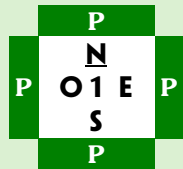
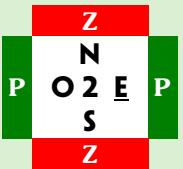
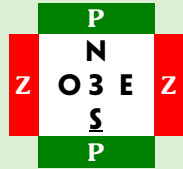
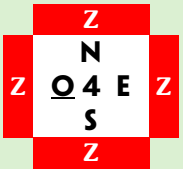


LEZIONE 4 (SMAZZATE SET 1) BLOCCHI E INGRESSI: 1-4

Le smazzate propongono al giocatore dei problemi di comunicazione.

SCUOLA BRIDGE FIGB ♠ 7653 ♥ 98432 ♦ 8 ♣ J109 CONTRATTO 3SA ATTACCO ♦	♠ A ♥ AQJ10 ♦ A76 ♣ A8732  ♠ KQJ104 ♥ K ♦ 5432 ♣ 654	NS punti EO 28 «linea» 12 GIOCANTE: NORD ESEMPIO 1 BLOCCHI E INGRESSI	SCUOLA BRIDGE FIGB ♠ K87 ♥ 98 ♦ 8654 ♣ 10964 CONTRATTO 3SA ATTACCO ♥	♠ 1065 ♥ 54 ♦ AKJ32 ♣ QJ5  ♠ QJ9 ♥ KQJ107 ♦ 1097 ♣ 72	NS punti EO 12 «linea» 28 GIOCANTE: EST ESEMPIO 2 BLOCCHI E INGRESSI
SCUOLA BRIDGE FIGB ♠ QJ1098 ♥ 954 ♦ 84 ♣ AQ2 CONTRATTO 1SA ATTACCO ♠	♠ A5 ♥ KJ63 ♦ 962 ♣ 9654  ♠ K43 ♥ AQ ♦ A753 ♣ J1083	NS punti EO 22 «linea» 18 GIOCANTE: SUD ESEMPIO 3 BLOCCHI E INGRESSI	SCUOLA BRIDGE FIGB ♠ AK5 ♥ J864 ♦ AKQ ♣ KQ2 CONTRATTO 3SA ATTACCO ♠	♠ QJ1082 ♥ K93 ♦ 96 ♣ 1054  ♠ 94 ♥ AQ7 ♦ 8754 ♣ J763	NS punti EO 13 «linea» 27 GIOCANTE: OVEST ESEMPIO 4 BLOCCHI E INGRESSI

① Blocchi e ingressi:

- In Nord giochi 3SA; dopo l'attacco a ♦, 11 sono le vincenti: 5 prese a ♠; 4 prese a ♥; 1 presa a ♦; 1 presa a ♣.
- Vinto l'attacco, sblocca ♠ A e sali al morto con il ♥ K (ingresso) per realizzare le vincenti a ♠. In seguito l'Asso di ♣ (ingresso) ti consentirà di rientrare in mano per realizzare le restanti vincenti a ♥.

② Blocchi e ingressi:

- In Est giochi 3SA; dopo l'attacco a ♥, 10 sono le vincenti: 1 presa a ♠; 1 presa a ♥; 4 prese a ♦; 4 prese a ♣.
- Vinto l'attacco, sblocca ♦ Q e sali al morto con il ♣ J (ingresso) per realizzare le vincenti a ♦, avendo cura di contare le carte che escono. Evidenziare l'affrancamento di lunghezza della quinta carta di ♦ (undicesima presa).

③ Blocchi e ingressi:

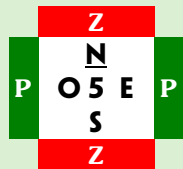
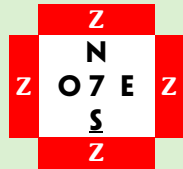
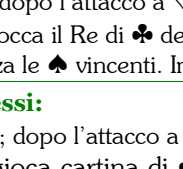
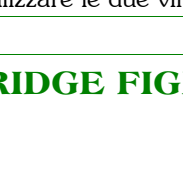
- In Sud giochi 1SA; dopo l'attacco a ♠, 7 sono le vincenti: 2 prese a ♠; 4 prese a ♥; 1 presa a ♦; 0 prese a ♣.
- Vinto l'attacco con il Re di Sud, sblocca Asso e Donna di ♥; sali al morto con l'Asso di ♠ (ingresso) per realizzare le restanti vincenti a ♥. L'asso di ♦ di Sud è la 7ª presa. Rimarca che l'attacco iniziale deve essere vinto con il K di Sud.

④ Realizza le vincenti:

- In Ovest giochi 3SA; dopo l'attacco a ♠, 9 sono le vincenti: 2 prese a ♠; 0 prese a ♥; 4 prese a ♦; 3 prese a ♣.
- Vinto l'attacco, sblocca A/K/Q di ♦ e poi sali al morto con l'Asso di ♣ (ingresso) per realizzare la vincente a ♦. Poi trasferisciti in mano per realizzare le restanti vincenti.

LEZIONE 4 (SMAZZATE SET 1) BLOCCHI E INGRESSI: 5-8

Le smazzate propongono al giocatore dei problemi di comunicazione.

SCUOLA BRIDGE FIGB ♠ 10742 ♥ 10876 ♦ 98 ♣ K107 CONTRATTO 3SA ATTACCO ♠	♠ 865 ♥ AQ ♦ AKQ6 ♣ J962 	NS punti EO 27 «linea» 13 GIOCANTE: NORD ♠ KQJ93 ♥ 952 ♦ 1054 ♣ A3 ESEMPIO 5 BLOCCHI E INGRESSI
SCUOLA BRIDGE FIGB ♠ K975 ♥ K8732 ♦ Q9 ♣ 87 CONTRATTO 3SA ATTACCO ♥	♠ J863 ♥ 1095 ♦ A743 ♣ KQ 	NS punti EO 26 «linea» 14 GIOCANTE: SUD ♠ Q10 ♥ QJ6 ♦ J1065 ♣ 9432 ESEMPIO 7 BLOCCHI E INGRESSI
SCUOLA BRIDGE FIGB ♠ AK ♥ K43 ♦ 10932 ♣ A865 CONTRATTO 1SA ATTACCO ♥	♠ 75 ♥ 10854 ♦ 1095 ♣ J1076 	NS punti EO 7 «linea» 33 GIOCANTE: EST ♠ A6 ♥ QJ2 ♦ A73 ♣ AQ854 ESEMPIO 6 BLOCCHI E INGRESSI
SCUOLA BRIDGE FIGB ♠ 732 ♥ QJ1095 ♦ AQ5 ♣ 43 CONTRATTO 1SA ATTACCO ♥	♠ 732 ♥ QJ1095 ♦ AQ5 ♣ 43 	NS punti EO 18 «linea» 22 GIOCANTE: OVEST ♠ QJ54 ♥ A62 ♦ J74 ♣ 972 ESEMPIO 8 BLOCCHI E INGRESSI

⑤ Blocchi e ingressi:

- In Nord giochi 3SA; dopo l'attacco a ♠, 9 sono le vincenti: 1 presa a ♠; 4 prese a ♥; 4 prese a ♦; 0 prese a ♣.
- Vinto l'attacco, sblocca Asso e Donna di ♥. In seguito realizza A/K/Q di ♦ avendo cura di conservare il prezioso Fante di ♦ in Sud (ingresso) che ti consentirà di risalire al morto e di realizzare le restanti vincenti a ♥ (KJ).

⑥ Blocchi e ingressi:

- In Est giochi 6SA; dopo l'attacco a ♥, 12 sono le vincenti: 5 prese a ♠; 3 prese a ♥; 1 presa a ♦; 3 prese a ♣.
- Vinto l'attacco, sblocca il Re di ♣ del morto; prosegui con una cartina di ♠ per l'Asso (onori dalla parte corta) e, risalendo al morto, realizza le ♠ vincenti. In seguito gioca A/K ♥ e trasferisciti in Est (Q♥) per realizzare le rimanenti vincenti.

⑦ Blocchi e ingressi:

- In Sud Giochi 3SA; dopo l'attacco a ♥ 9, sono le vincenti: 1 presa a ♠; 1 presa a ♥; 2 prese a ♦; 5 prese a ♣.
- Vinto l'attacco, gioca cartina di ♣ per la Donna e prosegui realizzando anche il Re (sblocco). Poi rientra in mano con un ingresso (K♦ o A♠) per realizzare le restanti vincenti a ♣.

⑧ Blocchi e ingressi:

- In Ovest giochi 1SA; dopo l'attacco a ♥, 7 sono le vincenti: 4 prese a ♠; 2 prese a ♥; 0 prese a ♦; 1 presa a ♣.
- Vinto l'attacco in mano con il Re di ♥, gioca Asso e Re di ♠ (sblocco); trasferisciti al morto con l'Asso di ♥ (ingresso) per realizzare le due vincenti a ♠ (Q/J); infine realizza l'Asso di ♣.