

E-MAIL: **cblgrupoiniciados@sapo.pt** PASSWORD: **souiniciado** - O e-mail é de todos e para todos - escreva as suas dúvidas!

Pode aceder aos resultados em www.centrodebridge.pt.

Oeste	Norte	Este	Sul
	passo	1♣	passo
1♥	1♠	2♥	2ST
passo	passo	passo	

Saída: ♥3

♠ D4
♥ V10743
♦ A652
♣ 87

♠ R3
♥ R965
♦ 43
♣ AR954

♠ V1075
♥ AD82
♦ R9
♣ D62

Carteio: Com 8 cartas em linha a paus deve fazer o ♣V correr, isto é, fazer a passagem à ♣D. Se não saírem a copas tentará ainda ter tempo para apurar um ouro do morto.

Oeste	Norte	Este	Sul
		passo	1♦
passo	1♥	1♠	passo
3♠	passo	4♠	todos passo

Saída: ♦R (ou ♥A, ou ♣V)
Saída nada evidente. A única saída menos convencional seria a trunfo mas mesmo essa seria boa neste caso.

♠ 743
♥ 72
♦ AV972
♣ ARD

♠ ARV105
♥ 6543
♦ 10
♣ 842

♠ D6
♥ A109
♦ RD86
♣ V1063

Carteiro: É preciso cortar as copas da sua mão no morto. Assim deve ser o próprio carteador a jogá-las. Uma alternativa é jogar tentando apurar os ouros, mas parece mais difícil. Deve esforçar-se por fazer 10 vazas em espadas.

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

Saída: ♠ 3
Muitos jogadores com medo de perder a confiança do parceiro, irão sair ao naipe que o parceiro anunciou. Neste caso ao ♥ R.

♠ A4
♥ 93
♦ A1065
♣ A10654

♠ R9853
♥ R10

♠ DV10
♥ DV74
♦ D732
♣ V2

♦ 94
♣ R983

Leilão: A resposta 1ST do respondente indica 6-10 H neste caso com defesa a copas. Sul, pode arriscar marcando 2♠, o problema é se o parceiro não tiver fit, os cabides estão garantidos.

Carteio: Faz a dupla passagem a paus e nos ouros bate o ♦A e joga o 5 em direção à ♦D tentando só dar uma vaza nesse naipe.

Mão: 4
Dador: Oeste
Vul: Todos

♠ A1094
♥ 7
♦ 98752
♣ V96

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

♠ RV53
♥ AR1065
♦
♣ 10752

♠ 82
♥ D9432
♦ RD4
♣ AD4

Saída: ♠6
Paus é mais arriscado.

♠ D76
♥ V8
♦ AV1063
♣ R83

Leilão: Após o passe inicial (mais tarde veremos que, Oeste, poderia abrir esta mão), Oeste, tem 5 cartas de fit e uma chicana pelo que imediatamente deve contar 15 HD e marcar imediatamente partida.

Carteio: Se acertar a carta a colocar do morto na 1ª vaza de espadas, o carteador, passando o ♣R, deve dar apenas 1 pau e 1 espada, os ouros corta no morto. Será obrigatório marcar partida para E-O terem um resultado decente.

Mão: 5
Dador: Norte
Vul: N-S

♠ J62
♥ 98
♦ RD2
♣ A8432

Oeste	Norte	Este	Sul
	passo	passo	1♥
passo	1ST	passo	3♦
passo	3ST	todos passo	

♠ 975
♥ 653
♦ 1095
♣ RV75

♠ R1043
♥ R107
♦ V75
♣ D109

Saída: ♠4
3ª carta do naipe mais comprido.

♠ AD8
♥ ADV42
♦ A843
♣ 6

Leilão: Norte, não tem pontos suficientes para marcar ao nível 2 na resposta ao parceiro, seriam precisos 11+. Com 17 H, Sul, tem de saltar para 3♦ que mostra também 4 cartas.

Carteio: Deve deixar correr a 1ª vaza de espadas para o ♠V. Fazer imediatamente a passagem a copas, ♦3 para o ♦R e novamente a passagem a copas. Com saída a espadas, faz 13 vazas.

Mão: 6
Dador: Este
Vul: E-O

♠ R97
♥ 83
♦ A10943
♣ AD8

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

♠ AD82
♥ ARD
♦ R52
♣ 976

♠ 54
♥ V752
♦ V86
♣ RV42

Saída: ♦3

♠ V1063
♥ 10964
♦ D7
♣ 1053

Leilão: A marcação de 1ST de Oeste, quando o parceiro não falou, mostra o equivalente aosalto para 2ST quando o parceiro falou, ou seja, 18-19 H, balançados e neste caso, com defesa a ouros.

Carteio: Após a saída a ♠, joga o ♠V e as 3 copas altas e de seguida um pau em direção ao RV, jogando o ♠V se Norte não jogar carta alta.

Mão: 7
Dador: Sul
Vul: Todos

♠ 53
♥ AV5
♦ DV83
♣ AR94

♠ R10742
♥ R
♦ A952
♣ 1075

♠ ADV9
♥ 8743
♦ 107
♣ D86

♠ 86
♥ D10962
♦ R64
♣ V32

Oeste	Norte	Este	Sul
passo	1ST	passo	passo
passo	2♥	passo	2♦
passo (ou 2♠)			passo

Saída: ♠6 (ou ♦10)

Olhando os 4 jogos, espadas ou ouros, parece melhor, no entanto, isso não é possível antes de sairmos. A pausa é a saída melhor na maioria das vezes. Ouros, também é a escolha de muitos jogadores fortes.

Leilão: Oeste, pode reabrir o leilão em 2♠, após saber que o parceiro tem pontos (pelo fato de os adversários terem parado em paarcial). Uma decisão de risco mas que pode ser premiada como neste caso, onde o parceiro tem 4 cartas.

Carteio: destrunfa e tenta apurar um ouro da sua mão para baldar um pau do morto, a mão que vai ficar boa.

Mão: 8
Dador: Oeste
Vul: Todos

♠ 74
♥ DV
♦ A964
♣ ADV64

♠ RD653
♥ 108652
♦ 7
♣ R8

♠ A92
♥ AR973
♦ D1052
♣ 3

♠ V108
♥ 4
♦ RV83
♣ 109752

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

Saída: ♣2

Leilão: O salto para 3♥ é baseado nos pontos de distribuição e nas 5 cartas de fit com o parceiro. Este, longe de estar mínimo no seu range (8-17 H) marca partida.

Carteio: Se a defesa lhe der tempo, deve destrunfar (duas vezes é suficiente) e baldar nas espadas o pau. Se o flanco sair a paus, só é possível fazer 10 vazas.

Mão: 9
Dador: Norte
Vul: E-O

♠ ADV74
♥
♦ AV1062
♣ RV8

♠ 9
♥ R109752
♦ 95
♣ 7642

♠ R10852
♥ V843
♦ RD4
♣ 5

♠ 63
♥ AD6
♦ 873
♣ AD1093

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

Saída: ♥5

O naipe onde espera fazer as suas vazas por comprimento.

Leilão: Norte está no limite de saltar para 3♦ ou marcar apenas 2♦, o salto mostra 16+. Sul, sem grandes expectativas de cheleme, marca 3ST, mostrando 11, 12 H e defesa no 4º naipe, copas.

Carteio: Após a ♥D, deve optar por jogar espada para a ♠D para garantir duas vazas nesse naipe. Não bater os paus, pois estes são a única comunicante entre as duas mãos.

Mão: 10
Dador: Este

♠ RV8
♥ 10832

Oeste	Norte	Este	Sul

Vul: Todos

♦ V632

♣ 94

♠ D96543

♥ 74

♦ D109

♣ A3

♠ A72

♥ R

♦ AR75

♣ D8652

♠ 10

♥ ADV965

♦ 84

♣ RV107

1♠

passo

1♣

passo

2♣

passo

1♥

passo

Saída: ♥3

Leilão: Após a intervenção de Sul, a voz de 1♠ mostra 5+ cartas e 6+ H. Norte, tem poucos pontos para apoiar o parceiro, mas os mais atrevidos poderiam marcar 2♥.

Carteio: Deve bater o ♠A e jogar pequena espada para a ♠D. Nesta configuração das espadas na mão dos adversários essa jogada não evitará duas perdes. Deve ganhar 2♣ com vaza a mais.

Mão: 11

Dador: Sul

Vul: Ninguém

♠ AD

♥ AR65

♦ 104

♣ RD762

♠ V5

♥ D4

♦ AR876

♣ AV54

♠ R109732

♥ 1098

♦ DV2

♣ 3

♠ 864

♥ V732

♦ 953

♣ 1098

Oeste

Norte

Este

Sul

1♦

dobro

2♣

dobro

todos passo

1♠

passo

2♣

passo

passo

Saída: ♥A

Com Ás e Rei primeiro deve jogar o ♥A e só depois deve pensar.

Leilão: Todas as mãos com 18+ H devem dobrar a abertura ao nível 1 do adversário (as intervenções ficam assim limitadas a 16 H), de seguida, deve destinguir a sua mão dobrando novamente, ou dando alguma outra voz, mostrando assim 18+.

Carteio: Com um bom flanco, só consegue ganhar 3♠ (9 vazas). A defesa deve deixar fazer o 1º trunfo ganhar o ♠A na 2ª vaza e tirar as 3 copas.

Mão: 12

Dador: Oeste

Vul: Ninguém

♠ AD3

♥ 53

♦ 932

♣ RDV98

♠ R64

♥ D92

♦ AD876

♣ 64

♠ V10875

♥ AV1086

♦ 4

♣ 102

♠ 92

♥ R74

♦ RV105

♣ A753

Oeste

Norte

Este

Sul

passo

passo

passo

1♣

1ST

passo

passo

passo

passo

1♦

2ST

Saída: ♥10

Chama-se uma sequência interna a V10(9) encabeçados por uma figura maior, R ou A. Ou por exemplo, R1098. Com este tipo de naipe, sai-se ao ♥10 (3ª carta).

Leilão: Uma sequência de convite a partida, recusada pelo abridor mínimo (12 H). Tipicamente deve-se convidar com 10-12 pontos de figura.

Carteio: Deve fazer o ♥R e jogar do morto o ♠2 para poder fazer 2 vazas a espadas, se bater 1º os paus, vai acabar na sua mão e aí já não poderá fazer duas espadas. Aqui é preciso planejar o jogo.