

No site do clube ([www.centrodebridge.pt](http://www.centrodebridge.pt)) pode encontrar os resultados de cada torneio com todas as mãos jogadas e também as mãos comentadas em PDF bem como outros materiais de estudo, através do separador “Academia de Bridge”.

Mão: 1

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

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.

Mão: 2

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

1♠

passo

passo

passo

4♠

passo

2♠

passo

4♠

todos passo

Saída: ♥8

**Leilão:** Norte reavalua 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: 3

Dador: Sul

Vul: Ninguém

♠ AD43

♥ 85

♦ V63

♣ V642

♠ R87

♥ V32

♦ AR8

♣ A1083

♠ V1095

♥ RD9

♦ 10754

♣ R7

♠ 62

♥ A10764

♦ D92

♣ D95

Oeste

Norte

Este

Sul

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  $\heartsuit V$  correr na esperança de encontrar a  $\heartsuit D$  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: 4  
Dador: Oeste  
Vul: Ninguém

$\spadesuit$  V7  
 $\heartsuit$  ADV73  
 $\diamondsuit$  R984  
 $\clubsuit$  52

$\spadesuit$  AR843  
 $\heartsuit$  2  
 $\diamondsuit$  653  
 $\clubsuit$  A963

$\spadesuit$  D1092  
 $\heartsuit$  R96  
 $\diamondsuit$  AD10  
 $\clubsuit$  R107

$\spadesuit$  65  
 $\heartsuit$  10854  
 $\diamondsuit$  V72  
 $\clubsuit$  DV84

Oeste	Norte	Este	Sul
passo	passo	1 $\clubsuit$	passo
1 $\spadesuit$	2 $\heartsuit$ (ou dobro)	2 $\spadesuit$	passo
4 $\spadesuit$	todos passo		

**Saída:**  $\clubsuit 5$   
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:** Destrufa, não faz a dupla passagem nos ouros porque joga 1º o  $\heartsuit 2$  para o  $\heartsuit R$  para se Norte entrar no  $\heartsuit A$  ganhar uma balda para um dos ouros da mão. Assim na 1ª vaza de ouros deve jogar a  $\heartsuit D$ . Garante 11 vazas com este carteio.

Mão: 5  
Dador: Norte  
Vul: Ninguém

$\spadesuit$  V52  
 $\heartsuit$  ADV87  
 $\diamondsuit$  1085  
 $\clubsuit$  R10

$\spadesuit$  D98  
 $\heartsuit$  1093  
 $\diamondsuit$  943  
 $\clubsuit$  A863

$\spadesuit$  1076  
 $\heartsuit$  R2  
 $\diamondsuit$  RV76  
 $\clubsuit$  DV75

$\spadesuit$  AR43  
 $\heartsuit$  654  
 $\diamondsuit$  AD2  
 $\clubsuit$  942

Oeste	Norte	Este	Sul
	passo	passo	1 $\clubsuit$
passo	1 $\heartsuit$	passo	1ST
passo	2ST	todos passo	

**Saída:**  $\spadesuit 3$   
É muito importante ouvir o leilão dos adversários. Só com argumentos muito fortes devemos sair a naipes que os adversários indicaram ter. Aqui, a saída ao  $\clubsuit 6$  sem leilão seria a indicada mas porquê facilitar a vida a quem vai cartear?

**Leilão:** Leilão simples. Com 12-14 balançados abrimos em naipe e rebidamos 1ST, com 15-17 balançados, abrimos 1ST, com 18-19 balançados abrimos em naipe e rebidamos 2ST, com 20-23 balançados abrimos em 2ST. Com 13 pontos, Sul deve recusar o convite pois o seu parceiro é uma mão passada, logo tem 11 pontos no máximo.

**Carteio:** Deve jogar pelas copas fazendo a passagem ao  $\heartsuit R$ , as espadas jogam-se batendo o  $\spadesuit A$  e jogando o  $\spadesuit 3$  na direcção do  $\spadesuit V$  para fazer mais uma vaza se a  $\heartsuit D$  estiver colocada à esquerda do carteador. Nove vazas possíveis.

Mão: 6  
Dador: Este  
Vul: N-S

$\spadesuit$  V652  
 $\heartsuit$  V10742  
 $\diamondsuit$  V4  
 $\clubsuit$  75

$\spadesuit$  RD107  
 $\heartsuit$  R6  
 $\diamondsuit$  1087  
 $\clubsuit$  ARD6

$\spadesuit$  A984  
 $\heartsuit$  9853  
 $\diamondsuit$  A962  
 $\clubsuit$  10

$\spadesuit$  3  
 $\heartsuit$  AD  
 $\diamondsuit$  RD53  
 $\clubsuit$  V98432

Oeste	Norte	Este	Sul
1ST(ou dobro)	passo	passo	1 $\clubsuit$
2 $\spadesuit$	passo	2 $\clubsuit$	passo
4 $\spadesuit$	todos passo	3 $\spadesuit$	passo

**Saída:**  $\clubsuit 7$   
O naipe de abertura do parceiro. Com duas cartas sai à 1ª (a mais alta).

**Leilão:** A intervenção em 1ST adequa-se melhor à mão de Oeste do que dobrar. Se dobrasse e ouvisse do parceiro copas, não poderia marcar espadas por só ter 4 cartas e dobre seguido de 1ST mostra 18-19 H. O leilão a partir daí segue como se não houvesse a abertura de 1♣.

**Carteio:** Jogo onde não pode destrunfar completamente. Se destrunfar, vai fazer apenas 3 vazas a paus, uma a ouros e uma a copas. Assim precisa de deixar pelo menos 2 trunfos em cada mão para fazer cortes. Um carteio muito difícil inclusive para um mestre. Há muitas possibilidades difíceis de analisar na totalidade.

Mão: 7  
Dador: Sul  
Vul: E-O

♠ R  
♥ D10763  
♦ 8763  
♣ V87

♠ V942  
♥ A9  
♦ DV952  
♣ 109

♠ 87653  
♥ R2  
♦ R104  
♣ R42

♠ AD10  
♥ V854  
♦ A  
♣ AD653

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

**Saída:** ♥3  
Difícil escolher quando os adversários mencionaram todos os naipes no seu leilão. Saímos ao nosso.

**Leilão:** 95% dos leilões onde não se encontra fit em nenhum rico e se têm pontos para partida devem acabar em 3ST, só com mãos extremamente desbalanceadas, ou por falta de paragens num naipe inimigo se deverá evitar 3ST. O salto para 2♥ do abridor mostra uma abertura com 17+ H por se tratar de uma inversa.

**Carteio:** Todos os naipes são potenciais fontes de vazas para um lado e para o outro. Deve abdicar da passagem a espadas por falta de entradas no morto. Se bater o ♠A achará que este é o seu dia de sorte ao ver cair o ♠R.

Mão: 8  
Dador: Oeste  
Vul: Todos

♠ A9  
♥ 842  
♦ 102  
♣ ADV986

♠ V10  
♥ DV97  
♦ AV76  
♣ 1075

♠ D875  
♥ R103  
♦ RD84  
♣ R3

♠ R6432  
♥ A65  
♦ 953  
♣ 42

Oeste	Norte	Este	Sul
passo	passo	1♦	passo
2♣	passo	2ST (ou passo)	passo
3ST	todos passo		

**Saída:** ♠2  
Saída ao seu naipe mais comprido à 5ª carta.

**Leilão:** Oeste tem uma mão muito forte por ter 2 ases e um naipe de 6 cartas com 7 pontos concentrados nesse naipe o que lhe dá uma grande fonte de vazas. Os jogadores mais experientes, com uma boa avaliação de mão podem decidir que esta mão vale uma abertura em 1♣. Muitos bons jogadores utilizam a frase "este não é um jogo de pontos. É um jogo de vazas". Se Oeste não abrir a mão, Este não deve marcar partida sozinho e pode inclusive passar (sabe que só têm 24 H).

**Carteio:** A seguir aos primeiros 2 paus deve jogar o ♦2 para saber o que baldar quando ficar no morto no ♠A onde deve bater as restantes 4 vazas de paus.

Mão: 9  
Dador: Norte  
Vul: N-S

♠ V3  
♥ 9  
♦ V9876  
♣ AR1064

♠ AD97  
♥ RD1042  
♦ A10  
♣ 53

♠ 10862  
♥ A873  
♦ 42  
♣ 987

♠ R54  
♥ V65  
♦ RD53  
♣ DV2

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

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

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

Mão: 10	♠ 43			
Dador: Este	♥ RD7	Oeste	Norte	Este
Vul: E-O	♦ V2			Sul
	♣ RD10987			passo
		1♥	2♣	passo
♠ A65	♠ R72	3♦	passo	3♥
♥ AV962	♥ 1053	passo	passo	passo
♦ AR1097	♦ 643			
♣	♣ V532			
		Saída: ♣R		
	♠ DV1098	Uma boa sequência RD109.		
	♥ 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: 11	♠ V92			
Dador: Sul	♥ AR98	Oeste	Norte	Este
Vul: Todos	♦ 1075			Sul
	♣ 643			passo
		1♦	passo	1♥
♠ R8	♠ AD54	2♣	passo	2♦
♥ 102	♥ DV54	passo	passo	passo
♦ ARD86	♦ V43			
♣ D1072	♣ 85			
		Saída: ♥A		
	♠ 10763	Apesar de falado pelos adversários, a presença do A e R em copas faz recair aqui a escolha da saída.		
	♥ 763			
	♦ 92			
	♣ ARV9			

**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: 12	♠ A432			
Dador: Oeste	♥ D	Oeste	Norte	Este
Vul: Ninguém	♦ D65			Sul
	♣ RD1086	passo	1♣	passo
		passo	1♠	passo
♠ RV96	♠ 1085	passo	passo	passo
♥ V96532	♥ R			
♦ 32	♦ RV109	Saída: ♦3		
♣ 4	♣ AV972	Muito complicada esta saída. Pode sair a copas com 6 cartas mesmo sabendo que Sul tem 4 ou 5.		
	♠ D7			
	♥ A10874			
	♦ A874			
	♣ 53			

**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.