

IL CONTRO: UNA DICHIARAZIONE MULTISIGNIFICATO

Il Contro è la dichiarazione attiva più economica e come tale, essendo la più elastica, è quella che, di conseguenza, assume svariati significati in relazione alle diverse situazioni licitative.

Tralasciando il Contro punitivo, che in genere è facilmente identificabile, ci occuperemo dei diversi tipi di Contro cosiddetti “negativi”, cioè “a togliere” (take out degli anglosassoni).

IL CONTRO INFORMATIVO

Viene usato in interferenza per mostrare una forza all'incirca d'apertura e, soprattutto, una distribuzione che contenga appoggio, almeno terzo, nei colori residui, soprattutto nobili, escludendo quelli avversari o, in alternativa, una forza elevata (almeno 17/18p.) per preparare una dichiarazione di “rever” a colore o a SA. Ha valore “informativo” **fino al livello di dichiarazione avversaria di 4♥**, al di sopra del quale l'opzione punitiva diventa prevalente.

Es. 1♣ - (X) - passo - (1♥) 1♣ - (X) - passo - (1♥) 1♣ - (X) - passo - (1♥)
passo - (1♠) = 5+ ♠, 17/18 - 20/21 p. passo - (2♥) = fit 4°, 15-17 p. passo - (2♣) = surlicita
- (1SA) = 18/19-20 p., bilanciata - (3♥) = 18-20 p. indica una mano molto
- (2SA) = 21-22 p., bilanciata - (2♠) = 6°, 18-21 p. forte, da specificare

► **Un palo** successivo al Contro indica una mano di rever con l'eccezione della correzione a 2/3♦ sul 2/3♣ del partner: 1♠ - (X) - passo - (2♣)

passo - (2♦) = probabile 5+ ♦.4♥, 12- 17 p. Il contro aveva lo scopo di cercare il fit nel nobile.

► Se l'apertore riparla, anche un nuovo **X** indica una mano forte: 1♦ - (X) - passo - (1♥)

2♣ - (X) = 17+ p.

► Il Contro seguito dalla **surlicita** e poi da un nuovo colore o da una dichiarazione a SA o dall'appoggio a salto (o da una cuebid) crea una situazione forzante a manche.

Il partner sulla surlicita: *-ripete il proprio palo se ha una mano minima (0-4 p.); -un nuovo colore in sequenza discendente è ambiguo di forza, mentre una sequenza ascendente o 2/3SA indicano un massimo.*

1♣ - (X) - passo - (1♠)

passo - (2♣) - passo - (2♥) = 4+ ♠.4♥, forza non definita; se il primo difensore riporta a 2♠, si può passare - (2♠) = 4°+; indica un minimo; il primo difensore può passare o invitare con 3♠.

Idealmente il contro informativo rappresenta una mano 4.4.4.1, con corta nel palo dell'avversario, per cui il partner può dichiarare un suo colore come se fosse l'appoggio ad un palo di colui che ha contratto, mostrando contemporaneamente la sua forza:

-un palo a livello (4°+) indica una forza compresa tra **0 e 8-9 punti**, dando la precedenza alla dichiarazione del colore nobile, anche se più corto di un altro palo minore, e tra ♥ e ♠ al più lungo (preferendo a parità ♠).

Eccezionalmente il palo può essere 3° se l'unico colore posseduto coincide con quello dell'apertore.

Se il 2° avversario riparla, una dichiarazione libera vale circa 6-9 p. (poiché con 0-5 p. si potrà passare),

-un palo a salto (4°+) è invitante a manche (**9/10 – 11p.**)

-la surlicita è forcing manche (12+ p.), o invitante a manche se poi rialza a 3 il palo del partner (coi 2 nobili)

-1SA vale circa **7-10 p.**, col fermo nel palo avversario (nega lunghezza in un nobile)

-2SA è invitante (**10/11-12 p.**) con un buon fermo (nega possibile fit nobile)

IL CONTRO RAFFORZATIVO (*dell'apertore o dell'interferente*)

E' un contro che mostra una forza al limite massimo di quella espressa con la dichiarazione precedente, dopo il passo o l'appoggio del partner, o dopo la risposta di 1SA all'apertura

1♠ - (passo) - 2♠ - (3♥)

1♥ - (1♠) - 2♥ - (2♠ o passo)

X = invita a manche, 3♠ sarebbe solo competitivo

3♥ - (X) = invita a manche o a competere

1♠ - (passo) - 1SA - (2♣)

invece, detto dal rispondente che

1♠ - (passo) - 1SA - (2♣)

X = indica almeno 16 p.

ha già espresso la sua forza con 1SA: passo - (passo) - X = punitivo

IL CONTRO DI RISPOSTA o RESPONSIVO

E' il contro del 2° difensore dopo che il partner ha interferito (**con il contro o con un colore**) e l'avversario ha **rialzato il colore dell'apertura**, ovvero quando **gli avversari hanno dichiarato i due colori minori**.

Negli altri casi il contro è punitivo, mentre è possibile licitare un palo anche 4° con significato competitivo.

Ha valore **fino al livello di 4♦** dell'avversario e chiede al partner di mostrare un colore 4° *in economia*:

1♥ - (X) - 2/3♥ - (X) = chiede al partner di dichiarare la 4[^] di ♠ (poi, con la 4[^], rialza a 3♠ per invitare);

ma se poi su 2♠ corregge a 3♣, implica una scelta tra ♣ e ♦ (3♣ subito nega fit a ♦).

1♠ - (X) - 2/3♠ - (X) = chiede una scelta tra ♣ e ♦

1♦ - (X) - 2♣ - (X) = scelta tra ♥ e ♠ 1♠ - (X) - 2♠ - (X) = punitivo sul cambio di colore dell'avversario

1♣ - (X) - 1♦ - (X) = “ “ “ “ 1♣ - (X) - 1♥ - (X) = punitivo, quando non implica una scelta tra ♥ e ♠

IL CONTRO SPUTNIK

In risposta all'apertura del partner quando l'avversario ha interferito a colore fino ad un livello di 4♥.

La forza minima è da rapportare al livello licitativo: -7+ p. se detto a livello 1o 2; -10/11+ p. a livello 3 o 4

1♣ - (4♥) - X = invita l'apertore a dichiarare l'eventuale 4[^] di ♠ o a scegliere un'alternativa.

Può essere usato quando la forza non è sufficiente per una risposta 2 su 1, forzante a manche:

1♣ - (1♠) - X, poi l'eventuale 2♥ per mostrare una forza di circa 7-11p., e il palo almeno 5°.

IL CONTRO DI RIAPERTURA

In 4[^] posizione, dopo passo - passo, per consentire al partner di competere o punire, trasformando il contro, o infine con mani forti da descrivere successivamente.

Nei primi due casi promette almeno 3 carte nei colori residui per sostenere la dichiarazione del partner.

Es. **In interferenza**: 1♥ - (passo) - passo - (X); o **dell'apertura** dopo interferenza: 1♥ - (2♣) - passo - (passo)

Implica una forza che parte da circa 2p. in meno della dichiarazione diretta, ed è in rapporto al livello in cui è effettuata. Il compagno darà, viceversa, una risposta con circa 2p. in più, ad es. 1SA con 8-11, 2SA con 12-14.

Il Contro differito, cioè dopo essere passati al 1° turno licitativo (è diverso dal contro di riapertura):

-se gli avversari hanno dichiarato un solo colore, oltre ai punti, 1♥ - (passo) - 1SA - (passo)

mostra lunghezza nel palo avversario e tolleranza per i pali a lato passo - (X) = forza d'apertura con le ♥

-se invece è stato introdotto un nuovo colore, il contro indica lunghezza nei due colori residui;

non si poteva dichiararlo al turno precedente proprio 1♦ - (passo) - 1♠ - (passo)

per l'assenza di appoggio nel nuovo palo introdotto 1SA - (X) = indica lunghezza a ♣ e ♥, con poche ♠

IL CONTRO INVERTITO

E' un contro scambiato, in una situazione di ambiguità di forza (dopo una riapertura o dopo apertura 1/2SA):

1♥ - (passo) - (passo) - (X) 1SA - (passo) - 2♣ - (2♥/♠) 1SA - (passo) - 2♣ - (2♥/♠)

2♣ - (X) = indica valori a ♥, corto a ♣ X = take out, indica 4♠/♥ passo - (passo) - X = indica 4♠/♥

Su apertura 1SA, il 2♣ può venire anche da mani deboli, perciò conviene che il X contenga un possibile fit, e comunque, invertendolo, consente di punire l'avversario da parte di entrambi i partner.

Similmente dopo 1SA - (2♦, con un nobile 6°) - X - (2♥/♠ = *passa/correggi*)

X = indica l'altro nobile, cioè permette sia di punire l'avversario, sia di trovare il fit nobile

IL CONTRO INDICATIVO DI ATTACCO o DI LUNGHEZZA

Il contro sui relai, sul 4° colore, su 2/3♣ stayman, sulle cuebid, o sui transfer mostra lunghezza nel palo;

anche sulle risposte transfer a livello 1, es. 1♣ - (passo) - 1♦ = 4+♥, su cui: - (X) = 5+♦

mentre la surlicita a livello 1 (1♥, o 1♠ se l'avversario ha dichiarato 1♥) **sostituisce il contro informativo**.

Il Contro Lightner è un contro che indica l'attacco per un vuoto, quando gli avversari hanno raggiunto liberamente un contratto di **slam a colore**. Il partner è in genere in grado di capire dove è ubicato il vuoto, nel dubbio attaccherà nel suo palo più lungo, perché è quello l'indiziato più probabile, o nel colore laterale licitato dal morto.

IL SURCONTRO

E' una dichiarazione che mostra forza, ma non impegna a giocare manche e non implica fit nel palo d'apertura; in genere la mano è adatta ad una eventuale penalizzazione dell'avversario.

Garantisce almeno (9) 10 punti, l'apertore può:

-*passare* anche con un massimo, perché la situazione è forzante almeno un giro

-*contrare* se ha una lunghezza (e valori) nel palo dichiarato dall'avversario, proponendo la penalizzazione

-*dichiarare* con una distribuzione sbilanciata e inadatta a punire, o mostrare il suo rever

Il rispondente, a sua volta, chiarisce, al secondo giro licitativo, se ha una mano:

► **non forzante**, con cui: -contra per punire o -appoggia a livello il palo del partner

-1SA con 9-10 punti, -2SA con 11-12 o conclude a manche se più forte

► **forzante** almeno un giro, se: -passa o -dichiara un nuovo palo o -surlicita per chiedere il fermo

-appoggia a salto o fa una cuebid, con interesse allo slam

1♥ - (X) - XX - (2♣)

1♥ - (X) - XX - (2♣)

2♦ - (passo) -2♥/SA = passabili

2♦ - (3♣) -passo = forcing 1 giro

-2♠/3♣/♥ = forcing

-contro = punitivo

-4♣/♦ = fit ♦, forcing

Esistono anche altri tipi di surcontro:

-**il surcontro S.O.S.** che invita il partner a cercare una via di fuga in un nuovo colore

es. 1♣ - (X) - passo - (passo)

XX = il palo di ♣ non è reale (2° o 4° che sia), chiede al partner di dichiarare un suo colore

-**il surcontro interrogativo** che, sostituendo il relai diventato naturale (5°+) dopo il contro dell'avversario, chiede al partner di chiarire la mano.

es. 1SA - (2♣ che indica i nobili) - X - (XX) = invita a dichiarare il nobile più lungo

- (2♦) = invece diventa naturale 5°+, senza fit nei nobili

-**il surcontro per l'attacco** che indica di possedere A o K nel palo licitato dal partner e ne sostiene l'attacco

es. 1♣ - (1♠) - X - (XX) = A o K di ♠ (non lunghi), il partner può attaccare di piccola sotto i suoi onori.