

Non abbiate paura delle probabilità

Claudio Rossi

Perché parlare di probabilità e come farlo

Poiché il Bridge è un gioco di scelte, le probabilità sono un argomento fondamentale a qualsiasi livello. Inoltre va detto che qualsiasi discorso sulle probabilità è didatticamente utile perché implica una rivisitazione a tutto campo di argomenti fondamentali:

- Movimento dei colori
- Piano di gioco
- Punteggi da gara
- Scelte dichiarative

In presenza di un pubblico adulto, avrete però una difficoltà: gli adulti, a differenza dei ragazzi, non sono più abituati alle scelte "mortalì". In pratica hanno dimenticato il ritornello: "Game over, insert coin". "Dovresti fare l'impasse", spiega l'insegnante. "brrr e se va male?", risponde l'allievo. Quello che sta accadendo è che l'allievo si aspetta che gli venga suggerita una soluzione certa al suo problema, cosa che a Bridge è possibile solo raramente. Un altro esempio. Contratto: 7 Picche. Questo è l'atout:

AQJ10 ♠ Un giocatore si concentrerebbe sulle manovre opportune per ottimizzare le sue chance, partendo dal presupposto che il Re di Picche è "certamente" in Ovest, per il semplice fatto che se è in Est non ci si può fare nulla.

6432

Come evitare che il nostro allievo guardi attonito le Picche e, per interi minuti, non pensi ad altro se non a come andrà l'impasse? Parlate di **Mondi Vivi** e **Mondi Morti**: "Esistono solo due universi: quello in cui il Re è in Ovest e quello in cui il Re è in Est. Non prendere neppure in considerazione questa seconda eventualità: nel mondo del Re in Est tu sei un morto che cammina (potete certamente usare un'espressione meno trucida), perché qualsiasi cosa tu faccia sarà immateriale. Confida di essere nel Mondo Vivo e ragiona di conseguenza".

Suggerimenti per parlare di probabilità

Approssimate le probabilità fondamentali a numeri **interi** e **pari**: i giocatori non sono scienziati, ma persone pratiche che vogliono strumenti di pensiero semplici e veloci. La divisione 3-2, ad esempio, che vale il 67 virgola qualcosa per cento, va approssimata al 68%. Perché numeri pari? Perché sovente combinerete una buona o cattiva divisione con un'impasse o un'expasse: dividere per due un numero pari è molto più semplice.

Prediligete le **considerazioni intuitive** ai numeri. Questo vi porterà sovente a ragionamenti curiosi e bizzarri (ma assolutamente corretti) che risulteranno intriganti e quindi susciteranno molto interesse.

Sud gioca 6NT con attacco Fiori:

♠ 654 ♥ AKJ ♦ 865 ♣ AJ52
+
♠ AKJ ♥ 765 ♦ AKJ ♣ KQ43

Sud dovrà fare 3 impasse, sperando che almeno due di essi riescano: quante sono le sue probabilità di successo? Se usate i numeri, direte:

"Iniziamo con un primo impasse (a Picche, per esempio). Se va bene (50%) vi

basterà che uno dei restanti due impasse abbia successo: 75% del 50%. Se va male, avrete bisogno che riescano ambedue i restanti impasse: 25% del 50%. Bene: $(75 + 25)\%$ del 50% è banalmente il 50%”.

Tutto giusto, ma un tantino arido. Proviamo così:

“ Nell’esatto momento in cui N-S faranno un impasse, manovra al 50%, E-W staranno facendo un expasse, anch’essa manovra al 50%. N-S necessitano di 2 successi su 3, E-W necessitano anche loro di 2 successi su 3, quindi sono pari!

Sottolineate sempre che giocando secondo probabilità **si vince alla fine di una vita**, non in ogni singola situazione!

KJ103



A42

Immaginate d’aver proposto questa figura di carte e d’aver spiegato che è corretto incassare l’Asso e poi giocare piccola al 10.

Un allievo obietta: "... sì, ma prima di pensare alla Dama seconda o quarta, devo indovinare dov’è! Se sbaglio sono fritto! ". E’ ovvio che questo ragionamento, motivato dall’ansia d’aver un immediato successo, è statisticamente sbagliato, ma come spiegarlo in modo efficace? Proviamo ricorrendo di nuovo ai “mondi”, così:

“ Immagina due giocatori, Pluto e Pippo: vivranno fino a 80 anni e giocheranno un’infinità di smazzate. Immagina anche che nel corso della loro vita incontrino questa figura 1000 volte: Pluto gioca sempre Asso e piccola al 10, Pippo sempre l’impasse su Est. Poiché la Dama ha eguali probabilità di essere in Est o Ovest, il nostro Pluto avrà successo 500 volte. Anche Pippo troverà la Dama dove la desidera 500 volte, ma non gli basterà: per fare 4 prese avrà bisogno che sia esattamente terza. In pratica: il mondo di Pippo è assai più angusto di quello di Pluto”.

Ci sono solo due puntualizzazioni che dovete anticipare quando intendete introdurre gli allievi nel mondo delle probabilità:

- attenzione quando si parla di **divisione dei resti**. Se, ad esempio, vi mancano 5 carte, esse saranno divise 3-2 nel 68% dei casi. Vero, ma nella pratica esisteranno la 3-2 e la 2-3, ed ognuna di esse vale il 34%.
- attenzione al concetto di "**figura**": Ipotizziamo di avere, tra mano e morto: **AJ1098 ♦ 5432**. Se dico che, tirando l’Asso, perdo con "Re e Dama terzi" dico il vero, ma "Re e Dama terzi" non sono una figura, bensì una famiglia di figure” composta da:
KQ7+6, KQ6+7, 6+KQ7, 7+KQ6.

Infine non stancatevi di ripetere che, in gara, **il gioco secondo probabilità preserva serenità e concentrazione**. L’insuccesso di una manovra suggerita dalle probabilità, se percepita come azione doverosa e pressoché obbligata, non genera mai rimpianto. Viceversa se, ogni volta che dovete prendere una decisione, vi affidate all’estro del momento, gli insuccessi genereranno in voi avvillimento e, nel vostro compagno, nervosismo e sfiducia. Il rendimento della vostra coppia calerà irrimediabilmente.

La scommessa equa

Concetto fondamentale nel mondo dei giochi, “la scommessa equa” è una buona occasione per rivisitare la dichiarazione e ribadire l’importanza di conoscere i punteggi. Potete introdurlo in questo modo:

“ Il banco di un ipotetico casinò vi fa vedere due carte, supponiamo il Re di ♠ e il Re di ♦, le copre, le mescola e vi chiede di indovinare dov’è la carta rossa. E’ un gioco equo?”

La risposta è: solo se posta = vincita: infatti sia voi che il banco avete il 50% di vincere.
Torniamo al Bridge: chiamare 6♠ con le seguenti carte è una scommessa equa?

♠ 642	Per affrontare queste situazioni dovete introdurre gli allievi all' "analisi del
♥ 973	rimpianto ", che nel gergo dei giochi è detta "costo dell'errore".
♦ KQ4	In pratica, si immagina di fare la scelta sbagliata e si esamina la perdita
♣ AK52	rispetto a un ipotetico avversario che abbia fatto la cosa giusta. Ipotizzando di
+	essere in zona:
♠ AQJ109	Giochiamo 6♠-1.
♥ AKQ	Perdita: 750 (650 di mancato guadagno + 100 che paghiamo).
♦ J72	Giochiamo 4♠+2.
♣ 84	Perdita: 750 (1430 che avremmo segnato - 680 che realizziamo).

Poiché lo slam è al 50% e perdite e guadagni sono eguali, la scommessa è equa.

Quando affrontate queste situazioni sottolineate sempre la differenza tra la teoria pura e la pratica al tavolo: perché i giocatori sono piuttosto prudenti quando si tratta di chiamare uno slam in cui mancano un asso e il Re d'atout? Perché ci sono carte che in dichiarazione è assai difficile appurare! Se le atout fossero: **642 + AQJ65**, dovremmo trovare la divisione 3-2 (68%) e il Re in impasse (50%): lo slam sarebbe al 34% e non sarebbe più una scommessa equa.

Trasferendo poi l'Analisi del Rimpianto alle situazioni in cui si deve scegliere tra parziale a manche, dimostrerete facilmente che una Manche in zona è una scommessa equa se ha il 33% di probabilità di successo, mentre in prima si deve avvicinare al 50%, e annienterete per sempre la stupida frase: "sono in zona, devo essere prudente". Inoltre potrete suggerire qualche riflessione un po' più sofisticata:

♠ K4 ♥ 743 ♦ Q1064 ♣ K432

Se il compagno apre 1NT (15-17), invitare alla manche con queste carte si risolverà in una scommessa equa. In prima no, e non solo per le considerazioni fatte sui punteggi, ma anche e soprattutto perché il vero pericolo di queste situazioni non è tanto il 3NT-1, scommessa che ha un senso, quanto il 2NT-1, che accade quando il compagno è minimo e c'è qualche carta mal messa.

Quando si è in zona, c'è un'interessante considerazione che potete suggerire agli allievi più esperti: le probabilità di mantenere un contratto non sono un fatto assoluto, ma variano a seconda della strada che avete intrapreso per dichiararlo. Se potete invitare dichiarando 2NT, le vostre probabilità saranno maggiori rispetto a chi, giocando la risposta di 2NT convenzionale, deve transitare dalla Stayman per poi dire 2NT: le informazioni che ne ricaverà la difesa miglioreranno la loro scelta dell'attacco e del controgioco.

Sembrava che le probabilità precludessero ad un mondo artificiale fatto di formule astratte? Invece no: sono un incentivo al buon senso!

La betoniera e i contenitori

L'immagine di una betoniera che mescola vorticosamente le 52 carte del mazzo e poi le lascia cadere a pioggia in quattro contenitori di eguale dimensione (le 4 mani dei giocatori) costituisce un modo semplice per illustrare come nasca il calcolo delle probabilità a Bridge e come ogni singola carta abbia eguale probabilità di finire in uno dei contenitori.

Si tratta di un modello così semplice e intuitivo da poter essere usato per introdurre gli allievi a situazioni un po' più complesse:

♠ K432	<u>S</u>	<u>O</u>	<u>N</u>	<u>E</u>
♥ 32	--	4♥	Db	Ps
♦ AKQ4	4♠	Ps	Ps	Ps
♣ A32				

Ovest attacca con Asso e Re di Cuori su cui Ovest risponde con la Dama e poi scarta la Dama di Fiori. Ovest prosegue Fiori: il giocatore prende, incassa il Re di Picche (tutti rispondono) e gioca Picche dal morto sui cui Est risponde. Per noi fare l'impasse è ovvio, ma come spiegarlo in modo semplice e intuitivo ?

♠ AJ1098
♥ 94
♦ J53
♣ 854

Il modello "betoniera-contenitori" ci offre un grande aiuto: l'opportunità, quando si possiedono 9 carte mancanti della Dama, di incassare Asso e Re deriva dal presupposto che i due contenitori di Est e Ovest avessero uguale dimensione nel momento in cui la betoniera lasciava cadere le carte. Ma, in casi come questo, sappiamo che la situazione iniziale era differente:

♥	♥	♥	♥	♥	♥	♥	♥	?	?	?	?	?		♥	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	--	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

Una volta conoscite le Cuori 8-1 sappiamo che Ovest aveva solo 5 posti liberi per contenere la Dama di Picche, mentre Est ne aveva ben 12: la carta che cerchiamo è molto più probabilmente in Est.

I "contenitori" sono un'idea molto semplice per affrontare vari tipi di situazione con un uso veramente minimo dei numeri:

87652 ♦ AQJ109

10 carte mancanti del Re: impasse o battuta? Ecco la spiegazione: "Se fai l'impasse giochi un semplice e puro 50%. Se batti l'Asso stai sperando che ci sia la divisione 2-1 e che il Re sia secco. Concentrati sulla divisione 2-1:

?	+	?	?
---	---	---	---

E' più probabile che il Re di Quadri sia caduto dove c'era un solo posto libero o dove ce n'erano due? Certamente dove ce n'erano due. Non è importante sapere quante siano le probabilità che il Re sia caduto nel singolo posto: ci basta sapere che è meno del 50%.

Due condizioni

Quando affrontiamo le situazioni in cui occorre tenere conto delle probabilità di due eventi, certamente abbiamo necessità di fare un certo ricorso ai numeri, tuttavia l'idea di "mondi" o, se preferite, "universi", rende le cose molto più semplici e intuitive:

♠ A52
♥ AKQ3
♦ 642
♣ K32

Nel gioco a Senz'atout ci sono due possibilità di affrancamento:
CONDIZIONE 1: Cuori 3-3 [36%]
CONDIZIONE 2: Dama di Quadri in Est [50%].

Se il contratto è 6NT, è sufficiente che si verifichi almeno una delle due condizioni. Se invece il contratto è 7NT si devono verificare ambedue le condizioni.

♦ AKJ
♣ AQJ10

Come affrontare tutto questo?

Premettete innanzitutto che quando si è alle prese con una divisione dei resti e la posizione di

una carta, conviene sempre iniziare i ragionamenti dalla divisione dei resti: i conti saranno molto più semplici.

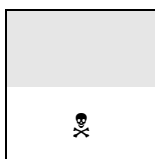
Detto questo, possiamo affermare che esistono due mondi: quello in cui le Cuori sono divise 3-3 e quello in cui non lo sono.

CONTRATTO: 6NT

♥ 3-3: 36%



♥ non 3-3: 64%



CONTRATTO: 7NT



- Se giochiamo 6NT il mondo delle Cuori 3-3 è tutto nostro; se invece siamo nel mondo delle Cuori mal divise, l'impasse lo taglia a metà. $36\% + [64\% / 2] = 68\%$.
- Se giochiamo 7NT solo il mondo delle Cuori 3-3 è un mondo vivo, e purtroppo l'impasse lo taglia a metà. $36\% / 2 = 18\%$.

Iniziare i conteggi dalla distribuzione è solo una comodità: avremmo potuto iniziare i conteggi dal 50% dell'impasse e avremmo ottenuto lo stesso risultato con un po' più di fatica. Ciò che però dovete evidenziare in modo granitico è che l'ordine in cui si fanno i conti non è importante, ma l'ordine in cui si fanno le manovre è vitale !

<p>♠ AQ2 ♥ AKQ3 ♦ Q43 ♣ Q43 □ ♠ K43 ♥ 642 ♦ A65 ♣ AKJ6</p>	<p>Contratto: 6NT</p> <ul style="list-style-type: none"> • Asso di Quadri e Quadri alla Dama: probabilità 50% (se il Re è in Est siamo immediatamente down pagando un certo numero di Quadri). • AKQ di Cuori e, se mal divise, expasse di Quadri: probabilità: 52%. Se le Cuori sono ma divise, infatti, non solo dobbiamo sperare che Ovest abbia il Re, ma anche che non abbia la quarta Cuori da incassare! • Piccola Quadri verso la Dama senza incassare l'Asso: ora siamo al pieno di tutte le chance (Re di Quadri in Ovest oppure Cuori 3-3) con un sontuoso 68%.
--	---

Il tempo complica le cose

Quando si eseguono più manovre, lo snodarsi degli eventi nel tempo tende a complicare le cose: giocatori anche non alle prime armi cadono sovente in confusione:

AJ32 ♦ Q954

Dopo aver giocato piccola al Fante che ha fatto presa, si può incassare l'Asso (sperando nel Re secondo), oppure ripartire di Dama sperando nel 10 secondo dopo AJ. Dire che si vince col Re secondo prima di AJ oppure col 10 secondo dopo è evidentemente uno strafalcione, perché si può fare una sola di due manovre, e a questa corrisponde una sola situazione favorevole.

Un altro esempio di errore piuttosto comune:

AQ103 ♣ K43

Dopo aver incassato Asso e Re, e giocato piccola verso Q10 su cui l'avversario risponde, il nostro eroe dice: "Faccio l'impasse, perché la 4-2 è più probabile della 3-3". Tutto sbagliato: le prime tre mosse hanno rivelato che certe distribuzioni non esistono (la 6-0, la 5-1, la 4-2 col

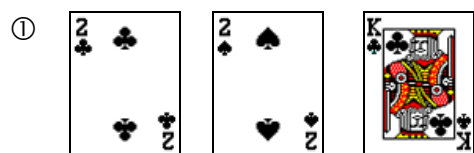
Fante secondo e la specifica 2-4 col doubleton prima di Q10), e le loro probabilità si sono spalmate sulla situazione attuale in un modo che, per essere calcolato, richiederebbe un computer.

Per evitare questi equivoci, dovrete convincere i vostri allievi ad affidarsi solo e soltanto al **conto a priori**, che è più semplice e, soprattutto, aiuta ad individuare con chiarezza le manovre possibili.

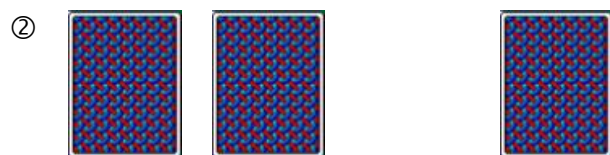
Nell'ultimo esempio il conto a priori delle "situazioni perdenti" è molto semplice:

- se faccio l'impasse perdo col Fante terzo dopo Q10, che è banalmente il 18%;
- se batto in testa perdo col Fante quarto prima di D10: la specifica 4-2 vale il 24% e il fante nella 4 carte è il 4/6 del 24, cioè il 16%. Batto in testa !

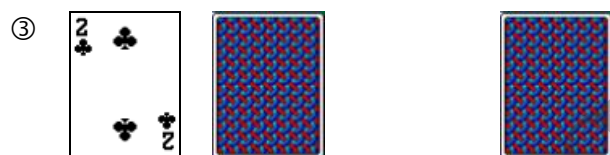
C'è un quiz bizzarro e intrigante che vi aiuterà a spiegare l'opportunità del conto a priori. In un ipotetico casinò vi viene spiegato il seguente gioco:



Ci sono 3 carte: 2 cartine e un Re. Dopo che saranno mescolate ed esposte coperte dovete indovinare dov'è il Re.



← Voi scegliete una delle tre carte.



Il banco sbircia le due rimanenti carte e scopre un 2. A questo punto vi chiede: "Vuoi tenere la prima scelta o cambiare?"

In molti, fissandosi solo sulla situazione finale in cui sono rimaste solo due carte coperte, dicono: "Tenere o cambiare è indifferente, perché devo scegliere tra due carte e ho comunque il 50% di indovinare".

Ciò che dimenticano è che la situazione a 2 carte è solo l'ultimo di una catena di eventi. Chiedete loro:

- 1) Quante probabilità hai di indovinare il Re alla prima scelta? Vi diranno il 33%.
- 2) Quante probabilità hai di sbagliare il Re alla prima scelta? Vi diranno il 66%.

"Bene - concluderete voi - se cambi sempre scommetti d'aver sbagliato la prima scelta, e quindi la strategia corretta è cambiare e ha il 66% di probabilità di successo".

I numeri non sono tutto

Mai e poi mai deve accadere che l'approfondimento delle probabilità annebbi la vista e distolga l'attenzione da ciò che sta accadendo. Ecco un buon test da proporre.

Innanzitutto chiedete quante probabilità ha il giocatore di fare una presa in questo colore se è la sua linea a muoverlo:

J32 ♦ Q54

La risposta è semplice: poiché si vince con Asso e Re in mano allo stesso giocatore, si ha il 50% di probabilità di successo. Le posizioni possibili, infatti, sono 4: A+K. K+A, AK+0, 0+AK e noi vinciamo con 2 su 4.

A questo punto proponete questa mano in cui il giocatore è impegnato nel contratto di 4♠ in torneo Mitchell.

L'attacco è 6 di Picche.

- ♠ AQ932 Se fosse un torneo a squadre il nostro protagonista non avrebbe dubbi ad assicurarsi il contratto con un semplice gioco di eliminazione. Ma in Mitchell potrebbe ragionare così:
- ♥ 86 • Posso fare una presa a Quadri al 50%.
- ♦ J32 • Posso fare una presa a Fiori al 50%
- ♣ K42 Quindi
-
- ♠ KJ1054 1) Vanno male tutte e due: 25%, prendo zero.
- ♥ AK 2) Una delle due va bene: 50%, prendo mano media.
- ♦ Q54 3) Vanno bene tutte e due: 25%, prendo top!
- ♣ AJ6

Cosa c'è di sbagliato in questi conti?

La risposta è semplice: avete mai visto uno così pazzo da attaccare da singolo o doubleton d'atout avendo in un colore Asso e Re? La manovra delle Quadri ha solo il 33% di probabilità di successo, perché Asso e Re insieme in Ovest sono da escludere.

I se progressivi

Le probabilità insegnano che, più sono le condizioni di cui abbiamo bisogno, più le chance si assottigliano drammaticamente:

- 1) "Ho bisogno che l'impasse a Picche riesca ..." : 50 %
- 2) "Ho bisogno che riesca anche quello a Cuori..." : 25 %
- 3) "Ho bisogno che riesca anche quello a Quadri..." : 12.5 %
- 4) "Ho anche bisogno delle Fiori 3-3..." : 4 %

Un vero schifo di contratto !

Mettete in guardia gli allievi dalla maledizione dei "se progressivi":

S	O	N	E
3♠	Db	4♠	??

Carte di Est: ♠ 86 ♥ A832 ♦ J5 ♣ AJ1064

Dopo una lunga apnea, Est riemerge dichiarando 6 CUORI.

Ecco le sue elucubrazioni:

- 1) Il mio ha una buona apertura con 4 carte di Cuori. MOLTO PROBABILE
- 2) Il mio è singolo a Picche. MOLTO PROBABILE
- 3) Tutti i punti del mio sono fuori dalle Picche. PROBABILISSIMO
- 4) Se manca un onore a Fiori è in Nord. PROBABILE

Ogni singolo evento preso in esame è molto probabile, tuttavia, ad ogni ipotesi, il mondo vincente viene eroso di una piccola fetta, e le probabilità dell'ipotesi successiva vengono calcolate su un mondo già ridotto! Nonostante tutti quei "probabile", la conclusione a 6 Cuori è piuttosto ottimista.

Le probabilità insegnano . . .

Parlare di probabilità in modo semplice ma serio agli allievi ha degli effetti positivi a tutto campo:

Si impara ad allargare il campo delle possibilità....

- ♠ A43
- ♥ KQ
- ♦ AKJ102
- ♣ K42

Impegnato nel grande slam a Senza con attacco Cuori, Sud deve fare un impasse in un colore minore, ma non deve indovinare quale. Incassare Asso e Re in un minore offre la chance di beccare la Dama seconda!

Poiché la Dama seconda è più probabile in un resto di 5 carte piuttosto che in un resto di 6 carte, la manovra corretta è incassare AK di Fiori e poi, se la Dama non è caduta, ci si affiderà all'impasse di Quadri (senza prima tirare un pezzo!).

-
- ♠ KQJ6
- ♥ A8
- ♦ 93
- ♣ AJ1097

... e quindi si impara ad essere meticolosi !

Dovendo fare 3 prese in questo colore (e potendo cedere una presa): **KJ52 ♦ A43** , è opportuno incassare Re ed Asso e poi muovere verso il Fante per avvantaggiarsi della Dama seconda "dopo" il Fante.

In pratica: " Quando potete, trasformate un impasse in un expasse".

Si impara a diffidare degli slogan (che voi non dovrete mai usare):

- K943 Il ritornello: "Quando hai 8 carte senza la Dama batti un pezzo e poi fai l'impasse" potrebbe indurre ad incassare il Re ma, se 4 sono le prese che vogliamo, sarebbe errato.
- ♣
- AJ52 Se Ovest ha la Dama secca non si può mai vincere, mentre il successo è possibile se è Est ad avere la Dama secca, purché non si giochi il Re come prima carta!

Si comprende che, prima del probabile, è meglio pensare al possibile !

- ♠ AKJ
- ♥ A432
- ♦ 32
- ♣ K653
-
- ♠ Q62
- ♥ K6
- ♦ AKJ109
- ♣ A42

Con la combinazione di carte a sinistra lo slam a Senza non è irragionevole perché le probabilità di successo si avvicinano al 50%.

Con le carte a destra, invece, la situazione è peggiore perché, potendo effettuare l'impasse a Quadri una sola volta, vinceremo solo se la Dama è seconda o terza.

Ecco che abbiamo imparato che, più il punteggio-coppia è ripartito, più sono le manovre disponibili e quindi maggiori sono le probabilità di successo..

- ♠ A62
- ♥ 8642
- ♦ 32
- ♣ 8643
-
- ♠ KQJ
- ♥ AK
- ♦ AKJ109
- ♣ AK4