

## II CONTROGIOCO

### L'attacco

La prima carta giocata di una qualsiasi presa si dice **uscita**; la prima uscita in un determinato seme si dice **attacco** (del seme); il primo attacco è quello **iniziale**.

L'attacco di **ONORE** (A, K, Q, J, 10) mostra l'Onore secco o secondo, ovvero la testa di una sequenza (attacco diritto); con una sequenza (anche bucata) si attacca con la carta più alta che non sia l'unica sopra il buco. L'attacco di Asso è libero da regole; l'attacco di Re può sottintendere l'Asso. Infatti, nel Rama Nature, l'attacco **iniziale** da AK, nei contratti a **colore**, è a scelta: l'Asso vuole il segnale di gradimento; il Re vuole il conto (rovesciato) del seme.

L'attacco **SOTTO ONORE** avviene in "busso", cioè con la più **PICCOLA**.

Senza Onori nel seme, e senza sequenze, si attacca così:

- con **DUE** carte, si attacca con la più **ALTA**;
- con **TRE/+** carte, si attacca con un' **INTERMEDIA** (la più alta).

Considerando solo le carte rimaste, le giocate successive seguono le stesse regole dando il conto diritto del seme (a scendere = conto pari); (a salire = conto dispari).

N.B. - L'attacco iniziale, di norma, segue obbligatoriamente le regole; gli altri attacchi, invece, dipendono anche da quanto si vede, si suppone, o si spera. Ma non si deve attaccare di piccola se non si gradisce il ritorno di piccola!

### I segnali della difesa

Sono i messaggi in codice che vengono inviati al partner attraverso la giocata delle cosiddette "carte libere", cioè quelle che non tentano di fare la presa e che non hanno il compito di forzare o coprire un Onore (perché "Onore con Onore si copre").

#### A) SEGNALE DI GRADIMENTO (ATTITUDINE)

Si dà quando si risponde di scartina agli attacchi del partner, o quando si scarta; non si dà mai in atout o nei semi mossi dal giocante. Il segnale di gradimento chiede di continuare nel seme (chiamata) o di cambiare seme (rifiuto). Tradizionalmente si chiama con una carta alta e si rifiuta con una bassa (standard), ma oggi molti fanno al contrario (UDCA). In Italia, però, si gioca il pari-dispari (italian defense):

- si effettua una **CHIAMATA** nel seme giocandone una carta **DISPARI** (3-5-7-9): con più carte dispari si dà il conto; con sole carte pari si dà la preferenza.
- si effettua un **RIFIUTO** nel seme giocandone una carta **PARI** (10-8-6-4-2): con più carte pari si dà la preferenza; con sole dispari si dà il conto.

#### B) SEGNALE DI PREFERENZA (LAVYNTAL)

Associato in genere al rifiuto, indica in quale seme si chiede di continuare. Escludendo l'atout, o un seme palese a SA, si dà la preferenza in questo modo:

- scartina **ALTA** (la più alta) preferisce il seme restante di **MAGGIOR RANGO**;
- scartina **BASSA** (la più bassa) preferisce il seme restante di **MINOR RANGO**.

### C) CONTO ROVESCIATO DEL SEME

Quando si risponde sull'attacco iniziale di Re, o in atout, o nei semi mossi dal giocatore, si dà sempre e soltanto il conto del seme (**niente gradimento!**). Però, per non sprecare inutilmente carte alte, in tali casi il conto si dà al contrario (UDCA):

- scartina **BASSA** (*poi più alta*) per mostrare un numero di carte **PARI**;
- scartina **ALTA** (*poi più bassa*) per mostrare un numero di carte **DISPARI**.

In questo modo, con numero di carte pari si gioca banalmente la più bassa (a salire); con numero di carte dispari si gioca la più alta possibile (a scendere).

Il conto del seme si dà solamente con le scartine; di conseguenza, chiunque scarti un Onore (AKQJ), o lo sottometta (cioè lo metta senza superare), nega l'Onore contiguo superiore e garantisce la carta contigua inferiore (se non è singolo): con più Onori in sequenza, infatti, si scarta o si sottomette il più alto (con AK... Asso!).

N.B. – Attaccando di scartina, conto diritto; in tutti gli altri casi, conto rovesciato!

- Non avendo carte nel seme d'uscita, lo scarto (in altro seme...) dà sempre e soltanto il segnale di gradimento nel seme "scartato": dispari chiama; pari rifiuta e basta (perché la preferenza risulta implicita o intuitiva!).
- La carta equivalente scelta per affrancare un colore o dare un taglio è preferenziale: carta alta, chiama alto; carta bassa, chiama basso.
- La sequenza di battuta delle vincenti è pure preferenziale: battuta delle alte (a scendere), chiama alto; battuta delle basse (a salire), chiama basso.

### COMPORTEMENTO GENERALE

- Il primo di mano privilegia l'attacco costruttivo da sequenza; altrimenti sceglie un attacco neutro (di intermedia). Nei casi in cui bisogna sfondare, ovvero a SA, si può fare un attacco aggressivo di piccola sotto Onore (small encourage).
- Il terzo "carica senza pietà" l'attacco di piccola tentando di fare la presa: in tal caso non si può associare alla sua carta alcun segnale, tranne la mancanza della carta contigua inferiore: con più carte in sequenza, infatti, si carica con la più bassa. Se non supera la carta avversaria, il terzo di mano dà il conto rovesciato.
- Il secondo di mano, se non copre, in genere sta basso dando il conto rovesciato del seme per evidenziare un'altra atout o aiutare il partner a bloccare il colore.
- Il quarto di mano prende con la più bassa possibile o dà il conto rovesciato del seme. In ogni caso, sulle uscite avversarie, ovvero in atout, niente gradimento!

Importanti eccezioni:

- \* Dopo un attacco di piccola a SA, il partner si comporta da terzo di mano anche sulle uscite del morto (cioè "carica senza pietà", sforzandosi di prendere lui per rinviare nel seme di attacco!). Ciò ha lo scopo di preservare i rientri dell'attaccante, e non sacrifica gli Onori che tanto erano messi male...
- \* Negli altri casi, se mette un Onore su una scartina, e se non serve ad impedire un evidente doppio impasse, il secondo di mano si comporta da... primo (cioè l'Onore è in sequenza e segue le regole d'attacco; ad es. con J109: J!).

### QUALE ATTACCO?

L'attacco dipende da quanto accaduto, e può essere: **aggressivo** (singolo, Onore secondo, piccola sotto Onore), **costruttivo** (Onore in sequenza), **neutro** (intermedia).

- Con due Onori secchi si attacca sempre di diritto per non ingannare il partner.
- Nel palo del partner si attacca normalmente, ma se l'eventuale Onore mancante si suppone al morto si rischia l'attacco di Onore o di 10 anche se terzi.
- Se gli avversari hanno dichiarato una lunga laterale, ovvero contro un **3SA** gambling, è **obbligatorio** un attacco iniziale di Onore (anche da AQ o KJ!).
- L'attacco in atout è obbligatorio quando si suppone che il morto debba fare dei tagli, ma senza carte in sequenza si sceglie sempre la più piccola.
- Quando non si sa dove attaccare si sceglie l'attacco più neutro possibile; in atout, solo se si può escludere che il partner possieda un Onore catturabile! Altrimenti, quando non si sa dove attaccare, **NON** si attacca in atout!

### L'ATTACCO INIZIALE A SA

Nel gioco a SA, in particolare, l'attacco **iniziale** segue le regole sotto specificate.

- L'attacco iniziale di **ASSO** (gradimento) può venire in ogni caso anche da un seme corto, per vedere il morto e avere il segnale di chiamata-rifiuto. Un po' anomalo, l'attacco di Asso a SA ha funzione aggressiva (ad es. contro un **3SA** gambling) o cooperativa per il partner (sperando di indovinare). **Non tollera lo sblocco!**
  - L'attacco iniziale di **RE** a SA (sblocco o conto) viene da una sequenza di almeno tre carte (AKQ, AKJ, KQJ, KQ10 quinti) senza la quale si attacca di piccola! L'attacco di Re vuole che il partner metta sempre l'Onore posseduto, compreso il 10 (sblocco): senza Onori, sull'attacco di Re a SA si dà eccezionalmente, evidenziandolo, il conto diritto del seme (pari, la più alta; dispari, la più bassa).
  - L'attacco iniziale di **DAMA** a SA viene pure da una sequenza di almeno tre carte, e vuole che la chiamata venga fatta possedendo almeno il 10 di supporto.
  - L'attacco iniziale di **FANTE** a SA è... normale, non mostra particolare interesse nel seme, e può venire eccezionalmente da KJ9 o da QJ9 (per nascondere la Dama).
  - L'attacco iniziale di **10** a SA può essere normale o provenire da una sequenza interessata: in tal caso non esclude il Fante, e **garantisce** un Onore maggiore (KJ1098, Q1098). L'attacco di 10 a SA vuole la chiamata o il rifiuto preferenziale; l'eventuale Onore posseduto dev'essere uno solo: infatti, con AKJ10 o KQ10 si attacca di Re (sblocco o conto) per non cedere inutilmente una presa.
  - L'attacco di intermedia (**9-8-7-6**) a SA nega, di norma, interesse nel seme, ma non esclude il 10 anche se era doubleton (per non attaccare di 10).
  - L'attacco iniziale di **PICCOLA** (che mostra interesse) **garantisce** almeno un Onore. Se l'attacco viene preso al morto da Asso o Re, il terzo non dà più il conto ma eccezionalmente il gradimento (chiamata con almeno la Dama).
- \* Dopo l'attacco di piccola a SA, caricato dal partner e superato dal giocatore che attacca un suo colore, la prima carta non dà il conto ma il gradimento standard riferito al seme di attacco: alta chiama, bassa rifiuta (appello di Smith).
- \* Dopo un attacco "infelice" di piccola a SA lo scarto nel seme scoraggia, e un diverso contrattacco di piccola **dirotta** l'interesse verso il nuovo seme.



Il primo di mano (a SA):  
Se l'attacco vuoi che punga... attaccare nella lunga  
dando sempre preferenza... al maggior di una sequenza.  
Se ti mancano gli Onori... intermedia, o son dolori;  
se il colore è bello assai... piccolina, e vincerai.

Il secondo di mano:  
Mi han detto a Mogadiscio che il secondo ci va liscio,  
ma ho sentito che un Onore va coperto con l' Onore;  
e se hai molto da incassare... prendi svelto e non lisciare.

Il terzo di mano:  
Non dire se, non dire ma, il terzo carica senza pietà;  
e caricando, lo disse Cadorna, se resta in presa il terzo ritorna.



...e poi ho imparato il Bridge!

