# **BIOGRAFIE**

## **Anatoly Karpov**

Anatolij Karpov è nato il 23 maggio 1951 a *Zlatoust*, una città mineraria sul versante occidentale dei monti Urali nell'ex Unione Sovietica, ed ha imparato a giocare a scacchi all'età di 4 anni grazie agli insegnamenti del padre Evgenij Stepanovič.



Anatolij era ancora in tenera età quando l'intera famiglia, la madre con Nina e la sorella Clarissa. trasferì a Mosca per permettere a Evgenij di

portare a compimento il corso di studi universitario in ingegneria meccanica.

Terminati gli studi del padre, la famiglia Karpov si trasferì nuovamente nella regione degli Urali, e fu così che le prime frequentazioni scacchistiche del futuro campione del mondo avvennero nel dopolavoro della fabbrica metallurgica di Zlatoust in cui il padre occupava un ruolo dirigenziale.

Durante la sua infanzia il giovane "Tolja", come veniva chiamato in famiglia, ebbe costanti problemi di salute, dovuti soprattutto alla sua fragile costituzione; questo però non gli impedì di segnalarsi per il suo precoce talento.

Karpov infatti scalò rapidamente le categorie minori, sino a raggiungere il livello di candidato maestro a neppure dodici anni. In seguito a questo exploit, pochi mesi dopo venne ammesso nella prestigiosa scuola di scacchi dell'ex campione del mondo Michail Botvinnik, che fu maestro di Garri Kasparov.

Nel 1969 divenne Campione Mondiale Juniores e nel 1970 fu nominato Gran Master.

Nel 1974 divenne Campione del Mondo a seguito del rifiuto del campione in carica Robert James Fisher a battersi e perse il titolo contro Garry Gasparov nel 1985.

Tre volte Campione sovietico (1976, 1983, 1988) si ritirò dalle competizione nel 1999.

Karpov è considerato uno tra i più grandi giocatori della storia, specialmente per quanto riguarda i risultati nei tornei. Ha al suo attivo circa centoquaranta vittorie in competizioni di prestigio: una performance che oscura persino quella dell'Alechin degli anni trenta, che era ritenuta ineguagliabile.

Per ventiquattro anni, dal 1974 al 1998, ha partecipato a tutte le finali del Campionato del Mondo FIDE: nessun giocatore nella storia ha mai disputato dieci sfide (undici con il match mancato del 1975) valevoli per il titolo mondiale.

I suoi dati vedono: 1.126 vittorie, 280 sconfitte e 1.376 patte su un totale di 2.782 partite giocate nella sua carriera, pari ad un punteggio del 65,20%.

Il massimo valore ELO toccato da Karpov è 2780, nel luglio 1994, epoca della sua vittoria al torneo di Linares.

Anatoly è anche stato un buon giocatore di bridge e fece scalpore l'apertura di un suo Circolo avvenuta negli anni '90 nel centro di Mosca.

### **FIGURE**

(per novizi)

Non avete nessun problema di collegamento tra mano e morto e dovete giocare al meglio la seguente figura:

AJ42 KT73

Cosa contate di fare?

Quando proponevo questo quesito, la totalità dei miei allievi rispondeva: si batte un grosso Onore e poi si fa il sorpasso alla Dama.

Quando a seguire chiedevo con quale grosso onore pensavano di cominciare, si

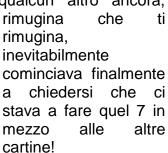
apriva un gran dibattito su quale fosse stata la licita.

Quando rispondevo che gli avversari avevano sempre e solo detto *passo*, le domande si spostavano giudiziosamente su quale fosse stato l'attacco.

Dopo aver risposto che l'attacco era stato di 8 da testa di nulla, finalmente, tra una battutina e l'altra circa la fortuna che assiste di più quello o quell'altro tra i presenti in aula, l'uditorio si decideva a riconoscere che l'onore di partenza era inessenziale.

Dopo averli elogiati per tutte le domande che avevano fatto, che testimoniava quanto attentamente fossero seguite le lezioni, aggiungevo subdolamente: "secondo voi perché ho posto questo problemino?"

Arrivati a questo punto, l'aula si faceva qualcuno iniziava silenziosa. palesemente a pensare che l'incedere degli anni aveva iniziato a colpire impietosamente il vecchio maestro, qualcun altro, più fiducioso, pensava che stessi cercando di rompere la monotonia della lezione facendo una pausa scherzosa, ma, qualcun altro ancora,



A quel punto l'obiettivo della lezione che era:

"anche le carte intermedie hanno la loro brava importanza" poteva considerarsi centrato.

Mancava la spiegazione, che qualche rara volta qualcuno trovava da solo, ma il più era fatto.

Il problema era, infatti, rendersi conto che la Dama non era l'unica carta importante che mancava. Perché la presenza del 7 rendeva importante anche la mancanza dell'8 e del 9.

Tornando a noi, lo scopo di battere inizialmente un onore è quello di fare tutte le prese nel caso che la Dama si trovi secca da qualche parte, ma tra le varie configurazioni di suddivisione dei resti, vi è anche quella in cui ad essere secchi possono essere il 9 o l'8.

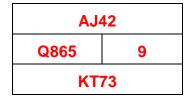
Pertanto, se i resti sono divisi 3-2, sarà solo il sesto senso, se avete la fortuna di possederlo, a dirvi con quale onore dovete partire, ma se i resti del colore sono divisi 4-1, nel caso che ad essere secca è la Dama, la vostra figura è simmetrica:

AJ42		
Q	9865	
KT73		

AJ42	
9865	Q
KT73	

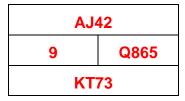
nel senso che con qualsiasi onore partiate, farete comunque tutte le prese.

E rimane simmetrica pure se una delle due carte intermedie è secca in Est:



nel senso che farete comunque 3 sole prese.

Ma, se ad essere secca è una carta intermedia in Ovest:



partire con l'Asso vi consente, una volta visto cadere il 9 o l'8 in Est, di proseguire con il Fante (che Est deve coprire), e poi ripetere il sorpasso all'8 al giro successivo non perdendo niente, mentre, se partite con il Re, la Dama è perduta.

In altri termini, la presenza del 7, rende migliore la manovra che inizia con la battuta dell'Asso, rispetto all'altra.

Partendo con l'Asso farete prese nel 45,2% dei casi, mentre, se non aveste il 7, le vostre chance si fermerebbero al 39,6%.

Naturalmente, se il 7 è accanto al Fante, tutto si inverte e dovete partire con il Re, sperando che in caso di 4-1, sia Est ad avere l'8 o il 9 secco.

Anche stavolta non avete nessun problema di collegamento tra mano e morto e dovete giocare al meglio questa combinazione di carte:

K8654	
JT32	

#### Cosa contate di fare?

Stavolta il maneggiamento del colore non è univoco ma è legato al vostro *obiettivo* di momento perché la manovra statisticamente migliore cambia a seconda che vi siano indispensabili 4 prese o ve ne siano sufficienti 3 soltanto.

Come muovete la figura se dovete realizzare per forza 4 prese?

Per massimizzare la probabilità di fare 4 prese dovete correre il rischio di farne due soltanto! e muovere una piccola verso il Re. Con questo maneggiamento le vostre probabilità di riuscita saranno le seguenti:

Prese	%	Prese Medie
4	32,8	1,31
3	64,4	1,93
2	4,8	0,09
Totale	100	3,33

In particolare, farete due prese soltanto quando troverete AQ97 a sinistra.

Come muovete la figura se, invece, volete assicurarvi la certezza di fare 3 prese?

Dovete muovere una piccola verso il Dieci e stare bassi solo se per caso Est inserisce l'Asso al primo giro.

Con questo maneggiamento le vostre probabilità di riuscita saranno le seguenti:

Prese	%	Prese Medie
4	6,2	0,25
3	93,8	2,81
Totale	100	3,06

Come potete vedere il premio di assicurazione vi costerà oltre un quarto di presa (3,33 - 3,06 = 0,27).

Ancora una volta non avete nessun problema di collegamento tra mano e morto e la combinazione di carte che dovete trattare è la seguente:

AT984	
Q732	

Cosa contate di fare?

Stavolta, il problema è completamente diverso perché il discorso si sposta su cercare di non perdere nessuna presa.

Fare tutte le prese è possibile solo in due circostanze: quando il Re è secco a destra o quando il Fante è secco a sinistra.

Nel primo caso dovete iniziare battendo l'Asso e nel secondo facendo girare la Dama qualora Ovest non la superi.

Nel primo caso che a priori vale il 6,2%:

AT984		
K	J65	
Q732		

dopo aver battuto l'Asso e raccolto il Re in Ovest, fate il sorpasso al Fante su Est.

Nel secondo caso, che a priori vale sempre il 6,2%:

AT984		
K65	J	
Q732		

intavolate la Dama e se Ovest non la copre, lasciatela girare per poi fare il sorpasso al Re su Ovest.



Dal punto di vista di realizzare il massimo le due configurazioni in questione sono perfettamente speculari.

Qui la scelta tra le due manovre è appesa ad un filo di lana.

Se la licita o l'attacco vi fanno pensare che un singolo sia più probabile in Ovest, inscenate il primo maneggio, altrimenti, il secondo.

Però, fate attenzione, perché potrebbe anche darsi che da questo colore per non andare down dovete ricavare 4 prese e allora la simmetria tra i due maneggi svanisce come la neve nel sole d'estate.

Partendo con l'Asso le vostre chance saranno le seguenti:

Prese	%	Prese Medie
5	6,2	0,31
4	76,6	3,06
3	17,2	0,52
Totale	100	3,89

Partendo con la Dama le vostre chance saranno, invece, queste altre:

Prese	%	Prese Medie
5	6,2	0,31
4	70,4	2,81
3	23,4	0,70
Totale	100	3,82

E, pertanto, non vi è dubbio che dovete preferire il primo maneggio che presenta lo 6,2% in più di realizzare 4 prese.

In altri termini, se per realizzare il contratto dovette fare tutte le prese, non vi resta che scegliere in base alla supposizione di dove abbia più probabilità di trovarsi il singolo e, se ritenete che sia più probabile in Est, pagherete volentieri il premio di assicurazione per puntare su questa assunzione che vi costerà relativamente poco, solo 0,7 prese.

Quando non avete indicazioni di alcun tipo, scegliete sempre il primo maneggio.

Stavolta, dovete giocare al meglio questa facile combinazione di carte:

QJ32	
K54	

Dovete avere la sola accortezza di muovere verso il Fante e, se quest'ultimo resta in presa, di tornare in Sud e muovere nuovamente verso la Dama (lasciando il Re secco).

Muovendo il colore in questo modo le vostre chance saranno:

Prese	%	Prese Medie
3	44,8	1,34
2	55,2	1,10
Totale	100	2,44

Per capire meglio quanto siano importanti le combinazioni di onori, se provate a sostituire il 4 di Sud con l'8, non cambia assolutamente nulla:

C	)J32
	K84

Ma, se fate lo stesso con una cartina di Nord, la figura migliora notevolmente e cambia pure il maneggio più appropriato:

QJ82
K54

Ora, per maneggiare la figura nel modo migliore si deve iniziare allo stesso modo, con piccola al Fante, ma, poi, se il Fante resta in presa, si deve muovere una cartina da Nord verso il Re.

Queste le nuove chance:

Prese	%	Prese Medie
3	51,4	1,54
2	48,6	0,97
Totale	100	2,51

L'8 al fianco del piccolo mariage, fa levitare la probabilità di fare tre prese del 6,6% in più!

Infine, spostate la vostra attenzione sulla intima natura degli onori prendendo in esame quest'ultima figura:

A832	
K54	

Rispetto a quella precedente, avete un punto onore in più (7 vs 6), ed avete i due onori di testa.

Eppure, per alcuni versi, tre onori che valgono 6 sono meglio di 2 onori che valgono 7, infatti, le chance offerte dalla coppia di testa sono:

Prese	%	Prese Medie
3	35,5	1,00
2	64,5	1,29
Totale	100	2,29

Quasi ¼ di presa in meno!

Di contro, con la prima figura per finalizzare le vostre manovre dovrete necessariamente cedere la presa al nemico e questo potrebbe essere esiziale, indipendentemente dall'aumento delle prese medie.

Sono certo che un'attenta riflessione vi porterà a comprendere quali sono i contesti in cui è meglio desiderare di avere la prima figura, e viceversa.

### **STATISTICA**

Sempre più di frequente alcuni giocatori

di fama internazionale hanno cominciato ad utilizzare il computer per tentare di trovare una risposta a quesiti troppo complessi per poter essere risolti algoritmicamente.



Uno di questi è il più prolifico scrittore di bridge inglese, quel David Bird che da solo, o a quattro mani con altri, ha dato alle stampe oltre 100 testi di bridge!

Straordinariamente noto nel mondo anglosassone per le storie delle scimmie del "monastero Titus", che vengono pubblicate da oltre 30 anni sulla rivista "Bridge Magazine", David ha il vantaggio di avere una formazione informatica che gli consente di affrontare i problemi con approccio tipicamente computazionale.

Nello sviluppo del software necessario per creare e testare centinaia di migliaia di smazzate lo supporta Taf Anthias, un programmatore professionista con cui Bird ha collaborato nella stesura di un paio delle sue ultime opere.

Una breve illustrazione di alcune loro elaborazioni può essere alquanto interessante.

Un tipico problema di attacco si pone dopo che gli avversari hanno dichiarato 1SA – 3SA.

Supponete di avere le seguenti carte:

AQJ8♥ 96◆ J9764♣ 2

Come attacchereste?

Una volta assegnata queste carte a Sud, è stato chiesto al computer di preparare qualche centinaio di migliaia di smazzate nelle quali Est ha una mano bilanciata nella fascia di punteggio 15÷17, ed Ovest

ne ha un'altra simile nella fascia di punteggio che va dai 9 ai 13.

Ogni qualvolta una smazzata veniva creata la si sottoponeva ad un s/w (il *Double Dummy Solver*) per scoprire se e quale fosse l'attacco vincente.

#### Ecco i risultati:

Attacco	% di	Prese
Allacco	successo	Medie
A♠	36,7	4,37
Q♠	33,6	4,29
<b>♦6</b>	33,6	3,78
<b>♥</b> 9	32,1	3,66
<b>♣</b> Α	27,5	3,55

Avreste mai creduto che l'attacco a quadri sarebbe risultato secondo classificato in perfetta parità con quello di Dama di picche?

E, che l'Asso di picche avrebbe causato il down più volte di qualsiasi altro attacco?

David resoconta che il suo computer gli ha rivelato che gli attacchi da figure quali: KJxx

hanno assai scarsa fortuna e che, se proprio volete attaccarci, iniziare con il Re darà migliori risultati che uscire con la quarta carta!

Altri risultati appaiono davvero sorprendenti.

Ad esempio, attaccare contro un contratto a colore con un doubleton, una scelta che è stata letteralmente demonizzata negli ultimi vent'anni, sembra, invece, essere un'ottima idea.

E ancora, attaccare con un singolo contro un impegno a colore sembra addirittura più conveniente che attaccare da KQJ.

Attaccare di Asso contro uno slam a colore appare un'ottima idea nelle gare a MP, ma è sconsigliabile in quelle a IMP.

Gli attacchi da una coppia di onori contigui sembrano essere buoni attacchi.

Ma, torniamo al problema dell'attacco contro la manche a SA chiamata con la sbrigativa sequenza: 1SA – 3SA e

prendiamo in esame altri responsi dell'analisi computazionale.

Mediamente troverete il morto con 2,4 carte in ogni nobile e con 4 carte in ogni minore.

Invece, il vostro partner avrà, mediamente 3,6 carte in ogni nobile e 2,9 in ogni minore.

Considerate queste carte:

- **9**5
- ♦ KQ72
- ♣ KJ72

Con quale colore pensate sia più efficace iniziare?

Ebbene, i risultati dell'indagine euristica sono quelli mostrati in tabella:

Attacco	% di successo	
•	21,4	
<b>Y</b>	20,6	
*	15,7	
•	14.1	

L'attacco probabilmente più gettonato nel primo secolo di vita del bridge, appare il peggiore!

Però, badate bene, l'analisi è applicabile solo ed esclusivamente alla sequenza in questione.

Nel suo ultimo libro "Winning Duplicate Tactics" David analizza il comportamento del rispondente all'apertura di 1SA.

Supponete di distribuire al rispondente questa tredicina:

- **♦** K92
- **♥** AT3
- ♦ Q873
- **♣** 852

Quale pensate risulterà essere il suo contratto migliore per la sua linea?

Prima di rispondere dovreste chiedere in che tipo di gara siete impegnati, perché al nostro autore risulta che in gare a MP (a coppie) fermarsi a 2SA è più conveniente, infatti, le prese medie che realizzerete saranno pari a 8,4 e gli MP che guadagnerete saranno pari al 54,3% del top.

Tuttavia, se, invece, siete in gare a IMP (a squadre) chiamare la manche vi darà un netto vantaggio perché mediamente perderete 0,3 IMP impegnando il parziale, mentre, ne guadagnerete altrettanti misurandovi con la manche.

Insomma, le rivelazioni statistiche del campione inglese confermano che il Mitchell ed il Duplicato sono modalità di gioco che comportano scelte diverse ed una diversa tattica di gara e, fin qui, non trovo davvero nulla da obiettare.

Un limite della ricerca di Bird è, invece, certamente rappresentato dal fatto che le analisi delle smazzate costruite euristicamente vengono elaborate dal DDS, cioè da un s/w che ragiona a doppio morto (tanto per capirci se c'è un Re secco fuori impasse, DDS batte l'Asso contro ogni ragionevole presupposto statistico).

Purtroppo non ho notizia dell'esistenza di un s/w egualmente collaudato che ragioni a *morto singolo* (cioè, non in base alla posizione conosciuta delle 52 carte, ma, bensì, sulla base delle probabilità a priori di dove esse si possano, tempo per tempo, trovare in relazione alle proprie 26).

suggerimenti dei libri di Bird rappresentano un buon argomento di riflessione, però non credo che possano essere presi troppo sul serio da un agonista, perché al di la della questione, pur importante, delle analisi a morto singolo o a doppio morto, rimane il fatto che le variabili che devono essere prese in esame in ogni singola decisione presa al tavolo da bridge, sono molto più numerose e, a volte, non hanno nulla a che vedere con la statistica.

Sarebbe interessante che le idee incluse nei libri scritti a quattro mani da Taf e David, fossero applicate ad una larga popolazione di smazzate realmente giocate ad alto livello, per valutare il risultato che si conseguirebbero seguendo i consigli del computer.

Alcuni principi appaiono poi, quanto meno, contraddittori.

Ad esempio, se è veramente un bene attaccare contro un contratto a colore da un doppio nella speranza di poter fare un taglio con degli atout altrimenti inutili, non riesco a capire perche attaccare da una lunga non debba riservare la stessa opportunità al proprio partner.

Infine, in alcune parti del libro si parla di un campionamento di 5000 smazzate, un numero che sul piano statistico, almeno per quanto riguarda il gioco del bridge, mi sembra davvero poco più di niente.

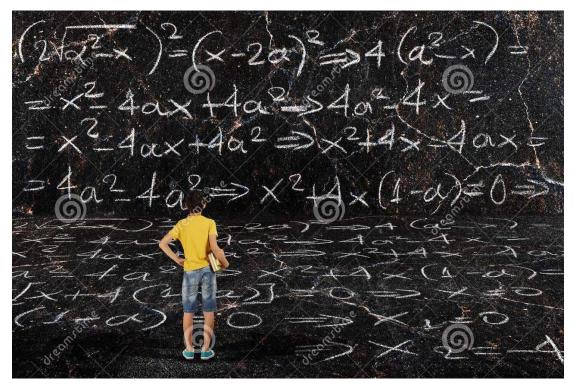
Fatte queste osservazioni doverose e del tutto personali, devo riconoscere che l'approccio euristico degli autori, che in passato era già stato tentato in maniera molto più limitata da altri, come ad esempio Larry Cohen, è un sasso gettato in un laghetto le cui acque sono stagnanti da troppo tempo.

E, sul fatto che questo torpore debba prima o poi venire disturbato, non ho alcun dubbio.

Tanto per rimanere in argomento, pur se suscettibili delle stesse osservazioni critiche appena portate, mi piace citare le ricerche euristiche dell'americano Ted Muller che fin dal 2007 aveva pensato di usare il DDS, per dedurre comportamenti stereotipi da utilizzare in alcune situazioni specifiche.

Una sua analisi euristica particolarmente approfondita riguarda il comportamento migliore per il rispondente a fronte dell'apertura di 1SA classica (distribuzioni 4.3.3.3, 4.4.3.2 e 5.3.3.2 con quinta minore e forza di 15÷17).

La simulazione di Muller è corredata da un gran numero di cifre opportunamente intabellate che sono suscettibili di molte approfondite analisi e che, avendone la voglia, potrete esaminare meglio accedendo al suo web site gratuito: www.tedmuller.us.



Per le finalità meramente informative di questo articolo, sarà sufficiente esporre le risultanze finali elaborate dallo stesso ricercatore che riguardano la miglior strategia che il rispondente può adottare quando si trova nella fascia 0÷7 PO.

- P Quando si ha una 4.3.3.3 la strategia più efficace è quella di passare (in seguito, stereotipo "d").
- ➤ Quando si ha una 4.4.3.2 con i minori la strategia più efficiente è ancora quella di passare.
- ➤ Quando si ha una 4.4.3.2 nei nobili, la strategia migliore è quella di ricorrere alla ben nota Garbage Stayman (cfr. mio web site) replicando 2♥ sull'eventuale risposta di 2♦ (in seguito, stereotipo "a").
- ➤ Quando si ha una 4.4.3.2 mista con il doppio di fiori, stessa strategia ma corredata del *passo* su qualunque risposta dell'apertore (stereotipo "b").
- ➤ Nei rimanenti casi di 4.4.3.2 la strategia consigliata è piuttosto insolita e prevede di fare un transfer nella quarta nobile (stereotipo "c") quando ci si trova nella fascia 0÷2, altrimenti, di passare quando ci si trova in quella 3÷7 (in seguito, stereotipo "d").
- Quando sia ha una tricolore con le due quarte nobili: stereotipo "a".

- > Quando si ha una tricolore con il singolo in un nobile: stereotipo "c".
- > Quando si ha una tricolore con il singolo a quadri: stereotipo "a".
- ➤ Quando si ha una tricolore con il singolo a fiori la strategia migliore è lo stereotipo "b" nella fascia 0÷5, altrimenti, è consigliabile lo stereotipo "a".
- > Quando si ha una unicolore (5.3.3.2) con la quinta nobile: stereotipo "c".
- Quando si ha una unicolore di fiori: stereotipo "c" nella fascia 0÷2, stereotipo "d"
- ➤ Quando si ha unicolore di quadri con i nobili 3-2 è appropriato il transfer (o stereotipo "c") nella fascia 0÷2, ed il passo (o stereotipo "d") in quella 3÷7,
- ➤ Quando si ha unicolore di quadri con i nobili 3-3 il transfer (stereotipo "c") è suggerito nella fascia 0÷3, mentre, nella fascia 4÷7 si suggerisce lo stereotipo "b".
- ➤ Quando si ha una 5.4.2.2 le risoluzioni migliori sono:
- $2.2.4.5 \Rightarrow$  transfer con 0÷6, passo con 7
- 2.2.5.4  $\Rightarrow$  scelta del minore (salto a 3♣) se disponibile, altrimenti transfer.
- $4.2.4.5 \Rightarrow 2\Phi$ , e su risposta di  $2\Psi$ ,  $3\Phi$  a passare, se disponibile da sistema, altrimenti, transfer a fiori.

4.2.5.4 ⇒ 2, e su risposta di 2♠, 3♠ a passare, se disponibile da sistema, altrimenti, transfer a quadri.

4.5.2.2 ⇒ stereotipo "a"

5.4.2.2 ⇒ transfer a picche

➤ Quando si ha una 5.4.3.1 le risoluzioni migliori sono:

3.1.4.5 o 1.3.4.5  $\Rightarrow$  scelta del minore (salto a 3.4.5) se disponibile, altrimenti transfer a fiori.

3.1.5.4 0 1.3.5.4  $\Rightarrow$  scelta del minore (salto a 3.4) se disponibile, altrimenti transfer a quadri.

 $1.4.x.x o 4.1.x.x \Rightarrow$  transfer nel nobile

4.3.1.5 o 3.4.1.5 ⇒ stereotipo "a"

4.3.5.1 o 3.4.5.1 ⇒ stereotipo "b"

 $4.5.x.x \Rightarrow$  stereotipo "a"

 $5.4.x.x \Rightarrow$  transfer a picche

Quando si ha una 5.5 le risoluzioni migliori sono:

5.5 nobile ⇒ stereotipo "a"

5.5 minore ⇒ transfer a quadri, poi 3♣

5.5.mista  $\Rightarrow$  transfer nel nobile

Prima di passare al prossimo articolo, voglio sciogliere le perplessità di quanti di voi non abbiano ben chiara la differenza tra analisi "a doppio morto" e analisi "a morto singolo" proponendovi una smazzata storica recensita su "The Guardian" del 1939 dalla mitica Rixi Markus.



Rixi Markus

La smazzata venne giocata a Bexill-on-Sea durante la Gold Cup di quell'anno (più o meno, l'equivalente della nostra Coppa Italia) e la campionessa austriaca la riportò allo scopo di evidenziare le differenze in essere tra il sistema Culbertson e quello Austriaco, all'epoca: un vero tormentone.

	<ul><li> J8743</li><li> ∀ -</li><li> AT63</li><li> AQ62</li></ul>	
<ul><li>52</li><li>♥ Q7654</li><li>♦ Q42</li><li>♣ J43</li></ul>	W E S	<ul><li>♣ QT6</li><li>♥ JT92</li><li>♦ K975</li><li>♣ 75</li></ul>
	<ul><li>▲ AK9</li><li>♥ AK83</li><li>◆ J8</li><li>♣ KT98</li></ul>	

In una sala in Nord era seduta la stessa narratrice che aveva di fronte un'altra icona del tempo: Gertie Brunner.

La favolosa coppia aveva adottato il nuovo sistema nel quale troneggiavano le allora avanzatissime *Culbertson Asking Bid* 

Le due campionesse aprirono di 1SA forte e fecero un'interrogativa a quadri prima di saltare nello slam a picche:

Ovest	Nord	Est	Sud
-	ı	ı	1SA
Р	2♠	Р	3♠
Р	4♦	Р	4♠
Р	6♠		

Rixi racconta che sull'attacco a cuori, non poté fare altro che sperare nella caduta della Dama di picche finendo un down.

All'altro tavolo Leslie Dodds e Mudie Bach, un'altra formidabile coppia dell'epoca, licitarono vecchia maniera, tutto naturale e con il 5SA che mostrava: due Assi ed un vuoto:

Ovest	Nord	Est	Sud
-	-	-	1♣
Р	1♠	Р	2♥
Р	4♣	Р	4SA
Р	5SA	Р	6♣

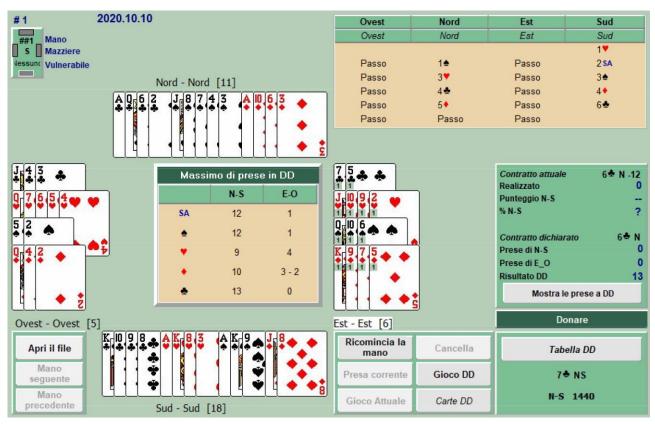
E lo slam risultò imperdibile.

Bene direte voi, e tutto ciò che c'entra con quanto si voleva illustrare?

C'entra non poco, perché quella che potete vedere nell'immagine seguente è l'analisi di DDS che riporta per la smazzata in questione un par di 1440 corrispondente al grande slam a fiori!

Come è possibile direte voi?

Esaminate attentamente il colore di picche.



La battuta degli onori di testa assicura le 5 prese indispensabili al mantenimento di tutti gli slam con il 30% di probabilità, però, se giocate a doppio morto (cioè, a carte viste) come fa il DDS, esiste una combinazione che vale solo il 10%, ma che assicura tutti i contratti e che è proprio quella presente in questa smazzata, con "QTx" in Est.

In effetti, se Nord potesse sbirciare le carte di Est non faticherebbe a giocare piccola e... a passare il 9! (oppure, a superare il Dieci eventualmente interposto da Est e, al giro successivo, a sorpassare la Dama).

Insomma, esiste una manovra che in termini di probabilità di riuscita a priori vale un terzo di quella della battuta e il DDS, che tutto vede, se ne sbatte che dal punto di vista statistico la manovra sia molto sconveniente e che nessun giocatore di classe la metterebbe mai in scena. Lui la usa.

In altri termini, per DDS risulta un fatto scontato che con le carte di NS si debba arrivare al grande slam, e le conseguenti analisi statistiche basate sui suoi risultati, privilegerebbero tutte le licite che portassero al grande slam.



Leslie Dodds

# STORIA DEL BRIDGE

Per caso, qualche volta vi è venuto in mente di chiedervi chi mai abbia ideato la valutazione delle mani in Punti Onori?



I meno
acculturati in
materia
risponderanno
che questo
merito va ascritto
al portentoso
Charles Goren,
che però, più che

un genio del bridge era un genio del marketing, e ebbe il solo merito di valutare tanto positivamente la semplicità di una tale metodo, da includerlo come standard di valutazione della mano nel suo sistema naturale, mossa che gli fece riscuotere un successo davvero straordinario.

Charles Henry Goren, un filadelfiano doc, vendette 8 milioni di copie dei suoi libri e arrivò a contare 30 milioni di lettori per le sue rubriche che comparivano giornalmente sui principiali quotidiani locali e nazionali.

Verso la metà dello scorso secolo per i bridgisti di ogni latitudine Goren fu solo e soltanto "Mr. Bridge". A chi ha letto qualcosa in più non sarà sfuggito che se i Punti Onori si chiamano tutt'ora Punti Milton Work, deve averli ideati qualcuno che rispondeva a questo nome.



Milton Cooper Work è stato un altro filadelfiano che venne considerato, prima della nascita dell'astro di Goren, un autorità indiscutibile in materia di bridge.

Milton Work in gioventù fu un abile

giocatore di cricket, baseball, tennis e golf che, dopo trent'anni di esercizio dell'avvocatura, cominciò ad interessarsi al bridge e che, negli anni '20 dello scorso secolo, propagandò l'idea del metodo di valutazione che porta il suo nome.

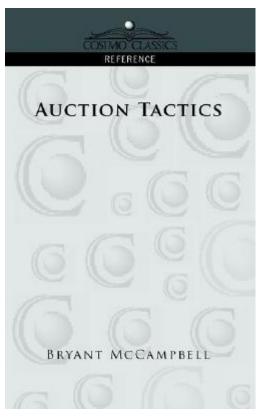
Il suo astro venne offuscato da quello straordinariamente rifulgente di Culbertson, ma sono i Punti Milton Work che sono giunti fino a noi!

Come spesso accade, il merito delle invenzioni viene attribuito a chi le ha propagandate avendo il prestigio personale per essere ascoltato e non a chi, prima di loro, le aveva effettivamente ideate.

Bryant Mc Campbell viveva a Saint Louis e, anche se non colse troppi allori come giocatore, fu indubbiamente uno dei primi grandi teorici del bridge.



Il suo "Auction Tactics" venne pubblicato nel 1915 ed oltre a contenere l'imperituro metodo di conteggio degli onori di una mano, riepilogava alcune idee veramente rivoluzionarie per il suo tempo come, ad esempio, il primo accenno al "Contro Informativo"



Pensate che il sistema preferito da Bryant era basato sull'1SA debole! E che il limite inferiore per l'apertura che suggeriva era quello di 11 dei suoi punti.

Ma, forse, l'ideazione del metodo di conteggio 4-3-2-1 è ancora precedente perché, in un articolo di suo pugno il mostro sacro Ely Culbertson (che alla fine dovette convertirsi al nuovo metodo di valutazione abbandonando quello da lui stesso ideato), riporta che il metodo 4-3-2-1 fosse già usato dai giocatori di "Pitch" agli inizi del 1900.

Il *Pitch*, anche noto come "High Low Jack", è un gioco di carte in voga ad inizio '900 nei pub americani che era derivato dall'ancor più antico gioco inglese "All Fours".

Una variante del *Pitch* chiamata "Auction Pitch" o "Setback" è ancora giocata in

numerose varianti in alcuni pub delle campagne inglesi.

In realtà, l'Auction Pitch è un gioco di carte molto popolare anche oltreoceano.

Una partita conta da due a sette persone ed utilizza un normale mazzo da cinquantadue carte. Gli assi sono le carte più alte. Una presa comprende da due a sette carte (a seconda del numero dei giocatori).

Lo scopo del gioco è cercare di ottenere il maggiore numero di punti possibile.

Il gioco classico ha come punteggio base il sette, che si può, però, sostituire con il dieci. l'undici o il ventuno.

Vince chi raggiunge o supera per primo i sette punti o il limite alternativo prestabilito.

In caso di parità, i punti si assegnano in base al valore delle carte dalla più alta alla più bassa. Se c'è un pareggio tra il pitcher e un altro giocatore vince sempre il pitcher.

## **OPINIONI**

# La questione delle due quarte minori

Sono molti anni che leggo in ogni dove, le opinioni di giocatori a tutti noti e anche di valenti insegnanti, che sostengono convinti che quando si hanno le due quarte minori sia meglio aprire in una, o nell'altra.

Per un certo periodo di tempo mi sono convinto anch'io che l'apertura di 1 → fosse migliore con le mani tricolori con il singolo di picche, mentre, fosse migliore quella di 1 → con le altre tricolori e con le mani bilanciate.

Le motivazioni dei sostenitori di questa sistemazione sono le seguenti:

➤ Quando la mano dell'apertore è tricolore con il singolo di picche è migliore l'apertura di 1 perché consente di poter annunciare le fiori sulla risposta di 1 evitando di dover giocare il contratto di 1SA

➤ Quando la mano dell'apertore è bilanciata è migliore l'apertura di 1♣ perché consente di trovare l'eventuale incontro 4-4 anche nel seme di quadri

L'idea alla base della prima affermazione era che dopo la sequenza:

Ovest	Nord	Sud	Est
1•	Р	1♠	А
2♣	Р	?	

il rispondente, qualora fosse stato in possesso della quinta di picche, si sarebbe sentito demotivato a ripetere il suo colore.

In realtà, anche simulando che l'apertura di Ovest sia una bicolore minore, persiste la possibilità dei resti 3-1 con il singolo di cuori, il che, potendo tagliare le cuori dalla parte corta in atout, rende la mano del rispondente così interessante che, passato poco tempo e accumulato qualche risultato non esaltante, le picche gli Est cominciarono a ripeterle comunque.

D'altro canto, se l'apertura si fosse rivelata davvero bicolore, ma del tipo 5.4.2.2, la ripetizione delle picche avrebbe comportato assai spesso, e in specie in gare a MP, un risultato migliore di quello offerto da un parziale in minore.

Inoltre, quando il rispondente rispondeva all'apertura di 1 declamando 1 , a volte, si finiva per giocare un parziale in minore nella 4-3, in quanto il rispondente appoggiava con una buona terza le quadri o, con lo stesso tipo di aiuto, passava sul 2 per paura di finire troppo in alto.

In entrambi i casi, il risultato finale spesso non era migliore di se si fosse giocato 1SA, o anche, 2♠ con la 5-1.

Maturata l'era dei potenti computer casalinghi, è stata organizzata una simulazione lunga circa 50.000 smazzate nella quale, giocare 1SA quando l'apertore aveva il singolo di picche e il

rispondente la quarta, era decisamente meglio che giocare un parziale alternativo di due in minore.

Insomma, i presupposti della sistemazione, sono stati demoliti prima dall'esperienza sul campo, e poi, anche dalla simulazione al computer.

La motivazione alla base dell'idea che è meglio aprire di 1 è è stata smontata quando ci si è resi conto che quasi mai si riusciva a giocare il parziale di 2 è, perché avendo i due dichiaranti un fit 4-4 a quadri, nell'85% dei casi ne avevano un'altro loro anche gli opponenti che, in oltre i due terzi di questi casi, risvegliavano la dichiarazione finendo per giocare loro un parziale in nobile.

Come se non bastasse, una più accurata conoscenza delle mani degli avversari, facilitava, non poco, a questi ultimi il gioco della mano

Naturalmente, in queste analisi sono stati presi in esame solo i casi in cui si finiva a giocare un parziale perché, per gli altri, quasi nulla cambiava aprendo in un seme, invece, che nell'altro.

Uhm, una volta stabilito che le motivazioni alla base della scelta fissa di una, o dell'altra apertura, sono infondate, ritorna il quesito originante: quando si hanno le due quarte minori come è meglio aprire?

La mia ultima ricetta è di una semplicità disarmante, e tiene debito conto del fatto che quasi la metà delle volte la licita la si perde e che è assai utile sapere dove è meglio attaccare: aprite sempre nella quarta minore più forte.



Il minore più forte