



LA CONVENZIONE SMITH

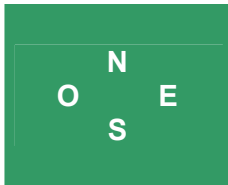
Marina Causa – Claudio Rossi

...."Un senza...tre senza."

Gli avversari vi hanno dichiarato questa sbrigativa manche, e non avete nessuna informazione. In ogni caso, poiché avete un attacco naturale, intavolate il **2♠** e scende il morto:

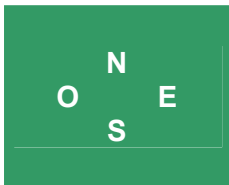
♠ **A10862**
♥ **J42**
♦ **K6**
♣ **1054**

♠ **97**
♥ **A85**
♦ **QJ1043**
♣ **KJ5**



...piccola del morto, **J♠** del vostro e **K♠** di Sud. Cominciate a innervosirvi, e a chiedervi chi diavolo ha la Dama. Questo quiz diventa un incubo quando il giocatore, trasferitosi al morto a cuori, lascia girare la **Q♦** fino al vostro Re. E adesso? Se la **Q♠** è in Est, o secca in Sud, basta rigiocare l'Asso e incassare il down in velocità (sempre che il vostro compagno, se è rimasto con **Qx**, abbia la compiacenza di

sbloccarsi). Se è Sud ad avere **KQ** di picche (oltre al **K♥** e **A♦**) non resta che sperare di mettere in presa Est con l'**A♣**, unica carta con cui può entrare e traversare picche. In sostanza le carte che non vedete potrebbero essere più o meno in queste due versioni:



♠ **KQx**
♥ **KQxx**
♦ **Axxx**
♣ **Qx**

♠ **Jxx**
♥ **xxx**
♦ **xx**
♣ **Axxxx**

Se le carte sono queste, e rigiocate picche nella speranza che la Dama sia in Est, vi fate un nuovo amico, Sud, che manterrebbe il contratto con una presa in più (2 picche, 4 cuori e 4 quadri). E se tergiversate giocando neutro (cuori o ancora quadri) farà **3NT** giuste. La sola mossa vincente sarebbe giocare fiori.. Ma se invece le carte fossero diverse:



♠ **Kxx**
♥ **Kxxx**
♦ **Axxx**
♣ **AQ**

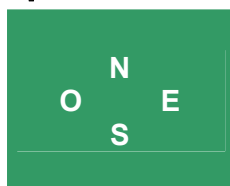
♠ **QJx**
♥ **Qxx**
♦ **xx**
♣ **xxxxx**

Qualunque ritorno che non sia picche regala ugualmente il contratto.

Insomma, c'è modo di sapere se Est ha giocato il Fante possedendo solo quello, o se ha **QJ** nel colore ?

Ancora un esempio di sofferenza:

♠ **AQ95**
♥ **874**
♦ **543**
♣ **AK7**



♠ **K7**
♥ **QJ1095**
♦ **972**
♣ **Q32**

Sud ha aperto **1♣**, Nord **1♠**, Sud **1NT** e Nord ha concluso a **3NT**.

L'attacco di Ovest è **J♦**, che Sud prende con la **Q** per intavolare subito dopo il **J♠**. Quando entrate in presa con il **K♠** vi si pone un problema: il vostro ha attaccato da **AJ10xx** (nel qual caso, se non ci tornate vi toglie il saluto) oppure da **J109**...? Se così fosse, si potrebbe sperare di battere tornando **Q♥**... Ma

come si fa a saperlo?

C'è una semplice convenzione che risolve questi problemi: la **SMITH** !

1

La SMITH: un aiuto per il controgioco a Senza'Atout

Questa convenzione si applica solo contro contratti a Senza, ed è a disposizione di entrambi i difensori. In pratica è un "segnale di gradimento" del colore di attacco, che slitta alla presa successiva. Consiste in questo:

**SE, DOPO L'ATTACCO, LA FIGURA DEL COLORE È ANCORA AMBIGUA,
LA PRIMA CARTA LIBERA GIOCATO DA UN DIFENSORE NELLA PRESA SUCCESSIVA
PARLA DEL COLORE DI ATTACCO:
SE È ALTA QUEL GIOCATORE HA "PIÙ DI QUANTO HA MOSTRATO"**

Qualche chiarimento:

- **"dopo l'attacco"**: la Smith entra in azione nella seconda presa, ossia quando il giocatore, dopo aver vinto l'attacco, muove dal morto o dalla mano un altro colore. La cartina (alta o bassa) con cui i difensori rispondono porta con sé un messaggio speciale, relativo al colore di attacco.
- **"figura del colore ambigua"**: non sempre i segnali difensivi di gradimento sono evidenti, come pure non sempre è evidente la figura del colore di attacco.
- **"carta libera"**: è la carta che può esser scelta liberamente, non essendo il giocatore impegnato a dover fare la presa o a dover giocare una carta precisa per economia del gioco.
- la **"prima"** carta libera: alla prima occasione, quando l'avversario muove un suo colore, il difensore che risponda con una carta alta sta segnalando Smith di gradimento. Se gioca la più piccola mostra di non gradire il colore di attacco (o comunque di non avere nulla più di quanto già mostrato). Se nel corso della prima mossa dell'avversario un difensore è costretto a giocare una carta per economia di gioco (per esempio, copre un onore avversario), e quindi è ovvio che non possa in questa occasione segnalare nulla, la Smith slitta alla giocata successiva.

<p>♠ 6432 ♥ A63 ♦ J1086 ♣ J10</p>	<p>♠ AQ95 ♥ 874 ♦ 543 ♣ AK7</p>	<div style="border: 1px solid black; background-color: #4CAF50; color: white; padding: 10px; width: 100px; margin: 0 auto;"> <p style="margin: 0;">N O E S</p> </div>	<p>♠ K7 ♥ QJ1095 ♦ 972 ♣ Q32</p>
	<p>♠ J108 ♥ K2 ♦ AKQ ♣ 98654</p>		

Nell'esempio di prima, Ovest, che a quadri non ha nulla più di quanto ha già mostrato con l'attacco di **J**, nel momento in cui Sud prova l'impasse a picche deve giocare il **2**, la sua più piccola. Questa carta spiega a Est che il colore di attacco non ha onori superiori al Fante, e lo lascia libero di prendere iniziative alla luce di questa informazione. Quindi Est abbandona le quadri e intavola

la **Q♥**. Se Ovest avesse avuto **♦AJ10x** avrebbe giocato invece il **6♠**: una alta porta questo messaggio..." torna nel colore d'attacco che son tutte nostre".

2 LE SITUAZIONI DUBBIE DI CHI ATTACCA

Ci sono situazioni che per il compagno di chi ha attaccato sono ambigue da interpretare, sia dopo attacco di cartina sia dopo attacco di onore.

Dopo attacco di cartina:

<p>1) 82</p> <p style="font-size: 1.2em;">Q9643 N S 1075</p> <p style="font-size: 1.2em;">AKJ</p>	<p>2) 82</p> <p style="font-size: 1.2em;">AJ963 N S 1075</p> <p style="font-size: 1.2em;">KQ4</p>
--	--

Mettetevi nei panni di Est: vedete il compagno attaccare col **3**, vedete il morto scendere con due cartine e, quando inserite il **10**, vedete il giocatore prendere col **Re**. Se la mossa successiva del giocatore vi mette in presa, avete il solito problema: cambiare o tornare? In un bridge opaco e un po' dimesso, sceglierete senz'altro di tornare nel colore d'attacco (nel dubbio, sempre meglio scegliere la mossa che non avviliisce il partner in caso d'insuccesso) sperando nella figura (2); purtroppo, se la figura è la (1), avete perso l'occasione di fare un ritorno efficace. Niente di tutto questo con la **Smith**: se, sul primo colore mosso dal giocatore, il partner ha giocato "alto", tornate allo sparo; se ha giocato "basso" valutate l'opportunità di cambiare colore.

Nota: busso o conto ?

Chi è abituato ad attaccare in conto (nell'esempio, il **3** mostrerebbe 5 carte a prescindere dagli onori) affronta quotidianamente questi problemi. Chi attacca in busso (piccola che promette un onore) si crogiola nell'illusione che il colore d'attacco sia chiaro ma, come dimostra la figura (1), non è affatto così. L'attacco in busso col messaggio "ho un onore" è una convenzione di efficacia assai dubbia, anche se molto popolare in Italia. Diverso, però, è il

caso del “ritorno” (cioè un nuovo colore a controgioco avviato) in busso: in questo caso il messaggio è: “prendi e torna”, un ordine dato a ragion veduta (non alla cieca come l’attacco) dopo aver visto il morto e analizzato la mano.

Dopo attacco di onore:

Di norma i problemi sorgono dopo gli attacchi di **fante** e di **10**:

72 J10943 N S Q85 AK6	72 AJ1094 N S Q85 K63
72 109863 N S J54 AKQ	72 A10963 N S J54 KQ8

Nei primi due casi l’attacco è di **J**, nei secondi due di **10**, ma la sostanza non cambia: Est non riesce a decodificare la situazione del colore d’attacco dopo che Sud ha preso col Re. La **Smith**, alla seconda presa, risolve il problema.

Nota: chi gioca la convenzione **Journalist** (per cui l’attacco di fante nega onori superiori) o una sua variante vede risolti questi problemi già alla prima presa. Ma la Journalist ha un difettuccio: anche il giocatore, alla prima presa, ha una visione chiara del colore d’attacco. Qualche volta questo gli permette di indovinare il piano di gioco.

Per concludere, va detto che anche l’attacco di **dama** pone a volte dei problemi:

72 AQJ103 N S 985 K64

Difficilmente Est avrà le idee chiare dalla carta di attacco; sarà più portato a pensare che Sud abbia **AK**. Nuovamente la Smith è lì per risolvere il problema alla seconda presa.

L’attacco nel colore del compagno:

Di norma l’attacco in un colore che il partner ha dichiarato e noi non abbiamo appoggiato si fa in Conto: quindi, ad esempio, con **Q72** e **872** si attacca comunque con il **2**.

43 Q72 N S K10965 AJ8	43 872 N S K10965 AQJ
---	---

In ambedue i casi l’attacco è di **2** e il Re di Est è catturato dall’Asso di Sud. Per Est la situazione è ambigua, ma sarà la Smith di Ovest alla seconda presa e dire come stanno le cose.

3

LE SITUAZIONI DUBBIE DEL TERZO DI MANO

Il terzo di mano ha situazioni ancor più ambigue, e molte sono le volte in cui vorrebbe comunicare che nel colore di attacco ha più di quanto il compagno possa immaginare. Ecco alcuni casi:

Il 3° di mano che ha impegnato il più basso di due onori contigui:

	84	
A10753	N S	QJ2
	K96	

Dopo 3, 4, J e K, Ovest non sa cosa fare se va in presa! Sud potrebbe avere KQx, nel qual caso non deve rigiocare per non regalare una presa. Est deve riuscire a segnalare che è lui il possessore della carta chiave, la Q, facendo Smith. Anche Ovest, peraltro, farà Smith positiva: a prescindere da chi ha la Dama, avendo A10xx lo vuole di sicuro, il ritorno nel colore!

Il 3° di mano ha filato con l'asso, per conservare il controllo su un onore del morto:

	K32	
J10985	N S	A64
	Q7	

L'attacco di fante corre fino alla dama di Sud. Ovest difficilmente ha chiara la situazione, qualunque sia lo stile di chiamata della coppia (come sono le carte, solo se chiamate con la piccola la figura è chiara, ma se chiamate con la alta o la dispari, no). Sarà meglio che Est alla prima occasione spieghi che l'attacco gli è piaciuto.

Il 3° di mano ha impegnato la più alta di due carte non contigue:

	864	
Q10753	N S	KJ2
	A9	

Dopo 3, 4, K, A Ovest può anche pensare che Sud sia detentore di AJx, e quindi non giocare più il colore qualora andasse in presa. La Smith di Est servirà a dire "nel colore d'attacco ho più di quello che mi hai visto giocare, vai tranquillo perché la carta che ti preoccupa è in mano mia. Non posso avere la Q (la mettevvo) ma sappi che ho il J".

In alcuni casi il 3° di mano un numero imprevedibilmente alto di carte nel colore, e sapendo che il restante onore è in mano al giocatore ma è secco, vuol comunicare all'attaccante la possibilità di incassarsi l'asso:

	QJ	
A952	N S	108763
	K4	

Est, presupponendo che il compagno abbia attaccato da onore quarto (A o K, non lo sa) è quasi certo che Sud sia singolo dopo l'attacco: appena possibile farà Smith positiva che, avendo già negato il K per non averlo messo al primo giro, Ovest potrà interpretare come...grande lunghezza, e quindi tirare l'asso se andrà in presa.

4 IL PERICOLO DELLA SMITH

E' uno solo: dimenticarsene. La Smith è veramente una delle convenzioni più preziose che sia mai stata inventata. Prendendoci la mano si evitano tante castronerie e si regalano molti meno contratti, ma se si è d'accordo di giocarla, bisogna giocarla **“sempre”**, e non una volta sì e un'altra ... *“sorry, mi sono dimenticato”*.

La prima carta libera diventa, per entrambi i difensori, il messaggio di gran lunga più importante di tutte le carte che si giocano.

Bisogna abituarsi reciprocamente alla fiducia, e porre la massima attenzione alla carta scelta, altrimenti la convenzione diventa un'arma a doppio taglio terribile. Se, ad esempio, avete attaccato da **AKxxx**, e sul primo colore mosso dal giocatore vi scappa un **2**, vedrete con disappunto che il vostro compagno, quando prende, non torna più nel vostro colore per cercare un futuro migliore altrove: non stupitevi, è quanto gli avete chiesto di fare.

Altra cosa importante: la Smith si posticipa alla terza presa nei casi in cui è lampante che il conto debba esser dato (la solita lunga al morto, mancante di asso, e senza ingressi).

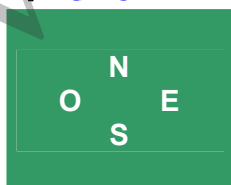
Altra cosa importantissima: non fate economie sulla alta, non fate scervellare il compagno per capire il vostro messaggio! Se dovete fare Smith di gradimento con **954** mettete il **9**: troppo spesso il partner avrà urgenza di decidere subito cosa fare, e sarà troppo tardi quando vedrà la seconda carta. E' la prima che deve essere evidente. Amare il compagno vuol dire fare di tutto perché lui non sbaglia e non debba neppure stancarsi molto nell'evitarlo.

5 SMAZZATE ESEMPLIFICATIVE

1

♠ 87
♥ A6
♦ KQ1097
♣ 8754

♠ J9432
♥ Q972
♦ A8
♣ K9



♠ Q105
♥ K543
♦ 543
♣ 1062

♠ AK6
♥ J108
♦ J72
♣ AQJ3

S	O	N	E
1NT	P	3NT	

Attacco piccola picche, **Q** di Est, Asso di Sud che intavola il **J♦**; Ovest lascia (per avere certezze sarebbe meglio vedere due carte) e Est fornisce **5** e poi **3**: il possesso del **10**, la carta più alta dopo quelle che ha già escluso di avere, lo autorizza a fare Smith positiva: "ho più di quello che mi hai visto". Ovest prende al secondo giro, e sa che il compagno ha il **10♠** o il **K♠**. Probabilmente il **10**: Sud, con **Axx**, avrebbe lasciato. In entrambi i casi è giusto rigiocare picche, certi di non regalare.

2	♠ 107 ♥ AJ86 ♦ A10763 ♣ 54	♠ KJ952 ♥ K543 ♦ K4 ♣ 102									
♠ A43 ♥ 72 ♦ 852 ♣ Q9763	<table border="1" style="background-color: #4CAF50; color: white; width: 100px; height: 100px; margin: auto;"> <tr><td></td><td>N</td><td></td></tr> <tr><td>O</td><td></td><td>E</td></tr> <tr><td></td><td>S</td><td></td></tr> </table>		N		O		E		S		
	N										
O		E									
	S										
	♠ Q86 ♥ Q109 ♦ QJ9 ♣ AKJ8										

S	O	N	E
1NT	P	2♣	P
2♦	P	3NT	P

Attacco 3 di ♣ per il 10 e il J. Ovest è l'unico che sa, dopo il primo giro a fiori, che Sud prende ancora due volte e che **il down va cercato altrove**: per dissuadere Est dal tornare a fiori deve quindi fornire la sua più piccola quadri, o cuori, a seconda del colore che muoverà Sud.

Est, in presa, eviterà l'inutile ritorno a fiori e proverà con successo a sfondare a picche, intavolando il J.

3	♠ K92 ♥ 873 ♦ AQJ10 ♣ QJ10	♠ AJ53 ♥ 104 ♦ 975 ♣ 9843									
♠ 106 ♥ AJ952 ♦ 863 ♣ 752	<table border="1" style="background-color: #4CAF50; color: white; width: 100px; height: 100px; margin: auto;"> <tr><td></td><td>N</td><td></td></tr> <tr><td>O</td><td></td><td>E</td></tr> <tr><td></td><td>S</td><td></td></tr> </table>		N		O		E		S		
	N										
O		E									
	S										
	♠ Q784 ♥ KQ6 ♦ K42 ♣ AK6										

S	O	N	E
1NT	P	3NT	

Attacco piccola cuori. Rubare questo 3NT è un attimo: dopo la presa di Q♥, Sud cercherà di fare una presa in controtempo a picche trasferendosi al morto e muovendo verso la Dama della mano. Se Est sta basso, Sud allinea 9 prese. Ma Ovest deve impedire che questo accada e fornire la più grossa carta che possiede qualunque sia il colore con cui Sud si trasferirà al morto; Est allora fionderà l'asso di picche e tornerà a cuori.

4	♠ 74 ♥ 95 ♦ AJ1065 ♣ KJ83	♠ 1082 ♥ A8763 ♦ K7 ♣ 975									
♠ KJ963 ♥ KJ2 ♦ 842 ♣ 62	<table border="1" style="background-color: #4CAF50; color: white; width: 100px; height: 100px; margin: auto;"> <tr><td></td><td>N</td><td></td></tr> <tr><td>O</td><td></td><td>E</td></tr> <tr><td></td><td>S</td><td></td></tr> </table>		N		O		E		S		
	N										
O		E									
	S										
	♠ AQ5 ♥ Q104 ♦ Q93 ♣ AQ104										

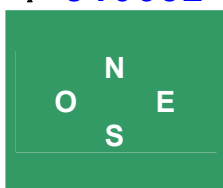
S	O	N	E
1NT	P	3NT	

Attacco piccola picche per il 10 e la Q. Ovest, dopo aver constatato la prima presa, deve fare Smith negativa: non ha niente più di quanto ha già detto con l'attacco di piccola, e deve lasciar libero Est di impostare una strategia diversa. E' il ritorno a cuori che batte, e non picche. Basterebbe una piccola variante (♠AJ in Ovest, e ♠KQ in Sud) e Ovest avrebbe avuto tutto il diritto di fare Smith positiva: "se torni a picche sono tutte mie".

5

♠ K753
♥ 62
♦ Q10
♣ J10652

♠ J1082
♥ 84
♦ K9642
♣ A3



♠ 64
♥ Q109753
♦ AJ5
♣ 87

♠ AQ9
♥ AKJ
♦ 873
♣ KQ94

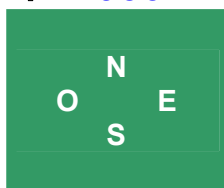
S	O	N	E
	P	P	2♥
2NT	P	3NT	P

Attacco 8♥, per la Q di Est. Sud deve mascherare il K e prendere con l'asso, per illudere Ovest e istigarlo a tornare a cuori e non altrove... Quando il giocatore muove il K♣ Ovest deve filare un giro, per capire se la fiori che vede da Est è alta o bassa. Questi giocherà prima il 7 e poi l'8, in quanto a cuori non ha più niente. Ovest a questo punto dovrebbe volgere le speranze sulle quadri, in quanto anche se Est avesse l'asso di picche, o anche AQ, li avrebbe troppo corti per poter fare del male al K del morto.

6

♠ 8732
♥ KQ7
♦ J7
♣ A653

♠ 54
♥ 8432
♦ AK653
♣ 74



♠ QJ106
♥ A9
♦ 942
♣ J1092

♠ AK9
♥ J1065
♦ Q108
♣ KQ8

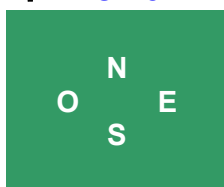
S	O	N	E
1NT	P	2♣	P
2♥	P	3NT	

Attacco 3 di ♦, Sud prende con il 10 sul 9 di Est; dovendo passare per forza dall'Asso di cuori, la sua sola speranza è che le quadri siano 4-4. Oppure che la difesa si sbagli. Gioca cuori per il K del morto e Est prende: Ovest, nel corso di quella presa, si è premurato di dare l'8♥, e il rinvio a quadri diventa automatico, senza cedere alla lusinga delle picche o delle fiori.

7

♠ 107
♥ A1096
♦ QJ7
♣ KJ102

♠ J8642
♥ 84
♦ K62
♣ 953



♠ AQ5
♥ K532
♦ 954
♣ 864

♠ K93
♥ QJ7
♦ A1083
♣ AQ7

S	O	N	E
1NT	P	3NT	

Attacco 2 di ♠; Est deve impegnare la Q (se prende e ci rigioca, Sud può lisciare per conservare i collegamenti. Consapevole che il rinvio a picche è scontato da parte di Est ma potrebbe non esserlo da parte di Ovest, Sud cerca la nona presa a quadri: si trasferisce al morto a fiori e intavola la Q♦. Est, nella presa di fiori, risponde con l'8! "a picche ho più di quel che mi hai visto". E poiché il 10 si vede al morto Ovest non ha dubbi e passa all'incasso.

8

♠ A75
♥ Q642
♦ J102
♣ 8742

♠ 106
♥ J10973
♦ K4
♣ J1065



♠ KJ983
♥ 5
♦ A953
♣ Q93

♠ Q42
♥ AK8
♦ Q876
♣ AK

S	O	N	E
1♦	P	1♥	1♠
1NT	P	3NT	

Attacco 10 di ♠; Est deve giocare il 3 e lasciar fare a Sud la Q, per mantenere i collegamenti. Indubbiamente, da questa prima presa, la figura non è certo chiara per Ovest: potrebbe pensare a un intervento bruttino con J98xx. Ma a Sud servono due prese a quadri, e quando muove cartina verso il morto Ovest entra con il Re; vedendo il 9 di Est, prosegue con la sua ultima picche. E Est potrà incassare 3 prese quando entrerà con l'asso di quadri.

FINE