

BIOGRAFIE

Nadine Ansay

Nadine Georgette Maria Ansay è nata a Lilla l'8 settembre del 1916 e si è spenta a Boulogne il 25 novembre del 2003 dopo un breve periodo di malattia.

Nadine, che ha avuto tre figli dal suo primo matrimonio con Pierre Alexandre con cui è stata sposata dal 1947 al 1959, era nota alle cronache mondane per aver meritato una medaglia al valore per il suo impegno nella Resistenza durante la Seconda Guerra Mondiale e per aver sposato in seconde nozze il principe *Ferdinand Alois del Liechtenstein*, come lei appassionato bridgista che fu *Presidente della Federazione Austriaca*.



Fu, però, ancor più nota ai bridgisti di tutto il mondo per essere stata un'ottima giocatrice e l'impareggiabile organizzatrice di Tornei prestigiosi come i *Festival di Deauville* e di

Cannes.

La principessa Nadine cominciò a giocare a bridge con i gemelli Dubuc (considerava Joseph suo maestro), ma, più tardi, ha avuto modo di scambiare le carte con giocatori di fama mondiale quali *Roger Trezel* e *Peter Manhardt*.

Nadine era molto portata per il bridge, si pensi che iniziò a giocare solo nel 1952, quasi quarantenne e, che già l'anno successivo, vinceva il suo primo titolo nazionale.

Al culmine del suo splendore bridgistico, dopo aver conquistato il bronzo agli *Europei a Squadre* di Palermo l'anno prima, nel 1960, da completa outsider, giocando in coppia con la campionessa francese *Annie Pouldijan* perse per un soffio le *Olimpiadi*.

Cosa assai rara, quando comprese che il bridge agonistico era troppo impegnativo

ed incompatibile con i suoi compiti di madre e di principessa, seppe abbandonarlo e, salvo fugaci apparizioni, si dedicò all'organizzazione dei tornei limitandosi a godere del gioco praticandolo a mero livello amatoriale e, molto spesso, in coppia con il secondo marito.

FIGURE

(per novizi)

In questo numero inizieremo con una figura insolita:

QJ65432
-

Cosa contate di fare: partire con un onore o con una cartina ?

Il modo statisticamente corretto prevede che partiate con una cartina due volte di seguito! indipendentemente dal fatto che uno dei giocatori al primo giro prenda o meno con un onore di testa.

Nella tabella che segue sono riportate le probabilità a priori che avete di fare un esatto numero di prese:

Prese	%	% cum.	Prese Medie
5	3,2	3,2	0,16
4	61,4	64,6	2,45
3	24,2	88,8	2,66
2	9,7	98,5	0,19
1	1,5	100	0,01
Totale	100		5,47

La terza colonna contiene il cumulo delle probabilità a priori di realizzare, quanto meno, il corrispondente numero di prese.

Dalla stessa si evince che avete l'88,8% di *probabilità a priori* di fare 3 o più prese e la sicurezza di farne una soltanto.

L'ultima colonna contiene il numero delle prese medie realizzabili con la figura data.

Esso è pari a $5\frac{1}{2}$, che è come dire, che la figura studiata presenta $1\frac{1}{2}$ perdenti.

Per la prossima figura si suppone che non abbiate nessun problema di collegamenti tra mano e morto:

Q432
AT5

In questo caso, la manovra migliore cambia in funzione del numero delle prese che desiderate realizzare.

Se vi sono indispensabili 3 prese, dovete tentare il tutto per tutto e iniziare con il 5 passando la Dama qualora Ovest non inserisca il Re.

Le vostre chance saranno:

Prese	%	% cum.	Prese Medie
3	26,7	26,7	0,80
2	45,0	71,7	0,90
1	28,3	100	0,28
Totale	100		1,98

Se, però, per il mantenimento del vostro impegno vi bastano due prese soltanto, allora, dovete applicare un facile *gioco di sicurezza* capace di elevare le probabilità a priori di realizzarle.

Tirate l'Asso e poi ripartite sotto Dama verso il Dieci.

Le vostre nuove chance saranno:

Prese	%	% cum.	Prese Medie
3	3,22	3,22	0,10
2	90,32	93,64	1,81
1	6,46	100	0,06
Totale	100		1,97

Ancora una volta, non avete nessun problema di collegamenti tra mano e morto e, stavolta, dovete giocare al meglio la seguente figura:

AT432
K9

Cosa contate di fare ?

Stavolta, la vostra manovra migliore è una sola.

Partite di piccola dal morto e superate di misura la carta interposta da Est.

Se, Est interpone un onore, superatelo e poi fate girare il 9.

Con questa manovra le vostre chance saranno:

Prese	%	% cum.	Prese Medie
4	61,4	61,4	2,46
3	30,6	92,0	0,92
2	8,0	100	0,16
Totale	100		3,54

Le Figure con "AQT(x)" rappresentano un caso particolare nel panorama dei maneggi.

Sono figure che vi capiterà di dover affrontare di frequente e che vengono approcciate dai più con un doppio sorpasso sequenziato casualmente e non connesso con l'*obiettivo di momento*.

AQT54
632

L'idea di fondo è che il doppio sorpasso ha i $\frac{3}{4}$ di probabilità a priori di riuscita e che il dover iniziare con piccola al Dieci, o con piccola alla Dama sia, di fatto, da legare esclusivamente alle sensazioni del momento.



Ebbene, non è affatto così!

Se vi sono sufficienti 4 prese per centrare il vostro obiettivo di momento, dovete applicare un *gioco di sicurezza* che consiste nel muovere piccola verso la Dama.

Con questa prima manovra le vostre chance saranno:

Prese	%	% cum.	Prese Medie
5	3,4	3,4	0,17
4	62,1	65,5	2,48
3	24,0	89,5	0,72
2	8,5	98,0	0,17
1	2,0	100	0,02
Totale	100		3,56

Quando, invece, vi sono indispensabili tutte e 5 le prese possibili, dovete iniziare il doppio sorpasso con il Dieci.

Con questa manovra alternativa le vostre chance saranno:

Prese	%	% cum.	Prese Medie
5	13,6	13,6	0,68
4	49,2	62,8	1,97
3	26,7	89,5	0,80
2	8,5	98,0	0,17
1	2,0	100	0,02
Totale	100		3,64

Questa è anche la manovra migliore quando avete bisogno di 3 prese soltanto.

Quando vi bastano meno di 3 prese, finalmente, potete affidarvi all'estro del momento, perché qualsiasi sequenza di doppio sorpasso scegliate di imbastire, le chance a vostra disposizione non cambieranno.

Tuttavia, salvo esigenze specifiche del contesto di gioco, quando la statistica vi lascia liberi di scegliere, vi suggerisco di iniziare le manovre di doppio sorpasso con piccola al Dieci, perché, se è il Re a risultare mal piazzato, quando lo vedete uscire al primo giro, avete già finito e non avete necessità di tornare in mano per ripetere il sorpasso, come vi accadrebbe se aveste passato la Dama.

Quando la vostra figura conta 5 carte:

AQT43
2

Dal punto di vista delle probabilità a priori che giochiate piccola alla Dama o piccola al Re, nulla cambia:

Prese	%	% cum.	Prese Medie
4	4,4	4,4	0,18
3	40,7	45,1	1,22
2	50,8	95,9	1,02
1	4,1	100	0,04
Totale	100		2,46

Se la vostra figura fosse, invece:

AQT54
32

Allora, il maneggio più conveniente sarebbe univoco e consisterebbe nell'eseguire il doppio sorpasso passando al primo giro con il Dieci!

Con questa manovra unica le vostre chance sarebbero:

Prese	%	% cum.	Prese Medie
5	7,1	7,1	0,35
4	32,6	39,7	1,30
3	38,6	78,3	1,16
2	16,1	94,4	0,32
1	5,6	100	0,06
Totale	100		3,19

Dovete fare, però, molta attenzione perché nel bridge poche cose sono accomunabili e quasi nulla può essere dato per scontato.

Ad esempio, quando avete nove carte in linea:

AQT54
7632

I maneggi tornano a dipendere dal numero delle prese necessarie.

Quando ci si vuole assicurare per 4 prese, cioè quando si vogliono massimizzare le chance di conseguire questo obiettivo, si deve battere l'Asso prima di giocare una piccola verso la Dama.

Con questa prima manovra le vostre chance saranno:

Prese	%	% cum.	Prese Medie
5	6,8	6,8	0,34
4	76	82,8	3,04
3	12,4	95,2	0,37
2	4,8	100	0,05
Totale	100		3,8

Quando vi è, invece, indispensabile realizzare tutte le prese, dovete tornare al doppio sorpasso iniziando, però, con piccola alla Dama.

Ecco le vostre chance di successo:

Prese	%	% cum.	Prese Medie
5	26,6	26,6	1,33
4	56,2	82,8	2,25
3	12,4	95,2	0,37
2	4,8	100	0,05
Totale	100		4,00

Se con questa figura vi bastano 3 prese soltanto, potrete nuovamente orchestrare il doppio sorpasso come preferite.

Tanto per concludere l'argomento che questa frequente figura propone, possiamo andare ad esaminare cosa succede quando si hanno 10 carte così configurate:

AQT432
8765

Stavolta, la manovra più conveniente consiste nel giocare piccola verso la Dama.

Ecco le vostre chance di successo:

Prese	%	% cum.	Prese Medie
6	39,0	39,0	2,34
5	50,0	89,0	2,50
4	11,0	100	0,44
Totale	100		5,28

Quando, infine, si hanno 11 carte si batte l'Asso e si vince nel 52% dei casi.

TECNICA


I giochi di compressione (parte 2ª)

Lo scorso numero ci eravamo fermati agli schemi base dei giochi di compressione doppia.

Esistono, però, alcune altre manovre di compressione doppia che presentano delle caratteristiche particolari.


La **compressione Barco**, come diverse altre, porta il nome del suo scopritore ed ha la peculiarità di agire su entrambi i difensori con una drammatica escalation che coinvolge tre dei quattro colori e che implica il ricorso ad una manovra di corredo.

Quello seguente è lo schema tipo a otto carte dalla fine:

	<p>♠ Axx</p> <p>♥ -</p> <p>♦ AJ8</p> <p>♣ Ax</p>	
<p>♠ QTxx</p> <p>♥ -</p> <p>♦ T9x</p> <p>♣ K</p>		<p>♠ Jxx</p> <p>♥ -</p> <p>♦ Qxx</p> <p>♣ Jx</p>
	<p>♠ Kxx</p> <p>♥ xx</p> <p>♦ Kx</p> <p>♣ Q</p>	

Sud tira la sua penultima cuori franca (*prima carta comprimente*) e Ovest può tranquillamente liberarsi di una piccola picche, il morto può fare altrettanto, Est, però, risulta già vittima di una prima compressione indiretta perché, per non affrancare prese al nemico, non può far altro che scartare una picche anche lui, demandando così il controllo di questo colore unicamente al suo compagno.


Sud tira, allora, la sua ultima cuori franca (*seconda carta comprimente*) e per Ovest non vi è più salvezza perché viene compresso in tre colori!

	<p>♠ Ax</p> <p>♥ -</p> <p>♦ AJ8</p> <p>♣ Ax</p>	
<p>♠ QTx</p> <p>♥ -</p> <p>♦ T9x</p> <p>♣ K</p>		<p>♠ Jx</p> <p>♥ -</p> <p>♦ Qxx</p> <p>♣ Jx</p>
	<p>♠ Kxx</p> <p>♥ x</p> <p>♦ Kx</p> <p>♣ Q</p>	

Se scarta una seconda picche, Sud incassa: 3picche + 2quadri + una fiori.

Se scarta il Re di fiori, Sud si libera di una quadri al morto e riscuote due prese per ogni colore.

Se, infine, Ovest scarta una quadri, il morto si libera di una ormai inutile picche ed Est deve fare altrettanto restando con il Fante secco:

	<p>♠ A</p> <p>♥ -</p> <p>♦ AJ8</p> <p>♣ Ax</p>	
<p>♠ QTx</p> <p>♥ -</p> <p>♦ T9</p> <p>♣ K</p>		<p>♠ J</p> <p>♥ -</p> <p>♦ Qxx</p> <p>♣ Jx</p>
	<p>♠ Kxx</p> <p>♥</p> <p>♦ Kx</p> <p>♣ Q</p>	

A prima vista sembra che i difensori si siano salvati, ma non è affatto così.


Infatti, quando Sud si trasferisce al morto con l'Asso di picche, e di lì muove il Fante di quadri, per Est si fa presto buio.

Se lascia il Fante, il giocatore fa altrettanto, e poi, grazie al rientro di Asso di fiori, incassa tre quadri. Se, copre il Fante con la Dama, il giocatore prende con il Re ed automaticamente affranca l'8 del morto.

La particolarità che caratterizza la *compressione Barco* è che viene operata in abbinamento con una manovra di sorpasso rovesciato.

La **compressione Bonney**, porta anch'essa il nome del suo scopritore ed è una *compressione doppia successiva sinistra* che agisce su entrambi i difensori, comprimendone uno in tre colori, e l'altro, in due.


Lo schema base a 6 carte dalla fine è il seguente:

	<p>♠ -</p> <p>♥ AQTx</p> <p>♦ -</p> <p>♣ xx</p>	
<p>♠ K</p> <p>♥ KJx</p> <p>♦ J8</p> <p>♣ -</p>		<p>♠ -</p> <p>♥ 987x</p> <p>♦ -</p> <p>♣ Jx</p>
	<p>♠ T</p> <p>♥ x</p> <p>♦ Ax</p> <p>♣ Ax</p>	

Sud tira l'Asso di fiori (*prima carta comprimente*) e Ovest deve scartare una piccola cuori per non liberare una presa aggiuntiva immediata al giocatore in uno dei due restanti colori (il Dieci di picche e la piccola quadri sono le due rispettive *minacce* in Sud), il morto ed Est rispondono nel colore e sembra che ancora non sia successo nulla di irreparabile, ma, in realtà, questa prima mossa del giocatore era solo preparatoria.

Infatti, Sud proseguirà tirando l'Asso di quadri (*seconda carta comprimente*) e

mentre Ovest risponde ed il morto scarta la fiori (*carta neutra*):

	♠ - ♥ AQTx ♦ - ♣ x	
♠ K ♥ KJ ♦ J8 ♣ -		♠ - ♥ 987x ♦ - ♣ J
	♠ T ♥ X ♦ Ax ♣ x	

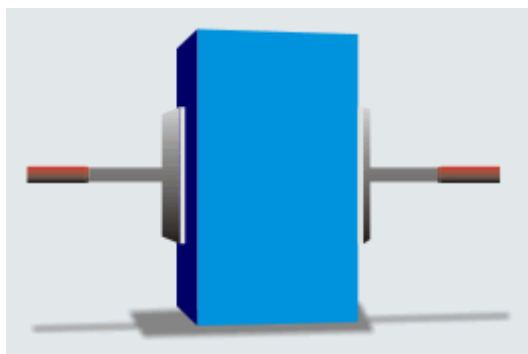
Est, che non può liberarsi di una cuori se non vuole affrancare la quarta cartina del morto, e che non può liberarsi del Fante di fiori se non vuole affrancare la cartina di Sud rimane senza possibile difesa.

Si tratta di una *compressione doppia* che agisce sul controgiocante di mano in tre colori e sull'altro in due.


La particolarità rispetto allo schema base è che gli oppositori vengono messi sotto pressione in 4 colori.

La **compressione esagonale** è una particolarissima forma di *compressione doppia automatica* che è stata battezzata in questo modo nel secolo scorso dal campione americano George Coffin.

La compressione esagonale si impernia su tre *minacce*, di cui due, però, operate mediante sorpasso.



Questo è lo schema base a 4 carte dalla fine:

	♠ Q ♥ AJ ♦ x ♣ -	
♠ K ♥ Kx ♦ Q ♣ -		♠ A ♥ Q ♦ Kx ♣ -
	♠ - ♥ X ♦ AJ ♣ A	

Sud tira l'Asso di fiori (*carta comprimente*) e Ovest deve scartare il Re di picche, altrimenti, affranca due cuori di potenza se scarta una cuori, oppure, affranca una quadri rendendo vincente il sorpasso al Re su Est se scarta la Dama di quadri.

Il morto si libera allora della quadri che è ormai stata retrocessa al ruolo di *carta neutra*, ma, quando arriva il suo turno, Est deve capitolare: se scarta l'Asso di picche, rende franca la Dama del morto, se scarta la Dama di cuori rende assoggettabile a sorpasso il Re di cuori di Ovest, se scarta una quadri rende vincente il Fante di quadri.

Abbiamo già detto come nella terminologia usuale una *compressione* si dice *doppia* quando agisce su entrambi gli oppositori, al contrario di quella *singola* che, invece, può colpirne uno solo.


La **compressione doppia reciproca** ha la caratteristica di non agire contemporaneamente sui due oppositori, però ottiene lo stesso scopo comprimendone prima uno, forzandolo ad uno scarto che permetterà di comprimere entrambi i difensori al giro successivo.

La particolarità di questa forma di *compressione* è di non prevedere l'esistenza della *carta comprimente* ma solo *quella di 3 minacce* in tre colori diversi di cui uno deve essere *controllato* da entrambi gli opposti.

La manovra funziona solo a condizione che due *controlli* siano *di* singolo e siano entrambi ben posizionati prima delle rispettive *minacce*.

Per questo motivo, questo tipo di *compressione* viene anche chiamata *compressione posizionale*.

Un primo schema base di *compressione doppia reciproca* è il seguente:

	♠ Ax ♥ Qx ♦ x ♣ -	
♠ Kx ♥ Kx ♦ - ♣ -		♠ Qx ♥ - ♦ JT ♣ -
	♠ x ♥ A ♦ Qx ♣ -	

Sud esce con l'Asso di cuori (*prima carta comprimente*) e costringe Est a liberarsi di una picche per non affrancare immediatamente le due quadri della sua mano.


Al secondo giro, il giocatore riscuote la Dama di quadri (*seconda carta comprimente*) ed Ovest risulta compresso inesorabilmente:

- se scarta il Re di cuori, il giocatore muove il 2 di picche e riscuote l'Asso di picche e la Dama di cuori del morto


- se scarta la cartina di picche, il giocatore scarta la Dama di cuori e riscuote le 2 picche del morto

Invertite i colori rossi tra Est ed Ovest e la *compressione* non potrà più avere luogo.

Un secondo schema base di *compressione doppia reciproca* è il seguente:

	♠ x ♥ AK9 ♦ x ♣ -	
♠ Qx ♥ QJT ♦ - ♣ -		♠ Kx ♥ - ♦ KQx ♣ -
	♠ Ax ♥ x ♦ AJ ♣ -	

Quando Sud tira l'Asso di quadri (*prima carta comprimente*), Ovest è costretto a liberarsi di una picche sotto la *minaccia* delle cuori del morto ed Est di una quadri sotto la *minaccia* delle picche del vivo:

	♠ - ♥ AK9 ♦ x ♣ -	
♠ Q ♥ QJT ♦ - ♣ -		♠ Kx ♥ - ♦ KQ ♣ -
	♠ Ax ♥ x ♦ J ♣ -	

Il giocatore continua, allora, con cuori per l'Asso (Est scarta la Dama di quadri) e Re di cuori (*seconda carta comprimente*) ed Est resta senza difesa, perché i suoi *controlli* sono posizionati entrambi prima


delle *minacce* del vivo che può regolare i suoi scarti su quelli dell'avversario.

Le **compressioni di taglio** sono sempre automatiche e sono caratterizzate dal fatto che il gioco è ad atout e che è mediante un taglio che una delle *minacce* si concretizza (*minaccia di taglio*).

Gli schemi base delle compressioni di taglio automatiche funzionano su entrambi i lati a condizione che i *controlli* siano raggruppati in una sola mano degli opponenti.

Nella **compressione di taglio diretta** la *carta comprimente* si trova al fianco della *minaccia di taglio*.

Nello schema tipo che segue, l'atout è quadri e la *carta comprimente* è il 9♣, mentre, la *minaccia di taglio* è rappresentata dal Re secondo di picche:


	♠ Kx ♥ A ♦ x ♣ 9	
♠ - ♥ xx ♦ - ♣ xx		♠ Ax ♥ JT ♦ - ♣ -
	♠ - ♥ 9x ♦ x ♣ x	

Sud inizia con il 9♣ ed Est rimane senza difesa:

- se scarta una cuori, Sud tira l'Asso di cuori, poi rientra in mano tagliando una picche e riscuote il 9♥ di franco
- se scarta una picche, Sud taglia in mano la cartina di picche catturando l'Asso (*minaccia di taglio*), rientra al morto a cuori e riscuote il Re di picche così affrancato

Notate che la manovra può partire sia da Nord che da Sud, grazie al fatto che la *carta comprimente* è situata in un colore comunicante.

Se invertite le carte dei difensori:

	♠ Kx ♥ A ♦ x ♣ 9	
♠ Ax ♥ JT ♦ - ♣ -		♠ - ♥ xx ♦ - ♣ xx
	♠ - ♥ 9x ♦ x ♣ x	


Quando Sud tira il 9♣ è Ovest a restare privo di difesa:

- se scarta una cuori, Sud chiama l'Asso di cuori, poi rientra tagliando una picche e incassa il 9♥ franco
- se scarta una picche, Sud taglia la piccola picche del morto (*minaccia di taglio*) catturando l'Asso, poi rientra in Nord con l'Asso di cuori e riscuote il Re di picche



Nella **compressione di taglio inversa** la *carta comprimente* si trovata situata dal lato opposto a quello della *minaccia di taglio*.

Nello schema tipo che segue, ancora una volta, l'atout è quadri:


	♠ Kx ♥ AKx ♦ - ♣ -	
♠ QJT ♥ - ♦ - ♣ XX		♠ Ax ♥ QJT ♦ - ♣ -
	♠ - ♥ 9xx ♦ x ♣ 9	

Stavolta, però il colore della *carta comprimente* non è comunicante e quindi la manovra deve iniziare necessariamente da Sud che riscuote il 9♣ scartando la cartina di cuori del morto e mettendo nei guai Est:

- se scarta una cuori, Sud gioca cuori incassando Asso e Re, rientra tagliando la piccola picche (*minaccia di taglio*) e riscuote il 9♥ di franco
- se scarta una picche, Sud si trasferisce al morto a cuori, taglia in mano la cartina di picche catturando l'Asso (*minaccia di taglio*), rientra al morto a cuori e riscuote il Re di picche franco



Anche in questo caso, invertendo le carte dei difensori non cambia nulla:

	♠ Kx ♥ AKx ♦ - ♣ -	
♠ Ax ♥ QJT ♦ - ♣ -		♠ QJT ♥ - ♦ - ♣ XX
	♠ - ♥ 9xx ♦ x ♣ 9	

Sud inizia con il 9♣ (*carta comprimente*) ed Ovest deve capitolare:


- se scarta una cuori, Sud gioca cuori incassando Asso e Re, rientra tagliando la piccola picche (*minaccia di taglio*) e riscuote il 9♥ di franco
- se scarta una picche, Sud gioca cuori per l'Asso taglia in mano la cartina di picche catturando l'Asso (*minaccia di taglio*), rientra al morto a cuori e riscuote il Re di picche franco

Le *compressioni di taglio* hanno una frequenza di riuscita molto superiore alle altre e questi due schemi base possono differenziarsi in decine di altri schemi assimilabili come funzionamento, ma assai diversi come configurazione iniziale.

Per rendere meglio l'idea faremo seguire un paio di ulteriori esempi.




L'atout è cuori:

	♠ Jxx ♥ - ♦ - ♣ AK	
♠ xx ♥ x ♦ - ♣ 9x		♠ QT ♥ - ♦ - ♣ QTx
	♠ - ♥ 9x ♦ - ♣ Jxx	


Sud tira il 9♥ (*carta comprimente*) scartando dal morto una cartina di picche e per Est è la fine:

- se scarta la fiori, Sud riscuote le due teste di fiori e poi rientra in mano con picche tagliata (*minaccia di taglio*), per incassare la cartina di fiori affrancata
- se scarta picche, Sud va al morto a fiori, taglia una picche, torna al morto a fiori ed incassa il Fante di picche ormai franco

L'atout è quadri:

	♠ xx ♥ Ax ♦ - ♣ J	
♠ Qx ♥ KJx ♦ - ♣ -		♠ J ♥ T9x ♦ - ♣ x
	♠ - ♥ Qx ♦ xx ♣ x	

Sud riscuote il Fante di fiori (prima *carta comprimente in colore comunicante*), oppure, gioca fiori per il Fante, ed Ovest è costretto a liberarsi di una cuori per non permettere al giocante di tagliare una picche (*minaccia di taglio*), tornare al morto con l'Asso di cuori e riscuotere la picche affrancata:

	♠ xx ♥ Ax ♦ - ♣	
♠ Qx ♥ KJ ♦ - ♣ -		♠ J ♥ T9x ♦ - ♣
	♠ - ♥ Qx ♦ xx ♣	

Sud, chiama, allora, una picche, la taglia in mano ed intavola l'ultimo atout (*seconda carta comprimente*).

Ovest non può più difendersi:


- se scarta la cuori, rende buone le cuori del morto
- se scarta picche, rende buona l'ultima picche del morto



Come già detto esistono un gran numero di possibili *compressioni di taglio*.

La **compressione backwash** prevede l'uso di una manovra a tagli incrociati che inizia tagliando una perdente della parte dove risiedono entrambe le minacce.

L'atout è picche e Sud, partendo dal morto, deve realizzare 5 prese in questo finale di partita:

	♠ KJ ♥ xx ♦ Ax ♣ -	
♠ 8xx ♥ - ♦ KJ ♣ x		♠ - ♥ Q ♦ Txxx ♣ J
	♠ Ax ♥ - ♦ Qxx ♣ x	


Il problema è costituito dall'8♠ di Ovest che è in grado di surtagliare il tentativo di tagliare una cartina di cuori del morto.

Però, Ovest controlla anche le quadri e, per questo motivo, può essere sottoposto alla *compressione backwash*.

Sud chiama una cuori e la taglia con l'Asso di picche ed Ovest rimane senza difesa:

- se scarta la fiori, Sud tira due giri di atout (scartando la fiori di mano) e chiama dal morto la cuori franca. Ovest può tagliare ma poi deve riuscire a quadri regalando le restanti due prese
- se scarta quadri, Sud gioca quadri per l'Asso e cuori dal morto liberandosi della fiori perdente, Ovest può tagliare ma non può andare oltre
- se sottotaglia, Sud tira le picche e incassa l'Asso di quadri e la cuori


Un altro schema bellissimo di *backwash* lo ha scoperto l'insuperato teorico ungherese Geza Ottlik. L'atout è picche:

	♠ Q ♥ - ♦ T ♣ Q	
♠ - ♥ - ♦ xx ♣ x		♠ J ♥ - ♦ J ♣ A
	♠ K ♥ Kx ♦ - ♣ -	

Sud gioca una cuori di mano e la taglia al morto lasciando Est a bocca asciutta:

- se scarta quadri, Sud chiama quadri dal morto e, o surtaglia Est, o scarta il Re di cuori
- se scarta l'Asso di fiori, Sud chiama la Dama di fiori e, o surtaglia Est, o scarta il Re di cuori
- se sottotaglia, Sud gioca un minore, lo taglia in mano e reclama il Re di cuori

Nulla cambia invertendo le carte di EO:


	♠ Q ♥ - ♦ T ♣ Q	
♠ J ♥ - ♦ J ♣ A		♠ - ♥ - ♦ xx ♣ x
	♠ K ♥ Kx ♦ - ♣ -	

Sud muove una cuori e:

- se Ovest taglia, surtaglia al morto, rientra in mano tagliando uno dei minori e reclama il Re di cuori
- se Ovest scarta quadri, Sud scarta la quadri dal morto e finisce a tagli incrociati
- se scarta l'Asso di fiori, idem

La **compressione knockout** presenta la particolarità di agire su tre colori compreso quello di atout.

L'atout è picche e il giocatore ha il problema di non dover perdere tutte e 4 le sue carte di quadri:

	<p>♠ QJ</p> <p>♥ xxx</p> <p>♦ xxx</p> <p>♣ x</p>	
<p>♠ -</p> <p>♥ xx</p> <p>♦ JT</p> <p>♣ Qxxx</p>		<p>♠ xx</p> <p>♥ KJT</p> <p>♦ AKQ9</p> <p>♣ J</p>
	<p>♠ AKT9</p> <p>♥ A</p> <p>♦ xxxx</p> <p>♣ -</p>	

In particolare, il problema è costituito dal come riuscire a tagliare la quarta cartina di quadri, visto che ogni volta che cede la presa nel colore, Est può ritornare in atout inibendo la possibilità di tagliare la quarta quadri al morto.


Per risolverlo, Sud, anziché giocare quadri, chiama dal morto la fiori perdente (*minaccia di taglio*) ed Est è ridotto all'impotenza:

- se taglia, Sud surtaglia in mano e poi realizzerà di taglio la quarta quadri perché Est potrà riuscire in atout una volta soltanto
- se scarta una quadri, Sud taglierà e poi si limiterà a giocare sempre

quadri affrancando la sua quarta cartina di lunghezza

- se scarta una cuori, Sud taglierà, riscuoterà l'Asso di cuori e giocherà quadri; quando Est tornerà a picche, Sud vincerà la presa al morto e taglierà una cuori di Asso per poi andare al morto, eliminare gli atout ed incassare la terza cuori franca

Nulla cambia a fianchi invertiti:


	<p>♠ QJ</p> <p>♥ xxx</p> <p>♦ xxx</p> <p>♣ x</p>	
<p>♠ xx</p> <p>♥ KJT</p> <p>♦ AKQ9</p> <p>♣ J</p>		<p>♠ -</p> <p>♥ xx</p> <p>♦ JT</p> <p>♣ Qxxx</p>
	<p>♠ AKT9</p> <p>♥ A</p> <p>♦ xxxx</p> <p>♣ -</p>	

Sud taglia la fiori del morto e, stavolta, è Ovest a rimanere compresso:

- se scarta una quadri, Sud giocherà nello stesso colore più volte ogni volta rientrando al morto a picche e alla fine realizzerà la quarta cartina di quadri di lunghezza
- se scarta cuori, Sud riscuote l'Asso di cuori, torna al morto a picche, taglia alta un'altra cuori e muove ancora picche per il morto da dove incasserà la terza cuori franca per scartarci sopra la quarta quadri
- se sotto taglia, Sud riuscirà a tagliare la quarta quadri al morto

L'ultimo schema tipo di *compressione di taglio* che andremo ad esaminare è quello della **compressione tricolore** che è stato scoperto dal campione tedesco Dirk Schroeder.

L'atout è picche e il giocatore ha bisogno di due prese:

	<p>♠ K ♥ x ♦ - ♣ x</p>	
<p>♠ QT ♥ - ♦ T ♣ -</p>		<p>♠ - ♥ 9 ♦ Q ♣ 9</p>
	<p>♠ Jx ♥ - ♦ J ♣ -</p>	

Quando Sud chiama il Re di picche ed Est è compreso in tre colori:

- se scarta fiori, Sud chiama fiori dal morto e scarta il Fante di quadri di mano, realizzando poi un atout se Ovest decide di tagliarlo o la stessa fiori
- se scarta cuori, tutto come sopra
- se scarta la Dama di quadri, Sud gioca cuori (o fiori) tagliandolo in mano e aspettando di incassare la presa a quadri qualora Ovest decida di surtagliarlo

Anche in questo diagramma, nulla cambia se si invertono le carte degli oppositori.

(continua)



Geza Ottlik



Dirk Schroeder

STATISTICA

Ricorrenza dei contratti

Vi siete mai chiesti quali siano le *probabilità a priori* che avete di raggiungere un certo punteggio di linea e, di conseguenza, una ragionevole opportunità di giocare un qualche contratto realizzabile?

Detto in altro modo, vi siete mai chiesti quante volte finirete la licita vincendola e, in questo caso, che livello di contratto avrete raggiunto?

Il calcolo combinatorio vi può aiutare a farvi un'idea abbastanza precisa in proposito.

Prima di estrarre le carte dall'astuccio posto al centro del tavolo, le vostre probabilità a priori di trovare nelle 26 carte della vostra linea un determinato punteggio espresso in PO sono quelle mostrate nella tabella esposta nella pagina successiva.

La probabilità massima ricade in corrispondenza dei 20PO per parte, tuttavia, non si tratta di un massimo di picco perché il suo valore è pari all'8,22%.

Le oltre 495 miliardi delle possibili distribuzioni di punteggio si bilanciano perfettamente attorno al valore di picco.

Per tanto la probabilità di ricevere 26 carte del tutto prive di onori e esattamente uguale a quella di ricevere 26 carte comprendenti tutti e 16 i possibili onori (51×10^{-6} , ossia, 51 milionesimi).

Facendo riferimento ai valori della tabella se ne può costruire un'altra che raggruppi le probabilità di punteggio in relazione alle varie mete del gioco, onde stabilire dei valori di riferimento di larga massima, quali, ad esempio, le probabilità di raggiungere un contratto di manche o di dover difendere contro un impegno di slam. Questi ulteriori valori arbitrariamente raggruppati dal vostro autore, sono mostrati nella tabella di destra esposta nella pagina successiva.

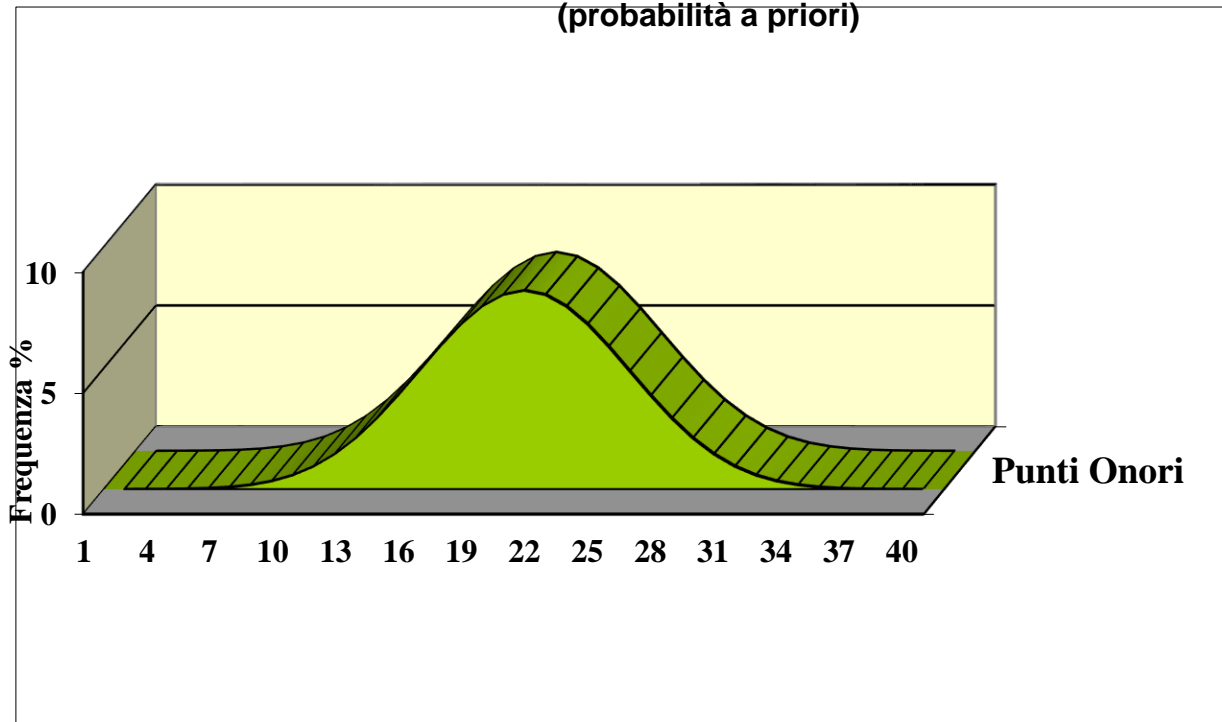
Linee	495.918.532.948.104	100,0
0PO	254.186.856	0,000051
1PO	2.403.221.184	0,000485
2PO	9.913.287.384	0,001999
3PO	31.673.222.784	0,006387
4PO	89.195.378.184	0,017986
5PO	211.712.342.400	0,042691
6PO	459.808.617.240	0,092719
7PO	920.662.591.680	0,185648
8PO	1.691.764.828.380	0,341138
9PO	2.914.543.903.680	0,587706
10PO	4.734.398.485.800	0,954673
11PO	7.257.585.574.080	1,463463
12PO	10.533.038.026.200	2,123945
13PO	14.596.737.921.600	2,943374
14PO	19.258.439.527.560	3,883388
15PO	24.259.718.677.440	4,891876
16PO	29.295.317.098.380	5,907284
17PO	33.876.647.618.880	6,831091
18PO	37.522.340.994.600	7,566231
19PO	39.905.485.171.200	8,046782
20PO	40.775.251.597.080	8,222167
21PO	39.905.485.171.200	8,046782
22PO	37.522.340.994.600	7,566231
23PO	33.876.647.618.880	6,831091
24PO	29.295.317.098.380	5,907284
25PO	24.259.718.677.440	4,891876
26PO	19.258.439.527.560	3,883388
27PO	14.596.737.921.600	2,943374
28PO	10.533.038.026.200	2,123945
29PO	7.257.585.574.080	1,463463
30PO	4.734.398.485.800	0,954673
31PO	2.914.543.903.680	0,587706
32PO	1.691.764.828.380	0,341138
33PO	920.662.591.680	0,185648
34PO	459.808.617.240	0,092719
35PO	211.712.342.400	0,042691
36PO	89.195.378.184	0,017986
37PO	31.673.222.784	0,006387
38PO	9.913.287.384	0,001999
39PO	2.403.221.184	0,000485
40PO	254.186.856	0,000051

Gli stessi dati vengono mostrati nel grafico della pagina successiva

Linee	495.918.532.948.104	100,0	
0PO	254.186.856	0,000051	
1PO	2.403.221.184	0,000485	
2PO	9.913.287.384	0,001999	
3PO	31.673.222.784	0,006387	
4PO	89.195.378.184	0,017986	C
5PO	211.712.342.400	0,042691	O
6PO	459.808.617.240	0,092719	N
7PO	920.662.591.680	0,185648	T
8PO	1.691.764.828.380	0,341138	R
9PO	2.914.543.903.680	0,587706	O
10PO	4.734.398.485.800	0,954673	G
11PO	7.257.585.574.080	1,463463	I
12PO	10.533.038.026.200	2,123945	O
13PO	14.596.737.921.600	2,943374	C
14PO	19.258.439.527.560	3,883388	O
15PO	24.259.718.677.440	4,891876	
16PO	29.295.317.098.380	5,907284	
17PO	33.876.647.618.880	6,831091	
18PO	37.522.340.994.600	7,566231	37,84
19PO	39.905.485.171.200	8,046782	PA
20PO	40.775.251.597.080	8,222167	R
21PO	39.905.485.171.200	8,046782	ZI
22PO	37.522.340.994.600	7,566231	A
23PO	33.876.647.618.880	6,831091	LE 38,71
24PO	29.295.317.098.380	5,907284	
25PO	24.259.718.677.440	4,891876	M
26PO	19.258.439.527.560	3,883388	A
27PO	14.596.737.921.600	2,943374	N
28PO	10.533.038.026.200	2,123945	C
29PO	7.257.585.574.080	1,463463	H
30PO	4.734.398.485.800	0,954673	E 22,17
31PO	2.914.543.903.680	0,587706	Piccolo
32PO	1.691.764.828.380	0,341138	S
33PO	920.662.591.680	0,185648	L
34PO	459.808.617.240	0,092719	A
35PO	211.712.342.400	0,042691	M 1,25
36PO	89.195.378.184	0,017986	Grande
37PO	31.673.222.784	0,006387	S
38PO	9.913.287.384	0,001999	L
39PO	2.403.221.184	0,000485	A
40PO	254.186.856	0,000051	M 0,03

Gli stessi dati vengono mostrati nel grafico della pagina successiva

Distribuzione % dei PO nella Mano (probabilità a priori)



Ripartizione % dei contratti (probabilità a priori)

