

## Curiosità

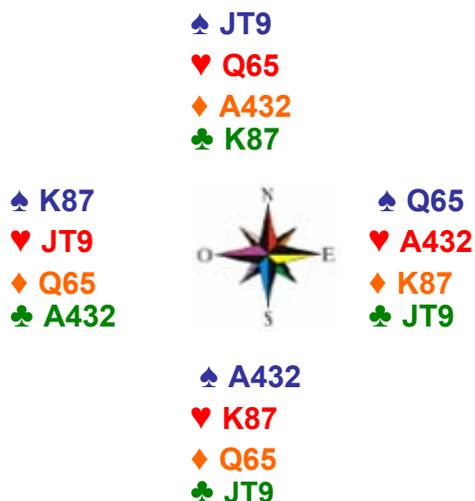
### Quadrati Magici ?

Nello scorso numero vi ho presentato i *Quadrati Magici* e, colpevolmente, l'ho fatto troppo frettolosamente, senza controllare a fondo questa curiosità che un lettore mi aveva sottoposto.

Dopo poche ore dalla pubblicazione del numero della Rivista (e poi dicono che non è vero che il 17 porta jella!), un paio di lettori mi hanno sottoposto i primi schemi costruiti secondo il dettato ricevuto con i quali era tranquillamente possibile realizzare 7 prese.

Questo mi ha costretto ad un'analisi accurata che, oltre a confermare l'evidenza di quanto osservato dai miei lettori più attenti, mi ha portato a fare delle divertenti considerazioni che, mi accingo a condividere con quanti tra voi amano speculare su questo tipo di curiosità.

Partiamo con un *Quadrato Magico* per eccellenza:



Come potete osservare, ogni giocatore ha 13 carte che vanno dal 2 all'Asso e, in questa perfetta parità di forze,

nessuno riesce a fare più o meno di 6 prese, né a SA, né in qualsiasi Atout.

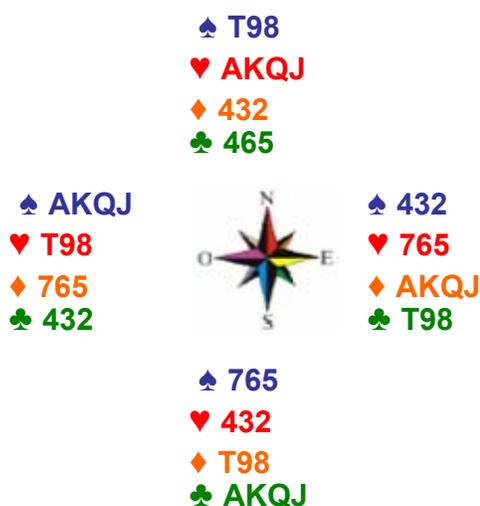
Incredibile a dirsi, poco importa chi sia il Giocante o se abbia scelto di giocare a SA, o a colore nella 4-3 o financo nella 3-3!, con le carte date e un gioco privo di errori, arriverete sempre e comunque a realizzare esattamente 6 prese!

Beh, se non è un *Quadrato Magico* questo!

Se mai ce ne fosse bisogno, questo schema contraddice in termini la *Legge delle Prese Totali*, perché in una perfetta parità di forze quale quella proposta, giocare con 6 o con 7 Atout, conduce allo stesso identico risultato.

Ma del resto, anche i sostenitori della *Legge* sono concordi nel sostenere che la dizione *Legge* è impropria, in quanto i risultati del suo enunciato non sono né dimostrabili, né predicibili e nemmeno quantificabili in termini statistici. O, quanto meno, nessuno sino ad oggi è riuscito in una di queste imprese.

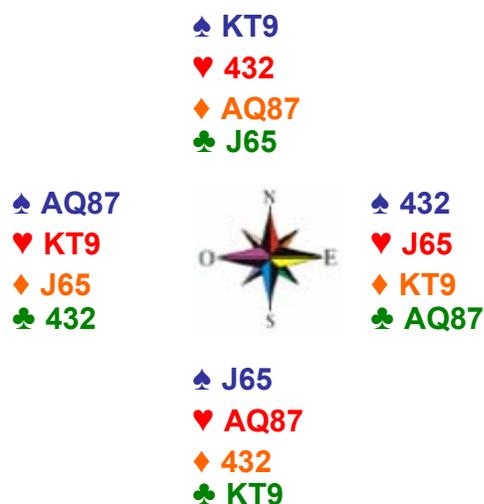
Potete divertirvi a costruire *Quadrati Magici* simili al mio, ma non vi sarà sufficiente limitarvi a creare delle *Linee* perfettamente equivalenti:



Se cominciate da Ovest, potete verificare come tutti i 4 giocatori abbiano una sola volta le carte che vanno dal 2 all'Asso ma, ora, questa perfetta equi-partizione di forze non serve a niente, perché, chiunque gioca nel suo colore settimo riesce a fare 7 prese (in perfetta armonia con il dettato della Legge), mentre, in qualsiasi altro colore uno dei contendenti si misuri, si fermerà a 5 prese (SA compresi).

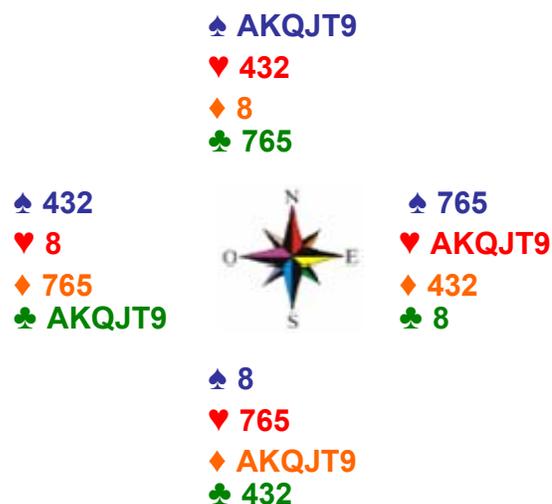
Il semplice spostamento delle 13 carte (dal 2 all'Asso) nei vari colori, comporta un risultato diverso in termini di prese conseguibili.

Giriamo ancora un poco le carte, sempre salvaguardando la perfetta parità delle forze in campo, e otteniamo uno schema dove qualsiasi astante giochi nel suo colore settimo, farà le sue brave 7 prese, mentre, chiunque giochi in qualsiasi altro colore sesto (o anche a SA), ne farà sempre e solo 6:



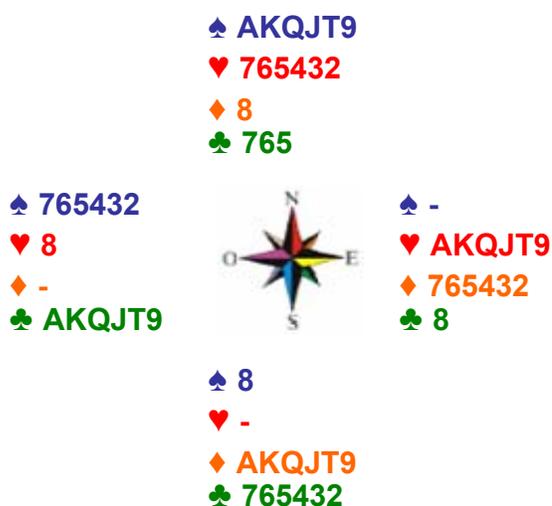
Come avete potuto vedere, pur ferdandoci alla Distribuzione 4.3.3.3, le prese realizzabili non sono facilmente collegabili con una relazione che parta dalle carte costituenti lo schema di partenza.

Curiosando qua e là, potete incontrare un *Quadrato Magico* realizzato con la 6.3.3.1:



In esso, ognuno dei 4 giocatori può realizzare 7 prese giocando nella sua lunga, ma ne può realizzare una soltanto giocando in un diverso Atout (o a SA).

Un Quadrato Magico davvero bislacco è il seguente:



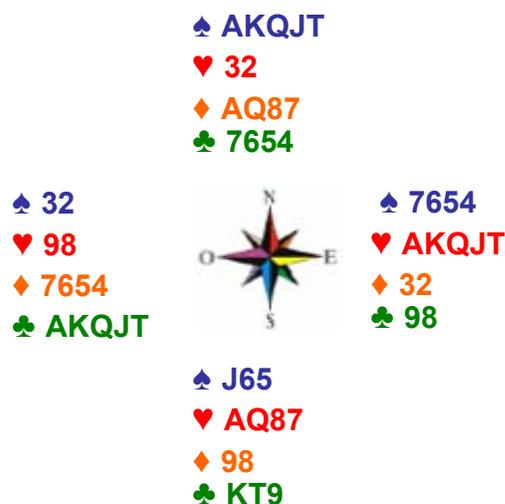
In esso, si possono realizzare 7 prese eleggendo al rango di Atout il proprio colore lungo e forte ma solo se il contratto lo gioca chi ha il singolo!

Perché se ha giocare è chi ha la sesta chiusa, farà solo 6 prese, per non parlare,

della disgrazia che capiterebbe a chi dovesse finire per giocare nella sesta debole o a SA.

Riuscirebbe a malapena a mettere insieme una sola misera presa!!

Ma tra tutti i Quadrati Magici che mi sono divertito a spulciare ne ho trovato uno che mi ha lasciato davvero di stucco\*:



Con questo schema, se giocate nel vostro colore quinto realizzate ben 9 prese, mentre, se giocate nelle 4-2 o a SA, di prese ne farete 3 soltanto. Con tanti bei saluti alla Legge.

## BIOGRAFIE

### **Alfredo Versace**

Alfredo è un altro dei campioni del vivaio torinese, nato nel 1969, figlio unico di un attore della radio e della TV, ha iniziato a giocare a bridge quando aveva solo 11 anni avendo come maestro il nonno, ed è proprio a quella età che Alfredo ha

---

\* non mancate di segnalarmi i Quadrati Magici che trovate in completa contraddizione con le normali aspettative

vinto il suo primo torneo di circolo giocandolo in coppia con la mamma. Poi, infastidito dalle troppe attenzioni dei giocatori per la sua giovane età, non ha più frequentato il bridge agonistico per un paio di anni.

Il papà era amico della *Lavazza* e così Alfredo ha potuto finire di formarsi alla scuola dei grandi campioni del tempo.

Ben presto è divenuto, assieme al norvegese *Helgemo*, uno dei più forti juniores del mondo, vincendo nel 1992, sia i *Campionati Juniores Europei* che quelli *Mondiali*.

Alfredo, che si è trasferito a Roma quando si è sposato con Giuliana, ha incrociato le carte con diversi dei più forti giocatori italiani fin quando non ha costituito una partnership fissa e leggendaria con *Lorenzo Lauria* andando a completare quello che è uno dei più forti team bridgistici di ogni tempo: il *Nuovo Blue Team*.

Da molti anni costantemente in una delle prime posizioni nella classifica dei *World Grand Master*, sul piano nazionale Versace ha vinto, tra l'altro, 13 titoli nazionali a squadre open (1985, 1988, 1991, 1993, 1995, 1999, 2001, 2002, 2003, 2005, 2006, 2007, 2008 e 2011) e 12 Coppe Italia (1990, 1991, 1994, 1996, 1999, 2003 e 2004, 2007, 2008, 2009, 2010).

Tra le sue innumerevoli affermazioni con la Nazionale azzurra, lo ricordiamo *Campione del Mondo* nel 2005, *Vice Campione del Mondo* nel 2003 e nel 2009, 7 volte *Campione d'Europa* (1995, 1997, 2001, 2002, 2004, 2006, 2008), tre volte consecutive *Campione Olimpico* (2000, 2004 e 2008), una volta *Campione Europeo a Squadre Miste* (2002).

Con le Squadre degli sponsor ha vinto, tra l'altro, le *Spingold* (2001 e 2002), entrambe

le competizioni *Forbo* (2001, 2002), l'*Australian Summer National* (2001), le *Reisinger* (2000, 2007 e 2010), gli *IOC Grand Prix* (1999), le *Vanderbilt* (1999, 2004), le *Rosenblum* (1998 e 2002), i *Cavendish Team* (1996, 1197), i *Mitchell* (2002), i Biarritz a *Coppie Open* (1990) e il *Patton* (2010) oltre a ben 7 *Champions Cup*.

Alfredo, che in gioventù ha giocato un poco a tennis ed al calcio e ama le corse dei cavalli, considerata la sua relativamente giovane età, potrebbe diventare il più vincente giocatore di ogni tempo.

Basti pensare che a 41 anni ha già vinto 7 Campionati Europei!

## OPINIONI

### **E se prendessimo qualcosa dagli scacchi ?**

Nella Rubrica di questo numero dedicata alle *Opinioni*, vi propongo nella sua versione integrale un'interessante proposta dell'amico *Luigi Salemi* di Catania che ci chiama ad esprimere un nostro parere in merito.

### **Proposta di punteggi ELO per il Bridge**

by **Luigi Salemi**  
(stesura preliminare/A – Giugno 2011)

### **Cenni storici**

Il sistema di valutazione ELO nasce intorno al 1955 da una idea del prof. *Arpad Emrick Elo* che si riprometteva di valutare la frequenza di vittorie, pareggi e sconfitte negli scacchi. Dopo un lungo periodo di rodaggio e qualche modifica diventa, ed è tuttora, l'unico sistema di valutazione in questo gioco; anzi ha un tale successo ed una tale efficacia da

venire adottato anche da altre discipline apportando gli opportuni adattamenti.

L'idea centrale è che ogni giocatore ha un proprio Punteggio Elo o PE e quando 2 disputano una partita l'esito atteso è la prevalenza statistica del più forte (quello con PE maggiore). Maggiore è la differenza di PE, maggiore è la attesa di successo del Giocatore più forte che chiameremo GA (in contrapposizione il suo Avversario verrà chiamato GB) così la vittoria di GA verrà premiata con un punteggio addizionale più basso e la vittoria di GB con un punteggio addizionale più alto.

Tali punteggi addizionali modificano il PE di ciascuno.

Negli scacchi è frequente il pareggio o "patta", se questa avviene tra giocatori di pari forza non dà luogo a nessuna variazione Elo, ma se avviene tra giocatori con PE diversi viene premiato quello con Elo minore. Il premio è ovviamente inferiore a quello che si sarebbe ottenuto con una vittoria.

Il risultato di quanto detto è che più è alto il proprio PE più è difficile aumentarlo (di contro più facilmente può diminuire), più è basso più è facile aumentarlo (di contro più difficilmente diminuisce). Detto diversamente: raggiunto a fatica un buon Elo bisogna combattere [e vincere] per tenerlo.

Per aiutarci a capire alla data nel mondo solo 3 giocatori sono sopra quota 2.800, nella fascia tra 2.700 e 2.800 vi sono appena 35 giocatori tra cui il primo degli italiani Fabiano Caruana, nella successiva tra 2.600 e 2.700 si sale a 200 e tra questi anche 3 donne.

Via via che si scende di PE aumenta il numero dei giocatori sino alla fascia 1.200 – 1.800 dove si trova la quasi totalità degli

iscritti (e detto tra noi il 99% resterà qui per sempre, esattamente come avverrebbe nel bridge), ovvero la grande schiera degli amatori, appassionati, dilettanti, ecc. che giocano per il piacere di giocare e non hanno ne ambizioni ne capacità per emergere a livello nazionale o internazionale.

Ma è proprio qui dove la caccia al PE è più agguerrita similmente a quanto accade da noi tra i 2<sup>a</sup> Picche che vogliono diventare 2<sup>a</sup> SA e i 3<sup>a</sup> Cuori che non vogliono scendere 3<sup>a</sup> Quadri.

### Come funziona

Per iniziare descrivo il meccanismo in vigore per gli scacchi.

Ogni giocatore ha un proprio Elo iniziale ottenuto, ad esempio, per conversione dalle categorie.

I nuovi iscritti hanno un Elo di partenza di 1.200. Al disotto di questa soglia minima non si può scendere.

Dopo ogni partita ciascuno dei giocatori avrà una modifica del proprio punteggio dovuta al risultato della partita stessa ad eccezione della patta tra 2 giocatori con uguale PE. Tale punteggio addizionale è il prodotto di 2 componenti: il Coefficiente di Merito ed il Coefficiente di Velocità.

Il Coefficiente di Merito è dato dalla formula:

$$EA = \frac{1}{1 + 10 \frac{RG - RA}{400}}$$

ed è inversamente proporzionale alla forza presunta di ciascun Giocatore.

Tale formula non dice nulla alla maggior parte di noi, la sostituisco con una Tabella sostanzialmente equivalente che da i Coefficienti di Merito di GA e GB

### Tabella dei Coefficienti di Merito

| Dif.<br>ELO | Coefficienti     |                  |              |
|-------------|------------------|------------------|--------------|
|             | GA X<br>vittoria | GB X<br>vittoria | GB X<br>pari |
| 1- 25       | 0,499            | 0,501            | --           |
| 26 - 50     | 0,463            | 0,537            | 0,037        |
| 51 - 75     | 0,427            | 0,573            | 0,073        |
| 76 - 100    | 0,392            | 0,608            | 0,108        |
| 101 - 125   | 0,359            | 0,641            | 0,141        |
| 126 - 150   | 0,326            | 0,674            | 0,174        |
| 151 - 175   | 0,295            | 0,705            | 0,205        |
| 176 - 200   | 0,266            | 0,734            | 0,234        |
| 201 - 225   | 0,239            | 0,761            | 0,261        |
| 226 - 250   | 0,214            | 0,786            | 0,286        |
| 251 - 275   | 0,191            | 0,809            | 0,309        |
| 276 - 300   | 0,170            | 0,830            | 0,330        |
| 301 - 325   | 0,150            | 0,850            | 0,350        |
| 326 - 350   | 0,133            | 0,867            | 0,367        |
| 351 - 375   | 0,117            | 0,883            | 0,383        |
| 376 - 400   | 0,103            | 0,897            | 0,397        |
| 401 - 425   | 0,090            | 0,910            | 0,410        |
| 426 - 450   | 0,079            | 0,921            | 0,421        |
| 451 - 475   | 0,069            | 0,931            | 0,431        |
| 476 - 500   | 0,061            | 0,939            | 0,439        |

ecc.

Un esempio di applicazione è questo: un giocatore GA con PE 1.775 incontra GB con PE 1.500 ovvero differenza 275 a favore di GA, allora ci si attende che vinca circa 4 incontri su 5 e ne perda 1.

Se ciò si verifica GA guadagnerà 4 volte 0,2 e perderà una volta 0,8 (arrotondo per comodità al primo decimale) e questo lascerà sostanzialmente immutato il suo PE, analogo discorso per GB.

Importante: GA non deve per forza incontrare lo stesso Avversario, il discorso resta identico se incontra 5 diversi Avversari con PE 1.500.

Il pareggio fa guadagnare PE addizionali a GB nella misura riportata dalla specifica colonna e ne fa perdere altrettanti a GA.

Ignorate completamente il computo numerico che tanto sarà affidato ai computer, ignorate anche la Tabella che è provvisoria, e concentratevi sul concetto base:

***maggiore è la differenza di PE tra 2 Giocatori più frequentemente deve vincere quello con PE più alto per mantenere la propria posizione***

Vediamo cosa succede oggi da noi prendendo in esame 2 Giocatori con le seguenti caratteristiche.

Nello stesso Circolo Pietro gioca mediamente 2 volte la settimana e va a premio 1 volta ogni 6 tornei, Antonio gioca mediamente 1 volta la settimana e va a premio 1 volta ogni 3 tornei.

Antonio sembra più bravo di Pietro visto che vince con frequenza doppia, ma con il sistema attuale di attribuzione dei punteggi questi compensa con la

maggiore frequenza di gioco. Alla fine Pietro ed Antonio, con il sistema attuale, acquisiscono lo stesso punteggio ai fini della classifica.

Più avanti vedremo cosa succederebbe con un sistema di tipo Elo.

Il Coefficiente di Velocità decide quanto rapidamente modificare i PE.

Attualmente si utilizza CV = 16 per le competizioni sopra i 2.000 Elo e CV = 32 per quelle al disotto. Questo serve a far emergere rapidamente le nuove promesse consentendo loro di uscire rapidamente dalla massa dei giocatori medi. Negli scacchi un giocatore di 35 anni è vecchio, nel bridge ha davanti a se 10 o 15 anni di possibili successi, forse per noi tale acceleratore è inutile. Per completezza vediamo come si usa: GA con PE 1.775 gioca contro GB con PE 1.500 e vince.

Dalla tabella si vede che ha acquisito un coefficiente di merito pari a 0,191 che moltiplicato per coefficiente velocità 16 si traduce in un incremento del proprio Elo pari a 3,1 (il PE addizionale si arrotonda sempre al primo decimale).

Virtualmente il suo Elo è diventato 1.778,1 e quello del suo Avversario 1.496,9.

Il PE quindi cambia ad ogni incontro (o ad ogni torneo), ma un aggiornamento così frequente è poco pratico. Negli scacchi si cumulano gli aggiornamenti di un bimestre ed il nuovo Elo così modificato vale dal bimestre successivo, mi sembra una buona cosa da ereditare così com'è. Così il ns. GA per 2 mesi tiene il proprio PE di 1.775, nel corso del bimestre ottiene i seguenti PE addizionali: +3,1; +2; -1,5; -1,7; +0,8 con un saldo attivo di +2,7 ed il suo nuovo PE, dal bimestre successivo, diventa 1.777,7.

Quali sono i problemi da affrontare nel caso del bridge ?

## **Disparità di Elo tra giocatori**

Negli scacchi è impossibile che un giocatore con Elo 1.500 ne incontri uno con Elo 2.800 perché i tornei sono preventivamente divisi per fasce Elo, ma supponiamo per assurda ipotesi che io abbia l'occasione di incontrare Caruana in una manifestazione ufficiale. Non c'è dubbio che perderei e questo gli farebbe guadagnare una frazione infinitesima, ma non nulla, di punteggio. Comunque il eggio non è questo, immaginate ora che er una improbabile serie di coincidenze strali riesca a pareggiare, guadagnerei una vagonata di PE addizionali, e questo uò ancora essere giustificabile, ma Caruana PERDEREBBE una vagonata di PE, ed al suo livello potrebbe non bastargli un anno per recuperarli, e questo è inconcepibilmente ingiusto.

Nel bridge che si verifichi tale disparità di Elo è assai frequente, Gabriella Manara, Dario Attanasio e Giuseppe Failla ci onorano frequentemente della loro presenza e non possono vincere sempre come sarebbe atteso dal loro enorme Elo su un torneo di 18 mani fortemente influenzato dalla sorte e soprattutto dalla Sala che è quella che è.

Come evitare tale catastrofe?

Proposta:

***se la differenza Elo supera i 500 Puntigli il Giocatore più forte non perde e non guadagna PE addizionali in quell particolare incontro o torneo***

Possiamo discutere se la soglia 500 sia alta o bassa, la cosa importante è che quando un Giocatore con un alto Elo disputa un torneo con Elo fortemente inferiore i risultati non modificano il

proprio PE per il semplice motivo che non ta giocando al proprio livello.

## **Il Caso**

Negli scacchi la componente casuale è quasi assente, non così da noi. Posso dire on ragionevole certezza che su un Mitchell i 20 mani prendo 2 Top senza merito e 2 Zeri senza colpa.

In un sistema Elo integrale questo vantaggio i più Deboli e svantaggia i più Forti.

Proposta:

***un possibile correttivo è ignorare il 10% dei risultati migliori e peggiori del bimestre [o comunque del periodo designato per l'aggiornamento delle classifiche]***

Questo potrebbe essere anche un buon correttivo per il problema precedente, il mitchell in cui Attanasio-Failla sono arrivati ultimi per aver subito 3 slam allo ZERO VIRGOLA viene escluso dal loro conteggio Elo Cosa succede se non si disputano per un certo periodo competizioni con un Elo congruo?

Negli scacchi è fatto obbligo di disputare almeno 2 tornei ufficiali l'anno, il Giocatore che senza giustificato motivo non adempie a questo obbligo perde 100 PE se ha un PE superiore a 2.000, 50 se ha un PE inferiore. Non so quanto ci hanno studiato, ma mi sembra perfetto anche per noi.

## **Gioco individuale e gioco di Coppia o di Squadra**

Negli scacchi è chiaro chi è il giocatore e quanto vale il suo Elo, ma nel bridge?

→ Es 1: KO a Squadre

Il PE della Squadra potrebbe essere la media dei PE di ogni componente. Così potrei avere una Squadra SA con PE 1.700

ed una SB con PE 1.600 e guardando la Tabella si vede che la vittoria di SA è attesa 6 volte su 10 e quella di SB 4 volte su 10. Alla vittoria dell'una o dell'altra si può quindi conseguire in Coefficiente di Merito come da Tabella.

Supponiamo ora che l'incontro finisca 100 a 98 per SA, questa proseguirà il suo cammino passando al turno successivo, ma per SB non può parlarsi di sconfitta disonorevole, anzi in qualche modo sembra si tratti di un sostanziale pareggio. Ecco allora che possiamo inserire anche il concetto di PATTA quando, ad esempio, la differenza di MP non supera il 5% o il 10% del punteggio più alto.

→ Es 2: Danese a Squadre Ancora una volta ogni Squadra ha un PE ottenuto come media dei suoi Componenti e quando 2 Squadre si incontrano si possono applicare i risultati come da tabella. Il concetto di PATTA varrà certamente per il 15-15, ma forse andrebbe esteso anche al 16-14.

Di norma gli incontri sono su poche smazzate e se ne svolgono molti in un giorno, sembra quindi equo dimezzare i PE addizionali conseguiti o, il che è lo stesso, applicare agli incontri di questo tipo un CV = 8 (o addirittura CV = 6 o CV = 4).

A quanto sembra in qualche modo siamo riusciti a stabilire i PE addizionali per le Squadre, affrontiamo ora la seconda questione: come dividere tale PE addizionale tra i componenti della stessa?

Ipotesi 1) – Il PE addizionale della Squadra [positivo o negativo] si estende ad ogni Componente. Questo sistema favorisce i Giocatori che hanno un PE

più alto i quali vincerebbero e perderebbero punti come se avessero un PE più basso, ovvero quello della media della Squadra. Di contro certo vinceranno meno che se competessero con una Squadra di PE adeguato, e questo compensa quasi per intero il vantaggio precedente. A spanne credo che un qualche vantaggio per i Giocatori con PE alto resti, ma sia tutto sommato contenuto

Ipotesi 2) – Il PE addizionale della Squadra si estende ad ogni Componente previo un fattore di correzione che misuri la differenza tra il PE del Giocatore e quello della Squadra. Sembra più equo ... a patto di Trovare il fattore di correzione.

Penso si possa partire utilizzando l'ipotesi 1) e dopo qualche tempo decidere se passare alla 2).

→ Es 3: Mitchell

Stabilire il PE della Coppia sembra facile: la media dei PE dei Componenti.

Più complicato decidere chi è l'Avversario, propendo per un Avversario virtuale il cui PE sia la media dei PE di tutti i partecipanti. Se si hanno classifiche separate di Linea la media dei componenti di quella Linea.

Ora poniamo convenzionalmente che si vince quando ci si posiziona nel 1° terzo della classifica finale, si pareggia quando ci si colloca nel 2° terzo e si perde quando si è nell'ultimo terzo.

Se i partecipanti al Mitchell sono 120 non è proprio la stessa cosa arrivare 1° o 40°, fermo restando che stiamo parlando di vittoria in qualche modo si deve discriminare tra i 2 casi.

Proposta: il Coefficiente di Merito acquisito per la vittoria si divide a metà.

Metà viene acquisita comunque, l'altra metà viene divisa per 40 (perché

nell'esempio 40 sono i posti vittoria, se fossero 5 si divide per 5) e se ne acquisisce un quarantesimo per ogni posizione a partire dall'ultima (in questo caso la 40<sup>a</sup>). In definitiva l'intero CM è preso solo dal primo, il secondo ne acquisisce una frazione in meno e così via fino al 40<sup>a</sup> che ne prende una briciola in più della metà.

Naturalmente stiamo parlando dei propri CM, per esemplificare con Media PE 1.600 una Coppia il cui PE vale 1.400 arriva 40<sup>a</sup> ed un'altra con PE 1.800 risulta vincitrice. Allora, come da Tabella, la Coppia con PE 1.800 guadagna un PE addizionale di  $0,266 \times 16$ , mentre la Coppia con PE 1.400 guadagna un PE addizionale pari a  $0,367$  [ovvero la metà del suo CM di riferimento che è  $0,734$ .]  $\times 16$ .

Mi rendo conto che seguire i computi numerici è complesso, ancora una volta vi invito ad ignorarli perché il tutto sarà opportunamente automatizzato.

Concentriamo invece sull'esito finale: la Coppia FORTE acquisisce il Massimo PE addizionale per lei possibile perché vincitrice del torneo, la Coppia DEBOLE, pur arrivando 40<sup>a</sup>, acquisisce un PE addizionale più elevato, ma questo è giusto visto che arrivare 40<sup>a</sup> su 120 partecipanti per una Coppia DEBOLE è più difficile che arrivare primi per una Coppia FORTE.

Senza più far di conto diciamo che lo stesso vale per chi "pareggia" e per chi "perde", ovvero metà del guadagno (o della perdita) si acquisisce sempre, l'altra dipende dalla effettiva posizione di classifica.

Per la divisione dei PE Addizionali tra i Componenti della Coppia vale quanto

già detto per i Componenti di una Squadra.

→ Es 4: Individuale

Ciascuno ha il proprio PE senza bisogno di fare medie.

Come per il Mitchell l'Avversario è virtuale e corrisponde alla media dei PE.

Per il resto si potrebbe utilizzare il criterio già descritto per il Mitchell dividendo la classifica in 3 tronconi.

Non c'è nemmeno bisogno di dividere il risultato conseguito, perché non lo abbiamo già fatto?

Rileggendo i 4 esempi allora, forse ... "SI PUO' FARE"

Perché tutto questo?

Torniamo ai ns. Pietro ed Antonio.

Supponiamo che per effetto della conversione delle Categorie entrambi abbiano un PE iniziale di 1.700 e che giochino abitualmente in Mitchell in una Sala con PE medio 1.600.

Pietro va a premio una volta ogni 6 tornei disputati e per semplicità di calcolo diremo che in questa circostanza arriva primo, negli altri 5 tornei 2 volte perde, ma si posiziona in cima al terzo perdente, quindi paga il minimo possibile, e 3 volte "pareggia", ancora una volta in cima al terzo che pareggia ed ancora una volta perde il minimo possibile. Stesso discorso vale per Antonio, che però ogni 3 tornei 1 lo vince, 1 lo pareggia ed 1 lo perde.

Dopo 6 tornei Pietro avrà ottenuto i seguenti PE addizionali  $+0,392$  [la vittoria arrivando 1°],  $2 \times (-0,304)$  [sono le 2 sconfitte che gli danno la perdita minima possibile],  $3 \times (-0,054)$  [sono i 3 pareggi con la minima perdita possibile] con un saldo passivo di  $-0,378$ .

Ipotizzando un CV = 16 questo si tramuta in un nuovo PE 1694. A quanto sembra Pietro ha un PE superiore ai risultati che consegue, nel tempo [in realtà bastano pochi mesi] questo si assesterà verso il basso, stimo intorno quota 1600 Dopo 3 tornei Antonio avrà attenuto i seguenti PE addizionali +0,392, -0,304, -0,054 con un saldo attivo di + 0,034. Ipotizzando lo stesso CV = 16 questo si tramuta in un PE 1.700,5.

A quanto sembra Antonio ha un PE già congruo, dovrà migliorare il proprio gioco [e quindi i propri risultati] se vorrà alzarlo.

#### Simultanei Nazionali

Ricevo, e faccio mio, un suggerimento per estendere il sistema ELO per redigere la classifica Nazionale. Stendendo una classifica Nazionale utilizzando le percentuali che ogni Coppia consegue nel proprio Circolo mi espongo al seguente problema: 2 Coppie di forza comparabile giocano in 2 diverse realtà: un Circolo con molti Giocatori “navigati” ed un Circolo con tanti Giocatori a livello “amatoriale”.

Inevitabile che la seconda Coppia sia avvantaggiata e possa conseguire con facilità [e frequenza] un 70%, Molto diverso per l'altra Coppia che pur giocando altrettanto bene dovrà sudare per fare il 60%. La classifica nazionale vedrà la prima Coppia costantemente in cima, mentre l'altra seguirà a molta distanza.

#### Caso 1) – Punteggi Elo

Chiamiamo Percentuale x PE o PxPE il prodotto tra la percentuale conseguita nel torneo ed il PE medio della sala. Ed allora il 70% conseguito su una sala con

PE medio 1.400 da luogo ad un PxPE = 98, ed il 60% conseguito in una sala con PE medio 1.700 da luogo ad un PxPE = 102.

#### Caso 2) – Le attuali Categorie

Assegniamo a 3<sup>a</sup> Fiori e NC il punteggio nominale 1.200, aumentiamo di 100 per ogni Categoria sino ad arrivare ai 2.600 di un 1<sup>a</sup> SA. Ora possediamo virtualmente l'Elo di ogni Giocatore e quindi con ottima approssimazione l'Elo medio della sala.

Anche in questo caso siamo in grado di definire e misurare il PxPE di ogni giocatore.

Redigere la classifica nazionale utilizzando il PxPE mi sembra molto più equo.

*Se volete esprimere il vostro parere in merito a questo articolo potete farlo scrivendo a: [lsalemi@visainformatica.it](mailto:lsalemi@visainformatica.it)*

## RACCONTI di BRIDGE

### Alphonsine

Uscito dall'albergo dove si disputavano i trials americani stavamo facendo una lunga passeggiata rigeneratrice lungo la litoranea quando la nostra attenzione fu attirata da un capannello di persone che discutevano animatamente attorno all'entrata di un negozio.

Ci avvicinammo e notammo un negozio di cineserie che su un lato dell'entrata aveva incastrata nel muro una strana macchina con un video su cui lampeggiava la scritta:

*“Enter a dollar if you want chat with me”*

Incuriositi, ci fermammo per vedere come funzionava.

Un uomo di mezza età dall'aspetto distinto aveva appena inserito la banconota che la macchina, con una suadente voce femminile, gli chiese:

*“I am Alphonsine the supercomputer, what is your IQ”*

Mentre l’utente un po’ meravigliato cercava come rispondere al Alphonsine, notai che portava sul bavero della giacca il cartellino di riconoscimento di un convegno scientifico che si teneva nelle vicinanze. Al fine l’uomo, digitò su una tastierina numerica che si trovava sul frontale della macchina il suo IQ.

La tastiera per l’immissione del numero era protetta da una visiera su tre lati che impediva ai presenti di vedere il numero digitato, ma, avendo passato una vita tra i computer, percepii dal movimento della battitura che l’uomo aveva digitato: 132.

Alphonsine macinò i tre numeri con il caratteristico rumore di una trita caffè, e poi cominciò a parlare con proprietà di linguaggio della teoria del Big Bang, di quella delle stringhe e aveva appena approcciato i passaggi curvi, quando nel display sul frontale comparve la dicitura:

*“Time expired, enter another dollar”*

Lo scienziato, piuttosto meravigliato per la straordinaria competenza dimostrata da Alphonsine, era chiaramente appariva indeciso se inserire una nuova banconota, ma, poi, guardò l’orologio e si avviò con passo frettoloso verso il Centro Convegni.

Dopo un breve trillo che evidentemente fissava il termine del precedente colloquio, sul video comparve:

*“Enter a dollar if you want chat with me”*

Conquistato dalla ricercata proprietà di linguaggio di Alphonsine, un altro dei presenti gli si avvicinò ed inserì il suo dollaro.

Stavolta si trattava di un uomo sulla quarantina, vestito in maniera sgargiante

e con l’aria trasognata e intelligente tipica degli hippies.

Prontamente la suadente voce femminile, chiese:

*“I am Alphonsine the supercomputer, what is your IQ”*

L’uomo senza troppo preoccuparsi di nascondere il numero che stava digitando inserì: 152.

Alphonsine cominciò a esporre accuratamente i principi del socialismo rimarcando le differenze con il comunismo e contrapponendoli a quelli del capitalismo e quando il tempo scade tutti i presenti erano onestamente rapiti dalla grazia lineare con la quale Alphonsine riusciva ad esprimere argomenti così complessi.

*“Time expired, enter another dollar”*

Una gran cortigiana dei salotti colti di buona memoria non avrebbe potuto fare né di meglio, né di più.

Intanto il trillo, annunciava la fine dell’ultima conversazione di Alphonsine e la scritta lampeggiante tornò ad ammiccare:

*“Enter a dollar if you want chat with me”*

Pian, piano avevamo risalito la fila fino ad arrivare davanti allo schermo e, ormai troppo incuriositi per voler risparmiare un misero dollaro, con un tacito cenno di consenso decidemmo che era arrivato il nostro turno.

Non appena infilai, il verdone nella fessura, la calda voce di Aphonsine cantilenò premurosamente:

*“I am Alphonsine the supercomputer, what is your IQ”*

Stavo per inserire il mio, quando il mio partner mi bloccò la mano e strizzandomi l’occhio, digitò: 187.

Dopo il consueto sferragliare di ingranaggi, Alphonsine cominciò a recitare:

*“tutti in zona, sei seduto in Sud ed hai Asso,  
Jack e tre cartine...”*

## FIGURE

ADTx



xxx

Esistono un limitato numero di Figure che possono essere affrontate con diverse manovre in funzione dell'Obiettivo di Momento. Eccone qui a lato una molto frequente.

a) Se vi sono bastevoli 2 prese o anche se, al l'esatto contrario, vi sono indispensabili tutte e 4 quelle conseguibili, giocate 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 il Dieci viene vinto da Est, battete in testa.

Se, al secondo giro Ovest inserisce il Re, prendetelo e battete la Dama.

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

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

Infine, se Ovest al primo giro inserisce il Re, prendete e, se non vedete cadere il Fante in Est, muovete piccola verso il Dieci; se, invece, cade il Fante da Est, battete la Dama.

b) Se vi sono sufficienti 3 prese, giocate piccola da Sud e, se Ovest sta basso, inserite la Dama; se la Dama vince o se

Est rende con il Re, reiterate il sorpasso iocando piccola al Dieci, salvo che sulla Dama non cada il Fante in Est, in tal caso, battete l'Asso.

Se Ovest al primo giro inserisce il Fante, superatelo con la Dama e se la presa è vinta, ripetete il sorpasso giocando piccola al Dieci; se, invece, vince Est con il Re, battete l'Asso.

Se, Ovest al secondo giro inserisce il Re, superatelo e poi battete il Dieci.

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

c) Con questa Figura esiste una terza Manovra che potete utilizzare quando volete giocare per il massimo delle prese possibili, diminuendo le chance di farne un numero inferiore.

Giocate piccola da Sud e, se Ovest sta basso, inserite il Dieci; se il Dieci rimane in presa, reiterate il sorpasso giocando piccola alla Dama, oppure: se il Dieci viene vinto dal Fante → giocate piccola alla Dama; se il Dieci viene vinto dal Re → battete in testa

Se, al secondo giro Ovest inserisce il Fante, passate la Dama e poi, comunque vada, battete l'Asso.

Se, al secondo giro Ovest inserisce il Re, prendetelo e poi, comunque vada, battete la Dama.

Se Ovest al primo giro inserisce il Fante, superatelo con la Dama e poi: se la Dama vince → giocate piccola al Dieci; se la Dama perde → battete l'Asso.

Infine, se Ovest al primo giro inserisce il Re, prendete e, se non vedete cadere il Fante in Est, muovete piccola verso il Dieci; se, invece, cade il Fante da Est, battete la Dama.

Ed ecco il loro 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 |
| 1     | 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 per cento e approssimata al primo decimale).

## CRONACA

### 83th Summer NABC's

La maratona dei *National American Bridge Championships* d'estate si è svolta quest'anno al *Fairmont Royal York and Sheraton Centre* di Toronto dal 20 al 31 luglio.



Toronto, capoluogo della provincia dell'Ontario, è la più grande città del Canada. Situata sulla sponda nordoccidentale del lago Ontario, è la quinta città più popolosa di tutto il Nord America.

*Campionati Nazionali Nord Americani* vengono organizzati tre volte l'anno dall'*American Bridge League* scegliendo a turno, come sede di gara, le più importanti città delle tre Nazioni che fanno parte della Federazione (USA, Canada e Messico).

I *NABC's* (*National American Bridge Championships*), sono ormai diventati dei veri e propri Tornei Internazionali aperti chiunque voglia parteciparli, mentre, i *Campionati Nazionali* di ognuno dei tre Paesi sono, invece, riservati ai bridgisti delle rispettive nazionalità e vengono organizzati dalle rispettive Federazioni Nazionali.

Nell'ambito dell'edizione estiva (*Summer NABC's*) vengono organizzate, con le formule più svariate, un gran numero di Gare sia a Coppie che a Squadre.

Tra queste, due delle più importanti, e ormai famose in ogni parte del globo, sono il *Wernher Trophy* e la *Spingold Cup*.

### Wernher Trophy

Il *Wernher Trophy* è stato donato nel 1934 dal baronetto *Sir Derrick J. Wernher* e premia i vincitori dei *Campionati Nord Americani a Coppie Open Estivi*.

L'evento ha fatto parte dei *Campionati Estivi* dall'anno della sua inaugurazione fino al 1962, poi, nel 1963 è stato spostato nei

*Campionati Primaveraili* (*Spring NABC's*) dove è rimasto fino al 2003. Infine, dal 2004 è tornato a far parte dei *Campionati Estivi*.

Dal 1992 questa gara prese il nome di *Open Pairs II* e da allora il trofeo viene assegnato dopo 4 turni di gioco, due di qualificazione e due di finale.



Derrick Werner

Gli unici due successi azzurri in questa competizione sono stati quelli colti dai mitici *Giorgio Belladonna & Benito Garozzo* nel 1971 e dai plurititolati *Fulvio Fantoni & Claudio Nunes* nel 2004.

L'edizione di quest'anno è stata vinta su un campo di 143 tavoli dagli americani *Meyer Kotkin e Howard Cohen. Derrick Wernher*

### **Spingold Cup**

La *Spingold Master Knockout Teams* è una competizione annuale che si disputa dal 1938 nell'ambito dei *Summer NABC* e che rimpiazzò due competizioni simili che si erano tenute prima di allora: la *Asbury Park Trophy* e la *Master Teams of Four*.



Negli anni 1934, 1936 e 1937 i due trofei sono stati disputati contemporaneamente e pertanto l'Albo d'Oro della manifestazione elenca come vincitrici due diverse Squadre.

La *Coppa Spingold* onora la memoria di *Nathan B. Spingold* che la offrì in premio nel 1934 ed è una delle Quattro gare che consente alla squadra vincitrice di partecipare alle selezioni per la *Bermuda Bowl* dell'anno successivo.

Degli atleti azzurri avevano già conquistato la Coppa due volte consecutive fungendo da rinforzo ad una squadra americana: a Toronto nel 2001 e a Washington nel 2002.

In entrambe le occasioni, il team era composto da: *George Jacobs, Ralph Katz, Giorgio Duboin, Norberto Bocchi, Lorenzo Lauria e Alfredo Versace*.

Quest'anno ancora azzurri sugli scudi: *Fulvio Fantoni e Claudio Nunes* che fanno parte della formidabile Squadra che l'immobiliarista svizzero *Pierre Zimmermann* ha messo insieme sotto i colori del *Principato di Monaco*.

Pierre che è lui stesso un forte giocatore, scende in campo in coppia con il francese *Franck Multon* e della squadra fanno parte anche i norvegesi *Geir Helgemo e Tor Helness*.

Tutti i componenti della *Squadra Zimmermann*, che, per la verità, non poteva avere un battesimo internazionale migliore, risiedono buona parte dell'anno nel *Principato* e, se le difficoltà burocratiche legate a questa insolita iniziativa saranno superate, presto dovremmo annoverare la

Squadra di Monaco tra le pretendenti al titolo in qualsiasi Competizione sia *EBL* che *WBF*.

## STORIA DEL BRIDGE

### **Marachella Internazionale**

Il Bridge agonistico dalla sua nascita si è evoluto enormemente sia dal punto visto normativo che qualitativo.

Per capire meglio quanto questa mia affermazione risponde a verità, voglio raccontarvi un episodio verificatosi al Festival di *Juan-Les-Pins* del 1978, un classico del circuito francese ancora in voga e al quale partecipano anche molte coppie delle nazioni limitrofe.

Immedesimatevi nella cornice internazionale del *Mitchell Open*, che a quel tempo era il più lungo del mondo e si disputava sulla distanza di 150 smazzare in 5 turni da 30 l'uno.

Sedetevi in Est mentre Sud è impegnato nel Piccolo Slam a picche sull'Attacco del vostro partner con il 7♣.

|                    |   |                                   |
|--------------------|---|-----------------------------------|
| ♠<br>♥<br>♦<br>♣ 7 |  | ♠ R62<br>♥ DF6<br>♦ FT<br>♣ F9632 |
|--------------------|---|-----------------------------------|

Il Giocante taglia con il 5♠ dal Morto e dopo aver vinto la presa, chiama la Dama di Atout.

Voi cosa fate?

Mettete per il momento da parte la vostra risposta e considerate questo nuovo scenario. Sud taglia l'Attacco al Morto con il 5♠ e sottotaglia in mano con il 3♠!

Poi, tutto contrito fa: caspita avevo da rispondere, beh, pazienza vuol dire che il 3♠ è una carta penalizzata che dovrò giocare al prossimo giro di Atout.

Poi, chiama dal Morto la Dama di Atout.

Voi cosa fate?

Voi non ci crederete ma il diabolico marpione che sedeva in Sud, nel lontano 1978 ha consumato davvero questo colpo ai danni di una coppia di coniugi non troppo esperti, che un po' imbambolati per l'accaduto nemmeno chiamarono il Direttore.

La signora che sedeva in Est, considerò che il Giocante era costretto a giocare la carta penalizzata sulla Dama e si affrettò a coprirlo con il suo Re, per evitare che il Giocante potesse catturarglielo più tardi in sorpasso.

Figuratevi lo sconcerto quando si scoprì che lo scenario di guerra era il seguente!

|                                   |   |                                   |
|-----------------------------------|---|-----------------------------------|
| ♠ A<br>♥ T74<br>♦ R87432<br>♣ T75 |  | ♠ R62<br>♥ DF6<br>♦ FT<br>♣ F9632 |
|-----------------------------------|---|-----------------------------------|

|                                    |                                   |
|------------------------------------|-----------------------------------|
| ♠ DT95<br>♥ AR932<br>♦ AD95<br>♣ - | ♠ F8743<br>♥ 85<br>♦ 6<br>♣ ARD84 |
|------------------------------------|-----------------------------------|

Oggi, davvero non so immaginare quale coppia di principianti eviterebbe di chiamare il Direttore per avere un giudizio sull'accaduto.

Ma la cosa più straordinaria è che nella bellezza di 85 tavoli (su 204) fu chiamato lo Slam a picche da NS e che in altri 13, Sud riuscì a mantenerlo perché Est aveva coperto la Dama di Atout senza che Sud dovesse architettare inverecondi tranelli.

Non pare pure a voi che in questi 33 anni diverse cose siano cambiate nel nostro mondo ?

## CURIOSITA'

### Come giocare a Bridge in due

Quante volte vi siete ritrovati in due con la voglia di fare una partitina e senza la possibilità di trovare un'altra coppia per farla?

Beh, non è proprio la stessa cosa, ma un paio di modi per supplire ci sono.

### **Metodo 1: la Pesca**

Due giocatori con un mazzo di 52 carte.

Uno dei due mischia e l'altro taglia. Chi ha mischiato distribuisce 13 carte a testa e mette il resto in mezzo al tavolo (pozzo).



Le prime tredici carte vengono scartate una alla volta alternativamente da ciascun giocatore senza il dovere di rispondere a

colore e immaginando di giocare a SA.

Queste prime 13 prese non valgono niente ma è indispensabile cercare di ricordare le carte che vengono scartate.

Chi vince ogni singola presa, pesca per primo dal pozzo la carta che va a sostituire quella scartata e che può anche essere scartata successivamente.

Quando sono state scartate le prime 26 carte chi ha buona memoria conosce dell'avversario. Inizia la Licita che ha mescolato e può passare o dichiarare un contratto che intende mantenere.

L'altro può passare, superarlo o contrare e in tal caso il contratto può passare, surcontrare o cambiare contratto secondo le normali regole della Licita.

Chi perde la Licita, gioca la prima carta e tutto prosegue secondo le normali regole.

Variante: le carte vengono scartate a dorso coperto in modo che alla fine della pesca ognuno dei due giocatori conosce solo le 13 carte che ha in mano e le 13 che egli stesso ha scartato.

### **Metodo Due: il Doppio Morto**

Due giocatori con un mazzo di 52 carte. Uno mischia e l'altro taglia. Chi ha mischiato distribuisce 13 carte a testa e ne mette altre 13 scoperte sul tavolo.

Le 13 che rimangono sono coperte e costituiranno il secondo morto.

Ognuno dei due dichiara secondo le regole della Licita nella presunzione di giocare avendo come morto le 13 carte scoperte sul tavolo.

Al termine della Licita chi l'ha persa attacca e scopre le 13 carte che erano rimaste coperte come suo Morto.

Si procede nel gioco a Doppio Morto.

## VALUTAZIONE della MANO

### **Le Chiavi di Gioco**

Le *Chiavi di Gioco* sono alla base della Licita moderna e ricercano quelle particolari situazioni con le quali è possibile raggiungere dei contratti con un punteggio solitamente non sufficiente allo scopo o, all'esatto contrario, che richiedono un punteggio superiore (*Chiavi di Gioco Invertite*).

Al fine di capire meglio l'argomento, a titolo meramente esemplificativo, osservate queste carte:



24PO equamente divisi tra le due parti costituenti la Linea, eppure, non vi è nessuna speranza di realizzare una Manche.

Ora, osservate questi altri 24PO costituiti dalle stesse identiche carte onori ma diversamente assortiti nell'ambito di Est

che, come Ovest, conserva anche la medesima distribuzione:

|                |   |               |
|----------------|---|---------------|
| ♠ <b>Axxx</b>  |  | ♠ <b>RDFx</b> |
| ♥ <b>Axxxx</b> |   | ♥ <b>RDF</b>  |
| ♦ <b>x</b>     |   | ♦ <b>xxx</b>  |
| ♣ <b>Axx</b>   |   | ♣ <b>xxx</b>  |

La Manche è, praticamente, di battuta!

Come avete potuto constatare non sono solo il numero ed il tipo degli Onori o la distribuzione delle due Mani componenti la Linea a rappresentarne la potenzialità, perché, a volte, è la dislocazione degli Onori nei 4 colori che può fare la differenza.

L'incontro tra un tripleton di cartine e un singolo tra le due Mani della stessa Linea è indubbiamente



una *Chiave di Gioco*, mentre, l'incontro di

piccoli Onori con lo stesso singolo è, altrettanto indubbiamente, una *Chiave di Gioco Invertita*. Riconoscere entrambe queste situazioni di gioco deve essere il principale obiettivo di qualsiasi *Sistema Licitativo*.

