iniziativa con il taglio, è in grado di fare spesso valida e facile opposizione.

Però, anche a SA, con gli attacchi di questo tipo, pur nei casi fortunati nei quali si trova un complemento d'onori dal compagno, spesso non si ottengono le prese sufficienti per portare alla penalizzazione del contratto impegnato dal giocante, mentre, di contro, nelle more dell'attacco, si consuma buona parte dell'arsenale della difesa e, a volte, capita anche di regalare al giocante qualcosa che non gli sarebbe spettato.

Questo ultima osservazione è tanto più vera, quanto più l'impegno del giocante è di basso livello. Infatti, non di rado, questa tipologia di attacchi ottiene, addirittura il risultato opposto a quello sperato, in quanto agevola il giocante che si vede regalare fin dall'inizio dei sorpassi che avrebbe dovuto *indovinare* o, peggio ancora, nei quali non avrebbe avuto alcuna speranza di successo.

Ma, anche quando l'attacco viene portato a termine producendo il successo sperato, il giocante avrà avuto tempo e modo per leggere quasi completamente il posizionamento delle rimanenti minoritarie forze della linea dell'attaccante, così che, il più delle volte, sarà in grado di mettere a segno le sue manovre con aumentata precisione ed efficacia.

Tutto quanto detto è probabilmente ben noto alla maggior parte dei miei lettori, un fatto meno noto, invece, è che la rilevanza attesa dell'attacco non si riduce di molto al diminuire dell'onore capeggiante la figura quarta o, almeno, non si riduce di quanto verrebbe naturale pensare.

Poter valutare quante prese sono mediamente realizzabili partendo con un onore figurato quarto è un compito lungo e noioso al quale, purtroppo, non ci si può sottrarre, se si vuole avere dalla propria parte il supporto della statistica.

Nell'appendice di questo lavoro il lettore potrà prendere visione di tutti gli interminabili calcoli che hanno consentito di poter valutare quante prese sia lecito aspettarsi di realizzare in media quando si parte con un onore figurato quarto.

I risultati di tale lavoro sono mostrati nella seguente tavola dove vengono mostrate le prese medie che è lecito attendersi attaccando dai seguenti colori verdi (cioè, i colori che non sono mai stati nominati in licita in senso naturale, da nessuno dei 4 astanti):

A432	K432	Q432	J432
2,21	2,02	1,83	1,66

I dati calcolati mostrano che un attacco in questi colori verdi hanno un ritorno medio in termini di prese medie attese (PMA) abbastanza contenuto, e pertanto, specie se messo in relazione con i rischi associati, si tratta di una mossa iniziale a priori troppo accattivante.

Tuttavia, contrariamente a quanto si crede, si può notare che grazie all'apporto calmieratore del partner, il *ritorno atteso* tra l'attacco con l'Asso e quello con il Fante, è appena superiore alla mezza PMA.

La carta d'attacco

Per quanto riguarda la carta d'attacco con un colore verde quarto capeggiato da un solo onore figurato, è buona regola attaccare con la *quarta migliore* (il 2 negli esempi soprastanti), in modo di consentire al compagno di fare le proprie scelte alla luce delle indicazioni derivanti dall'applicazione della *"Regola dell'11"*.

La Regola dell'11

La *Regola dell'11* risale al 1889 e si deve congiuntamente allo scozzese *Robert Foster* e all'inglese *E. M. F. Benecke* che, sembra la scoprirono quasi in contemporanea indipendentemente uno dall'altro.

La regola fu applicata al gioco del *Whist* perché, a quel tempo, il Bridge stava ancora vagendo nella culla.

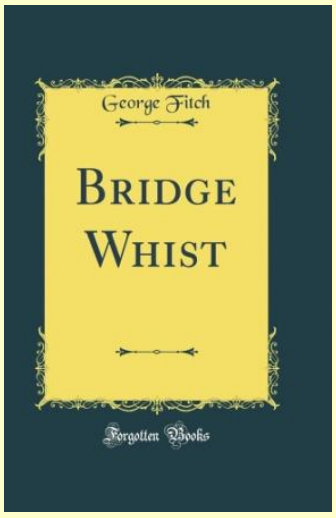
La *Regola* trova applicazione solo se si adotta la convenzione di attaccare dalla quarta carta più alta e, generalmente, viene usata quando gli avversari sono impegnati in un contratto a SA, anche se, però, se ne può trarne utilità anche nel gioco a colore.

Oggi giorno l'attacco di 4ª carta non è più molto diffuso perché, non a torto, molti ritengono che le informazioni fornite dall'attacco possono essere, piuttosto spesso, più utili al giocante che al compagno.

Questo non toglie che la regola scoperta dai due britannici ha l'indubbio pregio di essere il primo esempio di approccio scientifico applicato al gioco della carta e che in alcune situazioni, mantiene intatta la sua utilità.

La *regola* recita che:

sottraendo il valore della carta di attacco al numero fisso 11, si ottiene il numero di carte più alte di quella di attacco che sono possedute dai rimanenti tre giocatori



Nello schemino della pagina seguente, il lettore potrà prendere visione delle conseguenze di un attacco da quarta carta.

Ovest inizia con il 6, il giocante chiama dal morto l'8 ed Est deve decidere cosa fare.

	Q84	
6		KT9
	?	

L'applicazione della regola dell'11 rivela al difensore terzo di mano che:

11 - 6 = 5

sono cinque le carte superiori a quella d'attacco suddivise tra Nord, Sud ed Est.

Due di queste sono in bella vista al morto (Q e 8) e tre sono nella mano di Est (K, T, 9), ergo, a Sud non resta nessuna carta superiore al 6, ed Est può tranquillamente impegnare il 9 per poi proseguire prima con il Re e, poi, con il Dieci.

Senza distinguere le tre cartine che sono inessenziali, ecco come stavano le cose:

	Q84	
AJ76x		KT9
	xx	

E, se Est avesse passato il Re per poi tornare nel colore, Sud avrebbe realizzato una presa che non era di sua spettanza.

Nel successivo diagramma parziale, Ovest attacca con il 5, dalla quarta carta del suo colore lungo, mentre, dal morto viene chiamato il 7:

	87	
5		Q94
	?	

Est sottrae il valore della carta d'attacco (5) al numero *"fisso 11"* e trova 6; questo è il numero delle carte più alte di quella di attacco possedute dagli altri tre giocatori (escluso l'attaccante).

Dato che il 7 e l'8 sono visibili al morto e che la Dama ed il 9 sono nella sua mano, con una semplice sottrazione (6 - 4 = 2) Est può dedurre che Sud possiede due carte superiori a quella d'attacco.

Considerato che quattro delle sei carte superiori a quella d'attacco sono note (Q, 9, 8, 7), Est può altrettanto facilmente dedurre che il giocante è in possesso, tra le altre, di due tra le seguenti cinque rimanenti carte: A, K, J, T, 6.

Est può trarre vantaggio da una informazione così limitata?

Analizzano i dieci casi che si possono configurare dopo averli suddivisi in tranche equipollenti, è possibile mettere in evidenza (con il colore viola) quelli nei quali Ovest avrebbe presumibilmente scelto un attacco diverso.

Prima tranche: attacchi da Asso e Re:

	87	
AKJ53		Q94
	T62	

	87	
AK653		Q94
	JT2	

	87	
AKT53		Q94
	J62	

Nel primo caso, Ovest avrebbe presumibilmente attaccato di Asso o di Re.

Negli altri due casi, sempre ammesso che Ovest abbia iniziato con la quarta carta più alta, se Est passa la Dama e ritorna nel colore realizza tutte le prese, mentre, se passa il 9, concede la prima presa al giocante.

Seconda tranche: attacchi da Asso e Fante:

	87	
AJT53		Q94
	K62	

	87	
AJ653		Q94
	KT2	

	87	
AT653		Q94
	KJ2	

Il primo caso di questa nuova terna prevede un attacco di Fante o di Dieci (a seconda del protocollo adottato dalla coppia attaccante) e quindi può essere sottratto all'analisi.

Nei rimanenti due casi, che Est passi la Dama o il 9, nulla cambia; Sud la supererà di misura e per di più, conserverà la retta nei confronti del solo Ovest (la cosiddetta *semiretta*).

In proposito c'è da osservare che, se Sud rinuncia a questa *semiretta* e liscia l'onore interposto da Est, cede un tempo di gioco, ma conserva la retta e per di più blocca le *comunicazioni interne* tra i difensori.

Terza tranche: attacchi da Re e/o Fante:

	87	
KJT53		Q94
	A62	

	87	
KJ653		Q94
	AT2	

	87	
KT653		Q94
	AJ2	

	87	
JT653		Q94
	AK2	

Il primo caso di questa ultima quaterna prevede un attacco di Fante o di Dieci (a seconda del protocollo adottato dalla coppia attaccante) e va, ancora una volta, escluso dall'analisi.

Nei due casi centrali, se Est passa la Dama e Sud non prende, Est insiste nel colore e Sud perde le prime due prese prima di realizzare quella di Asso ma, almeno, riesce a sezionare il colore interrompendo le *comunicazioni interne* avversarie nel seme dell'attacco.

Questo modo di manovrare permetterà a Sud di non perdere altre prese in questo colore se, in seguito, Ovest non dovesse riuscire a tornare in presa.

Se Est avesse passato il 9 sull'attacco, Sud avrebbe realizzato nel colore di attacco una seconda presa che non era di sua spettanza, ed inoltre, avrebbe pure mantenuto il controllo del colore.

Nell'ultimo caso la carta passata da Est è ininfluente sul risultato finale (Sud farà sempre due prese), e rimane solo da osservare che, se Sud *vuole interrompere le comunicazioni* tra i difensori, deve lisciare un giro anche in questa ultima circostanza.

Ricapitolando, se Est utilizza con raziocinio le informazioni che gli fornisce la *Regola dell'11*, fa un po' di fatica ma, per quanto riguarda quest'ultima tranche, passa sempre la Dama anziché il 9 e, così facendo, agisce sempre per il meglio del suo partito.

E' arrivato il momento di illustrare un caso dal punto di vista del compagno dell'attaccante.

Sud ha aperto di 1SA e Nord ha chiuso a 3SA:

	♠ 543 ♥ T987 ♦ AQ4 ♣ KJ5	
♠ ♥ ♦ 3 ♣		♠ 987 ♥ J32 ♦ KT2 ♣ T976

Ovest inizia con il 3♦ e dal morto viene chiamato il 4, il lettore cosa farebbe al posto di Est?

Spero che non vi stiate affaticando con le sottrazioni richieste dalle *regola dell'11* perché, in questo caso, se Ovest ha attaccato con la quarta migliore del colore di quadri senza avere nemmeno il Fante (unica carta non nota superiore al Dieci), il problema vero è quello… di cominciare a guardarsi intorno per trovare un nuovo partner (da un colore di quattro cartine può attaccarci ma non in busso con la più piccola, bensì, con una delle due più alte).

Est deve, allora, affrettarsi a vincere la presa passando il Dieci di quadri per poi riuscire con il super sicuro Dieci di fiori.

Con questa difesa, la manche di Sud risulterà infattibile nonostante i protocollari 26 PO schierati in linea.

Un protocollo di scelta della carta d'attacco verrà discusso più diffusamente nella seconda parte di questo lavoro, quando si tratterà delle questioni connesse con ogni singola carta d'attacco.

Tuttavia, fin d'ora, sarà bene tenere presente che:

la scelta della carta d'attacco non dipende rigidamente dalla conformazione del colore, bensì, deve essere messa, ogni volta, in stretta connessione con l'intero contesto di gioco

Le 104 smazzate

L'impossibilità di realizzare contratti di manche nonostante la presenza della forza mediamente sufficiente per mantenerli non è inusuale quando ci sono in ballo *smazzate di misfit* (cioè, smazzate prive di un colore ottavo su entrambe le linee).

Le smazzate di bridge possono configurarsi in 104 modi diversi ma, uno solo di questi comporta l'assenza di colori ottavi su entrambe le linee.

Esso si verifica quando una delle due linee in gioco è una 7.6.6.6 o una 6.6.6.7 perché, necessariamente una delle due si contrapporrà all'altra, garantendo l'assenza di colori ottavi nell'intera smazzata.

In altri termini, se quando scende il morto vi accorgete di avere completa assenza di colori ottavi in linea, potete immediatamente dedurre che anche la linea avversaria ne sarà priva.

L'unica *smazzata di misfit* configurabile, contrappone, appunto, alla 7.6.6.6 la 6.7.7.7 e occupa da sola quasi il 16% di tutte le 104 smazzate possibili (15,7%).

Questo argomento sarà ripreso in un altro volume di questo stesso lavoro, nondimeno, sarà forse utile un cenno velocissimo agli altri due tipi di smazzate configurabili.

Le *smazzate di semi fit* sono quelle che presentano un seme ottavo su una solo delle due linee in agone (7.7.7.5 vs 6.6.6.8).

Se, una volta sceso il morto, scoprite di avere una di queste due configurazioni potrete avere certezza assoluta che i vostri avversari avranno avuto in dotazione l'altra e che avranno in linea un solo fit ottavo qualora non siate voi stessi ad averlo.

Anche le *smazzate di semi fit* hanno l'unica configurazione appena declamata e sono poco più del 5% di quelle totali (5,2%).

Infine, le rimanenti 102 configurazioni possibili daranno tutte vita a delle *smazzate di fit* (cioè, a delle smazzate con almeno un fit almeno ottavo su entrambe le linee). Esse coprono il restante 79,1% delle smazzate possibili.

In particolare, se alla scesa del morto scoprite di avere un colore almeno ottavo e che la vostra distribuzione di linea è diversa dalla 8.6.6.6, potete essere certi che anche quella avversa ne avrà uno, mentre, se la vostra linea è proprio una 8.6.6.6, allora, potrete essere certi che quella avversa non potrà vantare fit ottavi.

A mero titolo di esempio, ad una 8.7.6.5 si opporrà una 5.6.7.8.

Conoscere il concetto di *distribuzione di linea* è indubbiamente un fatto tanto doveroso, quanto interessante, tuttavia, come vedremo meglio più avanti, potersene avvalere durante il gioco è estremamente complesso.

La mancanza di fit

Le regole di attacco

La didattica corrente considera accettabili gli attacchi di cartina da un colore verde quarto se operati sotto Asso o sotto Re, mentre, sconsiglia quelli sotto Dama o sotto Fante (e, a fortiori, anche quelli sotto Dieci) in quanto inaccettabilmente rischiosi.

Per attaccare sotto un piccolo onore figurato viene ritenuta indispensabile almeno la presenza aggiuntiva del 10.

Tuttavia, non è la mera riduzione del rischio associato all'attacco ad assicurarne la bontà, anzi, a volte, l'attacco più rischioso si rivelerà essere anche quello di gran lunga migliore.

	♠ 543 ♥ T987 ♦ AQ4 ♣ KJ5	2
♠ AKQ ♥ 654 ♦ J973 ♣ 832		♠ 982 ♥ J32 ♦ KT2 ♣ T976
	♠ JT76 ♥ AKQ ♦ 865 ♣ AQ4	

Sud	Ovest	Nord	Est
1SA	P	3SA	P

La licita avversaria in stile *fast arrival* tende a far pensare che Nord, evitando di approfondire le cose con la Stayman, non abbia alcun interesse per le quarte nobili, anche se poi, nella realtà dei fatti, ognuno dei due avversari ne possiede una.

Sud non ha avuto modo di mostrare la sua, mentre, Nord, si è disinteressato al ritrovamento del fit a cuori in quanto la sua mano, pur avendo forza del tutto adeguata per sostenere una manche a SA. è completamente priva di possibilità *di taglio*.

In circostanze simili, una licita maggiormente elaborata (*slow arrival*) servirebbe solo a fornire preziose informazioni alla linea avversaria e non perseguirebbe l'interesse del proprio partito.

Per quanto riguarda l'attacco iniziale, Ovest ha ragionato per approssimazioni successive.

Gli avversari devono avere almeno 25/26 PO e per Est ne restano al più 4/5.

Fare questa differenza iniziale è un fatto tanto semplice quanto indispensabile.

Di fatto, Ovest deve costruire una strategia difensiva non potendo contare su più di 4/5 PO in Est.

Un'ipotesi potrebbe essere quella di trovare Est con un Asso e con il Fante quarto di picche (in realtà, potrebbe anche bastare soltanto la quarta se i resti del colore fossero divisi 3-3) .

Anche, il Fante quarto di picche ed un Re ben messo dietro al suo Asso per il quale il giocante dovesse necessariamente passare, andrebbero bene.

Un'altra ipotesi potrebbe essere quella di trovare in Est il mariage a quadri (AQ, con i loro 6PO, già sarebbero troppo, mentre, potrebbero esserci e andar bene AT).

L'ipotesi di realizzare due prese aggiuntive alle proprie tre di testa, al di fuori di picche e quadri, in relazione alla scarna dotazione di Est, sembra una vera e proprio chimera.

Le teste a picche offrono la possibilità di dare un'occhiata in giro prima di dover prendere la decisione finale e, affacciarsi con l'Asso per vedere il morto e la risposta del partner, ben raramente sarà una mossa poco azzeccata.

Ecco, allora che l'Asso di picche diviene un attacco tanto interlocutorio quanto praticamente obbligato dalle circostanze.

Scende il morto, Est risponde con il 2♠ e Sud con il 6♠.

Quali deduzioni può fare l'attaccante?

Il lettore deve ora soffermare la sua attenzione su una delle poche leggi assolute del bridge:

le proprietà delle linee valgono anche trasversalmente

Ora che è sceso il morto, Ovest può vedere che la linea formata con le sue carte e con quelle di Nord (cioè, la linea NO) è una linea di misfit 6.7.6.7, questo fissa con certezza assoluta che la linea opposta (la linea SE) sarà una linea 7.6.7.6.

Questo non serve a granché, penserà il paziente lettore, perché se, ad esempio, Est avesse una 7.6.0.0 e Sud una 0.0.7.6 ugualmente la linea SE sarebbe una 7.6.7.6.

In altri termini una qualsiasi linea si può formare in numerosi modi interfacciando le due distribuzioni dei suoi componenti che, quindi, possono avere anche distribuzioni molto diverse tra loro.

Tutto questo risponde a verità, però, Sud ha dichiarato con l'apertura di avere una mano bilanciata e questo esclude del tutto la presenza di distribuzioni selvagge sia per Sud, che per Est..

Ad esempio, se Sud avesse una 4.3.3.3, Est avrebbe per differenza una 3.3.4.3 e non potrebbe avere nessun'altra distribuzione..

Insomma, avendo Sud una mano bilanciata ed essendo la linea SE una 7.6.7.6, in realtà, entrambi gli altri due contendenti devono necessariamente avere due mani bilanciate, non solo Sud che l'ha dichiarata con l'apertura, ma, anche Est, che ne deve avere un'altra speculare per mera differenza.

Quando, fatta questa considerazione preliminare, Ovest passa all'esame dei singoli colori, scopre immediatamente che gli eventuali onori a cuori che dovesse avere Est, sarebbero del tutto inutili alla propria causa, perché il giocante non avrebbe difficoltà alcuna a catturarli con uno o più sorpassi.

Invece, Est potrebbe fare presa sia con la Dama di fiori che con il Re di quadri e, anche una sola di queste due possibilità, gli potrebbero consentire di incassare una eventuale quarta di picche (senza che, dopo la vista del morto, questa presa

debba dipendere dalla presenza del Fante nella eventuale quarta di Est).

In effetti, se Est avesse la quarta di picche, le probabilità di battere la manche del giocante sarebbero ottime, infatti, sarebbe sufficiente incassare le tre teste di picche e attendere che il giocante perda uno dei sorpassi nei colori minori per vedere, Est incassare le due prese del down.

D'altra parte, è ben difficile immaginare che il giocante possa mettere insieme le sue nove prese senza passare per uno dei due onori così identificati.

Per maggior chiarezza, cortesemente il lettore voglia ripercorrere tutti questi virtuosi ragionamentini alla luce di questa visuale:

	♠ 543 ♥ T987 ♦ AQ4 ♣ KJ5
♠ AKQ ♥ 654 ♦ J973 ♣ 832	

Prima di precipitarsi a perseguire questo *piano di gioco* così ben identificato, riscuotendo un secondo colpo di picche, bisogna però considerare anche cosa potrebbe accadere se la quarta di picche invece di averla Est, fosse Sud ad avercela.

In questo secondo caso, battendo le teste di picche si affrancherebbe una presa al giocante, invece, che al partner e, magari, potrebbe essere che quest'ultimo stava aspettando proprio questo evento per fare la nona presa e mantenere la sua manche.

Certamente, se la quarta picche l'avesse Sud, Ovest dovrebbe cercare qualche altra strategia capace di apportare altre due prese al proprio partito e non si vede cosa altro potrebbe sperare se non il trovare aiuto onori alle proprie misere quadri.

Beh, a ben guardare se Est avesse proprio le due carte ipotizzate (Re di quadri e Dama di fiori) sarebbe sufficiente riuscire ad incassarle per sommarle alle tre teste di picche e comportare il down.

Ora mettiamo per un attimo da parte l'attaccante e proviamo a vedere la situazione con gli occhi del suo compagno:

♠ 543 ♥ T987 ♦ AQ4 ♣ KJ5	
	♠ 987 ♥ J32 ♦ KT2 ♣ T976

Quando Est vede l'attacco di Asso di picche del suo dirimpettaio, non può sapere se accanto all'Asso c'è solo il Re o se c'è anche la Dama e nemmeno può sapere quante carte di picche detiene complessivamente Ovest.

Se, ad esempio, Ovest avesse "AKxxx", gli sarebbe sufficiente battere anche il Re per eliminare le uniche due carte di picche di Sud e continuare nel colore, mettendolo down sull'attacco.

Se, in alternativa, Ovest avesse "AKQx", continuando a incassare il colore si porterebbe a book così che il down potrebbe essere procurato più tardi dal Re di quadri.

Al contrario, se Ovest avesse attaccato da "AKx" proseguire ad incassare il colore sarebbe una vera Caporetto.

Come il lettore sta certamente iniziando a ben capire, né Ovest, né Est, sono in grado di sapere da soli quale sono le mosse migliori da fare.

Ed ecco, perché è così importante raggiungere la capacità di valutare all'unisono la propria dotazione di carte in linea.

Per riuscirci è necessario stabilire un protocollo di comportamento condiviso tale da rendere vincente la propria strategia difensiva il maggior numero di volte possibili.

Uno dei più diffusi accordi difensivi di questo tipo recita:

> ***l'attacco di Asso chiede il conto nel colore di attacco, mentre, quello di Re chiede lo sblocco o, nell'impossibilità, indica la preferenza nella prosecuzione***

Considerato che quello di rispondere a salire è uno standard internazionale usato per mostrare un numero di carte dispari (e, viceversa, quello di rispondere a scendere mostrerebbe un numero di carte pari), ad Est non resta che rispondere con il 2♠ e rallegrarsi del fatto che possedere proprio il 2, equivale a poter inviare un messaggio certo al proprio partner fin dalla prima carta di risposta (dal 2 si può solo salire).

Preso atto che Est ha un numero di carte dispari, all'attaccante non serve molto per mettere insieme questa informazione con le precedenti riflessioni e dedurne che le picche sono tre in Est e quattro in Sud.

Preso atto del morto e della situazione delle picche ad Ovest non servirà un eccesso di immaginazione per cambiare rotta verso le quadri muovendo al secondo giro il 3♦ sperando di trovare debito aiuto dal partner (nel caso KTx sono più che sufficienti)..

Per il giocante non vi è più difesa, alla fine pagherà due quadri e tre picche.

L'attaccante avrebbe conservato qualche chance di successo anche trovando in Est il Re di quadri e la Dama di fiori.

Un'ultima considerazione è d'obbligo.

Se Ovest, prima di riuscire a quadri, si mette a cincischiare tirando un secondo giro di picche rischia di compromettere la sua difesa perché, privandosi inutilmente di un rientro in mano a picche, per battere il 3SA di Sud, deve divinare l'uscita di Fante di quadri (o, quella alternativa e non meno immaginifica, di 9♦)!

Infatti, se dopo aver tirato un secondo onore di picche, riesce con il 3♦, come avrebbe, invece, dovuto fare al giro precedente, il giocante starà basso dal morto e i due difensori non faranno in tempo ad incassare le loro 5 prese, prima che Sud, grazie all'affrancamento della quarta picche, incassi le sue 9.

Il lettore faccia tutte le prove necessarie fino a convincersi che, dopo l'attacco iniziale, le picche è meglio non toccarle più.

Tornando, ora alle generalità riguardanti l'attacco sotto un onore quarto in un colore verde, si può prendere visione della sproporzione esistente nei rapporti circa le valutazioni delle 4 figure esaminate, quando vengono misurate con i PO, oppure, con le *prese medie attese* (PMA):

U.M.	A432	K432	Q432	J432
PO	4	3	2	1
		75%	50%	25%
			75%	33%
				50%
PMA	2,21	2,02	1,83	1,66
		91%	83%	75%
			91%	82%
				91%

In altri termini, la potenzialità delle figure misurata con *l'Unità di Misura* delle *prese medie attese* (cioè, delle prese realizzabili in ragione del probabile contributo del

partner), presenta una differenza quantitativamente assai più contenuta tra una figura e l'altra, di quanto non accade usando l'*Unità di Misura* dei PO.

Questa disparità non sembra giustificare appieno la demonizzazione con cui la didattica corrente bolla gli attacchi sotto un piccolo onore quarto.

In realtà, in termini di PMA, la Dama ha una potenzialità che è pari all'83% di quella dell'Asso e al 91% di quella del Re, mentre, il Fante ne ha una pari al 75% di quella dell'Asso, all'82% di quella del Re e al 91% di quella della Dama.

Attacco da sequenza imperfetta

Tipiche sequenze imperfette sono:

AKxx	KQxx	QJxx	JTxx

Nell'appendice a questo lavoro, sarà possibile prendere visione dei conteggi necessari per poter ricavare il numero delle *PMA* per ognuna delle sequenze imperfette come di seguito mostrato:

AK32	KQ32	QJ32	JT32
2,87	2,63	2,40	2,00

Il lettore può osservare come sia ancora più evidente la divergenza tra valutazioni in PMA e in PO:

U.M.	AK32	KQ32	QJ32	JT32
PO	7	5	3	1
		71%	43%	14%
			60%	20%
				33%
PAM	2,87	2,63	2,40	2,04
		91%	84%	70%
			91%	76%
				83%

Per quanto riguarda la carta d'attacco da prescegliere partendo con una delle succitate sequenze, con la parziale eccezione della sequenza di testa con la quale è rilevabile una leggerissima preferenza verso l'attacco con un onore, si sono versati fiumi d'inchiostro tra i sostenitori di uno, o dell'altro attacco, che si sono divisi in tre categorie pressoché equivalenti per numero:

1) non attaccare
2) attaccare di onore
3) attaccare di quarta migliore

Il vostro autore non è fideista, né per natura, né per convinzione e, di conseguenza, è uso variare la propria scelta in funzione di un accorta analisi degli elementi a contorno (licita, tipo di gara, andamento della gara, cartine di accompagno, …)..

Attacco da sequenza spezzata

Si tratta di sequenze forti e sicure con le quali, in genere, è unanimemente consigliato l'attacco contro ogni tipologia di contratto.

Salvo la figura con i due onori di testa per la quale la scelta tra Asso e Re dipende dalle informazioni che si desiderano ricevere in funzione del protocollo adottato, c'è unanimità di vedute quasi totale circa l'attacco con la carta più alta della sequenza.

In termini di PMA, i valori sono quelli di seguito riassunti:

AKJ2	KQT2	QJ92	JT82
3,40	2,92	2,53	2,21

Come si può vedere, a parità di PO, le sequenze spezzate migliorano il valore delle *prese attese* rispetto alle sequenze imperfette, ma, non poi di così tanto.

Se ne può dedurre che la diffusa reticenza ad attaccare con le sequenze imperfette è connessa più che altro con la loro pericolosità.

Di seguito, viene esposta l'ennesima tavola di confronto tra valutazioni in PMA e PO:

U.M.	AK32	KQ32	QJ32	JT32
PO	8	5	3	1
		62%	37%	12%
			60%	20%
				33%
PMA	3,40	2,94	2,53	2,01
		86%	74%	65%
			86%	75%
				87%

Attacco da sequenze interne

Si tratta di sequenze forti ma più rischiose di quelle *spezzate* a causa della non trascurabile probabilità di poter regalare una o più prese ad un giocante che potrebbe non avere alcun modo per realizzarle:

AQJx	KJTx	QT9x	J98x

Gli attacchi dalle *sequenze interne* sono molto più frequenti a SA, dove il rischio di regalare una presa viene controbilanciato dalla possibilità di affrancare rapidamente il colore di attacco o di sottomettere un onore residente al morto.

Per quanto riguarda la carta d'attacco si parte con la carta più alta della sequenza contigua anche se, per alcuni, la questione è controversa per la sequenza di testa nella quale c'è chi preferisce iniziare con l'Asso (nella speranza di trovare il Re secco). nella mano di uno dei due avversari).

Non è lo stesso con le altre in quanto alla possibilità di trovare secco l'onore inferiore a quello principale, è controbilanciata da quella di trovare nella stessa situazione quelli superiori.

Attacco da forchette e forcelle

Nella terminologia usato dal vostra autore le *forchette* sono quelle con tre rebbi, mentre, le *forcelle* ne hanno due soltanto.

Sono forchette tipiche:

AQTx	KJ9x	QT8x	J86x

Sono forcelle tipiche:

AQxx	KJxx	QTxx	J8xx

Gli attacchi da queste combinazioni, se provenienti da un colore verde sono piuttosto rari e, per lo più, limitati al gioco a SA.

Per la scelta della carta d'attacco, vale all'incirca quanto già detto per le sequenze interrotte.

Attacco da colore verde quinto

Quando si possiede un colore quinto che non è stato mai dichiarato in senso naturale e che è capeggiato da un paio di onori, si può aver fiducia che si rivelerà spesso un buon attacco, specie nel gioco a SA.

La didattica è concorde da sempre circa la bontà di questo tipo di attacchi, tuttavia, il desiderio di misurare i fenomeni statistici è talmente forte per il vostro autore da non spegnersi nemmeno davanti ad un fronte così compatto.

In appendice il lettore potrà prendere visione di tutti i noiosissimi calcoli che hanno consentito di poter valutare quante prese medie sia lecito aspettarsi partendo con un onore figurato quinto scartinato.

I risultati di tale faticoso lavoro sono mostrati nella seguente tavola dove

vengono mostrate le prese medie che è lecito attendersi attaccando sotto un colore verde scartinato dominato da un onore figurato.

A5432	K5432	Q5432	J5432
3,15	2,91	2,73	2,53

I dati calcolati mostrano che un attacco in questi colori verdi ha un ritorno medio atteso compreso tra le 2,5 e le 3,1 prese, una quantità abbastanza consistente e tale da giustificare appieno l'usanza diffusa di usarli come colori d'attacco a SA.

Anche per il colore quinto, utilizzando l'*Unità di Misura* delle PMA la differenza tra il *ritorno atteso* attaccando con l'Asso o con il Fante, è di poco superiore alla mezza presa.

Il raffronto con le valutazioni in PO conferma e accentua la tendenza già riscontrata per le corrispondenti figure quarte.

U.M.	A5432	K5432	Q5432	J5432
PO	4	3	2	1
		75%	50%	25%
			75%	33%
				50%
PMA	3,15	2,91	2,73	2,53
		92%	87%	80%
			94%	87%
				93%

Interessante è anche mettere confronto il ritorno in prese mediamente attese tra colore quinto e colore quarto:

	A	K	Q	J
5º	3,15	2,91	2,73	2,53
4º	2,21	2,02	1,83	1,66
	0,94	0,89	0,90	0,87

La differenza rimane abbastanza costante per tutti e quattro gli onori e si mantiene nell'intorno dei $^{9}/_{10}$ di presa.

Forse, ora il lettore si renderà meglio conto del motivo per il quale attaccare da un colore quinto, rispetto ad un colore quarto è così fortemente consigliato.

Di fatto, a parità di PO, si parte con quasi una presa attesa di vantaggio.

Attacco da forchetta e/o forcella

Quando il colore verde capeggiato da queste combinazioni è quinto, specie nel gioco a SA, non si deve aver alcun timore di usarlo per operare l'attacco iniziale.

Se, poi, si dispone anche di un rientro laterale, la scelta di eleggere la forchetta o la forcella quinta a colore di attacco, non può essere messa in ddiscussione e poco importa se l'attacco lo si debba operare sotto forcella o, addirittura, sotto forchetta (cioè, sotto una doppia forcella).

Dopo questi prolegomeni:

♠ A4
♥ J93
♦ KJ952
♣ 852

Sud	Ovest	Nord	Est
1SA	P	2♣	P
2♠	P	3SA	

Sarà possibile attaccare a cuor leggero con il 5♦, perché sono presenti tutti i requisiti richiesti per farlo (anche il 2♦ andrebbe bene se si è adottato un protocollo diverso dalla regola dell'11).

Un colore verde quinto giustifica di dover correre l'alea associata ad un *attacco aggressivo* perché, in specie, quando gli avversari hanno sottoscritto l'impegno di 3SA, nel caso che il compagno possa contribuire alla causa comune con un

onore in appoggio, si affrancano rapidamente quasi tutte le prese necessarie per penalizzare il giocante.

Stavolta, al partner dell'attaccante è possibile attribuire all'incirca:

40 – 26/25 – 9 = 5/6 PO

Il lettore provi a fare una proiezione mentale di quali potrebbero essere i 5/6 PO che gli consentirebbero di battere la manche avversaria e scoprirà che, per quanto improbabile, gli conviene sperare che buona parte di essi risulti posizionata nel colore di quadri.

E' vero, il partner potrebbe avere una buona quarta/quinta di cuori che non ha potuto presentare a causa della svolta presa dalla licita, però, quest'ultima è soltanto un'ipotesi, mentre, la buona quinta di quadri è una certezza.

Parimente vero è che l'apertore potrebbe avere AQ di quadri o che i due onori potrebbero risultare divisi nelle due mani degli opponenti.

Inoltre, altrettanto vero è che gli avversari che hanno 26 carte contro le 13 del compagno hanno il doppio delle probabilità di avere gli onori di quadri mancanti al proprio partito, nondimeno, tutte queste possibili iatture vengono compensate dall'aumentata probabilità di battere il contratto.

Lo slow arrival

	♠ Q93 ♥ KT82 ♦ 86 ♣ A943	3
♠ T872 ♥ 65 ♦ QT3 ♣ JT82		♠ A4 ♥ Q943 ♦ KJ952 ♣ 65
	♠ KJ65 ♥ AJ7 ♦ A74 ♣ KQ7	

Sud	Ovest	Nord	Est
1♣	P	1♥	P
1♠	P	1SA	P
3SA	P	P	P

I NS del precedente diagramma giocano il terzo colore forzante anche a livello di uno e la loro non è una cattiva scelta, tuttavia, la loro licita si conclude in un vicolo cieco perché, se Est si assume l'alea di iniziare con una piccola quadri …

Sull'attacco a quadri la manche a SA diventa infattibile, mentre, sarebbe realizzata con una o due surélevée con qualsiasi altro attacco.

En passant il lettore rifletta su quanto potrebbe essere dannoso un intervento a 2♦ di Est.

Tanto per cominciare sarebbe rischioso in quanto eseguito su avversari che hanno parlato entrambi e su una licita non passabile; secondariamente, comunque siano distribuiti i restanti PO, non si potrebbe certo sperare di vincere la licita con le quadri, un colore che a parità di livello può prevalere solo sulle fiori; infine, ultimo e più importante, gli avversari, messi sull'avviso, potrebbero avere l'abilità

sufficiente per scapolare la manche a SA e ripiegare su un moysian fit (entrambe le manche nobili sono fattibili) centrando il par della smazzata che è rappresentato dalle 11 prese realizzabili a picche se giocate da Nord.

L'unica giustificazione che Est potrebbe invocare è quella di aver *chiamato l'attacco* qualora risulti Sud ad aggiudicarsi il contratto finale e, pur tuttavia, se le quadri resteranno un *colore verde* fino alla fine della licita, un accorto Ovest potrebbe ugualmente optarle come mossa iniziale.

Attacco da colore verde terzo

Questi attacchi sono, per lo più, scoraggiati dalla didattica corrente anche quando l'impegno avversario è a SA.

Tuttavia, come vedremo meglio proseguendo nella lettura di questo capitolo, questa consolidata consuetudine non si appoggia su una valida analisi statistica.

Attacco da onore figurato

In appendice il lettore potrà prendere visione dei calcoli che hanno consentito di poter valutare quante prese medie sia lecito aspettarsi anche partendo con un onore figurato terzo scartinato.

A32	K32	Q32	J32
2,02	1,78	1,57	1,41

I dati calcolati mostrano che un attacco in questi colori verdi ha un ritorno in termini di prese medie attese non trascurabile e compreso tra una e mezzo e due prese.

La differenza tra i *ritorni attesi* attaccando con l'Asso o con il Fante, continua ad essere di poco superiore alla mezza presa.

Il raffronto con le valutazioni in PO accentua la tendenza già riscontrata per le corrispondenti figure:

U.M.	A32	K32	Q32	J32
PO	4	3	2	1
		75%	50%	25%
			75%	33%
				50%
PA	2,02	1,78	1,57	1,41
		88%	78%	70%
			88%	79%
				90%

Interessante è anche mettere confronto il ritorno medio in prese attese tra colore quinto, colore quarto e colore terzo:

	A	K	Q	J
5º	3,15	2,91	2,73	2,53
4º	2,21	2,02	1,83	1,66
3º	2,02	1,78	1,57	1,41

Come il lettore può constatare, mentre, la convenienza ad attaccare dai colori quinti rimane fuori discussione, tra un colore quarto ed uno terzo c'è solo un 10% di differenza in termini di *prese mediamente attese* e, pertanto, alcuni altri fattori di contorno possono far pendere la bilancia verso l'attacco in un colore terzo, senza per questo dover gridare allo scandalo.

♠ J32
♥ J843
♦ J65
♣ 852

Sud	Ovest	Nord	Est
1♦	P	1♥	P
1SA	P	2SA	P
3SA	P	P	P

Per quanto riguarda la carta d'attacco, la didattica corrente prevede l'attacco di Asso o, con la cartina più piccola *"in busso", per* le rimanenti figure.

Questo Ovest ha solo tre PO e, di conseguenza, il suo compagno deve averne all'incirca una dozzina, Est deve allora cominciare a chiedersi perché, nonostante questa forza, Ovest non sia intervenuto in licita.

Uno dei motivi principali per cui può non averlo fatto è che *non ha un colore degno di essere presentato con un intervento libero.*

Traguardando l'attacco, le quadri sono da escludere visto che sono il colore di apertura di Sud.

Tra i due nobili quale carta intavolerebbe in apertura il paziente lettore?

La situazione non è scontata come può sembrare a prima vista perché tra il Fante terzo a picche ed il Fante quarto a cuori, c'è solo $^{1}/_{5}$ di PMA di differenza, però, in questo caso entrambi i nobili hanno una controindicazione seria.

Per le picche, c'è il fatto che Est non è entrato in licita a livello di uno e, anche se dovesse avere una quinta a picche, ci sarebbe da aspettarsela assai bruttina.

Per le cuori, c'è il fatto che le ha dichiarate Nord.

Le eventuali fiori quinte di Est potrebbero essere un po' migliori delle picche perché, il doverle presentare con un *intervento libero* a livello di due, potrebbe aver scoraggiato l'intervento stesso.

Se le dita del lettore si sono portate sul 5♣ c'è da dire che questa sua scelta non è pienamente condivisibile.

Per aver successo nell'affrancamento di un'eventuale quinta di fiori partendo con tre cartine, occorre incontrare un colore veramente importante nella mano di Est e, se così fosse, lo avrebbe annunciato.

Inoltre, eventuali onori non contigui risulterebbero sottoposti alla forza del giocante.

D'altro canto, Est potrebbe avere una buona quarta di picche che rafforzata dal Fante dell'attaccante potrebbe venire a costituire una buona fonte di prese.

Però, perché mai con forza di apertura e una buona quarta di picche, Est non ha contrato l'apertura di 1♦?

Il fatto che le cuori le abbia dichiarate Nord non deve essere considerato una circostanza del tutto inibitoria perché il rispondente, se manca di un buon colore laterale ed ha la quarta di cuori è praticamente costretto a presentarla, qualsiasi siano le fattezze del suo colore (potrebbe anche avere 5432).

Dall'altro lato Sud, sentendosi confortato da questo annuncio, replicherebbe i SA anche senza avere granché a cuori.

Il vostro autore escluderebbe i minori, mentre, tra i due nobili, resterebbe fortemente indeciso, anche se alla fine il suo innato pragmatismo lo porterebbe a considerare che la quarta di cuori si è manifestata e, quella di picche, invece, no; pertanto, un vituperato 2♠ sotto Fante terzo non sarebbe poi così disprezzabile ai suoi occhi.

Lasciando la via vecchia per la nuova, si sa quel che si lascia e non si sa quel che si trova, però, a volte, si può anche trovare di meglio.

	♠ QT9 ♥ 7652 ♦ AQ3 ♣ Q94	4
♠ J32 ♥ J843 ♦ J65 ♣ 852		♠ A754 ♥ KQT ♦ 987 ♣ AT6
	♠ K86 ♥ A9 ♦ KT42 ♣ KJ73	

Con le carte di questo Ovest, fino a qualche anno fa, il vostro autore avrebbe consigliato l'attacco a fiori ma, a cosa serve ricercare con costanza e determinazione le leggi che governano il gioco se non ad aumentare le proprie conoscenze onde poter provare a cambiare in meglio le proprie scelte?

Il bridge è un gioco complesso ed il suo studio richiede sovente cambiamenti di approccio e anche di metodo.

Nella realtà dell'ultima smazzata, qualsiasi attacco diverso da quadri è in grado di battere l'impegno del giocante che, con i suoi insufficienti 24 PO, non può allineare più di 8 prese a SA.

Il fatto è che quando non si opta per la scelta migliore spesso non si paga pegno e questa, che è una vera e propria mistificazione, rappresenta una delle maggiori difficoltà che il bridgista deve superare perseguendo il cammino del proprio miglioramento.

Infine, il bridge, come una dea bellissima e altrettanto capricciosa, ha alcuni tratti imprevedibili che ne aumentano il fascino.

In questa ultima smazzata, NS possono realizzare 10 prese in entrambi i minori giocando nella 4-3 e colgono il par con 3♠ giocando nella 3-3!

Prima di lasciare questa smazzata il lettore rifletta qualche minuto sui guai che sarebbero potuti derivare da un eventuale contro a togliere di Est al primo giro.

per intervenire terzi di mano su un'apertura e successiva risposta in cambio di colore, serve una mano veramente buona o, quanto meno, un colore bello

		♠ K92 ♥ J743 ♦ Q2 ♣ 9752	
Sud	**Ovest**	**Nord**	**Est**
P	P	1SA	P
2SA	P	3SA	

Est ha 6 PO è può attribuirne un paio in più al suo compagno che, però, risulta sottomesso alla dichiarata forza dell'apertore.

Sud sembra disinteressato ai nobili e deve avere una mano limitata con la quale ha effettuato un invito a SA, invito accettato da Nord che, di conseguenza, non dovrebbe avere i valori minimi dell'apertura.

Il 7♣ è un attacco neutro, il 3♥ ed il 2♠ sono entrambi attacchi aggressivi, il secondo leggermente migliore per *prese attese* (1,78 vs 1,66).

Per ben che vada, Est si può accreditare un paio di prese difensive ed è ben difficile che il dirimpettaio possa apportarne altre 3 alla causa comune.

Ergo, la situazione della difesa si presenta disperata per cui è preferibile pensare ad un attacco aggressivo e, tra i due in

opzione, perché non scegliere quello che a bocce ferme promette più prese?

	♠ AT4 ♥ KT52 ♦ AK3 ♣ Q84	5
♠ QJ973 ♥ Q86 ♦ 65 ♣ AT6		♠ K52 ♥ J743 ♦ Q72 ♣ 952
	♠ 86 ♥ A9 ♦ JT984 ♣ KJ73	

Per battere questa manche a SA, appare indispensabile sfondare in un colore che possa portare rapidamente 3 o 4 prese e Ovest, considerato il livello a cui avrebbe dovuto esprimersi, anche avendolo, non avrebbe potuto dichiarare un nobile quinto.

Forse è arrivato il momento di andare a cercare una bella quinta di picche.

E, in effetti, l'attacco a picche è l'unico che può battere l'impegno del giocante.

La scelta del nobile

Attacco da forcella terza

L'attacco da forcelle terze tipo:

AJx	KJx	QT2	J9x

come pure quello da onori figurati terzi con una carta intermedia alta, tipo:

A9x	K9x	Q92	J8x

sono attacchi pericolosi e molto aggressivi che, tuttavia, quando la situazione della difesa è disperata, e viepiù in duplicato, non possono compromettere granché, mentre, al contrario, possono procurare qualche inatteso swing.

		♠ 962 ♥ KJ3 ♦ Q872 ♣ 952	
Sud	**Ovest**	**Nord**	**Est**
P	P	1♦	P
1♥	P	2SA	P
3SA	P	P	P

Con le carte di Est, si può escludere di attaccare a quadri verso il colore di apertura e si può scegliere di attaccare in un colore nero sperando di affrancare una lunga del compagno.

In tal caso, le fiori sono preferibili alle picche perché, le picche Est avrebbe potuto dichiararle a livello di uno e non lo ha fatto.

Tuttavia, entrambi i colori neri sono privi di onori e, forse, sarebbe ancora meglio scegliere le cuori! sperando di trovare un onore quarto in Ovest.

l'attacco non risponde a stucchevoli regole fisse quanto, piuttosto, alle precipue circostanze del momento ugualmente deducibili sia dai fatti accaduti, che da quelli non accaduti

Se si decide di scegliere l'ultra aggressivo, attacco di cuori, si deve uscire di Fante per evitare di bloccare il colore.

I colori verdi

Il lettore dedichi qualche minuto a considerare per conto proprio cosa potrebbe accadere attaccando con il 3 in questa situazione:

	72	
AT84		KJ3
	Q965	

Di fatto, quando si decide di attaccare da figure del tipo di quella in esame sperando di riuscire a sottomettere una debole quarta che si trova subito a seguire, è sempre preferibile scegliere la carta intermedia.

Regola del 3

Quando si deve scegliere tra attaccare tra un forte colore quarto ed un più debole colore quinto, se non si conosce o non si vuole imparare a memoria il valore delle *PMA* delle rispettive figure, si può usare una *regoletta* empirica senza timore di poter causare grossi danni.

La *Regola del 3* consiste nel sommare 3 PO alla figura quinta prima di confrontarla con quella quarta

Ad esempio tra:

KQJ8	J7543
6 PO	1 + 3 = 4PO

deve essere preferite la quarta ma, tra:

KQJ8	A7543
6 PO	4 + 3 = 7PO

deve essere preferita la quinta.

Qualora il conteggio risulti in parità, come, ad esempio, mostrato nel seguente specchietto:

AQ98	QJT43
6 PO	3 + 3 = 6PO

piuttosto che tirare la classica moneta in aria, si può scegliere il colore con più onori, non quello con più PO.

Ad esempio, nel caso esemplificato è consigliabile scegliere le fiori.

Rafael Barradas 1890-1928