

BIOGRAFIE

Rosie Meltzer

Rose Kiamie Meltzer è nata il 3 novembre del 1942 a *Pelham Manor (New York)* e dopo aver frequentato la *Pelham memorial High School*, si è laureata in biochimica alla *Columbia University* e dopo essersi ritirata dalla professione si è a lungo dedicata al volontariato.

Oggi vive tra *Los Gatos e Pebble Beach in California* e tra *Ossining e White Plains*, due località situate poco a Nord di *New York*.

Rose, che ha studiato piano classico alla *Julliard*, oltre che essere una delle bridgiste più forti del mondo, è anche un'apprezzata insegnante di pianoforte.

Rose, che a 4 anni giocava a scacchi con una certa abilità, ha cominciato a praticare il bridge durante la frequentazione delle scuole superiori nei primi anni '60 e solo qualche anno più tardi si è dedicata al bridge agonistico sotto la guida della sua grande amica *Rita Shugart*.

Dopo una carriera professionale trascorsa alla *American Can Co.* e alla *General Foods* nel 1983 ha sposato *Cliff Meltzer* che aveva incontrato nell'ambiente del bridge una decina d'anni prima.



Quando decide di dedicarsi seriamente al bridge, Rose deve lavorare duramente perché fin dall'inizio si prefigge di non gareggiare nelle competizioni di categoria

riservate alle donne ma direttamente in quella open.

La sua sembra per lungo tempo un'ambizione spropositata, ma poi, nel 2000, ai *Summer NABC* vince la *Spingold*

Cup (una competizione che aveva visto salire sul massimo gradino del podio una sola donna prima di lei, la grandissima *Edith Freilich* nel lontano 1963), nel 2001 vince il *Mitchell* e nel 2003 e 2009 due volte il *Grand National Teams*.

A livello internazionale alle *Bermuda* nel 2000 vince il *Transnational Open Teams* partecipando al torneo con la sua squadra polacco-americano.

L'anno successivo, compie un'impresa memorabile quando, prima donna nella storia del bridge, vince la *Bermuda Bowl* a Parigi portando al successo la seconda squadra degli USA (la prima, quell'anno nemmeno arriva sul podio!).

Nel 2002 fa una capatina in una squadra tutta femminile vincendo la medaglia d'argento alle *Olimpiadi Invernali* di Categoria di *Salt Lake City*.

Per non far torto a nessuno, nel 2005 e nel 2007 partecipa alla *Senior Bowl* con la squadra open e, naturalmente, vince entrambe le edizioni!

Ciliegina sulla torta, nel 2006 a Verona si prende la soddisfazione di conquistare l'altra competizione Open più importante del mondo la *Rosenblum* prevalendo su una squadra che annoverava tra le sue file un'altra giocatrice d'eccezione: *Chrystal Henner-Welland* e fu quella la prima volta che si videro due donne sedute, una contro l'altra, in una competizione mondiale per squadre open.

World Women International Master e *Senior Life Master*, grazie ai suoi prestigiosi, incredibili, successi, Rose è stata la prima e, per ora anche l'unica, donna della storia del bridge che ha raggiunto il titolo di *World Open Gran Master* della WBF nella cui classifica ha figurato stabilmente tra le prime 50 posizioni per diversi anni.

Nel 2002 ha ricevuto il *Sidney H. Lazard Jr. Sportsmanship Award*.

Amante anche della musica, ha preso il brevetto per pianoforte alla *Julliard*.

HANNO DETTO



Matthew Granovetter - “la maggior parte dei giocatori preferisce nei propri compagni di squadra la costanza alla brillantezza”



Alfred Sheinwold - “il vantaggio di una cattiva licita e che ti fa esercitare a cercare di mantenere contratti impossibili, la vera sfida per un giocatore non è stare fuori dai guai, bensì, sapersi districare da quelli in cui si viene a trovare”. “Mi sono innamorato del bridge 60 anni fa quando ero all’università perché mi faceva lavorare il cervello, lo amo ancora per lo stesso motivo”



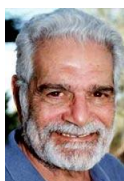
Charles Goren - il compagno dopo aver pagato la 1400 disse che era dispiaciuto ma che aveva una carta fuori posto, e Charles serafico replicò “una sola?”



Riki Markus - “ho sempre creduto che l’atteggiamento verso il partner abbia la stessa importanza dell’abilità tecnica”



Hugh Kelsey: “il segreto del vero ammaliatore delle sale bridge è far apparire la logica come un istinto”



Omar Sharif - “molti giochi offrono intrattenimento, il bridge, invece, ti assorbe completamente e impedisce il formarsi della ruggine che rende inservibile la tua mente”



Edgar Kaplan - “il bello del bridge è che se mi siedo a giocare è probabile che affronterò almeno una sfida completamente nuova”



Jan Janitschke - “compagno dove è finita la mano che avevi durante la licita?”



Malcom Forbes – “giocare a bridge è uno dei piaceri della vita, chi non gioca, sopravvive”



George Burns - “Il bridge è un gioco che divide gli uomini dai ragazzi, purtroppo, divide anche le mogli dai mariti!”



Karen McCallum – “una delle cose che puoi fare per il tuo partner è sforzarti di essere coerente”



Marty Bergen – “sii un buon partner e sarai già arrivato a metà strada”

FIGURE

(per novizi)

In questo numero inizieremo la nostra rassegna con una figura molto vicina ad altre esaminate nel numero precedente:

8432
AQT95

Chiamate una piccola da Nord ed Est sta basso, voi cosa fate?

Non vi può essere una risposta opportuna a questo quesito se non si chiarisce prima quale *obiettivo di momento* si stia perseguendo.

Supponiamo, dapprima, che abbiate bisogno di non perdere nessuna presa.

In questo caso, il vostro maneggio migliore consiste nel passare la Dama che vi assicurerà le seguente chance:

Prese	%	% cum.	Prese Medie
5	26,5	26,5	1,32
4	56,2	82,8	2,25
3	18,2	100	0,55
Totale	100		4,12

Però, se per mantenere il vostro contratto vi sono sufficienti soltanto 4 prese, allora sarà opportuno applicare un *gioco di sicurezza*, che consiste nel passare l’Asso al primo giro per poi ripartire di piccola da Nord.

In questo modo le vostre chance saranno:

Prese	%	% cum.	Prese Medie
5	6,8	6,8	0,34
4	76,0	82,8	3,04
3	18,2	100	0,55
Totale	100		3,93

Il premio di assicurazione che pagate per avere quasi il 20% in più di fare le vostre 4 prese, vi costa all'incirca lo stesso 20% in meno di farne 5.

In questi articoli non abbiamo ancora mai parlato della eventuale differenziazione della manovra in funzione del tipo gara a cui si sta partecipando e abbiamo presupposto di essere sempre impegnati in gare di duplicato (gare a IMP).

In realtà, se siete in una gara a coppie (gare a MP), la manovra migliore è quella che consente di vincere il maggior numero di volte, indipendentemente dal numero di prese che si realizzano.

Per questo *obiettivo di momento*, dovete passare il Dieci, manovra con la quale le vostre chance saranno:

Prese	%	% cum.	Prese Medie
5	24,0	24,0	1,20
4	52,6	76,6	2,10
3	23,4	100	0,70
Totale	100		4,00

Ecco un'altra figura simile ad altre già trattate in questa rivista:

AQ432
765

Vediamo se la frequentazione con questi articoli ha portato dei benefici.

Come pensate di muovere queste carte nelle due ipotesi in cui siete costretti a partire da Nord, oppure, da Sud?

L'insolita presentazione del problema avrebbe già dovuto far drizzare le antenne dei miei lettori.

In realtà non vi è alcuna differenza tra le due manovre! Perché in entrambi i casi

potete giocare al meglio iniziando con un colpo in bianco!

Sarà solo al secondo giro che partendo da Sud, superete di misura la carta interposta da Ovest.

Partire con piccola per la Dama, come si fa nei tavoli di mezzo mondo è statisticamente sbagliato.

Con il colpo in bianco iniziale (ma, sarebbe uguale se batteste l'Asso e poi giocaste piccola verso la Dama) le vostre chance si attestano a:

Prese	%	% cum.	Prese Medie
4	33,9	33,9	1,36
3	48,9	82,8	1,47
2	16,2	98,0	0,32
1	2,0	100	0,02
Totale	100		3,17

Non c'è alcuna variazione né rispetto all'*obiettivo di momento*, né rispetto al *tipo di gara*.

Lo stesso vale per la prossima figura:

A9843
QT2

stavolta, bisogna però partire di Dama, lasciando dal morto se Est non la copre.

Al giro successivo, indipendentemente dal fatto che abbia vinto la presa Est con il Re o che l'abbiate vinta voi restando in mano, dovete giocare piccola verso il 9.

Le vostre chance:

Prese	%	% cum.	Prese Medie
5	2,8	2,8	0,14
4	71,2	74,0	2,85
3	26,0	100	0,78
Totale	100		3,77

Un'altra figura di tutti i giorni:

AT543
K962

I giocatori della domenica fedeli al motto "con nove si batte", tireranno Asso o Re senza porsi particolari problemi.

Ma, in realtà la figura presenta molte sfumature ed il vostro gioco deve essere regolato in base all'obiettivo di momento.

Se siete in una gara a MP, non ci sono alternative, dovete partire di piccola da un lato e passare la carta alta che accompagna il grosso onore dall'altro.

In qualsiasi tipo di gara, dovete giocare alla stessa maniera anche se vi sono sufficienti 4 prese perché, partendo di piccola, se qualcuno non risponde al primo giro, sarete sempre in grado di regolare il seguito della manovra per non perdere più di una presa.

Con questo gioco le vostre chance saranno:

Prese	%	% cum.	Prese Medie
5	12,4	12,4	0,62
4	87,6	100	3,50
Totale	100		4,12

Se, al contrario, vi sono indispensabili 5 prese, oppure, se per qualche motivo volete giocare massimizzando il numero delle prese medie conseguibili, allora, potete partire con un grosso onore, oppure, con una piccola passando il grosso onore frontaliero e, in entrambi i casi, sperando di essere partiti dal lato giusto.

Con questo gioco alternativo le vostre chance saranno:

Prese	%	% cum.	Prese Medie
5	46,3	46,3	2,31
4	48,9	95,2	1,96
3	4,8	100	0,05
Totale	100		4,02

In ogni caso, se pensate che uno dei due opponenti abbia maggiore probabilità di essere vuoto nel colore, muovete immediatamente prima di lui.

TECNICA

I giochi di compressione (parte 3ª)


Le *compressioni preliminari* sono quelle che non richiedono la perfetta riduzione del conto perché prevedono di usare la compressione come manovra preliminare ad un altro tipo di gioco di fine mano che prevede di cedere la presa all'avversario per realizzare, poi, tutte le prese rimanenti.

Anglofoni e francofoni chiamano questo tipo di compressioni "delayed squeeze" o "squeeze à retardement" ma, francamente, questa dicitura non mi sembra molto appropriata perché in realtà la manovra di compressione viene anticipata e non ritardata.

Il termine *compressioni preliminari* lo ha ideato Giovanni Ferrando, noto scrittore di diversi buoni libri di bridge e traduttore di molti altri.

Tutte le *compressioni preliminari* sono singole.

Inizieremo con l'esaminare gli schemi base delle *compressioni preliminari di affrancamento* iniziando con uno che prelude ad una *messa in presa*, inevitabile quanto esiziale:

	<p>♠ AT</p> <p>♥ xx</p> <p>♦ -</p> <p>♣ -</p>	
<p>♠ QJ</p> <p>♥ KQ</p> <p>♦ -</p> <p>♣ -</p>		<p>♠ xx</p> <p>♥ x</p> <p>♦ -</p> <p>♣ x</p>
	<p>♠ x</p> <p>♥ xx</p> <p>♦ -</p> <p>♣ 9</p>	

A 4 prese dalla fine a questo Sud sembrano spettare soltanto 2 prese, una a fiori ed una a picche.


Abbiamo visto nei passati articoli che in una compressione standard si deve ridurre il conto giusto una presa prima del termine, mentre, nel nostro caso opereremo con due prese di anticipo.

Il giocatore, infatti, può far ricorso ad una compressione preliminare allo scopo di effettuare la prima parte di una manovra di affrancamento che verrà messa in pratica più tardi.

Sul 9♣, carta comprimente, Ovest è costretto ad abbandonare uno dei suoi onori e chiaramente abbandonerà una cuori visto che la minaccia del Dieci di picche è in bella vista al morto.

Il giocatore si libererà, allora dell'ormai inutile Dieci di picche e giocherà cuori in modo che Ovest sarà costretto a cedere la presa a Nord che risulterà chiuso.

In questo secondo schema base:


	♠ A9x ♥ - ♦ xx ♣ -	
♠ xxx ♥ - ♦ xx ♣ -		♠ QJT ♥ KQ ♦ - ♣ -
	♠ Kx ♥ xx ♦ - ♣ x	

Quando Sud esce con la fiori (carta comprimente) e scarta dal morto una quadri, Est è costretto ad abbandonare un onore e, essendo in vista le picche del morto (la minaccia è il 9♠), scarcerà una cuori.

Il giocatore procede, allora, alla messa in mano a cuori di Est, che non può che riuscire verso la minaccia ripartita delle picche, consentendo a Sud di entrare in


presa con il Re di picche ed incassare la cuori franca.

Nel prossimo schema, il terzo della serie, Sud muove la fiori (carta comprimente) scartando una cuori da Nord.

	♠ Ax ♥ xxx ♦ - ♣ -	
♠ xxx ♥ x ♦ x ♣ -		♠ QJT ♥ KQ ♦ - ♣ -
	♠ K9x ♥ x ♦ - ♣ x	

Se, Est si libera di una picche, regala una presa nel colore al 9 di Sud, e pertanto, abbandonerà una cuori.


Sud muove, allora la sua unica cuori mettendo in presa Est che si vede costretto ad uscire a picche, laddove Sud entra con l'Asso del morto, incassa la cuori franca e conclude il colpo muovendo una picche per il suo Re.

	♠ Txx ♥ A ♦ x ♣ -	
♠ xx ♥ x ♦ x ♣ x		♠ QJ ♥ KQJ ♦ - ♣ -
	♠ Ax ♥ Tx ♦ - ♣ x	

Nella pagina precedente abbiamo un quarto schema nel quale Sud esce con la *carta comprimente* (la cartina di fiori) e scarta dal morto la quadri (*carta neutra*); Est è costretto ad abbandonare uno dei suoi onori, chiaramente non si può liberare di una picche per non affrancare immediatamente le picche del morto che è raggiungibile mediante l'Asso di cuori, e scarta il Fante di cuori.

Poi, il giocatore batte l'Asso di picche ed insiste nel colore forzando in presa Est che non può che uscire a cuori, consentendo al morto di riscuotere la picche affrancata.

Passiamo ora ad esaminare un primo schema base di **compressione preliminare di eliminazione**:

	♠ AJ ♥ 9x ♦ - ♣ -	
♠ KQ ♥ K ♦ K ♣ -		♠ xx ♥ x ♦ x ♣ -
	♠ x ♥ x ♦ x ♣ x	

A 4 prese dalla fine, al giocatore spettano solo 2 prese, l'Asso di picche ed una cuori che è affrancabile cedendo preliminarmente la presa al Re di Ovest.

Il problema, però, è che quando Ovest entrerà in presa con il Re di cuori, prima di arrendersi, riscuoterà anche quello di quadri.


Il giocatore può ricorrere, allora, ad una *compressione preliminare di eliminazione* allo scopo di costringere Ovest che, in questo schema è il fianco sofferente, a dover abbandonare il Re di quadri.

In altri termini, la compressione non agisce positivamente al momento dell'incasso della carta comprimente, ma lo fa nel tempo, facendo guadagnare una presa più tardi.

Sud esce con la *carta comprimente* (la cartina di fiori) ed Ovest è costretto ad abbandonare uno dei suoi onori; chiaramente non si può liberare della picche, per non affrancare immediatamente il Fante in bella vista al morto né, può scartare il Re di cuori, senza liberare immediatamente due prese di cuori, Ovest scarterà, allora, il Re di quadri.

Il giocatore scarta dal morto l'ormai inutile Fante di picche, che ha perso la sua funzione di minaccia e concede la presa a cuori al Re secco di Ovest che, spogliato di ogni altro suo bene, non può che consegnarsi all'Asso di picche del morto che potrà incassare la cuori ormai franca.


Ed ecco il secondo schema nel quale le tenute sono ripartite tra i due difensori:

	♠ AJ ♥ 9x ♦ - ♣ -	
♠ KQ ♥ K ♦ x ♣ -		♠ xx ♥ x ♦ K ♣ -
	♠ x ♥ x ♦ x ♣ x	

Quando Sud tira la fiori (carta comprimente), Ovest può tranquillamente liberarsi della quadri, mentre, Sud si libera del fante di picche del morto che ha perso la sua funzione di carta minacciante. Est, apparentemente non ha problemi e si libera di una carta nei nobili.

Tuttavia, quando il giocatore riesce a cuori mettendo in presa Ovest che non ha più la cartina di quadri per comunicare con il compagno, quest'ultimo sarà costretto a consegnarsi all'Asso di picche del morto che potrà così reclamare anche la cuori ormai franca.

Le **compressioni preliminari di messa in presa**, in genere sono propedeutiche a favorire la riuscita di un sorpasso altrimenti impossibile:


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

Quando Sud tira la sua fiori, Ovest si vede costretto ad abbandonare uno dei suoi onori e chiaramente scarterà il Dieci di quadri.

Sud muoverà, allora, la sua piccola quadri mettendo in presa Ovest che sarà costretto a riuscire a picche.



Nel prossimo diagramma:


	♠ AQ ♥ - ♦ x ♣ x	
♠ xx ♥ x ♦ x ♣ -		♠ Kx ♥ - ♦ JT ♣ -
	♠ xx ♥ - ♦ x ♣ 9	

Quando Sud tira la fiori (carta comprimente) rispondendo dal morto, per Est è l'inizio della fine.

Infatti, Est non può che scartare una quadri, ma, questa mossa gli servirà solo a prolungare l'agonia, perché il giocatore muoverà quadri e lo costringerà a riuscire verso la sua forcina di picche.

Stavolta, la compressione preliminare ha favorito la riuscita di un sorpasso impossibile.

Nel prossimo schema la compressione preliminare funziona a 3 carte dalla fine!


	♠ A9x ♥ xx ♦ - ♣ -	
♠ KJT ♥ AQ ♦ - ♣ -		♠ xxx ♥ xx ♦ - ♣ -
	♠ xx ♥ Kx ♦ - ♣ x	

Sud tira la fiori (carta comprimente) e, qualunque sia l'onore abbandonato da Ovest, scarta dal morto il colore opposto per poi rimuovere in quel colore.

Se, Ovest ha abbandonato la Dama di cuori, Sud, che ha scartato dal morto la picche che non può più fungere da minaccia, gioca piccola cuori ed affranca il suo Re raggiungibile tramite la cartina superstite al morto.

Se, Ovest ha abbandonato una picche, Sud scarta dal morto una cuori e poi muove picche per l'Asso e picche, costringendo Ovest ad uscire verso il suo Re di cuori.


Nel prossimo schema il giocatore ha 3 vincenti a 6 prese dalla fine:

	♠ A9 ♥ xx ♦ JT ♣ -	
♠ QJ ♥ AQ ♦ xx ♣ -		♠ xx ♥ xx ♦ KQ ♣ -
	♠ x ♥ Kx ♦ Ax ♣ x	

Quando Sud tira la fiori franca (*carta comprimente*), Ovest non può che scartare una quadri ed è questa la funzione della compressione preliminare che lo priva di un collegamento con la mano del compagno. Dal morto Sud chiama la cuori che è la *carta neutra*.

Ora, Asso di quadri per completare la pulizia della mano di Ovest, quindi picche per l'Asso e picche su cui scartare la quadri della mano (altra *carta neutra*), Ovest entra in presa a picche ma deve concedere il Re di cuori.

Nel prossimo schema base:


	♠ Kx ♥ - ♦ - ♣ 9xx	
♠ 96 ♥ - ♦ - ♣ KJT		♠ JT ♥ - ♦ 987 ♣ -
	♠ x ♥ - ♦ J ♣ AQx	

Sud tira il Fante di quadri (*carta comprimente*) e per Ovest si mette male.

Se, scarta la picche, Sud gioca picche per il Re onde ripulire la mano di Ovest e poi lascia girare una fiori, aspettando il ritorno favorevole del malcapitato Ovest.

Se, scarta una fiori, Sud gioca Asso di fiori e fiori e aspetta la riuscita a picche, per vincere la presa con il Re del morto e poi incassare la terza fiori.

La **compressione preliminare di taglio** sfrutta il potere degli atout:


	♠ - ♥ x ♦ Txx ♣ T	
♠ - ♥ Q9 ♦ KQx ♣ -		♠ - ♥ Tx ♦ xxx ♣ -
	♠ x ♥ - ♦ AJx ♣ x	

L'atout è picche e quando Sud muove fiori (*carta comprimente*), Ovest si ritrova a mal partito.

Se, scarta la cuori, Sud chiama dal morto la cuori e la taglia in mano, per poi giocare quadri verso il Dieci del morto.

Se, scarta quadri, Sud chiama dal morto quadri per il suo Asso e rigioca nel colore, affrancando la sua terza quadri che Ovest gli farà incassare quando verrà costretto a giocare cuori che il giocatore taglierà.

Le compressioni preliminari sono numerose, anche se sono per lo più riconducibili agli schemi basi che sono stati fin qui illustrati.

	♠ - ♥ QTxx ♦ - ♣ 9	
♠ Jxx ♥ A ♦ - ♣ x		♠ x ♥ Jxx ♦ - ♣ T
	♠ AQT ♥ K ♦ J ♣ -	


Quando Sud tira il Fante di quadri (*carta comprimente*):

- Se, Ovest scarta l'Asso di cuori, Sud incassa il Re di cuori, lo fa seguire dall'Asso di picche, quindi muove fiori per Est che, suo malgrado, deve gettarsi nella forcella a cuori
- Se, Ovest scarta fiori, Sud tira l'Asso di picche e poi muove il Re di cuori aspettando di incassare due picche sulla riuscita obbligata di Ovest
- Se, scarta una picche, Ovest incassa tre prese di picche


Nel prossimo diagramma Sud tira la cuori (carta comprimente), sia Ovest che Nord

si liberano di una quadri, ma Est è nei guai:

- Se, scarta il Fante di picche affranca la cartina del giocatore
- Se, scarta una quadri seccandosi il Re, Sud gioca quadri ed Est può incassare il Fante di picche ma poi deve gettarsi nella forcella a fiori
- Se, scarta una fiori, Sud gioca il Dieci di fiori e sottopone a sorpasso il Re di Ovest

	♠ - ♥ - ♦ QTx ♣ Ax	
♠ - ♥ - ♦ AJ9 ♣ Kx		♠ J ♥ - ♦ Kx ♣ 9x
	♠ x ♥ x ♦ x ♣ T8	


Nel prossimo schema la *carta comprimente* è il Fante di fiori:

	♠ xxx ♥ Ax ♦ - ♣ 9	
♠ KJx ♥ KJx ♦ - ♣ -		♠ xx ♥ x ♦ x ♣ xx
	♠ AQ ♥ Qxx ♦ - ♣ J	

Se, Ovest scarta una picche, Sud tira l'Asso di picche e lo fa seguire dalla Dama, costringendo Ovest a regalare una presa uscendo a cuori.

Se, Ovest scarta una cuori, Sud gioca cuori per l'Asso e cuori per la Dama, costringendo Ovest a regalare una presa uscendo a picche.

Nel prossimo diagramma, quando Sud tira la fiori (*carta comprimente*) per Ovest ci sono tre alternative, ugualmente perdenti:

	♠ AQ8 ♥ x ♦ - ♣ -	
♠ JT ♥ J ♦ T ♣ -		♠ K9xx ♥ - ♦ - ♣ -
	♠ x ♥ x ♦ x ♣ x	


Se, scarta una picche, Sud scarta la cuori del morto (*carta neutra*) e poi muove picche per il Fante e la Dama, assicurandosi una seconda presa nel colore qualsiasi cosa faccia Est.

Se, scarta la quadri, Sud scarta la cuori del morto (*carta neutra*) riscuote la sua quadri e l'Asso di picche.

Lo stesso avviene se Ovest scarta la cuori.



Nell'ultimo schema di questa seria osserviamo un Est che risulta compresso in tre colori:

	♠ 8x ♥ AJ ♦ K ♣ -	
♠ KJx ♥ x ♦ - ♣ x		♠ T9 ♥ KQ ♦ A ♣ -
	♠ AQ7 ♥ x ♦ - ♣ J	

Quando Sud tira il Fante di fiori (*carta comprimente*), liberandosi di una picche del morto (*carta neutra*), Est è spacciato.


Se scarta in un colore rosso regala direttamente una presa, e se scarta una picche, Sud gioca cuori per l'Asso per completare lo spogliarello di Ovest e poi muove dal morto l'8♠ superando il Dieci di Est con la Dama e costringendo Ovest, che deve vincere con il Re, a riuscire verso la forcina "A7" della mano.

Alcune **compressioni preliminari di sorpasso** le abbiamo già incontrate collegate però ad altre manovre, tipicamente alla messa in presa.



Bridge, ovunque

Ora esaminiamo alcuni diagrammi specifici:

	<p>♠ x ♥ - ♦ x ♣ Ax</p>	
<p>♠ - ♥ x ♦ - ♣ Kxx</p>		<p>♠ J9 ♥ - ♦ - ♣ Tx</p>
	<p>♠ Kx ♥ - ♦ - ♣ Q9</p>	


Quando Sud chiama dal morto la piccola quadri (*carta comprimente*), Est non può scartare picche e si vede pertanto costretto ad abbandonare una fiori, mentre, Sud si libera della piccola picche che a causa dello scarto di Est è stata declassata da *minaccia* a *carta neutra* ed Ovest di una cartina (fiori o cuori non cambia).

Tuttavia, la *compressione preliminare* ha fatto il suo lavoro perché ora Sud può chiamare la picche dal morto per prenderla con il Re e mettere in terra la Dama di fiori, lasciando i difensori senza più armi.

Se arrivati a questo punto qualcuno dei miei lettori si sente la testa confusa, non mi faccia il torto di andare avanti lo stesso, metta le carte in tavola e le manovri finché non diverrà tutto cristallino come acqua di sorgente.



Nel prossimo diagramma la *carta comprimente* è la piccola fiori:

	<p>♠ Kxx ♥ - ♦ xx ♣ -</p>	
<p>♠ Qxx ♥ - ♦ Qx ♣ -</p>		<p>♠ T9x ♥ - ♦ Jx ♣ -</p>
	<p>♠ AJ8 ♥ - ♦ A ♣ x</p>	

Sud tira la fiori ed Ovest, che è impossibilitato a scartare una picche, si secca la Dama di quadri, mentre il morto si libera di una cartina di picche, mentre Est, per gli stessi motivi del suo dirimpettaio, si deve seccare il Fante di quadri.

La *compressione preliminare* ha fatto il suo corso perché ora Sud può tirare l'Asso di quadri, andare al morto con il Re di picche e riscuotere la cartina di quadri franca.


Se gli avversari scartano nel modo descritto, la *compressione preliminare* è stata di *affrancamento*, ma, se uno dei due opposenti scarta una picche per portarsi l'onore di quadri secondo, ecco che la *compressione preliminare* cambia faccia a seconda di chi è l'opponente che si accorcia.

Resta una *compressione preliminare di affrancamento* se a scartare una picche è Ovest, perché Sud si libererà della ormai inutile cartina di quadri che ha esaurito la sua funzione di *minaccia* e può muovere picche per il Re per poi tornare in mano con l'Asso per catturare la Dama e riscuotere il Fante ormai affrancato, oltre all'Asso di quadri.

Ma, se Ovest scarta quadri, mentre, di una picche ciascuno si liberano Nord ed Est, allora, *la compressione diviene di sorpasso*, perché Sud muoverà il Fante di picche e che Ovest lo copra o meno, poco cambierà.

Se lo copre, il morto supera con il Re e poi incassa Asso e 8 di picche, se lo liscia, Sud prosegue con picche per il Re, quadri per l'Asso, Asso e 8 di picche.

Una particolare forma di **compressione preliminare** è la **Buffalo** con la quale lo squeeze è propedeutico alla riuscita di un sorpasso rovesciato:

	♠ x ♥ A ♦ 8xx ♣ -	
♠ - ♥ - ♦ KJTx ♣ -		♠ Qx ♥ - ♦ 9x ♣ -
	♠ - ♥ x ♦ AQx ♣ -	

Sud tira la cartina di cuori (carta comprimente) e Ovest può scegliere tra scartare la cartina o uno dei due piccoli onori di quadri.

Se Ovest sta basso, Sud vince con l'Asso del morto e lascia girare l'8♦ in modo che Ovest sia costretto a fagocitare il 9 del suo dirimpettaio e a gettarsi nella forcina a quadri del giocante.

Se Ovest scarta un piccolo onore conservando la cartina di quadri, il giocante vince al morto con l'Asso di cuori e riparte con una piccola quadri:


- Se Est monta con il 9♦, Sud passa la Dama ed espone Ovest alla forcina condivisa con Nord

- Se Est liscia, Sud passa il 7♦ e, ancora una volta, lascia Ovest senza difesa alcuna.

Una particolare forma di **compressione preliminare** prende il nome di **compressione del "guado"** (stavolta, però, ritengo che sia molto più evocativo il nome americano della manovra: *stepping stone*).

Essa ha lo scopo di comprimere uno dei due oppositori superando al contempo un *blocco* che appariva insuperabile.

Questo è lo schema base nel quale sembra che a Sud spettino solo 2 prese per via del *blocco* a picche, ma, in realtà, Sud può guada il tempestoso torrente saltando sulla pietra che Ovest sarà costretto a gettare nell'acqua:

	♠ Ax ♥ x ♦ x ♣ -	
♠ Qx ♥ - ♦ Ax ♣ -		♠ x ♥ 9 ♦ xx ♣ -
	♠ K ♥ x ♦ K ♣ x	

Sud tira la fiori (*carta comprimente*) e si libera della cuori del morto dopo che Ovest ha già subito la *compressione preliminare del guado*.

Infatti, Ovest che non può scartare una picche per non consentire al giocante di giocare il Re e superarlo con l'Asso onde riscuotere la piccola così affrancata, sarà costretto a liberarsi di una quadri seccandosi l'Asso.


Allora, Sud tirerà il Re di picche e muoverà quadri per mettere in presa

Ovest e fare l'ultima presa con l'Asso di picche.

Blocco superato!

Un'altra compressione preliminare che ha a che fare con i blocchi è la **compressione preliminare della morsa**.

Questo lo schema di riferimento:

	♠ - ♥ Jx ♦ Kx ♣ -	
♠ x ♥ Qx ♦ x ♣ -		♠ - ♥ Kx ♦ JT ♣ -
	♠ K ♥ Tx ♦ Q ♣ -	


Sud tira il Re di picche (*carta comprimente*) scartando dal morto la piccola cuori (*carta neutra*) e per Est sono guai seri:

- Se scarta la cuori, Sud muove verso la Dama di quadri e poi esce a cuori, costringendo Est a far prendere il Re di quadri del morto
- Se scarta il Re di cuori, Sud fa lo stesso gioco di prima e, stavolta, sarà Ovest che dovrà portare la cartina di cuori al Dieci del vivo
- Se scarta una quadri, Sud prosegue con Re di quadri e quadri

La prossima è un'altra particolare forma di compressione chiamata **compressione preliminare d'onore** che funziona solo se i due onori mancanti nel colore di atout sono ripartiti in un certo modo nelle mani degli opposenti.

Il contratto è con atout cuori e Sud, che è di mano, batte l'Asso di atout

sottoponendo Ovest alla *compressione preliminare d'onore*:

	♠ - ♥ - ♦ Qxx ♣ -	
♠ - ♥ Kx ♦ - ♣ x		♠ - ♥ Qx ♦ x ♣ -
	♠ - ♥ AJ ♦ - ♣ J	

Quando Sud tira l'Asso di cuori:


- se Ovest risponde con la piccola, dopo un attimo si ritrova in presa con il Re di atout e si vede costretto a regalare il Fante di fiori al vivo
- se Ovest sblocca il Re di cuori sotto l'Asso, Sud tira il Fante di fiori franco e Est può tagliare con la Dama di atout, ma l'ultima presa la farà poi il Fante di cuori tagliando la quadri di Est

Se invertite gli onori nelle mani degli opposenti, la compressione smette di funzionare.

L'ultima forma di compressione preliminare con cui chiuderemo questa rassegna ha preso il nome dalla città dove è stata realizzata per la prima volta da un giocatore brasiliano.

La **compressione preliminare di Rio de Janeiro** consiste nell'obbligare un lato a scartare una carta per rendere possibile un finale di *messa in presa* e *successivo sorpasso* sullo stesso lato.

Sud, che è di mano, batte l'Asso di picche (*carta comprimente*) e si libera di una cuori (*carta neutra*), mentre Est si trova sottoposto ad una *Compressione Preliminare Rio de Janeiro*:

	<p>♠ -</p> <p>♥ xx</p> <p>♦ Txx</p> <p>♣ -</p>	
<p>♠ x</p> <p>♥ AKxx</p> <p>♦ -</p> <p>♣ -</p>		<p>♠ -</p> <p>♥ -</p> <p>♦ QJx</p> <p>♣ Qx</p>
	<p>♠ A</p> <p>♥ -</p> <p>♦ K9x</p> <p>♣ K</p>	

Se, scarta una quadri, Sud prosegue con Re di quadri e quadri e aspetta che Est lo rimetta in mano a fiori per incassare la terza quadri.

Se, scarta una fiori, Sud incassa anche il Re di fiori e poi prosegue con una piccola quadri verso il Dieci del morto; Est può vincere questa presa, ma poi si ritrova sottoposto alla forcilla a quadri di Sud.

(continua)

STATISTICA

Indice di Bontà

Il principiante considera che le seguenti tre mani, avendo la stessa identica distribuzione e valendo 12 punti onori ciascuna, sono equivalenti:

♠ QJx	♠ KJx	♠ Axx
♥ QJxx	♥ KJxx	♥ Axxx
♦ QJx	♦ KJx	♦ Axx
♣ QJx	♣ xxx	♣ xxx

L'esperto sa bene che questa è una considerazione palesemente superficiale, e, sia pure con gli opportuni distinguo in funzione della posizione e della vulnerabilità reciproca, riserverà loro un trattamento differenziato.

Sta di fatto che nel valutare la mano, i PO di per sé rappresentano una grossolana approssimazione, e se sono così

universalmente ben accetti, è solo per la loro estrema facilità di conteggio.

È possibile eseguire una valutazione probabilistica della potenzialità insita nelle figure presenti nelle tre mani prese in esame:

Axx
KJx
QJx

Come prima cosa deve essere chiaro che si sta parlando di una valutazione riservata al giocatore primo di mano e cioè a colui che sventaglia le proprie 13 carte quando gli altri non ancora mosso ciglio, quindi in un momento nel quale le restanti 39 carte, equamente suddivise tra le tre mani degli altri astanti, possono aver assunto una qualsiasi delle configurazioni possibili.

Ma di che tipo di entità numeriche stiamo trattando?

Oppure, detto in altro modo: quante sono le configurazioni possibili per una smazzata di bridge?

Il giocatore primo di mano può aver ricevuto le sue 13 carte in una combinazione selezionata tra tutte quelle che sono componibili con le 52 carte del mazzo e che sono: ${}_{52}C_{13}$.

Non è mia intenzione annoiarvi oltre misura con la spiegazione delle notazioni del calcolo combinatorio (che, d'altro canto, con ogni probabilità, avrete già incontrato sui banchi di scuola), mi limiterò a dire che la notazione appena incontrata sta proprio a indicare quanti sono i modi in cui si può creare un insieme di 13 elementi prelevandolo da un universo che ne presenta 52.

Il numero di questi modi risulta pari a:

635.013.559.600

Probabilmente, avete già incontrato questo "numerone" che sta a significare che ogni volta che vi sedete al tavolo,

potete ricevere una mano scelta a caso tra una delle oltre 635 miliardi possibili.

Pensateci su un attimo.

Se giocaste 40 smazzate al giorno senza fermarvi nemmeno a Natale, pur supponendo che ogni volta ve ne tocchi una diversa, per vederle tutte dovrete giocare per 43.494.079 anni!

Se passiamo a considerare il giocatore secondo di mano, lui può aver ricevuto un insieme causale di 13 delle 39 carte rimanenti (le 52 del mazzo detratte le 13 che sono nella vostra mano) e può averle ricevute in ${}_{39}C_{13}$ modi diversi.

Il suo “numerone” è più piccolo del vostro, ma è pur sempre pari alla ragguardevole entità di:

8.122.425.444

E, il terzo giocatore?

Beh, lui può ricevere 13 delle 26 carte rimanenti in ${}_{26}C_{13}$ modi diversi, ossia in:

10.400.600

Il quarto ultimo astante, non può che ricevere le 13 carte che rimangono (${}_{13}C_{13}$) dopo che i primi tre si sono spartite le prime 39, pertanto, per lui rimane un'unica combinazione.

E finalmente siamo arrivati a poter calcolare quante sono le smazzate possibili che possono presentarvisi quando approcciate una partita di bridge.

Il loro straordinario numero è dato dal prodotto dei 4 numeri appena calcolati ed è pari a:

53.644.737.765.488.800.000.000.000

Ho dovuto rimpicciolire il carattere per poterlo fare entrare nella colonna!

Stiamo parlando di più di $53 \cdot 10^{27}$, ossia, di quasi 54 miliardi di miliardi di miliardi!!

Pensate che le stelle nell'universo conosciuto sono stimate in numero di circa $3 \cdot 10^{23}$.

Una volta fissato l'universo statistico nel quale ci si deve muovere, se volete avere un'idea più precisa dei valori da

assegnare alla potenzialità delle tre figure prese in esame all'inizio dell'articolo, dovrete armarvi di tanta pazienza e, in ogni caso, se volete arrivare fino in fondo in un tempo ragionevole, sarà anche indispensabile che siate disponibili ad accettare qualche semplificazione.

Cominciamo col prendere in esame la prima delle tre figure: quella dell'Asso terzo scartinato.

Per tentare di dare un *valore potenziale* a questa prima figura, sarà necessario combinarla con tutte quelle possibili nello stesso colore per la mano del vostro dirimpettaio che, per mera comodità, possiamo immaginare essere seduto, in Nord.

Nord nello stesso colore in cui voi avete ognuno dei vostri Assi terzi può possedere da 0 a 10 carte, ovviamente con probabilità molto diverse da un caso all'altro.

Procediamo per gradi.



Quando Nord sarà vuoto, Sud realizzerà la sola presa dell'Asso.

Quando Nord sarà singolo, Sud realizzerà una sola presa 9 volte su 10, perché, quando il singolo sarà di Re, Sud di prese ne realizzerà due:

Nord	casi	prese	p%
K	1	2	0,2
x	9	1	0,9
Totali	10		1,1

Quando Nord sarà doppio, Sud realizzerà, 3 prese quando il doppio sarà di KQ (1 caso su 45), 2½ prese quando il doppio sarà di KJ (1 caso su 45), 2 prese quando il doppio sarà di Re scartinato (7

casi su 45) o di QJ (1 caso su 45), 1½ prese, quando il doppio sarà di Dama scartinata grazie alla presa che si realizzerà nel 50% dei casi nei quali sarà Ovest ad avere il Re (7 casi su 45), ed infine, una presa nei restanti 28 casi:

Nord	casi	prese	p%
KQ	1	3	0,06
KJ	1	2,5	0,05
Kx	7	2	0,04
QJ	1	2	0,31
Qx	7	1,5	0,23
xx	28	1	0,62
Totali	45		1,33

Quando Nord avrà 3 carte, acquista rilevanza anche il Dieci e, accettando delle piccole approssimazioni per difetto, possiamo costruire la seguente tabella.

Nord	casi	prese	p%
KQx	8	3	0,2
KJx	7	2,5	0,15
QJT	1	2,5	0,02
Kxx	21	2	0,35
QJx	5	2	0,08
QT9	1	1,76	0,01
Qxx	21	1,5	0,26
JT9	1	1,76	0,01
xxx	55	1	0,46
Totali	120		1,55

Procedendo alla stessa maniera, sarebbe necessario, ora, considerare cosa accade quando Nord ha da 4 a 10 carte, e poi ponderare le prese statisticamente conseguibili in ogni caso con le probabilità a priori associabili con gli 11 possibili eventi configurabili.

Le probabilità in questione, opportunamente espresse in percentuale, sono mostrate nella seguente tabella:

carte di Nord	p%	Carte di Nord	P%
0	0,84	6	4,04
1	6,39	7	0,70
2	19,2	8	0,07
3	29,6	9	0,00
4	25,9	10	0,00
5	13,3		

En passant, da essa potete dedurre che quando avete tre carte in un colore, avete oltre il 73% di trovarne almeno altrettante dal compagno ed il 44% di trovarne almeno quattro.

Però, per mera semplicità, possiamo limitarci ai casi in cui il compagno ha da 0 a tre carte di aiuto nel colore della figura, di volta in volta, presa in esame, facendo l'assunzione, arbitraria ma ragionevole, che il beneficio di averne di più, si ripercuota in maniera più o meno comparabile su tutte e tre le figure.

Sempre per semplificare i calcoli, faremo anche alcune approssimazioni per difetto¹.

Si tratta di assunzioni ed approssimazioni ragionevoli che, senza portarci troppo lontani dalla realtà statistica dei fatti, ci permetteranno di poter finalmente confrontare le diverse potenzialità di ogni tripletta.

Il termine *potenzialità* è d'obbligo perché, se volete confrontare una figura rispetto ad un'altra, dovrete prendere in considerazione tutti i modi possibili nei quali la stessa può formare sinergia con le carte del dirimpettaio.

Misurandola in *prese medie* conseguibili, la potenzialità della figura Axx, può essere presa in visione nella seguente tabella:

carte di Nord	p% evento	p% su base 100	Prese medie	Prese medie ponderate
0	0,84	1,5	1	0,015
1	6,39	11,4	1,1	0,125
2	19,2	34,3	1,33	0,456
3	29,6	52,8	1,55	0,819
Totali	56,03	100		1,415

In altri termini, qualora il compagno non abbia più di tre carte di aiuto, l'aspettativa in termine di prese con il vostro "Axx", sarà leggermente inferiore ad una presa e mezza.

Definiremo "*Coefficiente di Potenzialità*" il totale delle prese medie ponderate.

¹Ad esempio: QT9 può realizzare 1,76 prese, QTx ne può realizzare 1,55, JT9 ne può realizzare 1,76, e così via. Tuttavia, si tratta di differenze minime che verranno arrotondate per difetto per tutte le figure studiate, così che le differenze rispetto ai valori complessivi reali di confronto, potranno essere valutate come trascurabili

La seconda figura da analizzare è “KJx”.

Ripetendo il procedimento già usato per l’“Axx”, avremo che quando il compagno è vuoto, salvo improbabili e non preventivabili regali degli avversari, si faranno zero prese.

Quando il compagno è, invece, singolo, analizzando la natura del singolo avremo:

figura	casi	prese	p%
A	1	2	0,2
Q	1	2	0,2
T	1	1	0,1
x	7	0,5	0,35
Totali	10		0,85

Quando il compagno è doppio:

figura	casi	prese	p%
AQ	1	3	0,07
Ax	8	2,5	0,44
Qx	8	2	0,36
T9	1	1,5	0,03
Tx	6	1,2	0,16
xx	21	1	0,47
Totali	45		1,53

Infine, quando il compagno ha esattamente tre carte, si può costruire la tabella qui sotto:

figura	casi	prese	p%
AQx	8	3	0,20
Axx	28	2,5	0,58
Qxx	28	2	0,47
T9x	6	1,5	0,07
Txx	15	1,3	0,16
xxx	35	1	0,29
Totali	120		1,78

Arrivati a questo punto possiamo tirare le somme anche per la seconda figura:

carte di Nord	p% evento	p% su base 100	Prese medie	Prese medie ponderate
0	0,84	1,5	0	0
1	6,39	11,4	0,85	0,091
2	19,2	34,3	1,53	0,525
3	29,6	52,8	1,78	0,940
Totali	56,03	100		1,556

Come potete vedere, l’aspettativa in termine di *prese potenziali* è leggermente migliore con questa seconda figura.

Questo dato sarà costante tutte le volte che confronteremo figure di pari valore in PO ma contenenti un diverso numero di carte onori.

Ed ora, non ci rimane che fare le stesse operazioni per la terza delle figure prese in esame: “QJx”.

Quando il compagno è vuoto, salvo improbabili e ancor meno preventivabili regali degli avversari, farete zero prese.

Quando il compagno è, invece, singolo, bisognerà analizzare la natura del singolo ed avremo:

figura	casi	prese	p%
A	1	2	0,2
K	1	2	0,2
T	1	1	0,1
x	7	0,25	0,2
Totali	10		0,7

Quando il compagno è doppio:

figura	casi	prese	p%
AK	1	3	0,07
Ax	8	2	0,36
Kx	8	2	0,36
Tx	7	1	0,16
xx	21	0,75	0,35
Totali	45		1,28

Infine, quando il compagno ha esattamente tre carte come voi, si può costruire la tabella qui sotto:

figura	casi	prese	p%
AKx	8	3	0,2
ATx	7	2,5	0,15
Axx	21	2	0,35
Kxx	28	2	0,47
Txx	21	1	0,17
xxx	35	0,75	0,22
Totali	120		1,56

carte di Nord	p% evento	p% su base 100	Prese medie	Prese medie ponderate
0	0,84	1,5	0	0
1	6,39	11,4	0,7	0,080
2	19,2	34,3	1,28	0,439
3	29,6	52,8	1,56	0,824
Totali	56,03	100		1,343

E, finalmente, ecco i risultati finali messi a confronto:

Figura	Coefficiente di Potenzialità	PO
QJx	1,343	3
Axx	1,415	4
KJx	1,556	4

Come potete vedere la terza figura vale meno della altre due, ma non tanto

quanto ci si potrebbe aspettare per il fatto che la stessa in PO vale i $\frac{3}{4}$ delle altre due.

Quello calcolato è un attendibile *coefficiente di potenzialità* e fate bene attenzione che fatti quali la *sicurezza* della figura (che è data dalle prese certe conseguibili) e la dinamica del gioco, non lo riguardano affatto.

In termine di *solidità* (cioè, di prese certamente conseguibili) la situazione è enormemente differente:

Figura	Coefficiente di Potenzialità	Prese certe
Axx	1,415	1
QJx	1,343	0
KJx	1,556	0

Inoltre, sono certo non vi sfuggerà l'importanza di divenire giocatori avendo una mano, piuttosto che l'altra.

Con le due mani laterali (cfr. lo schema con le tre mani di partenza), essere giocatori o fare il morto non cambierà quasi nulla rispetto all'economia generale della vostra linea, con quella centrale, invece, essere giocatori sarà certamente più appropriato.

In tutti i casi, molto dipenderà dalle carte che troverete dal vostro compagno, da quelle che troverete nelle mani dei due oppositori, ed infine, dalla validità della loro azione di controgio.

Son certo che non vi sarà sfuggito che con la mano di destra 3 prese le farete praticamente sempre, mentre, con le altre due e, in particolar modo con quella centrale, di prese potreste non vederne nemmeno l'ombra¹.

Queste sono considerazioni non da poco nell'economia generale del gioco e, in qualche modo, dovranno entrare nelle

¹In realtà con la mano di sinistra, essendo presidiati tutti i colori, realizzare almeno una presa sarà quasi certo, perché inizialmente da qualche parte gli avversari dovranno attaccare così che in quel colore, tagli a parte, una presa la si realizzerà, o immediatamente, oppure una volta che è uscito un onore di testa, facendo saltare l'altro

vostre valutazioni.

E, tuttavia, al momento dell'apertura, la cosa migliore che potete fare per valutare una vostra mano sarà quello di ricorrere al *Coefficiente di Potenzialità* (CP), integrandolo con il calcolo delle *perdenti medie* (P), un valore che misura le perdenti medie della figura, supponendo che il partner abbia solo due o tre cartine di aiuto nel corrispondente colore e che, però, risulti in possesso dei rientri laterali necessari per muovere al meglio le figure presenti.

Infine, il *Coefficiente di Solidità* (CS) fornirà il valore delle prese che con la vostra figura farete quasi certamente (cioè, salvo veri e propri disastri tipo tagli immediati o assenza di comunicazioni tra mano e morto).

Ed ecco tutti i coefficienti delle 4 figure contenute nelle mani prese in esame, raccolti in un'unica tabellina:

Figura	CP	P	CS	PO
KJx	1,56	2	0	4
Axx	1,41	2	1	4
QJx	1,34	2,76	0	3
xxx	0,50	3	0	0

In particolare, il valore P è quello con cui calcolate le *perdenti medie* presenti in un determinato colore facendo l'assunzione aggiuntiva che la quarta carta e le successive risultino vincenti.

In altri termini, si compensa la previsione negativa che il partner in quel colore abbia soltanto due o tre cartine, con quella positiva di non avere perdenti oltre la terza carta.

Tra tutti quelli ideati, quello descritto mi pare il sistema migliore per calcolare le perdenti iniziali.



Finalmente, possiamo arrivare a confrontare i coefficienti delle tre mani inizialmente prese in esame:

Mano 1	CP	CS	P	PO
♠ QJx	1,34	0	2,76	3
♥ QJxx	1,34	0	2,76	3
♦ QJx	1,34	0	2,76	3
♣ QJx	1,34	0	2,76	3
Totali	5,36	1	11	12

Mano 2	CP	CS	P	PO
♠ xxx	0,50	0	3	0
♥ KJxx	1,56	0	2	4
♦ KJx	1,56	0	2	4
♣ KJx	1,56	0	2	4
Totali	5,18	0	9	12

Mano 3	CP	CS	P	PO
♠ xxx	0,50	0	3	0
♥ Axxx	1,41	1	2	4
♦ Axx	1,41	1	2	4
♣ Axx	1,41	1	2	4
Totali	4,73	3	8	12

Vi aspettavate dei risultati di questo tipo?

La mano 1, in virtù della rivelante numerosità degli onori posseduti (ben 8, anche se tutti di basso rango) offre le migliori *potenzialità* (quindi, la miglior attesa di sviluppo futuro), inoltre, offre anche un minimo di solidità, però presenta un mare di *perdenti* e quindi un'alta aleatorietà.

La mano 2 ha *potenzialità* e *perdenti* intermedie, ma non offre alcuna *solidità*.

La mano 3 è la peggiore dal punto di vista della *potenzialità* (ora vi spiegherete perché molti esperti vi suggeriscono di non aprire con 3 Assi giusti, anche se poi, loro ci aprono sempre!), però, è una mano molto *solida* e che presentando anche il minor numero di *perdenti* è di gran lunga quella più sicura.

Nel prossimo numero cercheremo di utilizzare tutti questi valori per ottenere un unico indice complessivo capace di valutare la bontà di una mano al momento dell'apertura.

Continua



Una mano molto solida