

I COLORI IN DIVIETO DI SOSTA

Marina Causa

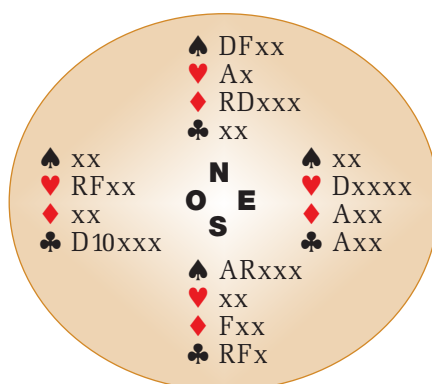


Avete mai visto vincere un duello stando fermi? Difficile. Ma non è detto che attaccando sconsideratamente lo si vinca: se ci si muove male, si può scoprire all'avversario un bersaglio vitale, e morire infilzati ugualmente. Tra questi stessi estremi si muovono i difensori durante una smazzata, nella continua ricerca del momento giusto per attaccare oppure stare in guardia. Sapendo che a volte un atteggiamento troppo passivo rappresenterà la sconfitta, altre volte sarà l'unica chance di vittoria... Lo stile del combattimento viene scelto già con l'attacco: un attacco aggressivo (o la va o la spacca) è già rappresentativo di quello che sarà l'atteggiamento dei controgiochanti, protesi a incassare rapidamente, consapevoli del fatto che in quella mano o si prendono di forza quel che loro spetta o non avranno che briciole; un attacco neutro è di chi mantiene alta e salda la guardia, non vuol rischiare di infilzarsi da solo sulla lama nemica grazie allo slancio della propria aggressione.

CAPIRE QUALE SIA DI VOLTA IN VOLTA IL COMPORTAMENTO GIUSTO DIPENDE DA COME SI È SVOLTA LA DICHIARAZIONE AVVERSAIA: se il nemico ha chiamato un contratto "di tutto riposo" sarà certo perdente l'atteggiamento passivo di chi "sta a guar-

dare se lo mantengono davvero", ma se il contratto è tirato questa potrebbe essere la tattica giusta; a volte...

La storia di un contratto, il suo svolgimento e il suo esito, è basata su una questione di TEMPI e di CONTROLLO:



Sud gioca 4 picche (1♠ - 2♦ - 2♠ - 4♠), con attacco piccola fiori. Est prende, e vedete che se ora non muove immediatamente CUORI il contratto sarà realizzato con una presa in più! Con un banale ritorno a fiori Sud, che ha ancora sotto controllo la perdente di cuori, batterà atout e cederà l'Asso di quadri: sulla quadri del morto sparirà la cuori di mano. Se Est muove cuori subito, salterà l'Asso di cuori *prima* che il giocatore smonti l'Asso di quadri...

Se l'attacco fosse stato direttamente a cuori meglio ancora, per Est-Ovest: ora il contratto è addirittura in pericolo, se Sud non indovina a giocare fiori per il Re pagherà 2 fiori, 1 cuori e 1 quadri...

Se l'attacco poi è "nel forte del morto", quadri, i difensori si sarebbero fatti di Sud un vero amico. Se sapeste la quantità di contratti che sono stati regalati da chi segue questo assioma con fiducia e cecità, ve ne guardereste bene per il futuro.

Il problema principale dei difensori è ANTICIPARE URGENTEMENTE I COLORI IN CUI POSSONO AFFRANCARE PRESE, prima che il giocatore tagli queste carte perdenti o le scarti su vincenti in altri colori. Quando un co-

lore VA MOSSO IMMEDIATAMENTE diremo che... È IN DIVIETO DI SOSTA.

Prima di muovere un colore in cui compare al morto una figura a rischio, il difensore dovrà chiedersi:

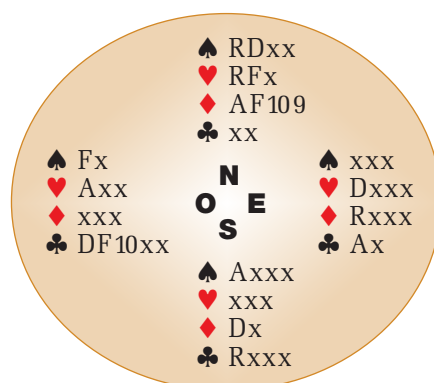
A) se è veramente indispensabile giocare subito quel colore (o se si può aspettare in quanto non può venir scartato da nessuna parte)

B) quali carte si deve sperare di trovare in mano al compagno per non regalare prese con quell'uscita

C) qual è la carta giusta da muovere. Vediamo alcuni esempi...

	RF7	
?	+	D963
	?	

Est, in presa, vede al morto RFx; muovere questo colore risulterà giusto se trova l'Asso in mano al compagno, in quanto anticiperà l'affrancamento della seconda presa nel colore, altrimenti regalerà al giocatore l'impasse della propria Dama. Ecco una mano in cui questo ritorno potrebbe essere fondamentale:



Nord apre 1♦, Sud 1♠, Nord 2♠ su cui tutti passano. Attacco Donna di fiori.

Est prende con l'Asso e... gioca cuori: Ovest prende e torna. Ora Est potrà incassare la Donna di cuori, prima che il giocatore abbia affrancato le quadri. Con un altro ritorno Sud realizza 2♠ +2, pagando solo i due Assi e il Re di quadri.

CUORI ERA UN COLORE IN DIVIETO DI SOSTA, PERCHÉ LE CUORI DELLA MANO POTEVANO ESSERE SCARTATE SULLE QUADRI DEL MORTO.

R86
D104 +

Supponete che Est abbia "chiamato" in questo colore, per cui ipotizzate che abbia l'Asso. È giusto muoverlo? Se sì, con quale carta? Ma chi avrà il Fante? Proviamo a pensare a possibili carte:

R86
D104 + AFxx
xxx

Se è così muoviamolo pure: ma non il 4, se no resterà in presa Est con il Fante: la Donna o il 10 sono indifferenti (sul 10 Est starà basso, se Nord non carica)

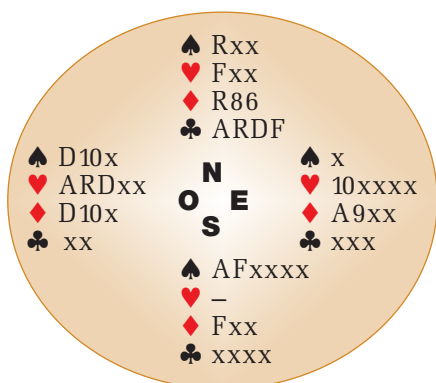
R86
D104 + Axxxxx
F

Se è così, partire con la Donna è fondamentale, altrimenti Sud guadagnerà una presa stando basso sulla cartina di Ovest.

R86
D104 + A9xx
Fxx

Se è così, non bisogna muoversi! Sud è destinato a perdere tre prese se muove lui, ma se Ovest gioca per primo a Sud basterà stare basso per guadagnare almeno una presa. Notate come acquistano valore i 10, i 9 e gli 8 in queste figure...

Una mano a proposito di questa figura:

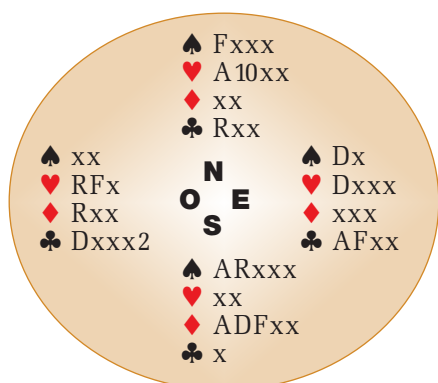


Sud gioca 4 picche. L'attacco a cuori viene tagliato, poi picche al Re e picche (Est scarta il 10 di cuori, segnalando preferenza a quadri) per la Donna di Ovest. Questi si ferma e CONTA: Sud ha 6 picche, nessun cuori, e quindi 7 carte tra fiori e quadri. È urgente muovere quadri? NOOO!!! Non devono far paura le fiori del morto, perché se Sud ha poche fiori è vero che scarta... ma la quarta o la quinta quadri! Vediamo:

Sud ha 3 ♦ e 4 ♣: sulle fiori non ha scarto. Sud ha 4 ♦ e 3 ♣: scarta 1 quadri ma glie ne restano 3...

Morale: qualunque sia la figura delle quadri, lasciamo che se le muova da solo: NON SONO IN DIVIETO DI SOSTA. Ovest rigioca neutro – non quadri – e Sud va sotto. Se Ovest gioca quadri, Sud fa la mano!

Individuare quale sia il colore in divieto di sosta non è difficile se si lavora di immaginazione e se si ha sempre presente la licita. Mettetevi nei panni di Est in questa mano...



SUD OVEST NORD EST
1 ♠ passo 2 ♠
3 ♦ passo 4 ♠

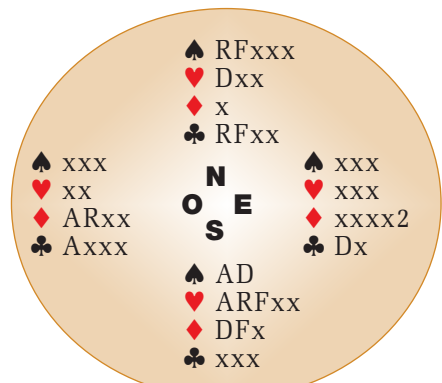
Attacco 2 di fiori, piccola del morto e Fante di Est (che è uno che si fida). I fautori del "debole del morto" a questo punto sarebbero già tornati a quadri, regalando la surlevée: il giocatore cede la quadri, batte due atout, scarta le tre perdenti a cuori del morto sulle quadri di mano e infine taglia al morto la cartina di cuori.

Il ragionamento da fare è: "se Sud ha perdenti nel colore di quadri le pagherà sempre, perché non c'è nessun colore al morto su cui può scartare le quadri di mano, né un colore di mano su cui può scartare le perdenti a quadri del

morto: LE QUADRI NON SONO IN DIVIETO DI SOSTA! Il colore da muovere subito, per liberarsi una presa, è invece cuori: perché se Sud è quinto a quadri può scartare le 3 cuori del morto sulle quadri affrancate di mano!"

L'atteggiamento dei difensori, quando muovono un colore nella speranza di trovare complemento in mano al partner, si basa su indizi sempre più concreti man mano che la smazzata procede, perché nel frattempo hanno avuto modo di vedere o dedurre distribuzione e punti del giocatore, e di confrontare questi dati con la dichiarazione. Il TIPO DI GARA determina atteggiamenti differenti: in Mitchell, pur cercando di battere il contratto, si deve stare attenti a non regalare prese in più con giocate disperate, mentre in duplicato queste sono giustificate perché la cosa più importante è sperare nell'unica – per quanto improbabile – situazione che potrebbe battere, anche a costo di regalare qualche presa in più, visto che nel duplicato le surlevée non hanno grosso peso ma la differenza tra battere il contratto o meno conta più di tutto. Anche il giocatore, in duplicato, trascura le surlevée ma gioca in sicurezza per mantenere il contratto!

L'importante è che i difensori abbiano il coraggio di muovere i colori in cui possono affrancare prese, anziché aspettare passivamente che il giocatore glie le conceda! Questo a volte richiede nervi saldi e qualche rischio:



SUD OVEST NORD EST
1 ♥ passo 1 ♠
2 SA passo 4 ♥

Attacco con l'Asso di quadri, e la vista del morto è alquanto scoraggiante:

mancano 19 punti, quindi Est avrà un fante o al massimo una dama. Che sia quella di picche, o di quadri, il contratto è di battuta. Se è quella di fiori... bisogna sbrigarsi a incassare, prima che tutto sparisca sulle picche del morto! Est ha collaborato, nel suo piccolo, mettendo il 2 di quadri... che è una chiamata preferenziale bassa (quando c'è il singolo al morto il terzo di mano chiama nei colori laterali). Non sarà un grosso indizio ma è meglio di niente. Quindi giochiamo subito PICCOLA FIORI e mettiamo Sud a indovinare. Se mette il Re farà 12 prese, è vero, ma se mette il Fante andrà sotto, così come stanno le carte! È un rischio che val la pena di correre. Inoltre, Sud sarà più portato a pensare che Est stia segnalando una carta di Fiori grossa, e non la

Dama.

Nota n. 1: quando avete l'Asso, e giocate attraverso una combinazione di RF dell'avversario, è fondamentale che... non incassiate l'Asso: altrimenti come potrebbe sbagliare la figura?

Nota n. 2: muovere "sotto Asso" è un gravissimo rischio al momento dell'attacco, perché non si vede il morto (che può avere il Re secco, o il singolo per il Re del giocante), ma a smazzata iniziata è un rischio che si può correre, purché si abbia la certezza o quasi che il giocante non abbia il Re secco; quel che c'è al morto si vede!

Nota 3: con mano bianca o quasi, se sapete che il compagno conosce i vostri punti, non abbiate timore a segnalare quel poco che avete. Toni Ferro, genio del gioco e delle definizioni, distingue

in "chiamo", "chiamicchio" e "chiamissimo", e non ne fa certo una distinzione di... enfasi! In questa mano Est *chiamicchia* a fiori, che vuol dire "giocaci, se hai l'Asso; se non ce l'hai, sai che io non posso averlo".

In generale una segnalazione è sempre più imperativa (chiamissimo) se proviene dalla mano del difensore che ha più punti.

E non vi preoccupate che con le vostre segnalazioni anche l'avversario capisca: primo, perché se è il compagno quello che non capisce può darvi più danno dell'avversario; secondo, perché non c'è nulla di male se anche l'avversario si rende conto in anticipo che stiamo per fare il controgioco giusto che lo manda down...