

Valutazioni in Licita

Un paio di esempi mi aiuteranno ad introdurre meglio l'argomento.

Vedete il vostro partner in Ovest che apre di 1♣, rispondete con 1♥ e il partner salta a 2SA.

Queste sono le vostre carte, dove pensate di poter arrivare?



Lasciatemi indovinare, state pensando di domandare gli Assi? È così?

Bene, Ovest risponde che i due che vi mancano all'appello li ha lui.

Penso che abbiate deciso di chiedere anche i Re, perché vi piacerebbe tanto poter chiamare il grande slam a SA, ma, purtroppo, Ovest rivela di avere un solo Re, e sia pure contro voglia, vi accontentate di 6SA.

Quando scende il morto, la vostra delusione aumenta di molto, perché capite subito che finirete down:



Altra mano:



Stavolta, Ovest apre di 1♥, voi rispondete con 2♦ e ancora ricevete la replica di 2SA*.

* vedremo che con le carte di Ovest nella Rosa dei Venti si apre di 1SA

Potrebbe darsi che, dopo esservi gingillati tra 3SA e 4♥, abbiate deciso per quest'ultimo contratto.

Anche stavolta, sia pure per motivi opposti ai precedenti, quando scende il morto rimanete delusi:



Infatti, sia 6♥ che 6♦ vi appaiono subito imperdibili.

La causa di tali deludenti risultati va ricercata in una non sufficiente conoscenza dei "Giustificativi".

Giustificativo di Mano

Con la dizione "Giustificativo di Mano", si suole indicare il numero minimo di PO che devono essere presenti in una mano avente una determinata distribuzione generica (DG), per consentire il mantenimento di un contratto con assoluta certezza a prescindere dalle carte del compagno.

Più avanti, scopriremo che il Giustificativo veramente importante è quello di Linea (DL); tuttavia, anche quello di mano ha la sua importanza, in quanto guida le prime mosse e permette di valutare meglio la potenzialità di un insieme di 26 carte rispetto ad un'altro.

Il Giustificativo di Mano (GM) può essere calcolato per ogni contratto e consente di valutare le potenzialità di una singola mano.

Per ognuna delle 39 possibili DG, i Giustificativi di Mano rappresentano il numero minimo dei PO necessari per conseguire con assoluta

certezza ognuno dei 14 possibili livello di contratto.

Ne deriva che i *Giustificativi di Mano* sono:

$$39 \times 14 = 546$$

Ad esempio, per una mano piatta (4.3.3.3) il GM per il grande slam a SA è di 37PO, così assortiti:

♠ ARDF
♥ ARD
♦ ARD
♣ ARD

Il GM del piccolo slam a SA è, invece, di 3 PO inferiore e può essere ottenuto sostituendo uno qualsiasi dei 3 Assi dei colori terzi con il relativo Fante:

♠ ARDF
♥ ARD
♦ ARD
♣ RDF

Eliminando ad ogni passaggio un onore del maggior valore possibile, si possono ottenere i 7 GM validi per una 4.3.3.3 (mano piatta) traguardando i contratti a SA.



Con un procedimento del tutto analogo si possono calcolare anche i GM validi

per i contratti a colore, basandoli sulla supposizione di legare un fit distribuzionale con la mano del compagno tale da consentire alla propria linea di non perdere prese in atout.

Nella tabella che segue sono mostrati tutti e 14 i possibili giustificativi per la mano piatta:

Mano Piatta		
Livello	SA	Col.
1	22	19
2	25	23
3	27	26
4	30	28
5	32	32
6	34	34
7	37	37

Per una mano unicolore (5.3.3.2) i giustificativi sono più bassi, anche se, per la verità, sarebbe necessario dare un valore in termini di PO anche all'indispensabile Dieci, che deve essere presente nel Colore lungo della mano per garantire che non vi si possano perdere prese.

Lo stesso dovrebbe accadere per il Nove quando andiamo a prendere in considerazione distribuzioni con colori sestetti, mentre non vale per le carte più basse del Nove, in quanto la settima carta di ogni colore è naturalmente vincente per lunghezza (così come tutte quelle successive).

Infatti, i resti di un colore settimo capeggiato dalle prime sei carte di massimo valore "ARDFT9x", per male che vada, possono essere divisi 6-0 e non sono in grado di conseguire alcuna presa.

In effetti, se volessimo procedere nell'assegnazione del valore alle carte di ogni colore in maniera statisticamente puntuale, dovremmo dare un valore unitario al Nove e poi raddoppiarlo a salire fino all'Asso che verrebbe così a valere 32PO.

Tuttavia, questo sistema binario, oltre a rendere troppo macchinosa la valutazione della forza di una mano, cosa che, invece, deve essere un'operazione semplice e immediata in specie nelle fasi nelle quali si comincia a prendere confidenza con il gioco, sarebbe anche ridondante, perché carte quali il Dieci ed il Nove acquistano un valore effettivo in termini di capacità di "fare presa" solo quando accompagnano o fronteggiano gli altri onori.

Per amor di verità, questa ultima considerazione dovrebbe essere estesa, almeno in parte, anche al Fante e, sia pure in misura molto minore, perfino alla Dama.

Il Bridge è un gioco di prese e, mentre l'Asso la sua presa la porta a casa quasi sempre (quello di Atout sempre), un Fante isolato nel suo colore, per conquistarla, oltre a dover trovare piazzati alla sua sinistra tutti e tre gli onori che gli sono superiori, deve essere accompagnato da almeno 3 cartine e deve, inoltre, poterne contare almeno altre tre dall'altro lato della sua linea.

Quella che segue è la configurazione minima perché un Fante isolato possa fare presa grazie ad un improbabile expasse triplo:

Fxxx
xxx

Le tre cartine in Sud servono per assicurare i collegamenti tra mano e morto, ma non rappresentano altro che l'indispensabile dotazione iniziale. La manovra riuscirà solo se si potrà disporre in Sud di tutti i rientri laterali necessari per giocare tre volte una piccola verso Nord e in Nord di un altro

rientro laterale necessario per riscuotere il Fante dopo averlo affrancato. Ammesso che tutto questo armamentario sia disponibile, la statistica ci dice che questa benedetta presa la faremo solo nel 44,7% dei casi, e precisamente, quando i Resti del colore saranno suddivisi 3-3 o quando Asso, Re e Dama saranno tutti in Ovest assieme ad una o più cartine.

Se pensate che, a parità di tutto il resto, la stessa configurazione priva del Fante:

xxxx
xxx

frutterà la stessa presa nel 35,5% dei casi (quando i resti del colore sono divisi 3-3), necessitando di un solo rientro laterale in Nord, vi renderete meglio conto di quanto sia poco significativo il valore di un Fante isolato.

Nondimeno, quando un Fante accompagna i tre onori a lui superiori, viene a valere, senza discussioni, una bella presa tonda!

ARDF

Proprio come la vengono a valere il Dieci ed il Nove, quando sono di corredo a tutte le altre carte a loro superiori:

ARDFT9

Quello che dovete tener ben presente è che, mentre i due onori di testa (non a caso si chiamano così) conservano buona parte del loro valore anche quando restano isolati (cioè, non accompagnati da altri onori) nel loro Colore, le carte che li seguono in ordine gerarchico,

quando rimangono isolate nel loro colore, valgono progressivamente sempre di meno.

Per rendere meglio l'idea di questa gerarchia, potremmo definire gli Assi come *Onori Primari*, i Re come *Onori Intermedi* e i rimanenti onori come *Onori Secondari*.

Quando restano isolati in un colore, gli *Onori Primari* conservano il loro valore in quasi la totalità delle situazioni, quelli *Intermedi* possono conservarlo tanto quanto possono perderlo, ed infine, quelli *Secondari* è piuttosto facile che possano perderlo.

Chiusa questa breve divagazione sulla poca precisione delle valutazioni eseguite contando i *Punti Milton Work*, torniamo a prendere in esame la nostra mano unicolore.

Quella che segue è la sua configurazione top, ossia, quella atta a mantenere con assoluta certezza il grande Slam a SA:

♠ ARDFT
♥ ARD
♦ ARD
♣ AR

Ed ecco la corrispondente tabella dei valori dei giustificativi di mano:

Mano Unicolore				
Livello	SA	Col.	Δ_{SA}	Δ_C
1	22	17	0	-2
2	22	19	-3	-4
3	25	23	-2	-3
4	27	26	-3	-2
5	30	28	-2	-4
6	32	32	-2	-2
7	35	35	-2	-2

Se mettete in relazione questi giustificativi con quelli della mano piatta incontrata poco fa, capirete facilmente perché, "in potenza", essa vale molto di meno.

Le due colonne di destra della tabella valorizzano questa differenza negativa in termini di PO e dimostrano che, alquanto stranamente, il maggior valore di questa seconda distribuzione non è uguale per tutti i contratti.

Per il contratto di 1SA non ci sono vantaggi, mentre per quelli di 2 e di 5 a colore il vantaggio è valutabile addirittura in 4PO.

Man mano che la lunghezza del colore dominante di



una mano cresce, i GM e, in specie, quelli dei contratti di più alto livello, diminuiscono progressivamente fino a toccare il loro minimo in corrispondenza della più lunga monocoloro compatibile con il gioco a SA, la formidabile 10.1.1.1*.

Essa prevede la seguente configurazione top:

♠ ARDxxxxxx
♥ A
♦ A
♣ A

e i giustificativi di mano che seguono.

* chiaramente le mani con dei vuoti non sono valutabili rispetto al gioco a SA

Monocolore 10 ^a		
Livello	SA	Col.
1	21	1
2	21	3
3	21	6
4	21	9
5	21	13
6	21	17
7	21	21

Dovrebbe ora cominciare ad esservi ben chiara l'estrema variabilità dell'effettivo valore della dote di PO che la fortuna vi assegna in sorte ad ogni Smazzata.

Pensate che il Giustificativo di Mano per il grande slam a SA spazia dai 37PO della mano piatta ai 21 PO della mano monocolore 10^a!

Questo significa che, quando aprite le carte all'inizio di ogni smazzata, la vostra dotazione di PO non rappresenta un potenziale valido in assoluto e deve essere messo in relazione con la distribuzione della mano di appartenenza.

21 PO non sono sufficienti nemmeno per avere la certezza di fare 7 prese, quando sono configurati in una mano piatta, mentre realizzano tutte e 13 quelle possibile, quando sono allocati in una monocolore 10^a.

Ma non è soltanto la lunghezza del seme dominante della mano che può determinare la variazione del GM, perché anche la presenza di un secondo seme dichiarabile contribuisce, sia pure in misura minore, alla sua diminuzione.

Per esempio, per una mano equilibrata (4.4.3.2), quella che segue è la

configurazione necessaria per garantire il grande slam:

♠	ARDF
♥	ARDF
♦	ARD
♣	AR

E questi sono i relativi giustificativi:

Mano Equilibrata				
Livello	SA	Col.	Δ _{SA}	Δ _C
1	22	19	0	0
2	25	20	0	-3
3	27	24	0	-2
4	28	27	-2	-1
5	31	29	-1	-3
6	33	33	-1	-1
7	36	36	-1	-1

Non vi è nessun vantaggio rispetto alla 4.3.3.3 fino al livello di 3SA, mentre il massimo vantaggio lo riscontriamo nei contratti a colore a livello di 2 e di 5.

Per intuire meglio come funziona il calcolo del GM a colore, considerate che, sostituendo ai tre Assi laterali della monocolore 10^a incontrata poco fa, tre cartine, avrete la mMano mostrata qui sotto:

♠	ARDxxxxxx
♥	x
♦	x
♣	x

con la quale potete realizzare senza alcuna difficoltà la manche a picche (ed infatti, nella tabella che la riguarda, in corrispondenza delle 10 prese, trovate nella colonna relativa al gioco a colore il valore di 9PO).

Le DG compatibili con il gioco a SA sono quelle prive di vuoti; esse sono

in numero di 18, e quella che segue è la matrice completa di tutti i possibili GM validi per il gioco a SA.

Giustificativi di Mano a SA							
DG	1	2	3	4	5	6	7
4333	22	25	27	30	32	34	37
4432	22	25	27	28	31	33	36
5332	22	22	25	27	30	32	35
5422	22	22	25	27	28	31	34
4441	22	25	27	28	31	33	34
5431	22	22	25	27	28	31	33
6322	22	22	22	25	27	30	33
6331	22	22	22	25	27	30	33
6421	22	22	22	25	27	28	31
5521	22	22	25	27	28	28	31
7222	22	22	22	22	25	28	31
7321	22	22	22	22	25	27	30
6511	22	22	22	25	27	28	28
7411	22	22	22	22	25	27	28
8221	22	22	22	22	22	25	28
8311	22	22	22	22	22	25	27
9211	22	22	22	22	22	22	25
10111	21	21	21	21	21	21	21



Giustificativo valido per lavare i piatti

A seguire, vengono forniti i giustificativi di mano validi per i contratti a colore per ognuna delle 39 possibili distribuzioni.

Dal confronto tra i dati presenti nelle due tabelle dei GM, si evince come, a parità di numero di prese, il gioco a colore richiede quasi sempre un numero minore di PO.

Giustificativi di Mano a Colore							
DG	1	2	3	4	5	6	7
4333	19	23	26	28	32	34	37
4432	19	20	24	27	29	33	36
5332	17	19	23	26	28	32	35
5422	17	19	20	24	27	31	33
4441	19	20	24	27	29	30	34
5431	17	19	20	24	27	29	33
6322	14	17	19	23	26	30	33
6331	14	17	19	23	26	28	32
6421	14	17	19	20	24	27	31
5521	17	19	20	20	24	27	31
7222	10	14	17	21	24	28	31
7321	10	14	17	19	23	26	30
6511	14	17	19	20	20	24	28
7411	10	14	17	19	20	24	28
8221	10	10	14	17	21	24	28
8311	10	10	14	17	19	23	27
9211	7	9	10	14	17	21	25
10111	1	3	6	9	13	17	21
6430	14	17	19	20	24	27	29
5440	17	19	20	24	27	29	30
5530	17	19	20	20	24	27	29
6520	14	17	19	20	20	24	27
7420	10	14	17	19	20	24	27
7330	10	14	17	19	23	26	28
8320	10	10	14	17	19	23	26
7510	10	14	17	19	20	20	24
6610	14	17	19	20	20	20	24
8410	10	10	14	17	19	20	24
9310	7	9	10	14	17	19	23
9220	7	9	10	14	17	21	24
7600	10	14	17	19	20	20	20
8500	10	10	14	17	19	20	20
10210	1	3	6	9	13	16	20
9400	7	9	10	14	17	19	20
10300	1	3	6	9	13	16	18
11110	3	3	3	5	7	11	15
11200	3	3	3	5	7	11	14
12100	9	9	9	9	9	9	13
13000	10	10	10	10	10	10	10

In questa Tabella è mostrata la frequenza percentuale (Φ) di ricorrenza di ognuna delle 39 possibili distribuzioni

DG	Φ	Numero di Mani
4333	10,54%	66.905.856.160
4432	21,55%	136.852.887.600
5332	15,52%	98.534.079.072
5422	10,58%	67.182.326.640
6322	5,64%	35.830.574.208
7222	0,51%	3.257.324.928
5431	12,93%	82.111.732.560
6421	4,70%	29.858.811.840
6331	3,45%	21.896.462.016
5521	3,17%	20.154.697.992
4441	2,99%	19.007.345.500
7321	1,88%	11.943.524.736
6511	0,71%	4.478.821.776
7411	0,39%	2.488.234.320
8221	0,19%	1.221.496.848
8311	0,12%	746.470.296
9211	0,02%	113.101.560
10111	0,00%	2.513.368
6430	1,33%	8.421.716.160
5440	1,24%	7.895.358.900
5530	0,90%	5.684.658.408
6520	0,65%	4.134.297.024
7420	0,36%	2.296.831.680
7330	0,27%	1.684.343.232
8320	0,11%	689.049.504
7510	0,11%	689.049.504
6610	0,07%	459.366.336
8410	0,05%	287.103.960
9310	0,01%	63.800.880
9220	0,01%	52.200.720
7600	0,01%	35.335.872
8500	0,00%	19.876.428
10210	0,00%	6.960.096
9400	0,00%	6.134.700
10300	0,00%	981.552
11110	0,00%	158.184
11200	0,00%	73.008
12100	0,00%	2.028
13000	0,00%	4
Tot.	100,00%	635.013.559.600

Se si vogliono ottenere dei GM medi, è necessario ponderare i giustificativi di mano con la frequenza di ricorrenza (Φ) delle DG coinvolte.

I risultati di questo procedimento sono esposti nello schema che segue:

Giustificativi Medi di Mano							
Liv.	1	2	3	4	5	6	7
SA	22	23,1	25,2	27,1	29,3	31,6	34,2
C	16,9	19,1	21,8	24,7	27,5	30,8	33,8

I valori esposti possono venire utilizzati per comparare le potenzialità di una specifica distribuzione in relazione ad uno qualsiasi dei 14 possibili contratti.

Ad esempio, se riprendete in esame la più frequente tra tutte le distribuzioni, la già considerata mano equilibrata 4.4.3.2, potete rilevare i seguenti scostamenti positivi rispetto alla media.

Mano Equilibrata				
Livello	SA	Δ	Col.	Δ
1	22	0	19	+2,1
2	25	+1,9	20	+0,9
3	27	+1,8	24	+2,2
4	28	+0,9	27	+2,3
5	31	+1,7	29	+1,5
6	33	+1,4	33	+2,2
7	36	+1,8	36	+2,2

Questo significa che, quando si parte con una mano equilibrata, per realizzare la maggior parte dei contratti occorre poter disporre di un paio di PO in più, di quanti non ne servano mediamente.

Altro dato interessante è quello che la mano equilibrata sembra particolarmente adatta per il

contratto di 1SA dove non vi è differenza con il giustificativo medio e per i contratti di 2 a Colore e di 4SA in corrispondenza dei quali il Δ è al suo valore minimo.

Lo stesso confronto, fatto per la mano monocolora sesta dotata di singolo, mostra, invece, come con quest'ultima siano sufficienti un paio di PO in meno della media.

Mano 6.3.3.1				
Livello	SA	Δ	Col.	Δ
1	22	0	14	-2,9
2	22	-1,1	17	-2,1
3	22	-3,2	19	-2,8
4	25	-2,1	23	-1,7
5	27	-2,3	26	-1,5
6	30	-1,6	30	-0,8
7	33	-1,2	33	-0,8

In particolare, questa DG, a dispetto del singolo che la caratterizza, presenta la sua migliore performance in relazione alla manche a SA ($\Delta = -3,2$) e risulta essere particolarmente efficace nei contratti a colore a livello di uno e di tre.

Al contrario di quello che "a pelle" ci si potrebbe aspettare, questa ultima DG offre i vantaggi minori quando affronta gli slam a colore.

Giustificativo di Linea

Il *Giustificativo di Mano* ci fornisce una valutazione delle potenzialità di una DG rispetto ad un'altra, ma non è in grado di fornirci indicazioni sulla forza media che deve essere presente sulla nostra linea per impegnare, con ragionevoli probabilità di successo, un determinato contratto.

Quello che può fornirci questa indicazione è, invece, il *Giustificativo di Linea* (GL), che differisce dal

precedente in quanto riesce a tenere debito conto dell'effetto del combinarsi dei colori lunghi presenti nelle due distribuzioni contrapposte della linea dichiarante.

Cerco di spiegarmi meglio con il solito esempio.

Abbiamo visto che i GM per una 5.3.3.2 espressi in PO sono:

Giustificativi per Mani Unicolori							
Tipo	1	2	3	4	5	6	7
SA	22	22	25	27	30	32	35
C	17	19	23	26	28	32	35

Ma se ora ipotizziamo che sulla linea anche la mano contrapposta sia una 5.3.3.2, possiamo passare dal calcolo del *Giustificativo di Mano* a quello del *Giustificativo di Linea*.

Come potete vedere nello schema seguente, il contrapporsi di due colori quinti rende perseguibili i contratti di livello più alto con un dispendio di risorse inferiore, proprio perché è possibile sfruttare il *valore di presa* di un seme lungo in più, ricavandone dei sensibili benefici che, però, interessano solo i contratti di più alto livello.

Negli schemi che seguiranno, i contratti per i quali esiste una qualche convenienza vengono evidenziati con il colore rosso, mentre, con il colore verde viene evidenziata la manche più conveniente.

N	S	G _L	Livello						
			1	2	3	4	5	6	7
2	5	S A	22	22	25	27	28	28	31
3	3								
5	2		0	0	0	0	-2	-4	-4
3	3								

La perfetta simmetria delle due distribuzioni contrapposte è sempre molto penalizzante per il gioco a colore, e questo fatto, una volta di più, rende la comunicazione delle rispettive distribuzioni perfino più importante di quanto lo sia quella del numero dei PO.

Per rendervene meglio conto, fate bene attenzione a cosa accade quando, ferma restando la divisione del colore di atout 5-5, i doubleton delle due D_G prese in esame si sfalsano rendendo imperfetta la simmetria:

S	N	G _L	Livello						
			1	2	3	4	5	6	7
5	5	S	21	21	24	26	29	31	34
3	2	A							
2	3	C	16	18	22	25	27	29	32
3	3								

Se nulla cambia per i contratti fino a livello di 5, per entrambi gli slam a colore, ora sono sufficienti 2 PO in meno!

Ecco come è possibile configurare un GL per il grande slam a colore:

♠ ARDxx		♠ xxxxx
♥ ARx		♥ xx
♦ xx		♦ ARx
♣ RDx		♣ Axx

Questo fenomeno si verifica perché ci si è potuti avvalere del *Potere di Taglio* degli atout di uno dei due lati, potere che veniva inibito nel caso precedente a causa della simmetria perfetta.

Se, infine, sfalsiamo i colori quinti delle due D_G prese in esame, stavolta, creando un *Doppio Fit* ottavo (Linea di Fit → 8.5.8.5), la situazione cambia non poco, tanto che ora la manche più

conveniente torna ad essere quella a colore.

S	N	G _L	Livello						
			1	2	3	4	5	6	7
5	3	S	22	22	25	27	28	28	31
3	2	A							
3	5	C	17	19	20	24	24	28	31
2	3								

E sarà sempre così, quando vi troverete in presenza della *Chiave di Gioco* del doppio fit.

Grazie al fatto che il colore di affrancamento è complessivamente di una carta più lungo (ottavo anziché settimo), il GL dei contratti a livello di tre a colore cala repentinamente, rendendo assai proficua la competizione licitativa anche per il semplice parziale.

Ecco una linea tipo con la quale si hanno ottime possibilità di realizzare il parziale di 3♠, con soli 20PO:

♠ ARDFT		♠ 9xx
♥ xxx		♥ xx
♦ xxx		♦ ARDFT
♣ xx		♣ xxx

È sufficiente il 9♠ in Est per rendere certo il mantenimento del parziale di 3♠, in quanto verrebbe del tutto esclusa la possibilità che gli avversari possano surtagliare il terzo giro di cuori.

Un altro fattore molto importante nel gioco a colore è, infatti, proprio quello di poter godere sulla propria linea di tutti gli atout dominanti.

Quando in gioco ci sono soltanto colori quarti, l'effetto sul GL è meno importante, ma non è del tutto assente.

I giustificativi di mano con la DG 4.4.3.2 sono quelli che seguono:

Giustificativi per Mani Equilibrate							
Mano	1	2	3	4	5	6	7
SA	22	25	27	28	31	33	36
C	19	20	24	27	29	33	36

Quando sulla Linea non si formano fit ottavi, il GL ci guadagna qualcosa solo per i contratti di grande slam.

Nello schema sottostante vengono indicati solo i GL a SA, perché, quando viene a mancare un fit ottavo, il *gioco a SA* è quasi sempre, l'unico perseguibile:

N	S	G _L	Livello						
			1	2	3	4	5	6	7
4	2	SA	22	25	27	28	31	33	34
4	3								
3	4		0	0	0	0	0	0	-2
2	4								

La situazione rimane del tutto invariata anche quando sulla Linea si forma un unico fit ottavo:

S	N	G _L	Livello						
			1	2	3	4	5	6	7
4	3	SA	22	25	27	28	31	33	34
4	4								
3	4	C	19	20	24	27	29	33	34
2	2								

Non è ravvisabile una convenienza a priori in termine di GL che può indirizzare la scelta tra la manche a SA e quella in nobile, anche se, con due doubleton contrapposti in linea, è evidente che, se viene a mancare il "*Giustificativo Ideale*", la manche a colore è la scelta migliore.

Il *Giustificativo Ideale* è quello che rende assolutamente sicuro il contratto con il numero minimo di PO presenti

sulla linea, tuttavia, non è escluso che lo stesso contratto possa essere realizzato con un numero superiore o anche inferiore di PO, al variare della disposizione degli onori sulla linea opposta.

In questi casi, che sono poi quelli di tutti i giorni, tutto dipende dal posizionamento più o meno favorevole delle lunghezze e da quello degli onori avversari.

Il giustificativo, quando si configura sulla linea in modalità ideale dà la certezza del mantenimento del contratto, diversamente, pur senza fornire garanzie assolute esso costituisce il valore di riferimento statisticamente più accettabile.

In tutti i casi, più la configurazione degli onori in linea differisce da quella del *Giustificativo Ideale* e più è probabile che, per mantenere il contratto sia necessario un numero di PO superiore.



Tornando alle due 4.4.3.2 sulla stessa linea, se si sfalsano i due doubleton contrapponendoli alle quarte dell'altro lato (Linea di Fit → 6.8.6.6), la manche a SA, a priori, diviene più appetibile di quella a colore, in quanto viene meno il

pericolo del colore nono in mano agli avversari.

S	N	G _L	Livello						
			1	2	3	4	5	6	7
4	2	S A	22	25	27	28	31	33	34
4	4		22	25	27	28	31	33	34
3	3	C	19	20	24	27	29	33	34
2	4		19	20	24	27	29	33	34

Le cose cambiano un poco, quando si prende in considerazione la prima delle due configurazioni di *Doppio Fit* (Linea di Fit → 8.8.6.4):

S	N	G _L	Livello						
			1	2	3	4	5	6	7
4	4	S A	22	25	27	28	31	33	36
4	4		22	25	27	28	31	33	36
3	3	C	19	20	24	27	29	33	36
2	2		19	20	24	27	29	33	36

Come potete vedere, ora il gioco a colore è molto conveniente a tutti i livelli e si raggiunge l'indifferenza solo per i contratti di slam e lo schema resta del tutto identico anche se si sfalsano i colori corti (Linea di Fit → 8.8.5.5):

S	N	G _L	Livello						
			1	2	3	4	5	6	7
4	4	S A	22	25	27	28	31	33	36
4	4		22	25	27	28	31	33	36
3	2	C	19	20	24	27	29	33	36
2	3		19	20	24	27	29	33	36

Possiamo terminare questa nostra analisi introduttiva ai giustificativi passando in rassegna anche la mano piatta:

Giustificativi per Mani Piatte							
Tipo	1	2	3	4	5	6	7
SA	22	25	27	30	32	34	37

Quando non si produce un fit ottavo abbiamo (Linea di Fit → 7.6.6.7):

N	S	G _L	Livello						
			1	2	3	4	5	6	7
4	3	S A	22	25	27	28	31	33	36
3	3		22	25	27	28	31	33	36
3	3	C	0	0	0	-2	-1	-1	-1
3	4		0	0	0	-2	-1	-1	-1

Quando, invece, il fit ottavo si forma (Linea di Fit → 8.6.6.6), comunque, rimane sconveniente giocare la manche a colore rispetto a quella a SA:

S	N	G _L	Livello						
			1	2	3	4	5	6	7
4	4	S A	22	25	27	30	32	34	37
3	3		22	25	27	30	32	34	37
3	3	C	19	23	26	28	32	34	37
3	3		19	23	26	28	32	34	37

Mentre, all'esatto contrario, è costantemente meglio giocare un parziale a colore nel Fit 4-4 che un parziale a SA del corrispondente livello.

Per finire, allo scopo di capire meglio quanto la lunghezza del colore dominante esistente in linea possa condizionare il G_L, osservate cosa accade quando una 4.3.3.3 fronteggia una 3.2.6.2 dando origine ad un fit nono (Linea di Fit → 7.5.9.5):

N	S	G _L	Livello						
			1	2	3	4	5	6	7
4	3	S A	22	22	22	25	27	28	31
3	2		22	22	22	25	27	28	31
3	6	C	14	17	19	23	24	28	31
3	2		14	17	19	23	24	28	31

Visto che differenza! Ora la manche a senza atout richiede solo 22PO, e

quella a colore ne richiede appena 23!

Aggiungete un altro misero PO e potete puntare anche alla manche a quadri e, infine, per i due Slam vi basteranno rispettivamente solo 28 e 31PO!!

Ecco il GL per il grande slam:



Quella che vi sto illustrando potrebbe apparire trita e noiosa teoria; in realtà, specie nella fase iniziale di approccio al gioco, il vostro miglioramento nella valutazione delle possibilità offerte dalle vostre carte passa proprio per un costante utilizzo dei giustificativi, perché essi derivano dalle leggi fondamentali che regolano il gioco.

Il *Giustificativo di Linea* dipende così tanto dalle due distribuzioni che si fronteggiano, che prendere le proprie decisioni in funzione del *Giustificativo di Mano*, che, invece, misura solo la potenzialità della mano in esame, sarebbe un errore pacchiano.

L'informazione prioritaria da scambiarsi nella fase dichiarativa, non è quindi solo quella relativa alla quantità dei PO, ma anche e soprattutto quella riguardante le due DG che sono in ballo.

Per meglio dire, è il combinato delle due informazioni che stabilisce fin dove la coppia dichiarante può spingersi, e non è possibile privilegiare la comunicazione di una a scapito dell'altra.

A parità di PO, sono le due DG che determinano l'effettivo livello del contratto al quale potete ambire, così come, a parità di DG, sono i PO a stabilirlo.

In altre parole, riuscire a comunicarsi con esattezza le maggiori lunghezze presenti in linea consente di individuare, sia pure in prima approssimazione, fin dove ci si può spingere con il totale dei PO a disposizione; ed è per questo motivo che il vostro sistema licitativo deve cercare di privilegiare la loro comunicazione.

Infine, c'è da osservare che, se è vero che non è possibile mandare a memoria tutti gli innumerevoli GL relativi al fronteggiarsi di tutte le possibili DG in tutte le loro configurazioni, per fortuna, è anche vero che il GL di una Linea sarà, in genere, uguale o di poco inferiore a quello del GM più basso tra i due che si fronteggiano sulla propria linea.



Come eravamo

Buenos Aires

*Bermuda Bowl
1961*

Bridge Rama