

L'Attacco a parità di lunghezza

Come abbiamo visto nella prima parte di questo stesso lavoro, con due colori quarti dello stesso rango entrambi non dichiarati, sarà bene scegliere quello che ha più onori, non quello più forte in PO.

Questa scelta deriva dal fatto che le due figure hanno la stessa probabilità di incontrare uno degli onori mancanti nella mano del dirimpettaio ma, nel caso fortunato, l'impatto con la figura con più onori sarà più dirompente.

Ad esempio, se la figura di sinistra con la sua quarta di cuori ed i suoi 5 PO incontra dal dirimpettaio l'aiuto di Re secondo, con il complesso del colore si potranno realizzare in media 2,5 prese, mentre, se lo stesso evento accade con la figura di destra, dove la quarta di fiori di PO ne ha soltanto 3, di prese se ne faranno 3:

AJxx	QJTx
Kx	Kx
5 PO	3 PO
8 PO	6 PO
2,5 prese	3 prese

Allo stesso modo, se la figura con le cuori incontra la Dama seconda, con il colore si potranno realizzare in media 2,21 prese, mentre, incontrando il Re nella figura con le fiori, di prese se ne potranno realizzare ancora una volta 3:

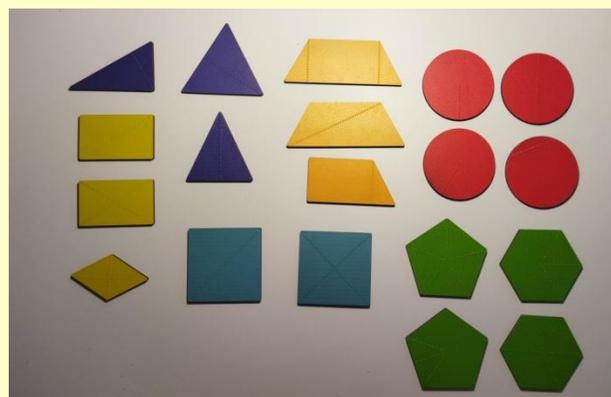
AJxx	QJTx
Qx	Kx
5 PO	3 PO
7 PO	6 PO
2,2 prese	3 prese

Il divario diminuisce all'aumentare del numero delle carte che accompagnano l'onore di fit nella figura opposta, ma resta, comunque, a favore del colore con più onori:

AJxx	QJTx
Kxx	Kxx
5 PO	3 PO
8 PO	6 PO
2,9 prese	3 prese

AJxx	QJTx
Qxx	Kxx
5 PO	3 PO
7 PO	6 PO
2,5 prese	3 prese

Anche volendo prendere in esame i casi con grande disparità iniziale in termini di PO, le cose risulteranno essere quasi sempre a favore della figura con più onori perché, a parità di probabilità di incontrare uno degli onori mancanti, per forza di cose, la figura che parte con i piccoli onori ne incontrerà di grandi, mentre, viceversa accadrà all'altra.



Le figure

In termini di prese medie realizzabili, la figura che parte con due onori può pareggiare con quella che parte con un onore in più, solo quando con la prima si ricompone il terzetto di testa:

AKxx	QJTx
Jx	Ax
7 PO	3 PO
8 PO	7 PO
2,5 prese	3 prese

AKxx	QJTx
Jx	Kx
7 PO	3 PO
8 PO	6 PO
2,5 prese	3 prese

AKxx	QJTx
Qx	Kx
7 PO	3 PO
9 PO	6 PO
3 prese	3 prese

AKxx	QJTx
Qx	Ax
7 PO	3 PO
9 PO	6 PO
3 prese	3 prese

Questa realtà statistica può invertirsi solo quando la differenza tra gli onori di partenza è massima:

Axxx	JTxx
Kx	Kx
4 PO	1 PO
7 PO	4 PO
2 prese	1,25 prese

E, pur tuttavia, nonostante la figura di partenza di sinistra in termini di PO ne conti il quadruplo dell'altra, volendo considerare anche gli altri due onori di possibile fit, la convenienza si inverte:

Axxx	JTxx
Qx	Ax
4 PO	1 PO
6 PO	5 PO
1,5 prese	1,6 prese

Axxx	JTxx
Jx	Qx
4 PO	1 PO
5 PO	3 PO
1 presa	1,1 prese

Volendo considerare le tre figure di questa colonna prese nel loro insieme, si registra solo un quinto di presa a favore delle figura che parte con l'Asso:

$$\mathbf{Axxx} = 2 + 1,5 + 1 = 4,5$$

$$\mathbf{JTxx} = 1,6 + 1,6 + 1,1 = 4,3$$

Axxx	QTxx
Kx	Kx
4 PO	2 PO
7 PO	5 PO
2 prese	1,6 prese

Nello schema che precede vengono rappresentati altri casi simili per dare al polso del lettore una migliore sensazione del fenomeno che si riduce solo quando gli onori più numerosi non sono consecutivi:

Axxx	QTxx
Qx	Ax
4 PO	2 PO
6 PO	6 PO
1,5 prese	1,7 prese

Axxx	QTxx
Jx	Jx
4 PO	2 PO
5 PO	3 PO
1 presa	1,1 prese

Complessivamente si ha un decimo di presa a favore delle figura che parte con l'Asso:

$$\mathbf{Axxx} = 2 + 1,5 + 1 = 4,5$$

$$\mathbf{QTxx} = 1,6 + 1,7 + 1,1 = 4,4$$



Non appena gli onori minori tornano ad essere nuovamente appaiati la situazione torna in favore del maggior numero di onori.

Axxx	QJxx
Kx	Kx
4 PO	3 PO
7 PO	6 PO
2 prese	2 prese

Axxx	QJxx
Qx	Ax
4 PO	2 PO
6 PO	7 PO
1,5 prese	1,7 prese

Axxx	QJxx
Jx	Tx
4 PO	2 PO
5 PO	3 PO
1 presa	1,1 prese

Complessivamente si registra tre decimi di presa a favore delle figura che parte con il piccolo mariage rispetto a quella che parte con l'Asso:

$$\mathbf{Axxx} = 2 + 1,5 + 1 = 4,5$$

$$\mathbf{JTxx} = 2 + 1,7 + 1,1 = 4,8$$

Se, poi, si includono anche i casi di incontro con due onori nella mano del compagno, la situazione torna complessivamente a netto favore della figura che parte con meno PO ma con il maggior numero di onori.

Axxx	JTxx
KQx	KQx
4 PO	1 PO
9 PO	6 PO
3,3 prese	3 prese

Axxx	JTxx
KJx	AQx
4 PO	1 PO
8 PO	7 PO
2,9 prese	3,2 prese

Axxx	JTxx
QJx	AKx
4 PO	1 PO
7 PO	8 PO
2,7 prese	3,2 prese

Complessivamente si guadagna mezza presa partendo con l'accoppiata JT:

$$\mathbf{Axxx} = 3,3 + 2,9 + 2,7 = \mathbf{8,9}$$

$$\mathbf{JTxx} = 3 + 3,2 + 3,2 = \mathbf{9,4}$$



Un ultimo confronto tra figure può aiutare a rendersi meglio di conto di come il fenomeno della *sinergia degli onori* si estenda anche alle carte alte.

Se si aggiunge un Nove al caso di massima differenza iniziale, venendo così a determinare una tripletta di carte consecutive mista (due onori + carta alta), la situazione diviene quella mostrata a seguire.

Axxx	JT9x
Kx	Kx
4 PO	1 PO
7 PO	4 PO
2 prese	2 prese

Axxx	JT9x
Qx	Ax
4 PO	1 PO
6 PO	5 PO
1,5 prese	2 prese

Axxx	JT9x
Jx	Qx
4 PO	12 PO
5 PO	3 PO
1 presa	2 prese

Complessivamente, si può registrare addirittura 1 presa e mezza a favore della tripletta capeggiata dal Fante:

$$\mathbf{Axxx} = 2 + 1,5 + 1 = \mathbf{4,5}$$

$$\mathbf{JT9x} = 2 + 2 + 2 = \mathbf{6}$$

Il rischio della lunga

Quando la dichiarazione lascia presupporre la presenza sulla linea avversaria di un colore lungo almeno sesto, il difensore deputato dall'attacco può abbandonare ogni prudenza e rischiare l'attacco anche da figure considerate più o meno pericolose quali: "AQx", "KQx", "KJx", "Kxx", "QTx".

♠ KQ2 ♥ JT743 ♦ T65 ♣ J2			
Nord	Est	Sud	Ovest
3♣	P	3SA	P

Dopo questi prolegomeni non è il caso di stare a gingillarsi con la quinta di cuori e diviene di vitale importanza intavolare subito il Re di picche.

Può anche darsi che Sud abbia chiamato la manche a SA con una solida tenuta in tutti i restanti colori, ma è più facile che ne abbia, invece, almeno una alquanto pericolante potendo contare sul colore di fiori quale rapido generatore di prese.

Le vostre cuori sono quinte, ma richiedono un aiuto troppo grande dal compagno perché possiate sperare di affrancarle prima che il dichiarante incassi le sue fiori.

Insomma, il contesto lascia pensare ad una *gara di velocità* e se il partner avesse l'Asso quinto a picche, o anche il Fante quinto ed un Asso laterale, la gara la si potrebbe vincere sull'attacco.

Se è vero che potrebbe accadere altrettanto con le cuori è parimente vero che è in una *gara di velocità* sia consigliabile perseguire l'*ipotesi di necessità* che configura il numero minimo di condizioni necessarie per risultare vincente.

	♠ JT3 ♥ A52 ♦ AJ98 ♣ A86	1
♠ KQ2 ♥ JT743 ♦ T63 ♣ 32		♠ A9874 ♥ KQ96 ♦ Q52 ♣ 5
	♠ 65 ♥ 8 ♦ K74 ♣ KQJT974	

Se si sferra l'attacco iniziale con il 4♥, non basterà trovare dal compagno un sontuoso aiuto fatto da "KQ96" per impedire al giocante di fare 10 comode prese.

L'attacco a picche, invece, vince la *gara di velocità* e lascia l'avversario privo di scampo anche incontrando il solo Asso quinto.

En passant, indovinando la posizione delle quadri, NS possono realizzare 11 prese in un minore a scelta (il par della smazzata) ma, per divinarla sarà necessario fare l'ipotesi della Dama terza in Est e partire al primo giro del colore intavolando il Fante di quadri!

Attacchi a SA

In questo capitolo verranno trattati gli attacchi contro gli impegni a SA che, rispetto a quelli a colore, presentano una differenza sia di approccio che di comportamento.

Generalità

Si può iniziare a trattare l'argomento cercando di identificare i comportamenti che in linea del tutto generale vanno evitati.

Sono sconsigliati gli attacchi nei colori che gli oppositori hanno rivelato essere almeno quinti perché è inutile, se non dannoso,

contribuire a facilitarne l'affrancamento aiutando a catturare gli eventuali onori mancanti o, quanto meno, concedendo un tempo di vantaggio al giocatore.

Per lo stesso motivo vanno evitati gli attacchi nel colore di fit del giocatore (in genere un colore minore se poi si è finiti per giocare i SA).

Per cercare di non regalare un sorpasso gratis (ad un eventuale onore del proprio partner), vanno maggiormente evitati gli attacchi nei colori dichiarati alla propria destra.

Queste sono premesse comportamentali generiche e non possono essere seguite alla lettera, perché un attacco in uno dei colori summenzionati, è anche un attacco che ha buone possibilità di risultare totalmente neutro, viepiù, quando l'attaccante presume di possedere la maggior parte della forza della propria linea.

In altri termini, un attacco di questo genere operato in un colore nel quale si conosce la gran forza degli avversari, può prefiggersi lo scopo di consegnare al giocatore le redini della diligenza lasciandogli la possibilità di sbagliare quanto gli dovesse presentare la necessità di indovinare.

Vanno evitati quasi sempre gli attacchi da doppio in un colore non dichiarato dal compagno e, a fortiori, quelli da singolo.

Il motivo di questo precetto è facilmente comprensibile se si considera che il compagno non è intervenuto in dichiarazione e che in media avrà solo $\frac{1}{3}$ delle restanti 11 o 12 carte del colore in cui si è corti; il che, equivale a dire che attaccando da una corta rischiate seriamente di fare un favore al giocatore centrando un colore nel quale la sua linea può vantare più carte della vostra.

Quando si ha la quasi totalità della forza difensiva e non si possiedono colori lunghi,

è consigliabile che l'attacco sia il *più neutro possibile*.

Quando, invece, vi è ragione di supporre la presenza di un colore lungo in una delle due mani che saranno gestite dal giocatore, è consigliato intraprendere una *gara di velocità* e selezionare l'attacco più aggressivo tra tutti quelli possibili.

Gli attacchi contro gli *slam a SA* devono essere *sempre neutri*.

In particolare:

- è *decisamente sconsigliato* l'attacco di Asso contro il piccolo slam a SA;
- contro il piccolo slam a SA, sono *decisamente da evitare* anche gli attacchi da singolo, doppio o sotto un onore quarto isolato.
- ottimi attacchi contro entrambi gli slam sono quelli rivenienti da sequenze perfette del tipo: "QJT6", "T984", "JT97", mentre, in mancanza di meglio, sono attacchi ancora accettabili quelli rivenienti da sequenze spezzate del tipo: "QJ9", "JT8".

Una volta prescelto il colore nel quale attaccare, occorre selezionare la carta con cui farlo.

Questa scelta comporta la pattuizione di un *canone* che deve essere preventivamente condiviso con il partner.

Il Canone

Un *canone* è un metodo di codifica legale e concordato mediante il quale scambiarsi informazioni con il partner.

Attenersi al *canone*, però, non è un obbligo inderogabile, in quanto il primo compito del difensore è quello di trovare una strategia difensiva atta a far cadere il giocatore e, a volte, per inseguire al meglio questo obiettivo, potrà capitare di dover venir volutamente meno al canone.

Nondimeno, venir meno al *canone* concordato con il partner significa

ingannarlo deliberatamente e indirizzarlo volutamente verso una errata lettura delle mani nascoste. Una tale turpitudine può essere tollerata soltanto a fronte di un risultato vincente.

Insomma, il *canone* è una linea guida alla quale è bene attenersi con continuità fin quando non si intravede con estrema lucidità una via alternativa più brillante e sicura.

Il *canone* proposto in questo lavoro si ispira agli attacchi propagandati dal campione americano *Edwin Kantar* nella sua opera del lontano 1974 “*Defensive Bridge Play Complete*”, nella quale riepilogò cosa è indispensabile conoscere per approcciare correttamente il *gioco di difesa*.

Tuttavia, prima di lui, un gran contributo al *canone d'attacco* era arrivato, separatamente, dalle due sponde contrapposte dell'Oceano. Il norvegese *Helge Vinje* teorico dell'*Oslo Academic Bridge Club* nel 1959 pubblicò un *canone* nella sua opera “*The Norwegian Distribution Signal*”, poi, riedita in inglese con gran successo nel 1980, con il contributo del grande *Terence Reese* sotto il titolo “*New Ideas in Defensive Play in Bridge*”.

La rivista americana “*Bridge Journal*” nel biennio 64/65 fece uscire una serie di articoli molto innovativi che, sulle orme dell'opera di Vinje, trattavano il *canone di attacco* e che diede il nome agli “*Attacchi Journalist*” che ebbero un travolgente successo in ogni parte del mondo.



Il Canone

Nella tabella che segue dove O = onore figurato qualsiasi e (x) indica un insieme variabile da zero a più cartine, viene mostrato un primo particolare *canone* che è valido solo per gli attacchi effettuati in un colore dichiarato in senso naturale del proprio compagno.

Canone degli attacchi a SA nel colore dichiarato dal compagno	
Attacco	Figura
Azzo	Ax, AKx, AQJ, AQx, AJx, ATx
Re	Kx, KQx(x), KJx, KTx, KQJ
Dama	Qx, QJx(x), QJT, QTx
Fante	Jx, JTx(x), JT9, J9x, KJT, AJT
OOx	l'onore più alto
Ox	l'onore
Oxx	in busso (la più piccola)
Oxxx	la seconda carta
Forcella	in busso
Forchetta	in busso
Dieci	Tx, T9x, T8x, AT9, KT9, QT9
Nove	987(x), 98x(x)
xxxx	la più alta inferiore al 9
xxx	la più bassa
xx	la più alta

A complemento della tabella si specifica che quando si ha una sequenza spezzata (del tipo “*KJTx*”), si attacca con l'onore più alto della coppia appaiata, mentre, quando si ha una figura capeggiata da una carta inferiore al Fante (del tipo: “*T743*”), si attacca con la seconda carta più alta.

Il vostro autore sente l'obbligo di premettere a quanto seguirà, che la movimentazione dei colori non risponde tanto a regole comportamentali ben precise

quanto al buon senso. Ciò, però non toglie, che il canone aiuta il giocatore ad avere un comportamento corretto in un gran numero di situazioni.

Nello schema seguente, se si attacca con il Dieci, il giocatore farà saltare l'Asso di Est con il Re del morto e poi seguirà con il sorpasso al Fante realizzando due prese:

	K	
T743		AJ865
	Q92	

seguendo il *canone* e partendo, invece, con il 7, al giocatore rimarrà quella unica presa che gli spettava naturalmente.

Con la figura successiva, se si attacca con la Dama, alla fine il 9 del giocatore farà presa:

	K	
Q743		AJ865
	T92	

partendo con il 7, il giocatore resterà, invece, a becco asciutto.

Questo tipo di attacchi sono ambigui perché il compagno dell'attaccante non sa se l'attacco proviene da due carte, da quattro carte, o sotto un onore figurato, magari, addirittura soltanto terzo.

Tuttavia, nella maggior parte dei casi, ricordando il *canone* e una volta visto il morto, non si avranno soverchi problemi nel *disambiguare* le situazioni e, spesso, nemmeno si avrà bisogno di farlo.

D'altro canto, una cosa è stata ormai ben accertata:

***eliminare l'ambiguità nel bridge
semplifica le cose ma richiede un
costo troppo alto***

I vari *canoni di attacco* si propongono di aiutare i difensori a *leggere* meglio le situazioni ma, a causa dell'ambiguità che sarebbe troppo oneroso eliminare del tutto, restano delle zone d'ombra che solo il buon senso può diradare.

In aiuto al bridgista, qualche rara volta, può arrivare anche la buona sorte, tuttavia, un valido difensore considera questi eventi al pari di una vincita alla lotteria. Senza dubbio piacevoli, ma tanto rari da non poterci fare alcun affidamento.

Spesso, i difensori non avranno nessun dubbio e riusciranno ad inquadrare le varie situazioni con chiarezza fin dall'inizio.

Altre volte, i difensori un dubbio l'avranno eppure consistente, nondimeno, avendo una sola chance di poter battere l'impegno del giocatore, potranno non preoccuparsene e gettarsi a cuor leggero in un gioco "*come se*", disinteressandosi delle probabilità di riuscita anche qualora fossero ridicolmente basse.

Infine, qualche rara sfortunata volta, il dubbio permarrà e si sarà costretti a dover *indovinare* cosa è meglio fare.

Questi eventi, per quanto rari, provocano un diffuso ed insostenibile malessere ai bridgisti agonisti e dei buoni *canoni*, aiuteranno a rendere minimo il numero di queste sfortunate situazioni.

D'altro canto, ad oggi, questo è quanto di meglio si può ottenere e, allo stesso tempo, è anche quanto di meglio si può fare.



Alvin Gittens (1922 - 1981)

Chiuso l'argomento dell'attacco nel colore del compagno che è anche uno dei più semplici, si tenterà di costruire le architravi degli altri *canoni di attacco* dopo aver analizzato, una per una, le varie situazioni più ricorrenti.

L'attacco di Asso

L'attacco di Asso nei contratti a SA può provenire da figure tipo "Ax" o "AKx" quando l'attaccante nutre la speranza di incocciare un colore lungo e non dichiarato del proprio compagno.

Normalmente però, l'attacco di Asso proverrà da una sequenza forte e lunga del tipo "AKJxx", o "AKTxx", o "AQJxx", o "AQJT", o anche "AKxxxx". In tutti i casi l'intento sarà quello di affrancare rapidamente più prese nel colore di attacco

Con la figura "AKQxx", invece, come vedremo a breve, il canone prescriverà l'attacco con il Re.



Con le stesse figure previste per l'attacco di Asso composte, però, da sole quattro carte (tipo: "AKxx"), il canone prescriverà, invece, di iniziare con la quarta carta.

Con la figura "AKxxx" la situazione è controversa e se ne

dibatterà più avanti.

Stabilito con quali figure il *canone* prevede di muovere un colore a cominciare dall'Asso, come deve comportarsi il compagno dell'attaccante quando vede il proprio dirimpettaio intavolare un Asso come prima carta di una smazzata?

Dopo aver studiato le proprie carte e quelle del morto, la prima cosa che il compagno dell'attaccante deve fare è quella di stabilire se l'attacco proviene da una corta e quindi "è un attacco per lui" o, se, invece,

proviene da un colore lungo e forte dell'attaccante e si tratta di un attacco di sfondamento.

La cosa risulterà abbastanza semplice quando il compagno dell'attaccante avrà una quinta nel colore d'attacco (l'attacco sarà chiaramente da corta) o, quando avrà meno di quattro carte (in genere l'attacco proverrà, allora, da un colore forte); meno chiara potrebbe risultare la lettura della situazione quando, invece, il sostenente avrà giusto una quarta.

Dopo questa classica e ricorrente sequenza licitativa:

Sud	Ovest	Nord	Est
1SA	P	3SA	

Ovest intavola l'Asso e dal morto viene chiamato il 6:

	QT6	
A?		KJ875
	?	

Quando il sostenente avrà la fortuna di trovarsi di fronte ad una situazione di questo genere, dopo aver aperto i festeggiamenti e ringraziato mentalmente il proprio compagno per la sua ispirazione, dovrà solo trovare un modo inequivocabile per invitarlo alla prosecuzione nel colore.

Gli *scarti italiani*: "dispari chiama e pari rifiuta", hanno preso piede in vasta parte del mondo e costituiscono uno degli standard internazionali più diffusi.

Visto lo scenario, non vi è dubbio che il compagno sia partito con l'Asso secondo ed il "5" lo inviterà a proseguire.

Non proprio uguale sarebbe con il "7" perché, una carta conferma il messaggio espresso dalla sua *parità*, tanto più, quanto è più piccola, e tanto meno, quanto più è alta.

Se, al contrario, il sostenente avesse le carte che seguono, l'unico modo per "chiamare" sarebbe quello di "rifiutare poco" inserendo l'"8".

	QT6	
A9		KJ842
	753	

Questo segnale non sarebbe di facile lettura per l'attaccante perché purtroppo tutte le carte dispari mancanti sono celate nella mano del giocatore, ed il Fante (che vale 11 e quindi deve essere considerato una carta dispari) Est non lo può sprecare sotto l'Asso, pena regalare la tenuta al morto al giocatore.

Ovest resterà fino all'ultimo con il timore che le picche siano divise 4-4 tra Est e Sud ma, d'altra parte, in quel caso il danno sarebbe ormai fatto e ben difficilmente si potrà rimediare, così che, allora, tanto varrebbe perseverare.

Una volta stabilito che quando il compagno attacca con un onore corto desidera ricevere un *segnale di gradimento* (o, di *sgradimento*), cosa deve fare il compagno dell'attaccante quando, invece, l'attacco proviene chiaramente da una lunga?

	QT6	
A?		J5
	?	

In una tale circostanza, facilmente riconoscibile dal compagno dell'attaccante a causa della propria cortezza, l'attaccante ha vitale bisogno di conoscere il numero delle carte in gioco tra i due contendenti che le hanno ancora coperte, onde poter capire se, e come, sarà più opportuno proseguire.

Il compagno dell'attaccante, in questa situazione deve, allora, inviare un *segnale di parità* (il così detto "conto").

Come è noto, un *segnale di parità* esprime il possesso di un numero di carte dispari con una sequenza di risposta *a salire*, viceversa, esprime il possesso di un numero di carte pari, con una *sequenza discendente*.

Per sua natura, un *segnale di parità* ha bisogno di due carte per completarsi, tuttavia, la prima già può dire qualcosa di concreto, in quanto, se è alta, ci sono buone probabilità che sarà seguita da un'altra carta più piccola (conto a scendere = numero di carte pari), mentre, se è bassa, di converso, le probabilità saranno a favore di una seconda carta più alta (conto a salire = numero di carte dispari).

Il sostenente, nel caso in esame non deve esitare a liberarsi del Fante, una carta che *letta* la quinta dell'attaccante (con "AKxx" Ovest inizierebbe con la 4ª carta) non riveste nessuna utilità pratica nell'affrancamento del colore, ma che, al contrario, può indicare chiaramente la tendenza del *segnale di parità* richiesto dal compagno con l'attacco di Asso (discendente, quindi pari).

E' vero che, se Est avesse il Fante secco, non potrebbe fare altro che giocarlo (e, in tal caso, il segnale verrebbe completato scartando in un diverso colore) ma, d'altro canto, il segnale di parità non sceglie completamente la sua ambiguità fin quando non viene giocata la seconda carta dell'*eco di parità*.

E, su questo fatto, non c'è proprio niente da fare.

Una logica conseguenza di questa impostazione è appunto quella che l'Asso può richiedere al compagno dell'attaccante anche lo sblocco di un onore non vitale:

	T86	
A?		K3
	?	

Nello schema che precede, Est non deve esitare a sacrificare il Re, in quanto deve dare per scontato che l'attacco stia provenendo dalla particolare sequenza forte "AQJxx", l'unica con la quale si può attaccare di Asso senza possedere anche il Re.

Per dirimere l'annosa questione di come è meglio attaccare con sole quattro carte quando si possiede la figura "AQJx", il vostro autore propone di partire con l'Asso quando si ha anche il Dieci "AQJT" e con la Dama in caso contrario.

In questo modo, il compagno dell'attaccante si può liberare a cuor leggero del Re in ogni occasione.

Insomma, l'attacco di Asso contro gli impegni a SA o è da una corta per una sperata lunga dal compagno, oppure, proviene da una sequenza forte e quinta, superforte e per eccezione se soltanto quarta.

Nello schema seguente, Est deve scoraggiare la prosecuzione nel colore inserendo il 6 (una pari che esprime rifiuto):

	J84	
A?		K63
	?	

Perché?

Perché non potendo avere una delle due sequenze capeggiate da "AQJ" (il Fante è al morto), e non potendo nemmeno avere il Re (che è in Est), risulta evidente che Ovest ha attaccato con l'Asso secondo sperando di incocciare un colore lungo del dirimpettaio.

Sud, per motivi suoi, deve aver mantenuto celata la quinta nel colore di attacco e la mossa iniziale di Ovest si è rivelata assai sfortunata facendo *auto saltare* la prima tenuta in un colore che il giocatore avrà quasi certamente la necessità di affrancare; far saltare anche la seconda mediante una continuazione nel colore di attacco, non sarebbe solo una sfortuna, sarebbe anche una ignominia.

Nello schema seguente:

	952	
AKT64		J3
	Q87	

dopo lo scarto del Fante da parte di Est (che ricordiamo viene sbloccato al solo scopo di fornire il conto), l'attaccante può leggere agevolmente la Dama terza in mano al giocatore ed il Fante secondo dal dirimpettaio.

Cosa farebbe il lettore posto di Ovest?

Quando gli avversari impegnano la manche a SA gli oppositori posseggono circa 13/15 sulla propria linea e, dato che il colore di attacco ne impegna solo 8, ce ne devono essere all'incirca altri 5/7 negli altri colori.

Or bene, se Ovest non ha altri valori, non deve esitare a interrompere l'attacco e, dopo aver osservato attentamente il morto, deve provare a cercare un rientro in Est. In questo modo, se, Est riesce a rientrare e non aveva il Fante secco nel colore di attacco (a questa iattura non ci sarebbe rimedio), muoverà la seconda carta del colore di attacco prendendo in sorpasso la Dama del colore di attacco e penalizzando di due prese la manche avversaria.

Se, al contrario è Ovest ad avere un rientro a fianco del colore di attacco, allora, deve insistere nella battuta, cedendo la Dama a

Sud e sperando di poter incassare le altre 4 prese dopo aver usato lo sperato rientro.

EO dovrebbero fare gli stessi identici ragionamenti se Est avesse la Dama al posto del Fante:

	952	
AKT64		Q3
	J87	

Cosa farebbe il paziente lettore al posto dell'attaccante qui sotto, dopo aver visto il morto ed il 3 con cui il proprio compagno ha risposto all'attacco di Asso?

	J52	
AK984		3
	7	

Il sostenente ha mostrato 3 carte nel colore di attacco (conto certamente a salire, visto che il 2 è al morto), ne consegue che la Dama è seconda in mano al giocatore e che il colore di attacco verrà certamente fermato dal giocatore.

Si ripete, allora, il ragionamento precedente, se Ovest ha un rientro pressoché certo può battere anche il Re e continuare con un terzo giro dello stesso colore, in caso contrario, dovrà dare un colpo *in bianco* in modo di lasciare aperte le comunicazioni interne con il suo compagno:

	J52	
AK984		763
	Q7	

Anzi, il paziente lettore riesce a vedere un motivo in più per continuare comunque di piccola, indipendentemente dall'analisi dei rientri?

Beh, un'altra possibilità potrebbe essere la seguente:

	J52	
AK984		Q63
	T7	

Il lettore starà forse prendendo lentamente coscienza del fatto che adagi che si sentono giaculare ogni giorno nelle sale di mezzo mondo, del tipo:

"l'Asso chiede il conto ed il Re chiede lo sblocco"

rappresentano solo una grossolana e poco accettabile semplificazione della realtà. Nient'altro che un modo per darsi un'effimera tranquillità facendo esposizione di erudizione bridgistica.

Nelle situazioni appena incontrate, è stata la lettura dello stato dell'arte a indirizzare EO verso la strategia difensiva vincente.

le segnalazioni difensive devono essere guidate dal buon senso prima ancora che dal canone

Ad esempio, se sull'attacco di Asso di Ovest, Est si ritrovasse con "QJ4", dovrebbe impegnare il Fante al primo giro e sperare che Ovest abbia l'illuminazione sufficiente per tornare di piccola:

	J62	
AK985		QJ4
	T7	

A volte la situazione si complica non poco:

	75	
A?		Q3
	?	

Questo Est può sbloccare la Dama sperando nella seguente configurazione:

	75	
AKJT2		Q3
	9864	

Oppure, può fornire un *falso conto* rispondendo con il "3" ed evitando di sbloccarsi a causa del timore che il Fante ce lo abbia Sud:

	75	
AKT82		Q3
	J964	

L'attaccante, vedendo il 3 proseguirebbe con una piccola verso la terza segnalata (nella speranza che Est abbia non solo la terza ma proprio la Dama terza).

Est rimarrebbe bloccato in mano, però, il colore di attacco verrebbe *congelato* e questo, per come si sono messe le cose, sarebbe il male minore.

un colore congelato è un colore che nessuno può muovere senza regalare qualcosa al partito avverso

Il lettore faccia attenzione a cosa succederebbe se l'attaccante venisse a mancare sia del Fante che del Dieci:

	75	
AK982		Q3
	JT64	

Non solo Est si blocca con la Dama ma, oltre tutto, il giocatore può far saltare l'ultimo onore affrancandosi il Dieci ed è come se gli opponenti avessero collaborato appieno per farcelo riuscire!

Questo ultimo schema lascia intuire perché alcuni esperti, ed il vostro mentore si unisce al loro novero, consigliano l'attacco di cartina (e non di Asso) quando si possiedono "AKxxx" (senza né Fante e né Dieci).

In particolare, seguendo quest'ultimo precetto, Ovest dovrebbe fare ben attenzione ad iniziare di quinta cartina con il "2" e non di quarta con l'"8", questo perché l'8 è una carta alta che potrebbe essere interpretato da Est come un attacco neutro proveniente da un insieme di carte prive di onori.

Ne consegue che nemmeno l'attacco di quarta carta è una regola ineludibile.

Il protocollo con il quale vengono fatti gli attacchi e le segnalazioni ha lo scopo di facilitare la lettura del contesto di gioco, quando accade che la sua osservanza, all'esatto contrario, offusca la visuale, bisogna saper derogare e far ricorso al buon senso

Ricapitolando, gli attacchi di Asso a SA possono presentare per protocollo una delle seguenti configurazioni:

Ax	AKx	Attacchi per il compagno
AQJT	AQJxx	Attacchi forti
AKJT _x	AKJxx	
AKT _{xx}	AKxxxx	

Mentre, con tutte le altre figure meno forti, esiste la valida alternativa di iniziare con la quarta carta se più bassa dell'8 (o, altrimenti, con la quinta).

Sempre per protocollo, il compagno dell'attaccante deve fornire un **segnale di gradimento** se riconosce che l'attacco è da corta e di **parità** in caso di attacco forte.

Non trovate incasellate tra le figure adatte per l'attacco di Asso:

AKQx

Magari qualche lettore stenterà a crederlo, eppure, con questa figura se si attacca con la piccola, si ha maggior probabilità di successo che non partendo con l'Asso!

Questo perché è leggermente più probabile fare 4 prese trovando il compagno con il Fante, piuttosto, che riuscire ad affrancare la quarta cartina con la battuta degli onori.

Con "AKQxx", al di là del fatto che il protocollo prescrive l'attacco iniziale di Re, le probabilità sono leggermente a favore della battuta, tuttavia, se il colore fosse stato dichiarato da un avversario, allora, l'attacco con la 4^a/5^a carta alla ricerca del Fante tornerebbe ad essere preferibile.

Se, poi, dovesse capitare l'inattesa fortuna di dover attaccare a SA avendo un colore chiuso "AKQJx", sarà meglio iniziare con il Fante perché, quando il partner vi vedrà restare in presa, intuirà facilmente l'arcano e attiverà le sue segnalazioni di conseguenza, considerando mai avvenuto l'eventuale segnale iniziato rispondendo sul Fante..

In alcune situazioni particolari, il compagno dell'attaccante può decidere di inviare un *falso segnale* (cioè, un segnale invertito), con il fine precipuo di indirizzare l'attaccante verso quella che pensa possa rivelarsi la migliore difesa.



La lettura delle carte

L'attacco di Re

L'attacco di Re a SA è un attacco di potenza che può provenire solo da due sequenze forti "AKQxx" e "KQTxx".

L'attacco di Re non può provenire, invece, da una sequenza più debole perché con "KQxxx" e, a fortiori, con "KQxx", è preferibile attaccare di cartina.



L'attacco di Re non può provenire nemmeno dalla sequenza perfetta "KQJxx" che prescrive l'attacco di Fante.

Infine, quando l'attacco viene eseguito di corta nella speranza di trovare una lunga dal compagno, la situazione è logicamente simile a quando si attacca nel colore che lui ha dichiarato e l'attacco può, allora, provenire dalle figure: "Kx", "KQx", mentre, con sequenze come "KJx" o "KTx" è prescritto l'attacco con la carta intermedia.

Quando l'attacco proviene da una corta, il compagno dell'attaccante si limiterà a inviare un segnale di **gradimento**, negli altri casi, si dovrà inviare un **segnale di parità**.

In tutte le esemplificazioni a seguire si continuerà a presupporre che la licita si sia svolta con Sud che ha aperto di 1SA, e con Nord che è saltato a 3SA.

Tanto per iniziare, cosa farebbe il paziente lettore al posto di questo Est?

	965	
K		J74
	?	

Questo attacco di Re da parte di Ovest potrebbe provenire da "KQx" nella speranza di incontrare una quinta in Ovest, oppure, da "AKQxx" o, infine, da "KQTxx".

Si può escludere solo la figura "Kx", in quanto Sud dovrebbe avere la sesta nel colore di attacco, cosa che per l'apertura di 1SA dovrebbe non essere possibile.

Considerato che non vi è un motivo specifico per il quale Ovest avrebbe potuto attribuirgli una lunga nel colore di attacco, Est, potrà ragionevolmente valutare che le probabilità che Ovest detenga una delle tre possibili figure è pari all'incirca a:

- KQx = 10%
- AKQxx = 25%
- KQTxx = 65%

Questi sono dati statistici empirici dedotti dall'esperienza e tengono conto del fatto che con un colore quinto capeggiato dai tre onori maggiori, di solito, è conveniente intervenire, anche quando l'apertura è quella di 1SA.

Qualsiasi sia la quinta di Ovest, vedere il Fante non potrà che indirizzarlo su una corretta prosecuzione, pertanto, in questa prima esemplificazione, per Est è più conveniente eseguire uno sblocco che inviare un segnale di parità.

Solo nel 10% dei casi nei quali l'attacco proveniva da corta, sbloccare il Fante completerà il disastro già iniziato con una scelta d'attacco decisamente sfortunata.

La situazione non cambia di una virgola quando al morto c'è un doubleton, invece, che un tripleton:

	95	
K		J74
	?	

Tuttavia, stavolta quando il giocatore avrà l'Asso, riuscirà a sezionare il colore, lasciandoci due giri e prendendo al terzo.

Quando al morto è, invece, presente un singolo, non si può sbloccare il Fante perché, per quanto poco probabile, si

rischia di offrire al giocatore un'altrimenti inesistente tenuta:

	6	
AKQ32		J75
	T984	

	6	
KQT32		J75
	A984	

bisognerà, allora, fornire un segnale di parità partendo con il 5.

Essendo visibili sia il 2 che il 3, già con la prima carta il segnale sembra configurare un numero di carte dispari (risposta a salire). Una sola combinazione potrebbe portare alla segnalazione opposta: "J54" ... se, Sud non scarta il 4.

Questo fatto merita l'attenzione del lettore.

Se, Sud, come farebbero il 90% dei giocatori al suo posto, conclude il primo giro con l'apparentemente insignificante 4, per l'attaccante la lettura del segnale è completata: Est ha tre carte (cinque o una, non le può avere perché Sud dovrebbe essere singolo o sesto e non avrebbe aperto di 1SA).

Se, al contrario, Sud risponde con l'8, all'attaccante resterà il tarlo della combinazione "J954" o, peggio ancora, quello della "9854".

**il giocatore dovrebbe
scartare contro
consuetudine tutte le volte
che farlo non può portargli
nocumento**

Tornando a bomba, in entrambi i casi l'attaccante può dedurre dalle carte uscite nel primo giro di gioco che il giocatore è in

grado di fare tenuta nel colore (doppia quando a lui manca l'Asso).

Allora, se non è esiziale correre il rischio di cedere la presa anticipatamente, proseguire con una piccola e una mossa che può solo migliorare la situazione, valorizzando l'eventuale Fante di Est:

	6	
AKQ32		J75
	T984	

	6	
KQT32		J75
	A984	

Quando il compagno dell'attaccante ha il Fante secondo ed il morto espone un tripleton, diviene noto che anche il giocatore ha tre carte e, tutto quello che rimane da fare, è di sbloccare subito il Fante sotto il Re, onde invitare l'attaccante a proseguire nella battuta in testa del colore:

	976	
AKQ32		J8
	T54	

	976	
KQT32		J8
	A54	

Quando, invece, al morto sono presenti due carte, si possono venire a creare delle situazioni alquanto ingarbugliate che impediscono ad Est di fornire il *segnale di parità* tutte le volte che per inviarlo abbisogna di eseguire uno sblocco.

	42	
AKQ65		J8
	T973	

	42	
KQT65		J8
	A973	

In entrambi questi schemi, se Est sblocca il Fante sotto il Re, il giocatore, alla lunga, guadagna una presa che non gli spetta.

In queste contingenze derogare al *canone* diviene una necessità, tanto che Est si vede costretto a *mentire* giocando l'8.

Osservando l'8, Ovest attribuirà due sole carte al suo dirimpettaio (conto tendenzialmente a scendere) e, disponendo della necessaria fantasiosità, potrebbe anche immaginare il reale stato dell'arte, e cioè che le due carte siano proprio la coppia "J8" che rende concepibile prendere in considerazione la continuazione di 5.

Il prezzo che Ovest pagherà per evitare di regalare una tenuta in più al giocatore, sarà quello di bloccare il colore in Est.

In questa nuova configurazione Est, grazie al possesso del Dieci, può distinguere la figura d'attacco e dare un conto rivelatore:

	865	
AKQ32		T74
	J9	

Alcune volte, ad Ovest resterà il sospetto che il Dieci possa essere secco, ma in un tal caso, il danno è già stato fatto e, oltre tutto, alla prossima battuta tutto si chiarirà completamente.

Al cortese lettore si chiede di fare una pausa per soffermarsi ancora sul fatto determinante che i due difensori non si scambiano mai ordini, bensì, solo informazioni da elaborare al meglio.

In alcuni casi la situazione si fa soffocante:

	65	
KQT32		874
	AJ9	

	76	
AKQ32		874
	JT9	

Quando Est risponde al Re con il 4, non può sapere quale delle due figure abbia il suo compagno e può soltanto limitarsi a considerare che la meno forte delle due figure è molto più frequente dell'altra, in quanto, quella più forte si presterebbe ad un intervento a colore sull'apertura di 1SA che, invece, non c'è stato.

In ogni caso, Est, che è privo di onori, non può prendere in considerazione nessuno sblocco e deve limitarsi a inviare al suo dirimpettaio un *segnale di parità*.

Avendo l'attaccante sia il 2 che il 3, è in grado di leggere facilmente che il 4 è l'inizio di un *conto a salire* (quindi lunghezza dispari del resto) e colore d'attacco ripartito 5.2.3.3, girando in senso orario da Ovest, (l'alternativa di Est singolo che vedrebbe il colore di attacco ripartito 5.2.1.5, ammesso che sia compatibile con l'apertura di 1SA, è davvero molto più rara, tanto da poter essere trascurata in prima approssimazione).

Purtroppo, nonostante la giudizioosità dell'indagine, le due figure richiedono all'attaccante un comportamento

diametralmente opposto (*cambio di colore* nel primo caso e *battuta* nel secondo).

Come può individuare l'attaccante quello giusto?

Non è per niente difficile.

Nel primo caso, qualora Est avesse avuto l'Asso avrebbe potuto sbloccarlo superando il Re per poi rigiocare nel colore e qualora avesse, invece, avuto il Fante, avrebbe potuto ugualmente sbloccarlo per consentire ad Ovest di procedere con la battuta. Ne consegue che entrambi gli onori mancanti sono in mano al giocatore (AJx) che evidentemente sta tentando di attuare un *colpo di Bath* ai danni dell'attaccante.

Di conseguenza: urge un *cambio di colore*.

Nel secondo caso, ad Ovest è sufficiente sapere che il dirimpettaio ha tre carte per procedere speditamente con la battuta delle teste disinteressandosi della posizione del Fante.

Si possono costruire diversi altri schemi e per ognuno di essi sarà necessario che la coppia difenditrice raggiunga un'identità di vedute circa i segnali da inviare e la loro decrittazione.

Nello schema seguente:

	2	
K?		A83
	?	

Est non ha nessuna difficoltà a riconoscere la figura di attacco:

	2	
KQT75		A83
	J964	

e, giocando a carte viste, sa che la difesa migliore consisterebbe nel rispondere con il

3 per poi vedere Ovest proseguire con il 5, tuttavia, sa anche che se vuole evitare che l'attaccante cambi rotta, deve prendere con l'Asso per poi proseguire con l'8 e aspettare di rientrare in presa in un altro colore, per aver finalmente ragione della resistenza di Sud.

E, se le cartine fossero invertite tra Sud e Ovest, non potrebbe comunque riuscirci.

Con questa configurazione si sposerebbe a meraviglia il *segnale di gradimento* con Ovest, che vedendo il 3, fosse costretto a proseguire di 5.

Purtroppo, la stessa non funzionerebbe in diverse altre circostanze, comprese alcune di quelle già incontrate e occorre fare delle scelte perché, una che va bene per tutte le situazioni, ancora nessuno l'ha trovata.

In questo frangente, Est può disinteressarsi di quale sia la figura quinta dell'attaccante, e può limitarsi a *sbloccare* il Fante sotto il Re:

	742	
K?		J3
	?	

Se, però, il morto avesse due sole carte:

	42	
K?		J3
	?	

Est, che sa per certo che Ovest non ha anche il 9, perché con KQT9x il canone prescrive l'attacco di Dama, potrebbe decidere, per il suo meglio, di non sbloccare il Fante:

	72	
KQT65		J3
	A984	

In questo modo, se Sud decide di star basso sull'attacco, Ovest per il timore di essere assoggettato ad un colpo di Bath (trovando in Sud: AJx) cambierà colore. Qualora Est dovesse più tardi tornare in presa, potrebbe inaspettatamente uscire con il Fante il che darebbe ad Ovest l'intera prospettiva del colore.

Nel prossimo schema, Est può superare il Re con l'Asso e rigiocare la piccola per il Dieci dell'attaccante ma poi, il colore risulterà *congelato*:

	76	
KQT54		A3
	J982	

A volte, le carte si presentano particolarmente infide e ostacolano lo scambio di informazioni tra i difensori:

	QT82	
K?		AJ94
	?	

Il sostenente non ha difficoltà a capire che l'attacco era per lui e che proveniva da un Re secondo (la Dama è al morto); tuttavia, se per mostrare *gradimento* come prescrive il canone inserisce il 9 (l'unica carta dispari a sua disposizione), di fatto, regala una *tenuta* al giocatore.

Ad Est non rimane che rispondere con il 4, rischiando seriamente che Ovest lo possa interpretare come uno *sgradimento* e cambiare colore:

	QT82	
K3		AJ94
	765	

Da queste subdole situazioni non c'è scampo; solo la perizia può venire in aiuto

dei difensori che devono cercare di interpretare i segnali in base alla licita e alle carte che gli è possibile vedere.

Altro piccolo fuori tema: il lettore rifletta sull'importanza che ha per il giocatore giocare il 6 al primo giro (e non il 5), onde contribuire a rendere il meno intelligibile possibile la situazione ad Ovest. Facendo vedere una carta pari, Sud fomenta il sospetto che Est possa averne almeno una dispari e che non l'abbia giocata al fine di mostrare sgradimento verso.

quando è noto che gli avversari stanno usando il segnale di gradimento, il giocatore deve sempre rispondere come se volesse mandare un segnale all'attaccante

Ricapitolando, gli attacchi a SA di Re possono celare una di queste realtà:

Kx	KQx	Attacchi per il compagno
AKQxx	KQTxx	Attacchi forti

Il sostenente, a fronte di un attacco da corta, invierà un **segnale di gradimento**, mentre, a fronte di un attacco forte, invierà un **segnale di parità** salvo che non risulti più conveniente sbloccare un onore.

Infine, in alcune situazioni particolari, il compagno dell'attaccante può decidere di inviare un **falso segnale** (cioè, un segnale invertito), con il fine precipuo di indirizzare l'attaccante verso quella che pensa possa rivelarsi la migliore difesa.



La scelta del canone

L'attacco di Dama

L'attacco di Dama a SA è ambiguo nel senso che può provenire dalla sequenza doppia "**KQT9x**" o, più di frequente, dalle due sequenze perfette capeggiate dalla Dama "**QJT9x**" e "**QJTxx**" o, ancor più di frequente, da quella spezzata "**QJ9xx**",

L'attacco di Dama non può, invece, provenire dalla sequenza imperfetta "**QJxx**" con cui in genere è preferibile partire con la quarta carta o dalla sequenza doppia "**QJ98x**" con la quale si attacca di Fante.



Infine, l'attacco di Dama può essere fatto nella speranza di incontrare un forte colore dal compagno (speranza motivata dall'analisi della dichiarazione) e, in tal caso, può provenire da "**Qx**", "**QJx**", ma, di solito, non da "**Qxx**" con cui è, invece, preferibile l'attacco *in busso* (cioè, con la carta più piccola) o da "**QTx**" con cui è preferibile iniziare con il Dieci.

Quando il compagno dell'attaccante possiede il Fante al massimo terzo, certamente l'attacco proviene dalla forte sequenza doppia "**KQT9x**" e, pertanto, risulterà mandatorio disfarsene:

	862	
KQT93		J4
	A75	

così l'attaccante potrà procedere a cuor leggero nell'affrancamento del colore di attacco.

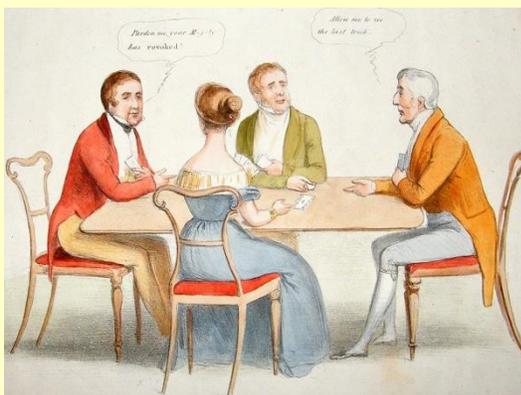
Nel diagramma che segue, Ovest inizia con la Dama di fiori, Est sblocca il Fante e il giocatore liscia con l'idea di tagliare le *comunicazioni interne* della difesa.

Ovest prosegue, allora, con il Re di fiori che il giocatore vince con l'Asso prima di muovere il 2♦ verso la Dama dal morto.

Una volta superata la Dama del morto con l'Asso di quadri, come riuscirebbe il lettore al posto di Est?

	♠ A83 ♥ 742 ♦ Q985 ♣ 874		
♠ ♥ ♦ 3 ♣ KQ		♠ Q954 ♥ JT93 ♦ AJ6 ♣ J5	
	♠ ♥ ♦ 2 ♣ A2		
Sud	Ovest	Nord	Est
-	P	P	P
1SA	P	P	P

Se la scelta è caduta sul Fante di cuori con l'idea di fare un ritorno neutro per tentare di non regalare nulla, di fatto, il giocatore segnerà 90 sulla sua colonna dello score, mentre, ne avrebbe segnati 100 su quella del lettore... se ci fosse stato il ritorno a picche.



John Doyle (1797 – 1868)

Il diagramma completo:

	♠ A83 ♥ 742 ♦ Q985 ♣ 874	2
♠ KJ2 ♥ 65 ♦ T43 ♣ KQT93		♠ Q954 ♥ JT93 ♦ AJ6 ♣ J5
	♠ T76 ♥ AKQ8 ♦ K72 ♣ A62	

Se il lettore si sta chiedendo come poteva fare per azzeccare la giusta riuscita è arrivato il momento di fare un cenno alla **riuscita in preferenza**.

Dopo lo sblocco del Fante da parte del sostenente avvenuto al primo giro di gioco, le tre carte di testa a fiori dell'attaccante sono diventate equivalenti (K, T, 9) e sarebbe un imperdonabile spreco giocare una a caso.

Pertanto, con la seconda carta di uscita, l'attaccante sarà in grado di lanciare un preciso *segnale di preferenza* al suo dirimpettaio indicando, con l'esclusione di quello d'attacco, qual è il suo colore laterale migliore.

Più specificatamente, potrà utilizzare il valore della carta di riuscita per identificare il rango del suo colore migliore (carta più alta (K) = rango più alto, carta intermedia (T) = rango intermedio, carta più bassa (9) = rango più basso).

Le situazioni nelle quali un difensore può scegliere di giocare una qualsiasi di tre carte equivalenti sono piuttosto rare e sarebbe un vero peccato sprecare l'occasione di poter inviare un pregnante *segnale di preferenza* in riuscita.

Più frequenti sono le situazioni nelle quali un difensore può riuscire disponendo di due sole *carte equivalenti*, tuttavia, anche così, il segnale di *riuscita in preferenza* potrà rendersi utile perché, di solito, l'uscita in uno dei tre colori laterali può essere scartata a priori, combinando la licita con la visione delle carte del morto.

Qualora a fronte dell'attacco di Dama, il morto avesse un doppio di cartine e il compagno dell'attaccante avesse l'Asso secondo, la sua migliore chance consisterebbe nel superare la Dama d'attacco e rigiocare nel colore.

A fronte di una sequenza doppia:

	62	
KQT93		A4
	J875	

l'attaccante può scegliere tra realizzare 4 prese concedendone nel frammezzo una al giocatore, oppure, realizzarne due soltanto *congelando* il colore. Stare bassi sulla Dama non risolverebbe il problema e bloccherebbe la difesa ed il colore sulle due prese.

A fronte di una sequenza perfetta:

	62	
QJT93		A4
	K875	

il giocatore non potrebbe fare altro che riscuotere il suo Re.

A fronte della sequenza perfetta di sole tre carte:

	62	
QJT73		A4
	K985	

il giocatore potrebbe stare basso sul ritorno di Est onde *congelare* il colore conservando la forcella "K9" che impedirebbe all'attaccante di proseguire nella manovra di affrancamento perché, muovendo da "J73" regalerebbe una presa.

A fronte di una sequenza spezzata:

	62	
QJ973		A4
	KT85	

A fronte di una *sequenza doppia* di terzo livello :

	62	
QJ983		A4
	KT75	

di nuovo al giocatore tocca solo il Re.

Nella prossima configurazione, se il giocatore chiama dal morto il Re per superare l'attacco di Dama, il *congelamento* del colore si materializza dopo che la difesa ha incassato le prime due prese, perché Ovest, una volta in presa con l'8, non può continuare nel colore senza regalare il Dieci al giocatore:

	K2	
QJ983		A4
	T765	

Se, invece, il giocatore sta basso dal morto al primo giro, Ovest, che resta in presa, prosegue con il 3 ed il colore si congela:

	K2	
QJ983		A4
	T765	

In generale, al giocatore conviene stare basso dal morto al primo giro, in quanto, qualora l'attacco provenisse da un giocatore che attacca di Dama anche con la quarta, passando il Re correrebbe il rischio di congelare il colore solo verso Ovest:

	K2	
QJ98		A43
	T765	

Infatti, se Est riesce a rientrare, giocherà una terza volta il colore sottomettendo definitivamente il Dieci quarto del giocatore.

Tuttavia, come già ripetuto più volte, nel bridge agonistico il protocollo deve essere asservito al buon senso e mai deve accadere il contrario. Esattamente l'opposto deve accadere durante l'apprendistato perché in quel periodo il protocollo è quanto di più solido il neofita possa trovare in circolazione.

Nel prossimo semi diagramma, Ovest attacca con la Dama di cuori e dal morto viene chiamato il Re:

	♠ AJ63 ♥ K8 ♦ AQ72 ♣ KJ6		
♠ ♥ Q ♦ ♣		♠ KQ72 ♥ A3 ♦ 8653 ♣ 432	
Nord	Est	Sud	Ovest
1♦	P	1♥	P
2♠	P	2SA	P
3SA	P	P	P

Prima di precipitarsi sull'Asso per procedere all'affrancamento del colore di attacco, Est deve fare l'intera e approfondita analisi di quanto è accaduto fino a quel momento e anche di quanto sarebbe potuto accadere e non è accaduto.

Questa operazione è indispensabile per costituire un tesoretto di informazioni con cui costruire mentalmente uno scenario plausibile.

Anzi, uno scenario il più possibile, plausibile.

Ora, il lettore si metta cortesemente nei panni di Est; quali sono i fatti e le stranezze che ha potuto registrare finora?

Per prima cosa va fatta l'analisi della licita avversaria.

Nord ha una bicolore quadri/picche dichiarata in lungo-corto e a salto, quindi con forza di rovescio, mentre, Sud ha la quarta di cuori e, probabilmente, qualcosina a fiori, visto che propone il gioco a SA.

Quanto è forte Sud ?

Sud è debole perché, potendo impegnare la manche a SA anche in presenza del minimo del rovescio in Nord, sarebbe saltato a 3SA. Il suo 2SA, invece, potrebbe anche essere passato da un apertore che fosse minimo rispetto a quanto dichiarato fino a quel momento (oggi, il 2SA è un gradino licitativo che viene molto usato come relè, ma questo è un altro discorso che, almeno qui, non ci riguarda)

Sud può avere la quarta di picche?

No, avrebbe appoggiato le picche del suo compagno.

Sud può avere l'appoggio a quadri?

Sì, anche avendo l'appoggio a quadri, la manche a SA è di gran lunga più economica e remunerativa di quella in minore.

Sud può avere la quinta di cuori?

Probabilmente no, perché avrebbe eseguito un passaggio per il quarto colore per verificarne l'eventuale appoggio. Se Sud avesse la quinta di cuori, sarebbe una quinta debole che non varrebbe la pena di proporre come atout.

Che forza ha Nord?

Nord non è al minimo del suo rovescio, sarebbe passato su 2SA, e nemmeno è molto sbilanciato, perché avrebbe ripetuto uno dei suoi due colori.

Qualche stranezza rilevata finora?

Beh, Ovest, che ha intavolato la Dama di cuori nonostante che Sud abbia licitato il colore (forse privandolo della possibilità di farlo lui!), deve avere cuori apprezzabili. Eppure, nel colore di attacco manca sia dell'Asso che del Re. Ovest potrebbe avere una sesta, oppure, potrebbe avere un colore solido o, infine, anche tenendo conto della licita degli avversari, un altro colore dove potrebbe essere preferibile attaccare, proprio non le deve avere.

In fin dei conti, non bisogna mai dimenticare che il primo colore di risposta all'apertura può essere anche ridicolmente debole e che questo è tanto più vero quanto più il rispondente è complessivamente debole. Un buon attaccante questo lo sa e non è uso farsi troppi scrupoli prima di eseguire attacchi così *sfacciati*.

La linea avversaria ha impegnato la manche a SA e deve avere circa 24/26 PO, potrebbe averne di più, ma, allora, il contratto sarebbe super corazzato e la questione contingente perderebbe di interesse.

Ovest finora, oltre al fatto che un attacco migliore di cuori proprio non riesce a intravederlo ha comunicato altro?

Per cominciare Est può escludere l'attacco da "KQT9x" perché il Re è al morto, ed

anche quello da "AQJxx", perché l'Asso è nella sua mano.

Rimangono in ballo le sequenze "QJT9x" o, "QJTxx" o, "QJ9xx".

Est, per differenza, può attribuire circa 5/6 PO al suo compagno:

$$40 - 25/26 = 14/15 - 9 = 5/6$$

Quindi Ovest, che ha già fatto già vedere 3 PO a cuori, può averne, tutto al più, altri 3.

Se, fossero costituiti dal Re di quadri, servirebbero a nulla, se fossero costituiti dalla Dama di fiori e/o dal Fante di quadri servirebbero ugualmente a nulla.

L'unica speranza di battere il contratto del giocatore è che NS abbiano *tirato* e che l'attaccante possa allineare accanto al piccolo mariage quinto di cuori, l'Asso di fiori arrivando a toccare i 7 PO.

Questo comporterebbe che il giocatore sta affrontando il suo impegno con soli 24 PO in linea. Ma, questo ci può stare, specie, quando c'è una quinta in campo (quella dichiarata a quadri)..

Quante sono le probabilità che Ovest abbia proprio l'Asso di fiori a fianco delle cuori?

In realtà, questa è una domanda pleonastica perché non ci sono altre ipotesi favorevoli formulabili e l'Asso di fiori diviene l'*ipotesi di necessità* su cui costruire l'unica strategia difensiva possibile per la propria linea.

Una volta fissato "*per decreto*" che questo Asso in mano all'attaccante deve esserci, rimane da stabilire come è possibile sfruttarlo per battere la manche del giocatore.

Beh, un modo facile c'è.

Se, Ovest avesse la quinta di "QJT9x" e l'Asso di fiori, Sud già starebbe due down.

Uno dei limiti più grandi del neofita è di non avere la forza per andare oltre la prima ipotesi vincente così faticosamente

costruita. E poi, non manca solo la forza per fare altro, manca soprattutto il tempo.

Se ci fossero entrambi, si potrebbe esaminare in via cautelativa, cosa si potrebbe fare se l'attaccante a cuori avesse solo "QJTxx" o, peggio ancora, "QJ9xx"

D'altro canto, non va dimenticato che le cuori Sud, bene o male, le ha annunciate e che avesse "Txxx" o "9xxx" non sarebbe certo uno scandalo.

L'esperto, completa questi ragionamenti in un tempo breve, così che gliene rimane ancora per esaminare cosa potrebbe fare, se le cuori fossero effettivamente bucate.

Dunque, Asso di cuori per superare il Re e cuori per il 9 (sorpasso vincente al Dieci di Sud) più Fante di cuori, assicurano tre prese nel colore di attacco e, anche se Sud tiene il colore, il supposto Asso di fiori rappresenta la quarta presa; ne manca ancora una ...

A ben vedere, la quinta presa Ovest l'ha lui, gli basterà anticipare il Re di picche alle cuori e, qualora Sud non riesca ad arrivare a 9 prese senza passare per l'Asso di fiori (cosa ben difficile), il gioco è fatto.

Ed ecco il diagramma che premia il ragionamento in più dell'esperto:

	<p>♠ AJ63 ♥ K8 ♦ AQ932 ♣ KJ</p>	3
<p>♠ 984 ♥ QJ952 ♦ T4 ♣ AT7</p>		<p>♠ KQ72 ♥ A3 ♦ 865 ♣ 6432</p>
	<p>♠ T5 ♥ T764 ♦ KJ7 ♣ Q985</p>	

Nell'ordine Est deve giocare l'Asso di cuori ed il Re di picche.

Poi, quando Ovest viene in mano con l'Asso di fiori, si trasferisce in Est sfruttando la Dama di picche e muove cuori verso la forcina "J9": un down.

Se, al contrario, il giocatore lascia il Re di picche, Est muove subito cuori per il sorpasso.

La routine dei *canoni* e dei *protocolli* può aiutare avviando il difensore verso le strade più battute ma, se non ci si rassegna a sopportare l'immane fatica mentale necessaria per immaginare, prevedere e realizzare con instancabile costanza manovre vincenti, si rimarrà per sempre nell' *aura mediocritas*.

Uscirne, è il meraviglioso del bridge.

Riprendiamo, ora, la rassegna dei casi esemplificativi più frequenti.

Quando il sostenente possiede l'Asso terzo, il suo comportamento dipenderà dal numero delle carte presenti al morto.

In questa situazione:

	873	
QJ964		A52
	KT	

sbloccare l'Asso non potrà portare alcun nocimento (nemmeno qualora l'attaccante fosse soltanto quarto), mentre, lo sblocco contribuirà a rendere immediatamente evidente la configurazione del colore.

Nulla cambia qualora il morto fosse, invece, doubleton:

	73	
QJ964		A52
	KT8	

Quando al morto c'è l'Asso terzo ed il sostenente ha il Re:

	A63	
Q?		K42
	?	

qualora, dal morto venga chiamato subito l'Asso, il sostenente deve considerare l'ipotesi di sbloccarsi specie se non è in condizione di poter lanciare un segnale di gradimento, perché non si può pretendere che l'attaccante, una volta rientrato in presa, prosegua con la battuta del colore se al primo giro si è inserito il 4, invece, del Re. Prendere la Dama con il Re e riuscire risolverà ogni problema all'attaccante:

	A63	
QJ975		K42
	T8	

A fortiori, Est deve sbloccarsi se il suo Re è secondo, tanto più se dispone di un rientro sicuro a lato:

	A63	
QJ975		K4
	T82	

Il lettore rifletta sul fatto che in frangenti simili a questi, se Sud è cosciente che Ovest ha almeno un rientro a fianco delle cuori, non perde nulla a passare subito l'Asso sperando in un errore dei difensori.



Con le seguenti carte vi trovate in Ovest:

♠ K32 ♥ AKQ6 ♦ 97 ♣ T764			
Ovest	Nord	Est	Sud
1♣	X	XX	P
1♥	P	1♠	1SA

Ovest, con i suoi onesti 12 PO, apre di 1♣, Nord contra mostrando l'apertura con un certo interesse verso i nobili (che, nella sua mano, dovrebbero essere divisi quanto meno 4-3) ed Est surcontra, tanto per mostrare che al mondo ci sta pure lui.

Al secondo giro, l'apertore mostra le cuori, il contrante passa ed il rispondente mostra le picche, infine, un po' come i cavoli a merenda, Sud tira fuori il cartellino di 1SA che sembra calare come una pietra tombale sulle aspirazioni degli avventori.

In effetti, quando le forze sono equi partite e le mani sono bilanciate, appropriarsi prima possibile del parziale di 1SA è la cosa più intelligente che si possa fare, viepiù, se si è in prima.

In queste circostanze, 1SA si mantiene spesso (anche grazie al fatto che per i difensori è facile fare qualche piccolo errore) e, anche se si va un down, si guadagna qualcosa rispetto ai 90 che quasi certamente avrebbero potuto segnare gli avversari, giocando loro il lo stesso contratto.

Il lettore come attaccherebbe al posto di Ovest?

L'ubbidienza verso il credo statistico richiederebbe di iniziare con il 6♥ nella speranza di trovare il Fante corto dal compagno, però, questa mossa non sarebbe di buon senso.

Perché?

La licita ha sancito senza timori di smentita che le forze sulle sue due linee sono pressoché equivalenti e, allora, perché mai Est, che non può nutrire alcuna ambizione di manche, avrebbe tolto 1♥ per presentare le sue picche che, precedute da un surcontro a togliere, sono certamente non più che quarte? (con la quinta di picche, Est avrebbe licitato un comodo 1♠)?

Potete essere confidenti che ci sono ottime probabilità che Est abbia il doppio a cuori e che, di conseguenza, gli avversari abbiano in campo più carte di voi in questo colore.

L'attacco a picche si fa sempre più attraente, perché se Est avesse nel colore "ATxx" o, meglio ancora, "AJxx", tre prese a picche appaiono certe e anche quattro sono teoricamente possibili. Le tre teste di cuori, porterebbero poi alla meta o ad un passo dalla stessa.

Sia come sia, se Ovest attacca bussando con il 2♠ e il morto vince la presa con il Fante.

Accidenti!

Il giocatore prosegue con Asso di quadri, piccola quadri per la Dama della mano e quadri verso il Re del morto.

Cosa scartate?

La picche non potete scartarla per non seccare il Re, la cuori conserva un filo di speranza di essere franca (resti 3-3), a fiori cominciate a rammaricarvi di non averci attaccato ma, arrivato a questo punto, Est che ha mostrato zero punti a picche e massimo uno a quadri, qualcosa a fiori la deve pure avere, pertanto, decidete di liberarvi del 4♣.

Sul Re di quadri, Est depone il Dieci.

Cosa pensate in proposito?

Se le quadri sono 4-4 in mano agli avversari, sarà ben difficile battere il contratto, pertanto, bisogna sperare che

Est abbia anche il Fante ("JTxx" in partenza).

La conferma arriva quando Sud, con la delusione stampata sul volto, chiama dal morto il 9♥ e lo fa girare fino al vostro Asso, mentre, con la coda dell'occhio osservate Est che diligentemente ha passato l'8♥ per dare il conto del colore.

Vinta la presa con la Dama di cuori, con quale carta riuscite?

	♠ QJ87 ♥ 943 ♦ AK85 ♣ Q9	
♠ K32 ♥ AKQ6 ♦ 97 ♣ T764		♠ 4 ♥ 8 ♦ T64 ♣ AK3
	♠ 5 ♥ 5 ♦ Q32 ♣ J52	

Non dovete avere dubbi, Est non avrebbe dichiarato 1♠ con tre carte soltanto, dovete giocare il 3♠ ed osservare divertiti Sud che vince la presa con l'Asso secco.

Siamo all'epilogo, Sud muove una piccola fiori verso la Dama del morto, Est la vince con il Re, poi riscuote il Fante di quadri su cui voi scartate una seconda fiori e prosegue a cuori.

Si avvicina l'epilogo che si risolve in un piccolo trionfo.

Tirate il Re e la Dama di cuori e sul Re di picche Sud non può scartare la cuori per non far buono il vostro 6 (alla fine è servito!) così è costretto a seccarsi il Fante di fiori.

Quando muovete il Dieci di fiori, Est incassa ancora l'Asso e l'ultima fiori per un sontuoso due down.

	♠ QJ87 ♥ 943 ♦ AK85 ♣ Q9	4
♠ K32 ♥ AKQ6 ♦ 97 ♣ T764		♠ T964 ♥ 82 ♦ JT64 ♣ AK3
	♠ A5 ♥ JT75 ♦ Q32 ♣ J852	

Questo Sud non può realizzare il suo parziale di 1SA, eppure, quando distribuivo queste carte a contratto prestabilito nei miei corsi sul gioco della carta, molto spesso riusciva a mantenerlo.

Prima di abbandonare questo seconda *Parte* dedicata agli attacchi, Dopo il seguente attacco di Dama da corta non dimenticate di rispondere con il 7 perché l'attaccante sta aspettando un vostro *segnale di gradimento* che confermi la bontà della sua insolita scelta.

	82	
Q3		JT974
	?	

Ricapitolando, gli attacchi di Dama a SA possono provenire da:

Qx	QJx	Attacchi per il compagno
AQJT _x	AQJ _{xx}	Attacchi forti
KQT9 _x	QJT9 _x	
QJT _{xx}	QJ9 _{xx}	

Il compagno dell'attaccante dopo aver escluso la convenienza a sbloccarsi di un suo onore ingombrante, si limiterà ad inviare un **segnale di gradimento o di rifiuto** verso l'attacco.

Infine, in alcune situazioni molto particolari, come già avveniva per l'attacco di Re, il compagno dell'attaccante può vedersi costretto ad inviare un *falso segnale* (cioè, un segnale invertito), per non consentire al giocatore di avvalersi oltre misura della potenzialità delle carte site sulla propria linea.



Vintage: ricordatore di contratto