

Lezione 19 IL PASSO FORZANTE

Parte prima: la teoria

Nel gergo del Bridge la definizione “**Possesso del Board**” identifica quelle situazioni nelle quali ambedue i membri della coppia sanno che il loro punteggio in linea è superiore a quello dell’avversario: almeno 22/23 punti.

| | | | | | | | | | | | | | |
|----|-----|---|-----|--|----|------|----|----|--|----|---|---|---|
| S | O | N | E | | S | O | N | E | | S | O | N | E |
| 1♦ | Dbl | | RDb | | 1♥ | Pass | 2♣ | 2♦ | | 2♣ | | | |

In tutte queste sequenze, nel momento in cui le abbiamo interrotte, ambedue i membri della coppia N-S sanno che la loro linea possiede una forza maggiore di quella posseduta dall’avversario.

E’ di importanza fondamentale comprendere che, nella definizione di cui stiamo parlando, la parola **ambedue** costituisce la chiave del concetto:

| | | | | | | |
|----|-----|---|---|--|--------|--|
| S | O | N | E | | NORD | |
| 1♦ | Dbl | | ? | | ♠ AQ42 | Nord sa di avere almeno 25 punti in linea, ma questa non è ancora una situazione di Possesso di Board perché Sud non lo sa. Sarà nel preciso momento in cui Nord dirà Surcontro che si avrà Possesso di Board, perché anche Sud ne sarà a conoscenza. |
| | | | | | ♥ 42 | |
| | | | | | ♦ K74 | |
| | | | | | ♣ A653 | |

E’ sufficiente avere un po’ d’esperienza di gioco per sapere che, qualunque sia la forma di gara praticata (coppie o squadre), la coppia che possiede la preponderanza del punteggio non ha alcuna convenienza a lasciare che l’avversario giochi indisturbato: per tanto che questi vada down non ci sarà compenso adeguato per quello che la coppia più forte avrebbe potuto conseguire giocando col morto. Pertanto, **l’ordine di scuderia della coppia che possiede il Board** è il seguente: **o giochiamo noi, o li contriamo**. Il Contro, in effetti, potrebbe a volte produrre un risultato vantaggioso.

| | | | | | | | |
|---|------|------|---|------|-------|------|-----|
| | | | | | | | |
| | ♠ | KJ98 | | SUD | OVEST | NORD | EST |
| | ♥ | 72 | | 1♦ | Dbl | RDb | 1♠ |
| | ♦ | AJ6 | | Pass | Pass | ? | |
| | ♣ | QJ93 | | | | | |
| ♠ | AQ10 | | ♠ | | | | |
| ♥ | KJ94 | | ♥ | | | | |
| ♦ | 85 | | ♦ | | | | |
| ♣ | A862 | | ♣ | | | | |
| | | | ♠ | | | | |
| | | | ♥ | | | | |
| | | | ♦ | | | | |
| | | | ♣ | | | | |

| | | | | | | | |
|--|---|-------|--|--|--|--|--|
| | | | | | | | |
| | ♠ | 5432 | | | | | |
| | ♥ | 1063 | | | | | |
| | ♦ | 10974 | | | | | |
| | ♣ | 107 | | | | | |

A seconda della situazione di Zona, Nord potrà decidere di contrare 1♠ oppure di concludere a 3NT, ma una cosa è certa, non passerà: 1♠ liscio, anche 3 o 4 down, costituirebbe per la sua coppia un risultato ridicolo.

Notate che, quando Sud è passato su 1♠ di Est, lo ha fatto nella **granitica certezza che Nord avrebbe dichiarato**. Non una convenzione o accordo di coppia, ma una semplice questione di logica economica.

Ecco dunque la definizione di **Passo Forzante**: **quando il compagno può ancora dichiarare, un Passo detto nella certezza che lui non passerà**. Volendo essere precisi, va evidenziato che il termine “Passo Forzante” (che va

accettato perché parte del gergo) andrebbe interpretato come **Passo in situazione Forzante**, per il fatto che è la situazione ad essere forzante, non il Passo a renderla tale.

Dunque, nelle situazioni di Possesso del Board, il Passo diviene uno strumento di descrizione cui vanno attribuiti precisi significati. Prima di affrontare l'argomento, però, cerchiamo di rendere solido il meccanismo. Ecco l'idea:

QUANDO IL PASSO È "PASSABILE", IL CONTRO, IN ALTERNATIVA, È INFORMATIVO.

QUANDO IL PASSO È "FORZANTE", IL CONTRO, IN ALTERNATIVA, È PUNITIVO.

| S | O | N | E | (A) | B) | S | O | N | E |
|----|------|----|----|-----|----|----|------|----|----|
| 1♣ | Pass | 1♠ | 2♦ | | | 1♥ | Pass | 2♣ | 2♦ |
| ? | | | | | | ? | | | |

Nella sequenza (A), se Sud passa, la dichiarazione può terminare, ed è ragionevole che sia così: la coppia N-S potrebbe avere 17 punti in linea e nessuna possibilità di sopravvivere nel livello 2. Ne consegue che se Sud ha una mano forte debba darne comunicazione immediata. Nessun problema se la sua forza è "in prese":

♠ 72 ♥ KQJ2 ♦ 9 ♣ AQJ1093

...Sud dichiarerà i suoi colori (2♥) per mostrare la sua capacità di far presa. Ma se la mano ha elevato punteggio senza colori solidi, tipo:

♠ A92 ♥ AQ52 ♦ 9 ♣ AQ973

... Sud deve usare il Contro Informativo per mostrare Rever generico ed evitare che la licita finisca quando invece la sua coppia avrebbe potuto far qualcosa.

Nessuno di questi problemi nella situazione (B): se Sud ha una buona mano, inadeguata però ad una licita naturale descrittiva, può tranquillamente passare sapendo che, comunque, Nord qualcosa dirà. In queste situazioni di Possesso del Board il Contro non ha più il compito di mostrare forza per prevenire un Passo inopportuno del partner, e può quindi essere usato come **proposta di controgioco**. Sud dirà Contro con ...

♠ 92 ♥ AK952 ♦ AQ10 ♣ 863

♠ A9 ♥ A9752 ♦ KJ94 ♣ 43

In pratica, possiamo dire che **le situazioni di Possesso del Board ci concedono il lusso del Contro Punitivo**. Notate, tuttavia, che la nostra definizione di Contro Punitivo non suggerisce che si tratti di un ordine tassativo ("*Compagno, passa perché li voglio massacrare*"), ma di una proposta o, se preferite, della descrizione di una mano adatta al controgioco con valori nell'atout avversario: il compagno userà questa informazione come riterrà opportuno in relazione alle sue carte. Poiché, quindi, la decisione finale spetterà comunque al partner, è opportuno definire

I REQUISITI DEL CONTRO PUNITIVO (proposta di controgioco).

Ci sono tre situazioni base. La prima è quando il Contro è "**dopo le atout** (avversarie)". Si tratta dell'esempio (B): le Quadri di Sud sono posizionate dopo quelle di Est e ogni onore o carta intermedia farà presa. Questo Contro garantisce 3 o 4 carte d'atout con almeno due prese certe: si tratta, ovviamente, delle situazioni nelle quali la penalizzazione si rivela più lucrativa.

Differente è il caso del Contro "**prima delle atout** (avversarie)": le carte intermedie sono sottoposte e quindi inghiottite dalle forchette dell'avversario. Il

Contro Punitivo “prima” ha pertanto requisiti precisi:

- mano bilanciata o semibilanciata con punteggio di testa;
- assenza di fit;
- tre atout con una presa assolutamente certa (**Axx, KQx, KJ10**).

Il compagno, se accetta la proposta di punizione, attaccherà atout per minimizzare il potere di taglio dell'avversario.

| <p>♠ A54 ♥ 32 ♦ A97 ♣ AJ932</p> <p>♠ 96 ♥ K9876 ♦ 52 ♣ 10876</p> <p>♠ KQ102 ♥ AQ1054 ♦ 84 ♣ Q4</p> | <p>♠ J873 ♥ J ♦ KQJ1063 ♣ K5</p> | <table border="1" style="border-collapse: collapse; text-align: center;"> <thead> <tr> <th>SUD</th> <th>OVEST</th> <th>NORD</th> <th>EST</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1♥</td> <td>Pass</td> <td>2♣</td> <td>2♦</td> </tr> <tr> <td>Pass</td> <td>Pass</td> <td>DbI</td> <td>Pass</td> </tr> <tr> <td>Pass</td> <td>Pass</td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table> | SUD | OVEST | NORD | EST | 1♥ | Pass | 2♣ | 2♦ | Pass | Pass | DbI | Pass | Pass | Pass | | | <p>Sud attacca atout ed Est se ne va due down (la difesa, prima o poi, deve portargli il Re di Fiori) quando la coppia N-S, se avesse giocato 3NT, sarebbe andata down col banale attacco Quadri.</p> <p>Notate che non si tratta di una punizione basata sulle atout (quelle di Est sono monumentali) ma sulla preponderanza di punteggio della coppia che contra.</p> |
|--|--|--|------|-------|------|-----|----|------|----|----|------|------|-----|------|------|------|--|--|---|
| SUD | OVEST | NORD | EST | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 1♥ | Pass | 2♣ | 2♦ | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Pass | Pass | DbI | Pass | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Pass | Pass | | | | | | | | | | | | | | | | | | |

Si tratta di casi meno frequenti di quelli della punizione “dopo le atout”, in genere determinati dalla situazione di board (avversario in zona). Sono comunque situazioni nelle quali chi riceve la proposta di punizione la rifiuta se ha una mano non perfettamente adeguata al controgioco:

| <p>♠ A54 ♥ 32 ♦ A97 ♣ AJ932</p> <p>♠ 98 ♥ K9876 ♦ 542 ♣ 854</p> <p>♠ KQ32 ♥ AQ1054 ♦ 6 ♣ Q106</p> | <p>♠ J1076 ♥ J ♦ KQJ1083 ♣ K7</p> | <table border="1" style="border-collapse: collapse; text-align: center;"> <thead> <tr> <th>SUD</th> <th>OVEST</th> <th>NORD</th> <th>EST</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1♥</td> <td>Pass</td> <td>2♣</td> <td>2♦</td> </tr> <tr> <td>Pass</td> <td>Pass</td> <td>DbI</td> <td>Pass</td> </tr> <tr> <td>2♠</td> <td>Pass</td> <td>2NT</td> <td>Pass</td> </tr> <tr> <td>3♣</td> <td>Pass</td> <td>5♣</td> <td>Pass</td> </tr> <tr> <td>Pass</td> <td>Pass</td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table> | SUD | OVEST | NORD | EST | 1♥ | Pass | 2♣ | 2♦ | Pass | Pass | DbI | Pass | 2♠ | Pass | 2NT | Pass | 3♣ | Pass | 5♣ | Pass | Pass | Pass | | | <p>Sud sa che l'avversario sta probabilmente giocando con 9 atout, di non poter muovere atout più di una volta e, soprattutto, che esiste una possibile situazione di fit a Fiori. Rifiuta pertanto questa proposta di punizione “prima delle atout” e procede nella descrizione delle proprie carte. Nord, sapendo di fermare una sola volta a Quadri, sceglie la manche a colore (Fiori, non Picche o Cuori dove le atout lunghe verrebbero accorciate dai tagli a Quadri).</p> |
|---|---|---|------|-------|------|-----|----|------|----|----|------|------|-----|------|----|------|-----|------|----|------|----|------|------|------|--|--|---|
| SUD | OVEST | NORD | EST | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 1♥ | Pass | 2♣ | 2♦ | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Pass | Pass | DbI | Pass | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 2♠ | Pass | 2NT | Pass | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 3♣ | Pass | 5♣ | Pass | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Pass | Pass | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |

Il Contro Punitivo **ad avversari fittati** mostra gli stessi requisiti di quello “prima delle atout”: mano adatta al controgioco, no fit e tre atout con una presa di testa. E' il caso meno frequente: il compagno accetterà questa proposta solo se, oltre ad avere una mano adatta al controgioco, penserà che sia conveniente controgiocare, o perché l'avversario è in sfavore di zona o perché dubita che la propria linea possa fare manche.

| | |
|---|---|
| <p>♠ 72</p> <p>♥ QJ9</p> <p>♦ KQ103</p> <p>♣ K942</p> <p>♠ KQJ10</p> <p>♥ A652</p> <p>♦ A972</p> <p>♣ 7</p> <p>♠ A86</p> <p>♥ K1084</p> <p>♦ J5</p> <p>♣ AQ86</p> | <p>♠ 9543</p> <p>♥ 73</p> <p>♦ 864</p> <p>♣ J1053</p> |
|---|---|

| SUD | OVEST | NORD | EST |
|------|-------|------|------|
| 1♣ | DbI | RDb | 1♠ |
| Pass | 2♠ | Pass | Pass |
| DbI | Pass | Pass | Pass |

Ovest ha azzardato 2♠ confidando che, anche nei casi in cui tale mossa sarebbe stata poco indovinata, l'avversario non avrebbe visualizzato l'opportunità di punire data la desolante bassezza delle carte di Picche in suo possesso. Ma il meccanismo del Passo Forzante e Contro Punitivo lo ha pizzicato: dopo l'attacco atout se ne va due down quando l'avversario non poteva fare nessuna manche.

Notate l'importanza dell'attacco in atout. Con un altro inizio (per esempio Fiori e Fiori) il giocatore riesce a tagliare due Cuori (una con la cartina e una col 9) e va un solo down.

PASSO FORZANTE O DESCRIZIONE ?

Situazioni di Passo Forzante al primo giro dichiarativo si concretizzano nella maggior parte dei casi quando l'avversario ha contratto l'apertura e il partner ha surcontrato, oppure quando c'è stato intervento e il compagno ha mostrato fit e punti (Truscott dopo 1 a maggiore e surlicita dopo apertura 1♦), oppure ancora quando il compagno ha effettuato una risposta 2 su 1 e il quarto di mano è intervenuto. Al suo secondo giro dichiarativo l'apertore è tenuto a descrivere le sue carte e, tra le varie possibilità, ha il Passo Forzante. La prima domanda è: **quando, invece di usare il Passo Forzante, si dichiara immediatamente?** La risposta è sostanzialmente questa: **quando la mano è assolutamente inadatta alla punizione** che il partner voglia eventualmente proporre. In pratica i requisiti sono:

- mano di diritto (tendenzialmente minima) sbilanciata;
- monocoloro o bicolore con semi solidi.

In alternativa, il Passo Forzante si usa con tre tipi di mano:

- bilanciata, con la quale, se il partner propone la punizione, si controgiocherà;
- sbilanciata minima con colori non onorati: si passa e, nel giro successivo, si dichiarano i colori lunghi;
- mano di rever: si passa e, al giro dopo, si surlicita oppure si ridichiara a salto.

Prima di passare a qualche esemplificazione va detto che le indicazioni appena date sono regole di linguaggio che permettono la comprensione tra i due compagni, ma non sono dei comandamenti. A volte, se l'avversario è in Zona e noi in prima, cercheremo di punire anche con mani leggermente sbilanciate; altre volte, noi in Zona e il nemico in Prima, si tenderà a giocare col morto anche se il partner ha proposto una punizione, nel timore di lucrare troppo poco dal controgio. Queste sono decisioni che si prendono al tavolo: a volte si indovina e a volte no. Quello che conta, però, è che ci sia comprensione tra i due compagni.

S **O** **N** **E** Tutti in Prima

1♥ Pass 2♣ 2♦
?

Cosa dichiari, in Sud, con le seguenti carte?

| | | | |
|----------|----------|-----------|----------|
| 1 | 2 | 3 | 4 |
| ♠ Q87 | ♠ AJ75 | ♠ KQ104 | ♠ A975 |
| ♥ AQ765 | ♥ A9863 | ♥ AQJ86 | ♥ Q8752 |
| ♦ AQ10 | ♦ 43 | ♦ 4 | ♦ 5 |
| ♣ 72 | ♣ A2 | ♣ 985 | ♣ AK3 |
| 5 | 6 | 7 | 8 |
| ♠ AKJ5 | ♠ K7 | ♠ K4 | ♠ AQ |
| ♥ AQ875 | ♥ AQJ103 | ♥ AKQ1072 | ♥ K97653 |
| ♦ 52 | ♦ 7 | ♦ 64 | ♦ 875 |
| ♣ A9 | ♣ AQJ97 | ♣ 985 | ♣ K3 |

- 1) Contro, proposta di punizione: se il compagno, avendo una mano molto sbilanciata, non accetta di controgiocare (dichiarando, per esempio, 2♠) concluderemo a Senz'Atout.
- 2) Passo: mano perfetta per controgiocare se il compagno vuole punire.
- 3) 2♠: stiamo mostrando una mano minima inadatta al controgioco. Promettiamo dei decenti colori sia a Cuori sia a Picche.
- 4) Passo. Se il compagno contra diremo 2♠ e, se prosegue con 2NT, dichiareremo 3♣: in questo modo descriviamo l'esatta distribuzione in una mano di diritto con colori mediocri.
- 5) Passo e, sull'eventuale Contro del compagno, surciteremo (3♦) mostrando una mano troppo forte per accontentarsi di punire 2♦.
- 6) Passo, poi salteremo a 4♣ mostrando una bicolore di rever con semi eccezionalmente solidi.
- 7) 3♥: ricordate che una dichiarazione immediata (quando, in alternativa, il Passo sarebbe forzante) mostra sempre mano di diritto. Il salto serve a descrivere l'eccezionalità del colore.
- 8) Passo. La terza dichiarazione dipende da quello che il compagno farà: se prosegue con 3♣ (non forzante) passeremo; se, invece, dice Contro oppure 2NT ripeteremo le Cuori mostrando così la sesta mediocre in mano di diritto.

Parte seconda: approfondimenti

SITUAZIONI DI FIT

E' un dato di fatto che quando una coppia possiede un fit, soprattutto se di 9 o più carte, la sua forza in attacco è assai superiore a quella suggerita dal conteggio Milton Work. Al contempo la forza di controgioco diminuisce proporzionalmente. Un colore tipo **AKxxx + QJxxx**, atout poderoso in attacco, si rivela inesistente in controgioco: 10 Punti Onori produrranno una presa se va bene (zero se i resti sono 3-0). Lo strumento del Passo Forzante si rivela prezioso per aiutare i compagni nelle situazioni competitive in alta quota. Un solo esempio per illustrare i principi del linguaggio.

Tutti in Zona, dichiarante Sud.

| | | | | | |
|----------------|----------------|------|-------|------|------|
| | ♠ 85 | SUD | OVEST | NORD | EST |
| | ♥ QJ76 | 1♥ | 1♠ | 2NT | 3♠ |
| | ♦ KJ42 | Pass | Pass | 4♥ | Pass |
| | ♣ A63 | Pass | 4♠ | Dbl | Pass |
| ♠ AQJ76 | ♠ K1094 | | | | |
| ♥ 982 | ♥ 10 | | | | |
| ♦ 65 | ♦ 10987 | | | | |
| ♣ KQ9 | ♣ J1072 | | | | |
| | ♠ 32 | | | | |
| | ♥ AK543 | | | | |
| | ♦ AQ3 | | | | |
| | ♣ 854 | | | | |

Prendiamo in esame le dichiarazioni di N-S:

- **2NT Truscott di Nord** è una risposta “da sistema”: dopo l’intervento mostra una mano almeno Invitante (mentre senza intervento sarebbe solo Invitante) con fit almeno quarto. Determina una situazione di Passo Forzante. Note che le definizioni “da sistema” non diano affatto per scontato che l’avversario taccia: la precisione di questo pacchetto di informazioni è predisposta proprio per affrontare un eventuale appoggio del quarto giocatore.
- **Passo Forzante di Sud sul 3♠** di Est: mostra indecisione se dichiarare (il punteggio concentrato a Cuori fa presagire poca forza in difesa) o contrare (mossa suggerita dalla mano bilanciata). In pratica quasi sempre la coppia dirà 4♥ su 3♠, per il fatto che la Legge delle Prese Totali dice che non conviene lasciare che l’avversario, quando ha probabilmente 9 atout, giochi a livello 3. Il Passo Forzante di Sud va pertanto visto come una ulteriore descrizione delle proprie carte al fine di consentire a Nord, mano ancora illimitata, di prendere la giusta decisione qualunque cosa succeda. Ancora una cosa: la descrizione non riguarda solo forza e distribuzione, ma parla anche dell’ubicazione degli onori, rispetto a gioco e controgioco. Sud, se avesse avuto ♠ xx ♥ Axxxx ♦ AQx ♣ Kxx, avrebbe senza dubbio dichiarato Contro.
- **4♥ di Nord**: mossa pressoché obbligata dopo aver saputo che Sud non ha la peggiore delle mani possibili (avrebbe detto Contro).
- **4♠ di Ovest**: una scelta bella e brutta al tempo stesso. Si tratta di una buona

dichiarazione (nonostante la mano bilanciata) perché il singolo di Cuori in mano al compagno è certo: basta che questi abbia il Re di Picche quarto e si perderanno tre prese rosse e, si spera, una Fiori (due down in parità di zona è ottimo). La dichiarazione è giusta, ma è il tempo che è sbagliato: Ovest, sapendo che prima o poi gli avversari sarebbero arrivati a 4♥, avrebbe dovuto dire 4♠ subito. *Non dite dopo quello che potevate dire prima.* Il 4♠ immediato al secondo giro avrebbe posto qualche problema in più alla coppia N-S.

- **Contro di Nord su 4♠:** la mano minima, bilanciata e con due carte di Picche fa ritenere assai improbabile sopravvivere nel livello 5. Poiché il Passo sarebbe stato Forzante, questo Contro è indubbiamente Punitivo.

L'ultima dichiarazione ribadisce ulteriormente il concetto che il Contro Punitivo (quando, in alternativa, il Passo sarebbe forzante) non garantisce una figura monumentale nell'atout avversario, ma descrive semplicemente che, alla luce delle informazioni ricavate, si preferisce controgiocare. Questo è particolarmente vero quando, come nell'esempio, l'avversario ha raggiunto Manche: in tali situazioni il Contro Punitivo viene definito **Scoraggiante** perché il suo messaggio è: *accontentiamo del poco che possiamo incassare, perché se dichiariamo ancora andiamo down.* Il seguente è l'esempio più classico dell'uso del Contro Scoraggiante:

N-S in Zona

| S | O | N | E | NORD | | | |
|----|----|------------|---|------|--------|-------|--------|
| 2♣ | 4♠ | DbI | | ♠ 42 | ♥ 9842 | ♦ 974 | ♣ 7643 |
| | | | | ♠ 42 | ♥ K752 | ♦ Q83 | ♣ K973 |

L'apertura di 2♣ Artificiale Forzante ha sancito il Possesso del Board: il Contro Scoraggiante di Nord significa: *se dichiari, giocherai con le tue sole forze.* Se Nord avesse avuto:

... avrebbe dichiarato Passo Forzante per mostrare di poter dare un contributo al gioco del compagno in attacco.

I pochi esempi fatti sono senz'altro sufficienti per rendersi conto che il meccanismo del Passo Forzante è molto potente, ma pone un'insidia: poiché i significati delle licite sono diametralmente opposti a seconda che si abbia o meno Possesso del Board, i due compagni debbono essere sulla stessa lunghezza d'onda. Quando il primo giro dichiarativo ha evidenziato chiara preponderanza di punteggio è tutto facile, ma non basta: occorrono dei criteri chiari per decodificare situazioni più complesse.

Per prima cosa occorre saper riconoscere la preponderanza della forza anche quando questa non si concretizza immediatamente con la prima mossa del rispondente:

| S | O | N | E |
|------------|----|------------|----|
| 1♦ | 1♠ | DbI | 2♠ |
| DbI | | | |

Il Contro Sputnik mostra 7/8+ punti e non sancisce Possesso di Board, possesso che però diviene certo quando Sud mostra Rever dichiarando Contro (16+).

Ecco ora alcune indicazioni generali per interpretare situazioni meno chiare...

Quando un giocatore ha dichiarato "volontariamente" manche in Zona, la sua coppia è in situazione di Passo Forzante. Per "volontariamente" si intende che non abbia fatto Barrage e, in aggiunta, che la sua licita non sia stata soffocata dalla mancanza di spazio dichiarativo. Osservate queste tre sequenze:

1 - Tutti in Zona

| S | O | N | E |
|----|----|----|---|
| 1♥ | 1♠ | 4♥ | |

2 - Tutti in Zona

| S | O | N | E |
|----|----|----|---|
| 1♥ | 3♠ | 4♥ | |

3 - Tutti in Zona

| S | O | N | E |
|----|----|----|---|
| 1♦ | 1♠ | 4♥ | |

- 1) Il 4♥ di Nord è definito dal sistema Barrage: con fit e punti Nord avrebbe detto 2NT oppure avrebbe surlicitato. Questa non è una situazione di Possesso del Board.
- 2) Nord ha dichiarato sotto stress per assenza di spazio dichiarativo. Può aver detto 4♥ con una mano di reale punteggio (♠ xx ♥ KQxx ♦ AJxx ♣ Qx) oppure con una mano di solo fit, in base al principio sacrosanto che mostrare fit è vitale in tutte le situazioni competitive (♠ x ♥ KJxx ♦ Qxxxx ♣xx). Di nuovo, pur potendo esserlo in pratica, questa situazione non va trattata come Possesso di Board.
- 3) Poche storie, Nord ha dichiarato volontariamente manche in zona. Certo, si tratta di lunghezza e solidità delle Cuori (poteva dire 2♥ forzante), ma di fatto ha mostrato di pensare di fare 10 prese (di nuovo, poteva dire Contro e poi le Cuori oppure 3♥, licite non forzanti) e quindi non ci può essere vantaggio a far giocare l'avversario liscio. Se Est appoggia a 4♠ l'eventuale Passo di Sud va ritenuto forzante.

Quando una coppia ha manifestato la volontà di punire un parziale, si assume che “possieda il board”:

| S | O | N | E |
|------|------|------|------|
| 1NT | Pass | Pass | Dbf |
| Pass | Pass | 2♣ | Pass |

La trasformazione di Ovest sul Contro di riapertura di Est mostra che egli ritiene di poter battere 1NT. Da questo momento si assume che la coppia E-W abbia la preponderanza del punteggio. Il Passo di Est su 2♣ è quindi Forzante: *compagno, io non posso punire 2♣: se lo puoi fare tu, contra, in caso contrario procediamo alla ricerca del miglior contratto”.*

I LIVELLI DI GUARDIA E IL PASSO FORZANTE

Alcune dichiarazioni sono definite come “forzanti fino a ...”, dove il contratto specificato indica fino a che punto la coppia si impegna a dichiarare (ed è considerato Livello di Guardia). La Truscott, forzante fino a 3 nel seme d'apertura, è un esempio. Un altro classico è la surlicita a seguito dell'intervento di uno a colore del compagno:

| S | O | N | E |
|----|----|------|----|
| 1♣ | 1♠ | Pass | 2♣ |

La surlicita a 2♣ è forzante fino a 2♠: la situazione non è certo forzante di manche né la coppia ha sancito Possesso di Board (Ovest può avere 8 punti ed Est 11 col fit terzo), tuttavia l'impegno comune è fino a 2♠ ...

| S | O | N | E |
|----|------|------|----|
| 1♣ | 1♠ | Pass | 2♣ |
| 2♦ | Pass | | |

Il Passo di Ovest è Forzante perché la sua coppia si è impegnata a dichiarare fino a 2♠: il significato di un Passo Forzante sotto il Livello di Guardia è quello di

mostrare una mano intermedia, troppo debole per descriverla superando il Livello di Guardia, ma non proprio minima. Nell'esempio possiamo ipotizzare che Ovest abbia: ♠ AQxxx ♥ Kxx ♦ xxx ♣ Qx.

SCALETTE CONVENZIONALI

Quando è stato sancito il Possesso del Board e l'avversario dichiara, il Passo Forzante è strumento di descrizione. Occorre adesso chiederci cosa accade quando, se l'avversario fosse passato, l'apertore avrebbe descritto usando una scaletta convenzionale:

| | | | | | | | | |
|-----|------|----|-----|--|-----|------|----|----|
| S | O | N | E | | S | O | N | E |
| 1NT | Pass | 2♣ | Dbl | | 1NT | Pass | 2♣ | 2♥ |
| ? | | | | | ? | | | |

La Stayman ha senza dubbio creato una situazione di Possesso del Board, pertanto l'eventuale Passo di Sud è forzante. Tuttavia, se Est fosse passato, Sud avrebbe usato una procedura convenzionale per descrivere (che, nel nostro sistema, prevede di usare le licite che vanno da 2♦ fino a 3♦): in che modo, dopo l'intervento, il Passo Forzante si inserisce in questo meccanismo? Ecco i nostri consigli:

L'avversario è intervenuto di Contro (per chiedere l'attacco a Fiori):

- l'apertore, se non possiede il fermo a Fiori, applica la scaletta convenzionale ignorando l'intervento;
- col fermo a Fiori, l'apertore passa: al suo turno il rispondente può reiterare la sua domanda dichiarando Surcontro. Di nuovo l'apertore applica la scaletta predefinita.

L'avversario è intervenuto a colore. L'apertore ...

- Contro: almeno una quarta maggiore non dichiarata dall'avversario (nell'esempio, 4 carte di Picche);
- un colore qualsiasi (nell'esempio 2♠, 3♣ o 3♦): la quinta;
- 2NT: doppio fermo nel seme avversario;
- Passo in tutti gli altri casi.

Parte terza: difesa dalle dichiarazioni convenzionali

Fino a questo punto abbiamo seguito un percorso logico: proviamo a riassumerlo. Quando una dichiarazione mostra che la coppia possiede la maggioranza dei punti, cioè il Possesso del Board, si determinano due conseguenze:

- 1) ambedue i compagni sanno di non aver convenienza nel lasciare che l'avversario giochi indisturbato;
- 2) non esiste più la necessità del Contro "a togliere" per mostrare maggior forza, perché in ogni caso il partner non passerà.

La situazione che si determina è dunque di **Passo Forzante + Contro Punitivo**.

Proviamo, a questo punto, a rovesciare il ragionamento. Se, nel codificare il sistema, definiamo una dichiarazione come "**crea Passo Forzante**" stiamo dicendo un mucchio di cose in un colpo solo:

- tale licita mostra preponderanza del punteggio, perché sappiamo che il Passo, per essere Forzante, richiede il Possesso del Board. Quindi ...
- ogni successivo Passo sarà Forzante;
- ogni successivo Contro sarà Punitivo;
- ogni successiva licita a colore sarà Forzante.

In più, stiamo suggerendo che tutte le altre licite diverse da quella che abbiamo definito come "**crea Passo Forzante**" neghino il Possesso del Board e quindi siano competitive non forzanti.

Tale strumento, per la sua semplicità ed efficacia, si rivela prezioso per predisporre un unico metodo per difenderci dagli interventi convenzionali dell'avversario, qualunque significato essi abbiano.

Prima di procedere, però, dobbiamo rispondere ad una domanda: quando, ai fini di applicare il nostro metodo difensivo, consideriamo "convenzionale" una licita dell'avversario? La risposta è la seguente: quando si verifica almeno una delle seguenti due condizioni ...

- l'avversario ha usato una denominazione artificiale (per esempio ha detto le Quadri per mostrare il possesso delle Cuori); oppure ...
- il colore dominante dell'avversario è ignoto.

Proviamo con un test:

S O N E

1NT 2♥*

* Alert

Dopo l'alert dell'avversario avete chiesto e lui vi ha fornito una delle seguenti spiegazioni. Per ognuna di esse dite se la vostra coppia, in base ai criteri impostati, considera questa dichiarazioni come naturale (quindi si applicano i soliti criteri: Contro Sputnik, ecc.) oppure convenzionale (quindi si applicherà la difesa che stiamo per illustrare) ...

- 1) *Mostra la monocolora a Picche.*
- 2) *Mostra la bicolore minore.*
- 3) *Mostra 5+ Cuori e una quarta minore.*
- 4) *Mostra 4 Cuori e una sesta minore.*

Risposte:

- 1) convenzionale, perché usa una denominazione artificiale (Cuori per Picche);
- 2) convenzionale, per lo stesso motivo del punto 1;
- 3) naturale: nomina il colore dominante, le Cuori;
- 4) convenzionale: il colore dominante (il minore) è ignoto.

Ecco allora la **DIFESA DA INTERVENTI CONVENZIONALI**:

- **Contro**: sancisce Possesso del Board. I successivi Contro saranno Punitivi, i Passo Forzanti e le licite a colore Forzanti. Ogni dichiarazione diversa da Contro nega possesso del Board (con l'ovvia eccezione delle surlicite di colori realmente posseduti dall'avversario) ...
- **Nuovo colore**: competitivo non forzante.
- **Passo poi Contro**: Sputnik, nega Possesso del Board e quindi propone solo la ricerca di un parziale.

Proviamo:

| | | | |
|---|---|---|---|
| S | O | N | E |
|---|---|---|---|

1 NT 2♦* ?

* **Alert**: monocolore sesta a ♥ oppure a ♠.

Cosa dichiarate, in Nord, con le seguenti carte?

| | | | |
|--|--|--|--|
| ♠ A Q 9 6 ♥ 5 4 ♦ 8 4 2 ♣ K Q 8 2 1 | ♠ 9 7 ♥ 6 3 ♦ A K 7 4 3 2 ♣ A 8 2 2 | ♠ K J 8 7 4 ♥ 6 ♦ A Q 6 4 ♣ 9 8 5 3 | ♠ 4 2 ♥ 5 2 ♦ K Q 9 8 7 5 ♣ 7 4 3 4 |
| ♠ K 9 8 6 ♥ 8 6 ♦ Q 9 7 6 ♣ 6 3 2 5 | ♠ Q 1 0 9 ♥ J 1 0 7 2 ♦ K 8 3 ♣ Q 9 7 6 | ♠ 5 2 ♥ 8 6 ♦ Q 1 0 6 4 ♣ A 8 5 3 2 7 | ♠ Q J 9 7 6 ♥ 6 ♦ Q 8 7 5 ♣ 8 7 3 8 |

- 1) Contro: sancite il Possesso del Board e siete pronti ad affrontare qualsiasi futuro. Se l'avversario mostra di avere le Picche, punirete. Se, invece, rivela le Cuori e il vostro compagno non vuole punire, potrete surlicitare per cercare la miglior manche.
- 2) Contro, poi le Quadri: il partner saprà che è una licita forzante perché avete sancito il Possesso del Board.
- 3) Contro, poi (sulla probabile dichiarazione delle Cuori dell'avversario) le Picche, Forzante.
- 4) 3♦, non forzante. Non avendo detto Contro, infatti, avete negato Possesso di Board.
- 5) Passo, negando il Possesso del Board. Il futuro dipende da ciò che farà l'avversario. Se mostra di avere le Picche passerete, segnando una piccola cifra sulla vostra colonna che, più o meno, corrisponderà a quello che avreste segnato se vi avessero lasciato giocare 1NT; se, invece, manifesta le Cuori dichiarerete Contro Sputnik per cercare un parziale a colore. Sarebbe sbagliato, con queste carte, dichiarare Contro immediato e sancire Possesso di Board in base alla considerazione che la coppia possiede 20-22 punti. Chiedetevi questo: se dite Contro e, sulle Cuori avversarie il compagno contra, sarete contenti di ritrovarvi a controgiocare a 2♥ contrati? Non credo.
- 6) 2NT, naturale. Con queste carte potreste anche sancire il Possesso di Board dicendo Contro, ma poiché la vostra mano non si presta a controgiocare a livello 2 (niente teste e una sola presa in qualunque atout maggiore abbia l'avversario) è meglio chiarire subito la situazione al compagno.
- 7) Passo, per negare Possesso di Board. Poi, sia che la licita vi torni a 2♥ sia a 2♠, direte 2NT per chiedere al compagno di scegliere il parziale in un minore. **Principio**: una coppia che non possiede il Board non può giocare 2NT.
- 8) 2♠, a giocare.