Lezione 15
SEGNALI DIFENSIVI

Questa lezione intende occuparsi dei mezzi con cui i giocatori possono dialogare con le carte, presupponendo contratti semplici e normali, e controgiochi altrettanto semplici e normali. I segnali aiutano, ma non sono tutto: un buon dialogo difensivo rappresenta la premessa o la conclusione di una somma di informazioni e di deduzioni che non possono comunque prescindere dalla fase dichiarativa. In realtà …

UN SEGNALE DIFENSIVO È LA RISPOSTA A UNA DOMANDA
CHE IL COMPAGNO SI STA FACENDO O SI STA PER FARE

Quando il compagno attacca d'Asso, per esempio, e osserva pensoso il morto, si sta chiedendo se sia conveniente continuare nel colore o giocarne un altro: il vostro Segnale di Gradimento lo aiuterà in questa scelta. Ad ogni situazione tipica corrisponde una domanda, e quindi un tipo di segnale. Ma non dovete preoccuparvi: non si tratta di un fatto mnemonico, ma solo logico. Torniamo al nostro esempio in cui il compagno ha attaccato d'Asso: supponiamo che il contratto sia in atout e che il morto presenti il singolo nel seme d'attacco. Adesso sapete che il compagno non si sta chiedendo se continuare o cambiare: si sta solo chiedendo in quale colore cambiare, e voi potete aiutarlo con un Segnale Preferenziale (che, come vedremo, suggerisce in quale seme giocare dando per scontato un cambio di colore).

Il segnale del Gradimento e le sue eccezioni

Il segnale del gradimento/non gradimento entra in azione in una sola precisa situazione: quando uno dei difensori muove un colore il suo compagno, se non è impegnato nella presa, risponde con la più alta delle cartine se non ha interesse alla prosecuzione e con la più bassa delle cartine se invece ha interesse.

Se il contratto è a Senza, il gradimento dovrà sempre essere dato solo in presenza di una carta equivalente (se il primo ha mosso da sequenza) o comunque di un onore (se il primo ha mosso cartina, e l'avversario in seconda posizione ha vinto la presa); se il contratto è a colore a questa situazione si aggiunge quella della possibilità del taglio, quindi una carta che invita la prosecuzione può anche provenire da doubleton.

Possedendo onori in sequenza il terzo di mano può, anziché rispondere con una piccola per invitare, fornire la più alta carta della sequenza (quella con cui avrebbe attaccato); questo segnale è assolutamente preciso in quanto questo (apparente) sacrificio promette l'onore inferiore.

	876	
AK54		**QJ102**
	93	

Attacco con l'Asso: Est, se fornisce la Dama, dà a Ovest la certezza assoluta di fronteggiare almeno **QJ**.

Se il contratto è ad atout, e l'attacco è di Asso, la Dama proviene o da Dama secca o da QJ: promette di poter vincere la successiva presa, col **J** o col taglio.

	652	
KQ73		**J1094**
	A8	

Attacco con il Re: Est, se fornisce il Fante, chiarisce la situazione.

	A862	
53		**KQJ107**
	94	

Attacco con il 5, il morto prende con l'Asso: la carta più evidente con cui Est possa chiarire le sue carte è il Re.

Torniamo al Segnale del Gradimento. Sta al giocatore decidere se vuole invitare la prosecuzione oppure no, a seconda delle sue intenzioni: QUESTO SEGNALE NON È SPIA DELLE CARTE POSSEDUTE, MA INDICE DI UNA VOLONTÀ. Non è affatto da escludere che un difensore voglia che il compagno cambi colore (pur possedendo un onore nel seme giocato), né che chieda di proseguire pur non possedendo niente. Due esempi:

♠ **KJ652**
♥ **J95**
♦ **K7**
♣ **Q83**

N
O E
S

♠ **43**
♥ **AQ8743**
♦ **AQ4**
♣ **972**

SUD	OVEST	NORD	EST
			1♥
1♠	**P**	**2♥**	**P**
3♣	**P**	**4♠**	**P**
P	**P**		

Attacco: Re di Cuori

Est, su attacco Re di Cuori del compagno, nonostante possieda l'Asso deve rispondere con l'8 per chiedere un cambio di colore; il contratto infatti può essere battuto se ora Ovest devia a Quadri, mentre se prosegue a Cuori Est verrà messo in mano senza più poterci far nulla. Carte di Sud:

♠ AQxxx ♥ xx ♦ xx ♣ AKJx

♠ **Q7532**
♥ **KJ52**
♦ **A**
♣ **964**

N
O E
S

♠ **KJ10**
♥ **743**
♦ **9864**
♣ **J72**

SUD	OVEST	NORD	EST
1NT	**P**	**2♣**	**P**
2♠	**P**	**4♠**	

Attacco: Asso di Fiori

Est, su attacco Asso di Fiori del compagno, invita con il 2 per chiedere di proseguire incassando anche il Re: poiché infatti è certo di fare poi due prese in atout, sa di poter battere il contratto se il compagno può incassare due prese immediate. Ovest lì per lì ci resterà male nel vedere poi che Est non taglia né ha la Dama… ma alla fine sarà contento di segnare sulla sua colonna! Carte di Sud:

♠ Axxx ♥ AQx ♦ KQxx ♣ Qx

Dopo l'attacco conviene sempre ruotare leggermente la testa e osservare il morto: in alcuni casi risulterà evidente che il segnale del Gradimento non avrebbe senso. Questo accade quando il morto presenta una figura di taglio o di onori tale da rendere evidente che nel seme la difesa non incasserà più prese. Sono casi in cui il compagno si sta chiedendo verso quale altro seme dirottare. Entriamo nel regno del SEGNALE PREFERENZIALE: una carta alta segnala interesse per il restante seme di rango più alto, e la carta bassa per quello di rango più basso.

♠ **A932**
♥ **K4**
♦ **K72**
♣ **K873**

SUD	OVEST	NORD	EST
1♦	**1♥**	**Dbl**	**3♥**
P	**P**	**Dbl**	**P**
3♠	**P**	**4♠**	

N
O E
S

♠ **74**
♥ **109632**
♦ **64**
♣ **AQ62**

Attacco: Asso di Cuori

Ovest lo vede da sé che la prosecuzione a Cuori non è conveniente, non c'è bisogno che Est si affanni a spiegargli che non è il caso di continuare. Quello che Ovest si sta chiedendo è se sia meglio proseguire a Fiori o a Quadri, ed è a questa domanda che Est deve rispondere: con il 2 di Cuori, per chiedere di giocare nel più basso dei colori restanti. Si tratta di un caso di segnale Preferenziale, ma attenzione:

REGOLA: I MESSAGGI DI PREFERENZIALE ENTRANO IN AZIONE SOLO QUANDO LA SITUAZIONE DEL COLORE È CHIARA (O È GIÀ STATA CHIARITA PRIMA)

♠ **J632**
♥ **86**
♦ **K643**
♣ **Q98**

SUD	OVEST	NORD	EST
2♠	**3♥**	**4♠**	**P**
P	**P**		

N
O E
S

♠ **74**
♥ **952**
♦ **102**
♣ **AJ10532**

Attacco: Asso di Cuori

Est, sull'attacco, non può pensare di segnalare preferenza per le Fiori: la sua prima carta "parla delle Cuori", quindi deve rifiutare con il 9. Se Ovest valuterà di poter incassare anche il Re di Cuori, allora Est potrà mostrare la sua preferenza "bassa" rispondendo con la più bassa delle carte che gli sono rimaste.

E' importante che comprendiate che IN FASE DI SEGNALAZIONE NON SI PUÒ FARE TUTTO. Se, nell'esempio, Est rispondesse col 2 di Cuori nella speranza che il partner lo interpretasse come preferenziale a Fiori, farebbe una disastro. Ovest penserebbe (giustamente) a una chiamata a Cuori e ipotizzerebbe il doubleton con un atout che possa surtagliare il morto. Giocherebbe tre giri nel colore regalando al Giocante un piacevole taglio e scarto.

Altre situazioni di "Preferenziale"

Il meccanismo del Preferenziale è semplice: nell'ipotesi che il compagno abbia il dubbio tra due colori, "alta chiama nel più alto di rango e bassa chiama nel più basso (o in nessuno)". Quando si manda un messaggio preferenziale, in pratica, si usano le carte di un colore per parlare di un altro, ma questo è fattibile solo ed esclusivamente se la situazione del colore che si sta "usando" è già stata chiarita. Le possibilità d'uso sono molteplici …

QUANDO SI OFFRE UN TAGLIO

Il caso più frequente delle chiamate preferenziali è quando un difensore sta

per offrire un taglio al partner: il ritorno di piccola chiede di rigiocare nel più basso di rango dei colori rimasti, il ritorno di alta nel più alto. Questo può servire per offrire un successivo taglio, o comunque per liberare prese.
Esempio:

♠ **A4**
♥ **QJ84**
♦ **Q65**
♣ **K652**

N
O E
S

♠ **K862**
♥ **2**
♦ **AK972**
♣ **Q87**

SUD	OVEST	NORD	EST
		1♣	**1♦**
1♥	**P**	**2♥**	**P**
4♥	**P**	**P**	**P**

Attacco: 10 di Quadri

Ovest attacca con il 10 di Quadri; Est supera con il Re, incassa anche l'Asso e torna con il 9 di Quadri per suggerire al partner, dopo aver tagliato, di rigiocare Picche e non Fiori.

QUANDO SI GIOCA UNA CARTA "INDIFFERENTE".

Per "indifferente" si intende che, in quella determinata situazione, giocare nel seme una carta piuttosto che un'altra non farà alcuna differenza nella presa (né la farà nelle prese successive in quel colore).
Esempio:

♠ **Q1085**
♥ **AJ2**
♦ **874**
♣ **K104**

♠ **A6**
♥ **853**
♦ **KJ952**
♣ **765**

N
O E
S

SUD	OVEST	NORD	EST
1NT	**P**	**2♣**	**P**
2♦	**P**	**3NT**	**P**
P	**P**		

Attacco: 2 di Quadri

Ovest attacca con il **2** di Quadri, per la Dama di Est e il **5** del giocante. Est continua con il **7**, su cui Sud mette il **10** e Ovest prende con il Fante . 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 vincenti. 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 5, la più bassa di quelle che gli rimanevano.
E se l'ingresso fosse a Cuori? Semplicemente, non sarebbe un ingresso. Basta guardare il morto.
Notate ancora che Est legge il Re come carta "indifferente" senza dubbi perché l'attacco è stato di **2**, che mostra un seme di 5 carte.

QUANDO SI RISPONDE A UN COLORE MOSSO DALL'AVVERSARIO, IN CUI SIA PALESEMENTE INUTILE DARE IL CONTO.
Esempio:

♠ **975**
♥ **K93**
♦ **AQJ104**
♣ **86**

SUD	OVEST	NORD	EST
1NT	**P**	**3NT**	**P**
P	**P**		

N
O E
S

♠ **A83**
♥ **842**
♦ **9872**
♣ **Q103**

Attacco: 2 di Fiori

Ovest attacca con piccola Fiori, Est mette la Dama e Sud prende con l'Asso. Ora Sud parte all'incasso delle Quadri, giocando il Re 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: può utilizzarle in un certo ordine, ad esempio dare per primo il 9, poi l'8, poi il 7. In tal modo pone l'accento sul più ALTO dei colori restanti, Picche. Se Ovest avesse dei problemi con gli scarti (ad esempio con le due Dame nei colori maggiori) saprebbe di poter tranquillamente accorciare quella di Picche, ma non quella di Cuori!
Le carte di Sud:

♠KJxx ♥AJxx ♦Kx ♣AJx

QUANDO UN DIFENSORE INCASSA PRESE AFFRANCATE PUÒ DARE MESSAGGI PREFERENZIALI.
Esempio:

♠ **1073**
♥ **AK3**
♦ **9653**
♣ **1084**

SUD	OVEST	NORD	EST
1NT	**P**	**P**	**P**

♠ **84**
♥ **76**
♦ **K842**
♣ **AQ952**

N
O E
S

Attacco: 2 di Fiori

Contro il contratto di 1NT di Sud Ovest attacca 2 di Fiori; con piacevole sorpresa vede Est rilevare con il Re e tornare nel colore. Sud risponde con il Fante e Ovest incassa Asso e Dama (Sud scarta). Ora Ovest dovrebbe preoccuparsi dei problemi che potrebbe avere il compagno, perché anche lui è costretto a scartare! Se Est avesse, oltre alla probabile tenuta nei maggiori, anche un onore a Quadri, dovrebbe sapere come comportarsi. Può aiutarlo semplicemente incassando nell'ordine prima il 5 e poi il 9: questo piccolo e prezioso particolare informa Est che si possiede ancora velleità di fare una presa in un colore "basso".
Carte di Sud:

♠AKQx ♥Jxxx ♦AJx ♣Jx

Est, dopo questa segnalazione, dovrà seccare la sua Dama di Quadri per conservare il Fante quarto di Picche.

QUANDO SI SCARTA IN UN COLORE CHE È INUTILE TENERE, L'ORDINE SCELTO PER LE CARTE INDICA PREFERENZA PER I COLORI LATERALI. Esempio:

♠ **J875**
♥ **Q103**
♦ **Q3**
♣ **K1084**

SUD	OVEST	NORD	EST
			1♦
2♠	**P**	**3♠**	**P**
4♠	**P**	**P**	**P**

N
O E
S

♠
♥ **KJ9**
♦ **AK8642**
♣ **J972**

Attacco: 7 di Quadri

Est vince la prima presa, ma Sud taglia al secondo giro e incassa Asso e Re di Picche. Est, che non può privarsi di una Cuori né di una Fiori, scarta l'8 e il 6 di Quadri, attirando l'attenzione del compagno verso il più alto dei colori restanti; prima o poi Ovest, che a quanto pare è possessore della Dama terza di atout, entrerà in presa e saprà di poter giocare tranquillamente Cuori. Le carte di Sud:

♠AK10xxx ♥Axx ♦x ♣Qxx

Il "busso" a controgioco avviato

Quando un difensore entra in presa, a controgioco avviato (quindi: esclusa la situazione di attacco, in cui in assenza di sequenze si dà il Conto) la carta di uscita in un colore non ancora toccato ha questo significato:

BUSSO: CARTA PICCOLA: "POSSIEDO VALORI; PRENDI E TORNA".
CARTA ALTA: "PRENDI E CAMBIA"

Il Busso è un segnale potente, perché consente al compagno di individuare facilmente la posizione degli onori che non vede. Un esempio:

♠ **AJ73**
♥ **K872**
♦ **A103**
♣ **103**

SUD	OVEST	NORD	EST
1♦	**P**	**1♥**	**P**
1NT	**P**	**3NT**	**P**
P	**P**		

♠ **108652**
♥ **106**
♦ **62**
♣ **KJ75**

N
O E
S

Attacco: 2 di Picche

Ovest attacca con il 2 di Picche, e sulla piccola del morto Est vince con il Re e rinvia con l'8 di Fiori, per la piccola di Sud e il Fante di Ovest. Non è certo il caso di rigiocarci: evidentemente Est ha tre o quattro cartine, e Sud **AQx.** E' il momento di giocare Cuori, sperando che non sia troppo tardi! Carte di Sud:

♠Qx ♥xxx ♦KQJx ♣AQxx

Se, invece, Est avesse giocato la sua fiori più piccola, Ovest avrebbe dovuto prendere e rigiocare Fiori. Le carte di Sud avrebbero potuto essere:

♠Qx ♥Axx ♦QJxxx ♣Axx

… e la difesa avrebbe affrancato tre prese a Fiori mentre Est ha ancora il fermo a Quadri, colore di sviluppo del giocante.

Il Conto della carta: le situazioni che lo richiedono

Il segnale del Conto serve alla difesa per ricostruire la lunghezza di un colore in mano al giocante.

CONTO: CARTA BASSA POI ALTA: "POSSIEDO NUMERO DISPARI DI CARTE: 1,3,5.."
CARTA ALTA POI BASSA: "POSSIEDO NUMERO PARI DI CARTE: 2,4,6…"

Questo si chiama "conto dritto". Le coppie che giocano "conto rovescio" fanno l'esatto contrario: bassa-alta con carte pari, alta bassa con carte dispari. E' solo questione di gusti e di accordi, il concetto è lo stesso.

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

SI ATTACCA IN CONTO
Esempio.

♠ **QJ7**
♥ **864**
♦ **KQJ76**
♣ **84**

SUD	OVEST	NORD	EST
1♠	P	2♠	P
3♣	P	3♦	P
4♠	P	P	P

N
O E
S

♠ **842**
♥ **AQ10**
♦ **853**
♣ **9752**

Attacco: 2 di Cuori

Est vince la prima presa con l'Asso di Cuori e intavola la Dama che rimane in presa. Ovest ha 5 carte di Cuori (se Sud ne avesse 4 avrebbe probabilmente fatto il suo sondaggio di manche dichiarando 3♥) e pertanto la continuazione nel colore è sterile perché verrà tagliata. Est, pertanto, al terzo giro gioca Fiori e il suo compagno potrà incassare il Re di Fiori quando prenderà in atout. Se Est avesse continuato passivamente a Cuori Sud avrebbe giocato Asso di Picche e Picche e si sarebbe garantito il contratto:

♠A10xxx ♥xx ♦Ax ♣AQJx

Notate che se Ovest avesse attaccato con una carta alta di Cuori (per esempio il 7) Est avrebbe dovuto fargli incassare la terza presa di Cuori (ipotizzando il colore diviso 4333) prima che la cartina di Sud sparisse sulla Quadri del morto. In questa ipotesi Sud avrebbe avuto:

♠AKxxx ♥xxx ♦A ♣Axxx

Il ritorno Cuori al terzo giro non batte il contratto (che è imbattibile) ma limita il giocante a 10 prese, mentre con una altro ritorno ne farebbe 11.

SI RITORNA IN CONTO QUANDO SI RIGIOCA IN UN COLORE GIÀ MOSSO IN PRECEDENZA

Alcune precisazioni sono necessarie. Prima di tutto per "colore già mosso" si intende sia un seme giocato per primo dal compagno sia un colore che noi stessi abbiamo iniziato a muovere.

Il Conto, poi, in questo caso è il "Conto delle attuali", cioè delle carte che ci sono rimaste e non di quelle che avevamo in partenza. Il tutto, in genere, si risolve in un input molto semplice: "se vi sono rimaste due cartine giocate la più alta, se ve ne sono rimaste 3 la più bassa". Un esempio, Sud gioca 3NT:

	♠ **KQ7** ♥ **Q432** ♦ **5** ♣ **AQ942**	
♠ **Q103** ♥ **98** ♦ **KJ962** ♣ **865**	N O E S	♠ **9642** ♥ **J1076** ♦ **A84** ♣ **K7**
	♠ **AJ5** ♥ **AK5** ♦ **Q1073** ♣ **J103**	

Ovest attacca 2 di Quadri, Est prende e ritorna con l'8 (conto delle carte rimaste). Sud inserisce il 10 e Ovest incassa il Fante; ora sa che non deve aver fretta di fare anche il Re, perché o Est non ha più carte (**A8** secchi) o ne ha ancora una (**A8x**), nel qual caso la Dama non cade! Bisogna aspettare che Est vada in presa di nuovo per assoggettare la Dama di Sud. Notate che se Sud avesse avuto **Q107** Est, con **A843**, sarebbe tornato col 3 e Ovest avrebbe incassato il Re

NEI CONTRATTI A COLORE, SU ATTACCO DI A (DA AK), SE SCENDE AL MORTO LA DAMA ALMENO TERZA, IL TERZO DI MANO FORNISCE IL CONTO, affinché l'attaccante sappia se può incassare anche il Re o se verrà tagliato con il danno aggiuntivo dell'affrancamento della Dama.

NEI CONTRATTI IN CUI IL MORTO POSSIEDE UN COLORE D'AFFRANCAMENTO SENZA RIENTRI, I DIFENSORI USANO IL CONTO PER SAPERE QUALE SIA IL MOMENTO GIUSTO PER PRENDERE:

	KJ1097	
654		**A83**
	Q2	

3NT, e Nord non ha ingressi a lato di questo colore. Sud muove la Dama: Ovest fornisce il 4 e Est liscia. Sud prosegue col 2 per il Fante, Ovest dà il 5 e Est sa che è il momento di prendere: Sud non ha più carte.

Questo è uno degli utilizzi più micidiali del Conto: quando serve "uccidere il morto", ossia tagliare le comunicazioni nel momento giusto. Sta all'esperienza del giocatore capire quando sia il momento per metterlo in atto; il difficile è che il difensore che deve dare il Conto non è quello che ha l'onore per prendere, ma l'altro!

NEI CONTRATTI A SENZA, QUALORA IL TERZO DI MANO NON SIA EVIDENTEMENTE IN GRADO DI SUPERARE LA CARTA DEL MORTO, DARÀ IL CONTO, in modo che l'attaccante conosca la lunghezza rimasta al giocante:

	QJ8	
K9654		**1032**
	A7	

Attacco di 4, la Dama del morto resta in presa e Est fornisce il 2, conto di 3 carte. Ovest, se andrà nuovamente in presa, potrà smontare l'Asso giocando cartina senza paura di regalare prese.

Se, nei casi elencati, dare il conto di un colore mosso dall'avversario è utile ai difensori per conoscere la distribuzione dei colori della mano del giocante, si dovrà evitare accuratamente di dare tale segnalazione quando è ovvio che l'informazione sulle proprie lunghezze è d'aiuto all'avversario, che ha proprio bisogno di sapere come sono divise. Esempio. Il Giocante muove **Axx** + **KQ10x**, e deve indovinare se giocare sulla 3-3 o fare l'impasse al Fante. Se i difensori danno il conto lavorano per lui! Il conto non va neppure mai dato quando, in base alla licita, la lunghezza di un colore è assolutamente conosciuta.

Il Primo scarto all'Italiana

Lo scarto consente al giocatore di dire esplicitamente quale sia il colore dove ha dei valori, o dove vorrebbe che il compagno giocasse. E' quindi il più libero e preciso tra i messaggi utilizzabili, anche perché nel momento in cui si scarta si ha un'ampia scelta (a differenza di quando si risponde a colore):

CARTA DISPARI: "HO VALORI IN QUESTO COLORE"
CARTA PARI: "NON HO ALCUN INTERESSE IN QUESTO COLORE"

Il motivo per cui al primo scarto è affidata così tanta responsabilità è che non è detto che ci sia l'occasione di effettuare un secondo scarto, per lo meno non in tempo utile.

Dunque le carte Dispari mostrano interesse nel seme in cui si sta scartando: e le carte Pari? Poiché tutte le pari mostrano disinteresse nel colore di scarto, sono Preferenziali per i restanti colori. Un esempio:

♠82 ♥8752 ♦AK72 ♣852

L'atout è Picche. Il compagno attacca atout e il Giocante batte tre giri. Sul terzo giro volete scartare mostrando interesse alle Quadri. Avete tre possibilità:

♦**7**: la dispari chiama nel colore di scarto;
♥**8**: la pari rifiuta, ed essendo alta enfatizza il restante colore di rango più alto;
♣**2**: la pari rifiuta, e se è bassa enfatizza il restante colore di rango più basso.

Nel nostro esempio uno dei colori (Picche) era escluso perché atout. A Senza tale esclusione non esiste, tuttavia alla vista del morto c'è sempre almeno un seme che lampeggia come colore d'affrancamento del Giocante, che pertanto è quello che verrà escluso.

AVVERTENZA IMPORTANTE

Che non vi venga in mente di applicare questo metodo di segnalazione quando il compagno muove un colore: in questi casi dovete rispondere e dovete farlo con una delle poche carte che avete in mano. Il lusso del Pari/Dispari (possibile nello scarto) non è praticabile quando si deve rispondere a colore. Quindi …

QUANDO IL COMPAGNO MUOVE UN COLORE
SI CHIAMA CON LA PICCOLA E SI RIFIUTA CON LA ALTA.
PUNTO E BASTA.

Nei casi in cui rifiutate, sarà compito del partner individuare il seme da muovere usando il suo discernimento. Non ne ha? Cambiate compagno, non segnale.