



Un Onore

by Luigi Salemi

Chi possiede, per sua fortuna, capacità divinatorie potrà continuare ad utilizzarle; chi, come me, non ha questa capacità farebbe meglio ad imparare a trovare la linea di gioco con le maggiori possibilità di successo.

Ed a questo proposito, fortificati dalla conoscenza della teoria, ora possiamo affrontare, con un approccio diverso più analitico e meno favorevolmente disposto ai luoghi comuni, alcune questioni che quotidianamente si propongono al tavolo. Ad esempio “indovinare” la posizione di un Onore mancante.

Il sorpasso

La figura che più ci lascia perplessi e la seguente

AJ9
KT8

con la necessità di non perdere prese nel seme.

Avvertenza grafica: useremo la lettera “T” per indicare il Dieci (dall’inglese Ten). E’ una scelta di pigrizia informatica, ovvero nei miei programmi ho deciso di indicare sempre con un solo carattere ciascuna carta e quindi avevo bisogno di qualcosa da sostituire ai 2 caratteri necessari a scrivere “10”. Per coerenza ho riportato questa scelta in questo lavoro.

Tornando al problema bridgistico ciascuno di noi ha la propria filosofia: c’è chi gioca la Donna dopo il Fante, chi chiama con indifferenza la piccola da morto ed osserva Est, chi senza tanti problemi tira una testa e fa velocemente il sorpasso. Ogni scelta va bene (purché battiate un Onore prima del sorpasso), tanto vincerete e perderete il 50% delle volte.

Adesso inseriamo la figura in una smazzata completa [finalmente!]

- ♠ AJ9
- ♥ A32
- ♦ AK432
- ♣ 32

♠ KT8
♥ KQ3
♦ QJ765
♣ 54
Sud

Sorpasso01

State giocando 5 Quadri; dopo aver incassato 2 Fiori sull'attacco gli Avversari tornano Cuori. Avete bisogno di "indovinare" il sorpasso alla Donna di Picche.

A PRIORI potremmo farlo indifferentemente su Ovest o su Est, ma non ce fretta. Iniziamo tirando 2 giri di Quadri che si rivelano divise 2/1 (2 in Ovest).

Allora la Donna di Picche ha 11 posti a disposizione tra le carte di Ovest e 12 tra quelle di Est. Se abbiamo mescolato bene queste sono le uniche direttive per posizionare la Donna, con decisione battete l'Asso al morto e fate il sorpasso su Est.

La scritta in corsivo "*Sorpasso01*", che ci accompagnerà in tutto il lavoro, indica che il problema è stato sottoposto al vaglio del programma AnalisiLG. Richiamando dal programma il file con lo stesso nome è possibile vedere come è stata impostata l'analisi con il metodo della frequenza e verificare che fornisce l'identico risultato.

Ed il risultato è che il sorpasso su Est è vincente 12 a 11. Questo modo di indicare i rapporti di forza tra 2 Eventi si chiama, con un termine inglese intraducibile, ODDS e la cosa è particolarmente indicata per il Bridge perché ciò che noi vogliamo veramente sapere è QUALE tra 2 opzioni ha maggiore possibilità di successo e non QUANTO sia tale percentuale.

E' comunque possibile passare con facilità dalle ODDS alle probabilità con le seguenti semplici operazioni:

- 1) Si sommano le ODD
- 2) Si divide 100 per la somma ottenuta al punto 1)
- 3) Si moltiplica ciascuna ODD per il quoziente ottenuto al punto 2)

Difficile? No, guardate

- 1) $11 + 12 = 23$
- 2) $100 / 23 = 4,35$
- 3) $11 \times 4,35 = 47,8\%$; $12 \times 4,35 = 52,2\%$

Quindi il sorpasso su Ovest vince il 47,8% delle volte e quello su Est il 52,2% ed è preferibile. A questi valori occorre ancora aggiungere qualcosa per la remota eventualità della Donna singola in caduta.

Avvertenza: il passaggio dalle ODDS alla probabilità è legittimo se le ODD degli eventi considerati esauriscono tutte le alternative. Nel caso in esame questo è vero perché la Donna di Picche o è in Ovest o è in Est.

Odio complicarvi la vita, ma c'è ancora una cosa da dire che ci verrà utile in seguito. Qualche volta anche questo modo di procedere non soddisfa le nostre esigenze. Supponiamo che dobbiate

scegliere tra 2 opzioni alternative, la prima offre un vantaggio di 20 ODD contro 15 e la seconda di 24 contro 19. Quale è la migliore?

Questo è un problema vecchio brillantemente risolto dalla “Speranza Matematica” che è semplicemente il rapporto tra le 2 ODDS: così la prima alternativa ha una S.M. 1.33 (20/15) e risulta preferibile alla seconda di 1.26 (24/19).

Senza abusarne vedremo nei prossimi capitoli a cosa può servire questo valore.

Pillole

- Un sorpasso bilaterale alla Donna va eseguito sull’Avversario con il maggior numero di posti liberi. Non guasta battere prima il Pezzo che non viene utilizzato per il sorpasso.

Trovare l’Asso (con 8 carte)

La tipica figura da muovere è questa

K432
Q765

dove, se vogliamo perdere una sola presa, abbiamo bisogno che l’Asso sia secondo e di indovinare il lato.

Inseriamola in una smazzata

♠ 432
♥ A32
♦ K432
♣ AK2

♠ 765
♥ KQ3
♦ Q765
♣ 543
Sud

con cui state giocando l’ottimistico contratto di 2 SA con attacco Fiori.

Asso01

Non abbiamo informazioni addizionali tiriamo in aria una moneta e decidiamo di conseguenza.

Asso02

Ora supponiamo di sapere che un seme laterale è diviso 4/3 perché abbiamo ricevuto l’attacco a Picche dalla 4° di Ovest. Dobbiamo confrontare 2 situazioni contraddittorie: è più probabile trovare l’Asso in Est perché ha più posti liberi, ma è anche più probabile trovare 2 carte in Ovest perché ha meno posti liberi.

Dobbiamo mettere a confronto 2 alternative:

- Asso di Quadri secondo in Ovest Ax/xxx (9x8 x 10x9x8 x 4=207360)
- Asso di Quadri secondo in Est xxx/Ax (9x8x7 x 10x9 x 4=181440)

Non vi chiedo di fare i conti a mente al tavolo, solo vi invito ad osservare che la informazione distribuzionale acquisita (le Picche divise 4/3) ha finito per privilegiare la presenza di 2 Quadri in Ovest più che la presenza dell'Asso di Quadri in Est. E poiché a noi servono entrambe le cose dobbiamo cercarle su Ovest e muovere piccola Quadri verso il morto.

Se la prossima volta che vi capita ve lo ricorderete acquisirete un non disprezzabile vantaggio.

Pillole

- Se, con 8 carte, dovete trovare l'Asso secondo orientate la ricerca sull'Avversario con il minor numero di posti liberi.

Trovare il Re (con 11 carte)

Avete 11 carte in un seme e vi mancano il Re ed il 2 e, per portare a casa l'impegno, dovete catturare l'onore.

Forse un ricordo lontano vi dice è preferibile battere, forse addirittura ricordate che le probabilità sono in favore della battuta 52% a 48%. Di sicuro non sapete perché ed il dubbio vi assale tutte le volte che battete è scoprite che l'Onore era in impass.

Realisticamente le cose però sono andate diversamente.

Disponendo del rientro necessario avete avuto l'accortezza di muovere verso l'Asso. Se l'avversario non ha risposto avete archiviato il contratto come irrealizzabile, se ha inserito il Re eravate troppo contenti per chiedervi se il Re era secco o semplicemente gli è caduto di mano.

Il tarlo si è invece impadronito di voi se ha inserito la cartina e siete rimasti 2 minuti a pensare cosa passare (magari guardando se fischiava tranquillamente o se gli tremavano le mani, perché la componente psicologica è troppo importante e non dobbiamo mai trascurarla).

Utilizziamo gli stessi 2 minuti per rifare un breve ragionamento.

Sappiamo che i nostri avversari hanno 13 posti liberi ciascuno per un totale di 26 posti per altrettante carte; le carte sono 24 grigie e 2 bianche; le 2 bianche sono il Re ed il 2 del seme che ci interessa.

Quando scopriamo il possesso del 2 la situazione cambia: i posti liberi sono diventati 25 e sono divisi 12 e 13, inoltre è rimasta una sola carta bianca.

Le carte non hanno ne memoria ne preferenza, il nostro Re ha semplicemente 12 posti in cui collocarsi se vuole mettersi insieme al 2 e 13 se vuole posizionarsi da solo. E questi valori esprimo proprio la probabilità favorevole a ciascuno dei 2 casi.

Questo il ragionamento asettico, vediamo cosa succede nella mano seguente.

Giocate 4 Cuori con:

♥ T98765
♦ K4
♣ AK

♠ 765
♥ AQJ43
♦ A32
♣ QJ
Sud

e ricevete l'attacco di Dieci di Quadri su cui Est risponde.

Re01

Non ci sono alternative, occorre catturare il Re di Cuori. Prendete al morto e giocate Cuori su cui puntualmente viene fornito il 2

Visto che i rapporti di forze sono 13 a 12 a favore della battuta .. No, un momento, abbiamo visto 2 carte grigie (le 2 carte di Quadri della difesa), allora il rapporto di forze è diventato 12 a 11?. Tra poco vedremo di rispondere anche a questa domanda, per ora consideriamo che in ogni caso resta preferibile la battuta dell'Asso.

Re02

Ora vi lascio le carte della mano e del morto e mescolo quelle dei difensori. Con la nuova distribuzione Ovest ritiene opportuno attaccare di Asso di Picche e proseguire con il Re mentre Est risponde con il 9 e la Donna, al terzo giro Est scarta una Quadri sul Fante di Picche del compagno.

Finalmente viene giocata una piccola Fiori su cui prendete al morto (Est risponde), battuta o sorpasso?

7 delle 24 carte grigie si sono colorate di blu perché la ripartizione delle Picche è completamente nota. Questo modifica il conto dei posti liberi e ne assegna 10 ad Est (13 meno le 2 Picche e la cartina di Cuori. Attenzione la Quadri scartata NON occupa posti liberi! E neanche la Fiori!) e 8 ad Ovest (13 meno le 5 Picche).

Allora fate il sorpasso e vincerete 10 volte mentre perderete solo 8.

Re03

Volutamente non vi ho dato la dichiarazione. Naturalmente anche questa fornisce informazioni e di grande importanza. Se, per esempio, Ovest primo di mano avesse aperto di un Picche denotando il possesso di una apertura allora deve, quasi certamente per punteggio, possedere il Re di Cuori e quindi si torna alla battuta.

Della dichiarazione avremo modo di parlare più avanti, voglio invece chiarire perché non vi ho fatto conteggiare la Quadri scartata da Est ne le 2 Fiori del 4° giro.

Ciascuno gioca la carta che gli pare, ma dovrebbe sottostare a 2 regole: rispondere nel seme e non agevolare il compito dell'Avversario privandosi di Onori o di cartine significative.

Inoltre c'è un 3° aspetto che riveste particolare importanza: come ci si comporta nello scartare carte inutili? Ci sono 2 strategie di base: disfarsi delle carte ordinatamente in base al valore oppure scegliere a caso lo scarto.

Un interessante principio, già espresso da Kelsey e Glauert, dice: “Solo i Semi completamente determinati contribuiscono al calcolo dei Posti Liberi”.

La informazione importante nella mano è quindi che le Picche sono 5/2 (5 in Ovest), questo gli Avversari non lo hanno potuto nascondere. Lo scarto libero di Est non significa niente, sicuramente ha tante Fiori e Quadri inutili e lo sa. Analogo discorso vale per le 2 Fiori, e .. lo stesso dovremmo dire per il 2 di Cuori.

Il principio mi piace e vorrei tenerlo come un caposaldo, non mi resta quindi altra alternativa che aumentare il numero dei Semi. Non sto pensando al seme di Coppe o di Denari, datemi il tempo di spiegare.

Qualunque strategia adottiate è innegabile che in possesso di Re e 2 di Cuori giocherete sempre il 2 al posto di Est. Come dire che il Re ed il 2 di Cuori sono così diversi che si possono immaginare appartenenti a 2 semi differenti.

Con questo piccolo artificio possiamo continuare a far valere il principio di prima: il 2 di Cuori si conteggia perché è l'unica carta di un seme speciale (analoga cosa si può dire del Re di Cuori) e quando compare il seme è completamente determinato!

C'è un atro modo di veder le cose che è in linea con il ragionamento fatto.

Se le Picche sono divise 5/2 ed il 2 di Cuori è in Est quante volte il Re di Cuori è in Ovest e quante in Est?

Questa è una tipica domanda cui si potrebbe rispondere utilizzando le formule del calcolo combinatorio ottenendo lo stesso identico risultato fornito dal semplice utilizzo della teoria dei posti liberi: 8 contro 10.

Mi auguro di non avervi confuso eccessivamente e che non resterete confusi neanche dalle prossime righe.

Dicevamo della 3° opzione: come scartate le carte inutili?

Supponiamo scartiate ordinatamente dalla più piccola alla più grande e che seduto in Est vi siate disfatto del 10 di Quadri sul 3° giro di Picche? Chi possiede 5, 6, 7, 8 e 9 di Quadri? Ma Ovest, ovviamente!

Queste carte occupano posti liberi? No, MA QUASI perché ci hanno consentito di escludere molte distribuzioni che a PRIORI erano possibili (4 o più carte di Quadri in Est).

Se scartate in questo modo il minimo che l'Avversario può fare è stringervi la mano e ringraziarvi sentitamente per il vantaggio che gli date.

Tutto diverso se effettuate gli scarti casuali, qualunque carta giocate non è possibile tranne nessuna conclusione determinante.

Pillole

- In assenza di altre informazioni battete se vi mancano Re e cartina di un seme in cui avete 11 carte

- Se, però, siete in grado di stabilire che uno dei due avversari ha un maggior numero di posti liberi giocate il possesso del Re tra le sue carte
- Nel conteggiare i posti liberi utilizzate solo i semi le cui distribuzioni sono interamente determinate. Ai fini di questo calcolo i semi sono più di 4, ad esempio tutte le cartine che accompagnano Onori determinanti per la riuscita del contratto e gli Onori stessi si possono immaginare appartenenti a semi differenti; può sembrare innaturale, ma alla prova dei fatti è un eccellente sistema.
- Ricordate di scartare le carte inutili in modo casuale. Regola n. 1: vi siete seduti al tavolo per rendere la vita difficile ai vostri avversari; Regola n. 0: sarebbe carino avvertire il compagno di questa vostra abitudine.

Trovare il RE (con 10 carte)

Con la figura

AQJT9
87654

sono certo non vi siate mai posti particolari problemi ed abbiate fatto il sorpasso. Avete sempre fatto la scelta migliore?

Per una volta esplicitiamo le divisioni e le relative ripartizioni dei resti del seme.

Divisioni		Ripartizioni (si esplicitano le carte)	
Ovest	Est	Ovest	Est
xxx	-	K32	-
xx	x	K3	2
		K2	3
		32	K
x	xx	K	32
		3	K2
		2	K3
-	xxx	-	K32

Re04

Tenendo a portata di mano la tabellina muoviamo una cartina verso l'Asso.

Se l'avversario non risponde archiveremo la pratica come impossibile, analogamente se compare il Re l'archiveremo come evasa. Ma qui compare sempre il 2.

Le alternative da esaminare si sono ridotte alle seguenti a) K32/-, b) K2/3, c) 32/K; le prime 2 favorevoli al sorpasso, la terza alla battuta.

Tra le possibilità ci sarebbe anche 2/K3, ma non ci fa vincere mai e quindi la ignoriamo.

Sarebbe stato diverso se fosse comparso il 3? No, solo che il caso b) sarebbe materialmente stato K3/2. Cioè no SE LO SCARTO E' CASUALE, pensate invece ad uno scarto ordinato, ALLORA sia a) che c) diventano IMPOSSIBILI; come dire che restano SOLO K3/2 e 3/K2, quindi o si vince con il sorpasso o il contratto è irrealizzabile. Un buon esempio di quanto sia importante lo scarto casuale!

Re05

Passando alle ODDS la a) si verifica 132 (12x11 x 1) volte, la b) 156 (12 x 13) volte e la c) 156 (12 x 13) volte. In definitiva 288 (132+156) a 156 per il sorpasso la cui speranza matematica è 1,85.

Spiegazione: a) Una volta collocato il 2 a sinistra se vogliamo che vi sia anche il 3 restano 12 posti ed ancora 11 se inseriamo il Re.; b) 12 posti per il Re a sinistra e 13 per il 3 a destra; c) 12 posti per il 3 a sinistra e 13 per il Re a destra.

Quindi avete fatto quasi sempre bene sinora .., si perché se si facesse sempre l'impass il Bridge sarebbe un gioco poco divertente.

Re06

Cominciamo con il constatare che le distribuzioni dei semi laterali sostanzialmente non modificano le cose, se ad esempio abbiamo appurato che un seme laterale è diviso 5/2 (la 5° prima dell'Asso), il nuovo calcolo diventa: a) 7 x 6 x 1=42, b) 7 x 11 x 1=77 e c) 7 x 11 x 1=77 con un rapporto di forze 119 a 77 (la speranza matematica scende a 1,54).

Re07

Se invece è diviso 2/5 (la 5° dopo l'Asso) avremo a) 10 x 9 x 1=90, b) 10 x 8 x 1=80, c) 10 x 8 x 1=80 con un rapporto di forze 170 a 80 (la speranza matematica sale a 2,12). In tutti i casi resta preferibile il sorpasso.

Costruiamo una mano:

♠ AQT87
♥ 432
♦ AK
♣ AQ2

♠ J9654
♥ 765
♦ 32
♣ KJ3
Sud

E la licita è stata

Sud	Ovest	Nord	Est
			1 Cuori
Passo	Passo	Contro	Passo
1 Picche	Passo	4 Picche	Fine

Re08

Attacco di Donna di Cuori rilevato di Asso da Est che continua con Re e Fante nel seme (Ovest scarta una Fiori al 3° giro).

Ritorno di piccola Fiori che prendiamo in mano e muoviamo Picche verso il morto, Ovest inserisce il 2. Battuta o sorpasso?

Est, primo di mano, ha aperto di un Cuori, dobbiamo (!) attribuirgli un minimo di 11 punti. Oltre agli 8 punti a Cuori dovrebbe quindi avere una delle seguenti situazione di Onori a lato:

- a) Donna e Fante di Quadri
- b) Donna di Quadri e Re di Picche
- c) Fante di Quadri e Re di Picche
- d) Re di Picche
- e) Donna e Fante di Quadri e Re di Picche

Cioè vi sono 4 ODDS contro 1 che abbia il Re di Picche. Questo naturalmente è un conto molto approssimativo, i 5 eventi non sono equipossibili (che vuole semplicemente dire che non si verificano con la stessa frequenza). Resta il fatto che abbiamo, con buona approssimazione, trovato una speranza matematica 4 a favore della battuta, mentre se utilizziamo i posti libero ne abbiamo una di 2,25 a favore del sorpasso ?!.

E allora che si fa?

La questione è complicata. Provo a spiegarvela, se non ci riesco pazienza passate avanti e provate a rileggerla tra qualche giorno.

Spiamo partendo dal presupposto che Est abbia almeno 11 punti. E' vero che il Re di Picche si troverà più spesso nelle mani di Ovest, se le Cuori sono divise 2/5, ma è anche vero che in questa ipotesi ben difficilmente Est possiede 11 o più punti e quindi anziché aprire sarebbe passato.

Il punto è proprio questo. Provate a distribuire la carte degli Avversari miglia di volte e concentratevi solo sulle smazzate in cui Est possiede Asso, Re e Fante 5° di Cuori. Il più delle volte non avrà l'apertura.

Ma Est ha aperto, quindi un gran numero delle smazzate prima considerate è diventato impossibile (o meglio incompatibile), il ragionamento statistico va riferito alle sole smazzate possibili e questo fornisce un rapporto 4 a 1 a favore della battuta.

Potremmo chiamarlo il principio del "Chiodo scaccia Chiodo". La informazione distribuzionale è stata surclassata da quella relativa al punteggio ed è finita nell'oblio.

Apportiamo una piccola modifica alle carte di Sud e Nord

♠ AQT87
 ♥ 432
 ♦ A
 ♣ AQ42

♠ J9654
 ♥ 765
 ♦ 32
 ♣ K53

Sud

Re09

E supponiamo di aver collocato 10 punti a Cuori in Est (ad esempio perché Ovest aveva 9 e 8 di Cuori). Ora la presenza del Re di Picche in Est non è più così determinante per fargli raggiungere gli 11 punti, torna ad essere preferibile il sorpasso.

Mi sarebbe piaciuto darvi maggiori certezze, ma non è proprio possibile. Allora vi do un suggerimento: traete vantaggio da tutte le informazioni in vostro possesso e non abbiate paura di confutare i luoghi comuni se siete in possesso di validi elementi. Diventa certo che vincerete più di quanto facciate adesso.

Pillole

- In possesso di 10 carte fate il sorpasso per catturare il Re.
- Ricordate comunque che il Re vale 3 punti, se questi sono importanti per giustificare una apertura o una mancata apertura operate una veloce correzione di rotta e, anche a costo di rischiare una osservazione, battete se la situazione della divisione dei punti lo giustifica.