

STATISTICA

Le proprietà dei Prismi (3^a parte)

Aspettativa di Misfit

Le due *Linee di Misfit* (la 7.7.6.6 e la 7.7.7.5), che da sole rappresentano il 15,74% dell'intero *Universo Linee*, sono generate molto più spesso dalle Mani non molto Sbilanciate, piuttosto che dalle altre.

Nella Tabella sottostante potete prendere visione di come 5 distribuzioni da sole esauriscano quasi l'84% delle Linee di Misfit:

Universo del Misfit			
Dis.	f%	7.7.6.6	7.7.7.5
4.4.3.2	28,62	19,55	9,07
5.3.3.2	17,28	11,59	5,69
4.3.3.3	15,80	10,99	4,81
5.4.3.1	11,66	7,54	4,12
5.4.2.2	10,43	6,87	3,56
Totali	83,79	56,54	27,52

Nella Tabella sottostante potete, invece, osservare con quali coppie di Mani venga a configurarsi quasi l'84% dell'Universo delle *Linee di Misfit*.

Universo del Misfit			
Nord	f%	7.7.6.6	7.7.7.5
		Sud	Sud
4.4.3.2	28,62	3.3.3.4	3.3.4.3
5.3.3.2	17,28	2.4.3.4	2.4.4.3
4.3.3.3	15,80	3.4.3.3	3.4.4.2
5.4.3.1	11,66	2.3.3.5	2.3.4.4
5.4.2.2	10,43	2.3.4.4	2.3.5.3
Totali	83,79	56,54	27,52

Capovolgendo il ragionamento ed estendendolo all'intero *Universo delle Linee*, è possibile misurare l'aspettativa di *Misfit* a partire da una certa Distribuzione.

Nella Tabella seguente potete prendere visione delle 23 *Distribuzioni* (quelle prive di colori ottavi o più) che possono generare una *Linea di Misfit* con le rispettive probabilità di riuscirci.

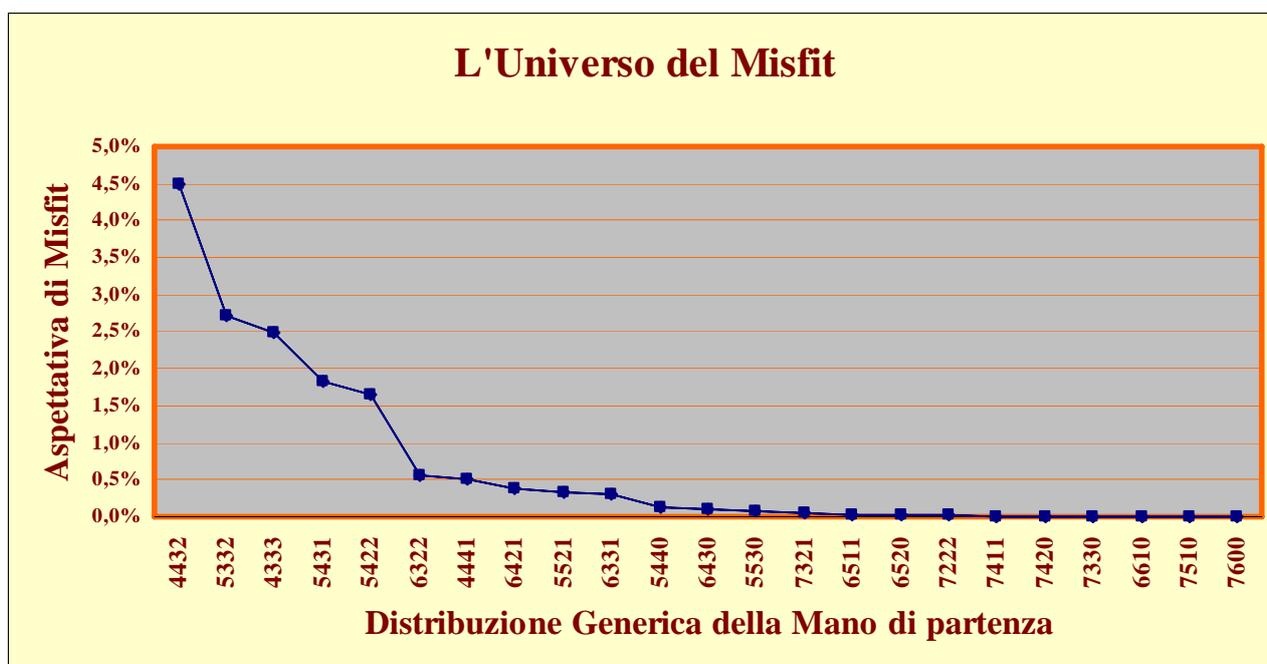
Aspettativa di Misfit		
DM	f% ass.	f% rel.
4432	4,50	19,9
5332	2,72	17,5
4333	2,49	23,6
5431	1,83	14,1
5422	1,64	15,5
6322	0,55	9,7
4441	0,51	17,1
6421	0,37	7,9
5521	0,33	10,4
6331	0,31	9,0
5440	0,13	7,7
6430	0,09	6,8
5530	0,08	8,9
7321	0,05	2,7
6511	0,038	5,3
6520	0,033	5,1
7222	0,016	3,1
7411	0,009	2,3
7420	0,008	2,2
7330	0,006	1,2
6610	0,002	2,9
7510	0,002	1,8
7600	0,0000	0,1
Totale	15,74	100,0

Come c'era da aspettarsi, visto che essa è molto più frequente delle altre, il massimo della probabilità di finire in *Misfit* si ha quando si parte con la Mano Equilibrata 4.4.3.2 (4,5% in assoluto e 28,6% nell'ambito dell'*Universo del Misfit*).

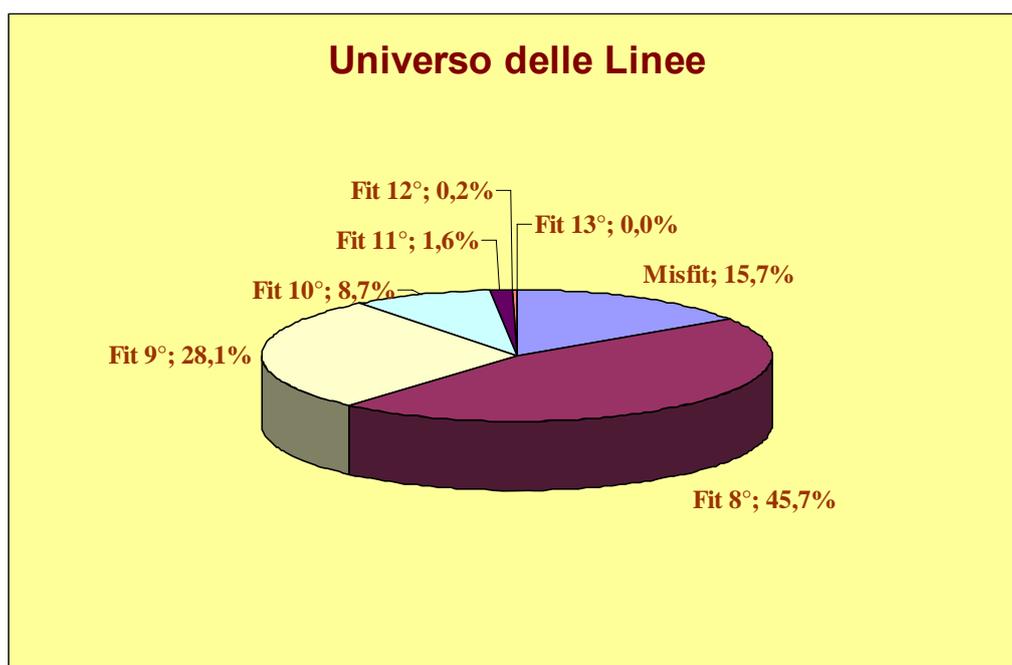
La colonna “f% rel.” indica l’incidenza della singola Distribuzione nell’ambito del fenomeno Misfit, però, quella che ci interessa davvero è la colonna “f% ass.” che ci fa capire qual è la probabilità di finire in Misfit con il compagno quando partiamo con una determinata Distribuzione.

Ad esempio, quando apriamo le carte e scopriamo che la sorte ci ha assegnato una 4.4.3.2, la nostra probabilità a priori di finire in Misfit è del 4,5%.

Di seguito vengono esposti gli stessi dati dell’ultima Tabella rappresentati in un grafico che offre forse una migliore visibilità d’insieme del fenomeno *Misfit*.



Nel grafico a torta che segue vengono esposti, invece, i dati statistici relativi all’intero *Universo delle Linee*.



Linee con Fit Ottavo

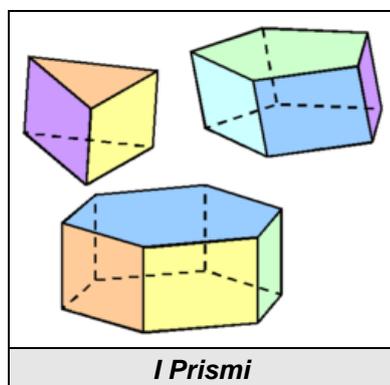
Come potete vedere le *Linee con Fit 8°* fanno la parte del leone e coprono da sole quasi la metà dell'intero *Universo delle Linee*.

Le Linee che esprimono un Fit ottavo hanno una popolazione molto vasta, ma sono solo 7, e una sola tra loro genera una Linea Opposta di Misfit (in giallo).

Universo del Fit Ottavo				
Pr.	DL	f. rel.(%)	f. ass. (%)	DR
1	8.7.6.5	51,60	23,60	5.6.7.8
2	8.7.7.4	14,33	6,56	5.6.6.9
3	8.6.6.6	11,47	5,25	5.7.7.7
4	8.8.6.4	10,75	4,92	5.5.7.9
5	8.8.5.5	7,26	3,32	5.5.8.8
6	8.8.7.3	4,30	1,97	5.5.6.10
7	8.8.8.2	0,29	0,13	5.5.5.10
Totali		100	45,74	

Più della metà delle volte in cui su una Linea c'è un Fit Ottavo (51.60%), ce ne sarà uno della stessa lunghezza anche sull'altra.

La colonna "f. rel. (%)" mostra la ricorrenza espressa in percentuale della Linea nell'ambito dell'*Universo delle Linee con Fit Ottavo*, mentre quella "f. ass. (%)" mostra la ricorrenza, sempre espressa in percentuale, rispetto all'intero *Universo delle Linee*.



Nel mio web site potete trovare i dati statistici riguardanti anche le Linee di Fit più elevato (dal nono al

tredicesimo) che, se siete degli amanti della teoria, vi potranno aiutare non poco

nella costruzione dei vostri metodi dichiarativi.

La finalità di questa serie di articoli è però un'altra: scoprire se e come è possibile sfruttare le *Proprietà dei Prismi* nella Fase del Controgioco.



Linee Unipari

Intenderemo con *Linee Unipari** le Linee formate da quattro colori con lunghezze di *parità* identica (0 è pari per convenzione).

Le *Linee Unipari* sono 32 e rappresentano quantitativamente il 25% esatto di tutte le Linee (*Universo Linee*).

Divideremo le *Linee Unipari* in *Linee Pari* formate da 4 colori tutti di lunghezza pari e in *Linee Dispari* formate da 4 colori tutti di lunghezza dispari.

Le *Linee Pari* sono 16 e hanno come riflesso 16 *Linee Dispari*:

Linee Pari				Linee Dispari			
8	8	8	2	5	5	5	11
8	8	6	4	5	5	7	9
8	6	6	6	5	7	7	7
10	10	6	0	3	3	7	13
10	10	4	2	3	3	9	11
10	8	8	0	3	5	5	13
10	8	6	2	3	5	7	11
10	8	4	4	3	5	9	9
10	6	6	4	3	7	7	9
12	12	2	0	1	1	11	13
12	10	4	0	1	3	9	13
12	10	2	2	1	3	11	11
12	8	6	0	1	5	7	13
12	8	4	2	1	5	9	11
12	6	6	2	1	7	7	11
12	6	4	4	1	7	9	9

* *Unipari* e *Bipari* sono due neologismi creati dall'autore nel tentativo di facilitare la trattazione

In particolare, il comparto delle 32 *Linee Unipari* è popolato da:

1.289.462.492.315.650.000.000

di *Linee* diverse, mentre, come già sappiamo, l'intero *Universo Linee* ha una popolazione pari a:

5.157.850.293.780.050.000.000

Definiremo come *Colore Indice* di una mano l'unico che ha lunghezza di parità diversa dagli altri tre. Ad esempio, in una 4.3.3.3 il *Colore Indice* sarà picche che è l'unico di lunghezza pari, mentre, quadri sarà il *Colore Indice* di una 4.4.3.2 (l'unico di lunghezza dispari).

E siamo finalmente arrivati a poter definire le prime tre *Proprietà dei Prismi*:

1^a. tutte e 32 le *Linee Unipari* presentano la proprietà di poter essere formate esclusivamente con due Mani che hanno lo stesso *Colore Indice*

2^a. nelle 16 *Linee Pari* il *Colore Indice* delle due Mani costituenti ha la stessa parità

3^a. nelle 16 *Linee Dispari* il *Colore Indice* delle due Mani costituenti ha, invece, parità opposta.

Nei 3 diagrammi che seguono possiamo esaminare da vicino le proprietà delle *Linee Unipari* prendendo a mero titolo di esempio alcune delle possibili configurazioni di una *Linea Dispari*, la 9.7.5.5, e della sua *Linea Pari* riflessa 4.6.8.8:

	9.7.5.5		
	4.4.3.2		
2.3.3.5		2.3.5.3	4.6.8.8
	5.3.2.3		

La *Linea Dispari* NS è una 9.7.5.5 e i *Colori Indici* delle due Mani componenti, che sono di parità opposta (dispari quello

di Nord e pari quello di Sud), sono entrambi a quadri.

La *Linea Pari* EO è una 4.6.8.8 e i *Colori Indici* delle due Mani componenti, che sono di parità uguale (entrambi pari), sono entrambi a picche.

	9.7.5.5		
	4.3.3.3		
3.3.3.4		1.3.5.4	4.6.8.8
	5.4.2.2		

La *Linea Dispari* NS è una 9.7.5.5 e i *Colori Indici* delle due Mani componenti, che sono di parità opposta (pari quello di Nord e dispari quello di Sud), sono entrambi a picche.

La *Linea Pari* EO è una 4.6.8.8 e i *Colori Indici* delle due Mani componenti, che sono di parità uguale (entrambi pari), sono entrambi a fiori.

	9.7.5.5		
	6.3.3.1		
0.3.7.3		4.3.1.5	4.6.8.8
	3.4.2.4		

La *Linea Dispari* NS è una 9.7.5.5 e i *Colori Indici* delle due Mani componenti, che sono di parità opposta (pari quello di Nord e dispari quello di Sud), sono entrambi a picche.

La *Linea Pari* EO è una 4.6.8.8 e i *Colori Indici* delle due Mani componenti, che sono di parità uguale (entrambi pari), sono entrambi a picche

Non rimane che osservare che le relazioni tra le due *Linee* contrapposte vengono mantenute anche quando si considerano le diagonali dei Prismi.

Nello schema che segue, in NS vi è una *Linea Bipari* 6.7.8.5 (cioè, una *Linea* con due colori pari e due dispari) ed in EO

troviamo la Linea riflessa che è una 7.6.5.8 anch'essa Bipari.

	6.7.8.5	9.7.5.5	
	4.4.3.2		
2.3.3.5		5.3.2.3	7.6.5.8
4.6.8.8	2.3.5.3		

Tuttavia, se consideriamo la Linea NE (una *Unipari Dispari* 9.7.5.5) e quella SO (una *Unipari Pari* 4.6.8.8), le prime 3 *Regole dei Prismi* continuano ad essere rispettate.

In particolare, la *Linea Pari* SO ha i *Colori Indici* delle Mani componenti entrambi Pari, mentre, quella *Dispari* in NE li ha di parità diversa (*Dispari* quello di Nord e Pari quello di Est).

Queste Proprietà possono essere di aiuto per dei *Controgiocanti* che fossero in grado di avvalersene.

Segnale di Sheehan in Atout

Vi ricordo che nella dizione scelta dal norvegese *Helge Vinje*, il *Colore Indice* di una qualsiasi Mano di Bridge è quello la cui lunghezza ha parità diversa dagli altri tre.

Ad esempio:

DM	CI	Parità
4.3.3.3		pari
2.4.2.5		dispari
6.6.1.0		dispari

Quando il Giocante è impegnato in un contratto a colore, spesso uno dei due Controgiocanti ha tre cartine in Atout con le quali deve rispondere durante l'eliminazione degli Atout che, di solito, è un'operazione che il Giocante anticipa a tutte le altre per non correre il rischio di prendere inutilmente dei Tagli.

Normalmente, il Controgiocante risponde al colore di Atout indicando nell'ordine quali sono i semi dove possiede dei valori. Questa sistemazione non è perfetta perché spesso il Controgiocante interessato non ha valori che in un colore o, addirittura, non ne ha affatto, tuttavia, è sempre meglio che niente perché, a volte, può fornire un indizio utile.



Le Segnalazioni

-  962
-  K63
-  JT53
-  853



Ad esempio l'Ovest che precede risponderà alla battuta dell'Atout picche proponendo nell'ordine 9, 6, e 2, e mostrando così i suoi valori più importanti a cuori, seguiti da quelli di quadri e, infine, da quelli di fiori.

Se la sua Mano fosse quest'altra:

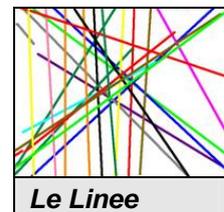
-  962
-  JT53
-  53
-  K532



risponderebbe nell'ordine con 2, 9 e 6.

In altri termini, il valore delle carte viene messo in relazione al Rango dei tre colori laterali e l'ordine di risposta coincide con quello di preferenza.

Lo stesso metodo può essere usato quando si hanno due sole cartine in Atout, limitandosi a fornire indicazioni su due soli colori.



Le Linee

Nelle stesse condizioni, l'americano *John Sheehan* propone di comunicare, invece, il *Colore Indice* della propria mano e la sua *Parità*.

Con il metodo proposto dal teorico americano, le cartine di Atout vengono giocate indicando nell'ordine con le prime due la *Parità del Colore Indice* (pari = a scendere, dispari = a salire) e con l'ultima il suo Rango (la maggiore per il Rango più alto, l'intermedia per il Rango intermedio e la più piccola per il Rango minore).

Ad esempio con la prima delle due Mani proposte poco fa:

♠ 962
♥ K63
♦ JT53
♣ 853



Ovest userebbe la sequenza: 9 → 2 → 6 con la terza carta (6) che indica il Rango del *Colore Indice* che è quello intermedio tra i tre laterali (quadri) e il 9 → 2 che a scendere ne indicano la *Parità* (pari).

Con la seconda mano data:

♠ 962
♥ JT53
♦ 53
♣ K532



Ovest potrebbe usare indifferentemente una delle tre possibili sequenze ascendenti (2 → 6 o 2 → 9 o 6 → 9) che, indicando tutte *Parità* dispari, automaticamente rivelano che il *Colore Indice* della sua mano è quello di Atout (ma, presto vedremo che può fare anche di più).

Il *Metodo* è complesso ma ingegnoso e, a volte, può risolvere dei problemi non districabili altrimenti.

Di contro, inevitabilmente impedisce, quasi sempre, di poter inviare altri tipi di segnalazioni.

Come contributo personale, ci sforzeremo di potenziare l'invenzione di *Sheehan* cercando di usare entrambi i metodi di segnalazione a secondo delle situazioni contingenti che ci si trova ad affrontare.

Sud è impegnato nel Grande Slam a cuori e dopo il vostro Attacco di piccola fiori scende questo Morto:

♠ QT965
♥ 64
♦ AQ96
♣ K2

♠ K8
♥ 7
♦ K8753
♣ J8753



Il Giocante vince con il Re e prosegue con fiori dal Morto per l'Asso della mano e fiori Tagliata (Est risponde sempre), poi, inizia la sfilata dei suoi 7 Atout e questa è la situazione che si viene a determinare a quattro carte dalla fine quando il Giocante avanza il settimo ed ultimo Atout:

♠ QT
♥
♦ AQ

♠ K8
♥
♦ K8



♠
♥ x
♦

Voi cosa fareste al posto di Ovest?

Se il Giocante ha in partenza due cartine di quadri, per Ovest non ci sono chance e un suo qualsiasi scarto non influirà sul mantenimento dello Slam:

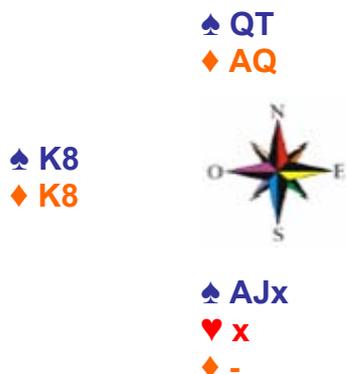
♠ QT
♥
♦ AQ

♠ K8
♥
♦ K8

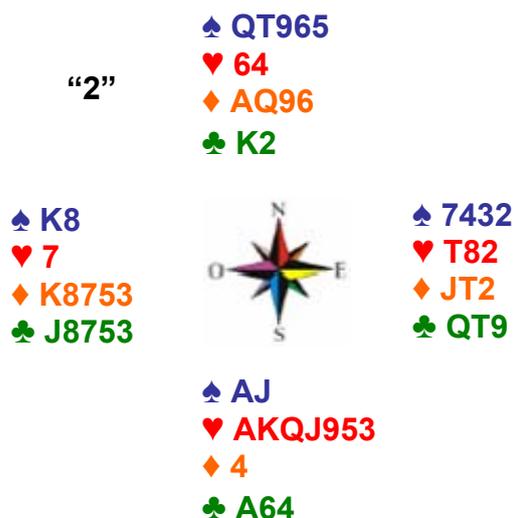


♠ A
♥ x
♦ xx

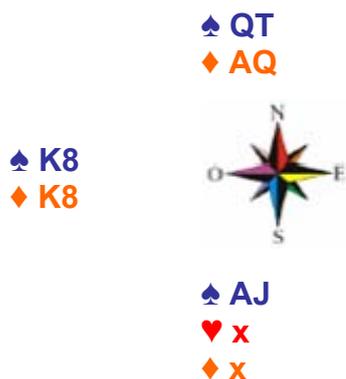
Se il Giocante era in partenza vuoto a quadri, dovete scartare quadri e aspettare che vi porti il Re di picche:



“2”



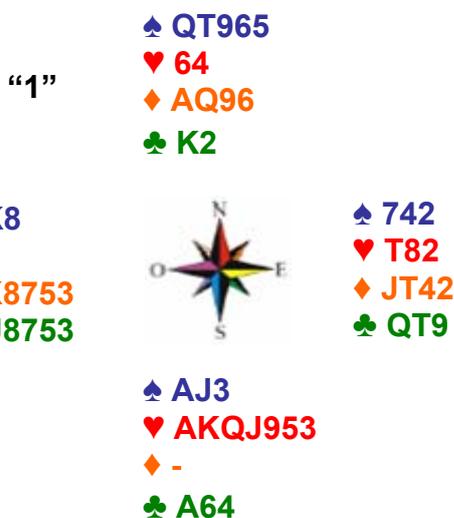
Se, invece, Sud aveva in partenza il singolo di quadri e l'Asso e il Fante di picche secchi, scartare la quadri equivale a regalare il contratto, mentre, scartare la picche, potrebbe indurre il Giocante a tentare il sorpasso a picche:



Come potete riuscire a sapere se e quale delle due ipotesi è quella corrispondente alla realtà?

Con i metodi tradizionali, in entrambe le ipotesi Est prima risponde tre volte a fiori, poi risponde tre volte a cuori, infine, può seguire con un'Eco Bechgaard, scartando nell'ordine 2 → 7 → 4 di picche e mostrando 3 carte di picche (e per differenza, 4 carte di quadri) con diagramma in “1”; 7 → 4 → 2 → 3, mostrando 4 carte di picche (e per differenza tre di quadri) con quello in “2”.

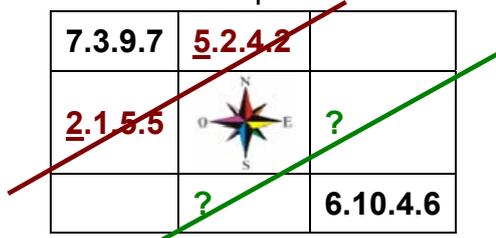
Ecco i diagrammi completi nelle due ipotesi fatte da Ovest:



Ho parlato di metodi tradizionali, tuttavia, tradizionali non equivale ad usuali, tanto è vero che l'Eco inventato dal giocatore sud africano Kai Bechgaard non mi capita di trovarlo nelle carte delle convenzioni così di frequente.

In ogni caso, a noi interessa andare a vedere come era possibile arrivare alle stesse conclusioni facendo buon uso delle *Proprietà dei Prismi*.

Nel primo diagramma la *Linea Diagonale* che può vedere Ovest è quella formata dalle sue carte e da quelle del Morto:



Esse forniscono una *Linea Dispari* 7.3.9.7 che, come sappiamo, ha la *Proprietà* di avere lo stesso *Colore Indice* di *Parità Opposta* nelle due Mani di Ovest e di Nord. Un fatto questo, che Ovest è in grado di verificare prontamente guardando il Morto.

Ovest può, allora, dedurre che la Linea Riflessa SE, sarà una *Linea Pari* 6.10.4.6 e che sarà costituita da due Mani con lo stesso *Colore Indice* di identica parità.

Quando il primo Est risponde ai primi tre giri del colore di Atout con la sequenza:

T → 2 → 8

comunica al partner che la *Parità* del suo *Colore Indice* è pari (prime due carte a scendere) e che lo stesso è costituito dal colore intermedio dei tre laterali (quadri).

Di riflesso Est comunica anche che il *Colore Indice* del Giocante è quadri e che la sua lunghezza è pari.

Ovest può vedere 9 carte di quadri e di conseguenza non ha difficoltà a dedurre che le 4 carte di quadri rimanenti, dovendo essere in numero pari nella mano di Sud, saranno pari anche in quella del compagno e che, di conseguenza, il colore di quadri è suddiviso tra Est e Sud o 2-2 o 4-0.

Sud non può però avere la quarta di quadri, avendo già mostrato 7 carte di cuori e tre di fiori e di conseguenza, se le quadri non sono suddivise 2-2, sono esattamente: 4 in Est e nessuna in Sud.

A questo punto Ovest ha potuto dedurre che all'infuori della 2-2 delle quadri contro la quale non può difendersi, il solo possibile diagramma è quello in "A" e può applicare la tattica di gioco adeguata scartando la piccola quadri e conservando il Re di picche secondo.

Ora, supponiamo che Est risponda ai primi tre giri del colore di Atout con la sequenza:

8 → 2 → T

comunicando al suo partner che la lunghezza del suo *Colore Indice* è pari (prime due carte a scendere) e che esso è costituito dal colore laterale più alto in Rango (picche).

Di riflesso, Est comunica che il *Colore Indice* del Giocante è picche e che la sua lunghezza è pari.

Ovest vede 7 carte di picche, per cui deduce che le rimanenti 6 possono essere divise tra Est e Sud solo 6-0 o 4-2 e che, di conseguenza, la Distribuzione di Sud può essere solo una **0.7.3.3** oppure una **2.7.1.3**

Nel primo caso Ovest terrà ben stretto il suo Re secondo a quadri, nel secondo deve sperare che Sud, avendo anche il Fante di picche, scelga questo sorpasso anziché quello a quadri.

In entrambi i casi, Ovest sa fin dal sesto giro che deve seccarsi il Re di picche e può anticipare lo scarto dell'8♠ creando il massimo delle difficoltà per il Giocante.

Prima di proseguire nella trattazione degli *Scarti Sheehan* che, per la verità, possono essere eseguiti anche quando si hanno meno di tre cartine di Atout, concordando il completamento della sequenza di segnalazione con l'utilizzo di carte di un altro colore, ci tengo a precisare che non sono mai riuscito a giocarli seriamente.

Per poterne fare un uso consapevole è indispensabile un lungo periodo di duro allenamento visto che le deduzioni da fare al tavolo sono piuttosto complicate, e non è facile trovare un compagno che abbia la voglia di sobbarcarsi una tale faticaccia.

Non vi so dire se è questo il motivo per il quale sono finiti nel dimenticatoio, ma, quello che posso dirvi per certo, è che oggi non li usa quasi nessuno.

Ho già accennato al fatto che esistono dei metodi alternativi che sono forse di più

semplice utilizzo per cavarsela nelle situazioni difensive più complicate.

Prima che vi convinciate che il parlarvene così a lungo sia un fatto di puro sadismo, desidero che sappiate che considero le applicazioni delle *Proprietà dei Prismi* un territorio non ancora del tutto esplorato, ma certamente di straordinario interesse.

Una cosa è certa, a differenza del *Gioco con il Morto*, *Licita* e *Controgioco* sono appoggiate su basi non troppo scientifiche e presentano ampi margini di miglioramento.

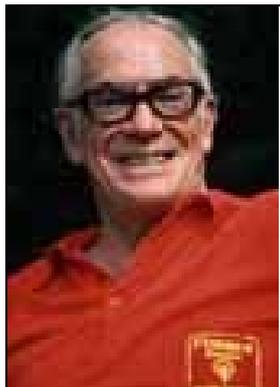
Non escluderei che il Bridge del futuro possa basarsi sulla *Licita Criptata* e sull'utilizzo delle *Proprietà dei Prismi*.

(continua)

HANNO DETTO

Malcolm Forbes

Giocare a Bridge riflette intelligenza. Si tratta di uno dei grandi piaceri della vita. Chiunque non giochi perde una buona parte di quello che può offrire la vita



Bill Gates

- Il Bridge è meravigliosamente semplice nelle sue regole, ma meravigliosamente complesso se si vuole giocarlo bene
- Il bridge è un gioco di grande profondità. C'è

sempre qualcosa da imparare, ti premia quando usi il buon senso ed è molto divertente



Terence Reese

Dichiarare senza un valido motivo è una mossa sciocca che raramente fa ottenere

qualcosa e che certamente provoca una serie di svantaggi indiretti

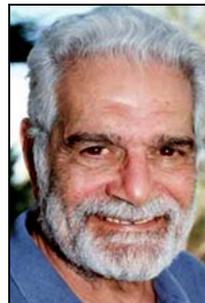
Larry King

Il Bridge è meglio del Tennis. Non è necessario correre per battere l'avversario... basta pensare!



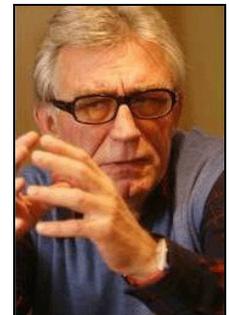
Omar Sharif

Il bridge è la seconda cosa più bella del mondo!



Heinz Marecek

Se a volte di notte non mi trovate sul palcoscenico, è perché ha vinto la passione e sono andato a giocare un torneo di Bridge



BIOGRAFIE



Kate Wei Sender

Già sposata in seconde nozze nel 1968 con l'impresario navale Charles Wei e oggi moglie di Henry Sender, Katherine è nata a Pechino nel 1930 come Yang Xiaoyan, ma, già nel 1949, si trasferì a New York dove maturò una brillante carriera in campo sanitario presso il Mt. Sinai Hospital, partendo come infermiera professionale e diventandone amministratrice.

Sposata con il sig. Shen, un interprete dell'ONU, occupata come era a far quadrare il cerchio tra la carriera e il sempre difficile mestiere di madre di famiglia, non aveva tempo per seguire il marito nel suo hobby, che manco a dirlo era il Bridge. Per di più, il marito era un maschilista e la riteneva altezzosamente incapace di imparare il gioco.

Per pura ripicca Kathie comprò un paio di libri e dopo qualche mese esordì al Circolo Cinese, arrivò seconda e dopo aver fatto il famoso gesto dell'ombrello al marito non giocò più per molti anni!

Conosciuto l'armatore Charles Wei, si innamorò e lasciato il marito lo sposò.

Poco dopo, lasciata la sua carriera professionale tornò a studiare il bridge per dedicarsi a tempo pieno alla grande passione del nuovo marito che era nientepopodimeno che l'inventore del Precision.



Il nuovo consorte, che si era speso molto per importare il Bridge a Formosa, aveva deciso di sponsorizzare la squadra cinese per i Mondiali del 1969 e ne

affidò l'organizzazione alla moglie.

Da non crederci, la sconosciuta Squadra di Formosa eliminò per la prima volta gli USA dalla finale! e dovette arrendersi solo davanti al grandissimo Blue Team, ripetendosi l'anno successivo in quelli che sono state le uniche due medaglie di Taiwan nella Bermuda Bowl.

Charles, visto quanto il gioco aveva conquistato la sua bella signora, decise di regalarle l'assistenza tecnica di un certo Benito Garozzo, così che dopo una

decina d'anni, l'incredibile Katie divenne una delle più forti bridgiste del mondo.

World Women Grand Master, per lungo tempo ai primi posti della Classifica femminile, ha vinto il Campionato Mondiale Femminile a Coppie del 1978 ed è arrivata seconda in quello del 90, ha vinto l'Olimpiade a Squadre del 1984 e, oltre a guadagnarci due argenti (1981 e 1985) ed un bronzo (1997) ha vinto le Venice Cup del 1987, del 1991 e del 2003, anno in cui si è ritirata dal bridge agonistico.

Kathie, che è anche una delle sole 7 atlete al mondo che si sono potute fregiare della prestigiosa Triple Crown (Venice Cup, Olimpiadi Femminili a Squadre e Mondiale Femminile a Coppie), è stata Membro Onorario della ACBL nel 1987 e ha anche guidato come capitano le rappresentative nazionali di Taiwan, sia maschile che femminile.

Per l'anno 1986/87 è stata insignita del titolo di personalità dell'anno dalla IBPA.

Membro della Hall of Fame fin dal 1999, consulente accreditata presso la *Chinese Bridge League* ed ambasciatrice bridgistica in quel Paese sia per la ACBL che per la WBF, ha giocato a bridge anche con l'ex Presidente Deng Xiaoping quando si recò in visita ai Campionati Mondiali di Pechino nel 1995.

Dopo aver vissuto a lungo a Boca Raton in Florida, si è trasferita a Nashville nel Tennessee dove ha proseguito la sua opera di valente scrittrice ed affermata giocatrice.

TECNICA

Quale Carta? (2ª parte)

Siete in Sud e dovete muovere questa figura davanti ad un Morto che non ha riprese nei colori laterali:



Quale carta muovete per prima?

Viene spontaneo iniziare con il Re e proseguire con la Dama, ma, in realtà, se partite con la Dama create qualche problema in più ai vostri Opponent, cosa questa che deve diventare il vostro sport preferito.

Questa potrebbe essere la visuale di Ovest:

♠ J9xx
 ♠ Axx ♠ ?
 ♠ Q

Ovest potrebbe allora prendere subito per cercare di promuovere un'eventuale forcilla del suo partner:

♠ J9xx
 ♠ Axx ♠ KTx
 ♠ Qxx

Ma, anche se Ovest non avesse l'Asso, sarebbe poi Est ha trovarsi in ambascie:

♠ J9xx
 ♠ x ♠ Axx
 ♠ Qxx

Perché, se liscia, favorisce il successivo sorpasso al Dieci che potrebbe essere in dotazione al suo dirimettaio:

♠ J9xx
 ♠ KTx ♠ Axx
 ♠ Qxx

Insomma, se gli Opponent non hanno modo di escludere che il Re possa averlo il proprio partner, non vedendo il Dieci, hanno entrambi le loro valide ragioni per scegliere di catturare subito la Dama e, in tal caso, voi farete tre prese che non avreste mai fatto se EO avessero vinto la presa al terzo giro del colore.

Converrete che, se partite di Re, per entrambi sarà ben facile lisciare il primo giro inviando un segnale di conto che consentirà al possessore dell'Asso di prendere al terzo giro bloccando il colore.

Sempre seduti in Sud tirate la vostra coppia di Onori e osservate le carte giocate dai vostri Opponent:

♠ KT52
 ♠ 6→9→3 ♠ 7→8
 ♠ AQ4

Quando al terzo giro muovete la vostra cartina, Ovest segue con il 3.

Quale carta giocate dal Morto?

In barba alle statistiche dovrete passare il Dieci perché avete potuto maturare sufficiente confidenza sul fatto che l'intero colore è suddiviso in questo modo:

♠ KT52
 ♠ J963 ♠ 87
 ♠ AQ4

Ovest era partito per dare un conto a scendere 6 → 3 ma, quando ha visto il vostro secondo Onore, ha capito che il suo Fante quarto era condannato e ha cercato di intorbidare le acque, simulando di avere tre sole carte con un conto a salire 6 → 9.

In realtà, non vi è alcun motivo per cui Ovest abbia iniziato a dare un conto a salire partendo con il 6, invece che con il 3. In particolar modo, se voi avete iniziato con la Dama e non con l'Asso!!

Se iniziate con l'Asso, Ovest non ha alcun motivo per dare il conto al suo partner che, o ha la Dama e se la terrà ben stretta, o non ha niente e non ha alcun bisogno di sapere come sia suddiviso il colore.

Un buon difensore sa che il tipo di *Segnalazione* inviata in *Controgioco* non è rigidamente definita e non è mai fine a se stessa.

Al contrario, essa deve essere sempre rapportata al contesto di gioco onde procurare il massimo possibile dei problemi al *Giocante* senza, per questo, dover correre il rischio di sviare il compagno.



Di fatto, se con la figura data partite con l'Asso, la *Segnalazione di Parità* perde ogni interesse per due buoni difensori ed Ovest farà bene a cercare di inviare un *Segnale di Preferenza* nei colori laterali o,

quanto meno, a cercare di ingannare il *Giocante* sulla reale suddivisione del colore in gioco. Anche Est non fatterà a leggere la situazione ed invierà il *conto falso* del suo numero di carte allo scopo di collaborare nello sviare il *Giocante*.

All'esatto contrario, se partite con la Dama, entrambi i difensori accrediteranno il proprio partner dell'Asso e cercheranno di inviare un onesto *Segnale di Parità* per aiutarlo a scegliere il momento migliore in cui reclamarlo.

Sud chiama l'Asso di cuori dal Morto, Est segue con l'8 e il *Giocante* con il 3. Voi quale carta giocate?

♥ A76
 ♥ JT4 ♥ 8
 ♥ 3

Come appena detto, un buon difensore deve essere sempre pronto a sviare il *Giocante*, in specie, quando il suo inganno non può arrecare alcun danno al proprio partito.

Potete scommettere che Est vi sta dando il conto del colore per farvi capire quante carte ha Sud. Se così è, Est ha il doppio (conto a scendere) e, per differenza, Sud ha la quinta.

Purtroppo non avete chance e il *Giocante* incasserà 5 prese di cuori, tuttavia, se scartate con indifferenza un Onore, a Sud potrebbe venire il dubbio che l'altro sia

quarto in mano ad Est (questo fa scopa con il *Segnale di Parità* che Est ha iniziato a inviare) e se si convincerà che la situazione è questa:

♥ A76
 ♥ J ♥ T832
 ♥ KQ953

forse lo vedrete continuare con il 6 per il 9 della mano!

Così facendo vi regalerà una presa ed un tempo di gioco laddove il colore era nella realtà era così suddiviso:

♥ A76
 ♥ JT4 ♥ 82
 ♥ KQ953

Sud sta giocando 5♣ e muove il Re dalla mano per il 2 del partner ed il 6 del Morto. Voi che sedete in Est, quale carta giocate?

♣ AT76
 ♣ 2 ♣ J853
 ♣ K

Non esitate a liberarvi dell'8!

Se il *Giocante* riterrà probabile che un'eventuale quarta di fiori si trovi in Ovest:

♣ AT76
 ♣ J532 ♣ 8
 ♣ KQ94

continuerà con la Dama e voi avrete fatto una presa che, a rigore, non vi spettava perché la situazione reale era:

♣ AT76
 ♣ 2 ♣ J853
 ♣ KQ94

Ecco una configurazione del tutto equivalente:

♣ AKT7
 ♣ J953 ♣ 6
 ♣ Q842

Sud, che è il *Giocante*, tira l'Asso dal Morto e voi non dovete esitare a liberarvi

del 9, sperando che lui *legga* questa configurazione alternativa:

♣ AKT7
 ♣ 9 ♣ J653
 ♣ Q842

e prosegua facendo girare il Dieci del Morto.

A volte, la vostra perfidia di ottimo difensore può farsi più raffinata.

Sud, che sta giocando un contratto a picche, muove il 5 verso il Re del morto. Voi che siete in Ovest, quale carta giocate?

♠ KJ94
 ♠ AT83 ♠ ?
 ♠ 5

Nuovamente, non esitate a liberarvi dell'8!

Voi avete la quasi certezza che il colore è suddiviso in questo modo:

♠ KJ94
 ♠ AT83 ♠ x
 ♠ Q7xx

E sapete che il *Giocante* può proteggersi dalla 4-1, solo se ad avere la quarta siete voi. Un buon *Giocante* proseguirà, allora, con una piccola verso la Dama e visto il piombo di Est al secondo giro, realizzerà tre prese sorpassandovi il Dieci al giro successivo.

Però, se giocate l'8 al primo giro potrete accendere nella sua mente l'ipotesi che il colore possa essere diviso in questo modo:

♠ KJ94
 ♠ 8 ♠ ATxx
 ♠ Q7xx

e che il giusto modo di procedere sia quello di battere il Fante e poi sorpassare il Dieci di Est.

Se il *Giocante* crederà in questo miraggio, vi sarete assicurati una presa che proprio non vi spettava.

Stavolta, Sud ha aperto di 1♦ e muove una piccola, Ovest segue con il 5, e dal Morto viene chiamata la Dama. Quale carta giocate in Est?

♦ QJ62
 ♦ 5 ♦ AT83
 ♦ 4

È sempre l'8 la carta magica!

Dovete provare a creare questo miraggio:

♦ QJ62
 ♦ AT53 ♦ 8
 ♦ K975

Sud potrebbe continuare con piccola verso il Re per forzare l'Asso di Ovest, riservandosi di sorpassare il suo Dieci più tardi. Se l'inganno riesce, farete due prese che non vi spettavano proprio.

Ancora, Sud ha aperto di 1♦ e muove una piccola dalla mano, Ovest segue con il 2 e dal Morto viene chiamato il Fante. Che carta dovete giocare in Est?

♦ AJ74
 ♦ 2 ♦ KT85
 ♦ 3

Nemmeno a dirlo, l'8! Specie in una gara a MP, dovete instillare il dubbio che l'intera configurazione del colore sia:

♦ AJ74
 ♦ K52 ♦ T8
 ♦ Q963

Sud potrebbe allora, non proseguire con l'Asso ma tornare in mano per giocare la Dama cercando di fare tutte e 4 le prese.

Ne farebbe, invece, due soltanto, visto che la situazione era:

♦ AJ74
 ♦ 2 ♦ KT85
 ♦ Q963

Il prossimo Sud, dopo aver aperto di 1♦, muove una piccola dalla mano verso la forcina del Morto. Quale carta giocate voi che sedete in Ovest?

♦ AQ92
 ♦ T853 ♦ ?
 ♦ 4

Sono certo che, se non altro per abitudine, abbiate mosso l'8!

E avreste fatto bene perché Sud, dopo aver fallito il primo sorpasso e aver pagato il Re di Est, potrebbe venire il sospetto di trovarsi di fronte a:

♦ AQ92
 ♦ 8 ♦ KT53
 ♦ J764

In tal caso, quando riprenderà la mano potrebbe proseguire chiamando il 9 dal Morto con l'intenzione di lasciarlo per catturare il Dieci in Est e scoprire che la situazione reale era:

♦ AQ92
 ♦ T853 ♦ K
 ♦ J764

Le cose non cambiano se sostituite l'Asso con il Fante.



Sud muove una piccola dalla mano verso il piccolo mariage del Morto e, a costo di perseverare insopportabilmente, ancora una volta è l'8 la carta da mostrare al *Giocante*:

♦ QJ92
 ♦ T853 ♦ ?
 ♦ 4

Infatti, il *Giocante* può essere portato a pensare che le carte siano così suddivise:

♦ QJ92
 ♦ 8 ♦ KT53
 ♦ A764

e dopo aver pagato il Re ad Est ed aver ripreso la mano, potrebbe proseguire facendo girare il 9 con l'intenzione di

catturare il Dieci in Est e scoprire che, in realtà, le cose stavano così:

♦ QJ92
 ♦ T853 ♦ K
 ♦ A764

Se vi state chiedendo perché mai il *Giocante* avrebbe dovuto muovere una piccola sotto Asso come prima carta, dovete sorbirvi pure il prossimo paragrafo.

(continua)

Figure

Ci sono alcune Figure che presentano più manovre statisticamente equivalenti e si rende necessario scegliere in funzione dell'*Obiettivo di Momento*.

Prendiamo in esame dal punto di vista del *Giocante* l'ultima Figura proposta dall'articolo precedente:

QJ92
A764

Come pensate di doverla affrontare?

Beh, supponiamo dapprima che vi siano indispensabili tutte e 4 le prese possibili per mantenere il vostro contratto. In tal caso, non avete alternative e dovete partire con la Dama da Nord, sperando in una di queste 4 possibili suddivisioni dei resti:

Ovest	Est	p%
853	KT	3,39
T3	K85	3,39
T5	K83	3,39
T8	K53	3,39
Totale		13,6

In tutti e 4 i casi, starete bassi, se Est farà altrettanto, mentre, vincerete la presa con l'Asso, se Est passerà il Re. Poi, vi basterà battere il Fante per fare le vostre

4 prese, il che avverrà nel 13,6% dei casi. Indicheremo questa prima manovra con la lettera "A".

Se vi bastano tre prese soltanto, a parità di probabilità di riuscita avete tre possibilità diverse per metterle insieme.

La prima consiste nel battere l'Asso e proseguire con una piccola verso la Dama (manovra "B").

La seconda (manovra "C"), prevede di iniziare con la Dama, esattamente come previsto per quella "A", ma, se la Dama viene superata dal Re, al giro successivo si dovrà tentare il sorpasso al Dieci muovendo una piccola da Sud verso il 9.

La terza ed ultima (manovra "D") prevede di partire con una piccola verso la Dama.

Con tutte e tre le manovre si ha il massimo possibile di *probabilità a priori* di mettere insieme le 3 prese ricercate, ma, come accade con tutti i *Giochi di Sicurezza*, le *probabilità a priori* di realizzarne 4 pagheranno il prezzo di questa massimizzazione.

Questo è il riassunto del variare delle probabilità a priori per ogni singola manovra in funzione del numero di prese conseguibili:

Manovra	4	3	2	PM
A	13,6	70,3	16,1	2,97
B	2,8	86,8	10,4	2,92
C	10,2	79,4	10,4	3,00
D	0	89,6	10,4	2,90

Chi segue questa rivista abitualmente sa osservare questa tabellina con la giusta prospettiva.

Ognuna delle tre colonne centrali mostra la *probabilità a priori* espressa in percentuale di fare esattamente il corrispondente numero di prese.

Quindi per conoscere le probabilità di fare *almeno* tre prese, bisogna sommare le

probabilità delle prime due colonne o, se lo preferite, sottrarre da 100 quelle della terza.

L'ultima colonna rappresenta il numero delle *Prese Medie* conseguibili con la corrispondente manovra che, come potete vedere, è massimo con la manovra "C".

In altri termini, se il vostro *Obiettivo di Momento* non prevede di dover realizzare un preciso numero di prese ma solo di realizzarne il più possibile, la vostra manovra è la "C".

Se il vostro *Obiettivo di Momento* è di realizzare tutte le prese, occorre *Giocare Come Se*, applicando la manovra "A".

Se il vostro *Obiettivo di Momento* è di realizzare 3 prese, la manovra da intraprendere è la "D" anche se con essa sacrificherete qualsiasi probabilità di farne 4.

Infine, la manovra "B" è da preferirsi solo se avete motivo di ritenere che il Re del colore possa essere secco. Infatti, trovandolo secco, farete 4 prese ma, se così non dovesse essere, conserverete un'alta probabilità di farne 3.

Curiosità

Vi siete mai chiesti quale sia stata la squadra più anziana del mondo?

Penso che quella che si batteva ancora l'anno scorso sui tavoli di Vero Beach in Florida sia difficilmente superabile, e se avete notizia di qualcosa di ancor più eclatante, siete pregati di farmela avere.

La squadra in questione contava nel 2014 la bellezza di 376 anni!

Georgia Pierpont (96 anni) giocava in coppia con il marito Van Richard che è centenario. L'altra coppia è composta dai coniugi Sarah e Joe Marcum che di anni ne hanno rispettivamente 90 e 91.

Che dire ?!!

Opinioni

Le Mani e i PC

(di Paolo Treossi)

Il Circolo Democratico Forlivese ospita l'Associazione Dilettantistica Bridge Forlì che forse è il Bridge Club più bello d'Italia.

Il Presidente dell'Associazione Paolo Treossi ha pubblicato questo interessante articolo che risponde ad un quesito che molti si pongono a proposito di un argomento del quale moltissimi parlano a sproposito.

Inutile aggiungere che ne condivido totalmente le conclusioni.

PREMESSA

Da oltre un anno l'ASD Bridge Forlì è equipaggiata con le Bridgemate di II^a Generazione (le famigerate "macchinette") ed in parallelo utilizziamo il Programma Bridgest Professional per le

Classifiche. Da 8 mesi abbiamo pure la Duplimate IV (la famigerata "smazzatrice") e il relativo Software BOS (Bridge Operative System)

L'insieme dei due "aggeggi tecnologici" costituisce un tool di lavoro potente, flessibile e nell'insieme semplice da utilizzare... Nonostante il poco tempo da cui sono attivi ci siamo scordati di come "andava prima". Ora abbiamo la classifica



dei Tornei pochi minuti dopo aver terminato di giocare, quando giochiamo i Simultanei non dobbiamo duplicare le mani ma arrivano già pronte, il giorno dopo sul Sito si trova non solo la Classifica ma anche Curriculum, fiches, score compilati e tabellone delle mani completi di contratti realizzabili, par della mano ecc... anche per i Tornei NON Simultanei...

Qualche mese fa, però, sull'onda di una iniziativa Assembleare per i Tornei Non Simultanei alterniamo mani smazzate al

Tavolo a quelle preparate dalla Duplimate "perché erano troppo strane..."

La mia idea risposta fu che "tutte le mani di Bridge, Simultanei, smazzate al tavolo o pre-duplicate, sono uguali" e che l'uso della smazzatrice riduceva la durata del torneo in quanto ci si risparmiava il tempo di smazzare e scrivere gli score...

Osservazione (ovviamente) caduta nel vuoto. Siamo quindi passati (o meglio: tornati) per alcuni Tornei alle mani smazzate al tavolo. Grazie alla evoluzione delle Bridgemate (ed all'interessamento da lodare di alcuni Soci) però il "servizio di fine Torneo" è rimasto identico tanto che è impossibile dando una occhiata ai file riconoscere se un Torneo è stato giocato con mani smazzate al Tavolo, pre-duplicate oppure facenti parte di un Simultaneo...

Chi mi conosce sa che non mi fido delle sensazioni ma mi faccio guidare dai numeri in tutte le situazioni (va be'... "quasi tutte...") per cui ho raccolto pazientemente i dati e sono pronto a sottoporveli...

Se siete interessati "continue a leggere"!

IL METODO

Sfruttando le potenzialità dei Software a disposizione ho analizzato 2090 smazzate che avevo in Archivio.

Per determinare se una smazzata è "strana" o meno ci serve una unità di misura e nel nostro caso ho utilizzato un parametro che, per quanto discutibile, è sicuramente oggettivo: il "Par della mano" ovvero il risultato numerico che una smazzata genera se entrambe le coppie non commettono errori... in teoria! Perché tutti i Bridgisti sanno perfettamente che il Par Teorico della mano differisce, a volte in modo sensibile, dai possibili andamenti al tavolo che la mano può avere... Ma siccome questo vale per tutte le smazzate, lo considero

comunque una pietra di paragone significativa.

A questo “risultato” aggiungo alcune caratteristiche di distribuzione che sono: la presenza di chicane, singoli, pali settimi (o più lunghi) e mani bilanciate (4-3-3-3 oppure 4-4-3-2 oppure 5-3-3-2).

Sfruttando le potenzialità dei Software a disposizione ho analizzato 2090 smazzate che avevo in Archivio dividendole in tre gruppi:

Gruppo A: 715 Smazzate mescolate a mano;

Gruppo B: 649 Smazzate predisposte dalla Duplimate senza vincoli impostati;

Gruppo C: 726 Smazzate distribuite dalla Federazione per i Simultanei Nazionali e Light

Per ogni smazzata il PC mi ha fornito i parametri sopra esposti: Par, chicane, singoli, settime e bilanciate!

Immaginatevi fare un lavoro simile a mano.... Ogni volta che il PC mi forniva il Par della mano io facevo entrare la smazzata in una delle seguenti 6 categorie:

- 1) Mano il cui Par era determinato da un Contratto Parziale;
- 2) Mano il cui Par era determinato da una difesa su un Contratto Parziale Avversario;
- 3) Mano il cui Par era determinato da un Contratto di Manche;
- 4) Mano il cui Par era determinato da una Difesa su un Contratto di Manche Avversario;
- 5) Mano il cui Par era determinato da un Contratto di Slam;
- 6) Mano il cui Par era determinato da una Difesa su un Contratto di Slam avversario.

Nell'assegnare queste categorie non ho fatto differenza tra Contratti a Colore

oppure a Senza Atout e tra Piccoli e Grandi Slam.

I RISULTATI

Gruppo A: Smazzate mescolate al Tavolo

Par della mano

- 1) Contratti Parziali = 237 su 715 smazzate pari al 33,1%
- 2) Difesa su Parziale Avversario = 45 su 715 smazzate pari al 6,3%
- 3) Contratti di Manche = 267 su 715 smazzate pari al 37,3%
- 4) Difesa su Manche avversaria = 57 su 715 smazzate pari al 8,0%
- 5) Contratti di Slam = 94 su 715 smazzate pari al 13,1%
- 6) Difesa su Slam avversario = 15 su 715 smazzate pari al 2,1%

Caratteristiche distribuzionali

Una Chicane ogni 5,54 smazzate

1,29 Singoli per smazzata

Un colore settimo o più ogni 7,37 smazzate

2,38 mani bilanciate ogni smazzata

Gruppo B: Smazzate predisposte dalla Duplimate IV (smazzatrice)

Par della mano

- 1) Contratti Parziali = 214 su 649 smazzate pari al 33,0%
- 2) Difesa su Parziale Avversario = 44 su 649 smazzate pari al 6,8%
- 3) Contratti di Manche = 248 su 649 smazzate pari al 38,2%
- 4) Difesa su Manche avversaria = 48 su 649 smazzate pari al 7,4%
- 5) Contratti di Slam = 76 su 649 smazzate pari al 11,7%
- 6) Difesa su Slam avversario = 19 su 649 smazzate pari al 2,9%

Caratteristiche distribuzionali

Una Chicane ogni 5,85 smazzate
 1,24 Singoli per smazzata
 Un colore settimo o più ogni 6,36 smazzate
 2,33 mani bilanciate ogni smazzata

Gruppo C: Smazzate scaricate da
 Federbridge per i Simultanei
 Par della mano

- 1) Contratti Parziali = 240 su 726 smazzate pari al 33,1%
- 2) Difesa su Parziale Avversario = 50 su 726 smazzate pari al 6,9%
- 3) Contratti di Manche = 283 su 726 smazzate pari al 39,0%
- 4) Difesa su Manche avversaria = 59 su 726 smazzate pari al 8,1%
- 5) Contratti di Slam = 72 su 726 smazzate pari al 9,9%
- 6) Difesa su Slam avversario = 22 su 726 smazzate pari al 3,0%

Caratteristiche distribuzionali

Una Chicane ogni 4,78 smazzate
 1,28 Singoli per smazzata
 Un colore settimo o più ogni 7,12 smazzate
 2,34 mani bilanciate ogni smazzata

Per poter avere una visione globale della situazione riassumiamo nella Tabella a fianco i dati significativi.

La prima cosa che salta agli occhi è la relativamente bassa percentuale di Difese in generale: questo è determinato dal fatto che il PC non sbaglia una decisione: per cui sulla “difesa avversaria” se conviene ne dichiara una in più altrimenti “Contra” e questo rende le difese raramente convenienti (in teoria.), specie sui Contratti Parziali!

Parametro	A mano	Dupl.ce	Sim.eo
Smazzate	715	649	726
Parziale	33,1%	33,0%	33,1%
Difesa su Parziale	6,3%	6,8%	6,9%
Manche	37,3%	38,2%	39,0%
Difesa su Manche	8,0%	7,4%	8,1%
Slam	13,1%	11,7%	9,9%
Difesa su Slam	2,1%	2,9%	3,0%
1 chicane ogni...	5,54	5,85	4,78
Singoli per Smazzata	1,29	1,24	1,26
Una settima (o più) ogni...	7,37	6,36	7,12
Mani Bilanciate per ogni smazzata	2,38	2,33	2,34

Ma non siamo qui per questo, ma solo per determinare se è vero che le mani create dal PC “sono strane”...

A giudicare dai numeri sopra riassunti direi decisamente di no!

L'unica differenza significativa si trova sui contratti di slam: nei Simultanei sono decisamente meno che nelle mani smazzate al Tavolo dove gli slam sono maggiori anche delle smazzate predisposte dalla Duplicatrice...



La seconda differenza è che nei Simultanei ci sono più chicane che nelle altre tipologie di mani e che nelle mani smazzate dalla duplicatrice ci sono più pali lunghi (settimi o più) che nelle mani smazzate al tavolo.

Per il resto i dati sono molto simili...

A questo punto mi restava un solo dubbio da dissipare prima di trarre una Conclusione: le smazzate analizzate erano “veramente” casuali? Questa è una domanda che ogni Statistico serio si dovrebbe porre prima di porre fine ad una Analisi e si basa su un principio “sacro” di questa affascinante Scienza: *ogni campione analizzato deve essere completamente casuale per fornire dati significativi..*

Bene, semplificando il concetto, un modo per determinare se un Campione è veramente “casuale” è quello di verificare se fornisce dati simili a quelli attesi...

Ovvero calcolare a priori quelli che devono essere i Risultati e verificare che corrispondano con quelli ottenuti...

Oddio, mi direte Voi, ma se siamo in grado di “Calcolare” un risultato perché perdere tempo a fare dei rilievi Statistici?

Non voglio entrare nel campo dell'utilizzo pratico della Statistica, ma tant'è che questo è quanto dovrebbe essere fatto.

Nel nostro caso è impossibile “calcolare” a tavolino quale dovrebbe essere (ad esempio) la Frequenza dei Contratti Parziali, e questo vale per tutti i parametri relativi al Par della mano, ma abbiamo a disposizione tutti i dati relativi alla “distribuzione” delle mani (si trovano in decine di libri e centinaia di Siti Web...) per cui possiamo verificare se le distribuzioni presenti nei vari Gruppi di mani ricalcano quanto atteso...

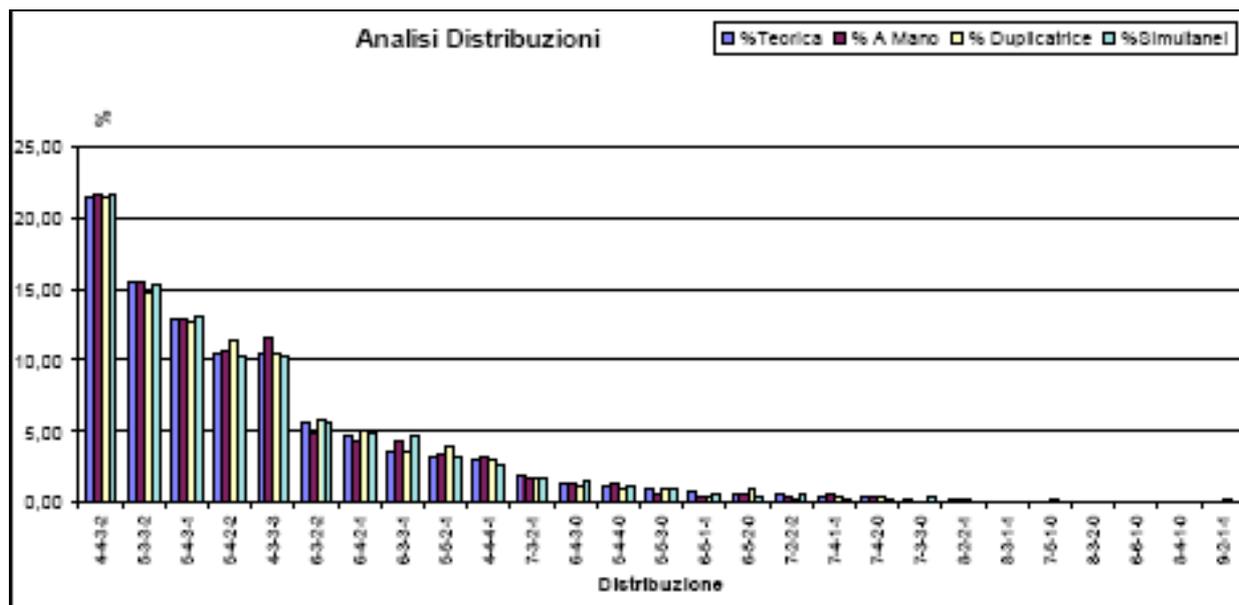
In caso positivo possiamo ritenere attendibili anche i dati relativi ai vari tipi di Contratti.

CONCLUSIONI

Usando una funzione del programma Bridgest mi sono fatto fornire dal PC le frequenze di distribuzione dei vari gruppi di mani analizzati e l'ho confrontata con quella Teorica.

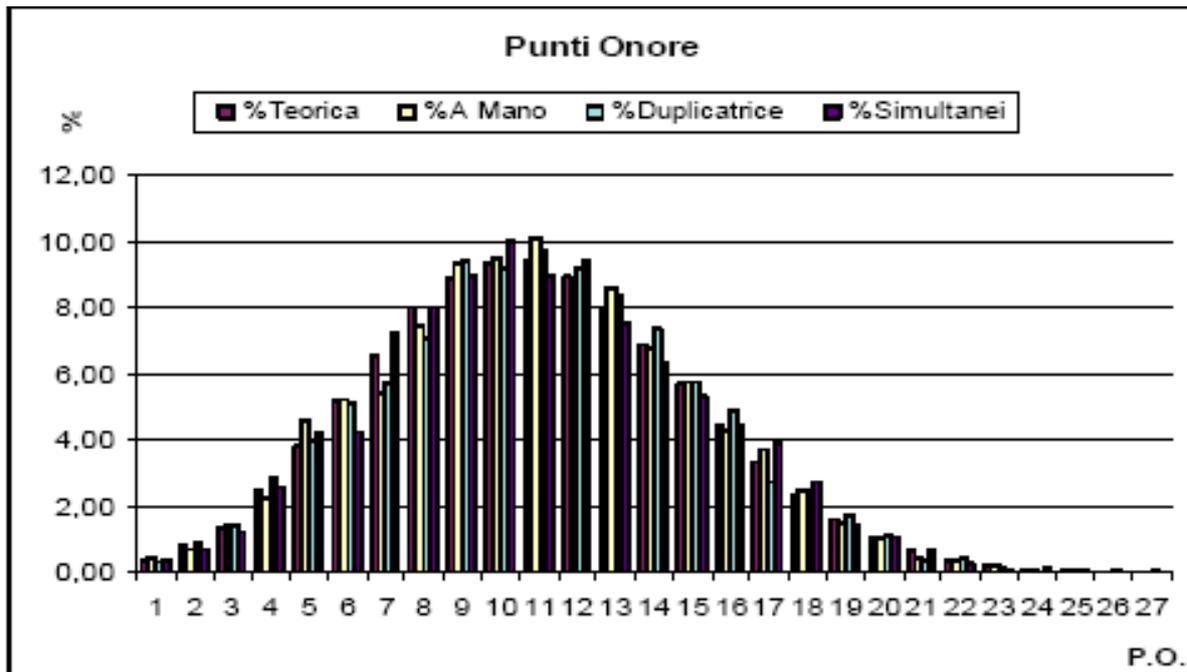
I risultati li ho convertiti in Grafici per una miglior valutazione.

Questo è quanto ottenuto:



Direi che le differenze sono tali da accettare la Definizione che le mani analizzate sono completamente casuali e che i risultati ottenuti sono quindi attendibili...

A conferma ho fatto verificare anche la distribuzione dei Punti Onore...



Arrivato alla fine di questo lavoro mi sento confortato da quanto fatto...

Se prima sostenevo che “tutte le mani di Bridge sono uguali...” adesso quando mi diranno che le mani della Duplicatrice oppure dei Simultanei “sono strane” potrò rispondere che i numeri dimostrano il contrario:

Tutte le mani di Bridge sono normali, sono i giocatori che le rendono strane!!!!

