

STATISTICA

Il Calcolo delle Perdenti (2ª Parte)

Nel precedente numero abbiamo computato il valor medio delle *Perdenti* di due colori quinti al momento dell'Apertura e abbiamo generalizzato che un'accettabile approssimazione della realtà può essere quella di trattare un colore in base alle *Perdenti* espresse dalle sue prime tre carte.

Prendiamo ora in esame un colore quarto per vedere se il principio è generalizzabile anche per questa lunghezza:

Nord	AKJ2
-------------	-------------

Cominciamo con il proporre la tabella della frequenza di Ricorrenza degli Appoggi per un colore fatto di 4 carte:

Appoggio	F %
Vuoto	1,47
Singolo	9,58
Doppio	24,21
Triplo	31,07
Quattro carte	22,19
Cinque carte	9,08
Sei carte	2,11
Sette carte	0,26
Otto carte	0,02
Nove carte	0
Totale	100

Come potete vedere, quando partite con un colore quarto, la cosa più probabile è ancora una volta che troviate dal compagno l'appoggio terzo.

Ora possiamo iniziare l'analisi con il procedimento ormai consueto.

Nord	AKJ2
Sud	-

Quando Sud è void, se si manovra correttamente il colore partendo con un *Colpo in Bianco*, la possibilità di non perdere 2 prese è confinata nei casi di Dama seconda o terza in mano ad uno dei due avversari.

Queste eventualità si verificheranno nel 24,8% dei casi per cui avremo:

Ovest	Est	Prese	P%	PP
Qx	xxxxxxx	3	1,9	0,057
xxxxxxx	Qx	3	1,9	0,057
Qxx	xxxxxx	3	10,5	0,315
xxxxxx	Qxx	3	10,5	0,315
Tutti gli altri casi		2	75,2	1,504
Totale			100	2,248

Per l'Appoggio di singolo avremo:

Appoggio	PMC	casi	F %	PP
Q	4	1	11,11	0,444
T	3	1	11,11	0,333
x	2,5	7	77,78	1,944
Totali		9	100	2,722

Ancora, la manovra corretta varia in funzione del tipo di Appoggio.

Quando Sud ha la Dama, si batte in testa.

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

Quando Sud non possiede una di queste due *carte sensibili*, si muove il singolo verso il Fante.

L'appoggio secondo si può presentare in 36 modi diversi:

Appoggio	PMC	casi	F %	PP
Qx	4	8	22,22	0,889
T9	3,50	1	2,78	0,097
Tx	3,01	6	16,67	0,502
98	2,76	1	2,78	0,077
9x	2,51	5	13,89	0,349
xx	2,5	15	41,67	1,042
Totali		9	100	2,955

Le manovre corrette sono le seguenti:

- Con la Dama si batte
- Con “T9” sorpasso ripetuto
- Con “Tx” si batte l’Asso e si prosegue con il 2 per il Dieci
- Con “98” doppio sorpasso
- Con “9x” si batte l’Asso e si prosegue con il 9 verso il Fante
- Con “xx” si inizia con un *Colpo in Bianco* e si prosegue con il sorpasso alla Dama

L’appoggio terzo si può presentare in 84 modi diversi e quella che segue è la relativa tabella con i conteggi:

Appoggio	PMC	casi	F %	PP
Qxx	4	28	33,33	1,333
T9x	3,512	6	7,14	0,251
T8x	3,295	5	5,95	0,196
Txx	3,283	10	11,90	0,391
98x	3,001	5	5,95	0,179
9xx	2,976	10	11,90	0,354
8xx	2,884	10	11,90	0,343
xxx	2,867	10	11,90	0,341
Totali		84	100	3,389

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

- con Qxx = battuta
- con Txx = Asso e Dieci a girare
- nei rimanenti casi = Asso e piccola verso il Fante (esiste però un *Gioco di Sicurezza* per 3 prese che consiste nel battere in testa Asso e Re e poi muovere piccola verso il Fante)

L’appoggio quarto si può presentare in 126 modi diversi e quella che segue è la relativa tabella con i conteggi:

Appoggio	PMC	casi	F %	PP
Qxxx	4,000	56	44,44	1,778
T9xx	3,528	15	11,90	0,420
T87x	3,528	4	3,17	0,112
T86x	3,452	3	2,38	0,082
T8xx	3,424	3	2,38	0,082

T76x	3,452	3	2,38	0,082
T7xx	3,396	3	2,38	0,081
Txxx	3,396	4	3,17	0,108
987x	3,311	4	3,17	0,105
98xx	3,291	6	4,76	0,157
976x	3,291	3	2,38	0,078
9xxx	3,235	7	5,56	0,180
876x	3,257	3	2,38	0,078
xxxx	3,207	12	9,52	0,305
Totali		126	100	3,647

Le manovre corrette sono le seguenti:

- Con la Dama si batte
- Con il Dieci si batte l’Asso e si lascia girare il Dieci
- Con tutte le rimanenti si batte l’Asso e si muove piccola verso il Fante

L’appoggio quinto si può presentare in 126 modi diversi e questi sono i relativi conteggi:

Appoggio	PMC	casi	F %	PP
Qxxxx	5	70	55,56	2,778
T9xxx	4,579	20	15,87	0,727
Txxxxx	4,531	15	11,90	0,539
xxxxx	4,484	21	16,67	0,747
Totali		126	100	4,791

La manovra corretta consiste nel battere Asso e Re in testa, salvo che non si abbia in appoggio “T9xxx” che allora è possibile fare il sorpasso alla Dama di Ovest qualora Est non risponde sull’Asso.

L’appoggio sesto si può presentare in 84 modi diversi e questi sono i relativi conteggi:

Appoggio	PMC	casi	F %	PP
Qxxxxx	6	56	66,67	4
xxxxxx	5,89	28	33,33	1,963
Totali		84	100	5,963

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	2,25	1,47	0,033
Singolo	2,72	9,58	0,261
Doppio	2,95	24,21	0,715
Triplo	3,39	31,07	1,053
Quattro carte	3,65	22,19	0,809
Cinque carte	4,79	9,08	0,435
Sei carte	5,96	2,11	0,126
Sette carte	7	0,26	0,018
Otto carte	8	0,02	0,002
Nove carte	9	0,00	0
Totale	100		3,59

In conclusione:

$$4 - 3,59 = 0,41$$

Essendo 0,41 in prima approssimazione equivalente a $\frac{1}{2}$ Perdente, si è avuta conferma che il metodo di trascurare l'esistenza delle carte oltre alla terza è accettabilmente corretto.

Non rimane che verificare se il metodo è generalizzabile anche per un colore sesto.

Prima di tutto stiliamo la nuova tabella con la Frequenza di Ricorrenza degli Appoggi:

Appoggio	F %
Vuoto	4,28
Singolo	19,46
Doppio	33,36
Triplo	27,80
Quattro carte	12,09
Cinque carte	2,72
Sei carte	0,28
Sette carte	0,01
Totale	100

Stavolta, l'Appoggio più probabile è quello di due carte.

Per ampliare l'indagine, prendiamo in esame un colore diversamente capeggiato.

Nord	AJ9432
------	--------

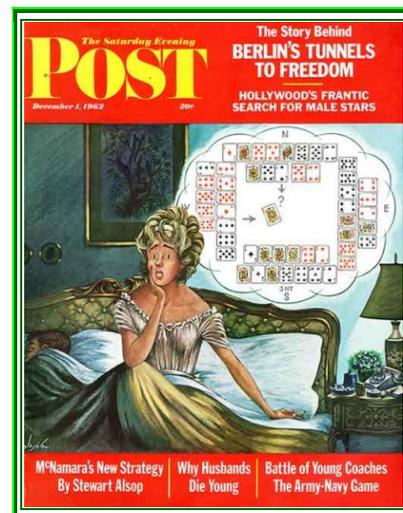
Quando il partner in Sud è vuoto le PMC sono pari a 2,68 così che la prima riga della solita tabella può essere riempita facilmente:

Sud	PMC	casi	F %	PP
Void	2,68	1	4,28	0,115

Quando il partner è singolo si possono presentare 7 configurazioni diverse:

Appoggio	PMC	casi	F %	PP
K	4,55	1	14,29	0,650
Q	4,37	1	14,29	0,624
T	3,91	1	14,29	0,559
x	3,29	4	57,14	1,880
Totale		9	100	3,713

- Con il Re, si batte in testa
- Con la Dama o il Dieci, si fa girare il singolo, ma se Ovest la copre con il Re, poi si batte in testa
- Con una delle 4 carte non sensibili, la si muove verso il Fante per poi proseguire con un *Colpo in Bianco*, ma, se Ovest la copre con un grosso Onore, si sta bassi e poi si batte, mentre, se Ovest lo copre con il Dieci, si passa il Fante e poi si dà un *Colpo in Bianco*.



Quando il partner è doppio si possono presentare 21 configurazioni diverse:

Appoggio	PMC	casi	F %	PP
KQ	5,96	1	4,76	0,284
KT	5,40	1	4,76	0,257
K8	5,24	1	4,76	0,250
Kx	5,22	3	14,29	0,746
QT	5,37	1	4,76	0,256
Q8	4,98	1	4,76	0,237
Qx	4,94	3	14,29	0,706
T8	4,68	1	4,76	0,223
Tx	4,56	3	14,29	0,651
87	4,17	1	4,76	0,199
8x	4,13	2	9,52	0,393
xx	4,04	3	14,29	0,577
Totali		21	100	4,778

Quando il partner ha tre carte si possono presentare 35 configurazioni diverse:

Appoggio	PMC	casi	F %	PP
KQx	6,00	5	14,29	0,150
KTx	5,58	4	11,43	0,073
Kxx	5,53	6	17,14	0,036
QTx	5,50	4	11,43	0,018
Q8x	5,33	3	8,57	0,255
Qxx	5,28	3	8,57	0,252
Txx	4,76	6	17,14	2,975
xxx	4,53	4	11,43	1,699
Totali		35	100	5,457

Quando il partner ha quattro carte si possono presentare 35 configurazioni diverse:

Appoggio	PMC	casi	F %	PP
KQxx	6,00	10	28,57	1,714
Kxxx	5,89	10	28,57	1,683
Qxxx	5,50	10	28,57	1,571
xxxx	4,89	5	14,29	0,699
Totali		35	100	5,667

Quando il partner ha 6 o 7 carte si realizzano rispettivamente 6 o 7 prese.

Infine, quando il partner ha cinque carte si possono presentare 21 configurazioni diverse:

Appoggio	PMC	casi	F %	PP
Kxxxx	6,00	15	71,43	4,286
Qxxxx	5,52	5	23,81	1,314
Txxxx	5,52	1	4,76	0,233
Totali		21	100	5,833

Quando il partner ha 6 o 7 carte si realizzano rispettivamente 6 o 7 prese.

Ed ecco il riepilogo dei dati calcolati:

Appoggio	PMC	P %	PP
Vuoto	2,68	4,28	0,033
Singolo	3,71	19,46	0,722
Doppio	4,78	33,36	1,595
Triplo	5,31	27,80	1,476
Quattro carte	5,67	12,09	0,686
Cinque carte	5,83	2,72	0,159
Sei carte	6	0,28	0,017
Sette carte	7	0,01	0,001
Totali		100	4,77

In conclusione:

$$6 - 4,77 = 1,23$$

Stavolta il numero di PP è inferiore a quello che si ottiene considerando le sole tre prime carte del colore:

Nord	AJ9
-------------	------------

che risulta essere pari a 1,63.

Questo significa che la lunghezza del colore a partire dalla sesta carta in poi potenzia progressivamente le Figure fino ad arrivare ad azzerarne il valore delle Perdenti, in perfetta linea logica con il fatto che l'Asso dodicesimo non presenta perdenti, anche quando manca del Re:

Nord	AQJT98765432
-------------	---------------------

Come accade pure per la coppia di testa undicesima:

Nord	AKT98765432
-------------	--------------------

LICITA

Le Sequenze di tutti i giorni

Con questo numero inauguriamo questa nuova rubrica dedicata all'approfondimento del trattamento standard delle sequenze di tutti i giorni.

Ovest	Nord	Est	Sud
1♣	P	1♠	P
2♣	P	?	

Dopo questi prolegomeni l'Apertore ha denunciato una mano di diritto con almeno cinque fiori e può anche avere una quarta rossa a lato, perché, dichiarandola avrebbe denunciato un'Apertura di Rovescio.



Il Rispondente ha almeno quattro carte di picche ed almeno 5/6PO. Se le picche sono quarte, certamente non è presente la quarta di cuori. La quarta di quadri è, invece, ancora possibile se la mano è nella fascia bassa della risposta, perché Est non vuole correre il rischio di farsi tagliare fuori avendo il fit 4-4 a picche in Linea. Se iniziasse con il rispondere un quadri, potrebbe accadergli che:

Ovest	Nord	Est	Sud
1♣	P	1♦	2♥
P	P	?	



♠ KJ87
♥ 72
♦ JT54
♣ Q32

E a questo punto riaprire la Licita con il poco a disposizione potrebbe rivelarsi una vera tragedia. D'altro canto, un diagramma normalissimo come quello che segue

regalerebbe alla Linea avversa un immeritato doppio score:

1

♠ 32
♥ QT6
♦ A982
♣ A976

♠ AQ95
♥ 854
♦ Q6
♣ KJ84

♠ KJ87
♥ 72
♦ JT54
♣ Q32

♠ T64
♥ AKJ93
♦ K73
♣ T5

Con le carte qui sopra entrambe le Linee possono fare un parziale a livello di due in Nobile e per EO perdere il loro a picche sarebbe particolarmente costoso.

Per questo motivo, con le mani di risposta 4-4 deboli (particolarmente quando la quarta Nobile è quella di cuori) il mio suggerimento è quello di anticipare la quarta Nobile, nascondendo le quadri.

L'obiezione che così facendo si potrebbe perdere il Fit 4-4 a quadri è poco rivelante, perché, quando c'è un Fit ottavo sulla propria linea, in oltre l'80% dei casi ce ne uno di pari o maggiore lunghezza su quella avversa e, dopo l'Apertura di 1♣, le probabilità che esso sia in un Nobile superano ancora una volta l'80%.



BRIDGE.

Ma è arrivato il momento di tornare alla Replica del Rispondente:

Ovest	Nord	Est	Sud
1♣	P	1♠	P
2♣	P	?	
Est	Significato		
2♦	11+ relè, non passabile		
2♥	6-10, bicolore nobile		
2♠	6-10, 6 picche		
2SA	11-12, senza 5 picche, 4 cuori e 3 fiori		
3♣	11-12, senza 5 picche ma con 3+ fiori		
3♦	13-16, richiesta di fermo		
3♥	13+, 5-5 Nobile		
3♠	11-12, sesta di picche		
3SA	A giocare		
4♣	GF a fiori		
4♦	Kickback a fiori		
4♥	11-12, 5-5 Nobile		
4♠	A giocare		

Naturalmente il Rispondente può sempre passare sulla ripetizione delle fiori quando non intravede nessuna strada migliorativa che implichi un rischio accettabile.

Il relè di 2♦ include:

- 11-12 bicolore Nobile
- 11-12 quinta di picche
- 13+ con 5/6 picche
- 13+ con 5 picche e 4 cuori



Dopo il relè di 2♦, l'Apertore risponde così:

Ovest	Nord	Est	Sud
1♣	P	1♠	P
2♣	P	2♦	P
?			
Ovest	Significato		
2♥	12-13, quarta di cuori, forse anche terza di picche		
2♠	12-13, terza di picche senza quarta di cuori		
2SA	12-13, senza 3 picche e 4 cuori		
3♣	12-13, sesta di fiori		
3♦	13-16, richiesta di fermo		
3♥	14-15, quarta di cuori, forse anche terza di picche		
3♠	14-15, terza di picche senza quarta di cuori		
3SA	14-15, senza 3 picche e 4 cuori		

Il resto dello sviluppo è naturale e si appoggia sul buon senso.

Ad esempio:

Ovest	Nord	Est	Sud
1♣	P	1♠	P
2♣	P	2♦	P
2SA	P	3♠	

Est ha mostrato la sesta di picche in Game Forcing (13+).



La seguente sequenza introduce la similitudine con la prima risposta di 1♥:

Ovest	Nord	Est	Sud
1♣	P	1♥	P
2♣	P	2♦	P
3♣	P	3♥	P
4♥			
Licite	Significato		
3♣	Sesta di fiori senza tre carte di cuori		
3♥	13+ con sei carte di cuori		
4♥	A giocare		

♠ 95
♥ Q4
♦ AK3
♣ KJ8432



♠ K7
♥ KJT632
♦ 85
♣ AQ5

Potete migliorare ancora la performance di questa sistemazione introducendo a corredo i Salti deboli alla Garozzo:

Ovest	Nord	Est	Sud
1♣	P	?	
Est	Significato		
2♦	Monocolore Nobile debole (massimo 5/6 punti)		
2♥	5+picche e 4+ cuori, debole (meno di 9 punti)		
2♠	Idem ma con 9-11 punti		

BIOGRAFIE



Harry J. Fishbein

Harry Fishbein è nato a New York City il 18 aprile 1897 ed è stato un giocatore professionista di pallacanestro nonché un forte bridgista ricordato anche per aver ideato la convenzione che porta il suo nome (Contro Fishbein).

La sua idea era quella di capovolgere l'approccio classico quando ci si trovava in seconda posizione con l'Apertore che aveva sbarrato a livello di tre, riservando all'intervento in Contro un ruolo rigidamente punitivo.

Per circa un quarto di secolo è stato l'amabile co-proprietario e rispettato Direttore del famosissimo *Mayfair Bridge Club* di New York.

Ha fatto parte alcune volte della rappresentativa nazionale statunitense che nel 1960 ha capitanato da non giocatore alle Olimpiadi, ma solo nel 1959, alla rispettabile età di 61 anni giocò per prima volta nella *Bermuda Bowl* classificandosi dietro al nostro poderoso *Blue Team* che a quei tempi non lasciava spazio a nessuno.

Ha vinto una ventina di tornei nazionali tra i quali ricordiamo per ben 5 volte la prestigiosa *Vanderbilt Cup* che si disputa nei Campionati di Primavera.

Dal 1952 al 1966 fu tesoriere dell'ACBL rifiutando qualsiasi compenso, motivo per il quale l'ACBL ha istituito il premio Sally Fishbein, che premia il giocatore che consegue il maggior numero



di Master Point nei Summer NABC's, e che ci ricorda la sua adorata moglie.

Nel 2000 la ACBL gli ha concesso l'onore di far parte della *Hall of Fame* del Bridge americano.

Morì a causa di un attacco di cuore il primo febbraio del 1976 nel Pronto Soccorso della sua amata New York.

ANEDDOTI

Le frecciate di Reese

L'inglese Terence Reese è stato uno dei più formidabili giocatori di tutti i tempi.

Le carte erano scritte nel suo destino visto che i suoi genitori si conobbero ad un Torneo di Whist e che, sotto il loro insegnamento, lui cominciò a praticare il gioco quando aveva solo 7 anni.

Nei suoi 82 anni di vita, vinse 20 Campionati Britannici, 4 Campionati Europei e l'unico Campionato Mondiale che abbia mai vinto l'Inghilterra.

È stato anche uno dei più prolifici e ammirati scrittori di Bridge, ma forse quello che lo rese così incredibilmente famoso in tutto in tutto il mondo, anche più del famoso scandalo di Buenos Aires in cui si trovò coinvolto (cfr. il numero 12 di questa rivista), fu il suo umorismo caustico e assolutamente impietoso.

Per il vostro divertimento riporto di seguito alcune delle sue celebri frecciate.

Su un libro intitolato *"Il bridge in 12 Lezioni"*, ebbe modo di scrivere: *"l'autore dovrebbe affrettarsi a seguirle"*.

Durante una serie di fortunate trasmissioni che tenne per radio, un'ascoltatrice ebbe modo di descrivergli una smazzata a lei capitata e alla fine chiese: lei come l'avrebbe giocata? *"Differentemente"* fu la laconica risposta del nostro campione!

A 56 anni si innamorò di Alwyn, una donna di ben 30 anni più giovane. Poco prima del matrimonio, Alwyn tormentata dal dubbio circa l'opportunità del matrimonio, lo chiamò al circolo dove, come al solito, stava giocando a bridge. I presenti lo sentirono rispondere: *"non ora mia cara, sono a metà di una mano difficile"*.

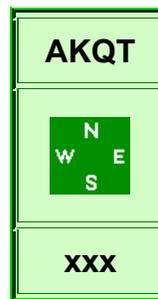
Recensì un libro del famosissimo Victor Mollo (l'autore del celebre *"Bridge in*

ménagerie") con un'unica frase: *"almeno non ci sono animali"*.

Richiesto di un parere su una signora molto nota per la sua abitudine di sovra licitare, disse: *"è una bridgista che chiama un picche due picche"*.

FIGURE

Questa è una Figura molto comune che il senso comune può indurre a mal valutare.



Infatti, può sembrare che dopo aver battuto in testa due volte senza che il Fante sia apparso, sia più conveniente effettuare il sorpasso anziché continuare con la battuta del terzo grosso Onore. Ciò che induce a pensarlo è che la distribuzione 4-2 dei resti (48%) è ben più frequente di quella 3-3 (36%).

L'analisi puntuale di questa Figura ci porterà a sottolineare, ancora una volta, come le probabilità nel gioco varino in continuazione ad ogni carta che viene giocata.



Prima dell'inizio del movimento della Figura in esame, se non esistono altre informazioni rivenienti dalla Licita o dal gioco che, per effetto della *Legge di Attrazione*, possano influenzarle, le probabilità di divisione dei resti del colore sono mostrate nella tabella della pagina successiva.

Ovest	Est	p%	Resti	P%	
-	Jxxxxx	0,75	0-6	1,5	
Jxxxxx	-	0,75	6-0		
x	Jxxxx	6,06	1-5	15,5	
J	xxxxx	1,21			
Jxxxx	x	6,06	5-1		
xxxxx	J	1,21			
xx	Jxxx	16,15	2-4		48,4
Jx	xxxx	8,07			
Jxxx	xx	16,15	4-2		
xxxx	Jx	8,07			
xxx	Jxx	17,76	3-3	35,5	
Jxx	xxx	17,76	3-3		
Totali		100		100	

Dopo aver battuto l'Asso, se Est non risponde, la situazione si modifica nel seguente drastico modo, perché, evidentemente, non sono più possibili tutte le altre divisioni:

Ovest	Est	p%	Resti	P%
Jxxxxx	-	100	6-0	100

Lo stesso accade se è Ovest a non rispondere dopo che Est ha fornito la sua cartina:

Ovest	Est	p%	Resti	P%
-	Jxxxxx	100	0-6	100

Se entrambi gli Opponent si rispondono con una cartina al primo giro, la situazione si modifica nuovamente in quanto non è più possibile, né che il Fante sia secco, né che uno dei due lati sia vuoto nel colore.



Ovest	Est	p%	Resti	P%	
-	Jxxxxx	0,75	0-6	0	
Jxxxxx	-	0,75	6-0		
x	Jxxxx	6,06	1-5	7,3	
J	xxxxx	1,21			
Jxxxx	x	6,06	5-1		
xxxxx	J	1,21			
xx	Jxxx	16,15	2-4		48,4
Jx	xxxx	8,07			
Jxxx	xx	16,15	4-2		
xxxxx	Jx	8,07			
xxx	Jxx	17,76	3-3	35,5	
Jxx	xxx	17,76	3-3		
Totali		100		100	

Riportando i valori ancora possibili su base 100, il nuovo scenario vede ancora la divisione 4-2 come la più probabile:

Ovest	Est	p%	Resti	P%
Jxxxx	x	6,06	5-1	8,0
xxxxx	J	1,21		
xx	Jxxx	16,15	2-4	53,1
Jx	xxxx	8,07		
Jxxx	xx	16,15	4-2	
xxxx	Jx	8,07		
xxx	Jxx	17,76	3-3	38,9
Jxx	xxx	17,76	3-3	
Totali		100		100

Quando tirate il Re, se Est non risponde la situazione si è ormai definita:

Ovest	Est	p%	Resti	P%
Jxxxx	x	100	5-1	100

Così come pure accade per induzione se Est risponde con il Fante:

Ovest	Est	p%	Resti	P%
xxxx	Jx	100	4-2	100

In questa ultima circostanza si vuole trascurare il fatto, sempre possibile, che Est si possa liberare del Fante avendolo terzo al mero scopo di intorbidare un poco le acque.

Se è, invece, Ovest a non rispondere, o a rispondere con il Fante, si verificano altre due situazioni del tutto speculari delle precedenti:

Ovest	Est	p%	Resti	P%
x	Jxxxx	100	1-5	100

Ovest	Est	p%	Resti	P%
Jx	xxxx	100	2-4	100

Quando entrambi gli Opponent si rispondono ai primi due giri del colore con delle cartine, si è arrivati al nocciolo del problema e, per valutare la convenienza della prossima mossa, occorre analizzare nuovamente la tabella dei casi ancora possibili:

Ovest	Est	p%	Resti	P%
xx	Jxxx	16,15	2-4	32,3
Jx	xxxx	8,07		
Jxxx	xx	16,15	4-2	
xxxxx	Jx	8,07		
xxx	Jxx	17,76	3-3	35,5
Jxx	xxx	17,76	3-3	
Totali		100		67,8

Come potete vedere, a questo punto del gioco, si è capovolto l'assunto iniziale e la divisione 3-3 è diventata più probabile di quella 4-2. Ne consegue che il gioco di battuta del terzo Onore è migliore di quello di sorpasso al Fante in Ovest.



Riportando i valori su base 100 si ha:

Ovest	Est	p%	Resti	P%
xx	Jxxx	16,15	2-4	47,6
Jxxx	xx	16,15	4-2	
xxx	Jxx	17,76	3-3	52,4
Jxx	xxx	17,76	3-3	
Totali		100		100

Ma, per la verità, la nostra analisi non è ancora finita, perché, se quando giocate da Sud la terza cartina Ovest non risponde, la situazione si determina in:

Ovest	Est	p%	Resti	P%
xx	Jxxx	100	2-4	100
Totali		100		100

Mentre, laddove Ovest risponde con una cartina, il nuovo quadro dei casi ancora possibili diventa il seguente:

Ovest	Est	p%	Resti	P%
Jxxx	xx	16,15	4-2	16,15
xxx	Jxx	17,76	3-3	17,76
Totali		100		33,9

Questo è l'esatto momento nel quale, dopo aver battuto i primi due grossi Onori senza che il Fante abbia fatto la sua comparsa, dovete decidere se sorpassarlo in Ovest passando il Dieci, o se battere la Dama:

	DT	
x		
	x	

E, come avete avuto modo di verificare, le vostre probabilità privilegiano la battuta della Dama. Su base 100 esse sono:

Ovest	Est	p%	Resti	P%
Jxxx	xx	16,15	4-2	47,6
xxx	Jxx	17,76	3-3	52,4
Totali		100		100

Concludendo, con il gioco di battuta avete il 51,7% di realizzare 4 prese (righe a sfondo giallo) e le vostre Prese Medie saranno di conseguenza 3,61.

Ovest	Est	p%	Resti	P%
-	Jxxxxx	0,75	0-6	-
Jxxxxx	-	0,75	6-0	0,75
x	Jxxxx	6,06	1-5	-
J	xxxxx	1,21	5-1	1,21
Jxxxx	x	6,06	5-1	6,06
xxxxx	J	1,21		1,21
xx	Jxxx	16,15	2-4	-
Jx	xxxx	8,07	2-4	8,07
Jxxx	xx	16,15	4-2	-
xxxx	Jx	8,07	4-2	8,07
xxx	Jxx	17,76	3-3	17,76
Jxx	xxx	17,76	3-3	17,76
Totali		100		60,9

Se desiderate una controprova, di seguito trovate la tabella dei casi favorevoli al sorpasso al terzo giro (righe a sfondo verdino):

Ovest	Est	p%	Resti	P%
-	Jxxxxx	0,75	0-6	-
Jxxxxx	-	0,75	6-0	0,75
x	Jxxxx	6,06	1-5	-
J	xxxxx	1,21	5-1	1,21
Jxxxx	x	6,06	5-1	6,06
xxxxx	J	1,21		1,21
xx	Jxxx	16,15	2-4	-
Jx	xxxx	8,07	2-4	8,07
Jxxx	xx	16,15	4-2	16,15
xxxxx	Jx	8,07	4-2	8,07
xxx	Jxx	17,76	3-3	-
Jxx	xxx	17,76	3-3	17,76
Totali		100		59,3

Da essa potete evincere che con questa manovra alternativa le probabilità favorevoli si riducono al 59,3%, facendo calare leggermente le Prese Medie che si attestano a 3,59.

RACCONTI di BRIDGE

Mano pari

Uno dei principi che ho più difficoltà a far rispettare ai miei allievi è quello di fare barrage e sottoaperture con valori per lo più concentrati nel colore lungo.

La tentazione di derogare è molto forte e per cercare di ribadire il concetto restando tra il serio ed il faceto mi accingo a raccontarvi una mano capitata a fine degli anni '80 ad un Torneo Proton Intercity.

Irving Rose era un forte giocatore scozzese che ha anche fatto parte della nazionale inglese e che adorava la partita libera dove poteva dare libero sfogo alla sua inventiva ed alla sua esuberanza.

Quell'anno, in quel di Formosa, Irving partecipò in coppia con il connazionale Silverstone e in squadra con una delle migliori coppie del tempo: Forrester e Robson.

Irving era seduto in Ovest ed era in prima contro zona quando, dopo il passo di Sud, gli capitarono queste carte:

♠ T987652

♥ 6

♦ KJ2

♣ 76



Delle tendenze dello scozzese abbiamo già detto e, infatti, Irving non seppe resistere alla tentazione di lanciare una granata nel campo di battaglia, iniziando con un'apertura di 3♦ che, negli accordi di coppia, mostrava un barrage in un Nobile non meglio definito.

Il buon Irving cominciò a sudare freddo quando Nord entrò sprezzante con 4♠ e

Silverstone non ebbe remore a sorreggere quello che era sicuro fosse il colore del compagno, con 5♥!

Sud guardò perplesso il cartellino di Est e poi si decise per una conclusione a 6♣ che la diceva lunga sulla forza del suo colore.

Rose comprese subito che il suo dirimpettaio, sfruttando il vantaggio di zona, avrebbe insistito nella difesa a cuori e sperando in qualche miracolo decise di completare le sue intemperanze contrando lo slam. In fin dei conti, i suoi Onori a quadri avrebbero potuto forse fornire una presa e c'era la speranza che per l'altra potesse provvedere Silverstone.

L'immediato Surcontro di Nord, zitti gli altri astanti:

Ovest	Nord	Est	Sud
			P
3♦	4♠	5♥	6♣
!	!!		

Irving completò la frittata iniziando con il singolo a cuori così che Sud poté immediatamente stendere le carte per reclamare tutto il pacco.

Quanto fa? Chiese il Giocante. 2230, rispose immediatamente Rose che si era fatto i conti già prima che il gioco della mano cominciasse.

♠ AKQJ43

♥ AKQ56

♦ A

♣ A3

♠ T987652

♥ 6

♦ KJ2

♣ 76



♠ -

♥ J873

♦ QT987642

♣ T

♠ -

♥ T942

♦ 5

♣ KQJ98542

Quando Tony Forrester arrivò dalla sala chiusa con il suo score chiese quale fosse il risultato di quella particolare mano e Rose, per tutta risposta, con calma salomonica domandò quanto avevano segnato loro.

Forrester rispose compiaciuto che avevano segnato 2220 (avevano chiamato e fatto il grande slam a SA!) e il nostro istrione con indifferenza dichiarò che allora la mano era terminata pari e per depistare ogni ulteriore accertamento, aggiunse: cosa avete giocato nella mano successiva?

Più tardi, quando la verità venne fuori, Irving disse che in fin dei conti il suo era un colore solido mancante di AKQJ.

Storia del Bridge

🎲 World Par Contest

Non credo siano in molti tra i giocatori di bridge, a sapere che quello, che può essere considerato il primo Simultaneo nella Storia del Bridge, si disputò quasi un secolo fa, il lontano 1932.



Nemmeno a dirlo l'organizzatore del tutto fu il vulcanico *Ely Culbertson* (ritratto a lato in una foto del 1930), uno dei pochissimi che ha saputo ricavare dal Bridge una vera e propria fortuna.

Il primo *World Par Contest* consistette in una serie di 16 Smazzate preparate dai migliori specialisti dell'epoca sotto la supervisione di Ely che venivano consegnate ai giocatori assieme ad alcune istruzioni che dovevano essere obbligatoriamente rispettate da tutti i partecipanti.

La cronaca puntuale del gioco delle smazzate veniva poi spedita agli organizzatori che attribuivano ai giocatori

partecipanti un punteggio prefissato in base al loro operato.

Come di consueto, all'effettuazione della gara venne premesso un gran battage pubblicitario su tutti i media dell'epoca e alle ore 20 (ora locale di New York) del 1 aprile, i giocatori di 20 diversi Paesi cominciarono a giocare, alle ore più disparate che ci possa immaginare, le loro 16 Smazzate.

Oggi la valenza tecnica dei risultati di quel primo Simultaneo Mondiale farebbe ridere pure i polli, ma, anche allora, a dimostrazione che certe abitudini umane non cambiano mai, anche a quel tempo, nonostante il fascino della straordinaria innovazione e l'imponenza della macchina organizzativa messa in atto, si levarono da più parti molte severe critiche.

In particolare, si disse che le smazzate avevano cominciato a circolare in giro per il mondo un paio di giorni prima del fatidico e tanto strombazzato primo aprile.

Ma Ely era incontrovertibilmente un uomo abile e fortunato allo stesso tempo e, come sempre gli riusciva, girò a suo favore l'intera faccenda che nel frattempo ebbe un clamore tale che al World Par Contest di qualche anno più tardi parteciparono 90.000 giocatori di 70 Paesi!

Numeri che siamo ben lontani dal raggiungere con i nostri contestati Simultanei Internazionali, nonostante l'avvento del computer che ha reso enormemente più agevole l'organizzazione di tali eventi.

Ma torniamo al nostro eroe.

Ely aveva pomposamente chiamato la sua gara *World Olympiad*, ed il romanziere Louis Joseph Vance scrisse un articolo nel quale si prendeva gioco dei giochi, sostenendo che lui le smazzate del torneo le aveva avute in mano qualche giorno prima dell'effettuazione della gara. Anche

la data del primo aprile fu presa a oggetto di scherno per l'intera avventura.

Culbertson si rese immediatamente conto che contestare il fatto che le smazzate erano circolate anticipatamente sarebbe stato un grave errore e rintuzzò le dichiarazioni di Vance sfidandolo a dare le sue soluzioni alle 16 smazzate, e scommettendo 1.000\$ contro 1\$, che esse non avrebbero superato il 60% del punteggio massimo.

Vance si rifiutò sprezzantemente di accettare la scommessa e di puntare il suo dollaro, ma, per sua disgrazia, per dimostrare che veramente aveva avuto in mano anticipatamente le smazzate, le aveva inviate al giornale che aveva pubblicato il suo articolo assieme alle sue soluzioni.

Quando quel giornale, che non vendette mai più un numero di copie così alto come quello di quei giorni, pubblicò le soluzioni di Vance, per Ely fu l'ennesimo trionfo, perché il novelliere, che evidentemente era uno scarso bridgista e non aveva pensato a tutto il bailamme che il suo articolo avrebbe provocato, con le sue soluzioni non superò nemmeno il 40% del punteggio massimo conseguibile!

I tornei a Mani Preparate, Simultanei o no che fossero, persero negli anni successivi il loro appeal e non lo recuperano mai più, perché l'ego dei giocatori soffriva a confrontarsi con la propria inettitudine.

Gli unici World Par Contest che ebbero una valenza tecnica eccezionale furono quelli del 1990 e del 1998, dove una serie di giocatori di fama mondiale furono chiamati a ricercare le soluzioni di alcuni problemi preparati da teorici di gran fama e proposti individualmente da un Personal Computer.

La formula dei Simultanei di oggi sembra uscita dalla mente di *Culbertson*, tanto è brillante dal punto di vista commerciale. Le smazzate sono create dal computer

secondo le leggi della casualità e le gare non creano un deprimente confronto tra il giocatore e la propria abilità, quanto fra migliaia di giocatori, premiando la vanagloria di ognuno con il regalo del proprio momento di celebrità che prima o poi arriva per tutti.

Il Futurismo

Il Futurismo è un'avanguardia storica di matrice totalmente italiana. Nato nel 1909, grazie al poeta e scrittore Filippo Tommaso Marinetti, il futurismo divenne in breve tempo il movimento artistico di maggior novità nel panorama culturale italiano. Si rivolgeva a tutte le arti, comprendendo sia poeti che pittori, scultori, musicisti, e così via, proponendo in sostanza un nuovo atteggiamento nei confronti del concetto stesso di arte.

Ciò che il futurismo rifiutava era il concetto di un'arte elitaria e decadente, confinata nei musei e negli spazi della cultura aulica. Proponeva invece un balzo in avanti, per esplorare il mondo del futuro, fatto di parametri quali la modernità contro l'antico, la velocità contro la stasi, la violenza contro la quiete, e così via.

Questi sono fatti risaputi ai più. Quello che, invece, molti non sanno è l'atteggiamento del movimento verso il Bridge considerato come una deriva esterofila da mettere al bando.

Nel 1940 compariva Sull'*Almanacco dei Giochi della Scena Illustrata* a firma del Marinetti il seguente articolo.

Viva la Matta

Abbasso il bridge e i giochi stranieri

Allarghiamo il detto popolare così: donne buoi e giochi dei paesi tuoi.

Primo difetto del purtroppo ormai obbligato e inevitabile Bridge quello di portare nell'intimità delle nostre case un cielo scozzese che convertendosi in piovosa pedanteria di discussioni scolastiche su metodi vecchi e o nuovi di giochi determina diatribe e rancori contrari alla desiderata piacevolezza dei giochi familiari. È antitaliano e di carattere protestante discutere lungamente sulla regola il punteggio la chiamata opprimendo il garbato incontro di persone dedite a divertire le proprie sensibilità con un cocciuto perfezionamento di calcoli senza fine e conseguenti diverbi.

Secondo difetto del Bridge è quello di frenetizzare invece di distrarre trasformando di colpo la persona più gentile e amorosa in vendicativa e detentrica di un illusorio e cretinissimo primato laddove occorrerebbe la massima cordialità affabile di lodi reciproche. Svapora ogni delicatezza femminile e la bellezza diventa saccente libresca senile intorno e sopra un'antipatica presunta pietra filosofale del perfettissimo irraggiungibile Bridge.

Terzo difetto quello di non ammettere pause ariose né soavità sentimentali dato il suo carattere di soffocatoio litigioso.

Quarto difetto quello di essere stato creato per nutrire e scaldare giornate mortalmente chiuse da nebbioni plumbei bufere mordenti e piogge eterne. Stona invece da noi sotto l'infantile palpitare di raggi piazze multicolori frulli d'ali e affascinante blu marino che entra esce s'incurva e sbircia le carte dei giocatori.

Quinto difetto il Bridge essendo in realtà un pedantismo logaritmico e trigonometrico portato nei salotti miseramente scoraggia e avvilito gli ingegni poetici e gli occhi di voluttuosi entusiasmi. Il Bridge sostituisce ai variegati duelli di sguardi e alle deliziose moine una polverosa divergenza di sistemi filosofici puntigli teologici definizioni lambiccate e borie barbute e come unico dinamismo scatena un'antitaliana quantità di male parole e grosse ingiurie. Come una bomba di assafetida si sente sputar fuori da due belle labbra: Basta! Ve lo dichiaro! Non vi credevo così ignorante e cretino caro amico.

Sesto difetto il Bridge è una somma male augurante di antisolari malinconie nordiche che tentano di suicidarsi sulle tavole da gioco.

Il Bridge diminuisce l'amore tra i due sessi e se mai combina complotti fra uomini decisi a ribadire solennemente una pretesa incapacità della bella donna a ragionare bene e calcolare bene il proprio Bridge. Quindi denunciamo tedioso e dannoso l'uso dei giochi stranieri poiché tutti più o meno inadatti ad arricchire di piacevolezza e giocondità spensierata la nostra vita quotidiana. Giocondamente riprendere ringiovanire e se mai perfezionare o infuturare tutti i nostri giochi italiani perché rispondono tutti al modo di rallegrare il tempo italiano non confondibile con qualsiasi altro tempo ritmato dal genio politico di Mussolini e da conquiste militari rivoluzioni e realizzazioni vittoriose. Questo tempo ha per essenza un orgoglio politico guerriero una volontà di grandezza senza limiti né freni un dinamismo meccanico sempre più alato un'invenzione futurista di primati letterari artistici scientifici e un fecondo e spensierato amore per la vita la donna la velocità.

Questo tempo esige quindi sintesi nei movimenti muscolari e slanci nel divertimento in armonia con le nostre antidottrinarie poetiche colorate cantanti città. Tutti i giochi italiani favoriscono questo clima e lo sposano generando la desiderata aeropoesia che ogni italiano di buon senso cerca nel gioco.

Tutti i giochi italiani essendo agili e leggeri fanno scaturire le potenti risate maschili e fiorire sul viso femminile un sorriso amico del bacio e nemico d'ogni ruga e d'ogni corrucchio. Chiassosi siano questi giochi e sempre più legati ai corpi sportivi e alle corse all'aperto in cortili fioriti. Motteggi sensuali e carnevaleschi franche dichiarazioni d'amore beffe mansuete senza veleno di criticomania ecco i giochi italiani intesi a aumentare futuristicamente l'eccitante simultaneità della nostra giornata.

Simultaneamente venire dalle battaglie d'Africa prepararsi alle battaglie di Spagna e predisporre una propria funzione sociale nella penisola tra un'ora di ginnastica e un'ora di volo con uno Scopone un Tressette e un Settemmezzo dove sul tavolo alla Donna preferita si offrono i propri meriti di poeta d'aviatore o d'agricoltore patriota. E questo valga per i salotti eleganti come per le trattorie di buon vino pesce e carne arrosto come sotto il tendone di soldati serenamente pronti all'attacco. Gloria alla Morra e allo Scalzaquindici tutti muscolari esplodenti inventivi allenatori della spavalda mediterranea intuizione italiana.

*F. T. MARINETTI
Accademico d'Italia*

Dopo aver letto con malcelata ritrosia questo articolo completamente privo di virgole e pieno zeppo di arcaici lemmi, mi sono sentito molto più conservatore di quanto non avessi mai sospettato di essere!