

LEZIONE 6 COMPORAMENTI DEL 3° DI MANO E GIOCO CON IL MORTO : 1-4

Le smazzate propongono la verifica del comportamento del 3° di mano dopo l'attacco e una verifica delle situazioni di gioco proposte nelle precedenti lezioni.

SCUOLA BRIDGE FIGB	♠ AK ♥ K43 ♦ 10932 ♣ A865	NS punti EO 22 «linea» 18 GIOCANTE: NORD
♠ 10986 ♥ 87 ♦ K86 ♣ KQJ10		♠ 732 ♥ QJ1095 ♦ AQ5 ♣ 43
CONTRATTO 1SA ATTACCO Q♥	♠ QJ54 ♥ A62 ♦ J74 ♣ 972	ESEMPIO 1 PRESERVARE L'INGRESSO

SCUOLA BRIDGE FIGB	♠ J976 ♥ Q97 ♦ 52 ♣ QJ107	NS punti EO 13 «linea» 27 GIOCANTE: EST
♠ K32 ♥ 654 ♦ KJ8 ♣ A542		♠ AQ5 ♥ AJ ♦ Q7643 ♣ K86
CONTRATTO 3SA ATTACCO 2♥	♠ 1084 ♥ K10832 ♦ A109 ♣ 93	ESEMPIO 2 COMPORAMENTO DEL 3° DI MANO

SCUOLA BRIDGE FIGB	♠ K54 ♥ K97 ♦ 85 ♣ QJ843	NS punti EO 26 «linea» 14 GIOCANTE: SUD
♠ J109 ♥ J64 ♦ K9432 ♣ A9		♠ 8762 ♥ Q1085 ♦ QJ7 ♣ 75
CONTRATTO 3SA ATTACCO 2♦	♠ AQ3 ♥ A32 ♦ A106 ♣ K1062	ESEMPIO 3 COMPORAMENTO DEL 3° DI MANO

SCUOLA BRIDGE FIGB	♠ 742 ♥ K4 ♦ J103 ♣ QJ1092	NS punti EO 15 «linea» 25 GIOCANTE: OVEST
♠ AK ♥ A83 ♦ A8762 ♣ A86		♠ QJ1095 ♥ 10765 ♦ 95 ♣ K7
CONTRATTO 3SA ATTACCO Q♣	♠ 863 ♥ QJ92 ♦ KQ4 ♣ 543	ESEMPIO 4 PRESERVARE L'INGRESSO

- 1 Preservare l'ingresso:**
 - In Nord giochi 1SA; Est attacca di Q di ♥ ('cima della sequenza'); 7 sono le tue vincenti: 4 a ♠; 2 a ♥; 0 a ♦; 1 a ♣.
 - Vinto l'attacco in mano con il Re (preservando così l'ingresso di A♥ del morto), sblocca A/K di ♠; così facendo potrai successivamente rientrare al morto con l'A di ♥ (ingresso) e realizzare le restanti prese a ♠.
- 2 Verifica il comportamento del 3° di mano:**
 - Est gioca 3SA; Sud attacca con il 2 di ♥ ('piccola con l'onore'); 6 sono le vincenti di Est: 3 a ♠; 1 a ♥; 0 a ♦; 2 a ♣.
 - Sull'attacco del compagno Nord inserisce la Q di ♥ e se rimane in presa rigioca nel colore (9); il giocante per cercare di realizzare il contratto deve affrancare il colore di ♦, ma Sud vince la presa con l'A, realizza le ♥ affrancate (3SA-1).
- 3 Verifica il comportamento del 3° di mano:**
 - Sud gioca 3SA; Ovest attacca con il 2 di ♦; 6 sono le vincenti di Sud: 3 a ♠; 2 a ♥; 1 a ♦; 0 a ♣.
 - Sull'attacco Est gioca il J♦ (e se rimane in presa rigioca ♦ iniziando con la Q); il giocante, per cercare di realizzare il contratto deve affrancare ♣; Ovest, vince la presa con l'A♣ può incassare le ♦ (3SA-1).
- 4 Preservare l'ingresso:**
 - In Ovest giochi 3SA; Nord attacca con la Q di ♣; 9 sono le vincenti: 5 a ♠; 1 a ♥; 1 a ♦; 2 a ♣.
 - Il giocante deve vincere l'attacco a ♣ in mano con l'Asso, preservando l'ingresso al morto con il Re di ♣. Ciò gli consentirà di sbloccare A/K di ♠ e di accedere al morto (K di ♣), reclamando così le 9 prese scommesse.

LEZIONE 6 COMPORAMENTI DEL 3° DI MANO E GIOCO CON IL MORTO : 5-8

Le smazzate propongono la verifica del comportamento del 3° di mano dopo l'attacco e una verifica delle situazioni di gioco proposte nelle precedenti lezioni.

SCUOLA BRIDGE FIGB	♠ KQ73 ♥ 87 ♦ AK6 ♣ KJ105	NS punti EO 28 «linea» 12 GIOCANTE: NORD
♠ 10652 ♥ KJ92 ♦ 97 ♣ A62		♠ 98 ♥ A1043 ♦ 1084 ♣ 9873
CONTRATTO 3SA ATTACCO 3♥	♠ AJ4 ♥ Q65 ♦ QJ532 ♣ Q4	ESEMPIO 5 COMPORAMENTO DEL 3° DI MANO

SCUOLA BRIDGE FIGB	♠ Q106 ♥ KQ108 ♦ 1073 ♣ J42	NS punti EO 15 «linea» 25 GIOCANTE: EST
♠ 54 ♥ J52 ♦ 98 ♣ AKQ753		♠ AK32 ♥ A9 ♦ A54 ♣ 10986
CONTRATTO 3SA ATTACCO K♦	♠ J987 ♥ 7643 ♦ KQJ62 ♣ —	ESEMPIO 6 EVITARE UN POSSIBILE BLOCCO

SCUOLA BRIDGE FIGB	♠ 863 ♥ A76 ♦ QJ93 ♣ AJ5	NS punti EO 27 «linea» 13 GIOCANTE: SUD
♠ QJ1092 ♥ Q103 ♦ A65 ♣ 96		♠ K4 ♥ J954 ♦ 874 ♣ 10832
CONTRATTO 3SA ATTACCO Q♠	♠ A75 ♥ K82 ♦ K102 ♣ KQ74	ESEMPIO 7 COMPORAMENTO DEL 3° DI MANO

SCUOLA BRIDGE FIGB	♠ K1087 ♥ QJ107 ♦ 42 ♣ K92	NS punti EO 13 «linea» 27 GIOCANTE: OVEST
♠ AJ54 ♥ AK85 ♦ Q ♣ Q643		♠ 632 ♥ 6 ♦ AK10987 ♣ A85
CONTRATTO 3SA ATTACCO Q♥	♠ Q9 ♥ 9432 ♦ J653 ♣ J107	ESEMPIO 8 SUPERARE (OVERTAKE)

- ⑤ **Comportamento del 3° di mano:**
 - Nord gioca 3SA; Est attacca con il 3 di ♥; il giocante inserisce la Donna del morto (confidando in AK in Est: unica soluzione vincente); Ovest vince con il K e continua con il 2 di ♥, ciò consente agli E/O di realizzare 4 prese a ♥ e l'Asso di ♣. Il contratto avversario è down (3SA-1). *Presta attenzione a realizzare in velocità le 5 prese disponibili!*
- ⑥ **Evitare il blocco:**
 - In Est giochi 3SA; Sud attacca con il K di ♦; 10 sono le vincenti del giocante: ♠ 2; ♥ 1; ♦ 1; ♣ 6.
 - Vinto l'attacco, il giocante deve prestare attenzione al seme di ♣ e per evitare di auto procurarsi un 'blocco' deve giocare di mano (Est) le cartine alte (1098), di modo che alla 4ª presa nel colore il 7 del morto sia la carta di valore superiore.
- ⑦ **Comportamento del 3° di mano:**
 - Sud gioca 3SA; dopo l'attacco di Q di ♠, 7 sono le vincenti del giocante: 1 a ♠; 2 a ♥; 0 a ♦; 4 a ♣.
 - Sull'attacco del compagno, Est deve sacrificare il proprio Re (evitare il blocco successivo del colore) e, se rimasto in presa, deve rigiocare nel colore. Ciò consentirà al compagno di affrancare il seme di ♠ e 'battere' il contratto avversario disponendo del prezioso A di ♦.
- ⑧ **Superare:**
 - In ovest giochi 3SA; Nord attacca con la Q di ♥; 7 sono le vincenti del giocante: ♠ 1; ♥ 2; ♦ 3; ♣ 1.
 - Vinto l'attacco con il Re, Ovest deve affrancare 2 prese: gioca la Q di ♦ e la supera al morto con il K e, realizzato anche l'Asso, continua nel colore affrancandolo. L'ingresso di A di ♣ consentirà di realizzare ancora 3 prese nel colore di ♦.