

Índice

INTRODUÇÃO	3
LEILÃO NÃO COMPETITIVO (APENAS UMA DAS DUPLAS CONVERSANDO, A OUTRA QUIETA)	4
ABERTURA DE 1 EM NAIPE	5
<i>A arte de limitar as mãos</i>	5
<i>Marcando mãos fortes depois que o parceiro abriu</i>	9
<i>Marcando mãos fortes com abono para o parceiro</i>	10
<i>Mãos médias são problemáticas para marcar?</i>	11
<i>Métodos para marcação de “slams”</i>	13
FAMÍLIA DAS ABERTURAS DE MÃOS BALANCEADAS	17
FAMÍLIA DAS ABERTURAS EM BARRAGEM	21
ABRINDO COM MÃOS FORTES	23
LEILÃO COMPETITIVO (AMBAS AS DUPLAS TÊM ALGO A DIZER)	24
NÓS INTERFERIMOS NO LEILÃO DELES	24
<i>Queremos chegar ao nosso próprio contrato</i>	24
<i>Queremos atrapalhar os adversários</i>	28
<i>Queremos indicar saída ao parceiro</i>	28
<i>Acreditamos que os adversários vão cair em seu contrato</i>	29
ELES INTERFEREM EM NOSSO LEILÃO	30
O CARTEIO DA MÃO	32
FAZER VAZAS COM CARTAS ALTAS	32
FAZER VAZAS COM NAIPE LONGOS	33
FAZER VAZAS PELA POSIÇÃO DAS CARTAS	35
FAZER VAZAS ATRAVÉS DE ‘CORTES’	36
ATAQUE	37
SINALIZAÇÃO	37
<i>Quantidade de cartas num naipe</i>	37
<i>Mostrando honras</i>	38
<i>Atitude em relação à jogada do parceiro</i>	38
<i>Sugestão de naipe</i>	39
ESTRATÉGIAS GERAIS DE ATAQUE	40
<i>Jogar através da força e em direção à fraqueza do morto</i>	40
<i>Segunda mão baixa, Terceira mão alta</i>	40
<i>Cobrir honra com honra</i>	41
<i>Não ficar mudando de naipe no ataque</i>	41
CARTA DE SAÍDA	41
TOPO DE SEQUÊNCIA	41
4ª CARTA	42
SAIR NO NAIPE DO PARCEIRO	42
SAIR DE ÁS SÓ PORQUE VOCÊ O TEM	43
SAIR DEBAIXO DE ÁS CONTRA NAIPE	44
ANEXO 1: TABELA DE CONTRATOS	46
ANEXO 2: EXERCÍCIOS DE LEILÃO	48



Associação Paulista de Bridge

FEDERAÇÃO PAULISTA DE BRIDGE CURSO DE BRIDGE PARA NÃO BRIDGISTAS

Apostila Básica

Pág 2 (de 57)

ANEXO 3: FAMÍLIA DE <i>SEM TRUNFOS</i>	53
ANEXO 4: FORMAS DE MARCAR MÃOS FORTES NA ABERTURA DE 1 EM NAIPE	54
ANEXO 5: PROBABILIDADES DE DISTRIBUIÇÃO DAS CARTAS NAS DUAS MÃOS INVISÍVEIS	55
ANEXO 6: NÚMEROS INTERESSANTES DE BRIDGE	56



FEDERAÇÃO PAULISTA DE BRIDGE CURSO DE BRIDGE PARA NÃO BRIDGISTAS

Apostila Básica

Pág 3 (de 57)

Introdução

Esta apostila é apenas um guia e um acompanhamento geral aos temas abordados no curso de principiantes em Bridge.

Existem dezenas de milhares de livros sobre todas as áreas do jogo no mundo, portanto para quem está disposto a se tornar um jogador sério de Bridge esta apostila é pouco mais do que um esqueleto e um rascunho inicial. Há também literalmente milhares de sítios na internet que abordam o jogo (inclusive com cursos gratuitos) e pelo menos dois cursos completos de Bridge no You Tube, dando a quem quiser se aprofundar no tema material de sobra para ler e aprender, mas é claro que nada, mas nada mesmo substitui jogar.

O jogo de bridge tem cinco fundamentos importantes:

- 1) Leilão
- 2) Leilão competitivo
- 3) Carteio
- 4) Ataque
- 5) Carta de saída

Destes cinco vimos com mais intensidade o leilão no curso, seguido de carteio com muito pouco de leilão competitivo, ataque e carta de saída. Neste texto vou tentar dar algumas pílulas complementares das áreas não vistas, mas as pílulas são apenas isto mesmo: pílulas, e nem de perto aprofundamento nos temas.

Leilão não competitivo (apenas uma das duplas conversando, a outra quieta)

Começamos com o leilão, que, para o principiante, parece ser a parte mais misteriosa do jogo. Na realidade é apenas uma conversa em que os parceiros tentam, através de 16 palavras,¹ contar um para o outro qual a força de sua mão e quantas cartas possuem nos naipes mais longos.

Fazemos leilão em bridge para descobrirmos qual a força das mãos combinadas e se temos ou não um naipe com preponderância² de cartas, a que chamaremos de trunfo³. E fazemos isto porque, como bridge é um jogo de vazas⁴, aprendemos no curso que há quatro formas fundamentais de se fazer vazas:

Com cartas altas
Com naipes longos
Através de “cortes” efetuados com o naipe de trunfos, e
Pela posição relativa das cartas no decorrer do jogo (ver “finesse” na seção “carteio”)

Temos um guia para definirmos a força das mãos: atribuímos quatro “pontos” a um ás, três a um rei, dois a uma dama e um a um valete. Chamamos a estes “pontos de cartas altas”, ou “PCAs”. Aprendemos também a atribuir “pontos de distribuição”, ou “PDs” a toda a carta além da 4ª carta de um naipe.

Assim, a mão em 13 vale 13 PCAs e zero “pontos de distribuição”, sendo então avaliada “pontos totais⁵”, ou “PTs” (13 PCAs + 0 PDs),

♠	AK104
♥	QJ67
♦	K78
♣	87

enquanto que a mão outra forma: 9 PCAs acima de 4). também vale 13 PTs, só que, desta vez, contabilizados de + 4 PDs (duas cartas de ♠ acima de 4 mais duas cartas de ♥

♠	A98765
♥	KQ9743
♦	7
♣	-

Aprendemos também que existem quatro tipos de contratos:

Parciais, em que o bônus é mínimo.
'Games', em que o bônus é bom.
Pequenos 'slams' ou 'petits', em que o bônus é maior, e
Grandes 'slams' ou 'grands', em que os bônus são máximos.

Vamos jogar em um destes contratos, dependendo da força conjunta das duas mãos, e jogaremos ou em naipe (quando haverá um trunfo), ou em sem trunfos (quando então não denominaremos um trunfo). Os dois tipos de longe mais freqüentes de contratos que jogaremos são os parciais e

¹ Passo, os números de 1 a 7, os nomes dos 4 naipes, as palavras “sem” e “trunfos”, e as palavras “dobro” e “redobro”.

² Desejamos sempre oito ou mais.

³ O naipe de trunfo é aquele que, quando jogado numa vaza qualquer, “corta” a vaza, isto é, vale mais do que qualquer carta não-trunfo presente na vaza.

⁴ Uma vaza é um conjunto de quatro cartas formado por uma carta por jogador. A carta mais alta do conjunto “ganha” a vaza

⁵ PTs

os “games”⁶. Há uma regra empírica, que diz que, para marcar “game”, são necessários 25 pontos na soma de forças da parceria. Outro preceito muito usado em bridge é que, com 13 cartas em cada naipe, 8 cartas retidas no conjunto das duas mãos são consideradas uma boa maioria de cartas para jogar em trunfos. Para esta maioria usamos a palavra em inglês “fit”, até porque é mais curta e simples. No leilão das duplas, então, os dois principais mantras são:

MANTRA 1: PROCURAR O ‘FIT’ 8°

MANTRA 2 IDENTIFICAR OS 25 PONTOS

Temos quatro tipos de abertura:

1 em naipe, mostrando 13-21 (quando o naipe for rico, 5+ cartas. Se pobre, 3+)
Aberturas⁷ **em ST**, mostrando mão balanceada e pequena dispersão de pontos (ver aberturas em ST, mais abaixo)

Barragens, sempre com sub-abertura e naipe longo (6°, 7° ou 8°)

2♣, com 22 PT e acima, que é **artificial** (não define naipe) e **forçante** (parceiro não pode passar)

ABERTURA DE 1 EM NAIPE

As aberturas de 1 em naipe são, como o nome bem diz, abertas com 1 e a denominação. 1♣, 1♦, 1♥ e 1♠ são as quatro aberturas de 1 em naipe.

A arte de limitar as mãos

Na abertura de 1 em naipe, os parceiros se esforçam para:

- 1) Determinar o ‘fit’ 8° (em naipe rico principalmente) se existir (se não, a tendência será jogar em ST)
- 2) Estabelecer o nível do contrato, de parcial a ‘grand’

Neste tipo de abertura, o diálogo segue até que um dos parceiros limite sua mão. Seu parceiro então decide o contrato final. Portanto, durante a conversa que se estabelece durante o leilão o parceiro que conseguir limitar a mão deve fazê-lo. Se nenhum dos dois limita a mão, ela provavelmente irá a ‘petit’ ou o ‘grand’.

Se o jogador que “abrir” o jogo o fizer em 1 em naipe (1♣/1♦/1♥/1♠), prometerá de 13 a 21 PTs a seu parceiro (já vimos que PTs são a soma dos pontos em cartas altas –PCAs- e os pontos de distribuição –PDs). Além disso, no sistema que aprendemos no curso,⁸ se a abertura for em naipe rico (♥ e ♠) prometerá 5 cartas ao parceiro. Se for em naipe pobre (♦ e ♣) garante 3 cartas no

⁶ Ver tabela de parciais, “games” e “slams” no anexo 1.

⁷ Estas aberturas são na realidade uma família de aberturas todas convergindo para o mesmo conceito: mãos balanceadas e pouca dispersão de pontos

⁸ O sistema que aprendemos é um dos milhares de sistemas, subsistemas e tratamentos diferenciados que existem em bridge. Praticamente cada dupla estabelece seu próprio sistema, baseado num sistema geral e adaptado ao gosto e às idiosincrasias de cada um dos jogadores que formam a dupla. No curso baseamos nosso sistema no SAYC (“Standard American Yellow Card”, geralmente também chamado de “natural”)

naipe⁹. uma vez o jogo aberto, estará aberto também o diálogo onde então há o processo de “limitar a mão”:

Exemplos de leilões em que o **respondedor** limitou a mão:

1n(aipe) 1ST 1n 2n 1n 3n

Os três exemplos acima são de limitações imediatas da mão do respondedor, em nosso sistema: a resposta de 1ST à abertura de 1n(aipe) mostra mão de 6-9 pontos sem abono para o naipe do parceiro¹⁰. O abono simples (1n-2n) mostra também 6-9 pontos, mas desta vez com abono, e o abono em salto mostra mão melhor, 10-11 pontos e abono, mas ainda assim mão limitada (melhor, mas limitada). Nestes três exemplos de leilão o abridor já tem uma ideia do que deverá ser o contrato final, se parcial ou “game”, ou ainda se em naipe ou não.

Ele até poderá pesquisar um pouco mais em mãos-limites, mas o respondedor já contou quase toda sua história, e é o abridor que decidirá pela dupla (ele tornou-se o “capitão” da dupla por efeito da limitação do parceiro).

Às vezes é o abridor que limita a mão. Nos leilões abaixo, por exemplo:

1♣ 1♥ 2♣	1♣ 1♥ 1ST	1♣ 1♥ 3♣	1♣ 1♥ 2♥
------------------	-------------------	------------------	------------------

Nos quatro exemplos acima o abridor limitou a mão. No primeiro, ele tem mínimo (13-15) com naipes de ♣ longo e não abona ♥.¹¹ No segundo, tem mão balanceada e também não abona ♥. No terceiro, tem mão média (16-18) com ♣ longos, mas não abona ♥ e, na última, tem abono de ♥, mas sua mão é mínima.

Vejam como é diferente no caso deste leilão: 1♣ 1♥
 1♠ Neste caso, ninguém ainda limitou a mão. O abridor continua tendo 13-21, com os naipes pretos (4 cartas de ♠ e 3+ cartas de ♣), e provavelmente sem abono para ♥ enquanto que o respondedor tem ♥ (4+ cartas) e 6+ pontos. Nenhum dos parceiros, neste momento, sabe qual é o limite superior do companheiro.

⁹ Em ♣ é frequente que o abridor tenha 3 cartas só. Em ♦, isso ocorre em uma só mão: a mão 4-4-3-2, em que ele não pode abrir de 1 em naipe rico (não tem 5 cartas) e não pode abrir em 1♣ (não tem 3 cartas). Sobra só abrir em 1♦ como “escape”

¹⁰ Se o parceiro abriu em naipe rico, o abono pode ser com três cartas. Se abriu em naipe pobre, o abono já deve ser de 4 ou 5 cartas.

¹¹ “abono”, neste caso, são 4 cartas no naipe do parceiro, porque a resposta deste último mostrou 4 cartas por enquanto. Enquanto que, para *abrirmos* em naipe rico precisamos de pelo menos 5 cartas no naipe, para *respondermos* em naipe rico precisamos de 4+ cartas apenas.

Portanto, os leilões $1x-1y$ começam sempre com ambas mãos ilimitadas. A missão do abridor agora é mostrar a faixa de pontos em que ele está. Como sua mão vale de 13-21 PTs, ele agora deve mostrar um dos seguintes três intervalos: 13-15 (mão mínima), 16-18 (mão média), ou 19-21 (mão máxima). Vamos ver alguns exemplos:

Caso 1	Caso 2	Caso 3	Caso 4
1♣ 1♦ 1ST	1♣ 1♥ 2♥	1♣ 1♠ 3♠	1♦ 1♥ 3ST
Neste caso, o abridor mostrou mão mínima sem abono para o parceiro ¹²	Neste caso o abridor tem abono para o parceiro com mão mínima (13-15)	Agora também tem abono, e sua mão é média (16-18)	O abridor neste exemplo tem mão máxima (19-21), mas não abona as ♥ do parceiro

Uma exceção a estes casos é o leilão 1♦ 1♥
1♠ em que o abridor mostra seu naipe de ♠ e não limita a mão. Toca agora ao respondedor tentar limitar sua mão.

Vimos, portanto, que o processo de limitar a mão pode tomar até 2 voltas completas de leilão. Quando isso não acontece a mão provavelmente será jogada em 'petit' ou 'grand'.

Uma das formas que aprendemos em que a parceria pode definir mão forte e ainda assim ter espaço de leilão para "conversar" é através da marcação do 4º naipe. A ideia é que não faz sentido marcar um 4º naipe como naipe mesmo. O parceiro já nos deu dois naipes para escolher. Ou fazemos isso ou marcamos ST. Ao marcarmos o 4º naipe estamos transmitindo outra mensagem ao parceiro: a que a mão é forte (queremos ir a "game" pelo menos) e não queremos que o parceiro passe antes disso. Por exemplo: 1♦ 1♥
1♠ 2♣. Neste caso, a voz de 2♣ não mostra, necessariamente, o naipe de ♣. Sendo o 4º naipe simplesmente comunica ao parceiro que o respondedor quer levar a mão até algum "game" e quer pesquisar mais, com mais espaço de leilão. Esse enfoque é compatível com o

MANTRA 3: QUANTO MAIS FORTE A MÃO, MAIS BAIXO DEVE FICAR O LEILÃO

¹² Outra coisa que o abridor mostrou é que ele não tem nem 4 cartas de ♥ nem de ♠, por não ter mencionado nenhum destes naipes.

Nosso leilão exemplificado acima pode prosseguir da seguinte forma:

1♦	1♥
1♠	2♣ ¹⁴
2♦ ¹³	2♠ ¹⁴
3♣ ¹⁵	3♦ ¹⁶
3♥ ¹⁷	4♣ ¹⁸
4ST ¹⁹	5♥ ²⁰
5ST ²¹	6♥ ²²
6♠ ²³	7♠ ²⁴

No exemplo acima as duas mãos poderiam ser:

ABRIDOR	RESPONDEDOR
♠ AQJ9	♠ K542
♥ KQ2	♥ AJ98
♦ AQ984	♦ K
♣ 3	♣ A985

Vejam que as mãos em conjunto têm 33 PCAs apenas em conjunto, mas a troca de informações entre os dois jogadores permitiu que diagnosticassem o “grand” em ♠: o leilão foi razoavelmente natural até a voz de 2♦ do abridor (o respondedor até tinha mesmo o naipe de ♣, embora isso não tivesse que ser verdade para que ele marcasse 2♣). 2♣ do respondedor definiram que a mão devia ir pelo menos a “game”. É claro: seu parceiro abriu o jogo e ele tinha 15 PCAs na mão. Depois que o parceiro marcou ♠ sua mão reavaliou para cima, com o rei seco no 1º naipe do parceiro, dando a ele pelo menos 17-18 PTs para um contrato em ♠. O abridor, por sua vez, com 18 PCAs na mão e KQx no naipe do parceiro (♥) também começou a gostar da mão, resolveu mostrar seu controle de ♣ já no nível 3. O respondedor mostrou então seu controle de ♦ (que poderia ser uma seca, não precisaria ser o rei). Agora o abridor disse que tinha força em ♥, o que deveria ser uma excelente notícia para o respondedor, se suas ♥ fossem decentes (percebamos que, a partir de 2♠, ambos parceiros SABEM que a mão será jogada em ♠, e nenhuma das vozes seguintes deveria causar qualquer tipo de confusão). Em vez de encerrar diretamente em 4♠, o respondedor resolveu mostrar seu ás de ♣. O abridor agora tomou o comando do leilão (quem marca 4ST pedindo ases toma o controle do leilão) e perguntou pelos ases do respondedor, que marcou seus dois ases. Quando o abridor pediu reis confirmou a posse dos 4 ases na parceria e, como falta um rei, parou em 6♠. O respondedor, porém, sabe que seus dois reis são úteis, por serem dos dois naipes falados pelo parceiro, e tomou a decisão de ir a 7. Parabéns.

¹³ Mostrando naipe 5º de ♦ originalmente

¹⁴ Abonando ♠. O respondedor mostra o abono de ♠ DEPOIS de ter marcado o 4º naipe forçante. Por quê? Porque sua mão é forte e ele quer ir a “game” no mínimo.

¹⁵ Com ♠ abonadas isto não é naipe, e sim controle de ♣ (pode ser o ás, o rei ou seca ou “void” de ♣, já que a dupla vai jogar em ♠)

¹⁶ Também NÃO é abono de ♦. O respondedor já falou que o abono é de ♠. Mas ele pode ter ou o ás ou o rei de ♦ na mão.

¹⁷ Controle de copas

¹⁸ Outro controle de ♣

¹⁹ Pedindo ases (ver mais à frente, “marcação de ‘slams’”)

²⁰ Tenho 2 ases

²¹ Pedindo reis

²² Tenho dois reis

²³ Quero jogar 6 ♠

²⁴ Com o rei de ♦, quero jogar 7, porque sei que este é um rei que fará fatura ao parceiro (ele tem ♦, conforme afirmou no leilão)

Fazer um leilão como o acima parece difícil, mas tudo que está nele foi aprendido no curso. Resta saber aplicar. É a mesma coisa de sabermos falar português, mas nem todos nós conseguimos usar a língua para escrever as aventuras de Emília, ou ainda “Os Lusíadas”. Há necessidade de treino, imaginação e um pouco de engenharia.

Marcando mãos fortes depois que o parceiro abriu

Já que vimos um leilão forte vamos abordar um pouco mais o tema. As mãos em que um dos parceiros limita rapidamente são 95% das que jogaremos, mas as mãos realmente divertidas do jogo são as que podemos, ou como abridores ou como respondedores, visualizar um contrato mais alto e arriscado que os outros jogadores tenham dificuldade de atingir. Respeitando sempre o preceito dos três mantras até agora vistos

Assim como o abridor pode limitar sua mão em três níveis, 13-15, 16-18 e 19-21, o respondedor também pode fazer o mesmo. Seus intervalos são diferentes, é claro: 6-9, 10-11 e 12+, definindo mãos mínima, média e máxima do respondedor. Quando respondemos a uma abertura de um em naipe, olhamos para o possível “fit” em nossa mão, bem como para sua força.

Quando estamos no intervalo mínimo, precisaremos de mão pelo menos média do parceiro para termos chance de “game” na nossa linha. Isso porque nossos 6-9 somados com os 13-15 do parceiro chegariam no máximo a 24 PTs. Não que não seja possível fazer “game” com 24 PTs, mas é mais difícil. Portanto, se o parceiro limitar a mão como mínima e estamos nós também no mínimo, procuraremos o melhor parcial e ficaremos nele.

Caso tenhamos mão média (10-11 PTs), a situação já é melhorzinha. Ainda que o parceiro esteja no mínimo podemos convidar a “game”, porque nossos 10-11 podem fazer bonito frente aos 14-15 do parceiro. É claro que, se ele tiver 13 rasos ou um 14 lixento não deverá aceitar nosso convite e pararemos confortavelmente (assim esperamos) em parcial.

Com mão máxima (12+) sabemos haver boas chances de “game” assim que o parceiro abre (seu mínimo de 13 somados ao nosso mínimo de 12 garante os 25 PTs do mantra 2. Conduziremos então o leilão a “game”, mesmo que o parceiro limite a mão no mínimo, como por exemplo nos leilões abaixo:

1♣	1♠	1♣	1♠	1♣	1♦	1♦	1♠
1ST ²⁵	3ST ²⁶	2♠	4♠ ²⁷	1♥	4♥ ²⁸	2♣	3ST ²⁹

Nas sequências acima o respondedor mostra mão forte (12+), mas provavelmente não tão forte que, somada com o possível máximo (15) do parceiro esteja na região de “slam”. Caso o respondedor tenha um monstro na mão (20 PTs, por exemplo), ele tentará de novo manter o leilão baixo mas ainda assim forçante:

1♣	1♠
1ST	3♦ ³⁰

²⁵ Tenho mínimo sem abono

²⁶ Ok, então jogamos 3ST

²⁷ Se você me abona temos “game”, porque tenho 12+

²⁸ Como você mostrou ♥ e também as tenho, vamos a “game”, já que tenho 12+

²⁹ Você tem os pobres e abertura? Ótimo! Tenho os ricos e 12+, vamos a “game”

³⁰ Não é totalmente forçante, mas ninguém até hoje passou essa voz

3♠³¹ 4♥³²
4♠ 4ST
5♦ 6♠

As mãos podem ser como:	ABRIDOR	RESPONDEDOR
	♠ 876	♠ AKQ943
	♥ K54	♥ AJ10
	♦ AQJ	♦ K2
	♣ QJ87	♣ K4

Embora Oeste tenha aberto a mão, Este tinha 20 PCAs e 22 PTs! Somando o mínimo de 13 do parceiro com seus 22 Este chegou ao total geral de 35, amplo para “petit” e perto do requerido para “grand”. É lógico que ele não queria parar este leilão tão cedo!

Marcando mãos fortes com abono para o parceiro

O parceiro abriu em rico e você tem algo como 14 PTs e abono para o naipe do parceiro. E agora? Parece que não deveria ser problema, e não é mesmo, mas acontece que, em nosso sistema (o aprendido no curso), e praticamente em qualquer sistema moderno em bridge, não há como, logo de imediato, abonar o parceiro e sinalizar mão forte. Vamos revisar as principais sequências com abono para uma abertura de 1♠:

1♠	2♠	abono e mão mínima (6-9)
1♠	3♠	abono e mão média (10-11)
1♠	4♠	abono pelo menos 5 ^o e mão mínima (a voz é de barragem)

Em ♥ é igual. Como, então, dizemos ao parceiro que gostamos de seu naipe e temos mão positiva, de 12+, como respondedores? A resposta é a “voltinha”, em que “visitamos” um outro naipe no leilão antes de abonarmos o parceiro:

1♠	2♣
2♦	2♠

A voz de 2♣ mostra 10+ PTs e pelo menos 5 cartas de ♣. 2♦ limitam a mão do abridor em 13-15 com ♠ e ♦ (os naipes “pontudos”; os “redondos” são ♥ e ♣). Agora 2♠ é abono franco, porque, se fosse abono retardado (duas cartas) o respondedor teria sempre outras opções, como marcar 2♥ (4^o naipe, forçante a “game”), 2ST convidando a 3ST, 3♣ mostrando naipe mais longo ainda (6^o+), 3♦, fitando ♦ ou ainda 3ST direto, para jogar. Com tantas marcações à sua disposição o respondedor não daria agora abono retardado. O abridor agora sabe que o parceiro tinha originalmente abono de ♠ e 12+ PTs e deu a “voltinha”: foi “visitar” o naipe de ♣ antes de abonar ♠.

³¹ Abono retardado (e não de retardado, como querem alguns). Mostra abono 3^o (abono 4^o não tem, já que não abonou antes)

³² Agora não tem mais jeito. 100% forçante, após o abono retardado

Com o exposto acima aprendemos a segunda forma de mostrar mão forte ao parceiro nas aberturas de 1 em naipe (a primeira foi a marcação do 4º naipe). É claro que um “pulo” vai sempre mostrar também mão melhor, embora não seja forçante a “game”, mas no leilão

1♠ 1ST
3♠

com certeza o abridor mostra mão mais forte do que se tivesse marcado simplesmente 2♠. Mas sua mão tende a ser 16-18 com ♠. E se ele tiver outro naipe que deseja mostrar? Existe ainda uma terceira forma de mostrar mão mais forte, que é o “rever”, ou “marcação reversa”. Essa marcação mostra mãos de pelo menos 17 PTs e pode ser facilmente reconhecida pelo parceiro porque ele ficará propositalmente numa situação desconfortável:

1♦ 1♠
2♥

é um leilão típico de “rever”. Percebam que, para voltar ao naipe inicial do abridor, o respondedor terá que ir ao nível 3, o que é desconfortável. Vejam como teria sido diferente se o leilão tivesse sido:

1♥ 1♠
2♦

neste leilão o abridor pode tranquilamente escolher qualquer dos naipes do abridor, se for o caso, no nível 2. Neste leilão, portanto, o abridor mostrou mão de 13-15 com os naipes vermelhos, enquanto que, no leilão acima, também com os naipes vermelhos, o abridor mostrou 17+. É claro que o naipe mostrado inicialmente é mais longo do que o mostrado posteriormente.

Resumindo, temos então diversas maneiras de mostrar mão mais forte que mão mínima, desde saltar em algum naipe, passando pela “voltinha” e pelo “rever” e culminando com o 4º naipe, que é sempre forçante a “game”.

Mãos médias são problemáticas para marcar?

E quando são duas mãos médias? Aí o fator “reavaliação de mão” entra em jogo. Em geral a parceria irá a “game”:

ABRIDOR	RESPONDEDOR
♠ AK1042	♠ 973
♥ Q108	♥ A2
♦ K654	♦ J109
♣ A	♣ KQ763

nestas mãos, a despeito dos 26 PCAs nas duas mãos e o “fit” em ♠, “game” em ♠ ou ST não é nenhuma certeza, embora muitos jogadores o marquem. Um exemplo de leilão poderia ser:

1♠	3♠
4♦	4♥
4♠	passo

O abridor, com 16 PCAs e 17 PTs abre em 1♠. O respondedor, com 10 PCAs reavaliados³³ em 11 PTs para jogar em ♠, mostra sua mão intermediária com 3♠ (abono e 10-11 PTs). O abridor tem mão melhor, e mostra seu naipe lateral de ♦ para ver se esta notícia anima o parceiro. O respondedor já contou sua história, mas já que o parceiro não marcou 4♠ direto acha que não há mal nenhum em mostrar seu ás de ♥. O abridor agora marca 4♠ deixando qualquer outra ação a cargo do parceiro. Este, com J109 em ♦ (o outro naipe em que o parceiro está interessado), acha que já fez o que podia e passa. Bem marcado.

Resumindo, depois da abertura de 1 em naipe, a parceria deve o mais rapidamente possível estabelecer o “fit” ou a falta dele. Em geral as mãos com “fit” em naipe rico jogarão em naipe rico, enquanto que, em geral, as mãos com “fit” em naipe pobre ou sem “fit” jogarão em ST. De vez em quando será até correto jogar um parcial em naipe pobre ou até mesmo “game” em ♣ ou ♦.

A força das mãos para decisão de jogar parcial, “game”, “petit” ou “grand”, seguem a tabela dos 25 pontos:

Abaixo de 25 pontos, jogar em parcial

25+ jogar pelo menos em “game”, desde que em ST, ♥ ou ♠.

Para jogarmos “game” em naipe pobre, precisamos do equivalente a mais um ás, ou 29 pontos.

Os “petits” demandam mais um ás equivalente, ou 33 pontos, e

Os “grands” precisam de um ás equivalente a mais, ou 37 pontos.

A tabela abaixo mostra a relação de força e os contratos objetivos conforme as mãos do abridor e do respondedor:

Abridor:	13-15 é mão mínima	16-18 é mão média	19-21 é mão máxima
Respondedor	6-9 é mão mínima	10-12 é mão média	12+ é mão máxima

³³ Como vimos no curso, DEPOIS que um “fit” é estabelecido, podemos reavaliar a mão que tem MENOS trunfos da seguinte maneira: 5 pontos por um “void” em naipe lateral, 3 por uma seca e 1 por um “doubleton”, por efeito de possíveis cortes nestes naipes pela mão que tem menos trunfos.

O nível de contratos pode ser definido como na tabela orientativa abaixo:

Abridor / respondedor	Mínima (13-15)	Média (16-18)	Máxima (19-21)
Mínima (6-9)	Parar em parcial	Abridor convida depois que respondedor limitou	Abridor marca 'game'
Média (10-11)	Respondedor convida depois que abridor limitou	Marcar 'game' (qualquer um da parceria)	Investigar 'petit'
Máxima (12+)	Respondedor marca 'game'	Investigar 'petit'	Marcar 'petit', investigar 'grand'

Métodos para marcação de "slams"

Completando este tópico, aprendemos no curso duas vias principais para marcação de "slams":

- 1) Uso de "Blackwood" ou
- 2) Uso de "cue bids"

Vamos ver o que são essas coisas. O "Blackwood" é uma marcação convencional, que significa que é um código, e não tem significado natural. Em bridge usamos varias vezes para marcações convencionais. Nosso sistema tem apenas três. Esta é a primeira que vamos mostrar na sequência da apostila. Aprendemos que, em ST, precisamos de 9 vazas (3ST) para marcarmos "game". Embora 4ST e 5ST sejam também "games", é claro que todos preferem marcar 3ST, porque o contrato precisa de menos vazas, sendo portanto mais fácil que os outros (4 e 5 ST) para cumprir. Como então 4ST parece ser uma voz ociosa, porque não dar um significado codificado para ela? Esse foi o pensamento de Easley Blackwood quando inventou uma das mais populares convenções que jogadores de bridge do mundo inteiro usam.

Imagine que seu parceiro abriu em uma ♠ e você tem

♠ Q32
♥ KQJ10
♦ AQJ3
♣ A6

Bela mão, não? 18 PCAs. Mesmo que o parceiro têm, em conjunto, de 31 a 33 PCAs na linha, o que

tenha mínimo (13-15), vocês os coloca bem dentro da região de "petit".

Como você não pode abonar diretamente com mão forte, você marca 2♦, que é uma pequena mentira (seu naipe de ♦ não é 5º), mas, como você espera terminar em ♠ de qualquer forma, não há problema. Seu parceiro responde 2♠, mostrando 13-15 e um naipe provavelmente 6º de ♠ (ele repetiu as ♠, mostrando que o naipe deve ser mais longo que as 5 cartas prometidas pela abertura). Você então marca 3♠, mostrando ao parceiro que deu a "voltinha" e ele vai direto a 4♠, confirmando seu mínimo. Você, porém, não está pronto para desistir ainda. Sua mão é boa demais para isso. Sua preocupação é que os adversários não tenham duas vazas logo de cara (chamamos estas de "vazas rápidas") e possam derrubar o contrato antes que o parceiro consiga trabalhar com suas magníficas cartas altas.

Pelo leilão do parceiro ele pode ter, por exemplo: têm os ases de ♠ e ♥ para bater antes que seu derrubando seu "petit". Mas o parceiro pode

♠ KJ10987
♥ 3
♦ K67
♣ KQJ

Com esta mão os adversários parceiro pegue a mão, muito bem ter esta outra mão:

♠ AK9876
♥ 2
♦ 1042
♣ KQ2

Agora 6♠ deve fazer com conforto, embora, como no caso da outra mão, seu parceiro tenha dado mínimo total. Sua única preocupação é saber dos ases de seu

parceiro. Se ele tiver pelo menos 1 ás 6♠ devem ser batidas³⁴. Você então utiliza a convenção Blackwood, e marca 4ST perguntando quantos ases seu parceiro tem. O leilão ficou assim:

1♠ 2♦
2♠ 3♠
4♠ 4ST (parceiro, quantos ases você tem?). E ele responderá da seguinte maneira:

5♣ (tenho 0 ou 4 ases)³⁵

5♦ (tenho 1 ás)

5♥ (tenho 2 ases)

5♠ (tenho 3 ases)

Na primeira mão o parceiro responderá 5♣ e você encerrará o leilão tristemente em 5♠, enquanto que, na segunda mão, o parceiro admitirá que tem 1 ás com 5♦ e você marcará 6♠ correndo o pequeno risco que o parceiro não tenha o rei de trunfos. Como ele tem, o final deverá ser feliz.

Caso a parceria tenha todos os ases o perguntador de 4ST pode ainda prosseguir o leilão para 5ST para verificar o número de reis do parceiro, para eventualmente jogar “grand”. A tabela segue a mesma lógica: 6♣ para 0 ou 4 reis, 6♦ para um rei, etc.

Uma palavra de aviso para quem usa “Blackwood”: a convenção não serve para saber se existem ou não 12 vazas para a parceria. Existe para saber se há ou não risco dos adversários baterem duas vazas rápidas no início do carteio. No exemplo dado, nosso respondedor queria jogar “petit” desde que o leilão começou. Não foi o número de ases do parceiro que o animou. Muito ao contrário, quando o parceiro disse-lhe que não tinha nenhum ás ele parou o leilão no nível 5 com grande decepção.

Outro problema em jogar “Blackwood” é NUNCA empregar a convenção quando temos mão com duas perdedoras rápidas em um naipe ou com um “void”. Imagine as mãos abaixo:

Mão “A”	mão “B”
♠ KQ3	♠ KQ3
♥ KJ103	♥ KJ103
♦ AQJ3	♦ AKQJ76
♣ QJ	♣ -

E imaginemos que o leilão na mão “A” siga:

Parceiro	nós
1♠	2♦
2♠	3♠ (“voltinha”)
4♠	?

Não podemos (não devemos) marcar 4♠ Blackwood agora. Se o parceiro marcar 5♦, que ás ele tem? Se for o de ♠ os adversários podem perfeitamente bater ás e rei de ♣ antes que o parceiro possa pegar a mão. Como fazer?

Na mão “B” o leilão foi

Parceiro	nós
1♣	1♦
1♠	2♥
2ST	3♦
3♥	

E agora? Parece que ♦ seja quase que auto-parceiro como 4º naipe,

não temos “fit” nenhum, embora nosso naipe de suficiente. Nossa voz de 2♥ foi interpretada pelo portanto ele não sabe que temos ♥, mas marcou

³⁴ Quando um contrato parece sólido, dizemos em bridge que a mão é “batida”.

³⁵ Tem gente que pergunta “mas isso não dá confusão?” a resposta é que muito raramente quem pergunta não tem ás nenhum, e portanto 5♣ acaba sendo mesmo é zero ases. Além disso, a diferença de força entre nenhum e 4 ases (16 pontos) é alta demais para confundir quem quer que seja.

3♥ de qualquer forma, mostrando um provável naipe 3^o, o que não nos adianta muito, pois estaríamos no “fit” 4-3. No desespero podemos até tentar jogar em ♥, mas se o parceiro não controlar ♣ uma saída nesse naipe nos encurtaria ainda mais e um “slam” estaria em risco, apesar de todos os pontos da mão. Não dá para perguntar ases porque, se o parceiro tiver 2 permaneceremos em dúvida sobre o contrato final: se o parceiro tiver o ás de ♣ entre seus dois (prováveis) ases provavelmente queiramos jogar em 6ST e, se não, 6♦. Como fazer?

É para responder estas perguntas que temos o segundo método para chegar a “slams”, o “cue bid”. A palavra “cue” em inglês tem vários significados, mas o que nos interessa é “pista” em português. “Cue bid” significa, literalmente, “marcação em pista”. É com ela que damos uma “pista” de controles em nossas mãos ao parceiro. Voltemos às nossas mãos problemáticas:

Mão “A”:	Parceiro	nós
	1♠	2♦
	2♠	3♠ (“voltinha”)
Após as	4♠	5♦
“cue bid”).	5♥	5♠
Nós agora	6♠	

4♠ do parceiro marcamos agora o ás de ♦ via 5♦ (o O parceiro agora colabora marcando o ás de ♥ via 5♥. não temos mais nada a acrescentar, e marcamos 5♠. parceiro, percebendo que o problema está no naipe de ♣ (que pulamos quando marcamos 5♦) e olhando para o ás de ♣ (ou para uma seca ou “void”) agora marca 6♠ com confiança.

Mão “B”: Depois de 3♥ marcamos 4♦, para mostrar: mão além de “game”, além de afirmar que o naipe de ♦ é sólido sólido. Parceiro agora marca o ás de ♥ (que já sabíamos porque marcou ST depois de nosso 4^o naipe³⁶). em nossa campanha em mostrar mão forte com 4♠, que o sabe ser meramente “cue bid” depois de nossa intensa ♦, e finaliza o leilão com 6ST ou 6♦, conforme for sua mão. É preciso salientar que poderíamos confortavelmente ter marcado 3♠ em vez de 3♦ em nossa 3^a volta de leilão, mostrando abono retardado (3 cartas) de ♠, mas como nosso naipe de ♦ é realmente muito bom preferimos adotar o leilão que está mostrado.

Mão “B”:	Parceiro	nós
	1♣	1♦
	1♠	2♥
	2ST	3♦
	3♥	4♦
	4♥	4♠
	6ST/6♦	

que quer ir ou semi-que ele tinha, Prosseguimos parceiro agora marcação de

³⁶ Quando marcamos 4^o naipe forçante não necessariamente temos esse naipe. o parceiro então marca ST só se tiver pega nesse naipe. como estamos olhando para o rei de ♥ em nossa mão, o parceiro deve ter o ás (ele pode ter a dama 3^a ou 4^a, mas a aposta melhor é ele ter o ás.

Resumo geral leilão **sem** interferência:

Abridor	Respondedor	Abridor	Respondedor	Abridor
Ilimitado: (13-21) 1♣, ♦, ♥, ♠	Passo – 0-5	-	-	-
	Limitado fraco: Abono simples 1ST	Capitão Passa Novo naipe sem rever Convite no naipe Convite em ST Game Novo naipe com rever	- gostou ou não (pode passar) aceita ou não aceita ou não BSP gostou ou não	define passa passa - define
	Limitado forte Abono em salto ST em salto Novo naipe	Capitão define ou continua define ou continua gostou ou não	Passa ou descreve Passa ou descreve Passa ou descreve	- - -
	Ilimitado: Novo naipe	Limita a mão: Repete naipe	Capitão Marca outro naipe (F) ³⁷ Abono ou ST “ao nível” Abono ou ST em salto Remarca naipe (sign off)	Abona, remarca ou ST Deve passar Passa ou marca game Deve passar (*)
ST “ao nível”			Marca outro naipe (F) Abono ou ST “ao nível” Abono ou ST em salto Remarca naipe (sign off)	Abona, remarca ou ST Passa ou aceita Passa ou aceita Deve passar
Novo naipe sem rever			Marca outro naipe (FG) ³⁸ Volta p/ no naipe inicial Abona novo naipe (convite) Convida em ST Remarca naipe (sign off)	Prossegue Deve passar Aceita ou não Aceita ou não Deve passar
Novo naipe com rever			Marca 4º naipe (FG) Escolhe um dos naipes Marca ST “ao nível” Marca 3ST Remarca naipe (sign off)	Prossegue Decide se vai ou não Decide Deve passar Deve passar
1ST	Capitão 2♣ (stayman) 2♦, ♥, ♠ ou ST	Responder Aceitar ou não	Decidir Passar, decidir ou convidar	Passar Decidir
2♣	2♦ outro (positivo)	Naipe 2ST (23/24) 3ST (25/26) Naipe ou abono	Abono, naipe ou ST Única voz que permite passar ? Abono, outro naipe, repetir	Etc
2/3/4♦, ♥, ♠	2ST (F) outro naipe (F) passo abono	Responde Responde PASSA PASSA	A seqüência 2♣ 2♦ 2ST é a única que faz do respondedor o capitão da dupla na abertura de 2♣, exatamente porque o abridor resolveu limitar sua mão.	
2ST	Passa Transfere (FG) 3ST	O único sign off quando o parceiro abre de 2ST é passo. Qualquer transfer já é FG		

³⁷ O respondedor mostrou uma ‘novidade’... forçante por uma volta

³⁸ Situação coberta em sala de aula, de 4º naipe forçante

FAMÍLIA DAS ABERTURAS DE MÃOS BALANCEADAS

Antes de mais nada devemos definir o que é “mão balanceada”: ela *contém no máximo um naipe com 2 cartas*. Todos os demais terão 3 ou mais cartas. Isso restringe as mãos balanceadas em três tipos básicos: a 4-3-3-3, a 4-4-3-2 e a 5-3-3-2.

Nas aberturas de ST, como o abridor definiu sua mão num intervalo pequeno e sua distribuição é regular, será o respondedor que decidirá sobre o contrato final:

- 1) Passando
- 2) Convidando o parceiro a ‘game’, ‘petit’ ou ‘grand’ em ST
- 3) Marcando diretamente o contrato final, quer diretamente quer via ‘transfer’
- 4) Perguntando se o parceiro tem ou não naipe rico 4^o

Em outras palavras, uma vez o abridor tendo definido sua mão como regular com intervalo predeterminado, seu parceiro será automaticamente o capitão da dupla.

Em nosso sistema definimos as aberturas de ST como segue:

1ST → 15-17 2ST → 20-21 3ST → 25-27³⁹

Podemos notar que há falhas nas aberturas acima. Por exemplo, o que fazer se temos mão de 18 PCAs balanceada? Seria forte demais para abrir de 1ST e fraca demais para a abertura de 2ST. Para resolver este problema temos as sequências em que a mão balanceada de ST é marcada por uma sequência *indireta*:

1n(aipe)	1n' (outro naipe)	
1ST		esta sequência tende a mostrar que o abridor tinha de 13 a 15 PCAs, e mão balanceada
1n	1n'	
2ST		já nesta o abridor mostra 18-19 PCAs com mão balanceada
2♣ ⁴⁰	2n	
2ST		agora são 22-24 com mão balanceada
E por aí vai.	2♣	2n
	3ST	mostra 27-28 com mão balanceada, e
	2♣	2n
	4ST	mostra 29-30 com mão balanceada

E esta é toda a família de aberturas com mão balanceada, que passaremos a chamar de aberturas de ST, para encurtar. Não importa a força mostrada pelo abridor, por causa das características de sua abertura (pequeno intervalo de pontos e mão balanceada) o capitão da dupla será **sempre** o respondedor, seu parceiro.

³⁹ Quase nenhum outro sistema define 3ST desta forma, mas o nosso, sim. Mais tarde vocês poderão ou não alterar o significado da abertura de 3ST com seus respectivos parceiros, se assim o desejarem.

⁴⁰ Forte, 22+. Ver a seção “aberturas fortes”

Suas opções são

- 1) Passar, definindo o contrato final
- 2) Convidar o parceiro a game, "petit", ou "grand" em ST mesmo. Por exemplo:

1♣	1♥	1♦	1♠	1ST	4ST	1ST	5ST
1ST	2ST	2ST	4ST				

Na primeira sequência, após o abridor ter limitado sua mão em 13-15 o respondedor, que pode ter 10-11 PCAs **convida a game** e seu parceiro aceitará se estiver no topo de seus 13-15 (14 "bons" ou 15) e passará com 13 ou 14 "ruins"⁴¹. Na segunda, após mostramos nossos 18-19 pontos o parceiro marca 4ST convidando a seis (em leilões do tipo ST a voz de 4ST serve como convite a 6ST mais do que como "Blackwood"). Aceitaremos com mão máxima ou com 18 pontos "bons". Na terceira sequência o parceiro nos convidou a seis ST diretamente sobre nossa abertura de 1ST e, na quarta, o parceiro garante que há 12 vazas em nossa linha e nos convida a marcar 7 com mão máxima.

- 3) O respondedor pode também, no caso de ter um naipe longo e mão desbalanceada, agir de modo que o parceiro marque seu (do respondedor) naipe longo antes de prosseguir o leilão. A esta manobra damos o nome de "transfer", pois ela **transfere** o carteio para o abridor de ST, protegendo a mão da saída e deixando a mão mais fraca da parceria exposta no morto em vez de ser ao contrário. O "transfer" é dado marcando-se o naipe imediatamente abaixo do nosso. Por exemplo:

♠ QJ876	♠ 654	♠ J109832	♠ AKQJ952	♠ -	♠ 109872
♥ 1098	♥ AKQ76	♥ -	♥ 10	♥ AKQ98732	♥ 106543
♦ J2	♦ Q10	♦ 10982	♦ 543	♦ A	♦ K6
♣ 1075	♣ 876	♣ A10	♣ 63	♣ K654	♣ 2

Todas as mãos acima são mãos de "transfer" quando o parceiro abre de 1ST ou entra em alguma sequência da família do ST. Para simplificar, imaginemos que o parceiro tenha aberto em 1ST. **Na 1ª mão** marcaremos 2♥, pedindo que o parceiro marque ele nossas ♠. Assim que ele o fizer, marcando 2♠, passaremos. A mão é fraca demais para deixar o parceiro em 1ST. Transferindo o carteio, o parceiro jogará com os pontos de sua mão (forte) e com o trunfo do morto. Sabemos que ele tem pelo menos 2 cartas de ♠, portanto 2♠ deve ser um contrato melhor do que 1ST. **Na 2ª mão** marcaremos 2♦ pedindo ao parceiro que marque ♥. Logo que ele o fizer marcaremos 3ST. O que isso quer dizer? Que temos valores para "game" com um bom naipe 5º de ♥ na mão, e pedimos para que agora o parceiro escolha o "game" que quer jogar. Se ele tiver duas cartas de ♥ apenas passará 3ST e se tiver "fit" conosco (de três cartas de ♥ acima) deverá marcar 4♥. **Na 3ª mão** marcaremos 2♥. O parceiro, 2♠. Com 8 PTs na mão e um belo naipe 6º de ♠, convidaremos a "game" com 3♠. O parceiro terá a decisão final: passará 3♠, marcará 3ST ou 4♠ conforme a mão dele. **Na 4ª mão** não daremos escolha ao parceiro. Transferiremos sua abertura de 1ST para ♠ e marcaremos 4♠ na volta. Sabemos que a mão tem "game" (os 15-17 do parceiro somados aos nossos 10 PCAs e 13 PTs garantem praticamente que há "game" em nossa linha) e que há "fit" em ♠, porque o parceiro tem pelo menos duas cartas no naipe. **Na mão #5** transferiremos para ♥ e depois marcaremos 3♣, mostrando o naipe lateral. Qualquer outra marcação do parceiro marcaremos ♦, "cue bid" e depois ♥ de novo. Essa sequência deve dar ao parceiro a visão de nossa mão: ♥ longas e fortes, e mão que deve ir a "slam" caso o parceiro tenha pelo menos a

⁴¹ O que determina se u'a mão é "boa" ou "ruim" é a presença de cartas intermediárias altas de suporte e/ou honras nos naipes longos: ♠ AK ♥ 98765 ♦ A54 ♣ Q63 é u'a mão de 14 pontos "ruins", enquanto que ♠ A2 ♥ AK1087 Q109 1087 é mão com 14 pontos de qualidade muito superior. Na primeira mão não aceitamos convite do parceiro, mas o aceitamos na segunda, após um leilão do tipo 1♥/1♠/1ST/2ST

dama de ♣ em sua mão. **Na 6ª mão** transferiremos para ♥ e depois marcaremos nossas ♠: isso mostra 5-5 nos ricos e mão fraca, de distribuição intensa.

O respondedor pode também marcar o contrato final diretamente, em geral em ST mesmo. Isto ocorre quando sua mão é orientada a naipe pobre, porque nesses casos preferimos jogar no 'game' de ST, que requer apenas 9 vazas do que no 'game' em naipe pobre, que necessita de 11. As mãos abaixo são todas exemplos de marcação de 3ST depois que o parceiro abriu em 1ST:

♠ A2	♠ A2	♠ K5	♠ AK	♠ AQ3	♠ J106
♥ J108	♥ 1075	♥ A9	♥ Q109	♥ KJ6	♥ K72
♦ Q10765	♦ KQ45	♦ J1098	♦ KQ105	♦ 765	♦ AKQ
♣ K104	♣ J1098	♣ Q9876	♣ 8765	♣ A1064	♣ J543

As três primeiras mãos têm 10 pontos em cartas altas (PCAs). Somando nossos 10 com o mínimo que o parceiro pode ter, que é 15, dá 25, que é nosso número mágico para 'game' em ST ou em naipe rico. Sabemos que não há "fit" em naipe rico, porque o parceiro abriu em ST, não devendo, portanto, ter naipe rico 5º. Marcamos 3ST diretamente. Nesses casos. As três últimas mãos têm 14 PCAs. Somando com o máximo que o parceiro pode ter para abrir em ST chegamos a 31 pontos. As mãos são "quadradas", com distribuição pouco interessante (não podemos nem ao menos reavaliá-las por não terem nenhum ponto de distribuição). Precisamos de um mínimo de 33 PCAs em mãos regulares para marcarmos "petit", portanto nem ao menos convidaremos o parceiro: marcaremos 3ST diretamente com estas mãos. O mesmo ocorre com as seguintes mãos, o parceiro agora tendo aberto de 2ST (20-21):

♠ 1087	♠ A5	♠ 1097	♠ AJ2	♠ Q3	♠ J2
♥ A109	♥ J10	♥ Q73	♥ J6	♥ Q53	♥ 1043
♦ 109854	♦ 6545	♦ K9852	♦ K108	♦ AQ32	♦ 873
♣ J8	♣ 95432	♣ 76	♣ Q765	♣ J1095	♣ AKQ54

Novamente as três primeiras mãos são exemplos de marcação de 'game' com mão mínima e as três últimas com mão máxima, mas em todas elas é recomendável marcar 'game' diretamente sobre a abertura de 2ST do parceiro. Outras mãos da 'família' ST seguem o mesmo exemplo. Imaginem o seguinte leilão inicial:

1♣ 1♦
2ST

o parceiro, através de sua marcação de 2ST mostrou mão de 18-19 PCAs. Com as mãos abaixo marcaremos 3ST diretamente:

♠ A9	♠ K53	♠ 964	♠ KQJ	♠ 1085	♠ 842
♥ 965	♥ Q87	♥ 863	♥ AK4	♥ J73	♥ J65
♦ K965	♦ Q1087	♦ KQ43	♦ 5432	♦ AK1097	♦ Q43
♣ 10872	♣ 654	♣ Q103	♣ 853	♣ A6	♣ AKQJ

Novamente, as três primeiras mãos representam mãos mínimas para a marcação direta, enquanto que as últimas três são marcações máximas.

- 4) Resta ainda um caso de resposta a marcações da família ST: Quando temos mão desbalanceada com um naipe longo transferimos o naipe para o parceiro e partimos daí. Quando não temos naipe rico 4^o orientamos o contrato final para ST. E quando temos um (ou dois) naipe(s) rico(s) 4^{o(ou)}? O parceiro pode muito bem ter aberto em ST com um (ou dois) naipe(s) rico(s) 4^{o(ou)}. Queremos saber se ele tem naipe rico porque então a mão provavelmente jogará melhor em naipe (por causa do fator corte) do que em ST. Para isso usamos uma voz **artificial**: 2♣ que, após a abertura do parceiro em ST pergunta a ele se tem ou não naipe rico 4^o, e, se tem, qual é. Isso parece um pouco confuso no início, mas fica muito fácil de usar (e de lembrar) com o uso.

Alguns exemplos:

♠ AK42	♠ J853	♠ 1074	♠ AKQ8	♠ A843	♠ A
♥ J3	♥ 10984	♥ KQ83	♥ J1062	♥ AK	♥ J1032
♦ Q42	♦ K6	♦ J3	♦ Q52	♦ Q542	♦ 109532
♣ 8765	♣ AQ2	♣ KJ108	♣ Q4	♣ J532	♣ AKQ

Nas mãos acima, depois de o parceiro ter aberto de 1ST, queremos saber se ele tem naipe rico 4^o. A maneira de perguntarmos isso a ele é através da voz artificial de 2♣, chamada de 'Stayman', em homenagem a seu criador, um jogador chamado de Sam Stayman. Nas mãos 1 e 5 gostaríamos que o parceiro tivesse ♠. Nas mãos 3 e 6 queremos que ele tenha ♥. Nas mãos 2 e 4 qualquer naipe rico 4^o que o parceiro apresente nos satisfará, e nos permitirá estabelecer o 'fit' 8^o em rico. As respostas do parceiro à nossa pergunta são:

- 2♦: 'não tenho nenhum dos ricos 4^o;
2♥: 'tenho ♥ e posso também ter ♠'; e
2♠: 'tenho ♠ mas não ♥'.

Como seguimos o leilão? Nas mãos 1 e 5 do exemplo, se o parceiro marca 2♦ iremos direto a 3ST. Se ele marca 2♠ marcamos 4♠ e se ele diz ter ♥ (que não nega ♠), marcamos também 3ST. O parceiro, que não é bobo nem nada, se tiver ♠ também além das ♥, raciocinará assim: '*por que será que meu parceiro pediu naipe rico, e depois de eu ter falado que tinha ♥ foi direto a 3ST? Ah, ele deve ter ♠, se não não teria perguntado...*' e marcará ele mesmo 4♠ com confiança que encontrará quatro cartas de ♠ no morto.

Nas mãos 3 e 6 do exemplo, se o parceiro marcar 2♦ ou 2♠ iremos diretamente a 3ST, já que nossas ♥ não 'fitaram'. Se admitir que tem ♥, marcaremos 4♥.

Nas mãos 2 e 4 iremos a 3ST perante a resposta de 2♦ e marcaremos 4 no naipe rico que o parceiro disser que tenha, quando esse for o caso.

Essa pergunta de naipe rico funciona também para as demais situações da família ST. O parceiro abre em 2ST e perguntamos naipe rico com 3♣. Ou, o parceiro abre em 1♣, marcamos 1♦ e ele vai a 2ST, mostrando mão 18-19 balanceada. Perguntamos por naipe rico 4^o eventual com 3♣ e, se o parceiro abrir em 2♣, 22+ (ver aberturas de mãos fortes, mais à frente) e responder 2ST à nossa resposta (também artificial) de 2♦, nos possibilita ainda mais uma vez perguntar por naipe rico com 3♣.

FAMÍLIA DAS ABERTURAS EM BARRAGEM

As aberturas em barragem ocorrem sempre que duas situações simultâneas estão presentes: temos um naipe bem mais longo que o usual na mão e não temos abertura, ou seja, nossa mão não é forte. Nesses casos, nosso objetivo é ao mesmo tempo informar o parceiro da natureza de nossa mão ao mesmo tempo em que procuramos prejudicar os adversários roubando-lhes espaço de leilão. Toda abertura em barragem é fundamentalmente destrutiva, ao contrário das demais aberturas em bridge cujo objetivo é construir diálogo com o parceiro. Quando abrimos de barragem não impedimos o parceiro de conversar, mas avisamos-lhe que nossa mão é especial, e merece ser tratada como tal.

Como a ideia é tomar espaço de leilão, as aberturas de barragem são feitas em níveis superiores ao nível 1, e têm significados bastante específicos:

2♦/2♥/2♠: mostram 6 cartas no naipe de abertura, com mão limitada entre 7 e 12 PTs. Convencionamos também em nosso curso (ou seja, nosso sistema) que essas aberturas seriam *disciplinadas*, ou seja, contaremos uma história definida a nosso parceiro. Exemplos deste tipo de abertura são:

♠ AK9543	♠ 8	♠ K8
♥ 32	♥ AQ10543	♥ J54
♦ J43	♦ 832	♦ KQ8432
♣ 103	♣ Q42	♣ 87

Na primeira mão abrimos de 2♠. Na segunda, de 2♥ e, na terceira, de 2♦. Como podemos ver nos exemplos dados, todos os naves de abertura têm seis cartas e são naves **bons**, ou seja, têm duas das três honras maiores (AKQ). Isso permitirá que o parceiro tome decisões adequadas como veremos mais à frente. A 1ª mão tem 8 PCAs e 10 PTs. A 2ª, também 8 PCAs e 10 PTs. A 3ª é um pouco mais forte, com 9 PCAs e 11 PTs. U'a mão como ♠ KQ9876 ♥ 1098 ♦ 72 ♣ 85 seria o limite inferior deste tipo de abertura, com 5 PCAs e 7 PTs e u'a mão tipo ♠ 2 ♥ AKJ872 ♦ Q65 ♣ 982, com 10 PCAs e 12 PTs, o limite superior.

3♣/3♦/3♥/3♠ mostram mãos com 7 cartas no naipe mencionado e também 8⁴² a 12 PTs. Note-se que o naipe de ♣, ausente nas aberturas de 2 em naipe, aparece agora nas de 3. A explicação para isso é que nosso sistema reserva a abertura de 2♣ para outro tipo de mão, e virá no próximo tópico geral. Abrimos de três em naipe com mãos como no exemplo abaixo:

♠ AK98432	♠ 2	♠ 62	♠ Q4
♥ -	♥ KQ105432	♥ Q7	♥ 6
♦ 872	♦ 872	♦ AQ76543	♦ 742
♣ 432	♣ 63	♣ J3	♣ AQ76542

A mão 1 mostra abertura de 3♠: 7 cartas no naipe e 10 PTs. A mão 2 permite abrimos de 3♥: 7 cartas em ♥ e 8 PTs. Na mão 3 vemos 7 cartas em ♦ e 12 PTs na mão e, na mão 4, temos 7 cartas em ♣ e 11 PTs na mão. Todas elas são bons exemplos de abertura de três em naipe.

⁴² Não é possível termos um naipe sétimo com boa figuração e não termos pelo menos 8 PTs na mão, portanto o mínimo na abertura de 3 em naipe é maior que o mínimo na abertura de dois em naipe.

4♣/4♦/4♥/4♠: são mãos com **oito** cartas no naipe falado e 9 a 12 PTs (os 9 PTs de mínimo deve-se ao fato de não conseguirmos ter um bom naipe 8º com menos de 9 PTs na mão. Tentem e verão que é verdade). Exemplos de aberturas em nível 4 são:

♠ AK8765432	♠ -	♠ 105	♠ Q7
♥ 3	♥ AQ9865432	♥ 54	♥ 8
♦ 72	♦ 543	♦ KQ865432	♦ 73
♣ 84	♣ 93	♣ 10	♣ AQ1087532

Mão 1: 8 ♠ e 11 PTs. Mão 2: 8 ♥ e 10 PTs. Mão 3: 8 ♦ e 9 PTs e mão 4: 8 ♣ e 12 PTs.

O parceiro do abridor de barragem, assim como o do abridor em ST, é o capitão da dupla e decide qual será o contrato final a partir não da força de sua mão (pontos), mas a partir de **contagem de vazas**, que funciona da seguinte maneira⁴³:

Por exemplo, com a seguinte mão:

♠ 7
♥ Q1084
♦ AK8542
♣ 62

you must mark 4♥ if the partner opens in 2♥. Conte as vazas: seis vazas de ♥ na mão do parceiro mais AK de ♦ em sua mão e ou dois cortes em sua mão ou o parceiro conseguirá firmar os ♦ do morto (sua mão será o morto). Portanto, embora o parceiro tenha um máximo de 12 PTs e você tenha 11 PTs, dando um máximo nas duas mãos de 23 PTs, vocês devem ter 10 vazas na mão, porque perdem apenas uma vaza de ♠ e duas de ♣, no máximo.

Outro exemplo interessante:

♠ A87
♥ AK2
♦ A107
♣ J1098

esta é u'a mão que deve marcar **3ST** se o parceiro abrir em 2♠. Por quê? Porque podemos contar 6 vazas em ♠ e três vazas laterais. E se os adversários atacarem ♣? Bem, se insistirem muito no naipe, faremos dez em vez de nove vazas, porque nosso J de ♣ ficará firme.

Outro exemplo, desta vez 'ao contrário': suponha que sua mão é

♠ KQJ10
♥ AJ6
♦ QJ10
♣ QJ10

and your partner opens in 3♥ before you. Sua mão tem 17 PCAs e seu parceiro tem com certeza um naipe de ♥ que deve ser como ♥ KQ109875. O que você marca? 3ST? Os adversários têm a saída e podem muito bem bater AK de ♣ e de ♦ e A de ♠ antes de você pegar a mão. Uma abaixo. 4♥? Eles terão AK de um dos naipes pobres e mais dois ases para bater: de novo uma abaixo. Qualquer contrato de 'game' que você queira marcar, se a mão for bem atacada, deverá cair. De fato, se a mão de seu parceiro tiver distribuição 7-2-2-2 três ♥ irão abaixo, os adversários batendo 5 vazas antes de seu parceiro pegar a mão! Portanto, não caia no canto de sereia de contar pontos quando seu parceiro abre de barragem. Conte vazas.

E as mãos de naipes 9^{os}, 10^{os} e maiores? Nesses casos, recomenda-se abrir de 1 no naipe longo, irrespectivamente dos pontos. Sua mão será neste caso muito forte para fazer barragem.

⁴³ A maior parte dos exemplos desta seção foram obtidos dos exemplos do curso.

ABRINDO COM MÃOS FORTES

Vimos que as aberturas de 1 em naipe mostram força que vai de 13 a 21 PTs. E depois? Não há vida depois dos 21 PTs? É claro que sim. Para essas mãos reservamos em nosso sistema uma abertura *artificial* de 2♣.

Quando abrimos de 2♣ não dizemos nada sobre o naipe de ♣. Na realidade, não dizemos nada sobre naipe nenhum. A abertura é artificial e convencional, mostrando 22+ PTs. O parceiro, com apenas uma exceção, não pode passar antes de a parceria ter atingido pelo menos 'game'.

As respostas à abertura de 2♣ são:

- 2♦ em geral mão negativa (0-7 PTs)
- 2♥/2♠/3♣/3♦ todas mãos positivas, 8+ PTs, naipes pelos menos 5^{os} e 'bons'
- 2ST mão balanceada com 8+

Notem que as mãos 'positivas', como indicam 8+ PTs, mostram que a parceria está **acima** do nível de 'game', sinalizando pelo menos 30 PTs na linha, já que o parceiro abriu com 22+. Nestas mãos (que são raras de acontecer na vida real) a parceria pesquisará 'slam', e não 'game'. Este já é certeza.

A estrutura de respostas à abertura de 2♣ mostrada no curso é básica. Existem outras formas de responder e de desenvolver o leilão, mas fora do escopo de nosso curso. Todas as sequências são forçantes a 'game', com exceção da sequência abaixo:

2♣ 2♦
2ST o abridor mostra nesta sequência mão balanceada de 22-24 PCAs. O respondedor tem as seguintes opções:

- 1) Passo, com 0-2 pontos na mão e mão balanceada (esta é a única possibilidade de a dupla ficar em parcial depois de um dos parceiros ter aberto de 2♣)
- 2) 3♣, que nessa sequência agora é 'stayman' (ver família ST, acima)
- 3) 3♦ ou 3♥, que são 'transfers' para ♥ e ♠, respectivamente, e
- 4) 3ST, para jogar

Leilão competitivo (ambas as duplas têm algo a dizer)

É claro que nem todos os leilões são sem nenhuma interferência. Na realidade, uma parte substancial do que ocorre à mesa de bridge durante os leilões tem os quatro jogadores falando. Existem dois casos básicos. Nós podemos interferir no leilão dos adversários ou eles podem interferir no nosso. Vejamos estas situações nos dois tópicos a seguir.

NÓS INTERFERIMOS NO LEILÃO DELES

Os adversários abriram o jogo e nós queremos interferir. Existem diversos motivos para interferir no leilão deles:

- 1) Queremos chegar ao nosso próprio contrato (interferência construtiva)
- 2) Queremos atrapalhar os adversários (interferência destrutiva)
- 3) Queremos indicar saída ao parceiro
- 4) Acreditamos que os adversários vão cair em seu contrato (dobre punitivo)

Vamos ver as condições desses quatro casos principais dentro do que conversamos no curso. Esta é uma área muito rica e cheia de possibilidades no bridge, portanto não chegaremos nem perto de explorá-la significativamente.

Queremos chegar ao nosso próprio contrato

Isso ocorre em três situações básicas:

- 1) Temos um naipe longo e 'bom', e procuramos jogar parcial (e até 'game' em situações específicas) se o parceiro tiver 'fit' conosco.
- 2) Temos abertura e queremos comunicar isto ao parceiro, para que ele possa agir com esse conhecimento, ou
- 3) Temos mão muito forte (isso é mais raro, dado que o adversário abriu) e queremos comunicar isto ao parceiro

No primeiro caso, sugerimos ao parceiro que nos abone. O problema é que, como os adversários abriram o jogo, e temos alguma força, não sobra muito para os outros dois jogadores, um deles sendo nosso parceiro, portanto nosso naipe de interferência deve agüentar pancada (ou seja, deve ser 'bom'). O que é um 'bom naipe'? por exemplo: ♠ KQ1095 é um bom naipe, enquanto que ♠ Q8765, embora tendo também 5 cartas, não é bom (dizemos que é um naipe 'furado'). Enquanto que com um naipe tipo ♠ 87654 podemos abrir a mão, desde que o restante da mão tenha força de abertura, não devemos interferir com um naipe desse tipo. O parceiro tem que confiar que nosso naipe de interferência é resistente.

E que força a mão deve ter? em geral, a partir de 8 PCAs podemos interferir em nível 1. Para interferir em nível 2 é bom que tenhamos, além de naipe bom, mão de abertura. As mãos abaixo são bons exemplos de interferência quando o adversário de nossa direita abriu em 1♦:

♠ AK1086	♠ 876	♠ 1094	♠ 1094	♠ KQ1032
♥ K87	♥ KQJ96	♥ Q74	♥ 832	♥ K1098
♦ 65	♦ 1053	♦ 85	♦ 4	♦ 64
♣ 1094	♣ K9	♣ AKQJ5	♣ AKQ1098	♣ 1075

Na mão 1 interferimos em 1♠, na 2, em 1♥. Na 3 interferimos em 2♣. Notem que a diferença é dupla: não só o naipe de ♣ é bem sólido como a mão tem abertura! A mão 4 não tem abertura, mas o naipe de ♣ é bom o suficiente para interferirmos. A mão 5 é um caso um pouco mais difícil, mas a maior parte dos jogadores interferiria, por ter ambos os ricos.

Então, com naipe longo e bom, entramos no leilão dos adversários, até para mostrar ao parceiro que não estamos 'mortos'.

Uma palavra de aviso: em interferências, **TODOS OS NAIPES SÃO PELO MENOS 5^{OS}**! Em outras palavras, as regras de extensão de naipe de interferência são diferentes das de abertura, em que apenas os naipes ricos devem ser 5^{OS}.

Existem, porém, mãos em bridge em que temos força de abertura, mas não temos naipe longo ou bom para mostrar ao parceiro. Queremos falar, mas não temos o que. É nesses casos que lançamos mão do 'dobre informativo': imagine que seu adversário da direita abriu em 1♥ e sua mão é

♠ A987
♥ 5
♦ AK93
♣ QJ74

e agora? Exceto pelo naipe de ♥ (que de qualquer forma já tem 5 cartas pelo menos com quem abriu) sua mão joga em qualquer outro naipe, mesmo que a força da mão do parceiro seja moderada (e é mesmo: seu adversário da direita tendo aberto já mostrou 13-21 e você tem excelentes 14 PCAs na mão). Esta é uma rodada provável de disputa de parcial pelas duas duplas. Você quer que seu parceiro saiba que não só os adversários têm abertura: seu lado também tem. Essa é a mão típica de dobre informativo. Seu parceiro sabe que você tem abono⁴⁴ para qualquer naipe que ele fale (com exceção de ♥, naturalmente), e mais, que tem abertura.

Um leilão possível da mão acima seria:

adv dir	você	adv esq	parceiro
1♥	dobro	passo	1♠
passo	passo	2♦	2♠
passo	passo	passo	

No leilão mostrado, o AD abriu em 1♥. Você dobrou com a mão do exemplo acima e o AE passou. Seu parceiro marcou 1♠, sabendo que pode contar com sua mão tendo o naipe de ♠ (pelo menos 3^o) e abertura. O AD passou e você também, já que sua mão não tem mais nada a dizer (lembre-se que você obrigou seu parceiro a falar. Não há garantias de que ele teria falado se você não tivesse dobrado). O AE agora resolveu entrar no leilão, dizendo ao seu (dele) parceiro que tem mão desbalanceada fraca com um naipe de ♦ extenso (se ele tivesse mão boa teria redobrado – ver o que é isso mais abaixo, na próxima seção: 'eles interferem em nosso leilão'). Seu parceiro

⁴⁴ Pelo menos 3^o

agora competiu em ♠, mostrando que realmente tem condições de disputar o parcial em ♠. A voz dele encerrou o leilão.

Este dobre então mostra mãos que têm abono a qualquer coisa que o parceiro marcar, já que ele estará marcando forçadamente. É preciso entender que, quando o parceiro dobra informativo, devemos falar **MESMO QUE NÃO GOSTEMOS DE NOSSA MÃO!!!!** Se não deixarmos o adversário jogar em um contrato dobrado que ele, com preponderância de trunfos, será favorito a fazer.

A exceção a esta regra é quando temos o naipe do adversário! Neste caso, como o parceiro 'segura' todos os demais naipes e temos o adversário 'seguro' no naipe dele, ele não terá hipótese de conseguir realizar seu contrato. Imaginem que o leilão seguiu:

AE parceiro AD
1♥ dobro passo e sua mão é a seguinte: ♠ 2 ♥ AQ8765 ♦ J54 ♣ Q76

Neste caso passar é uma opção interessante, já que o abridor de 1♥ vai ter uma surpresa bastante desagradável (para ele) quando descobrir como estão os trunfos ao redor da mesa. Nesse caso, você estará transformando o dobre informativo de seu parceiro em punitivo, ou seja, é você quem estará punindo os adversários, e não o parceiro, embora ele tenha sido quem dobrou!

Mas como sabemos que o dobre do parceiro é informativo, ou seja, que ele não está dobrando para punir os adversários? Há dois critérios que facilitam nossa vida nestes casos:

- 1) O parceiro do dobrador não falou no leilão (caso ele já tenha passado, isso equivale a não ter falado nada)
- 2) É a 1ª fala do parceiro do dobrador

Nesses dois casos o dobre é informativo. Vejam os leilões abaixo:

N	E	S	O
1♠	X	P	?

N	E	S	O
1♠	X	1ST	?

N	E	S	O
1♣	P	1♦	dobro
1ST	?		

N	E	S	O
1♥	P	1♠	X
1ST	P		

N	E	S	O
1♥	X	2♥	P
P	X	P	?

N	E	S	O
1♦	P	1♠	P
1ST	X	P	?

No 1º leilão, oeste TEM QUE FALAR, a não ser que tenha 6+ cartas de ♠ na mão. Seu parceiro mostrou abertura e desejo de disputar o leilão nos demais naipes. Já no segundo oeste não é mais obrigado a falar, uma vez que os adversários falaram de novo. Ele PODE falar, mas não é obrigatório. Se falar é porque tem efetivamente algo a dizer. No 3º leilão oeste mostrou ao parceiro que tem abertura E OS OUTROS DOIS NAIPES NÃO FALADOS, ou seja, ♥ e ♠, e está pedindo para o parceiro abonar um deles. Como Norte falou no leilão Este pode passar com mão muito fraca ou sem naipe rico (que é o que o parceiro está pedindo). No leilão 4 agora Este, sabendo que o parceiro deve ter os naipes pobres (pelo seu dobre informativo) agora está dobrando PUNITIVO 1ST: comunica ao parceiro que ele, Este, tem os naipes ricos e duvida que os adversários possam fazer 1ST. Neste caso, seu dobre é punitivo (o parceiro já falou e descreveu sua mão). No 5º leilão Oeste passou depois de 2♥ de Sul, provavelmente por ter mão muito fraca. Mesmo sabendo disso Este dobrou de novo. Agora Oeste tem que falar de qualquer maneira, porque seu parceiro está

dizendo a ele que não tolera jogar em ♥ de jeito nenhum (o segundo dobre é tão informativo quanto o 1º nesse caso). No 6º e último leilão Este fez algo estranho: não dobrou da 1ª vez que podia falar, mas dobrou na volta. Por quê? Ele deve ter abertura, mas não dobrou informativo porque não tem pelo menos 3 cartas de ♠! Sua mão deve ser um bicolor de ♥ e ♣ com abertura, e pede para o parceiro escolher um de seus naipes.

O dobre informativo que acabamos de mostrar, com abono para qualquer coisa que o parceiro fale, é limitado: tem força de 12-16 PCAs (13-17 PTs). E se nossa mão for mais forte ainda? Pode acontecer? É claro que pode. Nesses casos, começamos com um dobre que sabemos que o parceiro não passará e depois marcamos nossa mão, ignorando a fala do parceiro! Esse leilão soa estranho porque nós prometemos ter abono pelo menos 3º para qualquer naipe do parceiro, certo? Certo, mas isso quando a mão é limitada a 16 PCAs. Com mãos mais fortes, e exatamente porque são mais fortes, temos o direito de falar de novo. Por exemplo:

Os adversários abriram em 1♥ e temos ♠AKQ1076 ♥3 ♦A5 ♣A765. Não só a mão é muito forte como também tem excelente distribuição. O que fazer? Não podemos marcar 1♠ porque o parceiro passará com uma série de mãos que permitiriam 'game' em ♠, como por exemplo xx-xxx-xxxx-KQx ou ainda xx-xxx-xx-Kxxxx (se você não acredita que podemos fazer 4♠ com a combinação de nossa mão original com qualquer das mãos fornecidas, pegue um baralho e dê uma abertura de 1♥ para um do adversários, como por exemplo Jx-AKQJxx-KQJ-Jx e veja se, com qualquer dos mortos acima você não consegue fazer 10 vazas. Se não conseguir, volte a fazer o curso. Você precisa de um reforço...). Prosseguindo então, a resposta é dobrar. O parceiro vai odiar esse dobre porque terá que marcar 2♦ com a 1ª mão e 2♣ com a 2ª. Você então sobrepujará a marcação do parceiro com a marcação de 2♠ (nem precisa saltar a 3, porque 2♠ já sinaliza mão muito forte, já que você 'tirou' a voz do parceiro), dizendo a ele: 'se você tiver algo acima de zero pontos, marque 'game''. Caso seu parceiro tenha sangue de barata passará, mas se marcar 4♠ será plenamente recompensado com a confiança que demonstrou em seu leilão.

Resumindo, interferimos no leilão dos adversários ou com 1) mão limitada, mas com pelo menos um naipe 'bom', à prova de pancada, ou com 2) mão de abertura, mas sem naipe preponderante (quando dobramos para que o parceiro escolha o naipe da interferência) ou ainda com 3) mão muito forte e naipe preponderante onde planejamos sobrepujar a marcação do parceiro, que então saberá que nossa mão era do 3º tipo.

Tudo isso em naipe. Mas e se os adversários começaram o leilão com 1ST? Agora nosso dobre não pode mais ser informativo: não podemos ter um 'naipe curto de referência' como tínhamos quando a abertura foi em naipe. O dobre de uma abertura de 1ST mostra, em nosso sistema⁴⁵, que também temos uma abertura de 1ST. É raro, mas acontece. Outro ponto a respeito da família ST: quando **interferimos** em ST mostramos mão de ST, isto é, de 15-17, balanceada. É claro que, se o adversário abriu de um em naipe, nossa mão deve possuir 'pega' nesse naipe, idealmente 'dupla pega', ou seja, interrompemos o fluxo deste naipe duas vezes:

♠ AQ9	♠ KJ10	♠ AQ10	♠ QJ106	♠ KQ8	♠ J10876
♥ KJ98	♥ QJ10	♥ K8	♥ KJ106	♥ AQ87	♥ KQ
♦ K54	♦ AJ1098	♦ QJ2	♦ A98	♦ Q107	♦ AJ10
♣ Q109	♣ A5	♣ KJ876	♣ AQ	♣ KJ2	♣ KJ5

Todas as mãos acima são possíveis interferências em 1ST contra uma abertura de 1♠ dos adversários. Note que, na mão 6, nós teríamos aberto em 1♠ se o adversário não tivesse aberto antes de nós. As mãos 1, 4 e 5 são boas intervenções de 1ST contra uma abertura de 1♥ deles.

⁴⁵ Outros sistemas mostram outras coisas

As mãos 2 e 6 apresentam boas interferências de 1ST contra adversários que abriram em 1♦ e as mãos 3 e 6 são boas entradas se o leilão começou com 1♣, mas em geral todas as mãos acima de uma certa forma qualificam como interferência de 1ST contra abertura de 1 em naipe dos adversários, com exceção da mão 6: ela é boa interferência de 1ST contra abertura em 1♠, mas contra as demais aberturas mostra melhor uma interferência de 1♠ sobre 1 em (outro) naipe. Desta vez o naipe está longe de ser 'bom', mas a força adicional da mão permite a interferência, levando-nos ao

MANTRA 4: QUANTO MAIS FORTE A MÃO, MENOS ROBUSTO PODE SER O NAIPE DE INTERFERÊNCIA.

Queremos atrapalhar os adversários

Outra situação de interferência ocorre quando não queremos construir nada, mas apenas atrapalhar o leilão dos adversários. Lembrem-se das aberturas em barragem? A ideia é exatamente a mesma, e as mãos também são exatamente as mesmas. Este é mais um aspecto no qual mãos de barragem são conceitualmente similares às da família ST: não só transferimos a capitania da mão ao parceiro e descrevemos nossa mão de uma vez só, como também abrimos e interferimos com o mesmo tipo de mão:

♠ KQ8765

♥ 3

♦ 1094

♣ J65 com a mão ao lado abrimos em 2♠ se ninguém ainda falou, ou interferimos em 2♠ após abertura de 1 em naipe (desde que não seja em 1♠, é claro) dos adversários.

Queremos indicar saída ao parceiro

Esta é uma forma mais sofisticada de interferência, que vocês aprenderão melhor com a prática do tempo, mas vale a menção aqui. Mas às vezes os adversários nos dão oportunidades de indicar uma saída ao parceiro. Lembrem-se que a carta de saída é a única no ataque todo que é jogada sem que o morto esteja visível, de modo que toda a ajuda para selecionar melhor por onde começar é bem-vinda. Imagine que você tem

♠ 7

♥ AKQ8

♦ 1074

♣ 97643 e o leilão correu como abaixo:

Os adversários estão se preparando para jogar em um parcial (provavelmente) em ♠, e o AD transferiu o carteio para seu parceiro indicando um naipe longo de ♠. Ele não tem ♥. Está mencionando o naipe só para que seu parceiro marque ♠. Dobre, indicando ao parceiro que você aguenta saída em ♥.

AE	parceiro	AD	você
		p	p
1ST	p	2♥ ^(*)	?
(*) 'transfer' para ♠			

Outro exemplo, ainda em sequência de ST dos inimigos:

O leilão foi como à direita, e o AD marcou 2♣ pedindo naipes rico ao parceiro. Seu dobre agora indica ao parceiro saída em ♣. Sua mão pode ser algo como

♠ 432

♥ J4

♦ 9732

♣ AK54 e a saída em ♣ pode muito bem ser a melhor para seu lado. Dobre a marcação de 'stayman' do adversário, indicando isso ao parceiro.

AE	parceiro	AD	você
	p	p	p
1ST	p	2♣ ^(*)	?
(*) stayman			

Em suma, prestar atenção ao leilão dos adversários mesmo quando não planejamos entrar nele sempre paga dividendos.

Acreditamos que os adversários vão cair em seu contrato

Essa é fácil: dobramos para aumentar a penalidade. O dobro punitivo em bridge é uma arte, e não raro acaba saindo pela culatra punindo o dobrador, principalmente quando seu dobre foi mal arquitetado ou ainda quando há elementos de distribuição desconhecidos, mas ainda é uma das grandes fontes de pontos no jogo.

Imagine que você tenha

♠ AQ10

♥ -

♦ J1098

♣ 1095432, e o leilão tenha corrido como segue:

AD	Você	AE	Parceiro
1♠	p	2♦	p
2♥	p	3♣	p
3♦	p	4♦	p
5♦	X	ppp	

as ♠ (quaisquer que sejam elas) de seu AD não servirão para nada; seu parceiro tem as ♥ (como você sabe disso? Eles NUNCA tentaram jogar em ST) e você tem uma vaza de ♦ segura em sua mão, que provavelmente vai atrapalhar bastante os planos dos adversários. Além disso, o naipes de ♣ deles não vai ficar firme. Não há 100% de certeza que você vai derrubar

5♦, mas o contrato deve cair mais frequentemente do que fazer, então esta é a hora de dobrar.

Para finalizar este tópico, uma palavra de aviso: toda a vez que os adversários começarem a fala os naipes que você tem em sua mão, você sabe que a mão está em 'misfit', que é como os jogadores de bridge chamam as mãos em que nenhum dos naipes se viabiliza como trunfos. E também não deve jogar confortavelmente em ST, já que eles não deverão firmar naipes para corrê-los. Entrar nesses leilões é bobagem, porque o 'misfit' que estava com os adversários será transferido para sua parceria. Veja a seguir um exemplo disso:

♠ AQ106

♥ -

♦ QJ6542

♣ 832 você tem essa mão e o adversário da direita marca ♠ e ♦ (seus naipes) e o da esquerda, depois de marcar ♥ uma vez tenta ir a ST. Não é o caso de dobrar, mas sua expectativa é que os adversários tenham muita dificuldade em cumprir qualquer contrato (o AE deve ter o naipes 'redondos' – ♣ e ♥, enquanto que o AD disse ter os 'pontudos', ♦ e ♠) se você tem os naipes do AD, adivinhe que naipes seu parceiro tem? Exato, os do AD. Fique satisfeito de eles estarem no leilão e não vocês!

A mesma ideia ocorre quando temos mão forte e o AD abre... em nosso melhor naipe!:

♠ A2

♥ AQ8765

♦ K10

♣ Q32

com esta mão você ouve seu AD abrir em 1♥! Que fazer? Nenhuma marcação sua fará sentido para o parceiro, portanto PASSE com esta mão! (e outras, com a mesma ideia básica). O leilão fatalmente prosseguirá, porque o AE certamente não gostará das ♥ do parceiro, mas, a não ser que os adversários sejam loucos varridos e acabem num contrato que você possa dobrar, esta é uma daquelas mãos frustrantes em que você tem o que dizer, mas não tem como fazê-lo. É claro que é maravilhoso se o leilão prossegue como 1♥-p-p- e dobro (informativo) de seu parceiro! Aí você pode tranquilamente escolher entre marcar ST em algum nível ou passar, transformando o dobro informativo de seu parceiro em punitivo.

ELES INTERFEREM EM NOSSO LEILÃO

Os adversários são pessoas desagradáveis por definição. Atrapalham nosso leilão quando estamos ansiosos por ter uma conversa relaxada e produtiva com nosso parceiro, e tentam procurar seu melhor contrato, achando que têm tanto direito a isso quanto nós. É bom ter algum tipo de arma para lidar com os pestes. E temos. A própria interferência deles nos fornece elementos de diálogo que sem ela não teríamos. Vejam, por exemplo, o leilão abaixo:

Parceiro	AD	Você	AE
1♥	1♠	?	

e imaginemos que sua mão seja:

♠ 103

♥ K1054

♦ AK10

♣ 10872

um pouco “quadrada”, mas com excelente abono de ♥ (o naipe do parceiro) e claramente mão de convite a “game”. No leilão normal você marcaria 3♥, não é? Teria sido 1♥-3♥. Pois bem. Como o adversário interferiu você pode agora marcar 2♠! É claro que você NÃO quer jogar em ♠, portanto sua marcação só pode ser bom abono de ♥ e mão de convite. A interferência deles permitiu que você descrevesse a mão num patamar bem mais baixo do que o normal.

Outro exemplo: neste caso os adversários dobraram a abertura de seu parceiro. Já vimos que isso significa uma de

Parceiro	AD	Você	AE
1♥	Dobro	?	

duas coisas: ou o AD tem 13-16 com mão de distribuição conveniente (abona qualquer naipe do parceiro dele) ou mão de 17+. Vamos agora dar três mãos possíveis a você:

Mão 1	mão 2	mão 3
♠ AJ3	♠ 7	♠ A10754
♥ 104	♥ 109762	♥ 7
♦ KJ108	♦ J109876	♦ KQ42
♣ 9543	♣ K	♣ QJ10

Você tem estratégias diferentes em cada uma destas mãos, com a informação já adquirida no leilão. Na mão 1, seus ♦ e suas ♠ são boas o suficiente para que você marque 1ST, como se tivesse ignorado a voz do adversário, porém certamente levando-a em conta. Seu AJx em ♠ parece que provê uma ‘pega’ dupla no naipe (se o AD dobrou com KQ em ♠) e

seus ♦ não devem nada a ninguém. O parceiro tem pelo menos 5 cartas de ♥, deixando só os ♣ como problema, mas onde estão os pontos de seu parceiro? Provavelmente em ♥ e ♣, fazendo se ST um contrato bastante jogável. Mão 2: os adversários têm um ‘fit’ tremendo de ♠, ou sua mão assim indica. Além disso, eles não têm muitas ♥, porque você e seu parceiro têm pelo menos 10

delas. É hora de entupir os adversários: marque 4 (ou 5) ♥ e fique vendo os inimigos trocarem informações na estratosfera. E se eles dobrarem? O contrato não deve cair muito, e deve compensar pelo 'game' que eles devem ter na linha deles. Na mão 3, ♠ é o SEU naipe, e você se defende bem caso os adversários marquem algum naipe pobre. O naipe que você não gosta é o de seu parceiro: ♥. Passe como um raio e nem pense em interferir neste leilão. Deixe os adversários com o 'misfit'. O único risco real que você corre é do AE passar punitivo (ver dobre informativo, no tópico anterior), mas nesse caso sua mão deve fornecer vazas suficientes ao parceiro para que 1 ♥ dobradas não seja o pior contrato do mundo. Pode até ser que faça. Mais um último caso desse tipo:

De novo seu parceiro abre em 1♥ e o AD dobra. Dessa vez você tem ♠ KJ65
♥ 7
♦ QJ104
♣ AQ43 a melhor voz agora é REDOBRO, avisando o parceiro da natureza de sua mão: construtiva e com os naipes dos adversários, porém de nenhum 'fit' para o naipe do parceiro. Esse redobro é também informativo e pede ao parceiro que PASSE em sua primeira oportunidade no leilão. Você quer ter a opção de dobrar os adversários (desta vez punitivo) se for o caso.

Resumindo,

Mão 1	mão 2	mão 3
♠ AJ3	♠ 7	♠ A10754
♥ 104	♥ 109762	♥ 7
♦ KJ108	♦ J109876	♦ KQ42
♣ 9543	♣ K	♣ QJ10

Parceiro	AD	Você	AE
1♥	Dobro	?	

Mão 1: marque **1ST**. Você tem 9 belos pontos e segura ♠ duas vezes caso o AD tenha o ás e o rei de ♠. Mão 2: vá direto a **4♥** sem pensar muito. Os adversários podem ou não ter 4♠, mas sua missão é entupi-los. Mão 3: você tem jogo para dobrar o que quer que os adversários falem, e não gosta nada das ♥ do parceiro. **Redobre** para informar ao parceiro que ele deve passar em sua 1ª oportunidade no leilão, deixando o controle da mão para você por pelo menos uma rodada.

Encerrando, se eles interferem em nosso leilão devemos diagnosticar sempre (sendo que nem sempre é fácil fazer isso) se a mão é 'nossa' ou 'deles', significando quem realmente fará o que prometeu. Se a mão é 'nossa' não devemos deixá-los jogar sem punição. Se a mão é deles queremos tentar chegar ao máximo possível de nosso lado para atrapalhá-los. Não é uma ciência exata e, embora uma fonte enorme de discussão e 'stress' quando nós caímos muito, é sempre divertido fazer o adversário se arrebentar sem motivo (nós teríamos caído e eles é que caíram porque não conseguiram passar na hora certa).

O carteio da mão

Se vocês bem se lembram, começamos o curso com rudimentos de carteio. Isso é necessário porque tem muita gente que começa o curso sem saber os nomes dos naipes, quanto mais o que é uma vaza. Durante as primeiras aulas aprendemos as quatro principais maneiras de fazer vaza em bridge:

- 1) Com cartas altas de naipes sólidos ou naipes semi sólidos, que precisavam ser estabelecidos antes
- 2) Com naipes longos
- 3) Pela posição relativa das cartas (finesses), e
- 4) Com trunfos

Vamos revisitar cada uma destas situações. Elas são as fundações do jogo, e tudo o que vocês aprenderem mais tarde, como 'squeezes', 'end plays', 'trump coups', 'smother plays' e jogadas deceptivas serão meras derivações destes temas iniciais.

FAZER VAZAS COM CARTAS ALTAS

Essa é relativamente fácil. Cartas altas fazem vazas. Pronto. É tudo que precisamos saber. Cartas altas em naipes sólidos fazem vazas e cartas altas em naipes semi sólidos podem ser **promovidas** e também farão vazas após isso. Por exemplo, com AKQJ em um naipe faremos 4 vazas nele. Se tivermos KQJ10 teremos que conceder uma vaza ao ás, mas faremos as outras três. Como a pessoa que fez a última vaza é sempre a próxima a jogar, as cartas altas, que fazem vazas, são usadas também para a função de **transporte** do carteio da mão para o morto e vice-versa (e, é claro, se você estiver atacando, de um parceiro para o outro). Vejam o seguinte naipe:

Mão	morto
AK76	QJ3

Com um naipe assim, quantas vazas podemos fazer? Quatro, não? Mas cuidado. Não podemos jogar o naipe numa ordem qualquer. Se jogamos o ás ou o rei da mão precisamos agora jogar uma carta pequena em direção ao QJ do morto, porque, depois de termos jogado ou o ás ou o rei (são equivalentes, porque estão na mesma mão), jogando o 3 do morto, a Q e o J do morto agora estão **secos**, e um deles cairá sob a outra carta alta da mão se a jogarmos. Mas, se tomarmos um pouco de cuidado, faremos facilmente 4 vazas neste naipe.

O naipe representado na mão acima demonstra um dos mantras do bridge, dessa vez de carteio. Como não queremos **bloquear** um naipe (bloquear significa ficar 'preso' no naipe sem poder sair dele – ver exemplo logo a seguir), o mantra é:

MANTRA 5: SEMPRE PROCURAR JOGAR ANTES AS CARTAS ALTAS ONDE O NAIPE ESTÁ CURTO.

Em nosso naipe, a situação fica como mostrado abaixo:

1) Situação recomendada:

Início	vaza 1	vaza 2	vaza 3	vaza 4
AK76	AK7	AK	A	-
QJ3	J3	3	-	-

Vaza 1: a dama da mão e o 6 do morto (jogando as cartas altas onde o naipe é curto). Vaza 2: o valete da mão e o 7 do morto. Vazas 3 e 4: finalmente indo ao morto jogando o ás (ou o rei) e depois, já no morto, jogando a honra remanescente.

2) Situação de bloqueio:

Início	vaza 1	vaza 2	vaza 3
AK76	K76	K7	K
QJ3	QJ	J	-

Vaza 1: o 3 para o ás (poderia ter sido o rei). As duas próximas vazas agora terão que ser feitas da mão pela dama e pelo valete (ou vice versa, não importa). Agora Sul não tem mais nenhuma carta pequena do naipe. Se Norte não tiver entrada lateral o rei ficará 'de castigo' lá, e não poderá fazer vaza, a não ser que os adversários sejam bonzinhos e joguem este naipe para que Sul possa fazer sua vaza.

Portanto, para não se bloquear um naipe é preciso jogar antes as cartas altas onde o naipe está mais curto.

Outras situações de estabelecimento de cartas (ou de **promoção**, como é normalmente chamada esta situação) são mais fáceis de ver nos exercícios (não tão fáceis de ver à mesa):

J1054 No naipe à esquerda, podemos estabelecer uma vaza jogando-o repetidas vezes. Depois de AKQ terem sido jogados, ou o J ou o 9 ficarão bons, mas eles precisaram da ajuda do 9832 10 e do 8 (nesta situação, J1098 são equivalentes) para a promoção.

Sendo bridge um jogo de vazas e sendo verdade que quanto mais vazas fizermos para nosso lado melhor, é importante sabermos como promoção funciona.

Mas são só cartas altas (e aquelas que são promovidas) que fazem vazas? De forma alguma. Também é possível

FAZER VAZAS COM NAIPES LONGOS

Cada naipe tem 13 cartas e somos obrigados a **seguir naipe** pelas leis do jogo. À medida que um naipe é jogado, as cartas (altas, médias e baixas) vão sendo usadas pelos jogadores, até que não restem mais muitas cartas de um dado naipe. É neste contexto que cartas pequenas tornam-se vazas, porque são as únicas que restam. Vejamos um exemplo ilustrativo:

QJ	A765432	109
	K8	

No naipe mostrado, depois que fizermos a 1ª vaza com o rei (a carta alta onde o naipe está curto), coletando o valete, o dois e o nove, e a 2ª vaza com o ás (coletando a dama, o oito e o dez), o 76543

estarão 'bons', ou seja, todos farão vaza, já que não haverá mais cartas deste naipe com ninguém. Dizemos que o naipe 'ficou firme', ou que 'firmamos' as cartas do naipe.

É claro que um naipe não precisa estar como o exemplo mostrado. Nele, cada um dos adversários tinha exatamente duas cartas no naipe. Não precisa estar assim. A distribuição das cartas nas mãos dos adversários pode estar diferente. Em nosso exemplo poderia estar

A765432		
QJ10	9	
K8		

ou ainda, estar assim: esquerda, temos que já aprendidas: quero cartas longas, mas

A765432		
QJ109	-	
K8		

no exemplo à juntar duas lições aproveitar minhas depois de jogar o

rei e o ás ainda precisarei conceder uma vaza aos adversários antes de poder aproveitar as demais cartas do naipe. Isto requerirá uma **entrada** adicional na mão que contem o naipe longo. No segundo exemplo, o da direita, terei que dar **duas** vazas aos adversários para aproveitar as demais cartas pequenas. Isso significa ter duas entradas adicionais na mão onde o naipe está longo. Considerando os três exemplos dados, podemos dizer que, para uma combinação de naipe como esta, podemos fazer um número variado de vazas: de 7 (quando as cartas que não estamos vendo estão distribuídas 2-2 com os adversários) até apenas 5 (quando as cartas que não estamos vendo estão 4-0).

A765432
K8

E como sabemos como estão as cartas que não vemos? A resposta é simples: não sabemos. À medida que a mão se desenrola através do leilão e do carteio ficamos sabendo cada vez mais sobre ela, mas no início, nosso nível de informação é zero, ou muito baixo. Há probabilidades de distribuição 'a priori', no anexo 5.

Mas fica melhor: nos exemplos dados até aqui os naipes longos tinham cartas altas contidos neles. Isso pode não acontecer e mesmo assim as cartas longas farão vaza, desde que possamos controlar a mão fora do naipe longo, ou seja, recuperar a iniciativa da mão de forma a jogar o naipe que nos interessa. Vejamos mais um exemplo

765432	
AKQ	J10
98	

Neste naipe temos 8 cartas divididas 6-2 entre a mão e o morto. Não temos **nenhuma** honra nele, mas, após concedermos três vazas ao ás, ao rei e à dama, ficaremos com três vazas firmes do naipe no morto. É claro que teremos que dar a mão três vezes aos adversários, e, portanto, teremos que recuperá-la também três vezes para que possamos continuar a jogar nosso naipe (a não ser que os adversários façam isso por nós, mas porque o fariam? Mais sobre este assunto mais abaixo).

Portanto, naipes longos fazem vazas, dependendo da distribuição do naipe com os adversários. Só que também vimos que, para fazer estas vazas, temos que dar a mão aos adversários e recuperá-la mais tarde para prosseguir em nosso plano de ação. Isso significa que temos sempre uma corrida no carteio: *quem consegue tirar os controles do outro primeiro*. No caso de naipes longos sem cartas altas teremos que dar a mão aos adversários várias vezes para liberar nossas cartas longas, enquanto que, se nosso naipe longo já tiver controles embutidos, nossa tarefa de estabelecê-lo ficará mais fácil. Quantos mais controles 'internos', por assim dizer, tivermos, mais fácil é o carteio e o controle da mão. Por isso, mãos com naipes que têm estas características (longos e fortes), são consideradas mais fortes.

Outra coisa que aprendemos a fazer foi 'contar' a mão dos adversários. No anexo 5 estão as probabilidades de distribuição das cartas que não vemos, mas na prática não precisamos decorar nenhum destes números. Há uma regrinha muito conhecida que diz "*quando não vemos um número par de cartas elas devem estar irregularmente distribuídas e quando não vemos um número ímpar de cartas elas devem estar distribuídas o mais regularmente possível*". Isso significa que, se nos faltam 4 cartas de um naipe é mais provável que estejam distribuídas 3-1 do que 2-2 e

que, quando nos faltam 5 cartas elas estão provavelmente 3-2. Olhando na tabela do anexo 5 realmente vemos que 3-1 é 49.7% enquanto que 2-2 é 40.7% e que 3-2 é 67.8% enquanto que 4-1 é 28.3%.

FAZER VAZAS PELA POSIÇÃO DAS CARTAS

Também aprendemos a fazer 'finesses'. Uma finesse nada mais é do que **fazer vaza com uma carta de menor valor, porque o jogador que tem a carta que poderia ganhar dela já efetuou sua jogada**. Em outras palavras, podemos fazer vazas com cartas de menor valor **antes** de promovermos estas cartas porque a posição delas à mesa é favorável. Veja o exemplo abaixo:

Norte 23	Este K10
Sul AQ	

O naipe está distribuído como vemos ao lado. Quando Norte joga uma carta (não importando qual), Este tem que decidir que carta jogar **antes** que Sul. Resultado: se Este coloca o rei, Sul ganha com o ás, e se Este coloca o 10, Sul cobre com a dama fazendo a vaza, porque a carta que ganha da dama (o rei) já não foi jogada.

Finesses podem ocorrer em diversas situações. A mostrada no exemplo acima é chamada de 'finesse simples', porque estamos à cata de uma carta, no caso o rei. Qualquer carta pode ser objeto de finesse, inclusive o ás:

Norte 23	Este A9
Sul K6	

Norte joga uma carta pequena. Se Este joga o ás, Sul joga o 6. Se Este joga o nove, sul joga o rei, e vai fazer a vaza, porque o ás, que é a carta que ganha dele, já não foi jogada...

Há outros tipos de finesse, por exemplo, a 'finesse dupla', em que procuramos **duas** cartas, e não uma só. Na mão abaixo, queremos jogar o naipe mostrado para fazer três vazas:

Norte 234	Este KJ8
Sul AQ10	

Norte de novo joga uma carta pequena. Este tem 3 opções: ou joga o oito, ou o valete ou o rei. Sul tem uma resposta a cada uma das opções de Este: se ele joga o oito, Sul cobre com o dez (e faz a vaza, e precisa voltar à mão de Norte para repetir a finesse). Se joga o valete Sul cobre com a dama e volta a Norte para jogar de novo o naipe em direção à mão. Finalmente, se joga o rei, Sul ganha com o ás e volta a Norte para jogar pequena de novo em direção à Q10 da mão, finessando Este, que agora tem J8.

Mas, como sabemos que uma finesse funcionará? A resposta é simples: não sabemos, mas sabemos, isso sim, que se jogarmos o naipe sem fazer a finesse provavelmente faremos menos vazas do que se a fizemos. E bridge é um jogo de vazas... No primeiro exemplo, se jogamos o naipe da mão para o morto (de Sul em direção a Norte) só faremos o ás. No segundo, jogando da mão para o morto não faremos nenhuma vaza e no terceiro, jogando o naipe da mão só faremos o ás. A finesse é uma jogada de 50%. Metade das vezes acertaremos, a outra metade não. Mas ainda vale a pena, porque a alternativa é um acerto de zero por cento. Note que, no terceiro exemplo, e se você se lembra de suas aulas de estatística, temos que 'acertar' o 50% da finesse duas vezes em seguida, o que dá 50% para a primeira, mas 25% (50% dos 50% que acertamos da primeira vez) para a segunda. Dizemos então que uma dupla finesse é uma jogada de 25%, diferentemente da finesse simples, que é de 50%.

FAZER VAZAS ATRAVÉS DE 'CORTES'

Aprendemos no curso de bridge que, sempre que temos um naipe de pelo menos 8 cartas entre as duas mãos, temos um 'fit' 8^o, que nos dá uma opção confortável de nomear este naipe como 'trunfo'. O que é trunfo? É um naipe cujas cartas sobrepujam as dos demais quando estão na mesma vaza. As regras do bridge continuam valendo, ou seja, ainda somos obrigados a jogar o naipe definido pela 1^a carta jogada na vaza, mas, quando não temos mais cartas deste naipe e o jogo é em trunfos, podemos jogar uma carta de trunfo na vaza, 'cortando' a vaza.

Portanto, cada carta de trunfo age como uma carta alta, ou até mesmo um ás, independente de seu valor. É claro que, dentro do naipe de trunfo, a hierarquia das cartas continua valendo, ou seja, o ás de trunfos ganha do rei, que ganha da dama e assim por diante, até o 2 de trunfo, que não ganha de nenhuma das cartas de trunfo mas ganha de qualquer ás de naipe lateral.

Portanto, ter muitos trunfos é mais que desejável, é fundamental. E é por isso que, durante o leilão, procuramos definir não só o número de cartas altas que temos nas duas mãos da parceria, como também quantas cartas de trunfos entre as duas mãos possuímos.

E isto completa a seção de carteio desta apostila. Para encerrá-la, algumas orientações mais de bom senso do que de técnica, que devem nortear qualquer carteio:

- 1) A fase de carteio é uma etapa de arrancar controles uma parceria da outra. Procuramos tirar as cartas altas dos adversários nos nossos naipes longos (para que nossas cartas pequenas possam fazer vazas), enquanto que os adversários estão tentando fazer o mesmo conosco, portanto jogar ases e reis 'no vazio', ou seja, só porque os temos, não é boa ideia. Conserve seus controles o máximo que puder.
- 2) É sempre importante planejar como o carteio será antes de tocar na primeira carta. Deixar para pensar depois muitas vezes leva ao fracasso. Antes de jogar a 1^a carta, pare e pense: "quantas vazas tenho? Quantas vazas terei que ceder aos adversários? Como faço para ceder o mínimo possível e fazer o máximo possível? Qual a melhor forma de cumprir meu contrato?"
- 3) Conte seus naipes assim que o morto descer, e faça uma estimativa de como as cartas devem estar com os adversários, baseado no leilão. Após as primeiras vazas, faça mais uma pequena pausa e adicione à sua estimativa inicial as informações que você recebeu até aquele ponto. Precisa lembrar do que aconteceu? Precisa. E é uma das coisas boas do bridge, este exercício mental constante e a necessidade de concentração que o jogo demanda.
- 4) Gerencie adequadamente suas entradas na mão e no morto. As cartas altas, que servem para fazer vazas, são também elementos fundamentais para o transporte de u'a mão para outra, porque para jogar de uma das mãos precisamos estar lá para começo de conversa.

Ataque

O atacante em bridge tem uma desvantagem básica e importantíssima em relação ao carteador: ele vê suas cartas e as do morto, mas não as de seu parceiro, como é o caso do carteador.

Assim como o carteador deve fazer um plano de carteio, os atacantes devem fazer um plano de ataque. O problema é que esse plano deve ser feito em dois, e sem conversar. Um atacante deve saber o que o outro está propondo sem que haja conversa entre eles. É aí que algum tipo de comunicação torna-se necessária entre os parceiros. Como não dá para conversar e o leilão já acabou, a única forma de comunicação que sobra é através das cartas jogadas. Há varias formas de sinalizar ao parceiro com as cartas. Vamos ver apenas as mais simples e mais usadas a seguir. Vocês aprenderão outras formas novas ou formas alternativas à medida que forem jogando e adquirindo experiência.

SINALIZAÇÃO

As principais formas de sinalização e de técnica de ataque são as seguintes (Ver discussão mais abrangente em [http://en.wikipedia.org/wiki/Signal_\(bridge\)#Lavinthal_.28McKenney.29](http://en.wikipedia.org/wiki/Signal_(bridge)#Lavinthal_.28McKenney.29), mas há outras –muitas- na Internet):

- 1) Quantidade de cartas num naipe
- 2) Mostrando honras
- 3) Atitude em relação à jogada do parceiro
- 4) Sugestão de naipe
- 5) Estratégias gerais de ataque

Quantidade de cartas num naipe

Uma das formas populares de sinalização é jogar uma carta alta seguida de uma baixa para sinalizar número **par** de cartas, enquanto que jogar carta baixa seguida de carta alta mostra número **ímpar**. Esse tipo de sinalização, que chamamos de 'contagem', tem diversas utilidades. Por exemplo, na seguinte mão:

Norte		
♠ Q105		
♥ 4		
♦ AKQJ8		
♣ KQ98		
Oeste		Este
♠ A9742		♠ K3
♥ Q5		♥ AK10863
♦ 942		♦ 76
♣ AJ10		♣ 632
Sul		
♠ J86		
♥ J972		
♦ 1053		
♣ 754		

Os adversários erraram o leilão e acabaram em 3♠, depois de Este ter mostrado ♥ apenas uma vez no leilão. Você saiu com o ás de ♦ e mudou o ataque para o rei de ♣. Oeste capturou seu rei com o ás dele e jogou rei de trunfos (a carta alta onde o naipe está curto) e trunfos para o ás de mão. Jogou então a dama de ♥. Neste momento seu parceiro deve jogar o 7 de ♥, não o 2 na vaza. Ao ver uma carta alta de ♥ você imagina seu parceiro com número par de cartas de ♥, que só podem ser 4, porque senão o carteador teria 4 cartas de ♥ e teria abonado o parceiro quando este marcou ♥ no leilão. Você sabe então que deve cortar a 2ª ♥, deixando o carteador sem comunicação com o morto.

Contagem é também muito útil quando atacamos contratos em ST, ou porque podemos 'matar' o morto (cortando comunicações, como no exemplo acima) ou porque mostramos ao parceiro com um determinado

naipe está distribuído em volta da mesa. Por exemplo, o parceiro sai com o ás de ♠ contra 3ST (mostrando que tem o rei) e vemos o seguinte morto:

♠	654
♥	A2
♦	AKQ543
♣	87

do parceiro é de pelo menos AKxx, queremos ter algo como ♠ 9832 na mão, porque então o cartado no naipe, e queremos avisar o parceiro que o ♠ 832 na mão. No primeiro caso jogamos o 9 ou o 8 mostrando número par de cartas e, no segundo, o 2 mostrando número ímpar. O parceiro, olhando o morto e sua mão, saberá o que fazer.

Mostrando honras

Outra sinalização útil é a de honras ou cartas altas em um naipe. Toda a vez que temos honras consecutivas, isto é, KQJ, AK, AKQ, QJ10, e outras combinações do gênero, jogamos a honra de cima da sequência quando iniciamos o naipe e a honra de baixo da sequência quando seguimos o naipe. Funciona assim: com AK654 num naipe qualquer, você começa a jogada com o **ás**. Seu parceiro saberá que você tem o rei. Quando uma vaza já foi iniciada, com, por exemplo, QJ106 no naipe jogado, você segue a vaza com o **dez**. Como o próximo jogador terá que ganhar (se ganhar) com o rei ou com o ás, seu parceiro saberá que você tem pelo menos o valete (e talvez a dama) acima do dez.

Outra indicação de existência de honras em sua mão é iniciar a vaza com uma **carta pequena** (em geral, do 2 ao 6). Elas costumam indicar honras no naipe. Por exemplo, sem uma sequência (que é a saída óbvia de mão), se você tiver K963 num naipe qualquer, iniciar vaza com o 3 indica interesse neste naipe. O inverso é também verdadeiro. Com 8654 no naipe, em geral jogadores de bridge iniciam com o 8 (chamado em inglês de 'top of nothing'), ou seja, uma **carta alta** de início indica falta de interesse no naipe. Iniciar uma vaza significa começar uma vaza nova logo após ter ganho a anterior. O único caso de vaza iniciada sem vaza ganha anterior é na 1ª vaza, sobre o que teremos um tópico inteiro mais à frente.

Atitude em relação à jogada do parceiro

Além de mostrarmos contagem no naipe e se temos ou não honras nele, também temos como mostrar ao parceiro se 'gostamos' ou não do naipe que ele jogou. Por exemplo, você está atacando um contrato em ST e o parceiro saiu com o rei de ♥, indicando a dama, e suas ♥ são: J83. Que carta você joga na vaza? Imaginemos que o morto se apresenta com A62 de ♥. Você sabe que o parceiro não tem o valete, porque você está olhando para ele em sua mão. Jogue o 8 de ♥: uma carta **alta**, significando que você gostou muito do naipe e que o parceiro deve continuar com ele. O parceiro jogará pequena ♥ que você ganhará de J para voltar ♥ e eliminar o ás do morto. Mais tarde, quando seu parceiro pegar a mão ele poderá fazer a Q de ♥ e quaisquer outras cartas de ♥ que ele tenha.

Parece confuso quando comparamos com a ideia de carta de saída (carta **pequena** indica honra e interesse no naipe, e carta **grande** indica falta de honra/interesse no naipe), mas pode ser explicado como segue: quando você tem interesse no naipe, deseja usar suas cartas intermediárias mais altas para fazer vazas e não para sinalizar, portanto a carta de saída alta indicando interesse no naipe pode fazer falta mais para a frente. Da mesma forma, quando você não tem interesse a carta alta (ou intermediária mais alta) na saída pode ajudar o parceiro, que pode, ele sim, ter cartas altas e interesse no naipe que você não tem. Sua carta intermediária alta pode ajudar o parceiro. No caso de seguir o naipe do parceiro a lógica se inverte: o **parceiro** tem interesse no naipe. Você, ao dizer que gosta através de uma carta alta, provavelmente não estará desperdiçando vaza, já que o

parceiro, com interesse, tem ele cartas altas no naipe. Além disso, sua carta mais alta ajudará o parceiro a localizar as outras cartas intermediárias no naipe que lhe interessa.

Sugestão de naipe

Além de mostrar a quantidade de cartas num naipe, possuem ou não de honras e se gostamos ou não do naipe do parceiro, podemos mostrar **preferência por um naipe** através da **chamada Lavinthal**, desenvolvida por Hy Lavinthal e que funciona da seguinte forma: ao descartarmos (baldarmos) um naipe que **não interessa**, o valor da carta baldada mostra ao parceiro em que naipe estamos interessados: uma carta pequena requer o naipe de hierarquia menor e uma carta alta o de uma hierarquia maior. Peguei este exemplo de um artigo do próprio Lavinthal⁴⁶:

Norte			
	♠ K 6		
	♥ Q 10 8 6 5		
	♦ 10 9 4		
	♣ Q J 10		
Oeste		Este	
♠ A 10 9 7 3 2		♠ J 8 5 4	
♥ void		♥ 2	
♦ 8 6 5 2		♦ K 7	
♣ 9 8 7		♣ A 6 5 4 3 2	
	Sul		
	♠ Q		
	♥ A K J 9 7 4 3		
	♦ A Q J 3		
	♣ K		

“Oeste saiu com o ás de ♠ contra um contrato de 6♥ por Sul, e imediatamente sentiu-se com problema: o que voltar? Pensou um pouco e fez a volte errada de ♦, deixando-me fazer o contrato. Porque pude descartar o rei de ♣ no rei de ♠. Neste caso, uma aplicação simples do sinal de preferência de naipe teria eliminado a adivinhação por pedir a volta no naipe de hierarquia mais baixa dos dois naipes exceto o de trunfos, neste caso ♣. Ao seguir naipe na vaza 1, Este poderia ter jogado o 4 de ♠ pedindo ♣ (o J pediria ♦).

*O sinal de preferência de naipe surgiu porque percebi que, se o ataque tivesse tido uma forma de pedir por **uma imediata mudança de naipe na vaza inicial**, o contrato teria sido derrubado. Este é*

um caso em que o sinal de encorajamento/desencorajamento não faz muito sentido. Pensei então que, nestes casos, os valores das cartas (alta ou baixa) pudessem querer dizer hierarquia de naipe em vez de atitude”.

Um ponto importante que aprendemos deste texto acima é que o Lavinthal é usado **em vez do** sinal de atitude e/ou o de contagem, e é bom que ambos parceiros saibam disso na hora, senão a confusão pode ser grande. O sítio <http://web.mit.edu/mitdlbc/www/novice-results/pdf-files/Defense1Att-Count.pdf> recomenda o seguinte: “os sinais devem ser dados sempre na seguinte ordem: Atitude, contagem, preferência de naipe”, significando que em primeiro lugar o parceiro mostra se gostou ou não de seu naipe. Depois ele lhe diz quantas cartas tem e, por fim, se ficar claro que não é nenhum desses casos, que naipe ele quer que volte. Bom conselho.

⁴⁶ <http://www.acbl.org/play/in-their-own-words.php?convention=lavinthal&action=Go>

ESTRATÉGIAS GERAIS DE ATAQUE

Existem algumas estratégias gerais de ataque que, embora não tenham validade sempre, podem ser usadas como referência em muitas ocasiões.

Jogar através da força e em direção à fraqueza do morto

Em geral, quando atacamos, ou vemos o morto à nossa direita ou à nossa esquerda. Em geral, e depois que estamos vendo o morto, e sempre que não temos muita ideia de o que fazer, jogamos para o naipe em que o morto está forte quando ele está à nossa esquerda e no naipe fraco do morto quando ele está à nossa direita. A lógica desse enfoque é simples: quando o morto está forte em um naipe, ou o parceiro tem a força restante do naipe ou o carteador. Se o parceiro, este gostará de jogarmos no naipe forte dele e, se o adversário é quem tem o complemento de cartas altas do naipe forte do morto, não faz muita diferença jogarmos esse naipe, porque o carteador teria esses vazas de qualquer maneira. O máximo que entregamos nesse caso é a iniciativa, a que chamamos de **tempo** em bridge. um exemplo disso:

Suponha que o morto tenha: perda de tempo, você estará forma. Agora, se você jogar KJ10x em ♥! A ideia de jogar fazendo exatamente o que oposto também é verdadeiro: se você está agora à direita deste morto, faz sentido que você volte ♣ ou ♦, porque eventuais cartas altas de seu parceiro, se existirem, estarão nestes naipes, e você estará contribuindo para finessar eventuais honras que o declarante tenha nestes naipes. Portanto, à esquerda, jogar o forte do morto. À direita, o fraco do morto. Simples⁴⁷. Procure mais alguns exercícios resolvidos no anexo 2.

♠ AKQ
♥ AQ97
♦ 432
♣ 432

há dois naipes 'fortes': ♠ e ♥. É claro que jogar ♠ é dando ao carteador vazas que ele já tem de qualquer ♥, você pode colaborar com seu parceiro se ele tiver através do 'forte' do morto é esta: você pode estar seu parceiro está na torcida para que você faça. O

Segunda mão baixa, Terceira mão alta

Em geral o segundo jogador coloca uma carta baixa na vaza, deixando que o terceiro a jogar (seja ele o morto ou o carteador) gaste ele uma carta mais alta para desalojar uma carta ainda maior de seu adversário. A ideia desta estratégia geral relaciona-se com o conceito de **promoção de cartas** que já vimos quando discutimos o carteio da mão. Por exemplo, o parceiro saiu de sua mão com o 2 de ♠ e você vê o seguinte naipe de ♠ no morto: ♠ A74. Suas cartas de ♠ são Q53. O morto joga o 4, e você? Vamos pensar um pouco: o parceiro saiu da mão com uma carta PEQUENA de ♠, mostrando pelo menos uma carta alta e interesse no naipe. Se você 'economizar' sua dama e jogar, por exemplo, o 3, o 4 da mesa estará fazendo a vaza (não vai fazer, já que o carteador seguramente tem uma carta maior que o 2, o 3 e o 4, mas ele poderá fazer uma vaza com o 6!!). O resultado não é muito melhor se você jogar o 6. Para ajudar a promover a carta de ♠ que seu parceiro tem (você não sabe qual é ela, mas confia no parceiro), jogue a dama! Jogada depois da mão que contém o ás (nesse caso, o morto), ou sua dama fará a vaza (no caso de seu parceiro ter o rei) ou arrancará o rei do carteador, deixando a carta de seu parceiro (digamos que seja o J) mais próxima de ser promovida.

⁴⁷ Exemplo tirado do sítio http://www.develop-your-bridge.co.uk/F1_2.html

Mesmo exemplo, mas agora você tem ♠ Q53 ANTES do A74 do morto, e o carteador joga ♠. E agora? Estará correto jogar a dama? Como o parceiro ainda não jogou, jogar a dama é bobagem. O carteador não pode ver nem a sua mão nem a de seu parceiro. Portanto ele não sabe quem tem a dama. Além disso, não há lei que proíba seu parceiro de ter, por exemplo, o 8 de ♠. Jogue pequena ♠ e espere que o carteador tome a decisão de o que jogar do morto. Em 95% dos casos, ele jogará o ás e sua dama poderá eventualmente fazer uma vaza.

Cobrir honra com honra

De novo, esta é uma ideia que deriva do princípio de promoção. O que queremos conseguir é que o adversário gaste duas honras para capturar uma. Isso possibilita apressar a fila de promoção. Um exemplo extremo: Este joga o J de um naipe. O morto cobre com a dama, o adversário da direita com o rei e ganhamos na mão com o ás. Depois da 1ª volta do naipe a próxima carta mais alta é o 10! A exceção a esta regra é quando você pode ver duas honras consecutivas no morto. Aí você deve cobrir a **segunda** honra quando for jogada, não a primeira. Ex: o morto tem QJ43 num naipe e o carteador joga a Q. não cubra com seu rei, porque a honra que você estará promovendo é o J do carteador, e nada que esteja na mão do parceiro. Quando o carteador jogar o J, se o fizer, então muitas vezes é vantajoso cobrir, porque aí você estará adiantando a sua causa, e não a dele.

Não ficar mudando de naipe no ataque

Quando atacamos u'a mão de bridge, é normal que tenhamos menos pontos em nossa linha que o carteador na linha dele. Se ficamos mudando de naipe o tempo todo é muito provável que estejamos ajudando-o em seu carteio. Naipe já jogados tendem a ser mais seguros para jogar, principalmente em sem trunfos. Em contratos de naipe precisamos cuidado para não jogarmos um naipe em que o carteador não tenha mais nem na mão nem no morto, porque aí configura-se o **corte e balda**, em que ele cortará numa das mãos, descartando (baldando) uma perdedora da outra.

Carta de saída

A carta de saída em bridge é um dos fundamentos mais difíceis do jogo, porque esta é a única carta que é jogada sem que o morto esteja exposto, ou seja, é jogada 'no escuro'. Para orientar-nos a respeito de como fazer para correr o mínimo de risco possível nessa hora há algumas orientações básicas:

- 1) Topo de sequência
- 2) 4ª carta
- 3) Naipe do parceiro
- 4) Não sair de ás 'pelado'
- 5) Não sair debaixo de ás contra contratos em naipe

TOPO DE SEQUÊNCIA

Esta é a saída de longe mais popular entre jogadores de bridge. Ela é prática porque inicia imediatamente o processo de promoção no naipe saído e porque transmite também imediatamente a informação ao parceiro de que temos a carta imediatamente inferior a ela; saímos com o K?

prometemos a dama. Com a dama? O valete está conosco, e assim por diante. O parceiro, após ver o morto e nossa carta, tem uma ideia muito boa de como este naipe está ao redor da mesa.

4ª CARTA

Esta é uma boa saída porque mostra ao parceiro onde está um dos nossos naipes extensos e, através da 'regra dos 11' permite ao parceiro visualizar o naipe em torno da mesa.

Mas o que é a 'regra dos 11'? ela funciona assim: veja o **valor** da carta em que seu parceiro saiu e subtraia este valor de 11. O resultado desta subtração é o **número de cartas acima da carta de saída fora da mão do saidor**. Vamos ver um exemplo:

	AJ6	
Q7432		K105
	98	

Na mão ao lado seu parceiro saiu no naipe mostrado contra 3ST ele saiu com o 3, que deve ser 4ª carta e mostrando honra no naipe, que só pode ser a dama, porque você está vendo o A e o J no morto e o K e o 10 em sua mão. 11-3 (o valor da carta de seu parceiro) dá 8; dessas 8 cartas que estão fora da mão de seu parceiro você pode ver 6, três no morto e três em sua própria mão. Se você acredita em seu parceiro e sabe que ele não sairia com o 3 sem ter honra no naipe, então você deve jogar o 10 de ♠ se o morto jogar pequena, e espera fazer a vaza. Quando a fizer, você deve retornar o REI de ♠ (carta alta onde o naipe está curto) para deslocar o ás. Mais tarde na mão, quando você ou seu parceiro pegarem a mão, o naipe de ♠ dele estará liberado para fazer as demais vazas. Veja agora o que acontecerá se você ganhar a 1ª vaza com o rei: o ás e o valete de ♠ seguram o naipe por estarem atrás da dama de seu parceiro! Outro ponto a respeito da 4ª carta: toda a vez que seu parceiro sair com carta diferente do 2 (que, se for a 4ª carta, sinalizará com certeza um naipe 4º) ele poderá ter naipe mais longo (como, alias, é o caso de nosso exemplo)

SAIR NO NAIPE DO PARCEIRO

Sempre que o parceiro falar um naipe no leilão temos que ter um motivo **muito forte** para não sair no naipe dele. A carta de saída no naipe do parceiro deve dar a ele, quando possível, sua força e extensão nesse naipe. Por exemplo, nas mãos abaixo, com que carta você sairia contra 3ST? E contra 4♠? Nos dois casos o parceiro falou ♦ no leilão.

Mão 1	mão 2	mão 3	mão 4	mão 5	mão 6
♠ 1096	♠ J10986	♠ -	♠ A32	♠ 543	♠ 10542
♥ AJ1098	♥ 4	♥ AK874	♥ 4	♥ 832	♥ AK76
♦ 43	♦ K876	♦ 8432	♦ 107654	♦ 643	♦ 3
♣ Q98	♣ J76	♣ K742	♣ KJ87	♣ QJ104	♣ J543

Mão	Saída contra ST	Saída contra ♠
1	Você tem duas opções nesta mão: sair em seu próprio naipe, na sequência interna de ♥ (com o J) ou com o 4 de ♦, que é o naipe do parceiro	Saia com o 4 de ♦. Não pesquise outra alternativa
2	Embora seu naipe de ♠ prometa, nem pense em sair com qualquer coisa que não seja o 6 de ♦ (4ª carta), com Kxxx no naipe de seu parceiro	O 6 de ♦. Sem discussão.
3	Três opções: ou o 7 de ♥, sugerindo este naipe em vez de ♦ como naipe de ataque, ou o 2 de ♦ (mas o parceiro esperará honra em sua mão) ou o 4 de ♦ (2ª carta de 4 brancas, dizendo que tem extensão, mas não interesse)	Ás de ♥, garantindo o rei, e para ver o morto. Há tempo de mudar para ♦ depois se for o caso.
4	O 5 de ♦. Você não tem honra (embora alguns admitam o 10 como honra), mas seu naipe de ♦ é 5º. Sem discussão.	O 4 de ♥. Suas chances de obtenção de corte com os trunfos pequenos são ótimas.
5	Ou a dama de ♣ (onde você tem alguma coisinha) ou uma carta pequena de ♦ (como se você tivesse escolha em jogar uma carta grande).	Você tem opção de sair com o 3 de ♦ ou com a dama de ♣. A dama de ♣ parece saída mais dinâmica..
6	Qualquer das 4 ^{as} cartas que você tem. Procure evitar de sair no naipe do parceiro com seca contra ST. Você pode desapontá-lo depois, se pegar a mão e não tiver mais cartas do naipe dele para voltar!	O 4 de ♦. Você não quer cortar nada, com 10xxx de trunfos, mas é o naipe do parceiro, né?

SAIR DE ÁS SÓ PORQUE VOCÊ O TEM

Este é um erro comum com jogadores principiantes. Como ases fazem vazas, eles têm uma compulsão quase que atávica de bater os ases de suas mãos rapidamente. Mas lembrem-se que ases são controles de naipes. A dupla oposta a você está disposta a trabalhar para arrancar seu ás e firmar as outras cartas por promoção. Não os ajude nessa tarefa, senão você entregará vários contratos que, de outra forma, não teriam a menor chance de fazer.

SAIR DEBAIXO DE ÁS CONTRA NAIPE

Este tipo de saída é um risco danado. Em primeiro lugar, não há necessidade, em geral, de mexer num naipe de, digamos, A965, **contra um contrato em naipe** (contra ST esta é uma saída possível), porque o carteador pode fazer seu rei seco e você jamais fará vaza com seu ás. Agora seu parceiro ficou quieto durante o leilão. Num leilão os adversários chegaram a 3ST e, no outro, a 4♠. O que você sai com cada uma das mãos abaixo?

Mão 1	mão 2	mão 3	mão 4	mão 5	mão 6
♠ 1096	♠ J10986	♠ -	♠ A32	♠ 543	♠ 10542
♥ AJ1098	♥ 4	♥ AK874	♥ 4	♥ 832	♥ AK76
♦ 43	♦ K876	♦ 8432	♦ 107654	♦ 643	♦ 3
♣ Q98	♣ J76	♣ K742	♣ KJ87	♣ QJ104	♣ J543

Mão	Saída contra ST	Saída contra ♠
1	J de ♥: é uma sequência (interna, neste caso, mas de qualquer forma uma sequência), portanto desejável para sair contra ST (contra ST a saída debaixo de ás não tem os perigos que tem contra naipe). mesmo que o carteador tenha KQx em ♥, o parceiro, quando pegar a mão, poderá voltar ♥ finessando a honra restante do carteador.	Não há realmente uma boa saída contra ♠. Há duas candidatas, nenhuma delas ideal: ou trunfo, para reduzir o poder de corte do morto, ou o 4 de ♦, com a vaga esperança de conseguir cortar ♦ na mão. ♣ é muito especulativo: depende do parceiro ter ou o rei ou o valete de ♣ para ser boa e ♥... não saia!
2	O J de ♠. Você tem 5 cartas no naipe e uma possível entrada em sua mão com o rei de ♦. Se o parceiro tiver alguma ajuda em ♠ o carteador poderá até cair nesse contrato	Com J109876 em trunfos você não quer cortar nada. Boas saídas são seu naipe longo (para fazer com que o carteador gaste os trunfos dele e perca o controle da mão) ou trunfo.
3	O 7 de ♥, a 4ª carta de seu naipe mais longo e forte. Segunda candidata, mas muito de longe, o 2 de ♣.	Ás de ♥, mostrando o rei ao parceiro, e uma saída provavelmente segura, que lhe possibilitará ver o morto e decidir a partir daí.
4	O 5 de ♦. Você tem duas entradas em sua mão, uma em ♠ e uma em ♦ quase garantida. Seu objetivo é firmar vazas em seu naipe longo com ajuda de quaisquer cartas altas que seu parceiro tenha no naipe.	O 4 de ♥. Seu objetivo é alcançar cortes com seus trunfos pequenos, e o carteador não pode destrunfar a mão sem dar pelo menos uma entrada a você, que tem o ás de trunfos. Essa é a hora boa de sair para corte.
5	Com essa porcaria de mão talvez seja melhor nem sair... mas contra ST você ou tem uma saída segura, com a Q de ♣ (prometendo o J para o parceiro e mostrando-lhe onde a força de sua mão está), ou uma saída especulativa em um dos demais naipes (nessa hora, é melhor especular em naipe rico do que em pobre). O leilão será seu melhor guia para tomar a decisão se deve ser especulativo ou jogar na segurança.	Dama de ♣. Não deve ganhar prêmios de brilhantismo, mas é a saída indicada da mão..
6	Pela ordem: 6 de ♥, 2 de ♠, 3 de ♣.	Ás de ♥. Esta mão é parecida com a 2. Saia em seu naipe longo .



**FEDERAÇÃO PAULISTA DE BRIDGE
CURSO DE BRIDGE PARA NÃO BRIDGISTAS**

Apostila Básica

Pág 45 (de 57)

E assim terminamos. Ao longo do tempo poderemos expandir e adicionar tópicos a esta apostila básica, mas acredito que os fundamentos principais do jogo aí estão.

Boa sorte com suas jogadas, suas mãos e seus parceiros.

Leão Carvalho
Março de 2012

ANEXO 1: Tabela de contratos

Na tabela abaixo estão todos os contratos possíveis em bridge. Em amarelo estão os **parciais**. São contratos de bônus baixo (50 pontos mais o valor das vazas⁴⁸ feitas). Portanto um contrato de 3♣ terá valor de 110 (3x20+50), e um de 2ST, 120 (40+30+50). Sempre que o valor das vazas chegar a ou exceder 100, o contrato é chamado de “**game**” e tem bônus variável, dependendo da vulnerabilidade. O bônus não vulnerável é de 300, enquanto que o vulnerável é de 500. Um contrato de 3ST vale ou 400 não vulnerável (40+2x30+300) ou 600 vulnerável (40+2x30+500). 4♥ não vulnerável vale 420 (4x30+300), enquanto que 4♠ vulnerável paga 620 (4x30+500). 5♣ e 5♦ valem tanto quanto 3ST (5x20+o bônus de “**game**”, de acordo com a vulnerabilidade)

1♣	1♦	1♥	1♠	1ST
2♣	2♦	2♥	2♠	2ST
3♣	3♦	3♥	3♠	3ST
4♣	4♦	4♥	4♠	4ST
5♣	5♦	5♥	5♠	5ST
6♣	6♦	6♥	6♠	6ST
7♣	7♦	7♥	7♠	7ST

Note que todos os contratos em nível 2 são **parciais**. Os em naipe em nível 3 também são **parciais**. Já 3ST é “**game**”, por que a 1ª vaza em ST vale 40, e não 30 como as demais. 3ST é o “**game**” que precisa de menos vazas para ganhar. Todos os contratos em nível 5 são “**game**”, mas contratos em nível 4 de naipe pobre são **parciais**, porque o valor da vaza sendo de 20 a soma não chega a 100 (4x20=80). Os bônus de “**game**” são iguais não importando se você marca o mínimo necessário (por exemplo, 3ST) ou marca acima disso (por exemplo, 5ST). O valor das vazas será maior no contrato mais alto, mas o do bônus não. E é claro que, para o bônus valer o nível de “**game**” deverá ser declarado pela dupla: se fizermos 10 vazas em ♥ marcando 3♥ ganharemos 170 (4x30+50), porque só declaramos parcial (3♥). Se, porém marcarmos 4♥, o mesmo número de vazas valerá 420 ou 620, conforme a vulnerabilidade. Sempre ganharemos o valor das vazas, independentemente da declaração, mas precisamos declarar os contratos mais altos para fazermos jus aos bônus melhores.

Todos os contratos em nível 6 são chamados de pequenos “**slams**”. Nestes casos não há diferença entre ST e naipe ou entre naipe pobre e naipe rico. O que vale é a dificuldade de fazer todas as vazas menos uma. O bônus do “**slam**” pequeno é de 500 ou 750 pontos conforme a vulnerabilidade. Além disso, valem também os bônus de “**game**”, já que, ao fazermos “**slam**” estamos também fazendo “**game**”. Assim, um pequeno “**slam**” em ♣ vale 920 (6x20+300+500) não vulnerável e 1370 (6x20+500+750) vulnerável. Se for em naipe rico, o pequeno “**slam**” vale ou 980 (6x30+300+500) não vulnerável ou 1430 (6x30+500+750) vulnerável. Em ST o pequeno “**slam**” vale 10 pontinhos (aqueles da 1ª vaza) acima do de naipe rico (990 ou 1440, respectivamente).

⁴⁸ As vazas em bridge têm os seguintes valores: **naipes pobres**, 20 por vaza. **Naipes ricos**, 30 por vaza. **Sem trunfos**, 40 para a 1ª vaza, 30 para as demais.

FEDERAÇÃO PAULISTA DE BRIDGE CURSO DE BRIDGE PARA NÃO BRIDGISTAS

Apostila Básica

Pág 47 (de 57)

Mas os bônus dignos de admiração são os ganhos em contratos em nível 7 (TODAS as vazas): 1000 quando não vulnerável e 1500 quando vulnerável! Como a regra de ter feito o “game” continua válida, um grande “slam” em naipe pobre vale 1420 ($6 \times 20 + 300 + 1000$), em naipe rico 1480 e em ST 1490. Vulnerável, o grande “slam” em naipe pobre vale 2140 ($7 \times 20 + 500 + 1500$), em naipe rico, 2210 ($7 \times 30 + 500 + 1500$) e, em ST, 2220 (o mesmo do em naipe rico mais os 10zinhos da 1ª vaza).

ANEXO 2: Exercícios de leilão

O parceiro abre de 1♥ e você tem:

1	2	3	4	5	6
♠ AK43 ♥ K8 ♦ 10765 ♣ 854	♠ AK43 ♥ K832 ♦ 107 ♣ 854	♠ AK ♥ 7 ♦ J10765 ♣ 85432	♠ A53 ♥ KQJ82 ♦ 10765 ♣ 8	♠ Q43 ♥ 95432 ♦ Q106 ♣ 854	♠ J76543 ♥ - ♦ Q765 ♣ 854
Dez bons pontos, mas ainda não está claro em que se jogará. Marque 1♠ e espere pela resposta do parceiro	Dez pontos em cartas altas e o 'fit' de ♥ faz com que você possa somar um ponto pelo 'doubleton' de ♦. Você quer jogar 'game' se o parceiro tiver um pouco mais que o mínimo absoluto. Convide a 'game' com 3♥	Sua mão é orientada a naipes pobre, mas você não pode ir ao nível 2 sem ter pelo menos 10 PTs. Você tem 9 (7 em cartas altas mais 2 pelos naipes longos). Marque 1ST mesmo sem ter mão balanceada.	Você tem 10 PCAs e uma seca em ♣ que, com o 'fit' confirmado em ♥, mostra que 'game' é uma excelente aposta. Marque 2♦. Você não está interessado no naipe de ♦, apenas está dando a 'voltinha' para informar ao parceiro que abona ♥ e vai marcar 'game' pelo menos. Se o parceiro mostrar mão melhor, 'slam' não está fora de cogitação.	Marque 4♥, barragem. Você espera que 4♥ caia, mas seu interesse não é fazer leilão construtivo, e sim destruir espaço dos adversários. Muitas pessoas acham que esta sequência é um contra senso, já que, se 3 é convite, 4 deveria ser mais forte. Acontece que, em bridge, QUANTO MAIS FORTE A MÃO, MAIS LENTO O LEILÃO (mantra 3). A dupla precisará de espaço para trocar informações com mãos fortes.	Passe. Esta mão é ruim para jogar em ♥, mas você, com 3 PCAs mais 2 pelo naipe longo não tem o mínimo requerido para participar no leilão logo de início.

Pelos exemplos acima fica claro que é bem mais fácil prosseguir o leilão quando um 'fit' fica rapidamente estabelecido (mãos 2, 4 e 5). Mesmo quando não é, porém, há mecanismos de leilão para prosseguir a conversa até que a parceria descubra o que está acontecendo. Na primeira mão a parceria pode ter ainda 'game' em ♠, em ST ou ainda mesmo em ♥, se o parceiro mostrar naipes mais extenso. A mão 3 é mais complicada. 'Game' só será possível se o parceiro tiver mão média (16-18), e ainda assim provavelmente em ST. Já a mão 6 é uma desgraça total. Sua torcida é que os adversários entrem no leilão e fiquem com o abacaxi de definir este contrato...

Vamos imaginar que seu parceiro abriu de 1ST e você tem uma das mãos abaixo:

1	2	3	4	5	6
♠ AK432 ♥ K8 ♦ 1076 ♣ 85	♠ AJ ♥ K10832 ♦ 107 ♣ 8542	♠ AK ♥ - ♦ J107652 ♣ 85432	♠ A53 ♥ KQ9 ♦ 10765 ♣ Q83	♠ Q4 ♥ 985432 ♦ Q106 ♣ 85	♠ QJ76543 ♥ K ♦ K97 ♣ 854
Dez bons pontos. Como o parceiro tem pelo menos 15, você já sabe que sua dupla está em 'game'. Seu plano de leilão é dar 'transfer' para ♠, mostrando 5 cartas e depois marcar 3ST, para que o parceiro decida entre 3ST ou 4♠.	8 pontos em cartas altas mais um pela extensão do naipe de ♥. Você quer: 1) Mostrar seu naipe longo 2) Fazer com que o parceiro carteie, e 3) Convidá-lo a 'game' se ele estiver no máximo da abertura Dê 'transfer para ♥ e, sobre 2♥, marque 2ST, convite.	Sua mão joga bem em ♦ ou ♣, mas em ♦ o 'fit' 8º é certeza (por quê?). Dê 'transfer' para ♦ e PASSE. Tentar 'game' com esta mão é muito especulativo.	11 PCAs e mão regular, sem naipe rico. Marque 3ST direto sobre 1ST	Sua mão é fraca demais, mas suas ♥ são longas. Se você deixar o parceiro em 1ST ele poderá ter muito mais dificuldades em fazer o contrato do que 2♥, onde ele utilizará as cartas altas da mão e o naipe longo de trunfos do morto. Dê 'transfer' para ♥ e passe.	9 PCAs mais 2 pontos pela extensão das ♣. Dê 'transfer' para ♠ e marque 4♠ na volta. Você sabe que há 'fit' em ♠, porque seu parceiro tem pelo menos duas cartas por força de sua abertura de 1ST.

Nas aberturas de ST o parceiro do abridor é sempre o capitão da dupla. Às vezes ele poderá definir o contrato sem ajuda do parceiro, como nas mãos 3, 4, 5 e 6. Às vezes, porém, ele precisará de alguma ajuda do parceiro. Na mão 1 ele não tem como saber o número de cartas de ♠ que o parceiro tem. Ele então informa que há 'game' na mão e deixa ao parceiro a decisão final. Na mão 2, o respondedor diz ao parceiro: 'se você tiver 17 ou 16 "bons", marque "game"'. Se tiver 15 ou 16 "ruins", vamos ficar em parcial mesmo, mas ainda assim tenho naipe 5º de ♥. Escolha entre 2ST passando, parcial em ♥ indo a 3♥, 3ST se tiver máximo sem abono e 4♥ se tiver máximo com abono'.

Mais alguns exercícios (parceiro abriu em barragem):

1	2	3	4	5	6
♠ AK432 ♥ K8 ♦ 1076 ♣ 85	♠ Q62 ♥ J1098 ♦ AK ♣ A542	♠ AK ♥ - ♦ J107652 ♣ 85432	♠ A53 ♥ KQ9 ♦ 10765 ♣ Q83	♠ Q4 ♥ 985432 ♦ Q106 ♣ 85	♠ QJ76543 ♥ K ♦ K97 ♣ 854
Parceiro abre de 2♥. Nada a fazer. Passe.	Parceiro abre de 2♠. De novo, 14 pontos, mas desta vez você pode contar 9 vazas na mão. Marque 3ST.	Parceiro abriu em 3♣. Marque 5♣, não porque tem chance de fazer, mas para aumentar a barragem. Lembre-se que os adversários têm entre si pelo menos 9 cartas de ♥. Além disso, 5♣ pode até ser que faça.	11 PCAs e mão regular. Passe qualquer barragem que o parceiro fizer.	Parceiro abriu em 2♠. Passe ou marque 3♠, aumento de barragem. Perceba que os adversários têm 'game' ou 'slam' em naipes pobres. Sua missão é tornar a vida deles mais difícil.	Parceiro abriu de 3♦. A voz 'correta' da mão é 5♦, aumentando a barragem, na esperança dos adversários não descobrirem suas ♥, mas 3♥ forçante por uma volta também seleará bastante confusão e é de graça.

Finalmente, com a mão abaixo, como você responde às seguintes aberturas de barragem do parceiro: 2♦, 2♥, 2♠, 3♣, 3♦, 3♠, 4♣, 4♦, 4♥ e 4♠?

♠ AJ ♥ K108 ♦ QJ107 ♣ 8542

- 2♦ os adversários têm TODOS os ♣. Se você estiver com espírito de aventura, 3ST. Se não, 4♦, aumentando a barragem.
- 2♥ vocês não darão vaza em ♥, mas os demais naipes não são tão bons. Seus ♦ não parecem que podem garantir qualquer coisa, principalmente se os adversários atacarem ♠ logo na saída (o que é mais que provável). Ainda assim, 4♥ parece ser uma boa marcação. Não para fazer, mas para dificultar a vida dos adversários.
- 2♠ vocês têm 6 vazas de ♠ e...? seu naipes de ♣ não aconselha marcar 3ST. Marque porém 3♠, aumentando a barragem, e delicie-se com as caras dos adversários tentando descobrir seus naipes no nível 4.
- 3♣ vocês têm 7 ou 6 vazas de ♣ conforme for a textura do naipes do parceiro (mas têm 11 cartas de ♣ entre vocês dois). Parece válido tentar 3ST, mas não há garantia que esse contrato fará caso os ♣ do parceiro não tenham o ás.
- 3♦ 11 cartas de ♦ e naipes 'fechado' (não falta nenhuma honra)... 3ST devem ser 'batidos'. Não se preocupe muito com as 4 cartas brancas de ♣. Vocês só não farão o contrato se os ♣ estiverem muito mal
- 3♥ de novo, 3ST tem enorme chance de fazer. Sete vazas de ♥, o ás de ♠ e alguma coisinha a mais pelo caminho
- 3♠ 3ST deve ter boas chances: sete vazas de ♠ e mais duas que você poderá inclusive firmar logo na saída

Mais exercícios. Agora o parceiro abriu em 2♣:

1	2	3	4	5	6
♠ AK432 ♥ K8 ♦ 1076 ♣ 85	♠ 54 ♥ J10832 ♦ 107 ♣ 8542	♠ 87 ♥ - ♦ J107652 ♣ 85432	♠ A53 ♥ KQ9 ♦ 10765 ♣ Q83	♠ 76 ♥ 10985432 ♦ Q10 ♣ 85	♠ 854 ♥ 7543 ♦ 1032 ♣ 854
Dez bons pontos. Sua mão é quase inacreditavelmente forte. Marque 2♠, preparando-se para investigar slam.	Não é u'a mão brilhante, mas espere esclarecimentos do parceiro. Por enquanto, marque 2♦, 0-7	Essa mão vai jogar bem em naipe pobre, se o parceiro tiver algum 'fit'. Por enquanto, marque 2♦ e aguarde.	11 PCAs e mão regular. Marque 2ST. Você vai levar esse leilão pelo menos a 'petit', já que as mãos combinadas têm 33+ PH	Por enquanto, 2♦, como se fosse bridge. Mais tarde, insista em suas ♥. Você pretende jogar com suas ♥ e com os pontos do parceiro	2♦, e vá mostrando fraqueza a cada movimentação do parceiro. Que Deus te ajude.

Em outras palavras, quando o parceiro abre com mão forte, você deve ser o mais agressivo possível.

Exercícios finais:

1	2	3	4	5	6
Sua mão é: ♠ AK43 ♥ K8 ♦ 10765 ♣ 854	Sua mão é: ♠ AK43 ♥ K832 ♦ 107 ♣ 854	Sua mão é: ♠ AK ♥ 7 ♦ J10765 ♣ 85432	Sua mão é: ♠ A53 ♥ KQJ82 ♦ 10765 ♣ 8	Sua mão é: ♠ Q43 ♥ 95432 ♦ Q106 ♣ 854	Sua mão é: ♠ J76543 ♥ - ♦ Q765 ♣ 854
Qual é sua resposta se o parceiro abre de					
1♣? 1♦? 1♥? 1♠?	1♣? 1♦? 1♥? 1♠?	1♣? 1♦? 1♥? 1♠?	1♣? 1♦? 1♥? 1♠?	1♣? 1♦? 1♥? 1♠?	1♣? 1♦? 1♥? 1♠?
O contrato final será (escolha uma alternativa das abaixo)					
parcial parcial ou 'game' 'game' 'game' ou 'petit' 'petit' 'petit' ou 'grand' 'grand' Depende da mão do parceiro	parcial parcial ou 'game' 'game' 'game' ou 'petit' 'petit' 'petit' ou 'grand' 'grand' Depende da mão do parceiro	parcial parcial ou 'game' 'game' 'game' ou 'petit' 'petit' 'petit' ou 'grand' 'grand' Depende da mão do parceiro	parcial parcial ou 'game' 'game' 'game' ou 'petit' 'petit' 'petit' ou 'grand' 'grand' Depende da mão do parceiro	parcial parcial ou 'game' 'game' 'game' ou 'petit' 'petit' 'petit' ou 'grand' 'grand' Depende da mão do parceiro	parcial parcial ou 'game' 'game' 'game' ou 'petit' 'petit' 'petit' ou 'grand' 'grand' Depende da mão do parceiro

Você tem

♠ 4
♥ KQ3
♦ A874
♣ AKQ105

E seu parceiro abre o jogo. Claramente, sua mão vale no mínimo 'game', e isso se o parceiro estiver mínimo absoluto, senão você quer marcar 'petit'. Qual é sua estratégia para atingir o melhor contrato se o parceiro abre de (marque uma das alternativas em cada caso)

Estratégia	1♣	1♦	1♥	1♠
Voltinha				
Rever				
4º naipe				
Salto mostrando força				

ANEXO 3: Família de *Sem Trunfos*

A descrição de mãos balanceadas⁴⁹ pertence a uma família inteira. Seu membro mais conhecido é a mão em que abrimos de 1ST, de 15 a 17 pontos (nesse caso, quase sempre em cartas altas, já que as distribuições de mãos deste tipo costumam ser “quadradas”, não cabendo então o uso de pontos de distribuição). O próximo membro é a abertura de 2ST, de 21-22 pontos. E mãos com outras pontuações e ainda assim balanceadas? Não podem ser marcadas? É claro que podem, mas não de forma direta: por exemplo, para mãos de 13-14 PCAs abrimos de 1 em naipe e, depois que o parceiro marcou o naipe dele, remarcamos 1ST. Pronto. Essa marcação pode muito bem marcar mão balanceada de 13-14 PCAs. No caso de mãos entre 18-19 PCAs também abriremos de 1 em naipe e depois remarcaremos 2ST (em salto) após a resposta do parceiro. Pronto: esta será u’a mão de 18-19 e balanceada (mais forte que a mão de 1ST e mais fraca da mão de 2ST de abertura direta). No caso de mãos acima de 21 PCAs mas ainda assim balanceadas, usamos a seguinte escala:

2♣ (22+) qualquer coisa do parceiro (99% das vezes 2♦)
2ST significa agora 22-24 balanceada
3ST 25-27 balanceada
4ST 28-30 balanceada

É preciso salientar que, para a toda a família de ST valem todas as respostas e tratamentos que são usados para a abertura de 1ST:

1ST 2♣ pergunta se o parceiro tem naipe rico
2♦ ‘transfer’ para ♥
3♥ ‘transfer’ para ♠
2♠ ‘transfer’ para ♣
2ST ‘transfer’ para ♦

Da mesma forma, quando abrimos de 2ST:

2ST 3♣ pergunta se o parceiro tem naipe rico
3♦ ‘transfer’ para ♥
3♥ ‘transfer’ para ♠
Etc

Ou ainda, se chegamos na descrição da mão balanceada de forma indireta:

1♣ 1♦
2ST mostrando mão de 18-19 PCAs e distribuição regular. Agora as respostas são:
3♣ pergunta se parceiro tem naipe rico
2♦ ‘transfer’ para ♥
Etc

Ou

2♣ 2♦
2ST mostrando mão de 22-24 PCAs e balanceada. Parceiro segue como acima.

⁴⁹ No máximo um naipe com 2 cartas: distribuições 4432, 4333 ou 5332 (neste último caso, o naipe 5º quase nunca é rico)

ANEXO 4: Formas de marcar mãos fortes na abertura de 1 em naipe

Na abertura de 1 em naipe, as piores mãos para o respondedor agir são, paradoxalmente, as que ele está forte, porque ele não quer que o parceiro passe no meio do leilão, e ao mesmo tempo quer manter o leilão baixo para trocar o máximo possível de informações. Dessa forma, nosso sistema tem três mecanismos para esse dilema (em sistemas mais sofisticados, pode haver até 15 a 20 mecanismos e sequências diferenciadas para cuidar desses casos!). Antigamente os jogadores saltavam para mostrar força. Dá mesmo vontade de fazer isso, mas os métodos a seguir são mais eficientes.

1 a **'voltinha'**: o respondedor vai 'visitar' um naipe diferente e depois volta e abona o naipe do parceiro... como esse leilão soa estranho, o abridor fica alertado que algo diferente está acontecendo. Esse algo diferente é que a mão do respondedor é forte, com abono no naipe da abertura. Por exemplo:

1♠	2♦	1♥	2♣	1♠	2♣
2♥	2♠	2♥	3♥	2ST	3♠

Em todas as sequências acima o respondedor quer jogar, no mínimo, 'game' no naipe do abridor, ou seja, são FORÇANTES A 'GAME'

2 o **'rever'**: o respondedor marca sua mão de um jeito que o abridor, para voltar ao naipe inicial do respondedor tem que ir ao nível 3 ou 4. Por exemplo:

1♠	2♦	1♥	2♣	1♣	1♥
2ST	3♥	2♥	3♦	1ST	2♠

Todas as sequências acima são forçantes a game

3 **4º naipe forçante**: como não faz nenhum sentido real introduzir um 4º naipe num leilão em que três já foram mencionados, o 4º naipe apenas estabelece que o leilão está forçado a 'game'. Exemplos:

1♦	1♥	1♠	2♣	1♣	1♥
1♠	2♣	2♦	2♥	1♠	2♦

Com a menção do 4º naipe, todas as sequências acima são forçantes a 'game'

ANEXO 5: Probabilidades de distribuição das cartas nas duas mãos invisíveis

Cartas fora	Distribuição possível	Percentual
2	1-1	52.0
	2-0, 0-2	48.0
3	2-1, 1-2	78.0
	3-0, 0-3	22.0
4	3-1, 1-3	49.7
	2-2	40.7
	4-0, 0-4	9.6
5	3-2, 2-3	67.8
	4-1, 1-4	28.3
	5-0, 0-5	3.9
6	4-2, 2-4	48.5
	3-3	35.5
	5-1, 1-5	14.5
	6-0, 0-6	1.5
7	4-3, 3-4	62.2
	5-2, 2-5	30.5
	6-1, 1-6	6.8
	7-0, 0-7	.5
8	5-3, 3-5	47.1
	4-4	32.7
	6-2, 2-6	17.1
	7-1, 1-7	2.9
	8-0, 0-8	.16

ANEXO 6: Números interessantes de bridge

Número de mãos possíveis: $= \frac{52!}{13!^4} = 53.644.737.765.488.792.839.237.440.000$ (53 octilhões. 644 septilhões. 737 sextilhões. 765 quintilhões. 488 quatrilhões. 792 trilhões. 839 bilhões. 237 milhões. 440 mil)

Possibilidade contra cada jogador receber um naipe completo: 2.235.197.406.895.366.368.301.559.999 a 1 (também na casa do octilhão)

Possibilidade de um jogador receber um naipe completo: 169.066.442 a 1 (já dá para ter esperanças...)

Possibilidade de receber 37 PCAs (4 ases. 4 reis. 4 damas e um valete): 158.753.389.899 a 1

Probabilidade de uma das parcerias ter o suficiente para marcar 'game'. imaginando 'game' precisar de 26+ pontos: 25,29% (1 a cada 3.95 mãos)

Probabilidade de uma das parcerias ter o suficiente para marcar 'slam'. imaginando 'slam' precisar de 33+ pontos: 0,70% (1 a cada 143.5 mãos)

Probabilidade de uma das parcerias ter o suficiente para marcar 'grand slam'. imaginando 'grand slam' precisar de 37+ pontos: 0,02% (mais ou menos 1 a cada 5.848 mãos)

Etc

Fonte: http://www.bridgehands.com/P/Probabilities_Miscellaneous.htm

ANEXO 7

Escolha de ataque

Escolha de naipe a jogar em relação ao morto:

Analise os mortos abaixo:

1	2	3
♠ AKQ	♠ 654	♠ 32
♥ 32	♥ AK	♥ K76
♦ AK43	♦ KQ43	♦ A764
♣ 432	♣ 32	♣ KQJ

Agora imagine que você está sentado à esquerda do morto (você joga antes dele). Que naipe você joga para melhor aproveitar as forças que você e seu parceiro podem ter?

Mão 1: jogar ♠: não é nem bom nem ruim. Jogar ♥: dificilmente será bom, porque qualquer carta alta de seu parceiro estará SOB as cartas altas do carteador. ♦: você poderá contribuir para a promoção da dama na mão de seu parceiro. ♣: o mesmo efeito de jogar ♥.

Mão 2: jogar ♠: ver a jogada de ♥ da mão 1. ♥: jogada neutra. Nem bom, nem ruim. ♦: seu parceiro vai adorar se tiver AJxx. ♣: ver a jogada de ♠.

Mão 3: jogar ♠: ver a jogada de ♥ da mão 1. ♥: imagine a alegria de seu parceiro se ele tem AQx de ♥! ♦: o parceiro ficará agradecido a você se tiver pelo menos o K de ♦. ♣: esse naipe o carteador jogará. Não desperdice o eventual controle (o ás, nesse caso) de seu parceiro antes da hora.

Agora você está do outro lado da mesa:

Mão 1: jogar ♠: você não entregará nada a que o carteador já não tenha direito, mas também não adiantará nada para seu lado. Jogada neutra. ♥: as cartas altas de ♥ que não estiverem em sua mão estão divididas entre o carteador e seu parceiro. Boa jogada. ♦: pode ajudar, mas em casos em que o parceiro tenha muito interesse em ♦ (ou você tenha, e aí é risco). ♣: o mesmo caso de ♥. Parece ser boa jogada.

Mão 2: ♠: ver ♥ na mão 1. Boa jogada. ♥: ver ♠ na mão 1. Jogada passiva. ♦: o carteador provavelmente está interessado neste naipe. se puder não mexer nele, melhor. ♣: provável boa jogada, pois os ♣ do parceiro vão atralhar o carteador

Mão 3: jogar ♠: igual a jogar ♥ na mão 1: provável boa jogada. ♥: só jogar se você não acha que firmar o rei do carteador seja ruim para seu lado, porque se você mexer neste naipe o rei dele é 100% vaza. ♦: fora o A, o morto só tem ♦ baixinhos. Talvez valha a pena arrancar esse ás do morto. Depende de seu interesse em ♦. ♣: de novo, esse naipe quem joga é o carteador. Para que mexer nele?

Fonte: http://www.develop-your-bridge.co.uk/F1_2_1_1.html