



# SEGNALI DIFENSIVI

Claudio Rossi

Il buon rendimento in controgioco è senza dubbio di vitale importanza per qualsiasi coppia, importanza che va valutata non solo in relazione agli specifici risultati - alla quantità cioè di match points che salvate - ma anche in relazione agli effetti benefici che la sicurezza in controgioco produce sui nervi della vostra coppia e a quelli malefici che produce sui nervi dei nemici.

Quello che voglio dire è che controgiocare con padronanza di mezzi migliora tutti gli altri aspetti del gioco della vostra coppia perché dà sicurezza ed evita stress: se ad esempio il punto di forza della vostra partnership è costituito da un eccellente sistema dichiarativo, tale vantaggio può venir meno se una smazzata difficile che solo voi sapete dichiarare si presenta immediatamente dopo che avete regalato ignominiosamente un incredibile 3NT, perché sia voi sia il vostro compagno avrete i nervi scossi, sarete avviliti o seccati, la fiducia nella vostra coppia starà vacillando con la conseguenza che non potrete effettuare serenamente tutte quelle evoluzioni sui trapezi dichiarativi per le quali vi siete tanto preparati.

Il controgioco ha due aspetti. Il primo è quello della tecnica individuale: su questo tema esiste una quantità impressionante di pubblicazioni, per la maggior parte molto utili e divertenti. Il secondo aspetto è quello dei segnali difensivi: qui improvvisamente l'inchiostro sembra seccarsi. A parte il famoso libro di Kantar e l'ultimo di Woolsey, su questo argomento si scrive molto poco perché l'autore deve necessariamente addentrarsi in un campo minato, cosparso di trappole di ordine non solo tecnico e tattico, ma anche psicologico e caratteriale.

Prima di procedere allora...

**1**

## DISINNESCHIAMO QUALCHE MINA

Prima di tutto la vecchia polemica: "Più informazioni si scambiano i difensori più ne ha il giocante". Questa è una verità indubbia, ma il problema posto in questi termini dà luogo solo a sterili discussioni da bar. Il punto non è la quantità di informazione ma sono la opportunità e la qualità delle informazioni. Il concetto di opportunità è ovvio: se avete 15 punti e il nemico chiama 3NT sapete che il compagno ha 13 biglietti del tram e non vi metterete certo a dargli dei conti. Quello della qualità dell'informazione è un problema tecnico che tratteremo tra poco: un buon segnale è quello facilmente leggibile dal compagno ma di difficile interpretazione per il nemico.

Passiamo alla seconda mina: "Il controgioco si fa con la testa e non con i segnali": anche questo è vero, nel senso che nessun segnale può esimere il

giocatore dall' obbligo di analizzare attentamente la situazione, ma quello che personalmente non ho mai capito è perché dovrei andare a piedi se posso prendere un taxi! Quello che voglio dire è che il controgioco è stressante e faticoso, e un buon metodo di segnalazione può diminuire sia lo stress che la fatica.

Supponete che, dopo una profonda analisi, siate arrivati alla conclusione che se il partner non ha il Re di fiori la mano è imbattibile: ovviamente giocherete per quell'ipotesi; tuttavia se il partner vi ha segnalato subito questa carta il vostro controgioco sarà fulmineo, con l'effetto di arrivare alla mano successiva molto più riposati; notate quanto possano essere importanti queste considerazioni nei Mitchell, ove si giocano a ritmo frenetico veramente tante smazzate.

E ora la terza mina: la "densità dell'informazione", cioè la quantità di segnali che una coppia intende scambiarsi. Facciamo un esempio. Il nemico gioca un colore dove voi avete il 2, il 3 e il 4. Potete aver preso uno di questi accordi:

a) quando l'avversario gioca un seme voi rispondete giocando le carte a caso: densità zero; date il conto diritto (il 2) poi le altre carte a caso. Densità Media.  
e) date il conto diritto (sempre il 2), poi usate le altre carte come chiamate indirette ("preferenziali"): dando cioè prima il 3 e poi il 4 mostrerete una certa forza a fiori mentre il 4 e poi il 3 l'avrebbe mostrata...che so...a picche: questa comincia a diventare Alta Densità.

Fino a che punto di densità arrivare è una questione che solo l'onestà con se stessi della coppia può risolvere: intendiamo dire che ogni giocatore dovrebbe individuare il limite oltre il quale lo stress dell'attenzione diventa controproducente, e rifiutarsi, nel prendere accordi col partner, di superare tale limite. A questo riguardo c'è una cosa curiosa: un sistema di segnalazione a ragionevole densità ha l'effetto di migliorare la tecnica individuale dei difensori. Perché? Perché li costringe a fare quello che dovrebbero sempre fare: osservare con attenzione e memorizzare tutte le carte giocate. Provare per credere. Bene, qualche mina è fuori uso, andiamo avanti.

## 2

## GLI STRUMENTI: I "DISPLAY"

I due messaggi fondamentali del controgioco sono il GRADIMENTO (sono contento che tu abbia giocato questo colore, please. vai avanti!) e il CONTO (ho in questo seme un numero pari/dispari di carte). Per scambiarsi questi messaggi si usano le carte "libere", cioè quelle carte che nell'ambito di una presa non svolgano alcun ruolo nella battaglia per aggiudicarsela.

Per poter dare un significato qualsiasi a queste carte bisogna ORDINARLE, metterle cioè in una sequenza ordinata che chiameremo DISPLAY. Ecco il display classico, che si riferisce ai metodi che chiamano ALTO/BASSO (desueto in Italia, ma ancora attuale in altri paesi) e danno il CONTO DIRITTO:

+		-
	<b>9 8 7 6 5 4 3 2</b>	
<b>P</b>		<b>D</b>

Quando, usando questo display, ci muoviamo da sinistra verso destra (cioè ALTO poi BASSO)...

A) se siamo in situazione di gradimento chiamiamo: (+).

B) se siamo in situazione di conto mostriamo la "parità" (P), cioè un numero pari di carte.

Approfittiamo ora di questo display che dovrebbe essere noto a tutti per fare due considerazioni di importanza enorme, che hanno valore assoluto qualunque sia il display che viene adottato...

## **1. NESSUNA CARTA IN SE' DA' MESSAGGI CERTI: L'UNITA' MINIMA DI INFORMAZIONE E' COSTITUITA DA UNA SEQUENZA DI DUE CARTE.**

Il concetto è che l'informazione (conto o gradimento) viene data dal "movimento" nell'ambito del display da sinistra a destra o viceversa. Sostenere che in questo metodo "la alta chiama e un grave errore concettuale: se il compagno attacca d'Asso (da Asso/Re) e voi avete Donna, 3, 2 fornirete il 3! Di certo il 3 non si può definire alta, ma il partner che non vede il 2 potrà ipotizzare che il vostro movimento è da sinistra a destra. Questa considerazione fatta a questo punto può sembrare un'ovvietà, ma vedremo che quando si adottano display più complessi come nel PARI/DISPARI, non avere le idee chiare su questo punto porta a delle maialate colossali.

## **2. IN UNA DETERMINATA SITUAZIONE SI PUO' DARE UNA E UNA SOLA INFORMAZIONE.**

In sostanza O si dà il conto O si esprime gradimento: lasciare all'estro del momento il compito di decidere quale informazione dare è un atteggiamento che produce disastri memorabili. In sostanza quello che bisogna fare è ...

STABILIRE A PRIORI LE SITUAZIONI IN CUI DIAMO IL CONTO  
E QUELLE IN CUI CHIAMIAMO.

A volte ci capiterà che in una specifica smazzata i nostri accordi si rivelino inutili: pazienza, almeno non ci saranno incomprensioni. In questo campo la coppia deve fare una certa mole di lavoro.

Il punto di partenza è ovvio:

QUANTO IL PARTNER MUOVE UN COLORE SI DA' GRADIMENTO;  
QUANDO LO MUOVE IL NEMICO SI DA' IL CONTO.

O.K., ma più eccezioni alla regola concordate col partner meglio è.

Se ad esempio il nemico gioca 6 fiori e il compagno attacca di Asso in un seme ove al morto si vede la Dama quarta...ecco una situazione in cui sarebbe meglio giocare il CONTO nonostante il seme sia mosso dalla nostra coppia: il motivo è che l'attaccante vorrebbe tanto sapere se il suo Re passerà o no.

L'atteggiamento giusto è concordare più situazioni. possibili.... ma non pretendere tutto: chi pretende di avere tutto fa solo disastri. Cercate semplicemente di avere buoni accordi, sapendo però che verranno situazioni in cui non vi serviranno a nulla.

Esempio. Si gioca a Senza...

973  
AKJ5 + Q82  
1064

Chi, sull'attacco di Asso, dà il gradimento si troverà bene in questa situazione: Est fornirà un incoraggiante 8, Ovest rigiocherà il 5 e si faranno quattro prese in velocità. Non così bene si troverà chi dà il conto: sul 2 Ovest saprà che Est ha tre carte ma non saprà chi accidenti abbia la Dama. Tuttavia ecco la rivincita del conto. Sempre a Senza:

973  
AK105 + J862  
Q4

Chi sull'Asso dà gradimento, non si trova tanto bene, perché Est, se vuole evitare che Ovest rigiochi piccola facendo fare a Sud la Dama secca, deve rifiutare. Chi invece dà il conto è a posto: Est fornisce l'8 e Ovest schianta il Re sul tavolo.

Come vedete non ci sono accordi vincenti in assoluto: l'importante è averne di accordi, e averli validi: di più non si può fare.

Esaminiamo ora un altro display, venuto prepotentemente alla ribalta: si tratta del display ROVESCIO, o anche Polacco:

+		-
	<b>2 3 4 5 6 7 8 9</b>	
<b>P</b>		<b>D</b>

Come vedete è l'esatto opposto del precedente: la PICCOLA chiama in situazione di gradimento e dà numero di carte pari in situazione di conto. Sebbene concettualmente identico al precedente questo è sicuramente migliore:

- 1) Il display rovescio non sacrifica carte alte per chiamare. Se ad esempio avete Re, Fante, 9, 2 chiamare col 9 può costare una presa, col 2 mai.
- 2) Il display rovescio non sacrifica carte alte quando si dà un doubleton: se ad esempio l'avversario muove un colore dove avete Dieci e 3 dare il Dieci può costare. Se giocate il conto rovescio non avete questo problema.
- 3) Per ragioni non ancora molto chiare il conto rovescio è meno soggetto a camuffamenti di quello dritto. Guardate:

KQJ105  
964 + A72  
83

Se giocate "rovescio" qualunque sia la carta giocata da Sud Ovest inserisce il 9 (conto di carte dispari) e per Est è tutto chiaro. Se invece giocate dritto e Sud ha cura di iniziare con l'8 Ovest darà il 4: quando calerà dal morto il secondo onore Est avrà il dubbio che il 4 venisse da 4 e 3 e potrà sbagliare. Intendiamoci, non è che il "rovescio" non sia confondibile: semplicemente lo è

meno del "diritto".

Ecco ora un altro display molto comune, quello di chi gioca PARI/DISPARI. Prima una cosa importante: NON E' VERO CHE LA DISPARI CHIAMA, non è vero, NON E' VEROOOO!!!!!!

+ **97538642** -

Dire che la dispari chiama è lo stesso errore che dire, nel display classico, che la alta chiama. Il concetto è tutt'altro! Qui si è costruito un display che ha queste caratteristiche:

- a) tutte le dispari sono a sinistra delle pari
- b) nell'ambito delle pari e delle dispari le alte sono a sinistra;
- c) muoversi da sinistra a destra chiama (gradimento positivo).

Ecco allora che in tutte le situazioni in ci avete concordato col partner che date gradimento dovete muovervi da sinistra a destra se volete chiamare e da destra a sinistra se volete rifiutare (intendiamo nell'ordine delle carte, non con la testa: questo sarebbe un segno, non un segnale). Facciamo un esempio. Il nemico gioca 4 picche, il partner attacca di Asso (da Asso e Re) di cuori dove al morto scendono tre cartine e voi avete:

**Q, 8, 3** : date il 3: volete chiamare e il 3 sta a sinistra dell' 8!

**Q, 7, 3** : date il 7, che sta a sinistra del 3: se date prima il 3 e poi il 7 il partner percepirà un movimento da destra che rifiuta, come se aveste...

**7, 5, 3** : date il 3: come vedete non vero che la dispari chiama!

**Q, 8, 2** : date l'8, che è a sinistra del 2. Quindi non è neppure vero che la pari rifiuta.

**8, 5** : il 5. Perché? Perché volete che il compagno continui per tagliare! Allora chiamate: il 5 è a sinistra dell'8.

Come vedete anche col pari dispari è il movimento sul display che chiama o rifiuta, come negli altri metodi: l'unica cosa differente è l'ordine con cui abbiamo disposto le carte.

Ancora un richiamo ad un punto importante: la UNIVOCITA' DEL MESSAGGIO! Se siamo in una situazione concordata di gradimento l'unica cosa che si può fare è chiamare o rifiutare. Tutti quei giocatori che sull'attacco di Asso danno l'8 e 3 per dire che hanno il doubleton e tutti quelli che giocando pari/dispari vi tornano fiori ogni volta che giocate un 2 sono una razza che va estinta.

Intendiamoci: nulla vieta che concordiate col partner che in una determinata situazione date il conto oppure un "preferenziale" tipo Lavinthal: semplicemente o questo o quello, non quello che vi comoda in quel preciso istante, a seconda delle carte che avete.

Il display del Pari/Dispari è senz'altro molto valido ma ha un gravissimo difetto: entra in azione solo quando si dà gradimento, mentre quando si è in una situazione di conto bisogna ricorrere ad un altro display.

Un accordo molto comune ad esempio è questo:

1. in situazione di gradimento usiamo pari- dispari;
2. quando diamo il conto in un colore mosso dal partner lo diamo diritto;
3. quando diamo il conto in un seme mosso dal nemico lo diamo rovescio.

Si tratta secondo noi di un accordo non ottimale, non perché non abbia validità tecnica ma perché obbliga la coppia a usare tre display: con nessuno di essi avrà quella dimestichezza e quindi quella velocità di lettura che ha il giocatore che usa sempre lo stesso. Badate che la profonda dimestichezza con il display che usiamo è molto importante, non solo per la minore fatica che facciamo, ma perché nel momento in cui decideremo di aumentare la "densità" dell'informazione il nostro display dovremo averlo nel sangue se non vorremo diventare matti su ogni carta.

La cosa ottimale è usare un display solo, anche complicato, anzi, più complicato è meglio è! Perché? Perché per la vostra coppia si tratterà di fare solo un po' di fatica nelle prime settimane: dopo per voi sarà uno scherzo ma per l'avversario no, perché anche se gli avete spiegato tutto non potrà mai avere il colpo d'occhio per capire al volo.

A proposito di display complicati voglio proporvene uno ideato da Tony Ferro che è veramente notevole: infatti è tecnicamente molto valido, è unico (cioè si usa sia per il gradimento che per il conto) ed è complicato, alquanto!

+	<b>3 5 7 9 8 6 4 2</b>	-
P		D

Come in tutti gli altri casi il "movimento" da sinistra a destra chiama se siamo in situazione di gradimento e mostra numero pari di carte se siamo in situazione di conto. Quello che è curioso è l'ordine delle carte: tutte le dispari precedono le pari ma, andando da sinistra verso destra, le dispari crescono e le pari decrescono. Eccone i pregi:

- a) Il fatto che le cartine piccole siano agli estremi display, per cui i messaggi più immediati possono essere sovente dati senza spreco di carte alte. In sostanza lo stesso pregio del display polacco, forse meglio.
- b) Il fatto che tutte le dispari precedano le pari: questo è un pregio notevole per un motivo sottile. Quando io uso un display il modo in cui il partner gioca le carte mi consente di fare delle deduzioni su quelle che mancano, e nei display in cui tutte le pari sono da un lato e le dispari dall'altro queste deduzioni sono più immediate e quindi meno faticose. Se ad esempio incasso Asso e Re e il partner contribuisce l'8 e il 6 so che sta chiamando, ma so anche, e istantaneamente, che tutte le dispari che fino ad ora non ho visto sono in mano al giocatore. Come il display polacco questo, che ha le carte piccole agli estremi, è poco confondibile, e comunque il nemico avrà il suo da fare se vuole operare dei camuffamenti.
- c) In certe situazioni di conto il numero di carte è chiaro ai difensori ma non al giocatore. Se ad esempio sono intervenuto a picche con Re, 8, 7, 5,

3, 2 e durante il gioco voglio dare il conto in questo colore, posso dare l'8 invece di dare il 3 (= parità): il partner sa che facilmente ho una pari più bassa, e che quindi l'8 può essere un movimento da sinistra leggibile solo per lui.

Poi, quando vi avrete preso dimestichezza, potrete anche "modulare": per esempio se su Asso e Re date il 3 e il 2 mostrate o il taglio o la Dama terza, perché con la Dama quarta ci sarebbe stata una carta prima del 2 nel movimento verso destra.

### 3

## GLI ATTACCHI DA SEQUENZA DI ONORI

"Diritto" vuol dire Re da Re/Dama, Dama da Dama/Fante, ecc.; "Rovescio" il contrario, ma, attenzione, col secondo onore dall'alto! Voglio dire che nel sistema "rovescio" se avete Re, Dama Fante... attaccate di Dama, non di Fante!

Anche riguardo l'attacco da sequenza di onori il solito dilemma: DIRITTO O ROVESCIO?, Bene, qui di dubbi ce ne sono pochi: il SISTEMA ROVESCIO (detto anche Rusinow) è indubbiamente migliore di quello diritto. Ecco perché: sovente il contratto assunto dal nemico o la sua dichiarazione o le nostre carte ci inducono ad attaccare di Asso anche senza il possesso del Re. Se questa carta si trova nascosta nella mano del giocatore la segnalazione del nostro partner sarà alquanto nebulosa, perché partirà dall'ipotesi che il Re ce l'abbiamo noi.

Gli americani, per risolvere questo problema, pur attaccando diritto "rovesciano" l'attacco quando hanno Asso e Re: in sostanza per loro l'attacco di Re viene indifferentemente da Asso/Re oppure Re/Dama. Il problema dell'attacco di Asso è così risolto ma sorge questo:

975  
K + J82

??? Sull'attacco di Re del partner se siamo in Est dobbiamo indovinare: se viene da Re e Dama è corretto incoraggiarne la continuazione ma se viene da Asso/Re bisogna scoraggiare per non regalare al giocatore una stupida Dama terza. Se si gioca l'attacco Rusinow tutti questi problemi non esistono, punto e basta.

Ancora due parole nell'eventualità dell'attacco a Senza Atout...

A) Se si giocano attacchi DIRITTI è opportuno che concordiate col compagno che a Senza Atout l'attacco di Re chieda lo SBLOCCO, in sostanza l'attacco di Re viene da figure compatte tipo

Asso, Re, Fante, Dieci... ,

Re, Dama, Fante, Dieci...,

Re, Dama, Dieci, 9...,

Re, Dama, Fante, 9...

Il partner sbloccherà qualsiasi onore abbia (Asso o Re o Dama o Fante) mentre

se ha carte dal Dieci in giù darà il conto di modo che l'attaccante sappia se l'onore che gli manca cadrà o meno. Giocando questo accorgimento quando avrete Asso, Re, x, x, dovete attaccare di Asso (il partner darà gradimento se ha la Dama) e quando avete Re, Dama, x dovete intavolare la Dama (il compagno chiamerà se ha l'Asso o il Fante).

B) Se giocate attacchi ROVESCII la funzione di carta che chiede lo sblocco dovrebbe essere affidata all'Asso: sarebbe infatti curioso (eccetto nei casi di 3 S.A. Gambling) un attacco di Asso senza Re. L'attacco di Asso dovrebbe allora venire da Asso, Re, Fante, Dieci... o Asso, Re, Dama, Dieci...

Ancora una cosa: l'attacco "rovescio" di Dama seguito dal Re NON vuole sblocchi. Non sarebbe infatti carino fare solo due prese in questa figura: KQx + Axx!

Sempre parlando dei Senza Atout potete giocare Journalist o no, questa è una scelta tutta vostra che qui non staremo a discutere: si tratta di una delle poche convenzioni difensive su cui è stato scritto in modo veramente esauriente (Il libro completo della difesa nel Bridge di Kantar). Quello che invece ci preme sottolineare è che, qualunque sia il sistema di attacchi che giocate, dovrete attribuire all'attacco di nove un significato "forte". Voglio dire questo: quando avete qualcosa come 9, 8, 7, 5 attaccare di 9 o di 8 è più o meno indifferente, nel senso che è difficile costruire una figura con la quale il partner regalerà una presa perché non sa chi ha il nove. Quando invece avete:

K98xx

Q98xx

J98 xx

il mancato attacco di nove rischia di regalare automaticamente una presa:

**A104**  
**Q9852 + J63**  
**K7**

Sull' attacco di 2 per il 4 del morto Nord-Sud allibrano tre incredibili prese che sarebbero state impossibili dopo l'attacco di 9. Ancora:

**A103**  
**K9852 + J6**  
**Q74**

Se Ovest attacca di 2 Sud può indovinare la figura e fare tre prese: questo sarebbe impossibile dopo l'attacco di nove.

## 4

## I RINVII DI ONORE

A gioco avanzato l'opportunità di giocare un onore piuttosto che un altro è determinata più dalla tecnica che da convenzioni. Esiste però una situazione frequente che determina imbarazzo e andrebbe risolta. Supponiamo che Sud giochi il parziale di 2 picche e che il nostro partner, seduto in Est in presa in una



fase iniziale del gioco, intavoli il Fante di Quadri. Contemplate:

$$\begin{array}{ccc} & \blacklozenge Qxx & \\ \blacklozenge A9x & + & \blacklozenge (J) \\ & \blacklozenge (x) & \end{array}$$

Il primo pensiero che ci prende è che stiamo per fare la figura dei cretini: se il Fante viene da Fante, Dieci, x bisogna ovviamente lisciare, ma se viene da Re, Fante, Dieci la lisciata produrrà un' esilarante presa di Dama che non farà certo bene al nostro amor proprio. Niente paura, c'è una facile soluzione a questi tipi di problema:

QUANDO IL DIFENSORE CHE SIEDE DOPO IL MORTO INTAVOLA  
UN ONORE MOSTRA DI NON AVERE ONORI SUPERIORI  
O DI AVERNE DUE.

Tornando al nostro esempio, quando Est intavola il Fante sappiamo che non può avere due onori superiori e che quindi ha Fante, Dieci, x: la filata è automatica. Se Est avesse avuto Re, Fante, Dieci avrebbe intavolato il Dieci su cui prendere con l'Asso e tornare sarebbe stato altrettanto automatico. Non dite che questo è difficile...

Ancora una cosa: a gioco avanzato, un difensore che possieda AK in un colore e voglia sapere se il compagno gradisce la continuazione (ha la Dama o taglia) dovrà intavolare il Re e non l'Asso:

$$\begin{array}{ccc} & \blacklozenge 1084 & \\ \blacklozenge Q72 & + & \blacklozenge AK63 \\ & \blacklozenge J95 & \end{array}$$

Est, in presa in un contratto qualsiasi, se ora giocasse l'Asso otterrebbe da Ovest un rifiuto, perché Ovest risponde alla domanda "hai tu il Re, o no?" A differenza dell'attacco iniziale, non è infatti infrequente che un difensore intavoli un Asso (anche senza possedere il Re, e anche da Axx o Axxx) quando si sta passando all'incasso. Morale: se giocate l'Asso escludete di possedere il Re. E se giocate Asso e poi Re... il partner percepirà da questo ordine anomalo di incasso che voi volete comunicargli qualcosa di speciale: ad esempio che avete AK secchi, o che state formulando un forte preferenziale per il seme più alto dei restanti....

## 5 GLI ATTACCHI DI CARTINA

Ci sono sostanzialmente in commercio tre tipi di attacco:

1) **L'ATTACCO IN CONTO** o, se preferite dirla alla francese, l'attacco in terza/quinta. Lo scopo di questo attacco è di dare al compagno l'informazione sul numero di carte possedute dall'attaccante. Si attaccherà quindi col due in tutte le seguenti figure:

832 ...K32 ...97642 ...Q9752

Si attaccherà di sei con:

62... 8642 ....K962

Il pregio, è evidente, di questo tipo di attacchi è proprio nel conto: sapere se il partner è quarto o quinto può essere molto importante sia a Senza (l'informazione dell'attacco quinto induce a continuare lo sfondamento, l'informazione della quarta suggerisce a volte un cambio di colore) sia ad atout (dove sappiamo "quante ne passano"). I difetti sono altrettanto evidenti: da un lato il non sapere se si tratta di un attacco forte o da cartine crea qualche volta imbarazzo, dall' altro l'esatto conto può essere altrettanto utile al giocatore, soprattutto nei contratti a Senza.

**2) L'ATTACCO DI PICCOLA SOTTO ONORE**, detto anche "attitudine" o "BUSSO": si attacca cioè con la cartina più piccola se il colore è capeggiato almeno da un onore maggiore, mentre con figure deboli si muove una cartina alta. Lo scopo è distinguere fra attacchi forti e attacchi deboli, il prezzo che si paga è che anche il giocatore lo sa; inoltre la lunghezza è sconosciuta.

Altro punto debole di questo tipo di attacco si ha quando avete tre cartine, tipo **862**; sentiamo Kantar, la cui analisi esprime tutti gli inconvenienti: *"se attaccate di due il partner saprà che non siete doubleton, ma penserà che abbiate un onore; se attaccate di 8 saprà che non avete onori ma penserà al doubleton; se attaccate di sei Dio solo sa cosa penserà"...*

**3) L'ATTACCO DI QUARTA MIGLIORE**, un po' demodé ultimamente, muove la "quarta" carta dall' alto: due da **8642** o da **KJ72**; cinque da **87652** o da **KJ752**

Si tratta di un metodo che consente di individuare la lunghezza del colore di attacco e, con la "Regola dell' 11" anche il potenziale in carte alte (sottraete da 11 il valore della carta di attacco: il numero che ne viene fuori dice quante carte più alte di quella d'attacco ci sono in giro; sottraete quelle che avete voi e che vedete al morto e saprete quante ne ha il giocatore). Sfortunatamente anche il dichiarante può effettuare le stesse operazioni.

Ognuno di questi tre sistemi ha pregi e difetti suoi peculiari, in relazione all'attitudine a mostrare forza o lunghezza, tanto che sovente vengono usati dei metodi "misti".

In Francia ad esempio è accordo abbastanza comune...

- 1) attaccare di 3<sup>^</sup>/5<sup>^</sup> a colore;
- 2) attaccare di 4<sup>^</sup> a Senza;
- 3) rinviare in attitudine ("busso").

Seguendo le frequenti discussioni che sorgono sul tema degli attacchi una cosa diviene evidente: tutti vorrebbero segnalare molto al compagno e poco al dichiarante! Bene, a questo proposito vi vorrei proporre un tipo di attacco (si chiama Slawinski, dal suo inventore) che effettivamente sembra centrare questi due obiettivi.

Prima di parlarne però dobbiamo fare una digressione su una convenzione di estrema utilità che serve da supporto a qualsiasi tipo di attacco...

6

LA CONVENZIONE SMITH

Originariamente questa convenzione, che si applica nel gioco a Senza, era nata per risolvere problemi di questo tipo:

75  
A10843 + (J)  
(K)

Piccola per il Fante del compagno e il Re del giocatore: chi la Dama? Non potete saperlo e se sarete voi i primi ad andare in presa avrete una bella gatta da pelare. Con la convenzione **Smith** invece...

*quando il giocatore, vinto l'attacco, muoverà il suo primo colore Est, il vostro compagno, vi dirà se ha la Dama nel colore d'attacco oppure no.*

Come? Rispondendo ALTO/BASSO se ce l'ha o BASSO/ALTO se non ce l'ha. Si tratta di una sorta di **gradimento ritardato** che sostanzialmente dice:

**"il colore di attacco mi è piaciuto" (A/B) o "non mi è piaciuto" (B/A).**

Col tempo la convenzione Smith è stata estesa - e qui svolge il suo ruolo più importante - anche all' attaccante. Se ad esempio giocate attacchi di 3<sup>^</sup>/5<sup>^</sup> muoverete il due sia con KJ972 sia con 97652; bene, se giocate Smith quando il dichiarante muoverà il suo primo colore farete Smith "positiva" con la prima figura e "negativa" con la seconda. Come potete vedere questa convenzione rivaluta gli attacchi che privilegiano il "conto", perché l'informazione sulla forza può essere recuperata al giro successivo.

Anche nelle situazioni favorevoli all' uso della Journalist la Smith fa recuperare terreno a chi non applica quella convenzione di attacco. Chi gioca "liscio" infatti attacca di Fante sia con J109xx, sia con KJ10xx, sia con AJ10xx : riserverà alla Smith il compito di dire se c'è un onore superiore.

La Smith è sicuramente una delle convenzioni più utili nel controgio a Senza Atout ma, attenzione, ha due caratteristiche che la rendono in qualche modo inquietante...

**1. LA SMITH NON TOLLERA DI ESSERE DIMENTICATA** Questo è il motivo per cui molte coppie sono riluttanti all' adottarla: giocate a Senza e attaccate di due da A10852, ecco il panorama che vi si presenta...

973  
A10852 + (J)  
(Q)

Il Dichiarante, preso l'attacco, muove immediatamente un colore in cui il vostro vis a vis vince con l'Asso. Voi state gongolando nell'attesa del ritorno nel vostro seme che vi farà fare quattro prese ma, ahimè, il vostro partner sembra imbarazzato. Che non abbia più carte nel vostro colore?

Mentre considerate se ciò sia possibile vi ricordate che quando il dichiarante ha mosso il "suo" colore voi avete risposto col 2: ecco cosa sta succedendo! Il compagno ha percepito il messaggio "brutto attacco" e sta cercando un ritorno

alternativo. Disastro!

## 2. L'APPLICAZIONE DELLA SMITH NON E' UN FATTO MECCANICO.

In sostanza il messaggio che viene lanciato da questa convenzione non è "ho l'onore" oppure "non ho l'onore", ma è "la continuazione nel colore è (o "non è") opportuna. Questo dovrebbe essere abbastanza evidente.

Se voi attaccate di due da Qxxxx, avete l'onore, ma se alla prima presa si evidenzia che la figura è:

	xxx	
Qxxxx		10x
	AKJ	

... è esattamente come se aveste attaccato da cinque cartine. Tenete poi presente un'altra cosa: se voi fate Smith negativa invitate il compagno a trovare un ritorno alternativo (o comunque gli suggerite di prenderlo in considerazione): attenti a non farlo quando sapete che ogni altro rinvio regalerebbe una presa o un tempo. In questi casi è meglio farlo tornare nel nostro colore, tipo gioco neutro.

Ora che abbiamo un' idea di come l'attacco possa essere successivamente ridefinito...

## 7

## L'ATTACCO SLAWINSKI

Si effettua sia a Senza sia a colore; ecco come funziona:

**quando avete un onore (fante o più) attaccate  
nel modo più evidente possibile in Conto Dritto:**

**K72:** due;  
**K762:** sette;  
**KJ652:** due;  
**Q107432:** sette.

**quando avete cartine attaccate  
nel modo più evidente possibile in Conto Rovescio:**

**82:** due;  
**862:** otto;  
**8742:** due;  
**87542:** Otto.

Volendo vedere le cose dal punto di vista della carta d'attacco potremmo dire:

- 1. UNA CARTA PICCOLA MOSTRA ONORE "DISPARI" O CARTINE "PARI";**
- 2. UNA CARTA ALTA MOSTRA ONORE "PARI" O CARTINE "DISPARI".**

L'unica eccezione è costituita dall'onore secondo (Ax, Kx, Qx, Jx, 10x) con cui ovviamente si attacca di onore. Se la carta più alta del doubleton è il 9, o inferiore al 9, si attacca con la piccola.

A prima vista quella di Slavinski sembra una sistemazione un po' astrusa, e in effetti occorre un minimo di allenamento per farci l'occhio, tuttavia si tratta di un

accorgimento veramente efficace che, oltre al risolvere il tragico dilemma dell'attacco da tre cartine (con tutta l'ambiguità che ne consegue), trova la sua giustificazione in due considerazioni di ordine pratico.

1. La conoscenza dell'esatta lunghezza e consistenza del colore di attacco è di vitale importanza per i difensori.

2. La ricostruzione dell'esatta figura dopo un attacco Slavinski è molto più difficile per il giocatore di quanto non lo sia per i difensori: l'andamento della licita e della prima presa (qualche volta con l'aiuto della Smith) consente infatti ai difensori di risolvere il problema prima del giocatore. Volete qualche esempio? Eccoveli...

Atout picche, il nemico attacca cuori dove avete tra mano e morto:

**AKJ10**  
+  
**xx**

Supponete che l'avversario attacchi di piccola sotto onore. Se l'attacco è ad esempio il due prima o poi farete l'impasse; se è di otto o nove girerete al taglio la Dama di Est. Supponete ora un attacco Slavinski di 2: Ovest (come vi spiega correttamente Est) può avere il doubleton, o quattro cartine, o la Dama terza o la Dama quinta, o il singolo. Fate voi!

Ancora. Gioco a Senza:

**KJ5**  
♦  
**84**

Ovest attacca col 2 di quadri per il Fante del morto e la Dama di Est che cambia colore. Se l'avversario gioca il "busso" potete formulare il vostro piano di gioco sulla base della certezza di fermare questo colore (Asso in Ovest, visto l'attacco); non così contro lo Slavinski, perché Ovest potrebbe sì avere l'Asso quinto, ma anche quattro cartine!

Un'altra delizia. Atout picche; attacco di 2 di cuori:

**AQ10**  
♥  
**975**

Dieci del morto per il Fante di Est che incrocia in un colore laterale: Ovest torna in presa e rigioca l'8 di cuori. Che ne dite della prospettiva di passare la Dama per il Re di Est che dà il taglio ad Ovest che aveva 8, 2? E di passare l'Asso per scoprire che Ovest era partito col Re quinto? Questi orrori possono venire fuori solo dallo Slavinski, questi e molti altri.

Questi attacchi possono essere adottati anche quando si attacca nel seme licitato dal partner ma in questo caso occorre, se non lo abbiamo appoggiato, porre un correttivo.

Quando avete un onore terzo non attaccate con la più piccola. Se ad esempio avete K72 attaccate di due se il partner non ha licitato questo colore, ma se l'ha

detto attaccate di 7. Il motivo, valido soprattutto nei contratti a colore, è che se attaccate di due il compagno potrebbe pensare ad un doubleton e lisciare! Guardate: (atout picche)

♥1095  
♥K72                      ♥AJ864  
♥Q3

Est ha dichiarato le cuori e Ovest attacca col 2. Est, pensando al doubleton, liscia sperando in una ripresa veloce in atout di Ovest che tornando cuori potrà ricevere un taglio. Sud fa la Dama seconda e chiede a Est-Ovest perché mai giochino un sistema di attacchi così stupido. Se Ovest attacca col 7 tutto questo non può succedere.

## 8 RISPONDERE IN ATOUT

Le indicazioni su questo tema sono ovviamente poche. Una cosa normalmente consigliata è di effettuare eco in atout (cioè alto/basso) quando si ha interesse ad un taglio immediato. Questo può succedere se il partner è in dubbio se voi abbiate attaccato da singolo o doubleton: un eco immediato mostra il singolo e quindi la possibilità di tagliare.

Particolare importanza ha questo accorgimento nelle situazioni in cui potete surtagliare il morto (ma potreste anche non essere in grado di farlo).

L'accorgimento appena esposto è però delicato e di rara applicazione. Un modo più semplice e più utile di considerare le cartine d'atout è quello di vederle come veicoli di messaggi preferenziali: non costa nulla, può essere utilissimo ed è poco notato dal giocatore. Facciamo un esempio: Sud gioca 2 picche, Ovest attacca in atout dove voi avete 7, 5, 2, il giocatore batte tre giri nel colore. Usando le vostre tre cartine potete inviare messaggi sulla forza nei colori laterali. Ipotizziamo che cuori sia escluso (Asso e Re secchi al morto):

- 2/5/7: fiori, molto interesse.
- 2/7/5: fiori, moderato interesse.
- 5/2/7: nessun interesse, forse un po' a fiori.
- 5/7/2: nessun interesse, forse quadri.
- 7/5/2: quadri!
- 7/2/5: quadri, con moderazione.

Questo era un esempio limite ove potevate giocare tre cartine: più sovente il compagno vedrà solo due cartine, ciò non toglie che questo tipo di segnalazione sia assolutamente gratuito e sovente utile.

## 9 CONCLUSIONI E CONSIGLI

Questa lunga carrellata di strumenti (di gioco e di analisi) difensivi ha come principale intento quello di favorire la discussione di coppia in tema di segnali. Due sono i punti da mettere in rilievo a questo riguardo:

1. Se è vero che il controgio si fa innanzitutto con la testa è anche vero che i segnali difensivi sono indispensabili, soprattutto in Mitchell ove sovente non è chiaro se l'obiettivo sia battere il contratto o limitare le prese in più.
2. Un sistema difensivo di segnalazione è come un sistema dichiarativo: molto più della conoscenza del significato dei singoli sintagmi conta il modo di assemblarli, cioè il modo COMUNE di vedere le cose. Questa è la costruzione di coppia più difficile da fare.

Per finire, se permettete, qualche consiglio:

### **1. RICORDATEVI DELL'UNIVOCITA' DEL MESSAGGIO.**

In una determinata situazione una carta può avere UN SOLO SIGNIFICATO: conto, gradimento, preferenziale o qualsiasi altra diavoleria, quello che volete, ma uno solo. Finiranno per sempre discussioni di questo tipo: "ma perché mi hai dato l'8? Credevo avessi quattro carte!" "Ti ho dato l'8 perché volevo picche!". Oppure "perché mi hai chiamato, con 9 e 2???" "non sapevo cosa fare e ti ho dato il conto..." Il lavoro da fare è codificare più situazioni possibili nelle quali sapete quale messaggio viene lanciato. Lasciate ad altri (allievi di Otelma) il compito di indovinare situazione per situazione quale messaggio dare e come interpretarlo.

### **2. PREOCCUPATEVI DI PRENDERE LA MASSIMA DIMESTICHEZZA COL VOSTRO DISPLAY.**

In sostanza abituatevi ad osservare con la massima attenzione come il vostro compagno, in una determinata situazione, si muova (da sinistra a destra o viceversa) nel display che avete concordato.

Questo sforzo iniziale vi porterà automaticamente da un sistema a bassa densità ad un sistema ad alta densità ove 2,5,7 avrà un significato diverso da 2,7,5. Arriverete come coppia a questa alta densità senza sforzo e senza traumi.

### **3. RICORDATE, QUANDO SCEGLIETE, CHE OGNI METODO "ROVESCIO" E' TECNICAMENTE SUPERIORE AL CORRISPETTIVO METODO "DIRITTO".**

L'attacco Rusinow è meglio di quello Standard, il conto polacco è meglio di quello diritto, chiamare con Basso/Alto è meglio che con Alto/Basso.

### **4. TENETE SEMPRE PRESENTE CHE IL GRADIMENTO E LA SMITH SONO ESPRESSIONI DI UN' INTENZIONE E NON DI UNA FIGURA DI CARTE.**

Esempio:

♥752

♣KJ

♥K

□

♥Q83

♣AQ5

Ovest attacca con il Re di cuori (Re da Asso/Re): nonostante abbiate la Dama dovete rifiutare perché cambi colore. Quello che volete è che giochi fiori? Sì? Allora rifiutate cuori. Ricordate però: potete rifiutare cuori ma non chiamare fiori! Questa è una semplice situazione di gradimento per cui NON si fa preferenziale.

Se avete un partner intelligente troverà il ritorno giusto.

### **5. PREOCCUPATEVI DI RAGGIUNGERE UN MODO COMUNE DI PENSARE,**

anche a costo di rinunciare a qualcosa che voi ritenete più giusto, per far contento quel testone del vostro compagno. A parte gli scherzi quello che voglio dire è che il patrimonio più prezioso di una coppia è l'insieme delle situazioni che hanno discusso e da cui hanno ricavato un intendimento comune.

Un esempio? Eccolo. Atout picche, Ovest attacca cartina di cuori:

♥752

□ ♥AK3

Est prende *di Asso*, incassa il Re e torna cuori: è evidente che ha giocato le sue carte in modo anomalo (il modo normale sarebbe stato Re e poi Asso), ma con quale significato? Ecco due possibili interpretazioni:

1 ) L'Asso prima del Re è una sorta di Lavinthal che mostra interesse alle quadri. La giocata normale di Re e poi Asso avrebbe mostrato o nessun interesse o interesse alle fiori.

2) Una giocata anomala richiede un controgioco anomalo: Est sta dicendo ad Ovest che nell'aria c'è qualcosa di strano (*“ho AK secchi! In che colore hai un rientro per darmi il taglio?”*) e che si richiederanno da parte sua delle mosse particolari.

Cosa è meglio? Chiedetelo al vostro compagno: è lui quello che conta!