



Mão: 1  
Dador: Norte  
Vul: Ninguém

♠ AR1085  
♥ AD1083  
♦ 53  
♣ 7

♠ 97  
♥ V97  
♦ AR1087  
♣ D86

♠ D432  
♥ R5  
♦ D64  
♣ 9532

♠ V6  
♥ 642  
♦ V92  
♣ ARV104

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

**Saída:** ♦4  
Ou ♣3. Saídas menos comprometedoras, sem ver as quatro mãos.

**Leilão:** Com um 5-5 e 13 pontos a forma de descrever a mão é marcar o naipe mais caro e depois repetir duas vezes o naipe mais económico. Sul, não deve passar a 2♥ porque pode ainda haver partida.

**Carteio:** Se não sair a ouros, deve baldar um ouro da mão do carteador no ♣A ♠R. Se sair a ouros, pode não conseguir cumprir pois quando cortar as espadas no morto será recortado por Oeste.

Mão: 2  
Dador: Este  
Vul: N-S

♠ D1084  
♥ 8764  
♦ D4  
♣ A92

♠ 72  
♥ AV5  
♦ 986  
♣ V10763

♠ RV963  
♥ R10  
♦ V732  
♣ 85

♠ A5  
♥ D932  
♦ AR105  
♣ RD4

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

**Saída:** ♠V  
Com sequência a saída é mais fácil.

**Leilão:** Sul, conta 19 HD e 4 cartas de copas e marca partida. Não deve só convidar pois o seu parceiro tem pelo menos 6 H.

**Carteio:** Deve começar por destrunfar. Infelizmente, para o carteador os trunfos são de fraca qualidade e terá de ceder 3 vazas a copas e ainda uma espada. Deverá Oeste, quando tiver a mão, atacar espadas.

Mão: 3  
Dador: Sul  
Vul: E-O

♠ RD  
♥ 42  
♦ A96  
♣ ARD1096

♠ V63  
♥ 1053  
♦ R8732  
♣ V8

♠ 109542  
♥ ARV97  
♦ 4  
♣ 52

♠ A87  
♥ D86  
♦ DV105  
♣ 743

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

**Saída:** ♠3  
3ª carta no naipe do parceiro.

**Leilão:** Norte, tem uma mão forte. Como o parceiro tem 6-10 H e não encontraram fit em nenhum rico a prioridade é marcar partida. A escolha deve recair como na esmagadora maioria dos casos na partida de 3ST onde só são precisas 9 vazas.

**Carteio:** Existem graves problemas para entrar na mão de Sul. É preciso bater os paus e estar com muita atenção às baldas dos adversários, é preciso trazer a memória e contagem para saber como continuar após os 6 paus. Se baldarem as espadas, cubro a ♠D com o ♠A. Se baldarem ouros entra no ♠A para passar o ♦R. Muitas hipóteses para o carteador.



Mão: 4  
Dador: Oeste  
Vul: Todos

♠ RV9  
♥ 7642  
♦ D104  
♣ 1073

Oeste	Norte	Este	Sul
1♣	passo	1♦	dobro
1ST	passo (ou 2♥)		todos passo

♠ A832  
♥ 1098  
♦ A9  
♣ AV62

♠ D64  
♥ D5  
♦ RV875  
♣ 954

**Saída: ♥4**  
O melhor (mais comprido) naipe e também um naipe onde se espera que o parceiro tenha 3 ou 4 cartas.

♠ 1075  
♥ ARV3  
♦ 632  
♣ RD8

**Leilão:** Sul, pode também não entrar no leilão pois não tem a distribuição certa, que seria um 4-4 rico ou melhor. Norte, não deve entrar em 2♥ pois tem pouco jogo e pode ficar a jogar com 7 trunfos apenas.

**Carteio:** Após as 4 vazas a copas, deve atacar com o ♣8 mas essa será uma jogada de campeão e difícil de jogar à mesa. O carteador tem 7 vazas e pode conseguir a 8ª se apurar uma espada ou um pau.

Mão: 5  
Dador: Norte  
Vul: N-S

♠ 52  
♥ 6432  
♦ V632  
♣ A104

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

♠ D743  
♥ R7  
♦ D1054  
♣ DV8

♠ A98  
♥ A85  
♦ AR98  
♣ 532

**Saída: ♥D**  
Saída evidente e automática. Sequência forte.

♠ RV106  
♥ DV109  
♦ 7  
♣ R976

**Leilão:** Sequência normal da abertura 1ST. O Stayman (2♣) do respondente pergunta ao abridor se tem algum rico de 4 cartas e deve ser feito quando o respondente tem ele próprio 4 cartas de algum dos ricos. Existem dois ranges para o respondente, com 8-9 pontos deve de seguida convidar a partida, com 10+ deve marcar partida na sua 2ª voz (marca a partida de acordo com a informação relativa a ricos fornecida pelo abridor).

**Carteio:** Deve procurar vazas no naipe de espadas, batendo o ♠A e jogando o ♠8 para pôr a ♠D se não aparecer o ♠R em Sul. Deve deixar os ouros para fazer quando tiver informação uma vez que há duas maneiras de os jogar. Com bom flanco pode não cumprir 3ST.

Mão: 6  
Dador: Este  
Vul: E-O

♠ 52  
♥ 105432  
♦ 73  
♣ RDV9

Oeste	Norte	Este	Sul
		passo	passo
1♠	passo	4♠	passo
passo	passo		

♠ AV1073  
♥ V  
♦ RD952  
♣ A6

♠ RD94  
♥ RD76  
♦ V104  
♣ 85

**Saída: ♣R**

♠ 86  
♥ A98  
♦ A86  
♣ 107432

**Leilão:** Apesar de ser mão passada, Este, deve reavaliar a sua mão em 11 H + 1 D + 1 Extra Trump. Assim são 13 pontos e logo suficiente para partida. Não deve convidar apenas.

**Carteio:** Destrunfa e apura os ouros. Se não sair a paus faz 11 vazas.



Mão: 7  
Dador: Sul  
Vul: Todos

♠ A10  
♥ R10852  
♦ D93  
♣ 874

♠ 97  
♥ V743  
♦ 1086  
♣ DV53

♠ RDV8532  
♥  
♦ RV742  
♣ R

♠ 64  
♥ AD96  
♦ A5  
♣ A10962

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

Saída: ♠4  
Com valores em todos os naipes, sai a trunfo.

**Leilão:** A mão de Este é muito desbalançada e portanto requer uma marcação agressiva. Deve mencionar os dois naipes.

**Carteio:** Se conseguisse entrar no morto faria a passagem à ♦D, com bom flanco não consegue entrar no morto e dá 4 vazas.

Mão: 8  
Dador: Oeste  
Vul: Ninguém

♠ RV4  
♥ A103  
♦ 10  
♣ 1087652

♠ AD873  
♥ V954  
♦ RD43  
♣

♠ 96  
♥ R62  
♦ A75  
♣ ARD94

♠ 1052  
♥ D87  
♦ V9862  
♣ V3

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

Saída: ♦2  
Naipes mais comprido e onde tem esperança de apurar vazas de comprimento.

**Leilão:** Um leilão complicado para o jogador de Este. Com 16 H, deve marcar o contrato que pensa ser o melhor – é obrigatório jogar partida e não têm fit a nenhum rico. Pode também marcar o 4º naipe (ouros) que é sempre forcing a partida. No entanto, esta é uma voz que pode confundir o parceiro pois ainda não faz parte do repertório do grupo de iniciados.

**Carteio:** Deve procurar vazas em espadas, os ouros se estiverem 3-3 estão no início e no fim pelo que não deve mexer neles. Vai ser difícil fazer 9 vazas mas pode ser possível.

Mão: 9  
Dador: Norte  
Vul: E-O

♠ A42  
♥ R6432  
♦ 1076  
♣ D5

♠ 9763  
♥ V95  
♦ 8  
♣ R10832

♠ DV108  
♥ 108  
♦ ARD43  
♣ 74

♠ R5  
♥ AD7  
♦ V952  
♣ AV96

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

Saída: ♦8  
Garozzo um dos melhores jogadores de Bridge de todos os tempos criou a regra "se não saímos ao singleton (contra contratos em trunfo) é porque não o temos".

**Leilão:** A intervenção em 1ST indica o mesmo que abrir 1ST mas promete também defesa a ouros (o naipe de abertura inimigo). Assim, as respostas do parceiro são iguais às da abertura 1ST, como se os adversários não tivessem falado.

**Carteio:** Se os adversários jogarem 4x ouros será impossível ao carteador realizar 10 vazas pois o 4º ouro que serviria para baldar o 2º pau perdente do morto (a mão forte, com + trunfos, neste caso) será cortado por Oeste e o carteador fica refém da passagem ao ♣R que se encontra mal para ele.



# Torneio da Academia, 5 de Novembro de 2012



Mão: 10  
Dador: Este  
Vul: Todos

♠ AD10854  
♥ A5  
♦ RD32  
♣ 2

♠ 2  
♥ RV10762  
♦ 107  
♣ A974

♠ R3  
♥ 8  
♦ AV986  
♣ D10653

♠ V976  
♥ D943  
♦ 54  
♣ RV8

Oeste	Norte	Este	Sul
		passo	passo
passo	1♠	passo	2♠
passo	4♠	todos passo	

Saída: ♥8

**Leilão:** Norte reavalía a mão em 19 pontos e mesmo que o parceiro só tenha o mínimo (6 pontos) marca partida.

**Carteio:** Faz a passagem a espadas deixando o ♠V correr. Com a saída a copas e se suspeitar de um corte também pode jogar ♠A directamente. Deve jogar o ♣2 para o ♣V ou ♣R na esperança de apurar um pau para baldar a 2ª copa da mão. Isto se o flanco não sair ou não atacar copas uma 2ª vez.

Mão: 11  
Dador: Sul  
Vul: Ninguém

♠ AD43  
♥ 85  
♦ V63  
♣ V642

♠ R87  
♥ V32  
♦ AR8  
♣ A1083

♠ V1095  
♥ RD9  
♦ 10754  
♣ R7

♠ 62  
♥ A10764  
♦ D92  
♣ D95

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

Saída: ♠4

Saída mais agressiva, também pode optar pelo ♣4.

**Leilão:** Parecido à mão 5, a resposta de 2♦ nega ter ricos de 4 cartas.

**Carteio:** Deve deixar o ♠V correr na esperança de encontrar a ♠D colocada (em Sul). O 2º naipe a mexer será o naipe de ouros onde a 4ª carta do morto é também uma vaza. Um jogo típico de ST onde cada lado tenta apurar vazas de comprimento. O timing nesta mão é fundamental.

Mão: 12  
Dador: Oeste  
Vul: Ninguém

♠ V7  
♥ ADV73  
♦ R984  
♣ 52

♠ AR843  
♥ 2  
♦ 653  
♣ A963

♠ D1092  
♥ R96  
♦ AD10  
♣ R107

♠ 65  
♥ 10854  
♦ V72  
♣ DV84

Oeste	Norte	Este	Sul
passo	passo	1♣	passo
1♠	2♥ (ou dobro)	2♠	passo
4♠	todos passo		

Saída: ♣5

Nenhuma saída é atraente. A saída a um naipe de Rei pode dar vaza se a dama estiver no carteador ou no morto.

**Leilão:** Oeste deve contar com 13 pontos depois do fit dado pelo parceiro e portanto a marcação de partida é obrigatória. Sul, abstém-se de dar o fit ao parceiro pois a sua mão é demasiado fraca e tem também a informação que o seu parceiro está passado o que faz com que a sua parceria tenha menos que 15 pontos o que deve invalidar qualquer tentativa de competir no leilão.

**Carteio:** Destrunfa, não faz a dupla passagem nos ouros porque joga 1º o ♥2 para o ♥R para se Norte entrar no ♥A ganhar uma balda para um dos ouros da mão. Assim na 1ª vaza de ouros deve jogar a ♦D. Garante 11 vazas com este carteio.