

Curiosità

I Quadrati Magici

Avevate mai pensato che qualcosa di abbastanza simile ai quadrati magici potesse essere applicato anche nel Bridge?

1	8	3
6	4	2
5	0	7

Ebbene, non ne ho la certezza, ma, molto probabilmente, è proprio così.

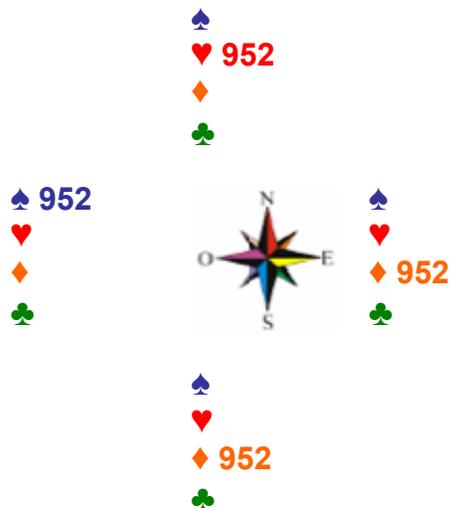
Seguitemi pazientemente per un paio di colonne, perché sono certo che, se già non ne eravate venuti a conoscenza, questa stranezza bridgistica vi lascerà davvero stupefatti.

Si tratta di costruire una Smazzata di Misfit* completamente simmetrica e nella quale ogni giocatore abbia 10PO.

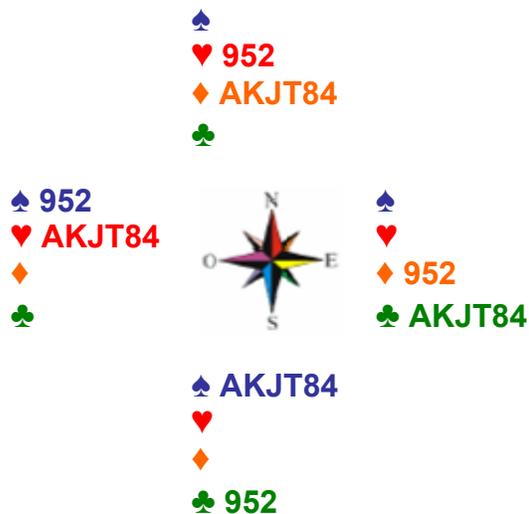
Per farlo, potete procedere nel modo che vi andrò ad illustrare. Scegliete tre carte a caso dello stesso seme, supponiamo 9, 5, 2 di picche, e piazzatele sul tavolo in una delle posizioni di gioco, supponiamo in Ovest:



Adesso estraete dal mazzo le stesse tre carte per gli altri tre semi e piazzatele nello schema in tripletta per ogni giocatore.



Potete comporre la Smazzata con la distribuzione che preferite: supponiamo che vogliate scegliere una sesta fatta di A, K, J, T, 8, 4 come secondo colore. Estraete le 24 (6x4) carte corrispondenti e piazzate una sestina per ciascun giocatore come nel caso precedente. Potete scegliere dove mettere i vari colori a piacere:



* cioè una Smazzata nella quale non ci sia nessun colore ottavo in nessuna delle 2 Linee

Per il momento avete assegnato 8PO ad ogni punto cardinale e vi sono

rimaste da piazzare 4 carte per colore, tra cui una Dama che porterà il conto dei PO di ciascuno ai previsti 10.

Magari ora volete piazzare un singolo. Bene, prendete i quattro 3 del mazzo e fate la stessa operazione, ma, stavolta, li dovete piazzare per forza di fronte alle rispettive seste, perché il dettato è che non ci sia in giro nemmeno un colore ottavo.

Ora siete arrivati quasi alla fine, disponete le 12 carte che vi sono rimaste, come preferite, ma sempre assegnando le restanti dello stesso colore ad ogni giocatore.

Ecco qui il risultato finale:

<p>♠ 3 ♥ 952 ♦ AKJT84 ♣ Q76</p>		<p>♠ Q76 ♥ 3 ♦ 952 ♣ AKJT84</p>
<p>♠ 952 ♥ AKJT84 ♦ Q76 ♣ 3</p>	<p>♠ AKJT84 ♥ Q76 ♦ 3 ♣ 952</p>	

Avete costruito la vostra *Smazzata Magica* nella quale ciascun giocatore ha 10PO ed una Monocolore 6.3.3.1.

E allora? Che cosa c'è di tanto straordinario?

Se provate ad analizzare la *Smazzata*, scoprirete che nessun giocatore può mantenere alcun contratto!

Supponete di voler giocare 1♠ in Sud.

Ovest inizierà con il tre di fiori, Est vincerà la presa con il Fante e tirerà le altre due teste di fiori, poi giocherà il suo

singolo di cuori, sul quale Ovest si comporterà allo stesso modo mentre Est scarcerà, al secondo e terzo giro, due delle sue tre carte di quadri.

Bene, i Controgiocanti hanno già incassato 6 prese e sono a book.

Ora Ovest gioca un quarto giro di cuori e ovunque il Giocante decida di tagliare, Est si libera della sua ultima carta di quadri.

Questo è lo stato dell'arte:

<p>♠ 3 ♥ - ♦ AKJT8 ♣</p>		<p>♠ Q76 ♥ - ♦ - ♣ T84</p>
<p>♠ 952 ♥ 84 ♦ Q ♣ -</p>	<p>♠ AKJT8 ♥ - ♦ 3 ♣ -</p>	

e il Giocante non può evitare di perdere ancora un Atout.

La completa specularità della vostra *Smazzata Magica* farà sì che nessun giocatore possa mantenere il contratto nella sua lunga, perché può subire dai suoi avversari lo stesso identico controgiooco mortale.

Se poi qualcuno degli astanti decidesse di impegnarsi nel contratto di 1SA, beh, allora, perderebbe le prime 12 prese!!

Uhm, sì, è vero, è una bella curiosità, però scommetto che fin qui non vi siete meravigliati poi così tanto.

Beh, non avete tutti i torti. In effetti, la parte più intrigante deve ancora arrivare.

La particolarità delle *Smazzate Magiche* è nel fatto che non riuscirete a costruire una *Smazzata Magica* nella quale sia possibile mantenere un qualsiasi contratto.

Nessuno andrà mai oltre le 6 prese.

Se ne trovate una, per favore, segnalatemela! e se qualcuno riuscisse mai a trovare la dimostrazione matematica o informatica di detta impossibilità, si meriterà una giusta menzione nel mio web site.

Ma la *Legge delle Prese Totali* non teorizza che giocare un contratto uguale al numero degli Atout posseduti è conveniente?

Che la *Legge* non sia per niente una *Legge*, ma solo una tendenza statistica nemmeno troppo frequente*, ormai lo sanno in molti; ma se l'asserto di questa impossibilità di mantenere un contratto con 7 Atout in Linea nelle condizioni descritte da questo articolo venisse dimostrato, l'assunto della *Legge*, con tutte le sue correzioni, sarebbe falso per definizione. Con 14 Atout per Linea, si fanno 12 prese per Linea e ogni giocatore ne fa una in meno delle Atout che possiede riportandone remissione, perché, se avessero giocato gli altri, sarebbero andati down, e se tutti fossero passati, la tenzone sarebbe finita in pareggio.

Eppure, la forza delle due Linee più pari di così non potrebbe essere.

Vale solo la pena di accennare che con qualsiasi *Smazzata Magica* costruita con gli stessi criteri, ma con un colore

* *Una mia personale ricerca quantistica sulla Legge delle Prese Totali mi fa fortemente sospettare che essa sia valida esattamente in 1/3 dei casi. Ma, purtroppo, non sono riuscito a trovare la dimostrazione nemmeno di questo asserto. Lettori miei, se potete, aiutatemi!*

più lungo di 7 carte, fatto che fa cadere l'assunto del Misfit, ogni giocatore può realizzare un numero di prese pari a quelle del suo colore lungo.

Fino ad arrivare al caso più eclatante di *Smazzata Magica*: quello che assegna 13 carte dello stesso seme ad ogni giocatore, dove, con i soliti 10PO per punto cardinale, ognuno realizza 13 prese nel suo colore e zero prese a SA.

BIOGRAFIE

Norberto Bocchi

Nato nel 1961, fin dalla giovane età di 17 anni, la vita del parmense Norberto Bocchi è stata quasi interamente dedicata al bridge, perché, tra gli impegni della Nazionale azzurra e quelli delle Squadre degli Sponsor, non gli rimane molto tempo per coltivare altre passioni.

Il bridge, però, lo ha ricambiato ampiamente della sua dedizione, riservandogli un posto d'onore in quella che è stata una delle squadre più forti di tutti i tempi: il nuovo *Blue Team*.

Sposato con *Sigrìd Castellsanguè Florenti*, ha due figli e da qualche tempo si è trasferito in Spagna, dove vive a Barcellona con la famiglia e dove ha cominciato a dedicarsi anche al Golf.

In compenso *Sigrìd* ha cominciato a giocare e vincere a Bridge visto che assieme al marito hanno vinto il misto di *Juan les Pins* nel 2011.

Sul piano nazionale ha vinto tra l'altro: 3 titoli nel misto (1985, 1988, 1991), 7 Coppe Italia (1984, 1986, 1990, 1991, 1997, 1998, 2000), 9 titoli a Squadre Open (1986, 1991, 1997, 1998, 2000, 2001, 2002, 2004, 2010) e il Campionato a Coppie Open del 1987.

Sul piano internazionale Norberto ha cominciato vincendo l'argento agli *Europei Juniores* del 1984 in Belgio, poi è stato 7 volte *Campione Europeo* (1997, 1999, 2001, 2002, 2004, 2006, 2008) e due volte *Campione Olimpico* (nel 2000 e nel 2004).



Nel 2003 ha conquistato l'argento nella *Bermuda Bowl* di Montecarlo che ha poi vinto ad Estoril nel 2005, mentre nel

2004 a Verona ha vinto il *Campionato Mondiale Individuale*.

Tra le sue altre prestigiose vittorie internazionali ricordiamo: 2 primi posti nel MEC a coppie (1989 e 1996), 2 *Spingold* (2001 e 2002), il *Forbo Nation Cup* (1997 e 2002), il *Forbo International Teams* (1997, 2001 e 2002), l'*Australian Summer National* (2001), la *Reisinger* (2000), il *Jacoby* (2001), la *Vanderbilt* (2004), il *Politikien World Pair* (2000), la *Rosenblum Cup* nel 2002, la *Champion Cup* (2002 e 2003), il *Mitchell* (2002), 4 volte a Biarritz il *Coppie Open* (1989, 1990, 1995 e 2003) ed il *Patton Scratch* (1996 e 2010), il *White House* (2006 e 2008), la *NEC Cup* (2010) ed il *World Open Master Individual* (2004).

Non è sufficiente una intera parete per raccogliere i trofei di uno dei giocatori più vincenti di ogni tempo!

E' un *World Grand Master* dalla WBF che occupa stabilmente una delle prime

posizioni nella Classifica mondiale edita della WBF per i giocatori in attività.

Lo sport scorre nelle vene della famiglia Bocchi, perché la sorella Mabel, oggi apprezzata giornalista sportiva, è stata in gioventù una apprezzata nazionale azzurra di pallacanestro e la moglie ha cominciato a prendersi le sue prime soddisfazioni vincendo quest'anno il prestigioso Torneo Misto di *Juan les Pins*, naturalmente in coppia con l'impareggiabile marito.

STORIA DEL BRIDGE

Un nuovo caso Bennet

Nel gennaio del 2010 si è avuto un revival del celebre *delitto Bennet* (cfr. n.7 di questa stessa rivista), ma, stavolta, a ruoli e finale invertiti.

Stephen Green, un bridgista britannico di 52 anni che più di una volta ha partecipato ai Campionati Europei e Mondiali, ha assassinato con 99 coltellate la moglie Carol, di 5 anni più grande di lui.

La coppia, che era solita giocare assieme nei club locali, era nota per i diverbi in quanto Carol, che era solo



Carol Green

una giocatrice dilettante, veniva pesantemente e costantemente ripresa dal marito che era molto più esperto di lei.

Il delitto è avvenuto nella loro casa a *Lytham St Annes* nel *Lancashire* il 15 gennaio 2010.

Stephen era stato a lungo in servizio presso la *British Aerospace*, mentre la signora Green, che era al suo terzo matrimonio ed aveva avuto tre figli, uscendo di casa per andare al lavoro, aveva chiuso a chiave la porta dietro di sé e il marito, che da tempo beveva in maniera esagerata, si convinse che lei lo aveva deliberatamente internato in casa per costringerlo a non bere.

Quando la moglie tornò quella stessa sera dal lavoro, fu aggredita verbalmente a causa dalla supposta segregazione ed ella, pensando di averne avuto abbastanza, gli disse senza mezzi termini che voleva il divorzio.

Sembra che proprio questa sia stata la scintilla che abbia fatto scattare la tragedia.



Stephen Green

Il corpo della Signora Carol venne ritrovato nella sua casa tre giorni dopo l'assassinio accanto al marito che,

completamente ubriaco, si trovava nella vasca da bagno, in stato confusionale e con le vene dei polsi sanguinanti.

Stephen, che non è stato in grado di ricostruire come il turpe episodio si sia consumato, è stato condannato in primo grado a scontare 23 anni di prigione.

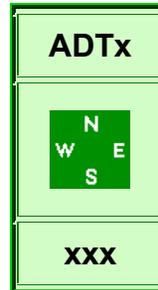
Una bella differenza con la signora Bennet che, invece, fu assolta e addirittura riscosse il premio dell'assicurazione per la morte del marito!

FIGURE

Figure variabili

Esiste un limitato numero di Figure che sono soggette a più manovre diverse in funzione dell'obiettivo di momento che ci si prefigge di raggiungere.

Una Figura di questo genere piuttosto comune è la seguente.



Solitamente, si parte con una piccola da Sud per il Dieci di Nord, ma, in realtà, quando non ci sono altre informazioni condizionanti, in funzione di quello che si vuole ottenere, le manovre che possono essere intraprese con questa Figura sono tre.

Per semplificare il tutto immaginate che in Licità gli avversari siano sempre *passati* e che, vinto un Attacco neutro che non ha rivelato un bel niente, dovete iniziare a muovere un colore siffatto.

a. Se vi servono 4 prese (oppure 2)

Se vi sono indispensabili tutte e 4 le possibili prese o se, all'esatto contrario, ve ne bastano 2 soltanto, dovete giocare una piccola da Sud e:

- se Ovest sta basso, dovete inserire il Dieci; se il Dieci rimane in presa, dovete reiterare il sorpasso giocando piccola alla Dama, mentre, se il Dieci viene vinto da Est, dovete battere in testa l'Asso. Se al secondo giro Ovest inserisce il Re, prendetelo con l'Asso e battete la Dama.

- se al primo giro Ovest inserisce il Fante, dovete superarlo con la Dama e, se rimanete in presa, reiterare il sorpasso giocando piccola al Dieci; se, invece, la Dama viene vinta dal Re di Est, dovete battere l'Asso. Se al

secondo giro Ovest inserisce il Re, prendetelo e battete il Dieci.

- se al primo giro Ovest inserisce il Re, prendetelo con l'Asso e, se non vedete cadere il Fante in Est, muovete poi una piccola verso il Dieci; se, invece, cade il Fante da Est, battete la Dama.

Il costo che pagate per massimizzare le probabilità di cogliere uno di questi due obiettivi è quello di diminuire la probabilità di fare 3 prese.

b. Se vi sono sufficienti 3 prese

Se volete assicurarvi il massimo delle probabilità di conseguire 3 prese, iniziate con una piccola da Sud e:

- se Ovest sta basso, inserite la Dama; se la Dama vince o anche se Est la prende con il Re, reiterate il sorpasso giocando piccola al Dieci; se, invece, sulla Dama dovesse cadere il Fante in Est, battete l'Asso e poi fate il sorpasso al Re su Ovest.

- se al primo giro Ovest inserisce il Fante, superatelo con la Dama, e se restate in presa, ripetete il sorpasso giocando piccola al Dieci; se, invece, la presa la vince Est con il Re, battete l'Asso. Se, quando ripartite per il secondo sorpasso, Ovest inserisce il Re, superatelo con l'Asso e battete il Dieci.

- se, infine, Ovest al primo giro inserisce il Re, prendete con l'Asso e battete la Dama.

Con questa seconda Manovra eleverete le probabilità di fare 3 prese al suo valore massimo a scapito di quelle di farne un numero diverso.

c. Per il massimo

Potete mettere in campo una terza manovra quando volete giocare per elevare le probabilità di conseguire il

massimo delle prese possibili, indipendentemente dal numero di quelle che conseguirete effettivamente.

Giocate una piccola da Sud e:

- se Ovest sta basso, inserite il Dieci; se il Dieci rimane in presa, reiterate il sorpasso giocando piccola alla Dama; se, invece, il Dieci viene vinto dal Fante, giocate una piccola verso la Dama; se, infine, il Dieci viene vinto dal Re, battete in testa. Se, però, al secondo giro Ovest inserisce il Fante, dovete passare la Dama e poi battere l'Asso al giro successivo. Se infine, al secondo giro Ovest inserisce il Re, dovete prenderlo e poi dovete battere la Dama al giro successivo.

- se Ovest al primo giro inserisce il Fante, superatelo con la Dama, e se la Dama vince la presa, muovete una piccola verso il Dieci; se, invece, la Dama viene catturata dal Re di Est, battete l'Asso.

- se Ovest al primo giro inserisce il Re, prendetelo con l'Asso, e se non vedete cadere il Fante in Est, muovete una piccola verso il Dieci; se, invece, cade il Fante da Est, battete la Dama.

Ed ora, ecco le tre manovre al confronto numerico:

Prese	a	b	c
4	7,1	0	7,1
3	27,6	46,5	38,2
2	50,0	36,6	37,8
una	15,3	16,9	16,9
PM	2,26	2,30	2,36

Le prese medie (PM) si ottengono moltiplicando il numero di prese di ogni colonna per la probabilità di conseguirle (che nella tabella viene espressa in percento).

Ad esempio, per la colonna relativa alla manovra (a) abbiamo che il 2,26 è dato da:

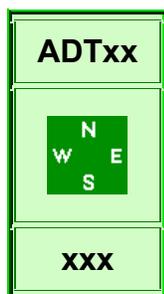
$$0,071 \times 4 + 0,276 \times 3 + 0,501 \times 2 + 0,153$$

Per una migliore lettura l'intera tabella può essere rielaborata così:

Prese	a(%)	b(%)	c(%)
almeno 4	7,1	0	7,1
almeno 3	34,7	46,5	45,3
almeno 2	83,7	83,1	83,1
almeno una	100	100	100
PM	2,26	2,30	2,36

Da questa versione della tabella dove le percentuali vengono cumulate, si vede chiaramente che, se ci si vuole garantire 3 prese, la migliore manovra è la "b", mentre, per 4 o 2 prese, la manovra migliore è la "a", ed infine, per conseguire il numero di prese medie più alto, la manovra da preferire è la "c" che, tra l'altro, presenta la stessa probabilità massima di farle tutte della manovra "a".

Ma una Figura di Atout che vi troverete a manovrare più spesso è quella simile, composta da 8 carte divise 5-3:



Qui le cose si semplificano, perché le manovre possibili sono soltanto due.

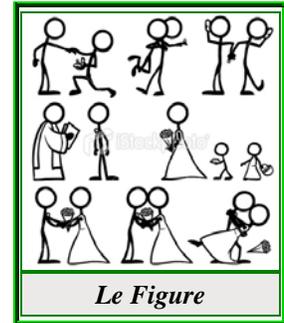
Una per garantirsi 4 prese, e l'altra da usare nei rimanenti casi.

a. Per 4 prese

Se vi sono sufficienti 4 prese, il Gioco di Sicurezza da applicare prevede di giocare una piccola da Sud e, se Ovest sta basso, inserire la Dama; se la Dama rimane in presa, o se viene catturata dal Re di Est, si reitera il sorpasso giocando

piccola al Dieci, mentre, se sulla Dama crolla il Fante di Est, si batte l'Asso.

Se Ovest al primo giro inserisce il Fante, lo si supera con la Dama e, se si rimane in presa, si reitera il sorpasso giocando piccola al Dieci; se, invece, la Dama viene vinta dal Re di Est, si batte l'Asso. Se al secondo giro Ovest inserisce il Re, si prende e si batte il Dieci.



Infine, se Ovest al primo giro inserisce il Re, lo si supera e si batte la Dama.

b. Negli altri casi

In tutti gli altri casi, giocate una piccola da Sud e, se Ovest sta basso, inserite il Dieci; se il Dieci vince, o se Est lo prende con il Fante, reiterate il sorpasso giocando piccola alla Dama, se, invece, Est prende con il Re, battete l'Asso.

Ed ecco le solite tabelline riassuntive:

Prese	a(%)	b(%)
5	3,4	13,6
4	62,2	49,1
3	24,0	26,8
2	8,5	8,5
una	2,0	2,0
PM	3,57	3,64

Prese	a(%)	b(%)
almeno 5	3,4	13,6
almeno 4	65,5	62,7
almeno 3	89,5	89,5
almeno 2	98,1	98,1
almeno una	100	100
PM	3,57	3,64

STATISTICA

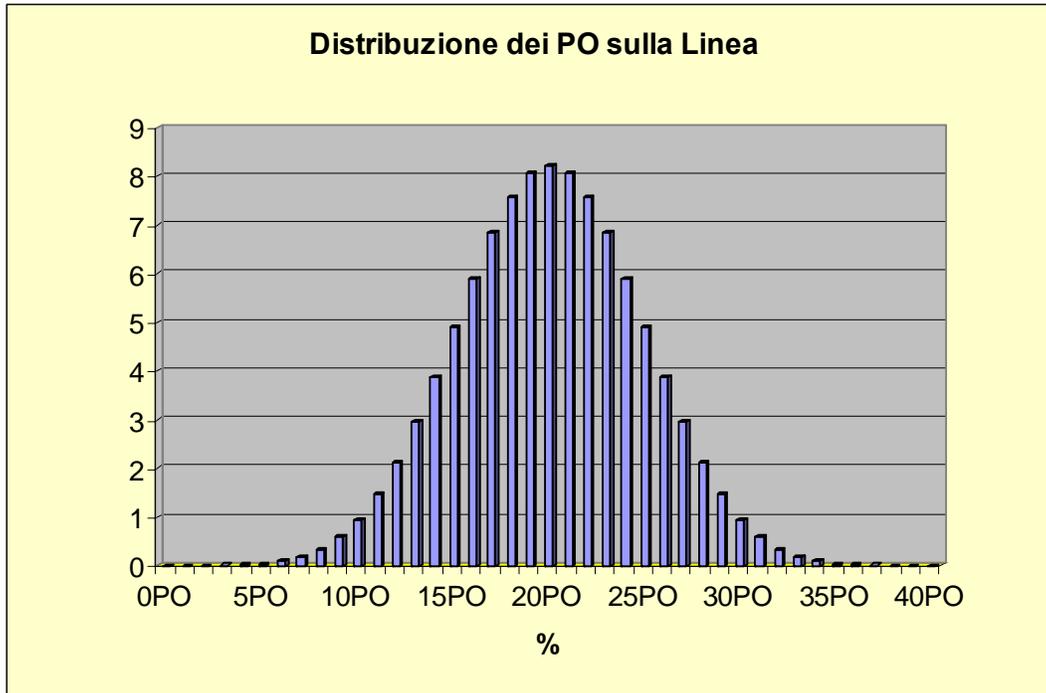


Aperture e Interventi Diretti

Vi siete mai chiesti perché per un'Apertura sono necessari 12/13PO e per un Intervento ne bastano 7/8 ?

Una risposta può darvela la Statistica, che è quella tra le discipline scientifiche che governa il nostro gioco.

La Distribuzione a priori dei PO su una Linea (NS o EO) è mostrata nel grafico seguente:

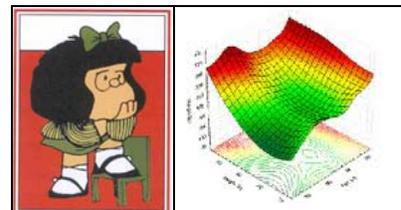


e, come è possibile vedere, la Gaussiana ha il suo massimo in corrispondenza dei 20PO per Linea (8,22%), anche se i punteggi limitrofi (19 e 21 = 8,05%) e (18 e 22 = 7,57%) non sono poi molto lontani dal picco.

Tuttavia, quando eseguite un'Apertura in prima Posizione con i vostri onesti 13PO, prendono consistenza le *probabilità a priori* che sulla vostra Linea ci venga ad essere maggior forza, perché la spartizione a priori dei rimanenti 27PO nelle mani degli altri tre contendenti vede il suo massimo probabilistico in coincidenza dei 9PO ciascuno (quindi, per la Linea dell'Apertore: $13 + 9 = 22PO$).

Il metodo per calcolare le probabilità a priori di distribuzione dei PO tra gli altri tre giocatori, una volta fissata la mano del quarto, è piuttosto laborioso e si rifà alla probabilità di ritrovamento dei *Resti di un Colore* nelle mani degli altri tre contendenti (cfr. *Sezione statistica di Infobridge*). Chi detesta i numeri può saltare un paio di colonne.

In effetti, le probabilità a priori che regolano la



partizione dei *Resti di un Colore* presente nella vostra mano tra gli altri tre giocatori sono identiche a quelle che

regolano la spartizione degli Onori mancanti, perché gli Onori, ai fini statistici, sono delle carte uguali a tutte le altre.

Per tentare di entrare un po' più dentro l'argomento, supponete di ritrovarvi in Ovest con questa normalissima Apertura di 13PO fatti di un Asso, due Re, una Dama ed un Fante:

♠ A5
♥ DF652
♦ R983
♣ R5



Quali saranno le probabilità a priori di suddivisioni dei restanti Onori tra gli altri tre contendenti?

Per scoprirlo partiamo dal nostro unico Asso e andiamo a scoprire le probabilità a priori con le quali gli altri tre saranno suddivisi tra i rimanenti giocatori (che, come già detto, sarebbero le stesse per altre tre carte qualsiasi):

Assi di Nord	Assi di Est	Assi di Ovest	f%
2	1	0	11,1
2	0	1	11,1
1	2	0	11,1
1	0	2	11,1
0	2	1	11,1
0	1	2	11,1
1	1	1	24,0
3	0	0	3,1
0	3	0	3,1
0	0	3	3,1
Totale			100

Se ne può dedurre che il nostro partner in Est avrà in media, proprio come ognuno degli avversari:

Assi	PO	f%	PO medi
3	12	3,1	0,4
2	8	22,2	1,8
1	4	46,2	1,8
0	0	28,4	0
Totali		100	4

Per quanto riguarda i due Re mancanti, occorre far ricorso alla suddivisione di un *Resto di due Carte*:

Nord	Est	Ovest	f%
1	1	0	22,8
1	0	1	22,8
1	1	0	22,8
2	0	0	10,5
0	2	0	10,5
0	0	2	10,5
Totale			100

Probabilità a priori che possono essere così rielaborate:

Re	PO	f%	PO medi
2	6	10,5	0,6
1	3	45,6	1,4
0	0	43,8	0
Totali		100	2

assegnando ad ogni giocatore in media 2PO dei 6 complessivi dei due Re.

La stessa identica tabellina usata per gli Assi la potete usare anche per le Dame e per i Fanti, deducendone che il partner avrà mediamente altri 3 PO (2 derivanti dalle Dame ed uno dai Fanti).

Complessivamente, il nostro partner in Est avrà in media, alla pari di ognuno degli altri due opponenti, 9PO (4 + 2 + 2 + 1).

Ne consegue che, quando partiamo con un punteggio di Apertura di 13PO, a

priori abbiamo a nostro favore le probabilità di avere maggior forza sulla nostra linea ($13 + 9 = 22$); ed è proprio per questa inconfutabile realtà che i sacri testi, fin dall'età pionieristica del Bridge, ci consentono di arrischiarci ad aprire i giochi.

Ancora una volta, si tratta di un'indicazione di massima, perché la prevalenza dell'esatta equipartizione dei PO restanti su quelle limitrofe è minima, ma è pur vero che la parte della curva della Forza che riguarda il nostro partner che va da 9 a 27PO sottende un'area più grande di quella che va da 0 a 8PO, così che le probabilità di poter conquistare un parziale sono ottime e sono discrete anche quelle di poter arrivare ad un contratto di Manche.

Su questo altare, i Sistemi a base di Fiori o Quadri forte sacrificano ogni altra informazione iniziale. Infatti, quando un giocatore apre con 16PO, la probabilità a priori più elevata è per la equa ripartizione dei rimanenti 24PO, così che chi ha Aperto ha grandi probabilità di poter raggiungere un contratto di Manche ($16 + 8 = 24$). Ancora una volta, l'area sottesa dalla curva che va da 8 a 24PO è più vasta di quella che va da 0 a 7PO, così che, ora, anche lo Slam presenta discrete probabilità di poter essere raggiunto.

Ora che abbiamo introdotto i primi elementi di statistica Bridgistica applicati alla Licita, ci sarà più facile ragionare sulla diversità di un Intervento rispetto ad un'Apertura.

Gli *Interventi Diretti* sull'Apertore (cioè, quelli portati immediatamente a seguire l'Apertura avversaria) sono di tre tipi.

Quelli del secondo di mano:

Nord	Est	Sud	Ovest
1X	?		

Quelli del terzo di mano, quando il partner è già passato:

Nord	Est	Sud	Ovest
P	1X	?	

Quelli del quarto di mano, quando i primi due attori della Licita sono già passati:

Nord	Est	Sud	Ovest
P	P	1X	?

Le differenze potrebbero apparire minime, ma, come vedremo meglio nel seguito, non è proprio così.

Interventi del secondo di mano

Lo scenario vede l'Apertore con 12+PO e, se gliene attribuiamo mediamente 13, agli altri due contendenti ne restano:

$$(40 - 13 - \text{PO del 2° di mano}) / 2$$

Inizialmente, questa è la previsione più attendibile che sia possibile fare e può essere presa come base per una prima ipotesi circa la suddivisione della Forza in PO tra le due Linee contendenti.

Ad esempio, se l'Interferente è in possesso di 11PO, può aspettarsi che il partner ed il Rispondente ne abbiano all'incirca 8 a testa:

$$(40 - 13 - 11) / 2$$

e che, di conseguenza, la forza sulle due Linee sia leggermente sfavorevole al suo partito, ma sostanzialmente equivalente ($19 \rightarrow 21$).

Ne deriva che, come ipotesi iniziale il più accreditato obiettivo da conquistare è un parziale di probabile sacrificio e che i colori Nobili, con le picche in particolare spolvero, abbiano un particolare valore, in quanto consentono

di prevalere nell'asta a parità di prese impegnate.

Man mano che i PO della mano dell'Interferente scendono da 11 a 7, la Forza della Linea nemica si fa più consistente fino ad arrivare a (17 → 23).

Ricapitolando, quando l'Interferente ha meno di 12PO, la maggior parte delle volte perderà la Licita e per di più, lo farà dopo aver fornito preziose informazioni al Giocante circa l'ubicazione degli Onori che gli mancano e la lunghezza del Colore di Intervento.



Converrete che entrare in Licita solo per fare un favore al nemico è inopportuno.

Per compensare questo svantaggio probabilistico, occorre che l'informazione che l'Interferente

rende pubblica quando ha meno di 12PO sia di grande utilità per il suo partner oltre che per la Linea nemica.

Visto che ci sono buone probabilità di divenire Controgiocanti, è bene che l'informazione trasmessa da un Interferente debole sia inerente alla robustezza del Colore di Intervento: un Colore nel quale il partner può attaccare o riuscire in qualsiasi momento senza creare alcun nocumento alla propria Linea.

Quando l'Interferente ha 12/13PO, può ragionevolmente aspettarsi di avere in Linea Forza comparabile con quella dell'Apertore; e allora, lo scenario cambia, perché, se è importante continuare ad intervenire solo con dei

Colori Minori robusti perché con essi di solito si perde l'asta, i Colori nobili vanno licitati non appena la loro lunghezza lo consente (anche se deboli), perché con essi, di solito, l'asta si vince.

Con Mani di 14+PO, l'Interferente passa più spesso dalla parte che per ipotesi è più forte; e allora, tutti i colori devono essere presentati non appena possibile, perché l'obiettivo inizialmente più probabile diviene quello di vincere l'asta o di punire una competizione troppo tracotante della Linea nemica.

Sempre allo scopo di approfondire un poco la statistica *a priori* dei fenomeni legati alla Licita, facciamo l'ipotesi che Nord abbia aperto con 13PO e che Est se ne ritrovi in mano 15PO; inoltre, supponiamo anche che i 12 PO che rimangono siano costituiti da un Asso, due Re ed una Dama.

Queste 4 carte si distribuiranno tra gli altri due astanti (Sud e Ovest) come il Resto di pari lunghezza di un qualsiasi Colore, rispettando la ben nota distribuzione a priori:

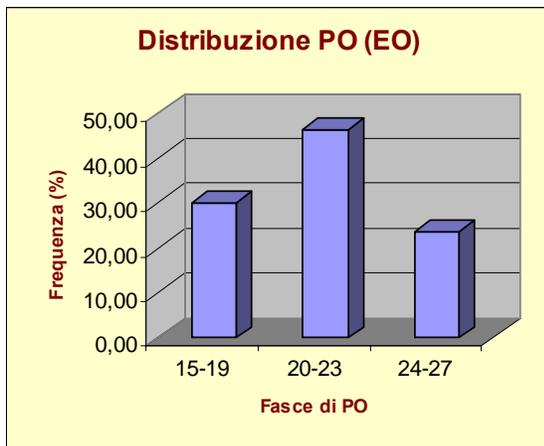
Resti	F%
4-0	10
3-1	50
2-2	40
Totale	100

Esplodendo questa tabellina sui 4 Onori del nostro esempio si ottiene:

Sud	Ovest	Sud	Ovest	f%	F%
AR ₁ R ₂ D	-	12	0	5	10
-	AR ₁ R ₂ D	0	12	5	
AR ₁ R ₂	D	10	2	6¼	50
D	AR ₁ R ₂	2	10	6¼	
R ₁	AR ₂ D	3	9	6¼	
AR ₂ D	R ₁	9	3	6¼	

R ₂	AR ₁ D	3	9	6¼	40
AR ₁ D	R ₂	9	3	6¼	
A	R ₁ R ₂ D	4	8	6¼	
R ₁ R ₂ D	A	8	4	6¼	
AD	R ₁ R ₂	6	6	6⅔	
R ₁ R ₂	AD	6	6	6⅔	
AR ₁	R ₂ D	7	5	6⅔	
R ₂ D	AR ₁	5	7	6⅔	
AR ₂	R ₁ D	7	5	6⅔	
R ₁ D	AR ₂	5	7	6⅔	
Totali				100	100

Sommando le frequenze di ricorrenza percentuale delle righe con uguale punteggio, aggiungendo a ogni risultato i 15PO attribuiti ad Est per ipotesi e raggruppando i dati per *Fasce di Punteggio*, si ottiene la distribuzione statistica di forza valida a priori che viene mostrata nel successivo diagramma a barre.



in esso si può vedere che la Linea dell'Interferente sarà più debole solo in meno di un terzo dei casi, mentre, in quasi la metà, essa avrà forza uguale o superiore e, nella restante parte (oltre un quinto), avrà addirittura la forza utile a raggiungere un qualche contratto di Manche, la cui realizzazione risulterà parecchio facilitata dal fatto che l'Apertore verrà preso in *sandwich*.

In epitome, pur possedendo un colore quinto e la forza necessaria per presentarlo al Livello minimo, sarà bene evitare di farlo, quando la mano dell'Interferente conta meno dell'Apertura ed il colore non è abbastanza robusto, e anche quando è presente giusta la forza di Apertura, ma il colore lungo non troppo solido è di rango minore. In questi frangenti, ci sono buone possibilità di perdere l'asta e con un eventuale intervento si forniranno preziose informazioni al Giocante, sviando al contempo il partner dal ritrovamento della migliore linea di Controgio.

Non sfugga che, se non si ha la fortuna di trovare gli Onori carenti nel Colore di Intervento dal partner, l'unico che sarà ben informato dell'intero contesto di gioco sarà il Giocante.

Un'altra variabile fondamentale è costituita dalla lunghezza minima garantita dal colore di Apertura che può variare dalle zero carte dell'Apertura di 1♣ forte, alle due dell'Apertura di 1♣ di preparazione, alle quattro di un'Apertura naturale, alle 5 di un'Apertura in quinta nobile.

Per una prima valutazione delle lunghezze in gioco, si può procedere con lo stesso metodo usato per i PO, prendendo a base il numero di carte garantite nel colore di Apertura.

Ad esempio, se un astante apre in quinta Nobile di 1♠ e l'Interferente ha 2 carte di picche, una prima valutazione a priori di massima gli deve far assegnare:

$$(13 - 5 - 2) / 2 = 3$$

carte ad ognuno degli altri due astanti con la conseguente ipotesi di Fit a picche sulla Linea nemica e la scarsa convenienza a presentare un colore minore non troppo robusto, quando si

presuppone di avere in Linea Forza inferiore o equivalente a quella dell'Apertore.

Naturalmente queste proiezioni iniziali andranno riaggiustate all'uscita di ogni cartellino, modificando, integrando o confermando le stime iniziali con le nuove informazioni acquisite.

Nondimeno, è importante che il metodo prescelto per Intervenire sull'Apertura sia in linea con i principi statistici che governano il gioco e che, per quanto possibile, vari in conformità alle diverse situazioni generatrici.

Nei prossimi numeri di questa Rivista comincerò a presentarvi in rassegna alcune mie invenzioni bridgistiche piuttosto originali, ma supportate dall'analisi statistica.

CRONACA

54th Spring NABC's

La maratona dei *National American Bridge Championships* di Primavera si è svolta quest'anno a Louisville nello stato del Kentucky dal 9 al 20 marzo.



La più grande città dello Stato è affacciata sul fiume Ohio che la separa dallo stato dell'Indiana.

Situata nel Kentucky del centro-nord, conta circa 700.000 abitanti.

In questo articolo riportiamo i risultati occorsi in 4 delle più importanti

competizioni che si sono svolte nei dieci giorni di gara, tracciando, per ognuna di esse, una breve storia introduttiva.

Jacoby Trophy

Il *Jacoby Trophy* è una competizione a Squadre relativamente nuova che si disputa dal 1982 e che dal 1990 ha acquisito la formula dell'*Open Swiss Teams*.

Il Trofeo si disputa in 4 turni di gara: due di qualificazione e due di finale.

Alla competizione partecipano Squadre americane, internazionali e transnazionali, in rappresentanza del miglior bridge mondiale.

Il Trofeo è stato organizzato a partire dal 1982 in memoria di *Oswald* e *Jim Jacoby*, la prima coppia di bridge formata da padre e figlio che abbia vinto un *Campionato ACBL* e l'unica ad aver avuto l'onore di essere accolta nella *Hall of Fame* del bridge americano.

Nel medagliere della competizione troviamo anche gli atleti azzurri: *Alfredo Versace*, *Lorenzo Lauria*, *Norberto Bocchi*, *Giorgio Duboin*, vincitori con *George Jacobs* e *Ralph Katz* nel 2001 a Kansas City e *Fulvio Fantoni* e *Claudio Nunes*, vincitori con *Peter Bertheau*, *Fredrik Nystrom*, *Christal Henner-Welland* e *Fred Gitelman* nel 2003 a Philadelphia.

Quest'anno, su un campo di 124 Squadre, il podio è stato scalato un po' a sorpresa da una Squadra di professionisti americani composta da: *Greg Hinze*, *David Yang*, *Jacob Morgan*, *Michael Polowan*, *Steve Shirey*, *Dan Morse* che hanno superato sul filo di lana la più accreditata squadra composta da: *Lou Ann O'Rourke*, *Marc Jacobus*, *Roger Bates*, *Eddie Wold*, *Sjoert Brink*, *Bas Drijver*



4 dei 6 vincitori del Jacoby

Solo decima la Squadra di *James Cayne* e *Michael Simon* che aveva scritturato i nostri campionissimi *Lauria/Versace* e *Duboin/Sementa*.

Addirittura 13^a la squadra dei mostri sacri *Meckwell* e *Hamman-Mahmood* con *Katz-Ridge*.

Vanderbilt Cup

La *Vanderbilt Cup* fu disputata per la prima volta nel 1928 offerta da *Harold Sterling Vanderbilt*, che poi ebbe modo di vincerla due volte nel 1932 e nel 1940 e che volle istituire per essa uno speciale fondo di 100.000\$ ancor oggi amministrato dall'*American Contract Bridge League*.

Fino al 1957 la *Vanderbilt Cup* fu disputata a New York come un Campionato separato, ma, dal 1958, iniziò a far parte dei tre Campionati ufficiali Nord Americani e in particolare di quello primaverile (*Spring - North American Bridge Championship*).

Il recordman della Coppa è *Howard Schenken*, che l'ha vinta ben 10 volte!

Alcune altre curiosità legate alla storia della gara riguardano la longevità sportiva di *Oswald Jacoby*, che la vinse la prima volta nel 1931 e l'ultima nel 1965, e quella di *B. Jay Becker*, che vinse la prima nel 1944 e l'ultima nel 1981.

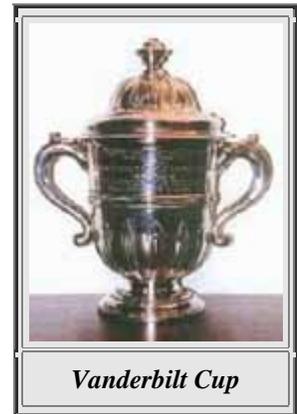
Il fatto che *Oswald* e *Jim Jacoby* erano insieme a *Jay* e *Michael Becker* gli unici ad averla vinta in coppia padre-figlio è stato aggiornato quest'anno con la vittoria della squadra nella quale giocavano in coppia i francesi *Michel* e *Thomas Bessis*.

Edith Frielich e *Billy Seamon* sono, invece, gli unici ad averla vinta come coppia sorella-fratello.

Nel medagliere della competizione non hanno mancato di iscrivere il loro nome i nostri super azzurri.

Lorenzo Lauria e *Alfredo Versace* hanno vinto a Vancouver nel 1999 con *George Jacobs*, *Ralph Katz*, *Peter Weichsel* ed *Alan Sontag*, per poi ripetersi nel 2004 a Reno, assieme a *Norberto Bocchi* e *Giorgio Duboin* giocando con gli americani *George Jacobs* e *Ralph Katz*.

Andrea Buratti e *Massimo Lanzarotti* l'hanno vinta nel 2005 a Pittsburgh, giocando in Squadra con *Richard Schwartz*, *David Berkowitz*, *Michael Becker* e *Larry Cohen*, e infine, *Antonio Sementa* l'ha



Vanderbilt Cup

conquistata l'anno scorso a St. Louis giocando in una Squadra internazionale composta da *Bjorn Fallenius*, *Christal Henner-Welland*, *Roy Welland*, *Adam Zmudzinski* e *Cezary Balicki*.



I vincitori della Vanderbilt

Quest'anno gli americani hanno lavato l'onta della scorsa edizione quando una Squadra tutta europea si era aggiudicata l'ambito trofeo.

I vincitori, che al momento sono una delle Squadre più forti degli States, rispondono ai nomi di: *Lew Stansby, Bob Levin, Mike Kamil, Chip Martel, Steve Weinstein e Martin Fleisher.*

In finale è stata battuta una squadra americo-inglese-australiana molto più giovane composta da: *Joe Grue, Leslie Amolis, Ishmael Delmonte, Curtis Cheek e David Bakhshi.*

Ancora una volta le due Squadre favorite, che erano quelle degli americani di Nickell e di Cayne (con i 4 alfieri azzurri), non hanno superato i quarti di finale.

Silodor Trophy

Il *Silodor Trophy* è una competizione a coppie che si svolge in 4 sessioni (2 di qualificazione e 2 di finale) nella quale viene messo in palio l'omonimo trofeo che ricorda il giocatore americano *Sidney Silodor*, vincitore della prima edizione della *Bermuda Bowl* nel lontano 1950.



I vincitori del Silodor

Il medagliere della stessa

anche le edizioni precedenti. Il Campionato laurea le migliori coppie maschili del momento ed ha il suo re nell'americano *Barry Crane* che lo ha vinto ben 7 volte.

La manifestazione è intitolata a Silodor dall'anno in cui la vinse, ma

Il primo ed unico azzurro a fregiarsi di questo titolo è stato *Giorgio Duboin*, che lo ha vinto la passata edizione in coppia con *Roy Welland*.

Quest'anno il podio è stato scalato dai giovanissimi: *Joel Wooldridge & Gavin Wolpert* che hanno stravinto sopravanzando le fortissime *Jill Meyers e Jill Levin* che hanno conquistato la piazza d'onore.

Whitehead Trophy

Il *Whitehead Trophy* è una competizione a coppie, riservata alle ladies, nella quale viene messo in palio l'omonimo trofeo che ricorda il giocatore americano *Wilbur C. Whitehead* (1866-1931) co-vincitore della prima edizione della *Vanderbilt Cup* nel 1928 e, al suo tempo, notissimo giornalista specializzato in fatti di bridge.

La manifestazione, che oggi si sviluppa durante gli *Spring North American Bridge Championships*,



Le vincitrici del Whitehead

ha avuto in passato una cugina che ha trovato ospitalità durante i *Summer* nel periodo 1958-1962, e, per questo, il palmares riporta per quegli anni due coppie vincitrici.

Nessuna coppia azzurra ha mai vinto la manifestazione.

Il Torneo, che laurea la migliore coppia femminile del momento, quest'anno ha visto in testa al podio: *Diana Schuld e Marjorie Michelin* che hanno sopravanzato le più titolate *Sylvia Moss e Judi Radin*.