

Valutazione Statica

Per *Valutazione Statica* si intende la valutazione della mano al momento dell'apertura.

Questa prima valutazione della mano deve portare a poter stabilire se esistono gli elementi di convenienza per poter ricorrere a un'apertura in relazione alla posizione dell'apertore e alle condizioni di vulnerabilità reciproca delle due *Linee* contendenti.

La valutazione della mano al momento dell'apertura dipende da diversi fattori che sono funzione delle sue caratteristiche intrinseche e che vengono di seguito enunciati.

Forza in Punti Onori

La *Forza in Punti Onori* (F_{po}) di una mano può essere valutata mediante il ricorso al computo dei ben noti punti Milton Work comunemente detti "*Punti Onori*":

$$\begin{array}{l} A = 4PO \\ R = 3PO \\ D = 2PO \\ F = 1PO \end{array}$$

La F_{po} è il primo e più importante elemento di valutazione della mano e con più di 12PO l'apertura si rende obbligatoria indipendentemente da qualsiasi altra considerazione.

Con 12PO o meno, per decidere se aprire l'asta licitativa o se passare, si possono prendere in considerazione gli altri elementi di valutazione che seguono.

Distribuzione Generica

La *Distribuzione Generica* (D_g) di una mano valuta la potenzialità della distribuzione di quest'ultima in relazione alle altre 38 possibili¹.

Un sistema estremamente semplificato di valutazione di questo fattore può consistere nel sottrarre il numero fisso 8 alla somma delle carte possedute nei due semi più lunghi della mano:

$$D_g = (L_1 + L_2) - 8$$

Elemento ostativo all'apertura è un $D_g < 0$;

Elemento neutro rispetto all'apertura è un $D_g = 0$;

Tanto più $D_g > 0$ e tanto più la mano si presta ad essere aperta.

Predisposizione

La *Predisposizione* (Pr) della mano è un elemento di valutazione che indica se la D_g della mano è naturalmente predisposta per il gioco a senza o per quello a colore. Può essere dedotta facilmente sommando i tre semi più lunghi della mano:

$$Pr = (L_1 + L_2 + L_3)$$

Se $Pr = 10$ la mano è naturalmente predisposta per il gioco a senza;

Se $Pr = 11$ la mano è neutra;

Tanto più risulta $Pr > 11$ e tanto più la mano è favorevole al gioco a colore.

La *Predisposizione* da sola non è un elemento capace di aiutare il *Dichiarante* nella decisione di aprire o meno, lo aiuta però se viene considerata insieme alla *Conformità*.

¹Le diverse distribuzioni del numero di carte in ognuno dei 4 semi di una mano sono 39, esse vanno da quella che vede i 4 semi divisi nella maniera più equa possibile (4.3.3.3) a quella rarissima che vede la presenza di un solo di essi (13.0.0.0).

Conformità

La *Conformità* (C) di una mano misura il bilanciamento della F_{PO} della mano nei 4 semi. Un bilanciamento equo prevede la suddivisione dei PO nella stessa proporzione della ripartizione della numerosità delle carte nei vari semi.

Ad esempio una mano con D_g 4.4.3.2¹ che ha i suoi semi divisi percentualmente in $4/13$, $4/13$, $3/13$, $2/13$, se avesse 13PO potrebbe vantare un perfetto bilanciamento dei suoi valori con 4PO a picche e cuori ($13 \times 4/13$), 3PO a quadri ($13 \times 3/13$) e 2PO a fiori ($13 \times 2/13$) presentando così egual predisposizione sia per il gioco a colore che per quello a senza (*Conformità Neutra*).

Se la mano presenta una Pr a senza, generalmente costituisce un elemento positivo una equa ripartizione della sua F_{PO} (*Conformità neutra*).

Se una mano presenta una Pr a colore costituisce invece un elemento positivo una concentrazione dei suoi valori nei semi lunghi (*Conformità Diretta*), tuttavia se con quella stessa mano si pensa di impegnarsi in un contratto a senza atout, allora è decisamente meglio che essa presenti F_{PO} nei semi corti (*Conformità Inversa*).

Se una mano presenta infine una Pr neutra, sarà proprio la Conformità a caratterizzarne la Predisposizione per il gioco a colore se "*Diretta*" e per quello a senza se "*Inversa*".

Quando in una mano la *Conformità* contrasta con la *Predisposizione* si verifica uno degli elementi ostativi dell'apertura (ad esempio una mano con D_g 5.4.2.2 che presenti 11 dei suoi 12PO riposti nei due doubleton ($\spadesuit 98754 \heartsuit F743 \diamondsuit AR \clubsuit A3$) è una mano che presenta una notevole criticità.

Anomalia

La *Anomalia* (A) di una mano è rappresentata dalla carenza di Carte Onori² nel suo seme reale di apertura.

Per essere esente da *Anomalia* il seme nel quale avviene l'apertura deve garantire la presenza di almeno un 1PO se formato da tre carte (il che statisticamente avviene nell'86.9% dei casi), deve garantire la presenza di almeno 2PO se quarto (70.6%), se quinto ne deve garantire almeno tre (77,18%), ed infine se sesto, deve garantire la presenza di almeno tre Onori qualsiasi (72.01%).

La presenza di un qualsiasi tipo di *Anomalia* è un fattore ostativo all'apertura.

¹Convenzionalmente quando vengono esemplificate le D_g con i numeri delle carte presenti in ogni seme separati tra loro da punti, vengono sempre poste a sinistra le picche per poi scalare di rango verso destra fino alle fiori.

²Convenzionalmente le 5 Carte Onori (A, R, D, F, T) vengono così raggruppate:

4 Onori Figurati (OF) che sono (A, R, D, F);

3 Onori Maggiori (OM) che sono (A, R, D);

2 Onori di Testa (OT) che sono (A, R);

2 Onori Minori (Om) che sono (F, T).

L'Onore Minore "Dieci" viene indifferentemente codificato con la lettera maiuscola "T" (dall'inglese "Ten") o con la lettera maiuscola "X" (con riferimento alla numerazione romana).

Punti Onori in Apertura

I *Punti Onori in Apertura* (POA) valutano la predisposizione delle “*Figure*” presenti nei quattro semi della mano a procurare un numero di prese più o meno diverso rispetto a quello previsto dal valore convenzionale delle Carte Onori (O) che le compongono.

Il valore convenzionale della prima presa di ogni seme può essere fissato nei 4PO dell’Onore Asso necessario per conseguirla, quello della seconda presa dello stesso seme nei 3PO del Re, e così via.

Se vogliamo valutare la probabilità che hanno i PO presenti in un seme della mano di conseguire prese in misura più o meno adeguata al loro valore convenzionale, dobbiamo ricorrere al calcolo dei *Punti Onori di Apertura*.

Per esempio la Figura “*RFX*” contando 4PO, dovrebbe garantire lo stesso numero di prese che garantisce l’Onore Asso che presenta pari valore, ma dato che questo fatto palesemente non corrisponde alla realtà, è evidente che è necessario tenerne conto nelle valutazioni iniziali.

Il metodo di calcolo dei POA è un po’ complicato e viene esposto in appendice assieme ad una tabella contenente il loro valore calcolato per le Figure più frequenti.

Un numero di POA inferiore a quello dei PO deve mettere in guardia in quanto può rappresentare un elemento di criticità della mano.

Punti Pearson

I *Punti Pearson* (PP) sono stati ideati per valutare correttamente la presenza nella mano del seme di picche che risulta determinante in tutte le situazioni competitive.

I *Punti Pearson*¹ possono essere facilmente computati sommando ai PO della mano il numero delle carte presenti nel seme di picche.

I *Punti Pearson* sono particolarmente utili alla valutazione statica in 4^a posizione e ne occorrono almeno 15 per poter operare l’apertura.

¹Dal nome di Don Pearson, noto giocatore statunitense che verso la metà dello scorso secolo introdusse nel bridge questi criterio di conteggio della F_{PO} al quale ancora oggi viene attribuita una certa importanza.

Vincenti

Le *Vincenti* (V) sono costituite dalle prese che ragionevolmente potranno essere conseguite nella fase del gioco della carta¹.

Le *Vincenti Immediate* (Vi) sono le vincenti di miglior qualità e sono quelle che possono essere conseguite al primo giro del colore o, meglio ancora, che possono essere riscosse quando lo si ritiene più opportuno².

Le *Vincenti Differite* (Vd) sono quelle che possono essere conseguite solo dopo aver ceduto una volta la presa all'onore dominante del loro seme (la Figura RDFx ad esempio presenta 2Vd). Naturalmente il loro valore è inferiore a quello delle Vi.

Le *Vincenti Doppiaimente Differite* (Vdd) sono quelle che possono essere conseguite solo dopo aver ceduto due volte la presa agli O dominanti del loro seme (la Figura DFTx presenta 1Vdd, la Figura RFT9 presenta 2Vdd). Il loro valore è evidentemente inferiore sia a quello delle Vd che, a maggior ragione, a quello delle Vi.

Una buona apertura dovrebbe comunque garantire due Vi o almeno una Vi + Vd.

Perdenti Falk

Le *Perdenti Falk*³ (PF) sono state ideate per valutare in maniera grossolana ma semplice, il numero di perdenti presenti in una mano.

Le *Perdenti Falk* possono essere valutate computando il numero di OM presenti nelle prime tre carte di ogni seme: ogni OM assente conta una perdente.

Pertanto la mano (\spadesuit AT5 \heartsuit RD65 \diamondsuit F982 \clubsuit R4) presenta 2PF a picche, 1PF a cuori, 3PF a quadri e 1PF a fiori, per un totale di 7PF.

Un numero di PF superiore a sette è un elemento ostativo per l'apertura.

Perdenti Statistiche

Le *perdenti statistiche* (ps) prendono in considerazione le perdenti presenti nelle prime tre carte di ogni colore considerando la probabilità a priori di far prese della figura involuta e assumendo arbitrariamente che la quarta carta del colore e le successive risulteranno vincenti.

Ad esempio: ARD = 0 perdenti⁸, ARx = 1 perdente, ADx = 1,5 perdenti.

Le perdenti statistiche sono più accurate delle perdenti Falk ma rappresentano, pur sempre, un'approssimazione della realtà.

¹Le uniche vincenti assolutamente certe sono evidentemente quelle presenti nel seme di atout in quanto né possono essere tagliate, né possono venire isolate troppo a lungo dal gioco.

²Un Asso secco è una Vi che può essere esercitata solo nel momento esatto nel quale viene giocato il suo seme, un Asso terzo può essere invece riscosso secondo opportunità in uno qualsiasi dei primi tre giri del suo seme.

³Da Allan Falk noto scrittore di bridge statunitense che ha proposto questo sistema di conteggio delle perdenti nel suo libro "I ferri del mestiere" pubblicato in Italia dall'editore Mursia.

Riepilogo

La *Valutazione Statica* della mano si propone di determinare se esistono i requisiti minimi per operare un'apertura quando questa presenta meno di 13PO.

Per ognuno dei sette elementi di valutazione precedentemente incontrati sono stati fissati i seguenti valori limite:

- $D_g = 0$;
- $POA = PO$;
- $V = 2$;
- $PF = 7$;
- $PP = 15$ (vale solo in 4^a posizione);
- $A = \text{assente}$ (vale solo nel seme di apertura);
- C e Pr non contrastanti.

Apertura in 1^a e in 2^a posizione

Per stabilire se è conveniente aprire l'asta licitativa si rilevano tutti gli elementi di valutazione fin qui analizzati e poi quando si è in 1^a o 2^a posizione:

- Se tre o più di questi elementi sono negativi ⇒ **non si apre**
- Se solo due di questi elementi sono negativi ⇒ si ricorre ad un'**apertura leggera**
- Se un solo elemento è negativo ⇒ si ricorre ad un'**apertura minima**
- Se tutti gli elementi sono positivi ⇒ si ricorre ad un'**apertura normale**

considerando che:

- Le **aperture leggere** vanno evitate quando **si è in seconda**
- Le **aperture minime** vanno evitate quando **si è in seconda contro prima**

Ad esempio un *Dichiarante* che in 1^a o in 2^a *Posizione* usasse un qualsiasi sistema a base naturale, normalmente in virtù dei suoi 12PO, aprirebbe la mano che segue di 1♣:

♠ **Dxx**
♥ **Dxx**
♦ **RFx**
♣ **Axxx**

Tuttavia una volta rilevato che la sua mano ha una $F_{PO} < 13PO$, se il *Dichiarante* ricorresse all'analisi dei sette elementi di valutazione che abbiamo precedentemente illustrato, troverebbe:

$D_g = -1$;
 $POA < PO$;
 $V = 1$;

e contando ben tre elementi ostativi all'apertura, dovrebbe propendere per il *passo* in qualsiasi situazione del board.

Quando i POA sono più importanti

Va osservato che quando la *Conformità* della mano in valutazione per l'apertura è prevalentemente "*Diretta*", aumentano di molto le probabilità che la F_{PO} del compagno sia posizionata proprio laddove non si possiede alcun valore, e questo conferisce ai

POA il massimo della loro significatività. Quando invece la mano presenta “*Conformità Neutra*” (come in quella prima proposta) è evidente che qualsiasi carta onore presente nella mano del compagno risulterà utile per formare un *Fit Onori* e che pertanto la valutazione in POA viene a perdere molta della sua significatività. Infine una mano con *Conformità Inversa* si posiziona in una situazione intermedia tra le due già esaminate in quanto aumenta la probabilità di trovare Onori di aiuto coincidenti con i propri semi lunghi sguarniti.

Ora consideriamo attentamente la mano di 12PO che segue:

♠ xx
♥ xx
♦ ADxxx
♣ ADxx

essa è una buona mano, la sua *Predisposizione* è per il gioco a colore e la sua *Conformità* è ideale per questo tipo di gioco, tuttavia essa presenta un elemento ostativo all’apertura: i POA risultano inferiori ai PO. Pertanto secondo la regola generale, venendosi a configurare un’apertura minima, questa mano dovrebbe essere aperta in tutte le situazioni del board meno quando il *Dichiarante* è *Vulnerabile* e gli avversari sono in *Prima*.

Se approfondiamo l’analisi di questa mano scopriamo che essa presenta una scarsa probabilità di legare un *Fit Onori* (FO)¹ con quella del compagno.

In effetti delle 16 carte Onori presenti nella parte restante del mazzo (tutte, escluse le 4 in possesso dell’apertore), solo 6 potrebbero essere presenti nella mano del *Rispondente* per legare un qualche FO con la mano del *Dichiarante*, mentre le altre 10 andrebbero a configurare una situazione di *Misfit Onori* (MO). In altre parole il *Dichiarante* dispone di 6/16 (37.5%) di probabilità a favore dell’instaurarsi di un FO mentre 10/16 è la probabilità che misura l’evento contrario (62.5%).

Se poi si pensa che una volta aperto si concede alla *Linea Opponente* la possibilità di trovare un parziale in nobile, ecco che l’apertura con le carte date diviene sconsigliabile in ogni posizione ed in ogni situazione del board.

Se si pensa ad una distribuzione dell’intera smazzata del tutto normale come ad esempio potrebbe essere:

♠ Rxxx ♥ Axx ♦ xxx ♣ Fxx			
♠ FTxx ♥ RDTx ♦ Rxx ♣ xx		♠ ADx ♥ Fxxx ♦ Fx ♣ RT9x	
♠ xx ♥ xx ♦ ADxxx ♣ ADxx			

si capisce facilmente come una volta aperto, il nostro *Dichiarante* potrebbe facilmente ritrovarsi in difesa contro il parziale di 2♥ assunto dalla *Linea Opponente*; la sequenza licitativa che lo porterebbe in tale situazione potrebbe essere ad esempio:

Sud	Ovest	Nord	Est
1♦	passo	1♠	passo
2♣	passo	2♦	contro
passo	2♥	passo	passo
passo			

¹ Il *Fit Onori* ricorre quando le Carte Onori presenti in un determinato seme della mano del *Dichiarante* si incontrano profittevolmente con altre carte Onori presenti nello stesso seme nella mano del *Rispondente*.

Al nostro *Dichiarante* non toccherebbe poi miglior sorte se decidesse di aggiudicarsi l'asta licitativa superando la dichiarazione finale di Ovest e impegnando il parziale di 3 ♦ o, peggio ancora, quello di 2 senza.

In definitiva se in questa smazzata Sud decide di aprire, poi marcherà comunque uno score negativo, mentre se decide di passare, l'asta finirà con un rimbussolamento per niente dannoso.

Situazioni simili sono facili da interpretare per un giocatore esperto, ma rappresentano un vero rompicapo per l'inesperto che nemmeno alla fine della mano riesce a capire perché abbia marcato un brutto score. Le indicazioni offerte dai POA possono allora essere di valido aiuto specie quando la mano concentra rilevante F_{PO} in uno solo o, al massimo, in due semi.

Apertura in 3^a e 4^a posizione

Quando si è in 3^a posizione e si dispone di una mano ai limiti dell'apertura è evidente che non esistono speranze di poter arrivare ad un contratto di manche.

Se poi nemmeno la *Linea Opponente* dimostra di averne, allora siamo nel vasto, insidioso ed ancora non completamente esplorato territorio della dichiarazione competitiva. Qui non anticipare un proprio buon seme può essere esiziale e il ricorso all'*apertura leggera* si fa assai più frequente.

Quando infine si è in 4^a posizione, risulta mandatorio aprire solo se si è certi di marcare dalla propria parte dello score e pertanto è generalmente proibita l'apertura se scarseggiano i *Punti Pearson*.

L'argomento dell'apertura in funzione della *Posizione* (cioè del turno nel quale il giocatore è chiamato ad esprimersi) e della situazione di *Vulnerabilità* del board merita di essere ripreso ed approfondito, tuttavia gli elementi fin qui forniti, saranno più che sufficienti per qualche utile riflessione aggiuntiva quando ci si ritrova con mani al limite dell'apertura.

La questione dell'aprire o meno in queste circostanze non è certo cosa di poco conto perché nel bridge competitivo moderno quando si sbaglia un *tempo licitativo* nella *Dichiarazione* o una mossa nel *Gioco della carta*, è molto difficile se non addirittura impossibile recuperare la situazione. Peggio che mai se poi ad essere sbagliata è proprio la prima mossa.

Se si decide di evitare di aprire le mani troppo rischiose quando si è in 1^a o in 2^a *Posizione*, bisogna poi saper proteggere il compagno quando si è in 3^a o in 4^a *Posizione*, essendo capaci di intervenire non appena possibile con *aperture leggere* di cortesia che però, devono essere a loro volta riconoscibili dal compagno passato di mano. Per far questo è indispensabile introdurre nel proprio sistema licitativo delle specifiche convenzioni (quale ad esempio la *Drury*), ma questo è un altro argomento.

La tecnica dichiarativa è un *fatto di coppia* e tutta l'abilità di questo mondo può essere vanificata o addirittura compromessa dal comportamento disarmonico di compagni non affiatati.

Prima di scegliere la tecnica con la quale gestire peculiari situazioni licitative, o prima di adottare un sistema di dichiarazione, o anche semplicemente prima di inserire una convenzione nel proprio sistema, è indispensabile analizzare tutte le sfaccettature e

discuterne a lungo con il compagno. La prova sul campo è consentita solo dopo aver maturato la ragionevole certezza di aver raggiunto una completa sintonia di vedute.

Non tentate di spiegare ad un compagno occasionale perché non avete aperto con 12PO o perché invece l'avete fatto con soli dieci, sarà una fatica sprecata e spesso vi farà immergere in un clima di dannoso confronto che guasterà ad entrambi il resto del pomeriggio, molto meglio dire semplicemente: *“scusa compagno avevo contato male!”*. Una parola di pace sarà sempre apprezzata da un compagno occasionale e il rendimento della coppia appena assortita aumenterà sensibilmente. La cosa più importante è che il compagno si senta costantemente dalla parte della ragione e del buon bridge, questo aumenterà il suo rendimento e renderà ad entrambi il pomeriggio piacevole e distensivo.

Quando invece a non essere della vostra stessa opinione è il compagno abituale, evitate queste frasi di circostanza che potrebbero essere interpretate come un atteggiamento di sufficienza o, peggio ancora, di supponenza, imparate invece a recitare con serenità e serietà: *“compagno, in questo momento non riesco a seguirti ma ti prometto che ne ripareremo a fine torneo”*, e poi fatelo davvero. E se quando tentate di farlo, egli dovesse reiteratamente eludere questo postumo chiarimento serale, allora è proprio arrivato il momento di scrivere il suo nome nel taccuino dei tè pomeridiani e di cercarne uno nuovo da inserire in quello del bridge agonistico!

Appendice

Il calcolo dei Punti Onore di Apertura

Negli esempi che seguono per ogni Figura presa in esame, vengono evidenziati tutti i possibili casi di posizionamento degli onori mancanti, poi per ogni caso viene indicata la sua probabilità di ricorrenza e le prese conseguibili. In particolare vengono colorati in rosso i casi nei quali statisticamente si conseguono meno prese di quante sarebbe lecito attendersene in funzione dei PO della Figura, in verde i casi nei quali c'è l'aspettativa di conseguirne esattamente lo stesso numero, ed infine in blu, quelli nei quali c'è la speranza statistica di conseguirne un numero superiore.

Esempio di calcolo dei POA per la Figura **Rxx**:

xxx	Axx	prese = 0	probabilità = 0,5 (un caso su due)
	Rxx	(V = 0, prese medie in funzione dei PO = $\frac{3}{4} = 0,75$)	
Axx	xxx	prese = 1	probabilità = 0,5 (un caso su due)

Osserviamo ora come calcolare i POA prendendo in considerazione tutte le singole probabilità unitarie involute nella possibile distribuzione delle carte della *Linea Opponente* e sommandole tra loro dopo averle moltiplicate per i PO relativi al numero di prese assicurato.

$$\text{POA} = 0,5 \cdot 4 + 0,5 \cdot 0 = 2$$

Nel caso della Figura in esame esistono un egual numero di possibilità di trovare l'Asso del seme indagato favorevolmente piazzato prima del proprio Re o sfavorevolmente situato dopo di esso, pertanto nel 50% dei casi favorevoli con la Figura in questione si potrà ricavare una presa (corrispondente ai 4PO dell'Asso) e nel restante 50% dei casi non si conseguirà alcuna presa (e ovviamente questa situazione corrisponde a 0PO).

Esempio di calcolo dei POA per la Figura **RFx**:

xxx	ADx	prese = 0	probabilità = 0,2 (quattro casi su venti)
ADx	xxx	prese = 2	probabilità = 0,2 (quattro casi su venti)
	RFx	(V = 0, prese medie in funzione dei PO = 1,0)	
Axx	Dxx	prese = 1	probabilità = 0,3 (sei casi su venti)
Dxx	Axx	prese = 1	probabilità = 0,3 (sei casi su venti)

Questa volta i termini della sommatoria risultano essere tre, perché tre sono i diversi possibili eventi che la Figura può determinare: il primo, con probabilità unitaria 0,2 riguarda il caso nel quale non si conseguirà alcuna presa, il secondo, ancora con probabilità unitaria 0,2 riguarda il caso nel quale si conseguiranno due prese (il valore convenzionale di due prese nello stesso seme è di 7PO, quelli di AR), infine l'ultimo evento che ha probabilità unitaria 0,6 riguarda il caso nel quale si conseguirà una sola presa.

$$\text{POA} = 0,2 \cdot 0 + 0,2 \cdot 7 + 0,6 \cdot 4 = 3,8$$

Esempio di calcolo dei POA per la Figura **RT9**:

xxx	ADF	prese = 0	probabilità = 0,05 (un caso su venti)
Fxx	ADx	prese = 1	probabilità = 0,15 (tre casi su venti)
Dxx	AFx	prese = 1	probabilità = 0,15 (tre casi su venti)
Axx	DFx	prese = 0	probabilità = 0,15 (tre casi su venti)

RT9 (V = 0, prese medie in funzione dei PO = 0,75)

DFx	Axx	prese = 1	probabilità = 0,15 (tre casi su venti)
AFx	Dxx	prese = 1	probabilità = 0,15 (tre casi su venti)
ADx	Fxx	prese = 1	probabilità = 0,15 (tre casi su venti)
ADF	xxx	prese = 1	probabilità = 0,05 (un caso su venti)

Per il calcolo del POA è sufficiente prendere in esame gli unici due eventi possibili, quello di non procurare alcuna presa (di probabilità unitaria $0,2=0,15+0,05$) e quello alternativo di procurarne una (di probabilità unitaria $0,8=0,15\cdot 5+0,05$):

$$\text{POA} = 0,2\cdot 0 + 0,8\cdot 4 = 3,2$$

L'enfasi con la quale i POA rappresentano il valore dei T e dei 9, due carte la cui presenza viene spesso sottovalutata, è senza dubbio un loro gran pregio.

Esempio di calcolo di P, G e POA per la Figura **RTx**:

xxx	ADF	prese = 0	probabilità = 0,05 (un caso su venti)
Fxx	ADx	prese = 0	probabilità = 0,15 (tre casi su venti)
Dxx	AFx	prese = 0	probabilità = 0,15 (tre casi su venti)
Axx	DFx	prese = 1	probabilità = 0,15 (tre caso su venti)

RTx (V = 0, prese medie in funzione dei PO = 1,0)

DFx	Axx	prese = 1	probabilità = 0,15 (tre casi su venti)
AFx	Dxx	prese = 1	probabilità = 0,15 (tre casi su venti)
ADx	Fxx	prese = 1	probabilità = 0,15 (tre casi su venti)
ADF	xxx	prese = 1	probabilità = 0,05 (un caso su venti)

$$\text{POA} = 0,35\cdot 0 + 0,65\cdot 4 = 2,6$$

Esempio di calcolo dei POA per la Figura **ADx**:

xxx	RFx	prese = 1	probabilità = 0,2 (quattro casi su venti)
RFx	xxx	prese = 2	probabilità = 0,2 (quattro casi su venti)

ADx (V = 1, prese medie in funzione dei PO = 1,5)

Rxx	Fxx	prese = 2	probabilità = 0,3 (sei casi su venti)
Fxx	Rxx	prese = 1	probabilità = 0,3 (sei casi su venti)

$$\text{POA} = 0,5\cdot 4 + 0,5\cdot 7 = 5,5$$

Per il momento considereremo solo *Figure di ordine tre*, ossia Figure costituite esattamente da tre carte, per le Figure di ordine diverso esiste invece un diverso trattamento.

Esempio di calcolo dei POA per la Figura DT9:

xxx	ARF	prese = 0	probabilità = 0,05 (un caso su venti)
Fxx	ARx	prese = 1	probabilità = 0,15 (tre casi su venti)
Rxx	AFx	prese = 0	probabilità = 0,15 (tre casi su venti)
Axx	RFx	prese = 0	probabilità = 0,15 (tre casi su venti)

DT9 (V = 0, prese medie in funzione dei PO = 0,5)

RFx	Axx	prese = 1	probabilità = 0,15 (tre casi su venti)
AFx	Rxx	prese = 1	probabilità = 0,15 (tre casi su venti)
ARx	Fxx	prese = 1	probabilità = 0,15 (tre casi su venti)
ARF	xxx	prese = 1	probabilità = 0,05 (un caso su venti)

$$POA = 0,5 \cdot 0 + 0,5 \cdot 4 = 2,0$$

Esempio di calcolo dei POA per la Figura DFT:

Questa Figura è particolare e fa parte del novero delle così dette “*Figure certe*”, ossia di quelle Figure che non presentano il possibile configurarsi di eventi alternativi. In particolare questa Figura procurerà sempre e solo una presa ed è allora evidente che il valore dei suo POA sarà quello convenzionalmente assegnato a questa eventualità, ossia quattro.

Considerando però che la vincente assicurata dalla Figura in esame è una Vdd è opportuno maneggiare la stessa con estrema cautela in specie se la mano considerata ha *Predisposizione* per il gioco a colore.

Per non creare confusione non si vogliono trattare anticipatamente argomenti che meritano ben altro spazio, tuttavia per fornire un’idea di come siano diversi gli elementi da considerare nella *Valutazione della Mano* successivamente all’apertura, ci si soffermi un attimo su queste due sequenze licitative immaginandosi seduti in Sud a leggere queste carte:

♠RTxx
♥Rx
♦xxx
♣ADFx

Primi di mano e con bei 13PO non ci sono problemi nello scegliere di aprire e normalmente lo si farà dichiarando 1♣, quando la licita ritorna la situazione appare però molto peggiorata:

Sud	Ovest	Nord	Est
1♣	1♥	passo	2♦
?			

il compagno si è mostrato tanto debole da non riuscire ad entrare nel colloquio dichiarativo e pertanto diminuisce di molto la possibilità di legare con lui un qualche FO (Fit Onori) che possa potenziare le nostre Figure; il Re di cuori ha buona probabilità di risultare mal posizionato e uguale sorte aspetta gli eventuali Onori a quadri posseduti dal compagno, in queste condizioni è obbligatorio abbandonare la competizione rapidamente e senza tentennamenti.

Con la stessa mano stavolta la dichiarazione ritorna al nostro Sud dopo questa sequenza:

Sud	Ovest	Nord	Est
1♣	passo	1♥	2♦
?			

Ed ora la situazione è decisamente migliorata, la *Linea Opponente* si mostra impossibilitata ad entrare in competizione e questo aumenta notevolmente le probabilità che il compagno abbia una

certa F_{PO} e possa quindi potenziare le nostre Figure con un qualche FO, inoltre il nostro Re di cuori sarà in grado di potenziare la Figura che con ogni probabilità il compagno detiene nel seme. Proseguire nella dichiarazione è ora mandatorio e se il compagno disponesse di una quarta nera e fosse corto a quadri, la mano potrebbe diventare davvero molto interessante.

I POA delle principali Figure di ordine tre

La Tabella che segue mostra il calcolo dei POA per tutte le principali Figure di ordine tre. L'ultima colonna della tabella mostra la differenza tra POA e PO (in rosso quando è negativa, in verde quando è nulla, in blu quando è positiva).

Figura	Commenti	PO	POA	Δ
AD9	Svalutare appena	6	5,9	-0,1
ADF	Rivalutare fortemente	7	8	+1
ADT	Rivalutare	6	6,8	+0,8
ADx	Svalutare	6	5,5	-0,5
AF9	Figura neutra	5	5,05	0
AFT	Rivalutare fortemente	5	6,4	+1,4
AFx	Svalutare	5	4,6	-0,4
ARF	Figura neutra	8	8	0
ART	Rivalutare	7	7,4	+0,4
DFT	Rivalutare fortemente	3	4	+1
DFx	Rivalutare leggermente	3	3,2	+0,2
DT9	Figura neutra	2	2	0
DTx	Svalutare	2	1,4	-0,6
Dxx	Svalutare fortemente	2	0,8	-1,2
FT9	Figura neutra ¹	1	1	0
FTx	Svalutare ¹	1	0,5	-0,5
Fxx	Svalutare ¹	1	0,33	-0,7
RDF	Rivalutare fortemente	6	7	+1
RDT	Rivalutare fortemente	5	6,4	+1,4
RDx	Rivalutare	5	5,5	+0,5
RF9	Rivalutare leggermente	4	4,25	+0,2
RFT	Rivalutare fortemente	4	5,5	+1,5
RFx	Svalutare leggermente	4	3,8	-0,2
RT9	Rivalutare leggermente	3	3,2	+0,2
RTx	Svalutare	3	2,6	-0,4
Rxx	Svalutare fortemente	3	2	-1

Per concludere possiamo osservare che i POA non prevedono pessimisticamente di parare una situazione completamente negativa, essi si limitano a presupporre in via prudenziale che il compagno sia in *Misfit Onori* ma al contempo lo accreditano della F_{PO} necessaria per manovrare correttamente le Figure possedute nella propria mano.

Così facendo i POA mediano le prospettive negative e positive della propria *Linea* meglio di quanto non lo facciano i PO che non considerano lo specifico momento dell'apertura traggendo l'intero sviluppo della licitazione.

¹ Il calcolo dei POA per le Figure dominate dal Fante richiede una diversa trattazione che esubera da questa che vuole essere una semplice introduzione alla Teoria degli Onori