

## VALUTAZIONE della MANO

### 🎲 La scelta del Colore di Atout

Quando sulla propria Linea si hanno due Colori di Fit, si pone il problema di quale tra i due è più conveniente eleggere al rango di Atout.

Anzi, per la verità, prima ancora, si pone il problema di stabilire se per caso non è più conveniente giocare a SA.

Nel numero 8 dell'aprile 2009, abbiamo illustrato i risultati di uno studio statistico circa il comportamento da tenere dopo aver aperto di 1SA forte ed aver localizzato un Fit Nobile del tipo 5.3.



La scelta del Colore

Nel numero 11 del gennaio di quest'anno, abbiamo affrontato, sempre dal punto di vista statistico, la stessa questione della scelta tra la Manche a SA e quella in Nobile estendendola a tutti i casi in cui si localizza in linea un Fit almeno ottavo.

In questo numero vogliamo analizzare la questione della scelta del Colore di Atout tra due Fit di lunghezza diversa, una volta che è già stata presa la decisione di giocare a Colore.

### 🎲 5-3 e 4-4

Il più classico dei casi di questo tipo riguarda la scelta dell'Atout tra due Colori: uno diviso 5-3 e l'altro 4-4.

Mi sento di poter affermare che buona parte dei giocatori nemmeno si pone il problema e sceglie in automatico come Colore di Atout quello diviso 4-4.

Essi sono guidati dalla giusta considerazione che, giocando nel Colore 4-4, sulla quinta di quello 5-3 si possono scartare ben due perdenti della mano dirimpettaia, cosa che non è

possibile eleggendo a Colore di Atout quello diviso 5-3.

Se entrambi i Colori presi in considerazione sono pieni, la precedente osservazione non fa una piega.

Però, se questa condizione non è presente, non sempre la scelta di eleggere al rango di Atout il Colore diviso 4-4 si rivelerà azzeccata.

Supponetevi seduti in Nord con le carte che seguono. Il vostro partner apre di 1♥, Nord risponde con 1♠, e poco dopo vi ritrovate a dover fronteggiare lo Slam a picche, dopo aver ricevuto l'Attacco di Dieci di quadri da Est:

♠ RD53

♥ AF6

♦ 32

♣ AFT6



♠ T972

♥ RD983

♦ AD5

♣ R

Non potete criticarvi più di tanto per esservi portati così in alto, eppure, se il Re di quadri è mal messo, come l'Attacco lascia ampiamente presagire, finirete inevitabilmente down, quando lo Slam sarebbe imperdibile se a giocarlo fosse Sud.

Ma non finisce qui, perché, lo Slam a cuori sarebbe stato molto migliore anche se a giocarlo fosse stato Nord (cosa plausibile per i seguaci del cortolungo).

Infatti, potendo anticipare la battuta degli Atout, si sarebbe potuto contare,

oltre che sulla posizione del Re di quadri, anche su quella della Dama di fiori, finendo down solo nel caso che entrambi gli Onori si fossero rivelati mal messi (con Atout picche lo stesso gioco è possibile solo trovando le fiori divise 4-4).

In realtà, eleggere al rango di Atout il Colore diviso 4-4 è conveniente solo se sono verificate due condizioni:

- 1<sup>a</sup>. il Colore di Atout non deve avere perdenti immediate (salvo che non ci sia un doppio fermo in tutti i colori laterali)
- 2<sup>a</sup>. ci devono essere una o più perdenti, altrimenti ineliminabili, nella mano opposta alla quinta del Colore diviso 5-3

Con le carte date, c'è la possibilità di scartare una perdente di quadri di Nord sulla quinta di cuori, ma ciò non potrà essere fatto prima di essere passati per l'Asso di Atout, e se il Re di quadri è mal messo, un Attacco in questo Colore vi toglierà ogni possibilità di successo:

<p>♠ A4 ♥ T54 ♦ RF8 ♣ 87542</p>		<p>♠ F86 ♥ 72 ♦ T9764 ♣ D93</p>
<p>♠ RD53 ♥ AF6 ♦ 32 ♣ AFT6</p>		<p>♠ T972 ♥ RD983 ♦ AD5 ♣ R</p>

Al contrario, giocando con Atout cuori, si può prendere con l'Asso l'Attacco e si può tentare l'affrancamento di una presa a fiori del Morto con un sorpasso di taglio, in modo da poter scartare, anziché l'unica perdente a quadri di

Nord sulle extra cuori di Sud, le due perdenti a quadri di Sud, sull'Asso e sulla quarta fiori di Nord.

Tutta questa manovra è vincente grazie alla solidità del Colore di cuori che permette l'eliminazione degli Atout avversari prima di procedere alla manovra di affrancamento di taglio.

Se provate lo stesso iter avendo come Atout le picche, Est è in grado di condannare il contratto tagliando il Dieci di fiori, dopo che avete fatto la fatica di affrancarlo.

Se sostituite il Re di fiori con l'Asso di picche:

<p>♠ T4 ♥ T54 ♦ RF8 ♣ 87542</p>		<p>♠ F86 ♥ 72 ♦ T9764 ♣ RD3</p>
<p>♠ RD53 ♥ AF6 ♦ 32 ♣ AFT6</p>		<p>♠ A972 ♥ RD983 ♦ AD5 ♣ 9</p>

Con cuori come Atout non andrete oltre le 12 prese, mentre ora che sono verificate le due condizioni indispensabili per la convenienza della scelta del colore diviso 4-4, eleggendo picche al rango di Atout, potrete facilmente realizzare 13 prese all'unica condizione di trovare i Colori non troppo mal divisi.

Basterà, infatti, riuscire a tagliare due fiori in Sud per realizzare: 4 Atout di lunghezza, 2 tagli a fiori in Sud, 5 cuori e 2 Assi.

La qualità di un solo PO in più, vale due prese aggiuntive!

♣: **5-4 e 4-4**

Quando la scelta dell'Atout si pone tra due Colori divisi 4-4 e 5-4, per preferire quello 4-4, oltre alle due condizioni già incontrate in precedenza, ne è necessaria una terza:

3ª. il Colore 5-4 non deve essere soggetto ad un taglio immediato da parte degli avversari

In effetti, per non parlare della 4-0 (10%), la distribuzione più probabile dei Resti di un Colore diviso 5-4 è la 3-1 (50%) e gli avversari potranno iniziare con il fare una presa di taglio, tutte le volte che avranno il tripleton capeggiato dall'Asso.

Guardate queste carte:

♠ RD752		♠ AF43
♥ RD53		♥ A842
♦ 8		♦ D43
♣ RD2		♣ A3

scegliere come Atout cuori, anziché picche, causerà la perdita di una presa in più quando i Resti delle picche dovessero risultare divisi 4-0 con la quarta in mano all'Attaccante (5%) e anche quando quelli delle cuori dovessero risultare divisi peggio di 3-2 (32%).

Tutto questo accade perché non ci sono scarti utili da poter fare sulla 5ª picche, in quanto, in caso di cattiva divisione del Colore, la quarta carta di cuori di Est può essere scartata sulla terza fiori di Ovest.

Con le carte date, la scelta delle picche come colore di Atout è di gran lunga da preferire, perché lo Slam si può perdere solo con la quinta di cuori in mano all'Attaccante (2%).

Ora, guardate queste altre carte:

♠ RD752		♠ AF43
♥ RD53		♥ A842
♦ A65		♦ D43
♣ 8		♣ A3

giocando con Atout picche, per realizzare lo Slam bisognerà trovare le cuori regolarmente divise 3-2, e inoltre, sarà anche necessario trovare il Re di quadri piazzato in Nord e in totale si avrà solo il 34% di probabilità di riuscita.



*La scelta del Colore*

Invece, giocando con Atout cuori, basterà trovare il Colore regolarmente diviso 3-2 (68%) che una delle due perdenti di quadri potrà essere sistemata sulla

quinta cartina di picche, così che non vi sarà più la necessità di trovare il Re di quadri ben piazzato.

Ancora:

♠ RD752		♠ AF43
♥ RD53		♥ A842
♦ A65		♦ R43
♣ 8		♣ A3

Il grande Slam a picche non ha nessuna possibilità di riuscita, mentre quello a cuori è un'ottima scommessa, visto che trovando le cuori 3-2, si può scartare la terza cartina di quadri perdente sulla quinta carta di picche di Ovest prima di tagliare quella perdente dell'altro lato.

♣: **6-4 e 4-4**

Quando i due colori tra cui scegliere quello da eleggere al rango di Atout sono divisi uno 6-4 e l'altro 4-4, normalmente è preferibile giocare nella 6-4, perché il rischio di prendere un

taglio immediato nel colore decimo diventa davvero degno di nota; eppure, con queste carte:

♠ R82		♠ 5
♥ RD53		♥ A842
♦ T5		♦ A3
♣ RD75		♣ A98432

il piccolo Slam a fiori non ha alcuna possibilità, mentre quello a cuori giocato nella 4-4 ha solo bisogno di trovare i Resti di cuori e fiori regolarmente divisi 3-2 e 2-1 (53%).

Se, invece, Est avesse:

♠ R82		♠ 5
♥ RD53		♥ A842
♦ T5		♦ AR
♣ RD75		♣ A98432

lo Slam a fiori sarebbe decisamente migliore, perché si può realizzare anche con le cuori mal divise qualora l'Asso di picche fosse ben piazzato in Sud.

Con queste carte:

♠ A82		♠ 5
♥ RD53		♥ A842
♦ A5		♦ 84
♣ RD75		♣ A98432

trovando i resti delle cuori 3-2, realizzerete il Grande Slam a cuori, mentre quello a fiori è infattibile.

Con queste altre carte:

♠ RD2		♠ 5
♥ RD53		♥ A842
♦ AR		♦ 84
♣ RD75		♣ A98432

Il Piccolo Slam a fiori o, meglio ancora, quello a SA, sarà realizzato anche trovando le cuori mal divise 4-1 (si scarcerà una cuori su uno degli Onori di picche), mentre quello a cuori nelle

stesse circostanze non avrebbe alcuna possibilità.

## ❖ Conclusione

Le scelte che devono essere fatte durante la Licitazione non possono prescindere da un'accurata analisi dell'intero contesto.

Il Bridge è un gioco complesso e non esistono metodi semplici per districarsi con facilità in ogni occasione.

Di solito, sarà conveniente scegliere come Atout il colore più lungo e, a parità di lunghezza, quello più uniformemente distribuito, ma, tra "di solito" e "sempre", ci corre una bella differenza!

L'unico vero sistema per aumentare le proprie chance di vittoria è quello di cercare di descrivere nel modo migliore possibile i propri valori al partner e di affidarsi alla propria capacità di giudizio per interpretare al meglio la realtà configurabile con quelli che lui, a sua volta, cercherà di mostrare.

## BIOGRAFIE

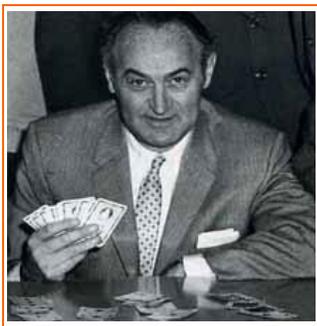
### Charles Henry Goren

Nato a *Philadelphia* nel 1901 da genitori russi ebrei immigrati negli USA, Goren frequentò la *Mc Gill University* di *Montreal* dove apprese il bridge giocando con alcuni colleghi di studio.

Lavorò per 13 anni in campo forense prima di abbandonare questa attività quando, dopo aver raccolto il trono lasciato vacante da *Culbertson*, il Bridge cominciò ad assorbire tutto il suo tempo.

Fu ricompensato ampiamente di questa sua scelta che gli fruttò una ricchezza perfino superiore a quella enorme accumulata dal suo illustre predecessore: solo negli States, i suoi

libri superarono gli 8 milioni di copie vendute e, fino al 1964, condusse la più seguita rubrica televisiva statunitense di tutti i tempi. Come articolista di diversi quotidiani e riviste di evidenza nazionale, le sue rubriche arrivarono a collezionare fino a 30 milioni di lettori giornalieri!



Nella seconda metà del secolo scorso egli è stato, per milioni di persone di tutto il mondo, semplicemente e solamente: "Mr. Bridge".

Giocatore talentuoso, mantenne ininterrottamente dal 1944 al 1962 il primo posto nella speciale classifica dei migliori giocatori americani redatta dalla *Federazione USA*; e tra le molte altre sue vittorie internazionali, si ricordano il *Campionato del Mondo* del 1950 e le medaglie d'argento conquistate nella stessa competizione nel 1956 e nel 1957, nonché, il bronzo *Olimpico* del 1960.

In Nord America, fin quando non si ritirò dalle competizioni nel 1966 a causa dei suoi problemi di salute, collezionò ben 34 titoli *Nazionali* tra i quali ricordiamo: 6 *Spingold* (1937, 43, 47, 51, 56, 60), 2 *Vanderbilt* (1944, 45), 8 *Reisinger* (1937, 38, 39, 42, 43, 50, 57, 63) ed un *Mitchell* (1952).

Goren considerava il Bridge esclusivamente come un passatempo agonistico e, abitualmente, si rifiutava di giocare a partita libera: quando la sua popolarità venne offuscata dall'astro nascente del portentoso *Blue Team* degli italiani, riuscì a mantenere intatto il suo numeroso pubblico avendo l'obiettività e l'intelligenza necessarie

per riconoscere la superiorità dei sistemi licitativi adottati dagli italiani, tanto che ad essi dedicò ampio spazio e persino un intero volume.

Scrisse oltre 40 libri che sono stati tradotti in una dozzina di lingue diverse e si calcola che ne abbia venduti in tutto il mondo per oltre 10 milioni di copie!

La sua rubrica televisiva "*Championship Bridge with Charles Goren*", che negli USA fu trasmessa ininterrottamente dal 1959 al 1964, gli fruttò un premio televisivo speciale per l'alto share raggiunto.

Nel 1971 si spostò ad Encino in California, dove scomparve nel 1991 a causa di un infarto.

Goren, che aveva vissuto a lungo a New York prima e a Miami Beach poi, nel 1973 ricevette dalla *Mc Gill University* la laurea in legge ad honorem.

Viene ricordato tutt'oggi dal *Charles Goren Trophy* che, ogni anno, premia il giocatore che conquista il maggior numero di Master Point nell'ambito del circuito dei *NABC's* (National American Bridge Championships).

## FIGURE

Questa è una Figura che incontrate piuttosto spesso:

**ARFx**  
**xxx**

Sono certo che, avendo i *Rientri* necessari, siete usi manovrarla iniziando con la battuta di un Onore di Testa per poi, al giro successivo, tentare il sorpasso alla Dama.

Se vi sono necessarie tutte le prese, questo, in effetti, è il modo corretto di manovrare questa Figura che, mossa in questo modo, vi procurerà 4 prese nel

17,8% dei casi, 3 prese nel 51,2% e, 2 prese nel 31% per 2,87 Prese Medie.

Tuttavia, forse non sapete che, se vi sono sufficienti 3 prese soltanto, dovete applicare un *Gioco di Sicurezza* che consiste nel battere in testa Asso e Re, prima di muovere una piccola verso il Fante.

Rinuncerete a fare tutte le prese, ma ne farete 3 nel 77% e 2 nel restante 23%, mentre le vostre Prese Medie caleranno a 2,77.

Non vi sfugga che le Figure cugine:

<b>RFxx</b>	<b>AFxx</b>	<b>AFxx</b>	<b>RFxx</b>
<b>Axx</b>	<b>Rxx</b>	<b>Rxx</b>	<b>Axx</b>

pur offrendo le stesse identiche possibilità di riuscita, sono leggermente migliori perché non richiedono la presenza di un Rientro supplementare in Sud per essere manovrate al meglio.

Vi basta aggiungere un 9 in Sud per migliorarne non poco le prestazioni:

**ARFx**  
**9xx**

Infatti, quando manovrate per il massimo delle prese, ne realizzerete 4 nel 19,4%, 3 nel 58,9% e 2 nel 21,7% con un aumento delle Prese Medie a quasi 3 (2,98).



*Una bella Figura*

Pochi sanno che l'aggiunta del 9 in Sud comporta una piccola variante nel *Gioco di Sicurezza* teso a massimizzare la possibilità di conseguire 3 prese. Dopo aver battuto l'Asso senza che sia caduto il Dieci, si muove una piccola verso il Re e lo si passa solo se Ovest sta basso, mentre si fa il sorpasso con il Fante, se Ovest inserisce il Dieci. Se sull'Asso cade il Dieci da Est, si prosegue con la battuta, mentre, se cade il Dieci da Ovest, si prosegue con il sorpasso.

In questo modo si faranno 4 prese solo nel 10,3% dei casi, ma la probabilità di farne 3 sale vertiginosamente al 74,4%, mentre quella di farne 2 soltanto cala al 15,3%. Le Prese Medie scendono solo leggerissimamente attestandosi al 2,95.

Se il 9 viene aggiunto in Nord, anziché, in Sud:

**ARF9**  
**xxx**

il modo di manovrare la Figura non cambia ma le probabilità aumentano.

Nel caso del gioco per il massimo si avrà il 29% di fare 4 prese e le Prese Medie saliranno a 3,07.

Applicando il *Gioco di Sicurezza*, si arriverà all'84,7% di probabilità di realizzarne 3.

## SEQUENCE ANALYSIS

I principianti usano dare un significato identico a Sequenze simili e questo è perfettamente in linea con quello che essi si prefiggono di ricavare dal loro bridge amatoriale: passare il tempo piacevolmente.

Quando essi si vengono a trovare di fronte a sequenze meno usuali, sono costretti ad indovinare significati e prosecuzioni, ma, questo per loro non è un problema, anzi, la cosa può rappresentare un vero e proprio divertimento... quando le cose finiscono bene.



*La sacca degli arnesi*

Chi pratica il bridge agonistico ha bisogno di aumentare gli arnesi della propria sacca in maniera proporzionale al fatto che sia un dilettante, un semi professionista o un professionista.

Per tutte e tre le categorie di questi giocatori, può essere interessante stabilire quale sia il significato da attribuire a questa dichiarazione di Est:

Ovest	Nord	Est	Sud
1♦	pas	1SA	pas
2♣	pas	2♥♠ (?)	

Manifestamente, non si può trattare di una mano debole con la lunga di picche, perché, con un tale insieme di carte, si sarebbe risposto 1♥♠ al giro precedente.



Il significato più logico da dare ad una tale dichiarazione è quello di mano molto interessante (pur sempre restando nei limiti della negatività in precedenza

espressa) con ottimo appoggio in uno o in entrambi i semi minori dell'apertore e con fermo nel Nobile dichiarato e non nell'altro.

Questa convenzione libera chi usa i *Minori Invertiti* (cioè, il rialzo semplice del Minore di Apertura come forzante) dalla necessità di rispondere in un Nobile terzo quando si hanno una decina di PO e buon aiuto al colore di Apertura.

Ad esempio come replichereste al posto di Ovest

Ovest	Nord	Est	Sud
1♦	pas	1SA	pas
2♣	pas	2♠	pas
(?)			

avendo queste carte:

♠ RD2  
♥ 3  
♦ ADF65  
♣ AFT2



Lo so, viene da chiedersi che fine hanno fatto le cuori!

Tuttavia, la risposta di 1SA è ostruttiva; e se Nord è debole con una brutta quinta ed Est ha poco più e la quarta, sono sequenze che possono prodursi.

La bella rivista della Federazione Francese "Le Bridgeur", qualche anno fa propose questo problema dichiarativo ai suoi lettori e nel numero successivo pubblicò le scelte di 12 tra i più titolati campioni francesi:

3♠ = 8 voti

5♣ = 2 voti

4♥ = 2 voti

3♥ = 1 voto

Tutti, senza eccezioni, interpretarono correttamente il 2♠ come mano incoraggiante con buon aiuto in uno dei minori (fiori in particolare, se non si sono adottati i Minori Invertiti)

In effetti, il 2♠ è una Licita buona per tutte le stagioni, e il successivo Rialzo dell'apertore lascia la strada aperta a qualsiasi soluzione.

Se l'apertura è debole del tipo:

♠ R2  
♥ 53  
♦ ADT52  
♣ RF75



Ovest può offrire la scelta del Minore da eleggere al rango di Atout dichiarando 3♣ ed aspettando l'eventuale correzione di un Est che prediliga le quadri.

Se ha valori a cuori, può optare per i SA a livello desiderato:

♠ 2  
♥ RD4  
♦ ADT52  
♣ RF75



Se la sua è una mano particolarmente sbilanciata e senza valori sprecati a cuori, può lanciarsi nella manche in minore:

♠ A2  
♥ 5  
♦ ADT52  
♣ RF753



Infine, se ha bisogno di un ulteriore apporto decisionale da parte del partner disponendo di un'apertura di rovescio del tipo di quella data inizialmente, può rialzare le picche per denunciarvi buoni valori e mostrarsi molto incoraggiante.

Lo slam è di massima escluso, nondimeno, carte *perfette* di Est del tipo:

♠ RD2  
♥ 3  
♦ ADF65  
♣ AFT2



♠ A5  
♥ 842  
♦ R4  
♣ R98432

possono renderlo una passeggiata di salute.

Un'altra sequenza sulla quale ci si può accordare per un trattamento simile è:

Ovest	Nord	Est	Sud
1♥	pas	1SA	pas
2♣♦	pas	2♠ ...	

Questo consente di lasciare al rialzo del minore:

Ovest	Nord	Est	Sud
1♥	pas	1SA	pas
2♣♦	pas	3♣♦	

una funzione puramente interdittiva che in una tale situazione licitativa può rendere davvero difficile il rientro in gioco della Linea Opponente.

Non trascurate questo semplice gadget: al solo costo di dovervene ricordare, vi garantisco che nel tempo vi procurerà non poche soddisfazioni.

## RACCONTI di BRIDGE

### 🏠 La difesa di un altro mondo

Quello che sto per raccontarvi è uno dei più straordinari controgiochi che siano mai stati messi in opera nella storia del Bridge.

Ne fu autore un noto bridgista britannico che andava per la maggiore verso l'ultima parte della prima metà del secolo scorso.

Iain si trovò a difendere in Ovest dopo questa stringata Licita figlia del suo tempo:

Nord	Sud
1♠	3SA

L'Apertura è in Quarta Nobile, come avreste attaccato al suo posto?

♠ K6  
♥ KT  
♦ J9653  
♣ QJT2



Dama di fiori o 5 di quadri?

Beh, voi non ci crederete ma Iain passò alla storia del bridge mettendo in terra il Re di cuori!

La sua mossa fu particolarmente ispirata ma non totalmente assurda, se pensate che gli avversari nonostante la loro forza non avevano fatto alcun tentativo di trovare un Fit Nobile e che il partner aveva buone chance di avere, tra il poco della sua mano, una lunga di cuori (capitanata da un Onore, sperava Iain).

La discesa del Morto non lo preoccupò più di tanto, visto che dopo il più che comprensibile liscio dal Morto chiamato dal Giocante, Iain proseguì con il Dieci.

Immaginatevi lo stupore di Sud quando Est vinse con la Dama il Fante del Morto e tornò nel colore costringendolo a scartare una piccola fiori, mentre il

nostro eroe si liberava di una piccola quadri!

Questo è la situazione che lo stralunato Giocante aveva potuto ricostruire fino a quel momento:

<p>♠ KT ♦ 3 ♣</p>		<p>♠ QT852 ♥ AJ5 ♦ K72 ♣ K8</p>
<p>♠ A94 ♥ 86 ♦ AQT8 ♣ A643</p>		<p>♠ J73 ♥ Q97432 ♦ 4 ♣ 975</p>

Ormai sfondato a cuori, il povero Giocante poteva cercare di mettere insieme le sue 9 prese solo cercando di evitare accuratamente di mandare in presa Est.

Egli proseguì allora chiamando il Dieci di picche dal Morto e, quando Est stette basso, impegnò l'Asso.

A questo punto cosa avreste fatto al posto di lain?

<p>♠ K6 ♥ KT ♦ J9653 ♣ QJT2</p>	
---	---

Forte dei suoi 27PO e della sua quinta di picche, il Giocante si era deciso per un comportamento spregiudicato almeno quanto quello del suo fantasioso avversario di sinistra, ma non fece in tempo a giocare l'Asso di picche, che l'imperturbabile Ovest si era già liberato del suo Re!

Questo era lo scenario completo nel quale si svolse questo magnifico colpo:

<p>♠ K6 ♥ KT ♦ J9653 ♣ QJT2</p>		<p>♠ QT852 ♥ AJ5 ♦ K72 ♣ K8</p>
<p>♠ A94 ♥ 86 ♦ AQT8 ♣ A643</p>		<p>♠ J73 ♥ Q97432 ♦ 4 ♣ 975</p>

Quando il Giocante vide il Re di picche, capì l'antifona e passò a muovere quadri per il Re del Morto e quadri per la Dama della mano (Est scartando un cuori)!!

Ci sono delle Smazzate ispirate nelle quali i Controgiocanti sembrano conoscere a fondo e fin dall'inizio tutte e 52 le carte in gioco; questa fu una di quelle.

Il povero Sud decise di proseguire con una piccola fiori sulla quale Ovest prontamente impegnò la Dama, che Sud vinse con il Re del Morto continuando a fiori per il suo Asso.

Come avrete ormai capito da soli, Ovest non esitò a liberarsi del Fante!! E quando dopo questa sontuosa sequela di sblocchi, il Giocante mosse un terzo giro di fiori uscendo dalla Mano, Ovest stette finalmente basso consentendo ad Est di entrare con il 9♣! che, così previdentemente conservato, gli permise di riscuotere le restanti cuori.

Sud, che se non avesse abboccato all'amo iniziale del Re di cuori avrebbe potuto realizzare facilmente 10 prese, si vide messo down.

## STATISTICA

### Gli Onori Milton Work

Gli Onori Milton Work (in seguito OF) sono 16 (4 Assi + 4 Re + 4 Dame + 4 Fanti) e di conseguenza le altre carte, quelle che chiameremo svestite, sono pari a  $52 - 16 = 36$ .

Facendo ricorso all'algoritmo delle *Combinazioni*, possiamo determinare il numero delle Mani prive di Onori MW:

$$OF_{(0)} = {}_{36}C_{13} = \frac{36!}{(36-13)! \cdot 13!} \approx 2,31 \cdot 10^9$$

Dividendo il totale delle Mani prive di Onori MW per il numero di tutte le mani possibili si ottiene la frequenza di presentazione di una Mano priva di Onori MW:

$$\Phi_{(OF=0)} = {}_{36}C_{13} / {}_{52}C_{13} \cong 36 \cdot 10^{-4} \approx 0,36\%$$

Con metodo analogo possiamo calcolare la ricorrenza di una Mano con un solo Onore Figurato:

$$\Phi_{(OF=1)} = {}_{16}C_1 \cdot {}_{36}C_{12} / {}_{52}C_{13} \cong 7,88 \cdot 10^{-3} \approx 3,15\%$$

Dove al numeratore il fattore  ${}_{16}C_1$  è relativo al numero degli Onori MW esistenti nel mazzo, il fattore  ${}_{36}C_{12}$  al numero delle possibili dozzine di carte svestite, mentre al denominatore viene indicato il numero totale delle possibili mani.

Procedendo in maniera analoga è possibile calcolare la numerosità e la ricorrenza di tutte le possibili Mani in funzione degli Onori MW che esse contengono, iniziando da quelle che non ne hanno nessuno (0 Onori MW) per finire a quelle interamente formate con essi (13 Onori MW).

La tabella che segue mostra i corrispondenti valori:

OF nella mano	Mani possibili	Frequenza %
0	2.310.789.600	0,36389610
1	20.026.843.200	3,15376623
2	72.096.635.520	11,35355843
3	142.344.639.360	22,41599997
4	171.340.769.600	26,98222219
5	132.177.165.120	20,81485712
6	66.848.221.440	10,52705418
7	22.282.740.480	3,50901806
8	4.851.887.040	0,76406038
9	673.873.200	0,10611950
10	57.177.120	0,00900408
11	2.751.840	0,00043335
12	65.520	0,00001032
13	560	0,00000009
Tutte le mani	635.013.559.600	100,0

Come si può vedere, il massimo delle probabilità a priori si registrano in corrispondenza dei 4 Onori MW, ed in particolare, ci capiterà di averli una volta abbondante ogni 4 Smazzate.

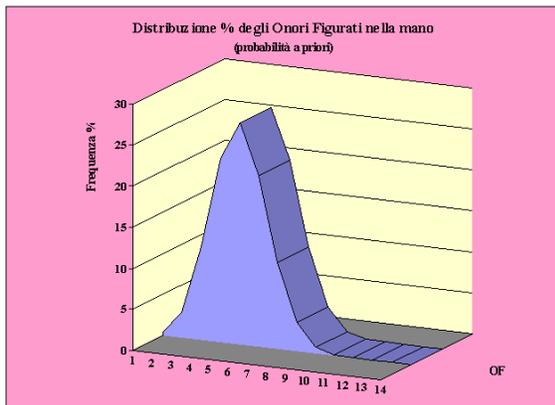
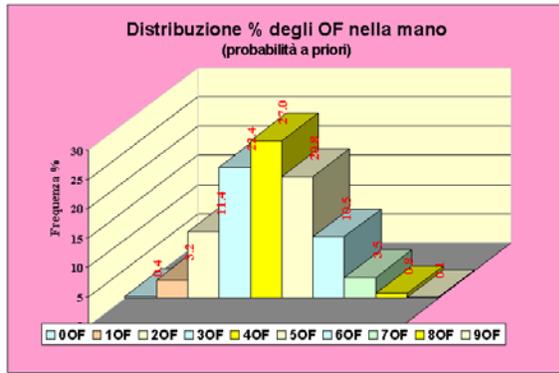


MW

Del resto era intuitivo che, essendo gli Onori MW in numero di 16 ed essendo le Mani che compongono una

Smazzata costituita dallo stesso numero di carte, la massima probabilità riguardava le Mani con 4 di essi ( $16 : 4 = 4$ )

Per una migliore visione d'assieme, di seguito, potete osservare gli stessi dati graficati.



Cambiando i parametri della formula delle combinazioni possiamo calcolare anche la ricorrenza dei MW sulla propria Linea:

$$OF = \frac{16C_{OF} \cdot 36C_{(13-OF)}}{52C_{13}}$$

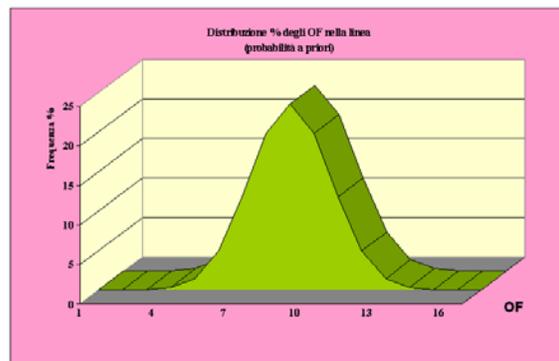
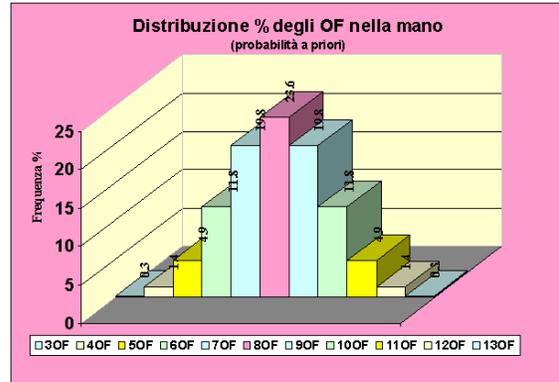
I corrispondenti valori sono mostrati nella tabella che segue:

OF sulla Linea	Linee possibili	Frequenza %
0	254.186.856	0,00005126
1	9.612.884.736	0,00193840
2	150.201.324.000	0,03028750
3	1.294.042.176.000	0,26093846
4	6.909.260.904.000	1,39322498
5	24.320.598.382.080	4,90415195
6	58.521.439.856.880	11,80061562

7	98.355.361.104.000	19,83296743
8	116.796.991.311.000	23,55164882
9	98.355.361.104.000	19,83296743
10	58.521.439.856.880	11,80061562
11	24.320.598.382.080	4,90415195
12	6.909.260.904.000	1,39322498
13	1.294.042.176.000	0,26093846
14	150.201.324.000	0,03028750
15	9.612.884.736	0,00193840
16	254.186.856	0,00005126
<b>Tutte le linee</b>	<b>495.918.532.948.104</b>	<b>100,0</b>

In essa si può osservare che il massimo delle probabilità a priori, come era facile aspettarsi, coincide con il ricevere sulla propria Linea 8 MW.

Seguono i grafici dei valori intabellati:



## CRONACA

### 3<sup>a</sup> Warren Buffett Cup

Per iniziativa del magnate americano *Warren Buffett*, appassionato bridgista e uno degli uomini più ricchi del mondo, a partire dal 2006 è stato istituito un evento biennale che prevede il confronto di 24 tra i migliori giocatori europei ed americani.

La competizione s'ispira alla famosa *Ryder Cup* del golf e prevede una serie di gare a coppie, a squadre e individuali, che si svolgono con un particolare sistema di punteggio mediante il quale ogni singolo scontro vinto o pareggiato porta punti alla propria squadra.



*La Buffett Cup*

Questa competizione che rinvigorisce le epiche sfide tra Europei ed Americani degli anni '30 dello scorso secolo, si deve ad un'idea del campione inglese *Paul Hackett* che è

stata poi sponsorizzata da *Warren Buffet*.

La gara si svolge alternativamente di qua e di là dell'Oceano e la 1<sup>a</sup> edizione, che si è svolta a Dublino nel 2006, è stata appannaggio degli Stati Uniti, mentre la successiva, che si è svolta a Louisville nel Kentucky, è stata appannaggio degli Europei.

Quest'anno i big del bridge mondiale si sono incontrati nell'esclusivo *Manor Hotel* che si trova pochi chilometri fuori di *Cardiff* nel Galles del Sud e la regola, secondo la quale vince chi gioca fuori casa, è stata ampiamente rispettata.



*Manor Hotel*

Nelle pagine che seguono potete prendere visione dei protagonisti dell'epico scontro e delle loro performance individuali.



*Sabine Auken & Daniela von Arnim*



*Bove Brogeland*



*Espen Lindqvist*



*Giorgio Duboin*



*Antonio Sementa*



*Fulvio Fantoni*



*Claudio Nunes*



*Geir Helgemo*



*Tor Helness*



*Jason & Justin Hackett (with their lovely mum, Olivia)*

Nelle colonne della Tabella a fianco sono indicati i risultati

ottenuti da ogni singolo giocatore, rispettivamente nella gara a Coppie (P.), in quella a Squadre (T.) e in quella Individuale (I.), nonché la somma degli stessi.

Come potete vedere, la migliore performance è quella del nostro Claudio Nunes che ha ottenuto un brillante risultato, nonostante la defaillance nella gara a Coppie.

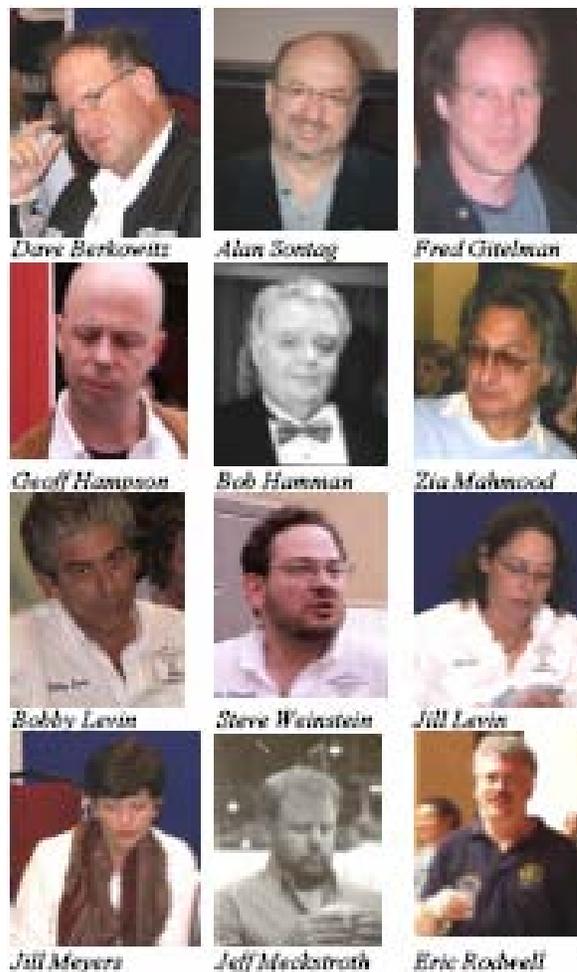
Nella pagina seguente potete prendere visione dei risultati individuali degli americani che si sono imposti nettamente riportandosi la coppa al di là dell'Oceano.

Come potete vedere dai risultati globali intabellati qui sotto:

Tipo di gara	Europa	America
Squadre	40	32
Coppie	20	40
Individuale	29	37
<b>Totali</b>	<b>89</b>	<b>109</b>

la superiorità dei nostri è stata netta nelle competizioni a Squadre, ma essi non sono stati all'altezza nell'Individuale, ed in particolare, nella gara a Coppie dove hanno fatto registrare una vera e propria debacle.

Europa				
Capitano non giocatore: Paul Hackett 				
Giocatore	P.	T.	I.	T.
Claudio Nunes 	1	5½	4	10½
Daniela V. Arnim 	1	5½	2¼	8¾
Sabine Auken 	1	5½	2	8½
Fulvio Fantoni 	1	5½	2	8½
Geir Helgemo 	2	3	3	8
Tor Helness 	2	3	2¾	7¾
Boje Brogeland 	2	1½	3½	7
Giorgio Duboin 	3	1½	2	6½
Antonio Sementa 	3	1½	2	6½
Jason Hackett 	1	3	1¾	5¾
Justin Hackett 	1	3	1¾	5¾
Erik Salesminde 	2	1½	2	5½



Nella colonna a fianco sono riportati i risultati individuali dei vincitori, mentre qui sotto vediamo i due Capitani non giocatori:



Paul Hammett

← Europa



USA →



Donna Compton

America				
Capitano non giocatore: Donna Compton				
Giocatore	P.	T.	I.	T.
Bob Hamman	4	4½	3¼	11¾
Jeff Meckstrooth	3	4½	3½	11
Zia Mahmood	4	4,5	2	10½
Bobby Levin	4	2	3½	9½
Steve Weinstein	4	2	3½	9½
Eric Rodwell	3	4½	1½	9
Alan Sontag	4	2	2¾	8¾
David Berkowitz	4	2	2½	8½
Jill Levin	3	1½	3¾	8¼
Jill Meyers	3	1½	3½	8
Geoff Hampson	2	1½	3¾	7¼
Fred Gitelman	2	1½	3½	7

Come di consueto, l'immarcescibile Bob Hamman, nonostante i suoi 72 anni, è stata la stella più fulgida tra tutti gli astri che sono scesi in campo.

Prossimo appuntamento nel 2012.

## STORIA del BRIDGE

### 🇪🇺 Il Circus di Omar

Il *Bridge Circus* fu un tour itinerante di alcuni dei più forti giocatori del mondo organizzato e diretto dal divo di *Hollywood*, Omar Sharif.

Il Circus girava per il mondo e si lasciava sfidare amichevolmente in *Bridge Rama* dai giocatori locali più forti con grande risonanza dei media.

L'esordio ci fu nel 1967 quando con Sharif si schierarono *Giorgio Belladonna*, *Benito Garozzo*, *Claude Delmouly*, e *Leon Yallouze* che, sponsorizzati da un pool di giornali locali, sconfissero in tre diverse città olandesi le squadre sfidanti dei tulipani.

L'anno successivo seguirono altri incontri europei, in Italia e a Londra e all'Aja, dove il Circus subì la sua prima sconfitta ad opera di una squadra belgo-olandese.

Poi, il Circus varcò l'Oceano per un tour Nord Americano che lo vide, quasi sempre vincente, alternare le sue prestazioni in sei grandi città nord americane: Montreal, Toronto, Los Angeles, Dallas, New Orleans e New York

Spesso le sfide furono triangolari per la partecipazione degli allora famosissimi Aces di Dallas.

Il Circus si spostò anche in Australia e nel 1970 rispose alla sfida pecuniaria lanciata con grande clamore dagli inglesi *Jeremy Flint* e *Jonathan Cansino*.

La sua vittoria, ampiamente riportata dai principali media mondiali, ebbe una eco tale che il Circus partì per un altro tour transoceanico, stavolta, toccando 7 città

nord americane e con gli Aces che furono sempre presenti.



*Il Circus a Brisbane*

Per questa spedizione, al Circus si era unito anche *Pietro Forquet*, ma, dopo le prime iniziali vittorie, anche perché lo spartito degli sponsor prevedeva la presenza ricorrente al tavolo di Omar che riusciva ad attirare da solo folle oceaniche di belle donne, il Circus risultò sempre sconfitto.

Nella sua ultima trasferta, il Circus non fu in grado di coprire le spese con gli introiti delle sponsorizzazioni e così, la carovana bridgistica più folcloristica di ogni tempo si sciolse dopo aver segnato indelebilmente la cronaca del bridge mondiale.

## CURIOSITÀ

### 🃏 Modalità di Gioco

A volte ci si ritrova tra amici con la voglia di farsi una partitina ma senza il numero legale per sedersi al tavolo e cominciare un Duplicato o un Rubber.

Per queste evenienze sono state ideate nel tempo varie formule di gioco.

Di seguito ne elenchiamo alcune come vademecum per i giocatori che si

dovessero venire a trovare in queste circostanze.

### **Bermuda (6 o 7 giocatori)**

È un metodo per giocare a Bridge quando si è in sei o in sette.

Ognuno pesca una carta dal mazzo coperto e si formano due squadre, la prima formata con i giocatori che hanno pescato le carte più alte, e la seconda con gli altri.

La prima Smazzata viene disputata dai due giocatori che avevano alzato la carta più alta della propria squadra.

Nella successiva va a riposo il giocatore numero due e subentra il numero tre. Nella terza smazzata rientra il numero due e riposa il giocatore numero uno.

Si prosegue così giocando ognuno due smazzate consecutive e riposandone una terza.

Il punteggio può essere sia quello del Rubber che quello di gara, ma, in ogni caso, il risultato conseguito vale anche per il giocatore che in quel momento riposava.

Con lo stesso sistema è possibile giocare anche in 7, formando una squadra di 4 giocatori nella quale riposa una coppia anziché un singolo ed una squadra di tre giocatori che gira come precedentemente descritto.

### **Chicago (in 4 giocatori)**

Il *Chicago* è un Rubber a quattro smazzate fisse che adotta il punteggio che si usa in gara e che, per questo, non prevede premio di Rubber.

La vulnerabilità si alterna obbligatoriamente su un ciclo di 4 Smazzate.

Per la prima smazzata sono tutti in 1<sup>a</sup>, per la 2<sup>a</sup> smazzata è in prima la Linea

del mazziere, per la 3<sup>a</sup> smazzata la Linea del Mazziere è in zona, e infine, per la 4<sup>a</sup> smazzata sono tutti in zona.

Se si verifica il tutti passano, ridistribuisce lo stesso mazziere che le aveva appena distribuite.

### **Chouette (in 5 giocatori)**

È un metodo per giocare a Bridge in cinque.

Prima di iniziare ogni giocatore prende una carta dal mazzo e la scopre: chi prende la carta più bassa resta fuori al primo Rubber, chi prende la carta più alta diventa il "Capo-chouette".

Finito il primo Rubber, chi stava fuori sostituisce il compagno del *Capo-chouette* che a sua volta osserva un turno di riposo.

Il *Capo-chouette* è l'ultimo a riposare.

Tenuto conto che un Rubber può durare un'eternità ed un altro può terminare molto presto, quando ci si ritrova in 5 è preferibile usare il metodo Chicago.

### **Parigi (in 4 giocatori)**

È un metodo per giocare a Bridge in tre.

Si distribuiscono regolarmente le carte ai 4 lati del tavolo, ma al posto del giocatore mancante si scoprono 6 delle 13 carte.

A questo punto ogni giocatore fa un'offerta offrendosi di giocare con il Morto un determinato contratto che, a turno, può essere superato da uno degli altri contendenti.

Chi vince l'asta, sistema le carte del Morto davanti a sé, scoprendo le restanti sette carte solo dopo aver ricevuto l'Attacco iniziale del giocatore che siede alla sua sinistra.

Il giocatore che vince l'asta e gioca con il Morto, se mantiene il contratto, ha diritto a raddoppiarne i punti ma scrivendone la metà sopra (come se fossero *surlevée*).

### **Bridgette (in 2 giocatori)**

È un metodo brevettato per giocare a bridge in due, ideato nel 1970 da *Joi Quentin Kansil*, un esperto di ogni tipo di giochi.

Si gioca con il solito mazzo di 52 carte e con l'aggiunta di tre carte speciali che prendono il nome di "*Colons*".

Chi ha i *Colons* può giocarli anziché rispondere al Colore in gioco in quel momento anche se ha carte di quel colore, essi fanno perdere la presa corrente ma impongono all'avversario di iniziare la prossima *levée* cambiando di colore.

## **TECNICA**



### **La Regola dell'Uno**

Si tratta di una regoletta empirica che ho ideato per aiutare i miei allievi che si trovano ai primi approcci con il Bridge.

Riguarda la scelta d'Attacco nei contratti a SA tra due colori di lunghezza diversa entrambi deputati a poter fornire un buon risultato.

La mia Regola suggerisce di sommare al numero delle carte che compongono ciascun Colore il numero dei suoi Onori (dall'Asso al Dieci) e confrontare le due somme così ottenute.

Se una è maggiore dell'altra di almeno una unità, quello è il Colore di Attacco.

Se le due somme sono uguali: si attacca nel Colore più Lungo dei due.

Ad esempio:

$$\spadesuit T9643 = 5 + 1 = 6$$

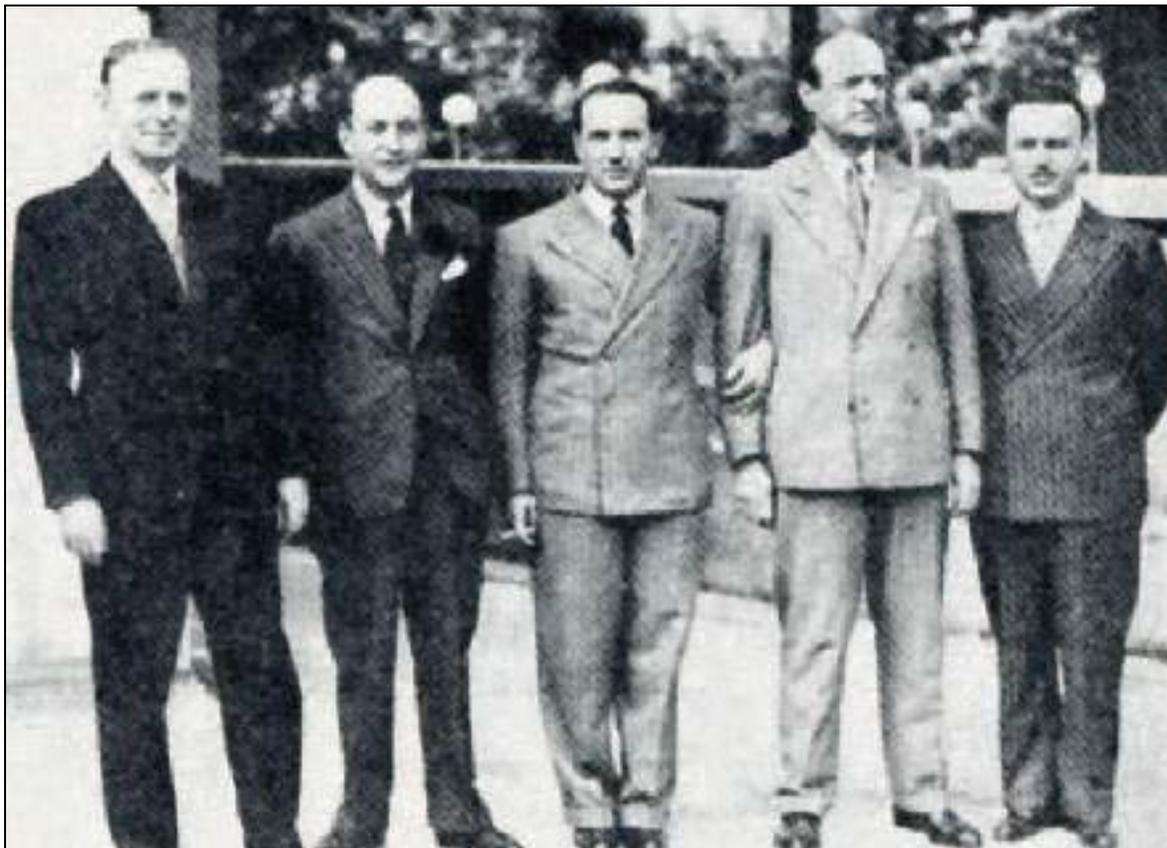
$$\clubsuit AT63 = 4 + 2 = 6$$

si attacca a picche

$$\spadesuit T9643 = 5 + 1 = 6$$

$$\clubsuit ADT3 = 4 + 3 = 7$$

si attacca a fiori



Come eravamo

1935 - I famosi *Mousquetaires*

Tulumaris, Broutin, de Nexon, Albarran, Rousset e Vénizélos

*N.B.: ulteriori notizie sugli argomenti, gli avvenimenti ed i personaggi incontrati in questo numero della rivista sono rintracciabili nel mio web site*