

Valutazione iniziale della mano

Questo capitolo indica i criteri di valutazione iniziali, cioè utilizzabili **quando ancora non si sa nulla delle mani degli altri giocatori al tavolo**.

Col procedere della licita entreranno in gioco le informazioni provenienti dal compagno e dagli avversari e allora il grado di **fit con la mano del compagno** diventerà l'elemento di valutazione più importante di tutti.

PUNTI-ONORI

Il metodo di valutazione iniziale più conosciuto e universalmente utilizzato è quello dei **punti-onori**. Si tratta di attribuire artificialmente un punteggio alle quattro carte più alte di ciascun seme:

Asso	4 punti
Re	3 punti
Dama	2 punti
Fante	1 punto

La somma dei punti-onori contenuti nei quattro semi costituisce il *punteggio* della mano di un giocatore. Poiché i punti-onori dell'intero mazzo sono in tutto 40, la media è di 10 punti per giocatore. Avendo questo come riferimento è possibile farsi un'idea del valore relativo delle proprie tredici carte.

La valutazione basata sui punti-onori, tuttavia, è attendibile per le mani bilanciate o poco sbilanciate. Quanto più una mano è sbilanciata, infatti, tanto più il semplice conteggio dei punti-onori si rivela inadeguato e deve essere integrato con gli elementi di valutazione indicati nei prossimi paragrafi.



PRESE RAPIDE

Le prese rapide (*quick tricks*) sono le prese realizzabili nei **primi due giri** in cui un colore viene giocato. Vanno considerate, pertanto, **solo le due carte più alte di ciascun seme**:

Kx	½ presa rapida
KQ	1 presa rapida
Ax	1 presa rapida
AQ	1 ½ prese rapide
AK	2 prese rapide

Come si vede dalla tabella, la Dama viene presa in considerazione solo se accompagna il Re o l'Asso (maschilismo puro...) mentre il Fante non entra mai nel conteggio delle prese rapide.

Le prese rapide sono un parametro di valutazione tanto più significativo quanto più la mano è sbilanciata.

QUALITÀ DEI SEMI LUNGHİ

I colori lunghi accrescono il valore di una mano in virtù delle potenziali prese di lunga che si possono affrancare. In tal caso va prestata particolare attenzione alla **qualità dei colori**.

Gli **onori concentrati nei semi lunghi** sono più efficaci degli onori nei semi corti perché contribuiscono allo sviluppo di prese di lunga. Inoltre, i **10 e 9 combinati con onori più alti** rinforzano ulteriormente il potenziale di prese offerto da qualsiasi colore.

Vediamo un esempio eclatante:

Mano 1: ♠ K J 8 6 4 3 ♥ A Q 3 2 ♦ K J ♣ 7

Mano 2: ♠ A K J 10 9 2 ♥ K Q J 10 ♦ 6 5 ♣ 7

Le due mani hanno la stessa distribuzione 6421 e gli stessi 14 punti-onori, eppure la differenza è notevole:

- La mano 1 procura un numero di prese del tutto incerto, fortemente dipendente dalla mano del compagno e da come sono situate le carte degli avversari.
- La mano 2 garantisce almeno otto prese anche di fronte a un compagno nullo e a prescindere da come sono situate le carte avversarie.

La differenza a favore della mano 2 sta nella **concentrazione degli onori nei semi lunghi** e nei **10 e 9 che li accompagnano**. Osservate bene le due mani e fissatele nella memoria: vi sarà più utile di qualsiasi conteggio di punti.

KAPLAN & RUBENS HAND EVALUATOR

Al seguente indirizzo internet si trova un programmino interessante e facile da usare, adatto per la valutazione delle mani sbilanciate:

<https://tinyurl.com/muvkt86>

Digitando 13 carte a piacere (*spazio* per separare un seme dall'altro) e premendo *Invio*, viene restituito il punteggio ritenuto dagli autori il valore effettivo della mano. Nell'inserire le carte si può mettere una **x** al posto di ciascuna cartina non significativa e una **t** al posto del 10.

Potete usare il programma per studiare: inserite una mano qualsiasi e operate numerose piccole variazioni che non modifichino il punteggio-onori complessi-



vo, osservando di volta in volta la risposta del programma. Constaterete come elementi non considerati dal punteggio-onori (distribuzione, concentrazione, prese rapide, presenza di 10 e 9...) influenzino il valore di una mano.

Una curiosità: testando le mani 1 e 2 usate come esempi nel paragrafo precedente, il risultato sarà rispettivamente 16,1 e 19,5. Quasi 3 punti e mezzo in più per la mano 2 !

Appunti di Bridge

