

CONTROGIOCO: IL CONTO E I PREFERENZIALI

In controgioco, non incassare una vincente se liberi una presa all'avversario. A meno che sia la presa del down.

Avvengono frequentemente equivoci sull'interpretazione delle carte giocate o scartate; l'unico modo per uscirne vivi è confidare in un unico concetto:

IL SEGNALE DI CONTROGIOCO È LA RISPOSTA ALLA DOMANDA CHE IL COMPAGNO SI STA FACENDO, O CHE SI STA PER FARE.

Il conto della carta

Il conto della carta è una convenzione che ha lo scopo di leggere la lunghezza del colore in mano al dichiarante. Un difensore che mostri "il conto" aiuta il partner a ricostruire con precisione quante carte abbia la mano nascosta. Il conto non va mai dato quando può essere utile solo al giocatore, né quando, in base alla licita, la lunghezza in colore mosso è assolutamente conosciuta.

Normalmente il conto si dà fornendo:

- carta alta - poi carta bassa quando se ne possiede un numero pari;
- carta bassa – poi carta alta quando se ne possiede un numero dispari.

La cosa più importante è avere accordi col compagno su quali siano le situazioni in cui una carta vada "letta" come conto. Le situazioni standard sono queste:

a) **si attacca in conto** quando l'attacco è pilotato da un intervento o apertura del partner:

<p>♠ J53 ♥ QJ5 ♦ AJ73 ♣ Q42</p>	<p>♠ 72 ♥ AK10974 ♦ K54 ♣ A7</p>	<p>S O N E</p>	
<p>♠ K6 ♥ 632 ♦ 10982 ♣ 8653</p>	<p>N O E S</p>	<p>2♠ P 2NT P 3♣ P 4♠</p>	<p>Ovest attacca col 2♥ (il 2 viene o da una carta o da tre) Nord gioca la Q, Est prende con il K e, in base alla licita, valuta improbabile che il 2 sia secco e Sud abbia tre cartine. Torna atout e non cade in tentazione. Sud non potrà evitare di perdere una presa per colore; se avesse incassato l'A♥</p>

Sud avrebbe tagliato e scartato il 6 di ♦ sulla cuori franca del morto.

In presenza di sequenze, o piccole sequenze, esse prevalgono sul conto: con **QJ5** la **Q**, con **1096** il **10**, con **985** il **9**; l'utilizzo che queste carte possono avere, nella meccanica della presa, è infatti più importante del conto.

b) **Si ritorna in conto** (delle carte che sono rimaste) **quando si rigioca in un colore già mosso in precedenza**. Ad esempio il terzo di mano con:

A72 dopo aver usato l'asso rigioca il 7 (la più alta delle due carte rimaste)
K853 dopo aver usato il Re rigioca il 3 (la più piccola delle 3 carte rimaste)

Anche in questo caso la sequenza prevale, nel caso di difformità dal conto:

	9		
K8642		AJ103	
	Q75		

Sul 2 Est gioca l'Asso e torna col J, pur essendo rimasto con 3 carte. Il 3 bloccherebbe il colore. Notare che anche con AJ3 tornerebbe col J, questa ambiguità non ha soluzione.

♠ Q103	♠ KQ7	♠ 9642
♥ 98	♥ A432	♥ J1076
♦ KJ962	♦ 5	♦ A84
♣ 865	♣ AQ942	♣ K7

N
O E
S

♠ AJ5
♥ K85
♦ Q1073
♣ J103

Su 1♣ di Nord, Sud ha dichiarato 2NT e Nord ha rialzato a 3NT. Ovest attacca 2♦, Est prende e ritorna con l'8 (conto delle carte rimaste). Sud inserisce il 10 e Ovest incassa il J; ora deve sapere che NON deve aver fretta di fare anche il K, perché o Est non ha più carte (A8 secchi) o ne ha ancora una (A8x), nel qual caso la Q non cade. Bisogna aspettare che Est vada in presa di nuovo per assoggettare la Q. Notate che se Sud avesse avuto Q107 e Est A843, sarebbe tornato col 3 (la più piccola: conto di 3 carte), e Ovest avrebbe incassato tranquillamente il K sapendo

che sarebbe caduta la Q di Sud.

- c) **nei contratti in cui il morto (o la mano) possiede un colore con molte affrancabili e nessun ingresso laterale, i difensori usano il conto per sapere quale sia il momento giusto per prendere:**

	KQJ107	
652		A98
	43	

3NT, e Nord non ha ingressi a lato di questo colore. Sud muove cartina verso il morto; Ovest non sa se Est può prendere, ma in ogni caso si premura di giocare il 2. Est suppone che provenga

da 3 carte aspetta a prendere al secondo giro, quando Sud non avrà più carte.

- d) **nei contratti ad atout, sull'attacco d A (da AK), se al morto scende almeno la Dama, terza o più, il terzo di mano dà il conto.** Questa informazione servirà all'attaccante per sapere se il Re verrà tagliato oppure no.

Il messaggio preferenziale

Si dicono preferenziali le chiamate indirette, ossia quelle in cui si usa un colore per indicare gradimento di un altro. La regola dei messaggi preferenziali usa il codice ALTO- BASSO, in cui una ALTA chiama nel più ALTO di rango dei restanti mentre una BASSA nel più BASSO di rango dei restanti. Più in generale, tutto ciò che è alto parla del colore più alto, ciò che è basso del più basso.

SI POSSONO USARE LE CARTE DI UN COLORE PER PARLARE DI UN ALTRO SOLO DOPO CHE LA SITUAZIONE DI QUEL COLORE SIA GIÀ CHIARITA: O PERCHÉ È GIÀ STATO RIFIUTATO, O PERCHÉ HA GIÀ MOSTRATO I PROPRI LIMITI, O PERCHÉ È EVIDENTEMENTE INUTILE PROSEGUIRCI

I difensori hanno moltissime occasioni durante il controgio per segnalare al partner quali siano i semi in cui hanno valori:

1) Quando si offre un taglio

Quando un difensore sta per offrire un taglio al partner, gioca una piccola se vuole il ritorno nel colore più basso di rango e una alta se lo vuole nel più alto. Questo può servire per offrire un successivo taglio, o comunque per liberare prese:

♠ K75	♠ 10862
♥ QJ86	♥ 2
♦ Q65	♦ AK972
♣ Q64	♣ KJ7

N
O E
S

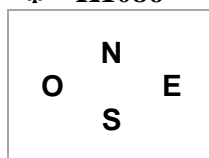
Sud gioca 4♥. Ovest attacca con il 10 di quadri; Est (il 9 che ha in mano chiarisce la situazione) supera con il K, incassa anche l'asso e torna *con il 2 di quadri* per suggerire al partner, dopo aver tagliato, di rigiocare *fiori* e non picche.

Le chiamate preferenziali sono rarissime quando si *risponde* su un colore mosso dal partner; di norma in queste situazioni prevale il messaggio di gradimento o rifiuto di *quel* colore, e nulla si può dire riguardo a

quale altro seme si vorrebbe che il compagno muovesse. L' unica eccezione al riguardo è quando...

2) Quando l'attaccante resta in presa e il morto evidenzia la necessità di cambiare colore

♠ AQ75
♥ 10
♦ KJ54
♣ K1086



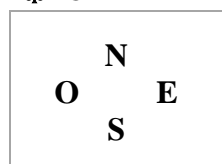
♠ K6
♥ 98742
♦ AQ2
♣ 973

Sud gioca 4♠, Ovest attacca con l'asso di cuori; è ovvio per entrambi che proseguire nel colore è inutile. Quello che Ovest si sta chiedendo, ora, è dove proseguire. La carta del terzo di mano risponde a questa domanda: una ALTA chiama nel più alto di rango dei restanti, una BASSA nel più basso. Est risponde con il 9 di cuori: non sta chiamando a cuori, ovviamente, ma nel più alto dei colori che rimangono, cioè a quadri.

La vista del singolo al morto non è l'unica situazione in cui un cambio di colore è urgente; potrebbero capitare anche situazioni come queste:

♠ 975
♥ Q
♦ AJ84
♣ 65432

♠ 1086
♥ A9853
♦ KQ6
♣ 87



♠ J32
♥ KJ1072
♦ 5
♣ AQJ10

♠ AKQ4
♥ 64
♦ 109732
♣ K9

Est apre 1♦, Sud dichiara 1♥, Ovest appoggia a 2♦ e Nord spara 4♥.

Ovest intavola correttamente l'A♦, e alla vista del morto non si chiede certamente se continuare o no, ma DOVE cambiare: fiori o picche? Est dà risposta a questa domanda, giocando la quadri più alta che possiede (10); Ovest prosegue a picche e il contratto è battuto.

Lasciato a decidere da solo, Ovest avrebbe avuto il 50% di probabilità di "indovinare" e se avesse sbagliato Sud avrebbe realizzato 4♥+1, scartando 2 picche del morto sulle fiori di mano.

3) Quando si mette in presa l'avversario con una carta per lui obbligata

♠ Q1074
♥ AJ2
♦ 843
♣ K108

♠ A6
♥ 874
♦ KJ962
♣ 973



Sud gioca 3NT; Ovest attacca con il 2 di quadri, per la Q di Est e il 5 del giocante. Est continua con il 7, su cui Sud mette il 10 e Est prende con il J.

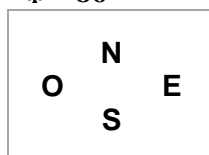
E' chiaro a questo punto che Sud ha ancora in mano l'asso secco, quindi è indifferente che Ovest ritorni con una piccola quadri o una alta: caduto l'asso avrà comunque in mano due carte buone.

Ovest pertanto rigioca IL RE di quadri, una carta inutilmente alta per informare il partner che l'ingresso per

incassare le quadri franche è a PICCHE. Se avesse avuto l'asso di fiori sarebbe invece tornato con il SEI, la più bassa di quelle che gli rimanevano. E se è a cuori? pazienza, basta guardare il morto per capire che cuori non può essere un'opzione...

4) Quando si risponde su un colore mosso dal Giocante in cui non sia affatto importante dare il conto della carta

♠ KJ5
♥ KJ3
♦ AKJ104
♣ 86



♠ AQ2
♥ 842
♦ 9872
♣ 1073

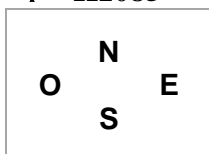
Sud gioca 3NT e Ovest attacca con piccola fiori. Est mette il 10 e Sud prende con il J. Ora Sud parte all'incasso delle quadri, giocando la Q di mano, poi il 3 per il 10 del morto, e quadri ancora... Est deve rispondere con le sue quattro cartine, nessuna delle quali farà mai presa.

Il conto è evidentemente inutile, quindi può mostrare grande interesse per il seme di rango più alto (Picche) rispondendo con 9, poi 8, poi 7. Le chiamate

"alte" sono sempre evidenti, quelle basse più ambigue: infatti Est, senza nessun valore particolare da segnalare, avrebbe risposto a quadri partendo dalle più basse, a salire.

5) Quando si scarta in un colore che è inutile tenere, l'ordine scelto per le carte scartate indica valori nei colori laterali

- ♠ KQJ5
- ♥ 73
- ♦ Q102
- ♣ K1085



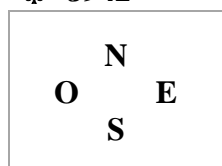
- ♠ 3
- ♥ K10982
- ♦ AKJ
- ♣ J974

Sud gioca 4♠ dopo che Est Ovest si sono appoggiati fino a 4♥; l'attacco è Asso di cuori, ma Sud taglia e incomincia a battere atout. Est, che non può privarsi di una quadri né di una fiori, scarta le cuori dall'alto (10 e poi 9), attirando l'attenzione del compagno verso il più *alto* dei colori restanti. Scartando 2 e 8 avrebbe segnalato valori a fiori, il colore più basso di quelli rimasti.

Poiché non sempre un giocatore ha preferenze da esprimere, la regola andrebbe interpretata più correttamente in questo modo:

**UNA PREFERENZA ALTA È INEQUIVOCABILE. UNA PREFERENZA BASSA È DUBBIA:
O CHIAMA NEL COLORE BASSO O NON CHIAMA NIENTE.
DI CERTO NON CHIAMA NEL COLORE ALTO.**

- ♠ Q4
- ♥ 102
- ♦ K8752
- ♣ AKQ10



- ♠ K73
 - ♥ A65
 - ♦ 964
 - ♣ J942
- ♠ J98652
 - ♥ 74
 - ♦ A3
 - ♣ 873
- ♠ A10
 - ♥ KQJ983
 - ♦ QJ10
 - ♣ 65

Ovest apre 1♦, Est dichiara 1♠ e sull'intervento di 2♥ di Sud tutti passano. Sull'attacco A♣ Est rifiuta (8♣) e sulla prosecuzione K♣ segue con il 3♣.

La sola cosa certa per Ovest, che già accarezzava l'idea di intavolare la Q♠, è che EST NON HA L'ASSO DI PICCHE: avrebbe dato l'8, per rifiutare, e poi il 7, la più alta rimasta, per indicare preferenza alta.

Quindi meglio continuare a Quadri, sperando (ma senza certezze: la

sequenza 8 e 3 di fiori semplicemente nega valori alti a picche) di trovare l'asso o la Dama. Nella fattispecie è il solo controgioco che fa fare 2♥ giuste, grazie al taglio a quadri del terzo giro.