

IN CONTROGIOCO (1)

Gradimento, conto, preferenza: ma di qualche “segnale” possiamo far senza?

Sintonia e fiducia in *controgioco* si riverberano sulla stabilità di una coppia e per converso spesso tolgono sicurezza agli avversari e non è un caso che la maggior parte delle ‘rotture’ tra *partner* avvenga proprio in questo delicato ambito.

I miglioramenti di una coppia in *controgioco* influenzano positivamente tutti le altre fasi del gioco e un buon metodo di segnalazione è spesso decisivo, ma ogni giocatore dovrebbe ragionevolmente accordarsi con il compagno per l’utilizzo di *segnali* effettivamente praticabili e controllabili dalla coppia.

Oggi inizieremo a occuparci di *segnali e segnalazioni*, tuttavia in molti casi a monte c’è un *attacco* del compagno e per quanto riguarda questo ‘fondamentale’ faremo costante riferimento allo stile (con tutti i limiti del caso) proposto dalla *Scuola Bridge*.

1. IL SEGNALE DI GRADIMENTO

Per fornire informazioni al compagno si utilizzano le cartine ‘libere’, in altre parole le cartine che non hanno ruolo nell’aggiudicazione di future prese; attenzione, dunque, a segnalare con i 10 ed i 9 che in molti casi devono essere considerati ‘carte di difesa’.

Tre sono i messaggi che usualmente possono essere trasferiti al compagno: **gradimento**, **conto**, **preferenza**, tuttavia è bene dare un preciso ordine di applicazione a questi *segnali*.

Il **segnale di gradimento** è il **segnale prioritario** e si applica frequentemente quando il compagno gioca un colore.

Il *segnale di gradimento* consente di esprimere due diversi pareri: gradisco **la continuazione nel colore** (*mi piace questo colore*); **non gradisco** (rifiuto) **la continuazione in questo colore** (*non mi piace questo colore*).

La didattica americana usa, a buon motivo, chiamare questo segnale **attitude**, in altre parole *atteggiamento*, *atteggiamento che si compone appunto di un gradimento o di un non gradimento (rifiuto) al colore giocato dal compagno*.

In generale un colore “*ci piace*” quando possediamo combinazioni di carte che ci consentono, nell’immediato o nel futuro, la realizzazione di prese in un colore.

Prima di inoltrarci in altre considerazioni verifichiamo con qualche semplice esempio:

1 - SEGNALE DI GRADIMENTO

SUD GIOCA: 4♠

EST: GRADIMENTO

N O I E S

2 - SEGNALE DI GRADIMENTO

SUD GIOCA: 4♠

EST: GRADIMENTO

N O 2 E S

In questi due esempi Est gradisce la continuazione nel colore giocato dal *partner* possedendo un *onore complementare*, in altre parole una o più carte equivalenti a quelle descritte

dal compagno.

3 - SEGNALE DI GRADIMENTO

SUD GIOCA:
4♠

EST:
RIFIUTO

Diversamente in questo terzo esempio le carte di Est non danno alcun apporto alle carte descritte dall'*attacco* del compagno e dal proprio punto di vista Est non gradisce la continuazione nel colore.

Sud potrebbe possedere Asso e Fante ed Est non vuole che in questo caso il compagno continui a giocare nel colore: il pericolo in è che Sud 'lisci' la presa in corso (*Colpo di Bath*).

Considerazioni:

L'opinione espressa con un **segnale di gradimento** (*gradimento* o *rifiuto*) è del tutto soggettiva e il compagno, pur comprendendo il messaggio, la può tranquillamente disattendere avendo buone ragioni per farlo. *Nel terzo esempio Ovest, informato del rifiuto del compagno, può, ad esempio, continuare a giocare nel colore possedendo KQJ.*

Più in generale *gradire* significa manifestare la propria volontà di continuazione nel colore, **rifiutare** significa autorizzare il compagno a cambiare colore di controgioco.

COME SEGNALARE IL GRADIMENTO

Abbiamo già detto che il **gradimento** o il **rifiuto** si segnalano utilizzando le *cartine libere*, già ma come?

Per poter attribuire significato ad una *cartina* è necessario costruire un **codice di comunicazione** e per tal motivo è necessario ordinare le *cartine* in una **sequenza gerarchica e preordinata** (*display*) conosciuta ai due *partner*. Purtroppo nel tempo i giocatori si sono sbizzarriti a orientare le *cartine* in modi diversi, determinando quindi diversi metodi di segnalazione e ciò ci complica un po' la vita.

Qualunque scelta voi farete al proposito è la benvenuta, ricordando comunque che **una sola carta giocata non trasmette alcuna informazione**; la volontà di trasmettere un'informazione si evidenzia solo da una **sequenza di almeno due carte giocate** e al proposito è necessario considerare il movimento nell'ambito del *display* concordato: se il movimento è **da sinistra a destra si gradisce**, se è **da destra a sinistra si rifiuta**.

Ecco i *display* più utilizzati:

1) ALTO - BASSO



È il *display* utilizzato oltreoceano e definito come *standard* dalla didattica americana.

Le cartine più incoraggianti di un seme sono quelle più alte e iniziando un movimento da sinistra a destra (Es. prima il 9 e poi il 4) si gradisce, al contrario iniziando un movimento da destra a sinistra (Es. prima il 4 e poi il 9) si rifiuta.

2) BASSO - ALTO



È il display nato nei paesi scandinavi e diffuso in Europa. Recentemente anche la *Scuola Bridge italiana* lo ha proposto agli allievi. In questo caso le carte più incoraggianti sono le cartine più piccole e iniziando un movimento da sinistra a destra (Es. prima il 4 e poi il 9) si gradisce, al contrario iniziando un movimento da destra a sinistra (Es. prima il 9 e poi il 4) si rifiuta.

3) PARI - DISPARI



È il display nato in Italia. In questo caso le carte più incoraggianti sono le carte dispari orientate dall'alto al basso a cui seguono nello stesso ordine le carte pari; iniziando un movimento da sinistra a destra (Es. prima il 9 e poi il 4) si gradisce, al contrario iniziando un movimento da destra a sinistra (Es. prima il 4 e poi il 9) si rifiuta.

NB Molti giocatori preferiscono ordinare il display pari-dispari iniziando con le dispari basse e poi con le alte pari (3-5-7-9-10-8-6-4-2).



QUANDO SI APPLICA IL SEGNALE DI GRADIMENTO

Come abbiamo già detto il 3° di mano applica il segnale di gradimento quando il compagno gioca un colore ed in particolare quando:

- a) Il compagno gioca un onore e il morto gioca una cartina.
- b) Il compagno gioca un onore o una cartina e il morto vince la presa con un onore alto.

a) Il compagno gioca un onore e il morto gioca una cartina.

1 - SEGNALE DI GRADIMENTO

SUD GIOCA:
4♠

EST

GRADIMENTO

N
O I E
S

Est segnala il **gradimento**: il possesso dell'Asso rende possibili tre prese nel colore.

	da sinistra a destra	
	prima	poi
1) ALTO - BASSO	8	5
2) BASSO - ALTO	5	8
3) PARI - DISPARI	5	8

2 - SEGNALE DI GRADIMENTO

SUD GIOCA: 4♠

EST: **GRADIMENTO**

3 - SEGNALE DI GRADIMENTO

SUD GIOCA: 4♠

EST: **RIFIUTO**

4 - SEGNALE DI GRADIMENTO

SUD GIOCA: 4♠

EST: **GRADIMENTO**

5 - SEGNALE DI GRADIMENTO

SUD GIOCA: 4♠

EST: **GRADIMENTO**

Est segnala il **gradimento**: il possesso del Fante rende possibile la realizzazione di 2 prese nel colore.

	da sinistra a destra	
	prima	poi
1) ALTO - BASSO	8	5
2) BASSO - ALTO	5	8
3) PARI - DISPARI	5	8

Est segnala il **rifiuto**: possedendo sole cartine Est vuole scoraggiare il compagno a rigiocare nel colore.

	da destra a sinistra	
	prima	poi
1) ALTO - BASSO	5	8
2) BASSO - ALTO	8	5
3) PARI - DISPARI	6	5

Est segnala il **gradimento**: il possesso della Donna rende possibile la realizzazione di tre prese nel colore.

	da sinistra a destra	
	prima	poi
1) ALTO - BASSO	8	5
2) BASSO - ALTO	5	8
3) PARI - DISPARI	5	8

Est segnala il **gradimento**: con un possibile 'taglio' alla terza presa Est incoraggia la continuazione nel colore (*gioca anche il Re!*)

	da sinistra a destra	
	prima	poi
1) ALTO - BASSO	8	5
2) BASSO - ALTO	5	8
3) PARI - DISPARI	5	8

Anche dopo l'attacco d'Asso del compagno (che presuppone il possesso del Re) si segnala il *gradimento* o il *rifiuto*. In questo caso, nell'ambito dei contratti a colore, il 3° di mano deve considerare anche la possibile realizzazione di un *taglio*. **Il gradimento invita il compagno a realizzare anche il Re e poi a rigiocare nel colore.**

6 - SEGNALE DI GRADIMENTO

SUD GIOCA: 4♠

EST: **RIFIUTO**

N
O 6 E
S

Est segnala il **rifiuto**: no interesse al proseguimento nel colore

	<i>da destra a sinistra</i>	
	<i>prima</i>	<i>poi</i>
1) ALTO - BASSO	5	8
2) BASSO - ALTO	8	5
3) PARI - DISPARI	6	5

b) Il compagno gioca un onore o una cartina e il morto vince la presa con un onore alto.

7 - SEGNALE DI GRADIMENTO

SUD GIOCA: 4♠

EST: **GRADIMENTO**

N
O 7 E
S

Nord vince con l'Asso.

Est segnala il **gradimento**: con il possesso del Re due prese sono potenzialmente realizzabili.

	<i>da sinistra a destra</i>	
	<i>prima</i>	<i>poi</i>
1) ALTO - BASSO	8	5
2) BASSO - ALTO	5	8
3) PARI - DISPARI	5	8

8 - SEGNALE DI GRADIMENTO

SUD GIOCA: 4♠

EST: **GRADIMENTO**

N
O 8 E
S

Nord vince con l'Asso.

Est segnala il **gradimento**: possesso del Re.

	<i>da sinistra a destra</i>	
	<i>prima</i>	<i>poi</i>
1) ALTO - BASSO	8	5
2) BASSO - ALTO	5	8
3) PARI - DISPARI	5	8

9 - SEGNALE DI GRADIMENTO

SUD GIOCA: 4♠

EST: **RIFIUTO**

N
O 9 E
S

Nord vince con l'Asso.

Est segnala il **rifiuto**: non interesse in questo colore.

	<i>da destra a sinistra</i>	
	<i>prima</i>	<i>poi</i>
1) ALTO - BASSO	5	8
2) BASSO - ALTO	8	5
3) PARI - DISPARI	6	5

Come abbiamo già evidenziato *una sola carta giocata non trasmette alcuna informazione*, l'informazione è trasmessa solo da almeno una serie di *due carte giocate* (solo la seconda carta conferma se la precedente carta era posizionata a destra o sinistra nel *display*), tuttavia il compagno non sempre ha modo e tempo di aspettare la conferma di una seconda carta giocata dal partner. In questi casi di necessità bisogna fare virtù, spesso il compagno deve far ricorso alle *inferenze*, in pratica dare un nome ed un cognome alla prima carta giocata dal 3° di mano; ciò spesso è possibile osservando attentamente le proprie cartine e quelle presenti al morto, le intenzioni del giocante e non da ultimo lo svolgimento della dichiarazione.



2. UN GRADIMENTO 'CONVENZIONALE'

Una segnalazione è ben possibile anche utilizzando gli onori, tuttavia nell'ambito dei contratti a colore c'è una speciale segnalazione di gradimento che è necessario richiamare.

Osserviamo quest'esempio:

10 - SEGNALE DI GRADIMENTO

SUD GIOCA: 4♠

4 3 2

EST: GIOCA LA DONNA

A

N O 10 E S

Q J 8

11 - SEGNALE DI GRADIMENTO

SUD GIOCA: 4♠

4 3 2

EST: GIOCA LA CARTINA

A

N O 11 E S

Q 8

Nell'esempio 10 Est gioca la Donna; il significato di questa giocata è "Caro partner sono in grado di realizzare la successiva presa nel colore in quanto: a) Possiedo il Fante; b) La mia Donna è secca". Questo messaggio manifesta al compagno la presenza di un **ingresso immediato** di Onore (Fante) o mediante un *taglio*. Il compagno può in questo caso 'mettere in presa' Est nel colore alla presa successiva.

Nell'esempio 11 Est è costretto a giocare la cartina, in quanto giocando la Donna il compagno lo accrediterebbe di un immediato ingresso.

3. IL SEGNALE DI "CONTO"

Per segnale di 'conto' s'intende l'indicazione del numero di carte possedute in un colore.

Questo segnale consente, sempre attraverso la giocata di due carte in successione, di evidenziare se le carte possedute originariamente erano di numero pari o dispari.

Il *conto* serve al compagno per ricostruire il numero di carte posseduto dalla *mano nascosta* (quella del giocante) conoscendo la propria lunghezza, quella del morto e quella posseduta dal partner.

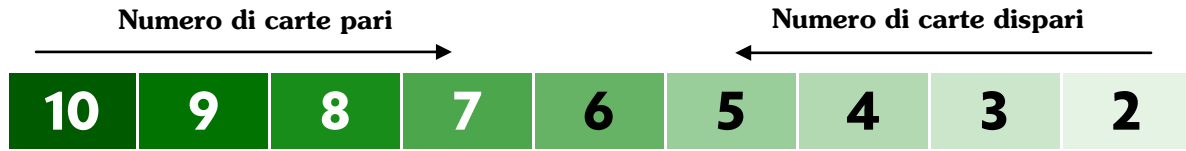
Tuttavia è bene che la coppia non incorra in equivoci e che individui esattamente le situazioni in cui il compagno deve fornire il segnale di conto.

Prima di verificare alcune situazioni tipiche, dobbiamo approntare anche in questo caso il

display.

Le coppie di vertice spesso utilizzano il ‘conto rovescio’, ma la maggior parte dei giocatori utilizza il “conto dritto” ed è a questo che faremo riferimento.

“CONTO DRITTO”



Se nell’ambito del *display* proposto ci si muove **da destra a sinistra (si sale)** si evidenzia un numero di **carte dispari**; se diversamente ci si muove **da sinistra a destra (si scende)** si evidenzia un **numero di carte pari**.

Ed ora iniziamo ad osservare qualche esempio ...

1 - SEGNALE DI CONTO

SUD GIOCA: 4♠

EST: CONTO

In questo caso una segnalazione di gradimento è fuori luogo. Est sa che al massimo due sono le prese possibili in *controgiooco*, tuttavia il vero pericolo è che Sud possieda una sola carta nel colore e in questo caso il Re del compagno sarà soggetto al ‘taglio’ di Sud.

Il segnale di conto, indicando il numero di carte posseduto, consente al compagno di ricostruire la distribuzione delle tredici carte nel colore e di regolarsi di conseguenza.

Ecco un caso in cui il segnale di conto è prioritario!

L’accordo con il partner in questi casi è:

Con un numero **dispari di carte gioco la più piccola** (l’intenzione è di salire).

Con un numero **pari di carte** (l’intenzione è di scendere):

A) Con 2 carte = la più alta (**82**) - B) Con 4 carte = la seconda più alta (**10752**)

2 - SEGNALE DI CONTO

SUD GIOCA: 3SA

EST: CONTO

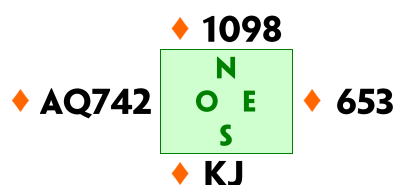
In questo caso una segnalazione di *gradimento* è impossibile; Est semplicemente è impossibilitato a superare la carta giocata dal *morto*.

Visto che il *gradimento* è impossibile allora Est può segnalare il “conto” (il messaggio non è equivocabile dal compagno).

Nella fattispecie Est inizia la segnalazione in ‘conto’ giocando il 3 (da destra verso sinistra nel display) per indicare il possesso di un numero di carte dispari (1/3/5..).

Ciò consentirà ad Ovest di ricostruire la lunghezza della mano nascosta.

Le 13 carte del seme di ♠ potevano ad esempio essere distribuite così:



In questo caso Ovest realizzando, nelle successive prese, l’Asso nel colore sarà in grado di affrancare ulteriori tre prese nel colore.

3 - SEGNALE DI CONTO

SUD GIOCA:
3SA



EST:

CONTO



N
O 3 E
S



La segnalazione in 'conto' di Est, quando Sud inizia a giocare il colore con una cartina, consente ad Ovest di ricostruire la lunghezza della mano nascosta (Sud). Ciò fa sì che Ovest possa vincere la presa con l'Asso al momento opportuno, ovvero quando il 'corto' (Sud) è sprovvisto di carte nel colore.

Vincere immediatamente con l'Asso in questo caso significa liberare 4 prese al morto; vincere alla terza presa nel colore significa concedere all'avversario una presa extra nel colore.

SI UTILIZZA IL SEGNALE SI "CONTO" (tabella provvisoria):

- 1) **Quando sull'attacco d'Asso del compagno al morto è presente la Donna terza o più (anche il Fante 4°).**
- 2) **Quando sull'attacco di cartina del compagno il morto vince la presa con una cartina o con un onore basso.**
- 3) **Quando il giocatore muove verso un colore facilmente affrancabile** (generalmente un tempo di affrancamento); ciò è a maggior ragione importante quando colore avversario non è fiancheggiato da ingressi.