DISPENSA nr 3 : Valutazione della mano

Troppo spesso per valutare la forza di una mano ci si basa solamente sul punteggio. In realtà la forza di una mano equivale alla capacità di tale mano di fare un certo numero di prese.
I criteri di valutazione della forza di una mano sono i seguenti:

1) La quantità di punti posseduti.
2) La qualità dei punti posseduti. Infatti le Q ed i J vengono definiti “onori incerti“ in quanto non garantiscono alcuna presa, a differenza di A e K che sono definiti “onori certi”.
3) Il fit col compagno. È intuitivo che una mano fittata (cioè con almeno 8 carte in un palo sulla linea) farà più prese, a parità di punteggio, di una mano senza fit.
4) Forza distributiva. E’ chiaro che in una mano 4333 l’unica fonte di prese sarà limitata al punteggio, mentre in una mano sbilanciata tipo 5521 o 6502 lo sviluppo dei pali lunghi potrà essere fonte di prese addizionali.

I concetti sopra esposti non sono certo nuovi ma Marty Bergen nel suo libro “Slam bidding“, di cui consigliamo senz’altro la lettura, ha avuto la brillante idea di sostituire dei valori numerici a delle valutazioni qualitative. Ha incaricato una squadra di suoi allievi di esaminare col computer migliaia di mani in modo da poter determinare un valore numerico che esprima la capacità della mano di fare prese. Non si tratta di un’idea banale perché, in generale, per il bridgista medio, è molto più trasparente parlare di una mano che “vale” 16 punti piuttosto di dire che una mano ha 12 punti ma va rivalutata.

Valutazione della mano prima della dichiarazione

a) Onori Sottovalutati (A e 10= **OSV**), Onori Sovravalutati (Q e J = **OVV**) per ogni 3 OSV al netto degli OVV = **+1P**. Per ogni 3 OVV al netto degli OSV = **-1P**
b) **PL** Lunghezza Palo 5° = **+1P,** palo 6° = **+ 2P,** palo 7° = **+3P**
c) **DT** e **Sing** (Doubleton e Singolo) = Per ogni DT come, KQ, KJ, QJ, Qx, Jx = **-1P**
Per ogni Singolo come K, Q, J = **-1P**
Notare che AK, AQ, Ax e Kx **non** sono inclusi.
d) **QC** (Qualità del colore): per ogni palo almeno 4° con 3 onori = **+1P**
e) **FLAT** (mano piatta): se abbiamo una mano con 1 solo palo 4+ Senza 1 Sing, Tipo 4333, 5332, 6322 o 7222 = **-1P**

Il punteggio cosi’ calcolato, aggiungendo o togliendo i P sopra riportati dal HCP è definito Punteggio di Partenza = **PP**

Vediamo alcuni esempi:

Mano 1: ♠AKQ105 ♥10982 ♦6 ♣J67 HCP: 10
3 OSV – 2 OVV = 1 No adjustment
PL = +1 P
DT e Sing = 0
QC = + 1P
FLAT = 0 totale 10 +1 +1 = **12P** si apre di 1♠.

Mano 2: ♠ AK109 ♥ KJ3 ♦J109 ♣567 HCP = 12
3 OSV -2 OVV= 1 No adjustment
PL = 0
DT e Sing = 0
QC = +1
FLAT= -1 totale 12 +1-1 = **12P** si apre in 1° sedia

Mano 3: ♠A104 ♥10543 ♦KJ67 ♣K10 HCP = 11
4 OSV – 1 OVV= 3 +1 P
PL = 0
DT e Sing= 0
QC = 0
FLAT = 0 totale 11 + 1 = **12P** si apre di1♦.

Mano 4: ♠AQ4 ♥AQ105 ♦K1067 ♣A2 HCP = 19
4 OSV – 2 OVV= 3 no change
PL = 0
DT e Sing = 0
QC = 1 +1 P totale 19 + 1 = **20P** si apre si 2SA (20-21 Bil)
FLAT = 0

Mano 5: ♠QJ6 ♥QJ7 ♦KQ73 ♣KJ2 HCP = 15
0 OSV- 6 OVV = 6 - 2P
PL = 0
DT e Sing = 0
QC = 0
FLAT = -1P totale 15 -2 -1 = **12P** si apre di 1♦

I P cosi' ottenuti sono denominati **PP** = Punti di partenza.

Valutazione della mano del morto se il compagno ha aperto di 1 Nobile e il morto <u>ha un fit 3+:</u>

1) Aggiungere **1P** per ogni DT.
2) Aggiungere **2P** per ogni Singolo se si ha fit 3°, **3P** se si ha fit 4°+
3) Aggiungere, <u>con un vuoto</u>, un numero di P = al numero delle carte di fit.

Il punteggio cosi' calcolato, aggiunto al **PP**, viene definito Punteggio del Morto = **PM**

Valutazione della mano del morto se il compagno ha aperto di 1 minore.

In questo caso il **PM** è eguale al **PP**.

Valutazione della mano del rispondente se il compagno è intervenuto con un minore a livello 2 o con un nobile.

In questo caso il PM viene calcolato come quando il compagno ha aperto di 1 Nobile.

Vediamo ora qualche esempio in cui il compagno <u>ha aperto di 1♠ oppure è intervenuto con 1♠</u>:

1) ♠AJ62 ♥6542 ♦– ♣AK987: HCP = 12
   2 OSV = ++ 1 OVV = 2+ meno 1 =1+ no change.
   1PL = +1P
   DT e Sing = 0
   QC = 0
   FLAT =0 **PP** = 12 + 1 = **13**
   DT=0
   Sing= 0
   Void= +4 **PM** = 13 +4= **17** <u>siamo in zona slam</u>

2) ♠AQ67 ♥678 ♦AK10432 ♣- : HCP = 13
   3 OSV = +++ 1 OVV = 3-1 =2 no change
   1PL = +2P
   DT e Sing = 0
   QC = +1P
   FLAT = 0 **PP** = 13 + 2 +1 = **16**
   DT e Sing = 0
   Void = +4 **PM** = 16 +4 = **20** <u>siamo in zona slam</u>

3) ♠KQJ32 ♥1098 ♦7 ♣J987 : HCP 7
   1 OSV -3 OVV= -2 no change
   1 PL = + 1P
   DT e Sing = 0
   QC = + 1P
   FLAT= 0 **PP** = 7 +1+1 = **9**
   DT e Sing = +3P
   Void = 0 **PM** = 9 + 3 = **12** <u>siamo in zona manche</u>

4) ♠9876 ♥AK ♦75 ♣AQ1084 : HCP 13

3 OSV – 1 OVV = +2 no change
1 PL = + 1P
DT e Sing = 0
QC = +1P
FLAT = 0 **PP** = 13 + 1 + 1 = **15**
DT e Sing = +2 P
Void = 0 **PM** = 15 + 2 = **17** siamo in zona slam

5) ♠10986 ♥K ♦753 ♣Q9432 : HCP 5

1 OSV – 1 OVV = 0
1 PL = + 1P
DT e Sing = - 1
QC = 0
FLAT = 0 **PP** = 5 +1 -1 = **5**
DT e Sing = +3
VOID = 0 **PM** = 5 + 3 = **8** zona manche / parziale

6) ♠102 ♥J64 ♦KQJ ♣KQ1098 : HCP 12

2 OSV – 4 OVV = -2 no change
1 PL = + 1P
1 DT e Sing = 0
QC = + 1
FLAT = -1 **PP** = 12 +1 +1 -1 = **13**
DT e Sing = +1
VOID = 0 **PM** = 13 + 1 = **14** zona manche / slam

Rivalutazione della mano dell'apertore dopo che è stato identificato il fit

L'apertore non puo' evidentemente conoscere i PM ma deve basarsi solamente sui PP ma, una volta che il fit col morto è stato individuato, puo' modificare la sua valutazione secondo i seguenti criteri:

a) In caso di fit aggiungere 1 P con palo 6° e 2 P con palo 7°
b) Se si possiede una 4° o 5° a lato aggiungere 1 P per ogni palo a lato.
c) Aggiungere 1 P se si hanno 2 o 3 DT, aggiungere 2 P per ogni Sing e aggiungere 4P per ogni Void.

Il nuovo punteggio dell'apertore, dopo essere stato valutato a seguito dell'identificazione del fit si chiama Punteggio Bergen (**PB**).

Esaminiamo le mani seguenti per calcolare i **BP** avendo il fit col compagno:

♠AKQ105 HCP=10 Fit♠
♥10982 3 OSV – 2 OVV = +1 = no change
♦6 1PL = + 1P
♣J67 DT e Sing = 0
QC = + 1P
FLAT= 0 **PP** = 10 + 1 + 1 = **12**
Palo 6° + = 0
4° a lato = + 1P
Sing = + 2P **BP** = 12 + 1 + 2 = **15 BP**

♠AKJ109 HCP = 13 Fit♠
♥KJ3 3 OSV – 3 OVV = 0
♦J105 1PL = + 1P
♣56 DT e Sing = 0
QC = + 1P
FLAT = -1P **PP** = 13 +1 +1 -1 = **14**
Palo 6°+ = 0
4° a lato = 0
DT e Sing = 0 **PB** = 14 + 0 = **14 BP**

♠K78 HCP = 17 Fit♥
♥AQ9852 4 OSV – 1 OVV = +3 = + 1 P
♦A109 1PL = +1P
♣A DT e Sing = 0
QC = 0
FLAT = 0 **PP** = 17 +1 +1 = **19**
Palo 6°+ = + 1P
4° a lato = 0
DT o Sing = + 2P **PB** = 19 + 1 + 2 = **22 BP**

♠AK42 HCP = 19 Fit♥
♥KQ632 3 OSV – 1 OVV = +2 no change
♦AK109 1PL = +1 P
♣- DT e Sing = 0
QC = + 1P
FLAT = 0 **PP** = 19 + 1 + 1 = **21**
Palo 6°+ = 0
4° a lato = + 2P
1 Void = + 4P **PB** = 21 + 6 = **27 BP**

Conclusione

Ci capita, ogni tanto, di dichiarare 4♥ o 4♠ e di farne 6. Di solito il commento è “slam indichiarabile”, come si fa ad andare a slam con soli 25 punti ??
Il segreto sta in una corretta valutazione della mano. I punti HCP non sono l’unico fattore che determina la forza di una mano, in positivo od in negativo, ma sono solamente uno dei fattori che contribuiscono alla valutazione di una mano. Negli esempi sopra riportati abbiamo visto mani di soli 10 HCP che costituiscono una solida apertura e mani di 12 HCP con le quali è invece meglio passare .
Alla stessa stregua si potrebbe dire che fare un relais forzante con 12 HCP è una semplificazione grossolana: non tutti i 12 punti sono eguali, le mani vanno valutate .
L’approccio innovativo, come sempre, adottato da Marty Bergen penso che possa senz’altro essere di grande aiuto nella valutazione della forza delle mani , non solo per lo slam ma anche in tante altre circostanze.
Anche se non riusciremo all’inizio a fare una valutazione accurata, ritengo che comunque, se cercheremo di fare la valutazione di ogni mano che giochiamo, non potremo che migliorare la nostra abilità valutativa con grande beneficio per il livello del nostro bridge e soprattutto eviteremo costosi malintesi.