

Giocando contro un Essere Infallibile

Questa indagine si propone di appurare quale siano le percentuali di successo sufficienti per dichiarare un contratto di manche o di slam in un incontro a squadre (duplicato).

Si ipotizza quindi una situazione limite con molti fattori negativi e pochi positivi; diciamo quindi che la nostra squadra è impegnata in un duplicato e che i fattori negativi sono essenzialmente connessi alla bravura degli avversari che è eccelsa: infatti mentre noi siamo impegnati in Nord-Sud in sala aperta, la sedia di Sud in sala chiusa è occupata da un Essere Infallibile che oltre a non avere difficoltà a fronteggiare se stesso in Nord (Vi ricorda niente uno e trino?) non avrà purtroppo alcun problema a chiamare ed realizzare tutti i contratti realizzabili ed a non chiamare tutti quelli destinati a cadere. Inoltre in sala aperta i nostri avversari oltre al solito Essere Infallibile (trino giustappunto) schierano un cherubino in Est che gioca anch'esso a livelli di perfezione assoluta, con la conseguenza che i due, ogni volta che chiameremo un contratto destinato a cadere, non si esimeranno dal contrarci.

E' ovvio che in questa situazione la nostra squadra non ha alcuna speranza di vincere e quindi il nostro unico scopo sarà quello di cercare di minimizzare la sconfitta; tutte le nostre decisioni, che si baseranno, diversamente da quelle degli avversari, sulle probabilità e non sulle certezze, tenderanno quindi a contenere al massimo lo scarto degli I.M.P.

Nella situazione ipotizzata il solo aspetto positivo è dato dal fatto che grazie alla nostra notevole esperienza, al prodigioso sistema adottato ed alla abilità nella valutazione della mano siamo in grado di stabilire con precisione le percentuali di successo dei contratti suscettibili di essere dichiarati.

Ad esempio ora, in seconda contro prima, valuto che nostra linea ha il 50% di probabilità di realizzare 4 cuori, e mi chiedo quindi se devo chiamarli o fermarmi a 3.

Calcolemus: se dichiaro la manche cosa devo aspettarmi in termini di speranza matematica ?

Per speranza matematica si intende la somma algebrica dei guadagni (positivi o negativi) possibili moltiplicati ciascuno per la probabilità di essere realizzato.

In questo caso nel 50% dei casi (la manche si realizza) segnerò 620, peccato che l'Essere Infallibile farà altrettanto, quindi nel 50% dei casi otterrò zero I.M.P.

Nel restante 50% dei casi (la manche è destinata a cadere) sarò contrato, andrò sotto di una presa e i miei avversari segneranno 200 che sommati ai 140 di sala chiusa (dove l'Essere Infallibile dichiarerà e farà 3 cuori) produrranno una perdita di 340 pari a 8 I.M.P.

Se dichiaro la manche devo quindi attendermi una perdita pari a **4 I.M.P.** ($0,5 \times 0 + 0,5 \times 8$).

Vediamo cosa succede se non chiamo la manche: nel 50% dei casi (la manche si realizza) segnerò 170 ma nell'altra sala l'Essere Infallibile dichiarerà e realizzerà la manche segnando 620, e quindi nel 50% dei casi perderò 450 pari a 10 I.M.P.

Nel restante 50% dei casi (la manche è destinata a cadere) dichiarerò e realizzerò 3 cuori esattamente come farà l'Essere Infallibile e quindi la mano sarà pari.

Quindi se non dichiaro la manche devo attendermi una perdita pari a **5 I.M.P.** ($5 \times 10 + 0,5 \times 0$).

La perdita attesa è maggiore nel secondo caso, quindi mi conviene chiamare la manche.

Sembra allora naturale chiedersi fino a quale percentuale in zona è opportuno chiamare la manche.

Supponendo che la percentuale di successo sia P , la perdita attesa se viene chiamata la manche è data da $(1-P)$ (quando la manche è destinata a cadere) per 8; mentre la perdita attesa se la manche non viene chiamata è pari a P (la manche si realizza) per 10.

Sarà equivalente quindi dichiarare o meno la manche quando queste perdite si equivalgono: ed infatti eguagliando le due perdite si ottiene l'equazione $(1-P) \times 8 = 10 P$ che risolta indica per P il valore $8/18 = 44,4 \%$.

Con lo stesso procedimento è agevole trovare le percentuali minime sufficienti a chiamare a seconda della zona. i contratti di manche e quelli di slam e i risultati sono indicati nella tabella seguente.

Contratto	Situazione di zona	Percentuale minima per chiamare il contratto
4 cuori / 4 picche	in prima	50,00%
4 cuori / 4 picche	in seconda	44,44%
3 NT	in prima	50,00%
3 NT	in seconda	44,44%
5f/5q	in prima	50,00%
5f/5q	in seconda	44,44%
6 a colore o NT	in prima o seconda	50,00%
7 a colore o NT	in prima	56,00%
7 a colore o NT	in seconda	56,67%

Quindi giocando anche contro l'Essere Infallibile in zona appare sempre conveniente chiamare delle manche che hanno solo il 44% di probabilità di riuscire.

Si potrebbe obiettare che la situazione ipotizzata è evidentemente di maggior sfavore ma, proprio per questo, potrebbe determinare una strategia particolare non più valida in una situazione più laica e più frequente.

Ipotizziamo allora una situazione più realistica: supponiamo questa volta di giocare contro una squadra che chiama sempre i contratti che hanno una probabilità di successo superiore al 50%, una volta su due quelli che sono giudicati esattamente al 50% e mai gli altri improbabili; inoltre i loro componenti essendo saggi e prudenti non contreranno mai i nostri contratti come del resto faremo anche noi con i loro.

Ipotizziamo la stessa situazione precedente con noi in zona e le carte giuste per un contratto di 4 cuori al 50%:

Calcoliamo la speranza matematica chiamando la manche:

Nel 50% dei casi (manche sì) segneremo 620 mentre i nostri avversari segneranno lo stesso punteggio solo 25 volte su 50 e altre 25 volte non chiameranno la manche segnando solo 170 per uno scarto di 450 pari a 10 I.M.P.; nell'altro 50% dei casi (manche no) noi andremo sotto di una mentre i nostri avversari faranno altrettanto 25 volte su 50 e nelle altre 25 segneranno 140 per uno scarto di 240 pari a -6 I.M.P. Quindi la speranza è data da $0,25 \times 10 + 0,25 \times -6 = 1 \text{ I.M.P.}$

Se invece non chiamiamo la manche nel 50% dei casi (manche sì) segneremo 170 mentre i nostri avversari segneranno lo stesso punteggio solo 25 volte su 50, le altre 25 volte chiameranno la manche segnando 620 per uno scarto di -10 I.M.P.; nell'altro 50% dei casi (manche no) non si realizza la manche e noi segneremo 140 mentre i nostri avversari faranno altrettanto 25 volte su 50 e nelle altre 25 andranno sotto di una avendo chiamato la manche per uno scarto di 5 I.M.P.. Quindi la speranza è data da $0,25 \times -10 + 0,25 \times 6 = -1 \text{ I.M.P.}$

Anche in questa situazione contro avversari "conservativi" una manche in seconda deve essere chiamata se ha il 50% di riuscita (se si basa per esempio sulla riuscita di un impasse).

Lo stesso avviene anche in prima dove infatti si ottiene una speranza matematica di 0,25 I.M.P. se si chiama la manche e di -0,25 I.M.P. se ci si ferma al parziale.

Nella tabella seguente sono esposte le percentuali minime per chiamare la manche in questa nuova

Contratto	Situazione di zona	Percentuale minima per chiamare il contratto
4 cuori / 4 picche	in prima	45,45%
4 cuori / 4 picche	in seconda	37,50%
3 NT	in prima	45,45%
3 NT	in seconda	37,50%
5f/5q	in prima	45,45%
5f/5q	in seconda	37,50%

situazione:

Per il piccolo slam potremmo ipotizzare che i nostri avversari "conservativi" dichiarino solo quelli con una percentuale di successo maggiore del 50%. Questo abbassa lievemente le percentuali minime per chiamare il piccolo slam nel minore, come evidenziato dalla tabella seguente:

Contratto	Situazione di zona	Percentuale minima per chiamare il contratto
6 fiori / 6 quadri	in prima	47,62%
6 fiori / 6 quadri	in seconda	48,00%
6 cuori / 6 picche / 6 NT	in prima o seconda	50,00%

Per il grande slam potremmo ipotizzare che i nostri avversari "conservativi" dichiarino solo quelli con una percentuale di successo maggiore del 70%. Questa ipotesi altera lievemente le percentuali minime per chiamare ogni grande slam, come evidenziato dalla tabella seguente:

Contratto	Situazione di zona	Percentuale minima per chiamare il contratto
7 fiori / 7 quadri	in prima	55,17%
7 fiori / 7 quadri	in seconda	56,00%
7 cuori / 7 picche / 7 NT	in prima	56,00%
7 cuori / 7 picche / 7 NT	in seconda	56,67%

L'ultima ipotesi è forse la più irrealistica, supponiamo infatti che convinti della bontà dei nostri calcoli ci attenessimo strettamente alle percentuali minime ricavate giocando contro l'Essere Infallibile, e che quindi chiamassimo i contratti seguendo la prima tabella. Supponiamo anche di aver fatto proseliti e di giocare quindi contro una squadra che si attiene alla medesima strategia.

Dovremmo allora cambiare il nostro atteggiamento?

Evidentemente la speranza matematica ci darebbe sempre una situazione attesa di pareggio, ma questo sposterebbe l'attenzione sul calcolo delle percentuali di successo desunte dalle carte e dalla licita: infatti se tali valutazioni non coincidessero si aprirebbero possibilità di swing dovute per esempio al fatto che una manche giudicata fattibile al 45 % lo sia invece al 40 %; questo riporterebbe il confronto sul piano delle capacità di valutazione della mano piuttosto che su quello dell'atteggiamento strategico.

Chi volesse simulare l'Essere Infallibile, potrebbe usare un programma Double Dummy Solver ad informazione completa (Nota di Gianni Baldi)