

1.2 IL CONTRO, IL SURCONTRO E IL VALORE DEI CONTRATTI

In dichiarazione passo, contro e surcontro, sono a disposizione di qualunque giocatore quale alternativa a una proposta di *contratto*.

Il contro può essere eseguito solo a seguito di una *proposta di contratto* avversaria, mentre il surcontro solo a seguito di un *contro* avversario.

Contro e surcontro modificano il valore della scommessa (remunerazione o perdita conseguibile) determinando un *contratto diverso* e per questi motivi è necessario riconsiderare i premi e le penalità dei *contratti* dichiarati.

I PREMI

I premi si ottengono realizzando il *contratto* dichiarato.

Il *contro* raddoppia il valore delle *prese* scommesse, il *surcontro* lo quadruplica e ciò si ripercuote pesantemente sul valore finale di un *contratto*.

Ecco una tabella che riassume il valore delle *prese*.

IL VALORE DELLE PRESE:		NON CONTRATE	CONTRATE	SURCONTRATE
ATOUT	SEMI MINORI (♣ E ♦)	20 punti ciascuna	40 punti ciascuna	80 punti ciascuna
	SEMI NOBILI (♥ E ♠)	30 punti ciascuna	60 punti ciascuna	120 punti ciascuna
SENZA ATOUT	PRIMA PRESA	40 punti	80 punti	160 punti
	PRESE SUCCESSIVE	30 punti ciascuna	60 punti ciascuna	120 punti ciascuna

Ecco che cosa si verifica quando un *contratto parziale* è *contrato* o *surcont*:



IN PRIMA	
Valore prese:	60
Bonus «parziale»:	50
Valore del contratto	110

IN ZONA	
Valore prese:	60
Bonus «parziale»:	50
Valore del contratto	110



IN PRIMA	
Valore prese:	120
Bonus «manche»:	300
Premio aggiuntivo	50
Valore del contratto	470

IN ZONA	
Valore prese:	120
Bonus «manche»:	500
Premio aggiuntivo	50
Valore del contratto	670



IN PRIMA	
Valore prese:	240
Bonus «manche»:	300
Premio aggiuntivo	100
Valore del contratto	640

IN ZONA	
Valore prese:	240
Bonus «manche»:	500
Premio aggiuntivo	100
Valore del contratto	840

Contro e surcontro modificano il valore di tutti i contratti, particolare attenzione però va prestata ai contratti parziali, che, in conseguenza del contro e del surcontro, possono con facilità cambiare natura tramutandosi in contratti di manche.

Un semplice esempio:

- Il contratto di 3♣ è un contratto parziale e prevede un bonus fisso di 50 punti.
- Il contratto di 3♣ contro, raddoppiando il valore delle prese scommesse ($60 \times 2 = 120$), è un contratto di manche e il bonus previsto è di 300 o 500 punti in rapporto alla posizione di gioco (prima o zona).

I contratti contrati e realizzati, oltre al raddoppio del valore delle prese scommesse, prevedono:

- Un premio aggiuntivo di 50 punti (*bien joué*).
- Le prese in più hanno il valore di 100 punti ciascuna in prima e di 200 in zona.

I contratti surcontrati e realizzati, oltre alla quadruplicazione delle prese scommesse, prevedono:

- Un premio aggiuntivo di 100 punti (*bien joué*).
- Le prese in più hanno il valore di 200 punti ciascuna in prima e di 400 in zona.

IL VALORE DELLE PRESE IN PIÙ

	CONTRATE		SURCONTRATE	
	PRIMA	ZONA	PRIMA	ZONA
+1	100	200	200	400
+2	200	400	400	800
+3	300	600	600	1200
+4	400	800	800	1600

LE PENALITÀ

Gli effetti del contro e del surcontro si ripercuotono non solo sui *premi* ottenibili, ma anche, in caso di mancata realizzazione del *contratto*, sulle penalità.

Le penalità normali di un *contratto* prevedono una progressione aritmetica: ogni *presa di caduta* ha un costo di 50 punti in prima e 100 punti in zona.

Il contro non solo raddoppia il valore della prima presa, ma innesca per le prese successive un forte incremento che prevede rispettivamente:

- In prima un valore di 200 punti per la seconda e la terza *presa di caduta* e a partire dalla quarta *presa di caduta* un valore di 300 punti.
- In zona un valore fisso di 300 punti a partire dalla seconda presa.

Il surcontro ha effetti ancor più devastanti raddoppiando il valore delle *prese di caduta* rispetto al contro.

Ecco uno specchietto che riassume il valore delle più comuni *prese di caduta*.

IL VALORE DELLE PRESE DI CADUTA

	NON CONTRATE		CONTRATE		SURCONTRATE	
	PRIMA	ZONA	PRIMA	ZONA	PRIMA	ZONA
	-1	50	100	100	200	200
-2	100	200	300	500	600	1000
-3	150	300	500	800	1000	1600
-4	200	400	800	1100	1600	2200
-5	250	500	1100	1400	2200	2800

Anche in questi casi il *bidding box* è di aiuto e sulla faccia posteriore dei cartellini del passo, del contro e del surcontro, sono riportati tutti i valori delle *prese di caduta*. Nelle situazioni competitive è però molto importante conoscere già in fase di dichiarazione il valore delle *prese di caduta*: ne scopriremo il perché prestissimo.

1.3 COME VALUTARE I RISULTATI CONSEGUITI

Per valutare il risultato di un *contratto* è necessario considerare le risorse disponibili di entrambe le coppie. Non bisogna fermarsi alle apparenze dello *score*, ma al contrario è fondamentale andare alla sostanza del problema e in quest'ottica un punteggio positivo (*mantenimento del contratto*) non rappresenta necessariamente un buon risultato, come pure un punteggio negativo (*caduta del contratto*) non rappresenta di per sé un risultato negativo.

1.4 COME VALUTARE LA MANO POSSEDUTA

La valutazione della mano è un elemento imprescindibile del gioco e dare il giusto valore alle tredici carte ricevute richiede una serie di considerazioni che trascendono il conteggio aritmetico dei *punti onori*.

Il conteggio dei *punti onori* non è l'unico metodo per valutare una *mano* e altri aspetti devono essere approfonditi. Iniziamo comparando queste due *mani*:

A)	B)
♠ QJ7	♠ A9743
♥ J62	♥ AK872
♦ KJ43	♦ 5
♣ KQ5	♣ 86

È probabile che l'istintivo ti metta sulla buona strada e ti suggerisca di considerare migliore la *mano* B), anche se la *mano* A) presenta un maggior numero di *punti onori* (13 po). Abbandonando questi iniziali esempi, proviamo a considerare alcuni punti su cui si fonda la valutazione di una *mano*.

Il conteggio dei *punti onori* non è l'unico metodo per valutare una mano e altri aspetti devono essere approfonditi.

LE PRESE RAPIDE

Nel **conteggio** dei **punti onori** gli Assi e i Re sono sottovalutati; prima che tale metodo prendesse diffusione, per valutare la forza di una *mano* si utilizzava il metodo delle **prese d'onori**, oggi tale metodo è conosciuto come il conteggio delle **prese rapide**. Ecco lo schema:

PRESE RAPIDE

AK = **2**

AQ = **1½**

A = **1**

KQ = **1**

K2 = **½**

il possesso di **2 prese rapide** è il requisito minimo richiesto per un'*apertura uno a colore*,

Le mani che presentano 3 prese rapide, costituiscono comunque una buona scelta d'apertura, a prescindere dal conteggio dei punti onori.

la combinata presenza del 10 e del 9 in un colore, abbinati ad altri *onori*, è poi fattore di ulteriore miglioramento della mano. Del 9, infine, ci si accorge dell'importanza quando manca; al proposito è sufficiente

①	②
♠ KJ109	♠ KJ52
♥ 7	♥ 7
♦ AJ1063	♦ AJ653
♣ QJ10	♣ QJ4

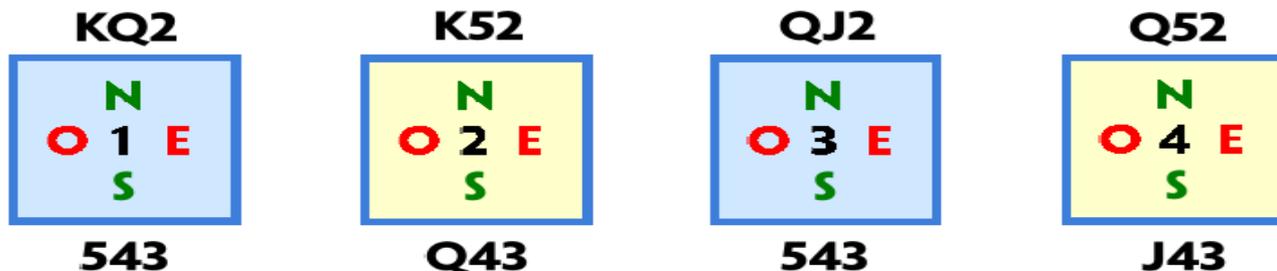
L'esempio ① propone una *mano* migliore rispetto all'esempio ②, malgrado forza, distribuzione, qualità e posizione degli onori siano identiche.

Il numero delle carte potenzialmente affrancabili è di molto superiore nell'esempio ① e ciò è dovuto alla presenza dei 10 e dei 9 presenti nei colori.

GLI ONORI CONCENTRATI

Quando gli *onori* sono concentrati in un seme, questi si rafforzano vicendevolmente e consentono di poter realizzare un maggior numero di *prese*.

Asso e Re in uno stesso colore sono in pratica equivalenti al possesso di due Assi. Molto indicative sono le concentrazioni di *onori* di Re e Donna o di Donna Fante:



- Nell'esempio ①), la situazione è decisamente migliore rispetto all'esempio ②), in quanto nel primo caso è possibile cercare di realizzare due *prese* nel colore (*posizione dell'Asso in Ovest*).
- Nell'esempio ③), la situazione è decisamente migliore rispetto al ④), in quanto è possibile cercare di realizzare una presa nel colore (*almeno uno dei grossi onori mancanti posizionato in Ovest*).

GLI ONORI SECCHI

Un *onore*, che non rappresenta di per sé *presa*, al fine di avere teorica possibilità di *presa*, deve essere accompagnato da un numero di *cartine* pari almeno a quanti sono gli *onori* superiori mancanti.

Nella valutazione *a priori* (senza alcuna informazione sulle *carte* del compagno) della *mano* posseduta è buona abitudine **svalutare di un punto tutti gli onori secchi** (escluso l'Asso) e le coppie di **onori secchi**.

VALORE DEGLI ONORI SECCHI:

A SECCO	=	4	(NON SI SVALUTA)
K SECCO	=	2	(-1)
Q SECCA	=	1	(-1)
J SECCO	=	0	(-1)
KQ SECCHI	=	4	(-1)
QJ SECCHI	=	2	(-1)



LE CARTE ALTE VALGONO DI PIÙ SE SONO SITUATE NEI COLORI LUNGH

Gli *onori* e in genere le carte alte, se situati nei colori lunghi, aiutano le piccole carte di quel seme a divenire *prese*. Quando gli *onori* sono situati nei semi corti, possono realizzare *prese*, ma non aiutano a realizzare altre *prese*.

⑤	⑥
♠ A8742	♠ 87432
♥ AK975	♥ 97543
♦ 87	♦ A
♣ 9	♣ AK

Le due mani presentano identica distribuzione e la stessa qualità di *onori*, ma la *mano* ⑤ è certamente migliore.

Nella *mano* ⑤ gli *onori* sono situati nei semi lunghi e ciò potrà favorire l'affrancamento della lunghezza del colore.

Nella *mano* ⑥ gli *onori* sono situati nei semi corti, ciò consentirà di realizzare 3 *prese*, ma questo è tutto.

La presenza di pali lunghi.

Svalutate la 4-3-3-3

VALUTAZIONI NEL CORSO DELLA DICHIARAZIONE

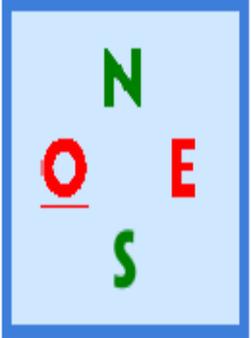
Il valore di una *mano* cambia in rapporto allo svolgimento della *dichiarazione*:

- Una *mano* **migliora quando il compagno apre la dichiarazione**, perché quasi certamente il compagno avrà il possesso di qualche carta che rinforza le nostre Carte

- Una *mano* peggiora quando ad aprire l'asta dichiarativa è l'avversario, specialmente quando ad aprire è l'avversario di sinistra; quando la maggior parte della forza avversaria è alla nostra sinistra, *impasse* ed *expasse* è più probabile possano non riuscire, perché la *mano* avversaria è posizionata dopo di noi e ha la possibilità di giocare dopo di noi.

APRE OVEST, SUD HA UN PESO SULLO STOMACO

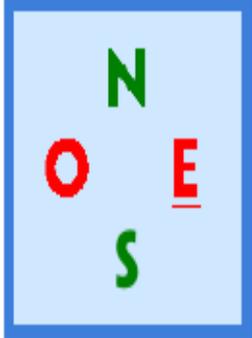
APERTORE  ♠ KJ53
 ♥ AQ84
 ♦ A32
 ♣ A4



  ♠ AQ62
 ♥ KJ65
 ♦ K65
 ♣ K2

APRE EST, SUD ORA È PIÙ SOLLEVATO

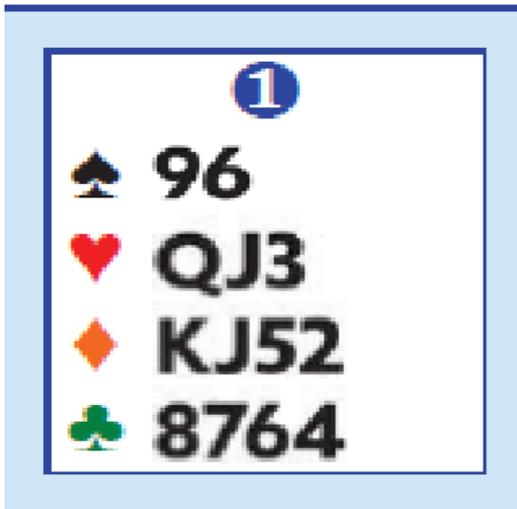
♠ KJ53 APERTORE 
 ♥ AQ84
 ♦ A32
 ♣ A4



♠ AQ62
 ♥ KJ65
 ♦ K65
 ♣ K2 



Mani di Est:



P.O. 7

P.D. 1

LICITA 2♥

OVEST
1♥

Mani di Est:

2
♠ 96
♥ A853
♦ Q642
♣ K105

P.O. 9

P.D. 2

LICITA 3♥

OVEST
1♥

Mani di Est:

♠ 8

♥ A874

♦ 963

♣ KQJ52

♠ 3

P.O. 10

P.D. 3

LICITA 4♥

OVEST NORD EST SUD

—	1♦	PASSO	1♠
PASSO	?		

③
♠ QJ62
♥ K4
♦ AJ742
♣ A7

P.O. 15

P.D. 2

LICITA 3P

In caso di fit evidente è possibile rivalutare :

- **tre punti di rivalutazione per ogni vuoto,**
- **due per ogni singolo,**
- **uno per ogni doubleton**
- **uno per ogni atout dopo l'ottava**

Qualche esempio:

APE	RISP
1♥	2♥
?	

L'APERTORE POSSIEDE:

①	②	③	④
♠ AKJ ♥ K10542 ♦ 9 ♣ AQJ3	♠ K104 ♥ AQ863 ♦ AQ32 ♣ 8	♠ K4 ♥ AQJ863 ♦ KQ2 ♣ 84	♠ A3 ♥ KQ742 ♦ Q94 ♣ J73

- Esempio ① **4♥** - La manche è giustificata; l'apertore possiede 20 punti totali (18 punti onori + 2 punti di rivalutazione).
- Esempio ② **3♦** - La manche è possibile; l'apertore possiede 17 punti totali (15 punti onori e 2 punti di rivalutazione). La dichiarazione di un nuovo colore entro il livello di guardia (3♥) è *tentativo di manche* che evidenzia la distribuzione posseduta.
- Esempio ③ **3♥** - La manche è possibile e l'apertore effettua un *tentativo di manche* illustrando la distribuzione posseduta.
- Esempio ④ **PASSO** - La manche è da escludere; l'apertore possiede 13 punti totali (12 punti onori e 1 punto di rivalutazione).