

STATISTICA

Il Calcolo delle Perdenti (prima parte)

Sono molti i metodi convenzionali che si usano per calcolare velocemente il numero approssimato delle perdenti di una mano di bridge al momento dell'Apertura.

Per scoprire quale si avvicina di più al valore statistico esatto, può essere utile conoscere il metodo utilizzato per calcolare il valor medio delle *Prese* conseguibili per ogni colore.

Ad esempio, se queste sono le vostre carte in Nord:

Nord	ARF82
-------------	--------------

quante perdenti valutate di avere in questo colore al momento dell'Apertura?

Una e mezzo? Una? Mezza? Un numero decimale variabile tra 0,5 e 1,5?

Per fare un conteggio statisticamente attendibile occorre per prima cosa calcolare quali sono le probabilità che il partner possa avere per questo colore un *Appoggio* di determinata lunghezza.

Ad esempio, uno degli eventi da prendere in considerazione è che Sud possa risultare *chicane* nel colore in esame. Quale probabilità ha di verificarsi questa eventualità?

Tralasciando il metodo di calcolo che potete approfondire nella Sezione Statistica del mio web site, la probabilità a priori ricercata è pari al 2,54%.

Infatti, ogni volta che al momento dell'Apertura prendete in esame un qualsiasi colore di cinque carte, ci sono il 2,54% di *probabilità a priori* che troverete il vostro dirimpettaio vuoto nello stesso colore (poco meno di una volta su 40).

È possibile riempire una tabella contenente le *Frequenze di Ricorrenza* (FR) di ogni possibile lunghezza di *Appoggio* al colore in esame.

Appoggio	FR %
Vuoto	2,54
Singolo	13,90
Doppio	29,19
Triplo	30,58
Quattro carte	17,37
Cinque carte	5,44
Sei carte	0,91
Sette carte	0,07
Otto carte	0,002
Totale	100

Come potete vedere, quando partite con un colore quinto, la cosa più probabile è che troviate dal compagno l'appoggio terzo (riga evidenziata).

Se, ora torniamo a prendere in esame il caso sfortunato nel quale il partner ha un *vuoto* in corrispondenza dello specifico colore quinto dato, possiamo chiederci quante sono le *Perdenti* statistiche in un tale caso.

Nord	ARF82
Sud	-

Il numero di *Prese Mediamente Conseguibili* (PMC) varia in funzione della manovra che si adotterà e, in assenza di altri fattori condizionanti, si dovrà ricercare tra tutte quelle possibili, quella che ne massimizza il valore.

Anche se a qualcuno potrebbe sembrare innaturale, ogni buon giocatore sa che il modo migliore per tentare di ricavare il massimo da questa combinazione di carte è quello di cominciare muovendo il 2 e proseguire battendo l'Asso. Se nei primi due giri non compare nessuna delle tre carte sensibili che mancano all'appello (Dama, Dieci e Nove), si deve proseguire con un nuovo *Colpo in Bianco* muovendo l'8, altrimenti, si deve battere anche il Re.

Muovendo il colore con queste modalità il valore delle PMC risulta essere massimo ed è pari a 2,61.

Questo significa che se giocate 1.000 volte questa stessa figura nel modo descritto, la cosa più probabile è che realizzerete 2.610 prese e che, all'aumentare dei tentativi, il numero effettivo delle PMC conseguite si avvicinerà sempre più a quello calcolato fino a coincidervi perfettamente all'infinito.

Il numero delle *Perdenti Medie* sarà pari alla lunghezza del colore sottratto delle PMC:

$$5 - 2,61 = 2,39$$

Se ora torniamo al problema originale di calcolare le *Perdenti* da attribuire al nostro colore al momento dell'Apertura, quindi quando ancora non abbiamo alcuna informazione sul numero di carte possedute in *Appoggio* dal partner, dovremo ponderare il numero delle PMC per la *Frequenza di Ricorrenza* dell'appoggio considerato ed ottenere così il numero delle *Perdenti Medie Ponderato* (PMP).

In particolare, quando il compagno sarà chicane, avremo:

Appoggio	PMC	FR%	PMP
Vuoto	2,61	2,54	0,067

Ripetendo il procedimento per ogni appoggio e sommando i risultati così ottenuti, potremo infine dedurre il valor medio delle PMC e per differenza quello delle PMP da imputare al nostro colore quinto al momento dell'Apertura.

Già quando andiamo a prendere in esame l'evento partner singolo:

Nord **ARF82**

Sud **x**

la faccenda si complica perché il valor medio delle PMC varia in funzione dello specifico valore della carta singola di Sud.

Inoltre, occorre tener conto che i possibili singoli sono 8 (13 – 5) e che ognuno di essi ha evidentemente la stessa *Probabilità* (P) di verificarsi di tutti gli altri:

Appoggio	PMC	Casi	P%	PMP
Q	4,64	1	12,5	0,625
T	3,76	1	12,5	0,625
9	3,50	1	12,5	0,622
x	3,18	5	62,5	2,819
Totali		8	100	3,475

La manovra corretta chiaramente varia in funzione del tipo di singolo.

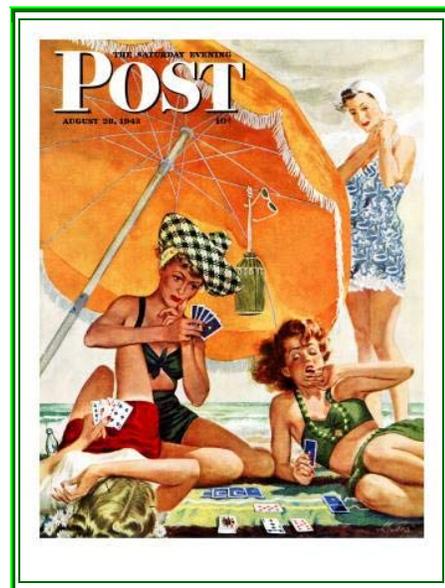
Quando Sud ha la Dama, la si muove e si prosegue battendo in testa.

Quando Sud ha il Nove ho il Dieci, lo si lascia girare e poi si batte in testa.

Quando Sud possiede una delle altre 5 cartine equivalenti, si inizia con il singolo verso il Fante, e poi, se si vince la presa, si prosegue con il 2 (*Colpo in Bianco*), altrimenti, si batte in testa.

La riga del singolo si riempie dunque con questi dati:

Appoggio	PMC	FC%	PMP
Singolo	4,691	13,90	0,652



Per i più curiosi tra i miei lettori presenterò la seguente tabella da cui si può capire come sono calcolati i valori di PMC presenti in quella precedente per l'ultima riga relativa ai 5 casi del singolo di cartina:

Ovest	Est	PC	P%	PP
-	QT9xxxx	2	0,26	0,0052
x	QT9xxx	2	1,94	0,0388
xx	QT9xx	2	4,36	0,0872
xxx	QT9x	3	3,55	0,1065
xxxx	QT9	4	0,89	0,0356
9	QTxxxx	2	0,48	0,0096
9x	QTxxx	2	2,91	0,0582
9xx	QTxx	3	5,33	0,1599
9xxx	QTx	3	3,55	0,1065
9xxxx	QT	2	0,73	0,0146
T	Q9xxxx	2	0,48	0,0096
Tx	Q9xxx	2	2,91	0,0582
Txx	Q9xx	3	5,33	0,1599
Txxx	Q9x	3	3,55	0,1065
Txxxx	Q9	2	0,73	0,0146
T9	Qxxxxx	3	0,73	0,0219
T9x	Qxxxx	4	3,55	0,142
T9xx	Qxx	3	5,33	0,1599
T9xxx	Qx	2	2,91	0,0582
T9xxxx	Q	2	0,48	0,0096
Q	T9xxxx	3	0,48	0,0144
Qx	T9xxx	3	2,91	0,0873
Qxx	T9xx	4	5,33	0,2132
Qxxx	T9x	4	3,55	0,142
Qxxxx	T9	3	0,73	0,0219
Q9	Txxxx	3	0,73	0,0219
Q9x	Txxx	4	3,55	0,142
Q9xx	Txx	4	5,33	0,2132
Q9xxx	Tx	3	2,91	0,0873
Q9xxxx	T	3	0,48	0,0144
QT	9xxxx	3	0,73	0,0219
QTx	9xxx	4	3,55	0,142
QTxx	9xx	4	5,33	0,2132
QTxxx	9x	3	2,91	0,0873
QTxxxx	9	3	0,48	0,0144
QT9	xxxx	5	0,89	0,0445
QT9x	xxx	4	3,55	0,1420
QT9xx	xx	3	4,36	0,1308
QT9xxx	x	3	1,94	0,0582
QT9xxxx	-	3	0,26	0,0078
Totali		100	3,1822	

Ad ogni riga della tabella corrisponde una possibile combinazione delle carte di EO, il numero discreto delle *Prese Conseguibili* (PC) scegliendo la manovra più produttiva e la probabilità di verificarsi di quella specifica *Distribuzione dei Resti* (P%).

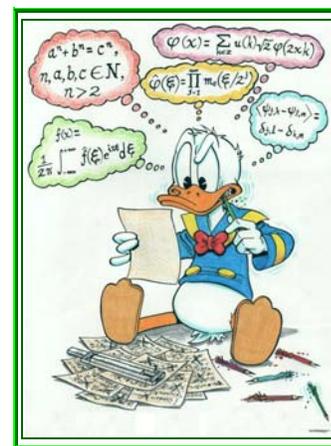
Il prodotto tra i valori delle due colonne di ogni riga *Prese* e *P%*, fornisce il numero delle *Prese ponderate* per la probabilità dell'evento corrispondente (PP).

Infine, la semplice differenza tra la lunghezza del colore in esame e la sommatoria delle *Prese Ponderate*, fornirà il valor medio delle Perdenti:

$$5 - 3,18 = 1,82$$

Siete ancora qui?

Molto bene.



L'appoggio secondo si può venire a configurare in 28 modi diversi:

Appoggio	PMC	casi	F %	PP
QT	5,00	1	3,57	0,179
Q9	4,87	1	3,57	0,174
Qx	4,84	5	17,86	0,864
T9	4,43	1	3,57	0,158
T7	4,14	1	3,57	0,148
Tx	4,13	4	14,29	0,590
97	3,94	1	3,57	0,141
9x	3,93	4	14,29	0,561
7x	3,75	4	14,29	0,536
xx	3,72	6	21,43	0,797
Totali		28	100	4,148

I modi corretti di manovrare il colore sono i seguenti:

- con Qx = battuta
- con "T9" = dieci a girare
- con "T7" = Dieci a girare (ma, se Ovest carica la Dama, esiste un *Gioco di Sicurezza* per 4 prese che consiste nel dare un *Colpo in Bianco*)
- Con "Tx" = piccola al Fante (esiste un *Gioco di Sicurezza* per 4 prese che consiste nel far girare il Dieci)
- Con "97" = piccola per l'Asso (esiste un *Gioco di Sicurezza* per 4 prese che consiste nel far girare il Nove)
- Con "9x" = piccola all'8 (esiste un *Gioco di Sicurezza* per 3 prese che consiste nel battere l'Asso)
- Con "7x" = battuta dell'Asso (esiste un *Gioco di Sicurezza* per 4 prese mutevole in relazione alle carte giocate da EO al primo giro)
- Con "xx" = Asso e sorpasso alla Dama (esiste un *Gioco di Sicurezza* per 4 prese mutevole in relazione alle carte giocate da EO al primo giro)

L'appoggio terzo si può presentare in 56 modi diversi:

Appoggio	PMC	casi	F %	PP
QTx	5,00	6	10,71	0,536
Q9x	5,00	5	8,93	0,446
Qxx	4,98	10	17,86	0,889
T9x	4,51	5	8,93	0,403
T7x	4,51	4	7,14	0,322
Txx	4,49	6	10,71	0,481
9xx	4,29	10	17,86	0,766
xxx	4,22	10	17,86	0,754
Totale		56	100	4,597

Le manovre corrette per ottenere questi valori massimi di Prese Ponderate sono:

- con QTx = battuta
- con Q9x = Asso, e se qualcuno non risponde, sorpasso al Dieci

- con Qxx = Dama, e se Est non risponde, doppio sorpasso, altrimenti battuta
- con T9x o con T7x = Asso, e se Est risponde sorpasso alla Dama
- con Txx = Asso e Dieci a girare
- con 9xx = Asso e piccola verso il Fante
- con xxx = Asso e piccola verso il Fante. Esiste però un *Gioco di Sicurezza* per aumentare la probabilità di fare 4 prese che consiste nell'iniziare con piccola all'8 (86,7% di realizzarle)

L'appoggio quarto si può presentare in 70 modi diversi:

Appoggio	PMC	casi	F %	PP
Qxxx	5	35	50,00	2,500
Txxx	4,579	20	28,57	1,308
9xxx	4,531	10	14,29	0,647
xxxx	4,483	5	7,14	0,320
Totale		70	100	4,776

La manovra corretta è uguale per tutte le configurazioni e consiste nel battere in testa.

L'appoggio quinto si può presentare in 56 modi diversi così suddivisibili:

Appoggio	PMC	casi	F %	PP
Qxxxx	5	35	62,5	3,125
xxxxx	4,89	21	37,5	1,834
Totale		56	100	4,959

Cifre relative alla battuta dell'Asso e, in caso di void in Est, al sorpasso alla Dama terza di Ovest.

Con sei o più carte di *Appoggio* si realizzano un numero di prese pari alla lunghezza dell'appoggio stesso.

Riepilogando i dati fin qui ottenuti e sommandoli, finalmente avremo il numero delle *Prese Ponderate Medie* e per differenza quello del valore medio delle *Perdenti* da attribuire inizialmente alla Figura.

Appoggio	PMC	P %	PP
Vuoto	2,39	2,54	0,067
Singolo	4,69	13,90	0,652
Doppio	4,15	29,19	1,211
Triplo	4,60	30,58	1,405
Quattro carte	4,78	17,37	0,830
Cinque carte	4,96	5,44	0,270
Sei carte	6	0,91	0,054
Sette carte	7	0,07	0,005
Otto carte	8	0,002	≈0
Totale	100		4,49

$$5 - 4,49 = 0,51$$

Alla fine, il metodo più accurato si è rivelato essere quello che avrebbe assegnato alla Figura iniziale il valore di $\frac{1}{2}$ perdente, corrispondente a quello espresso dalle prime tre carte del colore.

Per tentare di capire se il metodo usato è generalizzabile prendiamo in esame una diversa figura, stavolta capitanata da due soli Onori e, iniziamo a considerare il caso nel quale il partner è vuoto nel colore.

Nord	RD432
Sud	-

Come di consueto, il numero delle *Prese Mediamente Conseguibili* varia in funzione della manovra che si adotta e quella migliore consiste nell'iniziare con un doppio *Colpo in Bianco*.

Muovendo il colore con questa modalità, il numero delle *Prese Mediamente Conseguibili* (PMC) è massimo ed è pari a 1,37.

L'appoggio di singolo si può presentare in 8 modi diversi:

Appoggio	PMC	casi	F %	PP
A	3,62	1	12,5	0,453
F	2,62	1	12,5	0,328
x	1,80	6	75	1,350
Totale		8	100	2,130

La manovra corretta chiaramente varia in funzione del tipo di Appoggio.

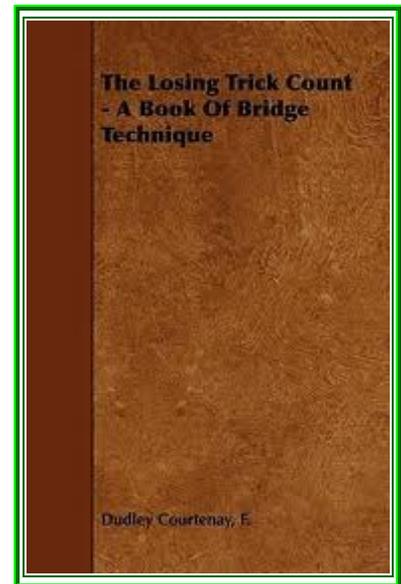
Quando Sud ha un Onore Figurato lo si lascia girare.

Quando Sud non possiede *Onori Figurati*, si deve muovere una piccola verso il *mariage* prima di dare un *Colpo in Bianco*.

Tuttavia, esiste un *Gioco di Sicurezza* che può essere adottato nel caso che si voglia massimizzare la probabilità di fare 2 prese ed esso consiste nell'iniziare con il solito doppio *Colpo in Bianco* (71,9% di conseguirle).

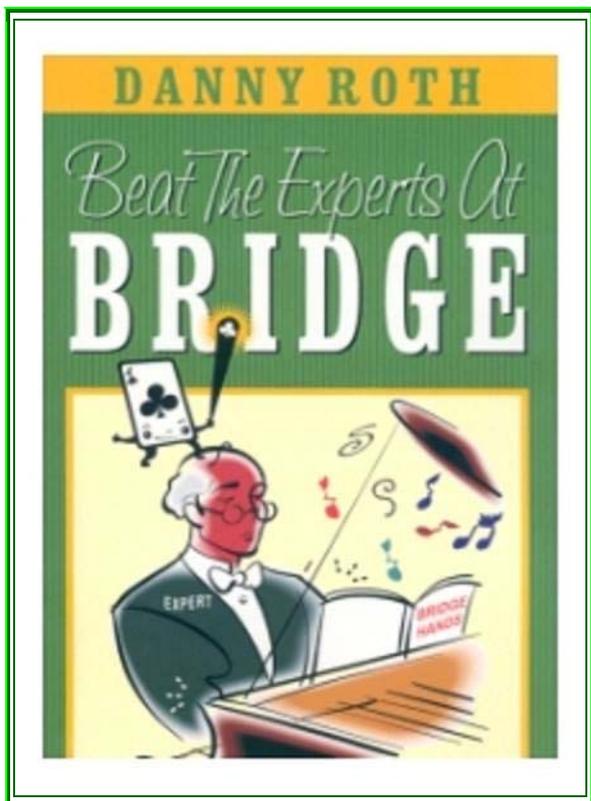
L'appoggio secondo si può configurare in 28 modi diversi:

Appoggio	PMC	casi	F %	PP
AF	4,84	1	3,57	0,173
AT	4,34	1	3,57	0,155
Ax	4,19	5	17,86	0,150
FT	3,84	1	3,57	0,137
F9	3,35	1	3,57	0,120
Fx	3,21	4	17,86	0,115
T9	3,02	1	3,57	0,108
Tx	2,71	4	14,29	0,387
xx	2,69	10	35,71	0,961
Totale		28	100	3,247



Per quanto afferisce le manovre più producenti, si ha:

- con AF, si batte in testa
- con AT, si muove piccola al Dieci
- con Ax, si batte in testa
- con FT, li si lasciano girare
- con F9, si muove piccola al 9
- con Fx, si muove piccola la Fante (ma esiste un *Gioco di Sicurezza* per 3 prese (86,4%) che consiste nell'iniziare con il solito *Colpo in Bianco*)
- con T9, si lascia girare il Dieci e se perde sotto l'Asso, si batte in testa, mentre se perde sotto il Fante, si lascia girare anche il 9. Infine, se il Dieci vince la presa si gioca il 9 per il Re
- con Tx, si esegue il doppio expasse (ma esiste un *Gioco di Sicurezza* per massimizzare le 3 prese (61,4%) che consiste nell'iniziare con piccola al Dieci)
- con xx, si muove piccola al Re e se vince Est con l'Asso, si dà un colpo in bianco, altrimenti si ripete l'expasse).



L'appoggio terzo si può presentare in 56 modi diversi:

Appoggio	PMC	casi	F %	PP
AFT	5	1	1,79	0,089
AF9	4,98	1	1,79	0,089
AFx	4,96	4	7,14	0,354
AT9	4,73	1	1,79	0,084
ATx	4,72	4	7,14	0,337
A98	4,66	1	1,79	0,083
Axx	4,63	9	16,07	0,744
FT9	4	1	1,79	0,071
FT8	3,98	1	1,79	0,071
FTx	3,96	3	5,36	0,212
F98	3,76	1	1,79	0,067
F9x	3,74	3	5,36	0,200
F87	3,69	1	1,79	0,066
Fxx	3,67	5	8,93	0,328
T98	3,48	1	1,79	0,062
T9x	3,46	3	5,36	0,185
T8x	3,35	3	5,36	0,179
Txx	3,32	3	5,36	0,178
987	3,25	1	1,79	0,058
98x	3,23	2	3,57	0,115
9xx	3,17	3	5,36	0,170
xxx	3,14	4	7,14	0,224
Totali		56	100	3,969

La descrizione di tutte le manovre più producenti richiede molto spazio e ci porterebbe troppo fuori tema.

L'appoggio quarto si può presentare in 70 modi diversi:

Appoggio	PMC	casi	F %	PP
AFxx	5,00	15	21,43	1,071
AT9x	5,00	4	5,71	0,286
ATxx	4,95	6	8,57	0,424
Axxx	4,90	10	14,29	0,700
FTxx	4,00	10	14,29	0,571
F98x	4,00	3	4,29	0,171
F9xx	3,95	3	4,29	0,169
Fxxx	3,90	4	5,71	0,223
T98x	3,76	3	4,29	0,161
Txxx	3,72	7	10,00	0,372
xxxx	3,61	5	7,14	0,258
Totali		70	100	4,407

L'appoggio quinto si può presentare in 56 modi diversi così suddivisibili:

Appoggio	PMC	casi	F %	PP
Axxxx	5	35	62,5	3,125
Fxxxx	4	15	26,8	1,072
xxxxx	3,89	6	10,7	0,416
Totali		56	100	4,613

L'appoggio sesto si può presentare in 28 modi diversi così suddivisibili:

Appoggio	PMC	casi	F %	PP
Axxxxx	6	21	75	4,5
xxxxxx	5	7	25	1,25
Totali		28	100	5,75

L'appoggio settimo si può presentare in 8 modi diversi così suddivisibili:

Appoggio	PMC	casi	F %	PP
Axxxxx	7	1	12,5	0,875
xxxxxx	6	7	87,5	5,25
Totali		56	100	6,125

Riepilogando i dati fin qui ottenuti, ponderandoli per la frequenza degli appoggi e sommandoli, finalmente avremo il numero delle *Prese Ponderate Medie* e per differenza quello del valor medio delle *Perdenti* da attribuire alla Figura in esame:

Appoggio	PMC	P %	PP
Vuoto	1,37	2,54	0,035
Singolo	2,13	13,90	0,296
Doppio	3,25	29,19	0,949
Triplo	3,97	30,58	1,214
Quattro carte	4,41	17,37	0,766
Cinque carte	4,61	5,44	0,251
Sei carte	5,75	0,91	0,052
Sette carte	6,12	0,07	0,004
Otto carte	8	0,002	0,000
Totali		100	3,567

$$5 - 3,57 = 1,43$$

Cioè, all'incirca 1½ *Perdenti*.

Anche questa volta, considerare al momento dell'Apertura le *Perdenti* statistiche presenti nelle tre prime tre carte di testa di un colore quinto si dimostra un'approssimazione largamente sufficiente per i conteggi in Apertura. *(continua)*

BIOGRAFIE

Zia Mahmood

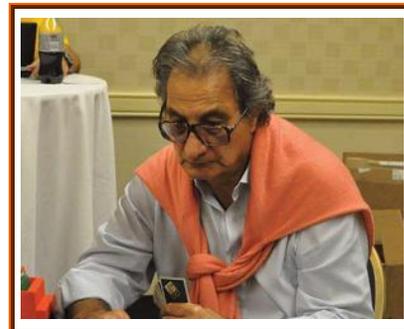
Nato a *Karachi* in *Pakistan* il 7 gennaio del 1946, ha vissuto la sua gioventù in Inghilterra dove si erano trasferiti i suoi genitori che invano hanno cercato di farlo studiare e giocare al cricket.

A soli 19 anni, ha lasciato la campagna inglese per trasferirsi a Londra dove è rapidamente divenuto un abile croupier in una casa da gioco clandestina e dove conobbe il bridge per amore di una ragazza che non poteva uscire da sola, ma che frequentava accompagnata dai suoi un circolo di Bridge.

Rimasto orfano di madre a soli 21 anni, si trasferì in Pakistan per occuparsi assieme al fratello Ali della casa editrice di famiglia dopo essersi preoccupato di farlo uscire di prigione dove era finito per motivi politici.

Lasciato il Pakistan, i fratelli Mahmood si trasferirono ad Abu Dhabi dove si improvvisarono impresari edili riportando discreta fortuna.

Ma tra Zia ed il lavoro c'era sempre stata un'incompatibilità strutturale, così il nostro eroe si fece liquidare dal fratello il valore della sua quota aziendale e si trasferì a Londra dove finalmente, poté divenire un professionista di Bridge e, in coppia con lo



scozzese Michael Rosenberg, anche il giocatore più vincente di tutta la City.

Oggi, Zia è cittadino americano, vive la maggior parte del suo tempo a New York ed è una delle più rivelanti personalità del bridge di ogni tempo.

Zia entrò a far parte del jet set internazionale quando nel 1981 compì l'incredibile impresa di conquistare la seconda piazza nella *Bermuda Bowl* disputata a Port Chester con la squadra nazionale Pakistana, cosa che riuscì poi a bissare un lustro più tardi a Bal Harbour nella *Rosenblum Cup* del 1986!

Preso la cittadinanza americana ha iniziato a giocare per la Nazionale USA e nella *Bermuda Bowl*, ha conquistato un bronzo (2000), un argento (2007), e finalmente, l'oro nel 2009.

Quattro volte vincitore del *BFAME Zonal Championship* è stato anche dichiarato dall'ACBL *giocatore dell'anno* nel 1991.

Zia ha anche conseguito una messe di titoli Nord Americani tra i quali ricordiamo le *Reisinger* del 1987, 89, 96, 2008 e 2009, le *Spingold* del 1991 e 2003, i *Mitchell* del 1991, 1996, 2006 e 2008, le *Vanderbilt* del 1994 e 96 ed il *Jacoby* del 2009.

Tra i suoi numerosi altri successi internazionali ricordiamo le sei vittorie nell'oggi dismesso trofeo *Cap Gemini* (1989, 1992, 1995, 1998, 2000, 2001), il secondo posto nelle *Olimpiadi IMSA* del 1999 e nei *Mondiali a Coppe Open* del 2002.

Tanto per non annoiarsi troppo, nel 2004 ha vinto il *World Transnational Mixed Teams* e le *Olimpiadi a Squadre*, nel 2006 e nel 2010 la *Warren Buffett Cup*, e infine, nel 2013 ha colto l'argento negli *Europei Open a Coppie*.

Questi risultati lo hanno portato a conquistare il titolo di *World Grand Master* con il quale veleggia stabilmente tra le

prime 20 posizioni della Classifica annuale e gli hanno conferito l'onore di entrare a far parte della *Hall of Fame* del bridge americano.

LICITA

(continua dal numero precedente)

Le Transfer Bid

Sono innumerevoli le situazioni alle quali le *Transfer Bid* possono adattarsi con successo. Ne prenderemo in esame brevemente solo alcune allo scopo di far intuire come le possibilità si moltiplichino a dismisura.

Quando gli avversari intervengono sulla vostra Apertura di 1SA, la maggior parte dei metodi più in voga prevedono l'interruzione delle *Jacoby Transfer* e il passaggio ad altre convenzioni come, ad esempio, la *Lebensohl*.

Eppure, le *Transfer Bid* possono risolvere molti problemi. Ad esempio:

S	O	N	Significato
1SA	2♥	P	
		X	Transfer Bid per le picche
		2♠	Transfer Bid per i SA (seguita da 3♥ = Stayman con fermo)
		2SA	Transfer Bid per le fiori
		3♣	Transfer Bid per le quadri
		3♦	Transfer Bid per le cuori (Stayman senza fermo)
		3♥	5-5 picche - Minore
		3♠	5-5 nei Minori
		3SA	Sign Off

Quando il compagno perfeziona il Transfer, si può passare con mano debole competitiva, dichiarare un nuovo colore più corto con mano invitante, eseguire la

Surlicita con mano forte, dichiarare i SA a scegliere.

Tuttavia, l'Apertore in alcuni casi può rompere il Transfer.

Ad esempio, quando il Transfer è per il 2SA, Nord non può essere molto debole così che l'Apertore, quando è al massimo, può dichiarare direttamente 3SA o può dichiarare la sua quinta Nobile (se tale opzione rientra nelle possibilità della sua Apertura) lasciando la scelta del contratto finale al compagno.

L'unico difetto di questa sistemazione è che si perde la possibilità di contrare punitivamente l'intervento avversario e bisogna sperare di poter trasformare una eventuale Riapertura in contro del partner.

Le *Transfer Bid* possono essere utilizzate con particolare utilità quando il Contro già di per sé, non sarebbe punitivo. Ad esempio sulle Sottoaperture avversarie:

S	O	Significato
2♥	P	
	X	Transfer Bid per le picche (seguita da 2SA = Stayman con fermo, da 3♥ = Stayman senza fermo)
	2♠	Transfer Bid per i SA
	2SA	Transfer Bid per le fiori
	3♣	Transfer Bid per le quadri
	3♦	Transfer Bid per le cuori (Stayman senza fermo)
	3♥	5-5 picche - Minore
	3♠	5-5 nei Minori
	3SA	Sign Off

Al solo prezzo di dover concordare gli sviluppi con il proprio partner preferito, le *Transfer Bid* possono essere di grande utilità anche quando viene interferita la normale apertura a colore.

Ad esempio:

S	O	N	Significato
1♦	1♥	P	Con le mani con forti valori a cuori in attesa della Riapertura in Contro di Sud
		X	Transfer Bid per le picche (seguito da 1SA = Stayman con fermo; seguita da 2♥ = Stayman senza fermo)
		1♠	Transfer Bid per i SA
		1SA	Transfer Bid per le fiori
		2♣	Transfer Bid per le quadri
		2♦	Transfer Bid illogica a cuori, Game Forcing a quadri
		2♥	5-5 picche - fiori

Non ne va nemmeno trascurato l'uso in risposta alle proprie Sottoaperture:

S	O	Significato
2♠	P	
	2SA	Transfer Bid per le fiori
	3♣	Transfer Bid per le quadri
	3♦	Transfer Bid per le cuori
	3♥	Transfer Bid per le picche (invitante a Manche)
	3♠	Appoggio debole sbarrante
	3SA	Sign Off

Le *Transfer Bid* comportano delle serie complicazioni perché offrendo un mare di opportunità aggiuntive, implicano che i due partner debbano accordarsi sui significati di un numero di sviluppi molto superiore e questo richiede un grande sforzo di memoria.

Nondimeno, sono più che certo che le *Transfer Bid* diverranno comuni nel bridge agonistico del prossimo futuro.

ANEDDOTI

Come smettere di fumare

Erano le 8,30 del mattino di una fresca giornata estiva, ed il giocatore professionista *Thor Erik Hoftaniska*, un norvegese che vive a Londra, stava tranquillamente consumando la sua colazione in un bar di fronte al suo albergo di Ostenda.

Ad un certo punto si rese conto di aver lasciato le sigarette in stanza e si mosse per andarne a prenderle, quando fu travolto da un giovane ubriaco che correva scalzo per la strada. Si stava rialzando, quando vide in lontananza il suo partner che si trovava in mezzo ad un gruppo di altri ubriachi che lo stavano sorpassando disordinatamente e si accinse a raggiungerlo, ma non fece in tempo a farlo perché, prima di lui arrivarono una decina di poliziotti che senza tanti complimenti, accomunando Thor con il gruppo di fuggitivi che stava cercando di sfuggire all'arresto e che nel frattempo lo aveva raggiunto, lo portarono via ignorando le sue sentite proteste.

Il povero Thor si fece sfuggire che quelli erano insopportabili metodi fascisti e si ritrovò chiuso in una cella da dove tentò inutilmente di spiegare le sue ragioni. Fece vedere il passi e spiegò che doveva andare a fare le semifinali del *Campionato Europeo Open a Coppie*, ma nessuno lo prese sul serio, così che venne rilasciato solo a mezzogiorno.

Dall'altra parte della città, il suo partner non ottenne dal Direttore il permesso di sostituire per il turno Thor con un altro giocatore e così la coppia fu espulsa dalla gara a causa del desiderio per una sigaretta mai fumata!

Chissà se Thor ha smesso di fumare?!

La differenza

Il grande campione americano *Edgar Kaplan*, che scomparve nel 1998, era solito dire una frase di grande e fatalistico buon senso.

“La differenza tra una dichiarazione coraggiosa ed una dichiarazione avventata è tutta riposta nel risultato finale della Smazzata”.

Come dargli torto!

POESIA

Per chi conosce la lingua inglese ecco delle simpatiche rime scritte da Carol Anderson in occasione dell'Halloween 2012.

Bridge on All Hallow's Eve is most certainly
a dead issue

composed completely of lacerated muscle
and tissue.

Duplicate body parts gamely roam each
street

looking to cannibalize those who trick or
treat.

Those hungry bridge players wander the
town

searching out innocents to savagely knock
down.

Inside, at the game, nothing is left to
chance,

every-body and -thing consumed in a
deadly dance.

The table is filled with snippets of stinky
stuff

that on any other night would be the
outside of enough.

Small slams are made to the face or the
crown.

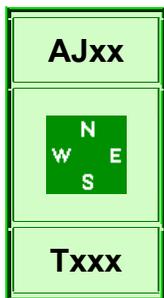
Grand slams bring the entire bloody torso
down.

There are no pre-empts; every 2-bid is
strong.

I not, then well something seriously is wrong.
 Going down in a contract makes one truly lose face.
 Only 7 minutes per game, then onto another bloody place.
 But then the Director screams, "Cut the Hand!"
 Play stops, as one-handed players try to understand.
 They gave up their left last year; now she's after their right.
 The saints may be praised tomorrow, but not on Halloween night.
 It's friend vs. friend, and husband against wife.
 There is no safe place to play; all is confusion and strife.
 Easts eye Wests with murder in their hearts.
 Norths tackle Souths and rend their bodies apart.
 Obviously, on Hallowe'en, mayhem reigns supreme.
 By the next day, it's all been relegated to a groggy dream.

FIGURE

Ci sono delle Figure piuttosto frequenti che pochi giocatori sanno manovrare al meglio.



Con la Figura qui a fianco, prima di tutto occorre stabilire quante prese sono necessarie.

Se sono indispensabili tre prese, si deve partire di piccola verso il Fante e, se vince la presa Est, si deve proseguire con la battuta dell'Asso. Ma se

Nord resta in presa, si deve proseguire con una piccola verso il Dieci.

Se poi, Ovest al primo giro impegna un Onore, si deve vincere la presa con l'Asso e continuare di piccola.

La tabellina precedente mostra i dati statistici relativi alle manovre descritte:

Prese	%	PM
3	37,3	1,12
2	57	1,15
1	5,7	0,057
Totali	100	2,32

Se, invece, sono indispensabili solo due prese, esiste un *Gioco di Sicurezza* che consiste nell'iniziare con la battuta dell'Asso e procedere con una piccola verso il Dieci se non cadono Onori; se cade un Onore sotto l'Asso, si procede con una piccola.

Con le suddette manovre ridurrete drasticamente la possibilità di fare 3 prese ma ve ne assicurerete 2 contro ogni possibile distribuzione dei resti.

I dati statistici connessi con queste nuove manovre alternative sono mostrati qui di seguito:

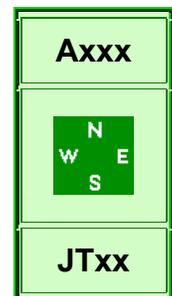
Prese	%	PM
3	3,4	0,10
2	96,6	1,93
Totali	100	2,03

Un'altra Figura cugina della precedente che sono in molti a sbagliare è quella mostrata qui a fianco.

In assenza di altre informazioni condizionanti, si deve partire con una piccola da Nord! e se si rimane in presa, si fa poi girare il Dieci.

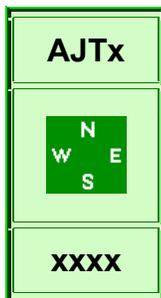
Nel caso ben più probabile che la prima presa venga vinta da Ovest, si prosegue battendo l'Asso.

I dati statistici relativi a questo movimento, includono il Gioco di Sicurezza per due prese e sono di seguito mostrati.



Prese	%	PM
3	23,7	0,71
2	65,9	1,32
1	10,4	0,10
Totali	100	2,13

Come si può vedere, avere i due piccoli Onori contrapposti all'Asso anziché spartiti sui due lati, fa perdere un quinto di presa.



Se, al contrario, i due piccoli Onori sono a fianco dell'Asso, per il fenomeno della "Sinergia degli Onori" si guadagna quasi ½ presa.

La manovra da intraprendere non la sbaglia nessuno e prevede semplicemente l'effettuazione del doppio sorpasso.

I dati statistici che la riguardano sono mostrati qui di seguito:

Prese	%	PM
3	64,7	1,94
2	24,9	0,50
1	10,4	0,10
Totali	100	2,54

RACCONTI di BRIDGE



La sera delle magie

Uno dei più divertenti scrittori di Bridge di tutti i tempi fu senz'altro il francese José Le Dentu.

I suoi libri sono stati stampati in centinaia di migliaia di copie e sono stati tradotti nelle principali lingue di tutto il mondo.

Globe Trotter del Bridge, uno dei suoi Atout principali consisteva nel fatto che, spesso e volentieri, i suoi racconti prendevano lo spunto da storie di vita vissuta.

Uno dei suoi racconti più affascinanti nasce per caso e prende spunto dal fatto che José era riuscito a convincere alcuni dei

giocatori più famosi del suo tempo a partecipare ad un *Par Contest* da lui stesso organizzato con lo scopo di dimostrare una tesi di cui era profondamente convinto.

José sosteneva che mentre nel *Gioco della Carta* si erano ormai raggiunti livelli altissimi, nella Licita c'era ancora tantissimo da fare e che chi avesse



affrontato seriamente l'argomento avrebbe dominato per molti anni la scena.

Per dimostrare questa sua tesi, José confezionò una Smazzata nella quale, a suo parere, tutte le coppie avrebbero raggiunto un impossibile slam che, sempre a suo dire, grazie ad un attacco innocente ma favorevole, sarebbe stato mantenuto solo dai veri Campioni che avrebbero saputo mettere in campo un'identica soluzione di alta scuola. *Le Dentu* assegnò ad Ovest delle carte che, in pratica, lo obbligavano all'attacco neutro in Atout, in modo che, seppure i big non avessero saputo evitare lo Slam, avrebbero potuto avere una chance di mantenerlo.

Si era all'inizio degli anni '60 e il primo ad avvicinarsi sulla sedia di Sud fu il formidabile campione inglese *Terence Reese*. Come gli altri, avrebbe avuto a disposizione 8 minuti per licitare e giocare la mano:



♠ Q84
♥ KQT8732
♦ A9
♣ 4

Nord, aprì di 1SA e, sul salto forzante a 3♥ di Sud, rialzò a Manche. Senza un attimo di esitazione Terence chiese gli Assi e concluse nello Slam a cuori.

ord	Est	Reese	Ovest
1SA	P	3♥	P
4♥	P	4SA	P
5♥	P	6♥	

La tesi di Josè aveva avuto la prima dimostrazione perché il big inglese non aveva saputo evitare di chiamare uno Slam con due perdenti immediate a picche.

In questi Par Contest in EO erano seduti dei giocatori di prima grandezza capaci di opporsi con una difesa di alto livello alle mosse dei Giocanti.

Il pubblico assiepato in sala, incuriosito si apprestò a vedere come avrebbe fatto l'inglese a trarsi d'impaccio dopo che Ovest ebbe intavolato il 6♥:

♠ J7
♥ AJ4
♦ K762
♣ AQJT



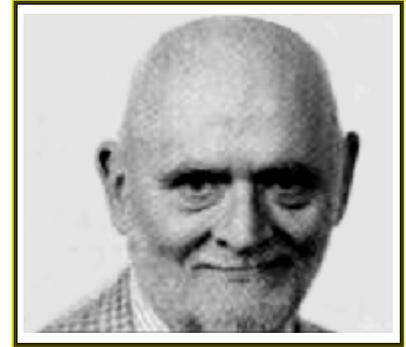
♠ Q84
♥ KQT8732
♦ A9
♣ 4

Reese impiegò solo pochi secondi a stendere il suo Piano di Gioco. Vinse la presa con l'Asso del Morto e chiamò in rapida successione l'Asso di fiori e la Dama di fiori, sulla quale scartò il 9♦!

Il piano del campione inglese era semplice e geniale allo stesso tempo. Se, il Re di fiori era in Est, avrebbe più tardi scartato due picche della mano su un Onore di fiori

affrancato e sul Re di quadri. Se, il Re di fiori era in Ovest, poteva sempre sperare che nella stessa mano non ci fosse anche l'Asso di picche (e il mancato attacco, confortava questa speranza).

Era vitale fare questa mossa immediatamente e ancor prima di eliminare gli Atout in modo di impedire qualsiasi tipo di segnale tra EO.



Puntualmente Ovest, dopo aver vinto la presa con il Re di fiori, attirato come una falena dalla luce, riuscì a quadri: 6♥ m.i.

Il fine gioco psicologico del campione inglese era da applausi, ma avrebbe smentito clamorosamente la seconda parte della tesi di José che era quella che i campioni grazie alla loro tecnica sopraffina sceglievano sempre le stesse soluzioni.

Ecco il diagramma ideato dal francese:

♠ J7
♥ AJ4
♦ K762
♣ AQJT



♠ KT65
♥ 65
♦ Q83
♣ K965

♠ A932
♥ 9
♦ JT54
♣ 8732

♠ Q84
♥ KQT8732
♦ A9
♣ 4

Quando Reese lasciò la sua sedia, entrò in sala l'austriaco *Karl Schneider* che prese il suo posto.

Dopo la stessa licita e lo stesso attacco, Karl restò pensieroso per quasi un minuto, poi, vinto l'attacco al Morto con l'Asso, come aveva fatto il suo predecessore, chiamò il Fante di picche!

Più tardi, il campione austriaco spiegò che l'Attacco neutro in Atout, faceva presupporre che Ovest avesse almeno un grande Onore per ogni colore e che ben difficilmente sarebbe tornato a picche se fosse stato lui per primo a muovere il colore.



L'obiettivo dell'austriaco era però diverso. Karl, sempre in relazione all'attacco, aveva intravisto la possibilità di organizzare una compressione su Ovest ma, perché questa potesse riuscire aveva la necessità di cedere la presa per *ridurre il conto*.

Anche in questo caso era vitale che gli avversari non potessero scambiarsi dei segnali e la mossa psicologica di muovere il Fante di picche, venne attuata immediatamente.

Come non pensare che Sud aveva tentato un sorpasso? E, infatti, Ovest vinta la presa con il Re di picche, insistette a cuori.

Senza più esitare nemmeno un secondo, il campione austriaco incassò le sue vincenti portandosi alla situazione finale mostrata nel diagramma precedente.

Quando intavolò il 2♥, prima Ovest e poi Est dovettero soccombere al superbo doppio squeeze, da lui organizzato: 6♥ m.i.

Se Ovest avesse scartato il Re di fiori, Sud avrebbe chiamato dal Morto la piccola quadri; Ovest si liberò invece dell'8 di quadri, e Karl chiamò, allora, l'ormai inutile Dama di fiori. Ora era il turno di Est a rosolare sulla graticola, se avesse scartato l'Asso di picche, avrebbe affrancato la Dama del Giocante, mentre, se avesse scartato una quadri, avrebbe affrancato il 7♦ del Morto.

Tanto di cappello, Mr. Schneider!

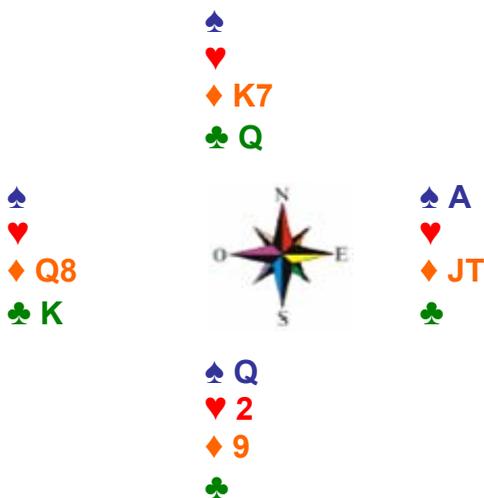
Tuttavia, Josè era stato sconfessato perché entrambi i campioni avevano messo in campo una geniale mossa immaginativa per risolvere il problema.

Il risultato era stato lo stesso, ma, di fatto, si erano alternati due campioni e si erano viste due giocate diverse.

Dopo l'austriaco entrò in sala lo svizzero *Jean Besse*, forse il più forte giocatore con il Morto che sia mai esistito.

La curiosità per quello che sarebbe accaduto, si poteva fiutare nell'aria dell'affollata sala in cui avveniva l'esibizione.

Lo svizzero si produsse in men che non si dica nella stessa identica sequenza licitativa, il che, se non altro, servì a dare completa ragione alla prima parte dell'assunto di *Le Dentu*, quella che riguardava i miglioramenti che avrebbe dovuto fare la Licita. Tre campioni si erano alternati al tavolo e tutti e tre avevano sbagliato il contratto alla stessa identica maniera.



Una volta che Ovest mise in terra il solito 6♥, a differenza dei suoi predecessori, Jean si immerse in una lunghissima pensata.

Passarono cinque minuti interi e lo svizzero ancora non aveva mosso una carta, il pubblico percepiva lo sforzo estremo richiesto dall'assoluta concentrazione del grande campione e nella sala non volava una mosca, nonostante che la suspense crescesse perché restavano poco più di un paio di minuti per completare il colpo nel tempo prestabilito.

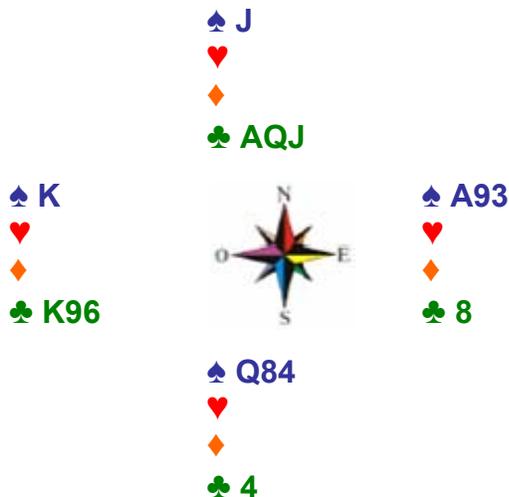


Finalmente, Jean si mosse sulla sedia e cominciò il sublime balletto delle carte sul tavolo.

Asso di cuori, Asso e Re di quadri, quadri tagliata alta in

mano, di nuovo al Morto in Atout e ancora l'ultima quadri del Morto tagliata in mano.

Ora Jean tirò gli Atout della mano, creando questo eccezionale Finale di Partita:



Fiori per la Dama e Fante di picche!

Se Est vince la presa con l'Asso, deve gettarsi nella forcella a picche del Morto; se Est sta basso e lascia vincere la presa al Re del compagno, sarà quest'ultimo a doversi gettare nella forcella a fiori del Morto.

Per la terza volta consecutiva: 6♥ fatte!

La cosa veramente eccezionale di quella serata fu che tutte e tre le diverse linee di gioco scelte dai campionissimi chiamati a misurarsi con il problema di José, avrebbero potuto fallire se le carte fossero disposte in modo diverso da quanto da loro preventivato. E, invece, tutte e tre funzionarono alla perfezione, proprio come se i Giocanti vedessero l'intero diagramma e obbligassero con la forza del pensiero gli avversari a fare le mosse perdenti.

La tesi di *Le Dentu* fu battuta dalla meravigliosa realtà del Bridge, perché si dimostrò che quando non esiste una soluzione tecnica certa, ogni esperto intraprende la strada che è più congeniale con la sua natura, anche se poi il risultato finale non cambia!

Attorno a quella esibizione si favoleggiò a lungo in tutto il mondo.

A distanza di mezzo secolo, possiamo dire che quella sera tre tesi furono dimostrate oltre ogni ragionevole dubbio:

1. la Licita era agli albori
2. l'esistenza di un sesto senso, quello delle carte, che è innato nel vero Campione, ben difficilmente può essere acquisito in altro modo
3. se si sanno giocare le carte divinamente, si può anche sbagliare la Licita