

## STATISTICA

### I Prismi e le loro proprietà

(1ª Parte)

Il Bridge è un gioco basato sulle combinazioni che si possono formare con un mazzo di 52 carte raggruppate in 4 semi di 13 carte ciascuno e, di conseguenza, è un gioco governato dalle Leggi della Statistica.

Nonostante ciò, il percorso che sta avvicinando il Gioco ai principi che avrebbero dovuto governarlo da sempre, è lungo, travagliato e ancora incompleto.



*Il Finlandia*

Prima del 1925, quando il magnate americano Harold Stirling

*Vanderbilts* ne enunciò le regole con la collaborazione di un ristretto numero di amici durante una crociera a bordo del suo panfilo "Finlandia", le forme di Bridge che venivano giocate erano molto più simili al *Whist* che aveva imperato nei due secoli precedenti, che al gioco come lo conosciamo oggi.

Dopo di allora, le regole del gioco subirono poche variazioni significative, ma i meccanismi per allinearne lo svolgimento alle leggi del caso erano ancora lontani da venire.

Le prese venivano raggruppate a mazzetti di 4 carte davanti al giocatore che le vinceva e alla fine della Smazzata i mazzetti venivano riuniti e mescolati sommariamente per dar luogo alla nuova Smazzata.

Questo comportava che ogni Smazzata risentiva in maniera sensibile della precedente, che le carte, e in particolare quelle Onori, venivano a trovarsi troppo spesso alla sinistra di quelle superiori che

le avevano catturate nella Smazzata precedente e che i Resti dei colori risultavano troppo di frequente ben divisi.

Del resto per garantire una maggiore corrispondenza con le leggi del caso, le carte avrebbero dovuto essere mescolate almeno una ventina di volte e questo contrastava fortemente con la innata pigrizia della gran parte dei giocatori.

Il risultato fu che essi si abituarono ad affrontare un gioco *soft* e che solo i Campioni ed i pochi professionisti del tempo si spinsero a studiare come vincere anche nei pochi casi di malaugurata divisione dei resti.

Del resto, per i pochi che ne avessero avuto voglia, sul Gioco della Carta esisteva una letteratura consolidata basata sul *Whist*, mentre, per la neo nata fase della Licita, si trovava in giro poco più di qualche manualetto con regole rabberciate alla meglio e affatto basate su principi statistici.

In proposito, è noto come i supercampioni americani e non degli anni '50 e '60 fossero dei provetti giocatori di carta, ma soccombessero regolarmente di fronte al *Blue Team* che aveva pari abilità, ma che, in più, poteva vantare un lungo impegno nel campo dei Sistemi e delle Convenzioni.

Il fenomeno dell'appiattimento del Gioco era talmente evidente che i giocatori più abili e quelli più inclini al rischio inventarono il *Goulash*, per poter affrontare delle Smazzate con distribuzioni più irregolari e quindi più vicine alla realtà del caso.

Il *Goulash* consisteva nel distribuire le carte a ciascun giocatore a gruppi di 4/5 consecutive o, addirittura 13 per volta, anche se questo contribuiva a generare come fenomeno opposto: un Gioco troppo Sbilanciato.

L'introduzione dei Board, mitigò solo in parte il fenomeno dell'appiattimento del

Gioco, perché la dinamica della raccolta delle carte nelle quattro tasche del board e la successiva sovrapposizione dei 4 pacchetti, seguita dalla solita mescolatura approssimativa, tendeva, sia pure in maniera leggermente inferiore, ad allontanare la composizione delle Smazzate successive dalle leggi del caso.

L'introduzione del computer nella composizione delle Smazzate, avvenuta negli anni '80 in forma sperimentale e poi nella successiva decade con l'ideazione dei *Simultanei* in forma strutturata, ha finalmente allineato il Gioco alle Leggi che lo governano e lo ha reso molto più divertente e spettacolare.

Purtroppo, i giocatori che si erano formati negli anni precedenti hanno a lungo contrastato questa innovazione, accusando le Federazioni di voler rendere più difficili le Smazzate non si sa bene a difesa di quali reconditi interessi, mentre l'unica realtà è che erano scontenti di ritrovarsi a gestire delle difficoltà superiori a quelle nelle quali avevano maturato le loro capacità negli anni del praticantato.

La fuga di una parte dei vecchi giocatori dal Bridge agonistico si è assommata alla maggiore difficoltà di reclutamento di quelli nuovi, perché nel mondo odierno dove impera il "tutto e subito" e il "mordi e fuggi", il dover impiegare settimane per potersi sedere al tavolo da gioco e anni per padroneggiarne compiutamente le difficoltà, è un fatto riservato davvero ai pochissimi amanti della speculazione intellettuale.

Oggi, per i praticanti del bridge agonistico è, di fatto, indispensabile prendere meglio atto delle leggi statistiche che regolano il gioco.

Cominceremo questo faticoso cammino dagli argomenti che sono già stati pubblicati, per poi arrivare a considerarne alcuni altri che scaturiscono dalle mie

ricerche personali compiute per lo più a metà degli anni '90 che sono, almeno per quanto mi è dato di saperne, del tutto originali.

### **Numerosità delle Smazzate**

Per calcolare la numerosità delle possibili Smazzate occorre iniziare a calcolare le *Permutazioni* possibili con il mazzo delle 52 carte francesi che vengono usate per giocare a Bridge.

Le *Permutazioni* rappresentano i vari modi nei quali è possibile disporre un insieme di "n" oggetti.

Se iniziate a considerare due soli oggetti "A" e "B", le possibili configurazioni che essi possono assumere sono soltanto due, e precisamente:

"AB" o "BA"

Cioè, prima "A" e poi "B", o viceversa.

Se aggiungiamo un terzo oggetto "C", le configurazioni che essi possono assumere diventano 6:

"ABC", "ACB", "BAC", "BCA", "CAB",  
"CBA"

La numerosità delle disposizioni assumibili da un insieme qualsiasi costituito da "n" oggetti (o elementi) è dato dal fattoriale del loro numero:

n!

Il fattoriale di un numero si simboleggia con un "!" aggiunto al numero stesso, si legge "fattoriale di n" e si può calcolare facendo il prodotto dei primi "n" numeri interi.

Ad esempio il fattoriale di 2 è dato da:

$$2! = 1 \times 2 = 2$$

il fattoriale di 3 è dato da:

$$3! = 1 \times 2 \times 3 = 6$$

Ai nostri fini, è solo indispensabile aggiungere che per convenzione il fattoriale di zero è uguale a 1:

$$0! = 1$$

Il numero delle *Permutazioni* ottenibili con un mazzo di 52 carte è, allora, pari a:

$$52! = 1 \times 2 \times 3 \dots \times 52 = 8.065 \times 10^{64}$$

un numero inimmaginabile composto di 68 cifre! che comincia per 8 e termina con 12 zeri.

Considerato che dal punto di vista del Bridge per effetto della distribuzione iniziale le 52 carte si vanno a disporre in 4 gruppi di 13 (costituenti le *Mani* dei 4 giocatori), e che i modi nel quale ognuno dei 4 può disporle dopo averle ricevute è, ovviamente, pari a 13!, il numero "N" delle possibili Smazzate configurabili è dato da:

$$N = \frac{52!}{13! \times 13! \times 13! \times 13!} \approx 53,645 \cdot 10^{27}$$

Un numero ugualmente enorme che è vicino a 53 miliardi di miliardi di miliardi!



Un altro modo per calcolare il numero delle possibili Smazzate, leggermente più laborioso, per chi non ha familiarità con il *Calcolo Combinatorio*, è

quello di utilizzare le *Combinazioni* anziché le *Permutazioni*.

Questo procedimento è però molto più utile perché sarà proprio mediante l'algoritmo delle *Combinazioni* che potranno essere indagati quasi tutti i fenomeni che riguardano il Gioco.

Le *Combinazioni* sono simili alle *Permutazioni* ma non considerano diversi i sottoinsiemi di elementi dello stesso tipo che si differenziano solo per l'ordine con il quale sono disposti gli oggetti.

Ad esempio i due oggetti di poco fa "A" e "B", formano una sola combinazione, perché è indifferente che "A" preceda posizionalmente "B", o che avvenga il contrario.

L'algoritmo con il quale si computano le *Combinazioni* che si possono formare con "n" oggetti presi a classi di "k" (cioè, k per volta), è il seguente:

$${}_n C_k = \frac{n!}{(n - k)! \times k!}$$

con questo algoritmo possiamo calcolare in poco più di 635 miliardi il numero di combinazioni possibili nel quale si possono presentare al primo dei 4 giocatori le 13 carte della sua Mano (635.013.559.600):

$${}_{52} C_{13} = \frac{52!}{(52 - 13)! \times 13!}$$

Con lo stesso algoritmo, una volta fissate le carte del primo giocatore, è possibile calcolare in oltre 8 miliardi le combinazioni in cui esse si possono presentare al secondo giocatore (8.122.425.444):

$${}_{39} C_{13} = \frac{39!}{(39 - 13)! \times 13!}$$

e, in oltre dieci milioni, quelle in cui si possono presentare al terzo, una volta fissate quelle dei primi due:

$${}_{26} C_{13} = \frac{26!}{(26 - 13)! \times 13!}$$

il quarto giocatore, non potrà che avere l'unica combinazione di 13 carte rimanente una volta distribuite le prime 39 carte agli altri tre giocatori:

$${}_{13} C_{13} = \frac{13!}{(13 - 13)! \times 13!} = 1$$

dal prodotto dei quattro fattori così calcolati, si può ottenere il numero veramente formidabile delle combinazioni nelle quali si può presentare una Smazzata completa nelle sue 52 carte:

$$n = 635 \cdot 10^9 \times 8 \cdot 10^9 \times 10^6 \times 1$$

Naturalmente, è lo stesso numero che abbiamo già calcolato usando le *Permutazioni*:

53.644.737.765.488.792.839.237.440.000

Per la verità, c'è da aggiungere che le 4 Mani di una Smazzata possono scambiarsi di posto tra loro in:

$$4! = 24$$

modi diversi che sono tutti già compresi in "n" e che, se vogliamo considerare ininfluenti di queste 24 combinazioni le 4 nelle quali le Mani vengono semplicemente ruotate di 90°, lasciando invariate le caratteristiche della Smazzata ai fini del gioco e della Licita, dobbiamo dividere n per 4:

$$N = n : 4 \approx 13,411 \cdot 10^{27}$$

Anche così, l'enormità di "N" è tale da rendere, di fatto, impossibile poter incontrare due volte la stessa Smazzata nella propria vita e conferisce al gioco quel suo fascino peculiare che non è facile riscontrare altrove.

### **Numerosità delle Mani**

Questo numero è stato computato poco fa, quando si è considerato il numero delle Smazzate diverse che può ricevere il primo dei 4 giocatori seduti intorno al tavolo.

Esso è pari a:

**635.013.559.600.**

### **Distribuzioni delle Mani**

I quattro semi di un mazzo di carte francesi, si possono suddividere in una singola mano di bridge formando diverse *Distribuzioni Generiche* (DG) che vengono

generalmente rappresentate indicando di seguito ed in senso decrescente le lunghezze dei 4 semi (le cifre rappresentanti le 4 lunghezze dei singoli semi vengono di solito separate tra loro da un punto o da un altro carattere separatore, per facilitare il riconoscimento della particolare DG).

In base a questa modalità di rappresentazione la DG indicata con:

#### **4.4.3.2**

sarà composta da due colori quarti, da un tripleton e da un doubleton.

Le DG vanno da quella più equamente spartita, che è la:

#### **4.3.3.3**

fino a quella che contiene un solo colore:

#### **13.0.0.0**

Le possibili suddivisioni delle lunghezze dei colori in una mano di Bridge possono dare origine a **39** diverse DG.

Questa modalità di rappresentazione delle 39 possibili DG non tiene conto della specifica lunghezza di ogni singolo seme, ma, più genericamente, solo del fatto che nella mano esistono un certo numero di semi che è variabile tra uno e 4, e che ciascuno di loro è formato da un determinato numero di carte (p.e. con la rappresentazione 5.4.4 o 5.4.4.0, si suole indicare una mano che contempla la presenza di soli tre semi, uno quinto e gli altri due quarti, senza però indicare quale dei 3 semi presenti è quinto e quale è, invece, quello mancante).

Quando si vuole passare ad una rappresentazione specifica della lunghezza dei singoli semi di una mano, distinguendo le lunghezze dei singoli colori, si procede ordinando convenzionalmente da sinistra a destra le lunghezze dei quattro semi per rango decrescente e si parla, allora, di *Distribuzione Specifica* (DS)

Cosicché ad esempio, con la rappresentazione **3.5.0.5** si codifica una bicolore 5.5 cuori/fiori con il tripleton di picche ed il vuoto a quadri.

È evidente che in questo ultimo tipo di rappresentazione, la non presenza di un seme deve forzatamente essere indicata con uno zero.

Ricapitolando, con la dizione *Distribuzione Generica*, siamo soliti indicare la composizione della *Mano* senza far riferimento alla lunghezza dei singoli semi che la compongono, mentre, con la dizione *Distribuzione Specifica*, siamo soliti indicare quella che, appunto, vi fa riferimento.

### **Popolazione di una DG di Mano**

Per calcolare il numero delle Mani che si possono formare per ognuna delle 39 *Distribuzioni Generiche* possibili, è necessario fare nuovamente ricorso all'algoritmo delle *Combinazioni*.

Ad esempio, per calcolare il numero delle mani con DG 5.4.3.1 che possono presentarsi al primo dei 4 giocatori, occorre moltiplicare il numero delle cinque formabili con le 13 carte di un seme per il numero delle quaterne formabili con quelle di un secondo seme, per il numero delle terne formabili con quelle di un terzo seme, per il numero dei singoli formabili con l'unica carta del restante seme, ed infine, per il numero dei modi possibili con i quali si possono combinare tra loro i semi componenti la mano ( $1.287 \times 715 \times 286 \times 13 \times 24 = 82.111.732.560$ ).

Occorre poi osservare che i modi con i quali si possono combinare tra loro i semi di una singola *Mano* variano in funzione della diversità delle lunghezze dei colori che la compongono.

Essi sono **24** quando i 4 semi hanno tutti lunghezza diversa tra loro (come, appunto, nell'esempio di poco fa della 5.4.3.1), sono

**12** quando due dei semi hanno pari lunghezza (come, ad esempio, nelle 4.4.3.2), e infine, sono **4** quando sono tre i semi ad avere pari lunghezza (come, ad esempio, nelle 4.3.3.3).

Nell'esempio precedente relativo alla 5.4.3.1, abbiamo che 1.287 sono le cinque formabili con le 13 carte di un primo seme, 715 sono le quaterne formabili con le 13 carte di un secondo seme, 286 sono le terne formabili con le tredici carte di un terzo seme, 13 sono i singoli formabili con le tredici carte del quarto seme, ed infine, 24 sono le modalità con le quali si possono combinare i semi tra loro (5.4.3.1, 5.4.1.3, 4.5.3.1, 4.5.1.3, .....)

Un altro numero di qualche interesse è quello delle *Distribuzioni Bridgistiche* (DB) che si possono formare in funzione della presenza di uno o più semi dichiarabili (monocolori, bicolori, tricolori) per ognuna delle possibili DG.

Ad esempio, con la mano 5.4.3.1 presa in esame poco fa, sono configurabili 6 diverse mani bicolori (picche-cuori, picche-quadri, picche-fiori, cuori-quadri, cuori-fiori e quadri-fiori).

Finora abbiamo esposto degli argomenti presenti in molti libri di bridge, quando passiamo a trattare delle Linee, tali scritti si fanno molto più rari.

### **La Distribuzione di Linea**

Quando andiamo a prendere in considerazione le due Mani contrapposte di una Linea (NS o EO) abbiamo a che fare con un insieme di 26 carte suddivise nei soliti 4 colori e possiamo allora usare la stessa codifica adottata per la Distribuzione delle singole Mani, solo che stavolta, il totale delle lunghezze dei 4 colori arriverà a 26 anziché a 13.

Ad esempio se Nord ha una DS 5.4.2.2 e Sud ha una DS 4.2.4.3, la DS della Linea NS potrà essere codificata con:

### 9.6.6.5.

Naturalmente, la Linea EO della stessa Smazzata non potrà che essere formata dai complementi a 13 dei 4 colori e avrà la DS di Linea:

### 4.7.7.8

Ed è proprio da questa interdipendenza delle due Distribuzioni delle Linee di una stessa smazzata che si potranno trarre delle informazioni piuttosto importanti che potranno essere utilmente usate nelle valutazioni durante la Licita e, sia pure in misura minore, durante il Gioco della Carta.

### La Numerosità delle Linee

Con lo stesso algoritmo usato per calcolare la numerosità delle Mani, possiamo calcolare anche quella delle Linee:

$$L = {}_{52}C_{13} \times {}_{39}C_{13} \approx 5 \cdot 10^{21}$$

che, come potete vedere, è un numero di 22 cifre! straordinariamente superiore a quello già stratosferico delle Mani.

### Suddivisione delle Smazzate

Ai fini di stabilire se una Linea è meglio predisposta per il Gioco a Colore o per quello a SA, possiamo suddividere le Linee che comprendono un colore di Fit almeno ottavo (assegnando loro una certa predisposizione per il Gioco a Colore proprio in virtù del Fit Ottavo presente in almeno uno dei 4 Colori) dalle altre che, invece, non l'hanno.

Delle **104** possibili Linee configurabili con 26 carte, esistono solo due *Linee di Misfit*, esse sono le:

$$7.7.6.6 \rightarrow 10,5\% (6.6.7.7)$$

$$7.7.7.5 \rightarrow 5,2\% (5.5.5.8)$$

Mentre la prima da origine ad una Linea contrapposta di pari Misfit, la seconda ne configura una con un Fit Ottavo.

Questo significa che ci troveremo a doverci confrontare con una linea di Misfit nel:

$$10,5 + 5,2:2 = 13,1\%$$

poco meno di una volta su 8, vi troverete alle prese con una *Linea di Misfit* con la quale, salve non troppo numerose eccezioni, sarà conveniente Giocare a SA o, nell'impossibilità, passare in difesa.

In base a quanto appena esposto, è possibile suddividere le Smazzate in tre comparti:

$$\text{Misfit} \rightarrow 10,5\%$$

$$\text{Semi Fit} \rightarrow 5,2\%$$

$$\text{Fit} \rightarrow 84,3\%$$

Le Smazzate di Misfit sono quelle nelle quali nessuna delle due Linee contrapposte può vantare un Fit almeno ottavo. Esse sono pari a poco più di un decimo di quelle totali ed hanno la particolarità di essere configurate con la stessa DG di Linea la 7.7.6.6:

$$\text{DS di NS} \rightarrow 7.7.6.6$$

$$\text{DS di EO} \rightarrow 6.6.7.7$$

Le Smazzate di Semi Fit sono quelle nelle quali una delle due Linee non ha alcun Fit ottavo, mentre l'altra può vantare uno solo. Esse sono pari a poco più di un ventesimo di quelle totali e presentano la particolarità di poter essere formate con due sole DG di Linea:

$$\text{DS di NS} \rightarrow 7.7.7.5$$

$$\text{DS di EO} \rightarrow 6.6.6.8$$

Per deduzione, abbiamo quindi che il numero delle Linee 7.7.7.5 è uguale a quello delle Linee 8.6.6.6.

Le Smazzate di Fit sono, infine, quelle nelle quali entrambe le Linee hanno almeno un colore di Fit almeno ottavo. Esse sono pari a oltre l'84% del totale e possono essere formate con tutte le combinazioni possibili delle rimanenti 101 DG di Linea.

## Popolazione di una DG di Linea

La numerosità di ognuna delle possibili 104 Distribuzioni di Linea si calcola con un procedimento identico a quello usato per le Mani e non ci dilungheremo a descriverlo di nuovo.

Un'osservazione assai interessante è, invece, quella che una determinata Distribuzione di Linea può essere formata con diversi tipi di Mani contrapposte.

Ad esempio, se prendiamo in esame la già incontrata DG di Linea 7.7.6.6 essa può essere costituita con ben 117 incroci formati dalle diverse DG delle due Mani componenti.

In particolare, ben 23 delle 39 possibili DG di Mani sono in grado di partecipare alla sua formazione e ognuna di loro si può combinare con diverse altre DG della Mano contrapposta.

A mero titolo di esempio, vengono dapprima di seguito mostrate 3 delle possibili 23 DG di Mano capaci di costituire una Linea 7.7.6.6 (ognuna di loro contrapponendosi a 6 altre DG):

DG 7.7.6.6	
4.3.3.3	3.4.3.3
	2.4.4.3
	2.3.4.4
	3.3.4.3
	3.3.3.4
	2.4.3.4
4.4.3.2	3.3.3.4
	2.2.4.5
	3.2.4.4
	3.2.3.5
	2.3.4.4

	2.3.3.5
--	---------

5.3.3.2	2.4.3.4
	1.3.4.5
	2.3.4.4
	2.3.3.6
	1.4.4.4
	1.4.3.5

e poi, una delle altre 23 (che, in particolare, è formabile con sole tre contrapposizioni:

7.6.0.0	0.1.6.6
	0.0.7.6
	0.0.6.7

Come già detto, complessivamente si avranno 117 possibili combinazioni che, tutte insieme, andranno a comporre una popolazione di Linea rappresentata da un numero davvero impressionante:

541.101.550.596.416.000.000

(continua)

## BIOGRAFIE

### Helen Sobel

Helen Martin Sobel Smith, più conosciuta come Helen Sobel, nacque a *Philadelphia* nel 1910 ed è da molti considerata la più forte giocatrice di bridge di tutti i tempi.

Helen maturò una breve esperienza nel mondo dello spettacolo come corista di musical e fu proprio una sua collega che, nel periodo in cui veniva rappresentato lo show dei *Fratelli Marx "Animal Cracker's"*, le fece conoscere il bridge.

Fu un fortunato amore a prima vista.

Già sposata con il suo primo marito *Jack White*, aveva soli 24 anni quando vinse il suo primo titolo nazionale: il *Women Pairs*.

Helen è stata una delle poche giocatrici a poter disputare regolarmente i Campionati Open, spesso giocando meglio dei suoi colleghi uomini.

La fama della sua inusuale abilità si sparse così rapidamente che nel 1937 venne convocata dal mitico *Ely Culbertson* a far parte della Squadra Open degli Stati Uniti che avrebbe disputato il mondiale di *Budapest*.



Helen fu la prima donna nella storia del bridge che giocò in una squadra nazionale Open e, pur se la squadra USA uscì sconfitta in finale dall'Austria, la sua prestazione fu tanto buona da farla divenire,

poco più tardi, partner abituale di un altro mostro sacro del bridge di quei tempi, *Charles Goren*.

Con *Goren* formarono una delle più durevoli e fortunate coppie della storia del bridge; cominciarono con il vincere il *Campionato del Mondo a Coppie Open* del 1940 e finirono con l'arrivare secondi alla *Bermuda Bowl* del 1957, dopo aver conquistato ben 33 titoli nazionali!

Dopo essere stata sposata in seconde nozze per 8 anni con *Al Sobel*, un'altra figura storica del bridge a stelle e strisce, e dopo aver vissuto per lungo tempo a *New York city*, si spostò nel 1963 a *Miami Beach* per poi stabilirsi definitivamente a *Detroit* con l'ultimo dei suoi tre mariti: *Stanley Smith*, anche lui valente bridgista.

Helen vinse ben 31 NABC's, tra i quali ricordiamo: 5 volte la *Spingold* (1944, 1947, 1951, 1956, 1960), 2 volte la *Vanderbilt* (1944, 45), 4 volte la *Reisinger* (1941, 43, 50, 57), 7 volte il *Mitchell* (1935, 1936, 1939, 1943, 1944, 1945, 1946), e, ininterrottamente dal 1948 al 1964, fu la donna che collezionò il maggior numero di Master Points.

A *Detroit*, l'11 settembre del 1969, dopo una breve malattia un cancro mise fine prematuramente alla sua movimentata ed interessantissima vita.

Nel 1995 fu ammessa nella prestigiosa *Hall of Fame* del bridge USA e tuttora viene ricordata dall'*Helen Sobel Trophy* che premia ogni anno i vincitori del *Life Master Woman Pairs* ai Campionati Autunnali americani.

## Spigolature

### Lettera d'altri tempi

Qualche tempo fa, nemmeno ricordo più bene dove, mi capitò di leggere il testo di una spiritosa lettera inviata da un bridgista di altri tempi alla sua bella compagna.

*Cara signora, ho iniziato con i fiori, vi ho parlato dei miei quadri, voi però mi rispondete solo picche, evidentemente, non avete un cuore.*

*Voi ignorate regolarmente le mie dichiarazioni; eppure ci siamo intrattenuti a lungo sul canapè.*

*Il mio palo corto, una volta che ve lo ho allungato, doveva farvi capire che con una certa collaborazione da parte vostra, avremmo potuto fare un piccolo così meraviglioso che era un rischio che valeva la pena di correre, qualsiasi cosa ne avesse pensato vostro marito.*

*D'altronde, se lei ha paura e vuole essere strasicura, allora, come le ho detto più volte, non bisogna giocare senza atout.*

*Da un po' di tempo non ci intendiamo più.*

*Qualunque cosa io faccia non vi soddisfa e continuiamo ad andare una volta, sotto io, e una volta sotto lei, senza alcun divertimento.*

*Mi avete aspramente criticato perché avevo promesso di farne sei e poi ne ho fatte soltanto quattro ma, quando vi ho chiesto se era meglio che venivo in mano, mi avete risposto sprezzante, che dovevo solo tagliare, senza riflettere che se avessi davvero tagliato, poi non ne avremmo fatta nemmeno una.*

*Lo so, non dovrei più farmi tentare dalle vostre aperture che, per quanto ricche e belle, non mi consentono mai di valorizzare adeguatamente il mio palo. Ma non so resistere, e con lei che mi continua a forzare a giocare ogni volta senza atout, vedrà che, prima o poi, un piccolo lo faremo davvero e magari ne usciranno pure due.*

*Farei bene a cambiare compagna, ma proprio non posso dimenticare quando, ancora non molto tempo fa, tenevamo testa ad altre coppie, pure molto valide, facendone di tutti i colori e raramente meno di sei o sette o per volta.*

*Dopo averci molto pensato su, mi sono ripromesso di proporvi un sistema completamente nuovo e tale da attirare la vostra attenzione e di consentirvi di mostrare tutta la vostra indubitabile abilità.*

*Con rispettoso affetto, il vostro devoto partner di mille battaglie.*

Saranno pure cambiati i toni, ma la sostanza rimane identica oggiogiorno!

## ANEDDOTI



### La telefonata di Jacoby

Da un articolo a firma David Burnstine, comparso sul Reading Eagle del 30 aprile 1931.

Nel tardo pomeriggio arriva una telefonata al famoso Cavendish Club di New York ed

una signora chiede affannosamente di poter parlare con un vero esperto.

Erano altri tempi e ad una signora in difficoltà nessuno si sognava di negare aiuto.

Con un rapido conciliabolo, si decide che tra i presenti, il più qualificato per dare consulenza telefonica alla signora è Oswald Jacoby.

Quello, che sarebbe diventato uno dei più vincenti giocatori del bridge americano, va alla cornetta e chiede gentilmente alla sua interlocutrice quale fosse il problema tecnico che la angustiava.

La signora, con un tono di voce tra il concitato ed il mortificato, racconta di aver inavvertitamente visto alcune carte della mano di uno dei suoi oppositori e vuole sapere se, per pareggiare il conto, deve fargliene vedere altrettante delle sue!

Oswald, alquanto divertito, con tono grave, afferma solennemente che, trattandosi di una casualità assolutamente priva di qualsivoglia intenzione di dolo, non vi è la necessità che la signora mostri le sue carte.

La signora ringrazia calorosamente e conclude la chiamata rivelando che questa regola del gioco, lei sul manuale che aveva in casa, proprio non l'aveva trovata.

## TECNICA



### Lo studio delle Figure

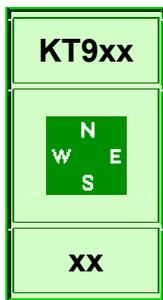
Diverse altre volte ho avuto modo di sostenere che studiare la corretta movimentazione delle Figure, lascia un po' il tempo che trova.

Solo nel mio web site ci sono un mezzo migliaio di Figure, tutte debitamente analizzate a priori, tuttavia, raramente nel corso del gioco capita di trovarsi nelle condizioni nelle quali i valori calcolati con l'analisi statistica possono essere considerati corretti.

La conoscenza, o la ragionevole possibilità di ipotizzare le lunghezze di alcuni colori nelle mani avversarie, modifica la probabilità di divisione dei resti (*Legge di Attrazione - cfr. Numero 2*), inoltre, le stesse considerazioni si possono fare per quanto riguarda la suddivisione della forza tra le mani dei due oppositori e le conseguenti variazioni circa la probabilità di ritrovare gli Onori mancanti da una parte o dall'altra. Infine, spesso viene a mancare la possibilità di muovere le Figure al meglio ed è indispensabile ripiegare su situazioni meno probabili, ma che possano comunque soddisfare l'obiettivo di momento perseguito.

Lo studio statistico delle Figure è forse utile solo per metabolizzare i comportamenti che devono essere assunti in situazioni tra loro simili e molte delle analisi presenti in vari numeri di questa rivista, hanno lo scopo di mettere in evidenza le situazioni prototipali.

Per capire un po' meglio le affermazioni contenute in questa prima parte dell'articolo, esaminiamo assieme alcune semplici situazioni.



Tutti i giocatori sanno che in assenza di altre informazioni o limitazioni con questa Figura si parte da Sud con una cartina e si passa il 9 (o il Dieci) se Ovest non inserisce Onori. Poi, una volta persa la presa per via del Fante o della Dama tirata fuori da Est, si riparte da

Sud, ripetendo il sorpasso se Ovest sta ancora basso.

Tuttavia, se potete muovere una sola volta da Sud, non avete altra scelta che passare il Re, qualunque carta diversa dall'Asso abbia inserito Ovest.



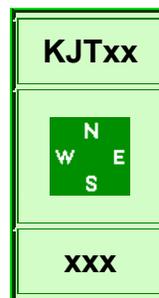
Torneremo tra poco sulla precedente Figura, per illustrare un principio che forse è il più trascurato da gran parte dei giocatori anche di lungo corso.

Per restare su questo primo argomento esaminiamo le possibilità che si presentano al Sud qui a lato.

Se Sud può giocare due volte dalla mano e non vuole perdere più di 2 prese, deve muovere piccola per un Onore, onde non pagare inutilmente il Fante secco di Est. In altri termini è importante pensare anche alla meno probabile divisione dei resti 4-1.

Se Sud può giocare due volte dalla mano ma può concedere una sola presa, deve fare il doppio expasse all'Asso di Ovest. Il motivo di questa scelta non è tecnico ma psicologico. Stavolta, Sud deve prendere necessariamente in considerazione solo la divisione 3-2 del colore e la manovra suggerita trova la sua giustificazione nel fatto che è più difficile stare basso con Ax per Est, di quanto non lo sia per Ovest fare altrettanto con Axx.

Se Sud può giocare una sola volta dalla mano e può concedere una o due prese, deve fare il sorpasso con il Dieci al primo giro, perché la sua miglior chance è riposta nel trovare il Fante in Ovest.



Con la Figura qui a fianco il gioco migliore consiste nel fare il doppio sorpasso su Ovest.

Tuttavia, se si può giocare dalla mano una volta soltanto e si possono perdere due prese, la manovra migliore consiste nel giocare verso il

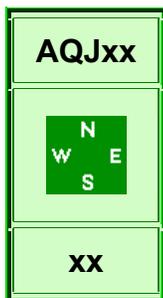
Re al primo giro per guadagnare il caso della Dama secca in Est.



Con questa nuova Figura si impone il gioco di battuta.

Tuttavia, quando in Nord non vi sono *Rientri* e si può perdere una presa, si deve iniziare con un colpo in bianco.

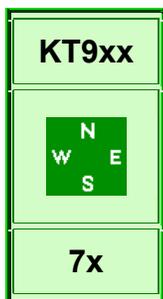
A questo proposito, un'interessante notazione psicologica riguarda il gioco di Ovest quando il Giocante muove iniziando da Sud. Ovest, qualora si ritrovi in possesso di "QT98", si deve affrettare a superare la cartina giocata da Sud con la Dama! perché questo indurrà un Giocante troppo vorace a superarla bloccando il colore.



Molti *Giochi di Sicurezza* iniziano con un *Colpo in Bianco* quando c'è carenza di *Rientri*.

Anche con questa Figura la manovra standard è il doppio sorpasso su Ovest. Nondimeno, quando sono

sufficienti 3 sole prese e vi è un solo *Rientro* in Nord, è necessario cautelarsi (dal trovare "RT8x" in Est), partendo con un *Colpo in Bianco*.



Ora torniamo alla prima Figura e aggiungiamo un insignificante 7 in Sud.

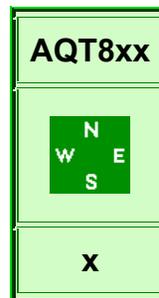
Alzi la mano quello tra i miei lettori che pensa che questa variante possa comportare una modifica nella manovra della Figura.

Eppure, se ci si vuole cautelare dalla possibilità di non realizzare nemmeno una presa, è necessario applicare un *Gioco di Sicurezza* assai poco conosciuto, partendo con una piccola da Nord verso Sud.

Questo accorgimento farà diminuire la probabilità di restare a becco asciutto dal 3,1% all'1,2%.

Questo 1,9% lo si guadagna proprio iniziando con l'expasse all'8! perché non si faranno prese quando l'8 è secco in Ovest (1.21%), ma se ne farà una che non si sarebbe fatta, quando si trovano "AQJ8xx" (0,75%) o "AQJ8x" (2,42%) in Est.

Questa abitudine a considerare le carte intermedie come fossero Onori non presenta nessuna difficoltà cognitiva, eppure è una delle più difficili da maturare, perché quasi tutti i giocatori tendono ad alleviare il fardello di sofferenza che occorre portare sulle spalle per primeggiare.

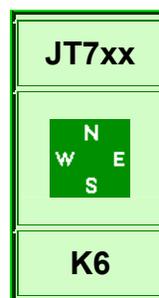


Con questa Figura si possono realizzare da 2 a 5 prese; e quando non ne servono 5, giocare verso il Dieci, o verso la Dama, o verso l'8 è indifferente. Quando, invece, ne servono proprio 5 è indispensabile giocare verso la Dama.

Ora piazziamo il 9 in Sud al posto della cartina.



Non vi starò ad annoiare descrivendone il perché (potete divertirvi a scoprirlo per conto vostro), ma, potete credermi sulla parola, questa volta se vi sono necessarie 3, 4 o 6 prese, dovete far girare il 9, mentre, se volete aumentare le chance di farne 5, dovete applicare il Gioco di Sicurezza che consiste nel superare il 9 con la Dama anche quando Ovest sta basso.



Come siete usi muovere questa ultima Figura?

Questa è una figura la cui movimentazione è assai complessa e prevede tre modalità diverse a seconda che vogliate massimizzare le probabilità a priori di fare 2, 3 o

4 prese!

Quando puntate al massimo delle prese dovete muovere una piccola verso il Re e, se rimanete in presa, dovete differenziare la vostra manovra a seconda che Est al primo giro abbia inserito una piccola o una delle due intermedie (8 o 9). In questo ultimo caso, se vincete la presa, quando ripartite con il 6, se Ovest lo supera con l'altra carta intermedia dovete chiamare il Dieci, altrimenti, dovete lasciarlo girare! Se Est al primo giro ha inserito una piccola dovete, invece, proseguire lasciando girare il 6 (anche se Ovest lo supera con una delle due intermedie). Se, infine, il Re viene superato dall'Asso di Ovest, dovete proseguire con piccola per il Fante se al primo giro Ovest aveva giocato piccola, mentre, se al primo giro Ovest aveva giocato un'intermedia, dovete superare con il Fante solo se Ovest supera il 6 con l'altra intermedia.

Quando vi sono sufficienti 3 prese, la vostra manovra sarà identica salvo che per l'ultimissima parte, nella quale, dopo che il Re è stato vinto dall'Asso, dovete superare il 6 con il Dieci in ogni caso.



La complessità delle Figure

Quando, infine, vi sono sufficienti due prese, dovete muovere piccola da Nord e, se Est sta basso, inserire il 6 per poi tirare il Re al secondo giro. Se Est inserisce un'intermedia, passate il Re e, in ogni caso (sia se rimanete in presa, sia se vince Est con l'Asso), proseguite con il 6 lasciandolo girare solo se Ovest sta basso. Se, infine, Est inserisce la Dama ed il vostro Re rimane in presa, proseguite lasciando girare il 6 qualsiasi cosa faccia Ovest; se, al contrario, la presa viene vinta da Est con l'Asso, proseguite battendo con il Fante.

Questa ultima Figura non l'ho inserita in questo articolo per mero sadismo, ma, piuttosto, per far meglio capire come aumentano esponenzialmente le difficoltà e quanto numerose possano essere le manovre, quando si inizia a prendere in considerazione anche le carte che vanno dal 6 al 9.

Pensate, non abbiamo nemmeno considerato cosa bisogna fare quando vengono a scarseggiare i Rientri in Nord o in Sud! e che, tanto per finire, sia le manovre che i dati statistici che le riguardano, cambiano non poco se in Sud sostituite il 6 con il 5!!

## LICITA



### Le sottoaperture Nobili

Le due sottoaperture in Nobile sono nate agli albori del contract bridge e, come tutte le buone idee che riguardano il campo licitativo, hanno fatto registrare innumerevoli proposizioni circa i loro requisiti ed il loro successivo sviluppo.



La Sottoapertura

La limitazione alle distribuzioni 6.3.2.2 e 6.3.3.1, la solidità del colore lungo e la scarsa tolleranza per l'altro nobile fanno per lo più parte dei requisiti universalmente accettati per operare una sottoapertura.

Il termine inglese *preemption*, traducibile a difficoltà in italiano con "prendere al volo prima degli altri" rende molto bene l'idea che gli inventori delle sottoaperture avevano in mente.

Un altro argomento di grande discussione è sempre stato se è giusto, o meno,

effettuare una sottoapertura a compagno non ancora passato, quando è possibile che del fastidio, che si intende riservare agli avversari, ne resti vittima il compagno. Questa ultima questione, per la verità, non è ancora risolta di comune avviso. La mia preferenza va alle Sottoaperture estremamente avventurose in prima posizione e in prima contro zona, solide in seconda, fino a sfiorare i limiti dell'apertura quando si è in seconda contro prima, e infine, per dare un buon attacco in terza. In quarta posizione la Sottoapertura acquista un significato tutto particolare, perché non avrebbe senso esporsi al down, quando la licita potrebbe terminare con un nulla di fatto. In altri termini, quando si sotto apre in quarta posizione si deve mantenere il parziale proposto è la mano dell'apertore può anche racchiudere una vera e propria apertura che esclude la possibilità di manche a causa del passo iniziale del partner.

Salvo l'ultimo punto, le mie scelte in tema di forza/posizione sono assai discutibili e per giustificarle meglio avrei bisogno di un ampio spazio all'uopo dedicato. Mi preme solo dire che se volete seguirle dovete darvi un rigido protocollo da cui non potete derogare se non a rischio di vere tregende. In altre parole, se in prima posizione aprite con finalità diversive, dovete avere carte adatte, e quando vi capitano quelle adatte ad una sottoapertura normale dovete passare o operare un barrage a livello di tre.

Per quanto riguarda lo sviluppo licitativo successivo ad una sottoapertura nobile, ci sono nel mondo varie tendenze, ma, fondamentalmente, la partita e fra quanti desiderano dedicare il gradino interrogativo di 2SA all'approfondimento dell'esistenza di eventuali Onori laterali e quanti, invece, preferiscono conoscere meglio la distribuzione dell'apertore.

Quello che vado a presentarvi è un metodo, non so dirvi quanto originale, che si propone di risolvere entrambi i problemi.

Inevitabilmente, le soluzioni di questo tipo non saranno valide sempre e vi potrà capitare, di tanto in tanto, di avvertire la nostalgia per il vostro vecchio sistema, tuttavia, quando una convenzione funziona almeno 7 volte su 10, la potete sposare senza rimpianti.

In assenza di interferenza lo sviluppo è quasi analogo per entrambe le sottoaperture. Negli schemi sottostanti è mostrata la prima risposta per entrambe le sottoaperture:

Su 2♥	Significato
<b>P</b>	Si spiega da se
<b>2♠</b>	Interroga il singolo con mano almeno invitante
<b>2SA</b>	Debole con la lunga di picche e misfit a cuori (anche passabile)
<b>3♣♦</b>	Debole a passare
<b>3♥</b>	Invitante generica
<b>3♠</b>	Splinter con visuale di slam
<b>3SA</b>	A giocare
<b>4♣♦</b>	Splinter con visuale di slam
<b>4♥</b>	A giocare

Su 2♠	Significato
<b>P</b>	Si spiega da se
<b>2SA</b>	Interroga il singolo con mano almeno invitante
<b>3♣♦♥</b>	Debole a passare
<b>3♠</b>	Invitante generica
<b>3SA</b>	A giocare
<b>4♣♦♥</b>	Splinter con visuale di slam

Le risposte negative sono piuttosto rare e si riferiscono ai casi in cui risulta alto il rischio che passare sull'apertura vanifichi

la potenza del colore lungo del rispondente.

Normalmente l'apertore passa (o, dopo la sottoapertura a cuori riporta a picche sul 2SA per le picche), tuttavia, nei casi particolarmente favorevoli può sollecitare un tentativo di Manche:

Ovest	Nord	Est	Sud
-	-	P	2♥
P	2SA	P	3♣
P	4♠		

1

♠ A  
♥ 82  
♦ QT542  
♣ KT532

♠ KT76432  
♥ 3  
♦ A3  
♣ Q64

♠ Q9  
♥ AJ74  
♦ J96  
♣ AJ98

♠ J85  
♥ KQT965  
♦ K82  
♣ 7



Con le carte qui sopra, 2♥ non c'è verso di farlo, mentre 4♠ non sono difficili.



Come avete potuto constatare la prima informazione che viene fornita è sempre quella relativa alla distribuzione, perché è quando si trattano contratti in sotto punteggio, avere una disposizione dei colori molto

favorevole e l'unico modo per incontrare il successo.

Il rialzo dell'apertura ha senso solo quando la mano del rispondente, oltre ad essere in Fit, riesce a valorizzare gli eventuali Onori aggiuntivi del partner ovunque essi siano piazzati. Il rialzo subordina la Manche ad una sottoapertura non minima.

Ovest	Nord	Est	Sud
-	-	P	2♥
P	3♥	3♠	4♥

2

♠ J74  
♥ A8  
♦ AQ54  
♣ K843

♠ K62  
♥ J74  
♦ T9  
♣ AQ765

♠ AQT953  
♥ 32  
♦ J632  
♣ 9

♠ 8  
♥ KQT965  
♦ K87  
♣ JT2



Per battere questa Manche, Ovest deve inventarsi l'attacco di Asso di fiori, impresa pressoché impossibile se Est ha trovato il coraggio per intromettersi con 3♠ e ugualmente avveniristica se Est sotto apre al suo turno.

Infatti, per battere la Manche EO hanno la necessità di realizzare due tagli a fiori, cosa che diviene impossibile se Ovest inizia con un attacco diverso.

Nord può dare l'appoggio con l'Asso secondo a causa della conosciuta solidità della lunga dell'apertore.

Sud ha una sottoapertura media, né massima e né minima e, se Est passasse sempre, rialzare a Manche, senza poter dare il giusto valore al suo singolo di picche, risulterebbe per lui più difficile.

Ovest può migliorare il risultato finale dichiarando 4♠ (pagina 300 invece di subire il

420) che dal suo punto di vista devono sembrare chiaramente fattibili (il partner ha lo straminimo per intromettersi a livello di tre, anche se, è pur vero che 3♠ rappresentano il par della smazzata).

Le risposte splinter garantiscono quanto meno la Manche e propongono lo Slam in caso di favorevole incontro dei valori delle due mani contrapposte:

Ovest	Nord	Est	Sud
-	-	P	2♥
P	4♣	P	4♦
P	6♥		

3

♠ A976  
♥ A83  
♦ AQT54  
♣ 6

♠ J532  
♥ -  
♦ J52  
♣ AK8753



♠ KQT4  
♥ J742  
♦ 96  
♣ Q94

♠ 8  
♥ KQT965  
♦ K87  
♣ JT2

Non appena scopre la presenza del Re di quadri, Nord può contare 6 prese a cuori + 5 probabili a quadri + Asso di picche.



dal Fante quarto.

Notate che la presenza del singolo di picche in Sud è superflua, e che per mantenere lo Slam è sufficiente avere l'accortezza di iniziare la battuta degli Atout dalla coppia di Onori, onde premunirsi

Nord non ha un gran che, ma la tripletta di Assi, unita al buon appoggio a cuori, alla lunga laterale ed al singolo di fiori, merita grande attenzione.

Quando il rispondente attiva il relè interrogativo di 2SA, l'apertore si vede costretto a licitare il suo singolo o, in mancanza (quando ha la 6.3.2.2), di licitare le picche (3♠) o rialzare i SA (quando ha la sesta chiusa).

Nei due specchietti che seguono sono riepilogate le risposte ai relais interrogativi:

Ovest	Nord	Est	Sud
-	-	P	2♥
P	2♠	P	?
Sud	Significato		
2SA	Singolo a picche		
3♣♦	Singolo nel colore		
3♥	6.3.2.2		
3SA	6.3.2.2 con sesta chiusa		

Ovest	Nord	Est	Sud
-	-	P	2♠
P	2SA	P	?
Sud	Significato		
3♣♦♥	Singolo nel colore		
3♠	6.3.2.2		
3SA	6.3.2.2 con sesta chiusa		

Ovest	Nord	Est	Sud
-	-	P	2♥
P	2♠	P	2SA
P	3♥		

Il 2SA di Sud mostra il singolo di picche e il rispondente può scegliere tra passare o riportare a 3♥.

4

♠ AQ6  
♥ J87  
♦ AQ65  
♣ 954

♠ KJ3  
♥ A42  
♦ J42  
♣ KQ83



♠ T97542  
♥ 3  
♦ T93  
♣ A76

♠ 8  
♥ KQT965  
♦ K87  
♣ JT2

Nord non ha molto e si assume le sue responsabilità quando esegue il relè interrogativo, però, se scambiate i colori neri nella mano dell'apertore, la manche a cuori è stesa sul tavolo e Nord, una volta a conoscenza del singolo di fiori, non faticherebbe a raggiungerla.

Quando Nord riceve la risposta auspicata, può utilizzare il primo gradino libero diverso dai SA per interrogare anche circa l'eventuale Onore laterale:

5

♠ 632  
♥ AJ7  
♦ AQ65  
♣ AQ9

♠ AKJ  
♥ 842  
♦ J42  
♣ K853



♠ QT9754  
♥ 3  
♦ T93  
♣ 764

♠ 8  
♥ KQT965  
♦ K87  
♣ JT2

Venuto a sapere della presenza del singolo di picche nella mano dell'apertore a Nord basta aggiungere uno dei Re minori per intravedere un accettabile Slam al 50%.

Questa è la sequenza per raggiungerlo con il metodo qui proposto:

Ovest	Nord	Est	Sud
-	-	P	2♥
P	2♠	P	2SA
P	3♣	P	3♦
P	6♥		

2SA denuncia il singolo di picche, 3♣ è il primo gradino a colore libero e viene inteso da Sud come una reinterrogazione per gli Onori laterali. Con 3♦ Sud mostra il Re di quadri e Nord si sente confidente di poter ragionevolmente impegnare lo Slam.

Una volta fatta un po' di pratica, il metodo suggerito può far cogliere molti buoni contratti di Manche e di Slam, esso richiede, però, una rigida ortodossia nella configurazione della mano dell'Apertore (almeno un paio di Onori Maggiori nel colore lungo ed esclusione di distribuzioni diverse dalle due previste). Questo significa che potrete sotto aprire in Nobile molto meno spesso di quanto siete probabilmente usi fare con i vostri metodi attuali.



Quando la sottoapertura viene contrata dal secondo di mano, si introducono delle varianti di convenienza per le quali lo sviluppo della sottoapertura a cuori è mostrato nel seguente specchietto, mentre

nel successivo, viene mostrato quello relativo alla sottoapertura a picche:

Ovest	Nord	Est	Sud
-	-	2♥	!
?			
Ovest	Significato		
!!	Interroga il singolo con mano almeno invitante		
2SA	Appoggio a cuori e possibilità di battere un contratto a picche (se il contro di Sud garantisce questo colore)		
2♠	Mini Splinter (se il contro di Sud garantisce il colore di picche). Debole a passare in caso contrario		
3♣♦	Debole a passare		
3♥	Sbarrante		
3SA	A giocare		
3♠/4♣♦	Splinter con visuale di slam		

Ovest	Nord	Est	Sud
-	-	2♠	!
?			
Ovest	Significato		
!!	Interroga il singolo con mano almeno invitante		
2SA	Appoggio a picche e possibilità di battere un contratto a cuori (se il contro di Sud garantisce questo colore)		
3♣♦	Debole a passare		
3♥	Mini Splinter (se il contro di Sud garantisce il colore di cuori)		
3♠	Sbarrante		
3SA	A giocare		
4♣♦♥	Splinter con visuale di slam		

Quando la sottoapertura viene interferita dal secondo di mano con 2SA (bilanciata forte) o con una licita a colore inferiore a 3♥, il contro del rispondente è punitivo.

All'esatto contrario, quando la sottoapertura viene interferita in barrage, il contro è interrogativo e chiede ulteriori notizie all'apertore.

Se l'interferente dichiara in surlicita, il contro del rispondente indica il gradimento per l'attacco nel colore lungo dell'apertore (singolo o Onore di testa secondo).

Concluderemo l'articolo esponendo un esempio di utilizzo del 2SA invitante/punitivo, perché questo tipo di licite che, in genere vengono scarsamente utilizzate dal giocatore medio, possono riservare gradite sorprese, soprattutto, nelle gare a MP.

Ovest	Nord	Est	Sud
2♠	!	2SA	3♥
P	P	!	P
P	P		

6

♠ A4  
♥ KT75  
♦ A832  
♣ K65

♠ KQJ976  
♥ 6  
♦ K94  
♣ J84

♠ T3  
♥ AJ98  
♦ T765  
♣ AT3



♠ 852  
♥ Q432  
♦ QJ  
♣ Q972

Vi sentireste di criticare Nord per il suo contro?

Sud avrebbe forse fatto meglio a contrare lo strano 2SA di Est, costringendolo a ripiegare su un infattibile 3♠, ma quando è

stata l'ultima volta che vi hanno contratto il parziale di 3♥ in prima avendo 21PO in linea e la 4-4 nel colore e vi hanno fatto pagare 300 punti?

## POESIA

(di Marina Causa – 1993)

### Letterina di Natale

Oh Gesù' per questa gara  
 ho la bocca secca e amara  
 pronto al via, seduto in Nord  
 la coscienza mi rimord...  
 non ho neanche ripassato..  
 dunque: un senza e' bilanciato;  
 con due quinte la maggiore,  
 se son quarte l'inferiore..  
 nella testa ho un gran casino  
 (ma ho la Stayman sul polsino...)  
 scende il board, la coppia sale...  
 mamma mia mi sento male.  
 Vorrei esser sempre il Morto  
 far da spalla e da supporto:  
 pochi punti, neanche un asso  
 per poter dir sempre PASSO!  
 Fa' che attacchi sempre il mio,  
 che non debba giocar io,  
 che mi aiutino "i ragazzi",  
 che il compagno non s'incazzi...  
 Ma perché non ho glissato???  
 se mi davvo per malato  
 stavo a casa col pigiama  
 a guardar "quando si ama".  
 Pulsa forte il cuore in gola  
 (neanche quando andavo a scuola!)  
 ecco, ai tavoli: oh Gesù'  
 DAMMI SEMPRE DIECI ATOUT...

## MANI FOLLI

(carte ideate da Sam Hellman – 1965)

Tutti in prima, seduti in Sud e quando aprite le carte trovate:

♠ AKQ  
 ♥ AKQ  
 ♦ KJ9  
 ♣ AKQJ

Naturalmente aprite di 2♣ forcing e le cose prendono questa piega:

Ovest	Nord	Est	Sud
-	-	-	2♣
2♥	P	2♠	!
3♦	P	5♦	!
!!	P	P	?

Vi era sembrato che anche ammesso che uno slam fosse possibile, ritrovarlo era troppo rischioso e che contrare fosse un'opzione lucrosa e sicura allo stesso tempo.

Ora che siete stati surcontrati pensate che le cose siano ancora migliorate? Uhm...

♠ 87543  
 ♥ 84  
 ♦ -  
 ♣ T96532

♠ -  
 ♥ JT976532  
 ♦ AQT76  
 ♣ -



♠ JT962  
 ♥ -  
 ♦ 85432  
 ♣ 874

♠ AKQ  
 ♥ AKQ  
 ♦ KJ9  
 ♣ AKQJ

Proprio così! 13 prese a quadri sono imperdibili e voi, giocandole da Nord, ne potevate realizzare altrettante a fiori! E contro un eventuale 7♦, farete bene a difendere a 7♠ (-500)!!