



FEDERAZIONE ITALIANA GIOCO BRIDGE SETTORE INSEGNAMENTO



DISCIPLINA SPORTIVA
ASSOCIATA RICONOSCIUTA
DAL CONI

Consigliere Tecnico Responsabile
FEDERIGO FERRARI CASTELLANI

Realizzazione per conto della Commissione Insegnamento
VALENTINO DOMINI - GIANPAOLO RINALDI - RUGGERO VENIER

IL MIO PRIMO BRIDGE



LE BASI DEL GIOCO

LEZIONE 6

TESTO:

6.1	IL 3° DI MANO: COMPORTAMENTI BASE	76
6.2	IL 3° DI MANO VALUTA L'ATTACCO DEL COMPAGNO	77
6.3	IL 3° DI MANO È COINVOLTO NELLA COSTRUZIONE DELLA PRESA	79
6.4	IL 3° DI MANO NON È COINVOLTO NELLA COSTRUZIONE DELLA PRESA	80
6.5	IL 3° DI MANO EVITA I 'BLOCCHI'	83
6.6	IL 3° DI MANO E LA PRESA SUCCESSIVA	

ESERCIZI:

E.1	VALUTA LA CARTA D'ATTACCO	84
E.2	CHI POSSIEDE LA DONNA?	85
E.3	CHI POSSIEDE IL RE?	86
E.4	COMPORTAMENTO DEL 3° DI MANO (A)	87
E.5	COMPORTAMENTO DEL 3° DI MANO (B)	88
E.6	COMPORTAMENTO DEL 3° DI MANO (C)	89
E.7	COMPORTAMENTO DEL 3° DI MANO (D)	90
E.8	COMPORTAMENTO DEL 3° DI MANO E DEDUZIONI DELL'ATTACCANTE (A)	91
E.9	COMPORTAMENTI DEL 3° DI MANO E DEDUZIONI DELL'ATTACCANTE (B)	92

6.1 IL 3° DI MANO: COMPORAMENTI BASE

Nella scorsa lezione abbiamo verificato i principi che regolano l'attacco iniziale nei contratti a senza atout, ora inizieremo verificando il comportamento del compagno (3° di mano) dopo l'attacco.

Dopo l'attacco il compagno, in posizione 3° di mano (3° a giocare nella presa), **deve collaborare attivamente all'affrancamento delle prese nel seme** e in linea generale deve:

- a) **Sacrificare i propri onori** allo scopo di *affrancare* quelli del compagno:

	74	
↗	N	↘
↗	Q 1 E	↘
↗	S	↘
↗	A108	↘

KJ652
START

Q93

Nell'esempio Ovest attacca con il 2 ed Est (3° di mano) deve giocare la Donna. Sud vince la presa con l'Asso, ma il sacrificio della Donna determina l'affrancamento del Re e del Fante di Ovest. Se, al contrario, Est giocasse, una cartina Sud realizzerebbe la presa con il 10, conservando l'Asso.

- b) **Ricordarsi di giocare nel colore di attacco del compagno nelle prese successive**, salvo che la 'figura di colore' posseduta dal morto non sconsigli tale azione.

	74	
↗	N	↘
↗	Q 2 E	↘
↗	S	↘
↗	A108	↘

KJ652
START

Q93

Ovest attacca con il 2. Est (3° di mano) gioca la Donna e vince la presa. Per Est è opportuno rigiocare alla successiva presa nel colore proposto dal compagno.

	74	
↗	N	↘
↗	Q 3 E	↘
↗	S	↘
↗	A108	↘

KJ652
START

Q93

Ovest attacca con il 2. Est (3° di mano) gioca la Donna e Sud vince con l'Asso. Quando Est vincerà una successiva presa dovrà ricordarsi di rigiocare nel colore di attacco del compagno.

	AQ103	
↗	N	↘
↗	Q 3 E	↘
↗	S	↘
↗	KJ5	↘

7642
START

98

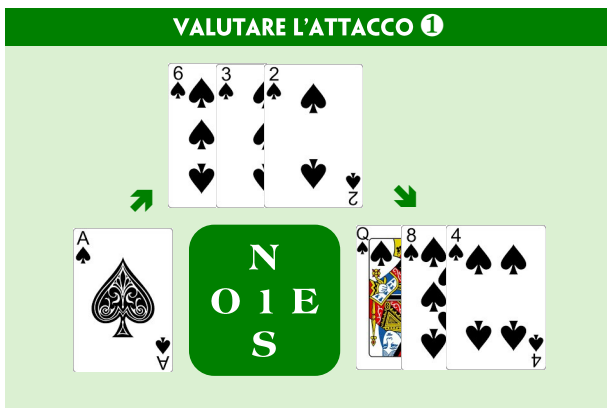
Ovest attacca con il 6. Est (3° di mano) gioca l'8 e Sud vince con il Fante. Quando poi Est vincerà una successiva presa dovrà giocare in un colore diverso: nel colore di attacco non ci sono prese affrancabili per Est/Ovest.



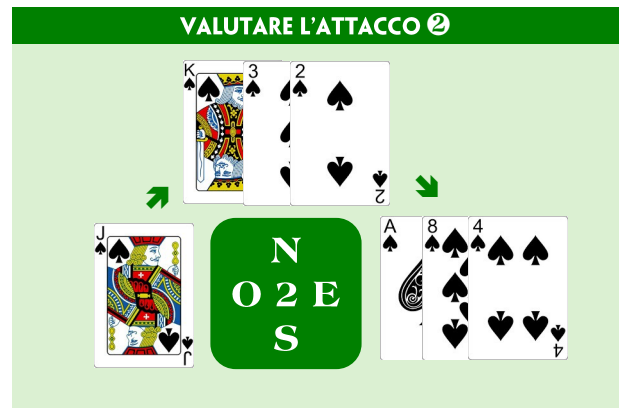
6.2 IL 3° DI MANO VALUTA L'ATTACCO DEL COMPAGNO

Per collaborare al meglio all'affrancamento del colore d'attacco, il 3° di mano deve decodificare il messaggio della carta di attacco.

A) Il compagno ha attaccato utilizzando una "carta codice": in questi casi è possibile ricavare precise informazioni, che potranno poi condurre a comportamenti utili e coerenti nell'aggiudicazione delle prese.



① Il 3° di mano in questo caso è a perfetta conoscenza delle carte del partner. Il compagno possiede: l'Asso, il Re e il Fante.



② Il 3° di mano è a conoscenza della disposizione degli onori. Ovest possiede il Fante, il 10 e il 9. Sud ha la Donna (carta negata dall'attacco).

B) Il compagno ha attaccato utilizzando una cartina: in questi casi, essendo la descrizione molto più generica, i profili ricostruttivi, relativi alla disposizione degli onori nel seme, sono maggiormente sfumati.

In ogni caso il 3° di mano deve verificare se la cartina giocata dal compagno è ...

- **La più piccola** delle cartine possedute: in questo caso, semplificando, il messaggio trasferito è «Possiedo uno o più onori maggiori nel seme di attacco».
- **Una cartina alta** (la seconda dall'alto): in questo caso il messaggio trasferito è «Non possiedo onori maggiori nel seme».



③ Il 3° di mano in questo caso ha una buona conoscenza della ripartizione degli onori nel seme: **il compagno possiede il Re nel colore**. Il ♠2 (carta di attacco) è la carta più piccola del seme e il messaggio veicolato è: «possiedo almeno un onore maggiore».

Individuare le carte possedute dal compagno consente la ricostruzione della posizione degli onori nel seme di attacco e conseguentemente di porre in atto una scelta conveniente. Nell'esempio, supponendo che il morto giochi il 4, Est, inserendo il Fante, ha la certezza della presa: attaccando con il ♠2 Ovest ha evidenziato il possesso di un onore maggiore, valutando le carte presenti al morto e quelle nella propria mano

Est è in grado di stabilire che il compagno è in possesso del Re di ♠.

In altri casi indagare intorno alla posizione degli onori mancanti è meno semplice e immediato. Verifichiamo con qualche nuovo e più delicato esempio:

VALUTARE L'ATTACCO ④

④ Il 3° di mano in questo esempio dovrebbe considerare se l'attacco di 7 prevede:

- **8732** (attacco con la 2ª cartina dall'alto);
- **KQ87** (attacco con la cartina più piccola).

Giocando inizialmente l'Asso Est avrà una visione più chiara della situazione: se Sud risponde con un "pezzo" a ♠ (Re o Donna), Est potrà attribuire ad Ovest il possesso di sole cartine.

VALUTARE L'ATTACCO ⑤

⑤ Nei panni del 3° di mano, supponendo che la carta giocata dal morto sia il ♠5, ci si deve chiedere qual è la carta da giocare; l'attacco di piccola indica il possesso di uno o più onori in Ovest e ciò può sotto intendere situazioni ben diverse ed è necessario pensare agli sviluppi futuri delle prese nel colore.

Con riferimento all'ultimo esempio (⑤), verifichiamo due diverse ipotesi:

	Q75		Q75
K862	A)	A103	B)
	J94		964

Caso A) - Giocare l'Asso o il 10 è agli effetti delle prese indifferente, perché l'avversario comunque avrà modo di realizzare una presa nel colore. Giocando il 10, sarà il Fante a realizzare la presa; giocando l'Asso, la Donna e il Fante consentiranno in seguito al giocante di realizzare una presa.

Caso B) - In questa ipotesi di ripartizione degli onori giocare il 10 è decisivo, poiché consente la realizzazione di tutte le prese nel colore; giocando, invece, immediatamente l'Asso, nessuno sarà poi in grado di impedire la presa alla Donna di Nord.

In questa situazione è senz'altro utile per il 3° di mano impegnare il 10 alla prima presa: così facendo il 3° di mano si preoccupa di controllare l'onore presente al morto e di impedire a questo la presa.



6.3 IL 3° DI MANO È COINVOLTO NELLA COSTRUZIONE DELLA PRESA

Per indirizzare adeguatamente l'azione del 3° di mano è necessario distinguere due fondamentali situazioni:

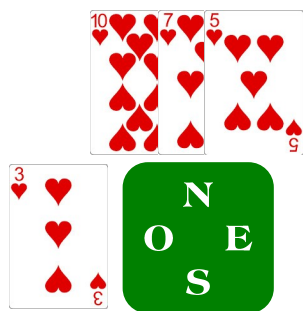
- a) Il 3° di mano è coinvolto nella costruzione della presa corso.
- b) Il 3° di mano non è coinvolto nella costruzione della presa in corso.

Iniziamo, dunque, considerando i casi in cui il 3° di mano è coinvolto nella costruzione della presa, ovvero il 3° di mano è chiamato a partecipare attivamente alla presa nel seme d'attacco, utilizzando le risorse possedute.

In questo caso il 3° di mano:

- Partecipa alla presa inserendo la carta utile di maggior valore.
- Con due o più carte equivalenti gioca la carta di valore inferiore.

Valutiamo questi nuovi obblighi del 3° di mano con un esempio; la carta di attacco intavolata dal compagno (3 di ♡) è compatibile con il possesso di uno o più onori maggiori; il morto gioca il 5 (la cartina più piccola) e ora ...



START

Il morto gioca il 5 di ♡ e Il 3° di mano...

1)		→ Gioca la DONNA .
2)		→ Gioca Il RE . Con due o più carte equivalenti impegna quella di valore inferiore.
3)		→ Gioca l' 8 . Con più carte equivalenti impegna quella di valore inferiore.
4)		→ Gioca il 9 . Con più carte equivalenti impegna quella di valore inferiore.
5)		→ Gioca la DONNA . Con più carte equivalenti impegna quella di valore inferiore.

RICORDA CHE IL 3° DI MANO SE COINVOLTO NELLA COSTRUZIONE DELLA PRESA

- Gioca la carta utile di maggior valore.
- Con due o più carte equivalenti gioca la carta di valore inferiore tra le equivalenti.

6.4 IL 3° DI MANO NON È COINVOLTO NELLA COSTRUZIONE DELLA PRESA

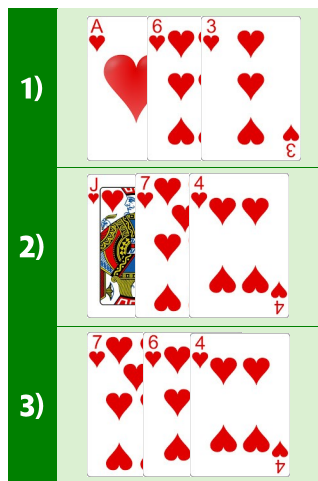
A volte le carte possedute dal 3° di mano sono ininfluenti nell'aggiudicazione della presa in corso, perché sono *equivalenti* alla carta giocata dal compagno o perché non possono superare le carte giocate dall'avversario.

Monitoriamo la situazione con qualche altro esempio.



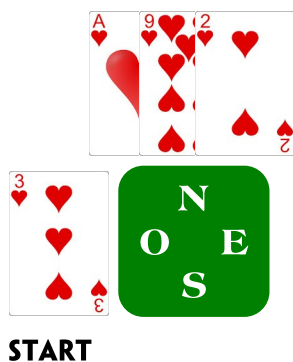
SITUAZIONE 1)

Il morto gioca il 2 di ♥ e Il 3° di mano...



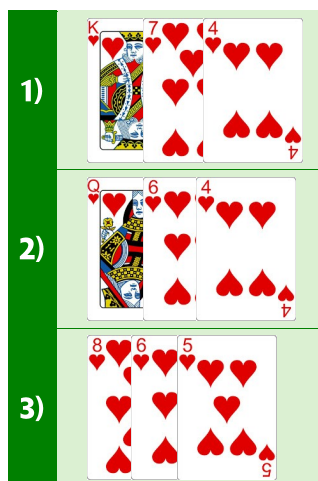
Gli esempi evidenziano per il 3° di mano:

- L'impossibilità (casi 2- 3) di partecipare attivamente alla presa.
- La non convenienza (caso1) di partecipare attivamente alla presa.



SITUAZIONE 2)

Il morto gioca l'Asso di ♥ e Il 3° di mano ...



Gli esempi evidenziano per il 3° di mano: *l'impossibilità di partecipare alla costruzione della presa.*

Nelle situazioni in cui il 3° di mano non è coinvolto nella costruzione della presa, è lecito chiedersi quale debba essere il suo comportamento, in altre parole quale carta, o meglio quale *cartina*, egli sia chiamato a giocare.

Quando un giocatore non ha obblighi di partecipazione diretta alla presa e il colore di gioco è di sicuro interesse per propria *linea*, egli può fornire, con le *cartine*, una segnalazione al fine di evidenziare il **gradimento** o **meno** nel colore.

Il segnale di gradimento consente di esprimere due diversi pareri:

- A) **Gradisco la continuazione in questo colore:** «Caro partner questo colore mi piace e t'invito a rigiocarci nelle prese successive».
- B) **Non gradisco la continuazione in questo colore:** «Caro partner non mi piace questo colore e, dal mio punto di vista, **ti autorizzo a cambiare colore di contro gioco** nelle successive prese».

In realtà l'opinione espressa con una segnalazione (gradimento o rifiuto) è del tutto soggettiva e il compagno, pur comprendendo il messaggio, la può disattendere, ovviamente avendo buone ragioni per farlo.

Per fornire informazioni si utilizzano le cartine 'libere', le cartine che non hanno ruolo nell'aggiudicazione di future prese; attenzione, dunque, a segnalare con i 10 ed anche i 9 che spesso devono essere considerate 'carte di difesa'.

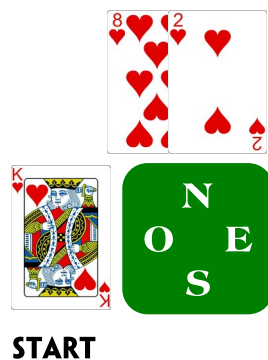
Per fornire una segnalazione utile c'è purtroppo l'esigenza che l'informazione sia riconoscibile dal compagno e pertanto è necessario costruire un **codice di comunicazione**, ovvero ordinare le cartine in una **sequenza gerarchica e preordinata** conosciuta ai due partner. Ecco come noi ordiniamo le cartine:

DISPLAY BASSO - ALTO



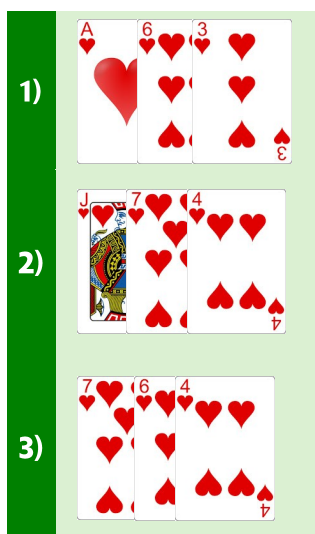
Una sola carta giocata non trasmette alcuna informazione; l'informazione è trasmessa da una sequenza di almeno due carte giocate e al proposito è necessario considerare il movimento nell'ambito del display; se il movimento è **da sinistra a destra si gradisce**, se è **da destra a sinistra si rifiuta**.

Alla luce di queste nuove informazioni riverifichiamo gli esempi proposti:



SITUAZIONE 1)

Il morto gioca il 2 di ♥ e Il 3° di mano...



➔ Gioca il **3**.

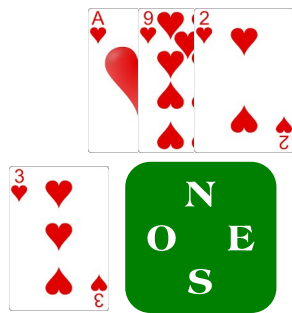
Il 3° di mano inizia a segnalare con il **3** (la più a sinistra nel display tra quelle possedute) il **GRADIMENTO** (semaforo verde!).

➔ Gioca il **4**.

Il 3° di mano inizia a segnalare con il **4** (la cartina più a sinistra nel display tra quelle possedute) il **GRADIMENTO**, possedendo una carta utile (il compagno possiede KQ e 10).

➔ Gioca il **7**.

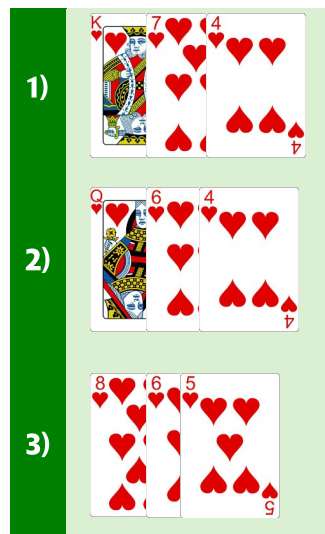
Il 3° di mano inizia a segnalare con il **7** (la cartina più a destra nel display tra quelle possedute) il **RIFIUTO** (nessun contributo, all'affrancamento del colore).



START

SITUAZIONE 2)

Il morto gioca l'Asso di ♥ e Il 3° di mano...



→ Gioca il **4**.

Il 3° di mano inizia a segnalare con il **4** (la cartina più a sinistra nel display tra quelle possedute) il **GRADIMENTO**.

→ Gioca il **4**.

Il 3° di mano inizia a segnalare con il **4** (la cartina più a sinistra nel display tra quelle possedute) il **GRADIMENTO**, possedendo una carta utile (il compagno possiede il K).

→ Gioca l'**8**.

Il 3° di mano inizia a segnalare con l'**8** (la cartina più a destra nel display tra quelle possedute) il **RIFIUTO** (nessun contributo, all'affrancamento del colore).

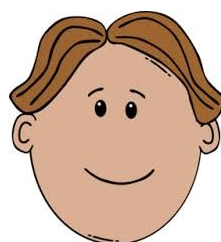
In generale abbiamo detto che *una sola carta giocata non trasmette alcuna informazione*, l'informazione è trasmessa solo da almeno una serie di *due carte giocate* (solo la seconda carta conferma se la precedente stava a destra o sinistra nel display), tuttavia il compagno non sempre ha modo e tempo di aspettare la conferma di una seconda carta giocata dal partner. In questi casi di necessità bisogna fare virtù e spesso il compagno deve far ricorso alle inferenze, in pratica dare un nome e un cognome alla prima carta giocata dal compagno; ciò spesso è possibile osservando attentamente le proprie cartine e quelle presenti al morto, le intenzioni del giocatore e non da ultimo lo svolgimento della dichiarazione.

Abbiamo associato per ora il **segnale di gradimento/rifiuto** al comportamento del 3° di mano dopo l'attacco e ora è necessario chiederci in che situazioni possa essere ulteriormente applicabile tale *segnale* e al proposito, semplificando, potremo per ora dire che ...

IL SEGNALE DI GRADIMENTO/RIFIUTO si utilizza:

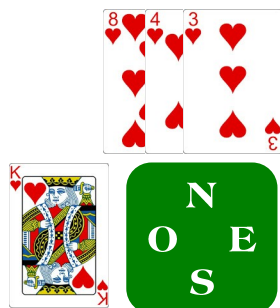
a) Quando il compagno gioca in un colore e, dovendo noi *rispondere*, non abbiamo la *necessità* o la *convenienza* di partecipazione alla costruzione della presa.

b) Quando uno dei controgiocanti *scarta* (si *scarta* quando si è sprovvisti di carte nel seme imposto per la presa in corso.)



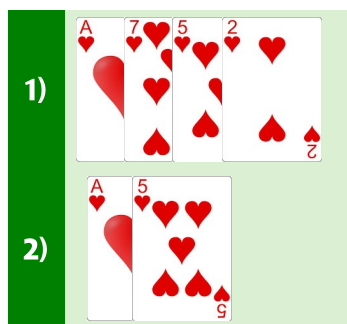
6.5 IL 3° DI MANO EVITA I 'BLOCCHI'

Riprendendo la nostra indagine riguardo ai comportamenti del 3° di mano, c'è ancora da aggiungere che a volte il 3° di mano è chiamato a prevedere una situazione di *blocco successivo* e ciò avviene quando questi ha onori corti; il 3° di mano può, valutando la convenienza di tale azione, liberarsi delle carte che potranno dar luogo in seguito al blocco.



START

Il morto gioca il 3 di ♥ e Il 3° di mano ...



→ Gioca il **2**.

Il 3° di mano inizia a segnalare con il **2** (la cartina più a sinistra nel display tra quelle possedute) il **GRADIMENTO**.

→ Gioca l'**Asso**.

Per prevenire un blocco il 3° di mano supera il Re con l'Asso e rigioca nel colore.

6.6 IL 3° DI MANO E LA PRESA SUCCESSIVA

Se il 3° di mano vince la presa (o vince una successiva presa) e non ci sono evidenti controindicazioni (o alternative maggiormente favorevoli), il 3° di mano **rigioca nel colore di attacco** del compagno **ogni volta che è possibile** e ...

a) possedendo **un numero residuo di carte pari** (2/4) rigioca la cartina **più grande** tra quelle possedute (con 4 carte la seconda dall'alto);

b) possedendo **un numero residuo di carte dispari** (1/3/5) rigioca la cartina **più piccola** tra quelle possedute.



E.1 VALUTA LA CARTA D'ATTACCO

Considera quali combinazioni di carte sono compatibili con l'attacco di Ovest (barrare le situazioni di carte non compatibili).

1

- a) **KQ842**
- b) **K1094**
- c) **KQ104**
- d) **AK842**
- e) **KQ1098**

2

- a) **J10983**
- b) **KJ1063**
- c) **J1086**
- d) **J1063**
- e) **KJ863**

3

- a) **J763**
- b) **KJ763**
- c) **AJ963**
- d) **AK763**
- e) **9763**

4

- a) **J8732**
- b) **K862**
- c) **98632**
- d) **J982**
- e) **KJ862**

E.2 CHI POSSIEDE LA DONNA?

Nei panni del 3° di mano (Est), valuta chi possiede la Donna nel colore proposto (barrare).

1

ATTACCO

Chi possiede la Donna di ♣?

SUD

OVEST

2

ATTACCO

Chi possiede la Donna di ♣?

SUD

OVEST

3

ATTACCO

Chi possiede la Donna di ♣?

SUD

OVEST

4

ATTACCO

Chi possiede la Donna di ♣?

SUD

OVEST

E.3 CHI POSSIEDE IL RE?

Nei panni del 3° di mano (Est), valuta chi possiede il Re nel colore proposto (**bar-rare**).

1

Chi possiede il Re di \diamond ?

ATTACCO

SUD

OVEST

2

Chi possiede il Re di \diamond ?

ATTACCO

SUD

OVEST

3

Chi possiede il Re di \diamond ?

ATTACCO

SUD

OVEST

4

Chi possiede il Re di \diamond ?

ATTACCO

SUD

OVEST

E.4 COMPORTAMENTO DEL 3° DI MANO (A)

Il tuo compagno attacca; **il morto gioca la cartina più piccola posseduta**; che carta giochi in Est al tuo turno (3° di mano) nei casi proposti?

1

North: J♥, 6♥, 3♥

South: 4♥

Directional indicator: N, O, E, S

- a) **A82**
- b) **K72**
- c) **Q85**
- d) **Q1052**
- e) **Q1092**

2

North: A♠, 7♠, 4♠

South: 2♠

Directional indicator: N, O, E, S

- a) **Q65**
- b) **J1083**
- c) **QJ6**
- d) **J106**
- e) **K653**

3

North: Q♥, 10♥, 4♥

South: 3♥

Directional indicator: N, O, E, S

- a) **K85**
- b) **A65**
- c) **KJ2**
- d) **AJ92**
- e) **J982**

E.5 COMPORTAMENTO DEL 3° DI MANO (B)

Il tuo compagno attacca e il morto gioca la carta riquadrata, tu in Est (3° di mano) che carta giochi nei casi proposti?

①

	A	4	2	
	N O E S			
5		Q	8	3
START				

EST GIOCA _____

②

	A	4	2	
	N O E S			
Q		8	3	
START				

EST GIOCA _____

③

	A	K	7	
	N O E S			
2		J	6	4
START				

EST GIOCA _____

④

	J	4	3	
	N O E S			
K		A	7	5
START				

EST GIOCA _____

⑤

	8	5	4	
	N O E S			
2		A	10	3
START				

EST GIOCA _____

⑥

	9	5	3	
	N O E S			
4		K	J	2
START				

EST GIOCA _____

E.6 COMPORTAMENTO DEL 3° DI MANO (C)

Il tuo compagno attacca e il morto gioca la carta riquadrata, tu in Est (3° di mano) che carta giochi nei casi proposti?

①

A 5 3

2 START

N
O E
S

Q J 10

EST GIOCA _____

②

J 4 2

5 START

N
O E
S

Q 8 3

EST GIOCA _____

③

K 4 2

Q START

N
O E
S

A 7 3

EST GIOCA _____

④

A 6 4

3 START

N
O E
S

K 7 2

EST GIOCA _____

⑤

K 6 4

Q START

N
O E
S

10 8 5

EST GIOCA _____

⑥

Q 10 3

7 START

N
O E
S

K J 9

EST GIOCA _____

E.7 COMPORTAMENTO DEL 3° DI MANO (D)

Il tuo compagno attacca e il morto gioca la carta riquadrata, tu in Est (3° di mano) che carta giochi nei casi proposti?

1

6 5 3

Q START

N
O E
S

A 4

EST GIOCA _____

2

9 4 2

A START

N
O E
S

8 3

EST GIOCA _____

3

A 5 3

2 START

N
O E
S

K 7 4

EST GIOCA _____

4

A 5 3

2 START

N
O E
S

J 10 4

EST GIOCA _____

5

J 4 2

5 START

N
O E
S

K Q 3

EST GIOCA _____

6

6 4 2

J START

N
O E
S

7 5 3

EST GIOCA _____

E.8 COMPORTAMENTO DEL 3° DI MANO E DEDUZIONI DELL'ATTACCANTE (A)

Nei panni dell'attaccante (1° di mano) valuta la presa giocata e individua la posizione degli onori in questi colori.

①

				9	8	4		
					N			
A	J	7	5	2	O	E	10	
					S			
					K			

ATTACCO

Chi ha la Donna? EST SUD

②

				8	4			
					N			
K	10	6	2	O	E	Q		
					S			
					A			

ATTACCO

Chi ha il Fante? EST SUD

③

				6	5	3		
					N			
Q	8	7	4	2	O	E	J	
					S			
					A			

ATTACCO

Chi ha il 10? EST SUD

Chi ha il Re? EST SUD

④

				6	5			
					N			
Q	10	9	8	3	O	E	A	
					S			
					4			

ATTACCO

Chi ha il Re? EST SUD

E.9 COMPORTAMENTO DEL 3° DI MANO E DEDUZIONI DELL'ATTACCANTE (B)

Nei panni dell'attaccante (1° di mano) valuta la presa giocata e individua la posizione degli onori in questi colori.

①

			9	8	4			
						N		
Q	7	6	5			O	E	J
						S		
								K

ATTACCO

Chi ha il 10?	EST	SUD
Chi ha l'Asso?	EST	SUD

②

				8	4			
						N		
K	J	9	6	2		O	E	Q
						S		
								3

ATTACCO

Chi ha l'Asso	EST	SUD
---------------	------------	------------

③

				6	5	3		
						N		
Q	8	7	4	2		O	E	10
						S		
								A

ATTACCO

Chi ha il 9?	EST	SUD
Chi ha il Fante?	EST	SUD
Chi ha il Re?	EST	SUD

④

						J	5	
						N		
10	9	8	2			O	E	K
						S		
								A

ATTACCO

Chi ha la Donna?	EST	SUD
------------------	------------	------------