

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

Le smazzate propongono al giocatore dei problemi di comunicazione.

SCUOLA BRIDGE FIGB	♠ A ♥ AQJ10 ♦ A76 ♣ A8732	NS punti EO 28 «linea» 12 GIOCANTE: NORD															
♠ 7653 ♥ 98432 ♦ 8 ♣ J109	<table border="1"><tr><td></td><td>P</td><td></td></tr><tr><td></td><td>N</td><td></td></tr><tr><td>P</td><td>O 1 E</td><td>P</td></tr><tr><td></td><td>S</td><td></td></tr><tr><td></td><td>P</td><td></td></tr></table>		P			N		P	O 1 E	P		S			P		♠ 982 ♥ 765 ♦ KQJ109 ♣ KQ
	P																
	N																
P	O 1 E	P															
	S																
	P																
CONTRATTO 3SA ATTACCO ♦	♠ KQJ104 ♥ K ♦ 5432 ♣ 654	ESEMPIO 1 BLOCCHI E INGRESSI															

SCUOLA BRIDGE FIGB	♠ K87 ♥ 98 ♦ 8654 ♣ 10964	NS punti EO 12 «linea» 28 GIOCANTE: EST															
♠ 1065 ♥ 54 ♦ AKJ32 ♣ QJ5	<table border="1"><tr><td></td><td>Z</td><td></td></tr><tr><td></td><td>N</td><td></td></tr><tr><td>P</td><td>O 2 E</td><td>P</td></tr><tr><td></td><td>S</td><td></td></tr><tr><td></td><td>Z</td><td></td></tr></table>		Z			N		P	O 2 E	P		S			Z		♠ A432 ♥ A632 ♦ Q ♣ AK83
	Z																
	N																
P	O 2 E	P															
	S																
	Z																
CONTRATTO 3SA ATTACCO ♥	♠ QJ9 ♥ KQJ107 ♦ 1097 ♣ 72	ESEMPIO 2 BLOCCHI E INGRESSI															

SCUOLA BRIDGE FIGB	♠ A5 ♥ KJ63 ♦ 962 ♣ 9654	NS punti EO 22 «linea» 18 GIOCANTE: SUD															
♠ QJ1098 ♥ 954 ♦ 84 ♣ AQ2	<table border="1"><tr><td></td><td>P</td><td></td></tr><tr><td></td><td>N</td><td></td></tr><tr><td>Z</td><td>O 3 E</td><td>Z</td></tr><tr><td></td><td>S</td><td></td></tr><tr><td></td><td>P</td><td></td></tr></table>		P			N		Z	O 3 E	Z		S			P		♠ 762 ♥ 10872 ♦ KQJ10 ♣ K7
	P																
	N																
Z	O 3 E	Z															
	S																
	P																
CONTRATTO 1SA ATTACCO ♠	♠ K43 ♥ AQ ♦ A753 ♣ J1083	ESEMPIO 3 BLOCCHI E INGRESSI															

SCUOLA BRIDGE FIGB	♠ QJ1082 ♥ K93 ♦ 96 ♣ 1054	NS punti EO 13 «linea» 27 GIOCANTE: OVEST															
♠ AK5 ♥ J864 ♦ AKQ ♣ KQ2	<table border="1"><tr><td></td><td>Z</td><td></td></tr><tr><td></td><td>N</td><td></td></tr><tr><td>Z</td><td>O 4 E</td><td>Z</td></tr><tr><td></td><td>S</td><td></td></tr><tr><td></td><td>Z</td><td></td></tr></table>		Z			N		Z	O 4 E	Z		S			Z		♠ 763 ♥ 1052 ♦ J1032 ♣ A98
	Z																
	N																
Z	O 4 E	Z															
	S																
	Z																
CONTRATTO 3SA ATTACCO ♠	♠ 94 ♥ AQ7 ♦ 8754 ♣ J763	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	♠ 865 ♥ AQ ♦ AKQ6 ♣ J962	NS punti EO 27 «linea» 13 GIOCANTE: NORD
♠ 10742 ♥ 10876 ♦ 98 ♣ K107		♠ KQJ93 ♥ 952 ♦ 1054 ♣ A3
CONTRATTO 3SA ATTACCO ♠	♠ A ♥ KJ43 ♦ J732 ♣ Q854	ESEMPIO 5 BLOCCHI E INGRESSI

SCUOLA BRIDGE FIGB	♠ 75 ♥ 10854 ♦ 1095 ♣ J1076	NS punti EO 7 «linea» 33 GIOCANTE: EST
♠ KQJ103 ♥ AK7 ♦ 8642 ♣ K		♠ A6 ♥ QJ2 ♦ A73 ♣ AQ854
CONTRATTO 6SA ATTACCO ♦	♠ 9842 ♥ 963 ♦ KQJ ♣ 932	ESEMPIO 6 BLOCCHI E INGRESSI

SCUOLA BRIDGE FIGB	♠ J863 ♥ 1095 ♦ A743 ♣ KQ	NS punti EO 26 «linea» 14 GIOCANTE: SUD
♠ K975 ♥ K8732 ♦ Q9 ♣ 87		♠ Q10 ♥ QJ6 ♦ J1065 ♣ 9432
CONTRATTO 3SA ATTACCO ♥	♠ A42 ♥ A4 ♦ K82 ♣ AJ1065	ESEMPIO 7 BLOCCHI E INGRESSI

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