

I segnali difensivi

Nell'uso comune il termine scarto viene spesso usato per indicare una carta dello stesso seme di quello giocato dal compagno ma di valore inferiore.

Nella sua accezione più classica per "scarto" deve intendersi qualunque carta deposta sul tavolo che non sia d'atout e che non sia dello stesso seme di quella messa dal giocatore che ha iniziato il turno.

Utilizzando nel modo opportuno tutte le carte inferiori al 10, i difensori, in riferimento al seme giocato o agli altri colori, possono trasmettere segnali di vario tipo che hanno significati ed obiettivi diversi a seconda della dichiarazione della carta di attacco e delle carte del morto.

- A] **Segnale di gradimento o rifiuto:** Si utilizza quando il compagno attacca con un onore e quando si scarta non potendo più rispondere al seme giocato. Le carte dispari indicano gradimento, le carte pari indicano rifiuto nel colore. Nel caso si voglia utilizzare il sistema alta-bassa, una carta alta indica gradimento, una carta bassa indica rifiuto.
- B] **Il conto della carta:** in base alla sequenza delle carte giocate, lo scarto alto-basso indica un numero di carte pari mentre lo scarto basso-alto indica un numero di carte dispari. Questo scarto deve essere effettuato in modo tale da consentire di interpretare giustamente il messaggio fin dalla prima carta.
- C] **Segnale di preferenza:** serve per indicare al compagno la preferenza per un seme tra i rimanenti, tolto l'atout e il seme che si sta giocando.

Sull'attacco di onore del compagno il primo segnale è il gradimento. Sull'attacco di scartina, se non è possibile superare la carta del morto, lo scarto del compagno indicherà il numero di carte possedute (pari o dispari).

Il conto della carta

Uno dei segnali che viene utilizzato dalla coppia nel gioco di difesa è il "conto della carta" che serve a comunicare al compagno il numero delle carte che si possiede in un colore mediante il seguente meccanismo:

lo scarto di una carta piccola seguito da una più alta indica un numero di carte dispari, viceversa una carta alta e poi una bassa segnala il possesso di un numero di carte pari.

Se questa indicazione può sembrare vaga e poco precisa, in realtà il numero esatto delle carte viene quasi sempre dedotto dalla dichiarazione, dalle carte del morto e dalle proprie.

Naturalmente questo segnale di distribuzione fornisce informazioni anche agli avversari, pertanto è opportuno usarlo quando è ad esclusivo beneficio del compagno e quindi deve essere evitato e ignorato nelle situazioni in cui è utile solo agli avversari.

Le situazioni nelle quali il conto della carta ha la priorità su qualsiasi altro tipo di informazione sono:

- A) **Quando si attacca nel colore dichiarato dal compagno.**
- B) **Quando il morto presenta un colore generalmente mancante dell'Asso e senza riprese laterali.**
- C) **Nei contratti a senza, quando il terzo di mano non può superare la carta del morto.**
- D) **Quando si ritorna nel colore di attacco del compagno (conto dei resti).**
- E) **Quando si scarta nel colore di attacco del compagno.**

Quando si attacca nel colore dichiarato dal compagno.

Nel colore dichiarato dal compagno si attacca con la carta più alta con due carte, con una intermedia con quattro carte. Viceversa, con un numero di carte dispari, si attacca con la più piccola, pertanto in tale situazione una carta piccola non promette necessariamente un onore.

Esempi di attacco nel colore dichiarato dal compagno.

K 4 - 7 5 4 - Q 9 4 2 - K 5 3 - 10 8 7 4 - A 7 3

Quando il morto presenta un colore mancante dell'Asso senza riprese laterali.

SUD	OVEST	NORD	EST
1♣	Passo	1♦	Passo
2SA	Passo	3SA	Fine

Ovest attacca Q♠

Sud vince l'attacco e muove quadri; Ovest deve mettere il tre per segnalare un numero di carte dispari, pertanto Est deve vincere con l'Asso al secondo giro.

Quando si ritorna nel colore di attacco del compagno.

In questa situazione si segnala il numero delle carte rimaste: la più alta con un numero di carte pari, la più piccola con un numero di carte dispari (conto dei resti).

SUD	OVEST	NORD	EST
1SA	Passo	2♣	Passo
2♦	Passo	3SA	Fine

Ovest attacca 3♠

Est, in presa con l'Asso, deve continuare con il nove (conto dei resti). Ovest, per mancanza di ingressi, non deve superare con il Re. In presa con l'Asso di quadri, Est continua picche e Ovest realizza tutte le prese nel colore.

Lo scarto preferenziale

Secondo la convenzione proposta dall'americano Hy Lavinthal una carta alta, **quando non può indicare gradimento nel colore di attacco**, chiede il ritorno nel colore di rango più elevato e viceversa una carta bassa mostra preferenza in quello di rango minore ad esclusione del colore di atout. La Lavinthal può essere utilizzata anche nei contratti a SA e in tal caso la chiamata preferenziale è limitata a due colori poiché deve essere escluso il colore solido del morto o quello dichiarato dall'avversario.

Esempi: Sud gioca 4♠

<p>♠ KQJ9 ♥ 8 ♦ A752 ♣ A752</p> <p>♠ 63 ♥ 9732 ♦ KQJ8 ♣ 964</p>	<p>♠ QJ1053 ♥ K6 ♦ Q52 ♣ Q52</p> <p>♠ 64 ♥ 8742 ♦ 973 ♣ AKJ7</p>	<p>♠ AQ954 ♥ KQ ♦ J63 ♣ J63</p> <p>♠ 62 ♥ 832 ♦ KQ10 ♣ 98643</p>
1 Ovest attacca A♥	2 Ovest attacca Q♥	3 Ovest attacca J♥
Est deve mettere il 9		Est deve mettere il 2
Est deve mettere l'8		

Lo scarto di Est, non potendo indicare gradimento o rifiuto nel colore di attacco, mostra preferenza in un altro colore (Lavinthal).

Le occasioni per utilizzare la Lavinthal sono numerose e diverse tra loro:

- A) **In risposta all'attacco** nei casi in cui non avrebbe alcun senso un invito a proseguire nel colore giocato e un segnale di distribuzione (conto della carta) sarebbe poco utile per il compagno (Lavinthal diretta).
- B) **Dopo un primo segnale di rifiuto o di distribuzione** la seconda carta giocata può avere significato di preferenza (Lavinthal ritardata).
- C) **Quando si continua nel colore** dopo l'uscita iniziale, la carta giocata rappresenta un probabile o sicuro rientro per riscuotere delle vincenti o per effettuare (o far effettuare) un taglio (Lavinthal successiva).
- D) **Nelle fasi successive di gioco** quando la carta scartata nel colore mosso dagli avversari o dal compagno non può avere significato di gradimento (Lavinthal indiretta).

Sud gioca 3SA
Ovest attacca, quale carta deve mettere Est?

♠ 862		1	♠ A53		2		
♥ J53			♥ Q104				
♦ KQJ10			♦ KQJ94				
♣ A73			♣ 104				
J♠	<table border="1"> <tr><td>N</td></tr> <tr><td>O S E</td></tr> </table>	N	O S E	♠ KQ5	♠ K7		
N							
O S E							
		♥ 862	♥ J932				
		♦ A742	♦ 8652				
		♣ 962	♣ 973				

♠ 53		3	♠ 853		4		
♥ Q72			♥ A962				
♦ K1074			♦ Q8				
♣ QJ63			♣ KJ84				
J♠	<table border="1"> <tr><td>N</td></tr> <tr><td>O S E</td></tr> </table>	N	O S E	♠ K764	♠ QJ9		
N							
O S E							
		♥ 963	♥ 754				
		♦ 852	♦ K92				
		♣ K84	♣ 10753				

♠ QJ9		5	♠ J109		6		
♥ KQJ10			♥ J105				
♦ 1073			♦ A1062				
♣ J92			♣ A52				
2♠	<table border="1"> <tr><td>N</td></tr> <tr><td>O S E</td></tr> </table>	N	O S E	♠ 863	♠ 82		
N							
O S E							
		♥ 9642	♥ 962				
		♦ J9	♦ J953				
		♣ Q1085	♣ K743				

Sud gioca 4♠
Ovest attacca, quale carta deve mettere Est?

♠ KJ106		1	♠ KQ9		2		
♥ AQJ10			♥ 863				
♦ Q63			♦ KQJ8				
♣ 73			♣ Q74				
A♦	<table border="1"> <tr><td>N</td></tr> <tr><td>O S E</td></tr> </table>	N	O S E	♠ 752	♠ 83		
N							
O S E							
		♥ 9643	♥ Q92				
		♦ 92	♦ 9763				
		♣ A942	♣ J963				

♠ KQ106		3	♠ KQJ9		4		
♥ 742			♥ 7				
♦ 643			♦ A752				
♣ KQJ			♣ A752				
A♦	<table border="1"> <tr><td>N</td></tr> <tr><td>O S E</td></tr> </table>	N	O S E	♠ 642	♠ 63		
N							
O S E							
		♥ 963	♥ 9832				
		♦ J102	♦ KQJ8				
		♣ A653	♣ 964				

♠ QJ1053		5	♠ A102		6		
♥ K5			♥ 963				
♦ Q62			♦ AQJ103				
♣ Q62			♣ 85				
Q♥	<table border="1"> <tr><td>N</td></tr> <tr><td>O S E</td></tr> </table>	N	O S E	♠ 62	♠ 74		
N							
O S E							
		♥ 8762	♥ QJ108				
		♦ 9765	♦ 965				
		♣ AKJ	♣ QJ73				