Checkmate! Bridge – Utile precauzione

Novembre 21, 2022



L’utile precauzione è il titolo originale dell’opera di Gioacchino Rossini Il barbiere di Siviglia, chiamato nel 1816 Almaviva. Il tema evocato dall’associazione di aggettivo e nome, inutile precauzione, era l’impossibilità di opporsi all’amore tra Lindoro e Rosina togliendo la scala che, appoggiata ad un balcone, doveva servire alla fuga dei due innamorati.

È un fatto che nelle questioni di cuore le precauzioni prese dai parenti per ostacolare le intenzioni di due giovani innamorati sono spesso inefficaci, ma in altri campi una saggia previdenza è sacrosanta ed evita grossi guai.

Nel gioco del bridge le precauzioni non sono mai troppe, come recita il detto proverbiale; e la cosa

contro cui premunirsi è solitamente la cattiva distribuzione dei colori.

La previsione di dover affrontare ripartizioni sfavorevoli spinge spesso il bridgista a manovre che a prima vista potrebbero apparire superflue ma che aumentano le probabilità di realizzare il contratto ed il cui anticipo può risultare addirittura determinante.

Giocare sulle probabilità vuol dire cercare il massimo delle probabilità di evento favorevole, per cui non deve bastare avere buone prospettive quando ci sia la possibilità di procurarsene di migliori.

In questa mano didattica il contratto di 7 Picche sembra di battuta, alla sola condizione che le cinque carte mancanti nel colore d'atout siano ripartite in modo regolare, 3-2. Questa evenienza ha una probabilità a priori del 67,8%, quindi il contratto è stato chiamato correttamente. Questo significa anche che il contratto può cadere nel 32,2% dei casi, il che non è poco: quasi una volta su tre!

Tutti i colori sono pieni, l'unico in cui si può perdere una presa è il colore d'atout, nel caso che il Fante sia quarto o quinto. Fante quinto significa che i resti sono ripartiti 5-0 (probabilità a priori del 3,9%) e in questo caso il contratto diventa infattibile. Ma quando la ripartizione iniziale è 4-1 (probabilità a priori del 28,3%) con singolo diverso dal Fante (4 casi su 5, quindi 80%) e quarta in Ovest (probabilità a priori del 50%), allora è impossibile che questo onore sia catturato da uno del dichiarante.

Il caso appena detto ha una probabilità risultante dalla moltiplicazione delle tre percentuali (0,283 x 0,80 x 0,50) quindi pari a 11,32%. Questo numero va sottratto a quello della ripartizione 4-1, dando come risultato 20,78 %: queste sono le reali probabilità a priori che il grande slam sia irrealizzabile.

Da questa prima analisi si ricava che il contratto è certo al 67,8% e solo possibile in un ulteriore 11,3% dei casi. Possiamo quindi portare le probabilità di fattibilità dello slam al 79,2%, con la precisazione che in circa 11 casi su cento lo slam potrebbe essere realizzato anche con Fante d'atout quarto in Est. Il condizionale viene usato perché c'è un'ulteriore condizione: che Est risponda tre volte sia a Cuori che a Fiori. Non basta: è necessario che se il difensore ha solo una o due carte di Quadri, il dichiarante scelga correttamente il colore laterale da anticipare nel colpo d'atout che è la tecnica che permette di fare tutte e tredici le prese nel caso finora descritto.

Le probabilità di questi eventi simultanei non sono calcolabili in modo elementare, ma basta accontentarsi del fatto che la preparazione del colpo d'atout sin dalla seconda levée aumenta le probabilità di realizzazione del contratto. Il rischio accessorio che l'attacco venga da un singolo e quindi Ovest possa surtagliare al secondo giro di Quadri con il Fante di Picche è talmente basso da poter essere ignorato.

Aggiungi Laquilablog.it
tra i tuoi preferiti su Google

♠ 6 4
♥ A 8 7
♦ A 5 4 3 2
♣ Q 3 2

♠ A K Q 10 9 3
♥ K Q 2
♦ 9
♣ A K 8

Contratto 7 ♠
Attacco: K di ♦

Vediamo l'andamento del gioco che dà le massime probabilità di riuscita.

L'attacco viene preso di Asso ed è prudente tagliare immediatamente una Quadri con il 9 d'atout della mano: tutto bene al 98,3%. Il palo d'atout è stato ridotto a 5 carte, in previsione della necessità di ricorrere al colpo d'atout.

Si giocano Asso e Re di Picche: se tutti rispondono si scoprono le carte dichiarando le tredici prese. Se al primo giro un avversario non risponde, si scopre ugualmente dichiarando "1 down". Se al secondo

giro di Picche Est non risponde, stessa cosa: “1 down”. Se invece è Ovest a non rispondere, si tenta l’ultima chance: tre giri di Fiori finendo al morto, poi Quadri per tagliare di piccola dalla mano. Seguono tre giri di Cuori finendo ancora al morto: se Est ha sempre risposto, si gioca ancora Quadri e si scopre la mano: l’impasse di taglio al Fante permette di fare il grande slam.