

IN CONTROGIOCO (2)

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

4. ANCORA SUL SEGNALE DI "CONTO"

Nella precedente lezione abbiamo affrontato i segnali di **gradimento** e di **conto**, evidenziando la priorità dei segnali di *gradimento* quando il compagno attacca e limitando il *segnale di conto* a situazioni specificamente concordate. Tuttavia ricordiamo che **quando un segnale di gradimento è sicuramente da escludere** ecco che un *segnale di conto* può essere praticabile e utile.

Verifichiamo con un ulteriore esempio che integra quelli precedentemente svolti:

1 - SEGNALE DI CONTO

SUD GIOCA: **3SA**

EST: **CONTO**

Ovest attacca con il 3 di \diamond e il giocatore inserisce la Donna dal morto.

Ora il messaggio 'utile' nel colore è la distribuzione del seme di \diamond , non potendo Est superare la carta giocata al morto.

Est gioca il 2, iniziando una segnalazione a *salire*, con l'intenzione di evidenziare il possesso di un numero dispari di carte.

Ecco la distribuzione delle 13 carte nel seme:

♦ Q4

♦ AJ973

♦ 1062

♦ K85

N
O E
S

In questo caso il Re di Sud, dopo la prima presa, è ancora accompagnato da una cartina e pertanto per Ovest è necessario un ingresso in Est per far attivare la forchetta di AJ.

2 - SEGNALE DI CONTO

SUD GIOCA: **3SA**

EST: **CONTO**

Ovest attacca con il 3 di \diamond e il giocatore inserisce la Donna dal morto.

Ora il messaggio 'utile' nel colore è la distribuzione del seme di \diamond , non potendo Est superare la carta giocata al morto.

Est gioca l'8, iniziando una segnalazione a *scendere*, con l'intenzione di evidenziare il possesso di un numero pari di carte.

Ecco la distribuzione delle 13 carte nel seme:

♦ Q4

♦ AJ973

♦ 10862

♦ K5

N
O E
S

In questo caso il Re di Sud, dopo la prima presa, è 'secco' e pertanto e per Ovest sarà sufficiente, alla successiva presa nel colore, 'battere' l'Asso per affrancare il colore.

Ed ora, per concludere, chiediamoci se può essere utile inviare un *segnale di conto* alla seconda presa nel colore. Consideriamo questi esempi, il contratto è ancora a senza atout:

3 - SEGNALE DI CONTO

SUD GIOCA:
3SA

4 - SEGNALE DI CONTO

SUD GIOCA:
3SA

Ovest attacca con il 3 ed Est vince con l'Asso. Est rigioca nel colore, Sud gioca una cartina ed Ovest vince con il Fante. Ora Ovest possiede K9, che deve fare? Fondamentale è per Ovest poter ricostruire la distribuzione delle 13 carte del seme. Est può aiutare il compagno segnalando il conto delle carte possedute alla seconda presa nel colore.

Nell'esempio 3: Est alla seconda presa può iniziare a segnalare il conto delle carte rimanenti. Est, dopo aver giocato l'Asso possiede ancora 8 e 2 di \diamond . Alla seconda presa inizia giocando l'8, iniziando un eco a scendere per indicare un numero residuo di carte pari.

Nell'esempio 4: Est alla seconda presa può iniziare a segnalare il conto delle carte rimanenti. Est, dopo aver giocato l'Asso possiede ancora 8,6 e 2 di \diamond . Alla seconda presa inizia giocando il 2, iniziando un eco a salire per indicare un numero residuo di carte dispari.

5. IL SEGNALE DI PREFERENZA

Il *segnale di preferenza*, diversamente dal segnale di *gradimento* e di *conto*, è utilizzato dai controgiocanti per fornire informazioni su colori diversi dal colore della presa in corso.

L'idea di base è che nel colore di gioco non c'è possibilità di una utile segnalazione e così i controgiocanti utilizzano quel colore per fornire preziose informazioni al compagno relative ad un diverso colore.

La situazione più comune relativa ad un segnale di preferenza si verifica quando un difensore mette in presa il compagno per la realizzazione di un taglio.

Osserviamo questo esempio da due visuali diverse:

1 - SEGNALE DI PREFERENZA

SUD GIOCA:
4♠

♠ AQ103
♥ 52
♦ KQJ105
♣ 52

♠ 754
♥ Q1097
♦ 2
♣ Q10987

N
O 1 E
S

O	N	E	S
—	1♦	PASSO	1♠
PASSO	2♠	PASSO	4♠
PASSO	PASSO	PASSO	

Nord ha aperto di 1♦ e, nel silenzio avversario, la dichiarazione è proseguita sino al 4♠ finale di Sud.

Ovest attacca con il 2 di \diamond , per il 10 di Nord e l'Asso di Est. Est, reputando il 2 del compagno un 'sicuro' singolo, rigioca nel colore ed Ovest taglia.

Come proseguire ora? La scelta è tra il ritorno a \heartsuit e quello a \clubsuit , ma senza alcuna informazione è un terno al lotto.

Verifichiamo qualche possibile distribuzione delle 52 carte ...

1 A) SEGNALE DI PREFERENZA

SUD GIOCA: **4♠**

♠ AQ103
♥ 52
♦ KQJ105
♣ 52

♠ 754
♥ Q1097
♦ 2
♣ Q10987

♠ 2
♥ A864
♦ A963
♣ J643

♠ KJ986
♥ KJ3
♦ 874
♣ AK

1 B) SEGNALE DI PREFERENZA

SUD GIOCA: **4♠**

♠ AQ103
♥ 52
♦ KQJ105
♣ 52

♠ 754
♥ Q1097
♦ 2
♣ Q10987

♠ 2
♥ J864
♦ A963
♣ AJ64

♠ KJ986
♥ AK3
♦ 874
♣ K3

Se le carte fossero così distribuite un ritorno alla terza presa a ♥ per l'Asso del compagno e il successivo controgiooco a ♦ di Est per il taglio del compagno porrebbero fine alle ostilità.

Se le carte fossero così distribuite un ritorno alla terza presa a ♣ per l'Asso del compagno e il successivo controgiooco a ♦ di Est per il taglio del compagno porrebbero fine alle ostilità.

Negli esempi va osservato che la carta di ♦ con la quale Est dà il taglio al compagno alla seconda presa non può proporre un messaggio utile nel seme della presa in corso e pertanto questa carta può veicolare un diverso messaggio che risponde ai bisogni del compagno. Il messaggio tende a risolvere il problema successivo, quello del seme da rigiocare da parte di Ovest dopo aver realizzato il taglio a ♦. Nel rimettere in presa il compagno per un sicuro (o possibile) taglio, escludendo il seme d'atout (♠) e il seme d'attacco (♦)...

UNA CARTA BASSA	Indica la preferenza per il ritorno nel colore di rango inferiore
UNA CARTA ALTA	Indica la preferenza per il ritorno nel colore di rango superiore
UNA CARTA MEDIA	Non indica alcuna preferenza

Nell'esempio 1 A): Est, dopo aver vinto con l'Asso di ♦, intavola il 9 di ♦ per evidenziare la preferenza a ♥.

Nell'esempio 1 B): Est, dopo aver vinto con l'Asso di ♦, intavola il 3 di ♦ per evidenziare la preferenza a ♣.

I segnali di preferenza si possono applicare anche ai contratti a senza atout per indicare il possesso di un ingresso in un colore laterale. Verifichiamo quest'altro esempio:

2 A) SEGNALE DI PREFERENZA

SUD GIOCA: **3SA**

♠ KJ8
♥ 1065
♦ J4
♣ AJ1097

♠ A109
♥ A9742
♦ 1072
♣ 42

♠ 75432
♥ K3
♦ 9653
♣ K3

♠ Q6
♥ QJ8
♦ AKQ8
♣ Q865

Sud apre di 1SA e Nord conclude velocemente a 3SA. Ovest attacca con il 2 di ♥, per il 4 del morto ed il Re di Est che rimane in presa. Ora Est rigioca il 3 di ♥ per il Fante di Sud e l'Asso di Ovest. Ora Ovest sa che il seme si affrancherà dopo la cessione della presa alla Donna di Sud e può giocare a sua scelta il 9, il 7 o il 4. Ovviamente sono esclusi da ogni messaggio i semi di ♥ e di ♣, l'indicazione di preferenza è in questo caso relativa a due soli semi: ♠ o ♦. Giocando il 9 (carta alta) indica la preferenza per il seme di rango più alto (♠). Ciò consentirà ad Est, fatta la presa con il Re di ♣, di giocare nel colore di ♠ suggerito dal compagno.

Con riguardo ai segnali di preferenza va sottolineato che questi segnali si applicano in precise situazioni (*discusse dalla coppia!*) in cui né il segnale di gradimento, né il segnale di conto sono prioritari.

Tra le situazioni tipiche, al fine di non banalizzare il discorso sulle preferenze, una merita particolare attenzione.

Verifichiamo questo primo esempio:

③ SEGNALE DI PREFERENZA?

SUD GIOCA: 4♠

♠ KQ32
♥ 10
♦ KJ52
♣ KJ42

♠ 7
♥ AKJ5
♦ 10843
♣ 10765

♠ 54
♥ 98632
♦ 976
♣ AQ3

♠ AJ10986
♥ Q74
♦ AQ
♣ 98

O N E S
O 3 E
S

Dopo l'apertura di Sud la coppia ha raggiunto il contratto di 4♠.

Ed Ovest esordisce con l'Asso di ♥.

In questa smazzata il contratto di 4♠ si realizza comunque, ma due prese di differenza sono fondamentali in un torneo a coppie.

Dopo l'attacco di Ovest entrambi i controgioocanti sono a piena conoscenza che non c'è alcun futuro nel colore di ♥. Il messaggio di Est con la cartina di risposta è un messaggio di preferenza.

Est giocando il 2 di ♥ (essendo palesemente escluso il gradimento ed il conto, in quanto non utili) può informare il compagno della preferenza a ♣ (il seme più basso di rango tra i semi potenzialmente interessati dal segnale di preferenza).

In questo caso, escludendo il gradimento nel colore e il conto, il segnale che la cartina di Est porta è un segnale di preferenza. Verifichiamo un diverso esempio:

④ SEGNALE DI PREFERENZA?

SUD GIOCA: 6♠

♠ AQ
♥ 7
♦ K543
♣ A76542

♠ —
♥ AK985
♦ Q10986
♣ 1098

♠ J43
♥ Q10643
♦ J7
♣ QJ3

♠ K10987652
♥ J2
♦ A2
♣ K

O N E S
O 4 E
S

O	N	E	S
—	1♣	PASSO	4♠
PASSO	4♠	PASSO	5♥
PASSO	6♠	PASSO	FINE

In questo nuovo esempio la dichiarazione ha preso una brutta piega, poche informazioni e molti livelli dichiarativi bruciati.

Ovest attacca con l'Asso di ♥ e non batte ciglio quando vede il singolo nel colore al morto (*saranno mica impazziti questi N/S!*).

Est vede come sola speranza la continuazione del compagno con il Re di ♥ che, obbligando al taglio il giocatore, promuoverebbe a presa il Fante 3°. Est segnala giustamente il gradimento (= compagno continua nel colore).

In questo caso il messaggio voluto da Est è il **gradimento** e non la preferenza. Queste situazioni devono essere certamente discusse da una coppia, quando però c'è l'interesse di **far tagliare il morto la priorità è il segnale di gradimento** (e non la preferenza che è subordinata all'inutilità del segnale di gradimento).

Come si possono distinguere queste situazioni, gli esempi proposti lo rimarcano ed in particolare nell'esempio ③ il morto presenta lunghezza in atout e far tagliare il morto non può esser utile; nell'esempio ④ il morto presenta due carte in atout c'è un possibile interesse a far tagliare il morto. In generale se il morto presenta una o due sole carte bel colore d'atout è ben possibile l'interesse del compagno a far tagliare il morto e in questi casi il segnale prioritario è il gradimento.