IL GIOCO DI PROBABILITA'

Giocare al massimo delle chance non significa solo scegliere l'unica linea di gioco vincente o quella che offre le maggiori possibilità di realizzare il contratto, ma anche saper articolare i tempi di gioco per poter combinare in maniera ottimale le varie opportunità che possono presentarsi in una smazzata. L'abilità del giocante consiste, quindi, nel trarre vantaggio dalle opzioni a disposizione, sia scegliendo quella più valida, sia predisponendo il suo piano di gioco in modo da non dare la priorità ad una linea di gioco, che, se fallisse, ne renderebbe inutile una successiva. Per giocare al massimo delle probabilità è opportuno tener presente alcuni criteri che costituiscono i principi fondamentali del gioco della carta.

A) Quando la presa mancante può essere ricavata da due sorpassi, è opportuno battere gli onori di testa nel colore più lungo, rinunciando al sorpasso ed effettuarlo eventualmente nel colore più corto se il pezzo nel primo colore non cade.

B) Quando la presa mancante può essere ricavata da un expasse o da un impasse è opportuno anticipare l'expasse poiché presuppone la cessione di una presa agli avversari.

C) Quando la presa mancante può essere ricavata da un impasse o da un doppio impasse è opportuno scegliere il doppio impasse. Probabilità 75%

D) Quando la presa mancante può essere ricavata da due sorpassi è prioritario effettuare quello che ci consente di avere la chance ulteriore di affrancare una carta.

E) Quando la presa mancante può essere ricavata dall'affrancamento di un colore tramite taglio o per cessione di presa, è opportuno dare la priorità allo sviluppo del colore da posticipare o rinunciare a manovre d'impasse o di expasse.

F) A volte , per evitare di scartare una probabile vincente, è opportuno rinviare la prima presa al fine di individuare qual'è l'effettiva perdente

G) Quando le due linee di gioco, impasse e divisione 3-3, sono alternative, è opportuno scegliere l'impasse, probabilità 50% in quanto la divisione 3-3 ha probabilità del 36 % circa

LA COMPRESSIONE/ SQUEEZE

Il gioco di compressione o squeeze è una manovra di fine mano per mezzo della quale il dichiarante costringe un avversario o entrambi a scartare una carta vincente o privarsi di un fermo in modo da affrancare una propria che inizialmente era perdente. Gli elementi sono:

1) Le minacce sono le carte inizialmente perdenti, che diventano vincenti se l'avversario è costretto a scartare le superiori.
2) L'ipotesi è l'indispensabile presupposto che le carte superiori alle minacce (custodie o controlli) siano in mano allo stesso difensore e

disposte in modo da consentire la compressione.

3) La carta comprimente è quella che determina lo squeeze, che può essere una carta vincente o l'ultima atout

4) La ripresa è la possibilità di rientro per poter riscuotere la carta divenuta vincente; condizione necessaria è che la ripresa deve essere situata nella mano opposta a quella che possiede la carta comprimente.

La rettifica del conto. Il gioco di compressione richiede che manchi una sola presa rispetto al totale. Per poter effettuare una compressione è necessario che manchi una sola presa rispetto al numero delle prese totali. Ad esempio, avendo 12 prese sicure, si può ricavare la presa mancante tramite la compressione poiché il totale delle prese è 13. Viceversa avendo 11 prese sicure e dovendo farne 12 non è sempre possibile ricavare la presa, poichè mancano due prese rispetto al numero totale di 13. Affinché la perdente sia una sola rispetto al totale delle prese, si deve cedere agli avversari una o più prese. Tale manovra assume il nome di rettifica del conto. Ad esempio, se giocando 3SA si hanno solo otto prese e la nona non può che scaturire da una compressione, si dovranno cedere agli avversari quattro prese

La compressione semplice può essere diretta se le due minacce sono nella stessa mano, oppure indiretta quando sono divise tra mano e morto.

Nel gioco di compressione è necessario riscuotere tutte le vincenti, lasciando per ultimo il colore dal quale può scaturire la presa mancante

La carta comprimente, quella che determina la compressione, di solito è l'ultima atout