



PERDENTI TOTALI

Ivana Squizzato

Come calcolate le perdenti totali?

Il vostro compagno abituale usa lo stesso metro di valutazione ?

Testate i vostri accordi con questo semplice quiz : quante perdenti in questa mano?

| | |
|---|------|
| ♠ | KD32 |
| ♥ | A643 |
| ♦ | AD32 |
| ♣ | 2 |

COME SI CALCOLANO LE PERDENTI?

Ci sono diversi metodi di contare le perdenti: questo è un elenco dei principali



1. **George ROSENKRANZ**

- le perdenti si contano solo nelle prime 3 carte di un colore (dalla 4^a in poi sono tutte vincenti)
- l'Asso, il Re e la Donna vanno contate come vincenti.

Esempio: RD32 – A643 – AD32 – 2

1 2 1 1 = 5

Sono previsti alcuni aggiustamenti: plusvalori in caso di combinazioni di onori o di rafforzamento con onori minori; minusvalori in caso di onori non protetti.
 Se dalla licita emerge il fit in un colore, sono previste variazioni in più o in meno a seconda della lunghezza del fit stesso, altrimenti si tiene conto dei soli punti onori.



2. **E.H.A.A.**

Si contano le prime 3 carte di ogni seme togliendo una perdente per ogni Asso e Re e per ogni Donna accompagnata dal Fante o protetta da un Asso.

Esempio: RD32 – A643 – AD32 – 2

3-1 3-1 3-2 1 = 6



3. PRECISION

distingue le perdenti di lunghezza dalle perdenti di onori:

a) - perdenti di lunghezza:

- Non perdente - la quinta carta e le successive di ogni colore;
- Mezza perdente - la quarta carta di ogni colore tenendo presente però che per ogni carta oltre la quarta il valore delle perdenti verrà diminuito di 1/4. Es:

x x x x = perdenti 3 1/2
 xx xx x = " 3 1/4
 xxxxxx = " 3
 xxxxxxxx = " 2 3/4
 xxxxxxxx = " 2 1/2 e così via.

b) - perdenti di onori:

| ONORI | PERDENTI | ONORI | PERDENTI |
|---------|-------------|--------|------------------|
| ARDF10 | nessuna | ARx | una |
| A R D F | nessuna | ADx | una e mezza |
| ARD10 | mezza | AFx | due — |
| AD F10 | mezza | A 10 x | due |
| RDF10 | una | R D x | una e mezza |
| ARD | nessuna | RFx | due |
| ARF | mezza | R 10 x | due e mezza — |
| A R10 | una — | DFx | due + |
| ADF | mezza | D10x | due e un quarto |
| A D10 | una | F10x | tre |
| AF10 | una + | A x x | due |
| RDF | una | R x x | Due e mezza |
| RD10 | una e mezza | Dx x | due e tre quarti |
| R F 10 | una e mezza | Fxx | tre |
| DF10 | due | | |

Da tener presente che:

- due — o due + formano 1/4 di perdente in meno od in più;
- due 1/4 formano 1/2 perdente;
- due mezze perdenti formano una perdente.

Esempio: RD32 – A643 – AD32 – 2
 $1\frac{1}{2} + \frac{1}{2} \quad 2\frac{1}{2} \quad 1\frac{1}{2} + \frac{1}{2} \quad 1 = 7\frac{1}{2}$



4. CHIARADIA

Calcola le perdenti effettive, colore per colore, usando un metro pessimistico per i colori quarti o +, tenendo cioè conto anche di una divisione dei resti non equa; ecco

alcuni esempi:

- ARxxx = 1 ½ + (cioè quasi 2)
- AQxxx = 2 ½ - (cioè quasi 2 e mezzo)
- AQ109x = 2 -
- RD10xxx = 2
- RD10xx = 2 ½
- ARDxx = + (cioè un quarto di perdente)
- AR10x = 1 +

Per temperare un po' il pessimismo di tali valutazioni, bisogna dire che l'autore utilizza questo calcolo delle perdenti per la valutazione della mano in apertura, stabilendo che una mano è *di diritto* con oltre 5 ½ perdenti, mentre è *di rovescio* con meno.

Inoltre, quando il numero di perdenti in una mano è 6 o più, per l'apertura considera il punteggio e i suoi addizionali, positivi o negativi, cioè fattori rivalutativi (per mani bicolori, per colori maggiori quinti o sestì, per il possesso di 3 assi, ecc.) e fattori svalutativi (distribuzione 4-3-3-3, mano senza assi, onori secchi, ecc.).

Comunque il calcolo nel nostro

Esempio: RD32 – A643 – AD32 – 2 sarebbe
2½+ 2½+ 2½ 1 = 9



5. **QUADRI ITALIA**

Premesso che le quarte o più cartine di ogni palo si presuppongono «vincenti di lunga», si tratta semplicemente di osservare le prime tre carte di ogni seme e considerare vincenti:

- gli Assi ed i Re
- le Dame appoggiate da J x
- le Dame non appoggiate da J x che siano però « compensate » e « promosse » da un Asso (per ognuna di esse) anche in altro seme.

LE CARTE CHE RIMANGONO SONO LE PERDENTI.

Esempio: RD32 – A643 – AD32 – 2
2-1 2 1 1 = 5



6. **D. COURTENAY**

- le cartine dalla quarta in poi si considerano vincenti
- in un palo di 3 o più carte gli Assi ed i Re sono sempre vincenti, le Donne sono considerate vincenti solo se accompagnate da almeno un altro onore maggiore o minore, gli altri onori (minori) sono considerati perdenti
- in un palo di 2 o più carte gli Assi ed i Re sono sempre vincenti, tutti gli altri onori sono considerati perdenti
- in un palo di 1 carta solo l'Asso è considerato vincente.

Esempio: RD32 – A643 – AD32 – 2
1 2 1 1 = 5