

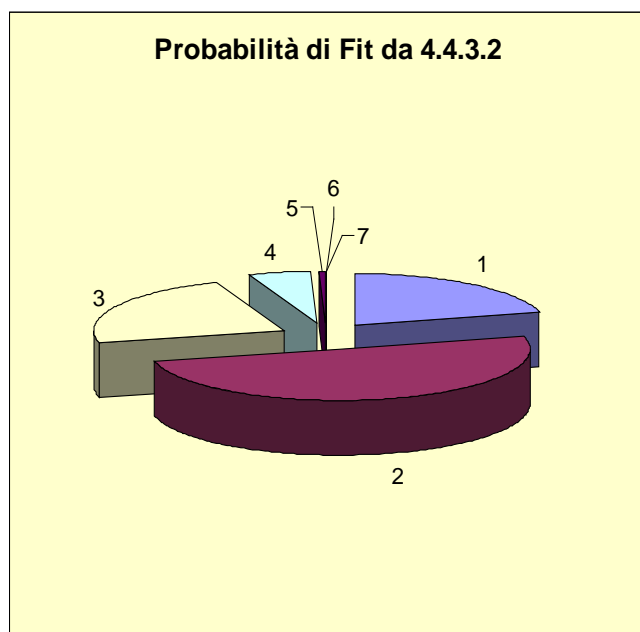
STATISTICA

Analisi 4.4.3.2 (6ª Parte)

E siamo finalmente in grado di tirare le conclusioni dopo questa lunga galoppata durata quasi due anni!

Di seguito vengono riepilogate le popolazioni delle singole *classi di fit* e viene mostrata la loro suddivisione percentuale che rappresenta anche la *probabilità a priori* espressa in per cento di legare un certo *fit* con la mano del compagno quando in partenza si possiede una mano a distribuzione equilibrata (4.4.3.2).

C.	Fit	Popolazione	%
1	7°	232.302.565.343.040.000.000	20,9
2	8°	556.943.559.154.079.000.000	50,1
3	9°	258.396.581.864.565.000.000	23,2
4	10°	56.801.970.122.859.500.000	5,11
5	11°	6.736.159.148.158.440.000	0,61
6	12°	388.477.996.797.290.000	0,03
7	13°	8.052.697.612.159.200	0,001
		1.111.577.376.327.110.000.000	100



I dati mostrano che la *probabilità a priori* percentualizzata di finire in *misfit* quando in partenza si dispone di una mano a distribuzione 4.4.3.2 è pari al 20,9%

(poco più di una volta su 5). In queste circostanze, salvo i casi particolari e statisticamente non significativi relativi alla scelta tattica di misurarsi con un *moysian fit*, si finirà per giocare a SA e si dovranno per tanto avere come riferimento i *giustificativi dei contratti a SA* che, come è ormai noto, sono espressi in *punti onori* (cfr. sezione valutazione della mano nel mio web site).

Circa la metà delle volte si legherà un *fit ottavo* con il compagno, con la conseguenza che presumibilmente sarà più conveniente giocare in atout e che, di conseguenza, si dovrà passare a confrontarsi con i *giustificativi a colore* che, invece, sono espressi in *punti onori equivalenti* che rendono più agevole il raggiungimento di molti contratti.

Nel restante 29% dei casi, si legherà un *fit nono* o più e i contratti a colore diverranno ancor più convenienti.

Questi dati, che possono essere di aiuto quando ci accingiamo a valutare l'aspettativa di fit, non sono gli unici che riguardano le mani a distribuzione 4.4.3.2, perché, in realtà, essa è la maggiore costituente delle *linee di misfit*.

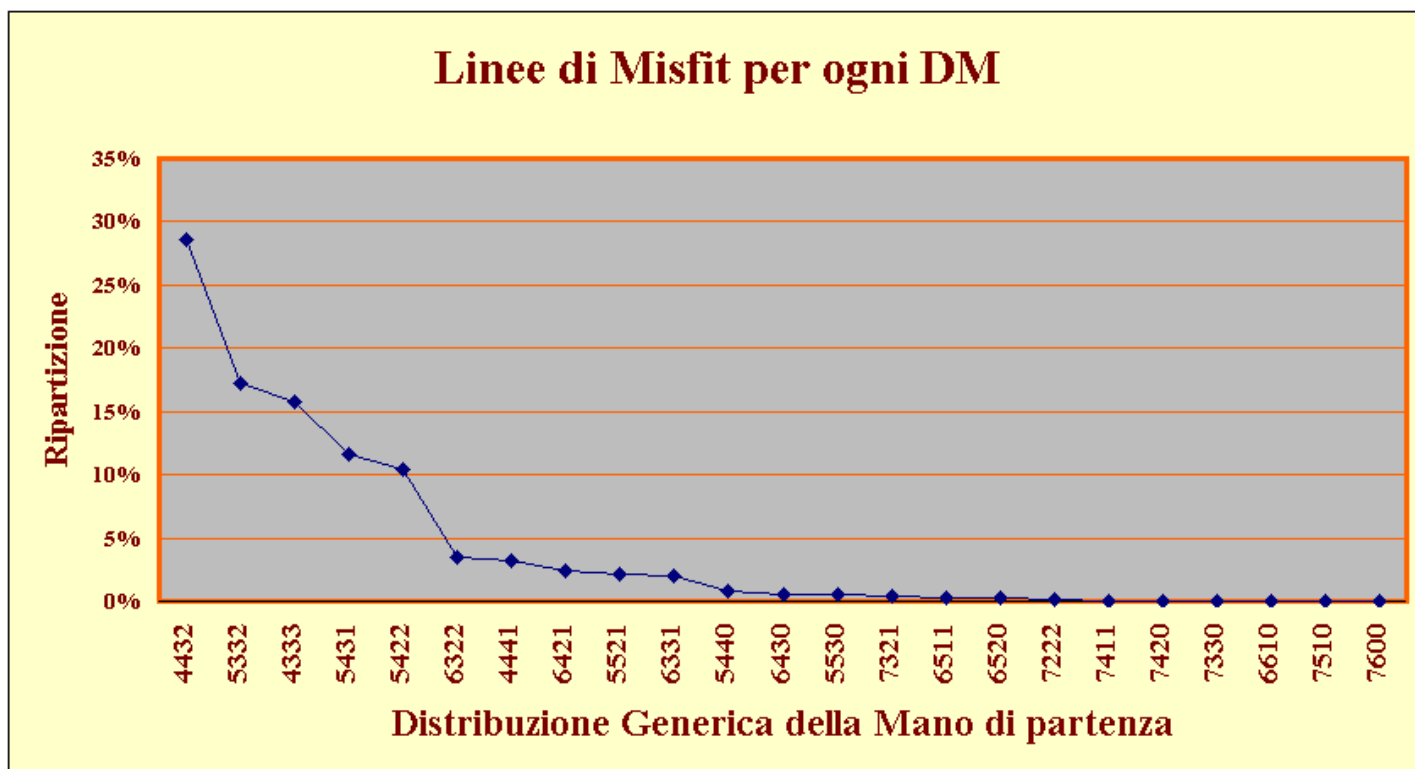
In altri termini, se vogliamo conoscere la rappresentatività delle linee di misfit configurabili con una 4.4.3.2, dobbiamo confrontare la popolazione che abbiamo appena calcolato, con quella dell'intero universo del misfit:

Ripartizione Linee di Misfit	
4.4.3.2	232.302.565.343.040.000.000
Universo	811.652.325.894.624.000.000

La popolazione dell'intero universo delle linee di misfit (cioè, quello costituito dalle due linee 7.7.7.5 e 7.7.6.6) è quella mostrata nel grafico che segue dal quale possiamo facilmente evincere che le linee di misfit che hanno almeno una 4.4.3.2 come mano costituente è pari al 28,6% del totale.

Nel grafico sottostante viene mostrata la rappresentatività di ognuna delle 23 distribuzioni che possono partecipare alla composizione di una delle due linee di

misfit (sono escluse le 16 distribuzioni che contengono un colore ottavo o ancora più lungo).



Come potete vedere, le tre mani solitamente definite come bilanciate si mantengono al di sopra del 15%, si permane decisamente al di sopra del 10% con le due bicolori più frequenti, mentre, a partire dalla monocolor 6.3.2.2 si scende decisamente sotto al 5%.

In particolare, si osservi che la mano tricolore piccola (4.4.4.1) è ancora meno rappresentata della 6.3.2.2.

Per poter tracciare il grafico è stato indispensabile fare i conteggi per tutte le coppie di distribuzioni costituenti le uniche due linee di misfit.

A questo proposito, l'universo costituente le due linee di misfit presenta le seguenti popolazioni:

Linea	Popolazione	F. rel.
7.7.6.6	541.101.550.596.416.000.000	66,67%
7.7.7.5	270.550.775.298.208.000.000	33,33%
	811.652.325.894.624.000.000	100,00%

Possiamo, allora, fare un'altra interessante considerazione.

La prima delle due linee di misfit, che rappresenta esattamente i 2/3 del totale, dà sempre luogo ad una smazzata di completo misfit, in quanto sulla linea opposta troveremo una speculare 6.6.7.7. In queste circostanze, saranno i PO ad avere importanza e sarà la loro quantità e la loro distribuzione nelle quattro mani, a determinare la potenzialità di una linea rispetto all'altra.

Nei rimanenti casi (esattamente 1/3), la linea opposta (6.6.6.8) potrà vantare un fit ottavo in corrispondenza del colore quinto ed avrà quindi maggior possibilità di misurarsi con successo anche nel gioco a colore. Queste smazzate potremo definirle di *semi fit*.

Le smazzate di semi fit possono essere formata solo con le due linee speculari (6.6.6.8 e 7.7.7.5), e pertanto, saranno

pari al rapporto tra la popolazione di una delle due (che, ovviamente, equivale l'altra) e quella dell'intero universo delle linee:

Linea	Popolazione
7.7.7.5	270.550.775.298.208.000.000
Universo	5.157.850.293.780.050.000.000

Le smazzate di semi fit costituiscono il 5,25% di quelle totali, mentre, le smazzate di completo misfit sono esattamente il doppio (10,5%):

Linea	Popolazione
7.7.6.6	541.101.550.596.416.000.000
Universo	5.157.850.293.780.050.000.000

Questo significa che quando con la licita avete appurato che sulla vostra linea non è presente un colore di fit (cioè, un colore almeno ottavo), in esattamente 2 casi su 3, esso non sarà presente nemmeno su quella dei vostri avversari.

L'aspettativa di misfit media sarà data, allora dalla somma della ricorrenza delle due linee 15,75% (10,5 + 5,25).

In altre parole, dovrete aspettarvi di finire in misfit con il vostro partner circa 6 volte ogni 100 smazzate.

Se ora riprendiamo in esame i dati riguardanti le linee di misfit che si possono formare a partire da una mano equilibrata (cfr. dispensa 35):

Linea	Popolazione	F. rel.
7.7.6.6	158.692.287.435.986.000.000	68,31%
7.7.7.5	73.610.277.907.053.800.000	31,69%
	232.302.565.343.040.000.000	100,00%

è possibile osservare che l'aspettativa di misfit è pari al 20,9%:

Linee	Popolazione
misfit	232.302.565.343.040.000.000
Universo	1.111.577.376.327.110.000.000

Questa aspettativa è parecchio più alta di quella media, ma non è la massima, perché, quando si parte con una 4.3.3.3, essa è ancora più alta.

Quella che segue è la tabella con tutte le aspettative di *misfit di linea* in funzione della distribuzione di partenza:

Distr.	Misfit
4333	23,60%
4432	20,90%
5332	17,52%
4441	16,93%
5422	15,51%
5431	14,19%
5440	10,73%
5521	10,53%
6322	9,81%
5530	9,00%
6331	8,98%
6421	7,95%
6430	6,79%
6511	5,39%
6520	5,04%
7222	3,16%
7321	2,89%
6610	2,58%
7330	2,47%
7411	2,34%
7420	2,18%
7510	1,48%
7600	0,71%

Tanto per tirare qualche conclusione, questi dati giustificano appieno l'annessione della mano unicolore (5.3.3.2) tra quelle compatibili con le aperture classiche di 1SA e di 2SA.

A questo riguardo, si possono poi fare delle considerazioni aggiuntive sulla diversa potenzialità delle tre distribuzioni bilanciate. Esse sono alla base dell'1SA a punteggio variabile proposto dalla *Rosa dei Venti* (cfr. le relative dispense liberamente fruibili dal mio web site).

Dal punto di vista puramente statistico non vi è motivo per non includere anche la tricolore piccola 4.4.4.1 e le due bicolori piccole, visto che hanno aspettative di misfit comparabili con quelle della 5.3.3.2.

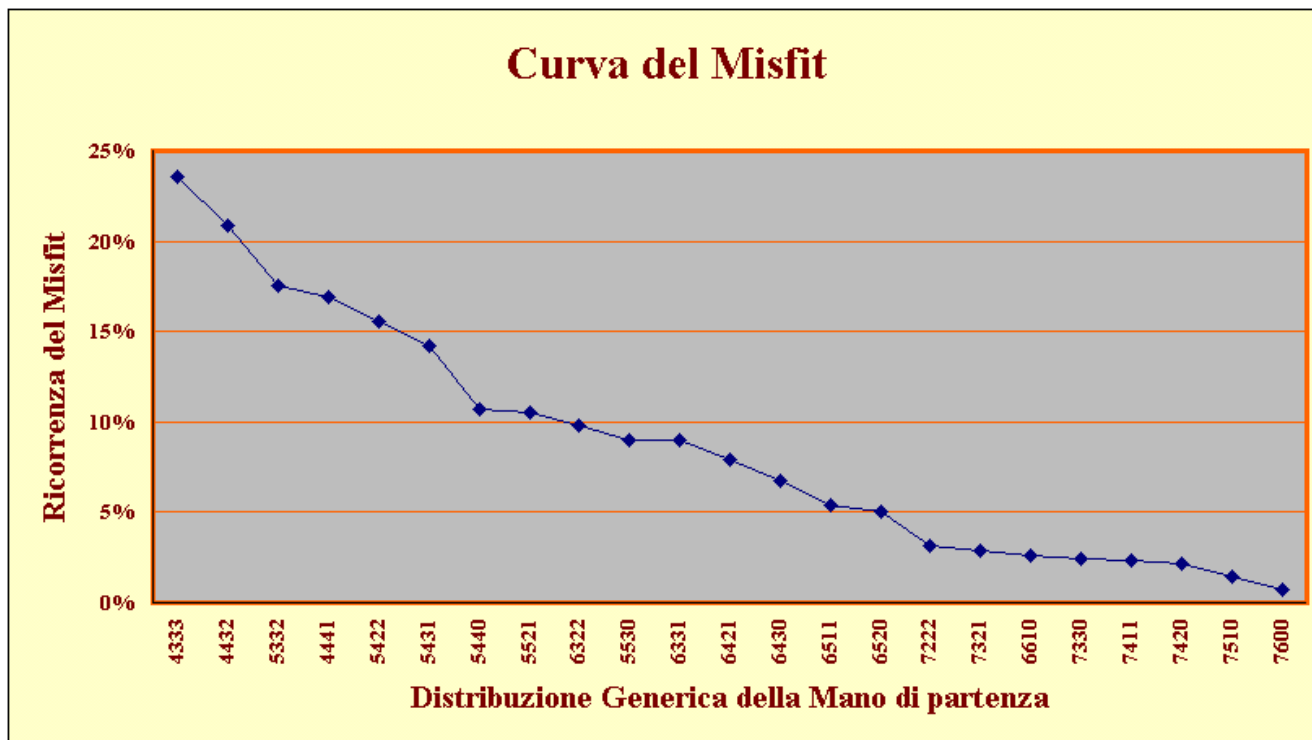
In effetti, sono sempre più numerosi i sistemi licitativi che includono queste distribuzioni tra quelle previste per le due aperture a SA e, per la verità, anche il

sottoscritto sta facendo delle riflessioni in proposito.

In ogni caso, volendo usare le aperture a SA in maniera estemporanea e non sistematizzata con distribuzioni non ortodosse, sarà bene evitare di farlo con

la 6.3.2.2, perché con questa distribuzione l'aspettativa di misfit è decisamente più contenuta.

Di seguito troviamo i valori della precedente tabella graficati.



Tornando ad esaminare più da vicino la distribuzione 4.4.3.2 che è stata prescelta per la sua frequenza massima (21,55%), un altro dato facilmente deducibile dall'analisi fin qui compiuta, fissa la *probabilità a priori* di legare un fit almeno ottavo con una delle due quarte di partenza nel 59,3%.

In un altro non trascurabile 19,8%, il fit almeno ottavo lo si legherà con uno dei due frammenti (doubleton e tripleton).

Questo rapporto di 3 a 1, tra le probabilità di legare un fit di tipo 4-4 o uno meno bilanciato (5-3 o 6-2), merita la giusta attenzione nelle valutazioni circa le prospettive future in funzione del rango delle due quarte.

Navigare nel procelloso mare di informazioni che sono contenute in questa analisi al fine di misurare le performance che ci si può attendere dalle

sequenze sviluppabili con il proprio sistema o per idearne di nuove più convenienti, è un arduo compito che lascio volentieri ai lettori amanti della statistica.

BIOGRAFIE

Walter Avarelli

Uno dei mostri sacri del *Vecchio Blue Team*, la squadra azzurra che spadroneggiò nella seconda metà del secolo scorso in tutto il mondo è stato senza meno Walter Avarelli.

Nato il 3 giugno del 1912 a Roma, magistrato alla *Corte dei Conti*, felicemente sposato con *Vera Miradanti* che gli diede il figlio *Diego*, anche lui discreto bridgista, oltre che un grande del nostro sport, fu un appassionato di motori.

World Grand Master, è uno dei più grandi giocatori di tutti i tempi, fu capace di vincere, assieme a innumerevoli altri tornei e campionati, ben 9 *Campionati Mondiali*, 3 *Olimpiadi* e 4 *Campionati Europei*.

In coppia con *Mimmo D'Alelio*, fu una delle colonne portanti agli albori del *Blue Team*.



Come teorico, collaborò alla stesura del sistema licitativo *Fiori Romano* con il quale, in coppia con *Giorgio Belladonna*, dominò la scena mondiale fin quando, agli inizi degli anni

'70, non decise di ritirarsi dalle competizioni di alto livello abbracciando la carriera di arbitro.

Ce lo ricorda la *convenzione* di richiesta degli Assi che porta il suo nome e che, eseguita a livello di 4♣, fu forse la prima a prendere in considerazione oltre al numero degli Assi anche i vuoti eventualmente presenti nella mano indagata (chi fosse interessato a conoscerla meglio, può ritrovarla nella sezione convenzioni del mio web site).

Giocatore calmo, costante e di impressionante regolarità, trovava la migliore espressione delle sue notevolissime doti nella licitazione.

La sua fulgida classe era seconda solo alla sua famosa maniacale superstizione che divertì e contagiò buona parte della squadra.

Quando scomparve nel 1987, era al quinto posto nella classifica dei più grandi giocatori di tutti i tempi, compilata dalla *World Bridge Federation*.

CURIOSITÀ

🇮🇹 Collezionismo e carte da gioco

Fu nei primi anni del diciottesimo secolo che Anna Stuart regina di Inghilterra, Scozia ed Irlanda, estese la tassazione sui manufatti di stampa anche alle carte da gioco.

Nel corso degli anni furono impegnati vari metodi per assicurarsi che la tassa fosse pagata per ogni mazzo di carte venduto, e in particolare, nel 1712 fu decretato che una carta di ogni confezione dovesse essere stampata con lo stemma reale a testimonianza del pagamento della tassa di fabbricazione.

Dato che l'Asso di picche aveva lo spazio vuoto più grande tra tutte le carte del mazzo, fu deciso che lo stemma dovesse essere impresso su di esso, che diventò così anche la prima carta di ogni mazzo.

Fu nel 1765 che l'Ufficio Governativo preposto decise di stampare una propria versione dell'Asso di Picche che sarebbe dovuta essere acquistata dai fabbricanti ed inserita in ogni mazzo prodotto a testimonianza dell'avvenuto pagamento della tassa.

Molti fabbricanti iniziarono allora a contraffare l'Asso di picche stampandone una riproduzione, tanto che nel tentativo di stroncare questa abitudine, la pena per questo reato divenne l'impiccagione!

In Italia, la tassa sulle carte da gioco fece il suo ingresso nella seconda metà del 1800.

Nel primo Regno di Sardegna la tassa sulle carte da gioco si riscuoteva mediante l'apposizione di un bollo sulle carte medesime.

All'atto della proclamazione del Regno esistevano, nei vari stati italiani, due sistemi diversi di tassazione.

Il primo sistema consisteva nella somministrazione obbligatoria da parte dello Stato della carta filigranata necessaria per la fabbricazione delle

carte da gioco ad un prezzo maggiorato rispetto a quello corrente.

Il secondo, nell'obbligo di far bollare onerosamente dal preposto Ufficio Governativo una determinata carta del mazzo.

Il primo sistema vigeva in Piemonte, nei Ducati, nelle Romagne e nell'Umbria. Il secondo in Lombardia, in Toscana e nel Regno di Napoli. A questo ultimo ci si uniformò con la legge n. 965 del 28 Settembre 1862.



La tassa sulle carte da giuoco fu stabilita in lire 0,30 per ciascun

mazzo di 52 carte o meno, e in lire 0,50 per quelli con più di 52 carte.

La carta di ciascun mazzo su cui era apposto il bollo era: l'asso di cuori per carte a punti e figure; l'asso di danari per mazzi di carte con danari, coppe, spade e bastoni; per il *giuoco del cucco*, una delle due carte avanti il numero 15 e rappresentanti il gufo (ossia, il *cucco*).



Costituiva contravvenzione il semplice possesso di mazzi di carte non bollate.

Nel 1879 l'amministrazione constatò che il gettito derivante dalla tassa di bollo sulle carte da gioco non garantiva le entrate preventivate e che

il motivo era da ricercarsi nel fatto che venivano commesse numerose frodi di falsificazione e contraffazione del bollo.

Per ovviare a questa situazione la bollatura delle carte da gioco fu affidata

all'Officina delle carte valori di Torino. Con R.D. n. 1080 del 2 novembre 1882 si stabilì l'effigie del nuovo bollo da apporsi sulla carte da giuoco: "*Testa di Mercurio, con la faccia rivolta a sinistra di chi lo guarda, impresso con inchiostro bruno-cupo d'Italia*".

Il R.D. 30 dicembre 1923, n. 3277, configurò l'imposta sulle carte da giuoco come una tassa di bollo che si applicava, nella misura di lire 300 per mazzo, per le carte comuni, e di lire 500 per le carte di lusso, su tutte le carte da giuoco sia se fabbricate in Italia, sia se provenienti dall'estero.

L'imposta era dovuta dal fabbricante o dall'importatore, a favore del quale però sorgeva, nei rapporti col suo compratore, uno speciale diritto di credito che la legge dichiarava privilegiato.

L'art. 90 del D.P.R. 26 ottobre 1972, n. 633, abolì la tassa di bollo sulle carte da giuoco.

Verso la metà dello scorso secolo il collezionismo iniziò ad interessarsi più concretamente alle carte da gioco.

Un'opera di fondamentale importanza nel collezionismo delle carte da gioco è "*Collecting Playing Card*" di Sylvia Mann.

L'autrice, di questo, che è da considerare uno dei libri di base per il collezionismo delle carte da gioco, definì lo studio dei bolli delle carte "*il più valido aiuto a nostra disposizione per la loro datazione*".



Sylvia Mann è purtroppo mancata alla fine dello scorso secolo, tuttavia, è ancora vivamente presente nel ricordo dei molti amici che aveva in tutto il mondo. Era una studiosa attenta, dotata di pragmatismo tipicamente inglese, e svolse un ruolo fondamentale nel dare un assetto razionale al mondo variegato delle carte da gioco nel passaggio da un collezionismo pionieristico a una forma di conoscenza sempre più dettagliata e scientifica.



Nel ricordarla ufficialmente ad un anno dalla scomparsa, nel corso dell'annuale *convention* organizzata dalla *International Playing Card Society* (IPCS) che nel 1995

si svolse a Londra, le venne riconosciuto il merito di aver aiutato a nascere una nuova generazione di collezionisti e di studiosi che si sarebbero serviti dei suoi suggerimenti e che avrebbero sviluppato molte delle sue intuizioni.

Da allora le ricerche hanno preso la via degli archivi e delle biblioteche.

Grazie ad autori come Balz Eberhard, John Berry, Klaus Reisinger, Sigmar Radau ed altri, sono stati pubblicati lavori molto completi e documentati sulla legislazione fiscale e sui bolli in Spagna, in Gran Bretagna, nell'Impero Austro-Ungarico, negli Stati Tedeschi, in Svizzera e in altri paesi europei.

Oggi che molto lavoro è stato fatto ci si può interrogare sulla validità di questo particolare approccio allo studio delle carte da gioco, anche al di là del già evidenziato indispensabile supporto ad una loro datazione.

Il fenomeno del gioco in generale, sia pubblico che privato, ha subito continue limitazioni e proibizioni dovute ad una serie di ragioni più o meno valide. È quindi a volte più agevole ricostruirne la storia partendo dalle coerenti sequenze di editti e divieti, regolamenti e tassazioni, piuttosto che da sparse testimonianze.

In questo modo, però, si ha del gioco una visione distorta che deve necessariamente essere sempre integrata con le informazioni provenienti da altri documenti e da quanto si è materialmente conservato.

A maggior ragione per le carte da gioco, i severi regolamenti fiscali, le privative e gli altri accorgimenti messi in atto dalle varie amministrazioni permettono di accedere ad un numero molto elevato di informazioni. Questi dati possono essere controllati e completati con quanto si conosce e sulla base delle testimonianze e dei materiali esistenti nei musei e nelle collezioni private.

In Italia, la Biblioteca Classense di Ravenna ha acquisito nei primi anni del 2000, con il contributo finanziario della Soprintendenza per i beni librari e documentari dell'IBC, la collezione "*Biani-Carboni*" costituita da centinaia di mazzi di carte bollate.



Ai collezionisti e agli studiosi del settore è ben nota l'importanza di questa raccolta di circa seicento mazzi, costituita da Romano Biani; si tratta di una delle più

rappresentative per la documentazione quasi completa delle stampigliature: i bolli, i punzoni e le tasse che, impressi sulle carte, ne hanno disciplinato la fabbricazione, la vendita e la circolazione secondo la legislazione di volta in volta vigente.



Attraverso questa collezione si può documentare, in modo pressoché esaustivo, la cronologia e la varietà delle stampigliature adottate in Italia dall'Unità al 1972, anno in cui, con l'introduzione dell'IVA, l'imposta di bollo cessò.

Le relazioni esistenti sulle multe e sulle evasioni dal bollo chiariscono più da vicino le problematiche specifiche che dovettero affrontare gli stampatori locali.

Dal loro studio, emerge una rete economico-produttiva che fa da asse portante rispetto a quanto conosciuto sulle mode figurative, sugli sviluppi delle tecniche di stampa, sugli usi e sulle abitudini di gioco prevalenti.

Il panorama che ne scaturisce è unico e specifico per ogni città, regione o stato, poiché una caratteristica delle carte da gioco è proprio quella di essere state nei secoli molto legate al loro luogo di produzione, dando vita ad un'eccezionale varietà di tipologie.

Proprio a proposito delle tipologie è indubbio che la legislazione fiscale giocò un ruolo importante nel mantenere invariate nel tempo semi e figure, opponendo una forte resistenza alle novità.

Ma questi erano tempi in cui le leggi del mercato potevano più facilmente essere governate dall'alto imponendo rigidi vincoli.

Poi, pian piano, durante il XIX secolo la spinta all'introduzione di nuovi modelli di carte da gioco divenne sempre più forte e anche le legislazioni fiscali sulle carte da gioco furono integrate nel più ampio sistema di leggi degli stati nazionali.

Arrivando a tempi meno remoti, i bolli e le leggi emesse a partire dal 1862 dal governo di un'Italia appena unificata appaiono sotto una luce strettamente burocratica.

Anche qui però si scoprono non pochi motivi di interesse, a partire dalla varietà dei bolli e dalle circostanze storiche che ne condizionarono l'impiego. Cento anni di avvenimenti, di guerre, di cambiamenti politici, hanno lasciato traccia anche sulle carte da gioco, fino all'introduzione dell'IVA (l'imposta sul valore aggiunto).

I metodi di stampa sono cambiati e quasi tutti gli stampatori non sono più gli stessi, infine, c'è da dire che sono molto cambiate anche le abitudini di gioco.

Come succede per ogni materia all'apparenza effimera, un merito non indifferente deve essere riconosciuto a chi ha saputo pazientemente mettere insieme il maggior numero possibile di pezzi del rompicapo - ovvero di bolli di mazzi di carte, conferendo a questa materia una dignità ed un interesse inattesi.

Si può fare della storia anche attraverso le carte da gioco, dipende solo dalla serietà con cui si affronta l'argomento.

Concludendo, non si può che essere lieti che anche un'importante biblioteca pubblica abbia dimostrato una forte sensibilità verso queste tematiche di nicchia ma non certe per questo meno affascinanti.

🎴 Equivalenze e significati dei semi

L'equivalenza dei semi delle carte francesi con quelli delle carte italiane che discendono dai Tarocchi, è la seguente:

Cuori = Coppe

Quadri o Diamanti = Bastoni

Fiori o Trifogli = Denari

Picche o Spade = Spade

Tracciare il significato dei quattro semi attraverso lo scorrere del tempo è cosa ardua in quanto ogni località geografica ha le proprie leggende e tradizioni.

Tuttavia, essendo le carte spesso legate alla divinazione, si può tentare di tracciare qualche riferimento di carattere esoterico.



I Cuori corrispondono alle Coppe e si rifanno al simbolismo ermetico risalente all'antico Egitto, dove, forse, ebbero origine le carte da gioco.

Per gli antichi Egizi, il cuore era considerato il centro dell'essere, sede della vita e della

coscienza.

Il cuore in quanto centro dell'essere era associato anche al Sole, non a caso nell'uomo il cuore è posizionato verso sinistra, la direzione del sole nascente.



Il cuore era usato dagli egizi come amuleto e veniva ritratto simile ad un'anfora (coppa), ovvero munito di due asole simili ai manici di una

brocca.

Il cuore-coppa è rosso perché contiene il sangue, linfa della vita. In questo caso il cuore-coppa si riallaccia anche ai miti del Santo Graal.

Il seme di Cuori è quindi una carta positiva legata alle emozioni, alla casa, all'intimità dell'essere.

Gli si possono associare gli elementi acqua (sangue), fuoco e Sole.

I Quadri raffigurano dei diamanti.

Queste gemme equivalgono al seme italiano dei bastoni non per l'aspetto, ma, bensì, per il significato.

Infatti, entrambi i simboli sono espressione del potere.

Là dove il bastone dei tarocchi rappresenta lo scettro di imperatori, regnanti e sacerdoti, i quadri raffigurano il potere del denaro, della ricchezza e del lignaggio.

Anche i quadri sono rossi perché esprimono il concetto della luce ed esotericamente raffigurano le stelle.

Le carte di quadri si riferiscono alla volontà e all'intelletto di un individuo.

Si tratta di un seme ambiguo perché nella cartomanzia tende ad accentuare la tendenza delle carte che gli capitano accanto.

Il seme di quadri simboleggia anche la vita sociale e la posizione di un individuo.

L'emblema dei fiori raffigura il trifoglio.

Pianta magica connessa con i misteri di Iside, la scuola druidica e la Chiesa (affinità con la croce).



Corrisponde al seme dei Denari (o ori).

Entrambi sono connessi all'elemento terra.

I fiori insegnano che la ricchezza proviene sempre dal mondo naturale in quanto non può esservi ricchezza e benessere senza materie prime (coltivazione, legna, minerali, ecc).



Ma la ricchezza nascosta in questo seme è soprattutto spirituale ed iniziatica.

Anche questa può essere conquistata

soltanto quando l'uomo accetta l'idea di essere parte della natura, parte del progetto divino: uomo = microcosmo.



Non a caso, questo seme è considerato il più positivo nonostante sia di colore nero.

In questo caso, il nero rappresenta la fertilità della terra umida, la terra genitrice, la purezza alchemica

dopo la putrefazione, l'Iside nera.

Le Picche, invece raffigurano delle lame o delle punte di freccia.



E' il seme negativo che rappresenta tutti gli ostacoli.

Nella cartomanzia le carte di picche hanno la capacità di minimizzare le carte positive.

Il nero del seme di spade rappresenta il buio che oscura l'anima e la mente degli uomini e che li spinge a compiere gesti ignobili e amorali (i sette peccati capitali).

Tuttavia, è anche l'emblema della Morte (la falce-spada) che taglia il vecchio per far spazio ad un cambiamento e ad una nuova generazione.

È da notare la similitudine tra la forma del seme di picche ed il buco del naso del teschio.

Le picche sono associate ai pianeti Marte e Saturno (una combinazione astrologicamente funesta).



HANNO DETTO

Creazioni (di Renato de Rosa)

Iddio creò la donna.

La fece più bella dell'uomo, più dolce e sensibile.

Si fermò un attimo a riflettere e decise che quanto aveva fatto non era equo: doveva riequilibrare almeno un poco le cose.

Così decise di creare qualcosa in cui l'uomo sarebbe stato sempre superiore alla donna.

E inventò il bridge.

Licita

Le Sottoaperture ACOL

Lo straordinario successo della 2♦ Multi con tutte le sue numerose varianti ha quasi messo fuori uso le sottoaperture a colore che sono proprie dell'ACOL, il più diffuso sistema licitativo nel mondo anglosassone.

Per le due Sottoaperture Nobili ho proposto uno sviluppo innovativo nel numero 30 di questa newsletter, ciononostante, senza voler per questo mettere in discussione la validità della Multi, non sarà male rispolverare il facile sviluppo previsto dall'ACOL per le aperture di 2♦, 2♥ e 2♠ che, conservano tutta la solidità delle cose semplici.

Tutte e tre le sottoaperture sono operate con un decente colore sesto e con una forza che va dai 5 ai 9 PO (dai 6 ai 10 per alcuni giocatori, variabile in funzione della posizione dell'apertore per altri ancora).

La forza interna al colore lungo deve essere tassativamente almeno uguale, ma meglio superiore, a quella esterna.

Lo scopo delle sottoaperture è quello di togliere spazio alla dichiarazione degli avversari senza per questo dover mettere troppo in difficoltà la propria. Per questo ultimo motivo sono raccomandate con valori standard mentre sono sconsigliate le iniziative estemporanee (con colori soltanto quinti o, peggio ancora, con colori deboli settimi).

Lo sviluppo previsto dalla versione base del sistema è altrettanto semplice:

♣ un rialzo semplice è un completamento del mini barrage effettuato in apertura. Mostra aiuto adeguato al colore di apertura e la forza necessaria per sostenere convenientemente (sia in attacco, sia in difesa) il parziale proposto.

♣ Un qualsiasi salto a manche (compreso il 3SA) mostra l'aspettativa di mantenere il contratto proposto. Tuttavia, se il salto a manche è nel colore di apertura, in relazione alla configurazione del board, potrebbe trattarsi di una difesa di sacrificio.

♣ Un nuovo colore a livello è incoraggiante ma non è forzante. Esistono però delle varianti che sono degne di attenzione. Sulla sottoapertura di 2♦, le risposte di 2♥ e di 2♠, specie in gare a MP, sono tendenzialmente a passare e mostrano delle mani del tutto simili a quelle dell'apertore con la lunga nel colore dichiarato. Inoltre, alcuni giocatori, giocano che le risposte a livello di tre in un nuovo colore sono forzanti.

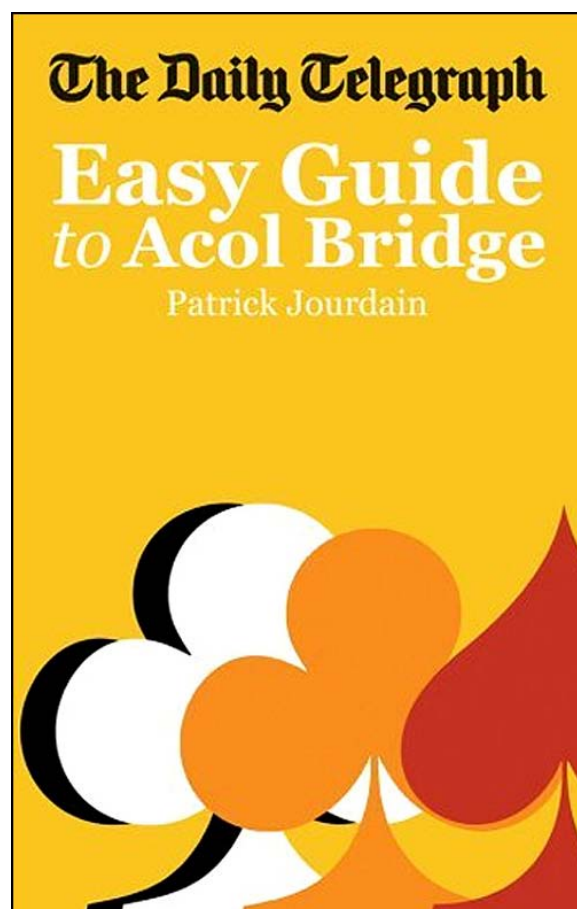
♣ Un nuovo colore a salto sotto il livello di manche è splinter e mostra la brevità

(singolo o vuoto) di una mano dotata di un buon appoggio nel colore di apertura.

♣ 4♦ su 2♦ è incoraggiante per lo slam in assenza di brevità.

♣ 2SA è il relè positivo per antonomasia. Mostra 16+PO ed è forzante a manche. L'apertore ripete il colore di apertura con una mano minima, dichiara 3SA con il colore di apertura chiuso (o semichiuso a seconda delle scelte di coppia), dichiara un nuovo colore con una sottoapertura non minima e valori nel frammento dichiarato.

Il bridge agonistico moderno non contempla soluzioni così semplici perché, pur nella loro solidità, sottraggono le possibilità di espressione alla coppia dichiarante. Nondimeno, se amate giocare un bridge semi agonistico (cioè, impegnativo ma non troppo) le tre classiche sottoaperture dell'ACOL sono quanto di meglio potete selezionare.



STORIA DEL BRIDGE



I Campionati del Mondo x Nazioni

La Bermuda Bowl è da sempre considerato il vero Campionato Mondiale del Bridge per Nazioni.



Fondata nel primo dopo guerra da Norman Bach che delle Bermuda era residente, la partecipazione alla competizione è cresciuta progressivamente arrivando dalle 3 squadre della prima edizione alle 33 dell'ultima, quella del 2015 in India.

La prossima sarà la 43ª edizione e si svolgerà a Lione in Francia dal 12 al 26 agosto p.v.

Norman Bach era un valente giocatore britannico che vinse la Gold Cup nel 1937 (l'equivalente della Coppa Italia per la Gran Bretagna) e che gareggiò per il suo Paese come capitano giocatore nei Campionati Europei del 1938 e del 1939.

Grazie alla sua personale iniziativa, la prestigiosa Coppa vide la luce circa 8 anni prima che venisse fondata la World Bridge Federation.

In verità, prima dell'ultimo conflitto mondiale si erano già avuti degli incontri assimilabili ad un Campionato del Mondo tra una squadra Europea ed una squadra Americana.

Tra questi ricordiamo quello del 1933 tra la squadra francese capitanata da Pierre Bellanger e la squadra USA di Culbertson (il primo incontro intercontinentale della storia del Bridge) seguito nel dicembre del 1935 da quello disputato a New York e vinto di misura dalla squadra americana (Oswald Jacoby, Michael Gottlieb, David Burnstine, Howard Schenken) su quella francese (Pierre Albarran, Robert de Nexon, Georges Rousset, Emmanuel Tulumaris, Sophocle Venizelos).

Nel 1937 era nata la Lega Internazionale del Bridge alla quale aderivano sia la Lega Europea che quella Americana e che stabilì che ogni biennio si sarebbe tenuto un Campionato Mondiale a Squadre; purtroppo, però, poco dopo, la guerra infranse questo progetto e la neonata Lega dovette sciogliersi non prima di aver dato vita nel 1937 a Budapest ad un Campionato del Mondo a cui parteciparono 18 Squadre Europee e 2 Americane. Questa edizione che forse può essere considerata il primo vero Campionato Mondiale per Paesi, fu vinto dalla squadra austriaca capitanata da Paul Stern (Karl Von Bluhdorn, Edouard Frischauer, Walter Herbert, Hans Jellinek, Karl Schneider, Udo von Meissl) che in finale batté il famosissimo Culbertson Team (Josephine ed Ely Culbertson, Helen Sobel e Charles Vogelhofer).

Un'altra edizione non ufficiale dei Campionati del Mondo si svolse nel 1938 e fu vinta dalla Gran Bretagna.

La prima Bermuda Bowl si svolse ad Hamilton capitale delle Isole Bermuda (che, allora erano sotto la protezione inglese) tra la squadra Campione degli Stati Uniti e quella Campione d'Europa, tuttavia, considerato che quell'anno la squadra Campione d'Europa era anche la

squadra Campione dell'Impero Britannico, fu ammessa al torneo anche la Svezia in rappresentanza dell'Europa perché ai Campionati Europei di quell'anno era arrivata seconda. La formazione nordica comprendeva anche due giocatori islandesi.

Da allora, l'aggiudicazione della Bermuda Bowl ha sempre rappresentato la conquista della supremazia assoluta di una Nazione nel bridge, fino ad oggi tale scettro è stato quasi un fatto privato tra Stati Uniti (18 volte) e Italia (15 volte anche se, nell'era del mitico Blue Team, l'Italia decise di non partecipare alla competizione per due volte consecutive pur avendone diritto).

In questo dominio italo-americano sono riuscite ad inserirsi due volte la Francia e l'Olanda ed una volta ciascuno: la Gran Bretagna, l'Islanda, il Brasile, la Polonia e la Norvegia.

Oggi, ad ogni edizione della Bermuda Bowl possono partecipare le squadre che ne acquisiscono il diritto attraverso la vittoria dei Campionati di Qualificazione delle rispettive Zone geografiche.

Il giocatore che si è potuto fregiare più volte di questo prestigioso titolo è il compianto campionissimo azzurro Giorgio Belladonna che, tra il 1957 ed il 1975, l'ha vinto ben 13 volte.



Il più sportivamente longevo è, invece, l'ineguagliabile campione americano Bob Hamman, che ha vinto il suo primo titolo nel 1970 e il decimo ed ultimo nel 2009, ben 39 anni dopo il primo!



ANNO	LOCALITA'	VINCITRICE
1950	Hamilton, Bermuda	USA
1951	Napoli, Italy	USA
1953	New York, NY, USA	USA
1954	Monte Carlo, Monaco	USA
1955	New York, NY, USA	Gran Bretagna
1956	Parigi, Francia	Francia
1957	New York, NY, USA	Italia
1958	Como, Italia	Italia
1959	New York, NY, USA	Italia
1961	Buenos Aires, Argentina	Italia
1962	New York, NY, USA	Italia
1963	St. Vincent, Italia	Italia
1965	Buenos Aires, Argentina	Italia
1966	St. Vincent, Italia	Italia
1967	Miami Beach, FL, USA	Italia
1969	Rio de Janeiro, Brasile	Italia
1970	Stoccolma, Svezia	USA
1971	Taipei, Taiwan	USA
1973	Guaruja, Brasile	Italia
1974	Venezia, Italia	Italia
1975	Hamilton, Bermuda	Italia
1976	Monte Carlo, Monaco	USA
1977	Manila, Filippine	USA
1979	Rio de Janeiro, Brasile	USA
1981	Port Chester, NY, USA	USA
1983	Stoccolma, Svezia	USA
1985	San Paolo, Brasile	USA
1987	Ocho Rios, Giamaica	USA
1989	Perth, Australia	Brasile
1991	Yokohama, Giappone	Islanda
1993	Santiago, Cile	Olanda
1995	Pechino, Cina	USA
1997	Hammamet, Tunisia	Francia
2000	Hamilton, Bermuda	USA
2001	Parigi, Francia	USA
2003	Montecarlo, Monaco	USA
2005	Estoril, Portogallo	Italia
2007	Shanghai, Cina	Norvegia
2009	San Paolo, Brasile	USA
2011	Veldhoven, Olanda	Olanda
2013	Nusa Dua, Bali, Indonesia	Italia
2015	Chennai, India	Polonia
2017	Lione, Francia	

La Venice Cup, che è l'equivalente della Bermuda Bowl per il bridge femminile, prese vita nel 1974 ed è stata dominata dagli Stati Uniti che se la sono aggiudicata per ben 11 volte.

Nei primi anni la Coppa è stata disputata non regolarmente e, a volte, non in coincidenza con la Bermuda.



La miglior squadra europea è la Francia che ha trionfato in 3 edizioni, mentre, la Germania e l'Olanda hanno realizzato una doppietta, seguite dall'unica vittoria Olandese. Infine, nel 2009, la squadra femminile cinese ha portato per la prima volta sul tetto del mondo una formazione asiatica.

Oggi, ad ogni edizione della Venice Cup partecipano le squadre che ne acquisiscono il diritto vincendo i Campionati di Qualificazione delle rispettive Zone geografiche.

Una sola giocatrice è riuscita a fregiarsi del titolo 4 volte, l'americana Jill Meyers, mentre, un'altra americana Sue Picus ha vinto la Coppa tre volte da giocatrice ed una da capitano non giocatore.

L'unica italiana a potersi fregiare di questo ambito titolo è stata Debora Campagnano che ha vinto la Coppa

difendendo i colori del suo Paese di adozione (la Francia).

ANNO	LOCALITA'	VINCITRICE
1974	Venezia, Italia	USA
1976	Monte Carlo, Monaco	USA
1978	New Orleans, LA, USA	USA
1981	Port Chester, NY, USA	Gran Bretagna
1985	San Paolo, Brasile	Gran Bretagna
1987	Ocho Rios, Giamaica	USA
1989	Perth, Australia	USA
1991	Yokohama, Giappone	USA
1993	Santiago, Cile	USA
1995	Pechino, Cina	Germania
1997	Hammamet, Tunisia	USA
2000	Hamilton, Bermuda	OLANDA
2001	Parigi, Francia	Germania
2003	Montecarlo, Monaco	USA
2005	Estoril, Portogallo	Francia
2007	Shanghai, Cina	USA
2009	San Paolo, Brasile	Cina
2011	Veldhoven, Olanda	Francia
2013	Nusa Dua, Bali, Indonesia	USA
2015	Chennai, India	Francia
2017	Lione, Francia	

Nel 2001 la Federazione Mondiale ha ritenuto opportuno che anche la Categoria Seniores potesse vantare un suo Campionato Mondiale per Nazioni. Nacque così il d'Orsi Seniors Trophy che ha visto un vero dominio americano.

La Squadra USA ha sempre conquistato il trofeo tranne in due occasioni nelle quali lo ha lasciato una volta all'Inghilterra, ed una volta alla Francia.

ANNO	LOCALITA'	VINCITRICE
2001	Parigi, Francia	SA
2003	Montecarlo, Monaco	USA
2005	Estoril, Portogallo	USA
2007	Shanghai, Cina	USA
2009	San Paolo, Brasile	Inghilterra
2011	Veldhoven, Olanda	Francia
2013	Nusa Dua, Bali, Indonesia	USA
2015	Chennai, India	SA
2017	Lione, Francia	

La competizione che era stata inizialmente chiamata Senior Bowl e che fu poi rinominata nel 2009 in onore del giocatore brasiliano Ernesto d'Orsi.



Disputata a titolo dimostrativo nel 2000, nel 2001 vide la sua prima edizione ufficiale. Può essere disputata da Squadre composte con giocatori di qualsiasi sesso ma della stessa nazionalità.

Dal 2010 l'età per potervi accedere è stata fissata nei 60 anni.

A far tempo dal 1997 ai tre Campionati Mondiali per Nazioni è stato unito un Campionato Transnazionale a Squadre che, visto l'alto livello dei partecipanti ha acquisito la nobiltà di un Campionato Mondiale.

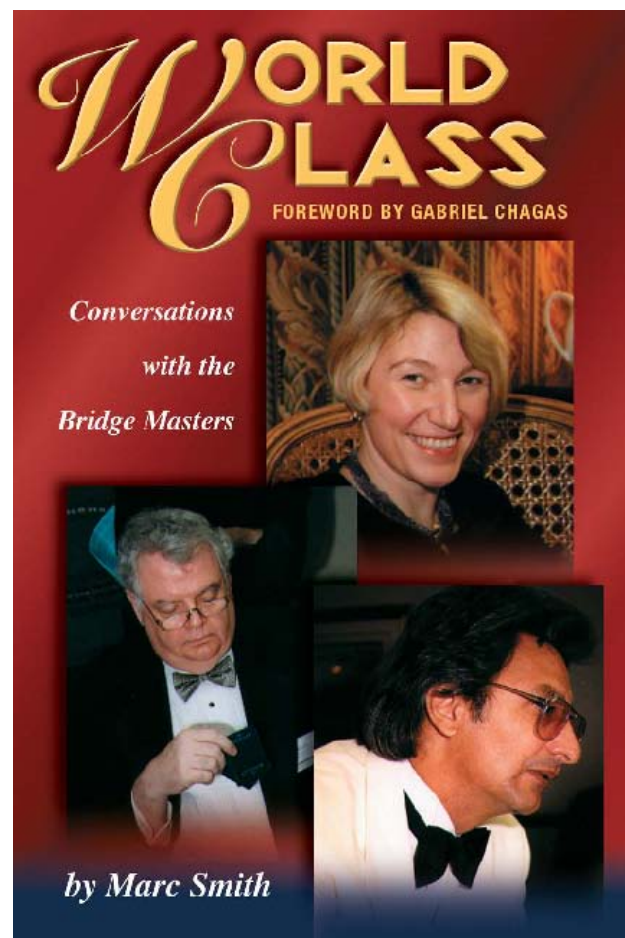
Al Campionato possono partecipare Squadre composte con giocatori di qualsiasi sesso, età e nazionalità.

In questa speciale competizione la Polonia detiene il primato con 4 apparizioni sul podio, mentre, Italia, USA

e Francia possono vantare tre vittorie ciascuna.

Monaco, Norvegia, Svizzera e Brasile sono le Nazionalità che avevano gli altri giocatori al momento in cui si sono alternati sul podio dei vincitori.

ANNO	LOCALITA'	VINCITRICI
1997	Hammamet, Tunisia	Italia / Polonia
2000	Hamilton, Bermuda	USA / Polonia
2001	Parigi, Francia	USA / Brasile
2003	Montecarlo, Monaco	Italia
2005	Estoril, Portogallo	USA / Polonia
2007	Shanghai, Cina	Italia / Francia / Svizzera
2009	San Paolo, Brasile	Polonia / Francia / Norvegia
2011	Veldhoven, Olanda	Israele
2013	Nusa Dua, Bali, Indonesia	USA
2015	Chennai, India	Monaco / Polonia
2017	Lione, Francia	



OPINIONI

L'Utopia Naturale (di Marina Causa)

“Naturale”, dal latino “*naturalis*”, derivato da “*natura*”. Significa alla lettera “della natura, che riguarda e si riferisce alla natura nel suo significato più comprensivo”.



Leggendo oltre, in qualunque enciclopedia, vi accorgete che il termine ha valore più in antitesi a qualcosa che per se stesso. In molti

casi si contrappone all'opera dell'uomo intesa sia come lavoro materiale, sia come arte o artificio. (*lago naturale, porto naturale*). Oppure come cosa dell'uomo e della natura, in antitesi a “soprannaturale, divino”. E' indicativo anche di atteggiamenti, moti spontanei istintivi, non studiati (*foto naturale*) Dicesi anche di avvenimento che è nell'ordine naturale delle cose, perciò facilmente prevedibile, ovvio, indubitabile.

Bene, veniamo a noi. Cosa ha, di naturale, il Naturale, rispetto agli altri sistemi? Molto, molto meno di quello in cui abbiamo creduto, illudendoci che naturale fosse sinonimo di semplice, facile, spontaneo.

E' naturale solo la scelta dell'apertura (e, a volte, della risposta): l'anticipo del colore più lungo e forte. Una scelta spontanea come quella del bambino che di fronte a un uovo al tegamino va diritto al “buono”, il rosso. Fiori forte, canapé eccetera il rosso dell'uovo lo degustano dopo, noi subito. Fine del naturale, questo va detto a chi si illude che il funzionamento del sistema sia che “ognuno dice i colori che ha, dopodichè si atterra al contratto più ragionevole”.

Ma questo è falso, perché nessun sistema dichiarativo, e il naturale non fa eccezione, funziona a questo modo.

Esiste un denominatore unico, che è legato alla funzione stessa di ogni sistema: una mano si descrive, l'altra assume informazioni e poi decide. Se ci pensate, molti sport di coppia prevedono questo ruolo collaborativo: nel Bob a due c'è quello che guida e il frenatore, nell'automobilismo c'è pilota e navigatore, nel ballo il cavaliere conduce e la dama lo asseconda, e così via. Indispensabili l'uno all'altro, ognuno fa la sua parte. Nel bridge esiste questo dualismo, con una complicazione aggiuntiva: questi due ruoli non sono fissi, e nel corso di una smazzata possono ribaltarsi. Una cosa è certa: chi “raccolge” informazioni, avendo come unico strumento dichiarazioni diverse dagli appoggi e dai SA, può dover dire colori che non possiede affatto, mentre chi ha il ruolo di descrivere non può mai inventarsi niente. Allora, per sapere se un colore c'è o non c'è, è indispensabile sapere in ogni momento chi sta indagando e chi sta descrivendo. E qui entriamo nel difficile...

Riferiamoci a una quarta nobile “naturale”, e cominciamo con un caso di tutti i giorni:

Apertore	Rispondente
1♠	...“qualcosa”
2♠	

Quante picche e quanti punti ha l'apertore? Quel che ci interessa è stabilire il minimo delle picche e i campi di forza. Bene, nulla si può dire se non sappiamo cos'è stato quel “qualcosa”: il rispondente ha conservato il suo ruolo (datogli di default) di Capitano, o ha ribaltato le decisioni all'apertore? Se ha rinunciato al Capitanato (risposta 1SA) l'apertore è passato alla guida, e quindi sta decidendo che 2♠ è un parziale migliore di 1SA. Per esserne ragionevolmente certo deve averne sei, o raramente cinque chiuse. Se la risposta è stata 2♣, o 2♦, o 2♥, l'apertore non ha più il compito di decidere: il compagno sta conservando il ruolo di Capitano quindi il 2♠ non è una decisione ma una

descrizione di un colore anche solo quinto, e anche brutto.

Ancora:

1♥ - “qualcosa”

2♣ Possiamo giurare sulle fiori? Dipende. Assolutamente sì se il ruolo non si è invertito (risposta 1♠). Assolutamente no se il Rispondente ha rinunciato (1SA). L'apertore con carte tipo ♠xx ♥AKJxx ♦Qxx ♣Kxx, carico della responsabilità di trovare il miglior parziale –gli avversari hanno troppe picche in linea- può aver inventato una terza per suggerire la quinta di cuori e la preferenza per un contratto a colore, tendenzialmente a Cuori.

Dire colori che di naturale non hanno un bel niente è ancora più frequente per il Rispondente, legato a questa necessità da vincoli “artificiali” di sistema:

1♣ - 1♠

2♣- 2♦di questi due sappiamo per certe le fiori di uno e le picche dell'altro, e basta. Il compagno dell'apertore prima ha “chiesto” (1♠) all'apertore di dire se aveva fit quarto a picche, poi gli ha chiesto (2♦) se di picche ne aveva almeno tre.

Facciamoli andare avanti:

1♣ - 1♠

2♣ - 2♦

2♥- ...l'apertore, continuando il suo ruolo di subordinato e descrittore, ha detto di avere 4 carte a cuori e quindi al massimo due picche (Picche ha la priorità assoluta, quindi con la 3/4/1/5 avrebbe detto 2♠). E ammettete che c'è molta confusione in queste sequenze: qualcuno direbbe che 2♥ è quarto colore (assurdo: una dichiarazione che “chiede” fatta da parte di uno che è appena stato interrogato... anche in termini di conversazione non sarebbe educato!).

I ruoli descrittivo e decisionale sono in molti casi scelti -purtroppo- spontaneamente dalle coppie in base a fattori umorali e caratteriali. Esiste il giocatore affannato dal descrivere

scrupolosamente tutto (“gli dico che ho...”) e, più raramente, il decisionista per carattere che delle sue carte non vuol dire niente e ha fatto nei “cambi di colore forzanti” la più eccitante scoperta della sua vita bridgistica. Purtroppo se manca la conoscenza dei meccanismi questi ruoli non si invertiranno mai, l'uno si farà ammazzare piuttosto di prendere una decisione e l'altro anche, piuttosto di lasciare la decisione al partner. E avremo quelli che sulla 2♣ Crodo resistono un giro, poi sono loro a chiedere gli assi all'apertore per passare a condurre. Immaginate un compagno di viaggio che vi afferra il volante e con la gamba scavalca il freno a mano per arrivare ai vostri pedali....

Questo, in effetti, è frequentemente il nostro naturale: decisamente *connaturato* al carattere umano, all'indole, alla voglia di stare o meno in prima linea.

Abbiamo anche i termini che aiutano a fare confusione.

Non certo per brevità usiamo il termine “rispondente” – 11 lettere-, né possiamo ormai trovarne un altro, ma siamo almeno consapevoli che è sbagliato: contiene un implicito suggerimento di sudditanza, che è proprio il contrario di quello che concettualmente succede.



Oppure usiamo per ogni licita il termine appropriato. Ad esempio dovremmo dire:

Ovest	Nord	Est	Sud
1♦	P	1♥	P
1♠	P	2♣	P
2♠	P	3SA	
Licita	Significato		
1♦	describe 12-20 e 4+♦		
1♥	chiede a N di precisare forza e distribuzione, mettendo le cuori in testa alle priorità		
1♠	esclude 4♥, describe 4♠ e ridimensiona il punteggio nel campo 12-17		
2♣	chiede a N di descrivere ancora, sempre mettendo le cuori in testa alle priorità. In alternativa la vocazione ai SA, in alternativa ulteriori lunghezze delle quadri		
2♠	esclude 3♥, esclude fermo a ♦, esclude 5+♣: ha la 4243, quindi 12-14		
3SA	decide, avendo tutte le informazioni, che questo sarà il contratto finale		

Nota: di N si sa tutto, di S si può solo dedurre che ha 4+ cuori e forza di manche. Nulla si sa delle sue carte, alla faccia di ciò che erroneamente intendiamo per naturale. Può avere una 5/5 con le fiori, o aver nascosto un grosso fit a quadri, o avere la 4333. Il fatto è...che non è affatto necessario che entrambi conoscano la configurazione delle carte del partner: basta che le sappia uno solo. Uno le racconta, e l'altro prende la decisione. E se per decidere è necessario dichiarare "il falso", va benissimo, purché si sappia chi sta conducendo le danze:

1♣ - 3♣

3♥

...rever cuori fiori? Ma per carità. A che serve? Il fit a cuori è escluso dal 3♣. Allora perché l'apertore dovrebbe parlarne? Il "rispondente" ha scelto di fare il ruolo di spalla, limitandosi con un

appoggio che descrive. Ha ribaltato la decisione sul compagno, e adesso è l'apertore che guida. Dove sta andando? Il primo autogrill si chiama 3SA: questa è la meta più appetibile. E allora serviranno i fermi, no? Quindi non c'è da stupirsi se l'apertore avesse queste carte: ♠Axxx ♥AQ ♦x ♣AQxxxx. E guardandole, un principiante non le troverebbe molto...naturali, rispetto alla licita che ha fatto.

Il sunto di tutto questo sproloquio è semplice, e lo scopo è un po' cattivo: togliamoci le illusioni di aver trovato nel naturale "la semplicità", togliamoci dall'ipnosi di un termine (NATURALE) che suggerirebbe relax e scioltezza e spontaneità, e ammettiamo ciò che è vero: il "liscione" è il più complesso e difficile sistema che mai mente umana abbia partorito. Le sue leggi sono sottili e molto nascoste, ma ci sono e ne costituiscono un'ossatura spesso poco visibile, e per questo infida e traditrice. Il mondo è pieno di gente che guida la macchina e ha poche idee su come cambiare una gomma, e di gente che maneggia il naturale allo stesso modo. Solo che, quando buca, l'ACI non c'è.

Per far posto al naturale, e sperando in un idioma comune, abbiamo accantonato sistemi "artificiali" che non nascondevano affatto di esserlo: strutturati in modo meccanico, con precise settorializzazioni per campi di forza, e senza alcuna pretesa di avere continua corrispondenza di colori e licite.

E adesso ci troviamo di fronte alla realtà: "IL" Naturale non esiste, se intendiamo per naturale uno stile di interpretazione univoca delle licite. Il Naturale è un sistema come gli altri, e più degli altri, data l'ampiezza dei campi di forza possibili, richiede di essere convenzionato. Anche le situazioni naturali sono sempre da decidere: 1♦ - contro - 1♠ quarto o quinto??? Passabile o forzante un giro???

Se abbiamo la pretesa di giocare Naturale senza mai ricorrere ad artifici che possano prevedere il non possesso di un colore, o siamo giocatori di classe eccelsa e giochiamo con il nostro clone davanti, o non andiamo oltre risultati appena decorosi. Anche perché IL NATURALE puro presenta troppe volte situazioni veramente ingestibili, e manca il fiato:

♠J10xxx ♥Ax ♦Qxx ♣xxx → 2♦ (forte),
2♠ voi, 3♥ l'apertore
Prego, dichiarate!

Suppongo che tutti tergiversiamo a 3♠, sperando che l'Apertore prenda la decisione giusta quando ha ♠Ax ♥KQJx ♦AKJxx ♣Ax (3SA). Certo, questa volta l'ha azzeccata, ma avremmo dichiarato uguale con ♠QJxxxx ♥Ax ♦xxx ♣xx, e qualche down dopo gli avremmo chiesto perché non ci ha appoggiato a 4♠, contratto quasi di ferro.

♠Jxxxx ♥Axx ♦xx ♣Kxx → 1♣, 1♠, 2♥
A voi.

Un bel 3♦, no? Comodo, soprattutto...
Ora ribaltiamo il problema di là, con queste carte: ♠x ♥KQJx ♦Ax ♣AQJxxx .
Nessuna alternativa a 3SA. E adesso, il 6♣ chi lo trova?

♠Kx ♥Ax ♦Jxx ♣AQJxxx → 1♠, 2♣, 2♥.
Proseguite un po'!!!

Nel liscione 3♣ è limite, e 2 SA anche, quindi vi resta poco da fare. Dite 3♦, e l'apertore che abbia ♠Axxxx ♥Kxxx ♦Ax ♣Kx dovrebbe prendersi la responsabilità di superare il 3SA? No di certo. E lo slam va ancora a farsi benedire. Rideremmo tutti se dicesse 4♣ e poi vi trovasse con queste: ♠Kx ♥Qxx ♦J10x ♣AQJxx.

♠Qx ♥AK ♦Qxx ♣AKJxxx → 1♣, risposta 1♦. E adesso?

Un bel 3♣, sperando che succeda ancora qualcosa? Il compagno ha queste: ♠Jxx ♥xxx ♦Axxxx ♣Qx.

Il 3SA è di battuta, ma lui proprio ieri nella stessa sequenza con queste carte ha

ridichiarato, e l'apertore aveva: ♠xx ♥Ax ♦Qx ♣AKJ10xxx. E non si erano divertiti molto....

Cosa chiediamo, in fondo, a un sistema? Che metta in condizione almeno uno dei due di individuare il contratto giusto. Ma attenzione, "giusto" è un termine da interpretare alla luce delle diverse necessità del tipo di gara: in mitchell molte volte è *giusto* (= vincente) giocare un parziale nella 5/2 nobile anziché nella 4/4 minore; è *giusto* giocare 1SA – 1 anche se avremmo fatto 2♦ nella 4/4 – contratto perfetto per noi, ma non per il tavolo-, perché su 1SA l'avversario ci lascia giocare ma su 2♦ forse tira fuori le cuori e ci fa 2♥, 110, che è peggio.

Il concetto di "dichiarazione-dialogo" funziona solo nello scambio delle prime battute, poi è conveniente che si trasformi in "interrogatorio": uno descrive, uno decide. E ammettiamo che alcuni degli strumenti del naturale sono pesanti e poco agili sia per descrivere che per ottenere informazioni: è forse poco scomoda l'apertura a livello due con le mani forti? E' forse comodo il quarto colore, quando raggiunge livelli astrali? E' forse comodo il rever a salto dell'apertore in bicolore (che non si sa mai se ha punti o distribuzione o entrambi...) E' forse comodo che con ♠J10xxx ♥Kxxx ♦Qx ♣xx dopo 1♣-1♠-1SA uno debba rassegnarsi a giocare 1SA, o 2♠ sperando nella 5/3, oppure TRE ♥, perché se adesso mostra le cuori l'apertore che abbia fit è costretto a rialzare

Che con ♠Kxxx ♥x ♦Kxxxxx ♣xx dopo 1♥-1♠ -1SA si debba o passare o rassegnarsi a giocare non meno di TRE♦, perché il contratto "giusto" (2♦) è una stazione in cui il treno non può fermare

Sarebbe più semplice e onesto rinunciare alla spontaneità e decidere che si paga qualche prezzo. Bisogna rinunciare ad alcuni contratti. Ad esempio che il

rispondente chiede sempre quando replica 2♣. O che l'apertore di 1 nobile mostra tutte le mani forti passando dopo dal 2♣, tipo Gazzilli. O che su un apertore che si dichiara sbilanciato il 2SA sia sempre richiesta di distribuzione e mai proposta di contratto. O che il rovescio a SA (un prodotto degno dei dinosauri) si alleggerisca di molte distribuzioni, affidate ad altri sviluppi....

Basterebbero due piccole rinunce. Basterebbe decidere che a bridge ci sono due contratti troppo stupidi da giocare, e che ci rinunciamo: uno è 2♣ (che intanto non riusciamo a giocare quasi mai) e uno è 2SA, salvo poche eccezioni.

E basterebbe decidere e pretendere che la cosa più naturale del naturale sia che ci porti al contratto migliore, con o senza dichiarazioni.....naturali.

Ma per non fare morti e feriti, serve soprattutto e prima di tutto la conoscenza della disciplina e dei ruoli, senza la quale Babele sembrerebbe un collegio di Orsoline.

Ci è rimasto solo 3SA come dichiarazione naturale dei SA!

