

# Alcune note sull'assegnazione di punteggi arbitrari

Antonio Riccardi

## Punteggi ponderati.

Da quando l'utilizzo dell'art.12c3 è permesso anche agli arbitri vi sono maggiori occasioni di assegnare punteggi ponderati.

Un punteggio ponderato esiste quando più di un risultato è assegnato in un board ad una coppia e i differenti punteggi sono correlati alla possibilità che il fatto accada.

Quando l'arbitro ritiene che le possibilità di battere un 4 Picche siano troppo basse per assegnare solamente il risultato di 4 Picche -1 ma comunque esista una reale possibilità di batterlo può decidere di assegnare 2/5 di -100 e 3/5 di +620.

Il tutto può diventare anche più complicato:

- a causa di una irregolarità degli avversari una coppia non chiama la manche
- il contratto chiamabile non è chiaro e, vista la sequenza licitativa, potrebbe essere sia 3sa che 4 Cuori.
- Il contratto di 3sa ha il 30% di probabilità di essere chiamato e offre sempre 9 prese.
- Il contratto di 4 Cuori ha anch'esso il 30% di probabilità di essere chiamato ma si dovrebbe realizzare solo una volta su 3.
- Nel rimanente 40% dei casi l'arbitro suppone che la coppia innocente contri comunque il contratto chiamato dagli avversari (3 Quadri X -1).

Immaginando che il fatto si sia verificato in un torneo a squadre si dovrà calcolare quale numero di imp ognuna delle assegnazioni genera e sommarle col loro peso.

Nel primo esempio, se ci troviamo in zona, e ipotizzando che il risultato nell'altra sala sia stato di 3 Picche fatte giuste (140) calcoleremo:

$$100 + 140 = 240 = - 6 \text{ imp}$$

$$620 - 140 = 480 = +10 \text{ imp}$$

$0,4 \times (-6) + 0,6 \times (+10) = + 3,6$  (da arrotondare a 4 negli incontri il cui risultato è espresso in V.P. ; da lasciare così com'è nei KO e comunque negli incontri il cui risultato è espresso in imp).

Il risultato è stato ovviamente espresso con riferimento alla coppia che ha giocato 4 Picche. Il calcolo del secondo esempio (ipotizzando un risultato di 3 Cuori + 1 nell'altra sala) lo effettueremo insieme nel corso della lecture.

Nel caso l'assegnazione di un punteggio ponderale sia avvenuta in un torneo a coppie il calcolo segue la stessa falsariga:

- si calcola quanti punti si sarebbero ottenuti con un risultato
- si calcola quanti punti si sarebbero ottenuti con l'altro risultato
- si sommano col loro peso.

Il vero problema in queste situazioni consiste nel come calcolare lo score di tutti gli altri giocatori.

Una soluzione molto comune è quella di inserire un punteggio arbitrario artificiale al posto del risultato mancante (ex. 50/50) e per quanto riguarda le coppie interessate si varia mediante variazioni/penalità la loro assegnazione mentre per quanto riguarda le altre coppie l'impatto della mancanza di un risultato verrà ridotta dall'utilizzo della formula di Neuberger nel calcolo della fiche.

Una altra soluzione è possibile quando tra i diversi punteggi assegnati nel ponderato uno sia prevalente; in questo caso si inserisce questo risultato nello score e i risultati delle altre coppie saranno calcolati come se questo fosse il **solo** risultato della mano (alla due coppie coinvolte saranno al solito date le compensazioni calcolate). E' mia opinione che questo

metodo sia migliore del precedente solo nel caso in cui al risultato inserito sia stata assegnata una frequenza superiore al 50%.

Il metodo ideale, è evidente, consisterebbe nel calcolare i punti ottenuti dalle altre coppie in corrispondenza dei diversi risultati ipotizzati e farne quindi la loro media pesata.

A mia conoscenza questa possibilità è, al momento, presente solo nel programma di un giovane programmatore israeliano. Nel corso di un recente Torneo Internazionale a Vienna ho avuto modo di verificarne il perfetto funzionamento.

### **Danno conseguente verso danno susseguente**

Quando una coppia ottiene un buon risultato perché potrebbe aver utilizzato una informazione non autorizzata il vantaggio ottenuto viene annullato.

Per gli avversari, in genere, lo svantaggio e il danno si compensano.

*“In genere”* perché l’arbitro dovrà fare una distinzione tra **danno conseguente** e **danno susseguente**.

Il primo è quello causato dall’infrazione stessa, il secondo è il risultato dell’azione intrapresa dalla coppia danneggiata.

Quando un avversario infrange la legge una coppia deve mantenere un minimo standard di bridge per poter aver diritto ad una compensazione.

Quando il danno poteva facilmente essere evitato l’arbitro non deve considerarlo come conseguente all’infrazione e quindi non procederà al risarcimento o procederà ad un risarcimento parziale.

In definitiva l’azione della coppia innocente successivamente all’infrazione deve:

- mantenere un minimo standard bridgistico compatibilmente con la qualità del giocatore
- non deve essere “selvaggia o azzardosa” o, detto in altri termini, il danneggiato non deve aver giocato una doppia chance.

Va da se che ogni ragionevole dubbio deve essere risolto in favore della coppia innocente.

### Esempio n°1

- Una coppia chiama un piccolo slam a Cuori che, secondo il giudizio dell’arbitro, avrebbe avuto poche possibilità di essere chiamato senza “l’aiuto” di una informazione non autorizzata.
- La chiamata dello slam viene perciò cancellata ed il risultato per la coppia colpevole sarà ricondotto ad una chiamata di manche con un certo numero di prese in più.
- **Ma**, nel corso del gioco, gli avversari hanno fatto una renonce che è loro costata una presa in maniera tale che il risultato ottenuto al tavolo è di 13 prese.
- Noi consideriamo che la renonce non è stata causata dal fatto che gli avversari hanno chiamato lo slam; il danno relativo è perciò **sussequente** e non **conseguente** alla irregolarità avversaria.
- Se nessun altra coppia ha chiamato lo slam la coppia innocente avrebbe comunque preso uno zero a prescindere dalla renonce
- Ne consegue che il punteggio assegnato al board in oggetto sarà di 4 Cuori + 3 **ad entrambe le coppie** che nell’ambito di un torneo a coppie farà assegnare comunque uno Zero alla coppia innocente mentre nell’ambito di un Torneo a squadre avrà un impatto molto più significativo.

### Esempio n°2

- Modifichiamo leggermente la situazione precedente in maniera tale che lo slam chiamato dopo un'informazione non autorizzata sia destinato a cadere di una presa per la sfavorevole divisione delle atout.
- Nel corso del gioco una renonce oppure un controgioco demenziale da parte della linea "innocente" permette la realizzazione di questo impossibile slam.
- Vediamo quali saranno i punteggi assegnati alle due coppie
- Alla coppia colpevole non potrà essere attribuito lo slam realizzato essendo questo frutto di una irregolarità ma dovrà essere gratificata dell'errore avversario in fase di controgioco. In parole povere segnerà 4 Cuori + 2.
- La coppia innocente non avrebbe avuto alcun danno conseguente alla irregolarità avversaria (avrebbe segnato sulla sua linea); il danno è invece susseguente e dovuto alla propria superficialità (la qualità del giocatore in questo caso deve essere valutata) e si vedrà assegnato contro il punteggio di 6 Cuori m.i.

### Esempio n° 3

- Immaginiamo ora una situazione dove una coppia abbia liberamente chiamato in attacco una manche a Picche dove avrebbe marcato 620.
- Gli avversari, grazie ad una irregolarità, trovano una difesa in prima a 5 Fiori dove terminano 3 down.
- Dopo l'evidente Contro di uno dei giocatori della coppia innocente la compensazione da assegnare sarebbe di 120 punti (in pratica assegnare il punteggio di 620 nel board).
- In un "momento di distrazione" la coppia innocente si dimentica però di contrare e segna perciò solo 150 sulla propria linea.
- La coppia colpevole non può trarre vantaggio dalla propria irregolarità e contro di lei sarà giusto assegnare il punteggio di 620.
- La coppia innocente non potrà beneficiare completamente di questo aggiustamento dato che "ci ha messo del suo.
- Facciamo quattro conti ipotizzando prima un torneo a squadre e poi un torneo a coppie.
- Torneo a squadre:
  - a) nell'altra sala 3 Cuori + 1  
La coppia colpevole perderà nel board 10 imp ( $620 - 170 = 450$ )  
La coppia innocente dal board avrebbe dovuto perciò guadagnare 10 imp e, marcando 500 avrebbe marcato solo 8 ( $500 - 170 = 330$ ); il suo danno conseguente è perciò di 2 imp.  
Il fatto che nel board abbia un bilancio di -1 ( $150 - 170 = -20$ ) è susseguente.  
Rispetto a questo risultato le vengono resi i 2 imp che le spettavano e perciò nel board guadagnerà 1 imp.
  - b) nell'altra sala 4 Cuori  
La coppia colpevole farà board pari.  
La coppia innocente avrebbe perciò diritto ad un rimborso di 3 imp ( $620 - 500 = 120$ ).  
Nel board ha perso 10 imp ( $620 - 150 = 470$ ).  
Avendo diritto ad un rimborso di 3 imp segnerà - 7 (meno 7 imp).
- In un torneo a coppie sembra giusto assegnarle i punti che le sarebbero spettati se avesse avuto la possibilità di giocare il suo contratto di 4 Picche meno i punti che rappresentano la differenza tra l'assegnazione attribuita al punteggio di 500 e quello di 150 (in pratica non le si paga il danno susseguente).

- Facciamo un esempio pratico di questo esempio.

<b>Mano n°2</b>					
<b>NS</b>	<b>Contratto</b>	<b>Carta Attacco</b>	<b>Punteggio per NS</b>		<b>EW</b>
			<b>+</b>	<b>-</b>	
<b>3</b>	<b>4 Picche</b>	<b>Q/K</b>	<b>620</b>		<b>3</b>
<b>2</b>	<b>4 Picche</b>	<b>Q/K</b>	<b>620</b>		<b>1</b>
<b>1</b>	<b>4 Picche</b>	<b>Q/Q</b>	<b>620</b>		<b>12</b>
<b>13</b>				<b>?</b>	<b>10</b>
<b>12</b>	<b>3 Picche + 1</b>	<b>Q/Q</b>	<b>170</b>		<b>8</b>
<b>11</b>	<b>3s.a.</b>	<b>F/10</b>	<b>600</b>		<b>6</b>
<b>10</b>	<b>4 Picche</b>	<b>P/5</b>	<b>620</b>		<b>4</b>
<b>9</b>	<b>5 Fiori X-3</b>	<b>C/J</b>	<b>500</b>		<b>2</b>
<b>8</b>	<b>5 Fiori X-3</b>	<b>C/J</b>	<b>500</b>		<b>13</b>
<b>7</b>	<b>4 Picche</b>	<b>Q/Q</b>	<b>620</b>		<b>11</b>

- Ad EW (i colpevoli) verranno assegnati 5 punti corrispondenti a 4 Picche dichiarate e fatte dagli avversari.
- A NS, se avessero contratto 5 Fiori, sarebbero stati assegnati 13 punti corrispondenti a 4 Picche dichiarate e fatte; in pratica sarebbero stati rimborsati di 9 punti che rappresentano la differenza tra i 4 punti loro assegnati per il punteggio di 500 ottenuto al tavolo e , appunto, il punteggio ottenibile senza l'irregolarità.
- 9 punti è il danno conseguente alla irregolarità.
- Nel momento in cui, segnando solo 150, hanno marcato uno Zero assoluto in parte dovuto alla loro insipienza (danno susseguente), nel board verranno loro assegnati solo 9 punti ( $0 + 9 = 9$ ). Detto in altri termini il punteggio che avrebbero conseguito senza l'irregolarità (13) viene decurtato del danno susseguente a loro addebitabile  $\rightarrow 4 = 4$  (punti per + 500) – 0 (punti per + 150).

#### Esempio n°4

- Facciamo una piccola modifica all'esempio n°3.
- In questo caso la difesa a 5 Fiori trovata dopo una irregolarità si sarebbe rivelata un ben magro affare per la linea colpevole dato che il contratto va facilmente sotto di 4 prese.
- La linea innocente anche questa volta si dimentica di contrare trasformando un megagalattico top in un misero 2.
- La linea colpevole al solito non potrà trarre vantaggio dell'irregolarità e meriterà l'assegnazione corrispondente a 4 Picche realizzati dagli avversari.
- Per la linea innocente, che ha marcato 200, rivolgiamoci alle frequenze della mano per calcolare il suo danno conseguente ed il suo danno susseguente.

<b>Mano n°2</b>					
<b>NS</b>	<b>Contratto</b>	<b>Carta Attacco</b>	<b>Punteggio per NS</b>		<b>EW</b>
			<b>+</b>	<b>-</b>	
<b>3</b>	<b>4 Picche</b>	<b>Q/K</b>	<b>620</b>		<b>3</b>
<b>2</b>	<b>4 Picche</b>	<b>Q/K</b>	<b>620</b>		<b>1</b>
<b>1</b>	<b>4 Picche</b>	<b>Q/Q</b>	<b>620</b>		<b>12</b>
<b>13</b>				<b>?</b>	<b>10</b>
<b>12</b>	<b>3 Picche + 1</b>	<b>Q/Q</b>	<b>170</b>		<b>8</b>
<b>11</b>	<b>3s.a.</b>	<b>F/10</b>	<b>600</b>		<b>6</b>
<b>10</b>	<b>4 Picche</b>	<b>P/5</b>	<b>620</b>		<b>4</b>
<b>9</b>	<b>5 Fiori X-4</b>	<b>C/J</b>	<b>800</b>		<b>2</b>
<b>8</b>	<b>5 Fiori X-3</b>	<b>C/J</b>	<b>500</b>		<b>13</b>
<b>7</b>	<b>4 Picche</b>	<b>Q/Q</b>	<b>620</b>		<b>11</b>

- Per il danno conseguente avrebbe diritto alla restituzione di **0 (zero)** punti; infatti avrebbe marcato nel board il top condiviso.
- E' inutile perciò procedere, come d'altronde c'era da aspettarsi, al calcolo di quanti punti dobbiamo sottrarre a 0.
- La coppia innocente si tiene il suo risultato.
- In alcune occasioni il contratto chiamato dalla coppia innocente prima dell'irregolarità potrebbe non essere "sul tavolo" e lo score potrebbe presentarsi con un 50% di coppie che hanno realizzato 10 prese e un altro 50 % di coppie che ne hanno realizzate 9. In questo caso un sostanzioso beneficio del dubbio deve essere dato alla coppia innocente ma comunque potrebbe intervenire una ulteriore variabile di "pesatura" dello score sul quale calcolare i punti ottenibili senza l'infrazione ipotizzando un rapporto 7 a 3 di realizzazione del contratto scippato.

### Esempio 5

- In questo ultimo caso la coppia NS (innocente) chiama la manche a Picche in prima, la coppia EW, grazie ad una irregolarità, difende a 5 Quadri che andrebbero – 2 (300) ma NS, senza alcuna logica giustificazione bridgistica, decidono di dichiarare 5 Picche che vanno down.
- Nel corso della lecture vi inviterò a calcolare i punteggi assegnati alle due linee immaginando in un torneo a squadre che nell'altra sala siano stati giocati (3 Picche m.i. oppure 4 Picche m.i. oppure 4 Picche - 1 con i corrispondenti down al livello di 5 Picche).
- Vedremo anche di creare uno score per calcolare i punti in caso di torneo a coppie.

Come avete visto negli esempi dati nelle situazioni in cui il danno susseguente non corrisponde al danno conseguente spesso interveniamo con split score.

La raccomandazione che vi rivolgo è quella di applicare questo approccio solo in quei casi estremi dove sia molto evidente una corresponsabilità della linea innocente susseguente alla irregolarità e, ribadisco, ogni caso dubbio deve essere risolto in favore dei non colpevoli.

Per quanto riguarda il gioco i danni susseguenti appartengono, nella quasi totalità dei casi ad una delle seguenti categorie:

- a) renonce
- b) giocate di nullo spessore tecnico (immaginate una Q mossa dal morto dalla figura QJ109 e il difensore secondo di mano che senza aver bisogno di entrare urgentemente in mano e/o sapendo che il dichiarante possiede l'Asso passa il suo K da Kxxx)
- c) attacchi iniziali o controgiochi particolarmente azzardati e comunque con scarsissime o nulle giustificazioni tecniche che trovano ragione d'essere solo nel tentativo di guadagnarsi un top assoluto "certi" che altrimenti interverrà in salvataggio l'arbitro.

Non fanno parte di questa categoria, ovviamente, gli attacchi contro gli slam chiamati irregolarmente dagli avversari ma che mai o raramente sarebbero stati fatti contro un contratto di manche.

Per quanto riguarda la licita le categorie più gettonate sono:

- a) licite azzardose o selvagge susseguenti all'irregolarità avversaria
- b) mancanza di azione pressoché automatica (ad esempio mancanza del Contro) dopo una irregolarità avversaria.

Come regola generale alla linea colpevole vengono concesse le prese "regalate" dagli avversari ma non il contratto, se mantenuto, realizzato dopo una irregolarità.

La linea colpevole, in linea di principio, viene risarcita del danno conseguente ma non del susseguente.

***L'approccio qui proposto prende lo spunto da una lecture di Ton Kojman tenuta all'ultimo corso per arbitri internazionali ma altera in maniera sostanziale i meccanismi di intervento. Saranno perciò graditi tutti i contributi, suggerimenti e proposte fermo restando che quella che sarà la decisione finale riguardo al trattamento di questi casi spetterà alla Commissione Albo Arbitri.***