

# ATTACCHI E SEGNALI DI CONTROGIOCO

## La carta di attacco

In quale seme?



# L'attacco in busso

**Prevede due situazioni**

**la più piccola delle cartine**

**in questo colore ho  
almeno un onore**



**partner, se puoi  
prendi e torna nel colore**

*si possono prendere  
accordi diversi*

**la più alta delle cartine**

**in questo colore non  
ho onori**



**partner, sentiti  
libero di tornare in  
un altro colore**

# Esempio

S	O	N	E
1NT	Pass	3NT	Pass

♠ 86  
♥ K94  
♦ AK742  
♣ 853

**N**  
**O  E**  
**S**

♠ A104  
♥ 753  
♦ 108  
♣ J10954

Attacco



Non sembra la più piccola...KQ saranno in Sud...prendo con A e gioco ♣



Il mio p ha sicuramente un onore: prendo con A e torno con il 10!

## Note

Carte d'attacco che promettono l'onore inferiore:

A K Q J 10 9



Il 9 non è una cartina ... promette l'8

L'8 è la più alta delle cartine e non promette niente

Quindi l'attacco giusto è:

K9754

Q10865

97542

10872

# Test

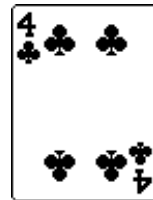
♠ Q865  
♥ A974  
♦ K9  
♣ Q73

**O**   **N**  
      **E**  
**S**

♠ KJ10  
♥ 84  
♦ 76532  
♣ AJ2

S	O	N	E
1♦	Pass	1♥	Pass
1♠	Pass	3♠	Pass
Pass	Pass		

Attacco



il mio p  
dovrebbe avere  
un onore: il K!



**Il J farà presa ... poi giocherò A e 2**

# Ancora...

♠ AJ103

♥ AJ

♦ Q103

♣ 8543



♠ Q862

♥ 98

♦ KJ92

♣ K72

Attacco



S	O	N	E
1♥	Pass	1♠	Pass
1NT	Pass	3NT	Pass
Pass	Pass		

Ottimo attacco! Superiamo il 3 del morto con il 9 e Sud prende con l'A

Dopo aver incassato K ♠, Sud gioca ♠ per il J e prendiamo con la Q

Non vorrei mai che tornasse fiori: gioco il 7!



Vorrei proprio far prendere il partner affinché giochi ♦!

Unica possibilità: Fiori



piccola quando si ha interesse nel colore

alta quando non si vuole che il compagno ci rigiochi

## L'attacco nel colore del compagno

**La regola del busso scompare a favore del «conto»**

**è più utile:**

nel tuo colore  
possiedo un numero  
di carte pari/dispari



**che non:**

nel tuo colore HO  
oppure NON HO onori



**con 2 4 6 carte ... si sceglie una carta alta  
(cui seguirà una più bassa)**

**con 1 3 5 carte ... si sceglie la più piccola  
a prescindere dalla presenza o meno di onori**

# Importanza del «conto»

♠ 10832

♥ QJ5

♦ AJ5

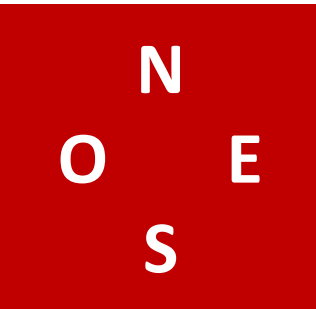
♣ KQ4

♠ K976

♥ 862

♦ 76

♣ 8653



♠ J54

♥ AK10974

♦ 102

♣ A7

♠ AQ

♥ 3

♦ KQ9843

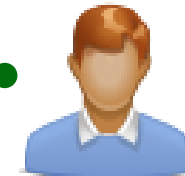
♣ J1092

Dopo l'apertura di 1♣ di Nord e l'intervento di Est di 2♥, Sud gioca 5♦

Attacco



Ovest ha 3♥



EST

Prenderò con il K la Q di Nord...ma non incasserò l'A♥ altrimenti subirò il taglio e permetterò uno scarto sul J♥



# Il segnale del Gradimento (o sgradimento)

**Quando?**

in un colore mosso dal compagno  
non siamo impegnati nella presa

**Cosa indica?**

il colore che hai mosso mi piace, continua

non ho nessun interesse alla continuazione

**Come?**

**Stile 1:**

**Pari**

**Dispari**



**Stile 2:**

**Alto**

**Basso**

# Il Radar del gradimento

Se usate Pari-Dispari:

9 7 5 3 8 6 4 2



Se usate Basso-Alto:

2 3 4 5 6 7 8 9

**Gradimento: la prima da sinistra**

**Sgradimento: la prima da destra**

**A Senza Atout**

**Gradimento ↙ se avete un onore o una carta equivalente**

**Ad Atout**

**Gradimento ↙ anche con doubleton sperando nel taglio**

**Il segnale del gradimento si dà solo e unicamente quando un colore viene mosso dai difensori**

# I segnali di controgioco

**Richiedono disciplina**

Se il compagno attacca nel colore che avete dichiarato, confermate che vi piace

Una carta di «rifiuto» chiede *comunque* un cambio di colore

**Il segnale del gradimento non è spia delle carte possedute**

Indica una volontà

♠ K98				
♥ J97				1♥
♦ K7	2♠	Pass	4♠	Pass
♣ AJ976	Pass	Pass		

♠ 732		♠ 10	
♥ K6		♥ AQ10854	
♦ 109643		♦ AQ85	
♣ 1043		♣ 82	


♠ AQJ654			
♥ 32			
♦ J2			
♣ KQ5			

S	O	N	E
			1♥
2♠	Pass	4♠	Pass
Pass	Pass		

Attacco



**Se Est “invita” a proseguire vincerà la seconda presa ma poi potrà fare solo più l’A♦. Se invece chiede un cambio di colore fornendo una carta di rifiuto Ovest, guardando il morto, non farà fatica a trovare il rinvio a quadri: una sotto**

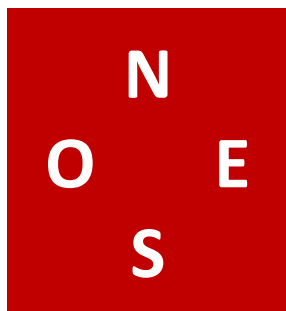
# Il segnale del gradimento nello scarto

Quando un difensore scarta:

**MOSTRA VALORI IN UN SEME SCARTANDO UNA CARTA DISPARI**

**NEGA VALORI IN UN SEME SCARTANDO UNA CARTA PARI**

♠ A32  
♥ 8652  
♦ J932  
♣ Q2



♠ 74  
♥ 9743  
♦ A54  
♣ KJ103

S	O	N	E
1♠	Pass	2♠	Pass
Pass	Pass		

Attacco



Est rifiuta fornendo il 4

Sud vince con A e batte tre giri di atout

E se non avessi fiori dispari?

Vorrei proprio che il partner tornasse a fiori...fornirò il 3!



**il 3 di ♣ ed il 4 di ♦ danno lo stesso messaggio!**

D 1					☰
		N North			
		♠ Q95			
		♥ AQ532			
		♦ A83			
		♣ J8			
O West	O	N	E	S	E East
♠ 10432		1♥	Pass	3♥	♠ AK86
♥ J4		Pass	Pass	Pass	♥ 97
♦ KJ4					♦ Q1062
♣ A932					♣ 1054
		S South			
		♠ J7			
		♥ K1086			
		♦ 975			
		♣ KQ76			
					CONTRATTO
					3♥ Nord
					0 0

ATTACCO: A ♠

LICITA:

GIOCO: L'attacco A ♠ è scontato; Ovest rifiuta con il 2 ). Est si deve rendere conto che la Q è quindi in Nord, e che la prosecuzione con il K♠ la affrancherebbe (offrendo uno scarto ... per esempio di una quadri del morto). E' urgente cambiare, e il colore più promettente è quadri ( 2♦ ), sperando in un onore in mano al compagno. Notate che se Est prosegue pigramente a picche Nord manterrà il contratto. Se invece muove piccola quadri il giocatore, che non avrà il tempo di scartare, perderà 2 picche, 1 fiori, e 2 quadri: una sotto.

Clicca qui per vedere la giocata corretta: <https://tinyurl.com/2cy8ry5e>

	<b>N North</b> ♠AK ♥Q1075 ♦1097 ♣A863	<b>E East</b> ♠Q52 ♥864 ♦643 ♣QJ42
	<b>O West</b> ♠J10943 ♥932 ♦AK ♣1075	

**CONTRATTO**  
 3SA Sud  
 0 0

ATTACCO: J ♠

LICITA:

GIOCO: Ovest attacca normalmente J♠, su cui Est mostra gradimento rispondendo con il 5. Sud ha 8 prese ed è costretto a cercare di affrancare almeno una quadri, sperando che le picche siano divise 4-4 (o che la difesa sbagli). Quando muoverà quadri Ovest rigiocherà picche, senza cercare futuro in altri colori, perché sa che la Dama è in mano al compagno. Da parte sua Est dovrà essere pronto a sbloccare la propria Dama sotto l'onore del morto: sa infatti dalla dichiarazione che Sud ha non più di 3 picche e sa dall'attacco che il compagno possiede il 10!!!

Clicca qui per vedere la giocata corretta: <https://tinyurl.com/29zlx5mp>

3  
D

**N North**

♠ J1032  
 ♥ J1032  
 ♦ J3  
 ♣ 852

**West**

♠ AKQ4  
 ♥ 95  
 ♦ 764  
 ♣ AJ96

O	N	E	S
			Pass
1♣	Pass	1♥	Pass
1♠	Pass	3SA	Pass
Pass	Pass		

**E East**

♠ 865  
 ♥ KQ86  
 ♦ A98  
 ♣ KQ3

**S South**

♠ 97  
 ♥ A74  
 ♦ KQ1052  
 ♣ 1074

CONTRATTO

0

3SA

Est

0

ATTACCO: K ♦

LICITA:

GIOCO: L'attacco K ♦ è scontato, e Est (che ha 8 prese) dovrebbe lasciare fino al 3° giro. Nord ha sbloccato il J (sa che Sud ha KQ10 e gli semplifica il compito) e poi il 3, e sul 3° giro prende tempo scartando il 2♣. Ma quando Est incassa le ♣ Nord ha seri problemi di scarto, perché ...“regge” sia a ♠ che a ♥! Quale “retta” abbandonare? CUORI ! Le picche sono una certezza, Nord le vede, e sa di essere il solo che può impedire che il 4♠ si affranchi. Deve sperare che Sud tenga a cuori, altrimenti pazienza: questo è il modo giusto di affrontare il problema.

Clicca qui per vedere la giocata corretta: <https://tinyurl.com/2xtykpwq>

	<b>N North</b> ♠ 43 ♥ QJ93 ♦ 108643 ♣ 96	<b>E East</b> ♠ KJ97 ♥ 765 ♦ A95 ♣ AKJ
	<b>O West</b> ♠ Q1065 ♥ 104 ♦ KQJ7 ♣ Q107	
<b>O N E S</b> Pass Pass 1SA Pass 2♣ Pass 2♠ Pass 4♠ Pass Pass Pass		
<b>S South</b> ♠ A82 ♥ AK82 ♦ 2 ♣ 85432		

**CONTRATTO**  
4♠ Est  
0 0

ATTACCO: A ♥

LICITA:



GIOCO: Sull'attacco di A ♥ Nord deve rispondere con la Q, molto più convincente di qualsiasi dispari per dire: "se vuoi, posso vincere io la prossima presa". Sud conta i punti, 11 suoi + 10 il morto + circa 16 di Est: sa che Nord, a parte QJ ♥, non ha più niente. Ma con il suo singolo di quadri può battere il contratto: sospende le cuori e gioca quadri. Appena prenderà a picche giocherà piccola cuori per Nord ... e il rinvio a quadri batterà il contratto.

Clicca qui per vedere la giocata corretta: <https://tinyurl.com/24q2ryfp>