



# L'INVERTED DOUBLE

Claudio Rossi

1

## LE SITUAZIONI DI “PASSO FORZANTE”

“Passo Forzante” è una definizione d’uso comune ma in qualche modo fuorviante, perché suggerisce che sia il Passo a determinare l’obbligo di dichiarare. Probabilmente la definizione corretta delle situazioni di cui stiamo per parlare è “Passo in situazione Forzante”.

Terminologia a parte, i casi di cui ci occupiamo riguardano quelle sequenze competitive in cui **la coppia sa, per logica o per convenzione, di avere un punteggio nettamente superiore a quello dell’avversario.**

In queste situazioni, a parte rari casi che si presentano in smazzate bizzarre ed eccentriche, non conviene mai lasciare che l’avversario giochi indisturbato, poiché incasseremmo una penalità inferiore a quanto avremmo “segnato” giocando: o si prosegue nella licita, quindi, o si contra.

Se le dichiarazioni precedenti hanno dato questa certezza, quando un giocatore passa (ma il suo compagno è ancora in gioco) lo fa nella presunzione che il suo partner comunque dichiari qualcosa. Questo passo, in termini estremamente generici, mostra indecisione sul da farsi e lascia la scelta al compagno.

Alcuni esempi:

S	O	N	E
1♣	DbI	Rdb	1♥
P	..	..	

Nord/Sud hanno almeno 23 punti: il Passo di Sud è Forzante e Nord qualcosa dovrà dichiarare.

S	O	N	E
1♠	P	2♣	2♦
P	..	..	

Questa volta la preponderanza di punteggio in Nord/Sud è ancora più evidente; che il board finisca con “tutti passano” è impensabile.

S	O	N	E
1♠	2♦	2NT	3♦
P	..	..	

Questa volta la situazione è Forzante per Convenzione: l’appoggio Truscott (fit almeno Invitante) crea, per definizione di sistema, situazioni di Passo Forzante.

S	O	N	E
1NT	P	P	DbI
P	P	2♦	P
..	..		

Un caso un po’ più sottile, che richiede un attimo di riflessione: la coppia Est/Ovest ha scoperto di avere la forza-onori sufficiente per punire il contratto di 1NT. E’ illogico, pertanto, permettere che l’avversario giochi indisturbato un altro parziale.

Nei Sistemi Standard, quando la situazione è di Passo Forzante il Contro è considerato Punitivo. Il motivo è estremamente logico: poiché la coppia sa già di avere adeguato punteggio per giocare ad oltranza non ha necessità dello strumento offerto dal Contro Informativo: lo scopo del Contro Punitivo è quello di lucrare un elevato punteggio dalla penalizzazione del contratto avversario quando questi è stato avventato o, più frequentemente, sfortunato.

Il Contro Punitivo dato a contratti parziali, tuttavia, è cosa assai delicata. Il vero problema non è rappresentato dai rari casi in cui, per un'incomprensione della coppia o per una distribuzione infernale, l'avversario realizza il suo impegno: la questione delicata è che la penalità derivante dal contro deve essere superiore a quanto avremmo realizzato giocando noi stessi, altrimenti il risultato è pessimo. Vediamo alcuni casi:

- Noi realizziamo un parziale: la penalizzazione ha successo se l'avversario in zona va anche solo 1 down (+200), ma se è in prima servono almeno 2 down (+300).
- Noi realizziamo una manche in prima: perché il Contro abbia successo occorre che il nemico paghi 500 (2 down in zona, 3 in prima).
- Noi realizziamo una manche in zona: se il nemico paga meno di 800 punti ... ha vinto lui!

Il successo di una penalizzazione del contratto parziale avversario richiede dunque che vi siano alcune condizioni ideali:

1. Un rapporto favorevole tra quello che avremmo potuto realizzare e la situazione di zona, per evitare che ci consegnino una manciata irrisoria di punti;
2. Onori di testa e un certo misfit, per evitare che l'avversario stritoli le nostre figure a suon di tagli;
3. Una situazione d'atout tale per cui il nemico, che proprio sulle sue atout fa conto (i punti dovremmo averli noi) non possa sfruttarle al meglio: quando si contra un parziale bisognerebbe, al più presto, giocare atout efficacemente per minimizzare il potere di taglio dell'avversario.

La figura d'atout è il nodo nevralgico. Vediamo qualche caso:

### **L'AVVERSARIO HA 7 ATOUT**

Questo è un caso in cui la penalità può essere estremamente elevata: se sta giocando nella 4-3 occorrerà spesso batterglielo per minimizzare i suoi tagli, mentre se gioca nella 5-2 o nella 6-1 pagherà le prese d'inerzia. Attenzione però: anche nei casi di atout 5-2 conviene a volte battere, per evitare che l'avversario realizzi le piccole atout tagliando in mano.

### **L'AVVERSARIO HA 8 ATOUT DIVISE 5-3**

Questo è uno dei casi più frequenti e il successo dipende dall'impedire che il Giocante sfrutti le atout della parte corta facendo prese di taglio. Qui gli attacchi

e i rinvii in atout sono d'obbligo e quindi la difesa deve avere figure adeguate.

**Axx + Kx**

**Axx + xx**

**Kxx + Qx**

Sono figure perfette. Più delicate invece sono:

**AQx + xx**

**KQx + xx**

**KJx + xx**

In questi casi il partner deve avere gli ingressi veloci per vincere la presa e giocare atout dalla parte giusta, una o due volte.

### L'AVVERSARIO HA 8 ATOUT DIVISE 4-4

Di nuovo, per evitare che il nemico sfrutti le atout di taglio, occorre batterglielo prima possibile e quindi tutte le considerazioni fatte al punto precedente rimangono valide. Va detto che in questi casi quella che, per il Giocante, sembra una distribuzione sfortunata (i resti 4-1), in realtà sovente non è tale.

Se, in difesa contro un avversario che gioca nella 4-4, avete ad esempio **Q1087**, vi troverete in un dilemma: giocare atout per togliere i tagli, ma rimetterci delle prese, oppure non toccare le atout e lasciare che il nemico faccia i suoi comodi.

### L'AVVERSARIO HA 9 ATOUT

Penalizzare un avversario che abbia 9 atout a livello 2 è sempre sbagliato e anche a livello 3 c'è quasi sempre da rimetterci. Perché convenga un'operazione di questo tipo debbono concorrere più fattori:

- 1) l'avversario in zona, noi in prima se pensiamo di poter fare manche;
- 2) atout monumentali (tipo: **AQ10**) situate dopo la forza dell'avversario, oppure..
- 3) Misfit e assi, così da pensare di realizzare le nostre atout di taglio.

Dunque tutto il problema di chi sta accarezzando l'idea di punire un parziale avversario consiste nel riuscire ad individuare la propria figura d'atout, in numero e qualità. Il Contro Punitivo dei Sistemi Standard non aiuta in questo, e pertanto porta a dei buoni risultati solo nei rari casi in cui uno dei due partner ha una figura monumentale e gloriosa nell'atout dello sfortunato avversario. Ma questo accade troppo raramente, soprattutto contro avversari assennati: da qui l'uso del ....

## 3

## CONTRO INVERTITO

Il Contro Invertito (inverted double) viene usato al posto del Contro Punitivo nelle situazioni Forzanti: secondo questo accordo il Contro mostra dei tratti precisi della mano. La serie di messaggi lanciati è la seguente:

- 1) "Ho una mano bilanciata o semi bilanciata con punteggio di testa adatta al controgiooco";

- 2) “Ho due o tre (raro) carte nel colore d’atout avversario (una carta è ammissibile molto raramente e soltanto se il nemico è a livello 3)”;
- 3) “Se, in considerazione della nostra forza e della situazione di zona TU ritieni conveniente punire, fallo, purché la tua figura d’atout sia idonea. Ricordati che quello lungo in atout devi essere tu!”.

Vediamo qualche esempio concreto.

S	O	N	E
1 ♠	P	2 ♣	2 ♦
?			

Il 2 su 1 di Nord ha creato una situazione di Passo Forzante e Inverted Double.

Vediamo delle possibili mani di Sud:

**♠KQJ83   ♥AQ105   ♦4   ♣963 → 2♥**

In clima di Passo Forzante una dichiarazione immediata mostra una mano sbilanciata assolutamente inadatta alla punizione. Se poi la situazione è, come in questo caso, Forzante a Manche la mano può essere sia minima sia massima. Con mano più bilanciata e punti meno concentrati, tipo:

**♠KJxxx   ♥AJxx   ♦xx   ♣Kx**

avremmo dichiarato Passo e, su un’eventuale riapertura di Contro (Inverted), avremmo proseguito con 2♥.

**♠AQ7643   ♥AK6   ♦54   ♣63 → 2♠**

Valgono le stesse considerazioni dell’esempio precedente : in questo caso una sesta è meglio dichiararla subito.

**♠KQ873   ♥A63   ♦854   ♣K3 → Passo**

Passo e, se il partner riapre con il Contro (Inverted), dichiariamo 2♠: questa sequenza mostra la più amorfa delle mani.

**♠KQJ94   ♥K63   ♦KJ5   ♣J6 → 2NT**

Sebbene la figura d’atout piazzata “dopo” l’avversario sia di quelle adatte alla punizione, mancano le prese certe e veloci: meglio mostrare subito la vocazione di questa mano per il gioco a Senza.

**♠AK765   ♥963   ♦AQ9   ♣63 → Passo**

Questa volta, se la situazione di zona lo suggerisce, possiamo metterci in attesa del Contro per trasformare. Se il compagno dovesse riaprire con un Inverted saremmo autorizzati ad aspettarci qualcosa come:

**♠xx   ♥AQxx   ♦xx   ♣AKxxx**

Se, con quest’accoppiata di mani, 3NT dovesse rivelarsi una passeggiata grazie alla favorevole divisione dei colori neri e alla posizione del Re di Cuori,

allora vorrebbe dire che a 2♦ Est dovrà firmare delle cambiali.

♠A9875 ♥AK63 ♦54 ♣A3 → Contro

Mostriamo una mano non minima, prese di testa e due carte di Quadri: il compagno, se ha carte idonee alla punizione, sa però che l'attacco sarà in atout. Per trasformare deve avere una figura che sia indifferente al fatto di essere "sotto" all'avversario, tipo **AKx** o **Axx**.

♠AK875 ♥93 ♦AQ108 ♣32 → Passo

Passo, tuttavia ben difficilmente il compagno avrà un numero di Quadri sufficiente (e una mano adatta) per riaprire di Contro: alla fine ci rassegheremo a giocare 3NT. Questo è il prezzo che si paga per giocare l'Inverted: nei metodi Standard avremmo tuonato un Contro Punitivo. Siamo sinceri, però: quant'è probabile una situazione come questa contro avversari che non dichiarino a casaccio?

S	O	N	E
1♣	DbI	Rdb	1♥
?			

Un'altra situazione di Passo Forzante e Inverted Double. Questa volta però ci sono due differenze sostanziali rispetto all'esempio precedente. La prima è che la situazione non è Forzante Manche (Sud potrebbe avere 12 Pt. e Nord 11); la seconda è che l'avversario è a livello 1: decideremo di punirlo se abbiamo 6 atout (divise 4-2), nei casi in cui il compagno del contrante abbia mostrato la sua quarta incappando nella terza. Ecco le carte con cui diremmo Passo in attesa del Contro:

♠75 ♥AJ93 ♦A64 ♣AJ32 → Passo

Notate che se il compagno dovesse riaprire di Contro avremmo la certezza di avere 6 atout. Ed ecco le carte con cui saremmo noi, in Sud, a dare il Contro Invertito:

♠A875 ♥63 ♦A6 ♣AJ532 → Contro

Assi, mano non troppo sbilanciata, due carte di Cuori: perfetto.

Ancora questo:

♠AJ7 ♥3 ♦764 ♣AQJ432 → 2♣

REGOLA: quando la situazione è forzante, ma non Forzante Manche, una dichiarazione immediata mostra la più debole delle mani, sbilanciata e inadatta alla punizione. Con mano sbilanciata forte si passa e si dichiara dopo.