

COACH DIGITALE

Come ottenere un dettagliato Report di Gara tramite ChatGPT

... da un'idea di Michele Leone

Dallo Score al singolo Board: trasformare i dati di gara in uno strumento personale di studio.

Al termine di un lungo Campionato mi sono spesso posto una domanda: **come abbiamo giocato, io e i componenti del mio Team?**

Conteggiare quanto è realmente avvenuto al tavolo - contratti Parziali, Manche e Slam - può essere utile non soltanto a fini statistici, ma anche in chiave didattica. Tuttavia, per ottenere una valutazione complessiva, i dati da esaminare sono molti e analizzarli tutti richiederebbe molto tempo. Questa attività è oggi agevolata dall'impiego dell'Intelligenza artificiale (AI)*.

Da qui nasce l'idea del Coach Digitale.



SCORE Campionato

Board	Contratto	Risultato	N/S	E/O
1	4♥	=	420	0
2	3SA	+1	430	0
3	5♦	-1	0	100
4	2♠	=	110	0
5	4♥	+1	650	0
6	3SA	-2	0	200
7	6♣	=	920	0

REPORT DI GARA

MANCHE				3SA				SLAM			
Giocatore	Board	Manche	% manc.	Giocatore	Board	3SA	% succ.	Giocatore	Board	Slam	% succ.
B	304	38	12,5%	B	304	27	71,1%	C	304	6	83,3%
E	304	35	11,5%	F	304	35	64,8%	E	304	7	71,4%
F	304	54	17,8%	A	320	32	64,0%	D	320	7	57,1%

BOARD DA RIESAMINARE				
Turno	Board	Contratto	Attacco	Risultato
1	2	5♣	8♥	-1
1	4	3♥	J♠	+1
2	6	2♣	A♠	-2
3	8	4♠	K♠	+1
5	10	3SA	A♥	+1

DISTRIBUZIONE			
♠ A K 7 4	♥ Q 8 2	♦ J 6	♣ K 10 3
♠ 9 6 3	♥ A J 10 4	♦ 9 8 2	♣ Q 10 8 2
♠ J 5	♥ K 6 5	♦ K Q 7 5 3	♣ A 10 4
♠ Q 6	♥ A J 8 7	♦ A J 8 7	♣ 9 5

COACH DIGITALE
 Analizza · Organizza · Evidenzia

1. SCORE
 I dati reali della gara

2. ANALISI
 AI elabora gli indicatori

3. REPORT
 Prospetti chiari e personalizzati

4. STUDIO
 Le mani da riesaminare

Dal dato generale al singolo Board

Il **Coach Digitale** può essere visto come una sorta di **Butler individuale**: segue il giocatore attraverso le mani effettivamente disputate e organizza, con criteri omogenei, gli indicatori ricavati dal suo gioco. Manche, 3SA e Slam diventano così indicatori personali: quante occasioni si sono presentate, quante sono state concretizzate e con quale esito.

SCORE → COPPIA → GIOCATORE → BOARD

Il valore del sistema è anche nel **nero su bianco**: ciò che è accaduto al tavolo viene trasformato in informazioni ordinate, verificabili e successivamente consultabili. Dal quadro generale si può scendere fino alla singola mano che merita di essere rivista.

Il Coach non giudica: individua

Un contratto caduto non viene automaticamente considerato un errore. Lo Score consente di stabilire chi ha giocato il contratto e quale ne sia stato l'esito, ma non permette, da solo, di stabilire chi abbia determinato la scelta contrattuale durante la licita né di attribuire responsabilità tecniche.

Per questo il Coach Digitale **non assegna voti**. Individua i punti da approfondire. Turno, Board, contratto, attacco e risultato diventano la porta d'ingresso per tornare alla mano originale e riesaminare autonomamente licita, attacco e gioco della carta.

**Il Coach Digitale non dice al bridgista dove ha sbagliato.
Gli indica dove vale la pena tornare a guardare.**

Un Report Intelligente, non una pagella

Il Report Intelligente è il prodotto operativo del Coach Digitale. Può essere costruito per una squadra, una coppia o un singolo giocatore, mantenendo gli stessi criteri di lettura. Il numero dei contratti giocati deve sempre essere considerato: una percentuale, da sola, acquista significato soltanto insieme alla dimensione del campione da cui deriva.

L'obiettivo non è sostituire l'analisi tecnica del bridgista, del Coach o del D.T., ma rendere più facile individuare le mani sulle quali concentrare lo studio. Il dato statistico diventa quindi un **indice di navigazione** verso le mani realmente giocate.

Il coach emette 3 distinti prospetti

1. **Prospetto COPPIA:** per ogni coppia indica incontri presenti, Parziali, Manche giocate e mantenute, Slam giocati e mantenuti, totale Manche + Slam e percentuale mantenuta.
2. **Prospetto SINGOLI GIOCATORI:** prepara gli stessi indicatori per ciascun giocatore.
3. **Prospetto PERSONALE:** Per il **giocatore indicato dall'utente**, il Coach elenca tutti i contratti nei quali è risultato **giocante (DIC)**, indicando **Turno, Partner, Board, Contratto, Attacco e Risultato**. Il numero del **Board** consente di accedere direttamente alla mano completa e consultare anche il **DDS**, permettendo al giocatore di approfondire autonomamente le mani di proprio interesse.



DAL DATO DI GARA AL REPORT IN POCHI MINUTI

Nelle pagine seguenti viene riportato un test reale: In questo Report sono stati utilizzati esclusivamente dati di gara pubblicati sul sito istituzionale della Federazione Italiana Gioco Bridge (FIGB). I nomi dei giocatori sono stati anonimizzati.

Dati reali · risultati verificabili · analisi ripetibile.

TEST REALE - REPORT INTELLIGENTE DEL TEAM

1. PROSPETTO COPPIA

Coppia	Turni	Parziali		Manche (M)		Slam (S)		M + S	%
		Chiamati	Mantenuti	Chiamati	Mantenuti	Chiamati	Mantenuti		
A-B	6	25	19	26	17	4	1	18/30	60,0%
C-D	7	17	16	29	19	6	4	23/35	65,7%
E-F	4	15	12	14	7	3	1	8/17	47,1%
C-E	1	1	0	5	5	0	0	5/5	100%
TEAM	9	58	47	74	48	13	6	54/87	62,1%

Nota di lettura. Il risultato del contratto è attribuito a entrambi i componenti della coppia: l'indicatore misura la prestazione della linea nella sessione, non soltanto quella del dichiarante. Il numero di contratti giocati resta essenziale per interpretare correttamente ogni percentuale.

2. PROSPETTO SINGOLI GIOCATORI

Giocatore	Turni	Parziali		Manche (M)		Slam (S)		M + S	%
		Chiamati	Mantenuti	Chiamati	Mantenuti	Chiamati	Mantenuti		
A	7	14	11	20	16	2	1	17/22	77,3%
B	6	11	8	9	4	2	0	4/11	36,4%
C	7	8	8	11	9	5	3	12/16	75,0%
D	7	9	8	18	10	1	1	11/19	57,9%
E	4	6	4	8	5	1	0	5/9	55,6%
F	5	10	8	8	4	2	1	5/10	50,0%
TEAM	9	58	47	74	48	13	6	54/87	62,1%

3. PROSPETTO PERSONALE

Il prospetto indica i contratti giocati dal giocatore preso in esame in accordo alla richiesta.

Turno	Partner	Board (1)	Contratto	Gioca in	Attacco	Esito
1	A	1	2♥	S	A♠	=
1	A	3	3♣	S	Q♥	=
2	A	23	3♣	W	J♥	=
2	A	30	4♥	W	8♦	-1
3	A	3	5♦	S	3♣	+1
3	A	7	4♠	S	A♣	-1
4	A	28	3SA	S	J♥	+2
4	A	31	3SA	S	9♥	+2
4	A	32	3SA	S	2♣	-1
6	A	17	1SA	S	5♥	+1
6	A	20	4♣	S	A♠	=
6	A	23	4♥	S	3♦	-2
6	A	24	6♥	S	9♦	-2
6	A	25	2SA	S	Q♦	=
6	A	31	1SA	S	2♦	=
8	A	18	4♠	S	6♥	-1
8	A	19	4♣	S	K♠	-2
8	A	21	5♣	S	3♠	+2
8	A	25	3♥	S	2♦	-1
8	A	26	2♠X	S	2♦	-1
8	A	29	6♥	S	K♥	-1
8	A	32	3♦	S	K♥	+1
11 Parziali + 9 Manche + 2 Slam = 22 contratti.						

(1) Cliccare sul numero del Board per visualizzare la mano completa e consultare anche il contratto DDS (*analisi a doppio morto*).

Nota metodologica

I prospetti utilizzano esclusivamente dati verificabili presenti negli Score. Il giocatore (DIC nello Score) e l'esito del contratto sono dati oggettivi; l'eventuale attribuzione di un errore di licita, di attacco o di gioco richiede invece l'esame della singola mano. Il **Coach Digitale** separa volutamente la rilevazione dall'interpretazione.

Possibili sviluppi

Il **DDS** stabilisce ciò che è teoricamente realizzabile conoscendo tutte le 52 carte; il **Coach Digitale** parte invece da ciò che è realmente accaduto al tavolo e utilizza quel confronto per indirizzare l'approfondimento.

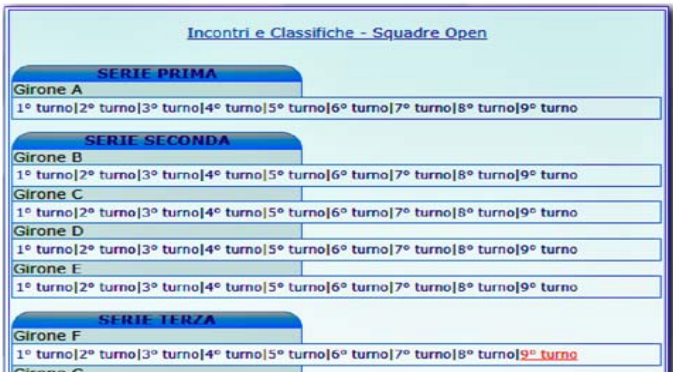
PROVALO ANCHE TU

Come ottenere il Report di un Team o di un singolo giocatore con ChatGPT

1° METODO Standard	2° METODO Per i Campionati FIGB (*)
- Allega tutti gli Score da analizzare, tratti dal sitoweb dell’evento (jpg, png o .PDF) - Scrivere la frase sotto indicata. (Grafica e formato dello Score possono variare secondo la piattaforma utilizzata).	- il link del Campionato: Incontri e Classifiche - Squadre: xxxxx (vedi foto sotto); SERIE: 1ª, 2ª o 3ª - il nome del giocatore da analizzare - scrivere la frase sotto indicata.
* Per altre realtà o piattaforme può essere necessaria una breve messa a punto preliminare, in funzione della struttura e del formato degli Score disponibili.	
DIGITAL COACH - Analizza I dati di gara e prepara il Report Intelligente del Team	

A tutto il resto pensa il **Coach Digitale**

NOTA – La procedura descritta e gli esempi riportati sono stati sviluppati e testati con ChatGPT. L'utilizzo con altri sistemi di Intelligenza Artificiale può richiedere istruzioni o passaggi aggiuntivi.



Conclusioni

Il Coach Digitale nasce da un principio semplice: **ogni Score contiene molte più informazioni di quelle normalmente utilizzate**. Una volta organizzati, quei dati permettono di passare dal risultato complessivo alla coppia, dal giocatore alla singola mano, trasformando una competizione già conclusa in materiale permanente di studio.

Il suo valore non consiste nel formulare giudizi automatici, ma nel ridurre il percorso necessario per arrivare alle mani davvero interessanti. Il bridgista non deve più cercare casualmente fra centinaia di Board: **il Report gli indica dove guardare**; la distribuzione, lo Score e gli strumenti di analisi gli consentono poi di capire perché.

**Dal dato alla mano. Dalla mano allo studio.
Questo è, in sintesi, il Coach Digitale.**