Premessa

Vi ricordate i tempi delle medie quando in matematica e latino, alcuni non riuscivano mai a sfangare la sufficienza ed altri inanellavano un otto dopo l'altro?

Il problema era che non si poteva andare avanti senza capire come funzionavano le cose.

Per il bridge è lo stesso.

Quante volte vi siete trovati con le carte in mano senza riuscire a capire se vi conveniva salire a manche o fermarvi, istituire una difesa di sacrificio o demordere, contrare punitivamente o soprassedere?

Come vedremo, un buon aiuto a queste ambasce può venire dall'aritmetica.

Gli indizi

Le decisioni prese al tavolo risultano tanto più felici quanto più è sviluppata nel giocatore l'abitudine a raccogliere, analizzare e sintetizzare gli indizi di quanto accade attorno al tavolo, calarli dentro gli accadimenti e trarre da questo insieme decisioni ben mirate.

Almeno, avete mai fatto la lista degli indizi da raccogliere?

Non si tratta della memorizzazione dei cartellini licitativi estratti o delle carte giocate fino a quel momento.

Questi sono fatti, non indizi.

È importante fare l'abitudine ad avere memoria dei fatti, però, poi, ci sono anche gli indizi.

Potete dividere gli indizi in due categorie: endogeni ed esogeni.

Tra i principali indizi endogeni troppo spesso colpevolmente trascurati dai giocatori, ci sono: l'esame delle implicazioni connesse con quanto è accaduto e, soprattutto, con quanto non è accaduto (mancati interventi, mancati appoggi, mancati attacchi ...);

A mero tiolo di esempio: se un giocatore è passato di mano, non può avere l'apertura; se dopo la scesa del morto sulla propria linea ci sono 26 PO e uno degli avversari ha contrato l'apertura, l'altro possiede poco o niente; se un avversario ha interferito dichiarando un seme nel quale sulla propria linea ci sono 7 carte, l'altro avversario in quel seme è singolo o chicane; se un avversario che è sempre passato inizia con battere Asso, Re e Dama in un qualche colore, è piuttosto difficile che abbia qualcos'altro di rilevante; se un avversario è passato sull'apertura di 1SA del compagno è ben difficile che abbia più di 7 PO e, ancor più difficile è che abbia un colore lungo (avrebbe potuto ricorrere ai transfer); se alla fine della licita, un avversario non ha appoggiato un colore nobile presentato dal compagno, è ben difficile che abbia un onore terzo in quel colore e ancor più difficile è che abbia 4 carte; se un avversario ha contrato l'apertura nobile del proprio compagno, è molto probabile che abbia almeno 4 carte nell'altro nobile; se l'attaccante inizia con una carta non onore in un colore, è ben difficile che abbia Asso e Re o, Re, Dama e Fante, in un altro.

Potremmo andare avanti per qualche pagina ma l'importante è che si sia afferrato il concetto: *ciò che non si fa, ha quasi la stessa importanza di ciò che si fa*.

Tra gli indizi esogeni, troviamo: le pensate, le esitazioni, gli sbuffi, il palese nervosismo, la meraviglia e via di seguito.

Il calcolo delle probabilità

Per poter arrivare a fare delle valutazioni accurate quando ci si siede al tavolo verde, sarà necessario conoscere come funzionano le cose dal punto di vista del *calcolo delle probabilità*.

Per questo, sarà forse meglio fare un veloce ripasso sui tre algoritmi base di questo argomento.

La probabilità unitaria a priori (p) di riuscita di *un evento*, in assenza di vincoli che lo possano condizionare, è data dal rapporto tra i casi favorevoli (C_f) alla e quelli totali (C_t):

$$p = \frac{C_f}{C_t}$$

Ad esempio, la probabilità di uscita di testa nel lancio di una moneta è data da:

- casi favorevoli: uno (testa)
- casi totali: due (testa o croce)

$$p = \frac{1}{2} = 0{,}5 = 50\%$$

Ancora, la probabilità di uscita del numero 3 lanciando un dado, è data da:

- casi favorevoli: uno (il tre)
- casi totali: sei (le sei facce del dado)

$$p = \frac{1}{6} = 0{,}1\overline{6} \approx 16{,}7\%\%$$

La probabilità unitaria a priori di riuscita di *un evento su due* è data, invece, dal seguente algoritmo.

$$p = p_1 + (1 - p_1) \cdot p_2$$

Ad esempio, la probabilità di uscita di testa dal lancio di una moneta o, in caso di insuccesso, del 3 dal lancio di un dado, è data da:

$$p = 0{,}5 + (1 - 0{,}5) \cdot 0{,}1\overline{6} = 0{,}5\overline{83} \approx 58{,}3\%$$

Infine, la probabilità unitaria a priori del verificarsi di due eventi su due, è data da:

$$p = p_1 \cdot p_2$$

Ad esempio, la probabilità della contemporanea uscita di testa nel lancio di una moneta e del 3 nel lancio di un dado, è data da:

$$p = 0{,}5 \cdot 0{,}167 = 0{,}083 \approx 8{,}3\%$$

Le soglie di convenienza

Per verificare la bontà di una determinata linea di gioco o di uno specifico passaggio licitativo, si può far ricorso alla seguente disuguaglianza che deve risultare verificata per assicurare la convenienza statistica dell'azione assunta:

$$\frac{P}{P + G} < p$$

dove:

P = possibile perdita nel caso sfavorevole

G = possibile guadagno nel caso favorevole

p = probabilità unitaria dell'evento sperato, ossia: la sua *soglia di convenienza*

Per fare un po' di pratica, analizziamo un problema che riguarda il piano di gioco da adottare in un contratto di 6SA, dopo aver ricevuto l'attacco nel seme di picche e senza avere informazioni dalla licita degli avversari che sono sempre passati.

♠	KQ
♥	AQ95432
♦	AK4
♣	2
N W E S	
♠	A2
♥	T
♦	JT32
♣	AKQ543

Basta un colpo d'occhio perché sia subito evidente che bisogna scegliere da quale dei due semi lunghi cominciare il tentativo di affrancamento.

È meglio iniziare con le cuori o con le fiori?

Ovest	Est	Casi	p%
KJxxx	-	1	1,96
KJxx	x	3	8,48
KJx	xx	3	10,17
KJ	xxx	1	3,39
Kxxx	J	1	2,83
Kxx	Jx	3	10,17
Kx	Jxx	3	10,17
K	Jxxx	1	2,83
Jxxx	K	1	2,83
Jxx	Kx	3	10,17
Jx	Kxx	3	10,17
J	Kxxx	1	2,83
xxx	KJ	1	3,39
xx	KJx	3	10,17
x	KJxx	3	8,48
-	KJxxx	1	1,96
	Totali	32	100

Più in dettaglio, esaminando le singole distribuzione possibili per i resti delle cuori, si avrà che le cuori risulteranno divise 3-2 nel 68% dei casi, 4-1 nel 28%, e infine, 5-0 nel 4%.

Ora, analizziamo più a fondo cosa può accadere quando si anticipano le cuori.

Le due manovre statisticamente più convenienti per la figura data per le cuori prevedono entrambe di iniziare muovendo il Dieci secco.

Ecco cosa può accadere:

1ª) Il T viene caricato al primo giro
2ª) Il T viene preso dal Fante di Est
3ª) Il T viene preso dal Re di Est
4ª) Il T resta in presa
5ª) Si scopre la 5-0

Nella 1ª eventualità (celle a sfondo giallino) si supera l'onore interposto da Ovest e si batte l'altro onore, se cade l'altro onore mancante (3.39%) si scopre e si reclamano 13 prese complessive; in caso contrario (celle a sfondo celestino) si faranno solo due cuori (5,66%) e si deve sperare sulle fiori per vincere con 2♠+2♥+2♦+6♣.

Nella 2ª eventualità si prende il ritorno nel seme di picche e si incassa l'Asso di cuori, se cade il Re (celle a sfondo verdino) si possono incassare 6 prese a cuori (13,56%) e lo slam è mantenuto con 2♠+6♥+2♦+2♣; se non cade il Re (celle a sfondo viola), non si possono incassare altre prese nel seme oltre le due già incassate (31,65%) e si deve tornare a sperare sulle fiori 3-3.

Nella 3ª eventualità si prende il ritorno nel seme di picche e si incassano l'Asso e la Dama di cuori, se cade il Fante (celle a sfondo rosa) si possono incassare 6 prese a cuori (20,34%) e lo slam è mantenuto; se non cade il Fante (celle a sfondo grigio), non si possono incassare altre prese nel seme oltre le due già incassate (2,83%) e si deve tornare a sperare nelle fiori 3-3.

Nella 4ª eventualità ci si sono assicurate 2 prese nel seme (18,65%) con l'Asso e con il Dieci di cuori (celle a sfondo marroncino), ma non si può sperare di ottenerne altre e si deve tornare a sperare sulle fiori 3-3.

Nella 5ª e ultima eventualità (celle a sfondo bianco) è possibile incassare solo l'Asso di cuori (3,92%) e pertanto è necessario trovare le fiori 3-3 e, inoltre, sperare di realizzare tre prese a quadri onde poter vincere con 2♠+1♥+3♦+6♣.

Se avete la pazienza necessaria per fare un po' di conti troverete che procedendo in questo modo il colore di cuori vi offre le seguenti probabilità a priori:

Casi	p%	Prese
1	3,39	2♠+7♥+2♦+3♣
2	52,55	2♠+6♥+2♦+3♣
3	40,14	2♠+2♥+2♦+6♣
4	3,92	2♠+1♥+3♦+6♣
Tot.	100	

Quando le cuori filano (caso 1) ci sono 14 prese disponibili e peccato che… se ne possono incassare solo 13!

Quando le cuori sono franche dopo aver ceduto il Dieci (caso 2) si realizzano 12 prese senza necessità che si affranchino le fiori.

Epitomando e arrotondando al primo decimale: partendo con le cuori si potrà realizzare lo slam nel p_1=55,9% dei casi (3,39 + 52,55) nei quali le cuori procurano almeno 6 prese, mentre, in un restante 40,1% dei casi bisognerà anche sperare che le fiori siano divise 3-3 (p_2=35,5%), infine, nel rimanente 3,9% dei casi, bisognerà sperare che le fiori siano divise 3-3 e che sia anche possibile catturare la Dama di quadri (p_3=51,2%) con una manovra che prevede la battuta dell'Asso seguita, quando la Dama non cade, dal sorpasso.

Ricapitolando, partendo con le cuori le probabilità a priori di mantenimento dello slam sono pari a circa il 92,3% così calcolato:

$p_1 = 55{,}9\%$

$p_{12} = p_1 + (1 – p_1) \cdot p_2$

$p_{12} = 0{,}559 + (1 – 0{,}559) \cdot 0{,}355 = 0{,}843$

$p_{13} = p_{12} + (1 - p_{12}) \cdot p_3$

$p_{13} = 0{,}843 + (1 – 0{,}843) \cdot 0{,}512 = 0{,}923$

Se, invece, si prendono in esame le fiori.

Quando le fiori sono divise 3-3 (p_1) si incassa il seme (35,5% dei casi) e si arriva così a 11 prese 2♠+1♥+2♦+6♣, per cercare la 12ª si battono Asso e Re di quadri nel tentativo di trovare la Dama di quadri in caduta 18.6% (p_2) sperando di arrivare in porto con 2♠+1♥+3♦+6♣ e con una probabilità a priori pari a (p_{12}).

Se la dama di quadri non cade, rimane la chance dell'impasse a cuori (50% dei casi) 2♠+2♥+2♦+6♣ (p_3).

$p_{12} = p_1 \cdot p_2$

$p_{12} = 0{,}355 \cdot 0{,}186 = 6{,}6\%$

$p_{13} = p_{12} + (1 – p_{12}) \cdot p_3$

$p_{13} = 0{,}06 + (1 – 0{,}06) \cdot 0{,}5 = 0{,}53 = 53\%$

Partire con la manovra delle cuori assicura una probabilità percentuale a priori pari al 92,3%, mentre, partendo con le fiori ci si ferma al 53%.

Ancora, supponiamo che una manche di quattro in nobile in prima sia conseguibile a condizione che i resti del seme di atout risultino divisi 3-2 (0,68) e in aggiunta, che riesca almeno un sorpasso (0,50) sui due possibili (0,75), oppure, che se i resti nel seme di atout risultano divisi 4-1 (0,28), allora, debbano riuscire entrambi i sorpassi (0,25).

Ci si chiede quando sia lecito correre l'alea relativa all'assunzione di tale contratto di manche nell'ipotesi che la linea avversaria ometta di contrarlo e che non siano possibili risultati più eclatanti.

Applicando il calcolo di convenienza avremo nel caso sfavorevole:

P = 140 + 50 = **190**

140 per il mancato incasso del premio relativo a 3 picche mantenuto impegno e

50 per la penalizzazione relativa alla caduta di una presa nel contratto di 4 picche non contrate

Nel caso favorevole, invece, avremo:

G = 420 - 170 = **250**

420 per il premio relativo al contratto di 4 picche non contrato e mantenuto e 170 per sottrarre quanto si sarebbe comunque incassato con il contratto alternativo di 3 picche+1

Abbiamo allora che:

$$p = \frac{190}{190 + 250} \approx 0{,}43 \approx \mathbf{43\%}$$

Quindi, nel caso esaminato, la *soglia di convenienza* oltre la quale l'impegno va assunto è pari al 43%.

Detto in altri termini: *se la probabilità percentuale a priori di riuscita degli eventi implicati nella manovra di gioco prescelta è almeno pari al 43%, il rischio è conveniente assumerlo.*

Ora, per valutarne la convenienza, non rimane che calcolare la probabilità a priori di riuscita della manovra appena descritta.

Fissati i seguenti dati:

0,68 = probabilità unitaria di trovare gli atout divisi 3-2;

0,75 = probabilità unitaria a di riuscita di un sorpasso su due (calcolata con 0,5 + 0,5 x 0,5);

0,28 = probabilità unitaria di trovare le atout divise 4-1;

0,25 = probabilità unitaria di riuscita di due sorpassi su due (calcolata con 0,5 x 0,5);

Se gli atout risultano suddivisi 3-2, la probabilità p_1 di riuscita della manche è data da:

$$0{,}68 \cdot 0{,}75 = 0{,}51 = 51\%$$

Se gli atout risultano suddivisi 4-1, la probabilità p_2 di riuscita della manche è data da:

$$0{,}28 \cdot 0{,}75 = 0{,}21 = 21\%$$

Al lordo degli arrotondamenti, la probabilità del verificarsi di almeno uno dei due eventi descritti sarà data, allora, da:

$$0{,}51 \cdot (1 – 0{,}51) \cdot 0{,}21 = 0{,}61 = \mathbf{61\%}$$

Essendo il 61% > 43% che è la soglia di convenienza riguardante il contratto nelle ipotesi considerate, la manche deve essere senz'altro assunta.

Quando ci si trova in zona, anziché, in prima, la soglia di convenienza si modifica e diventa:

$$p = \frac{240}{240 + 450} \approx 0{,}35 \approx \mathbf{35\%}$$

E, considerato che il 61% >> 35%, l'alea della manche va assunta a fortiori.

Sarà interessante evidenziare quali siano le *soglie di convenienza* dei contratti che implicano premi di slam o di manche.

Se siete amanti della partita libera:

	GRANDI SLAM					
	in minore		in nobile		a SA	
	1ª	2ª	1ª	2ª	1ª	2ª
P	970	1470	1030	1530	1040	1540
G	500	750	500	750	500	750
p	**0.66**	**0.66**	**0.67**	**0.67**	**0.67**	**0.67**

Perché risulti conveniente assumere un contratto di grande slam si deve avere, a seconda del tipo di contratto, tra il 66% ed il 67% di probabilità a priori di realizzarlo.

Probabilmente, l'idea che per rischiare un grande slam siano necessarie probabilità a priori di riuscita superiori al 70% risale ai tempi nel quale il bridge di partita libera era l'unico giocato.

È, infatti, abbastanza comprensibile che in partita libera, quando si ha la fortuna di essere certi di potersi assicurare un buon gruzzolo impegnando un piccolo slam, non si desideri perderlo avventurandosi in un grande slam per aumentare la vincita.

In realtà, per incontri di duplicato, si devono sostituire i valori relativi a *Perdita* e *Guadagno* con i corrispondenti valori espressi in *IMP's* (International Match Point), con essi i valori di convenienza risultano così modificati:

	GRANDI SLAM			
	in minore		altri	
	1ª	2ª	1ª	2ª
P	14	16	14	17
G	11	13	11	13
p	**0.56**	**0.55**	**0.56**	**0.57**

Come potete vedere, vi basta poco più del 55% per rischiare con cognizione di causa un grande slam!

La desuetudine a dichiarare contratti di 13 prese con le giuste probabilità di riuscita a proprio favore, è probabilmente legata al fatto che la maggior parte dei giocatori di duplicato non ama rischiare e, pertanto, non assumere un grande slam fattibile, porta generalmente ad una situazione di sostanziale parità nello score (6 + 1 in entrambi i tavoli).

Questo oggettivo stato di case, aumenta la possibilità di lucrare un buono score dichiarando un grande slam quando le probabilità involute sono sufficienti per rischiarlo.

Le soglie di convenienza dei piccoli slam sono invece indipendenti dal tipo di gara (rubber o duplicato).

	PICCOLI SLAM					
	in minore		in nobile		a senza	
	1ª	2ª	1ª	2ª	1ª	2ª
P	450	700	500	750	510	760
G	500	750	500	750	500	750
p	**0.47**	**0.48**	**0.50**	**0.50**	**0.50**	**0.50**

	PICCOLI SLAM			
	in minore		altri	
	1ª	2ª	1ª	2ª
P	10	12	11	13
G	11	13	11	13
p	**0.47**	**0.48**	**0.50**	**0.50**

Non si può chiudere questa plaquette senza prendere in considerazione i contratti che comportano il premio di gran lunga più frequente.

	MANCHE					
	in minore		in nobile		a senza	
	1ª	2ª	1ª	2ª	1ª	2ª
P=	180	230	190	240	170	220
G=	250	450	250	450	250	450
p>	**0.42**	**0.34**	**0.43**	**0.35**	**0.40**	**0.33**

Come potete vedere, le manche in prima devono essere assunte con maggior prudenza (valutando di avere circa un 40% di probabilità di riuscita a proprio favore).

Quelle in zona, invece, possono essere rischiate (anche con circa una probabilità su tre a favore della loro riuscita).

La tabella soprastante riguarda la partita libera (rubber bridge) per le gare duplicate occorre la solita conversione in IMP.

Di seguito viene riproposta la stessa tabella con i punteggi tradotti in IMP's.

	MANCHE					
	in minore		in nobile		a senza	
	1ª	2ª	1ª	2ª	1ª	2ª
P	5	6	5	6	5	6
G	6	10	6	10	6	10
p	**0.45**	**0.37**	**0.45**	**0.37**	**0.45**	**0.37**

Un ampliamento tecnico di questo specifico argomento lo si trova a pag. 11 e successive.

Esercitazioni

Tutti in prima, la licita si svolge in questo modo:

Ovest	Nord	Est	Sud
1♥	**1♠**	**2♥**	**(2♠)?**

Qual è la *soglia di convenienza* utile per poter competere con 2♠?

Per poter calcolare la *soglia di convenienza* sarà necessario fare a monte una serie di ipotesi su quelli che si presume possano essere i risultati finali più ragionevoli.

Ad esempio, circoscrivendo il risultato conseguibile da Ovest tra le 6 e le 9 prese, e quello conseguibile da Sud, tra le 6 e le 8 prese, si avrà:

R_1	R_2	Δ	G	P
2♥	2♠	110+110	220	
2♥	2♠-1	110-50	60	
2♥	2♠-2	110-100	10	
2♥+1	2♠	140+110	250	
2♥+1	2♠-1	140-50	90	
2♥+1	2♠-2	140-100	40	
2♥-1	2♠	110-50	60	
2♥-1	2♠-1	50+50		100
2♥-1	2♠-2	50+100		150
2♥-2	2♠	110-100	10	
2♥-2	2♠-1	100+50		150
2♥-2	2♠-2	100+100		200
		Totali	740	600

La probabilità a priori richiesta per gettarsi nell'avventura del 2♠ nel rubber bridge deve essere del 45%:

$$\frac{600}{740 + 600} \approx \mathbf{0{,}448}$$

Sostituendo ai PO i corrispondenti IMP, si avrà la tabella della pagina accanto.

R_1	R_2	Δ	G	P
2♥	2♠	110+110	6	
2♥	2♠-1	110-50	2	
2♥	2♠-2	110-100	0	
2♥+1	2♠	140+110	6	
2♥+1	2♠-1	140-50	3	
2♥+1	2♠-2	140-100	1	
2♥-1	2♠	110-50	2	
2♥-1	2♠-1	50+50		3
2♥-1	2♠-2	50+100		4
2♥-2	2♠	110-100	0	
2♥-2	2♠-1	100+50		4
2♥-2	2♠-2	100+100		5
		Totali	20	16

La probabilità a priori richiesta per gettarsi nell'avventura del 2♠ nel bridge duplicato resta quella del 45%:

$$\frac{16}{20 + 16} \approx \mathbf{0{,}444}$$

Quindi, sia in partita libera, che in duplicato (le gare a MP sono tutto un altro discorso), considerando le ipotesi fatte a monte, che in verità, sono quelle di gran lunga più frequenti, per avere convenienza ad intervenire con 2♠ su 2♥ si deve poter valutare di avere almeno il 45% di probabilità a priori di riuscire nell'impresa di mantenere il contratto.

Di un certo interesse sarà rifare i calcoli nelle altre posizioni di vulnerabilità per vedere che tipo di influenza ha l'astuccio riguardo alle decisioni da prendere.

Ovest	Nord	Est	Sud
1♥	1♠	2♥	(2♠)?

R_1	R_2	Δ	G	P
2♥	2♠	110+110	220	
2♥	2♠-1	110-100	10	
2♥	2♠-2	200-110		90
2♥+1	2♠	140+110	250	
2♥+1	2♠-1	140-100	40	
2♥+1	2♠-2	200-140		60
2♥-1	2♠	110-100	10	
2♥-1	2♠-1	100+100		200
2♥-1	2♠-2	100+200		300
2♥-2	2♠	200-110		90
2♥-2	2♠-1	200+100		300
2♥-2	2♠-2	200+200		400
		Totali	550	1440

La probabilità a priori richiesta per gettarsi nell'avventura del 2♠ nel rubber bridge deve essere del 73%:

$$\frac{1440}{1440 + 550} \approx \mathbf{0{,}723}$$

R_1	R_2	Δ	G	P
2♥	2♠	110+110	6	
2♥	2♠-1	110-100	0	
2♥	2♠-2	200-110		3
2♥+1	2♠	140+110	6	
2♥+1	2♠-1	140-100	1	
2♥+1	2♠-2	200-140		2
2♥-1	2♠	110-100	0	
2♥-1	2♠-1	100+100		5
2♥-1	2♠-2	100+200		7
2♥-2	2♠	200-110		3
2♥-2	2♠-1	200+100		7
2♥-2	2♠-2	200+200		9
		Totali	13	36

La probabilità a priori richiesta per gettarsi nell'avventura del 2♠ nel rubber bridge deve essere del 74%:

$$\frac{36}{13 + 36} \approx \mathbf{0{,}735}$$

Visto che differenza!

Quindi, essere in zona aumenta la chiamabilità delle manche e diminuisce quella dei parziali (per gli slam, invece, è quasi un'invariante).

Analizziamo anche le altre due posizioni:

Ovest	Nord	Est	Sud
1♥	1♠	2♥	(2♠)?

R_1	R_2	Δ	G	P
2♥	2♠	110+110	220	
2♥	2♠-1	110-100	10	
2♥	2♠-2	200-110		90
2♥+1	2♠	140+110	250	
2♥+1	2♠-1	140-100	40	
2♥+1	2♠-2	200-140		60
2♥-1	2♠	110-50	60	
2♥-1	2♠-1	50+100		150
2♥-1	2♠-2	50+200		250
2♥-2	2♠	110-100	10	
2♥-2	2♠-1	100+100		200
2♥-2	2♠-2	100+200		300
		Totali	590	1050

La probabilità a priori richiesta per gettarsi nell'avventura del 2♠ nel rubber bridge deve essere del 73%:

$$\frac{1050}{1050 + 590} \approx \mathbf{0{,}64}$$

Come di consueto, le cose variano poco o niente, per le gare a IMP.

R_1	R_2	Δ	G	P
2♥	2♠	110+110	6	
2♥	2♠-1	110-100	0	
2♥	2♠-2	200-110		3
2♥+1	2♠	140+110	6	
2♥+1	2♠-1	140-100	1	
2♥+1	2♠-2	200-140		2
2♥-1	2♠	110-50	2	
2♥-1	2♠-1	50+100		4
2♥-1	2♠-2	50+200		6
2♥-2	2♠	110-100	0	
2♥-2	2♠-1	100+100		5
2♥-2	2♠-2	100+200		7
		Totali	15	27

$$\frac{27}{15 + 27} \approx \mathbf{0{,}64}$$

Ovest	Nord	Est	Sud
1♥	1♠	2♥	(2♠)?

R_1	R_2	Δ	G	P
2♥	2♠	110+110	220	
2♥	2♠-1	110-50	60	
2♥	2♠-2	110-100	10	
2♥+1	2♠	140+110	250	
2♥+1	2♠-1	140-50	90	
2♥+1	2♠-2	140-100	40	
2♥-1	2♠	110-100	10	
2♥-1	2♠-1	100+50		150
2♥-1	2♠-2	100+100		200
2♥-2	2♠	200-110		90
2♥-2	2♠-1	200+50		250
2♥-2	2♠-2	200+100		300
		Totali	680	990

La probabilità a priori richiesta per gettarsi nell’avventura del 2♠ nel rubber bridge in questa situazione di zona, deve essere del 60%.

$$\frac{990}{680 + 990} \approx \mathbf{0{,}593}$$

Per le gare a IMP:

R_1	R_2	Δ	G	P
2♥	2♠	110+110	6	
2♥	2♠-1	110-50	2	
2♥	2♠-2	110-100	0	
2♥+1	2♠	140+110	6	
2♥+1	2♠-1	140-50	3	
2♥+1	2♠-2	140-100	1	
2♥-1	2♠	110-100	0	
2♥-1	2♠-1	100+50		4
2♥-1	2♠-2	100+100		5
2♥-2	2♠	200-110		3
2♥-2	2♠-1	200+50		6
2♥-2	2♠-2	200+100		7
		Totali	18	25

$$\frac{25}{25 + 18} \approx \mathbf{0{,}581}$$

Epitomando:

2♠ su 2♥			
1ª vs 1ª	**1ª vs 2ª**	**2ª vs 1ª**	**2ª vs 2ª**
45%	58%	64%	74%

Nelle prossime due sequenze, che probabilità deve avere Sud di mandare down la linea avversa per contrare Ovest punitivamente?

Ovest	Nord	Est	Sud
1♥	1♠	2♥	2♠
(X)?			

Ovest	Nord	Est	Sud
1♥	1♠	2♥	2♠
(X)?			

Come al solito per calcolare la *soglia di convenienza* di una determinata situazione licitativa è necessario fare a monte una selezione dei risultati più ragionevoli tra tutti quelli possibili.

Nel computo che segue ipotizzeremo che Ovest sia in grado di mantenere giusto il suo parziale di 2♥ e che Sud possa, invece, finire una o due down, o che, di converso, possa mantenere l'impegno contrato:

R_1	R_2	Δ	G	P
2♥	2♠!	110+470		580
2♥	2♠!-1	110-100		10
2♥	2♠!-2	300-110	190	
		Totali	190	590

$$\frac{590}{590 + 190} = 0,756$$

Considerando, invece, gli IMP:

R_1	R_2	Δ	G	P
2♥	2♠!	110+470		11
2♥	2♠!-1	110-100		0
2♥	2♠!-2	300-110	5	
		Totali	5	11

$$\frac{11}{11 + 5} = 0,687$$

Nelle gare a IMP, che sono quelle che più interessano gli agonisti, per contrare un parziale di 2♠ quando l'avversario è in zona, bisogna valutare di avere una probabilità a priori di batterlo del 69%.

Per completezza di seguito vengono esaminate anche le restanti due posizioni.

Ovest	Nord	Est	Sud
1♥	1♠	2♥	2♠
(X)?			

Ovest	Nord	Est	Sud
1♥	1♠	2♥	2♠
(X)?			

R_1	R_2	Δ	G	P
2♥	2♠!	110+670		780
2♥	2♠!-1	200-110	90	
2♥	2♠!-2	500-110	390	
		Totali	480	590

$$\frac{590}{590 + 480} = 0,551$$

Considerando, invece, gli IMP:

R_1	R_2	Δ	G	P
2♥	2♠!	110+670		13
2♥	2♠!-1	200-110	3	
2♥	2♠!-2	500-110	9	
		Totali	12	13

$$\frac{13}{12 + 13} = 0,52$$

Quando l'avversario è in zona si può essere un pochino più sconsiderati tanto che per contrare è sufficiente valutare di avere poco più del 50% a proprio favore.

X su 2♠			
1ª vs 1ª	2ª vs 1ª	1ª vs 2ª	2ª vs 2ª
69%	69%	52%	52%

Le soglie di convenienza

Altre plaquette disponibili	Pagine	Smazzate
Attacco & Difesa Prismatica	220	66
Avvicinamento allo Slam	75	26
Offshoot	63	53
Statistica & Bridge	59	7

La compagna ideale