

SORPASSI E AFFRANCAMENTO

Se ha riservato la dovuta attenzione al contenuto della lesson 6 il lettore si sarà reso conto che i problemi con le carte (e ce ne sono..e parecchi), tutto sommato, ubbidiscono ad una sola logica e possono pertanto essere risolti con il ragionamento. Il guaio è che i ragionamenti del bridge sono sì semplici ma ..si capisce come dovevamo, appunto semplicemente..ragionare, quando ormai abbiamo sbagliato! Ed è anche difficile accumulare esperienze e farne tesoro perché i casi sono tanti e, anche se sembrano uguali, nascondono sottili differenze sia tecniche sia anche tattiche, che non li rendono tali.

Analizziamo quindi le principali *MANOVRE* con le carte, che per semplicità espositiva applicheremo all'ipotetico dichiarante SUD impegnato a giocare un colore con il morto NORD ma che – sia ben chiaro – si adattano anche ai due difensori Est ed Ovest che hanno un problema in più: mentre Sud nel colore vede tutte le carte, proprie e del morto ed è quindi nella condizione di coordinarle al meglio, Est ed Ovest non sanno quali siano esattamente le carte del compagno e quindi possono non riuscire a coordinarle al meglio.

SORPASSI (impasse ed expasse) nota : gli Onori sono evidenziati, le x sono cartine;

“ >>>>>> sorpasso *vincente* significa che c'è l'Asso e magari anche il Re e la Donna (in questo ultimo caso se l'onore avversario cui stiamo dando la caccia è il J) e che si può quindi anche 'prendere' subito, rimandandolo (con AKJ alla Q) o addirittura rinunciandovi come può avvenire, ad esempio, quando il dichiarante Sud dispone di 10 o 11 carte in linea mancanti del Re e decide di giocare subito l'Asso sperando di cogliere il Re secco anche se è in Est; oppure quando con 9 carte in linea mancanti della Donna decide di giocare Asso e Re sperando che essa cada; oppure ancora quando con 7 o 8 carte in linea mancanti del J gioca l'Asso, il Re e la Donna nella speranza che esso cada: tutto ciò anche se le carte combinate della linea consentivano la manovra. In questi casi il sorpasso viene detto **impasse**

“ >>>> sorpasso *sub-vincente* significa che non è possibile prendere subito in quanto l'onore verso cui muoviamo può essere superato da un onore avversario, in questo caso il sorpasso viene detto **expasse**

I SORPASSI sono di vario tipo, così definibili:

diretto vincente (impasse) ad un 'pezzo'	Sud xx Nord AQ: x da Sud verso la Q si realizzano 2 prese se il K è in Ovest
composto vincente (impasse) “ “	Sud QJ Nord Ax: Q verso x si realizzano 2 prese se il K è in Ovest

Si noti la differenza tra i due : nel 1° caso la forchetta (*fource*) AQ e' tutta in Nord ed è da sola sufficiente a garantire la riuscita della manovra, se il K è in Ovest; ma se in Nord c'è l'Asso ed una cartina e in Sud c'è la Q ed una cartina la manovra è destinata sempre al fallimento perché muovendo la Q verso Ax Ovest, se ha il K, lo giocherà sopra la Q e l'Asso di Nord potrà vincere la presa ma la presa successiva andrà sicuramente alla linea avversaria Est-Ovest perché sia Sud sia Nord sono ora rimasti con una cartina;

ma per fare due prese 'rapide' nel colore o si gioca ugualmente la Q ad inganno (*impasse svizzero*) sperando che Ovest, se ha il K, non la copra.. o si gioca cartina verso la Q per la ..graziosa eventualità che Ovest abbia il K e non lo giochi o infine giocando l'Asso casomai... il K sia secco e quindi in immediata caduta. Può avvenire poi che il colore dove abbiamo Ax da una parte e Qx dall'altra venga mosso da quello dei due avversari che possiede il K: allora mettendo subito la Q se questa è nella mano seconda a giocare o lasciando correre la scartina fino alla Q se questa è nella mano ultima a giocare, si fanno le due prese..agognate. Questa situazione può essere preparata accuratamente dal dichiarante con una raffinata tecnica di gioco che si chiama 'eliminazione e messa in presa' (*stripping*) consistente nell'eliminare dalla mano di un avversario (che si suppone in possesso del K) tutte le carte meno una in suo possesso negli altri colori, mettendolo poi in presa nella sua unica sua carta franca: egli, a quel momento avrà solo carte nel colore del famigerato K a cui diamo la caccia e, muovendoci lui, ci consentirà, qualunque carta giochi, di realizzare le due prese, una con la Q e l'altra con l'Asso. Nel gioco a colore, se rimaniamo con almeno una atout da entrambe le parti, la messa in presa dell'avversario può avvenire anche se poi egli è costretto a uscire o nel colore dove ha il K o in un altro colore dove noi possiamo tagliare da una parte e scartare dall'altra (il cosiddetto *taglio e scarto*, quasi sempre favorevole al dichiarante e che pertanto la linea in difesa deve cercar di evitare)

Tornando al caso del sorpasso composto, è necessario che la Q sia affiancata dal proprio J: nel colore occorre quindi 1 P.O. in più, 7 P.O. (A,Q e J) invece di 6 (A e Q)

Se le carte in linea non sono solo 2 per parte ma 3 e si intende fare tre prese le cose si complicano:

diretto vincente (impasse ad un pezzo)

Sud xxx (od anche xx) Nord AQJ: x da Sud alla Q o J poi occorre un 'rientro' in Sud per muovere ancora x verso la rimanente forchetta AJ o AQ in Nord; in mancanza di tale rientro si batte l'Asso;

composto vincente (impasse ad un pezzo)

Sud QJx Nord Axx garantiscono due sole prese e non tre dovunque sia collocato il K a condizione che esso superi uno dei due onori di Sud
Sud QJ10 Nord Axx producono invece sempre tre prese se il K è in Ovest

Se le carte sono 4 e si intendono fare quattro prese nel caso del sorpasso composto al Re occorrerà possedere anche il 9, in mano o al morto:

Sud QJ10x Nord Axxx garantiscono solo tre prese perché Ovest, in possesso di K9xx coprirebbe con il K l'ultimo degli onori giocati da Sud, affrancandosi il 9

Da ciò la REGOLA

Per catturare un onore sottoposto a sorpasso composto e fare tutte le prese possibili occorre avere, nella mano di partenza, una sequenza di tanti sotto-onori quanto è il punteggio M.W. dell'onore da catturare + 1. Quindi nel caso del K (3 P.O.) occorrono 3+1=4 sotto-onori (V.sopra, l'esempio), nel caso della Q (2 P.O.) occorrono 2+1=3 sotto-onori, nel caso del J (1 P.O.) 1+1=2 sotto-onori (verrà ripresa ed esemplificata in seguito, lesson 20: 'Gli strani sorpassi')

COME SI VEDE, LA TECNICA DEL SORPASSO NON E' POI COSI' SEMPLICE, SPECIE SE VOGLIAMO OTTENERE IL MASSIMO DELLE PRESE POSSIBILI

TALVOLTA PERO' NECESSITA SOLTANTO :

- a) una sola presa *rapida* in più di quelle fattibili senza la manovra del sorpasso
- b) due prese, anche non *rapide* con il massimo delle probabilità di ottenerle con il sorpasso
- c) il massimo delle prese, anche non *rapide*, ottenibili nel colore.

*Il concetto di presa o prese **rapide** è intuitivo ma spieghiamolo meglio: il caso di esigenza di prese da fare subito, senza cioè cedere una presa alla linea avversaria, dipende da vari fattori, il primo dei quali è la mancanza di comunicazioni fra le due mani, il secondo è l'esigenza immediata di affrancare una o più ulteriori prese nel colore, divenuto franco a seguito della iniziale riuscita della manovra di sorpasso seguita dalla caduta e quindi dalla cattura, dell'onore sorpassato, il terzo è quello di non potersi permettere di cedere prese all'altra linea e di dover giocare il 'tutto per tutto' per poter scartare subito una perdente di un altro colore su una vincente creatasi con il sorpasso.*

Esempi

- 1 - con Axx da una parte e QJx dall'altra è chiaro che più di due prese nel colore difficilmente potremo farle quindi: se ci servono **rapide** cercheremo di partire con la Q (o il J) verso l'Asso, stando bassi se non compare il K; se invece basta realizzarle è perfettamente inutile sprecare un rientro per fare il sorpasso, giochiamo subito l'Asso e poi muoviamo cartina verso QJ: avremo addirittura il vantaggio che, se per caso il K è secco, cadrà sotto l'Asso e faremo tre prese nel colore.
- 2- con AQxx da una parte e xxx dall'altra se ci servono due prese **rapide** giocheremo la cartina verso AQxx mettendo la Q, se non compare il K o vincendolo con l'Asso se compare; se invece ci servono comunque due prese la manovra più probabile è la seguente: si batte l'Asso per cautelarci contro l'eventualità del K secco fuori impasse, poi si rientra dall'altra parte in un altro colore (tale comunicazione deve quindi esistere senza creare problemi) e si muove cartina verso la Q; se il K viene giocato dal secondo ovviamente dopo potremo farci la Q ed anche l'eventuale quarta carta affrancata, se invece il K non viene giocato, applichiamo all'avversario che è il secondo a giocare la cosiddetta **legge della scelta ristretta**: SE HA IL K, PUO' GIOCARLO O NON GIOCARLO (sperando di farselo dopo..) MA SE NON LO HA, LA SUA SCELTA E' RISTRETTA OVVIAMENTE AL SOLO CASO DEL NON GIOCARLO Ipotizzeremo quindi che il K lo abbia il quarto giocatore ma che, a questo punto, sia rimasto secco, quindi non impegneremo la Q ma giocheremo una cartina: se tale manovra non riesce perché il K è ancora accompagnato da una carta pazienza, speriamo si affranchi la quarta per lunghezza, abbiamo comunque giocato al meglio e con il massimo di probabilità di fare due prese nel colore; se poi è il secondo ad avere il K, magari quarto e non lo ha giocato non ci rimane altro che alzarci a stringergli la mano per la sua sagacia.
- 3- con AKJxx da una parte e xx dall'altra se il colore è quello di atout e se dalla parte di xx non esistono rientri, è chiaro che siamo nel caso dell'esigenza di prese **rapide**, quindi x verso AKJxx mettendo subito il J, se non compare la Q. Se invece esistono i rientri è buona regola prima giocare l'Asso (o il K) e poi eseguire al 2° giro il sorpasso alla Q oppure, se il colore non è quello di atout, cercare di affrancarlo battendo Asso e K e tagliando poi una scartina nella speranza che la Q, se nata terza ed ovunque posizionata, sia ora in caduta e quindi in seguito le restanti prese nel colore siano tutte nostre; anche se la Q è nata quarta si può catturarla ed affrancare l'ultima carta nel colore con un secondo taglio, ammesso che esistano, per questa manovra, (**affrancamento di taglio**) sia i rientri sia le atout necessarie.
- 4- se, ad es. il nostro contratto è 6 Cuori, colore dove ci manca l'Asso.. e l'avversario attacca con il K di quadri dove noi abbiamo xx da una parte e Ax dall'altra e se a fiori non abbiamo problemi possedendovi AKx da una parte e Qxx dall'altra, avendo a picche x da una parte e AQx dall'altra è evidente che l'unica speranza di realizzare il nostro slam è che riesca il sorpasso al K di picche: muoviamo quindi x verso AQx e.. se va 6 cuori fatte, se no due sotto!

