

## LA MATEMATICA E' UN'OPINIONE

Il mio professore di matematica al liceo, se fosse ancora vivo, farebbe un salto sulla sedia. Come – esclamerebbe – questo tizio, al quale non ho mai dato più di 4, ha l'ardire di parlare di matematica! Avrebbe certamente ragione il prof. ad arrabbiarsi; eppure credo di poter fare ciò di cui lui mi riterrebbe incapace. Per due motivi: il primo, perché l'esperienza di gioco maturata sulla mia pelle mi ha insegnato tante cose, anche in questo campo; il secondo, perché attingerò a piene mani da quanto scrisse tanto tempo fa J.S. Simon il quale, oltre a dilettere i lettori con le esilaranti storie dell'esperto sfortunato, della signora Brambilla, del signor Scarpa e di Totò frivolo, impartiva nel contempo magistrali lezioni di tecnica.

Vediamo, dunque. Contrate un contratto di 6 picche con due Assi in mano? A coloro che rispondono affermativamente chiedo: "Chi vi ha obbligato?"

Esaminiamo la questione dal punto di vista delle probabilità. Supponiamo che gli avversari abbiano dichiarato 6 Picche, in prima. Se essi cadono di una presa, non contrati, voi segnate 50 punti; se sono contrati ne segnate 100. Perciò, contrando, potete guadagnare 50 punti. Ed ora esaminiamo le perdite:

6 picche non contrate.....180

6 picche contrate.....360

6 picche surcontrate.....720

Quando gli avversari non surcontrano potete guadagnare 50 punti e perderne 180. Le probabilità sono di 4 a 1 contro di voi. Se surcontrano siete ancora a 4 contro 1 perché il vostro guadagno è ora di 150 punti, ma le vostre probabilità di successo, per il semplice fatto del surcontro, non possono più essere considerate alla pari: due contro uno a vostro svantaggio è una buona approssimazione alla realtà. Così perveniamo a questo: "Ogni volta che contrate uno slam a colore, solo perché avete due Assi, potete perdere 8 contro 1". Non ne vale la pena.

Se gli avversari sono in zona il vostro contro è un po' meno catastrofico. Potete guadagnare 100 punti se esso riesce, e perderne 180 se non riesce. E rispettivamente 300 a 540 se siete surcontrati. Però l'eventuale surlevée vi costerà 200 punti (oppure 400 se surcontrati); e quanti grandi slam sono stati realizzati malgrado due Assi, quando si è attaccato con quello sbagliato! Ancora non ne vale la pena.

Ma c'è un delitto ancora più grande: si tratta del contro che permette al giocatore, potendo identificare la posizione delle carte, di mantenere un impegno che avrebbe potuto perdere.

Se voi contrate uno slam perché avete due Assi è difficile che regaliate il contratto, ma se il vostro contro permette di mantenere un impegno che altrimenti sarebbe caduto, avete regalato non solo i punti supplementari del contro, ma anche (orrore) il valore della manche e dello slam. E anche se il vostro contro avrà avuto successo, spesso non guadagnerete nemmeno i miserabili 50 o 100 punti per i quali avete tanto rischiato, perché senza il contro il giocatore sarebbe andato due mani sotto.

Un esempio potrà illuminare il quadro.

In Est avete:

♠ DF92

♥ A

♦ 98764

♣ F52

e Sud raggiunge il contratto di 6 picche.

Con queste carte il 99% dei giocatori di bridge contra senza esitazione. Ed il 99% dei giocatori avrebbe torto.

Anche escludendo la possibilità di una correzione a 6SA, la distribuzione delle atout potrebbe essere la seguente:

♠ 876  
 N  
 ♠ / O                      E ♠ DF92  
 S  
 ♠ AR10543

Se non contrate la caduta è certa. E' improbabile che Sud giochi l'8 di picche dal morto al primo giro e faccia l'impasse: se lo fa voi dovrete coprire meglio le vostre carte. La sua normale giocata è l'Asso di picche, e dopo di ciò la sua caduta è certa. Probabilmente, dato il vostro Asso di cuori singolo ed il numero delle volte che egli dovrà andare al morto per muovere le atout, finirà per andare due sotto. Ma se contrate egli manterrà l'impegno. O, al peggio, andrà una sotto invece di due. Esaminiamo questo contro dal punto di vista matematico, tenendo presente che esso offre all'avversario almeno una levée:

6 picche contrate			6 picche non contrate			guadagno	
	in zona	in prima		in zona	in prima	in zona	in prima
1 sotto	200	100	2 sotto	200	100	-	-
2 sotto	500	300	3 sotto	300	150	200	150
3 sotto	800	500	4 sotto	400	200	400	300

Se dunque lo slam cade di due prese il guadagno è di 150-200 punti. E anche se cade di tre (ma allora gli avversari sono pazzi) il guadagno è di 300-400 punti.

Ma vediamo la perdita se l'impegno è mantenuto:

	in prima	in seconda
valore del piccolo slam	500	750
valore della manche	300	500
valore delle prese contrate	180	180
1 caduta se non si contrava	50	100
	-----	
Totale	1030	1530

E dunque: se il contro ha successo guadagnerete in media 250 punti; altrimenti, perderete da 1000 a 1500 punti. 7 contro 1: non ne vale la pena. E non abbiamo preso in considerazione il surcontro o la surlevée.

Qualcuno di voi non è ancora del tutto convinto; vedo che borbotta: "Con l'esempio dato il giocatore il più delle volte andrà sotto; non c'è ragione che A R 10 di picche siano dopo di me, basta che il morto abbia un onore o un insufficiente numero di rientri e lo slam cadrà". Vero, ma il borbottante sta dimenticando una cosa: il suo contro ha certamente regalato una presa all'avversario, e bisognerà mandarlo sotto di due per guadagnare qualcosina. Quante volte ci riuscirà? Tutti convinti dunque, nessuno contrerà più uno slam chiamato in attacco dall'avversario! E no, perché se è sbagliato contrare uno slam perché si pensa di batterlo, è giusto contrarlo quando si ritiene di non poterlo far cadere diversamente. Sto parlando del contro Lightner. Se il vostro compagno è intervenuto a cuori e successivamente contra 6 picche, vi sta chiedendo di attaccare a fiori o a quadri (dove probabilmente taglia): le vostre lunghezze e la licita avversaria quasi sempre vi indicheranno l'attacco giusto. Questo contro, al contrario di quello precedentemente analizzato, è matematicamente vantaggioso. Infatti quando contrate uno slam perché pensate che l'avversario andrà sotto, potete guadagnare 50 o 100 punti, e perderne molti di più, come abbiamo visto. Con il contro Lightner potete ancora perdere dei punti (e comunque non sarà stato il vostro contro a far realizzare lo slam), ma potete guadagnarne molto più di 50: il valore della manche e dello slam, perché siete convinti che senza l'attacco "anomalo" suggerito dal contro lo slam si farà.

In pratica rischiate di regalare agli avversari da 180 a 940 punti al massimo (6 picche surcontrate + 1 in zona), ma potete guadagnarne da 1000 a 1500. Mediamente 6 contro 1 a vostro favore. Ne vale la pena.

