

TECNICHE DI BASE (10)

GLI SCARTI

Una delle tecniche fondamentali del controgioco è il sistema di scarto.

E' facile comprendere che per prendere la decisione giusta in una fase del controgioco, si ha la necessità di conoscere il numero di carte possedute dal compagno in un certo seme oppure il suo gradimento o il rifiuto nel colore giocato oppure la chiamata in un altro seme.

Tutte queste informazioni possono essere ottenute e date attraverso un sistema di scarto.

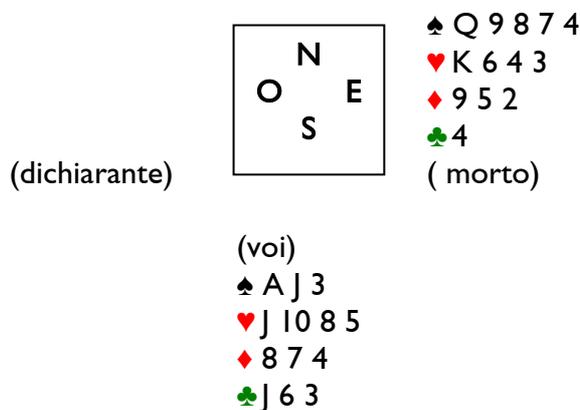
I metodi base più diffusi sono: Il conto della carta, Pari- dispari, Alta-bassa, la Lavinthal ed essendo sicuro che tutti voi sappiate usare al meglio quelli usati nel giro in cui giocate, non sto qui a commentarli. Ciascun sistema ha i suoi pro e contro, l'importante è giocare lo stesso sistema del compagno!

Vediamo un caso piuttosto frequente nel controgioco a SA:

Seduti in Sud avete: ♠ A J 3 ♥ J 10 8 5 ♦ 8 7 4 ♣ J 6 3

Giocate pari – dispari.

Controgiocando 3SA di Ovest, il vostro attacca di K di fiori e scende il morto:



Il dichiarante gioca il 4 del morto e tocca a voi scartare, che carta fornite?

In questo caso non dovete scartare il 3 ma il J perché l'attacco di K vuole lo scarto dell' onore migliore da parte del partner.

L'utilità di questa convenzione è evidente, perché chi attacca di K non ha certo K Q e scartine perché a SA avrebbe attaccato di piccola, e quindi deve avere K Q 10 x se non K Q 10 9 e lo scarto del J del compagno gli permette di continuare nel colore senza timore.

Ricordate, a SA l'attacco di K vuole lo sblocco.

Vediamo un altro caso di attuazione di questa convenzione:

Stesse carte di prima eccetto il J di fiori

	♠ K 10 5 ♥ 9 7 ♦ J 10 3 ♣ K Q 10 8 2										
♠ 6 2 ♥ A Q 2 ♦ A K Q 6 ♣ A J 7 5 (dichiarante)	<table border="1" style="width: 60px; height: 60px; margin: auto;"> <tr><td></td><td style="text-align: center;">N</td><td></td></tr> <tr><td style="text-align: center;">O</td><td></td><td style="text-align: center;">E</td></tr> <tr><td></td><td style="text-align: center;">S</td><td></td></tr> </table>		N		O		E		S		♠ Q 9 8 7 4 ♥ K 6 4 3 ♦ 9 5 2 ♣ 4 (morto)
	N										
O		E									
	S										
	(voi) ♠ A J 3 ♥ J 10 8 5 ♦ 8 7 4 ♣ 9 6 3										

Il vostro attacca di K di fiori e voi date il 3, quindi non avete né l'A né il J, Est liscia e quindi Nord non torna a fiori regalando la 9° presa al dichiarante ma continua col J di quadri o col 9 di cuori e Ovest non riesce a fare 9 prese.

Un altro caso importante è quello in cui dopo aver preso l'attacco del compagno, si torna nello stesso seme. Quello è un momento importante per dare indicazioni al partner

Controgiocondo a SA non si deve tornare con una carta qualsiasi ma bisogna **tornare in conto** cioè tornare con la più piccola avendo un numero **restante** di carte dispari e con una alta con un numero **restante** di carte pari.

Controgiocondo a colore invece può avvenire che il compagno abbia attaccato nel singolo e dopo aver fatto la presa non serve tornare in conto ma bisogna tornare con una carta alta o bassa o intermedia in funzione della ripresa che si possiede. Se vogliamo cioè che il compagno, dopo aver tagliato, ritorni nel seme maggiore restante, torneremo di alta, se desideriamo che torni nel seme minore restante, torneremo della più bassa, se non abbiamo preferenze torneremo dell'intermedia.

Vediamo qualche esempio relativo ai 2 casi detti:

Seduti in Sud avete: ♠ K J 9 7 3 ♥ J 10 5 ♦ 8 4 3 ♣ 9 4

Est gioca 3SA e voi attaccate di 7 o di 3 di picche a seconda degli accordi col compagno, di 7 se fate attacchi con la 4° carta del seme mentre di 3 se attaccate di “piccola con onore”.

Scende il morto con:

♠ 8 ♥ K Q 4 3 ♦ A J 6 5 ♣ K 6 5 3 (morto)		(voi) ♠ K J 9 7 3 ♥ J 10 5 ♦ 8 4 3 ♣ 9 4
---	--	--

Il vostro prende di A, mentre Est scarta il 5, e torna col 6, Est impegna il 10 e voi prendete di J e tocca a voi.

Se avete cambiato seme e avete intavolato il J di cuori o qualsiasi altro colore avete capito bene la lezione, se invece avete tirato il K avete regalato il contratto liberando una presa al dichiarante. Ecco la smazzata completa:

		♠ A 6 2 ♥ A 9 7 2 ♦ 10 9 2 ♣ Q J 10
♠ 8 ♥ K Q 4 3 ♦ A J 6 5 ♣ K 6 5 3 (morto)		♠ Q 10 5 4 ♥ 8 6 ♦ K Q 7 ♣ A 8 7 2
		(voi) ♠ K J 9 7 3 ♥ J 10 5 ♦ 8 4 3 ♣ 9 4

Essendo tornato di 6 di picche il vostro compagno non può avere 3 carte restanti di cui il 6 è la più piccola, perché l'A è andato, voi avete K J 9, il morto ha l'8 e il dichiarante il 10 e si suppone la Q, perciò non ci sono in giro 2 carte superiori al 6 e quindi il vostro ne ha 2 oppure 1 sola per cui non dovete incassare il K ma dovete sperare che il vostro abbia una ripresa e una altra picche così quando prenderà potrà rigiocare un 3° giro di picche e voi potrete incassare K 9 e 7 battendo il contratto.

Vediamo adesso un ultimo esempio:

Voi avete: ♠ 6 4 2 ♥ - ♦ 10 9 7 6 5 2 ♣ A Q 7 4.

Ovest gioca 4♠, il vostro attacca di 10 di fiori e scende il morto:

N O E S	♠ Q 7 3 ♥ K 10 ♦ K J 8 ♣ K J 9 3 2
(dichiarante)	(morto)
(voi) ♠ 6 4 2 ♥ - ♦ 10 9 7 6 5 2 ♣ A Q 7 4	

Voi sapete che il vostro è singolo o doubleton perché c'è il 9 al morto e con il 10 terzo non avrebbe attaccato di 10 ma di piccola o di intermedia, fate la presa di Q e poi incassate l'A su cui il vostro scarta il 6 di cuori e adesso tornate a fiori per il taglio del vostro, ma che carta scegliete?

Se avete fatto tesoro della lezione siete tornati di 7 che è la più alta delle restanti perché volete il ritorno a cuori per tagliare immediatamente e battere il contratto.