

SCELTA DELLA CARTA DI ATTACCO NEI CONTRATTI AD ATOUT

Attacchi prioritari

- a) Sequenza di almeno tre onori
- b) Colore dichiarato dal compagno
- c) Colore non dichiarato dagli avversari

Attacchi possibili

- a) Sequenza di due onori
- b) Cartina nei colori in cui si possiede uno o più onori che non sia lo Asso. A parità il più corto
- c) Singleton o doubleton
- d) Atout da due o più cartine

Attacchi da evitare

- a) Cartina nel colore dove si possiede l'Asso
- b) Singolo nel colore di atout
- c) Jx, Jxx, Qx, Qxx, Kx nel colore di atout
- d) L'attacco di Asso senza K

Regole relative al significato della carta d'attacco nei contratti ad atout

- L'attacco di **Asso** , promette solitamente il K e chiede la preferenza. L'attacco di Asso è giustificato solo quando vi siano buone possibilità di effettuare prese di taglio.
- L' attacco di **R** promette una sequenza di almeno due onori, non esclude l'Asso e chiede il conto delle carte
- L'attacco di **Q** esclude il R, promette il J a meno che non sia mirato al taglio
- L'attacco di **J** promette almeno il 10, a meno che non sia mirato al taglio. Esclude la Q ma non il R
- L'attacco di 10 promette il 9, a meno di singleton o doubleton. Esclude il J ma non esclude la Q o il K
- L'attacco di una carta medio piccola promette un onore e numero carte pari
- L'attacco di un carta piccola promette un onore e numero carte dispari