

Pode encontrar as mãos comentadas e mais material de estudo no site do clube ([www.centrodebridge.pt](http://www.centrodebridge.pt)) no separador Academia de Bridge. As classificações do torneio e os rankings acumulados podem ser consultados em "Competições" também no site.

Todas as quintas a partir das 18h (por vezes depois do almoço no clube) existe um grupo de treino assistido aberto a todos os que queiram participar!

Começou, entretanto, um curso de aperfeiçoamento para dar seguimento à vossa evolução. As turmas são às terças e às quartas.

Mão: 1	♠ A9	Oeste	Norte	Este	Sul
Dador: Norte	♥ RD1086		1♥	1♠ (ou 2♠)	1ST
Vul: Ninguém	♦ D98	passo	passo	passo	
	♣ A96				

♠ 10	♠ DV6532
♥ A9543	♥ 7
♦ RV4	♦ 106
♣ 8742	♣ RD53
	♠ R874
	♥ V2
	♦ A7532
	♣ V10

**Saída: ♠4**  
Com um singleton apenas no naipe do parceiro, é melhor sair a outro naipe. Sobretudo quando o adversário acabou em Sem Trunfo.

**Leilão:** Como uma mão de 17+ pontos forte e com espadas começaria por dobrar a abertura 1♥ de Norte, a voz em salto (2♠) de Este é uma voz fraca de sub-abertura 6 a 11 H. Se isso estiver combinado com o parceiro pode marcá-la, caso contrário entra em 1♠ apenas. Sul, não tem força para entrar em novo naipe ao nível 2 (voz de 2♦) e marca 1ST com mão semi-balançada.

**Carteio:** Deve tentar apurar o naipe de ouros jogando o ♠A seguido de ♦2 para a ♦D se não aparecer o ♦R.

Mão: 2	♠ R102	Oeste	Norte	Este	Sul
Dador: Este	♥ V5			passo	1ST
Vul: N-S	♦ V10842	passo	2ST	passo	3ST
	♣ RV3	passo	passo	passo	

♠ DV9875	♠ 64
♥ D108	♥ R743
♦ 965	♦ D7
♣ A	♣ 108762
	♠ A3
	♥ A962
	♦ AR3
	♣ D954

**Saída: ♠D**  
Sai à Dama por ter a sequência V98. Com DV87 sai a pequena espada.

**Leilão:** 2ST nega quatro cartas de copas ou espadas e mostra 8 ou 9 honra. O range de convite a partida. Com 15 o abridor deve passar (recusa o convite por estar mínimo), com 16 ou 17 o abridor deve aceitar o convite a partida e marcar 3ST. Não deve marcar qualquer naipe porque o parceiro não lhe perguntou e cabia-lhe a ele essa tarefa caso tivesse interesse.

**Carteio:** Com 8 cartas em linha e na posse do ♦V e ♦10 deve deixar o ♦V correr, passar a ♦D que ganha a vaza 50% das vezes. Se bater à cabeça o ♠A e ♦R a ♦D só cairá em cerca de 30% das vezes. Se sair à ♠D deve assumir que Oeste também tem o ♠V e fazer a vaza de ♠A para mais tarde jogar o ♠10 na 2ª vaza de espadas e produzir 3 vazas a espadas.

Mão: 3	♠ A2	Oeste	Norte	Este	Sul
Dador: Sul	♥ RDV9				1ST
Vul: E-O	♦ V72	passo	2♣	passo	2♦
	♣ V732	passo	3ST	passo	todos passo

♠ RD108	♠ V764
♥ 643	♥ 10875
♦ RD	♦ 1084
♣ 9854	♣ D6
	♠ 953
	♥ A2
	♦ A9653

**Saída: ♠R**  
A presença do ♠10 faz com que saia ao ♠R.

♣ AR10

**Leilão:** Com um rico de 4 cartas e depois do parceiro abrir 1ST a forma de pesquisar fit é 2 ♣ Stayman que pergunta por ricos de 4 cartas no abridor. As respostas ao Stayman por parte do abridor são: 2 ♦ sem ricos de 4 cartas, 2 ♥ tem 4 cartas de copas (pode ter 4 cartas de espadas ou não), 2 ♠ tem 4 cartas de espadas (nega 4 cartas de copas). O Stayman deve ser feito apenas com 8+ pontos na mão do respondente.

**Carteio:** Deve passar a ♠D por apenas ter 7 cartas desse naipe em linha será premiado e consegue fazer 10 vazas com bom carteio. O naipe de ouros para ser apurado terá de dar duas vezes a mão aos adversários (em condições normais) e portanto neste exemplo será melhor jogar pelos paus.

Mão: 4  
Dador: Oeste  
Vul: Todos

♠ 853  
♥ 8543  
♦ 872  
♣ R87

Oeste	Norte	Este	Sul
1 ♣	passo	2 ♣	passo
passo	todos passo		

♠ DV97  
♥ A92  
♦ DV3  
♣ A92

♠ 102  
♥ D106  
♦ AR6  
♣ V10654

**Saída:** ♥4  
Difícil escolher entre 3 naipes flat. Opta pelo mais comprido.

♠ AR64  
♥ RV7  
♦ 10954  
♣ D3

**Leilão:** Este não deve contar os pontos de distribuição ao dar o fit num menor. A razão de ser é que muitas das vezes a parceria acabar em sem trunfo onde estes não contam.

**Carteio:** Com 8 cartas em linha e faltando R e D mas tendo V, 10 e 9 a paus, o carteador tem de fazer a dupla passagem, deixa o ♠V correr na 1ª volta do naipe e na 2ª volta joga para o ♣9 da sua mão.

Mão: 5  
Dador: Norte  
Vul: N-S

♠ AD97  
♥ RD1042  
♦ A10  
♣ 53

Oeste	Norte	Este	Sul
	1 ♥	passo	3 ♥
passo	4 ♥	passo	passo
passo			

♠ V3  
♥ 9  
♦ V9876  
♣ AR1064

♠ 10862  
♥ A873  
♦ 42  
♣ 987

**Saída:** ♦4  
Com o controlo do destrunfo inimigo (♥A) sai ao ao doubleton na esperança de fazer um corte.

♠ R54  
♥ V65  
♦ RD53  
♣ DV2

**Leilão:** Sul apesar de ter abertura deve convidar o parceiro a partida. 1 ♥ - 2 ♥ (mostra 6-10 HD), 1 ♥ - 3 ♥ (mostra 11-12 HD), 1 ♥ - 4 ♥ (mostra 13 - 16 HD), com 17+ HD deve procurar formas alternativas para avaliar se há chances de cheleme.

**Carteio:** Destrunfa como prioridade, a 4ª espada será baldada na ♦D.

Mão: 6  
Dador: Este  
Vul: E-O

♠ 43  
♥ RD7  
♦ V2  
♣ RD10987

Oeste	Norte	Este	Sul
		passo	passo
1 ♥	2 ♣	passo	2 ♠
3 ♦	passo	3 ♥	passo
passo	passo		

♠ A65  
♥ AV962  
♦ AR1097  
♣

♠ R72  
♥ 1053  
♦ 643  
♣ V532

**Saída:** ♣R  
Uma boa sequência RD109.

♠ DV1098  
♥ 84  
♦ D85  
♣ A64

**Leilão:** A mão de Oeste é forte e desbalanceada pelo que tem de ser marcada agressivamente, o salto para 3 ♦ justifica-se por completo mesmo na ausência de voz do parceiro. Sul, mostra as 5 espadas antes de dar o fit a paus. Já não o deve fazer ao nível 4 pois presume que o seu parceiro tem uma intervenção fraca por não ter falado mais no leilão.

**Carteio:** A linha normal seria entrar no morto no ♠R e faz o ♥10 correr. Terá de dar uma espada dois trunfos e um ouro. Atenção porque aqui corre o risco dos adversários ficarem com mais trunfos que o carteador. Deve por isso procurar apurar os ouros sem destrunfar se saírem a paus.

Mão: 7  
Dador: Sul  
Vul: Todos

♠ R8  
♥ 102  
♦ ARD86  
♣ D1072

♠ V92  
♥ AR98  
♦ 1075  
♣ 643

♠ 10763  
♥ 763  
♦ 92  
♣ ARV9

♠ AD54  
♥ DV54  
♦ V43  
♣ 85

Oeste	Norte	Este	Sul
1♦	passo	1♥	passo
2♣	passo	2♦	passo
passo	passo		

**Saída:** ♥A

Apesar de falado pelos adversários, a presença do A e R em copas faz recair aqui a escolha da saída.

**Leilão:** Este dá uma preferência de ouros a paus. Para marcar 2 ST na 2ª voz de respondente deve ter 11-12 H.

**Carteio:** Se as copas ficarem apuradas, pode destrunfar à vontade e baldar os paus nas espadas e copas do morto.

Mão: 8  
Dador: Oeste  
Vul: Ninguém

♠ RV96  
♥ V96532  
♦ 32  
♣ 4

♠ A432  
♥ D  
♦ D65  
♣ RD1086

♠ D7  
♥ A10874  
♦ A874  
♣ 53

♠ 1085  
♥ R  
♦ RV109  
♣ AV972

Oeste	Norte	Este	Sul
passo	1♣	passo	1♥
passo	1♠	passo	1ST
passo	passo	passo	

**Saída:** ♦3

Muito complicada esta saída. Pode sair a copas com 6 cartas mesmo sabendo que Sul tem 4 ou 5.

**Leilão:** Com abertura mas sem voz após 1♣ de Norte, esta é a situação de Este. 1ST de Sul é a voz que tem dirigida a jogar o contrato melhor para a parceria e pode não ter mão totalmente balanceada.

**Carteio:** Todos os naipes vão estar mal para o carteador, se estiver a jogar a um nível mais acima pode levar muitos cabides.

Mão: 9  
Dador: Norte  
Vul: E-O

♠ 84  
♥ RV987  
♦ D8  
♣ RDV10

♠ D96  
♥ A652  
♦ 109  
♣ 9832

♠ AV32  
♥ 3  
♦ AR542  
♣ 765

♠ R1075  
♥ D104  
♦ V763  
♣ A4

Oeste	Norte	Este	Sul
	passo	passo	1♦
1♥	1ST	2♥	passo
passo	passo		

**Saída:** ♦10

O naipe do parceiro.

**Leilão:** Como resposta à intervenção temos de ter cuidado com os saltos para mostrar força e fit com o parceiro. Oeste tem uma mão entre 8 e 16 H pelo que Este não deve saltar para 3♥ convidando a partida. A sua voz correcta é o cuebid, isto é, marcar o naipe inimigo. Essa voz é não natural e mostra 10+ HD com fit a copas, pergunta se a intervenção de Oeste é forte ou fraca. Ainda não faz parte do relatório do nosso grupo mas ficam com uma ideia para explorar.

**Carteio:** Destrunfa como prioridade, se conseguir apurar o ♦V para baldar uma espada da sua mão, consegue fazer 9 vazas.

Mão: 10  
Dador: Este  
Vul: Todos

♠ A43  
♥ A10732  
♦ 97  
♣ D94

♠ 1085  
♥ 5  
♦ 106543  
♣ AV86

♠ 96  
♥ RD984  
♦ ARD82  
♣ 2

♠ RDV72  
♥ V6  
♦ V  
♣ R10753

Oeste	Norte	Este	Sul
passo	4♥	passo	1♥
passo	passo	passo	passo

**Saída:** ♦3

Paus é a pior opção em trunfo, as outras são idênticas.

**Leilão:** Norte tem 2 pontos pelos seus 2 trunfos extra (fit de 10 cartas) mais um pelo doubleton. Assim o salto para 4♥ mostrando 13-16 HD. Não achem que estes pontos não são para ser contados, ou que "eu prefiro ser cauteloso", ou que é opcional contá-los. A boa marcação é 4♥!

**Carteio:** Se os ouros se comportassem, faria 12 vazas assim tem de dar um pau e uma espada.

Mão: 11  
Dador: Sul  
Vul: Ninguém

♠ R1075  
♥ V963  
♦ 1063  
♣ D8

♠ 96  
♥ R52  
♦ DV42  
♣ V1092

♠ A83  
♥ AD104  
♦ A  
♣ A7654

♠ DV42  
♥ 87  
♦ R9875  
♣ R3

Oeste	Norte	Este	Sul
passo	1♥	passo	1♣
passo	passo	passo	3♥ (ou 4♥)

**Saída:** ♠D

Contra trunfo basta ter uma sequência de duas cartas para sair a esse naipe.

**Leilão:** Se avaliar a mão em 19 ou 20 HD, Sul deve marcar 4♥, se avaliar em 18HD por o singleton ser no naipe de Ás marca apenas 3♥ (16-18 HD). No clube gostamos de achar que os singletons de figura devem ser desvalorizados.

**Carteio:** Algo complicado. Se destrunfar por completo fica com perdentes em vários naipes. Um raro exemplo em que quem deve procurar jogar trunfo é o flanco. Tem dificuldades em entrar na sua mão o carteador.

Mão: 12  
Dador: Oeste  
Vul: Ninguém

♠ 2  
♥ V32  
♦ R9542  
♣ DV104

♠ D1093  
♥ R84  
♦ V83  
♣ A93

♠ A864  
♥ AD975  
♦ D  
♣ R65

♠ RV75  
♥ 106  
♦ A1076  
♣ 872

Oeste	Norte	Este	Sul
passo	passo	passo	1♥
passo	2♥	passo	3♥
passo	4♥	todos passo	

**Saída:** ♠9

Saída à 3ª carta de um naipe onde pode apurar vazas.

**Leilão:** Sul, avalia a sua mão em 15, 16 HD por o singleton ser de Dama e convida (optimisticamente mas na nossa perspectiva correctamente). Norte que marcou 6-10 HD tem de aceitar o convite com 9 HD.

**Carteio:** O que fazer às espadas (8, 6 e 4) na mão forte (carteador)? Solução: Deve cortar uma delas e baldar as restantes no ouro e nos paus. Precisa de ser preciso de modo aos trunfos no morto não acabarem antes de apurar os naipes para as baldas.