STATISTICA

Le proprietà dei Prismi (5ª parte)

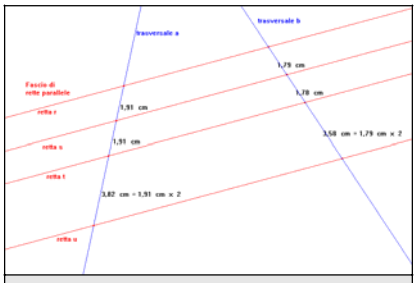
Le Linee Bipari

Intenderemo per *Linee Bipari* quelle formate da due colori di lunghezza pari e da due colori di lunghezza dispari (0 è pari per convenzione).

Queste Linee sono 72 e completano lo scenario delle Linee possibili, non esistendo Linee con tre colori di una parità ed un quarto di un'altra.

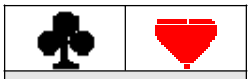
Le 72 Linee rappresentano il 75% dell'*Universo Linee* e possono venire ordinate in 3 modi differenti che, a loro volta, ne riflettono altri 3.

Chiameremo *Linee Rosse* quelle che hanno i due colori di lunghezza dispari coincidenti con i colori rossi (quadri e cuori); esse si riflettono in altrettante *Linee Nere*.



Le Leggi sulle Linee

Chiameremo, poi, *Linee Nobili* quelle che hanno i due colori di lunghezza dispari coincidenti con i colori Nobili (picche e cuori); esse si riflettono in altrettante *Linee Minori.*



Semi Rotondi

Semi Puntuti

Chiameremo, infine, *Linee Rotonde* quelle che hanno i due colori di lunghezza dispari coincidenti con i colori che sono rappresentati dai semi con la testa arrotondata (cuori e fiori); esse si riflettono in altrettante *Linee Puntute*.

Le Proprietà delle Linee Bipari

Tutte le 72 *Linee Bipari* presentano una proprietà che può essere così enunciata:

Le Linee Bipari possono essere formate solo con due Mani che hanno i rispettivi Colori Indice della stessa Parità dei Colori che danno origine al nome della Linea, oppure, di Parità Opposta

Se i *Colori Indice* delle due Mani costituenti coincidono con i colori di lunghezza dispari che danno nome alla *Linea*, avranno tra loro la stessa parità, diversamente, l'avranno opposta.

Di seguito vengono meglio esemplificate le proprietà delle *Linee Bipari*.

Dapprima prendiamo ad esempio una *Linea Rossa* 8.**7**.**5**.6 e la sua riflessa *Linea Nera* **5**.6.8:

8.7.5.6	5.3.3.2	
5.5.3.0		0.1.5.7
	3.4.2.4	5.6.8.7

Come potete osservare, la *Linea Rossa* in NS è una **8**.7.**5**.6 costituita con due Mani (in Nord ed in Sud) che hanno i *Colori Indice* diversi da quelli che danno nome alla *Linea* e che hanno anche parità tra loro opposte (pari le fiori di Nord e dispari le picche di Sud).

La *Linea* riflessa *Nera* in EO è una **5**.6.8.**7** costituita da due Mani che hanno i *Colori Indice* coincidenti con quelli che danno nome alla *Linea* e che hanno tra loro la stessa parità (sono entrambi pari).

Se passiamo ad analizzare una *Linea Nobile* **7**.**7**.6.6 che ha come *Linea* riflessa la *Minore* **6**.**6**.7.7:

7.7.6.6	5.3.3.2	
5.4.3.1		1.2.4.6
	2.4.3.4	6.6.7.7

possiamo osservare che la *Linea Nobile* NS è una **7**.**7**.6.6 costituita da due Mani che hanno *Colori Indice* diversi da

quelli che danno nome alla *Linea* e che hanno anche parità tra loro Opposta (pari le fiori di Nord e dispari le quadri di Sud).

La *Linea* riflessa *Minore* EO è una **6**.**6**.7.7 costituita da due Mani che hanno i *Colori Indice* diversi da quelli che danno nome alla *Linea* e parità tra loro Opposta (pari le cuori di Ovest e dispari le picche di Est).

Se passiamo, infine, ad analizzare una *Linea Rotonda* 6.**9**.4.**7**, che ha come *Linea* riflessa la *Puntuta* **7**.4.**9**.6:

6.9.4.7	4.3.3.3	
5.4.2.2		2.0.7.4
	2.6.1.4	7.4.9.6

possiamo osservare che la *Linea Rotonda* in NS è costituita da due Mani che hanno come *Colori Indice* picche e quadri (entrambi puntuti) e che, essendo diversi da quelli che danno nome alla *Linea*, hanno tra loro parità Opposta (pari le picche di Nord e dispari le quadri di Sud).

La *Linea* riflessa *Puntuta* in EO è costituita da due Mani che, invece, hanno i *Colori Indice* coincidenti con quelli che danno nome alla *Linea*, e, infatti, essi hanno tra loro la stessa parità (dispari sia le picche di Ovest che le quadri di Est).

Come ormai ben sappiamo, l'aspetto più interessante delle *Proprietà delle Linee* riguarda la loro possibile applicazione alle tecniche usate durante il *Controgioco*.

In grassetto vengono sempre indicati i Colori che danno nome alla Linea

Ciò per il fatto che esse restano valide anche quando le *Linee* vengono considerate trasversalmente prendendo in esame una Mano di una Linea ed una Mano della Linea contrapposta (NE e SO, oppure NO e SE).

Esempi applicativi

Siete tra gli attori di questa aggressiva dichiarazione vinta dagli avversari che hanno dichiarato i loro colori in senso strettamente naturale:

Sud	Ovest	Nord	Est
2♠	4♥	4♠	P
6♣	P	6♠	

Scegliete l'Attacco di Re di cuori perché temete che il vostro Asso di quadri possa venire immediatamente tagliato da Sud, liberando un eventuale Re in Nord:

♠ -
♥ KQJT763
♦ AT53
♣ A8

Subito dopo, assistete alla scesa del Morto qui appresso mostrato:

♠ K9742
♥ 952
♦ Q7
♣ QT9

♠ -
♥ KQJT763
♦ AT53
♣ A8

Il Giocante vince il vostro Attacco con l'Asso e tira due giri di Atout con Est che risponde entrambe le volte.

La brutta notizia è che se Sud può mantenere il suo Slam avete perso una vantaggiosissima difesa a quadri.

Il Giocante muove il 2♣ verso la Dama del Morto, da dove riparte con il Dieci di fiori lisciato da tutti e vinto dal vostro Asso (Est interpone prima il 3♣ e poi il 4♣).

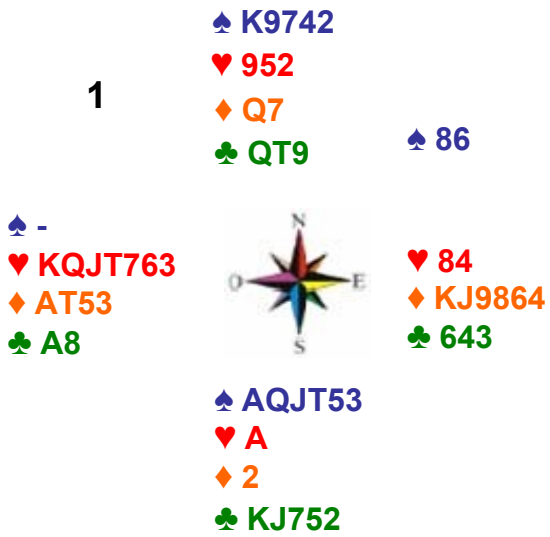
Questo è quanto avete potuto vedere:

Come proseguite, con la Dama di cuori o con l'Asso di quadri?

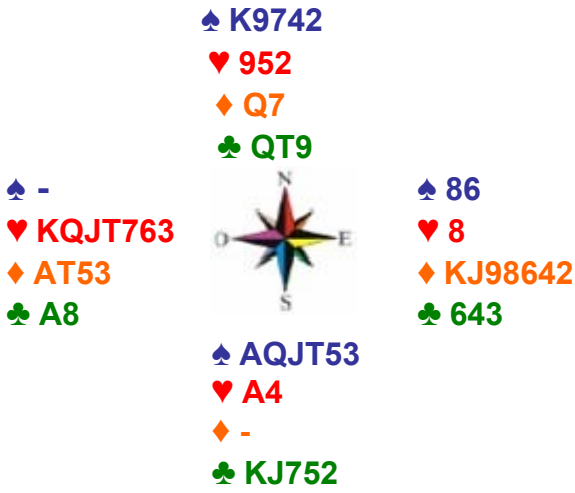
Se il Giocante ha 6 Atout, e 5 fiori (rivelate dal conto fornito da Est a salire), se sbagliate la *Riuscita*, egli la taglierà e scarterà le perdenti del Morto sulle due fiori franche della sua Mano.

L'8♥ passato da Est al primo giro non può rischiarare le tenebre perché non vi è dato di sapere se era la più alta di un doubleton o se era un singolo.

Se le cose stanno così, batterete lo Slam tornando con l'Asso di quadri:



Se, invece, le cose stanno in quest'altra maniera, La *Riuscita* vincente sarà quella con la Dama di cuori:



Che le picche di Sud siano seste e non quinte è quasi certo, perché ha dato solo due battute.

Allora?

L'unico aiuto possibile ve lo possono fornire le *Proprietà delle Linee*.

Se esaminate la Linea trasversale formata con le carte vostre e quelle del Morto, rileverete una *Linea Nera* **5**.10.6.**5** costituita da due Mani che hanno i *Colori Indice* diversi da quelli che danno il nome alla *Linea* e, proprio per questo, di parità tra loro *Opposta*.

Più precisamente, alla parità *Dispari* del vostro *Colore Indice* (cuori) corrisponde quella *Pari* del *Colore Indice* del Morto (quadri).

Questo è lo schema che rappresenta le vostre deduzioni:

4.6.7.9	3.3.4.3	
1.3.3.6		?
	?	9.7.6.4

Infatti, per il momento, sapete anche che Est e Sud risiedono su una *Linea* trasversale riflessa *Rossa,* e più precisamente, su una 8.3.7.8.

Dalle *Proprietà delle Linee*, sapete, inoltre, che la *Linea* riflessa *Rossa* rappresentata dalle carte di Est e di Sud può essere fatta soltanto di due Mani aventi:

a) i due Colori Indice rossi di uguale Parità

b) i due Colori Indice neri di Parità opposta

Dai primi 5 giri di gioco sapete con certezza che le picche erano divise 2 in Est e 6 in Sud e che le fiori erano, invece, 3 in Nord ed Est e 5 in Sud. La prima deduzione deriva dal fatto che il Giocante ha tirato solo due giri di Atout prima di rivolgere la sua attenzione alle fiori, la seconda dal *Conto* fornito nel colore dal vostro partner.

Peccato che queste informazioni non vi siano utili per stabilire se vi trovate di fronte al Diagramma in 1, oppure, a quello in 2.

Se avete deciso di adottare la metodologia di segnalazione ideata da *Sheehan*, Est avrà scartato prima l'8♠ e poi il 6♠ per indicarvi una *Mano Pari*, oppure, prima il 6♠ e poi l'8♠ per indicarvene una *Dispari*.

Supponiamo dapprima che la Sequenza di risposta in Atout di Est sia stata il 6♠ seguito dall'8♠ (a salire) per comunicare che la *Parità* del *Colore Indice* della sua Mano è *Dispari*.

Dato che avete potuto dedurre che Est ha tre carte di fiori, potete facilmente concludere che è proprio questo il suo *Colore Indice* e che gli altri tre colori della sua mano hanno lunghezze pari.

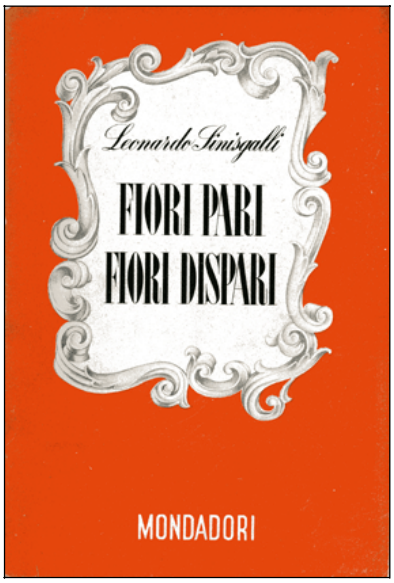
Automaticamente, il *Colore Indice* di Sud sarà picche e per le *Proprietà delle Linee*, esso deve avere lunghezza *Pari* (condizione b).

Una volta appurato che il *Colore Indice* della mano del *Giocante* è picche e che lo stesso ha lunghezza pari, gli altri tre suoi colori dovranno avere lunghezze dispari.

In conclusione, Sud non può avere *Vuoti* (per convenzione essi hanno lunghezza pari) e deve avere per forza la 6.1.1.5 del *Diagramma in 1*.

Ora la controprova.

Se, invece, la sequenza delle picche di Est è stata a scendere (prima l'8♠ e poi il 6♠), questo comporta che il partner ha denunciato una *Mano Pari* e che, dato che siete virtualmente certi che ha due sole carte di picche, questo è il *Colore Indice* della sua Mano.



Per le *Proprietà delle Linee* il *Colore Indice* di Sud sarà allora fiori che avrà *Parità Opposta* (dispari).

Tutto torna, perché già avevate dedotto che Sud avesse 6 carte di picche, solo che ora sapete anche che tutti e tre gli altri colori della sua mano hanno lunghezza *Dispari* e che, dato che gli avete già potuto contare 5 carte di fiori, i rimanenti colori della sua mano saranno, per forza di cose, due singoli (carte corrispondenti al *Diagramma in 2*).

Tutti questi ragionamenti sono piuttosto arzigogolati e molto faticosi, nondimeno, stavolta, senza l'ausilio delle *Proprietà delle Linee*, sembra proprio che vi sareste dovuti ridurre ad una scelta al 50%.

Un fatto piuttosto increscioso, specie quando c'è uno *Slam* di mezzo!

Ora, osservate attentamente questa dichiarazione:

Sud	Ovest	Nord	Est
1♠	2♣	2♠	P
3♠	P	4♠	

In Ovest attaccate con il Re di fiori per assistere alla calata di questo Morto:

♠ AKQ
♥ T42
♦ T532
♣ JT3

♠ J
♥ AJ7
♦ AJ7
♣ KQ8764

Il *Giocante* raccoglie con l'Asso il vostro Attacco e il 9♣ di Est, poi tira tre colpi di Atout e prosegue chiamando il Fante di fiori dal Morto per il 5♣ di Est ed il suo 2♣.

Questo è lo stato dell'arte con voi che sugli ultimi due giri di Atout vi siete liberato di due piccole fiori:

♠ AKQ
♥ T42
♦ T532
♣ JT3

♠ J
♥ AJ7
♦ AJ7
♣ KQ8764

♠ T98
♥
♦
♣ 95

♠ 432
♥
♦
♣ A2

È ormai evidente che il *Giocante* è partito con la sesta di *Atout* ed il doppio di fiori e che il Dieci di fiori affrancato al Morto gli servirà per uno scarto determinante; vinta la presa con la Dama di fiori, come proseguite?

Fortunatamente il Morto non sembra raggiungibile, nondimeno, a voi, che siete entrato in presa con la Dama di fiori, resta il non facile problema della continuazione.

Nell'ipotesi più che probabile che Est non possa portare alcun aiuto alla causa comune, dovete tirare l'Asso di quadri e proseguire con una piccola, se il *Giocante* è partito così:

3

♠ AKQ
♥ T42
♦ T532
♣ JT3

♠ J
♥ AJ7
♦ AJ7
♣ KQ8764

♠ T98
♥ 9853
♦ 9864
♣ 95

♠ 765432
♥ KQ6
♦ KQ
♣ A2

Oppure, dovete fare le stesse mosse con il colore di cuori, se il *Giocante* è partito, invece, così:

4

♠ AKQ
♥ T42
♦ T532
♣ JT3

♠ J
♥ AJ7
♦ AJ7
♣ KQ8764

♠ T98
♥ 98653
♦ 986
♣ 95

♠ 765432
♥ KQ
♦ KQ4
♣ A2

Ancora una volta, se non fate ricorso alle *Proprietà delle Linee*, non potete fare altro che tirare una moneta in aria.

Ritorniamo al momento cruciale:

4.6.7.9	3.3.4.3	
1.3.3.6		?
	?	9.7.6.4

Ovest e Nord formano una *Linea Minore* 4.6.**7**.**9**, con i *Colori Indice* coincidenti con quelli che danno nome alla *Linea* (fiori e quadri) e quindi di uguale Parità.

La *Linea* riflessa sarà una *Linea Nobile* **9**.**7**.6.4 con le Mani di Est e di Sud, che possono essere fatte da:

a) due Colori Indice Nobili di uguale Parità

b) due Colori Indice Minori di Parità opposta

Per completare la vostra analisi è indispensabile prendere in esame la sequenza di risposta di Est nel colore di *Atout*.

Supponiamo, dapprima, che essa sia stata crescente per indicare un *Colore Indice* di lunghezza dispari.

Est aveva tre scelte possibili:

8 → 9 → 10

8 → 10 → 9

9 → 10 → 8

Con le quali, come sappiamo, poteva indicare come *Colore Indice* nell'ordine: cuori, quadri o fiori.

Dato che il *Giocante* ha bloccato la battuta degli Atout al terzo giro, è palese che Est aveva solo i 3 Atout con i quali ha risposto e che, quindi, proprio questo era il suo *Colore Indice*, indipendentemente da quale sia stata la sua sequenza crescente.

Se il *Colore Indice* di Est è un Nobile (picche), anche quello di Sud deve essere un Nobile e, inoltre, deve avere uguale parità.

Considerato che è noto che il Giocante ha 6 picche, il suo *Colore Indice,* che deve avere per forza un numero dispari di carte, non può che essere cuori. Di conseguenza, i suoi colori Minori devono avere lunghezze pari ed egli può quindi avere solo una di queste due distribuzioni:

6.3.2.2

6.5.0.2

La seconda è priva di interesse perché non permette di battere il contratto, mentre, con la prima, il ritorno che lo batte è Asso di quadri e quadri (*Diagramma in 3*).

Se Est avesse avuto le carte del *Diagramma in 4*, avrebbe potuto rispondere in *Atout* con una di queste *Sequenze*, tutte indicanti che la sua Mano aveva un *Colore Indice Pari*:

10 → 9 → 8

9 → 8 → 10

10 → 8 → 9

E, per denunciare fiori come *Colore Indice*, avrebbe scelto la prima delle tre.

Come conseguenza, si sarebbe potuto dedurre che il *Colore Indice* di Sud aveva parità opposta a quella di Est (*Ipotesi b*).

Essendo, altresì, noto che il *Giocante* aveva due sole fiori, il suo *Colore Indice Minore* che deve essere dispari, non poteva che essere quadri.

Al *Giocante* si può, allora, attribuire una delle seguenti tre mani:

6.0.5.2

6.2.3.2

6.4.1.2

Tuttavia, la prima distribuzione è priva di interesse, perché con essa il contratto del *Giocante* non può essere battuto, e la terza è scarsamente probabile, perché il Giocante, con 6 cartine a picche ed il mariage quarto a cuori, avrebbe con ogni probabilità licitato 3♥ (al posto di 3♠) per provare a trovare un più remunerativo Fit 4-4 nel suo secondo colore Nobile.

Stavolta, pur senza avere la certezza assoluta del caso precedente, Ovest sarebbe stato confidente di battere l'impegno avversario tirando l'Asso di cuori e proseguendo nel colore.

Conclusioni

Le *Proprietà delle Linee* agiscono in un territorio sterminato e poco esplorato, dove perfino i confini non sono ben delineati.

La difficoltà della materia rende ardua la ricerca e molto pesante la sperimentazione e, essendo il Bridge una materia dove la ricerca non viene sponsorizzata ed è confinata nella disponibilità di pochi volenterosi appassionati, probabilmente i frutti delle possibili evoluzioni di queste interessantissime novità sono di là da essere colti.

Uno studio approfondito delle possibilità offerte dalle *Proprietà delle Linee* rischia di traghettare il *Bridge del Futuro* dalle procellose acque del mar della statistica sulle più solide sponde della deduzione di tipo cartesiana.

Chi vivrà, vedrà.

Cronaca

La Sardegna è diventata l'incubatrice dei bridgisti italiani. È, infatti, l'unica Regione in cui negli ultimi 15 anni il numero dei Tesserati, sia pur di poco, è cresciuto.

Per il resto è una vera e propria Caporetto.

I commenti sono superflui e, per lo più, risulterebbero anche fuori luogo.

Lascio alla riflessione individuale dei miei lettori i dati della seguente tabella dove nelle prime due colonne viene mostrato il numero dei Tesserati e nelle ultime due il numero delle Associazioni:

Regione	Tes. 1999	Tes. 2015	ASD 1999	ASD 2015
Sardegna	534	688	8	11
Trentino A.A.	283	262	4	5
Sicilia	1323	976	15	16
Emilia R.	2469	1793	23	23
Lazio	4324	3119	31	44
Calabria e B.	434	310	8	8
Piemonte/VA	2443	1697	28	24
Toscana	2339	1565	29	38
Veneto	1915	1236	22	22
Puglia	670	414	14	14
Marche	1039	639	16	18
Umbria	573	326	9	8
Lombardia	7380	3802	76	51
Friuli V.G.	733	359	10	7
Liguria	1578	747	15	13
Campania	1186	474	16	15
Abruzzo M.	506	177	10	7

In particolare, i dati della Lombardia e della Campania, che per motivi diversi possono essere considerate un po' le culle del Bridge Italiano, sono da brivido.

TECNICA

Quale Carta? (4ª parte)

Siete seduti in Sud e vi manca una sola presa per arrivare al vostro obiettivo, ma non potete perdere la mano perché gli avversari sono in grado di riscuotere le prese necessarie a mettervi down.

Il seguente colore è l'unico che può procurarvela e in esso avete queste carte:

Kxxx

QJT

Quale carta giocate?

Intavolate il Fante simulando la necessità di fare un sorpasso alla Dama.

Se l'Asso si trova in Ovest senza essere troppo corto, forse riuscirete ad evitare che venga passato immediatamente a causa del timore di compromettere la presa ad una Dama seconda in Est:

Kxxx

Axxx **Qx**

JTx

Lo stesso tema ricorre con queste carte:

Kxxx

QJ

Siete sempre in Sud, quale carta giocate?

Il Fante, naturalmente.

E se di prese ve ne servono, invece, due?

Qualche rara quanto fortunata volta riuscirete a realizzare due prese senza cederne alcuna iniziando a muovere una cartina dal Morto verso la Dama.

Stavolta, dovete sperare che l'Asso sia in Est; per lui stare bassi al primo giro sarà quasi una routine.

Arrivati a questo punto dovete ripetere la manovra sperando che Est, avendo l'Asso con il Dieci, stia basso una seconda volta per non compromettere il possibile Fante secondo di Ovest:

Kxxx

Jx **Axxx**

QTx

In questo caso, riuscirete a fare le vostre agognate due prese senza dover cedere la mano.

Inutile dire che queste mosse avranno maggior efficacia se riuscirete ad anticiparle a tutti gli altri movimenti.

Ora, è arrivato il momento di tornare per un attimo sul tema dei falsi sorpassi.

Siete in Sud ed avete le seguenti carte:

AJ8

Txx

Quale carta giocate?

Può sembrare controproducente partire con il Dieci, eppure, se la Dama è in Ovest:

AJ8

Qxx **K9xx**

Txx

instillerete nel giocatore alla vostra sinistra il dubbio che la configurazione del colore possa essere:

AJ8

Qxx **xxxx**

KT9

e che passare la Dama risolva in automatico il vostro problema.

Se Ovest cederà a questo timore, Est vincerà la presa con il Re e le prossime due prese non ve le toglierà più nessuno.

Riprendiamo a considerare le *carte false* che devono giocare i difensori.

Siete in Est e dal Morto viene chiamata la Dama:

QJ95

KT

Quale carta giocate?

Normalmente, come difensore siete usi coprire il secondo dei due Onori contigui in vista al Morto.

Questa mossa ha lo scopo di promuovere una carta alta al vostro partner, ma questo non è proprio il caso, perché, quando il *Giocante* avrà visto il vostro Dieci, vedrete che proseguirà dal Morto con la piccola ed il partner con il suo eventuale 8 quarto ci farà il brodo.

Se, invece, caricate la Dama con il Re, creerete questo scenario:

QJ9x
x **K**
Axx

E non sarà del tutto improbabile che il *Giocante* prosegua con piccola al 9 per sorpassare un eventuale Dieci quarto di Ovest:

QJ94
T832 **Kx**
A75

Alla fine della Fiera, Sud potrebbe ritrovarsi con solo due prese, laddove ne avrebbe potute fare il doppio se aveste passato il Dieci al primo giro!

QJ94
8632 **KT**
A75

Sud, che batte l'Asso, è il Giocante che ha chiamato la Manche a cuori da solo:

♥ -
♥ x ♥ JTx
♥ A

Quale carta giocate?

Non esitate a liberarvi di un Onore!

Dovete indurre il *Giocante* a pensare alla seguente configurazione:

♥ -
♥ Kxx ♥ JT
♥ AQ9xxxxx

e a proseguire con la Dama, perdendo due prese con questa reale Figura:

♥ -
♥ Kx ♥ JTx
♥ AQ9xxxxx

Il *Giocante* di un contratto a SA si trova in Sud e muove una piccola verso un Onore del Morto:

KQ98xxx
x **JTx**
x

Ancora una volta, non dovete esitare a liberarvi di uno dei vostri piccoli Onori.

Sud potrebbe essere indotto a ipotizzare questa configurazione:

KQ98xxx
Axx **JT**
x

E a proseguire con l'altro Onore, pagando due prese in questa situazione reale:

KQ98xxx
Ax **JTx**
x

Cosa che non gli sarebbe capitata se avesse proseguito con una piccola.

Quale carta giocate sull'Asso mosso dal *Giocante*?

KJ98x
x **Txx**
Ax

Senza dubbio alcuno liberatevi del Dieci e lasciatevi la piccola chance che il *Giocante*, accreditandovi queste carte:

KJ98x
xxxx **QT**
Ax

prosegua con una piccola per il Re del Morto, pagando la Dama al vostro compagno nella seguente situazione reale:

KJ98x
Qxx **Txx**
Ax

In queste circostanze, Ovest può collaborare attivamente simulando con uno scarto a scendere la presenza di quattro cartine nella sua mano (p.e.: 7 da Q72).

Stavolta, il Giocante è impegnato nella Manche a cuori e voi sapete dalla licita che ha la 4-4 in Atout.

Quando viene chiamato l'Asso dal Morto, quale carta giocate?

♥ AK8x
♥ ♥ J9xx
♥

Dovete giocare il 9 onde provare a creare questo miraggio:

♥ AK8x
♥ Jxxx ♥ 9
♥ QTxx

E sperare che Sud prosegua con piccola alla Dama per preparare il sorpasso al Fante quarto di Ovest. Quando vi vedrà rispondere al secondo giro, non sarà certo facile per lui passare il Dieci per pagare inspiegabilmente una presa in questa situazione:

♥ AK8x
♥ Jxx ♥ 9x
♥ QTxx

Vedrete che, nella seguente situazione reale, Sud passerà la Dama e vi pagherà il Fante quarto come non gli sarebbe successo se avesse proseguito battendo il Re:

♥ AK8x
♥ x ♥ J9xx
♥ QTxx

Nulla cambia se invertite il Dieci con l'8.

Sempre seduto in Est, stavolta, vedete il *Giocante* che parte di piccola per il Dieci del Morto:

♥ QT98
♥ x ♥ KJx
♥ x

Quale carta giocate?

Vincete la presa con il Re e avrete buone possibilità di vedere Sud che proseguirà muovendo verso l'Asso e continuando con il sorpasso al Fante quarto di Ovest:

♥ QT98
♥ Jxxx ♥ Kx
♥ Axx

Pagando due prese nella seguente situazione reale:

♥ QT98
♥ xxx ♥ KJx
♥ Axx

Se vincete la prima presa con il Fante, al *Giocante* non resta altra chance che sorpassare il vostro Re con un *Buffalo*.

Tanto per rompere la monotonia sedetevi in Ovest.

Quando il *Giocante* muove una piccola verso il Morto:

KT876
QJ9x
x

Quale carta giocate?

Passate il 9, perché, se come è probabile il *Giocante* ha l'Asso, è possibile che lo vedrete prendere di Re per poi far girare il Dieci e restare scornato quando Est non risponderà al secondo giro:

KT876
QJ9x x
Axx

Il *Giocante* ha aperto di 1♥ e parte con una piccola dalla mano:

♥ AKTx
♥ Jx ♥
♥ x

Quale carta giocate?

Il Fante.

Dovete sperare che il partner abbia la Dama seconda e provare a creare per Sud il seguente miraggio:

♥ AKTx
♥ QJx ♥ x
♥ 98xxx

Se lo vedrete ripartire di piccola potete essere fiduciosi che passerà il Dieci per pagare una presa in questa situazione:

♥ AKTx
♥ Jx ♥ Qx
♥ 98xxx

Il *Giocante* parte di piccola dalla mano e chiama il 9 del Morto vinto dal Re di Est:

AJ9xx
T8x K
xx

Quando Sud riparte di piccola verso il Morto, quale carta giocate?

Passate il Dieci per lasciare aperta l'ipotesi che le cose possano stare così:

AJ9xx
QTx K
xxxx

Se Sud se ne convincerà, chiamerà il Fante e pagherà due prese da:

AJ9xx
T8x KQ
xxxx

Stavolta, Sud inizia operando il sorpasso vincente alla Dama di Ovest:

AJx
QTx x
x

Quando prosegue chiamando l'Asso dal Morto, liberatevi sfrontatamente della Dama!

Creerete questa illusione ottica:

AJx
Qx Txxx
K9xx

E non è detto che il Giocante non riparta di piccola dal Morto per passare il 9 in questa situazione reale:

AJx
QTx xxx
K9xx

Notate che un buon Est dovrebbe collaborare scartando a scendere (tipo: 6 e poi 2, da 862).

Siete in Sud e state giocando a SA. Ovest fa la prima mossa intavolando il 5, per il Fante del Morto ed il 6 di Est:

JT3
5 6
AQ2

Quale carta giocate?

Se non avete un particolare bisogno di restare al Morto, superate il Fante con la Dama e poi tentate una manovra in un colore laterale possibilmente perdente nei confronti di Ovest.

Ovest una volta rientrato in presa, non potrà non prendere in considerazione questa eventualità:

JT4
K8753 962
AQ

E, forse, lo vedrete insistere di piccola, regalandovi tre prese nel colore da:

JT5
K8743 96
AQ2

Est avrebbe potuto aiutare il suo compagno giocando il 9 al primo giro, ma questo non deve certo essere un vostro problema.

Stavolta, è il Morto che muove il 2 di Atout, voi che siete in Ovest quale carta giocate?

♣ 8652
♣ A4 ♣ 3
♣ K

Potrebbe essere che Sud stia tentando di realizzare il Re in expasse ma, in specie se Sud è un buon giocatore, al posto vostro, starei basso.

Se la situazione reale è quella qui sotto rappresentata:

♣ 8652
♣ A4 ♣ J73
♣ KQT9

Sud penserà che il suo gioco è riuscito, e quando ripartirà dal Morto, passerà la Dama e pagherà due prese.

Cosa che non gli sarebbe successa se aveste preso di Asso al primo giro,

perché le probabilità sarebbero state tutte a favore del sorpasso al Fante di Est.

Alcune volte, la carta giusta dipende dalle vostre intenzioni future:

AQ3

JT5

Se avete bisogno di catturare il Re di Ovest senza restare bloccati al Morto, giocate il Dieci.

Ovest coprirà praticamente sempre il Fante e quasi mai il Dieci.

Altre volte, dovrete speculare sui pensieri di un avversario:

AT93

Qxxx **Kx**

J62

Se partite con il Fante, Est potrebbe stare basso, contando sul fatto che ripeterete il sorpasso.

Questo vi impedirà di sorpassare la Dama al terzo giro.

Se, invece, partite di piccola per il Dieci, Est ben difficilmente potrà rifiutare la presa.

Quando una carta alta non serve a nulla, giocatela e, a volte, potrete tirarne fuori qualcosa di inaspettato:

964

Q **JT83**

AK752

Se avete motivo di sospettare che sia Est a detenere la parte lunga dei resti del colore, partite con il vostro inutile 9.

Est difficilmente resisterà alla tentazione di coprirlo e voi passando un Onore guadagnerete una presa insperata.

Una Figura del tutto simile è la seguente:

T643

AK82

Partite con il Dieci e sperate che Est copra in questa situazione:

T643

Q **J975**

AK82

lo lascerete a becco asciutto!

Infine, con queste carte:

J3

KQ972

non partite di piccola verso il Fante, ma, al contrario, trasferitevi in Nord e giocate il Fante!

Se Est starà basso da:

J3

Txxx **Ax**

KQ972

pagherete il solo Asso.

Il modo statisticamente corretto di muovere una Figura deve essere, a volte, sacrificato in funzione del vostro *Obiettivo di Momento* e delle valutazioni che siete in grado di fare circa il posizionamento delle carte mancanti.

Altre volte, però, tutto dipende dal contesto.

Siete in Est e Sud, che sta giocando la Manche a picche, dopo aver vinto al Morto l'Attacco del vostro partner muove il singolo di fiori:

♣ x

♣ A975

Quale carta giocate?

Se vi siete precipitati sull'Asso considerate che il Giocante potrebbe avere una qualsiasi delle seguenti figure:

♣ KQx

♣ KJx

♣ QJxx

E che non è per niente detto che abbiate fatto un affare ad assicurarvi la vostra presa!

BIOGRAFIE

Judi Radin

Judi Friedenberg Solodar Radin è nata nel 1950, si è laureata alla Columbia University e vive a New York con il secondo marito Michael Radin.

Appassionata di Teatro e di Sport, Judi è una delle più importanti giocatrici americane delle ultime decadi ed il suo primo marito John Solodar è stato Campione del Mondo nel 1981.

Precocissima, dopo aver iniziato a giocare verso i 14 anni, a 18 già vinceva il suo primo Campionato Regionale.

World Women Grand Master, ha detenuto il primato in classifica dal 1982 al 1991 e, a oggi, ha vinto 16 titoli nazionali tra i quali ricordiamo i tre Whitehead del 1998, 2001 e 2006 e i due Sternberg del 1998 e 2002 e 5 volte il Wagar Women Knockout Teams (1977, 1980, 1983, 1987, 2006).

In campo internazionale ha vinto la Venice Cup del 1987 dopo aver guadagnato l'argento in quelle del 1981 e del 1985. Inoltre, ha vinto l'oro Olimpico nel 1984 (seguito dal bronzo del 2008), e la McConnell del 1994 arrivando poi seconda nel 2002.

Infine, è stata Campionessa del Mondo a Coppie Femminili nel 1978 arrivando alla seconda piazza nel 1990.

POESIA

(di Marina Causa)

Storia di un bridgista in amore

La vedeva passare ogni tanto,
ed ogni volta tentava un barrage,
vanamente: ogni colpo era in bianco!
Lei pensava soltanto al "mariage".
Finché un giorno, con due fiori in mano
e due dischi di musica "pop"
la incastrò destramente ad un divano
ma si prese sui denti uno "Stop".
Quattro cuori ho già infranto mio caro
sono esperta di blocchi e di sblocchi;
i tuoi colpi conosco e li paro:
bada a te se soltanto mi tocchi.
A quel punto di colpo lui perse
il controllo di tutte le atout,
alla fine contò "cinque prese"
ma il suo nobile... palo era blu.
E in un attimo di disattenzione
mentre esausto assestava il suo frac
intravide un barlume di lame...
troppo tardi! Ed in un attimo zac!
Maledetta hai distrutto il mio vanto!
Lo dovevo sapere, che sbaglio...
Le perdenti si salvan soltanto
con lo scarto oppur con il TAGLIO!

ANEDDOTI

Il solito tacchino

Questo aneddoto lo pubblico per tirare su il morale a chi si sente troppo affranto per i continui errori.

Ebbene, sì, è proprio vero, anche i grandi sono vittime di momenti di pigrizia! Anche se a loro succede una volta ogni morte di Papa.

Una leggenda vivente del Bridge Italiano e Mondiale, senza alcuna ombra di dubbio, è Benito Garozzo (cfr. numero 11).

Tanti sono i suoi colpi geniali (alcuni li trovate raccontati nella Sezione Smazzate Storiche del mio web site) che sono certo che il grandissimo Benito non me ne vorrà se racconto questo fatterello di cui fui indiretto testimone.

Benito impegnato nei Mondiali del 1971

Correva il lontano 1978 e si stavano disputando i Campionati Italiani Assoluti. Ad un certo punto capitò questa smazzata nell'incontro che vedeva opposta la Squadra di Torino, che poi vincerà i Campionati di quell'anno, a quella di Roma.

In Sud sedeva il nostro Benito con queste carte:

♠ x
♥ x
♦ AKQT9xx
♣ Qxxx

Di fronte a lui il prof Pittalà e ai suoi lati Sbarigia e Rosati.

Quarto di mano, dopo tre *Passo* consecutivi, il nostro eroe aprì con una convenzione ideata da Omar Sharif che era stata accolta nel *Super Precision* (uno dei Sistemi più in voga del momento) e la dichiarazione proseguì in questo modo:

Ovest	Nord	Est	Sud
P	P	P	3♦
P	3♠	P	3SA

Il 3♠ di Vito era interrogativo ed il 3SA mostrava la settima chiusa in un Colore Minore.

Silvio mise in terra l'Asso di cuori e scese questo Morto che creò non poca frustrazione nel nostro Benito:

♠ AJxx
♥ Jxx
♦ xx
♣ Axxx

♠ x
♥ x
♦ AKQT9xx
♣ Qxxx

Per realizzare la Manche a quadri bastava trovare il Re di fiori in Est, mentre, per portare a casa quella a SA, occorreva trovare le cuori divise 4-4, un evento statisticamente ben inferiore.

Un po' sul depresso, Benito chiese a Sbarigia: quante cuori hai?

Cinque rispose il giocatore romano.

A quel punto Benito chiuse le carte e si dichiarò un down.

Due degli altri tre contendenti riposero le loro carte dell'astuccio, ma non il giovane

Fabio Rosati, un giocatore di straordinario talento che la sorte malvagia portò via prematuramente ai tavoli verdi ed ai suoi affetti, lasciando in tutti coloro che l'avevano conosciuto un grande ricordo.

Aveva solo 51 anni, quando accompagnando all'ospedale il figlioletto che cadendo si era procurato un trauma cranico, per l'angoscia fu colpito da un infarto fulminante.

Fabio, ex compagno di Lorenzo Lauria, era ben noto per essere un uomo tanto buono nella vita, quanto onesto, sagace e tagliente al tavolo da gioco.

Si era tra amici e vedendo Fabio che era rimasto con le carte in mano, Benito gli chiese: *che c'è?*

C'è che il colore è bloccato rispose Fabio e che tu sei stato il solito tacchino a concedere il down!

Quando tra le risate divertite di tutti arrivò il Direttore, amichevolmente chiamato al tavolo, non poté far altro che concedere il down.

Mi hanno raccontato che, quando Fabietto dette del tacchino a Benito che all'epoca aveva già vinto 10 Campionati del Mondo!, trattandolo come fosse l'ultimo della classe, anche all'imperturbabile Pittalà scappò un sorriso.

In effetti, le cuori stavano così:

♥ ARDxx ♥ T987

E, come Rosati aveva immediatamente capito, per la coppia romana non ci sarebbe stato modo di riscuotere 5 prese!!

LICITA

Gambling

Tutti conoscono la classica *Gambling* che consiste nell'operare un'Apertura di 3SA disponendo di un colore Minore settimo chiuso senza altri valori significativi a lato.

Per la verità, l'idea primigenia era quella di un'Apertura forte con un colore settimo o ottavo chiuso ed uno o due fermi laterali. Ma era così raro potersene servire, che l'Apertura cadde in disuso fin quando non fu rispolverata dal campione inglese Terence Reese, che stabilì che a lato del colore lungo, al massimo potesse esserci una Dama.

In questa nuova versione la *Gambling* ha avuto grande successo, tanto che oggi viene adottata da moltissimi giocatori di ogni levatura di ogni parte del mondo.

Però, esaminate il diagramma che segue:

	♠ KJ ♥ A8732 ♦ AQT6 ♣ T6	
5		
♠ T95432 ♥ K ♦ J543 ♣ J5		♠ AQ8 ♥ Q965 ♦ K987 ♣ 32
	♠ 76 ♥ JT4 ♦ 2 ♣ AKQ9874	

Sud apre di 3SA, tutti passano ed Ovest inizia con il Dieci di picche: due down.

Diagrammi come questo hanno portato a piazzare la *Gambling* sul gradino di 3♠. Se il partner lo ritiene opportuno dichiara lui 3SA a protezione dei suoi Onori (l'Apertore non può averne), altrimenti, dichiara 4♣ per la conclusione finale dell'Apertore (*Passo* o 4♦).

Considerato che chi fa un qualsiasi barrage a livello di tre, ha un colore settimo di qualche interesse ma è normalmente privo di valori laterali, il principio appena illustrato può essere adottato per tutti i barrage di tale livello.

In questa nuova versione, sacrificando il barrage a fiori, le Aperture a livello di Tre assumono questo significato:

3♣ = barrage a quadri
3♦ = barrage a cuori
3♥ = barrage a picche
3♠ = classica Gambling per i 3SA

Perdere il barrage di 3♣ non è un gran sacrifico perché raramente si possono infastidire a sufficienza gli avversari sbarrando a basso livello nel colore di minor rango tra quelli esistenti, ma, comunque, è possibile recuperarlo in parte se si stabilisce che:

3SA = barrage a fiori

Anche così, però, c'è un prezzo da pagare.

Infatti, gli avversari possono contrare il *Sottocolore di Apertura* per indicare quasi gratuitamente un buon Attacco al compagno, oppure, possono eseguire una *Surlicita Virtuale* nominando al minimo livello possibile il colore reale del *Barrante* in sostituzione di un classico *Contro Take Out*.

Per limitare i danni, nel primo caso è possibile Surcontrare con l'intento di far tornare il gioco al barrante:

Ovest	Nord	Est	Sud
3♦	!	!!	P
3♥	…		

Il Rispondente ricorre al Surcontro per riportare la situazione alla normalità, in questo modo uguaglia quanto può essere accaduto agli altri tavoli e obbliga all'Attacco iniziale il *Contrante*.

Questo suo Surcontro non ha limiti di forza e può anche nascondere velleità di Slam:

	♠ J ♥ 92 ♦ AQJ65 ♣ KT985	
6		
♠ 94 ♥ AQJT753 ♦ 732 ♣ J		♠ AKQ72 ♥ K86 ♦ 4 ♣ A642
	♠ T8653 ♥ 4 ♦ KT98 ♣ Q73	

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

Se il Surcontrante non Passa e non rialza a Manche, le sue dichiarazioni debbono essere interpretate come ricerca di Slam ed iniziano con la nomina naturale del suo miglior colore per consentire al *Barrante* di meglio valutare le potenzialità della *Linea*. Infatti, non va dimenticato che sono i colori lunghi la prima risorsa per poter fare un alto numero di prese.

Grazie al *Contro Dichiarativo* di Nord, la Linea avversaria può migliorare la sua

situazione sacrificandosi a 7♦, nondimeno, nel caso in esame, questa difesa poteva essere trovata facilmente anche se Ovest avesse iniziato con un classico barrage a 3♥ visto che nelle corde di Nord c'è il 3SA per i Minori.

Questa sistemazione permette di evitare voli pindarici quando ci sono due perdenti nel colore denunciato dal *Contrante*, perché, se il Rispondente forza senza Surcontrare o Surlicitare (cosa che fa quando ha il vuoto), ne demanda al partner il controllo:

7

	♠ J ♥ 92 ♦ AQJ65 ♣ KT985	
♠ 94 ♥ AQJT753 ♦ 732 ♣ J		♠ AKQ72 ♥ K86 ♦ 84 ♣ A64
	♠ T8653 ♥ 4 ♦ KT9 ♣ Q732	

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

Qui sopra il barrante riportando a cuori nega il controllo del colore avversario, come pure ha già fatto il suo compagno, dando il via a una sequenza forzante con la licita naturale di 3♠ senza farla precedere dal Surcontro.

Quando NS protraggono il loro eccellente sacrificio a livello di Slam, EO sanno entrambi con certezza assoluta di non poter competere ulteriormente.

Per limitare i danni dell'economica *Surlicita Virtuale* resa disponibile per chi segue il *Barrante*, il primo parziale rimedio consiste nel supportare, quando possibile, il barrage del compagno, rialzandolo immediatamente il più possibile:

8

	♠ AKQJ3 ♥ 9 ♦ AQJ6 ♣ KT5	
♠ 94 ♥ AQJT753 ♦ 732 ♣ J		♠ 762 ♥ K862 ♦ 8 ♣ A9864
	♠ T85 ♥ 4 ♦ KT954 ♣ Q732	

Ovest	Nord	Est	Sud
3♦	3♥	5♥	?

Il 3♥ di Nord equivale in tutto e per tutto ad un *Contro Take Out*, ma cosa fareste al posto di Sud?

Dichiarare 5SA per i Minori potrebbe fargli perdere lo Slam a picche, sempre ammesso che la sua povera mano meriti una risposta di così alto livello.

Quella in 8 è davvero una strana smazzata con il quale il Bridge dimostra tutta la sua meravigliosa imprevedibilità.

NS con 25 PO in linea non vanno oltre le 9 prese! mentre EO, con i loro 15 possono farne facilmente 10 a cuori!

In altri termini, sono NS che devono sacrificarsi a 4♠ se vogliono impedire ad EO di segnare il punteggio di Manche!!

Per amor dell'esattezza c'è però da osservare che battere 4♠ giocate da Nord è una mezza impresa.

Per riuscirci occorre attaccare con l'Asso di fiori, insistere nel colore per dare il taglio ad Ovest che, a propria volta, deve tornare sotto Asso per rimettere in presa il compagno con il Re di cuori.

Un secondo rimedio consiste nel contrare per mostrare una mano positiva di Misfit con propensione alla punizione avversaria piuttosto che alla prosecuzione della competizione:

	♠ 76 ♥ AQJ4 ♦ AJ4 ♣ KT85	
9		
♠ AKQJ942 ♥ 653 ♦ 732 ♣ -		♠ 3 ♥ K872 ♦ KQT6 ♣ AQ64
	♠ T85 ♥ T9 ♦ 985 ♣ J9732	

Ovest	Nord	Est	Sud
3♥	3♠	!	4♣
4♠	5♣	!	

In un primo momento Ovest non raccoglie l'invito del suo partner, perché il vuoto a fiori e la chiusa a picche lo spingono ad attaccare piuttosto che a difendere.

Poi, quando Est reitera la sua intenzione punitiva nonostante il segnale ricevuto, il *Barrante* si rimette alle decisioni di quest'ultimo.

NS pagheranno con 1100 punti la loro tracotanza e Nord avrebbe fatto certamente meglio a passare e a lasciare la decisione finale al suo compagno.
Il par della smazzata è, infatti, dato da 5♠ per EO.

Consegue a quanto finora illustrato che tutte le dichiarazioni a colore sono Trial Bid che mostrano Appoggio a cuori e visuale di Slam, mentre, il 3SA, mostra una parvenza di Tenuta in tutti i colori laterali ed invita a giocare la Manche proposta, specie se il barrante ha un colore chiuso.

Come eravamo - 1925