

TECNICA

Manovre Condizionate

Queste sono le vostre carte:

Nord	A92
Sud	K843

Avete bisogno di tirar fuori tre prese da questo colore, potete perdere la presa una volta e non avete problemi di Rientri, come muovete il colore e quante probabilità pensate di avere a vostro favore?

Quando pongo questo quesito, tre volte su quattro mi sento rispondere qualcosa del genere: *“batto in testa e spero nei resti divisi 3-3, farò le mie tre prese nel 36% dei casi”*.

Il quarto dei giocatori più evoluti, mi risponde facendomi un'altra domanda: *“cosa succede quando batto l'Asso”*.

Questa contro domanda, da un lato dimostra che l'interpellato sa che la mossa corretta era quella di iniziare la battuta con l'Onore terzo, e dall'altra, certifica come egli abbia ben compreso che le ipotesi cambiano man mano che gli eventi di gioco si consumano e che, di conseguenza, altrettanto devono fare le manovre, per adeguarsi agli accadimenti e garantirsi ogni volta il massimo delle probabilità di riuscita.

Ad esempio, se Est risponde sull'Asso con una piccola ed Ovest con la Dama, è praticamente certo che, tra tutte quelle inizialmente possibili, le opzioni rimaste in vita sono solamente le seguenti tre:

A92	
Q	JT765
K843	

A92	
QJ	T765
K843	

A92	
QJT	765
K843	

Infatti, ben difficilmente Ovest si liberebbe della Dama con una qualsiasi altra combinazione di carte.

Le *probabilità a priori* che riguardavano questi tre eventi erano:

Ovest	Est	pp%	%
Q	JT765	1,2	26,1
QJ	T765	1,6	34,8
QJT	765	1,8	39,1
Totali		4,6	100

In altri termini, fatto 100 l'intero Universo dei casi plausibili, la percentuale della divisione dei Resti 3-3, è salita di 3 punti percentuali (dal 36% al 39%), mentre, quella inizialmente irrisoria della Dama secca, è passata dall'1,2% al 26,1%!

Siete d'accordo?

Se la vostra risposta è stata positiva dovete andare a cercarvi nel mio web site le pagine che riguardano la *“Scelta Ristretta”* e studiarvele.

Infatti, se ci pensate su un attimo, quando Ovest ha il piccolo marriage secco, può giocare indifferentemente sia il Fante che la Dama, e pertanto, è come se questa combinazione valesse la metà delle probabilità che la riguardano. Estendendo lo stesso ragionamento all'ultima riga è evidente che la probabilità dell'ultimo evento si riduce ad un terzo.

In conclusione i dati statistici da prendere in considerazione sono:

Ovest	Est	pp%	%
Q	JT765	1,2	46,1
QJ	T765	0,8	30,8
QJT	765	0,6	23,1
Totali		2,6	100

Arrivati questo punto la manovra corretta è quella di proseguire con il 9, e se Est sta basso, lisciare.

Se il 9 viene catturato dal Fante di Ovest, più tardi bisogna procedere sorpassando il Dieci in Est, mentre, se Ovest vince scioccamente con il Dieci, più tardi si proseguirà battendo il Re.

Supponendo che Ovest giochi il Fante in entrambi i casi in cui lo possiede, la probabilità di successo della manovra è pari al 76,9%.

Ora andiamo ad analizzare il caso nel quale, come è più probabile, entrambi gli Opponent rispondo con una piccola sull'Asso. Dal novero dei casi possibili vengono eliminati solo quelli in cui uno dei difensori ha il vuoto o una qualsiasi combinazione secca dei tre Onori mancanti.

Quando Est risponde con una cartina sulla prosecuzione di 2 da Nord, la situazione dei casi possibili rimasti in essere cambia nuovamente e sarà la seguente (con "O" che rappresenta indifferentemente uno dei tre Onori mancanti all'appello):

Ovest	Est	pp%	%	Prese
x	OOOxx	3,63	7,3	2
Ox	OOxx	14,52	29,3	2
OOx	Oxx	26,55	53,7	3
OOOx	xx	4,84	9,8	2
Totali		49,64	100	2,41

Passando l'8 si realizzano tre prese sia nel primo caso (nel quale Est ha grossolanamente sbagliato a non passare

uno dei suoi tre Onori), sia quando il colore è diviso 3-3.

Anche volendo supporre che Est giochi correttamente, la probabilità di successo di passare l'8 è superiore al 50% (53,7%).

Anche in questo caso, altro che 36%!

Ora prendete visione di questa Licita:

Ovest	Nord	Est	Sud
-	-	-	1♥
2♣	2♥	P	3♦
P	4♥		

♠ 8542

♥ K93

♦ A92

♣ 843



♠ AK

♥ AQJT2

♦ Q853

♣ 65

Nord ha risposto alla vostra *Trial Bid* con un discutibile salto a Manche, perché, se è vero che ha il complemento Onori a quadri, è anche vero che ha la peggior distribuzione e il minimo assoluto di quanto può avere. Questi fatti sono ricorrenti quando il Rialzo dell'Apertura è del tipo lasco (6-10).

Ovest inizia con il Re di fiori, Est lo supera con l'Asso ed insiste nel colore per la Dama ed il successivo Dieci di Ovest.

Voi surtagliate il 7♥ passato da Est al terzo giro; e quando tirate tre colpi di Atout, Est, sul secondo e terzo giro, scarta due picche.

Proseguite con Asso e Re di picche sotto il quale cade la Dama di Ovest. Questo è lo stato dell'arte, come proseguite?



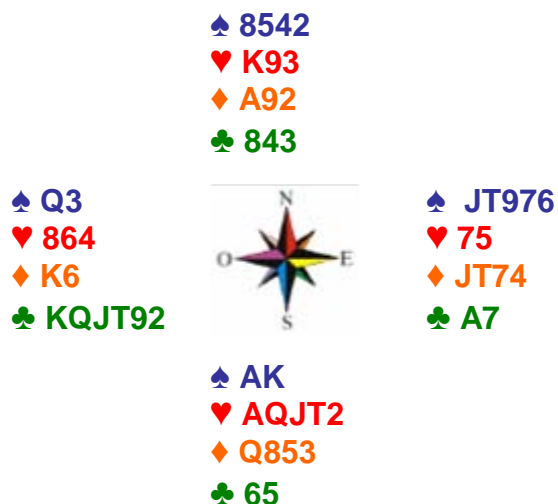
Sembra quasi certo che Ovest sia partito con la sesta di fiori, tre cuori e la Dama seconda di picche. Il suo intervento a fiori senza il Re di quadri, in zona sarebbe temerario ed è lecito attribuirgli anche questo doubleton. Questa ricostruzione più che probabile della realtà deve condizionare la manovra del colore di quadri del Giocante.

In assenza di altre informazioni il modo corretto di muovere la Figura delle quadri per ricavarne le tre prese indispensabili al mantenimento del contratto è quello di muovere piccola all'Asso e piccola verso la Dama (22%).

Ma dopo la diligente ricostruzione operata dal giocatore, una volta attribuito il Re secondo ad Ovest, la manovra per ottenere tre prese dal colore di quadri è diversa e, a ipotesi verificata, è sicura al 100%.

Sud muove una piccola verso l'Asso e quando Ovest sta basso, inserisce il 9. Est vince la presa con il dieci e torna con il Fante di picche franco, ma Sud può tagliarlo con l'ultimo atout, battere l'Asso di quadri catturando il Re ormai secco di Ovest e terminare il colpo con il sorpasso al Fante di Est.

Come è facile verificare, osservando il diagramma completo la manovra standard delle quadri lo avrebbe condannato al down:



Il Sorpasso è la prima manovra che si impara quando si avvicina il bridge. Essa viene presto incamerata e troppo presto messa da parte.

In realtà, nel gioco di tutti i giorni, i Sorpassi *puri* (cioè, quelli non condizionati da altre informazioni) sono quasi una rarità e bisogna aver maturato l'elasticità mentale necessaria per muovere i colori in base al complesso delle deduzioni operate.



Il sorpasso impuro

BIOGRAFIE



Adam Zmudinski

Nato il 19 gennaio del 1956 da una famiglia di musicisti e, a sua volta, valente pianista, ha preso una laurea in ingegneria elettronica ed è stato iniziato al bridge dal padre fin dall'età di 5 anni.



Vive a Katowice dove è un affermato insegnante ed uno dei migliori giocatori professionisti polacchi.

Habitué del podio agli Europei a Squadre, il suo palmares comprende due ori (1989 e 1993), due argenti (1997 e 2010) e tre bronzi (1991, 2001, 2004).

Sul piano intercontinentale ha conquistato ai Mondiali a Squadre un argento nel 1991 e due bronzi nel 1989 e nel 2001 e l'argento alle Olimpiadi nel 2000.

Inoltre, può vantare un numero imprecisato di vittorie e piazzamenti in tornei nazionali ed internazionali. Tra queste ricordiamo quelli nella NEC Cup del 2005 e del 2007 e nel White House del 2004 e del 2005.

Con Balicki, suo partner abituale da oltre 20 anni, ha vinto in USA la Spingold (3 volte), la Vanderbilt Cup (2 volte) e il Mitchell (5 volte).

Nel 2002 ha conquistato la medaglia di bronzo nella Rosenblum Cup ai mondiali di Montreal e quella d'argento nello IOC Grand Prix di Salt Lake City.

Nel 2009 ha vinto il Transnational di San Paolo, nel 2012 ha preso l'argento alle Olimpiadi di Lille e nel 2013 il bronzo nella Bermuda Bowl e nella Champion Cup e l'argento nei World Mind Games.

I suoi successi gli hanno fruttato i titoli di European Grand Master e di World Grand Master con il quale ultimo occupa stabilmente una delle prime 30 posizioni nella speciale classifica dei giocatori in attività .

STORIA del BRIDGE



La sfida di Zia

Elena Jeronimidis, che dirige con molta competenza e professionalità la simpatica rivista inglese *Bridge Plus*, ha deciso di essere anche l'editrice dell'interessante volumetto scritto da Marc Smith, nel quale si può leggere la storia della sfida di Zia Mahmood (cfr. N. 27) contro i computer.

Zia ha sempre avuto il pallino di sfidare il computer. Verso la metà degli anni '90 era pronto a scommettere un milione di dollari che nessun elaboratore avrebbe potuto batterlo al tavolo da bridge, ma, come probabilmente Zia già sapeva, nessuno raccolse la scommessa.

In realtà, Zia ebbe a dichiarare: «Se un genio come Kasparov può essere sconfitto da un computer programmato per giocare a scacchi, può darsi benissimo che un giorno un cervello fatto soltanto di circuiti elettronici possa battere me a bridge. Però, sono convinto che il bridge sia uno dei pochi bastioni che i computer non possono al momento conquistare».

Nel frattempo, i programmi di bridge per i computer divennero sempre più potenti e sofisticati e, trascorso qualche anno, a seguito di un'idea nata tra lui e il campione inglese Andy Robson durante una partita di golf, Zia decise di ridisegnare la sua sfida in maniera diversa.

Insieme a sette programmi per computer, probabilmente i migliori che ci sono oggi al mondo, avrebbe infatti dato vita a una serie di match di 7 mani l'uno. In pratica, mantenendo fisso il posto di Nord in sala aperta, Zia avrebbe giocato avendo, di

volta in volta, come partner, come compagni di squadra e come avversari tutti i sette computer.

Come nei classici incontri a squadre di questo tipo, ogni squadra avrebbe guadagnato un punto per ogni mano vinta, mezzo per ogni mano pareggiata, e il match lo avrebbe vinto il quartetto che fosse per primo arrivato a 4 punti.

La vittoria nell'incontro sarebbe valsa 1 VP a ciascuno dei quattro componenti il team. Alla fine, la contesa sarebbe stata vinta dall'uomo o dal computer che per primo avesse sommato 10 VP.

La sfida, forse la più spettacolare del Millennio (come riporta il sottotitolo del libro che la descrive), s'è svolta il primo week-end di settembre del 1999 a Londra presso il bel Circolo di Andy Robson.

Molti gli spettatori. Presenti all'importante e unico evento erano alcuni noti giornalisti che rappresentavano i migliori giornali inglesi e qualche rivista europea.

I sette computer e i loro programmatori convennero a Londra dai più lontani angoli del mondo. Dal Giappone, da Hong Kong, dalla Germania, dagli Stati Uniti oltre che dalla Gran Bretagna.

Il più famoso dei 7 era forse *GIB*, vincitore dell'ultimo Campionato del Mondo dei Computer e favorito a riconfermare il proprio titolo alle Isole Bermuda nel gennaio del 2000.

Chip Martel, il grande campione americano, si espose fino a sostenere che *GIB* sarebbe diventato un autentico esperto già nell'anno 2000 e il più forte giocatore del mondo nel 2003!

I nomi degli altri sei? *Oxford* e *Blue Chip* britannici; *Q-Plus* tedesco, secondo arrivato nel Mondiale per Computer del 1998; *Meadowlark*, proveniente dal Nord Dakota (U.S.A.); *Micro Bridge*, dal Giappone, per finire con *Saitek Pro Bridge*

510, un programma non basato su PC, fabbricato a Hong Kong.

E l'avversario umano? L'asso pakistano, era un giocatore intuitivo dalla straordinaria presenza al tavolo, dalla sgargiante carriera e, probabilmente, il più vincente giocatore di partita libera (al tavolo giusto giocava già a quel tempo a 100 sterline...) che si conosca.

A Londra, era famoso per come sapeva superlativamente "gestire" qualsiasi partner: avrebbe saputo dimostrare la stessa abilità anche con un qualsiasi computer?

La domanda che chiunque ne aveva l'opportunità poneva a Zia nei giorni precedenti la sfida, cantinelava più o meno così: «Riuscirà l'essere umano a prevalere sulla macchina nel più avvincente gioco di carte del mondo?».

E Zia non mancava di rispondere spavalidamente: «Sette macchine contro un solo uomo sono certamente in soprannumero. Mi sento un po' come Daniele nella fossa dei leoni, ma, anche se *GIB* molto presuntuosamente scommette sui leoni, sono sicuro che a vincere sarà Daniele... ».

La qualità del bridge giocato a Londra nell'occasione, sorprendendo i pochi scettici, fu di elevatissimo standard e il risultato restò in dubbio sino al termine.

Vinse Zia, di poco, ma vinse.

Se ciò dimostrò che l'essere umano era ancora più bravo del computer, fu davvero affascinante e istruttivo osservare le differenze di strategia tra il cervello artificiale e quello umano.

I match, trasmessi in Bridgerama, a volte, lasciarono gli spettatori col fiato sospeso e, a tratti, furono così eccitanti, da poter inserire a buon diritto l'epica sfida tra le pietre miliari della storia del bridge.

POESIA



Twas the night before Christmas (di Jay Becker)

“Twas the night before Christmas,
 Two guest in our house
 Had started to play bridge
 With me and my spouse.
 “Please tell me,” she shouted,
 “Why didn’t you double?
 “Twas plain from the start
 That we had them in trouble.”
 “ ‘Tis futile my dear,”
 Said I, taking no stand,
 “To discuss it with you—
 Let us play the next hand.”
 “Remember next time,”
 Said she, icing a frown,
 “To double a contract
 That’s sure to go down.”
 So I picked up my cards
 In a downtrodden state,
 Then I opened One Spade
 And awaited my fate.

♠ 9876
 ♥ 65432
 ♦ 8765
 ♣ -
 Dealer E

♠ -
 ♥ QJT9
 ♦ KQJT9
 ♣ KQJT



♠ AKQJT
 ♥ AK87
 ♦ -
 ♣ A987

Vul. NS
 ♠ 5432
 ♥ -
 ♦ A432
 ♣ 65432

The guy sitting South
 Was like many I’ve known;
 He played and he bid
 In a world all his own.
 “Two diamonds,” he countered
 With scarcely a care

The ace in his hand
 Gave him courage to spare.
 My wife, she smiled faintly,
 And tossing her head,
 Leaned over the table;
 “I double,” she said.
 And North, for some reason
 I cannot determine,
 Bid Two Hearts as though
 He were preaching a sermon.
 I grinned as I doubled,
 Enjoying the fun,
 And turned round to South,
 To see where he would run.
 But South, undistressed,
 Not at a loss for word,
 Came forth with Two Spades
 Did I hear what I heard?
 The other two passed
 And in sheer disbelief
 I said, “Double my friend,
 “That’ll bring you grief.”
 South passed with a nod,
 His composure serene;
 My wife with a flourish
 Led out the heart queen.
 I sat there and chuckled
 Inside o’er their fix—
 But South very calmly
 Ran off eight straight tricks!
 He ruffed the first heart
 In his hand right away
 And then trumped a club
 On the very next play.
 He crossruffed the hand
 At a breathtaking pace
 ‘Til I was left holding
 Five spades to the ace.
 In anguish my wife cried,
 “Your mind is growing old,
 Don’t you see six notrump
 In this hand is ice cold?”
 By doubling this time
 I committed a sin
 It just goes to prove
 That you never can win.

OPINIONI



È difficile il Bridge ?

Nella mia lunga esperienza bridgistica mi è capitato più volte di essere attore o spettatore di una scena simile a quella che vado a descrivere.

In un circolo polisportivo, un Socio si avvicina ad un tavolo dove quattro altri Soci sono intenti ad uno strano gioco di carte. Sul tavolo, oltre ad un foglietto per appuntare i risultati, ci sono agli angoli delle strane scatolette piene di cartellini colorati e al centro un contenitore altrettanto colorato con delle sigle sul dorso e dotato di quattro tasche piene di carte.

Il Socio si sofferma ad osservare, incuriosito dallo sfavillio degli oggetti variopinti che gli riportano alla mente gli spensierati e rimpianti tempi della sua infanzia.



Inconsapevole di quanto sta per accadergli, il Socio osserva per qualche minuto i giocatori che estraggono i cartellini dalle scatole d'angolo e li depongono ordinatamente davanti a loro sul tavolo, seguendo un incomprensibile ordine in evidente ubbidienza a qualche oscuro codice. Poi, quasi sollevati dal terminare di questo compito, ripongono i cartellini e cominciano a giocare con le carte. Uno dei quattro, ne pone sul tavolo davanti a sé una scoperta, quello che lo segue, che forse è stato quello meno abile nella fase

precedente, stende le sue carte scoperte sul tavolo e partecipa al resto della partita passivamente, ubbidendo per filo e per segno agli ordini del suo dirimpettaio (evidentemente la sua mancanza deve essere stata piuttosto grave). Tutta la fase del gioco si svolge in un silenzio quasi religioso rotto soltanto dai brevi ordini di giocare le carte, e ogni quattro carte giocate, i giocatori riprendono la propria e la mettono coperta davanti a sé. Certe volte diritta, altre coricata. Poi, raccolta l'ultima carta, il silenzio viene rotto dai vivaci e coloriti commenti degli interpreti.

Poi, sempre rispettando un incomprensibile rituale, i giocatori raccolgono le carte sparse sul tavolo e le ripongono nelle tasche dell'astuccio che è rimasto fisso al centro del tavolo, lo mettono da parte, ne prendono un altro da una pila accanto al tavolo e tutta la rappresentazione si ripete, quasi ossessivamente, per filo e per segno.

Sempre più incuriosito, il Socio osservatore che nel frattempo ha notato che i contenitori con le carte vengono scambiati con un altro tavolo dove viene ripetuta una liturgia simile da altri quattro giocatori, aspetta una pausa del gioco per chiedere educatamente: *"scusate, ma che gioco è?"*.

Bridge, rispondono all'unisono i 4 attori ed un paio di altri Soci che stavano seguendo la partita seduti intorno al tavolo.

Ah! si... ne ho sentito parlare. È difficile?

Beh, no, ci vuole un po' di applicazione all'inizio, ma poi...

Allora è facile?

Uhm, insomma, proprio facile no, sta a sentire, se sei interessato possiamo insegnarti noi le basi più tardi o magari domani.

A quel punto il Socio osservatore non sa di essere sulla soglia di una decisione che potrebbero sconvolgergli il resto della vita.

Se ringrazia e se la svigna, la fa franca.

Se sente di non voler essere da meno di quelli che sono seduti, è probabile che continuerà a praticare quel gioco più o meno intensamente per il resto della sua vita, scoprendo che non ne esiste un altro capace di dispensare gioie e dolori in così larga ed intensa misura.

Come una donna di straordinaria bellezza, che con leggiadra malizia lascia intuire le delizie che potrebbe dispensare ma che sta ben attenta a non concedersi mai completamente, così il bridge, man mano che scopre con sapiente e vereconda parsimonia le sue grazie, offre un godimento intellettuale davvero incomparabile.

Ora, per tentare di rispondere alla domanda in capo all'articolo, vi rivelerò che il problema non è tanto nell'imparare le regole del gioco, che pure presentano una loro intrinseca complessità, quanto nel saper instancabilmente analizzare situazioni sempre diverse e nel saperne fare una sintesi ragionata che affina sempre più la propria capacità di giudizio. Strategie e tattiche attuative sono il pane ed il companatico di questo inimitabile gioco.

Chi ancora non lo conosce, può fermarsi qui.

Gli basti di sapere che si tratta di un gioco che viene praticato da centinaia di migliaia di persone in tutto il mondo e che esistono Società Sportive strutturate a livello planetario per organizzare in continuazione Tornei, Gare di Selezione e Campionati di ogni tipo. Poi, avendo coscienza, come ogni altro vero sportivo, che troverà sul suo cammino classifiche da scalare e titoli da conquistare, potrà cercare sul web site federale il Club più vicino alla sua abitazione e prenotare il prossimo Corso per Principianti.

Chi, invece, in qualche misura è già caduto nella rete, può continuare a leggere il resto

di questo articolo nel quale, con palese immodestia, tenterò di dimostrare che, proprio come veniva risposto al Socio curioso di poco fa, questo è un gioco che può essere definito facile o difficile in funzione degli obiettivi che si pone chi lo affronta.

Supponete di essere impegnati in un incontro a Squadre e di esservi spinti fino al piccolo Slam a SA giocandolo da Sud.

Il board è interamente colorato di verde con Ovest che era deputato a parlare per primo. Nondimeno, tutto ciò è davvero poco importante, perché gli avversari si sono limitati a fare da tappezzeria.

Senza tentennamenti, Ovest inizia con la Dama di picche e quando scende il Morto questo è il campo che si presenta:

♠ A
♥ 9432
♦ AKQ764
♣ J2



♠ K962
♥ AK
♦ 85
♣ AQT64

Potete contare solo 8 prese certe (2 a picche, 2 a cuori, 3 a quadri ed una a fiori), tuttavia, sembra evidente che le altre 4 possano essere procurate senza eccessiva difficoltà dai colori minori.

Molto bene.

Cosa fate dopo che avete vinto l'attacco al Morto?

Per cortesia, se volete entrare nello spirito dell'articolo, non date una risposta distratta e frettolosa, fatemi la cortesia di supporre che vi siete giocati le chiavi di casa e comportatevi di conseguenza.

A questo punto, mi prenderò la libertà di fare un paio di ipotesi sul vostro Piano di Gioco.

Prima ipotesi: avete baldanzosamente cominciato a battere le teste di quadri.

Seconda ipotesi: avete giudiziosamente iniziato con il sorpasso a fiori.

Non voglio farvi il torto di pensare che abbiate scelto una terza via, perciò, continuando ad illustrare lo svolgersi del gioco nella seconda ipotesi, vi informo che quando chiamate il Fante di fiori dal Morto, Est lo copre con il Re.

Una volta vinta la presa con l'Asso di fiori come proseguite?

Avete pianificato di vedere se le fiori filano prima di passare alla battuta delle quadri?

Se avete seguito una qualsiasi delle suddette vie, il più delle volte vi andrà bene, realizzerete le 12 prese del vostro slam e dormirete sonni tranquilli confortati dalla convinzione che il Bridge non è troppo difficile e che vi ha ormai svelato gran parte dei suoi segreti.

Però, se non è uno dei vostri giorni fortunati, potrebbe accadervi che i vostri avversari non sbagliano una mossa e, allora, nessuno possa esonerarvi dalla mortificazione di dover spiegare al dirimpettaio ed ai compagni di squadra come avete fatto ad andare down in un contratto che era quasi di battuta. In questo malaugurato caso, la notte dormirete male e fiori e quadri vi danzeranno intorno fino al mattino in un sabba da incubo.

Se, invece, avete pianificato delle mosse diverse da quelle fin qui ipotizzate, con ogni probabilità, avete mantenuto il vostro slam e questo mio articolo non avrà rappresentato altro che un breve intermezzo più o meno piacevole.

State ancora leggendo?

Allora, vi prego di fare molta attenzione, perché quella che sto per illustrarvi è la

sequenza di ragionamenti logici che un buon bridgista compie centinaia di volte quando decide di misurarsi con le carte.

Per questa smazzata, tutto quello che viene richiesto è di saper contare fino a 12 a condizione di aver preso la saggia ma faticosa abitudine di prevedere il peggio prima di fare ogni singola mossa.

Quelli tra voi che hanno iniziato con la battuta delle teste di quadri, si sono chiesti cosa avrebbero fatto dopo aver incassato le sei prese della lunga della Morto?

♠ A
♥ 9432
♦ AKQ764
♣ J2



♠ K962
♥ AK
♦ 85
♣ AQT64

Se non l'hanno fatto, devono ancora migliorare parecchio e ad un certo punto, si renderanno conto che le altre 4 prese che sono a loro disposizione non gli sono sufficienti per mantenere il loro impegno e che sarà indispensabile, finché si è ancora al Morto, di procedere con il sorpasso al Re di fiori, sperando di trovarlo in Est (50%).

A questo punto, sarà loro del tutto evidente che le due manovre (battuta delle quadri e sorpasso a fiori) potevano essere temporalmente invertite senza dover per questo subire nessun nocumento.

Anticipare il sorpasso a fiori, avrebbe però consentito di verificare se per caso, trovando le fiori divise 3-3 con il Re in Est (poco meno del 18%), era possibile riscuotere l'intero colore. La questione ha la sua bella importanza perché, se filano 5

prese di fiori, sommandoci le 4 prese nei nobili, si arriva a 9 e bastano le tre teste di quadri per mantenere il contratto.

In altre parole, non si ha più la necessità di trovare i resti del colore di quadri regolarmente divisi 3-2 (68%).


Insomma, dato che il sorpasso a fiori deve essere tentato comunque, tanto vale prendersi la chance aggiuntiva di provarlo per primo. Se il sorpasso, fallisce, o se anche riesce, ma le fiori non si affrancano, ripiegherete sulla battuta delle quadri.

Vi convince questo ragionamento?

Il lettore attento avrà certamente obiettato, tra sé e sé, che tutto avrebbe funzionato allo stesso modo anche partendo con le quadri; se i resti del colore fossero risultati mal divisi, dopo aver riscosso le tre teste, si sarebbe passati al tentativo di affrancamento delle fiori.

È vero!

Nondimeno, se le carte stanno come nel diagramma che segue, con entrambe le manovre si finisce battuti, mentre, ne esiste una terza vincente alla sola condizione di trovare il Re di fiori ben piazzato (o quasi).

♠ A		
♥ 9432		
♦ AKQ764		
♣ J2		
♠ QJT		♠ 97543
♥ T5		♥ QJ876
♦ JT93		♦ 2
♣ 9875		♣ K3
♠ K862		
♥ AK		
♦ 85		
♣ AQT64		

Il *ragionamento in più* è quello che segna l'ampio vallo tra la massa dei giocatori medi e quelli esperti.

Analizzando il colore di fiori, un buon giocatore si rende immediatamente conto

con estrema naturalezza che l'eventuale successo del sorpasso, grazie alla presenza del Dieci, assicura tre prese di fiori e non due soltanto.

A questo punto, con sette prese certe (3 fiori più 4 teste nei Nobili), le prese mancanti per il mantenimento dello slam sono soltanto 5 e non vi è più la necessità di trovare il colore di quadri ben diviso!

Cinque prese di quadri possono essere realizzate con il 98% di probabilità di riuscita (quasi la certezza), mettendo in atto la semplice tecnica, mai troppo abusata, del *Colpo in Bianco*.

E siamo finalmente arrivati all'epilogo.



In presa con l'Asso di picche, si deve giocare il Fante di fiori che verrà coperto dal Re di Est e, una volta vinta la presa di mano con l'Asso e assicuratisi tre prese a fiori, sarà sufficiente muovere il 5 di quadri chiamando il 4 dal Morto!

Ora la difesa è costretta alla resa visto che le comunicazioni con il Morto sono ancora integre grazie alla seconda cartina di quadri della mano!!

Allora, è facile o difficile il Bridge?

La risposta datela voi.

STATISTICA

Il valore della lunga

Qualsiasi colore più lungo di tre carte è in grado di produrre delle Prese di lunghezza per effetto di una possibile favorevole ripartizione dei Resti del colore nelle mani

degli altri tre giocatori indipendentemente dal valore delle carte che lo compongono.



Bridge players from any part of country can sit in at tournament by watching this electrical annunciator board. Key on the bridge table are operated to indicate plays on board

Ad esempio, un colore formato dalle 4 carte di più basso valore:

5432

potrà fornire una presa aggiuntiva di lunghezza tutte le volte che i resti del colore risulteranno divisi equamente nelle mani degli altre tre contendenti pur ipotizzando l'assenza di qualsiasi carta dominante nella dirimpettaia mano del compagno:

	876	
AKQ		QJT
	5432	

Il Sud qui sopra, dovrà cedere la presa tre volte alla Linea avversaria ma, alla fine,

potrà incassare la quarta carta che risulterà finalmente franca.

Grazie al calcolo combinatorio, dato un colore di una qualsiasi lunghezza è possibile calcolare la popolazione dei possibili resti del colore nelle altre tre Mani.

Ad esempio, per un nostro colore di 9 carte avremo che i resti potranno risultare suddivisi nei seguenti quattro modi diversi:

4-0-0
3-1-0
2-2-0
2-1-1

La popolazione di ogni singola distribuzione può essere calcolato con gli algoritmi che seguono:

4-0-0	${}_{13}C_4 \times {}_{13}C_0 \times {}_{13}C_0 \times P$	2.145
3-1-0	${}_{13}C_3 \times {}_{13}C_1 \times {}_{13}C_0 \times P$	22.308
2-2-0	${}_{13}C_2 \times {}_{13}C_2 \times {}_{13}C_0 \times P$	18.252
2-1-1	${}_{13}C_2 \times {}_{13}C_1 \times {}_{13}C_1 \times P$	39.546
Totale		82.251

Dove "P" rappresenta il valore delle *permutazioni* con le quali è possibile invertire i resti nelle mani degli altri tre astanti, mentre i termini " ${}_{13}C_x$ " sono le combinazioni formabili con 13 carte prese a gruppi di "x".

Di seguito, per vostra comodità, potete prendere visione della conversione puntuale degli addendo in numeri interi:

4-0-0	715 x 1 x 1 x 3	2.145	2,61%
3-1-0	286 x 13 x 1 x 6	22.308	27,12%
2-2-0	78 x 78 x 1 x 3	18.252	22,19%
2-1-1	78 x 13 x 13 x 3	39.546	48,08%
Totale		82.251	100%

Prendendo a base questi dati numerici si possono derivare alcune altre informazioni interessanti facendo qualche semplice operazione aritmetica.

Se si vuole conoscere il numero delle volte che il partner porterà in dote esattamente due carte di appoggio:

$$18.252 : 3 \times 2 + 39.546 : 3 = 25.350 = 30,82\%$$

Se si vuole conoscere il numero delle volte che troveremo i resti divisi 4 e 0:

$$82.251 - 2.145 : 3 \times 2 = 4.290 = 77.961 = 98,26\%$$

Se si vuole conoscere il numero delle volte che uno qualsiasi dei due avversari sarà vuoto nel nostro colore:

$$2.145 : 3 \times 2 + 22.308 : 3 + 18.252 : 3 = 13.950 = 16.97\%$$

Se si vuole conoscere il numero di Prese Medie conseguibili in assenza di ogni Onore dominante, dovremo, invece, fare dei conteggi più elaborati:

S	N	E	O	P	P _c	f%	P _M
9	3	1	0	3.718	8	4,52	0,36
9	3	0	1	3.718	8	4,52	0,36
9	1	3	0	3.718	8	4,52	0,36
9	1	0	3	3.718	8	4,52	0,36
9	0	3	1	3.718	8	4,52	0,36
9	0	1	3	3.718	8	4,52	0,36
9	2	2	0	6.084	7	7,40	0,52
9	2	0	2	6.084	7	7,40	0,52
9	0	2	2	6.084	7	7,40	0,52
9	2	1	1	13.182	8	16,03	1,28
9	1	2	1	13.182	7	16,03	1,28
9	1	1	2	13.182	7	16,03	1,28
9	4	0	0	715	9	0,87	0,04
9	0	4	0	715	5	0,87	0,04
9	0	0	4	715	5	0,87	0,04
Totale				82.251	-	100	7,05

Nella Tabella qui sopra, "P" è la popolazione (numero delle mani possibili),

"P_c" il numero delle prese conseguibili senza il possesso degli Onori dominanti, "f%" la frequenza di accadimento dell'evento espressa in percentuale, ed infine, "P_M" le prese mediamente conseguibili ponderate per la frequenza di accadimento del singolo evento.

Come potete vedere, quando partite con il Dieci nono, se lo eleggete a colore di atout, avete mediamente la possibilità di fare 7 prese nel colore anche se gli Onori dominanti li hanno sempre gli avversari.

Ripetendo lo stesso procedimento per tutte le lunghezze possibili si ottengono i dati esposti nella seguente tabella.

Carte	P _M	P _{4°}	P _{5°}	P _{6°}
4	0,57	36,7%	-	-
5	1,54	53,2%	87,2%	-
6	2,89	69,8%	94,0%	99,4%
7	4,13	78,9%	97,8%	99,9%
8	5,52	93,1%	99,5%	100%
9	7,05	98,3%	100%	100%
10	8,46	100%	100%	100%
11	9,89	100%	100%	100%
12	11,33	100%	100%	100%
13	13	100%	100%	100%

Dove nella colonne "P_{4°}" e successive sono rappresentate le probabilità di fare presa della 4^a/5^a/6^a carta di un colore di una determinata lunghezza, pur in assenza di tutti gli Onori dominanti.

Per maggior chiarezza leggiamo insieme la riga della tabella corrispondente ad un colore quinto; esso produrrà per lunghezza, ossia in assenza di tutte le carte dominanti del seme, circa una presa e mezzo di gioco e la sua 4^a carta risulterà vincente circa la metà delle volte.

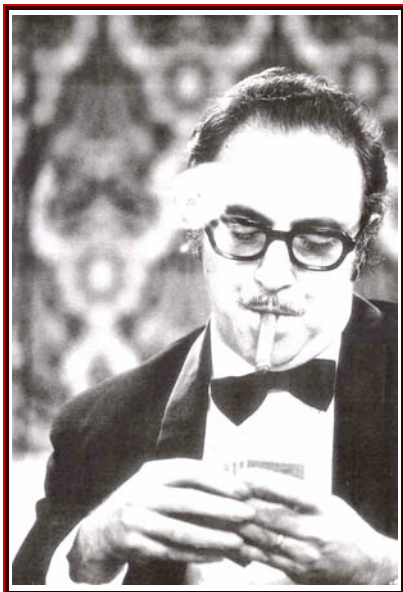
In altri termini, a priori un colore Quinto vale intrinsecamente quasi tre volte un colore quarto e poco più della metà di un colore sesto.

ANEDDOTI



L'Attacco fuori turno di Belladonna

Correva il 1975 quando, durante un Torneo Internazionale in Sud America, il grande Giorgione attaccò fuori turno.



Grande meraviglia per questa disattenzione, ma, comunque, fu chiamato il Direttore che spiegò al Giocante i suoi diritti.

Dopo attenta meditazione, il Giocante decise di accettare

l'Attacco e alla fine il suo contratto risultò battuto.

Il partner ebbe a dire: *"conosco un solo idiota che ha la possibilità di rifiutare l'Attacco di Belladonna e vi rinuncia!"*

FIGURE

Molte Figure che sembrano di estrema facilità, di fatto, presentano dei risvolti non troppo evidenti al giocatore medio che storicamente rifugge le analisi statistiche.

Q982

	N	
W	E	
	S	

AJT753

Non avendo problemi di Rientri, come pensate di dover muovere la Figura qui accanto se non avete nessuna indicazione probante circa la distribuzione e la forza dei vostri Opponent?

Battete in testa l'Asso o pianificate il sorpasso al Re?

Tutti i giocatori sanno che con dieci carte è preferibile il sorpasso, ma andiamo a vedere meglio perché è così.

In assenza di altre informazioni condizionanti, le probabilità a priori di divisione dei Resti del Colore sono le seguenti:

Ovest	Est	p%
-	Kxx	11
x	Kx	26
xx	K	13
K	xx	13
Kx	x	26
Kxx	-	11
Totale		100

Come è facile verificare, la manovra di sorpasso al Re offre il 50% di probabilità di riuscita (somma delle prime tre righe), mentre, la caduta del Re sotto l'Asso avviene solo nel 26% dei casi (le due righe centrali nelle quali il Re è secco).

Tuttavia, se pensate di avere il 50% di probabilità a priori di realizzare tutte le prese del colore, siete in errore! perché questa è una verità che vale solo prima che venga mossa una qualsiasi carta.

Nella realtà, quando avete giocato una carta alta da Nord con il proposito di lasciarla se Est sta basso, qualora Est passi, invece, il Re, le vostre probabilità di fare 6 prese sono pari al 100%. Mentre, se Est risponde con una delle tre cartine che mancano all'appello, la situazione è cambiata non poco perché le due combinazioni barrate nello schema che segue, non sono più possibili:

Ovest	Est	p%
-	Kxx	11
x	Kx	26
xx	K	13
K	xx	13
Kx	x	26
Kxx	-	11
Totale		76

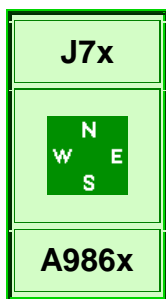
Questo fatto comporta che l'universo dei casi possibili è ora limitato a sole 4 combinazioni e che come è evidente, quelle in cui il sorpasso fallisce (ultime due righe), sono più probabili delle prime due nelle quali il sorpasso, invece, riesce.

Riparametrando il tutto all'unità abbiamo che le probabilità posteriori all'uscita della cartina in Est (pp) sono date da:

Ovest	Est	p%	pp%
-	Kxx	14,5	48,7
x	Kx	34,2	
xx	K	0	0
K	xx	17,1	51,3
Kx	x	34,2	
Kxx	-	0	0
Totale		100	100

In altri termini, dopo che Est a risposto sulla carta giocata da Nord, o avete la certezza di riuscire, oppure, le vostre chance scendono dal 50% al 48,7%.

Passiamo, ora, ad un'altra Figura la cui analisi statistica potrebbe apparire piuttosto semplice, ma, come già detto, per questo argomento, la semplicità è, spesso, solo apparente.



Se sono indispensabili 4 prese, si inizia lisciando il 6 se Ovest non lo copre con il Dieci. Poi, se la presa la vince Est con il Dieci, si fa girare anche il 9, quindi si batte l'Asso; se, invece, la presa la vince Est con un Onore Maggiore, si fa girare il Fante qualora Est non lo copra.

Se Ovest interpone il Dieci al primo giro, lo si supera con il Fante del Morto e poi si fa girare il 7 se Est non lo copre.

Se Ovest interpone un Onore Maggiore al primo giro, poi si batte l'Asso.

I dati statistici che riguardano questo movimento sono racchiusi nel seguente specchietto:

Prese	%	PM
4	13	0,52
3	65,2	1,95
2	21,8	0,44
Totale	100	2,91

Se sono sufficienti 3 prese, si deve ricorrere. Invece, ad un Gioco di Sicurezza.

Si inizia ancora lisciando il 6 se Ovest non lo copre con il Dieci. Poi, se la presa la vince Est con il Dieci, si fa girare anche il 9 prima di battere l'Asso; se, invece, la presa la vince Est con un Onore Maggiore, si muove piccola verso il Fante.



Se Ovest interpone il Dieci al primo giro, lo si supera con il Fante e poi si fa girare il 7 se Est non lo copre.

Se, Ovest interpone un Onore Maggiore al primo giro, poi si muove verso il Fante.

I dati statistici che riguardano questa manovra alternativa sono racchiusi nel seguente specchietto:

Prese	%	PM
4	2,8	0,11
3	92,4	2,77
2	4,8	0,10
Totale	100	2,98

Infine, se si vuole giocare per il massimo delle prese conseguibili senza avere l'obiettivo prefissato in un certo numero di prese da conseguire, si inizia lisciando il 6 se Ovest non lo copre con il Dieci. Poi, se

la presa la vince Est con il Dieci, si fa girare il 9 prima di battere l'Asso; se, invece, la presa la vince Est con un Onore Maggiore, si riparte da Nord con il Fante.

Se Ovest interpone il Dieci al primo giro, lo si supera con il Fante del Morto e poi si fa girare il 7 se Est non lo copre.

Se Ovest interpone un Onore Maggiore al primo giro, poi si muove verso il Fante.

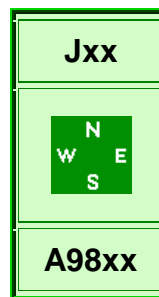
I dati statistici che riguardano quest'ultima manovra sono racchiusi nel seguente specchietto:

Prese	%	PM
4	9,6	0,38
3	79,9	2,40
2	10,5	0,21
Totali	100	2,99

Una notazione particolare farà meglio capire l'importanza delle carte intermedie.



Prendete la Figura qui a fianco, che è una stretta parente della precedente, sembra quasi impossibile, eppure, la mancanza del 6 modifica i dati statistici riducendo di quasi il 2% la possibilità di fare 3 prese applicando il Gioco di Sicurezza, mentre il numero massimo delle prese conseguibili con l'ultima manovra scende a 2,97.



Se poi togliete anche il 7, la probabilità di fare 4 prese scende al 10,2%, quella di farne tre applicando il Gioco di Sicurezza ascende al 78, e infine, il numero massimo di prese conseguibili si riduce a 2,94.

