

## VALUTAZIONE DELLA MANO

### Dama terza in apertura

Continua la serie di articoli dedicati alla valutazione degli onori.

Questa volta ci occuperemo della Dama terza:

**Qxx**

Come ormai i miei lettori più affezionati ben sanno, un modo per provare a calcolare il valore degli onori che capeggiano una qualsiasi figura è quello di calcolare quale *valore aggiunto* essi apportano interfacciando la mano del compagno, rispetto alla stessa combinazione che, invece, ne è priva:

**xxx**

Inizieremo con il considerare cosa accade quando il partner presenta un vuoto nello stesso colore.

xxx	Qxx
-	-
PM = 0	PM = 0,0008
<b>ΔPM = 0,0008</b>	

Muovendo due volte cartina sotto Dama si può fare una presa quando la coppia degli onori di testa è secca nella mano di uno qualsiasi dei due avversari (divisione 8-2).

Chiaramente queste sono ipotesi più teoriche che pratiche, tuttavia, dato che si tratta di trovare un valore teorico che ha l'unico scopo di poter raffrontare figure diverse, fare i calcoli anche per questi casi estremi, non sarà uno spreco di tempo.

La mano del compagno presenterà un vuoto in coincidenza del vostro Re terzo nello 0,84% dei casi ed è proprio con questa probabilità che chiameremo ( $p_2$ ), che andremo a ponderare il  $\Delta PM$  trovato.

Ricapitolando, quando abbiamo una Dama terza la probabilità che il compagno sia vuoto nello stesso colore è pari allo 0,84% e, quando si dovesse verificare questa rara evenienza, con la nostra

Dama terza faremo presa meno di una volta su mille.

Il valore  $\Delta PM$  apportato dalla Dama terza per questa specifica combinazione, ponderato per la sua probabilità di verificarsi è dato da:

$$V_a = \Delta PM \times p_2$$

$$0,0008 \times 0,0084 = 0,00000672$$

e costituirà il primo di tutti gli addendi che si dovranno sommare per dare finalmente un valore aggiunto medio alla nostra Dama terza.

Come c'era da aspettarsi, questo primo addendo sfiora lo zero, nondimeno, sommando tutti i  $V_a$  calcolati per ognuna di tutte le possibili combinazioni delle carte del nostro dirimpettaio, alla fine troveremo un valore statisticamente attendibile espresso in PM da assegnare al nostra Dama terza al momento dell'apertura.

Quando Sud è singolo ( $p_2 = 6,39\%$ ) sarà necessario distinguere quando il singolo è dato da una cartina o da un onore.

xxx	Qxx
<b>X</b>	<b>X</b>
PM = 0	PM = 0,0024
<b>ΔPM = 0,0024</b>	

xxx	Qxx
<b>T</b>	<b>T</b>
PM = 0	PM = 0,0024
<b>ΔPM = 0,0024</b>	

xxx	Qxx
<b>J</b>	<b>J</b>
PM = 0	PM = 0,0024
<b>ΔPM = 0,024</b>	

xxx	Qxx
<b>K</b>	<b>K</b>
PM = 0	PM = 1
<b>ΔPM = 1</b>	

xxx	Qxx
<b>A</b>	<b>A</b>
PM = 1	PM = 1,0202
<b>ΔPM = 0,0202</b>	

I dati relativi alle 10 combinazioni in cui Nord si interfaccia con un singolo in Sud sono racchiuse nella tabella mostrata nella pagina seguente.

Singolo					
Sud	p <sub>1</sub>	casi	ΔPM	V <sub>p</sub>	p <sub>2</sub>
x	55,56%	6	0,0024	0,001440	6,39%
T	11,11%	1	0,0024	0,000240	
J	11,11%	1	0,0024	0,000240	
K	11,11%	1	1,0000	0,100000	
A	11,11%	1	0,0202	0,002020	
	100%	10		0,10394	<b>0.0066</b>

Il valore aggiunto (V<sub>a</sub>) misurato in termini di PM e *ponderato* con le probabilità che ha di verificarsi la combinazione studiata è, stavolta, dato da:

$$V_p = \Delta PM \times p_1$$

$$V_a = \sum V_p \times p_2$$

$$V_a = 0,10394 \times 0,0639 = 0,0066$$

Quando Sud è doppio (p<sub>2</sub> = 19,2%) sarà necessario distinguere quando il doppio è dato da due cartine, da un onore accompagnato da una cartina, o infine, da due onori secchi.

Ecco i relativi conteggi per ognuna delle possibili combinazioni che il compagno può assumere quando possiede un doubleton:

xxx	Qxx
xx	xx
PM = 0	PM = 0,24
ΔPM = 0,24	

xxx	Qxx
Tx	Tx
PM = 0	PM = 0,24
ΔPM = 0,24	

xxx	Qxx
Kx	Kx
PM = 0,5	PM = 1
ΔPM = 0,5	

xxx	Qxx
Jx	Jx
PM = 0	PM = 0,4836
ΔPM = 0,4836	

xxx	Qxx
Ax	Ax
PM = 1	PM = 1,5018
ΔPM = 0,5018	

xxx	Qxx
KT	KT
PM = 0,5	PM = 1,5018
ΔPM = 1,0018	

xxx	Qxx
JT	JT
PM = 0	PM = 1
ΔPM = 1	

xxx	Qxx
AT	AT
PM = 1	PM = 1,524
ΔPM = 0,524	

xxx	Qxx
KJ	KJ
PM = 0,5018	PM = 2
ΔPM = 1,4982	

xxx	Qxx
AK	AK
PM = 2	PM = 3
ΔPM = 1	

xxx	Q
AJ	AJ
PM = 1	PM = 2,0232
ΔPM = 1,0232	

Doppio						
Sud	p <sub>1</sub>	casi	ΔPM	V <sub>p</sub>	p <sub>2</sub>	
xx	33,33%	15	0,2400	0,080000	19,2%	
Tx	13,33%	6	0,2400	0,032000		
Kx	13,33%	6	0,5000	0,066667		
Jx	13,33%	6	0,4836	0,064480		
Ax	13,33%	6	0,5018	0,066907		
KT	2,22%	1	1,0018	0,022262		
JT	2,22%	1	1,0000	0,022222		
AT	2,22%	1	0,5240	0,011644		
KJ	2,22%	1	1,4982	0,033293		
AK	2,22%	1	1,0000	0,022222		
AJ	2,22%	1	1,0232	0,022738		
	100,00%	45		0,444436		<b>0.0853</b>

Procedendo alla stessa maniera, possiamo calcolare il valore aggiunto della Dama terza quando il dirimpettaio presenta un tripletton di cartine, o una combinazione terza con un misto di onori e cartine, o una tripletta di onori secchi.

<b>xxx</b>	<b>Qxx</b>
<b>xxx</b>	<b>xxx</b>
PM = 0	PM = 0,24
<b>ΔPM = 0,24</b>	

<b>xxx</b>	<b>Qxx</b>
<b>Txx</b>	<b>Txx</b>
PM = 0	PM = 0,2545
<b>ΔPM = 0,2545</b>	

<b>xxx</b>	<b>Qxx</b>
<b>Kxx</b>	<b>Kxx</b>
PM = 0,5048	PM = 1,0484
<b>ΔPM = 0,5436</b>	

<b>xxx</b>	<b>Qxx</b>
<b>Jxx</b>	<b>Jxx</b>
PM = 0	PM = 0,4897
<b>ΔPM = 0,4897</b>	

<b>xxx</b>	<b>Qxx</b>
<b>Axx</b>	<b>Axx</b>
PM = 1	PM = 1,5048
<b>ΔPM = 0,5048</b>	

<b>xxx</b>	<b>Qxx</b>
<b>KTx</b>	<b>KTx</b>
PM = 0,63	PM = 1,5121
<b>ΔPM = 0,8841</b>	

<b>xxx</b>	<b>Qxx</b>
<b>JTx</b>	<b>JTx</b>
PM = 0	PM = 1
<b>ΔPM = 1</b>	

<b>xxx</b>	<b>Qxx</b>
<b>ATx</b>	<b>ATx</b>
PM = 1	PM = 1,7448
<b>ΔPM = 0,7748</b>	

<b>xxx</b>	<b>Qxx</b>
<b>KJx</b>	<b>KJx</b>
PM = 1	PM = 2
<b>ΔPM = 1</b>	

<b>xxx</b>	<b>Qxx</b>
<b>AKx</b>	<b>AKx</b>
PM = 2	PM = 3
<b>ΔPM = 1</b>	

<b>xxx</b>	<b>Qxx</b>
<b>AJx</b>	<b>AJx</b>
PM = 1,24	PM = 2,0484
<b>ΔPM = 0,8084</b>	

<b>xxx</b>	<b>Qxx</b>
<b>KJT</b>	<b>KJT</b>
PM = 1,5	PM = 2
<b>ΔPM = 0,5</b>	

<b>xxx</b>	<b>Qxx</b>
<b>AKT</b>	<b>AKT</b>
PM = 2,24	PM = 3
<b>ΔPM = 0,76</b>	

<b>xxx</b>	<b>Qxx</b>
<b>AJT</b>	<b>AJT</b>
PM = 1,76	PM = 2,5
<b>ΔPM = 0,74</b>	

<b>xxx</b>	<b>Qxx</b>
<b>AKJ</b>	<b>AKJ</b>
PM = 2,5	PM = 3
<b>ΔPM = 0,5</b>	

Tripletton					
Sud	p <sub>1</sub>	casi	ΔPM	V <sub>p</sub>	P <sub>2</sub>
xxx	16,67%	20	0,2400	0,040000	31,07%
Txx	12,50%	15	0,2425	0,030313	
Kxx	12,50%	15	0,5436	0,067950	
Jxx	12,50%	15	0,4897	0,061213	
Axx	12,50%	15	0,5048	0,063100	
KTx	5,00%	6	0,8841	0,044205	
JTx	5,00%	6	1,0000	0,050000	
ATx	5,00%	6	0,7748	0,038740	
KJx	5,00%	6	1,0000	0,050000	
Akx	5,00%	6	1,0000	0,050000	
AJx	5,00%	6	0,8084	0,040420	
KJT	0,83%	1	0,5000	0,004167	
AKT	0,83%	1	0,7600	0,006333	
AJT	0,83%	1	0,7400	0,006167	
AKJ	0,83%	1	0,5000	0,004167	
	100%	120		0,556773	

Seguono i casi di appoggio quarto.

<b>xxx</b>	<b>Qxx</b>
<b>xxxx</b>	<b>xxxx</b>
PM = 0,3553	PM = 0,5953
<b>ΔPM = 0,24</b>	
<b>xxx</b>	<b>Qxx</b>
<b>Txxx</b>	<b>Txxx</b>
PM = 0,3553	PM = 0,8167
<b>ΔPM = 0,4614</b>	

<b>xxx</b>	<b>Qxx</b>
<b>Kxxx</b>	<b>Kxxx</b>
PM = 0,8674	PM = 1,4602
<b>ΔPM = 0,5928</b>	

<b>xxx</b>	<b>Qxx</b>
<b>Jxxx</b>	<b>Jxxx</b>
PM = 0,4475	PM = 0,9338
<b>Valore aggiunto = 0,4863</b>	

<b>xxx</b>	<b>Qxx</b>
<b>Axxx</b>	<b>Axxx</b>
PM = 1,3553	PM = 1,8674
<b>ΔPM = 0,5121</b>	

<b>xxx</b>	<b>Qxx</b>
<b>KTxx</b>	<b>KTxx</b>
PM = 1,0775	PM = 1,9481
<b>ΔPM = 0,8706</b>	

<b>xxx</b>	<b>Qxx</b>
<b>JTxx</b>	<b>JTxx</b>
PM = 0,6776	PM = 1,6776
<b>ΔPM = 1</b>	

<b>xxx</b>	<b>Qxx</b>
<b>ATxx</b>	<b>ATxx</b>
PM = 1,4475	PM = 2,1575
<b>ΔPM = 0,71</b>	

<b>xxx</b>	<b>Qxx</b>
<b>KJxx</b>	<b>KJxx</b>
PM = 1,3553	PM = 2,4481
<b>ΔPM = 1,0928</b>	

<b>xxxx</b>	<b>Qxx</b>
<b>AKxx</b>	<b>AKxx</b>
PM = 1,8674	PM = 3,3553
<b>ΔPM = 1,4879</b>	

<b>xxx</b>	<b>Qxx</b>
<b>AJxx</b>	<b>AJxx</b>
PM = 1,5953	PM = 2,4602

**ΔPM = 0,8649**

<b>xxx</b>	<b>Qxx</b>
<b>KJTx</b>	<b>KJTx</b>
PM = 2,1776	PM = 3
<b>ΔPM = 0,8224</b>	

<b>xxx</b>	<b>Qxx</b>
<b>AKTx</b>	<b>AKTx</b>
PM = 2,5953	PM = 3,609
<b>ΔPM = 1,0137</b>	

<b>xxx</b>	<b>Qxx</b>
<b>AJTx</b>	<b>AJTx</b>
PM = 2,2842	PM = 3,2705
<b>ΔPM = 0,9863</b>	

<b>xxx</b>	<b>Qxx</b>
<b>AKJx</b>	<b>AKJx</b>
PM = 2,8674	PM = 4
<b>ΔPM = 1,1326</b>	

<b>xxx</b>	<b>Qxx</b>
<b>AKJT</b>	<b>AKJT</b>
PM = 3,5121	PM = 4
<b>ΔPM = 0,4879</b>	

Appoggio quarto						
Sud	p <sub>1</sub>	casi	ΔPM	Vp	p <sub>2</sub>	
xxxx	7,14%	15	0,2400	0,017143	25,9%	
Txxx	9,52%	20	0,4614	0,043943		
Kxxx	9,52%	20	0,5928	0,056457		
Jxxx	9,52%	20	0,4863	0,046314		
Axxx	9,52%	20	0,5121	0,048771		
KTxx	7,14%	15	0,8706	0,062186		
JTxx	7,14%	15	1,0000	0,071429		
ATxx	7,14%	15	0,7100	0,050714		
KJxx	7,14%	15	1,0928	0,078057		
AKxx	7,14%	15	1,4879	0,106279		
AJxx	7,14%	15	0,8649	0,061779		
KJTx	2,86%	6	0,8224	0,023497		
AKTx	2,86%	6	1,0137	0,028963		
AJTx	2,86%	6	0,9863	0,028180		
AKJx	2,86%	6	1,1326	0,032360		
AKJT	0,48%	1	0,4879	0,002323		
	100%	210		0,758395		<b>0,1964</b>

<b>xxx</b>	<b>Qxx</b>
<b>xxxxx</b>	<b>xxxxx</b>
PM = 1,6391	PM = 1,8791
<b>ΔPM = 0,24</b>	

<b>xxx</b>	<b>Qxx</b>
<b>Txxxx</b>	<b>Txxxx</b>
PM = 1,6391	PM = 2,1078
<b>ΔPM = 0,4687</b>	

<b>xxx</b>	<b>Qxx</b>
<b>Kxxxx</b>	<b>Kxxxx</b>
PM = 2,1674	PM = 2,803
<b>ΔPM = 0,4687</b>	

<b>xxx</b>	<b>Qxx</b>
<b>Jxxxx</b>	<b>Jxxxx</b>
PM = 1,7239	PM = 2,2774
<b>ΔPM = 0,5535</b>	

<b>xxx</b>	<b>Qxx</b>
<b>Axxxx</b>	<b>Axxxx</b>
PM = 2,6391	PM = 3,1674
<b>ΔPM = 0,5283</b>	

<b>xxx</b>	<b>Qxx</b>
<b>KTxxx</b>	<b>KTxxx</b>
PM = 2,413	PM = 3,2296
<b>ΔPM = 0,8166</b>	

<b>xxx</b>	<b>Qxx</b>
<b>JTxxx</b>	<b>JTxxx</b>
PM = 1,8	PM = 2,8
<b>ΔPM = 1</b>	

<b>xxx</b>	<b>Qxx</b>
<b>ATxxx</b>	<b>ATxxx</b>
PM = 2,7239	PM = 3,4639
<b>ΔPM = 0,74</b>	

<b>xxx</b>	<b>Qxx</b>
<b>KJxxx</b>	<b>KJxxx</b>
PM = 2,6391	PM = 3,6674
<b>ΔPM = 1,0283</b>	

<b>xxx</b>	<b>Qxx</b>
<b>AKxxx</b>	<b>AKxxx</b>
PM = 3,6391	PM = 4,6391
<b>ΔPM = 1</b>	

<b>xxx</b>	<b>Qxx</b>
<b>AJxxx</b>	<b>AJxxx</b>
PM = 2,8791	PM = 3,8034
<b>ΔPM = 0,9239</b>	

<b>xxx</b>	<b>Qxx</b>
<b>KJTxx</b>	<b>KJTxx</b>
PM = 3,3	PM = 3,9609
<b>ΔPM = 0,6609</b>	

<b>xxx</b>	<b>Qxx</b>
<b>AKTxx</b>	<b>AKTxx</b>
PM = 3,8791	PM = 4,8283
<b>ΔPM = 0,9492</b>	

<b>xxx</b>	<b>Qxx</b>
<b>AJTxx</b>	<b>AJTxx</b>
PM = 3,5035	PM = 4,3283
<b>ΔPM = 0,8248</b>	

<b>xxx</b>	<b>Qxx</b>
<b>AKJxx</b>	<b>AKJxx</b>
PM = 4,1674	PM = 4,9609
<b>ΔPM = 0,7935</b>	

<b>xxx</b>	<b>Qxx</b>
<b>AKJTx</b>	<b>AKJTx</b>
PM = 4,4891	PM = 5
<b>ΔPM = 0,5109</b>	

Appoggio quinto					
Sud	casi	p <sub>1</sub>	ΔPM	V <sub>p</sub>	P <sub>2</sub>
xxxxx	6	2,38%	0,2400	0,005714	13,3%
Txxxx	15	5,95%	0,4687	0,027899	
Kxxxx	15	5,95%	0,4687	0,027899	
Jxxxx	15	5,95%	0,5535	0,032946	
Axxxx	15	5,95%	0,5283	0,031446	
KTxxx	20	7,94%	0,8166	0,079365	
JTxxx	20	7,94%	1,0000	0,058730	
ATxxx	20	7,94%	0,7400	0,081611	
KJxxx	20	7,94%	1,0283	0,079365	
AKxxx	20	7,94%	0,7400	0,079365	
AJxxx	20	7,94%	0,9239	0,052452	
KJTxx	15	5,95%	0,6609	0,056500	
AKTxx	15	5,95%	0,9492	0,049095	
AJTxx	15	5,95%	0,8248	0,047232	
AKJxx	15	5,95%	0,7935	0,047232	
AKJTx	6	2,38%	0,5109	0,012164	
	252	100%		0,762978	<b>0,1964</b>

Quando Nord è dotato di appoggio sesto (quello di sole cartine non è configurabile in quanto le 3 cartine di Nord non ne lasciano a sufficienza per Sud).

<b>non applicabile</b>	<b>Qxx</b>
	<b>xxxxxx</b>
	PM = 3,4835
$\Delta\text{PM} = 0,2822$	

<b>xxx</b>	<b>Qxx</b>
<b>Txxxxx</b>	<b>Txxxxx</b>
PM = 3,3113	PM = 3,5935
$\Delta\text{PM} = 0,2822$	

<b>xxx</b>	<b>Qxx</b>
<b>Jxxxxx</b>	<b>Jxxxxx</b>
PM = 3,3591	PM = 3,78
$\Delta\text{PM} = 0,4209$	

<b>xxx</b>	<b>Qxx</b>
<b>Kxxxxx</b>	<b>Kxxxxx</b>
PM = 3,8113	PM = 4,3735
Valore aggiunto = <b>0,5622</b>	

<b>xxx</b>	<b>Qxx</b>
<b>Axxxxx</b>	<b>Axxxxx</b>
PM = 4,3113	PM = 4,67
$\Delta\text{PM} = 0,3587$	

<b>xxx</b>	<b>Qxx</b>
<b>KTxxxx</b>	<b>KTxxxx</b>
PM = 3,8535	PM = 4,5457
$\Delta\text{PM} = 0,9522$	

<b>xxx</b>	<b>Qxx</b>
<b>JTxxxx</b>	<b>JTxxxx</b>
PM = 3,3591	PM = 3,9522
$\Delta\text{PM} = 0,5931$	

<b>xxx</b>	<b>Qxx</b>
<b>ATxxxx</b>	<b>ATxxxx</b>
PM = 4,3591	PM = 4,78
$\Delta\text{PM} = 0,4209$	

<b>xxx</b>	<b>Qxx</b>
<b>KJxxxx</b>	<b>KJxxxx</b>
PM = 4,1078	PM = 4,9043
$\Delta\text{PM} = 0,7965$	

<b>xxxx</b>	<b>Qxx</b>
<b>AKxxxx</b>	<b>AKxxxx</b>
PM = 5,3113	PM = 5,9043
$\Delta\text{PM} = 0,593$	

<b>xxx</b>	<b>Qxx</b>
<b>AJxxxx</b>	<b>AJxxxx</b>
PM = 4,4835	PM = 5,17
$\Delta\text{PM} = 0,6865$	

<b>xxx</b>	<b>Qxx</b>
<b>KJTxxx</b>	<b>KJTxxx</b>
PM = 4,1078	PM = 4,9043
$\Delta\text{PM} = 0,7965$	
<b>xxx</b>	<b>Qxx</b>
<b>AKTxxx</b>	<b>AKTxxx</b>
PM = 6,78	PM = 7
$\Delta\text{PM} = 0,22$	

<b>xxx</b>	<b>Qxx</b>
<b>AJTxxx</b>	<b>AJTxxx</b>
PM = 5,89	PM = 6,5
$\Delta\text{PM} = 0,61$	

<b>xxx</b>	<b>Qxx</b>
<b>AKJxxx</b>	<b>AKJxxx</b>
PM = 5,4835	PM = 6
$\Delta\text{PM} = 0,5165$	

<b>xxx</b>	<b>Qxx</b>
<b>AKJTxx</b>	<b>AKJTxx</b>
PM = 5,5791	PM = 6
$\Delta\text{PM} = 0,4209$	

Appoggio sesto					
Sud	casi	p <sub>1</sub>	$\Delta\text{PM}$	Vp	P <sub>2</sub>
xxxxxx	1	0,48%	0,2822	0,001344	4,04%
Txxxxx	6	2,86%	0,2282	0,006520	
Jxxxxx	6	2,86%	0,4209	0,012026	
Kxxxxx	6	2,86%	0,5622	0,016063	
Axxxxx	6	2,86%	0,3587	0,010249	
KTxxxx	15	7,14%	0,9522	0,068014	
JTxxxx	15	7,14%	0,5931	0,042364	
ATxxxx	15	7,14%	0,4209	0,030064	
KJxxxx	15	7,14%	0,7965	0,056893	
AKxxxx	15	7,14%	0,5930	0,042357	
AJxxxx	15	7,14%	0,6865	0,049036	
KJTxxx	20	9,52%	0,7965	0,075857	
AKTxxx	20	9,52%	0,2200	0,020952	
AJTxxx	20	9,52%	0,6100	0,058095	
AKJxxx	20	9,52%	0,5165	0,049190	
AKJTxx	15	7,14%	0,4209	0,030064	
	210	100%		0,569089	<b>0,023</b>

Nel caso dell'appoggio settimo non è configurabile il caso con 7 cartine perché

le due di Nord non ne lasciano a sufficienza per Sud.

Per lo stesso motivo, tutti i casi di sei cartine in Sud non essendo configurabili vengono assunti uguale al più vicino a loro.

<b>Non applicabile</b>	<b>Qxx</b>
	<b>Txxxxxx</b>
	PM = 5
$\Delta PM = 1$	

<b>Non applicabile</b>	<b>Qxx</b>
	<b>Kxxxxxx</b>
	PM = 4,78
$\Delta PM = 1$	

<b>Non applicabile</b>	<b>Qxx</b>
	<b>Jxxxxxx</b>
	PM = 5,52
$\Delta PM = 1$	

<b>Non applicabile</b>	<b>Qxx</b>
	<b>Axxxxxx</b>
	PM = 5,78
$\Delta PM = 1$	

<b>xxx</b>	<b>Qxx</b>
<b>KTxxxxx</b>	<b>KTxxxxx</b>
PM = 4,89	PM = 5,89
$\Delta PM = 1$	

<b>xxx</b>	<b>Qxx</b>
<b>JTxxxxx</b>	<b>JTxxxxx</b>
PM = 4,78	PM = 5,52
$\Delta PM = 0,74$	

<b>xxx</b>	<b>Qxx</b>
<b>ATxxxxx</b>	<b>ATxxxxx</b>
PM = 5,78	PM = 6,78
$\Delta PM = 1$	

<b>xxx</b>	<b>Qxx</b>
<b>KJxxxxx</b>	<b>KJxxxxx</b>
PM = 5,52	PM = 6
$\Delta PM = 0,48$	

<b>xxx</b>	<b>Qxx</b>
<b>AKxxxxx</b>	<b>AKxxxxx</b>
PM = 6,28	PM = 7
$\Delta PM = 0,72$	

<b>xxx</b>	<b>Qxx</b>
<b>AJxxxxx</b>	<b>AJxxxxx</b>
PM = 5,89	PM = 6,89
$\Delta PM = 1$	

<b>xxx</b>	<b>Qxx</b>
<b>KJTxxxxx</b>	<b>KJTxxxxx</b>
PM = 5	PM = 6
$\Delta PM = 1$	

<b>xxx</b>	<b>Qxx</b>
<b>AKTxxxxx</b>	<b>AKTxxxxx</b>
PM = 6,28	PM = 7
$\Delta PM = 0,72$	

<b>xxx</b>	<b>Qxx</b>
<b>AJTxxxxx</b>	<b>AJTxxxxx</b>
PM = 5,89	PM = 6,89
$\Delta PM = 1$	

<b>xxx</b>	<b>Qxx</b>
<b>AKJxxxxx</b>	<b>AKJxxxxx</b>
PM = 6,5	PM = 7
$\Delta PM = 0,5$	

<b>xxx</b>	<b>Qxx</b>
<b>AKJTxxx</b>	<b>AKJTxxx</b>
PM = 6,5	PM = 7,0
$\Delta PM = 0,5$	

Appoggio settimo						
Fit	Casi	p <sub>1</sub>	ΔPM	Vp	p <sub>2</sub> %	
xxxxxxx	1	xxxxxxx	-	-	0,7	
Txxxxxx	6	Txxxxxx	1,00	0,028571		
Kxxxxxx	6	Qxxxxxx	1,00	0,028571		
Jxxxxxx	6	Jxxxxxx	1,00	0,028571		
Axxxxxx	6	Axxxxxx	1,00	0,028571		
KTxxxxx	15	KTxxxxx	1,00	0,071429		
JTxxxxx	15	JTxxxxx	0,74	0,052857		
ATxxxxx	15	ATxxxxx	1,00	0,071429		
KJxxxxx	15	KJxxxxx	0,48	0,034286		
AKxxxxx	15	AKxxxxx	0,72	0,051429		
AJxxxxx	15	AJxxxxx	1,00	0,071429		
KJTxxxx	20	KJTxxxx	1,00	0,095238		
AKTxxxx	20	AKTxxxx	0,72	0,068571		
AJTxxxx	20	AJTxxxx	1,00	0,095238		
AKJxxxx	20	AKJxxxx	0,50	0,047619		
AKJTxxx	15	AKJTxxx	0,50	0,035714		
	210	100%		0,809524		0,006





Epitomando:

Carte di Nord	Vp
0	0,000007
1	0,0066
2	0,0853
3	0,1648
4	0,1964
5	0,1015
6	0,0230
7	0,0057
8-10	0
Totale	0,5833
	<b>0,58</b>

La Dama terza è in grado di apportare alle carte della propria linea un *valore aggiunto* pari a poco meno dei  $\frac{6}{10}$  di una presa media.

Il valore così calcolato evidenzia che la scala MW sopravvaluta la Dama terza di circa il 20%, infatti, per mantenere le proporzioni assegnatele dalla scala dovrebbe poter realizzare 0,7 prese medie (cfr. primo articolo della serie nella newsletter numero 60).

Per completare questo lavoro, almeno per quanto riguarda i tripleton, rimane da valutare l'ultimo degli onori minori: il Dieci, per il quale lo zero assegnatogli dalla scala MW è certamente una sottovalutazione, perché è intuitivo che ad avere un Dieci la posto di una cartina un qualche vantaggio, sia pur minimo, lo si dovrebbe avere.

Nel prossimo numero della presente newsletter, presenteremo i conteggi atti a valorizzare il Dieci terzo in termini di prese medie e, finalmente, potremmo, iniziare a tirare le fila per il tripleton, che come è noto è di gran lunga la figura più presente comparando nel 74% della mani.

Per soddisfare le vostre eventuali curiosità a proposito di questa ultima affermazione, nella colonna accanto trovate la tabella che riepiloga le frequenze della lunghezza dei colori.

Lunghezze	Mani	%
con vuoto	32.421.163.480	5,11%
con singolo	195.465.852.920	30,78%
con doppio	407.993.940.432	64,25%
<b>con tripleton</b>	<b>471.366.136.384</b>	<b>74,23%</b>
con quarta	423.314.340.020	66,66%
con quinta	284.511.190.392	44,80%
con sesta	105.115.385.232	16,55%
con settima	9.726.734.160	1,53%
con ottava	2.963.997.036	0,47%
con nona	235.237.860	0,045%
con decima	10.455.016	0,002%
con undecima	231.192	0,00004%
con dodicesima	75.036	0,00001%
con tredicesima	4	≈0

Pertanto nel 74% dei casi quando aprirete le vostre 13 carte ci troverete dentro almeno un tripleton e solo nel 26% dei casi, non ne troverete alcuno (come ad a.e. quando avete una 5.4.2.2).

## POESIA

### Limerick

Un limerick è una poesiola umoristica tipica del mondo anglosassone.

Questi componenti vengono fatti per divertimento, spesso con dei soggetti prefissati e, sia pure con alcune varianti geografiche, debbono rispondere a regole ben precise.

Un *limerick* è sempre composto di cinque versi di cui i primi due e l'ultimo, rimati tra loro, contengono tre piedi e dunque tre



accenti, il terzo e il quarto, a loro volta rimati tra loro, ne contengono solo due.

Le rime seguono dunque uno schema AABBA.

Nel *limerick* più comune, il primo verso deve sempre contenere il protagonista, un aggettivo per lui qualificante e il luogo geografico dove si svolge l'azione, mentre i restanti versi sintetizzeranno l'aneddoto e nell'ultimo verso (solitamente) viene richiamato il protagonista, magari definendolo meglio.

Le origini del *limerick* sono assolutamente ignote e, per quanto vi siano numerose ipotesi, nessuna ricerca ha mai scavato nelle radici di questo licenzioso componimento.



Un grande scrittore di *limerick*, da taluni considerato l'inventore, è stato Edward Lear, autore di diversi *nonsense* nella seconda metà dell'Ottocento.

Nato a Londra, aveva 20 fratelli, disegnatore, pittore ha vissuto a lungo in Italia, che fu un po' il suo Paese d'adozione, ed è deceduto a Salsomaggiore (!).

Edward raccolse i suoi *limericks* in un libro pubblicato nel 1846 che ebbe parecchio successo "*Book of nonsense*".

Un comune calabrese chiamato Pentidattilo gli ha dedicato una via.



1847 – Edward Lear: Veduta dello stretto di Messina

Ma, cosa c'entra tutto questo con una rivista di bridge?

Il Bollettino ACBL del giugno 1959 (tempi d'oro per il nostro gioco), provò a catturare l'interesse dei suoi lettori proponendo l'alternativa delle parole crociate a tema.

Sulla rivista del mese successivo, un lettore della rivista propose un'altra alternativa: la pubblicazione di *limericks* ideati da *bridgisti*.

Dopo un paio di altri numeri fu evidente che le parole crociate non avevano grande appeal per i *bridgisti*, ed invece, i *limericks* sì.

Prima di esaurire la vena poetica dei suoi lettori, la rivista federale ne pubblicò ininterrottamente uno, fino al numero del giugno 1962.

Per gli anglofoni, di seguito, eccone alcuni tra quelli che riportarono maggior successo.

There was a young expert named Boyd  
Who was not up to Sigmund Freud  
He psyched with his boss  
For an 800 loss  
Thus Boyd found himself unemployed  
–Byron Kaufman

An arrogant player from Rhone  
Played Goren-Italian-Roth-Stone  
There was never a match  
He neglected to catch  
An error that wasn't his own  
–George Malhame

A stranger from Cow Corners Creek  
Said, "A partner, female and chic,  
Need not play a good game  
If I fancy her frame  
And her post-game defenses are weak,"  
–Fritz Hopf



There was an Old Man with a beard,  
Who said, "It is just as I feared! —  
Two Owls and a Hen, four Larks and a Wren,  
Have all built their nests in my beard!"

A little old lady from Dade  
Said distinctly, "I'll double one spade."  
When I decried the verbosity  
She expressed curiosity:  
"Well how should penalty doubles be made?"  
–*Bob Wakeman*

There once was a modest Life Master  
Whose ego grew faster and faster  
He thought he knew morn'n  
One Charles Henry Goren  
Which led to this master's disaster  
–*Elizabeth Smith*

A budding bridge player from Butte  
Once called the declarer a brute  
She'd lost her composure  
From over-exposure  
The lecher was stripping her suit!  
–*Barbara Alpren*

A novice just learning the game  
Played in tourneys to earn himself fame  
At the end of three years  
He won one, three cheers!  
But the Bulletin misspelled his name.  
–*Alan Sands*

A bridge playing full blooded Sioux  
Accomplished what Goren can't do  
Though it wasn't quite fair,  
With his long-braided hair,  
He entered the women's pairs, too!  
–*Barbara Alpren*

A noted Swiss player named Chard  
Was a yodeler; so was his pard  
By a mere change of pitch  
They could signal a switch  
Of a bid or the lead of a card  
–*Jacob Golove*

A rather slow player named Gump  
Didn't know which small card to dump.  
To his utter disgrace  
On partner's good ace  
Chump Gump plumped a very small atout!  
–*Ivan Erdos*

A gifted performer, Camille  
Bid a minor on the very first deal  
Her game was on ice,  
And the payoff was nice;  
Her winnings – five diamonds, all real!  
–*Marion Gaylord*

A Martian from way out in space  
Caused an intergalactic disgrace,  
When during an eclipse  
He removed seven pips  
And tried passing an eight as an ace.  
–*Marlow Sholander*

A beautiful player, Louise  
Became a Life Master with ease.  
Men clamored to aid  
The beautiful maid,  
When time came to teach her "the squeeze"  
–*Pinkie Hagert*

A bossy young player named Tweed  
To warnings would never pay heed.  
Went too far in one game  
So his partner took aim –  
Six shots were his opening lead!  
–*Michael Siegel*

A Lama who learned in Tibet  
Took a fit at a 2000 set  
The doc roared, "Hell's bells  
He ain't spelled with two Ls;  
So why send for me? I'm a vet."  
–*Anonymous*

In tourneys, the famed L.O.L.  
Quite frequently does very well,  
The reason is clear;  
She's such an old dear  
That no one can squeeze her and tell.  
–*Theodore Goodman*

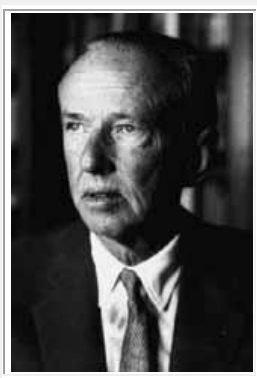


Edward Lear - La Chiesa di San Pietro a Leonessa  
Forse disegnata nel 1846

## BIOGRAFIE

### Valdemar Von Zedwitz

Waldemar K. von Zedwitz nacque da nobile famiglia l'8 maggio del 1896 a Berlino. Suo padre, un barone sassone, morì quando lui aveva solo pochi mesi lasciandolo affidato alla madre che era americana e che lo lasciò, a sua volta, quando aveva solo 14 anni.



I suoi genitori erano ricchissimi e lui passò la sua prima giovinezza in un castello di proprietà della famiglia in Svizzera, poi studiò con passione e profitto a Francoforte e partecipò alla I Guerra Mondiale nella

cavalleria del Kaiser.

Valente linguista e lessicografo, conosceva 8 lingue ed era in grado di conversare in scioltezza in inglese, tedesco, francese ed italiano.

Quando ancor giovane si trasferì a New York conservò per qualche tempo la doppia cittadinanza, poi rinunciando al titolo di barone, scelse definitivamente quella americana.

Non aveva bisogno di lavorare e non sentì mai il bisogno di farsi una famiglia. Waldy, come lo chiamavano gli amici, visse a lungo al Plaza Hotel prima di acquistare un lussuoso attico in *Park Avenue*.

Presidente emerito della ACBL, è stato per oltre 50 anni una delle maggiori personalità del Bridge di ogni tempo, ricoprendo cariche prestigiose anche nella *American Bridge League* di cui fu Presidente nel 1948 senza mai chiedere un qualsivoglia compenso.

I suoi genitori nel 1932 erano stati tra i fondatori emeriti della ACBL.

Dotato di capacità intellettive eccezionali, come giocatore ha primeggiato giocando

con svariati partner ogni tipo di sistema licitativo ed sul piano Nazionale ha vinto 20 titoli tra i quali ricordiamo le affermazioni in 5 *Spingold*, 6 *Reisinger*, 5 *Vanderbilt*, 1 *Wernher*.

Poi, alla rispettabile età di 74 anni, si è reso attore di un fatto che difficilmente qualcuno potrà eguagliare in futuro. Quasi cieco, ha vinto il *Campionato del Mondo a Coppie Miste* giocando a memoria, con la compagna *Barbara Brier* che gli recitava le carte del morto e quelle giocate dagli avversari ad ogni smazzata!

All'età di 82 anni seppe vincere il maggior torneo di *Backgammon* del tempo, giocandolo alle *Hawaii* dove si era ritirato a causa dei suoi gravissimi problemi alla vista e dove morì due anni più tardi il 5 ottobre del 1984.

Nel corso della sua vita praticò regolarmente anche il tennis ed il golf ed è anche ricordato per aver steso le regole del *Bridgette* collaborando con l'inventore del metodo *Joel Gaines*.

Ha donato la *Gold Cup* che premia i vincitori del *Life Master Pairs* durante i *Summer NABC's*.

### Barbara Brier



Barbara Srenco Brier è nata a *Philadelphia* nel 1923, si è laureata alla *Cornell University* ed è stata una nota insegnante di Bridge di *Miami*.

Come giocatrice Barbara ha vinto due NABC, nel 1958

la *Marcus Cup* e 7 anni più tardi il *Mixed Teams*, ma, il suo successo più prestigioso resta il titolo mondiale conquistato nel 1970 a Stoccolma nel *Coppie Miste* giocando in coppia con il grande *Waldemar Von Zedwitz* che, quasi cieco, giocò tutto il campionato a mente, con Barbara che gli diceva le carte del morto e quelle giocate dagli avversari!

Barbara che viveva a *Miami* e che aveva avuto una figlia *Bonnie*, anche lei buona bridgista, si è spenta il 16 agosto del 1996 nella sua città natale a seguito di complicazioni relative ad un intervento chirurgico al cuore.

## CRONACA

### Le origini dei simultanei

Il primo concorso mondiale di bridge, *The Epton Simultaneous Pairs* fu tenuto sabato 14 giugno 1986 e fu un vero simultaneo anche in senso temporale.

Organizzato dal francese José Damiani, che stava per diventare presidente della World Bridge Federation, ebbe il formato di 24 sessioni singole e fu condotto in tutto il mondo nello stesso giorno e all'incirca alla stessa ora, ovunque.

Ciò significava, ovviamente, che in alcune aree del mondo, principalmente in Asia e nel Pacifico meridionale, il simultaneo veniva giocato nelle prime ore del mattino.

Tutti i concorrenti giocarono le stesse mani e tutti ricevettero un opuscolo contenente le analisi di Omar Sharif al termine della sessione di gioco.

Il risultati furono convertiti in instant match points con 100 come massimo e 1200 come media.

I match point erano immediati in quanto erano stati predeterminati in base al gioco di un torneo precedente.

A Pechino, in Cina, Tom Sanders e Kathie Wei star del bridge nordamericano di allora, hanno giocato con i leader cinesi Deng Xiao-Ping e Wan Li, infatti, si tenne una sessione alle Nazioni Unite a New York, mentre, in un'altra tenuta in California il pluricampione del mondo Bob Hamman giocò con l'attore cinematografico Lorne Greene come suo partner.

I vincitori del mondiale, giocarono in una sessione tenuta in un sobborgo di Parigi,

e, per la cronaca, furono Francis Frainais e Jann Bouteille.

Il loro straordinario punteggio fu del 78,8% e nemmeno fece molta sensazione visto che al secondo posto, in una sessione tenuta a Trowbridge in Inghilterra, arrivarono Hugh Gerard e Antony Pennington con il 77,8%.

Billy Gough e Joey Livezey che ottennero il punteggio più alto in seno all'ACBL con un formidabile 76,58%, furono soltanto settimi nella classifica mondiale.

Secondi dell'ACBL furono i notissimi campioni Larry Cohen e Marty Bergen con un punteggio del 76,29%.

La migliore coppia mista di ciascuno delle 23 sessioni regionali tenute negli Stati Uniti si qualificò per i World Mixed Pairs tenutesi a Miami Beach nell'autunno successivo e le prime sei coppie in tutto il mondo diventarono istantaneamente World Masters della WBF.

La Epton continuò generosamente a sponsorizzare i simultanei mondiali per diversi anni.

Al simultaneo mondiale successivo, che si svolse nel 1988, parteciparono più di 75.000 giocatori in rappresentanza di 85 Paesi! un fatto che rese quel torneo il più grande torneo mai tenuto fino a quel momento, ma questo record, per quanto straordinario, era destinato a durare poco tempo.

A partire dal 1990 in associazione con la World Federation la Great Towers aggiunse interesse presentando per la prima volta dal vivo via satellite il torneo in tutto il mondo.

Questo fatto fece talmente clamore che nell'edizione successiva del 1991 gareggiarono 90.000 giocatori provenienti da 95 Paesi!

Un altro grande cambiamento si verificò nel 1992 quando il gioco si svolse in due sessioni separate.



I giocatori potevano partecipare alla sessione del venerdì sera, a quella del sabato pomeriggio o, indifferentemente ad entrambe.

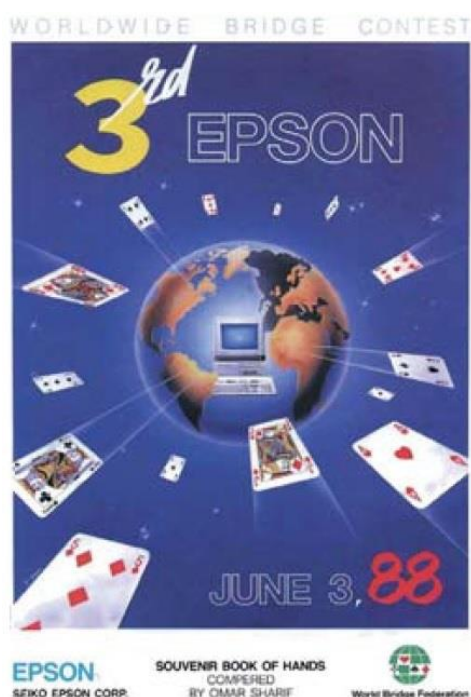
Con questa variante, nel 1993 le presenze salirono a 100.000, un record che rimane tuttora insuperato.

L'Epson si ritirò dal ruolo di sponsor dopo l'evento del 1994 che fu co-sponsorizzato con France Telecom e il simultaneo continuò a svolgersi con la formula dei due giorni a partecipazione libera.

Un cambiamento monumentale si è verificato nel 2000 quando il metodo instant matchpoint è stato abbandonato e per la prima volta è stato provato quello dei match point.

Un programma per computer sviluppato da Mark Newton della Gran Bretagna e amministrato da Anna Gudge, anche lei della Gran Bretagna, calcolò in tempo reale il punteggio in match point.

I club di tutto il mondo inviarono i loro risultati in Inghilterra via e-mail e le informazioni furono elaborate immediatamente dal programma che lasciò letteralmente stupefatti tutti i non addetti ai lavori.



## CURIOSITÀ

### Ricordatori di Atout

Molti degli attuali giocatori di bridge non hanno mai sentito parlare dei ricordatori di atout, eppure, dalla fine del 1800 all'inizio degli anni '30 erano presenti in quasi tutte le partite di bridge sociale.

Originariamente sviluppati per il gioco del whist, i ricordatori di atout erano posizionati sul tavolo per aiutare i giocatori ad aver sempre presente quale fosse il seme di briscola poiché, in quel gioco, non esisteva la licita per stabilirlo.

Ben noti per i loro design stravaganti e colorati, i ricordatori di atout erano realizzati con una varietà di materiali e incorporavano un'ampia gamma di argomenti aggiuntivi.

Ci sono clown di porcellana, personaggi dei cartoni animati di legno, gatti di celluloidi, scimmie di metallo e praticamente qualsiasi altra combinazione di materiale e forma che si possa immaginare.

Tuttavia, la cosa che accomunava tutti i ricordatori di atout è che mostravano sempre i quattro simboli dei semi: picche, cuori, quadri e fiori e che avevano un meccanismo mobile per indicare il seme di briscola e, a volte, anche il livello del contratto con il quale era stata vinta l'asta.



La collezione Joan Schepps di ricordatori di atout è la più grande collezione del Nord America con oltre 650 pezzi.

La collezione Schepps è stata donata alla Foundation for the Preservation and

Advancement of Bridge (FPAB) da Joan ed Elihu Schepps nel 2009 ed è attualmente ospitata presso l'ACBL Bridge Museum nel lago Horn, MS.

## Il Whist

Il Whist è un classico gioco di carte in voga nel XVIII e XIX secolo, che rappresenta l'evoluzione del più antico Ruff and Honours.

Nonostante le regole siano estremamente semplici, il gioco richiede un'analisi scientifica e, dal momento che i soli dati a disposizione di un giocatore sono le proprie 13 carte, è piuttosto difficile riuscire a giocarlo bene.

Agli albori vennero scritti numerosi libri sull'arte di giocare a whist con Edmond Hoyle che scrisse un manuale divenuto poi famoso.

Alla fine del XIX secolo un insieme di regole rigide descrivevano le leggi del gioco, la sua etichetta e le tecniche necessarie per giocarlo che richiedevano grande impegno per il suo apprendimento.

Nei primi anni del ventesimo secolo il bridge contratto, che condivide molte caratteristiche del whist, diventò il gioco più popolare tra i giocatori "seri".

Nondimeno, il whist continuò ad essere giocato in Gran Bretagna, spesso in tornei locali chiamati *whist drives*.

Al giorno d'oggi esistono molti giochi chiamati whist; il termine è stato riutilizzato in una molteplicità di giochi basati sul whist originale, spesso con l'aggiunta di piccoli particolari, ad esempio:

- *Bid Whist*: si gioca a squadre con l'aggiunta di puntate, viene giocato negli USA
- *Boston Whist*: giocato nell'Europa del diciannovesimo secolo dalle classi abbienti, specie dalla nobiltà, se ne ritrova traccia soprattutto nella letteratura russa e francese del periodo.  
Il *Boston Whist* è praticato dal conte Rostov nel romanzo *Guerra e pace* di Lev Tolstoj e costituisce il vero protagonista del racconto *La dama di picche* di Aleksandr Sergeevič Puškin.

Ancora, si ritrova nelle pagine delle *Illusioni perdute* di Balzac.

- *Call-Ace Whist*: in cui gli scommettitori scelgono il proprio partner chiamando un asso. Si tratta di una variante di origine danese
- *Catch the Ten* (noto anche come *Scotch Whist*): utilizza solo parte del mazzo, per cui il 10 è la carta più alta
- *Colour Whist* o *Kleurwiezen*: gioco belga simile al *Solo Whist*, ma più elaborato
- *German Whist*: adattamento inglese a coppie senza l'uso di puntate
- *Hearts* e *Spades*: versioni americane del gioco. Sono state inserite da Windows tra i giochi standard
- *Israeli Whist*: gioco simile a *Oh Hell*
- *Knock-out Whist*: detto anche *Atouts* (UK) o *Diminishing Whist*. Gioco in cui chi non riesce a vincere nessuna mano viene eliminato
- *Minnesota Whist*: in cui non ci sono atout (atout), e le mani possono essere giocate per guadagnare o perdere carte. Molto simile alla versione norvegese
- *Oh Hell*: i giocatori tentano di indovinare il numero esatto di mani che vinceranno; viene penalizzato l'errore in difetto o in eccesso
- *Romanian Whist*: molto simile a *Oh Hell*
- *Solo Whist*: giocato in Inghilterra. Si può puntare per vincere 5, 9 o 13 carte
- *Tarneeb*: giocato nel mondo arabo
- *Three-Handed "Widow" Whist*: viene giocata una mano supplementare
- *Coperto*: si distribuiscono solo 12 carte per giocatore. 3 carte vengono lasciate coperte al centro del tavolo e una scoperta per definire l'atout. L'ordine dei valori è 3-2-A-K-Q-J-10-9-8-7-6-5-



4. È obbligatorio rispondere al seme giocato, si può tagliare solo se non si hanno in mano carte del seme giocato. Ai giocatori che indovinano le prese vengono assegnati 10 punti più il numero delle prese. Chi scommette 0 mani prende 10 punti

- *Le Turaneur*: non si gioca a coppie, ogni giocatore gioca per sé (da 2 a 52 giocatori). Si inizia distribuendo una sola carta a testa e ad ogni mano si aggiunge una carta. Dopo aver distribuito le carte ciascun giocatore dichiara quante prese prevede di fare. L'ultimo a dichiarare deve far sì che il totale di prese dichiarate non sia pari al numero di prese da giocare. L'ordine dei valori è A-K-Q-J-10-9-8-7-6-5-4-3-2. È obbligatorio rispondere al seme giocato, si può tagliare solo se non si hanno in mano carte del seme giocato. Ogni giocatore fa un punto per ogni presa realizzata e chi realizza esattamente il numero di prese dichiarate prende anche un bonus pari al numero di carte iniziali. Per poter aumentare ad ogni mano il numero di carte distribuite a ciascun giocatore, quando necessario viene, di volta in volta, eliminato il giocatore ultimo in classifica.

Nel whist classico le carte possono essere mischiate da qualsiasi giocatore, anche se solitamente viene fatto dal giocatore alla sinistra del mazziere.

Il mazziere ha il diritto di dare un'ultima mischiata, se vuole.

Per velocizzare questa operazione, un secondo mazzo può essere mischiato dal compagno del mazziere durante la distribuzione delle carte, in modo che siano già pronte per la mano successiva.

Il mazzo viene tagliato dal giocatore alla destra del mazziere prima della distribuzione.

Le carte vengono date una alla volta finché ogni giocatore si trova con 13 carte.

L'ultima carta, appartenente al mazziere, viene girata per mostrare il seme che comanda (il Atout, simile alla briscola o all'atout del bridge).

La carta mostrata resta sul tavolo finché arriva il primo turno di gioco del mazziere. Il giro viene effettuato in senso orario.

Il giocatore alla sinistra del mazziere gioca per primo; qualsiasi carta è valida.

Gli altri giocatori, in senso orario, giocano una carta a testa dello stesso seme di quella usata per l'apertura (ammesso che ne abbiano una).

Se un giocatore non ne possiede gioca in un altro seme.

La mano viene vinta dalla carta più alta del seme giocato dal primo giocatore, a meno che sia stato giocato un atout.

In questo caso vince la mano chi ha giocato l'atout più alto.

Il giocatore che si aggiudica la mano ha il diritto di iniziare la successiva.

Dopo che tutte e 13 le carte sono state giocate, la coppia che si è aggiudicata il maggior numero di mani segna un punto per ogni *mano aggiuntiva*, ovvero per ogni mano dopo la sesta.

La partita viene vinta dalla prima coppia che arriva a segnare 5 punti.

Gli onori (honours) sono i punti che vengono assegnati a chi possiede le 4 carte più alte (A, K, Q, J) del colore di atout.

Chi ne possiede tre ha diritto a 2 punti, chi ne ha quattro può avere 4 punti.

I punti derivati dalle mani vinte vengono conteggiati prima degli onori, e la coppia che segna 4 punti non può reclamare gli onori per vincere la partita.

Gli onori non aggiungono niente ad una mano, servono solo per velocizzare le partite, e a volte non vengono nemmeno usati.

Dalla mano di apertura del gioco è conveniente giocare il proprio seme più forte, solitamente quello di cui si posseggono più carte.

Anche una carta singola può essere una buona giocata. Solitamente si incontra il seme migliore del compagno.

Prima mano: di solito si apre con il Re per puntare agli onori.

Secondi di mano: è conveniente distribuire gli onori su varie mani (giocando il più basso di due onori consecutivi).

Terzi di mano: di solito si gioca forte, nonostante si cerchi di utilizzare gli onori più bassi.

Si scartano le carte basse di un seme che non interessa.



Il whist, grazie alla sua grande popolarità, compare in diverse opere letterarie ed in alcuni film.

Nel "Conte di Montecristo", il whist è l'unico divertimento che si concede il procuratore Villefort.

Charles Dickens parlò del whist nel libro "Il Circolo Pickwick" nel capitolo VI e ne fa un accenno in "Grandi Speranze" nel capitolo XXIX.

Edgar Allan Poe parlò del whist nel suo racconto "I delitti della Rue Morgue".

Jane Austen cita il whist in Ragione e Sentimento e nel suo romanzo incompiuto I Watson (The Watsons).

Phileas Fogg, l'eroe del romanzo "Il giro del mondo in 80 giorni" di Jules Verne, è dedito al gioco del whist. Edward Gorey lo citò nel libro illustrato "The Glorious Nosebleed".

Il gioco è anche spesso presente nei romanzi russi del XIX secolo ambientati nell'alta società.

Fra gli altri ne hanno parlato Aleksandr Sergeevič Puškin, Nikolaj Gogol', Ivan Sergeevič Turgenev, Fëdor Dostoevskij e Lev Tolstoj.

In "Via col Vento" Scarlett lo gioca dopo aver sposato Rhett.

Anche in "Orgoglio e Pregiudizio" di Jane Austen i personaggi giocano a whist come pure in "Emma" i signori dell'epoca ne sono dediti.

"Horatio Hornblower" è un eccellente giocatore nella serie omonima di C. S. Forester.

Ne "Il Gattopardo", i protagonisti (Don Fabrizio, Padre Pirrone e Tancredi) giocano a whist col Cavaliere Chevalley.

Al Shockley e Jack Torrence giocano a whist durante un flashback nell'opera di Stephen King "Shining".

Jack Aubrey e Stephen Maturin, protagonisti dei romanzi di Patrick O'Brian, lo praticano in diversi romanzi dell'autore.

Lo scrittore francese Jules Barbey d'Aurevilly ha dedicato al gioco un racconto della raccolta "Le diaboliche" "Il rovescio delle carte di una partita di whist".

Nella "Lunga vita di Marianna Ucrìa" di Dacia Maraini, al duca Pietro, marito zio di Marianna, "secca dover rinunciare alle sue serate al Casino dei nobili dove si può giocare al whist".

Ne "La Lega anti Natale" di Michael Curtin, pubblicato nel 1989, i 4 protagonisti si ritrovano ogni mercoledì al pub per una

partita di whist. Un intero capitolo descrive una partita col dettaglio delle carte giocate.

Ne "La Certosa di Parma" di Stendhal è nominato molto spesso come gioco per gli scagioni più alti della società dell'epoca.

Ne "I sotterranei del Vaticano" di André Gide è citato da Lafcadio come un gioco insegnatogli dal suo 'zio' italiano Ardengo Baldi, il quale conosceva anche come barare al suddetto.

Thomas Mann cita il whist nel romanzo "La montagna incantata".

Nel libro "Madame Bovary" Gustavo Flaubert descrive Charles che guarda per 5 ore delle persone mentre giocano a whist.

Nel "Piede del Diavolo" di Sir Arthur Conan Doyle, Sherlock Holmes indaga su un delitto avvenuto subito dopo una sessione di whist.

Ne "Il libro della polvere" di Philip Pullman, l'immagine della persona ricercata viene affissa nella stessa bacheca in cui erano esposte le pubblicità dei tornei di whist.

Cosima Wagner Liszt riferisce nel proprio diario veneziano di serate in famiglia trascorse a giocare whist.

Nel film "Gangs of New York" di Martin Scorsese, il personaggio di Daniel Day-Lewis, (Bill il Macellaio), è dedito al gioco del whist e lo giudica un gioco da *gentiluomini* tra il minuto 37 e 38 del film.



## Il Wist

Wist è un gioco di carte che presenta alcune similitudini con il Whist.

Vi si può giocare in 4 o 5.

L'obiettivo del gioco è "prendere" tante volte quante si era previsto e vincere totalizzando il maggior numero di punti.

Viene utilizzato un mazzo francese da 54 carte, da cui vengono tolti i due jolly.

Se i giocatori sono quattro si usa un mazzo da 52 carte distribuendo 13 per ogni giocatore; se i giocatori sono 5 vengono tolti anche il due di fiori e il due di picche, in modo da avere 50 carte, 10 per ogni giocatore.

L'ordine decrescente di valore delle carte è A, K, Q, J, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2.

I giocatori partecipano singolarmente ("tutti contro tutti").

Per decidere il mazziere si pesca una carta e il giocatore con quella più alta lo diventa: mischia quindi il mazzo, fa tagliare il mazzo dal giocatore alla sua sinistra, quindi le distribuisce ai giocatori in senso antiorario a partire dal giocatore alla sua destra, fino all'esaurimento del mazzo, in modo che ogni giocatore abbia in mano 13 carte (con quattro giocatori) o 10 carte (con cinque giocatori).

Ad ogni turno il mazziere cambia: il nuovo mazziere è il giocatore a destra del mazziere precedente.

I turni sono 8.

Distribuite le carte, i giocatori prevedono ad alta voce le loro prese in senso antiorario, a partire dal giocatore a destra del mazziere, seguendo le regole.

Si può prevedere *Wist* (nessuna presa) o un numero di prese comprese tra l'1 e il 13 (tante sono infatti le prese effettuate in totale in un turno giocando in quattro) o tra l'1 e il 10 (giocando in cinque); va detto che normalmente le previsioni più diffuse sono *Wist*, 1, 2 o 3.

Il gioco viene iniziato dal giocatore a destra del mazziniere di turno: egli tira una carta e in senso antiorario gli altri giocatori tirano di conseguenza, secondo le regole.

Chi prende la presa fa un mucchietto e lo posa sul tavolo vicino a sé.

Nelle prese seguenti il primo che tira la carta è il giocatore che ha appena vinto la presa.

Alla fine del turno si confrontano le prese con le previsioni e si calcola il punteggio del turno per ogni giocatore.

Per fare in modo che almeno un giocatore sbagli la sua previsione, il totale delle previsioni stesse non può essere 13 (con quattro giocatori) o 10 (con cinque giocatori): all'ultimo giocatore che fa la previsione viene detto che non può prevedere un certo numero (per esempio se giocando in 5 le previsioni dei primi quattro giocatori sono: 2, 2, Wist, 4, dato che  $2+2+0+4=8$  l'ultimo giocatore non potrà prevedere  $10-8=2$ ).

I giocatori sono obbligati a tirare una carta dello stesso seme di quella che ha tirato il primo giocatore della scesa (viene detto che questo seme "comanda"); se non ne hanno, si può tirare una carta a piacere (per esempio se il primo giocatore della scesa tira una carta di Quadri tutti i giocatori devono tirare una carta di Quadri, se ne hanno una).

Esiste una variante a questa regola per cui, nei turni con un seme di turno si può sempre scendere il seme di turno per "tagliare" la scesa anche avendo nel mazzo il seme che comanda nella scesa (quello tirato dal primo giocatore).

Con questa regola il gioco diventa più difficile e imprevedibile, dato che anche con carte alte si corre il rischio di perdere la presa prevista.

Quando tutti i giocatori hanno sceso, prende la scesa il giocatore che ha tirato la carta più alta del seme che comanda, o il giocatore che, non avendo carte di quel

seme, ha scelto di tirare una carta del seme del turno (come si può notare nella tabella più in basso, nel primo turno il seme del turno è *Cuori*, nel secondo *Quadri*, nel terzo *Fiori*, nel quarto *Picche*); in questo caso si dice che "taglia".

Dal quinto turno in poi (ovvero nei turni *Libera*, *Buio*, *Biglietti* e *Wist*) non esiste il seme di turno, quindi esiste solo il seme che comanda in ogni scesa.

	♥	♦	♣	♠	Libera	Buio	Bigl.	Wist

Alla fine di ogni turno vengono calcolati i punti per ogni giocatore secondo le seguenti regole:

- Se si è previsto un numero da 1 a 10, il punteggio equivale al numero di prese fatte; se si sono fatte le prese che si erano previste si aggiunge al punteggio un bonus di 10 punti (per esempio se si è previsto 3 e si sono fatte 4 prese, il punteggio sarà 4; se invece si è previsto 3 e si sono fatte 3 prese il punteggio sarà di  $3+10=13$  punti).
- Se si è previsto Wist, si otterranno 25 punti (giocando in 4, dato che è più difficile effettuare questa previsione) o 20 punti (giocando in 5) in caso di previsione esatta (ovvero nel caso in cui non si faccia nessuna presa) o, nel caso di previsione errata, verranno sottratti 5 punti per ogni presa fatta, portando il punteggio sotto lo zero se necessario (per esempio se si era previsto Wist e invece si fanno 3 prese, ipotizzando un punteggio di 33 punti verranno sottratti  $5 \cdot 3=15$  punti, ottenendo un risultato di 18 punti).

Il punteggio viene man mano sommato a quello dei turni precedenti; vince il



giocatore che totalizza il maggior numero di punti.

Per segnare i punteggi si usa una tabella dove nella colonna di sinistra vengono segnati i nomi dei giocatori e ognuna delle colonne seguenti rappresenta un turno del gioco. Nella parte alta della casella vincente viene scritta la previsione del giocatore; in quella bassa viene scritto il punteggio ottenuto.

Per fare una previsione solitamente si tiene conto delle carte più alte dei vari semi che si hanno in mano in quel momento, con particolare attenzione all'eventuale seme di turno (in pratica l'atout): per esempio, se si è nel turno *Cuori* e si ha in mano un Re di Cuori, quella sarà una presa praticamente sicura, dato che i Cuori in quel turno possono "tagliare" qualsiasi scesa e che il Re è la seconda carta più alta.

Per gli altri semi bisogna considerare una minore probabilità di presa: se con il seme di turno c'è una buona probabilità di prendere quasi con qualsiasi carta (per esempio spesso qualcuno tiene per l'ultimo turno una carta molto bassa del seme di turno, come ad esempio un 4, per "tagliare" l'ultima scesa, quando ormai gli altri giocatori non hanno più carte di quel seme e magari rovinare la previsione di un altro giocatore), con un seme qualsiasi questa probabilità diminuisce.

È buona abitudine cercare di ricordare le carte già scese, o quantomeno il seme che comandava in ogni presa: può essere molto utile per evitare di tirare carte troppo alte per assicurarsi la presa, per evitare di fare una presa indesiderata dato che si è tirata l'ultima carta di un certo seme e - a meno che qualcuno "tagli" la scesa - prendere una volta di troppo.

La *variante cagliaritana* del wist è nata negli anni Ottanta alle falde del Monte Urpinu (uno dei sette colli delle città), quando un gruppo di amici, che si riunivano per serate all'insegna di questo

antico gioco di carte, hanno apportate alcune modifiche alle regole.

Si gioca in quattro, uno contro tutti.

Lo scopo è realizzare il contratto, cioè realizzare le prese previste a ogni mano (in questo caso vengono assegnati dieci punti più due per ogni presa dichiarata, meno due per ogni presa fallita in più o in meno).

Ovviamente la somma delle mani dichiarate deve essere diversa dal numero delle carte distribuite a ogni mano per evitare che tutti realizzino il contratto.

Si comincia il gioco con la distribuzione di 13 carte, per la prima mano che è senza atout.

Poi si scende ogni mano di una carta, 12 (una carta verrà poi messa in mostra sul mazzo e sarà il seme di atout), 11, 10 e così via sino ad arrivare alla mano da uno nella quale il mazzier e il primo di mano sono svantaggiati.

Quindi è opportuno per sorteggio, all'inizio del gioco, scegliere chi farà le carte e la distribuzione dei posti nel tavolo.

Arrivati alla mano da una carta, si ricomincia a salire sino all'ultima mano quando si distribuiranno di nuovo 13 carte.

### I Bollettini

Praticamente tutti i principali tornei del mondo, e anche alcuni di quelli meno importanti, pubblicano un bollettino quotidiano che fornisce risultati, notizie e una selezione delle licite più interessanti.



Questo concetto è stato introdotto dal grande giocatore-scrittore olandese, Herman Filaski, agli Europei del 1955 ad Amsterdam.

Da allora, i bollettini dei campionati europei sono stati invariabilmente di alta qualità e apprezzati dagli appassionati in molte parti del mondo.



I bollettini dei Campionati Europei 1981, in programma a Birmingham, in Inghilterra, l'11 luglio, sono stati curati da Phillip Alder, un altro gigante del bridge mondiale.

I lettori che desideravano abbonarsi dovevano inviare \$ 20 a Anne Staveley, Rhu-Na-Bidh, Shieldg, Strathcarron, Ross-Shire, Scozia.

EBL News e successivamente EBL Review, sono stati i bollettini della Lega Europea che hanno iniziato la pubblicazione nel 1988 e sono stati editi gratuitamente fino al 2000.

Nel 1995, le notizie sul bridge giovanile furono separate dalla pubblicazione principale e incluse nella EBL Junior Review.

In totale sono stati pubblicati 25 numeri di EBL News/Review e 9 numeri di EBL Junior Review.

Panos Gerontopoulos è stato l'editore e Mark Horton e Patrick Jourdain i principali contributori.

Gli ultimi numeri di EBL Review e tutti i numeri di EBL Junior Review (indicati da numeri di edizione pieni) sono disponibili anche in formato file pdf.

Molto seguiti sono anche i Bollettini che la WBF pubblica in occasione dei vari Campionati Mondiali che organizza, ma di questi ultimi, parleremo prossimamente.



Mixed Teams medal winners, from left by team name: Barbara Ferm (bronze), Melanie Manfield (gold) and Alison Wilson (silver)

Contents	
WBF PRESIDENT FAREWELL	3
The Press Conference	4
In search of a come-back	6
Mixed Teams SF - 54	9
Mixed Teams Final - 51	13
Mixed Pairs Final - Session One	16
Setting the stage	22
Roll Of Honour	24
Cumulative Medal Table	29
Rankings and Brackets	30
Note: please watch out for an updated version with coverage of the final Set of the Mixed Finals!	

The team led by Melanie Manfield, in a close match with the Alison Wilson squad, scored the last 42 IMPs to win the World Mixed Teams 133-81.  
The champions are Manfield, William Cole, Beth Palmer, William Pettis, Debbie Rosenberg and Michael Rosenberg. Palmer served as captain. All members of the team are American.  
The silver medal went to Wilson, Sally Brock, Chris Willenken, Richard Ritmeijer, Magdalena Ticha and Ricco van Prooijen. Brock is from England, Ticha, Ritmeijer and Van Prooijen are Dutch. Wilson and Willenken are American.  
The bronze medal went to the team led by Barbara Ferm, winners over the Zhaoheng team (China) 154-114 in the playoff for third. Ferm, an American, played with: Sjoert Brink, Simon de Wijs, Bas Drijver, Christina Lund-Madsen and Daniela von Arnim. Brink, De Wijs and Drijver are Dutch, Lund-Madsen Danish and von Arnim German. Brink served as captain.  
In the Mixed Pairs, Franck Multon and Sylvie Willard scored 62.67% to win by 5.67% over the runners-up, Petra Hamman and Hemant Lall, who scored 57%. Third place went to Bénédicte and Philippe Cronier, who scored 55.50%.  
Willard is French. Multon represents Monaco. Hamman and Lall are American. The Croniers are French.

