



FEDERAÇÃO PAULISTA DE BRIDGE

curso de bridge para não bridgistas

2/2006

Índice Geral:

<u>Introdução ao bridge.....</u>	<u>4</u>
<u>Fazendo vazas.....</u>	<u>6</u>
<u>O que é uma vaza?.....</u>	<u>6</u>
<u>Naipes sólidos.....</u>	<u>8</u>
<u>Fazendo vazas com cartas pequenas de naipes longos.....</u>	<u>12</u>
<u>Promoção.....</u>	<u>15</u>
<u>Revisão e exemplo mão 1.....</u>	<u>16</u>
<u>Mão 2 – promoção em ação.....</u>	<u>26</u>
<u>Mão 3 – fazendo vazas com cartas pequenas de naipes longos.....</u>	<u>29</u>
<u>Mão 4 – a carta alta da mão curta.....</u>	<u>32</u>
<u>Exercícios.....</u>	<u>35</u>
<u>Mão1.....</u>	<u>35</u>
<u>Mão2.....</u>	<u>36</u>
<u>Mão3.....</u>	<u>37</u>
<u>Mão4.....</u>	<u>40</u>
<u>Mão5.....</u>	<u>42</u>
<u>Fazendo mais vazas.....</u>	<u>43</u>
<u>A finesse contra um rei.....</u>	<u>43</u>
<u>Exemplo 1: a finesse contra um rei em ação!.....</u>	<u>46</u>
<u>A finesse contra um ás.....</u>	<u>49</u>
<u>Exemplo 2: a finesse contra um ás em ação!.....</u>	<u>52</u>
<u>A finesse falsa: aprenda a não fazê-la.....</u>	<u>56</u>
<u>Outro tipo de finesse contra um rei.....</u>	<u>59</u>
<u>Exemplo 3: o outro tipo de finesse contra um rei em ação!.....</u>	<u>60</u>
<u>A finesse contra uma dama.....</u>	<u>65</u>
<u>Finessar ou não finessar – a regra das 8 ou 9 cartas.....</u>	<u>67</u>
<u>Exemplo 4: a regra das 8 ou 9 cartas em ação!.....</u>	<u>69</u>
<u>Outras combinações sem a Q.....</u>	<u>73</u>
<u>Exemplo 5: a finesse para os dois lados em ação!.....</u>	<u>76</u>
<u>Revisão de finesses.....</u>	<u>80</u>
<u>Exercícios.....</u>	<u>81</u>
<u>Mão1.....</u>	<u>81</u>
<u>Mão2.....</u>	<u>83</u>
<u>Mão3.....</u>	<u>84</u>
<u>Mão4.....</u>	<u>86</u>
<u>Mão5.....</u>	<u>88</u>
<u>O naipe de trunfos.....</u>	<u>90</u>
<u>Introdução e exemplo 1 – o poder do naipe de trunfos.....</u>	<u>90</u>
<u>Terminologia de trunfos.....</u>	<u>97</u>
<u>Exemplo 2 – tirando trunfos.....</u>	<u>98</u>
<u>Exemplo 3 – cortando perdedoras no morto.....</u>	<u>105</u>
<u>Exemplo 4 – outro motivo para postergar tirar trunfos.....</u>	<u>113</u>
<u>Exemplo 5 – variação sobre o exemplo 4.....</u>	<u>118</u>



FEDERAÇÃO PAULISTA DE BRIDGE

curso de bridge para não bridgistas

2/2006

Exemplo 6 – lidando com perdedoras em naipes laterais antes.....	121
Exemplo 7 – usando trunfos como entrada.....	126
Exemplo 8 – revisitando o corte cruzado.....	131
Quando tirar trunfos.....	136
Exercícios.....	137
Mão1.....	137
Mão2.....	137
Mão3.....	138
Mão4.....	138
Mão5.....	139
O planejamento do jogo.....	139
Introdução ao leilão.....	140
Como funciona o leilão.....	140
Os 4 tipos de contratos e os bônus que contêm.....	151
Revisão e exercícios.....	154
Avaliação da mão e contagem de pontos.....	157
Introdução ao nosso sistema de leilão.....	165
Abrindo de 1 em naipe.....	167
Abrindo de 1ST.....	169
Limitando a mão.....	170
Exercícios.....	172
Abrindo mãos muito fortes.....	176
Abrindo em barragem.....	181
Aberturas fortes e em barragem - revisão e exercícios.....	183
Mais leilão.....	188
Respondendo a abertura de 1 em naipe.....	188
Revisão e exercícios.....	205
Respondendo à abertura de 1 sem trunfos.....	208
Revisão e exercícios.....	219
Respondendo à abertura de 2 ♣.....	222
Revisão e exercícios.....	226
Respondendo a aberturas de barragem.....	227
Respondendo a barragens - revisão e exercícios.....	233
Respostas mínimas do abridor.....	235
Exercícios de respostas mínimas do abridor.....	239
Respostas médias do abridor.....	240
Exercícios de respostas médias do abridor.....	244
Respostas máximas do abridor.....	245
Exercícios de respostas máximas do abridor.....	247
Respostas do abridor depois de 2 ♣.....	248
Respostas mínimas do respondedor.....	249
Exercícios de respostas mínimas do respondedor.....	252
Respostas médias do respondedor.....	253
Exercícios de respostas médias do respondedor.....	255
Respostas máximas do respondedor.....	255



FEDERAÇÃO PAULISTA DE BRIDGE

curso de bridge para não bridgistas

2/2006

Exercícios de respostas máximas do respondedor.....	261
Leilão de slam.....	261
Exercícios de leilão de slam.....	269
Leilão competitivo e “overcalls”.....	270
Exercícios de leilão competitivo e “overcalls”.....	273
Dobres e redobres.....	274
Dobres informativos.....	277
Revisão e exercícios de dobres e redobres.....	283
Apêndices.....	288
 A marcha da contagem em bridge.....	288
 O valor das vazas.....	288
 O valor dos bônus.....	289
 O valor das penalidades.....	289
Probabilidades de distribuição de cartas.....	292
Diretrizes para saídas contra contratos em trunfos.....	293
Diretrizes para saídas contra contratos em sem trunfos.....	294
Ficha básica de leilão.....	295

Introdução ao bridge

Parte do material desta apostila, incluindo a estrutura do curso, foi retirado do “site¹” da ACBL (American Contract Bridge League), do aplicativo “learn to play bridge 1²”, que recomendamos seja baixado e explorado em suas características interativas por todos.

Segundo a ACBL, bridge deveria ser jogado porque:

- É um jogo maravilhoso e divertido
- É o jogo de cartas mais popular do mundo
- É apreciado por muitos como jogo de competição
- Muita gente o joga socialmente (mais verdadeiro nos EUA do que aqui)
- É um exercício cerebral muito bom
- Melhora sua capacidade de resolver problemas
- Melhora sua capacidade de comunicação em parceria
- É possível ser jogado por todas as idades, sexos, religiões, raças e nacionalidades

Alem destes argumentos podemos acrescentar que o Brasil possui bastante tradição no cenário internacional de bridge.

Vamos então começar sem mais demora.

Imagine-se sentado(a) a uma mesa de bridge pela primeira vez. A primeira coisa que você verá será algo como:



Esta é sua primeira mão de bridge.

Todas as mãos de bridge contêm 13 cartas e esta não é exceção. Esta mão em particular contém cartas de cada um dos naipes de um baralho padrão:

Espadas	(♠)
Copas	(♥)
Paus	(♣)
Ouros	(♦)

A mão mostrada já foi organizada em naipes e na sequência das cartas, da maior para a menor. Quando você estiver jogando, será o responsável por organizar sua

¹ www.acbl.org

² existe o volume dois do mesmo aplicativo que é mais avançado, mas também recomendado



FEDERAÇÃO PAULISTA DE BRIDGE

curso de bridge para não bridgistas

2/2006

própria mão. Note que, em bridge, o ás é a maior carta de cada naipe, sendo o 2 a menor.

O bridge usa todas as 52 cartas de um baralho normal (os curingas não são usados). Cada naipe tem 13 cartas. Sendo 4 naipes, são 52 cartas.

Olhando ao seu redor a uma mesa de bridge você perceberá que não está só. Você consegue ver sua mão, mas não as de seus companheiros de mesa. Serão sempre 4 pessoas à mesa, e é conveniente, bem como convencional, chamá-las pelos pontos cardeais, Norte, Sul, Leste e Oeste. Acostume-se com Sul, porque esta é sua posição neste curso.

Uma das características mais interessantes do jogo é que bridge é um jogo *de parceria*. Os parceiros sempre jogam nos lados opostos da mesa. Os adversários ficam de perfil.

As parcerias em bridge jogam para atingir os mesmos objetivos. Lembre-se sempre que seu(sua) parceiro(a) está em seu time e tente sempre tratá-lo(a) com cortesia e respeito.

Você (Sul) e seu parceiro (Norte) enfrentarão a parceria que está em Este-Oeste. Ainda que bridge seja um jogo competitivo, é importante sempre ser polido e educado com os adversários.

Caso você venha a ler um livro ou um artigo sobre bridge, você notará que as mãos sempre são representadas como abaixo:

♠J8
♥AKQ96
♦102
♣KJ53

Esta ordem de apresentação, ♠ ♥ ♦ e ♣ tem um motivo importante, que será apresentado mais à frente neste curso.

Cada mão de bridge leva mais ou menos 10 minutos para ser jogada e uma sessão típica consistirá de muitas mãos. Uma das coisas interessantes sobre bridge é que, como existe um número muito elevado de possibilidades de mãos³, a probabilidade de você receber a mesma mão duas vezes em sua vida é basicamente zero. Você terá um novo problema para resolver a cada mão!

Há duas coisas que sempre acontecem em cada mão de bridge:

³ 53.644.737.765.756.488.792.839.237.440.000 (ou seja, 53 octilhões) de possibilidades de mãos diferentes para os quatro jogadores, de acordo com Vitor Mollo, em seu livro “Bridge Saga”



2/2006

1. o leilão e
2. o carteio

O leilão vem **sempre** antes do carteio. Embora estes dois estágios sejam bastante diferentes por natureza, um afeta profundamente o outro. Você aprenderá em sua carreira bridgística a visualizar o carteio durante o leilão e a tirar inferências do leilão para o carteio.

Depois de terminados leilão e carteio de uma mão uma das parcerias ganhará pontos (você verá como isto ocorre oportunamente). As cartas são então embaralhadas e redistribuídas. O objetivo do jogo é obter mais pontos que a parceria adversária.

A tendência histórica em um curso de bridge é começar pelo leilão e seus fundamentos. Nós faremos o contrário. Aprenderemos leilão depois de termos adquirido um bom conceito de carteio. Isto facilitará a compreensão das características do leilão.

Fazendo vazas

O que é uma vaza?

Bridge é um jogo de **fazer vazas**. Você pode já ter jogado outros jogos de cartas (copas, espadas, euchre, truco) em que a **vaza** tem o papel central. Se você conhece um destes jogos você já sabe o que é fazer uma vaza e o bridge vai ser moleza para aprender.

Mesmo que você não seja o rei da jogatina, o conceito de vaza em bridge é muito fácil de aprender. Voltemos àquela sua primeira mão de bridge e vejamos o que é uma vaza. Você joga o ás de copas na mesa. O jogador à sua esquerda joga o valete de copas, o próximo jogador (lembra-se quem é este?) joga o dois e o último jogador joga o três. Como a carta mais alta da vaza é a sua (o ás de copas), você ganhou esta vaza. Parabéns! Esta foi sua primeira vaza ganha num jogo de bridge.

Em bridge, fazer uma vaza é uma coisa boa. Por enquanto, podemos pensar que o objetivo em bridge é fazer o maior número possível de vazas.

Lembre-se sempre que o bridge, sendo um jogo de parceria, considera tanto as vazas feitas por você quanto as feitas pelo seu parceiro como vazas **da parceria**. Ao final de u'a mão, não há necessidade de distinguir que vazas você fez e quais seu parceiro fez. Vão todas para o mesmo total.



FEDERAÇÃO PAULISTA DE BRIDGE

curso de bridge para não bridgistas

2/2006

Depois que você jogou o ás de copas, os outros jogadores contribuíram suas cartas para a vaza em sentido horário. Daqui a pouco vamos ver quem inicia cada vaza e por quê.

Você se lembra que a contribuição de Oeste na vaza jogada foi o valete de copas. Você acha isto natural? Afinal de contas, o valete é a quarta carta mais alta de um naipe, mas não tem a menor chance de fazer a vaza, uma vez que o ás do mesmo naipe já está na mesma vaza. Não seria melhor que Oeste guardasse seu valete de copas e, em seu lugar jogasse uma outra carta qualquer? Por exemplo, o dois de espadas?

Ele bem que gostaria, mas há uma regra muito importante em bridge que estabelece a obrigatoriedade de **seguir naipe** sempre que isto possa ser feito.

Norte, que sabe não poder ganhar do ás resolve jogar o dois de copas na vaza e Leste, pelo mesmo motivo, joga o três. Mas veja que Norte não ficou chateado por não poder ganhar do ás, já que ele é seu parceiro (lembra?). Seu ás ganhou a vaza **para a parceria**, não para você sozinho.

Sua primeira vaza completa em bridge ficou então constituída por ás, valete, dois e três de copas.

Você então pega a vaza, faz um pequeno monte de quatro cartas e coloca-o em seu lado na mesa. Pronto. Essa vaza, a primeira, é sua.

Vamos agora para a vaza 2 (lembre-se que cada mão de bridge tem 13 vazas). Quem inicia a vaza dois?

O jogador que venceu a vaza anterior **sempre** inicia a próxima vaza.

Como venceu a vaza um, você inicia a vaza dois. O jogo prossegue desta maneira até que se chegue à vaza 13, quando então todas as cartas da mão terão sido jogadas.

Você deve estar imaginando “ok, entendi, mas quem começa a **primeira** vaza?”

Lembre-se que o jogo de bridge tem duas fases, o leilão e o carteio. Estamos vendo neste momento o carteio. O **saidor** (o jogador que inicia a fase de carteio), porém, é definido pelo leilão. Como vamos falar de leilão só mais tarde, por enquanto você receberá instruções sobre quem será o saidor a cada mão.

Vamos então para a vaza dois. Algo interessante vai acontecer. Como o ás de copas funcionou bem na vaza um, você decide continuar com o rei de copas na dois.

2/2006

Lembra-se que Oeste tinha jogado o valete de copas na vaza um? Ele o fez porque o valete era sua única copa e ele era obrigado a naipe... Mas e agora? Ele não tem mais copas e portanto pode jogar qualquer carta de qualquer outro naipe. Nestes casos dizemos que Oeste **descartará** uma carta de outro naipe na vaza de copas. Como ele ouviu falar que ases são cartas altas em bridge, ele pode ficar tentado a jogar seu ás de espadas sobre o rei de copas. Você acha que isto é uma boa idéia?

Não, não é. Esquecemos de lhe dizer uma coisa importante... Um descarte não ganha uma vaza. Só as cartas do naipe original podem fazê-lo.

Daqui a pouquinho você aprenderá que certos tipos de descartes podem de fato fazer vazas em bridge, quando há um naipe de trunfo. Por enquanto, fique com esta idéia: descartes não fazem (não ganham) vazas.

Realmente, seria uma bobagem para Oeste descartar deu ás de espadas na vaza de copas, porque no momento em que a vaza jogada for de espadas, ele tem a carta mais alta do naipe. Ele deve então guardar seu ás para ganhar uma vaza com ele mais tarde. E já que um descarte não pode fazer vaza, que tipo de carta você descartaria na vaza de copas, se você fosse Oeste?

Antes de prosseguirmos com nosso estudo de vazas, vamos revisar o que aprendemos sobre vazas até agora:

1. uma **vaza** consiste de quatro cartas, cada uma jogada por um dos quatro jogadores à mesa.
2. há 13 vazas em cada mão de bridge
3. os dois jogadores de cada parceria trabalham em conjunto tentando fazer o máximo de vazas possível em cada mão
4. você **tem** que seguir naipe (jogar uma carta do mesmo naipe que iniciou a vaza) sempre que possível
5. se você não puder seguir naipe, você tem que descartar uma carta qualquer de outro naipe, mas esta carta não fará vaza
6. a carta ganhadora de vaza é a carta mais alta do naipe jogado
7. o jogador que fizer a vaza iniciará a próxima
8. o leilão é que estabelece quem começa o carteio (o saidor)
9. se você não puder fazer a vaza, tente descartar uma carta de pequeno valor na vaza, guardando suas cartas altas para fazer vazas futuras

Naipes sólidos

Uma das melhores formas de se aprender a idéia de **vaza** é estudar combinações de cartas para que se entenda como o jogo se desenvolve. Observe o naipe de ♠

2/2006

no diagrama abaixo, por exemplo. Cada jogador tem três cartas, portanto há três vazas em jogo. Sul inicia. Quantas vazas cada parceria vai ganhar?

Como Sul tem as três cartas mais altas de ♠, a resposta é fácil: ele deve ganhar todas as três vazas: ele joga o ás, que, depois de sair de jogo, faz com que o rei seja a maior carta do naipe. Depois do rei sair de cena, a dama torna-se a maior ♠ e então ganha a terceira vaza.

	♠ 432	
♠ J109		♠ 876
	♠ AKQ	

Ainda que Oeste guarde seu valete na esperança de fazer uma vaza, não vai ser possível: as ♠ de Sul são simplesmente fortes demais. Tanto Leste quanto Oeste não fizeram (e nem poderiam ter feito) nada mais do que seguir naipe.

♠ 432
♠ AKQ

O que acabamos de ver é que esta combinação de cartas vale três vazas para N(orte)/S(ul), ainda que a contribuição de Norte não tenha sido exatamente brilhante.

Na notação acima (dentro do quadrado), a mão que está em cima é a de Norte e a que está em baixo é a de Sul. Vá se acostumando com esta forma de ver as cartas, porque a veremos diversas vezes neste curso.

Também tenha claro que o naipe do exemplo ser de ♠ é arbitrário. Poderia ser qualquer um dos quatro.

Eventualmente aprenderemos que algumas vezes haverá um naipe mais poderoso que os demais, o naipe de **trunfos**, mas quando olhamos combinações de cartas, o naipe considerado pode ser qualquer um. Às vezes o naipe pode se apresentar assim:

♠ AKQ
♠ 432

Neste caso, quem ganhará todas as vazas no naipe será Norte e não Sul. Como N/S representam uma parceria, não faz diferença quem ganha as vazas.

Voltemos à combinação original e adicionemos algumas cartas:

♠ 5432
♠ AKQJ

Agora temos 4 cartas em cada mão, e, portanto, 4 vazas em jogo. Quantas vazas N/S farão?

Esperamos que você tenha chegado à conclusão que, neste exemplo, N/S farão 4 vazas. A adição do valete na mão de Sul é bem-vinda. Como ele é a quarta carta mais alta do naipe e Sul tem as outras três, após jogar AK e Q o valete fará a quarta vaza neste naipe, não importando que cartas E/O tenham.

Voltando à combinação original,

♠ 432
♠ AKQ

 vamos mudar um pouco a mão de Norte:

♠ 10
♠ AKQ

 agora ele só

♠ 432
♠ AKQ

 poderá servir ♠ uma só vez. Ele tem uma carta alta, o 10, mas o “desperdício” desta carta não deverá causar-lhe qualquer problemas, já que seu parceiro encontra-se

2/2006

em processo de ganhar três vazas no naipe. Norte deverá descartar (usamos um verbo esquisito para isso: **baldar**, que é mais curto do que descartar) cartas de outros naipes nas vazas dois e três, mas provavelmente ele terá cartas pequenas para as baldas, não lhe causando dó.

O que aprendemos nos últimos exemplos pode ser resumido como segue:

1. sempre que um jogador tiver as cartas mais altas de um naipe ele fará uma vaza para cada carta alta que tiver na mão
2. enquanto ele estiver fazendo isso, não importará a ordem ou o valor das cartas que os outros três jogadores contribuírem.

Combinações como as abaixo (estivemos estudando a terceira) são chamadas de **naipes sólidos**. Um jogador que tenha a

♠ A	♠ AK	♠ AKQ	♠ AKQJ	♠ AKQJ10
-----	------	-------	--------	----------

 sorte de receber um naipe sólido fará uma vaza para cada carta alta que tiver na mão, não importando o que os demais jogadores façam.

Os naipes sólidos acima valem 1, 2, 3, 4 e cinco vazas respectivamente.

Naipes sólidos são ótimos de se ter e é inevitável que façamos varias vazas com eles. Antes que prossigamos e trabalhemos com naipes menos sólidos, há mais uma lição importante a ser vista com a combinação com que começamos.

Imagine que, com esta combinação: ♠AKQ, Sul inicie a primeira vaza com a Q em vez de com o A. você acha que isto fará diferença quanto ao número de vazas a serem feitas pela parceria?

Não, porque nenhum dos outros três jogadores conseguirá ganhar da dama, já que todas as cartas que poderiam fazê-lo estão com Sul (o ás e o rei). A ordem em que Sul joga as cartas num naipe sólido não tem nenhuma importância.

Isto ocorre porque, uma vez estando na mesma mão, cartas em seqüência **funcionam como se tivessem o mesmo valor**, sob o ponto de vista de fazer vazas. O ás e o rei, por exemplo, são **cartas em seqüência**, por não haver nenhuma carta entre o ás e o rei. O mesmo vale para o rei e a dama, a dama e o valete e assim por diante. O princípio de **cartas em seqüência** é o seguinte:

SEMPRE QUE UM JOGADOR RECEBER CARTAS EM SEQÜÊNCIA, NÃO IMPORTA A ORDEM EM QUE ELAS FOREM JOGADAS SOB O PONTO DE VISTA DE FAZER VAZAS.

Compreenda bem este princípio, porque estaremos utilizando-o em praticamente todas as combinações de cartas a serem estudadas daqui para frente.

2/2006

A combinação de cartas ao lado é a primeira que vemos em que não há um **naipe sólido**. Sul tem AK de espadas, que são as duas mais altas do naipe, e Norte tem a Q, enquanto que a terceira carta de Sul é o 4. Vejamos como o jogo segue: na primeira vaza, Sul joga o ás, enquanto os outros três jogadores servem suas cartas mais baixas.

	Q32	
J109	AK4	876

Na segunda vaza, Sul joga o rei, e os outros continuam jogando as cartas mais baixas entre as que sobraram.

	Q3	
J10	2	
	9 6	87
	A	
	K4	

Sul permanece iniciando a vaza na vaza três, mas não há nenhuma possibilidade de ele fazer esta vaza, já que **todas** as espadas restantes são maiores do que a sua. Sul, porém, não entra em pânico, porque, já que o ás e o rei foram jogados, a dama é a maior espada do naipe, e ela está com Norte, que é o parceiro de Sul! Embora Sul não tenha feito todas as vazas, a **parceria** as fez, e temos um final feliz. Conforme você possa ter suspeitado, de novo não importa a ordem em que estas três vazas foram feitas, elas pertencerão à parceria N/S se a cada carta pequena de uma das mãos for jogada uma das cartas altas da outra. Quando estivermos finalmente jogando bridge, essa história de poder ganhar as vazas das cartas altas em qualquer ordem será extremamente importante. Por agora estamos simplesmente entendendo **quantas vazas** podemos fazer com esta ou aquela combinação destas cartas altas. Quando temos um naipe sólido, não dá para errar, qualquer carta de um naipe sólido, jogada em qualquer ordem, transforma-se em vaza. No exercício da página passada a mão de Sul não continha um naipe sólido. O 4 de espadas não é parte da sequência AK. N/S tiveram então que cooperar entre si para que a vaza iniciada com o 4 fosse deles.

	Q	
J	3	
	10 7	8
	K	
	4	

É claro que N/S podem perfeitamente perder uma vaza neste naipe. Observe a sequência de jogadas ao lado: no início, nossa combinação já conhecida de cartas. Na vaza1, tudo se passa como antes, Sul serve o ás e todos os outros as menores cartas que têm. Na segunda vaza, porém, Norte resolveu tentar uma pequena “experiência”... Em vez de jogar a dama de ♠ na vaza, jogou o 3. Oeste adorou ter feito uma vaza que não merecia, com o 10. Na última vaza, a dama vai cair debaixo do rei e N/S transformaram duas vazas em uma. Você acha que a experiência de Norte foi bem sucedida? Com este exemplo vimos que N/S podem não fazer 3 vazas com esta combinação se não forem cuidadosos. A jogada do 3 na vaza iniciada pelo 4 foi um erro. O parceiro que errou deve se desculpar, e o outro tem que tentar ser

	Q32	
J109		876
	AK4	

	Q3	
J10	2	
	9 6	87
	A	
	K4	

	Q	
J	3	
	10 7	8
	4	
	K	

2/2006

compreensivo, até porque o próximo erro pode ser dele. Seu parceiro e você estão no mesmo time. Criticar os erros do parceiro só vai fazê-lo sentir-se mal e piorar a concentração dele na próxima mão. É o mais próximo que você chegará em bridge a dar tiro no próprio pé.

Além do erro de jogar uma carta pequena sobre a carta pequena de Sul, há outro erro que Norte pode cometer: jogar a dama debaixo do rei na primeira vaza. Isto promoverá o valete de Oeste na terceira vaza. Experimente e veja.

Revisando, com a combinação de cartas estudada, e mostrada ao lado, N/S pode fazer 3 vazas desde que Norte use sua Q para ganhar a vaza iniciada com o 4 de ♠. Há duas ações de Norte que podem complicar a feitura de três vazas pela parceria:

	Q32	
J109		876
	AK4	

1. jogar o 3 ou o 2 quando Sul jogar o 4, e
2. desperdiçar sua Q debaixo do A ou do K de Sul

Se esses erros parecerem bobos para você este é um bom sinal. Significa que você compreende a mecânica de fazer vazas em bridge.

Uma última observação a este respeito: a posse de AKQJ em um naipe não garante 4 vazas nele. Imagina a seguinte distribuição de N/S: neste caso, a dupla tem as quatro maiores cartas deste naipe, mas só conseguirá fazer duas vazas. É fácil ver o motivo. Ambos os jogadores receberam apenas duas cartas de ♠. Norte será obrigado a jogar uma honra⁴ debaixo do A de seu parceiro na vaza 1, e será obrigado a massacrar o J do parceiro na vaza 2. O potencial de vazas desta combinação seria o mesmo se Sul tivesse o A2 e Norte o K3.

KQ
AJ

PARA QUE UMA PARCERIA GANHE VAZAS NUM NAIPE, ELA TERÁ NECESSARIAMENTE QUE TER CARTAS NO MESMO NÚMERO DAS VAZAS PRETENDIDAS. Ou seja, com duas cartas do mesmo naipe nas duas mãos, duas é o limite máximo de vazas que podem ser feitas. Aprenderemos mais tarde que, quando o naipe for de trunfo, e em certas ocasiões, esta regra pode ser alterada, mas por enquanto ela serve para nós.

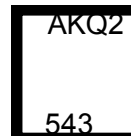
Fazendo vazas com cartas pequenas de naipes longos

Até agora não vimos nenhuma carta mais baixa que um valete fazendo vaza. Na maior parte das mãos de bridge, porém, algumas vazas são feitas com cartas pequenas. Aqui vai um exemplo de como isto pode acontecer: as ♠ de Norte não

⁴ chamamos de “honras” as cartas maiores de cada naipe: AKQJ e, algumas vezes, o 10 também

2/2006

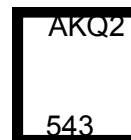
são exatamente sólidas, porque o 2 não faz parte da sequência AKQ, sendo, portanto, uma **perdedora**. Norte certamente não tem nada que se pareça com uma vaza. Este não parece ser outro exemplo de três vazas, nem mais nem menos, para N/S?



A RESPOSTA É: NÃO NECESSARIAMENTE. SE AS SEIS ♠ QUE ESTÃO FALTANDO NO NAIPE ESTIVEREM DISTRIBUÍDAS 3 A 3 EM LESTE E OESTE, NENHUM DELES TERÁ UMA ♠ PARA JOGAR NA VAZA 4. Pegue um baralho, distribua um naipe como mostrado na figura, distribua as demais cartas deste naipe 3 a 3 nas mãos de Leste e Oeste, e verifique.

Neste caso, Sul será capaz de esgotar todas as ♠ de E/O nas três primeiras vazas, tornando o 2 de ♠ a maior carta do naipe (na ausência de todas as outras) de tal maneira a fazer a quarta vaza. Este não será sempre o caso na vida real, porque depende de como as demais cartas do naipe foram distribuídas em E/O, mas acontece.

Agora, se as ♠ que estão com os adversários estiverem distribuídas 4-2, não haverá forma de o 2 de ♠ fazer uma vaza. Pegue um baralho e faça este exercício também.



Resumindo, a combinação pode resultar em três ou quatro vazas para N/S, dependendo de como as demais cartas do naipe estiverem distribuídas. Quando E/O tiverem três ♠ cada um, haverá uma quarta vaza mágica a ser feita pelo 2 de ♠. Qualquer outra distribuição das ♠ com os adversários não permite esta quarta vaza. A lição importante desta combinação de cartas é a seguinte:

CARTAS BAIXAS TÊM VALOR: ELAS FAZEM VAZA DEPOIS QUE AS CARTAS ALTAS FOREM JOGADAS.

Outro aspecto importante é:

ALGUMAS COMBINAÇÕES DE CARTAS PRODUZEM UM NÚMERO VARIÁVEL DE VAZAS PARA A PARCERIA, DEPENDENDO DE COMO AS DEMAIS CARTAS ESTIVEREM DISTRIBUÍDAS ENTRE OS ADVERSÁRIOS.

O fato de a combinação acima render ou 4 ou 3 vazas para a parceria implica em que o fator sorte está algumas vezes presente em bridge⁵. Isto é fato. Em alguns dias seu dois de ♠ fará vaza, em outros, não. A sorte tende a nivelar-se em longo prazo, porém, deixando o fator talento como o mais importante, isso a despeito do que alguns jogadores de bridge dizem!

⁵ De fato, de acordo com J. P. Simon, em seu livro "why you lose at bridge", sorte é o fator preponderante em bridge, vindo talento só em segundo lugar!

2/2006

Vimos que o dois⁶ de ♠ tinha um valor apreciável na combinação abaixo. Se a alterarmos um pouco, para a figura abaixo, podemos através de uma simples subtração perceber que agora adversários, não mais seis como que, não importando como as ♠ dos o dois não fará vaza. Pegue um as cartas altas então interessam em bridge, mas a **quantidade** de cartas possuídas pela parceria é também muito importante. Na combinação com sete cartas então, o 543 de ♠, embora sejam cartas pequenas, são significativas porque “retiram” ♠ do conjunto possuído pelos adversários.

AKQ2
43

AKQ2
543

Na combinação ao lado, Sul tem o AK do naipe, mas todas as demais cartas da parceria são pequenas. Estas pequenas cartas têm um peso considerável, porém, e podem valer até **três** vazas adicionais no naipe.

5432
AK876

Funciona assim: N/S têm 9 cartas no naipe, sobrando 4 para E⁷/O. Caso estas 4 cartas estejam divididas 2-2, todas cairão debaixo das duas primeiras vazas (desde que S comece as vazas com A e K), sobrando só as cartas pequenas para fazer o restante das vazas para N/S. Note outra vez a importância de se possuir o 5432 em Norte. São cartas que não farão vaza, mas servem para aumentar o “estoque” de ♠ em N/S, reduzindo o de E/O. Assim, ainda que os adversários tenham QJ10 e 9 de ♠ entre eles, **nenhuma** destas cartas fará vaza se estiverem 2-2. Verifique. Agora, se as espadas estiverem divididas 3-1, a história muda. Nesse caso, E/O terão **sempre** uma vaza no naipe. Verifique isto também. O que aconteceria se o naipe estivesse 4-0? Outro ponto a ser considerado é que as cartas pequenas não perdem seu valor ainda que a distribuição não seja a ideal. Façam a experiência com o naipe 3-1: a primeira e a segunda vazas são de N/S, a terceira de E/O, mas a quarta e a quinta de N/S de novo.... Neste caso, as cartas menores valerem 2 vazas a mais (duas tendo sido das cartas altas, A e K) no naipe. Mesmo no caso de distribuição 4-0, a posse das cartas pequenas permite três vazas no naipe. Verifique.

A combinação que estudamos reforça 2 das lições anteriores:

1. cartas pequenas em naipes longos podem ser transformadas em vazas, e
2. algumas combinações de cartas produzem diversas vazas para N/S dependendo da distribuição em E/O

Outro ponto muito importante aprendido aqui é:

⁶ Quando você começar a jogar bridge, verá que muitos jogadores referem-se carinhosamente a esta carta como “duque”

⁷ às vezes utiliza-se E denotando Este. Em português é igual se usamos Leste ou Este

2/2006

3. às vezes a perda de uma ou mais vazas possibilita o ganho de outras vazas mais tarde durante o carteio

Promoção

Aqui vai outro exemplo em que a perda de uma vaza possibilita o ganho de outras vazas, mas neste caso as vazas ganhas serão em cartas altas, em vez de em cartas baixas de naipes longos.

Considere a combinação de cartas ao lado, onde pela primeira vez N/S não têm o ás do naipe que possuem (E/O agradecem por isso). Sul, porém, possui a maior parte das cartas altas do naipe. Isso vale alguma coisa? Só há um jeito de descobrir... Suponha que Sul jogue o K (ou a Q ou o J – são todas iguais). Oeste (digamos) faz seu ás, feliz da vida em capturar uma cartona como o rei, mas em fazendo isto **promove** a Q e o J de Sul, que passam a ser as cartas mais altas do naipe em jogo. Não há mistério nisso. Existem duas cartas acima da Q: o A e o K. saindo ambas de cena, quer seja na mesma vaza ou não, a Q passa a ser a maior carta do naipe. Como um dos adversários foi obrigado a usar seu ás para ganhar do rei, a Q e o J foram promovidos a primeira e segunda hierarquias do naipe respectivamente.

432

KQJ

E se o adversário recusar-se em cobrir o K⁸? Sul fará a vaza (só o ás ganha do rei, e foi fiado) e pode tranquilamente prosseguir no naipe, porque, com o rei fora do esquema, a Q passa a ser a segunda carta mais alta do naipe (virou K, digamos assim). Caso agora o adversário que possuir o ás cubra, o J passa a ser a maior carta do naipe, e fará a segunda vaza para Sul neste naipe. A conclusão final da história é muito simples: o adversário que tem o ás tem direito a uma vaza, mas Sul, com KQJ fará sempre suas duas vazas, não importando muito **quando** o adversário com o ás faça a vaza dele.

Agora vamos relembrar o que foi dito a respeito de naipes sólidos: com a configuração ao lado, Sul faz sempre uma vaza para cada carta deste naipe, certo? Agora imagine uma situação um pouco diferente, na outra figura abaixo da primeira. Cada uma delas seria um naipe sólido exceto pela ausência do ás. Estivemos observando a terceira combinação, e aprendemos que ela proporciona 2 vazas para seu proprietário – uma vez que o ás seja forçado a fazer uma das vazas, as outras duas estariam promovidas a ganhadoras. O princípio envolvido pode ser descrito como segue:

♠ A ♠ AK ♠ AKQ ♠ AKQJ ♠ AKQJ10

♠ K ♠ KQ ♠ KQJ ♠ KQJ10

UM NAIPE SÓLIDO SEM O ÁS VALE UMA VAZA A MENOS QUE O NÚMERO DE CARTAS EXISTENTE NO NAIPE.

⁸ no vocabulário bridgístico chamamos essa recusa de “fiar”

2/2006

De acordo com o princípio acima, a primeira combinação vale zero vazas. Isto faz sentido, porque depois que o A ganhar do K não haverá mais ♠ para jogar. O mesmo raciocínio vale para as demais combinações mostradas, a segunda vale uma vaza, a terceira duas, a quarta três...

E quando o naipe tem esta figuração: ♠QJ10? Quantas vazas podem ser obtidas através de promoção? Vejamos. O ás (ou o rei) ganha da dama e o rei (ou o ás) ganha do valete. O 10 virou vaza. Diz-se também que “ficou firme”, significando que há uma vaza disponível a ser feita com ele. Outra vez, não importa a ordem com que a combinação de cartas seja jogada, nem o momento em que os detentores das cartas mais altas resolvam fazer suas vazas. Uma das três vazas em disputa será com certeza de Sul.

Vamos experimentar o que aprendemos em uma mão completa de bridge. Antes, porém, vale a pena dar uma relembração do que vimos até agora no que diz respeito a combinações de cartas:

A primeira é muito simples, já que é um **naipe sólido**. O A, o K e a Q farão uma vaza cada um e ponto final. Na segunda e terceira distribuições as cartas pequenas farão vaza conforme estiver a distribuição das demais cartas, o que significa que a lei das probabilidades (isto é, a sorte) influirá no número de vazas a serem feitas. Na quarta e na quinta combinação, após as cartas mais altas terem sido jogadas, haverá vazas disponíveis por **promoção**.

432	543	5432	432	432
AKQ	AKQ2	AK876	KQJ	QJ10

Revisão e exemplo mão 1

Vamos voltar um pouco e colocar o que aprendemos sobre vazas e combinações de cartas na perspectiva do jogo de bridge.

1. toda a mão de bridge passa por duas fases: o **leilão** e o **carteio**
2. o **carteio** consiste na disputa por treze vazas

Há quatro naipes em cada mão de bridge. Quando você estiver jogando para valer você considerará cada naipe como uma combinação de cartas. Ao examinar cada naipe de uma mão pelo seu potencial de vazas você verá que fica muito mais fácil fazer o maior número de vazas possível.

Está na hora de examinarmos o carteio completo de uma mão de bridge. Alguns pontos que ainda não vimos tornam-se importantes agora:

1. durante o leilão um dos jogadores é designado como o **carteador**



FEDERAÇÃO PAULISTA DE BRIDGE

curso de bridge para não bridgistas

2/2006

2. o jogador sentado à esquerda do **carteador** inicia a primeira vaza (sai, ou dá a saída)

Neste exemplo (e no curso todo) Sul será sempre o carteador. Oeste, que se senta à esquerda de Sul, é sempre o saidor. É ele que começa a primeira vaza.

Imagine que você está em Sul. O leilão o definiu como carteador (veremos como isto acontece mais tarde) isto é o que você veria (é claro que você só pode ver as suas cartas).

♠ 432 ♥ AK876 ♣ KQ ♦ AK2

2/2006

(Repetido por conveniência) ♠ 432 ♥ AK876 ♣ KQ ♦ AK2

Para começar o jogo, Oeste sai. Olhando para a figura ao lado, você percebe que outra coisa aconteceu: seu parceiro, Norte, colocou todas suas cartas à vista sobre a mesa! O que será que está acontecendo? O seu parceiro ficou bonzinho de repente com os adversários? Não, nada disso. Seu parceiro simplesmente está seguindo uma das regras mais importantes do bridge:

O PARCEIRO DO CARTEADOR É CHAMADO DE **MORTO**. O MORTO PÕE SUAS CARTAS DE FACE PARA CIMA NA MESA IMEDIATAMENTE APÓS A CARTA DE ABERTURA TER SIDO JOGADA.

♠	♥	♣	♦
7	5	4	5
6	4	3	4
5	3	2	3
2			
♠ J			
♠	♥	♣	♦
4	A	K	A
3	K	Q	K
2	8		2
	7		
	6		

O nome de **morto** não é realmente muito elogioso para Norte, mas há um bom motivo para ele:

O CARTEADOR É RESPONSÁVEL POR JOGAR TANTO AS SUAS CARTAS QUANTO AS DO MORTO.

O morto fica quietinho enquanto seu parceiro, o carteador, joga suas cartas por ele.

Isto não quer dizer que você deve se sentir mal quando o leilão faz com que você seja o morto numa mão qualquer. Na realidade você será morto em aproximadamente um quarto das mãos de bridge que jogar. Lembre-se, bridge é um jogo de parceria. Seu parceiro controlará suas cartas quando você for morto, mas ele tem seus melhores interesses em vista. Além disso, o morto pode ir buscar o cafezinho dos outros jogadores.

Dependendo do tipo de bridge sendo jogado, e do tamanho da mesa, o carteador pode jogar ele mesmo as cartas do morto ou pedir para que morto jogue a carta designada por ele.

A maior parte dos jogos de vaza não tem um morto. A presença do morto faz com que o bridge seja mais fácil de jogar. Podendo ver e manipular o morto permite ao carteador controlar os ativos da parceria de forma a poder estudar adequadamente cada uma das quatro combinações de cartas (sendo quatro os naipes) de cada mão.

Este e Oeste também podem ver o morto, é claro. Por exemplo, como Oeste, isto é o que você veria: tanto as suas quanto as cartas do morto. O carteador pode ver

2/2006

as cartas de seu parceiro enquanto que os atacantes (E/O) não podem ver as de seus respectivos parceiros.

A visão das cartas do morto permite a cada atacante ver o que seu parceiro **não** tem, mas em geral isto é menos útil do que ver as cartas que o parceiro **tem**.

De volta ao ponto de vista do carteador, podemos ver que este morto possui cartas não tão brilhantes... Na realidade, uma

grande quantidade de nada. Mesmo assim, a etiqueta em bridge sugere que se agradeça o parceiro quando ele “morre” (põe o morto na mesa), ainda que o morto seja muito ruim. Não é culpa do parceiro ter recebido só cartas pequenas.

Para piorar a situação, Oeste descobriu qual é a fraqueza de N/S – o naipe de ♠. Nenhuma das duas mãos tem cartas altas nesse naipe, portanto parece que E/O vão fazer algumas vazas. Sul escolhe uma carta em Norte para jogar na primeira vaza. Como são todas cartas pequenas, Sul não precisa se estressar na tomada desta decisão. Ele joga o cinco. Este joga o oito e Sul o dois. De novo, a jogada do dois não representa um grande dispêndio de energia mental.

Oeste então faz a a iniciativa para a bem para ele, não A Q de ♠ faz a vaza três... Ainda imaginação. Neste notícias, uma boa notícia é que N/S vaza nesta mão. A todas as ♠ já faltando uma só. ♠ no baralho e cartas cada foram jogadas. Isto dá 12 cartas, portanto se o baralho não for defeituoso e nossa tabuada estiver em dia, significa que há apenas uma ♠ em jogo a partir da terceira vaza.

♠	♥	♣	♦
7	5	4	5
	4	3	4
	3	2	3
	2		
♠ Q ♠ 6 ♠ 9			
♠ 3			
♠	♥	♣	♦
4	A	K	A
	K	Q	K
	8		2
	7		
	6		

vaza e continua com vaza 2. Como as ♠ funcionaram super se pode criticá-lo por continuar no naipe. segunda vaza. E Oeste vai em frente na com ♠, revelando uma grande falta de momento, temos duas e a outra má. A má ainda não fizeram boa é que quase foram jogadas, Existem 13 cartas de três vazas de quatro

♠	♥	♣	♦
7	5	4	5
6	4	3	4
5	3	2	3
	2		

♠	♥	♣	♦
A	Q	A	Q
K	J	J	J
Q		10	10
		9	
♠ J			

♠	♥	♣	♦
7	5	4	5
6	4	3	4
	3	2	3
	2		

♠	♥	♣	♦
J		5	
		2	
			8

♠	♥	♣	♦
4	A	K	A
3	K	Q	K
	8		2
	7		
	6		

♠	♥	♣	♦
	5	4	5
	4	3	4
	3	2	3
	2		

♠	♥	♣	♦
K		7	
		4	
			10

♠	♥	♣	♦
	A	K	A
	K	Q	K
	8		2
	7		
	6		

2/2006

A última ♠ é o A e Sul precisa decidir sobre o descarte (balda, lembra-se?) do morto. Como o morto não tem nenhuma carta relevante, não faz diferença que carta Sul balda. Digamos que seja o 5 de ♦. Este descarta o 5 de ♣ e Sul precisa baldar alguma coisa. Alguma sugestão?

Sul tem diversas cartas altas, mas provavelmente não seria uma boa idéia baldar qualquer uma delas. Já vimos que cartas altas tendem a fazer vazas. Há porém 4 cartas pequenas na mão de Sul, o 876 de ♥ e o 2 de ♦. Uma delas é claramente a melhor carta a ser baldada. Dá para dizer qual?

A resposta está na figura ao lado. O dois de ♦ é a melhor carta a baldar, mas não por ser a menor carta em valor da mão, mas porque as cartas pequenas de ♥ têm potencial de fazer vazas, sendo cartas baixas de um naipe longo, conforme já aprendemos. Como N/S têm 9 ♥ entre eles, há chances reais de as cartas pequenas deste naipe se transformarem em vazas. Na realidade, se vocês se lembrarem bem, a combinação das ♥ desta mão é igual à combinação de cartas que estudamos quando o tema era cartas pequenas de naipes longos. Verifiquem e comprovem.

Finalmente acabaram (ufa) as ♠ dos atacantes, e Oeste joga a Q de ♦ na vaza 3. O morto e Este jogam ♦ pequenos e Sul ganha a vaza com o K (o A de ♦ seria igual, é claro, já que o A e o K são cartas contíguas). Finalmente a iniciativa está com Sul (dizemos “a **mão** está com Sul”), que pode agora escolher que naipe jogar. Como ♥ é o naipe com maior potencial de vazas, parece fazer sentido jogá-lo agora. Além disso, vimos que, conforme estiverem distribuídas as ♥ que estão com os adversários, esta combinação de cartas do naipe pode produzir de três a cinco vazas (vocês se lembram disso?). É interessante descobrirmos quantas vazas serão possíveis em ♥. Além disso, se jogarmos os outros naipes mais curtos e os adversários pegarem a mão, suas cartas neste naipe, para nós curtos, para eles são longos, e eles terão cartas **promovidas** nestes naipes. Portanto, enquanto joga ♥, Sul procurará manter as cartas altas nos demais naipes de forma a não criar vazas para os adversários.

♠	5	4	4
	4	3	3
	3	2	
	2		
♠ A	♦ 5		♣ 5
♠	A	K	A
	K	Q	K
	8		2
	7		
	6		

♠	♥	♣	♦
	5	4	4
	4	3	3
	3	2	
	2		
♠ A	♦ 5		♣ 5
	♦ 2		
♠	♥	♣	♦
	A	K	A
	K	Q	K
	8		
	7		
	6		

♠	♥	♣	♦
	5	4	3
	4	3	
	3	2	
	2		
♦ Q	♦ 4		♦ 6
	♦ K		
♠	♥	♣	♦
	A	K	A
	K	Q	
	8		
	7		
	6		

2/2006

Os dois adversários servem ♥ quando Sul joga o Ás, Oeste com o J e Este com o 9. Quando Sul joga o K de ♥ ele descobre, para sua intensa alegria, que ambos os atacantes servem o naipe. De novo recorrendo à sua calculadora mental, Sul descobre que, já que tinha 9 cartas de ♥ originalmente e as quatro que faltavam caíram debaixo do ás e do rei de ♥, N/S detêm agora o monopólio do naipe, ou seja, todas as cartas deste naipe agora fazem vaza! O 6, o 7 e o 8 de Sul estão bons. Por isso é que não era boa idéia descartar ♥ na quarta vaza de ♠.

Parece ser boa idéia jogar as ♥ firmes agora (em bridge falamos às vezes “bater as ♥”, mas é a mesma coisa). Conforme esperado, E/O baldam cartas de outros naipes enquanto Sul estiver se divertindo com suas ♥. Debaixo do 8 de ♥ Oeste balda o 9 de ♣ enquanto este joga seu 7 de ♦. Prosseguindo com suas ♥, Sul joga o 7 do naipe enquanto E/O baldam ♣. Quando Sul joga a última ♥ precisa baldar outro naipe qualquer da mão de Norte, agora já sem cartas de ♥. Ele seleciona o dois de ♣, enquanto E/O prosseguem descartando ♣.

A mão de Sul agora tem apenas três cartas e ele gostaria muito de fazer o maior número de vazas possível com elas. O ás de ♦ certamente vale uma vaza, mas um dos atacantes ainda está segurando o ás de ♣ (nenhum deles descartaria uma carta valiosa dessas). O que você acha que Sul deveria jogar neste ponto? ♣ ou ♦? Se você respondeu que é ♣, você será um grande jogador de bridge! Mas não se desespere se você pensou que o ás de ♦ era melhor. Afinal, estamos aprendendo. Para descobrirmos porque jogar ♣ é melhor, olhem as últimas cartas na mão dos jogadores:

♠	♥	♣	♦
		4	4
		3	
♠	♥	♣	♦
A	J		10
		♣	♥
		K	A
		Q	

♠	♥	♣	♦
	5	4	3
	4	3	
	3	2	
♥ J	♥ 2		♥ 9
	♥ A		
♠	♥	♣	♦
	K	K	A
	8	Q	
	7		
	6		

♠	♥	♣	♦
	5	4	3
		3	
		2	
♠ 9	♥ 4		♦ 7
	♥ 8		
♠	♥	♣	♦
	7	K	A
	6	Q	

♠	♥	♣	♦
		4	3
		3	
♣ J	♣ 2		♣ 7
	♥ 6		
♠	♥	♣	♦
		K	A
		Q	

Nesta situação, se Sul jogar o ás de ♦ imediatamente, ele **promoverá** o J de Oeste, e, no momento em que jogar ♣ Oeste pegará a mão e jogará seu J de ♦

curso de bridge para não bridgistas

2/2006

que estará firme. A vaza 11 (a do ás de \heartsuit) será, como esperado, de Sul, mas esta será a última vaza que Sul vai fazer na mão, porque não terá escolha a não ser jogar \clubsuit . Ele joga o K de \clubsuit , mas Oeste pega a mão e o restante da história já sabemos. Sul terá feito 7 vazas na mão, o que não é ruim. De fato, é mais do que a metade das vazas disponíveis. Só que havia a possibilidade de Sul fazer uma oitava vaza! Vamos voltar ao ponto da mão em que Sul tinha as três últimas cartas. Nesta situação, se Sul jogar \clubsuit , o que acontece? Oeste faz a vaza com seu ás de \clubsuit , mas agora tem que jogar \heartsuit , e Sul tem agora as cartas mais altas da mesa (o ás de \clubsuit já tendo sido jogado), e fará as duas últimas vazas. É importante salientar que Sul não ficou sem seu ás de \heartsuit porque não o jogou mais cedo.

	♠ 4 ♥ 4 ♦ 3	
♠ A ♥ J ♦ 10		♠ 8 ♥ 9 ♦ 8
	♠ K ♥ Q ♦ A	

A lição aprendida nesta mão foi:

NEM SEMPRE É MELHOR FAZER SUAS VAZAS IMEDIATAMENTE. ÀS VEZES É MELHOR REter SUAS CARTAS ALTAS COMO ENTRADA EM SUA MÃO.

Revisando a mão inteira, vimos que Oeste fez as primeiras 4 vazas com o AKQJ de ♠, o grande covardão. Depois ele jogou ♦, onde Sul tinha AK, portanto Sul pegou a mão. Ao jogar as duas ♥ altas (Sul tinha AK no naipe), Sul constatou que as três cartas pequenas em sua mão ficaram firmes, e as jogou, adicionando três vazas de cartas baixas às suas três vazas já feitas em cartas altas (o ás de ♦ e o ás, rei de ♥). Isso foram seis vazas para N/S. Ao jogar o rei (ou a dama) de ♣, Sul perdeu a vaza para o ás, mas Oeste foi obrigado a voltar ♦ (se ele tivesse mais um ♣ para voltar dava no mesmo) para a mão de Sul, que então adicionou as duas últimas vazas à sua pilha de seis já ganhas. Bom trabalho!

♠	♥	♣	♦
7	5	4	5
6	4	3	4
5	3	2	3

[illegible]

Aqui está a mão toda de novo. Vamos examinar cada um dos naipes isoladamente, lembrando do que aprendemos sobre combinações de cartas.

Nesta mão N/S tiveram a sorte de as ♥ estarem divididas 2 x 2. Dessa forma, todas as cinco

curso de bridge para não bridgistas

2/2006

cartas de ♥ de N/S fizera vaza. Caso as ♥ estivessem divididas menos favoravelmente, N/S não teriam feito tantas vazas.

Voltando nossa atenção aos ♣, também eles mostram uma combinação estudada: esse naipe produzirá exatamente uma vaza por **promoção**, desde que o ás de ♣ saia da jogada (no fundo, depois de o rei ou a dama **forçarem** a saída do ás de ♣).

O naipe de \spadesuit também já nos é familiar: sabemos que o A e o K são vazas certas, vimos que cartas pequenas em naipes longos são também candidatas a vazas, mas isto não acontecerá neste naipe de \spadesuit . Por quê?

				♠ 7 ♥ 5 ♣ 4 ♦ 5				
				♠ 6 ♥ 4 ♣ 3 ♦ 4				
				♠ 5 ♥ 3 ♣ 2 ♦ 3				
				♠ 2				
♠ A ♥ K ♣ Q ♦ J	♥ Q J	♠ A ♥ J ♣ 10 ♦ 9	♥ Q J 10					
								♠ 10 ♥ 9 ♣ 8 ♦ 5
								♠ 8 ♥ 7 ♣ 6 ♦ 9
								♠ 9 ♥ 8 ♣ 7 ♦ 6
				♠ 4 ♥ 3 ♣ 2	♥ A K 8 7 6	♠ K Q	♥ A K 2	

N/S receberam 6 cartas de \heartsuit no total da mão. Há 7 cartas fora. Com certeza, pelo menos um dos adversários vai segurar um \heartsuit mais alto que o 5 (que é a maior carta no naipe de N/S fora o AK) para garantir a terceira volta do naipe. Não há maneira de haver mais do que duas vazas de \heartsuit para N/S.

3	K	Q	K
2	8		2
	7		
	6		

Finalmente, vamos ver as ♠. A combinação de N/S não se parece com nenhuma das estudadas por nós até esta mão. Norte e Sul receberam cada um três espadinhas. Não deveria ser nenhuma surpresa que N/S não consigam fazer nenhuma vaza com esta combinação. Se porém olharmos as ♠ de E/O veremos um velho conhecido. As ♠ de Oeste são um exemplo de **naipe sólido**. Aprendemos que um **naipe sólido** propicia uma vaza por carta alta havida. Como Oeste tem 4 cartas de ♠, ele fez quatro vazas no naipe, que é exatamente o que vimos nas primeiras quatro vazas jogadas na mão.

Nosso estudo de combinações de cartas nos permite fazer uma estimativa bastante boa sobre a mão. Sabemos logo de início que N/S tem exatamente 2 vazas de \spadesuit e que uma vaza de \clubsuit pode ser construída. Além disso, como as \heartsuit de E/O estão 2 x 2, sabemos haver 5 vazas disponíveis no naipe. Fazendo as contas, são 8 vazas ao todo, exatamente o número de vazas que Sul obteve como carteador.

As outras 5 vazas foram feitas por E/O. 4 em ♠, por Oeste logo na saída e o ás de ♣ no finalzinho da mão.



FEDERAÇÃO PAULISTA DE BRIDGE

curso de bridge para não bridgistas

2/2006

Antes de prosseguirmos no estudo de combinações adicionais de cartas, revisemos o que foi aprendido na observação do carteio de uma mão de bridge inteira.

Antes de tudo, aprendemos um monte de coisas no que diz respeito à mecânica do **carteio** em bridge:

O LEILÃO DEFINE QUAL JOGADOR CARTEARÁ A MÃO.

A SAÍDA É SEMPRE FEITA PELO JOGADOR À ESQUERDA DO CARTEADOR.

O PARCEIRO DO CARTEADOR É O MORTO. ELE COLOCA TODAS AS SUAS CARTAS ABERTAS NA MESA LOGO APÓS A SAÍDA.

O CARTEADOR JOGA COM AS CARTAS DE SUA PRÓPRIA MÃO E AS DO MORTO.

OS OUTROS DOIS JOGADORES, FORA O CARTEADOR E O MORTO, SÃO CHAMADOS DE ATACANTES.

Todas as mãos de bridge que você jogará terão estas propriedades. Toda esta informação pode parecer excessiva agora, mas não passará muito tempo até que a mecânica do carteio de uma mão de bridge seja muito simples para você.

A mão jogada forneceu também algumas idéias sobre as estratégias básicas de carteio.

NEM SEMPRE É BOA IDÉIA GANHAR TUDO O QUE VOCÊ PUDE O MAIS RÁPIDO POSSÍVEL. AS CARTAS ALTAS DEVEM ÀS VEZES SER GUARDADAS PARA QUE SE POSSA RETOMAR A MÃO.

NORMALMENTE É UMA BOA IDÉIA PARA O CARTEADOR JOGAR SEUS NAIPES LONGOS TÃO CEDO QUANTO POSSÍVEL NA TENTATIVA DE DESENVOLVER VAZAS COM AS CARTAS PEQUENAS DAQUELES NAIPES.

É BOA IDÉIA BALDAR CARTAS QUE NÃO TÊM CHANCE DE SEREM VAZAS FUTURAS.

O ESTUDO DAS COMBINAÇÕES DE CARTAS PERMITE QUE SEJAMOS BONS CARTEADORES, POR ISSO PROSSEGUIREMOS ESTUDANDO-AS.

Você deve ter notado que algumas dessas sugestões são um pouco vagas. Infelizmente há muito poucas **regras universais** em bridge. É sempre possível deparar-se com uma mão específica em que estratégias que sempre funcionaram não se aplicam.

Este é um dos motivos pelos quais bridge é um jogo difícil. As palavras **nunca** e **sempre** não podem realmente ser aplicadas à estratégia de jogo. Este é um dos



FEDERAÇÃO PAULISTA DE BRIDGE

curso de bridge para não bridgistas

2/2006

motivos também por que bridge é um jogo tão sensacional. Cada mão representa uma oportunidade única de aprendizado.

HÁ TANTAS MÃOS POSSÍVEIS QUE VOCÊ NUNCA VERÁ TUDO O QUE HÁ PARA VER EM BRIDGE.

2/2006

Mão 2 – promoção em ação

A mão que acabamos de ver era bem complicada. Havia pontos de interesse em todos os 4 naipes. A maioria de mãos de bridge é assim.

A mão ao lado não é muito realista. É extremamente raro ver tantas cartas contíguas numa só mão. Outro motivo pelo qual esta mão não é realista é que você pode jogar bridge por muitos anos e nunca receber uma mão com tantas cartas altas

[illegible]

Ainda assim, este tipo de mão é

8

 didaticamente conveniente. Você verá este tipo de mão diversas vezes neste curso. Quando há diversos naipes sólidos é fácil focar atenção no naipe que não é (entendeu a dica?).

Sul é o carteador e Oeste, sentado à esquerda dele, sai. Oeste decide começar o ataque com o J de ♠ e Norte põe outro morto horroroso na mesa (ainda bem que Sul garante a mão).














Sul ganha a primeira vaza com a Q. o A ou o K seriam iguais, já que as cartas são contíguas. Suponha agora que, sem pensar no amanhã, comecemos a ganhar tudo quanto é vaza com as cartas altas de Sul: ele fará três ♠ (o A, o K e a Q, em qualquer ordem), três ♥ (de novo, o AKQ) e três ♦ (outra vez, o AKQ). Até aí, tudo bem, e Sul conseguiu 9 vazas sozinho! Depois dessas nove cartas jogadas, como está a mão? Você tem alguma idéia?

[illegible]

curso de bridge para não bridgistas

2/2006

Isso mesmo, ela está como no diagrama ao lado. Neste momento, quando Sul jogar **qualquer** carta de ♣, Oeste pegará a mão e todas as suas cartas (o 10 de ♠, o J de ♥ e o V de ♦) estarão firmes! Foram promovidas após Sul ter jogado seus AKQ todos. Sul então fez nove vazas e não fará nenhuma outra na mão, pois as quatro restantes são de Oeste. Vamos agora ter mais cuidadosamente nossos a

	  5  4 3 2	
 10  J  A  J		   K Q 7 6
	   J 10 9 8	

Não é surpresa para nós que Sul tenha 9 vazas, já que ele tem 9 cartas altas (o AKQ de três naipes!) em naipes sólidos. Mas que tal uma décima vaza? É possível? Dê uma olhada no naipe **não sólido** de Sul, ♣. Será que dá para construir uma vaza nele? Bem, se o A, o K e a Q de ♣ forem jogadas, Sul terá uma vaza no naipe. Nós já vimos como as combinações KQ e QJ10 podem transformar-se em vazas por **promoção**. Será que o mesmo princípio vale também para J1098?

Pense da seguinte maneira: o ♣ J arranca o ♣ A, o ♣ 10 o ♣ K e o ♣ 9 a ♣ Q. o ♣ 8 será então a maior carta do naipe e terá direito a uma vaza, a décima de Sul! Não acredita ser possível? Observe...

A primeira vaza é igual a antes, Sul ganha o J de Oeste com sua Q, mas desta vez, em vez de bater todas as suas cartas altas, Sul jogará \clubsuit imediatamente.

				♠ 4 3	♥ 5 4 3 2	♠ 4 3 2	♦ 4 3 2
♠ 10 9 8	♥ J 10 9 8	♠ A	♦ J 10 9 8	J♠	2♠ Q♠	5♠	
				♠ A K	♥ A K Q	♠ J 10 9 8	♦ A K Q
							♠ 7 6
							♥ 7 6 5
							♠ K Q 7 6
							♦ 7 6 5

Ele joga o J de ♣ que Oeste ganha com o A.

[illegible]

2/2006

Oeste joga outra ♠ que Sul ganha com o K.

Sul então insiste em ♣. Oeste não os tem mais, e precisa descartar nesta vaza. Digamos que ele descarte o 8 de ♥. Este faz esta vaza com sua Q de ♣.

				♠	♥	♣	♦
				3	4	5	4
					3	4	3
					2	3	2
♠	♥	♣	♦				
9	J		J		4♠		
8	10		10	10♠		6♠	
	9		9		K♠		
	8		8				
				♠	♥	♣	♦
				A	A	10	A
					K	9	K
					Q	8	Q

				♠	♥	♣	♦
				3	4	5	4
					3	4	3
					2		2
♠	♥	♣	♦				
9	J		J		3♠		Q♠
8	10		10	8♥		10♠	
	9		9				
	8		8				
				♠	♥	♣	♦
				A	A	9	A
					K	8	K
					Q		Q

Este então volta uma ♠, que sul ganha com seu A.

				♠	♥	♣	♦
				4	5	4	
				3	4	3	
				2		2	
♠	♥	♣	♦				
9	J		J		3♠		
	10		10	8♠		♠ 7	
	9		9		A♠		
	8		8				
				♠	♥	♣	♦
					A	9	A
					K	8	K
					Q		Q

Sul tem que entregar a mão ainda mais uma vez para promover a vaza de ♣, então joga o 9 no qual Oeste descarta o 8 de ♦ enquanto que Este faz seu K de ♣.

				♠	♥	♣	♦
				4	5	4	
				3		3	
				2		2	
♠	♥	♣	♦				
9	J		J		4♠		♠ K
	10		10	8♥		9♠	
	9		9				
				♠	♥	♣	♦
					A	8	A
					K		K
					Q		Q

Como previsto, o 8 de Sul é a maior carta de ♣ agora. Você notou que o 8 de ♣ não é o único 8 que é a carta mais alta de um naipe? O 9 de ♠ de Oeste também é! Por sorte, porém, Este, e não Oeste está com a mão. Mais ainda, Sul tem todas as

cartas altas dos naipes que faltam, portanto não há jeito de Oeste pegar a mão. Seu 9 de ♠ não fará vaza! Não faz diferença que carta Este joga neste ponto, mas suponha que jogue uma ♥. Sul pegará a mão e **todas** as suas cartas serão altas, **inclusive** o 8 de ♣. Este é o momento de glória em qualquer mão de bridge, quando uma carta baixa é vaza e **sabemos disso**! Todo o trabalho em desenvolver o 8 parece agora ter feito sentido quando o 8 faz uma vaza. Nesse momento N/S têm 10 vazas entre eles: os AKQ de três naipes **E** o 8 de ♣. Ao se preocupar com os ♣ Sul foi capaz de ganhar 10 vazas, uma a mais do que quando

2/2006

jogou todas as cartas de seus naipes sólidos logo de início. Portanto, mesmo quando AKQ estiverem faltando, é possível fazer vaza em um naipe por promoção.

Um ponto que vale a pena observar é a **solidez** das cartas intermediárias de ♣ neste exemplo. Cada uma da combinação J1098 teve um papel na obtenção da décima vaza na mão acima. Como já aprendemos, não teria feito nenhuma diferença se essas cartas, em vez de todas na mão de Sul, estivessem divididas entre Norte e Sul.

A mão que acabamos de ver ilustra de novo um ponto já visto:

NEM SEMPRE A MELHOR ESTRATÉGIA É VENCER TODAS AS VAZAS DISPONÍVEIS O MAIS DEPRESSA POSSÍVEL QUANDO VOCÊ É O CARTEADOR. AS CARTAS ALTAS MUITAS DEZES DEVERIAM ESPERAR POR SUA VEZ ATÉ QUE AS CARTAS BAIXAS TENHAM SIDO PROMOVIDAS.

Mão 3 – fazendo vazas com cartas pequenas de naipes longos

Agora que aprendemos a valorizar a sequência J1098 em ♣, pode ser surpresa para você que a combinação

♠	5432
♣	9876

 possa valer também uma vaza. Veja que as 8 cartas de ♣ que N/S possuem são as mais baixas do naipe. Dessa forma, pode parecer estranho que esta combinação alguma vez possa produzir uma vaza. N/S realmente precisarão de alguma sorte para fazer uma vaza com este naipe, mas a probabilidade não é baixa. Você consegue perceber em que situação esta combinação vale uma vaza (dica: a resposta está em **promoção**)?

Outra dica é que você já viu como cartas pequenas em naipes longos podem algumas vezes fazer vaza.

Chega de dicas, vamos ver como funciona... desta vez vamos jogar a mão sem ver as cartas de E/O. a mão de Sul é a mesma de antes, só que o naipe de ♣ é pior. Com alguma sorte, Sul ainda pode ganhar 10 vazas.

Como antes, Oeste sai com o J de ♠ e Norte mostra nosso morto já familiar (e deprimente). Depois de ganhar a vaza 1 com a Q de ♠, Sul inicia seu ataque ao naipe de ♣. Se você não vê como Sul pode desenvolver uma vaza neste naipe, aguarde um pouco.

♠	4	4	5	4
	3	3	4	3
	2	2	3	2
			2	
♣	J			
♠	A	A	9	A
	K	K	8	K
	Q	Q	7	Q
			6	

2/2006

Sul joga uma carta de ♣ da mão. Oeste faz a vaza. Perceba que Este jogou um ♣ razoavelmente alto, o 10. Oeste joga ♠ de novo, que Sul ganha com o K. quando Sul joga ♣ de novo os adversários mostram cartas de ♣ suficientemente altas para ganhar a vaza. O Ás de Oeste faz a vaza, enquanto que Este joga o Valete.

♠	♥	♣	♦
4	4	5	4
	3	4	3
		2	2
♣ A ♣ 3 ♣ J			
		♣ 7	
♠ A	♥ A	♣ 9	♦ A
	K	8	K
	Q		Q

♠	♥	♣	♦
4	4	5	4
	3	4	3
		2	2
♠ 10 ♠ 3 ♠ 6			
		♠ K	
♠ A	♥ A	♣ 9	♦ A
	K	8	K
	Q	7	Q

♠	♥	♣	♦
4	4	5	4
3	3	4	3
		2	2
♠ Q ♠ 2 ♠ 10			
		♠ 6	
♠ A	♥ A	♣ 9	♦ A
K	K	8	K
	Q	7	Q

Oeste insiste em ♠ que o A. Você reparou que o 10 de ♣ já foram jogados? A única carta de ♣ que impede que o 9♣ faça vaza é o K. Quando Sul joga seu 8 de ♣, Oeste balda uma ♥, e Este joga o K! Parece mágica, mas seu 9♣ acabou de ser promovido a vaza! Como Este agora não tem mais ♠, ele volta uma ♥ e... **Todas** as cartas de Sul agora são altas, inclusive o 9 de ♣. Sul já ganhou 4 vazas (o AKQ de ♠ e o A de ♥) e suas seis cartas remanescentes (o KQ de ♥, o AKQ de ♦ e o 9 de ♣) são as mais altas de seus respectivos naipes. De novo, Sul fez 10 vazas: suas nove em cartas altas e a vaza de ♣ construída por **promoção**. Veja agora as 52 cartas desta mão, prestando especial atenção ao naipe de ♣.

♠	♥	♣	♦
4	4	5	4
3	3	4	3
2			2
♠ 9 ♠ 4 ♠ 7			
		♠ A	
♠ A	♥ A	♣ 9	♦ A
K	K	8	K
	Q		Q
♠ 4	♥ 4	♠ 5	♦ 4
	3		3
		2	2
♠ 8 ♠ 4 ♠ K			
		♠ 8	
♠ A	♥ A	♣ 9	♦ A
K	K		K
	Q		Q

Você conseguiu perceber porque N/S foram capazes de estabelecer uma vaza em ♣ a despeito de E/O terem entre si as cinco maiores cartas do naipe? Veja o naipe de ♣ da mão do exemplo isoladamente:

♠	♥	♣	♦
4	4	5	4
3	3	4	3
2	2	3	2
		2	
♠ J	♥ J	♠ A	♦ J
10	10	Q	10
9	9		9
8	8		
♠ A	♥ A	♣ 9	♦ A
K	K	8	K
Q	Q	7	Q
		6	

N/S puderam fazer uma vaza em ♣ porque nenhum dos adversários recebeu mais do que 3 cartas no naipe. Depois de três rodadas de ♣ terem sido jogadas, E/O jogaram todas as cartas de ♣ que tinham.

♠ 5432		♠ KJ10
♠ AQ		
		♠ 9876

N/S assim perderam três vazas em ♣ mas fizeram a quarta, porque só eles tinham ♣. Assim que pegaram a mão foram capazes de cobrar sua vaza em ♣.

2/2006

ESTE NÃO É UM EXEMPLO DE PROMOÇÃO DE CARTAS ALTAS. É O COMPRIMENTO, NÃO A FORÇA, QUE PERMITE UMA VAZA A N/S COM ESTA COMBINAÇÃO.

N/S tinham 8 cartas de ♣, restando a E/O 5. No exemplo que vimos e no diagrama ao lado (repetido por conveniência), os ♣ de E/O estão divididos 3-2. Se os ♣ de E/O estivessem divididos 4-1 (ou 5-0), E (ou O) servira ♣ 4 vezes, e N/S não teriam vantagem de extensão de naipe sobre E/O, sendo portanto incapazes de fazer uma vaza de ♣ com a combinação dada (vamos experimentar isso).

	5432	
AQ		KJ10
	9876	

Resumindo, com:

5432
9876

NORTE-SUL CONSEGUIRÃO FAZER UMA VAZA POR EXTENSÃO NESTE NAIPE SE OS 5 ♣ DE ESTE-OESTE ESTIVEREM DIVIDIDOS 3-2. NÃO FAZ DIFERENÇA QUAL ADVERSÁRIO TEM TRÊS E QUAL TEM 2 CARTAS.

N/S NÃO FARÃO VAZA NO NAIPE CASO QUALQUER DOS ADVERSÁRIOS TIVER 4 CARTAS (OU 5) NO NAIPE.

N/S PRECISAM, PORTANTO, DE ALGUMA SORTE PARA FAZER 1 VAZA POR EXTENSÃO COM ESTA COMBINAÇÃO DE CARTAS.

A VAZA POTENCIAL DE N/S NESTE NAIPE É BASEADA EM EXTENSÃO, NÃO FORÇA.

CONFORME FOR, É POSSÍVEL ALGUMAS VEZES FAZER VAZAS EM UM NAIPE **SEM NENHUMA CARTA ALTA**.

2/2006

Mão 4 – a carta alta da mão curta

Aqui está sua mão para o próximo exemplo:

Oeste sai com a Q de ♥ e finalmente o parceiro põe um morto com alguma coisa na mesa!

♠	♥	♣	♦
A	A	A	A
2	K	K	K
	2	3	3
		2	2

Norte não tem só o K e a Q de ♠, mas também tem uma porção de ♠ pequenas. Já vimos que cartas pequenas em naipes longos podem fazer vazas. Quantas vazas você acha que N/S podem fazer nesta mão?

Se você respondeu “todas as 13”, pode ir para a primeira fila!

Fora o naipe de ♠, N/S tem 6 vazas (o AK dos outros três naipes). Há também 3 vazas em ♠, contando as cartas altas do naipe (AK e Q). Estas cartas estão divididas entre as duas mãos, mas já aprendemos que isto não faz diferença. Há três vazas fáceis em ♠ para a parceria. Somando 6 e 3, chegamos a um total de 9 vazas em cartas altas. Cadê as outras 4?

♠	♥	♣	♦
K	4	5	5
Q	3	4	4
7			
6			
5			
4			
3			
♥ Q			
♠	♥	♣	♦
A	A	A	A
2	K	K	K
	2	3	3
		2	

A resposta é o naipe sétimo de ♠ no morto. Assim que o A, o K e a Q de ♠ tiverem feito suas vazas, haverá ainda 4 pequenas cartas do naipe no morto. Caso nenhum dos adversários tenha mais ♠, então estas 4 cartas pequenas serão vazas, todas elas. N/S terão ganhado 13 vazas – 9 em cartas altas e 4 em cartas pequenas de ♠.

O melhor deste plano é que tem toda a possibilidade de funcionar. Existem 9 ♠ entre Norte e Sul, deixando E/O com apenas 4. A não ser que estejam **todas** com um dos adversários (que é difícil de acontecer), o A, o K e a Q de ♠ coletarão todas a ♠ que estão fora, deixando o morto com 4 ganhadoras de ♠.

Portanto, depois de ganhar a saída com o K (ou com o A) de ♥, Sul deveria dirigir sua atenção para sua principal **fonte de vazas**, o naipe de ♠. Quando estávamos tratando de combinações de cartas, aprendemos que, para efeito de fazer vazas, não importava muito a ordem na qual as cartas altas eram jogadas. Nesta mão, porém, é muito importante em que ordem o A, o K e a Q de ♠ farão suas respectivas vazas.... Você consegue descobrir o porquê?

O A é a resposta certa... Vamos primeiro ver como esta jogada funciona antes de vermos porque o oposto não opera tão bem.

2/2006

Resumindo, ganhamos a primeira vaza com o Ás de ♥.

Sul joga o A de ♠ e ambos adversários servem.

Esta é uma excelente notícia. Significa que nenhum dos adversários tem 4 ♠ e que o naipe “vai correr”, como dizemos em bridge. Sul continua com o dois de ♠ para a Q (ou o K). Este não tem mais ♠ e balda uma ♥, mas isto não preocupa Sul. Só que dizer que Oeste tinha três ♠ originalmente e, tendo servido duas ♠ já, só tem mais uma na mão (como sabemos disso?), que deve cair debaixo do K (ou da Q).

K	4	5	5
Q		4	4
7			
6			
5			
4			

K	4	5	5
Q		4	4
7			
6			
5			
4			
3			

9		3	8
		A	
2	K	A	A
	2	K	K
		3	3
		2	

Q		3	5
		A	
A	K	A	A
2	2	K	K
		3	3
		2	

K	4	5	5
7		4	4
6			
5			
4			

Vamos ter certeza que as ♠ do morto são realmente boas...

E estão, pois o sete fez vaza. Os demais jogadores, sem ♠, são obrigados a descartar outros naipes. Assim, N/S, que já fizeram as primeiras 5 vazas e têm mais 3 ♠ ganhadoras no morto, têm as 13 vazas da mão estas 8 as cinco vazas de Sul. 13 vazas.

6	4	5	5
5		4	4
4			
8		7	9
		2	
	K	A	A
	2	K	K
		3	3

7	4	5	5
6		4	4
5			
4			
J		K	7
		2	
	K	A	A
	2	K	K
		3	3

10		Q	6
		2	
	K	A	A
	2	K	K
		3	3
		2	

adicionando a em cartas altas

Voltemos agora e vejamos o que aconteceria caso Sul tivesse jogado a ♠ errada na vaza 2.

Após ganhar a saída de ♥ com o A, Sul joga o duque de ♠ para o K do morto. Ambos adversários servem significando que as ♠ do morto são todas ganhadoras. Não há muita escolha de jogada na terceira vaza (a segunda de ♠). Sul tem que jogar pequena ♠ do morto para o seu A. Este descarta ♥, como da outra vez.

Maravilha. O K de ♠ retirará a última ♠ da mão de Oeste e o morto terá então 4 ♠ como da outra vez. Só existe um pequeno

K	5	5	5
7	4	4	4
6			
5			
4			
10		3	6
		A	
	K	A	A
	2	K	K
		3	3

K	5	5	5
7	4	4	4
6			
5			
4			
3			
9		Q	8
		2	
A	K	A	A
	2	K	K
		3	3

ganhadoras, problema...

2/2006

A MÃO ESTÁ COM SUL E NÃO TEM JEITO DE NORTE PEGAR A MÃO PARA BATER SUAS ♠ GANHADORAS!

As ♠ do morto estão perdidas. Tudo estaria bem se o morto tivesse um dos ases ou reis de Sul, de forma que a mão pudesse ser dada para Norte, mas ele não os tem. A mão está em Sul, trancada. N/S já fizeram 3 vazas e Sul tem mais 5, dando 8 no total. É claro que 8 vazas não está mal, já que representa a maioria clara das vazas em jogo. Lembremo-nos, porém, que N/S poderiam ter feito todas as 13 vazas se tivessem jogado adequadamente.

Esta enorme diferença, de 5 vazas, é resultado direto do manejo das ♠ por Sul. A jogada correta resultaria em 7 vazas. Sul fez só duas.

Resumindo, com esta combinação de cartas:

♠	KQ76543
♠	A2

N/S PODEM FAZER 7 VAZAS DESDE QUE NENHUM DOS ADVERSÁRIOS TENHA 4 CARTAS DE ♠.

QUANDO NORTE NÃO TENHA COMO FAZER UMA VAZA (E POR CONSEQUENTE ADQUIRIR A INICIATIVA) EM ALGUM DOS OUTROS NAIPE, É IMPORTANTE QUE O ÁS DE ♠ SEJA A CARTA QUE FAZ A PRIMEIRA VAZA.

DEIXAR VAZAS PERDIDAS NO MORTO NÃO TEM GRAÇA. PARA IMPEDIR QUE ISTO OCORRA, PENSE CUIDADOSAMENTE SOBRE A ORDEM NA QUAL VOCÊ PRETENDE FAZER SUAS VAZAS.

Ao pensarmos em vazas nas combinações de cartas, a ordem na qual fazíamos as vazas não era importante – sempre dizíamos “quando Norte pegar a mão de novo ele fará x vazas”. Em algumas mãos reais de bridge pode não haver forma da mão com as vazas firmes fazer uma vaza em outro naipe. Quando for este o caso, você deve tomar muito cuidado com a ordem na qual faz vazas.

Existe uma regrinha muito boa para você evitar perder vazas em naipes longos. Lembre-se porém, antes de tudo, que bridge não é um jogo em que as regras funcionam sempre. Embora a seguinte seja uma das regras mais sólidas em bridge ela também tem exceções em alguns casos:

QUANDO UM NAIPE TEM UM NÚMERO DESIGUAL DE CARTAS NAS MÃOS DA PARCERIA, TENDE SEMPRE FAZER AS VAZAS DE CARTAS ALTAS NA MÃO MAIS CURTA ANTES.

Por exemplo, com:

AK2
QJ1098

2/2006

Norte tem 3 cartas e Sul, 5, um número desigual com Norte tendo o menos comprimento. Faça as duas primeiras vazas com o A e o K (as cartas altas da mão curta).

Se o 2 for jogado na segunda ou na primeira vaza do naipe, Sul fará a vaza, mas o naipe ficará embolado. A terceira vaza forçosamente será feita em Norte e Sul ficará com duas vazas que não poderão ser feitas se não houver entrada em sua mão.



Exercícios

Mão1

Você, Sul, é o carteador. Tente ganhar o maior número de vazas possível.

♠	♥	♣	♦
4	A	K	K
3	Q	J	J
2	2	9	10
		7	
♠ J			
♠	♥	♣	♦
A	K	Q	A
K	J	10	Q
Q	10	8	2
		6	

Resposta: 12 vazas podem ser feitas se se joga adequadamente. Há três vazas em ♠, ♥ e ♦. Três vazas adicionais podem ser desenvolvidas em ♣ depois que o Ás for extirpado das mãos dos adversários. Portanto depois de fazer a primeira vaza em ♠ faz sentido jogar ♣ até que o A seja jogado, ganhar a volta e bater as ganhadoras da mão. Se jogarmos todas as nossas vazas **antes** de forçar o Ás de ♣, quando finalmente jogarmos ♣ os adversários terão guardado as cartas dos outros naipes, que então terão se tornado altas em suas mãos. Neste caso, em vez de 12 faremos 9 vazas.

A lição básica desta mão é:

TENTE PERDER TODAS AS VAZAS QUE VOCÊ PRECISA PERDER O MAIS CEDO POSSÍVEL. GUARDE SUAS CARTAS ALTAS EM SEUS NAIPES CURTOS PARA PREVENIR QUE SEUS ADVERSÁRIOS FAÇAM VAZAS EXTRAS QUANDO VOCÊ ENTREGAR A MÃO PARA ELES.

2/2006

Mão2

Você, Sul, é o carteador. Tente ganhar o maior número de vazas possível.

♠ 4	♥ 5	♣ 5	♦ A
3	4	4	K
	3	3	4
		2	
♠ 2			
♠ J			♠ 5
		♠ Q	
♠ A	♥ A	♣ A	♦ 3
K	K	10	2
	2	9	
		8	
		7	

Resposta: 10 ou 11 vazas podem ser feitas com carteio adequado. Há 8 vazas garantidas em cartas altas: 3 ♠, 2 ♥, 2 ♦ e um ♣. Mas 2 vazas extras em ♣ podem ser desenvolvidas por Sul. Após ganhar a vaza da saída, Sul deve dirigir sua atenção o mais cedo possível para o naipe de ♣. O ás de ♣ é jogado e logo em seguida uma carta pequena, que os adversários vencerão. Se ambos servirem na segunda vaza do naipe (♣ neste caso estando 2-2), há 11 vazas na mão (você consegue vê-las?), mas, se os ♣ estiverem 3-1, que é o caso desta mão, você entregará a segunda vaza de ♣ e fará as outras 10. Veja a seqüência de jogadas abaixo.

♠ 4	♥ 5	♣ 5	♦ A
3	4	4	K
2	3	3	4
		2	
♠ J			
♠ A	♥ A	♣ A	♦ 3
K	K	10	2
Q	2	9	
		8	
		7	

♠ 4	♥ 5	♣ 5	♦ A
3	4	4	K
3	3	4	
♠ J			
♠ A	♥ A	♣ 10	♦ 3
K	K	9	2
	2	8	
		7	

♠ 4	♥ 5	♣ 5	♦ A
3	4	4	K
3			4
♠ J			
♠ A	♥ A	♣ 10	♦ 3
K	K	9	2
	2	8	

♠ 4	♥ 5	♣ 5	♦ A
	4	4	K
	3		4
♠ J			
♠ A	♥ A	♣ 10	♦ 3
	K	9	2
	2	8	

♠ 4	♥ 5	♣ 5	♦ A
	4		K
	3		4
♠ J			
♠ A	♥ A	♣ 10	♦ 3
	K	9	2
	2		

Na saída do

J de ♠ Sul faz a vaza (com a Q, não mostrado) e joga ás de ♣ e logo em seguida um pequeno ♣. Oeste faz esta vaza com a Q de ♣ e insiste em ♠. Sul ganha e, sabendo que o K de ♣ é a única carta maior que seu 10 ainda de posse dos adversários, insiste no naipe. Oeste faz seu K de ♣ e agora Sul pode ganhar qualquer volta e tem duas vazas firmes de ♣ para bater

É POSSÍVEL GANHAR VAZAS EXTRAS COM CARTAS PEQUENAS EM NAIPES LONGOS. A DIVISÃO DAS CARTAS HAVIDAS PELOS ADVERSÁRIOS DETERMINARÁ QUANTAS VAZAS EXTRAS PODEM SER DESENVOLVIDAS.

2/2006

Mão3

Você, Sul, é o carteador. Tente ganhar o maior número de vazes possível.

♠	♥	♣	♦
J	2	6	5
10		5	4
9		4	3
		3	2
		2	
♥ J			
♠	♥	♣	♦
K	A	A	Q
Q	K	K	J
	Q		10
			9
			8

9 vazes estão disponíveis com carteiado adequado. Há 5 ganhadoras imediatas: 3 ♥ e 2 ♣. Podemos utilizar **promoção** para desenvolver vazes em ♠ e em ♦. Faz diferença, porém, em qual naipe o carteador comece. Suponha que, após vencer a primeira vaza em ♥ Sul decida jogar ♠. Oeste fará esta vaza e jogará ♥. Sul fará a vaza, mas agora, embora tenha firmado uma vaza em ♠, é **tarde demais** para maximizar o potencial de desenvolvimento de vazes nesta mão. Caso Sul agora tente firmar seus ♦, Oeste vencerá a primeira vaza no naipe e retornará ♥. Sul fará esta vaza com sua última ♥ alta, mas agora, quando der a mão para o ataque outra vez em ♦ para finalmente firmar este último naipe, Oeste terá duas vazes em ♥ porque terá firmado este naipe **antes** de Sul ter firmado seus ♦. Veja na seqüência na página seguinte.

2/2006

<div> <div>J 6 5</div> <div>10 5 4</div> <div>9 4 3</div> <div>3 2</div> <div>2</div> </div> <div> <div>J 2</div> <div>Q 3</div> </div> <div> <div>K A A Q</div> <div>Q K K J</div> <div>10 9 8</div> </div>	<div> <div>J 6 5</div> <div>10 5 4</div> <div>4 3 2</div> <div>2</div> </div> <div> <div>A 9</div> <div>K 4</div> </div> <div> <div>Q A A Q</div> <div>K K J</div> <div>10 9 8</div> </div>	<div> <div>J 6 5</div> <div>10 5 4</div> <div>4 3 2</div> </div> <div> <div>7 2</div> <div>K 4</div> </div> <div> <div>Q A A Q</div> <div>K J</div> <div>10 9 8</div> </div>	<div> <div>J 6 5</div> <div>10 5 4</div> <div>4 3</div> <div>3</div> </div> <div> <div>K 2</div> <div>Q 6</div> </div> <div> <div>Q A A J</div> <div>K 10 9 8</div> </div>	<div> <div>J 6 5</div> <div>10 5 4</div> <div>4 3</div> </div> <div> <div>8 3</div> <div>A 5</div> </div> <div> <div>Q A J</div> <div>K 10 9 8</div> </div>
--	---	--	--	---

Neste

ponto da mão, Oeste

arrancou a última **pega**⁹ do naipe de ♥ de Sul. Quando ele jogar seu J de ♦ para arrancar a pega de ♦ de Oeste, o adversário terá firmado suas cartas pequenas de ♥. Sul ainda fará 8 vazes, o que é bem melhor que a cinco com as quais ele começou, mas ainda abaixo de quantas ele poderia ter feito se tivesse atacado ♦ imediatamente. Voltemos à vaza 1, logo após a Q de ♥ ter feito a vaza:

<div> <div>J 6 5</div> <div>10 5 4</div> <div>9 4 3</div> <div>3 2</div> <div>2</div> </div> <div> <div>J 2</div> <div>Q 3</div> </div> <div> <div>K A A Q</div> <div>Q K K J</div> <div>10 9 8 7</div> </div>	<div> <div>J 6 5</div> <div>10 5 4</div> <div>4 3 2</div> <div>2</div> </div> <div> <div>K 2</div> <div>Q 6</div> </div> <div> <div>K A A J</div> <div>Q K K 10 9 8 7</div> </div>	<div> <div>J 6 5</div> <div>10 5 4</div> <div>4 3</div> </div> <div> <div>7 2</div> <div>K 4</div> </div> <div> <div>K A A J</div> <div>Q K 10 9 8 7</div> </div>	<div> <div>J 6 5</div> <div>10 5 4</div> <div>4 3</div> <div>3</div> </div> <div> <div>A 3</div> <div>J 10</div> </div> <div> <div>K A A 10 9 8 7</div> </div>	<div> <div>J 6 5</div> <div>10 5 4</div> <div>4</div> </div> <div> <div>8 3</div> <div>A 5</div> </div> <div> <div>K A 10 9 8 7</div> </div>
--	--	---	--	--

Na vaza 2

agora Sul joga a Q de ♦

que Oeste ganha com o K, e joga outra ♥. Agora Sul pode jogar ♦ de novo, porque o naipe de ♥ ainda tem uma pega. Com certeza, Oeste joga ♥ de novo. No fundo, ele está tentando fazer a mesma coisa que Sul: firmar as cartas pequenas de seu naipe longo (no caso, ♥). Só que, neste momento, Sul terá firmado seus ♦, conseguindo 9 vazes: 4 ♦ (o 10, o 9, o 8 e o 7 são agora firmes), 3 ♥ e 2 ♣. Vejam que, nesta segunda versão de carteio, não houve **tempo** para que Sul desenvolvesse um vaza de ♠. Após bater suas ganhadoras, Sul pode até tentar jogar ♠, mas terá certeza que Oeste fará seu ás e baterá sua duas ♥ firmes, que ele teve tanto trabalho para tornar boas. É melhor fazer as 9 vazes que já existem que, afinal, é melhor que as cinco originais e melhor que as oito que foram obtidas jogando ♠ primeiro.

⁹ chamamos de **pega** em bridge a carta alta que impede que as cartas baixas da outra dupla façam vaza



FEDERAÇÃO PAULISTA DE BRIDGE

curso de bridge para não bridgistas

2/2006

Tivemos sorte de termos três pegas de ♥ nesta mão, mas a primeira foi-se na vaza inicial, deixando-nos com duas (e duas pegas de ♣ também), possibilitando-nos entregar a mão duas vezes para os adversários. Ao entregarmos a mão duas vezes em ♦ (e nunca em ♠), fomos capazes de maximizar o número de vazas feitas na mão.

A lição principal desta mão é:

É GERALMENTE MELHOR DESENVOLVER VAZAS NOS NAIPES MAIS LONGOS EM VEZ DOS MAIS FORTES DA DUPLA. PRESTE SEMPRE ATENÇÃO, PORÉM, NO NÚMERO DE PEGAS QUE VOCÊ TEM NOS NAIPES CURTOS.

2/2006

Mão4

Você, Sul, é o carteador. Tente ganhar o maior número de vazes possível.

♠	♥	♣	♦
Q	A	5	4
J	3		3
10	2		2
9			
8			
7			
♥ Q			
♠	♥	♣	♦
K	K	A	A
2	5	K	K
	4	4	Q
		3	
		2	

Nesta mão é possível ganhar 12 vazes. Há 7 ganhadoras imediatas: 2♥, 3♦ e 2♣. Pode-se **promover** 5 vazes em ♠ assim que o A do naipe estiver fora de ação. Há duas jogadas críticas a fazer: a primeira é ganhar a saída com o K de ♥ na mão em vez de com o ás no morto. Por quê? Porque dessa forma preserva-se o ás do morto como acesso às ♠. A segunda jogada crítica ocorre na vaza dois. O naipe de

♠	♥	♣	♦
Q	A	5	4
J	3		3
10			2
9			
8			
7			
♥ 2			
♥ Q			
.....♥ 6			
♥ K			
♠	♥	♣	♦
K	5	A	A
2	4	K	K
		4	Q
		3	
		2	

♠	♥	♣	♦
Q	A	5	4
J	3		3
10			2
9			
8			
♠ 7			
♠ 5			
.....♠ 3			
♠ K			
♠	♥	♣	♦
5		A	A
2	5	K	K
	4	4	Q
		3	
		2	

♠	♥	♣	♦
Q	A	5	4
J	3		3
10			2
9			
♠ 8			
♠ 6			
.....♠ 4			
♠ 2			
♠	♥	♣	♦
5		A	A
4	5	K	K
	4	4	Q
		3	
		2	

♠ deve ser iniciado pelo K, a **carta alta do naipe curto**.

♠	♥	♣	♦
Q	A	5	4
J	3		3
10			2
♠ 9			
♠ A			
.....♦ 5			
♠ 2			
♠	♥	♣	♦
5		A	A
4	5	K	K
	4	4	Q
		3	

Quando os adversários fiarem¹⁰ o ás, Sul joga o 2 de ♠. De novo os adversários fiam o ás, poderão

mas não
fiá-lo para
sempre.

Eventualmente terão que jogar a carta. Se Oeste agora voltar ♥, Sul ganha a vaza no morto, onde tinha preservado o ás como **entrada**, faz mais três vazes de ♠ e volta para a mão em ♦ ou ♣ para fazer suas outras ganhadoras nestes naipes, tendo dado só o ás de ♠ para os adversários.

¹⁰ **fiam** significa não ganhar imediatamente, lembra-se?



FEDERAÇÃO PAULISTA DE BRIDGE

curso de bridge para não bridgistas

2/2006

Há duas lições importantes nesta mão:

QUANDO ESTIVER JOGANDO PARA FIRMAR UM NAIPE LONGO, COMECE SEMPRE PELA CARTA ALTA DA MÃO CURTA.

TENTE SEMPRE PRESERVAR UMA CARTA ALTA NA MÃO COM O NAIPE LONGO PARA GARANTIR ENTRADA NESTA MÃO.

2/2006

Mão5

Você, Sul, é o carteador. Tente ganhar o maior número de vazas possível.

♠	♥	♣	♦
3	4	A	Q
2	3	3	J
	2	2	10
			9
			8
♠ Q			
♠	♥	♣	♦
A	8	6	A
K	7	5	2
5	6	4	
4	5		

Sete vazas são possíveis com carteario adequado. Há quatro ganhadoras imediatas: 2 em ♠, e os ases de ♦ e de ♣. Três vazas extras podem ser obtidas dos ♦ do morto por um tipo de **promoção** que ainda não vimos. Observe que o K é a única carta alta de ♦ com os atacantes. Uma vez que esta carta esteja fora de jogo, todos os ♦ do morto estarão firmes. Começamos então por ganhar a vaza de ♠ na mão e jogar A♦ (carta alta da mão curta) e pequeno ♦ para o morto (ver sequência de jogadas abaixo). Imaginemos que Este faça seu K de ♦ imediatamente. Agora os ♦ do morto estão estabelecidos e temos o ás de ♣ como entrada. N/S já fizeram duas vazas e farão mais cinco, sete ao todo. A lição importante desta mão é:

♠	♥	♣	♦
3	4	A	Q
	3	3	J
	2	2	10
			9
			8
♠ Q ♠ 2 ♠ 6			
♠ K			
♠	♥	♣	♦
A	8	6	A
5	7	5	2
4	6	4	
	5		

♠	♥	♣	♦
3	4	A	Q
	3	3	J
	2	2	10
			9
♦ 5 ♦ 8 ♦ 3			
♦ A			
♠	♥	♣	♦
A	8	6	2
5	7	5	
4	6	4	
	5		

♠	♥	♣	♦
3	4	A	Q
	3	3	J
	2	2	10
			9
♦ 6 ♦ 9 ♦ K			
♦ 2			
♠	♥	♣	♦
A	8	6	
5	7	5	
4	6	4	
	5		

NÃO CHEGAMOS A EXPLORAR TODAS AS COMBINAÇÕES DE CARTAS EM QUE **PROMOÇÃO** PODE GARANTIR VAZAS EXTRAS. ESTEJA ATENTO PARA NOVAS COMBINAÇÕES EM QUE OS PRINCÍPIOS APRESENTADOS POSSAM SER UTILIZADOS.

Fazendo mais vazas

A finesse contra um rei

Já aprendemos muito sobre fazer vazas e combinações de cartas. Vimos alguns **naipes sólidos**, naipes em que é possível fazer vazas por **promoção**, e naipes longos em que as cartas pequenas podem fazer vazas.

As combinações de cartas que vimos até agora têm tido uma coisa em comum: todas continham **cartas contíguas**.

Quando há **lacunas** entre nas combinações de cartas as coisas ficam um pouco mais complicadas... Vimos que a combinação ao lado garante 2 vazas, sendo um **naipe sólido**. Também vimos que um naipe sólido de 2 cartas faltando o Ás produz uma vaza (com ajuda de **promoção**). O que você acha deste exemplo, com uma lacuna? Norte tem AQ, mas falta o K? Claramente não é tão boa quanto a primeira combinação (tem a Q em vez do K). Pela mesma lógica deve ser melhor do que a segunda combinação (por ter o A em vez do K). A lógica sugere que esta terceira combinação deva produzir entre 1 e 2 vazas, mas isto parece meio bobo... Só há vazas inteiras em bridge. Você está para aprender que o conceito não tem nada de bobo. Esta combinação faz entre uma e duas vazas, ou uma vaza e meia!

AK
32

KQ
23

AQ
32

AQ
KJ 109
32

Veja a mão ao lado e suponha que a iniciativa está com Sul. Ele joga o duque de ♠ e Oeste tem uma decisão a tomar... Ele deve jogar o K ou o J? Se ele jogar o K, Norte faz o Ás e a Q ficou firme. Duas vazas.

Mas, e se Oeste jogar o J na primeira vaza? Agora Sul tem a oportunidade de uma jogada bacaninha... Você consegue vê-la? É isso mesmo, quando Oeste joga o J o carteador joga a Q, a **terceira** carta na hierarquia do naipe, e... Faz a primeira vaza! Quando Este serve o 9 (ou o 10), mas estas cartas não são suficientes para ganhar de uma Q. Sul então faz 2 vazas.

É claro que, para fazer as duas vazas, a primeira tem que ser ganha com a Q. Se Sul jogar o Ás na primeira vaza, não poderá impedir que o K de Oeste ganhe da Q na segunda, portanto a jogada de Q na primeira vaza garante duas vazas nesta posição.

É importante entender a contribuição de Sul para o sucesso da parceria nesta combinação de cartas. Imagine que a mão esteja com Norte e não com Sul. Ele

2/2006

pode jogar ou o A ou a Q. Se jogar o ás obviamente Este joga o valete e ganha a próxima vaza com o rei. Joga-se a dama, Este ganha esta vaza com o rei, e Norte fará uma só vaza no naipe. Portanto, embora as cartas de Sul sejam pequenas, o início da jogada **tem** que ser de sua mão, tornando sua contribuição para fazer duas vazas com esta combinação muito importante, a despeito de suas cartas baixas.

Resumindo, nesta combinação de cartas,

	AQ	
KJ		109
	32	

2 vazas podem ser

A SAÍDA VENHA DE SUL, e

SE OESTE JOGAR O K NORTE JOGUE O ÁS, OU SE OESTE JOGAR O J, NORTE JOGUE A Q.

Seria ótimo se N/S pudessem sempre fazer duas vazas com AQ numa mão e 32 na outra, mas só metade da história foi contada. Existe a outra metade: às vezes Este, não Oeste, tem o K. toda vez que o K está com Oeste pode-se, jogando adequadamente, fazer 2 vazas. Quantas vazas podem ser feitas se Este for o dono do K? Continua sendo bobagem, pelos mesmos motivos de quando Oeste tinha o K, Norte jogar o A ou a Q a partir de sua mão. Suponha, portanto, que Sul inicie a primeira vaza, o que funcionou tão bem quando Oeste tinha o K. Oeste serve o 9 e Sul agora tem que decidir se joga o A ou a Q. Como podemos ver, não importa que carta Sul jogue, ele só fará uma vaza no naipe. É claro que se Este tiver o K, a jogada de Q é superior à do A, portanto Sul joga a Q, mas Este ganha a vaza com seu K, impedindo que N/S façam mais do que uma vaza com esta combinação.

Resumindo, sempre que Norte tiver a combinação AQ oposta a cartas pequenas,

SE ESTE TIVER O K, N/S FARÃO UMA VAZA, MAS
SE OESTE TIVER O K, N/S FARÃO DUAS VAZAS.

	AQ	
109		KJ
	32	

O K tem igual probabilidade de estar com qualquer um dos adversários, portanto metade do tempo N/S farão uma vaza e metade do tempo NS farão duas vazas com esta combinação. Por isso é que não é tão bobo dizer que esta combinação vale 1 vaza e meia!

	AQ	
KJ		109
	32	

Você compreendeu porque a **posição** do K é tão importante? Ela tem relação direta com uma das primeiras regras que aprendemos sobre bridge:

OS QUATRO JOGADORES JOGAM SUAS CARTAS UM DE CADA VEZ EM CADA VAZA NO SENTIDO HORÁRIO.

No diagrama superior logo acima nesta página, Este tem o K e está sentado **depois** de Norte no sentido horário.

2/2006

Ele portanto não tem que decidir o que jogar **até que Norte tome sua decisão**.

No diagrama inferior, porém, a situação se inverte. Agora, Oeste tem que decidir **antes** que Norte sobre que carta jogar. Não importa o que ele jogue, Norte terá resposta à altura: se o J, Norte joga a Q e faz a vaza. Se o K, Norte joga o A e de novo faz a vaza...

O FATO DE NORTE JOGAR **DEPOIS** DE OESTE QUANDO A VAZA VEM DE SUL É IMPORTANTE. A DECISÃO DO QUE JOGAR SERÁ BASEADA NA JOGADA DE OESTE.

Podemos pegar estes diagramas e virá-los de cabeça para baixo ou rodá-los como quisermos. O princípio de fazer uma ou duas vazas dependendo da posição relativa das cartas permanece inalterado.

EM GERAL O K TEM QUE ESTAR **DEBAIXO** DO AQ PARA QUE N/S FAÇA 2 VAZAS.

As palavras **debaixo** (ou **bem**) e **depois** (ou **mal**) são freqüentemente utilizadas em bridge para descrever as posições das cartas em relação umas às outras. **Bem** significa anti-horário enquanto que **mal** significa horário.

A jogada de uma carta pequena em direção a uma combinação AQ com intenção de jogar o A se aparecer a K e a Q em caso contrário é um exemplo de técnica de carteio em bridge chamado de **finesse**. Há muitos tipos de finesse em bridge e examinaremos alguns deles neste capítulo. A finesse é uma das formas mais úteis do carteador fazer vazas adicionais. Não é fácil ter uma definição geral de finesse, mas a que está abaixo é razoável:

UMA FINESSE É UMA JOGADA QUE PERMITE UMA (OU MAIS) VAZA(S) EXTRA(S) NUM NAIPE DESDE QUE UMA CARTA CHAVE ESTEJA COM UM DOS ADVERSÁRIOS EM PARTICULAR.

De certa forma, a combinação de cartas que inclui uma finesse é, em alguns aspectos, semelhante a esta outra combinação

AKQ2
543

 (e outras) que já vimos. Você se lembra que, para fazermos 4 vazas na combinação AKQ2 no 543, dependíamos de

AQ
32

 como as cartas tinham sido distribuídas aos adversários (ou seja, dependíamos de sorte). Se as cartas com eles estivessem 3-3, faríamos 4 vazas. Se a distribuição fosse outra, faríamos apenas 3. O fator sorte aí é determinante no número de vazas que N/S farão. O mesmo vale para a combinação de finesse. A sorte importa. Neste caso é a posição de uma única carta, o K deste naipe que interessa. Se o K estiver bem, faremos duas vazas. Se estiver mal, faremos uma.

2/2006

EM GERAL, UMA FINESSE É UMA JOGADA DE 50%. METADE DAS VEZES FARÁ UMA VAZA EXTRA E METADE DAS VEZES NÃO.

Não há porque ficar com medo de usar a técnica só porque 50% das vezes ela não funcionará. Em muitas mãos, a finesse será a melhor (em alguns casos, a única) maneira do carteador de fazer o maior número de vazas. É divertido fazer finesses, mas não caia no hábito de fazer tudo quanto é finesse que você veja pela frente. Conforme você aprenderá, existem mãos com jogadas que oferecem melhores possibilidades de êxito que uma finesse.

Exemplo 1: a finesse contra um rei em ação!

A seguir um exemplo de uma mão completa com uma finesse igual ao que vimos:

♠	♥	♣	♦
A	A	A	A
Q	4	K	K
J	3	Q	Q
			J
♣ J			
♠	♥	♣	♦
4	K	4	5
3	Q	3	4
2	2	2	3
			2

Vemos que nosso parceiro finalmente aprendeu **como** deve ser um morto! A Q de Norte faz a primeira vaza, dando uma vaza já a N/S. O morto tem ♦ e ♣ sólidos

♠	♥	♣	♦
A	A	A	A
Q	4	K	K
J	3		Q
			J
♣ J			
		♣ Q	
		♣ 2	♣ 5
♠	♥	♣	♦
4	K	4	5
3	Q	3	4
2	2		3
			2

além da vaza já ganha, há mais 4 ♦ e dois ♣ a fazer. N/S têm, entre si, o A o K e a Q de ♥, portanto isto garante mais três vazas neste naipe, perfazendo 10 vazas fora do naipe de ♠. A combinação de N/S em ♠ parece muito com a finesse que acabamos de aprender. A diferença é que o morto, além da combinação AQ familiar a nós, tem também o J. Falta o K. O A de ♠ representa uma vaza certa, elevando o total da mão para 11 vazas. Talvez N/S possam fazer uma vaza a mais neste naipe se conseguirem **finessar** o K que talvez esteja em Oeste. A primeira coisa que temos que lembrar é que a

vaza tem que iniciar na mão oposta à da combinação crítica. Neste caso Norte tem as cartas altas, de forma que a vaza tem que partir de Sul. Infelizmente a iniciativa agora está com Norte. Você pode ver como transferir esta iniciativa de Norte para Sul?

2/2006

Se você pensou “copas”, pensou bem. A mão de Sul não tem muitas cartas altas, mas tem o K e a Q de ♥. Sul pode, então, utilizar-se destas cartas para obter a iniciativa para fazer uma finesse em ♠.

Sul então joga o 2 de ♠ em direção à combinação crítica de AQJ.

Sul joga a Q finessando o Este

o 5. A ganharam está no significa que em vez das

Se 11 possam se tornar 13. Você mais uma vaza possa ser que mais uma vaza pode (e

♠	♥	♣	♦
A	A	A	A
Q		K	K
			Q
			J
♥ 10 ♥ 4 ♥ 6			
♥ K			
♠	♥	♣	♦
4	2	4	5
3		3	4
			3
			2

♠	♥	♣	♦
A	A	A	A
Q	4	K	K
			Q
			J
♠ 9 ♠ 2			
♠	♥	♣	♦
4	K	4	5
3	2	3	4
			3
			2

Quando Oeste serve o 9, (ou o J) do morto, K de Oeste, e... Faz a vaza,

♠	♥	♣	♦
A	A	A	A
Q	4	K	K
			Q
			J
♠ 9 ♠ J ♠ 5			
♠ 2			
♠	♥	♣	♦
4	K	4	5
3	2	3	4
			3
			2

♠	♥	♣	♦
A	A	A	A
Q	4	K	K
			Q
			J
♥ 9 ♥ 3 ♥ 5			
♥ Q			
♠	♥	♣	♦
4	K	4	5
3	2	3	4
			3
			2

servindo

finesse foi bem sucedida! N/S uma vaza de ♠ e o A ainda morto. O sucesso da finesse N/S têm agora 12 vazas certas 11 contadas antes.

podem se tornar 12, talvez 12 consegue ver o naipe de onde obtida? Isso! ♠ é o naipe em muito provavelmente vai) ser

Temos

ainda a posição de finesse em ♠, portanto nosso único problema é retornarmos à mão de Sul. De novo, o carteador dependerá das ♥ para transferir a mão de Norte para Sul. Agora a iniciativa está na mão correta para mais uma jogada de ♠. O 3 de ♠ é jogado e, quando Oeste insere o 10, o carteador repete a finesse de ♠, jogando a Q do morto e, mais uma vez, faz a vaza! N/S ainda não deram vaza

♠	♥	♣	♦
A	A	A	A
		K	K
			Q
			J
♠ 10 ♠ Q ♠ 6			
♠ 3			
♠	♥	♣	♦
4	2	4	5
		3	4
			3
			2

nenhuma e o morto agora só tem naipes sólidos! A parceria ganha portanto todas as vazas. Você se lembra

que, no princípio, N/S tinham 11 vazas seguras. Ao finessar duas vezes em ♠, a dupla conseguiu 13 vazas. Veja as cartas remanescentes de EO. Note principalmente que Oeste ainda tem seu K de ♠. Voltemos agora para ver qual

♠	♥	♣	♦
A	A	A	A
		K	K
			Q
			J
♠ K ♠ J ♠ 10 ♠ 10			
♠ 9 ♠ 9 ♠ 8 ♠ 9			
♠ 7			
♠	♥	♣	♦
8	8	6	8
7	7		7
			6
♠	♥	♣	♦
4	2	J	A
		10	K
		9	Q
		8	

2/2006

teria sido o resultado se **LESTE** tivesse recebido o K de ♠ em vez de Oeste, fazendo com que a finesse de ♠ não desse certo.

Nessa nova situação, vaza inicial de ♣, ele para a mão. Joga morto, preparando-se exatamente como fez

Só que agora Este é o dono do K, e a finesse perde. Porém

♠	♥	♣	♦
A	A	A	A
J	4	K	K
			Q
			J
♠ 9			
	♠ Q		♠ K
	♠ 2		
♠ 3	♥ K	♣ 4	♦ 5
♠ 4	♥ 2	♣ 3	♦ 4
			3
			2

nem tudo está perdido; Q de ♠ foram jogados, do morto contém as altas da mão. O J foi segunda carta mais alta

fazer vaza. Na realidade, **todas** as vazas restantes são agora de NS, não importando que naipes Este retorne. NS ganham

então 12 vazas. Não parece estranho? Mesmo tendo perdido a finesse, NS têm 12 vazas, uma a mais que as 11 imediatas que tinham quando a mão foi distribuída.

Examinemos o naipe de ♠: ás. Quando Oeste tem o K, fizerem a finesse de ♠ duas

naipes. Caso boa notícia é mais altas do vaza.

	AQJ	
876		K109
	432	

AQJ	
K109	876
	432

Este tenha o K de ♠, porém, a finesse perde. A que as duas outras cartas de ♠ de NS serão as naipes fazendo com que NS ganhe uma segunda vaza.

com Sul tendo acabado de ganhar a joga, como antes, ♥ espadas para o para fazer a finesse antes...

♠	♥	♣	♦
A	A	A	A
Q	4	K	K
J			Q
			J
♠ 9			
	♠ 2		
♠ 4	♥ K	♣ 4	♦ 5
♠ 3	♥ 2	♣ 3	♦ 4
			3
			2

♠	♥	♣	♦
A	A	A	A
Q	4	K	K
J			Q
			J
♠ 9			
	♠ 3		♠ 5
	♠ Q		
♠ 4	♥ K	♣ 4	♦ 5
♠ 3	♥ 2	♣ 3	♦ 4
			3
			2

agora que o K e a a combinação AJ espadas mais **promovido** a do naipe, e vai

NS SEMPRE FARÃO DUAS VAZAS COM ESTA COMBINAÇÃO. 3 NUM DIA BOM.

Para entender porque esta combinação vale um mínimo de duas vazas, esqueçamos um pouco de finesses e lembremo-nos de nossa velha amiga, a **promoção**. Antes de aprendermos a finessar, nós simplesmente jogávamos o ás e a dama de AQJ. De vez em quando o K cairia debaixo do ás, mas geralmente nada de muito especial ocorreria. Quando porém jogássemos a dama, ela arrancaria o rei, promovendo o valete como a carta mais alta do naipe, fazendo jus a uma vaza.

NS SEMPRE FARÃO 2 VAZAS COM CERTEZA COM ESTA COMBINAÇÃO PELO SIMPLES EXPEDIENTE DE JOGAR A E Q OU J. APÓS FORÇAR O K

2/2006

INIMIGO, A Q OU O J FARÁ A SEGUNDA VAZA. Mas não é porque a promoção garante 2 vazas que não devemos tentar a finesse. Se o K estiver **bem** (com Oeste), faremos 3 vazas por intermédio de duas finesses. Se estiver **mal**, a promoção nos ajudará a fazer 2 vazas.

Você chegou a imaginar que, mesmo que a primeira finesse tivesse sido bem sucedida, a segunda poderia falhar? É possível, mas improvável. Significaria que Este tinha o K o tempo todo mas não quis fazer a primeira vaza quando teve a chance.

A MENOS QUE VOCÊ ESTEJA JOGANDO CONTRA COBRÕES EM BRIDGE, É SEGURO IMAGINAR QUE, SE A PRIMEIRA FINESSE FUNCIONOU, A SEGUNDA FUNCIONARÁ TAMBÉM.

Em todas as mãos abaixo, de naipes sólidos faltando o K, assim que ele sair de jogo, **todas** as demais cartas serão promovidas a ganhadoras certas. O número de vazas será sempre o número de cartas menos uma. Caso se consiga fazer finesses repetidas nestes naipes o carteador pode ter um resultado ainda melhor: pode fazer **tantas vazas quanto for o número de cartas**.

Na primeira combinação há apenas duas

AQ	AQJ	AQJ10	AQJ109	AQJ1098
----	-----	-------	--------	---------

 cartas e não há como promover nada assim que a Q for jogada. A única chance de uma segunda vaza é a finesse. Acabamos de ver que, na segunda combinação, duas vazas são possíveis por promoção e três por duas finesses repetidas.

Da mesma forma, a terceira, quarta e quinta combinações podem ganhar 3, 4 e 5 vazas respectivamente por promoção ou 4, 5 e 6 vazas por finesses repetidas.

NAIPES SÓLIDOS SEM O K PODEM GANHAR UMA VAZA POR CARTA SE FINESSES REPETIDAS E BEM SUCEDIDAS FOREM FEITAS OU, AINDA QUE A FINESSE PERCA, GANHAR TODAS AS VAZAS MENOS UMA POR **PROMOÇÃO**.

A finesse contra um ás

A primeira finesse que vimos foi contra um K: há, porém,

	AQJ	
K109		876
	432	

 finesses contra outras cartas também. O próximo espécime que investigaremos é a finesse contra um ás. Um exemplo desta jogada é mostrado no diagrama a seguir. Nesta combinação os adversários têm quase todas as ♠ altas. O K de ♠ é a única esperança de vaza da parceria. Você acha que NS podem fazer pelo menos uma vaza?

	32	
J10		AQ
	K4	

2/2006

Veremos que esta combinação contém uma posição de finesse por causa da localização de uma única carta. O A de ♠, neste caso, definirá as possibilidades de NS fazerem vaza. Lembre-se disso ao acompanhar a jogada.

Como já vimos, o motivo básico pelo qual uma finesse funciona é que um dos adversários tem que tomar uma decisão crítica **antes** que o carteador. Neste diagrama,

	32	
J10		AQ
	K4	

 Este e Sul são os jogadores que têm que tomar as decisões importantes. Neste caso, a jogada tem que vir de Norte para obrigar Este a tomar a decisão **antes** que Sul. Norte joga o dois, e Este tem que decidir entre a Q e o A. Se ele jogar o A, fica fácil para Sul decidir qual sua melhor jogada: claramente o 4. se Este joga a Q, também fica fácil para Sul decidir: se ele quiser fazer uma vaza no naipe ele **tem que** jogar o K e esperar que o A esteja à sua direita (se não for este o caso, Sul jamais fará vaza com seu K, porque na próxima vaza esta carta será vencida pelo A). Sul faz desta forma uma única vaza de ♠, mas considerando que seu lado tinha K432 enquanto que o lado contrário tinha AQJ10 no naipe, parece muito bom ter conseguido uma vaza.

É importante compreender bem que, para que NS façam uma vaza neste naipe, a jogada tem que vir de Norte (que é o princípio de qualquer jogada de finesse em bridge). Caso Sul faça a bobagem de sair com o 4 de sua mão, Este vencerá a primeira vaza com a Q e economizará o A para a segunda vaza. NS não farão vazas neste naipe.

Se Sul jogar o K de sua mão o efeito não será muito diferente do que se ele iniciar com o 4. Este fará o A (que é a única carta capaz de ganhar do K) e guardará sua Q para a vaza seguinte. De novo, Sul não fará vaza com sua combinação de cartas.

Para que NS tenham qualquer expectativa de fazer uma vaza com esta combinação, Este tem que tomar sua decisão antes de Sul. Isto só acontecerá se a jogada iniciar em Norte. Neste caso, não tem como os adversários impedirem que Sul faça uma vaza.

	32	
J10		AQ
	K4	

Resumindo, com esta combinação de cartas, NS fazem sempre uma vaza neste naipe desde que:

1. A JOGADA VENHA DE NORTE, E
2. SE ESTE JOGAR O ÁS, SUL JOGUE O 4, OU
3. SE ESTE JOGAR A Q, SUL JOGUE O K

É fácil ver como esta jogada é realmente uma finesse disfarçada se transferirmos a carta crítica dos adversários, o A, para Oeste.

	32	
AQ		J10
	K4	

 Quantas vazas NS farão agora? Lembrando-se que NS podem sempre fazer uma vaza se o A estiver em Este, agora jogar tanto o K quanto o 4 a partir de Sul

2/2006

continua a não dar certo. Oeste sempre fará a vaza da melhor maneira possível (para ele), não dando chance a Sul. Mas e se a jogada vier como antes de Norte? Este agora joga o 10 e a primeira decisão crítica do naipe é de Sul. Nenhuma de suas decisões resultará em vaza. Se ele jogar o 4, Oeste ganhará com sua Q. se, por outro lado, Sul jogar o K, Oeste ganhará com o A e ainda terá a Q para a segunda vaza. De novo, NS não fazem vaza.

Nas duas combinações de cartas que acabamos de estudar,

32		
J10		AQ
	K4	

32		
AQ		J10
	K4	

e , as cartas de NS são as mesmas. A única real diferença entre as duas mãos é a localização do A. Oeste recebeu o A na combinação à direita. Não importa como NS joguem eles nunca conseguirão fazer uma vaza com o K **debaixo** do A. Porém, com a combinação à esquerda, NS podem fazer uma vaza no naipe se jogarem com cuidado. Norte precisa iniciar a vaza e Sul baseará sua decisão na jogada de Este. Se ele jogar o A Sul joga o 4 e se ele jogar a Q, Sul joga o K. o K fará vaza porque está **atrás** do A.

Resumindo, com esta combinação, NS jogarem direito. Caso o A esteja

32
K4

 o K fará vaza se o A estiver com Este e com Oeste o K estará morto, não fará vaza. Se olharmos de novo nossa

UMA FINESSE É UMA JOGADA QUE PERMITE UMA (OU MAIS) VAZA(S) EXTRA(S) NUM NAIPE DESDE QUE UMA CARTA CHAVE ESTEJA COM UM DOS ADVERSÁRIOS EM PARTICULAR.

Fica claro que a posição acima é realmente uma finesse numa outra forma. Neste caso, o A é a carta chave que os adversários têm. A posição desta carta chave determinará o destino das vazas de NS nesta combinação.

A primeira finesse que vimos foi contra um K.

1

 Vimos depois u'a mão em que finesses repetidas contra um rei

1

 resultaram numa combinação de AQJ ganhando três vazas. Acabamos agora de ver um outro tipo de finesse – a finesse contra um ás.

1

 Suponha agora que a ela adicionemos a

AQJ
K109
876
432

 Q. Já sabemos que esta combinação vale uma vaza via **promoção**. Será que é possível fazer **duas** vazas com esta combinação com uma finesse dupla contra o ás?

543
KQ2

TUDO É POSSÍVEL EM BRIDGE

2/2006

Exemplo 2: a finesse contra um ás em ação!

Suponha que você tenha recebido a seguinte mão:

♠ KQ2 ♥ AKQ ♣ AKQJ ♦ 432

E Oeste saia com o ♥ J. ao cair do morto, quantas vazas você acha que pode fazer?

♠	♥	♣	♦
5	4	5	A
4	3	4	K
3	2	3	Q
		2	
♥ J			
♠	♥	♣	♦
K	A	A	4
Q	K	K	3
2	Q	Q	2
		J	

Podemos contar 10 vazas imediatas, 3 em ♥, 3 em ♦ e 4 em ♣. Sabemos também que uma décima primeira vaza pode ser desenvolvida em ♠ depois que arrancarmos o A de EO, por **promoção**. É uma pena que não tenhamos o J de ♠, porque daí poderíamos desenvolver 2 em vez de uma só ♠. Mesmo assim, se jogarem cuidadosamente e tiverem sorte, NS poderão fazer 2 vazas em ♠ em vez de uma. Percebe como? (dica: finesse contra ás?).

Sim, é possível que ambos o K e a Q de ♠ façam vaza. O carteador deve esperar que Este tenha o ás de ♠. Com a técnica correta, o ás de ♠ de Este pode ser finessado.

♠	♥	♣	♦
5	4	5	A
4	3	4	K
3	2	3	Q
		2	
♥ J			
♠	♥	♣	♦
J	10	10	10
10	9	9	9
9	8	8	8
♠	♥	♣	♦
K	A	A	4
Q	K	K	3
2	Q	Q	2
		J	

Dê uma olhada nas 52 cartas da mão, como estão distribuídas, e como é possível para o carteador fazer 2 vazas em ♠ e 12 vazas no total da mão. Repare particularmente que Este tem o ás de ♠. Isto é crítico. Conforme veremos, se esta carta estivesse com Oeste, 11 seria o limite de vazas desta mão.

2/2006

Depois de fazer a primeira vaza, dirigir sua atenção às ♠. Os sólidos e estas vazas não vão então desenvolver suas vazas controle dos demais naipes. perceba imediatamente como contém uma finesse (em pouco para você), mas suponha por exista. Lembra-se da primeira aprendemos sobre finesses?

♠	♥	♣	♦
5	4	5	A
4	3	4	K
3		3	Q
		2	
♥ J ♥ 2 ♥ 5			
♥ Q			
♠	♥	♣	♦
K	A	A	4
Q	K	K	3
2		Q	2
		J	

Sul deveria imediatamente outros três naipes são fugir. O carteador deveria em ♠ enquanto tiver o Pode ser que você não esta combinação em ♠ tempo isto se tornará natural um minuto que uma finesse regra básica que

EM TODAS AS FINESSAS A JOGADA DEVE INICIAR NA MÃO **OPOSTA** À DA COMBINAÇÃO CRÍTICA.

A combinação de KQ2 de ♠ de Sul é claramente a combinação crítica da mão, portanto quaisquer finesses a serem feitas devem sê-lo com jogadas iniciadas a partir de Norte.

Infelizmente a mão está em Sul. Você percebe como a iniciativa pode ser transferida para Norte?

Seu sobrenome não precisa ser Einstein para ver que a única possibilidade disso está no naipe de ♦. Os ♦ de Norte são sólidos, portanto todas as vazas deste naipe serão ganhas em Norte. Além disso, Norte não possui nenhuma outra carta alta. ♦ É o único naipe a partir de que Norte conseguirá ter a mão.

Sul portanto joga ♦ para o morto na vaza 2. Agora que o carteador está no morto, tem a posição correta para iniciar as ♠ (a mão oposta à combinação crítica). Veja como funciona direitinho.

O 3 de ♠ é jogado em direção ao KQ2 da mão. Este pode jogar seu ás ou uma ♠ pequena. A decisão é dele, mas Sul aproveita-se disso... Só precisa decidir **depois** dele.

Se Este jogar seu A seria muito bobo por parte de Sul jogar o K ou a Q debaixo dele. Neste caso, NS perderam uma vaza, mas algo de muito bom aconteceu. Você percebe o que foi?

Isso mesmo. Depois da jogada do ás de ♠, TODAS as cartas remanescentes na mão de NS são boas! Sul ganha qualquer coisa que Este voltar e dali para frente não dá mais nenhuma vaza aos adversários.

♠	♥	♣	♦
5	4	5	A
4	3	4	K
3		3	
		2	
♦ Q			
♦ 9 ♦ 2 ♦ 5			
♠	♥	♣	♦
K	A	A	4
Q	K	K	3
2		Q	
		J	

♠	♥	♣	♦
5	4	5	A
4	3	4	K
		3	
		2	
♠ 3			
♠	♥	♣	♦
K	A	A	4
Q	K	K	3
2		Q	
		J	

2/2006

Portanto a jogada de ás de ♠ não funcionou muito bem para EO. Voltemos e imaginemos que Este jogue uma ♠ pequena.

Como o ás estava com Este, Oeste não consegue fazer a vaza, e Sul ganha a vaza com a Q. Oeste serve o 9.

Dê uma olhada nas ♠ remanescentes de NS. Lembra-se? Você deveria. Têm a mesma configuração que acabamos de estudar no tópico de finesse contra um ás. Isto deveria lhe dar uma idéia... Isso! Volte para o morto e finesse o ás de Este novamente. Ele ficará eternamente grato a você por isso... Porque você lhe deu a oportunidade de decidir antes que você de novo. Como o ás não terá muito sucesso, Este joga outra ♠ pequena. Boa tentativa, você pensa, e joga o K. pronto. Você fez duas vazas de ♠ que, adicionadas às dez com as quais nasceu, dá um total de 12. parabéns, bem jogado.

♠	♥	♣	♦
5	4	5	A
4	3	4	K
		3	
		2	
♠ 3			
♠ 9			♠ 6
♠ Q			
♠	♥	♣	♦
K	A	A	4
2	K	K	3
		Q	
		J	

♠	♥	♣	♦
5	4	5	A
4	3	4	K
		3	
		2	
♠ 3			
♠ 9			♠ 6
♠ Q			
♠	♥	♣	♦
K	A	A	4
2	K	K	3
		Q	
		J	

♠	♥	♣	♦
5	4	5	A
	3	4	
		3	
		2	
♠ 4			
♠ 10			♠ 7
♠ K			
♠	♥	♣	♦
2	A	A	4
	K	K	
		Q	
		J	

E Este, não vai fazer seu ás de ♠? Vai... Na última vaza.

Dê uma olhada no diagrama original de 52 cartas e veja que, com o ás em Este e o carteador jogando com a precisão que o fez, não há como EO ganharem mais do que uma vaza na mão.

Mas o que aconteceria se Oeste, não Este, tivesse o ás de ♠ originalmente? Você consegue ver?

Agora as 52 cartas teriam esta aparência: o carteador continua tendo 10 vazas em cartas altas como antes, e uma posição de finesse contra o ás de ♠ como antes, mas, diferente de antes, quando jogar ♠ do morto para a Q, Oeste ganhará a vaza com o ás. Sul ainda pode ganhar qualquer coisa que

♠	♥	♣	♦
5	4	5	A
4	3	4	K
3	2	3	Q
		2	
♠ J			
♠	♥	♣	♦
A	10	10	10
J	9	9	9
10	8	8	8
♠ 4			
♠ 9			♠ 7
♠ K			
♠	♥	♣	♦
K	A	A	4
Q	K	K	3
2	Q	Q	2
		J	

Oeste retornar e conseguiu promover sua Q de ♠ ficando com 11 vazas, mas não há mais como fazer uma 12ª vaza. O 5 de ♠, que é a carta remanescente mais alta do naipe crítico, não fará vaza de jeito nenhum.

2/2006

Este é um momento adequado para apresentar um ponto importante. Imagine agora que Oeste tenha o ás de ♠ e **saia** com ele... Até que parece uma boa idéia, já que sabemos que o ás fará a primeira vaza. Os demais jogadores servirão ♠ pequenas nesta vaza. E agora olhe o que a saída de A fez... Ambas as ♠ de Sul agora são boas! Com o A de ♠ na mão de Oeste NS fariam apenas uma vaza no naipe. Com a saída de Ás, Oeste entregou a NS uma vaza que por direito seria de EO. Portanto, o mesmo princípio que parece funcionar bem para o carteador funciona também muito bem para o ataque:

				♠ 5 4	♥ 4 3 2	♠ 5 4 3 2	♥ A K Q
♠ J 10	♥ J 10 9 8	♠ 10 9 8	♥ 10 9 8				
				♠ A	♠ 3 2	♠ 6	♠ 9 8 7
				♠ K Q	♥ A K Q	♠ A K Q J	♥ 4 3 2

A ESTRATÉGIA CORRETA É NORMALMENTE TENTAR DESENVOLVER VAZAS RAPIDAMENTE. AS CARTAS ALTAS, COMO A E K, PODEM ESPERAR E SÃO ÚTEIS COMO ENTRADA NA MÃO.

Oeste nesta mão deveria sair em ♥ e não em ♠. Já vimos como a combinação de ♥ de Oeste pode virar vaza por promoção. Se Este tivesse recebido algo de útil em ♥, os atacantes poderiam ter estabelecido uma porção de ganhadoras em ♥. Oeste então deveria economizar seu A de ♠ para retomar a mão mais tarde. Além disso, ele deveria ter a esperança de capturar uma carta alta com seu Ás. Ao sair com o A ele praticamente garante que só arrebanhará cartas pequenas dos adversários.

Resumindo:

N/S CONSEGUEM GANHAR 2 VAZAS COM ESTA COMBINAÇÃO SEMPRE QUE ESTE TIVER O ÁS E SUL POSSA FAZER DUAS FINESSES NO NAIPE. O K E A Q FARÃO VAZA.

		543		
J109			A87	
		KQ2		

DÊ PORÉM O ÁS PARA OESTE E A FINESSE FALHARÁ. O K OU A Q FARÁ UMA VAZA POR PROMOÇÃO. SE OESTE ERRAR E JOGAR O ÁS POR CONTA DELE, ENTÃO O K E A Q OUTRA VEZ FARÃO VAZA.

		543		
A109			J87	
		KQ2		

A finesse falsa: aprenda a não fazê-la

Lembre-se que aprendemos que

32
AK

 e

K3
A2

 são essencialmente a mesma coisa sob o ponto de vista de fazer vaza. Ambas combinações permitem 2 vazas à parceria NS.

Em geral vimos também que, sempre que as cartas de NS estiverem em seqüência, como nos exemplos ao lado,

AKQ	KQJ	QJ10
-----	-----	------

 não importava **como** as diversas cartas estivessem distribuídas nas mãos de NS. O mesmo numero de vazas estaria sempre disponível para a parceria. Agora imagine que tomemos a primeira combinação de finesse que estudamos:

AQ
32

 e mudemo-la um pouco, colocando a Q em Sul.

A3
Q2

 Esta mudança fará alguma diferença no potencial de ganho de vazas de NS? Vimos que, na primeira posição, o AQ faria 2 vazas sempre que o K estivesse em Oeste, desde que a vaza fosse iniciada em Sul, porque o K neste caso estaria sujeito a finesse. Vamos agora ver o que acontece quando o A e a Q estão em mãos diferentes. NS

Q3	
109	KJ
A2	

 ainda conseguem fazer 2 vazas se Este tiver o K? Já sabemos Joga-se o A permite a Este ter alguma chance de fazer uma segunda vaza, a vaza tem que ser iniciada em Norte. Ele pode jogar ou a Q ou o 3. Se Norte joga o 3 Este tem que decidir sua jogada, entre o K ou o J. O K não funcionaria muito bem. Sul ganharia com o A e a Q estaria alta. Nesse caso NS ganharia 2 vazas. Caso Este jogue o J, o ataque prevalecerá na vaza 2. Experimente e veja. Se Sul joga o A para ganhar do J, o K fará vaza. Se Sul joga o 2 debaixo do J, EO fazem a primeira vaza e NS ficam restritos a uma vaza só. Mas e se o carteador jogar a Q de Norte em vez do 3? Não seria essa uma forma de finesse? A Q está na mesa e os holofotes estão novamente sobre Este. O que ele deve fazer? Qual de suas duas cartas, o K ou o J, ele deve jogar e por quê? Se ele jogar o J, que é a carta que funcionou tão bem quando a primeira carta da vaza foi o 3, a Q fará esta vaza e o A ganhará a segunda. E se Este jogar o K sobre a Q (dizemos em bridge “cobrir uma carta com a outra”)? No momento em que Este cobrir a Q Sul entrará num dilema. Se jogar o 2 entrega a primeira vaza para EO, e se ganhar a primeira vaza com o A sabe que, com o 2 e o 3 não terá nenhuma chance de fazer a segunda. NS fazem uma vaza só devido à boa jogada ofensiva de Este.

É importante compreender o conceito de Este ter a necessidade de cobrir uma honra com outra. Se ele não o fizer, Sul ganhará a

	Q3	
109		KJ
	A2	

2/2006

vaza com a Q e fará uma vaza que não merece. Ao cobrir a Q com o K, Este sacrifica sua melhor carta do naipe jogado para o A de Sul. Ao mesmo tempo, porém, a jogada do K **promove** o J para a categoria de maior carta do naipe em jogo, limitando neste caso as vazas de NS para uma só.

O KJ DE ESTE **CERCA** COMPLETAMENTE A Q DE NORTE. ESTE DEVE JOGAR O J SE NORTE JOGAR O 3, MAS DEVE COBRIR A Q COM SEU K NO CASO DA Q TER SIDO A CARTA JOGADA.

Uma das regras mais usadas em bridge sugere a jogada de K sobre a Q se ela for jogada:

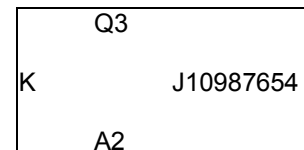
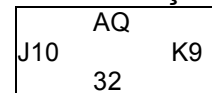
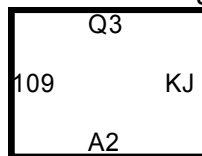
“SEMPRE CUBRA UMA HONRA COM OUTRA HONRA”, SENDO CHAMADAS DE **HONRAS** AS CARTAS DE 10 PARA CIMA.

Já foi dito antes, mas nunca é demais repetir:

NÃO HÁ **SEMPRE** EM BRIDGE. “NORMALMENTE CUBRA HONRA COM HONRA” É UMA FORMA MELHOR DE EXPRESSAR O CONCEITO ACIMA.

A idéia de parceria em bridge pode ser enfatizada substituindo a combinação estudada pela combinação ao lado: nela, transferimos o J para Oeste. Quando a Q de jogada, Este, que agora **não tem** o J, cobre do mesmo jeito com seu K. Sul faz a vaza com o ás e 10. Na combinação original, à esquerda, a jogada de K mostrou um ganho imediato para Este, tendo promovido seu J. No diagrama da direita, o J está com Oeste. Uma vez que a Q, o K e o A estiverem fora de jogo, o J de **Oeste** agora se torna a maior carta do naipe em jogo. Por sorte, EO são do mesmo time, de modo que Este não se importa em sacrificar seu K desde que promova uma carta na mão de seu parceiro com esta ação.

O que a combinação estudada mostra é que não há grande vantagem para NS em jogar a Q. Ainda que Este tenha o K, a pseudo finesse não funcionará – Este cobrirá a Q com o K. Quando Sul fizer seu A, o J de EO (não importando quem o tenha) será **promovido** a carta mais alta do naipe. NS só farão a vaza certa que tinha desde o começo. O moral da história é que Sul pode muito bem jogar o ás com esta combinação. A possibilidade de fazer duas vazas é mínima, mas é **melhor** do que jogar a Q de Norte. O naipe, afinal de contas, pode estar dividido como mostrado no diagrama ao lado... Difícil? Sem dúvida, mas melhor do que jogar a Q do morto!

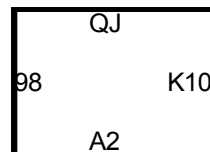


2/2006

JOGAR O ÁS PARA CAÇAR O REI SECO¹¹ NÃO É UMA GRANDE CHANCE, MAS É A ÚNICA QUE NS TÊM. A JOGADA DE Q DO MORTO NUNCA VAI PRODUZIR UMA SEGUNDA VAZA.

Sempre que o A, o K e a Q forem jogados numa só vaza, o J controlará a vaza seguinte. Se esta carta estiver em Norte, em vez de com os adversários, a diferença será enorme para o potencial de vaza de NS. Agora que Norte tem o J, é perfeitamente razoável que Norte jogue a Q (ou o J, já que são equivalentes).

Este agora não tem a opção de jogar o 10 – Sul jogaria o 2 e faria 2 vazas. Este portanto cobre a Q, o que funcionou super bem quando EO tinha o J. como o J agora está com NS, a cobertura da Q pelo K não funciona. Sul cobriria por sua vez o K com o ás de sua mão, Oeste servindo o 8. o A, o K e a Q saíram de cena, deixando o J como carta mais alta. Estando com NS, ela fará vaza para o time do carteador. – esta jogada tem a aparência de uma finesse legítima. Neste tipo de combinação, a Q deve ser jogada para uma finesse legítima (isto é, não pseudo). Se o jogador depois do morto cobrir a Q o carteador cobrirá com o ás e fará esta e a próxima vazas. Caso o jogador após o morto não cobrir, o carteador deixará a Q **correr** e fará da mesma forma a primeira e a segunda vazas. Em outras palavras, se o K estiver **debaixo** do ás o carteador fará duas vazas e se estiver **depois** dele, fará apenas uma, mas ainda assim terá os aplausos da torcida pelo esforço.



TER A QJ OPOSTA AO A2 É TÃO BOM QUANTO TER O 32 OPOSTO AO AQ. EM AMBAS COMBINAÇÕES É POSSÍVEL FAZER 2 VAZAS COM UMA FINESSE BEM SUCEDIDA.

Lembre-se sempre que, para que uma finesse seja bem sucedida, a vaza tem que nascer na mão oposta ao A, e o K tem que ter sido dado ao adversário **antes** do A.

¹¹ Quando uma carta é a única do naipe na mão de alguém dizemos que está “seca”

Outro tipo de finesse contra um rei

Existem 3 combinações parecidas de cartas que vimos em nosso estudo de finesses:

32	Q3	QJ
AQ	A2	A2

O A e a Q existem nas mãos de NS em todas elas, mas a Q quase não tem valor na combinação do meio, porque a única finesse possível é uma **pseudo finesse**.

Nas outras duas combinações a Q fica fortalecida, ou porque está em companhia do ás (à esquerda), ou porque está na companhia do valete (à direita). Nesses casos a dama tem um valor muito mais alto, porque pode permitir uma segunda vaza nestas combinações, se as finesses funcionarem.

Esta é uma segunda forma de adicionar valor à dama, embora não se tenha nem o rei nem o valete:

Q43
A2

 há três vazas em disputa aqui e NS têm a certeza de fazer uma delas com o A. Dá para melhorar isso? Já vimos que não adianta sair de dama de Norte sem algo como o valete para ajudar. Chamamos esta jogada de **pseudo finesse** porque não há jeito dessa jogada fazer vaza adicional. Ou Este cobriria a Q ou Oeste faria seu K naturalmente (como no diagrama com as quatro mãos). Em qualquer destes casos, o A seria sempre a única vaza de NS. Sul pode começar a primeira vaza com o ás. É muito difícil que o rei caia debaixo de ás, mas não custa tentar. Como esperado, nada de maravilhoso aconteceria na vaza 1. Oeste serve o 10, o morto o 3 e Este o 7.

Q43	
KJ10	987
A2	

A nova posição parece familiar a você? Lembre-se, o ás já foi jogado. Esta combinação é muito parecida com um dos tipos de finesse que estudamos. Lembra-se dela? O diagrama de baixo é uma das finesses que já vimos. Embora N tivessem apenas uma carta alta do naipe, a dupla podia fazer vaza finessando o A de Oeste. Oeste tinha a carta mais alta do naipe (o A) e Norte a segunda mais alta (o K). No diagrama atual (o de cima) é mais ou menos igual. Depois que o A foi jogado, o K é a maior carta do naipe e a Q a segunda maior. De novo, é caso de jogar uma carta pequena em direção à segunda carta maior do naipe crítico. Não deveria ser portanto surpreendente que NS faça uma vaza com a combinação que estudamos, de A2 no Q43.

	Q4	
KJ		98
	2	

K4	
AQ	J10
32	

Como todas as finesses, a vaza começou na mão oposta à da combinação crítica. Afortunadamente, Sul pôde ganhar a primeira vaza com o A, ficando desta forma

2/2006

convenientemente na mão correta para fazer a finesse. Quando Sul jogou o 2, Oeste tem duas escolhas, nenhuma delas muito boa: ou ele joga o K, mas concede a terceira vaza para a Q, ou joga o J e vê a Q fazer a segunda vaza.

Resumindo:

NS SEMPRE FARÃO DUAS VAZAS COM ESTA COMBINAÇÃO DE CARTAS SEMPRE QUE O K ESTIVER COM OESTE E UMA CARTA PEQUENA PUDER SER JOGADA EM DIREÇÃO A Q4.

	Q43	
KJ10		987
	A2	

Troque porém as cartas de EO e

AS COISAS NÃO FICAM TÃO BOAS QUANDO O K ESTÁ COM ESTE. NO DIAGRAMA EM BAIXO, ESTE **CERCA** A Q DO NAPE, PORTANTO NS SÓ CONSEGUEM FAZER UMA VAZA – O A.

	Q43	
987		KJ10
	A2	

FINESSES SÃO ASSIM MESMO. ÀS VEZES SE GANHA, ÀS VEZES SE PERDE.

Exemplo 3: o outro tipo de finesse contra um rei em ação!

Sul tem a seguinte mão: ♠A2 – ♥KQ2 – ♣AKQJ10 – ♦AK2. Oeste sai com o J de ♥ e vemos o seguinte arranjo: o morto tem diversas cartas úteis.

O naipe de ♠ parece combinação que temos finesses. Uma segunda Oeste tiver o K. primeiro. Sul tem um naipe vale 5 vazas. O AKQ de ♥ e perfazendo um total de 10 décima primeira vaza com ♠ então a Q é a 12ª vaza após a finesse ter sido feita.

♠	♥	♣	♦
Q	A	5	5
4	4	4	4
3	3	3	3
		2	
♥ J			
♠	♥	♣	♦
A	K	A	A
2	Q	K	K
	2	Q	2
		J	
		10	

familiar e é, porque é a mesma utilizado em nossos estudos de vaza de ♠ pode ser obtida se examinemos os demais naipes sólido de ♣ que com certeza o AK de ♦ garantem mais 5, vazas fora as ♠. O A de ♠ é a certeza. Se Oeste tiver o K de

Há porém alguns probleminhas que NS têm que evitar nesta mão. O primeiro teste ocorre já na vaza 1. O carteador pode fazer a vaza com o A do morto ou com ou o K ou a Q da mão. Faz alguma diferença com que carta ele fará esta vaza?

2/2006

Faz. O correto é vencer com uma das ♥ da mão. Veja o que aconteceria caso o carteador vença a primeira vaza com o A.

O carteador prossegue com uma pequena ♠ do morto para seu A. Uma vez por ano mais ou menos o K cairá debaixo do A, mas não hoje. Ambos adversários servem ♠ pequenas. O carteador então continua com ♠ para o morto e Oeste joga o K. a finesse foi bem sucedida e a Q de ♠ do morto representa uma vaza certa. Só que tem um probleminha... Você consegue vê-lo?

A Q ESTÁ ABANDONADA!

A Q de ♠ é a ♠ mais alta do baralho agora, mas Sul não tem mais ♠! Pior, ele não tem cartas com as quais entrar no morto. A Q de ♠ ficará lá, no morto, apodrecendo. Não seria interessante que aquele A de ♥, que estava originalmente no morto, ainda estivesse lá? Voltemos à primeira vaza então para ver como funciona muito melhor quando o J de ♥ é ganho na mão e não no morto.

O A de ♥ é a única vaza firme do morto. Desperdiçá-la quando há opções de jogo quase sempre é mau negócio. O carteador deveria tê-la economizado até estar na hora de usá-la, que ainda não é agora.

O A de ♠ é jogado pelo carteador Q4 do morto firmando a vaza. O A de ♥ é o A de ♥ desta carta morta e

Não importa o que Oeste jogue agora, Sul vazas, DESDE QUE ELE BALDE O DOIS DE única carta na mão de Sul que não tem chance de fazer vaza. Uma das mais valiosas bridge aplica-se a esta situação: SEGRE GANHADORAS E BALDE SUAS PERDEDORAS.

♠	♥	♣	♦
Q	A	5	5
4	4	4	4
		3	3
		2	
♠ 6 ♠ 3 ♠ 5			
♠ A			
♠	♥	♣	♦
2	K	A	A
	2	K	K
		Q	2
		J	
		10	

jogado e ambos adversários pequenas como antes. O joga agora o duque de ♠ para a morto. Oeste joga seu K Q como antes. A diferença que o morto **entrada**, que A presença torna fácil aproveitar a

♠	♥	♣	♦
Q	A	5	5
	4	4	4
		3	3
		2	
♠ K ♠ 4 ♠ 7			
♠ 2			
♠	♥	♣	♦
	K	A	A
	2	K	K
		Q	2
		J	
		10	

♠	♥	♣	♦
Q	4	5	5
4	3	4	4
3		3	3
		2	
♥ A			
♥ J			
♥ 2			
♠	♥	♣	♦
A	K	A	A
2	Q	K	K
		Q	2
		J	
		10	

♠	♥	♣	♦
Q	4	5	5
	3	4	4
		3	3
		2	
♠ K ♠ 4 ♠ 7			
♠ 2			
♠	♥	♣	♦
	K	A	A
	Q	K	K
		Q	2
		J	
		10	

♠	♥	♣	♦
Q	A	5	5
4	4	4	4
3		3	3
		2	
♥ J ♥ 3 ♥ 5			
♥ Q			
♠	♥	♣	♦
A	K	A	A
2	2	K	K
		Q	2
		J	
		10	

entrar no vaza da Q de tem as demais ♦, que é a nenhuma estratégias de SUAS

2/2006

O bom desempenho de Sul juntamente com a sorte de ter encontrado o K de ♠ em Oeste permitiram então à dupla NS fazer 12 vazas.

Só que o carteador cometeu um pequeno erro em seu jogo. Na combinação da mão que vimos esse erro não custou, mas poderia. Você percebe qual foi?

Voltemos mais uma vez à vaza 1 para ver que erro foi que Sul cometeu. Lembre-se que ele ganhou a primeira vaza (de ♥) na mão e jogou ás de ♠, ♠ para o morto. Como em nossa versão do exercício Oeste tinha o K de ♠, tudo acabou bem, mas imagine que **Este**, não Oeste, tivesse recebido esta carta. Ele venceria a terceira vaza (a segunda de ♠), e você diria “tudo bem, já aprendi que algumas finesses perdem... Sul ficou com suas 11 vazas originais”. Só que a perda desta finesse em particular **é** uma grande coisa, sim. Observe a distribuição do que sobrou da mão:

Repare que Este, depois de ter jogado seu K de ♠ para ganhara da Q do morto ainda tem 4 espadas boas pra jogar. Sul não terá escolha a não ser baldar vazas boas enquanto Este estiver desfilando suas ♠. Como Este já teria ganho o K de ♠, esta e as outras 4 vazas que ele fará totalizarão 5 vazas para EO. NS ainda farão 8 vazas, mas este resultado teria sido pífio em face das 11 vazas originais que NS tinham garantidas.

				♠	♥	♣	♦	
				4	A	5	5	
					4	4	4	
						3	3	
						2		
♠	♥	♣	♦					
	10	9	10		♠	♥	♣	♦
	9	8	9		J	6	6	J
	8	7	8		10			7
	7				9			6
				♠	♥	♣	♦	
					K	A	A	
					2	K	K	
						Q	2	
						J		
						10		

Portanto algo não deu certo. Quando o K de ♠ estava com Oeste isto significou que as 11 vazas de NS viraram 12. Mas quando o K de ♠ esteve em Este isto representou 8 vazas. Finesses deveriam ganhar ou perder uma vaza, mas esta custou 3! Vamos **de novo** voltar à vaza 1 e observar qual teria sido a jogada correta de Sul antes de tentar entender essa coisa toda.

2/2006

O carteador ganhou a primeira vaza com a Q para preservar a entrada de ♥ no morto e... (aqui vem a GRANDE jogada) IMEDIATAMENTE JOGOU PEQUENA ♠ PARA A Q DO MORTO!

				♠	♥	♣	♦				
				Q	A	5	5				
				4	4	4	4				
				3		3	3				
						2					
♠	♥	♣	♦					♠	♥	♣	♦
7	10	9	10					k	6	6	Q
6	9	8	9	♥ J	♥ 3		♥ 5	J			J
	8	7	8		♥ Q			10			7
	7							9			6
								8			
				♠	♥	♣	♦				
				A	K	A	A				
				2	2	K	K				
						Q	2				
						J					
						10					
				♠	♥	♣	♦				
				Q	A	5	5				
				4	4	4	4				
				3		3	3				
						2					
♠	♥	♣	♦					♠	♥	♣	♦
7	10	9	10					k	6	6	Q
6	9	8	9					J			J
	8	7	8					10			7
	7							9			6
								8			
				♠	♥	♣	♦				
				A	K	A	A				
					2	K	K				
						Q	2				
						J					
						10					

Observe o efeito desta jogada. Ao não jogar o Ás de ♠ primeiro, Sul manteve o **controle** do naipe de ♠. A jogada do 2 de ♠ não é a jogada estritamente correta do naipe de ♠. Já aprendemos que as cartas altas dos naipes mais curtos devem ser jogadas em primeiro lugar. Porém, sob o ponto de vista da mão como um todo, a jogada de pequena ♠ é muito melhor do que a do Ás em primeiro lugar. Suponha que Oeste jogue uma ♠ pequena (no diagrama, o 7 ou o 8) sobre o 2 de Sul. O carteador ainda tentará a Q do morto, na pressuposição de o K estar com Oeste¹². Esta carta, porém, agora está em Este. Só que agora, depois que Este venceu a vaza de ♠ ele não pode correr seu naipe porque o Ás de Sul impede que ele faça isso. Sul ainda faz as 11 vazas originais que ele tinha. Claro que é menos satisfatório que fazer 12 vazas, mas é muito **melhor** que as 8 que ele teria feito se não tivesse tido o cuidado de reter uma **pega** no naipe longo dos adversários (♠). Agora dê de novo o K de ♠ para Oeste e tente de novo, desta vez iniciando a vaza de ♠ com o duque. Você verá que ainda é possível fazer duas vazas de ♠ se Oeste tiver o K. O carteador só terá que ter um pouco de cuidado se, por exemplo, Oeste jogar o K de ♠ na primeira oportunidade e voltar ♥ de novo. Sul terá que se lembrar de ganhar também esta ♥ na mão, jogar o Ás de ♠ (que agora estará **seco** em sua mão) e jogar ♥ para a entrada firme do morto (o Ás de ♥, cuidadosamente preservado) para finalmente bater a Q de ♠ boa. Ufa. Dessa forma, Sul terá dado um exemplo de excelente sentido de **tempo** em suas jogadas, que em bridge simplesmente significa jogar as cartas na ordem certa para fazer o maior número de vazas possíveis.

¹² jogando bridge para valer é claro que você não poderá ver as 4 mãos.

2/2006

Antes de irmos para o aspecto mais importante na mão que acabamos de ver há outras coisas menores, embora também importantes, para reflexão:

EM MUITAS MÃOS VOCÊ TERÁ A POSSIBILIDADE DE GANHAR UMA VAZA EM SUA MÃO OU NO MORTO. PLANEJE ADEQUADAMENTE A RESPEITO DE ONDE PRECISARÁ ENTRAR DEPOIS.

Na mão que acabamos de ver, o carteador teve duas chances de fazer uma vaza de ♥ no morto ou na mão. Foi fundamental fazer ambas na mão para economizar o Ás do morto. Esta carta era necessária para dar acesso à Q de ♠. O carteador não podia usar o ás de ♥ até que fosse a hora certa.

COMO CARTEADOR, CONSIDERE SEMPRE AS VAZAS QUE VOCÊ PODE FAZER EM CONJUNTO COM AS QUE VOCÊ PODE PERDER.

Se Sul não tivesse considerado a possibilidade de perder varias vazas de ♠ para Este, ele poderia ter feito o erro de fazer seu Ás cedo demais. Não apenas o Ás de ♠ era uma vaza certa, ele também impedia que EO **corressem** o naipe de ♠. Sul então tem que manter esta carta para garantir o controle do naipe.

DE NOVO, BRIDGE NÃO É UM JOGO EM REGRAS GERAIS DE ESTRATÉGIA VALEM SEMPRE. *JOGAR A CARTA ALTA DA MÃO CURTA*, UMA DAS REGRAS MAIS CONFIÁVEIS DO JOGO, NÃO ESTAVA CERTA NESTA MÃO.

Jogar a carta alta da mão curta sugere que se jogue o Ás de ♠ na primeira volta do naipe na mão vista. Como também visto, isto é incorreto. Tenha muito cuidado quando alguém tenta vender a você uma regra geral “que funciona sempre” de estratégia de bridge. Sempre dá para achar uma mão em que uma regra geral não se aplica. Nada, mas nada mesmo, deve substituir seu cérebro.

Considere a combinação de cartas que foi crítica na mão passada: a mais importante a ser aprendida desta combinação e da mão em que vimos aparecer é:



lição
a

A JOGADA CORRETA DE UMA COMBINAÇÃO DE CARTAS ESPECÍFICA PODE NÃO SER CORRETA QUANDO SE CONSIDERA A MÃO COMO UM TODO.

Quando estudamos esta combinação em particular vimos que a jogada correta era ganhar uma vaza com o Ás (de repente o K caía) e jogar pequena para a Q. na mão analisada, porém, o correto era jogar pequena para a Q imediatamente. Ao jogarmos esta combinação no contexto de uma mão completa, a jogada correta ficou diferente.



2/2006

O conceito de quebrar uma mão em 4 combinações diferentes de cartas (1 para cada naipe) é bom, mas não funcionará sempre. De certa forma isto é bom. Se tudo o que fosse necessário em bridge fosse estudar combinações de cartas, o jogo não seria tão interessante. O fato da jogada correta num naipe ser influenciada pelas combinações dos demais é realmente muito bacaninha.

EM BRIDGE, O TODO PODE MUITO BEM SER MAIOR QUE A SOMA DAS PARTES.

Isto **não** significa que nosso estudo de combinações de cartas foi um desperdício. Por um lado, em diversas situações a jogada correta de uma combinação de cartas é a mesma esteja ela isolada ou em uma mão. Por outro lado, ao saber as combinações de cartas e com a agregação de experiência, será possível a você descobrir situações em que a jogada **normal** de um naipe não é a correta.

Quando estudamos combinações de cartas o fazemos de per si. Imaginamos que seja possível transferir a jogada de Norte para Sul à vontade. Ignoramos a possibilidade de EO fazerem um monte de vazas. Uma mão inteira de bridge porém não é um só naipe, nem sempre se pode ir da mão para o morto como bem queiramos e os adversários estão sempre lá para nos atrapalhar.

Por favor, não se intimide pelo que acabou de ler.

ALGUMAS MÃOS DE BRIDGE SÃO MUITO DIFÍCEIS, MAS VOCÊ ESTÁ BEM ENCAMINHADO PARA CONSEGUIR RECONHECÊ-LAS E TRATAR DELAS COMO CARTEADOR.

AINDA QUE VOCÊ NÃO AS POSSA RESOLVER, ENCARE-AS COMO APRENDIZADO. SE VOCÊ TIVER A ATITUDE CORRETA, BRIDGE PODE SER DIVERTIDO ATÉ QUANDO ERRAMOS.

A finesse contra uma dama

Já vimos finesses contra Reis e Ases. Será que existe um animal chamado de finesse contra a Q?

32	43
AQ	K2

Na realidade, existem muitos animais desse tipo. A variação mais simples está mostrada no diagrama à direita.

432
AKJ

Vamos observá-la com atenção. A combinação de três cartas de Sul não é sólida, mas é quase. Só falta a Q e Sul tem a outra ♠ mais alta, o J.

VALETES SÃO SEMPRE CARTAS CRÍTICAS EM FINESSES CONTRA DAMAS. A VAZA GERALMENTE VEM DA MÃO OPOSTA À DO VALETE QUANDO SE

2/2006

FAZ FINESSE CONTRA A DAMA.

QUANDO FIZER UMA FINESSE DE DAMA, VOCÊ DEVE ESPERAR QUE ELA ESTEJA **ANTES** DO VALETE. NO DIAGRAMA AO LADO A Q ESTÁ **ANTES** DO J. A FINESSE SERÁ BEM SUCEDIDA.

432	
	Q76
AKJ	

QUANDO A Q ESTIVER **DEPOIS** DO J A FINESSE FALHARÁ. NO DIAGRAMA AO LADO, A Q ESTÁ **DEPOIS** DO J, O QUE É MÁ NOTICIA PARA NS.

	432
Q76	
	AKJ

Vejamos como funciona a finesse de Q. a mão está com Norte, a mão oposta à carta crítica, o J. Quando jogar o 2 do naipe, Este tem que decidir o que jogar **antes** de Sul, portanto tudo quanto ele decidir estará ruim para ele. Se jogar pequena, Sul joga o J e faz a vaza. Se jogar a Q, Sul ganha com o Ás ou o Rei e seu Valete ficou firme. Uma jogada alternativa para NS é ganhar a primeira vaza com o Ás ou o Rei. Veja bem como ficam as cartas depois de 2-9-A-6 terem sido jogados: a posição é muito parecida com algo que já vimos. Agora que o K já foi jogado, a Q é a segunda maior carta deste naipe e o J a terceira maior. Se o J de Sul fosse a Q (que normalmente é a terceira carta) e a Q de Este fosse o K (que normalmente é a segunda) seria tudo igual à finesse contra o K, que já sabemos fazer muito bem. Ainda há uma finesse a fazer, mas a iniciativa está na mão errada. Sul tendo ganho a primeira vaza, precisamos agora dar um jeito de voltar para Norte, que é a mão oposta à carta crítica (o J). Com combinações individuais de cartas isso nunca é problema. Sempre podemos dizer “Norte pega a mão em algum outro naipe”, e vamos dizer isto aqui. Numa mão completa não é tão simples. Já vimos exemplos em que o carteador precisava dar um jeito de estar na mão certa na hora certa.

	432	
876		Q109
	AKJ	

	43	
87		Q10
	AJ	

Entramos então de novo em Norte e jogamos o 3 do naipe. A jogada de Q para Este será tão ruim agora quanto o foi na primeira vez. Sul ganharia a vaza com o Ás e o Valete estaria firme. Não é surpresa que uma carta pequena também não ajude, mas pelo menos não dá a terceira de bandeja para o carteador. Ele joga o J e finessa a Q de Este. O Ás faz a terceira vaza. A finesse funciona tanto na vaza 1 quanto na vaza 2 do naipe! Podemos ver porque a jogada de A ou K na primeira vaza é interessante: Oeste só recebeu uma carta neste naipe, mas é uma grandona. Se Sul fizer a finesse contra a Q na **primeira** volta do naipe, o que acontecerá? Isso mesmo, ele concederá uma vaza não merecida a EO! Não é normal a Q estar solitária, mas acontece, e é por isso que a jogada do A (ou K) antes é recomendável. A vantagem da finesse da Q sobre a finesse do K é que podemos testar a Q seca sem perdermos a possibilidade futura de fazer a finesse. Suponha agora que o naipe em estudo esteja como abaixo:

	432	
Q		10987
	AKJ	

	432	
Q5		10987
	AKJ	

2/2006

Agora, quando Sul jogar o A ou o K na primeira volta do naipe, nada de espetacular acontecerá, porque Oeste serve o 5. quando Sul tentar a finesse na segunda volta ele perderá a vaza para a Q. se, por outro lado, jogar a carta alta remanescente (o K ou o A), a Q cairá e Sul volta a ter 3 vazas. Se a Q estivesse em Este, porém, era a jogada do J que seria ganhadora, e não a do K.

Finessar ou não finessar – a regra das 8 ou 9 cartas

Aprendemos portanto que existem 2 maneiras de o J fazer vaza nesta combinação:



SUL PODE REJEITAR A FINESSE E TENTAR DERRUBAR A Q NA PRIMEIRA OU NA SEGUNDA VOLTA DO NAIPE JOGANDO A E K, OU

DEPOIS DE FAZER A PRIMEIRA VAZA COM O K OU COM O A SUL PODE FINESSAR CONTRA A Q. A FINESSE RESULTARÁ NUMA TERCEIRA VAZA TODA A VEZ QUE ESTE TIVER A Q.

QUE JOGADA SUL DEVE ADOTAR? FINESSAR A Q OU TENTAR DERRUBÁ-LA?

Dois planos para fazer 3 vazas nesta combinação:

1. derrubar (também se usa **caçar**) a Q: jogue o A e o K para que a Q caia
2. finessar a Q. Jogar em direção as KJ na segunda volta do naipe, fazendo 3 vazas sempre que ou a Q esteja seca ou com Este.

Ambos planos funcionarão se a Q estiver seca ou se Este iniciou a vida com Qx¹³. Fora isso, o plano 1 (a derrubada) funciona sempre que Oeste tenha exatamente Qx originalmente. O plano 2 (a finesse) funciona sempre que Este tenha recebido a Q inicialmente, acompanhada de quantas cartas forem.

É mais provável que Este tenha recebido a Q acompanhada de 2 ou mais cartas pequenas que Oeste a tenha recebido acompanhada de precisamente uma só carta pequena. O plano 2, a finesse, é por isso melhor que o plano 1, a derrubada. É correto para NS fazer a finesse contra a Q na segunda rodada.

A forma de chegar a esta conclusão é complexa. Não se preocupe se não conseguir percebê-la imediatamente. Esta é uma área do bridge em que regras funcionam bastante bem¹⁴.

¹³ Muitas vezes usamos a notação “x” para descrever uma carta pequena e não relevante para a discussão.

¹⁴ O motivo que elas funcionam bastante bem não tem nada a ver com bridge, mas sim com estatística

2/2006

Aqui vai uma regra que em geral funciona muito bem:

SEMPRE QUE NS TIVEREM 6 CARTAS NUM NAÍPE, A FINESSE
CONTRA A Q FUNCIONA MELHOR QUE A DERRUBADA.



A seqüência natural desta regra são as perguntas: “E com 7? E com 8? E com 9?”

Vamos mostrar estas combinações e ver o que acontece:

Sul deveria jogar pela finesse ou tentar
derrubar a Q?

432	432	5432	5432
AKJ	AKJ10	AKJ10	AKJ109

Não se preocupe, não vamos entrar em considerações matemáticas para cada uma delas! Uma das regras mais famosas em bridge foi criada exatamente para cuidar destas combinações. Lembre-se dela e não precisará, pelo menos no início de sua carreira conhecer as tabelas de probabilidades e outros horrores matemático/estatísticos que são a base da regra... A regra tem uma forma em inglês que não pode ser traduzida para o português sem perder seu sabor. Em inglês é:

8 EVER, 9 NEVER

Isso significa, em português, **8 sempre, 9 nunca**, que pode ser enunciado também, mas perde o efeito de rima que tem no original. E o que isto quer dizer?

Na realidade é duas regras em uma. Significa:

Com até 8 cartas, **sempre**, ou seja, faça finesse, mas lembre-se de bater A ou K antes sempre que possível.

Com 9 cartas ou mais, **nunca**, ou seja, o carteador deve tentar a derrubada da Q.

2/2006

Exemplo 4: a regra das 8 ou 9 cartas em ação!

Como você pode ter desconfiado, a mão é um exercício em 8 sempre, 9 nunca... O morto contém 4 cartas pequenas em \spadesuit e \diamondsuit , juntamente com algumas cartas muito boas nos demais naipes. NS têm 8 \spadesuit e 9 \diamondsuit entre eles. Ambos os naipes são sólidos, faltando apenas a dama. A regrinha 8 sempre, 9 nunca dá uma orientação de como estes naipes poderiam (deveriam?) ser jogados. Como há 8 cartas de \spadesuit entre Norte e Sul, devemos fazer a finesse neste naipe, após termos tido o cuidado de bater uma das cabeças (o A ou o K) primeiro. O naipe de \diamondsuit tem 9 cartas. A regra nos diz para jogar pela queda da Q. Ganhamos então a primeira vaza no morto e... Não importa muito que naipe jogamos primeiro, \spadesuit ou \diamondsuit . Joguemos \spadesuit , o naipe que temos que fazer finesse.

Jogamos então pequena \spadesuit do morto e Este joga o 7. Temos 8 cartas no naipe... Fazemos a finesse? Com 8 cartas deveríamos. Mas não nesta vaza. O procedimento correto é fazer esta vaza no caso de Oeste ter recebido a Q de \spadesuit seca. Não houve milagres. Oeste jogou pequena \spadesuit .

Para prosseguirmos com nosso plano de fazer finesse de \spadesuit , temos que voltar para o morto (a mão oposta à combinação crítica). O morto tem 3 ganhadoras imediatas, o AK de \clubsuit e o A de \heartsuit . Qualquer uma delas serve para transferir a mão de volta para o morto. Alguma idéia sobre qual é a melhor?

O correto é voltar ao morto em \clubsuit . A lógica é simples. Vamos fazer agora uma finesse em \spadesuit . Se ela funcionar, ótimo, mas se não funcionar, não queremos que as \heartsuit estejam livres para correr, não é? Como o A de \heartsuit é nossa última naipe, preferimos o naipe de \clubsuit para o transporte pois ele ainda tem duas pegadas. Vamos usar uma a outra ainda está à disposição.

Prosseguindo com nosso plano, está na hora de nossa fé naquela coisa de "8 sempre" e finessar ou o 10) a Dama.

\spadesuit	\heartsuit	\clubsuit	\diamondsuit
5	A	A	5
4	K	K	4
3	4		3
2			2

\heartsuit Q

\spadesuit	\heartsuit	\clubsuit	\diamondsuit
A	3	3	A
K	2	2	K
J			J
10			10
			9

\spadesuit	\heartsuit	\clubsuit	\diamondsuit
5	A	A	5
4	4	K	4
3			3
2			2

\heartsuit Q	\heartsuit K	\heartsuit 5
----------------	----------------	----------------

\spadesuit	\heartsuit	\clubsuit	\diamondsuit
A	3	3	A
K		2	K
J			J
10			10
			9

\spadesuit	\heartsuit	\clubsuit	\diamondsuit
5	A	A	5
4	4	K	4
3			3
			2

\spadesuit 2	\spadesuit 7
----------------	----------------

\spadesuit	\heartsuit	\clubsuit	\diamondsuit
A	3	3	A
J		2	K
10			J
			10
			9

pega neste ao morto, delas, mas

colocarmos (jogar o J

\spadesuit	\heartsuit	\clubsuit	\diamondsuit
5	A	A	5
4	4	K	4
3			3
			2

\spadesuit 2	\spadesuit 7
----------------	----------------

\spadesuit	\heartsuit	\clubsuit	\diamondsuit
A	3	3	A
K		2	K
J			J
10			10
			9

\spadesuit	\heartsuit	\clubsuit	\diamondsuit
5	A	A	5
4	4		4
3			3
			2

\spadesuit	\heartsuit	\clubsuit	\diamondsuit
5	A	A	5
4	4		4
3			3
			2

\clubsuit 9	\clubsuit K	\clubsuit 4
---------------	---------------	---------------

\spadesuit	\heartsuit	\clubsuit	\diamondsuit
A	3	3	A
J			K
10			J
			10
			9

2/2006

“8 sempre” não vem com garantia de fábrica, mas nesta mão funcionou. O J de ♠ de Sul faz a vaza, com Oeste baldando uma ♥. O fato de Oeste ter descartado outro naipe deveria nos fazer parar e pensar... Como estavam as ♠ originalmente nesta mão? Como NS começaram com 8 cartas de ♠ entre eles, havia 5 cartas do naipe “na rua”. Oeste serviu uma vez e baldou ♥ na segunda volta. Portanto, Oeste tinha apenas uma das 5 ♠ em poder dos atacantes. Ou seja, Este tinha originalmente 4 ♠, incluindo a Q. quantas ♠ Este tem agora e o que podemos fazer a respeito disso?

♠	♥	♣	♦
5	A	A	5
4	4		4
-			3
			2
♥ 8	♠ 3	♠ 8	
	♠ J		
♠	♥	♣	♦
A	3	3	A
10			K
			J
			10
			9

Este tinha 4 ♠ originalmente e serviu 2 vezes. Ele tem agora 2 ♠, a Q e uma pequena. Se jogarmos o A de ♠ agora, Este servirá sua pequena e ficará com a Q para fazer a quarta vaza do naipe. Isso é ruim. Dá para ver uma forma de neutralizar a Q de Este? Lembra-se como vimos ser possível repetir a finesse contra um Ás ou um Rei? A finesse contra a Q pode ser repetida também. Sul ainda tem o A10 cercando a Qx de Este. O morto ainda tem cartas pequenas em ♠ para que possamos jogar este naipe para a mão e ainda tem cartas altas que possibilitam nossa entrada lá. E mais, a finesse de ♠ que falta fazer é uma das melhores finesses que existem. É uma finesse que temos certeza que vai funcionar porque vimos que Oeste não tem mais cartas de ♠. Devemos voltar ao morto para fazer a finesse 100% de ♠? Na realidade, seria um erro voltarmos ao morto agora, neste momento da mão para fazer a finesse 100% de ♠. Para entender porque, vamos dar uma olhada no futuro.

Se formos para o morto agora, usaremos uma das cartas altas de ♥ ou ♣, e isto estabelecerá várias vazas no naipe que escolhermos para os adversários. Caso eles peguem a mão eles poderão fazer diversas vazas no naipe que ficar sem controle.

Não há mais risco dos adversários fazerem vazas em ♠, como já vimos. Pode acontecer porém de termos que dar uma vaza em ♦. “9 nunca” nos diz como é melhor atacar este naipe, mas, de novo, não há garantias de funcionamento da regra. Chegou a hora de testar os ♦ então. Temos tempo para refazer a finesse de ♠, não há pressa. Mas, se tivermos que conceder uma vaza de ♦ aos inimigos, estaremos felizes de ainda contar com as pegadas de ♣ e ♥ no morto.

♠	♥	♣	♦
5	A	A	5
4	4		4
			3
♦ 7	♦ 2	♦ 6	
	♦ K		
♠	♥	♣	♦
A	3	3	A
10			J
			10
			9

Jogamos então o K de ♦ mas a Q não cai. Devemos ir ao morto para fazer a finesse de ♦? Não! Não faremos finesse em ♦. Começamos a vida com 9 cartas em ♦ e a regra do “9 nunca” diz que a melhor probabilidade é jogarmos pela derrubada da Q.

2/2006

Além do “9 nunca” nossa ida ao morto ainda exporá ♥ ou ♣ aos adversários e não queremos isso, portanto nossa melhor jogada, regra ou não regra, é continuar jogando o A de ♦ da mão.

Oeste serve pequeno ♦ mas Este nega o naipe, e balda ♣. A Q de ♦ ainda vive. “9 nunca” falhou. Na realidade, o fato de termos que dar uma vaza para a Q de ♦ tem pouco a ver com “9 nunca”. Oeste tinha a Q acompanhada de cartas pequenas o suficiente para sempre termos que conceder uma vaza para ele em ♦. Além disso, como a Q de ♦ estivesse **após** o AK do naipe, não havia maneira de evitarmos uma perdedora neste naipe. Como estavam os ♦ de EO originalmente? Você pode dizer?

♠	♥	♣	♦
5	A	A	5
4	4		4
♦ 3			
♦ 8		♣ 5	
♦ A			
♠	♥	♣	♦
A	3	3	J
10			10
			9

NS começaram com 9 ♦ entre eles, deixando 4 para EO. A balda de segunda volta de Este significa que ele tinha uma carta de ♦ originalmente, deixando 3 com Oeste, incluindo a Q. Oeste serviu duas vezes, e a Q é sua última carta de ♦.

Sul não gosta de ter que perder uma vaza de ♦, mas algo de positivo acontece mesmo assim. Assim que a Q de ♦ for jogada, haverá duas vazas de ♦ **promovidas** na mão de Sul. Chegou a hora de entregar uma vaza de ♦ para Oeste

♠	♥	♣	♦
5	A	A	5
4	4		
♦ 4			
♦ Q		♣ 6	
♦ J			
♠	♥	♣	♦
A	3	3	10
10			9

Oeste faz a vaza e Este descarta outro ♣. Não foi bom termos economizado os ases de ♣ e ♥ no morto? Se alguma dessas cartas tivesse sido jogada antes, por exemplo, para fazer a última finesse de ♠, o naipe agora estaria aberto aos adversários, que poderiam então fazer diversas vazas nele. Da forma em que as coisas estão, Oeste não tem o que fazer: ele volta ♥ (ou ♣, tanto faz) para o ás do morto. Agora, aproveitando estar no morto, fazemos a finesse de ♠, que sabemos irá funcionar, porque Oeste já negou ♠. Agora faltam 4 vazas a jogar na mão, e NS têm 4 ganhadoras certas: o A de ♠, o 10 e o 9 de ♦ e o A de ♣. Como NS já fizeram 8 vazas, farão 12 no total. Agradecemos a participação de “8 sempre, 9 nunca” pela ajuda a ganhar tantas vazas nesta mão desafiadora.

♠	♥	♣	♦
5	4	A	5
4			
♥ A			
♥ J		♥ 6	
♥ 3			
♠	♥	♣	♦
A		3	10
10			9
♠	♥	♣	♦
5	4	A	5
4			
♠ 4			
♥ 9		♠ 9	
♠ 10			
♠	♥	♣	♦
A		3	10
			9

curso de bridge para não bridgistas

2/2006

Vamos dar uma olhada na mão como um todo. Preste atenção principalmente aos naipes de \heartsuit e \spadesuit . Conseguimos, em primeiro lugar, anular a importância de Q987 de \spadesuit com Este via duas finesses. A Q de \heartsuit de Oeste estava bem guardada (acompanhada de duas cartas pequenas) e atrás do AK. Não houve jeito de impedir que Oeste fizesse uma vaza com ela. Fizemos bem, todavia, em fazer 12 vazas nesta mão.

				♠ 5 4 3 2	♥ A K 4	♣ A K	♦ 5 4 3 2
♠ 6	♥ Q J 10 9 8	♣ Q J 10 9	♦ Q 8 7				
				♠ A K J 10	♥ 3 2	♣ 3 2	♦ A K J 10 9
				♠ Q 9 8 7 ♥ 7 6 5 ♣ 8 7 6 5 4 ♦ 8 6			

Além da possibilidade de ver o 9
 “8 sempre, 9 nunca” em ação, houve outras lições importantes que vieram com o
 carteio desta mão.

“8 SEMPRE, 9 NUNCA” NÃO É GARANTIDO, MAS É BOM CONSELHO.

Usamos o “9 nunca” na mão e não adiantou muito – ainda tivemos que perder uma vaza no naipe para Oeste. Outra lição foi:

COMO CARTEADOR, PRESTE SEMPRE ATENÇÃO EM COMO VOCÊ ADMINISTRA AS CARTAS ALTAS DE FORMA A IMPEDIR QUE OS ADVERSÁRIOS FAÇAM VAZAS NOS NAIPES LONGOS DELES.

O carteador teve que manter o A de ♣ e o A de ♥ no morto para impedir que Oeste fizesse diversas vazas nestes naipes.

A ordem em que o carteador desenvolve seus diversos naipes pode ser crítica. Olhe para as vazas futuras e pergunte a você mesmo: “o que pode acontecer?”

Depois de fazer a primeira finesse em ♠, o correto foi desenvolver os ♦.

ALGUMAS FINESSES SÃO CERTEZAS. CHAMAMO-LAS DE FINESSES 100%

Depois que a primeira finesse de ♠ foi bem sucedida e vimos Oeste baldar uma ♥, a segunda era certeza de dar certo.

Mais um aspecto interessante sobre “9 nunca”. Considere o naipe de \spadesuit que acabamos de analisar:

5432
AKJ109

2/2006

Há 9 cartas entre as duas mãos, portanto “9 nunca” é aplicável. O carteador não deveria fazer a finesse, mas bater por cima, esperando que a Q caia. Suponha porém que Este tenha recebido TODAS as cartas de ♦ que estão fora. “9 nunca” não vai funcionar. A Q não cairá debaixo do K ou do A. felizmente, a **finesse 100%** passa a operar. Quando o Ás de ♦ for jogado, Oeste negará o naipes. Sul agora saberá que a Q está em Este e poderá caçá-la com duas finesses

5432	Q876
AKJ109	

O **NUNCA** EM “9 NUNCA” É MEIO EXAGERADO. UMA FORMA MELHOR PODERIA SER “9 RARAMENTE”

Desculpe-me em desapontá-lo, mas há realmente situações em que é melhor ignorar o “9 nunca” e fazer finesse contra a Q. Há também situações em que “8 sempre” deveria ser ignorado e o naipes deve ser jogado batendo o A e o K logo.

Já foi dito isto – que em bridge não há regras absolutas de estratégia.

“8 sempre, 9 nunca” é uma regra boa porque ajuda o carteador *na maioria das mãos*. É útil aprender estas regrinhas em bridge muito embora elas tenham falhas. Apenas saiba que você não pode confiar cegamente nelas. Sempre use sua própria cabeça e seu próprio raciocínio. Antes de jogar uma carta pense sempre: “o que pode acontecer depois?”

O BOM CARTEADOR DE BRIDGE É TAMBÉM BOM EM RESOLVER PROBLEMAS. O APRENDIZADO DO JOGO AJUDA EM SUA HABILIDADE DE USO DE LÓGICA E DEDUÇÃO EM OUTROS ASPECTOS DA VIDA REAL TAMBÉM.

Outras combinações sem a Q

Aqui está a primeira combinação em que vimos a finesse contra a Q. Repare que o A, o K e o J estão na mesma mão. Ponha o J em Norte e veja o que acontece em outras combinações, em na mesma mão. A jogada de 2 de Sul não produzirá uma terceira vaza em nenhuma circunstância. Que tal jogar o J de Norte para finessar a Q de Este? Daria para fazer 3 vazas desta forma? Peguemos um baralho e distribuamos um naipes desta forma. Veremos que não é possível para NS fazer 3 vazas com esta combinação. Ela é, na realidade, mais um exemplo de **pseudo finesse**. A única esperança real de fazer 3 vazas neste naipes é caçando a Dama segunda. Ao jogar A e K nesta situação, a Q cairá e NS farão a terceira vaza com o J. se vocês se lembrarem da finesse contra o K, quando a Q e o A estavam em mãos diferentes, a única real chance de fazer 2 vazas era caçando o K seco.

J43
AK2

432
AKJ

2/2006

Então, é possível fazer 3 vazas com a combinação, mas não através de
 finesse. Esta combinação não contém nenhuma possibilidade real de
 finesse. O A e o K devem ser jogados na esperança de caçar a Q.
 perceba que este conselho não contradiz “8 sempre, 9 nunca”. A frase feita
 aplica-se apenas quando a Q é a **única** carta relevante fora. Quando o J está na
 mão oposta ao AK o 10 torna-se relevante também. Como o 10 está fora se torna
 relevante também. “8 sempre” não se aplica.

Se melhorarmos a mão de Norte ou de Sul substituindo uma carta pequena de ♠
 com o 10 as coisas ficam muito diferentes. Agora a finesse passa de
 novo a ser a melhor jogada para NS, já que, se Este cobrir o J com a Q, o
 10 faz a terceira vaza. Vamos pegar um baralho e testar isto.

Resumindo:

COM O J OPOSTO AO AK E SEM O 10, A ÚNICA FINESSE POSSÍVEL É A
 FALSA (PSEUDO) FINESSE E NÃO DEVE SER FEITA. É MELHOR BATER A E
 K NA ESPERANÇA DE DERRUBAR A Q.

A PRESENÇA DO 10 EM QUALQUER UMA DAS MÃOS TORNA A FINESSE A
 MELHOR JOGADA QUE DEVE SER PREFERIDA SE HOVER 8 OU MENOS
 CARTAS.

ÀS VEZES O 9 SERÁ TAMBÉM RELEVANTE, MAS POR ENQUANTO A REGRA
 ACIMA É SUFICIENTE.

Aqui estão algumas combinações de cartas sem a
 Q que vimos: em cada uma delas NS têm AK e J
 e a Q está faltando. A presença do 10 na terceira
 combinação significa que existe uma verdadeira finesse. Não há finesse na
 segunda combinação, em que não há o 10. Neste caso, a melhor chance de fazer
 três vazas é bater A e K por cima.

Aqui estão outras formas como o A, o K e o J podem estar divididos nas duas
 mãos. Às vezes o 10 estará presente, também. O A e o K estão na mão de Sul nas três combinações de
 cima. Nas de baixo estas cartas estão separadas. Vejamos como fica a finesse contra a Q quando A e K estão separados.

Na mão da esquerda, imagine a Q em Este, e protegida (não cai com o carteador
 batendo A e K). Dá para fazer finesse contra ela? Se você respondeu que sim,
 então as lições de finesse foram tempo bem gasto. Realmente, depois de jogar o
 K do morto a volta de pequena pra o AJ da mão representa uma posição clara de
 finesse. NS farão 3 vazas se a Q estiver bem colocada e 2 se a Q estiver mal.

2/2006

NS FAZEM TRÊS VAZAS SEMPRE QUE A DAMA ESTIVER COM ESTE SE FIZEREM A FINESSE. É IMPORTANTE BATER A CARTA ALTA **OPOSTA** AO J (NO CASO, O K), PARA O CASO DE CAIR A Q SECA.

Se a Q estivesse com Oeste a finesse falharia, porque NS não têm o 10. Repetimos o quadro abaixo por conveniência. Veja a combinação do meio. Agora NS têm o 10 do naipe. Esta é uma carta muito importante quando se trata de finessar uma Q. Se a Q está em Este a presença do 10 em Norte não faz diferença, mas se Oeste tem a moça, Sul bem que poderia acertar jogar o J da mão... Oeste não tem resposta a isso. Se jogar a Q o K faz a vaza e o A e o 10 ganham as duas próximas vazas. Se jogar pequena, Sul deixa o J correr fazendo a primeira vaza, e complementa-a com o A e o K. Só tem um “pequeno” problema com esta combinação de cartas de NS.

K32	K103	K32
AJ4	AJ2	AJ10

QUALQUER UM DOS ADVERSÁRIOS PODE SER FINESSADO PELA Q

Esta (e outras) combinação de cartas é o que os bridgistas chamam de **finesse para os dois lados**.

UMA FINESSE PARA OS DOIS LADOS É UMA FINESSE QUE PODE SER FEITA CONTRA QUALQUER UM DOS ADVERSÁRIOS. O CARTEADOR TEM QUE DECIDIR CONTRA **QUEM** FAZÊ-LA.

Vimos que, se Oeste tem a Q, a jogada bacaninha de jogar o J na primeira rodada é equivalente à jogada recomendada de bater o A antes de fazer a finesse.

Da mesma forma, se Este tem a Q, a finesse pode ser feita na primeira volta (ou jogando o 10 do morto ou jogando pequena do morto e passando o J). Mesmo assim, é recomendável bater a carta alta da mão oposta à da finesse no caso de haver uma Q seca no pedaço. Há mãos de bridge em que o carteador tem motivos reais para fazer finesse contra uma Q na primeira rodada do naipe. Na grande maioria dos casos, porém, finesses contra Damas devem ser feitas na segunda volta do naipe.

Então o que tem de diferente nesta combinação de cartas que permite finesse para os dois lados?

EM TODAS AS COMBINAÇÕES QUE ENVOLVEM FINESSE PARA OS DOIS LADOS DE UMA Q, O ÁS, O REI, O VALETE E O DEZ TÊM QUE ESTAR PRESENTES. O ÁS E O REI TÊM QUE ESTAR DIVIDIDOS E O VALETE E O DEZ PODEM ESTAR DIVIDIDOS OU EM UMA ÚNICA MÃO.

2/2006

Assim, no quadro geral abaixo, os três diagramas da esquerda são finesses para os dois lados. Os dois da direita não são. O carteador só pode fazer finesse para um lado.

K32	KJ10	K103	1032	KJ4
AJ10	A32	AJ2	AKJ	A32

Exemplo 5: a finesse para os dois lados em ação!

Em boa parte das mãos de bridge o carteador tem que jogar uma moeda para resolver qual dos adversários tem a Q. em algumas mãos, porém, há fortes evidências apontando a qual dos adversários é favorito para ter a Q.

Oeste sai com o J de \heartsuit . Demos sorte. Nossos \heartsuit são bem melhores que nossas \spadesuit uma saída de \heartsuit não seria tão boa para nós. Há uma legítima finesse para os dois lados em \spadesuit , uma vez que o A e o K estão divididos entre as duas mãos e NS têm entre si o J e o 10. Não importa que o J e o 10 estejam na mesma mão. O naipe de \clubsuit também parece ter uma finesse para os dois lados em \clubsuit . A Q é a única carta faltante e o A e o K estão divididos. Há algo sobre o naipe de \clubsuit , porém que deve nos fazer parar e pensar. Lembra-se do “9 nunca”? pois é. Embora possamos fazer finesse contra qualquer um dos adversários, temos 9 cartas no naipe. “9 sempre” ainda vale.

Portanto, após ganhar a vaza de \heartsuit nosso plano é **não** fazer finesse em \clubsuit .

Ainda temos que decidir qual naipe jogar primeiro. \clubsuit é a escolha lógica. Ainda que tenhamos que perder uma vaza para a Q, desenvolveremos 2 vazas em \clubsuit . O naipe de \spadesuit , ainda que acertemos a finesse, tem potencial para uma vaza a mais apenas.

Jogamos então \clubsuit para o morto e... O natal chegou mais cedo, a Q cai seca. Está vendo como às vezes as Q caem secas? Como sabemos que está seca? Bem, por que será que, tendo outra carta de \clubsuit Este jogaria sua Q debaixo do A? Embora agora \spadesuit seja o único naipe no qual podemos desenvolver uma vaza a mais, não há pressa em jogá-lo.

Como eventualmente tenhamos que decidir qual dos adversários tem a Q de \spadesuit , faz sentido jogar um pouco mais para ver se desenterramos algumas pistas sobre a localização daquela augusta senhora.

\spadesuit	\heartsuit	\clubsuit	\diamondsuit
A	5	A	4
J	4	J	3
10	3	3	2
		2	

\heartsuit	J
\spadesuit	K
	3
	2
	10
	9
	8
	7

\spadesuit	\heartsuit	\clubsuit	\diamondsuit
A	5	A	4
J	4	J	3
10	3	3	2
		2	

\heartsuit	2
\spadesuit	J
	Q
	5

\spadesuit	\heartsuit	\clubsuit	\diamondsuit
K	A	K	A
3	2	10	K
2		9	
		8	
		7	

\spadesuit	\heartsuit	\clubsuit	\diamondsuit
A	5	J	4
J	4	3	3
10	3	2	

\clubsuit	A	\clubsuit
4		Q
	7	

\spadesuit	\heartsuit	\clubsuit	\diamondsuit
K	A	K	A
3	2	10	K
2		9	
		8	

2/2006

Começamos pelos ♣. São todos firmes mesmo, e os adversários terão que descartar várias vezes. O descarte em outro naipe de Este era esperado – sabíamos que ele só tinha um ♣ originalmente quando jogou a Q debaixo do nosso A.

Ganhamos a próxima vaza de ♣ com o 9, só para mostrar como somos bons nesse jogo, e Oeste serve o seu – último- ♣ (sabemos que os ♣ estavam originalmente 3-1 e esta é a terceira vaza). Este descarta outra ♥.

O K de Sul faz a 4ª vaza de ♣. Oeste balda ♦ e Este, ♠.

Ao jogarmos o 10 de ♣ Oeste balda outro ♦ e agora é a vez do morto baldar.

Sabemos que todas as ♠ do morto são importantes, portanto devemos escolher uma carta vermelha. Não importa muito, nesta mão, qual deva ser. Escolhemos o 3 de ♥. Este balda do mesmo naipe.

Até aqui fomos, mas os ♣ acabaram. Terá chegado a hora de testar as ♠? Lembre-se que nossa estratégia nesta mão era de postergar as ♠ até que não fosse mais seguro fazê-lo. Poderíamos, a rigor, adiar a jogada de ♠ por mais três vazas, já que temos o A de ♥ e o A e o K de ♦ que são vazas firmes. Isto porém seria um erro. Você percebe por quê?

Olhe para o futuro. Se jogarmos nossas vencedoras garantidas agora para só depois tentarmos descobrir quem tem a Q de ♠, firmaremos as cartas dos naipes de ♦ e ♥ que nossos adversários têm. Caso erremos em nossa escolha de lado para a finesse de ♠, perderemos a mão para esta carta. O adversário que possuí-la então baterá todas as ganhadoras vermelhas que puder, já que nossos controles nos naipes vermelhos já terão se ido. Portanto é importante manter as pegadas em ♦ e ♥ para que os adversários não possam correr estes naipes. Bater três vazas não é seguro. Mas percebemos que temos ainda o AK em ♦. Não vai atrapalhar em nada bater **uma** destas cartas altas porque aí estamos no melhor de dois mundos: não abrimos mão de controle algum e adiamos a decisão em ♠ por mais uma vazinha.

♠	♥	♣	♦
A	5	3	4
J	4	2	3
10	3		

♠	♥	♣	♦
		J	
♠ 5		♠ 8	♥ 6

♠	♥	♣	♦
K	A	K	A
3	2	10	K
2		9	

♠	♥	♣	♦
A	5	3	4
J	4		3
10	3		

♠	♥	♣	♦
		2	
♠ 6		♠ 9	♥ 10

♠	♥	♣	♦
K	A	K	A
3	2	10	K
2			

♠	♥	♣	♦
A	5		4
J	4		3
10	3		

♠	♥	♣	♦
		3	
♥ 6		♠ K	♠ 5

♠	♥	♣	♦
K	A	10	A
3	2		K
2			

♠	♥	♣	♦
A	5		4
J	4		3
10			

♠	♥	♣	♦
		3	
♦ 7		♠ 10	♥ J

♠	♥	♣	♦
K	A		A
3	2		K
2			

2/2006

Na vaza de ♦ Oeste serve uma pequena, mas Este vai nos dar uma informação importante agora... Ele **balda mais uma ♠!** O que há de tão espetacular nisso?

É que agora sabemos que Este só tinha uma carta de ♦ desde o início! Como?

1. Este serviu na saída de ♦ e nunca mais descartou o naipe quando corremos os ♣ (sim, você deve lembrar o que os adversários descartam)
2. quando o segundo ♦ foi jogado, Este descartou ♠, portanto ele só tinha um ♦ desde o início.

♠ A	♥ 5	♣	♦ 4
J	4		
10			
♦ 8			
	♦ 3		♠ 6
	♦ A		
♠ K	♥ A	♣	♦ K
3	2		
2			

NS começaram com 6 cartas em ♦ (3 em cada mão). Dos 7 ♦ que sobram, 1 estava em Este e portanto 6 em Oeste.

Você se lembra dos ♣? Este também só tinha 1, e Oeste, 3. Isto mostra que Oeste começou com 9 cartas entre ♦ e ♣. Ele só tinha originalmente 4 cartas entre ♥ e ♠. Este, por outro lado, começou com 11 cartas entre ♥ e ♠. Querendo achar a Q de ♠, onde é mais provável que esteja? Em Este, diz você? OK, concordo. Como fazer esta finesse contra Este?

Isso! Jogando ♠ para o Ás do morto (no caso de uma Dama seca) e o J (ou o 10) de ♠ para a mão. Este joga o 8 e nós o deixamos correr como planejado inicialmente. Sucesso! Oeste balda uma ♥.

NS fizeram as primeiras 9 vazas e 3 das cartas de Sul – o K de ♠, o K de ♦ e o A de ♥ são firmes. Isso dá 12 vazas para NS. Uma vez que não dá para transformar o 2 de ♥ em vaza. Não fique chateado por isso. 12 vazas representam um total bastante respeitável nesta mão.

♠ J	♥ 5	♣	♦ 4
10	4		
♠ A			
♠ 4			♠ 7
	♠ 2		
♠ K	♥ A	♣	♦ K
3	2		
♦ 10			
	♥ 5		♦ 4
	4		
♠ J			
♥ 7			♠ 8
	♠ 3		
♠ K	♥ A	♣	♦ K
	2		

2/2006

Vamos dar uma olhada nesta mão como era originalmente. Repare em particular nos \heartsuit e nos \clubsuit . Oeste tinha tantos deles que não sobrou muito espaço para a Q de \spadesuit . Este, com 2 cartas entre \heartsuit e \clubsuit , tinha muito mais espaço para a Q de \spadesuit que seu parceiro.

♠	♥	♣	♦		♠	♥	♣	♦
				A	5	A	4	
				J	4	J	3	
				10	3	3	2	
						2		
♠	♥	♣	♦		♠	♥	♣	♦
4	9		J		Q	K	Q	5
	8	6	10		9			
	7	5	9		8	J		
		4	8		7	10		
			7		6	6		
			6		5			
				♠	♥	♣	♦	
				K	A	K	A	
				3	2	10	K	
				2		9	Q	
						8		
						7		

Adiamos o mais possível a decisão sobre a finesse de \spadesuit . Ao fazermos isso, descobrimos a distribuição original dos \clubsuit e dos \heartsuit . Esta informação nos permitiu

estabelecer a localização mais provável da Q de \spadesuit . Não havia nenhuma garantia desta Q estar com Este, mas tornou-se muito provável uma vez que a distribuição dos naipes de \clubsuit e \heartsuit ficou conhecida.

HÁ SITUAÇÕES NO BRIDGE EM QUE A DISTRIBUIÇÃO DE UM OU DOIS NAIPIES INFLUENCIA COMO O CARTEADOR JOGARÁ UM TERCEIRO NAIPE.

COMO CARTEADOR TENDE MANTER UM REGISTRO MENTAL SEMPRE QUE A DISTRIBUIÇÃO DE UM NAIPE SE TORNAR CONHECIDA. É PRECISO ALGUMA PRÁTICA PARA APRENDER A **CONTAR A MÃO** DESTA FORMA, MAS COM O TEMPO TODOS APRENDEM.

Lembre-se também de outra lição que aprendemos com esta mão:

AINDA QUE UM NAIPE APRESENTE A POSSIBILIDADE DE FINESSE PARA OS DOIS LADOS, “9 SEMPRE” AINDA É APLICÁVEL. HAVIA UMA FINESSE PARA OS DOIS LADOS EM \clubsuit MAS PLANEJAMOS NÃO FAZER FINESSE ALGUMA NO NAIPE.

O naipe de \clubsuit também reforçou algo que já tínhamos visto anteriormente:

NORMALMENTE É CORRETO TENTAR ESTABELECEER VAZAS EM SEUS NAIPIES LONGOS PRIMEIRO. ÀS VEZES TEMOS QUE DAR A MÃO AOS ADVERSÁRIOS AO FAZER ISTO, MAS AS CARTAS PEQUENAS DESTES NAIPIES LONGOS TORNAM-SE VENCEDORAS.

Lembra-se como dissemos que tivemos sorte na saída (em \heartsuit em vez de \spadesuit)? Oeste errou?



2/2006

Não. Sua saída não funcionou bem para seu lado, mas Oeste não errou. Ele não tinha como saber que seu parceiro estava tão forte em ♥. Oeste só podia ver suas 13 cartas.

Há uma lição que podemos aprender disso:

FAZER BOAS SAÍDAS É UMA DAS ÁREAS MAIS DIFÍCEIS EM BRIDGE. O MOTIVO É QUE É A **ÚNICA** JOGADA FEITA VENDENDO APENAS AS 13 CARTAS DA PRÓPRIA MÃO. O MORTO É COLOCADO NA MESA **APÓS** A SAÍDA.

Revisão de finesses

Aqui vai a revisão dos diversos tipos de finesses que vimos:

Diagrama 1: finesse Este contra o K

32	43	432	K103	K432
AQ	K2	AKJ	AJ2	AJ1098

Diagrama 2: finesse Este conta o A

Diagrama 3: bata o A ou o K e finesse Este contra a Q

Diagrama 4: finesse a Q (escolha o lado)

Diagrama 5: bata por cima (9 cartas)

Lembre-se também que vimos combinações de cartas onde uma finesse pode ser repetida, ganhando mais do que uma vaza. Ainda que a vaza da finesse fosse perdida, havia **promoção** de cartas menores garantindo outras vazas. Vimos também finesses falsas – a jogada de Dama ou Valete sem o suporte da carta imediatamente menor. Você será testado nestes (e outros) assuntos nos exercícios a seguir.

2/2006

Exercícios

Mão1

Você, Sul, é o carteador. Tente ganhar o maior número de vazes possível.

♠	♥	♣	♦
4	K	9	Q
3	3	8	6
2		7	5
		6	4
♠ J			
♠	♥	♣	♦
A	A	A	A
K	2	Q	K
Q		J	3
		10	2

Contando as vazes de NS, percebemos que existem 9 em cartas altas: 3 ♠, 2 ♥, 1 ♣ e 3 ♦. Se jogarmos Ás de ♣ e ♣, já que temos a Q, o J e o 10, forçaremos o Rei e apuraremos duas vazes a mais por **promoção**, trazendo nosso total esperado para 11. Outro ponto importante surge no naipe de ♦. Como temos 8 cartas neste naipe os adversários têm 5. Caso estejam distribuídos 3-2, as batidas de A, K e Q esgotarão os ♦ de EO, e a 4ª volta do naipe será nossa, formada apenas por cartas baixas (o 2 e o 6 provavelmente), pelo fato de nenhum dos adversários poderem servir ♦. Nosso total aí já foi para 12. Mas em ♣ temos uma posição de finesse: se o K de ♣ estiver com Este, poderemos capturá-lo jogando ♣ do morto e passando a Q, o J e o 10 de ♣ (em qualquer ordem, já que são cartas equivalentes). Daí nosso total iria para 13 vazes, ou seja, todas!

♠	♥	♣	♦
4	K	9	Q
3	3	8	6
		7	5
		6	4
♠ J ♠ 2 ♠ 5			
♠ A			
♠	♥	♣	♦
K	A	A	A
Q	2	Q	K
		J	3
		10	2

♠	♥	♣	♦
4	3	9	Q
3		8	6
		7	5
		6	4
♥ 8 ♥ K ♥ 4			
♥ 2			
♠	♥	♣	♦
K	A	A	A
Q		Q	K
		J	3
		10	2

♠	♥	♣	♦
4	3	9	Q
3		8	6
		7	5
			4
♣ 2 ♣ 6 ♣ 3			
♣ 10			
♠	♥	♣	♦
K	A	A	A
Q		Q	K
		J	3
			2

♠	♥	♣	♦
4	3	9	6
3		8	5
		7	4
♦ 10 ♦ Q ♦ 7			
♦ 2			
♠	♥	♣	♦
K	A	A	A
Q		Q	K
		J	3

As primeiras 4 jogadas da mão estão

nos diagramas acima. A primeira vaza de ♠ ganha na mão, ida para o morto com o K de ♥, finesse de ♣ (bem sucedida), ida para o morto com a Q de ♦.

2/2006

Uma vez no morto com a Q de \heartsuit jogamos outra vez \clubsuit , e Oeste nega! Isto significa que os \clubsuit estavam originalmente divididos 4-1 nas mãos dos adversários. Se batermos o Ás de \clubsuit agora Este servirá pequena e seu Rei fará vaza. Precisamos então de mais uma entrada no morto. Não sobrou nenhuma carta alta para isso, mas ainda há uma esperança: se os 5 \heartsuit que estão fora estiverem 3-2, o 6 de \heartsuit tornar-se-á uma entrada no morto, porque será a carta **mais alta** do naipe. Testamos então os \heartsuit e... Voilá! Estavam 3-2.

\heartsuit 4	\heartsuit 3	\clubsuit 9	\heartsuit 6
\heartsuit 3		\clubsuit 8	\heartsuit 5
\heartsuit 7	\clubsuit 7		\clubsuit 4
\heartsuit K	\heartsuit A	\clubsuit A	\heartsuit A
\heartsuit Q		\heartsuit Q	\heartsuit K
			\heartsuit 3

\heartsuit 4	\heartsuit 3	\clubsuit 9	\heartsuit 6
\heartsuit 3		\clubsuit 8	\heartsuit 5
	\heartsuit 4		
\heartsuit 10			\heartsuit 8
	\heartsuit A		
\heartsuit K	\heartsuit A	\clubsuit A	\heartsuit K
\heartsuit Q		\heartsuit Q	\heartsuit 3

\heartsuit 4	\heartsuit 3	\clubsuit 9	\heartsuit 6
\heartsuit 3		\clubsuit 8	
	\heartsuit 5		
\heartsuit J			\heartsuit 6
	\heartsuit K		
\heartsuit K	\heartsuit A	\clubsuit A	\heartsuit 3
\heartsuit Q		\heartsuit Q	

\heartsuit 4	\heartsuit 3	\clubsuit 9	\heartsuit 6
\heartsuit 3		\clubsuit 8	
	\heartsuit 6		
\heartsuit 8			\heartsuit 5
	\heartsuit 3		
\heartsuit K	\heartsuit A	\clubsuit A	\heartsuit 3
\heartsuit Q		\heartsuit Q	

Podemos então entrar de novo no morto com o 6 de \heartsuit ! (quem diria...) e finessar \clubsuit mais uma vez, agora sem nenhum risco, já que Oeste já mostrou não ter mais \clubsuit . Depois da terceira finesse de \clubsuit poderemos contabilizar 4 vazas no naipe que somaremos às nossas 3 vazas de \spadesuit , 2 de \heartsuit , 4 de \heartsuit (depois da divisão 3-2). Como $4+4+3+2$ dá treze, os adversários não fizeram **nenhuma** vaza na mão. As 13 foram nossas.

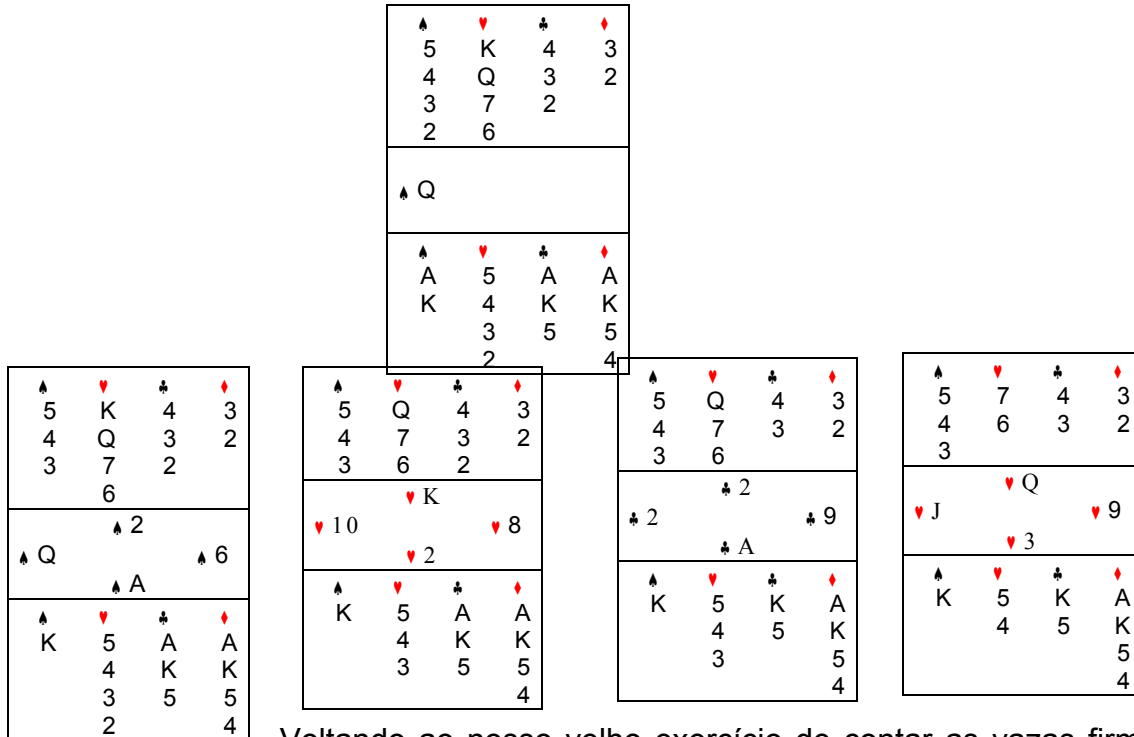
A lição chave desta mão foi:

CONTE O NÚMERO DE CARTAS DOS ADVERSÁRIOS EM SEUS NAIPES CRÍTICOS. VOCÊ ENTÃO SABERÁ QUANDO SUAS CARTAS PEQUENAS TERÃO SE TORNADO VENCEDORAS E POR QUANTAS VEZES UMA FINESSE TERÁ QUE SER REPETIDA.

2/2006

Mão2

Você, Sul, é o carteador. Tente ganhar o maior número de vazes possível.



Voltando ao nosso velho exercício de contar as vazes firmes da mão, notamos que temos 2 vazes em ♠, 2 em ♦ e 2 em ♣. Uma vaza em ♥ pode ser desenvolvida se jogarmos o K (o A ganha dele, mas depois disto a Q fica firme) e mais uma ♥ pequena se o naipe estiver 3-2 (os adversários servem 3 vezes, mas na 4ª volta do naipe só NS teriam ♥). Potencialmente então o total é de 8 vazes, duas em cada naipe. Há porém outra alternativa interessante: se Oeste tiver o A de ♥, ele terá que tomar a decisão de jogar esta carta **antes** de Norte ter que jogar ♥. O efeito disso é muito positivo para NS: se ♥ estiverem 3-2 e Oeste tiver o A de ♥, NS poderão fazer 3, e não duas, vazes em ♥, perfazendo um total de nove vazes na mão. Temos apenas que tomar o cuidado de fazer com que Oeste sempre decida antes que Norte. Para isto, nossas jogadas de ♥ têm que vir de Sul.

Os diagramas acima mostram a seqüência das quatro primeiras vazes: ♠ ganha na mão e ♥ para o morto, o K fazendo a vaza (parece que realmente Oeste tem o Ás de ♥). ♦ ou ♣ de volta para mão¹⁵ e novamente ♥ para o morto. Quando a Q de ♥ faz vaza, temos a contagem da distribuição original das ♥: Norte 4, Sul 4, Oeste 3, Este 2. Sabemos que agora o A de Oeste está seco. Para mostrar como

¹⁵ NÃO em ♠. Percebe por quê?

2/2006

somos bons nesse negócio de contagem, jogamos agora pequena ♥ do morto mesmo firmando a quarta volta do naipe.

Acabou a parte crítica da mão. Fizemos 3 vazas em ♥ (duas que acabamos de fazer e mais uma assim que jogarmos o naipe, que deve ser AGORA), 2 em ♠ (o Ás e o Rei), duas em ♦ (o Ás e o Rei) e duas em ♣ (adivinhem... o Ás e o Rei de novo).

A lição chave desta mão:

EM ALGUMAS COMBINAÇÕES HÁ MAIS DO QUE UMA VAZA PARA GANHAR. O NAIPE DE ♥ OFERECEU ELEMENTOS DE FINESSE (CONTRA O ÁS), PROMOÇÃO (O K E A Q FIZERAM 2 VAZAS) E ESTABELECIMENTO DE CARTAS PEQUENAS NUM NAIPE LONGO.

Mão3

Você, Sul, é o carteador. Tente ganhar o maior número de vazas possível.

♠	♥	♣	♦
4	4	5	K
3	3	4	Q
2	2	3	J
		2	
♠ J			
♠	♥	♣	♦
A	A	A	4
K	K	K	3
Q	Q	J	2
		10	

Está ficando meio repetitivo, mas é isso mesmo... Vamos contar **de novo** nossas vazas certas: 3 em ♠, 3 em ♥, 2 em ♣, resultando em 8 vazas. O naipe de ♦ fornecerá 2 vazas assim que o Ás for jogado, pela **promoção** de duas de suas honras, e o naipe de ♣ nos dará certamente uma vaza a mais assim que a Q cair fora, e poderá dar 2 se a Q estiver na finesse. Temos então 8+2+1 (ou 2) vazas: faremos entre 11 ou 12 vazas dependendo da finesse de ♣.

Só que, para fazer a tal da finesse, precisamos entrar no morto. Alguma idéia? Muito bem, temos duas entradas certas no morto via KQJ de ♦. Os adversários farão seu Ás quando bem entenderem, mas ninguém nos impedirá de entrar no morto duas vezes (toda esta bravata é também garantida pelas três cartas pequenas de ♦ que temos na mão, certo? Não? Por quê?)

2/2006

Ganhamos então a saída de ♠ na mão e **antes** de qualquer coisa verificamos a possibilidade de Q de ♣ seca. OK, não estava... Mas não importa jogamos agora ♦ sem nos importarmos se EO resolvem ganhar seu A agora ou mais tarde.

<div>♠ 4 4 5 K</div> <div>3 3 4 Q</div> <div>2 3 J</div> <div>2</div> <div>♠ J 2 ♠ 5</div> <div>♠ A</div> <div>♠ K A A 4</div> <div>Q K K 3</div> <div>Q J 2</div> <div>10</div>	<div>♠ 4 4 5 K</div> <div>3 3 4 Q</div> <div>2 3 J</div> <div>♠ 6 2 ♠ 7</div> <div>♠ A</div> <div>♠ K A K 4</div> <div>Q K J 3</div> <div>Q 10 2</div>	<div>♠ 4 4 5 K</div> <div>3 3 4 Q</div> <div>2 3</div> <div>♦ J 8 ♦ 5</div> <div>♦ 2</div> <div>♠ K A K 4</div> <div>Q K J 3</div> <div>Q 10</div>	<div>♠ 4 4 5 K</div> <div>3 3 4 Q</div> <div>2</div> <div>♠ 3 9 ♠ 8</div> <div>♠ 10</div> <div>♠ K A K 4</div> <div>Q K J 3</div> <div>Q</div>
--	--	--	--

Resolveram ganhar mais tarde... Tudo bem. Uma vez no morto jogamos ♣ de novo, desta vez para o 10, fazendo a finesse contra a Q. Oeste balda um ♦. A boa notícia é que não só a finesse deu certo como também é 100% que a Q de ♣ está com Este. A má notícia é que esta Q de ♣ está muito bem protegida... Lá vamos nós ter que ir para o morto de novo para fazer outra finesse. Mas tudo bem, ainda temos KQ de ♦ lá. O A não saiu, mas a situação é a mesma de antes. EO podem ganhar seu A de ♦ agora ou mais tarde, isto não nos afeta. Voltamos portanto ao morto em ♦ e... Oops. Oeste resolveu atrapalhar um pouco entrando com seu A de ♦... Sem problemas, deixe que ele o faça. Ele perversamente volta ♠, na tentativa de firmar seu naipe. Sul porém está completamente no controle da mão. Ele ganha na mão e volta ♦ para o morto para fazer a última finesse em ♣.

4	4	5
3		
2		
8	4	9
	J	
Q	A	K
	K	
	Q	

<div>♠ 4 4 5 K</div> <div>3 3 4</div> <div>2</div> <div>♦ A ♦ Q ♦ 6</div> <div>♦ 3</div> <div>♠ K A K 4</div> <div>Q K J</div> <div>Q</div>	<div>♠ 4 4 5 K</div> <div>3 3 4</div> <div>2</div> <div>♠ 8 3 ♠ 6</div> <div>♠ K</div> <div>♠ Q A K 4</div> <div>Q K J</div> <div>Q</div>	<div>♠ 4 4 5</div> <div>3 4</div> <div>2</div> <div>♦ 10 K ♦ 7</div> <div>♦ 4</div> <div>♠ Q A K</div> <div>Q K J</div> <div>Q</div>
---	---	--

A mão acabou. Todas as cartas de Sul agora são altas. Ele fez 4 vazas em ♣ que, juntamente com as 2 em ♦, 3 em ♠ e 3 em ♥ perfazem 12. Bem jogado!

Repare que a estratégia adequada nesta mão requereu ir para um lado e para o outro em ♦ e ♣.

QUANDO HÁ MAIS DO QUE UM NAIPE EM QUE O CARTEADOR QUER DESENVOLVER VAZAS, ELE DEVERIA TER CUIDADO COM O TEMPO NO DESENVOLVIMENTO DE AMBOS. ÀS VEZES MUDANDO DE UM PARA OUTRO QUANDO NECESSÁRIO.

2/2006

Mão4

Você, Sul, é o carteador. Tente ganhar o maior número de vazas possível.

♠	♥	♣	♦
A	A	A	K
K	6	Q	2
4	5	10	
	4		
	3		
♠ Q			
♠	♥	♣	♦
3	2	J	A
2		3	J
		2	10
			9
			8
			7
			6

Vamos começar por... Acho que você já sabe, contar nossas ganhadoras. Temos 2 em ♠, 1 em ♥, 1 em ♣ e 2 em ♦, num total de 6. O naipe de ♦ mostra uma divisão 7-2, portanto temos 9 cartas contra as 4 dos adversários. Embora haja

♠	♥	♣	♦
K	A	A	K
4	6	Q	2
	5	10	
	4		
	3		
♠ Q ♠ A			
♠ Q ♠ 2 ♠ 5			
♠ 2			
♠	♥	♣	♦
3	2	J	A
		3	J
		2	10
			9
			8
			7
			6

♠	♥	♣	♦
K	A	A	2
4	6	Q	
	5	10	
	4		
	3		
♦ K			
♦ 3 ♦ 4			
♦ 6			
♠	♥	♣	♦
3	2	J	A
		3	J
		2	10
			9
			8
			7

♠	♥	♣	♦
K	A	A	
4	6	Q	
	5	10	
	4		
	3		
♦ 2			
♦ Q ♦ 5			
♦ A			
♠	♥	♣	♦
3	2	J	J
		3	10
		2	9
			8
			7

uma posição de finesse no naipe, provavelmente “9 nunca” se aplica aqui.

Ganhamos então a primeira vaza no morto e testamos ♦ imediatamente.

Lembre-se sempre de jogar a carta alta

do naipe curto antes, para não

bloquear o naipe. Rei de ♦ e ♦ para o Ás da mão revela-nos que, desta vez, “9 nunca” não nos decepcionou. Como não temos mais entradas na mão, parece ser uma boa idéia correr o naipe de ♦ agora, na linha “it’s now or never”.

Jogar um naipe longo e observar a agonia dos adversários nos descartes é um dos passatempos mais agradáveis em bridge, embora um tanto sádico, mas vamos nós. Veja que o morto tem 5 cartas pequenas em ♠ e ♥ que podem impunemente ser descartadas nos 5 ♦ ganhadores de Sul.

♠	♥	♣	♦
K	A	A	
		Q	
		10	
♠ 4			
♠ 9 ♣ 6			
♦ 7			
♠	♥	♣	♦
3	2	J	
		3	
		2	

2/2006

<p>♠ K 4</p> <p>♥ A 6 5 4</p> <p>♣ A Q 10</p> <p>♦</p>	<p>♠ K 4</p> <p>♥ A 5 6</p> <p>♣ A Q 10</p> <p>♦</p>	<p>♠ K 4</p> <p>♥ A 6</p> <p>♣ A Q 10</p> <p>♦</p>	<p>♠ K 4</p> <p>♥ A</p> <p>♣ A Q 10</p> <p>♦</p>
<p>♥ 7</p> <p>♦ 3</p> <p>♣ J</p> <p>♠ K</p>	<p>♥ 8</p> <p>♦ 10</p> <p>♣ Q</p> <p>♠</p>	<p>♥ 9</p> <p>♦ 9</p> <p>♣ 4</p> <p>♠</p>	<p>♥ 6</p> <p>♦ 8</p> <p>♣ 5</p> <p>♠</p>
<p>♠ 3</p> <p>♥ 2</p> <p>♣ J 3 2</p> <p>♦ 10 9 8 7</p>	<p>♠ 3</p> <p>♥ 2</p> <p>♣ J 3 2</p> <p>♦ 9 8 7</p>	<p>♠ 3</p> <p>♥ 2</p> <p>♣ J 3 2</p> <p>♦ 8 7</p>	<p>♠ 3</p> <p>♥ 2</p> <p>♣ J 3 2</p> <p>♦ 7</p>

Bem, acabou o divertimento com os ♦. Fizemos, como dizem em Minas Gerais, “uma

pá de vaza, sô” e chegou a hora de nos preocuparmos com outras questões. Que tal o naipe de ♣? Se o K estiver com Oeste, o que ele pode jogar se jogarmos o J de Sul? Caso cubra, ganhamos com o A do morto e a Q e o 10 do morto fazem vaza. Se não cobre, deixamos o J correr e **ainda estamos em Sul** para repetir a finesse de ♣ (por isso saímos com o J e não com qualquer outra carta). Vamos então tentar a jogada. É claro que, se a idéia é ficarmos com a iniciativa em Sul, então jogamos o 10 do morto debaixo do J. como são cartas equivalentes isso não deve causar pânico. E a finesse deu certo! Mais ainda, a segunda finesse de ♣ também dará certo, uma vez que Este descartou ♠ na vaza de ♣.

<p>♠ K</p> <p>♥ A</p> <p>♣ A Q</p> <p>♦</p>	<p>♠ K</p> <p>♥ A</p> <p>♣ A</p> <p>♦</p>
<p>♠ 10</p> <p>♣ 8</p> <p>♠ 8</p> <p>♣ J</p>	<p>♠ Q</p> <p>♣ 9</p> <p>♠ 7</p> <p>♣ 3</p>
<p>♠ 3</p> <p>♥ 2</p> <p>♣ 3 2</p> <p>♦</p>	<p>♠ 3</p> <p>♥ 2</p> <p>♣ 2</p> <p>♦</p>

E acabou a mão. Estamos no morto, que agora só tem cartas altas. Fizemos 2 vazas de ♠, 1 de ♥, 7 de ♦ e 3 de ♣. 13 vazas. Nada mau para quem começou com 6 vazas firmes!

A lição principal desta mão é a seguinte:

TENHA CUIDADO QUANDO A INICIATIVA ESTÁ NUMA DAS MÃOS PELA ÚLTIMA VEZ. GARANTA QUE FEZ TODAS AS VAZAS POSSÍVEIS DAQUELA MÃO. INICIE VAZAS DE FINESSE COM CARTAS ALTAS PARA PRESERVAR A INICIATIVA NA MÃO SEM MAIS ENTRADAS.

2/2006

Mão5

Você, Sul, é o carteador. Tente ganhar o maior número de vazes possível.

♠	♥	♣	♦
7	K	4	5
6	J	3	4
5	3	2	
4	2		
♠ K			
♠	♥	♣	♦
A	A	A	3
3	10	K	2
2	9	Q	
	8	J	

Oeste sai com o K de ♠ e nós... Já sabe, né? *Contamos nossas vazes*: 1 em ♠, 2 em ♥¹⁶, 4 em ♣ e zero em ♦. Não só o naipe de ♦ fornece zero vazes, como também é um perigo para nós, já que está inteiramente aberto, à mercê dos adversários. Temos portanto que ganhar esta vaza para que os inimigos não mudem para ♦!

Uma surpresa porém nos aguarda na primeira vaza. Este **descarta um ♦ na vaza de ♠!**

♠	♥	♣	♦
7	K	4	5
6	J	3	4
5	3	2	
4	2		
♠ 4			
♠ K ♦ 9			
♠ A			
♠	♥	♣	♦
3	A	A	3
2	10	K	2
	9	Q	
	8	J	

Isto significa que Oeste começou com 6 cartas de ♠, certo? 13 no naipe menos sete que NS tinha no começo... De repente vale a pena contar os ♣ que cada um tem também já que teremos que tomar eventualmente a decisão de finesse dos dois lados em ♥.

As 4 vazes representando a corrida do naipe de ♣ estão no início da próxima página.

¹⁶ Mais a possibilidade da finesse para os dois lados, sem dúvida nenhuma

2/2006

♠ 7	♥ K	♣ 4	♦ 5
6	J	3	4
5	3		
	2		
♠ 2			
♠ 5		♠ 8	
♠ J			
♠ 3	♥ A	♠ A	♦ 3
2	10	K	2
	9	Q	
	8		

♠ 7	♥ K	♣ 4	♦ 5
6	J		4
5	3		
	2		
♠ 3			
♠ 6		♠ 9	
♠ Q			
♠ 3	♥ A	♠ A	♦ 3
2	10	K	2
	9		
	8		

♠ 7	♥ K	♣	♦ 5
6	J		4
5	3		
	2		
♠ 4			
♠ 7		♠ 10	
♠ K			
♠ 3	♥ A	♠ A	♦ 3
2	10		2
	9		
	8		

Vemos que ambos adversários conseguem servir três cartas de ♣. Como Oeste começou a vida com 6 cartas de ♠, somando as três de ♣ que já vimos com ele são 9 cartas pretas. Ele tem portanto 4 cartas vermelhas contra dez(!) de Este. Como a Q de ♥

é vermelha, é 10 x 4 que ela está com Este. Não é garantido, mas não deixa de ser uma pista. Já que estamos com a mão na massa, joguemos o último ♣. Os adversários, que não são bobos nem nada, só de ver KJxx em ♥ no morto baldam ♦. Mas não importa, porque já nos decidimos, não é mesmo? Imaginamos a Q de ♥ com Este e vamos jogar como se ela realmente estivesse lá. A técnica que aprendemos é de primeiro bater a honra que não participará da finesse, neste caso o K do morto. Para isso temos que ir ao morto, pois estamos na mão, mas isto não é problema, já que com o próprio Rei. entraremos mais no agora jogar o J de ♥

♠ 7	♥ K	♣	♦ 5
6	J		4
	3		
	2		
♠ 5			
♦ 10		♦ 6	
♠ A			
♠ 3	♥ A	♣	♦ 3
2	10		2
	9		
	8		

♠ 7	♥ J	♣	♦ 5
6	3		4
	2		
♥ K			
♥ 4		♥ 5	
♥ 8			
♠ 3	♥ A	♣	♦ 3
2	10		2
	9		

Dama. Oeste nega descartando o 8 de ♣. Falta fazer a finesse novo e a mão de Sul desse naipe. NS ♣ e 4 ♥, num total inicialmente.

♠ 7	♥ 3	♣	♦ 5
6	2		4
♥ J			
♠ 8		♥ 6	
♥ 9			
♠ 3	♥ A	♣	♦ 3
2	10		2

de 9 vazas quando havia 7 vazas firmes

A lição mais importante desta mão é:

INVESTIGUE O QUE PUDER SOBRE A DISTRIBUIÇÃO DOS OUTROS NAIPES DE UMA MÃO ANTES DE FAZER UMA FINESSE PARA OS DOIS LADOS. É BOA IDÉIA IMAGINAR QUE O ATACANTE COM MENOR NÚMERO DE CARTAS NO NAPE CRÍTICO NÃO TENHA A Q.

O naipe de trunfos

Introdução e exemplo 1 – o poder do naipe de trunfos

Bridge não é o único jogo de cartas que utiliza um **naipe de trunfos** – se você já jogou King, Brisabella, Espadas, Oh Hell ou Euchre você conhece o conceito de trunfo.

Ainda que você nunca tenha jogado (ou mesmo ouvido falar) destes jogos, a palavra **trunfo** em português é definida, fora do contexto de jogos de cartas, como “aquilo que dá vantagem a alguém para conseguir algo¹⁷” ou ainda na expressão “trunfo na manga” ou “ter todos os trunfos na mão”, significando dispor de elementos para dominar a situação, ainda segundo o Houaiss.

Isto é exatamente o que o naipe de trunfo representa em bridge – um naipe de maior importância e poder. O leilão de uma mão de bridge define qual (se algum) dos naipes será o **trunfo** na fase de carteio. A presença de um naipe de trunfo impacta fortemente o carteio da mão e as estratégias do carteador para obter o maior número de vazas de uma dada mão.

TER MUITAS CARTAS DE TRUNFO É BOM. QUANTO MAIS TRUNFOS UMA PARCERIA TIVER, MAIS CHANCES ELA TEM DE VENCER.

As mãos de bridge que vimos até agora não tinham um naipe de trunfo. Em bridge dizemos que estas mãos foram todas jogadas em Sem Trunfos. Vamos acompanhar um exemplo de mão com trunfos agora. O trunfo será ♠. A mão em si não é muito realista, mas é um bom exemplo de quão poderoso pode ser um naipe de trunfos.

¹⁷ dicionário Houaiss da língua portuguesa

curso de bridge para não bridgistas

2/2006

O trunfo é ♠, e podemos ver que NS têm sorte o suficiente de ter **todas** as ♠ do baralho.

[illegible]

Oeste, por sua vez, recebeu u'a mão impressionante. Suas 13 cartas consistem de 2 naipes sólidos 4^{os} (♣ e ♦) e de um naipe sólido 5^o (♥). Parece que Oeste, tendo a saída, fará 13 vazas sem se cansar.

Acontece, porém, que há um naipe de trunfo na brincadeira, que afetará dramaticamente as possibilidades de fazer vaza de EO.

Não faz nenhuma diferença a carta com que Oeste inicia o jogo, mas se ele tiver senso de estética, jogará o 10 de ♥.

A mão de Oeste não ficou mais bonitinha sem o 10 de ♥?

Repare que as ♠ do morto estão à esquerda. Isto não acontece por acaso.

A TRADIÇÃO MANDA QUE O
NAIPE DE TRUNFO FIQUE À
ESQUERDA DOS DE MAIS

[illegible]

2/2006

NAIPES. QUANDO NÃO HÁ NAIPE DE TRUNFOS, O MORTO ARRUMA SUAS CARTAS COMO QUISER.

Ambos o morto e Este servem ♥ e chegou a vez de Sul. Ele não tem ♥, portanto já apreendemos que tem que **baldar** alguma coisa na vaza. Dão que aprendemos até agora, uma **balda** não faz vaza nunca. Imagine, porém, que Sul resolva baldar um trunfo (você está se lembrando que ♠ são trunfos, espero). Observe o que acontece...

Sul **faz a vaza** embora tenha descartado uma não ♥! Como é possível isto?

SE UMA CARTA DO NAIPE DE TRUNFOS É DESCARTADA, ELA PODE FAZER A VAZA. MESMO O DUQUE DE TRUNFOS GANHA DO ÁS DE QUALQUER UM DOS DEMAIS NAIPE.

O 8 de ♠ de Sul fez a 1ª vaza porque ♠ é trunfo. Caso não houvesse trunfos, o 10 de Oeste faria a vaza. Uma vez ♠ sendo trunfo nesta mão, porém, qualquer carta de ♠ jogada numa vaza ganhará de qualquer carta de não ♠.

				♠ 7 5 4 6 4 3 5 3 2 4 3 2					
♠	♥	♣	♦	A A A K K K Q Q Q J J J	♥ 2 ♠ 10 ♥ 5	♠	♥	♣	♦
							9	10	10
							8	9	9
							7	8	8
							6	7	
								6	
								5	
				♠ A 7 K 6 Q 5 J 4 10 3 9 2 8					
				♠ 7 5 4 6 4 3 5 3 2 4 3 2					
♠	♥	♣	♦	A A A K K K Q Q Q J J J	♥ 2 ♠ 10 ♥ 5 ♠ 8	♠	♥	♣	♦
							9	10	10
							8	9	9
							7	8	8
								7	
								6	
								5	
				♠ A 7 K 6 Q 5 J 4 10 3 9 2					

A presença de um naipe de trunfos não altera quaisquer das regras básicas que aprendemos sobre bridge.

AINDA QUE U'A MÃO CONTENHA UM NAIPE DE TRUNFOS, OS JOGADORES TÊM QUE SERVIR O NAIPE QUANDO POSSÍVEL. NORTE NÃO PÔDE JOGAR UM TRUNFO (OU **TRUNFAR**) A VAZA DE ♥ PORQUE ELE TINHA ♥ E TEVE, PORTANTO QUE SERVIR O NAIPE.

2/2006

Alguns dos jogos de cartas que têm trunfos têm certas regras que obrigam os jogadores a jogar trunfos em determinadas situações. Bridge não tem nenhuma regra desse tipo.

Ninguém é obrigado a jogar trunfo se não puder servir o naipe jogado. Pode-se descartar de outro naipe se se desejar (só que neste caso também não se fará a vaza).

Sul, portanto, poderia ter baldado um ♦ na vaza de ♥ se tivesse considerado a jogada uma boa idéia. Neste caso, teria perdido a primeira vaza para Oeste. Nesta mão, não teria sido muito inteligente da parte de Sul ter baldado ♦. Há mãos de bridge, porém, em que a recusa de trunfar uma vaza pode ser boa estratégia.

Portanto Sul trunfou (normalmente usamos o verbo **cortar** para isso em português). Examinemos as possibilidades de vaza para NS.

Sul tem 6 espadas sólidas em sua mão, portanto pode fazer as próximas seis vazas. É só jogar todas as suas ♠, uma a uma. Fará 7 vazas mas, uma vez que não tenha mais trunfos, EO farão o restante das vazas. Você percebe uma forma de NS fazerem mais do que 7 vazas?

Suponha que Sul jogue ♦ de sua mão. Os ♦ de Oeste são equivalentes. Imagine que ele jogue o A. Dá para NS fazerem esta vaza?

Como o morto não recebeu nenhum ♦, o carteador tem que baldar algo do morto. Se ele decidir baldar uma ♠, **cortará** o A de Oeste, e o poder do naipe de trunfos ficará claro.

				♠ ♥ ♣ ♦			
				7	5	4	
				6	4	3	
				5	3	2	
				4			
				3			
				2			
♠	♥	♣	♦				
A		A	A		9	10	10
K		K	K		8	9	9
Q		Q	Q		7	8	8
J		J	J			7	
						6	
						5	
				♠	♥	♣	♦
				A			7
				K			6
				Q			5
				J			4
				10			3
				9			2
				♠	♥	♣	♦
				7	5	4	
				6	4	3	
				5	3	2	
				4			
				3			
♠	♥	♣	♦				
A		A	K		9	10	10
K		K	Q	♠ 2	8	9	9
Q		Q	J	♦ A	7	8	
J		J				7	
						6	
						5	
				♠	♥	♣	♦
				A			7
				K			6
				Q			5
				J			4
				10			3
				9			

2/2006

O morto fez a vaza com o 2 de ♠! Mesmo Oeste tendo jogado o A de ♦ na vaza ele não ganhou, porque até mesmo o 2 de trunfos vale mais que o Ás de um naipe não de trunfo (chamamo-los de **naipes laterais**). Qualquer carta de trunfo ganhará de qualquer não trunfo na batalha por vazas.

O carteador prossegue com um ♣ (ou uma ♥) do morto e Este serve.

Sul corta de novo e Oeste serve o J. ele poderia ter servido o A, pois todos os seus ♣ são equivalentes. Oeste deve estar frustradíssimo em perceber que seu maravilhoso naipe de ♣ não fará vaza enquanto Sul tiver cartas de trunfos na mão. O carteador vai ficar se divertindo à beça nas próximas vazas, cortando ♦ no morto e ♣ e ♥ na mão. Veja nos próximos diagramas.

<div> <div>♠</div> <div>♥</div> <div>♣</div> <div>♦</div> </div>				<div> <div>♠</div> <div>♥</div> <div>♣</div> <div>♦</div> </div>			
7	5	4					
6	4	3					
5	3						
4							
3							

<div> <div>♠</div> <div>♥</div> <div>♣</div> <div>♦</div> </div>				<div> <div>♠</div> <div>♥</div> <div>♣</div> <div>♦</div> </div>			
A	A	K		♠ 2		♠ 9	♠ 10
K	K	Q		♠ J		♠ 5	♠ 10
Q	Q	J					♠ 9
J							♠ 8
							♠ 7
							♠ 6

<div> <div>♠</div> <div>♥</div> <div>♣</div> <div>♦</div> </div>				<div> <div>♠</div> <div>♥</div> <div>♣</div> <div>♦</div> </div>			
A			7				
K			6				
Q			5				
J			4				
10			3				

<div> <div>♠</div> <div>♥</div> <div>♣</div> <div>♦</div> </div>				<div> <div>♠</div> <div>♥</div> <div>♣</div> <div>♦</div> </div>			
7	5	4					
6	4	3					
5	3						
4							

<div> <div>♠</div> <div>♥</div> <div>♣</div> <div>♦</div> </div>				<div> <div>♠</div> <div>♥</div> <div>♣</div> <div>♦</div> </div>			
A	A	K		♠ 3		♠ 9	♠ 10
K	K	Q		♦ J		♦ 3	♦ 7
Q	Q	J					♦ 6
J							♦ 5
							♦ 4

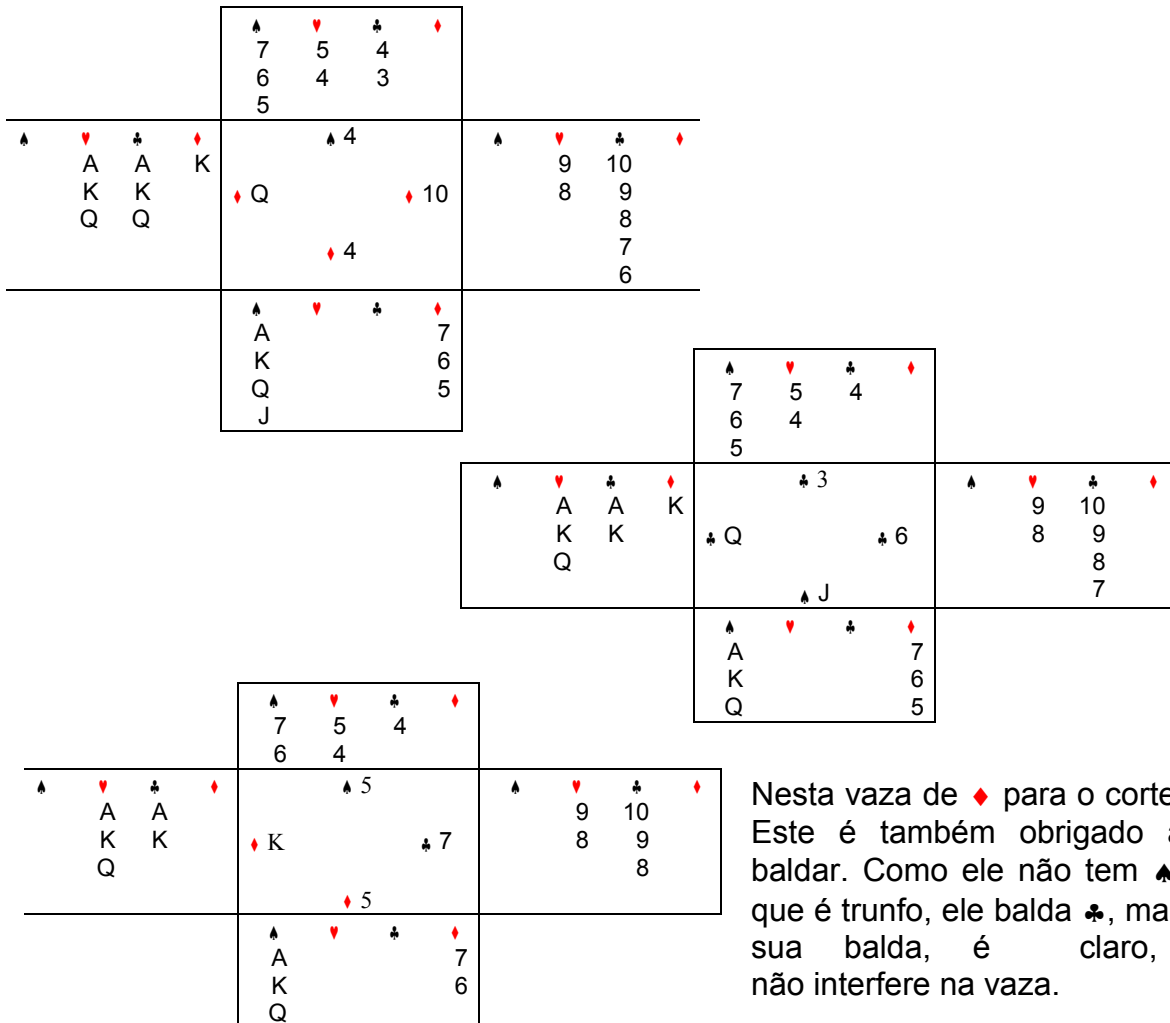
<div> <div>♠</div> <div>♥</div> <div>♣</div> <div>♦</div> </div>				<div> <div>♠</div> <div>♥</div> <div>♣</div> <div>♦</div> </div>			
A			7				
K			6				
Q			5				
J			4				
10							

<div> <div>♠</div> <div>♥</div> <div>♣</div> <div>♦</div> </div>				<div> <div>♠</div> <div>♥</div> <div>♣</div> <div>♦</div> </div>			
7	5	4					
6	4	3					
5							
4							

<div> <div>♠</div> <div>♥</div> <div>♣</div> <div>♦</div> </div>				<div> <div>♠</div> <div>♥</div> <div>♣</div> <div>♦</div> </div>			
A	A	K		♥ 3		♥ 7	♥ 10
K	K	Q		♥ J			♥ 9
Q	Q	J					♥ 8
J							♥ 7
							♥ 6

<div> <div>♠</div> <div>♥</div> <div>♣</div> <div>♦</div> </div>				<div> <div>♠</div> <div>♥</div> <div>♣</div> <div>♦</div> </div>			
A			7				
K			6				
Q			5				
J			4				
10							

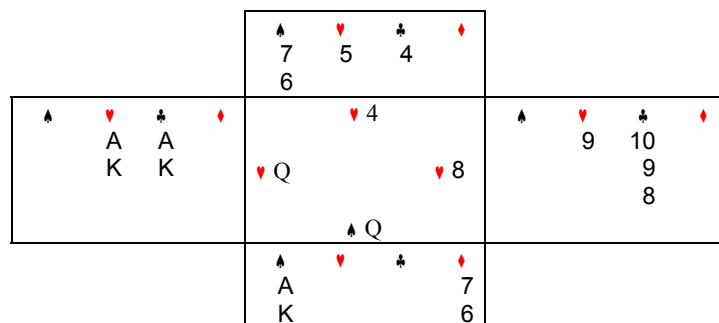
2/2006



Agora Sul joga ♥ do morto e corta na mão... você percebe algo interessante nesta posição?

Isso mesmo, só Sul tem ♦ agora.

Ele jogou ♦ 4 vezes, sempre cortando no morto. Os adversários ficaram sem suas cartas de ♦ no processo. Os ♦ de Sul agora ficaram firmes por direito próprio!



2/2006

Sul agora joga o seis de \heartsuit e Oeste tem que achar uma balda. Ele descarta o K de \clubsuit e é vez do morto jogar. Norte poderia cortar o 6 de \heartsuit , mas não precisa – a vaza já é de NS sem ajuda de trunfos. Assim, o morto baldará e NS agora têm todas as vazas.

Não importa como Sul jogue daqui para a frente a mão. As \spadesuit estão firmes e os \heartsuit também o estão. NS fizeram todas as 13 vazas. Bom marketing para o poder dos trunfos, não?

	\spadesuit	\heartsuit	\clubsuit	\diamondsuit
	7	5	4	
	6			
\spadesuit	A	\heartsuit	A	\diamondsuit
	K			
		\clubsuit	K	
				6
\spadesuit	A	\heartsuit	\clubsuit	\diamondsuit
	K			7

Vamos dar uma segunda olhada na mão como um todo. Repare em particular que NS tinham todas as cartas de \spadesuit , o naipe de trunfos.

Além disso, como Sul não tem nem \heartsuit nem \clubsuit e Norte não tem \diamondsuit , NS podem fazer todas as vazas **cortando** estes naipes laterais alternadamente. O processo não era totalmente necessário, já que os \diamondsuit de Sul tornaram-se estabelecidos.

	\spadesuit	\heartsuit	\clubsuit	\diamondsuit
	7	5	4	
	6	4	3	
	5	3	2	
	4	2		
	3			
	2			
\spadesuit	A	\heartsuit	A	\diamondsuit
	K		K	\diamondsuit
	Q		Q	\diamondsuit
	J		J	\diamondsuit
	10			
		\clubsuit		
				7
\spadesuit	A	\heartsuit	\clubsuit	\diamondsuit
	K			6
	Q			5
	J			4
	10			3
	9			2
	8			

Repare também que, fora as \spadesuit , Oeste tem TODAS as cartas altas do baralho. Ele ganharia todas as 13 vazas em sem trunfos, mas não ganha NENHUMA com \spadesuit como trunfo.

Saiba que esta é u'a mão de bridge extremamente improvável. Mãos como as de Sul (com apenas dois naipes) e de Oeste (com tantas cartas altas) são raríssimas. Mesmo o fato de a parceria ter entre si todas as 13 cartas de trunfo é algo que não se vê todo dia.

Apesar de ser muito improvável que você veja u'a mão como esta quando estiver jogando para valer, esta mão mostra o que trunfos podem realmente fazer:

A POSSE DE MUITOS TRUNFOS PELA PARCERIA FREQUENTEMENTE SE TRADUZ EM MUITAS VAZAS, AINDA MAIS QUANDO HÁ NAIPES CURTOS QUE POSSAM SER CORTADOS.

2/2006

Vimos também mãos nas quais cartas baixas em naipes longos podem ser firmadas como vazas. Esta mão mostra como também naipes curtos podem ser bons ativos. Nela Norte estava **curto** em **♦** e Sul **curto** em ambos **♣** e **♥**. O resultado foi que os adversários não conseguiram fazer vaza nestes naipes – o carteador simplesmente descartou um trunfo da mão apropriada no momento apropriado.

Terminologia de trunfos

Há diversas palavras úteis que os bridgistas usam para descrever jogadas utilizando o naipe de trunfos. A palavra **trunfo**, por exemplo, pode ser usada como substantivo, como “eu tinha um monte de trunfos” ou como verbo, em “eu trunfei a saída de **♥**”. A palavra **corte** também pode ser usada, e veremos mais adiante que podem ser usadas expressões também como **sobrecorte** ou **recorte** e **subcorte**.

Os três outros naipes que não são trunfos são chamados de **naipes laterais**. A mão que vimos utilizou-se de uma estratégia chamada de **corte cruzado**. Num corte cruzado o carteador alterna cortes entre o morto e sua mão. Veremos mais usos de corte cruzado mais tarde nesta seção.

Há também palavras que descrevem as diversas possibilidades de naipes curtos que um jogador pode ter num naipe. Quando um jogador não tem um naipe dizemos que está baldado ou zerado no naipe. O termo em inglês **void** também é popular em português. Se houver apenas uma carta num determinado naipe dizemos que o jogador tem uma **seca** ou o termo em inglês **singleton**. Duas cartas é um **doubleton** e três, um **tripleton**.

Se você acha que isso tudo não é importante para aprender, tenha em mente que

TER A TERMINOLOGIA ADEQUADA PARA SITUAÇÕES ESPECÍFICAS É ÚTIL POR AJUDAR NO RECONHECIMENTO DE SITUAÇÕES E NA APLICAÇÃO DAS TÉCNICAS E ESTRATÉGIAS ADEQUADAS QUANDO VOCÊ ESTIVER JOGANDO.

O conceito do naipe de trunfos abre um novo mundo de possibilidades quanto ao processo de fazer vazas. A melhor maneira de entender como um naipe de trunfos é útil é ver algumas situações acontecendo. A maior parte desta seção é de mãos exemplos com o naipe de trunfos estrelando. Antes de começarmos, vamos dar uma revisada do que aprendemos do naipe de trunfos até agora:

2/2006

O LEILÃO DEFINE QUE NAIPE (SE ALGUM) SERÁ O DE TRUNFOS. SE NÃO HOUVER TRUNFOS DIZEMOS QUE A MÃO SERÁ JOGADA EM **SEM TRUNFOS**.

UM JOGADOR PODE FAZER UMA VAZA SIMPLEMENTE DESCARTANDO UMA CARTA DO NAIPE DE TRUNFOS NELA (**CORTANDO**). O TRUNFO MAIS ALTO JOGADO NA VAZA DETERMINA QUEM A VENCE.

AINDA QUE HAJA UM NAIPE DE TRUNFOS, VOCÊ **TEM QUE SERVIR NAIPE** SEMPRE QUE PUDER.

SE NÃO PUDER SERVIR VOCÊ **NÃO É OBRIGADO A CORTAR EM BRIDGE**. VOCÊ PODE BALDAR NORMALMENTE UMA CARTA DE OUTRO NAIPE, MAS NESTE CASO NÃO FARÁ A VAZA.

NÃO HÁ NENHUMA REGRA ESPECIAL QUANTO A INICIAR OU NÃO UMA VAZA COM TRUNFOS. QUALQUER JOGADOR PODE INICIAR UMA VAZA DE TRUNFOS A QUALQUER INSTANTE. SE TRUNFOS FOREM INICIADOS VOCÊ TERÁ QUE SERVIR DO NAIPE DE TRUNFO.

QUANTO MAIS MELHOR SE APLICA AO NAIPE DE TRUNFO. QUANTO MAIS TRUNFOS UMA PARCERIA TIVER MAIOR A CHANCE DE FAZER MAIS VAZAS

Há muito mais a aprender sobre o naipe de trunfos nas mãos que seguem. Felizes trunfadas a você.

Exemplo 2 – tirando trunfos

Nesta mão ♥ são trunfos. Temos 6 trunfos incluindo o A e a Q.

A saída é o Valete de ♦ e o morto aparece com algumas cartas úteis, o A de ♣ e o K de ♥. Ter um Rei é geralmente bom, mas o K de trunfos é uma carta especial. É a segunda carta mais poderosa do baralho todo!

Também é bom ter o 6 de trunfos. Provavelmente não faremos vaza com esta carta, mas não só quanto mais trunfos melhor, mas se nós temos o 6, os adversários não o têm.

A primeira vaza não tem muita graça e fazemo-la em Sul.

Vamos (ah, não. De novo???) contar nossa vazas: 2 em ♦, 1 em ♣, e 3 em ♠ depois que forçarmos o A. em ♥ temos 8 cartas nas duas mãos com o AKQ. Se as ♥ estiverem 3-2 temos 6

♥	♠	♣	♦
K	5	A	6
6	4	3	5
	3		4
	2		3
			2

♦ J			
-----	--	--	--

♥	♠	♣	♦
A	K	2	A
Q	Q		K
5	J		
4	10		
3			
2			

♥	♠	♣	♦
K	5	A	6
6	4	3	5
	3		4
	2		3

♦ J	♦ 2		
	♦ K		♦ 7

♥	♠	♣	♦
A	K	2	A
Q	Q		
5	J		
4	10		
3			
2			

2/2006

vazas no naipe. Se não, temos menos que 6, conforme a distribuição das ♥ que estão fora.

Quando a mão era em sem trunfos (como todos os exemplos que vimos até agora) era boa idéia começar o mais cedo possível estabelecendo o naipe de ♠. Com um naipe de trunfos na jogada isto passa a ser perigoso. Observe.

♥ K	♠ 5	♣ A	♦ 6
6	4	3	5
	3		4
			3

Depois de fazer a vaza com o A Oeste volta ♠. “Sem problemas, eu tenho todas as ♠ altas agora”, você deve estar pensando. É mesmo? Pode haver problemas...

♥ K	♠ 5	♣ A	♦ 6
6	4	3	5
	3		4
			3

♥ K	♠ 5	♣ A	♦ 6
6	4	3	5
			4

♥ K	♠ 5	♣ A	♦ 6
6		3	5
			4

Olhe o que aconteceu: Este cortou nosso 10

de ♠

(que estaria bom se não fosse o corte), voltou ♦ para que seu parceiro cortasse e desse forma destruindo nosso A de ♦. Oeste então, sem dó nem piedade, voltou ♠ para que Este cortasse nossa Q que, antes dessa jogada, tinha cara de vaza... a próxima vaza vai ser interessante. Examinemos a mão toda após todos estes cortes de EO:

Este volta em ♦ e Sul não tem mais ♦. Parece que agora este

	♥ K	♠ 5	♣ A	♦ 6
	6			5
			3	

♠ 8	♥ J	♣ J	♦
		10	
		9	
		8	
		7	
		6	

♥ J	♦ 4	♦ 10
	♥ 2	

♠ 9	♥ K	♦ 9
	Q	8
	5	
	4	

♥ A	♠ K	♣ 2	♦
Q			
5			
4			
3			

negócio de trunfos vai finalmente jogar para o lado de NS. Algo de ruim porém acontecerá se NS cortarem com um trunfo pequeno.

2/2006

Oeste conseguiu **recortar** e fazer mais esta vaza. Ele poderia ter baldado outro naipe se quisesse, mas o **recorte** foi uma boa jogada nesta vaza em particular, já que de outra forma não faria seu J de trunfo. Além disso, a próxima vaza será particularmente desmoralizante...

Viu? Oeste volta de ♠ e Este consegue fazer seu último trunfo! NS acabou sem fazer NENHUMA vaza em ♠. Um tremendo desapontamento para quem começou com KQJ10 no naipe.

O carteador perdeu 6 vazas nesta mão, o A de ♠ e 5 cortes cruzados dos adversários. Como NS tinham originalmente 8 cartas de trunfos, EO foram capazes de fazer todos os 5 trunfos que tinham. Bom ataque!

NS farão as últimas 6 vazas que, adicionadas à sua primeira vaza de ♦ perfazem 7 na mão. Sul pode cortar qualquer volta agora sem medo de recorte (EO não têm mais trunfos), e o morto tem o Ás de ♣ para cuidar do 2 da mão.

Sem desmerecer o ataque, que foi bom bridge, mas que NS poderia ter tido um desempenho muito melhor, lá isso poderia. Lembre-se, em sua primeira tentativa, NS fizeram 7 vazas.

Voltemos a mão no instante que se apresentou nossa primeira chance de corte.

Então Este tinha voltado ♦, Sul estava void no naipe e cortou com o 2 de trunfos. Oeste recortou.

Suponha que Sul tivesse decidido cortar com o A de trunfos em vez de com o 2. nada ganha do A de trunfos, portanto Sul não precisaria se preocupar com recortes.

	♥	♠	♣	♦
	K		A	6
	6		3	5
♠	♥	♣	♦	
		J		
		10		
		9		
		8		
		7		
		6		
		♠ 5		
♠ 8			♥ 9	
		♠ K		
	♥	♠	♣	♦
	A		2	
	Q			
	5			
	4			
	3			

	♥	♠	♣	♦
	K	5	A	6
	6		3	5
				4
♠	♥	♣	♦	
8		J		
		10		
		9		
		8		
		7		
		6		
				♦ 10
	♥	♠	♣	♦
	A	A	2	
	Q			
	5			
	4			
	3			
	2			

curso de bridge para não bridgistas

2/2006

Oeste poderia, é claro, ter subcortado, mas em geral não é boa idéia fazer isto. Em geral guarda-se os trunfos para mais tarde e balda-se de outro naipe quando não se pode recortar.

Nesta mão não teria feito diferença subcortar, mas

Oeste preferiu baldar um ♣, com a esperança de fazer alguma vaza futura com seu J.

				♥	♠	♣	♦
				K	5	A	6
				6		3	5
♠	♥	♣	♦				
8	J	J					
		10			♦ 4		
		9		♠ 6			♦ 10
		8			♥ A		
		7					
				♥	♠	♣	♦
				Q	A	2	
				5			
				4			
				3			
				2			

Você percebe agora como Sul poderia jogar daqui para a frente para assegurar-se que os adversários não fariam mais vazas?

Boa! Sul deveria **tirar** esses trunfos chatos das mãos dos atacantes. Ele ficam aí usando seus trunfos para impedir que nossas cartas altas façam vaza! Está na hora de parar com isso. Sul então joga uma ♥ de sua mão para o K do morto. Os adversários agora não têm mais trunfos e não há maneira de eles fazerem mais nenhuma vaza.

				♥	♠	♣	♦
				6	5	A	6
						3	5
♠	♥	♣	♦				
8		J					
		10			♥ K		
		9		♥ J			♥ 9
		8			♥ 2		
		7					
				♥	♠	♣	♦
				Q	A	2	
				5			
				4			
				3			

NS já fizeram 3 vazas e há 6 em jogo. As nove vazas de agora são uma melhoria muito boa sobre as 7 de antes.

O conceito de tirar os trunfos dos atacantes (mais conhecido por **destrunfar**) é bom. Se NS tivessem percebido isso antes teriam feito mais vazas ainda.

Então vamos ver como. Voltemos à vaza 1 e Oeste acabou de sair com o J de ♦.

				♥	♠	♣	♦
				K	5	A	6
				6	4	3	5
					3		4
					2		3
							2
♠	♥	♣	♦				
A	J	J					
9	10	10					
8		9		♦ J			
7		8					
		7					
		6					
				♥	♠	♣	♦
				A	K	2	A
				Q	Q		K
				5	J		
				4	10		
				3			
				2			

Suponha que, depois de fazer a 1ª vaza, Sul decida destrunfar imediatamente. Na

2/2006

primeira tentativa ele tentou
firmar as ♠ antes e permitiu o
corte cruzado dos atacantes.

Como podemos ver, as ♥
estão 3-2, portanto três
rodadas do naipe esgotarão as
♥ em poder dos adversários.

Como temos o A, o K e a Q,
podemos jogar três rodadas
facilmente. Alguma idéia de
como deverá se compor a
próxima vaza?

Isso mesmo. Pequena ♥ da
mão para o Kx do morto.
Aderente à idéia de jogar antes a
carta alta da mão curta. Não
importa se o naipe é de trunfos
ou não. O Rei de trunfos então
faz a primeira vaza do naipe.

Ambos adversários serviram ♥
pequenas nesta vaza. É boa
idéia (e boa prática) aprender a
contar as cartas dos adversários
quando se joga trunfo. Até agora,
das cinco que tinham serviram
duas. Faltam 3.

Continuando o processo de tirar
trunfos percebemos que ambos
adversários servem novamente
na segunda vaza (4 trunfos que
tiramos deles).

Como eles tinham 5
originalmente ainda têm mais
um. Vamos tirá-lo.

				<div>♥♠♣♦</div> <div>K5A6</div> <div>6435</div> <div>34</div> <div>23</div>							
<div>♠♥♠♦</div> <div>AJ J</div> <div>91010</div> <div>89</div> <div>78</div> <div>67</div>								<div>♠♥♠♦</div> <div>69KQ</div> <div>8810</div> <div>59</div> <div>48</div> <div>77</div>			
				<div>♥♠♣♦</div> <div>27</div> <div>JK</div>							
				<div>♥♠♣♦</div> <div>A K 2 A</div> <div>Q Q</div> <div>5 J</div> <div>4 10</div> <div>3 3</div> <div>2 2</div>							
				<div>♥♠♣♦</div> <div>65A6</div> <div>433</div> <div>243</div>							
<div>♠♥♠♦</div> <div>AJ J</div> <div>910</div> <div>89</div> <div>78</div> <div>67</div>				<div>♠♥♠♦</div> <div>69KQ</div> <div>8810</div> <div>59</div> <div>48</div> <div>77</div>							
				<div>♥♠♣♦</div> <div>107</div> <div>K2</div>							
				<div>♥♠♣♦</div> <div>A K 2 A</div> <div>Q Q</div> <div>5 J</div> <div>4 10</div> <div>3 3</div>							
				<div>♥♠♣♦</div> <div>5A6</div> <div>433</div> <div>243</div>							
<div>♠♥♠♦</div> <div>AJ J</div> <div>910</div> <div>89</div> <div>78</div> <div>67</div>				<div>♠♥♠♦</div> <div>69KQ</div> <div>8810</div> <div>59</div> <div>48</div> <div>77</div>							
				<div>♥♠♣♦</div> <div>68</div> <div>J A</div>							
				<div>♥♠♣♦</div> <div>Q K 2 A</div> <div>5 Q</div> <div>4 J</div> <div>3 10</div>							

2/2006

A Q tira o último trunfo, que por acaso estava com Este. Oeste descarta pequeno ♣ e o morto, pequeno ♦. E agora?

Agora que acabou o estoque de trunfos dos adversários está na hora de trabalhar nos naipes laterais. O maior potencial é do naipe de ♠, então Sul o joga até caçar o A de Oeste e, dali para a frente, não dá mais

vaza, pois tem o A de ♣, o A de ♦, três ♠ firmes e todos os trunfos que sobram. NS fazem dessa forma 6 ♥, 3 ♠, 2 ♦ e 1 ♣: 12 vazas. Bem melhor que as nove que fizeram ao tirar trunfos mais tarde e muuuuuuuuuuito melhor que fizeram quando não mexeram nos trunfos, deixando que EO se esbaldassem com seus trunfinhos vagabundos.

Alguns pontos importantes ficam para análise nesta mão.

Primeiramente, a escolha de Oeste de sair com sua seca de ♦. UMA SECA EM NAIPE LATERAL É UMA ESCOLHA INTERESSANTE DE SAÍDA QUANDO A MÃO É JOGADA EM TRUNFOS.

Uma vez jogada sua seca, Oeste fica baldado no naipe de ♦. Tem portanto uma chance de cortar o naipe se ele for jogado antes que se destrunfe a mão. Nesta mão o carteador não precisava se preocupar com a seca em Oeste desde que tirasse trunfos antes, mas o conceito de sair de seca continua valendo.

Lembra-se do conceito de sair no naipe mais longo (♣, neste caso) quando a mão era jogada em sem trunfos? Permanece bom.

SAIR COM SEU NAIPE MAIS LONGO É FREQUENTEMENTE A MELHOR OPÇÃO EM SEM TRUNFOS, MAS CONSIDERE SEMPRE A POSSIBILIDADE DE SAIR DE NAIPE CURTO CONTRA CONTRATOS DE TRUNFO – VOCÊ PODERÁ FAZER VAZAS MAIS TARDE COM CORTES.

Enquanto estamos no assunto de saídas, vejamos o que poderia ter acontecido se Oeste tivesse saído com seu A de ♠. Lembre-se que dissemos que saídas de A solitário (sem a companhia de K e Q) contra sem trunfos era mais ou menos bobagem.

				♥	♠	♣	♦				
					5	A	6				
					4	3	5				
					3		4				
					2						
♠	♥	♣	♦					♠	♥	♣	♦
A		J						6		K	Q
9		10			♥ 3					Q	10
8		9		♠ 6			♥ 9			5	9
7		8			♥ Q					4	8
		7									7
				♥	♠	♣	♦				
				5	K	2	A				
				4	Q						
				3	J						
					10						

2/2006

Na saída de A de ♠ parece que Oeste nos fez um favor estabelecendo 3 vazas de ♠ de graça em nossa mão, mas Este agora ficou baldado em ♠! Quando Oeste jogar o naipe de novo Este cortará e uma de nossas vazas de ♠ virará fumaça. Faremos o resto das vazas, porque não haverá mais entradas na mão de Oeste, mas “o resto” agora estará limitado a 11, já que os chatos dos adversários fizeram as primeiras duas. 12 vazas não serão mais possíveis. Nesta mão, a melhor saída para Oeste seria realmente o A de ♠.

Ainda que o A de ♠ seja a melhor saída nesta mão, a de seca de ♦ ainda é recomendada. Embora a saída de A seja um pouco melhor em contratos de trunfos do que contra os de sem trunfos, pela possibilidade de corte pelo parceiro, saídas de Axxxx realmente não são tão boas. A experiência mostra que sair de “Ás pelado¹⁸” tende a perder mais do que ganhar vazas, mesmo contra contratos de trunfos.

Esta mão também mostrou nossa primeira visão de recorte e subcorte. O recorte é geralmente recomendável enquanto que o subcorte é normalmente não bom (balde de naipe lateral). E veja que na frase anterior não usamos **sempre** ou **nunca**.

JOGADORES DE BRIDGE PODEM ESCOLHER RECORTAR OU SUBCORTAR SE QUISEREM. O RECORTE É GERALMENTE RECOMENDADO ENQUANTO QUE O SUBCORTE TENDE A DESPERDIÇAR UM TRUNFO.

Outra lição desta mão é que os trunfos são uma arma tão eficiente para o ataque quanto para o carteador. Os adversários cortaram cruzado varias vazas quando o carteador não foi cuidadoso.

AMBOS OS LADOS PODEM UTILIZAR TRUNFOS PARA FAZER VAZAS. OS ATACANTES TENTAM FAZER O MAXIMO DE VAZAS QUE SEUS TRUNFOS PERMITIREM ENQUANTO QUE O CARTEADOR TENTA IMPEDI-LOS DISTO.

A melhor maneira do carteador neutralizar o poder de corte do ataque é destrunfando. em diversas mãos de trunfos, uma das prioridades do carteador é destrunfar o ataque. Destrunfar EO foi a lição principal desta mão.

DESTRUNFAR O ATAQUE É UMA MANEIRA EXCEPCIONAL DE IMPEDI-LOS DE CORTAR.

¹⁸ sem acompanhantes

2/2006

Aqui está o naipe de trunfos que acabamos de ver:

	K6	
J10		987
	AQ5432	

Como nem Este nem Oeste tinha mais de 3 trunfos, as jogadas de A, K e Q foram suficientes para tirar *todos* os trunfos do ataque.

Se um dos atacantes tivesse recebido 4 trunfos originalmente as três rodadas não teriam exaurido um deles. Mais do que isso. O trunfo remanescente com EO, que em conjunto tinham o J10987 de trunfos, teria sido promovido a trunfo maior, de forma que teria feito uma vaza 100%. Neste caso teria sido má idéia destrunfar?

Caso um dos atacantes tivesse 4 trunfos ele teria uma vaza certa de trunfo tendo o carteador destrunfado ou não. Na última mão, destrunfar ainda teria sido correto, pois limitaria os adversários à única vaza de trunfos que eles definitivamente tinham. Se não destrunfasse, o carteador poderia permitir mais do que uma vaza de trunfos por cortes.

OS JOGADORES DE BRIDGE CHAMAM A ISSO **VAZA NATURAL DE TRUNFO**. NÃO HÁ FORMA DE IMPEDIR UM ADVERSÁRIO DE FAZER UMA VAZA NATURAL DE TRUNFO.

Mesmo com trunfos 4-1 mas se Sul tiver o J do naipe, quatro rodadas destrunfarão os adversários da mesma forma.

Exemplo 3 – cortando perdedoras no morto

Aqui está outra mão interessante em que o gerenciamento de trunfos é vital. Desta vez o trunfo é ♦. Sul tem 6 ♦ sólidos com exceção do A e o morto tem 2 cartas pequenas de ♦. Oeste sai com o A de ♠. Imagine como você jogaria esta mão como carteador.

♦	♠	♥	♣
7	7	4	6
2	6	3	5
	5		4
	4		3
			2
♠ A			
♦	♠	♥	♣
K	3	A	A
Q	2	K	K
J		2	
10			
9			
8			

2/2006

Parece que não temos muitas decisões importantes a tomar na 1ª vaza, de modo que não precisamos gastar muito fosfato agora.

O A de Oeste faz a 1ª vaza enquanto todos servem ♠ pequenas. A 2ª vaza é uma repetição da primeira. Na 3ª vaza, aí sim temos uma decisão a tomar. Na jogada do Q de ♠, cortamos ou baldamos da mão?

<div> <div> <div>♦</div> <div>♠</div> <div>♥</div> <div>♣</div> </div> <div> <div>7</div> <div>7</div> <div>4</div> <div>6</div> </div> <div> <div>2</div> <div>6</div> <div>3</div> <div>5</div> </div> <div> <div>5</div> <div></div> <div></div> <div>4</div> </div> <div> <div></div> <div></div> <div></div> <div>3</div> </div> <div> <div></div> <div></div> <div></div> <div>2</div> </div> </div>	<div> <div>♦</div> <div>♠</div> <div>♥</div> <div>♣</div> </div> <div> <div>7</div> <div>7</div> <div>4</div> <div>6</div> </div> <div> <div>2</div> <div>6</div> <div>3</div> <div>5</div> </div> <div> <div></div> <div></div> <div></div> <div>4</div> </div> <div> <div></div> <div></div> <div></div> <div>3</div> </div> <div> <div></div> <div></div> <div></div> <div>2</div> </div>
--	--

Devemos cortar. Não há motivo para deixar que Oeste faça a vaza da Q de ♠. Esta é uma das grandes coisas a respeito de trunfos:

TRUNFOS PODEM SER USADOS PARA EVITAR QUE OS ADVERSÁRIOS FAÇAM VAZAS EM SEUS NAIPE LONGOS. EM SEM TRUNFOS SÃO

NECESSÁRIAS CARTAS ALTAS COMO **PEGAS** NOS NAIPE DOS ADVERSÁRIOS. ISTO NÃO PRECISA ACONTECER HAVENDO UM NAIPE DE TRUNFOS NA PARADA.

<div> <div>♦</div> <div>♠</div> <div>♥</div> <div>♣</div> </div> <div> <div>7</div> <div>7</div> <div>4</div> <div>6</div> </div> <div> <div>2</div> <div></div> <div>3</div> <div>5</div> </div> <div> <div></div> <div></div> <div></div> <div>4</div> </div> <div> <div></div> <div></div> <div></div> <div>3</div> </div> <div> <div></div> <div></div> <div></div> <div>2</div> </div>	<div> <div>♠ Q</div> <div>♠ 6</div> <div>♠ 10</div> </div> <div> <div>♠ 8</div> </div>	<div> <div>♦</div> <div>♠</div> <div>♥</div> <div>♣</div> </div> <div> <div>K</div> <div></div> <div>A</div> <div>A</div> </div> <div> <div>Q</div> <div></div> <div>K</div> <div>K</div> </div> <div> <div>J</div> <div></div> <div>2</div> <div></div> </div> <div> <div>10</div> <div></div> <div></div> <div></div> </div> <div> <div>9</div> <div></div> <div></div> <div></div> </div>
---	--	--

Mesmo sem o Ás, nosso naipe de trunfos é muito bom. O A de trunfos é sempre uma vaza natural, mas podemos forçá-lo para fora. Os trunfos restantes de Sul deverão ser suficientes para destrunfar. A tirada de trunfos funcionou muito bem na mão anterior, ao prevenir que os adversários fizessem vazas cortando nossas ganhadoras. Vejamos como destrunfar funciona nesta mão. numa tentativa de tirar sucesso quando Este seu A.

<div> <div>♦</div> <div>♠</div> <div>♥</div> <div>♣</div> </div> <div> <div>7</div> <div>7</div> <div>4</div> <div>6</div> </div> <div> <div></div> <div></div> <div>3</div> <div>5</div> </div> <div> <div></div> <div></div> <div></div> <div>4</div> </div> <div> <div></div> <div></div> <div></div> <div>3</div> </div> <div> <div></div> <div></div> <div></div> <div>2</div> </div>	<div> <div>♦ 2</div> <div>♦ A</div> </div> <div> <div>♦ 3</div> <div>♦ K</div> </div>	<div> <div>♦</div> <div>♠</div> <div>♥</div> <div>♣</div> </div> <div> <div>Q</div> <div></div> <div>A</div> <div>A</div> </div> <div> <div>J</div> <div></div> <div>K</div> <div>K</div> </div> <div> <div>10</div> <div></div> <div>2</div> <div></div> </div> <div> <div>9</div> <div></div> <div></div> <div></div> </div>
--	---	--

Jogamos o K de ♦ o A e temos faz a vaza com

<div> <div>♦</div> <div>♠</div> <div>♥</div> <div>♣</div> </div> <div> <div>7</div> <div>7</div> <div>4</div> <div>6</div> </div> <div> <div></div> <div></div> <div>3</div> <div>5</div> </div> <div> <div></div> <div></div> <div></div> <div>4</div> </div> <div> <div></div> <div></div> <div></div> <div>3</div> </div> <div> <div></div> <div></div> <div></div> <div>2</div> </div>	<div> <div>♠ J</div> </div>	<div> <div>♦</div> <div>♠</div> <div>♥</div> <div>♣</div> </div> <div> <div>Q</div> <div></div> <div>A</div> <div>A</div> </div> <div> <div>J</div> <div></div> <div>K</div> <div>K</div> </div> <div> <div>10</div> <div></div> <div>2</div> <div></div> </div> <div> <div>9</div> <div></div> <div></div> <div></div> </div>
--	-----------------------------	--

Lembre-se que estamos tentando adquirir o hábito de contar os trunfos dos atacantes. Eles começaram com 5 cartas no naipe e 2 já foram jogadas. Oeste volta com o J de ♠ e podemos cortar de novo. Há risco de recorte?

Se você estivesse prestando atenção à mão, saberia que Oeste está void em ♠ agora. Havia originalmente 4 ♠ no morto e 2 na mão, o que deixava 7 para os adversários.

2/2006

Foram jogadas três rodadas do naipe, na qual servimos nas duas primeiras e cortamos a terceira. Portanto 11 ♠ já tinham sido jogadas. O 7 do morto e o J de Este são as duas últimas ♠ do baralho. Oeste com certeza não tem mais ♠.

Dá um pouco de trabalho perceber que Oeste não tem mais ♠. É mais fácil perceber que não há risco de recorte.

Os trunfos de Sul eram originalmente sólidos com exceção do A. agora que o A já está fora, não há mais nenhum trunfo fora que ganhe de qualquer dos trunfos de Sul.

Podemos então cortar o J de ♠ sabendo que Oeste não pode recortar. Ele como previsto descarta uma ♥.

Prosseguindo com nosso plano original de tirar trunfos jogamos a Q de ♦ e Oeste descarta outra ♥. Parece que os trunfos estão mal distribuídos. Quantos trunfos Este tem ainda e porque isto pode ser um problema?

♦ 7	♠	♥ 4	♣ 6
		3	5
			4
			3
			2
♥ 7	♠ 7		♠ J
	♦ 9		
♦ Q	♠	♥ A	♣ A
J		K	K
10		2	

Lembre-se que começamos com 8 cartas de ♦ entre Norte e

♦	♠	♥	♣
		4	6
		3	5
			4
			3
			2
♥ 8	♦ 7		♦ 4
	♦ Q		
♦ J	♠	♥ A	♣ A
10		K	K
		2	

♦	♠	♥	♣
		4	6
		3	5
			4
			3
♥ 9	♠ 2		
	♦ J		♦ 5
♦ 10	♠	♥ A	♣ A
		K	K
		2	

♦	♠	♥	♣
		4	6
		3	5
			4
♠ 10	♠ 3		♦ 6
	♦ 10		
♦	♠	♥ A	♣ A
		K	K
		2	

Sul, deixando 5 para os adversários. Eles já serviram 2 cartas de ♦, e têm 3, e todas com Este.

Até aí tudo bem. Este servirá nesta e nas próximas 2 vazas, e isso deve esgotar seus trunfos.

O J de ♦ vem em seguida, tirando o penúltimo trunfo de Este, e o 10 acaba com os trunfos de Este, **mas também acaba com os nossos!**

Por sorte isso não é problema, porque temos ainda 4 vazas firmes na mão: os AK (chamamo-los de **casais**) de ♥ e ♣.

Fizemos ao todo então 5 vazas de trunfos (nossas seis originais menos o A) e os casais de ♥ e ♣: 9 vazas.

Nada mau considerando que muitas cartas altas estavam com os adversários. Só que... vamos dar uma olhada na mão que acabamos de jogar.

2/2006

Antes de mais nada considere a saída de Oeste. Lembra-se do que foi dito a respeito de sair com A em mãos de trunfo?

APRENDEMOS QUE A
SAÍDA DE A “PELADO” É
NORMALMENTE UMA
ESCOLHA RUIM DE SAÍDA,
TRUNFO OU SEM
TRUNFO. A PALAVRA
CHAVE É “PELADO”.

Nesta mão o A de Oeste

8

 estava muito bem acompanhado, não só pelo K, mas também pela Q. estas cartas de apoio fazem da saída de A uma excelente saída.

SAIR DE AK CONTRA CONTRATOS DE TRUNFO É MUITO BOM. FICA MELHOR AINDA QUANDO A Q ESTÁ PRESENTE.

Dê também uma olhada nos trunfos de Este. A despeito da divisão 4 a 1 e do A faltante, conseguimos limitar nossas perdedoras de trunfo em 1, o A, que é uma vaza natural de trunfos impossível de perder.

Pudemos tirar os trunfos de EO ,mesmo dando a eles a mão uma vez e tendo que cortar duas ♠ na mão porque os trunfos de Sul eram longos e muito bons (sólidos).

VÁ APRENDENDO A COMPREENDER O POTENCIAL DE VAZAS DE NAIPES DE TRUNFOS COMO O DE SUL.

Quando a mão contém um naipe de trunfos, é normal olharmos as vzas **perdedoras** assim como as ganhadoras, o que estivemos fazendo até agora.

Nesta mão Sul tem 4 perdedoras óbvias, as duas espadinhas, o A de trunfos e o 2 de ♥. Você percebe uma forma de transformar uma destas perdedoras numa décima ganhadora?

Vamos por eliminação. Nada a fazer com o A de trunfos. Esse faz vaza sempre. Também não dá para evitar as perdedoras em ♠. A única coisa que dá para fazer com elas é servi-las enquanto os adversários fazem as vazas de ♠. Mas e o 2 de ♥? Temos mesmo que perder esta vaza?

				<div>♠ 7 2</div> <div>♥ 7 6 5 4</div> <div>♦ 4 3</div> <div>♣ 6 5 4 3 2</div>				
<div>♠ A K Q</div>	<div>♥ Q J 10 9 8 7</div>	<div>♣ Q J 10</div>	<div>♦ 3</div>		<div>♠ J 10 9 8</div>	<div>♥ 6 5</div>	<div>♣ 9 8 7</div>	<div>♦ A 6 5 4</div>
				<div>♠ K Q J 10 9 8</div> <div>♥ 3 2</div> <div>♦ A K 2</div> <div>♣ A K</div>				

curso de bridge para não bridgistas

2/2006

Dê uma olhada nas ♥ de Norte. O morto tem um doubleton de ♥ no AK de Sul. O fato do morto estar relativamente curto em ♥ lhe dá alguma idéia?

Se jogarmos o A e o K de ♥, o morto ficará baldado no naipe. Sul então poderá jogar o 2 de ♥ e cortá-lo no morto. Desta forma não precisaremos conceder a vaza do 2 de ♥.

Um probleminha com este plano é que não tiraremos trunfos logo de cara. Ao tirarmos trunfos, removeremos também os trunfos do morto, e não sobrá nada lá para o futuro corte de ♥. Mas só porque o plano de corte de ♥ atrasa a tirada de trunfos não faz dele um plano ruim.

Há muitas mãos de bridge em que a melhor estratégia do carteador é postergar a tirada de trunfos. Esta é uma destas mãos. Repare como podemos fazer uma

vaza a mais com o plano de ♥...

Oeste sai, como antes, em ♠, e continua ♠ na vaza 2. Ele insiste com a Q de ♠ e nós cortamos em Sul. Ainda bem que temos trunfos. É hora de

fazermos algo a respeito do 2 de ♥.

fazemos algo a respeito do 2
de ♥.

2/2006

Batemos A e K de ♥ em qualquer ordem, e...

<p>♠ ♥ ♣ ♦</p> <p>Q Q 3</p> <p>J J</p> <p>10 10</p> <p>9</p> <p>8</p>	<p>♦ ♠ ♥ ♣</p> <p>7 7 4 6</p> <p>2 5</p> <p>4</p> <p>3</p> <p>2</p>	<p>♠ ♥ ♣ ♦</p> <p>J 5 9 A</p> <p>8</p> <p>7</p> <p>6</p> <p>5</p> <p>4</p>	<p>Eliminamos as ♥ do morto. Nosso plano está indo muito bem. Estamos prontos para cortar nosso dois de ♥ no morto.</p>
<p>♦ ♠ ♥ ♣</p> <p>K K A</p> <p>Q 2 K</p> <p>J</p> <p>10</p> <p>9</p>	<p>♦ ♠ ♥ ♣</p> <p>7 7 6</p> <p>2 5</p> <p>4</p> <p>3</p> <p>2</p>	<p>♠ ♥ ♣ ♦</p> <p>Q Q 3</p> <p>J J</p> <p>10 10</p> <p>9</p>	
<p>♠ ♥ ♣ ♦</p> <p>Q Q 3</p> <p>J J</p> <p>10 10</p> <p>9</p>	<p>♦ ♠ ♥ ♣</p> <p>7 7 6</p> <p>2 5</p> <p>4</p> <p>3</p> <p>2</p>	<p>♠ ♥ ♣ ♦</p> <p>J 9 A</p> <p>8</p> <p>7</p> <p>6</p> <p>5</p> <p>4</p>	<p>Jogamos o 2, Oeste serve e...? Podemos cortar com o 2 ou com o 7 de trunfos. O que vai ser? Ambos trunfos do morto são pequenos. Faz diferença se</p>
<p>♦ ♠ ♥ ♣</p> <p>K K A</p> <p>Q 2 K</p> <p>J</p> <p>10</p> <p>9</p>	<p>♦ ♠ ♥ ♣</p> <p>7 7 6</p> <p>2 5</p> <p>4</p> <p>3</p> <p>2</p>	<p>♠ ♥ ♣ ♦</p> <p>Q Q 3</p> <p>J J</p> <p>10 10</p> <p>9</p>	

cortamos com o 2 ou com o 7? Vendo as 4 mãos podemos ver que Este está também baldado em ♥, de modo que pode recortar o corte do morto. Se cortarmos com o 2 do morto, não mais perdemos uma vaza com o 2 de ♥, porém perdemos uma vaza de recorte (Este recortaria de 4, 5 ou 6). Como perderemos certamente a vaza do Ás de trunfos (não dá para **não perder** do Ás de trunfos). Faremos neste caso 9 vazas também, o mesmo que fizemos quando tiramos trunfos. O problema é que, neste segundo exemplo, em vez de darmos o 2 de ♥ demos um trunfo pequeno aos adversários, o que resulta na quarta vaza deles da mesma forma.

É bom então que tenhamos aprendido uma valiosa lição do que acabamos de ver:

SE FOR POSSÍVEL UM RECORTE, CORTE COM O MAIOR TRUNFO QUE VOCÊ PUDE.

2/2006

Vamos tentar isso, nesta mão. Voltemos ao instante do corte: imagine que cortemos com o 7 de ♦ do morto. Devido aos trunfos de Este, ele só pode recortar esta vaza agora com o Ás. Qualquer coisa que Este fizer agora teremos dez vazas. Confira: 5 ♦, 2 ♥, 2 ♣ e um corte se Este não recortar ou 6 ♦, 2 ♥ e 2 ♣ se ele recortar. A perdedora de ♥ sumiu! Ou foi recortada com o Ás, que seria uma perdedora natural ou o 7 de ♦ fez uma vaza que não fez das outras duas vezes.

				♦ 7	♠ 7	♥	♠ 6
				2			5
							4
							3
							2
♠	♥	♠	♦				
Q	Q		3	♥ 9		♠ J	♥ 9
J	J				♥ 2		♠ 8
10	10						7
							♠ A
							6
							5
							4
				♦ K	♠	♥	♠ A
				Q			K
				J			
				10			
				9			

Os adversários só fazem três vazas quando o corte for com o 7 de ♦: duas ♠ nas duas 1^{as} vazas e o Ás de trunfos, e nós fazemos 10, uma a mais que antes.

Esta mão foi um exemplo de *não* destrunfar logo de cara. Precisamos de um trunfo no morto (especificamente o 7) para cortar o 2 de ♥. Este sempre faria seu A de ♦ e não importou se foi com um recorte ou não. O tratamento dado ao 2 de ♥ permitiu 10 vazas, uma a mais que quando Sul destrunfou imediatamente.

Vamos agora dar uma chance aos coitados dos adversários só para ver como fica.

Suponha que, depois das duas primeiras vazas de ♠, Oeste, em vez de jogar mais uma ♠ tivesse jogado ♦. Agora Este teria tido a oportunidade de jogar A de ♦ e ♦ destrunfando o morto e não permitindo o corte de ♥. Lá vamos nós perder 4 vazas outra vez, mas desta vez não é por termos jogado mal. Os adversários é que atacaram muito bem.

É boa etiqueta à mesa parabenizar os adversários por seu bom ataque, mesmo quando isto nos custa uma vaza. Oeste mudou o ataque para trunfos com precisão na 3^a vaza e Este cooperou ao bater seu A e voltar trunfos. Como resultado deste super ataque os trunfos do morto foram exauridos antes que pudessemos cortar nosso 2 de ♥. Fica então claro que esse negócio de destrunfar não é monopólio do carteador.

EM ALGUMAS MÃOS DE BRIDGE É O ATAQUE, EM VEZ DO CARTEADOR, QUE DEVERIA DESTRUNFAR.



2/2006

Nem sempre é fácil saber a que lado interessa mais destrunfar rapidamente. Nesta mão o naipe de ♥ era o motivo pelo qual o carteador deveria deixar para destrunfar mais tarde.

UM BOM MOTIVO PARA O CARTEADOR ATRASAR O DESTRUNFE É A PRESENÇA DE POTENCIAL DE CORTE NO MORTO. OS ATACANTES É QUE TÊM QUE SE PREOCUPAR EM DESTRUNFAR NESTES CASOS.

Nestas mãos em particular é fácil de ver porque o ataque, e não o carteador, deveria atacar trunfos rapidamente.

O MORTO TEM MENOS CARTAS DE ♥ QUE A MÃO E O 2 DE ♥ É UMA PERDEDORA. ALÉM DISSO, O MORTO NÃO TEM MUITOS TRUNFOS. DUAS RODADAS OS REMOVERÃO.

Nas próximas mãos veremos outros motivos para o carteador não tirar trunfos imediatamente. Antes disso, há outras lições importantes a aprender com esta mão.

Mesmo nesta mão havia algum perigo em não tirar trunfos imediatamente. Se as ♥ estivessem distribuídas 7-1 em vez de 6-2 como estavam, ao jogar a 2ª rodada do naipe Este cortaria com um trunfo pequeno e, para piorar as coisas, ainda jogaria A de ♦, ♦ de modo que não só não teríamos tido **tempo** para cortar nosso 2 de ♥ como também nosso K de ♥ seria cortado. Nossas 9 vazas “seguras” originais teriam se transformado em 8 porque tentamos fazer mais uma...

Isto significa que o carteador jogou mal ao tentar fazer 10 vazas?

Não. A jogada de AK de ♥ para fazer uma vaza adicional perde se as ♥ estiverem 7-1 ou 8-0, mas ganha com todas as demais distribuições do naipe. No apêndice final a esta apostila você encontrará as probabilidades de encontrar as diversas distribuições dos naipes com os adversários. Por agora, esta regra deve ajudar:

QUANDO O CARTEADOR E O MORTO TÊM EM CONJUNTO 6 OU MENOS CARTAS DE UM DETERMINADO NAIPE, É POUCO PROVÁVEL QUE UM ATACANTE TENHA UMA SECA OU UM VOID.

Nesta mão que vimos o carteador e o morto tinham 5 cartas no naipe de ♥ em conjunto. Caso as ♥ estivessem realmente 7-1 ou 8-0 seria um tremendo azar. O carteador acertou ao tentar fazer a 10ª vaza.

Então postergar destrunfar nesta mão teve algum risco, mas era um bom risco. Tentar aquele corte no morto ganha mais vezes do que perde.

2/2006

OS NAIPES TENDEM A SE DIVIDIR MAIS OU MENOS HOMOGENEAMENTE. A DIVISÃO 7-1 É BASTANTE IMPROVÁVEL. A DIVISÃO 4-1 DOS **♦** TAMBÉM É ABAIXO DA MÉDIA. 5 CARTAS TENDEM A DIVIDIR 3-2, E NÃO 4-1 OU 5-0.

Exemplo 4 – outro motivo para postergar tirar trunfos

Aqui está outra mão em que seria errado tirar trunfos imediatamente. Trunfo é **♠** desta vez. O morto tem apenas uma carta de trunfo, mas os 6 trunfos de Sul são muito fortes. Só falta a Q.

♠	♦	♣	♥
2	K	Q	7
	5	2	6
	4		5
	3		4
	2		3
K♥			
♠	♦	♣	♥
A	A	A	A
K		K	2
J		J	
10		10	
9			
8			

A saída de Oeste é o K de **♥**. Como você cartearia? Você percebe porque é errado tirar trunfos rapidamente?

♠	♦	♣	♥
2	K	Q	7
	5	2	6
	4		5
	3		4
	2		
♥ 3			
K♥			
♥ A			
8			
♠	♦	♣	♥
A	A	A	2
K		K	
J		J	
10		10	
9			
8			

A primeira coisa que temos que fazer é vencer a 1ª vaza com o A. Há mãos em que é correto **fiar** a primeira vaza, mas não é uma delas. Não há nenhum motivo válido para deixar que o K de **♥** faça a 1ª vaza. A saída de Oeste expôs o 2 como perdedora de **♥** na mão. Seria ótimo poder cortar este 2 no morto, mas ele tem **♥** demais para este plano dar certo.

Para nossa sorte, os demais naipes são sólidos. Sul tem o Ás seco de **♦**, portanto sem perdedoras no naipe, e a Q de **♣** do morto complementa muito bem o AKJ10 da mão. Há uma possível perdedora de **♠** na medida em que a Q está com os adversários. Existem duas formas de evitar esta perdedora de trunfos. Quando finalmente decidirmos tirar trunfos, poderemos sempre jogar A e K na esperança de caçar a Q segunda. Alternativamente podemos finessar contra a digna senhora. Qual plano você acha que é o melhor¹⁹?

¹⁹ dica: 8 sempre, 9 nunca

2/2006

8 sempre se aplica ao naipe de ♠ desta mão porque NS têm entre si 7 cartas do naipe, e a Q é a única carta relevante em seu poder.

Concluimos então que a finesse é o melhor plano para caçar a Q de ♠.

Lembre-se que aprendemos ser boa idéia bater ou o A ou o K antes da finesse, mas no caso desta mão se assim o fizermos perderemos a única carta do naipe, perdendo junto com ela a possibilidade de finesse.

É ÓTIMO FINESSAR CONTRA A Q NA 2ª VOLTA DO NAIPE, MAS NEM SEMPRE É POSSÍVEL. NESTES CASOS A FINESSE DE 1ª RODADA DEVE SER USADA.

Quando formos tirar trunfos deveremos jogar ♠ do morto. Como o morto tem apenas uma carta faremos a finesse na primeira rodada do naipe (que será a única feita a partir do morto).

Como queremos fazer a finesse de ♠ na 1ª volta, a iniciativa deve estar no morto. Das duas cartas altas que o morto tem como possíveis entradas, só podemos realmente usar a Q de ♣, porque não possuímos ♦ pequeno para usar o K de ♦ como entrada.

Suponha então que ganhemos a vaza de saída com o A de ♥ e joguemos ♣ para o morto, como no diagrama. Você acha que já está mesmo na hora de entrar no morto?

♠	♦	♣	♥
2	K	2	7
	5		6
	4		5
	3		4
	2		
♠ Q			
♠ 3			♠ 6
♠ 10			
♠	♦	♣	♥
A	A	A	2
K		K	
J		J	
10			
9			
8			

A seca de ♠ do morto é jogada para a finesse no naipe.

♠	♦	♣	♥
	K	2	7
	5		6
	4		5
	3		4
	2		
♠ 3		♠ 2	
		♠ J	
♠	♦	♣	♥
A	A	A	2
K		K	
10		J	
9			
8			

Como podemos ver, a finesse funcionou. Ótimo. Prosseguindo no exercício de contar os trunfos dos adversários constatamos que, dos 6 que tinham originalmente, 2 já foram jogados. Faltam 4 incluindo a Q, que certamente está com Este, pois Oeste a teria jogado na vaza passada se a tivesse. Não há mais como entrar no morto daqui para a frente (ainda que houvesse, o morto não teria mais trunfos pequenos para que pudéssemos repetir a finesse), de modo que vamos ter que jogar trunfos da mão.

No A de ♠, ambos adversários jogam trunfos pequenos (já foram 4 dos 6 originais então), mas a Q não aparece.

♠	♦	♣	♥
	K	2	7
	5		6
	4		5
	3		
	2		
♠ 4		♥ 4	
		♠ A	
♠ 6			
♠	♦	♣	♥
K	A	A	2
10		K	
9		J	
8			

2/2006

Como agora há dois trunfos na rua, esperamos que estejam um com cada adversário, que é a única forma de não darmos vaza para a Q. jogamos o K de trunfo e...

Oeste descarta um ♣. Droga. Este ainda tem Qx na mão. A Q estava bem guardada demais. Não havia meios de evitar dar uma vaza de ♠.

Bem, é isso aí. Temos que dar uma vaza para a Q de ♠ e é claro que nosso 2 de ♥ não faz vaza. Fora estas duas, faremos 11 vazas na mão. Podemos neste momento ou jogar trunfo para dar já a maldita Q ou podemos seguir jogando ganhadoras em nossos naipes laterais até Este cortar. O conceito de deixar um trunfo alto para fora e jogar vazas firmes laterais é importante em bridge e em diversas mãos muito útil.

É NORMALMENTE RAZOÁVEL DEIXAR OS ADVERSÁRIOS COM O TRUNFO ALTO E JOGAR GANHADORAS LATERAIS. JOGAR UMA RODADA FINAL DE TRUNFOS É DESNECESSÁRIO NESTA SITUAÇÃO.

Jogamos bem?

Vamos dar uma olhada na mão inteira.

Olhe para como estão os trunfos. Oeste começou com 2 e Este com 4, incluindo a Q. o fato de a Q estar flanqueada por três cartas pequenas significou que havia necessidade de duas finesses para que não perdêssemos vaza no naipe. Nesta mão era-nos impossível

finessar 2 vezes, portanto a Q teria que fazer uma vaza. 8 sempre nos deu a diretriz de como negociar os trunfos nesta mão, nesta distribuição em particular não havia como impedir que Este fizesse uma vaza de trunfos. Sua Q era uma vaza natural de trunfos nesta mão.

Repare também na saída de Oeste, o K de ♥. É uma boa saída contra trunfos quando a Q está por trás. Veja como funcionou bem nesta mão, embora Sul tivesse o A de ♥. A saída estabeleceu uma vaza de ♥ que poderia ser feita assim que os adversários pegassem a mão. O J e o 10 fazem com que a saída fosse ainda mais atraente, mas devida à distribuição da mão, a Q era suficiente.

♠	♦	♣	♥
	K	2	7
	5		6
	4		
	3		
	2		
♥ 5			
♠ 4			♠ 7
♠ K			
♠	♦	♣	♥
10	A	A	2
9		K	
8		J	

	♠	♦	♣	♥
	2	K	Q	7
		5	2	6
		4		5
		3		4
		2		3
♠	♥	♣	♦	
4	K	5	Q	
3	Q	4	J	
	J	3	10	
10				
♠	♦	♣	♥	
A	A	A	A	
K		K	2	
J		J		
10		10		
9				
8				

2/2006

UM NAIPE LATERAL DE KQ É UMA SAÍDA BOA CONTRA CONTRATOS COM TRUNFOS. QUANTO MAIS FORTES FOREM AS CARTAS PEQUENAS, MAIS ATRAENTE SERÁ A SAÍDA.

A saída de Oeste estabeleceu nosso 2 de ♥ como uma perdedora imediata, significando que assim que os adversários pegarem a mão eles terão uma vaza de ♥.

♠	♥	♣	♦	♠	♥	♣	♦	♠	♥	♣	♦
2	K	Q	7	Q	9	9	8	Q	9	9	8
5	5	2	6	7	8	8	7	7	8	8	7
4			5	6		7	6	6		7	6
3			4	5		6		5		6	
2			3	4		5		4		5	
			2	3		4					
♠	♥	♣	♦	♠	♥	♣	♦	♠	♥	♣	♦
4	Q	5	Q	♥ K	♥ 3	♥ 8		Q	9	9	8
3	J	4	J	♥ A				7		8	7
	10	3	10					6		7	6
♠	♥	♣	♦	♠	♥	♣	♦	♠	♥	♣	♦
A	A	A	2	A				A			
K				K				K			
J				J				J			
10				10				10			
9				9				9			
8				8				8			

Fizemos o possível para evitar perder uma vaza de trunfos, mas Este tinha trunfos demais para que conseguíssemos. Há alguma forma de evitar perder uma vaza de ♥ então?

Não conversamos ainda sobre a maior carta do morto, o K de ♦. Ele deveria ser uma ganhadora firme já que o A de ♦ está em Sul. Em nossa primeira tentativa no carteio da mão o K de ♦ não fez a vaza que merecia. Você vê uma forma de corrigir isto?

Há apenas uma carta de ♦ na mão de Sul, o A. No momento que esta carta for jogada, o K será a maior carta de ♦ da mão. Se então jogarmos o K de ♦, poderemos descartar nele o 2 de ♥ da mão.

Para que isto aconteça, como devem ser jogadas as vazas iniciais?

Nossa 1ª preocupação deve ser em tirar o A de ♦ de jogo logo após vencermos a vaza inicial com o A de ♥. O A de ♦ deve ser jogado logo para abrir caminho para o K de ♦. Isto significa postergar por ainda mais uma vaza a retirada de trunfos da mão.

♠	♥	♣	♦	♠	♥	♣	♦	♠	♥	♣	♦
2	K	Q	7	Q	9	9	8	Q	9	9	8
5	5	2	6	7	8	8	7	7	8	8	7
4			5	6		7	6	6		7	6
3			4	5		6		5		6	
			3	4		5		4		5	
♠	♥	♣	♦	♠	♥	♣	♦	♠	♥	♣	♦
4	Q	5	Q	♥ 9	♥ 2	♥ 6		Q	9	9	8
3	J	4	J	♥ A				7		8	7
	10	3	10					6		7	6
♠	♥	♣	♦	♠	♥	♣	♦	♠	♥	♣	♦
A			2	A				A			
K				K				K			
J				J				J			
10				10				10			
9				9				9			
8				8				8			



Agora que os A seco de ♦ se foi, o K está livre para o descarte de ♥.

curso de bridge para não bridgistas

2/2006

Para podermos fazer o K de porém temos que estar no morto. Uma vez mais a Q de será nossa entrada no morto.

chegou a hora do grande
descarte!

O K de  é jogado do morto para a balda do 2 de .

chegou a hora do grande descarte!

O K de \heartsuit é jogado do morto para a balda do 2 de \heartsuit .

Mais uma vez a tirada de trunfos esperou mais uma vaza.

Finalmente, chegou a hora de tirar trunfos. Já sabemos o que

Mais uma vez a tirada de trunfos esperou mais uma vaza.

Finalmente, chegou a hora de tirar trunfos. Já sabemos o que

acontece daqui para a frente. Numa mão real de bridge não poderíamos estar vendo todas as cartas e muito menos jogando u'a mão pela segunda vez!!

Descobriremos que Este tem uma vaza natural de trunfos e faremos 12 vazas. Nossa perdedora de ♥ foi resolvida no K de ♦ e demos apenas a Q de trunfos para os adversários, por que não tinha mesmo jeito de não dar nesta mão. A décima segunda vaza foi nosso prêmio por planejar e executar adequadamente o carteio da mão, postergando jogar trunfos pelas primeiras 4 vazas (o A de ♥ na 1ª, o A de ♦ na 2ª, a Q de ♣ na 3ª e o K de ♦ na 4ª vaza).

Repare em como estavam os **♦** originalmente. Temos o A seco na mão e o K 5º no morto. Nesta combinação há boas e más notícias. A boa notícia é que, após jogar o A de **♦**, Sul ficará **baldado** no naipe, podendo então descartar o 2 de **♥** no K quando este for jogado. A má notícia é que o naipe de **♦** está **bloqueado**. É impossível fazer o A e o K em vazas sucessivas.

O conceito de naipes bloqueados é importante. Quando um naipe está assim causa pesadelos para o carteador e às vezes para o ataque. O correto manuseio de naipes bloqueados forma uma família importante de jogadas técnicas em bridge chamadas, logicamente, de **jogadas de desbloqueio**.

2/2006

A jogada de A de \heartsuit nesta mão é uma jogada de desbloqueio. Ele precisava ser jogado para abrir caminho para o Rei. Após o A ter sido jogado, o naipe não está mais bloqueado. Tudo o que resta é entrar no morto e jogar o K.

Jogadores de bridge chamam de **entrada** uma carta que serve para transferir a iniciativa de u'a mão para outra. Nesta mão a Q de \clubsuit era a entrada do morto: um meio de transferir a mão do carteador para o morto.

Considerações de entrada são sempre relevantes quando se trata de jogadas de desbloqueio. Caso não houvesse entrada no morto nesta mão, não teria sido de grande ajuda desbloquear o A de \heartsuit . Não haveria meio de entrar no morto para aproveitar o K de \heartsuit .

PARA SE FAZER VAZA COM AS GANHADORAS DE UM NAIPE BLOQUEADO, HÁ NECESSIDADE DE ENTRADA NA MÃO COM A PARTE LONGA DO NAIPE. A ENTRADA É UTILIZADA **DEPOIS** DO NAIPE TER SIDO **DESBLOQUEADO**.

Mas saímos um pouco do assunto de trabalhar com trunfos por causa do negócio de bloqueio e desbloqueio. Em termos de trunfos, a lição principal desta mão é:

EM ALGUMAS MÃOS, DEVE-SE POSTERGAR DESTRUNFAR ATÉ QUE ALGUMAS OU TODAS AS PERDEDORAS LATERAIS TENHAM SIDO DESCARTADAS. ISTO É PARTICULARMENTE VERDADE QUANDO AO DESTRUNFAR TENHAMOS QUE DAR A MÃO AOS ADVERSÁRIOS.

Exemplo 5 – variação sobre o exemplo 4

A lição de porque a retirada de trunfos deve ser postergada para a balda de perdedoras em naipes laterais pode ser melhor ilustrada se alterarmos um pouco a mão 4.

Oeste agora tem a Q de \spadesuit bem guardada, de modo que a finesse de \spadesuit está destinada a perder. O A de \heartsuit está no morto agora, acompanhado do K, e o naipe não está mais bloqueado. O A e o K podem fazer vazas sucessivas.

				♠ 2	♥ A	♣ Q	♥ 7
					K	2	6
					5		5
					4		4
					3		3
♠ Q	♥	♣ 5	♥ Q				
4	K	4	J				
3	Q	3	10				
	J		9				
				♠ 7	♥ 10	♣ 9	♥ 8
				6	9	8	7
				5	8	7	6
				6			
				♠ A	♥ 2	♣ A	♥ A
				K		K	2
				J		J	
				10		10	
				9			
				8			

2/2006

Oeste sai com o K de ♥ como antes e estabelece o 2 como uma perdedora imediata. Os adversários podem fazer uma vaza de ♥ assim que pegarem a mão.

Os ♦ não estão mais bloqueados, de modo que poderíamos entrar no morto com a Dama de ♣ para fazer a finesse de ♠. Só que, desta vez, a finesse não funcionará e Oeste, por ser uma pessoa perversa e maléfica, certamente voltará ♥.

Eles farão esta vaza e mais nenhuma. 11 vazas. Não está ruim, mas podemos fazer talvez melhor se jogarmos AK de ♦ para a balda de ♥ **antes** da finesse de ♠. Ao perdermos a vaza de ♠ os adversários não poderão mais fazer sua vaza de ♥, pois neste ponto a mão de Sul está baldada de ♥.

Nesta mão não havia preocupação com naipes bloqueados e o morto tinha mais entradas do que as necessárias. Nada disso importava em termos de tirar trunfos. Planejavamos fazer a finesse de trunfo e todas as finesses têm chance de dar errado, com exceção das finesses comprovadas. Mas era importante descartar nossa perdedora de ♥ rapidamente, no caso de a finesse de trunfos perder. Não queríamos dar aos adversários a oportunidade de fazer sua vaza de ♥.

Na primeira mão em que postergamos tirar trunfos, era correto que os adversários jogassem trunfos eles mesmos para evitar que o carteador cortasse uma perdedora no morto. Nesta mão o carteador deve também atrasar a retirada dos trunfos não para obter corte, mas para se dar tempo de baldar um perdedora de mão, mas neste caso seria um erro dos adversários atacarem o naipe de trunfos, porque neste caso teriam “achado” a Q para o carteador. A saída de K de ♥ foi o melhor que Oeste poderia ter feito, por ter causado pelo menos uma preocupação imediata para o carteador.

EM ALGUMAS MÃOS O CARTEADOR DEVE TIRAR TRUNFOS IMEDIATAMENTE. NOUTRAS, OS ATACANTES É QUE DEVEM JOGAR TRUNFOS O MAIS RÁPIDO POSSÍVEL. NOUTRAS AINDA, NENHUM DOS TIMES GANHA EM JOGAR TRUNFOS IMEDIATAMENTE.

Bridge não é um jogo fácil. Não há regras estabelecidas sobre quem e quando é melhor tirar trunfos. Cada mão é uma história diferente.

				♠	♦	♣	♥				
				2	A	Q	7				
					K	2	6				
					5		5				
					4		4				
					3						
♠	♥	♣	♦					♠	♥	♣	♦
Q	Q	5	Q					7	10	9	8
4	J	4	J	♥ K	♥ 3			6	9	8	7
3		3	10		♥ A	♥ 8		5		7	6
			9							6	
				♠	♦	♣	♥				
				A	2	A	2				
				K		K					
				J		J					
				10		10					
				9							
				8							



FEDERAÇÃO PAULISTA DE BRIDGE

curso de bridge para não bridgistas

2/2006

Não fique triste por isso. Você tem um cérebro poderoso que pode descobrir a maioria das vezes a respeito de quando tirar os trunfos e por quem. Quanto mais você jogar, mais mãos você verá e mais ficará claro quando fazer uma coisa ou outra.

Existem algumas orientações (não regras) que ajudam nesta decisão. A única regra universal em bridge é usar o cérebro maravilhoso que você tem.

Até agora identificamos 2 situações em que é recomendável postergar a retirada de trunfos:

QUANDO TIRAR TRUNFOS PODE ENVOLVER DAR A MÃO AOS ADVERSÁRIOS E AS PERDEDORAS LATERAIS PUDEM SER DESCARTADAS EM OUTROS NAIPES, DESCARTE-AS PRIMEIRO.

QUANDO TIRAR TRUNFOS REMOVER OS TRUNFOS QUE PODERIAM CORTAR PERDEDORAS NO MORTO, CORTE-AS PRIMEIRO.

Antes de continuar, revisemos algumas lições da última mão:

QUANDO O CONTRATO É EM TRUNFOS, A SAÍDA DE CARTA ALTA DE UMA SEQÜÊNCIA DE KQ É BOA. SE O J ACOMPANHA O KQ É MELHOR AINDA.

ANTES DE FAZER UMA FINESSE CONTRA UMA Q BATA PRIMEIRO O A OU O K. SEMPRE QUE POSSÍVEL. SE NÃO, FAÇA FINESSE NA PRIMEIRA VOLTA MESMO.

UMA ENTRADA É UMA CARTA QUE PERMITE A TRANSFERÊNCIA ENTRE A MÃO E O MORTO. O MANUSEIO ADEQUADO DE ENTRADAS É VITAL PARA A MAXIMIZAÇÃO DE VAZAS.

UM NAIPE BLOQUEADO É UMA COMBINAÇÃO DE CARTAS NA QUAL AS VAZAS DISPONÍVEIS NÃO PODEM SER FEITAS A MENOS QUE HAJA ENTRADA NA PARTE LONGA E A PARTE CURTA DO NAIPE SEJA DESBLOQUEADA (BATIDA) PRIMEIRO.

BATA A CARTA ALTA DO NAIPE CURTO PARA MANTER SEUS NAIPES DESBLOQUEADOS.

2/2006

Exemplo 6 – lidando com perdedoras em naipes laterais antes

Nesta mão (em que \heartsuit é trunfo), lidaremos com uma variação do tema “livre-se de perdedoras antes de destrunfar”. Pense como você cartearia a mão como Sul.

Depois de fazer a primeira vaza, contamos nossas perdedoras, que é a contagem mais imediata quando é mão de trunfos (não é proibido contar as ganhadoras também).

Temos aparentemente 3 perdedoras. Os ases de \heartsuit e \spadesuit estão fora e o 2 de \clubsuit parece ser perdedora também. Não há nada que possamos fazer contra a ausência dos ases, mas talvez possamos descobrir uma forma de nos livrarmos do 2 de \clubsuit .

A saída de \spadesuit parece ter sido boa para de \spadesuit não é uma perdedora imediata, lá! Na próxima vez que dermos a mão arrancando nossa última pega e na farão sua vaza de \spadesuit .

Imaginemos que vamos atrás de trunfos imediatamente. O K força o A e Este balda. Como estamos firmes no hábito de contar trunfos **sempre** sabemos exatamente quantas cartas de \heartsuit Oeste tinha originalmente.... ou não? Isso mesmo! Sul começou com 6 cartas e Norte com 4. sobram 3 para os adversários e estão todas em Este, que tinha Axx originalmente.

Oeste continua com \spadesuit . Fazemos esta vaza, mas agora o 2 de \spadesuit é uma perdedora exposta. Assim que os adversários pegarem a mão de novo farão uma vaza em \spadesuit . Podemos tirar trunfos em mais duas rodadas, mas assim que entregarmos a mão a eles em \heartsuit (para forçar o A) eles farão sua vaza de \spadesuit . Chato.

Jogamos o K de \heartsuit (carta alta da mão curta, lembra-se?) e os carinhas ganham a vaza para voltar \spadesuit .

Fizemos então 10 vazas contra as 3 deles. Não está mal, mas será que não poderíamos ter feito melhor?

\heartsuit	\spadesuit	\clubsuit	\diamondsuit
10	5	Q	4
9	4	J	3
8	3	3	2
7			
\spadesuit Q			
\heartsuit	\spadesuit	\clubsuit	\diamondsuit
K	A	K	A
Q	K	2	K
J	2		
6			
5			
4			

os adversários. O 2 mas está chegando eles voltarão \spadesuit outra oportunidade

\heartsuit	\spadesuit	\clubsuit	\diamondsuit
10	5	Q	4
9	4	J	3
8		3	2
\heartsuit A			
\heartsuit 7			
\heartsuit K			
\clubsuit 5			
\heartsuit	\spadesuit	\clubsuit	\diamondsuit
Q	K	K	A
J	2	2	K
6			
5			
4			

\heartsuit	\spadesuit	\clubsuit	\diamondsuit
10	4	Q	4
9		J	3
8		3	2
\spadesuit 4			
\spadesuit J			
\spadesuit K			
\spadesuit 7			
\heartsuit	\spadesuit	\clubsuit	\diamondsuit
Q	2	K	A
J		2	K
6			
5			
4			

2/2006

E se em vez de atacarmos trunfos antes tivéssemos forçado o A de ♥? Faz diferença? Vamos ver.

Depois de fazermos a primeira vaza com o A de ♠, jogamos ♥. Sempre a carta alta da mão curta.

Como antes, o morto tem uma ganhadora adicional em ♥, mas agora ela nos é útil para a balda de uma ♠ da mão. Além disso, o 2 de ♠ ainda não é uma perdedora exposta. O K está lá para protegê-lo. Os adversários voltam ♠, expondo o 2 como perdedora imediata, mas...

10	5	Q	4
9	4	J	3
8		3	2
7			
3			
Q			6
A			
K	K	K	A
Q	2	2	K
J			
6			
5			
4			

10	5	Q	4
9	4	J	3
8			2
7			
3			
♥ 4			♥ A
K			
K	K	2	A
Q	2		K
J			
6			
5			
4			

Existem agora 2 ♥ **firmez** no morto que podem tomar conta de nossa espadinha. Achar entrada não é problema, já que as próprias ♥ fornecem-na, uma vez que o 2 ainda está com Sul.

10	5	Q	4
9			3
8			2
7			
J			
♥ 5			♥ 7
2			
K	2		A
Q			K
J			
6			
5			
4			

Pronto. Jogamos a Q de colpas e nos do 2 de ♠. Daqui para a frente já nos é conhecida: arrancamos o trunfos e temos o resto das vazas. desta vez, fizemos 11 vazas e não confira: 5 trunfos (depois que o A jogou), 2 ♣, 2 ♥ e 2 ♠. A volta de ♠ não nos incomodará mais, uma vez que estamos agora baldados no naipe e podemos cortá-lo.

Veja as 52 cartas agora e repare nas ♥ de NS.

O A é a única ♥ alta faltando e como o morto tem uma ♥ a mais que Sul um descarte pode ser obtido na 3ª ♥ do morto.

10	5	Q	4
9	4	J	3
8	3	3	2
7			
♠ Q	♥ 6	♣ J	♦ A
J	5	10	3
10	4	9	2
9			
8	A	Q	♥
7	10	8	
6	9	7	
	8	6	
	7	5	
♦ K	♠ A	♥ K	♣ A
Q	K	2	K
J	2		
6			
5			
4			

2/2006

Repare que, se não tivéssemos jogado o K de ♥ na 1ª rodada do naipe, ele teria ficado bloqueado em Sul. Como o morto não tem mais entradas, não haveria como entrar no morto para uma balda imediata de ♠. Uma entrada no morto pode ser construída em trunfos, mas teria sido tarde demais. Ao jogarmos trunfos, Oeste faria seu A e voltaria a 3ª rodada de ♠ **antes** que tivéssemos tido tempo de baldar.

Temos portanto que jogar a carta alta, o K de ♥, da mão curta para não bloquear. Só que os adversários jogaram mal. Você pode ver uma forma de ele atrapalharem nosso plano?

Imagine que Este **não** entre com o A de ♥ na 1ª vaza do naipe. O K de Sul faz a vaza e agora? Sul digamos continua com ♥ e Este agora faz a vaza e volta ♠. Não só neste momento o 2 de ♠ está exposto como também para entrar de novo no morto Sul tem que entregar a mão mais uma vez para os adversários em trunfo, já que a única entrada possível no morto é nesse naipe. A **fiada** do A de ♥ de Este na 1ª volta do naipe garantiu uma vaza extra para os adversários!

EXISTEM MUITAS SITUAÇÕES EM BRIDGE EM QUE A PERDA INTENCIONAL DE UMA VAZA RESULTA EM GANHO DEPOIS. NESTA MÃO ESTE POSTERGOU VENCER O ÁS DE ♥ E GANHOU UMA VAZA NO PROCESSO.

Os bridgistas chamam isto de **fiar**, como já vimos. Ao fiar o Ás, Este impediu uma entrada rápida de Sul no morto, garantindo dessa forma uma vaza a mais para seu lado.

Examinemos o naipe de ♥ isolado para que você compreenda bem o efeito da fiada de Este.

	QJ3	
654		A10987
	K2	

jogando a

cometa o erro

Sul inicia a vaza com o K, corretamente carta alta do naipe curto. Suponha que Este de jogar o A logo de cara. Agora Sul tem uma entrada firme no morto sob forma de suas ♥ firmes lá. Agora, caso Este fie a ♥ na primeira volta, Sul pode até tentar de novo (desta vez é bom que Este faça seu Ás se não o levará **para casa**, com dizemos). O morto continua com uma ganhadora firme de ♥, mas Sul não tem entrada rápida lá. Se não houver uma entrada imediata (e nesta mão não havia), a jogada de Este foi eficiente, pois a ♥ alta do morto só poderá ser usada quando já for tarde demais.

A FIADA EM BRIDGE É USADA PARA ESGOTAR AS CARTAS DE UM JOGADOR NUM NAIPE. É NORMALMENTE UM ATAQUE ÀS ENTRADAS DA OUTRA PARCERIA.

APÓS A FIADA, UMA ENTRADA LATERAL SERÁ NECESSÁRIA PARA ACESSAR OUTRAS GANHADORAS QUE EVENTUALMENTE TENHAM SIDO ESTABELECIDAS.

2/2006

A fiada é uma arma importante para o ataque, mas o carteador também pode utilizá-la produtivamente.

Você deve estar pensando “qual a graça de atacar as ♥ primeiro se os adversários vão fiar?”

A resposta é, que se você soubesse antecipadamente que eles iam fiar a ♥ não haveria mesmo vantagem nenhuma em jogar o naipe antes, mas lembre-se sempre que os adversários não podem ver sua mão. Ainda que pudessem, eles às vezes cometerão erros. Além disso, a fiada de Este poderia ter custado a ele, por exemplo, caso Sul tivesse uma seca de ♥. Não custa nada testar Este nesta mão. Ele pode errar.

É IMPOSSÍVEL JOGAR BRIDGE PERFEITO. OS MELHORES JOGADORES ERRAM. NÃO HÁ DESDOURO EM JOGAR NO ERRO DO ADVERSÁRIO.

Outro ponto a considerar nesta mão é a saída de Oeste. Suas ♠ são sólidas com exceção do A e do K, uma vez que estas duas cartas tenham sido jogadas, Oeste terá as maiores ♠ do baralho. Como o AK estavam de posse de NS nesta mão, houve necessidade de jogar o naipe três vezes: duas para arrancar as cartas altas e a terceira para fazer a vaza de ♠. Se Este tivesse o A ou o K originalmente, EO perderiam a mão uma vez só para estabelecer suas ♠.

			♠ 10 ♥ 9 8 7	♠ 5 ♥ 4 3	♥ Q ♠ J 3	♠ 4 ♥ 3 2	
♠ Q ♥ J 10 9	♥ 6 ♠ 5 4	♠ J 10 9	♥ A 3 2			♠ 8 ♥ 7 6	♠ A ♥ 10 8 7 6 5
			♠ K ♥ Q J 6 5 4	♠ A ♥ K 2	♥ K 2	♠ A K	

Esta (e outras) não pode ser vista como uma *corrida* entre as duas parcerias. O carteador começou com 2 ganhadoras firmes em ♠, o A e o K. uma vez estas cartas jogadas, o naipe de ♠ passa a pertencer aos atacantes. Oeste inicia a corrida em ♠ tirando uma das cartas altas de Sul logo na saída. O carteador então começa sua própria corrida, a de tirar a carta alta de ♥ que está em poder dos adversários. Para que o ataque vença a corrida, já vimos que Este deve fiar seu Ás de ♥. Esta jogada não aumenta a velocidade da corrida para EO, mas reduz a velocidade de NS, que agora precisa construir uma entrada para ter acesso à Dama de ♥ do morto.



FEDERAÇÃO PAULISTA DE BRIDGE

curso de bridge para não bridgistas

2/2006

Quando, na 2ª volta do naipe, Este faz a vaza de ♥ com seu A, parece que NS ganhou a corrida – o morto tem uma ♥ na qual o 2 de ♠ pode ser baldado e NS ainda têm uma pega em ♠.

Só que não é bem assim. O fato do morto não ter entrada imediata põe o ataque na frente. EO pressionam sua vantagem jogando ♠ e tirando a última pega de Sul no naipe.

A corrida agora torna-se um caso de o carteador conseguir ou não entrar no morto antes que os atacantes peguem a mão. Como o morto não tem entrada rápida, EO devem ganhar a corrida. Sul pode jogar ♦ pequeno para o 10 do morto, mas se Oeste estiver acordado fará seu A e jogará ♠. Depois do A de ♦ ter sido jogado, o morto tem diversas entradas em trunfos, mas é tarde demais. A corrida acabou.

MUITAS MÃOS DE BRIDGE SÃO ASSIM: UMA CORRIDA ENTRE O CARTEADOR E O ATAQUE.

A localização das cartas altas nos naipes chaves, assim como extensão de naipes e considerações de entrada determinarão qual das duplas vencerá a corrida de cada mão. Técnicas como a recusa de fazer vaza imediatamente (ou fiar) podem ser usadas para reduzir a velocidade da dupla adversária.

Quanto mais cartas altas de um naipe a parceria tiver no naipe que está tentando firmar, maiores as chances de vencer a corrida. Este é um dos motivos porque a saída de um naipe encabeçado por uma seqüência (AK, KQ, QJ10...) é tão atraente. A saída dá ao ataque um impulso inicial. Abrir a partir de um naipe forte maximiza a probabilidade de êxito.

Nesta mão se Oeste tivesse saído de qualquer outro naipe que não ♠ ele estaria desistindo da vantagem dada a ele por ter que sair. O carteador teria sido capaz de firmar a ♥ do morto **antes** de EO firmarem sua vaza de ♠, e teria feito 11 vazas.

Para segurar o carteador em 10 vazas é preciso precisão e colaboração de ambos atacantes. Oeste tem que sair de ♠, Este tem que fiar a 1ª (mas não a 2ª) volta de ♥, e Oeste tem que entrar com o A de ♦ na primeira volta do naipe. Se o ataque deixar de fazer **qualquer** uma destas coisas, o carteador fará 11 vazas.

Esta mão apresentou um monte de idéias novas, mas também reforçou um ponto anterior:

O CARTEADOR DEVERIA ÀS VEZES POSTERGAR A TIRADA DE TRUNFOS E TENTAR ELIMINAR PERDEDORAS DE NAIPES LATERAIS ANTES. GANHADORAS ADICIONAIS NO MORTO (OU NA MÃO) SÃO EXCELENTES FORMAS DE LIVRAR-SE DESTAS PERDEDORAS.

2/2006

Em algumas mãos é preciso trabalho (e paciência) para firmar e jogar as ganhadoras extras do morto.

Exemplo 7 – usando trunfos como entrada

Nesta mão o trunfo é ♥ Oeste sai com a Q de ♣.

O A2 de ♥ no morto torna o naipe de trunfos realmente sólido. Não há necessidade de perder vazas em trunfos.

UM BOM PRIMEIRO PASSO NA CONTAGEM DE TRUNFOS DOS ADVERSÁRIOS É A CONTAGEM DOS NOSSOS PRÓPRIOS TRUNFOS – HÁ 8 CARTAS DE ♥ ENTRE NOSSA MÃO E O MORTO, DEIXANDO 5 COM OS ADVERSÁRIOS.

Nossa primeira decisão vem já na vaza 1. cobrimos ou não a saída de Q de ♣ com o K do morto?

Se Este tem o A, então o K é vítima de uma finesse. Se o A está em Oeste o K de ♣ é vaza. Podemos jogá-lo agora ou mais tarde. Decidimos jogar o K e o A estava com Este. Pena. Mas agora você sabe como seus adversários se sentem cada vez que você tem sucesso em uma finesse contra eles.

Este volta ♣ e Oeste faz seu 10.

♥	♠	♦	♣
A	4	A	6
2	3	5	5
	2	4	
		3	
♠ 10 ♣ 4 ♠ 7			
		♠ 3	
♥	♠	♦	♣
K	A	K	
Q	Q	2	
J	J		
10			
9			
8			

♥	♠	♦	♣
A	4	A	6
2	3	5	
	2	4	
		3	
♠ 5 ♠ 8			
		♥ 8	
♥	♠	♦	♣
K	A	K	
Q	Q	2	
J	J		
10			
9			

Oeste joga o J de ♣ e nós cortamos. Ainda bem que a mão está sendo jogada em trunfos, se não perderíamos mais esta vaza.

Aparentemente está na hora de destrunfar. Não há cortes disponíveis no morto nem ganhadoras a desenvolver para absorver nossas perdedoras.

OLHE DE NOVO. A ÚNICA POSSIBILIDADE DE HAVER UMA PERDEDORA NA MÃO AGORA ESTÁ NO NAIPE DE ♠. DIRIJA SUA ATENÇÃO PARA EVITAR UMA PERDEDORA EM ♠. PLANEJE ANTES DE JOGAR AS PRÓXIMAS CARTAS.

♥	♠	♦	♣
A	4	A	K
2	3	5	6
	2	4	5
		3	4
♠ Q			
♥	♠	♦	♣
K	A	K	3
Q	Q	2	2
J	J		
10			
9			
8			

♥	♠	♦	♣
A	4	A	6
2	3	5	5
	2	4	4
		3	
♠ K ♠ A			
		♠ 2	
♥	♠	♦	♣
K	A	K	3
Q	Q	2	
J	J		
10			
9			
8			

2/2006

A combinação em ♠ é algo que já vimos. Uma finesse repetida contra um Rei. Se Este tiver o K de ♠ podemos fazer 2 finesses contra ele. Se Oeste tiver o K perderemos a finesse, mas garantiremos 2 vazas em ♠ por **promoção**.

NÃO HÁ PERDEDORAS EM ♠ SE O K ESTIVER COM ESTE, E UMA SE ESTIVER COM OESTE.

Há mais uma coisa que temos que pensar sobre o naipe de ♠ e que é a chave desta mão. Temos que pensar sobre que entrada do morto nos permitirão finessar ♠ 2 vezes.

IMPORTANTE: PRECISAREMOS DE 2 ENTRADAS NO MORTO PARA FAZER 2 FINESSES CONTRA O K DE ♠. ESTA MÃO TEM O TEMA DE LIDAR COM ENTRADAS E O NAIPE DE TRUNFOS TEM UM PAPEL IMPORTANTE.

O morto foi beneficiado com 2 entradas certas: o A de ♦ e o A de ♥. Não só estas duas cartas devem fazer duas vazas mas, mais importante ainda, permitirão que entremos no morto duas vezes, portanto não as desperdicemos.

Suponha que entremos no morto com o A de ♥. ambos adversários servirão. Você está contando os trunfos? Quantos ainda estão fora?

Espero que você tenha respondido “sim” à primeira pergunta e “3” à segunda.

♥ 2	♠ 4	♦ A	♣ 6
	3	5	
	2	4	
		3	
♥ 4	♥ A		♥ 3
	♥ 9		
♥ K	♠ A	♦ K	♣
Q	Q	2	
J	J		
10			

Acabamos de usar uma das preciosas entradas do morto, portanto vamos fazer valer a viagem. Paramos com a tirada de trunfos e passamos à finesse de ♠. Acertamos! Foi nossa vingança pela finesse de ♣ que eles nos impuseram na vaza 1. usaremos o A de ♦ para a segunda finesse, mas a pressa acabou. Está na hora de tirar os trunfos remanescentes. Ambos adversários servem na

2ª rodada de trunfos deixando apenas 1 trunfo na rua (é claro que você sabia disso, né?)

A Q de ♥ tira o último trunfo.

Voltamos ao morto com o A de ♦ para repetir a finesse de ♠ e não temos mais perdedoras. Fizemos 2 ♦, 3 ♠, 6 ♥ e nenhum ♣: 11 vazas.

♥	♠ 4	♦ A	♣ 6
	3	5	
		4	
		3	
♥ 5	♥ 2		♥ 7
	♥ K		
♥ Q	♠ A	♦ K	♣
J	Q	2	
10			

♥ 2	♠ 4	♦ A	♣ 6
	3	5	
		4	
		3	
♠ 5	♠ 2		♠ 7
	♠ J		
♥ K	♠ A	♦ K	♣
Q	Q	2	
J			
10			

♥	♠ 4	♦ A	♣ 6
	3	5	
		4	
♥ 6	♥ 3		♥ 6
	♥ Q		
♥ J	♠ A	♦ K	♣
10	Q	2	

curso de bridge para não bridgistas

2/2006

Dê uma olhada na mão original. Perceba que ambas parcerias fizeram finesses nesta mão. A nossa foi contra o K de ♠ de Este. A deles, contra o K de ♣ do morto.

A finesse dos adversários era uma finesse 100%, pois podiam ver o K de ♣ no morto. Finesses, tais como outras das técnicas que aprendemos (e aprenderemos) em bridge não são exclusividades do carteador.

♥	♠	♦	♣	♥	♠	♦	♣
	A	4	A	K			
	2	3	5	6			
		2	4	5			
			3	4			
6	6	J	Q	7	K	Q	A
5	5	10	J	3	10	6	9
4		9	10		9		8
		8			8		7
		7			7		
♥	♠	♦	♣	♥	♠	♦	♣
	K	A	K	3			
	Q	Q	2	2			
	J	J					
	10						
	9						
	8						

FINESSES, FIADAS, CORTES, PROMOÇÕES, E QUASE TODAS AS TÉCNICAS EM BRIDGE PODEM SER EXECUTADAS TANTO PELO CARTEADOR QUANTO PELOS ATACANTES.

Veja o efeito benéfico (para eles) que teve a saída de Q de ♣ nesta mão. Permitiu aos atacantes mandar o K de ♣, a terceira maior carta do morto, literalmente para o espaço. Vimos como a saída de QJ ajuda a construir vazas para os atacantes. Neste caso foi um pouco diferente: começou uma finesse contra o K de ♣, porque o morto tinha o K e Este tinha o Ás.

Se passarmos o A de ♣ para Oeste a saída de Q de ♣ já não é tão eficiente, porque o K de ♣ fará a vaza (lembra-se que cobrimos a Q com o K? era para tentar fazer vaza contra uma saída de AQJx). Mas esta saída é considerada má estratégia bridgística por parte de Oeste.

A EXPERIÊNCIA SUGERE QUE QUANDO HÁ UM NAIPE DE TRUNFOS, A SAÍDA **DEBAIXO** DE UM ÁS (E SEM O K) TENDE A PERDER MAIS DO QUE GANHA.

Se apenas o A de ♣ for deslocado para Oeste, a saída no naipe nem perde nem ganha, mas se o K de ♣ estivesse em Sul? Se Oeste sai ou com o A ou debaixo dele, o K de Sul fará uma vaza imerecida mais tarde. Caso Oeste fique quietinho com seu AQJx, quando alguém jogar ♣ (nunca ele mesmo), o K de sul, agora **debaixo** do AQ, não fará vaza **nunca**. Portanto, uma saída que na melhor das hipóteses é neutra não pode ser boa, certo?

CONTRA CONTRATOS EM TRUNFOS, SAIR DE AK É EFICIENTE, ENQUANTO QUE SAIR DEBAIXO DE A “PELADO” NORMALMENTE É RUIM

2/2006

Neste curso você é sempre o carteador, mas quando começar a jogar para valer, em media 25% das vezes você terá que sair contra um contrato qualquer. Lembre-se destas dicas então.

Portanto, na mão mostrada, se Oeste for um jogador de bridge já um pouco experiente, não terá saído com AQJx de ♣. Você como carteador **saberá** pela saída que o A de ♣ está com Este.

A menos que você esteja jogando contra um Oeste muito inexperiente (ou excessivamente malandro), é interessante pensar em alternativas de jogada nesta 1ª vaza.

Digamos que você não cubra com o K. se Oeste “acertou” a saída de AQJx contra você, cumprimente-o (ou cubra-o de pancada, conforme seu estilo), paciência, mas se Este recebeu o A de ♣ seco ou segundo, seu K viverá para eventualmente fazer uma vaza, prover um descarte, etc. o A seco seria espetacular. Este seria obrigado a servir o A sobre a Q (boa, por você não tê-la coberto com o K), **estabelecendo seu K** e limitando suas perdedoras em ♣ em apenas 1.

Se Este tivesse um doubleton, a fiada do K de ♣ ainda poderia ser útil, já que Sul teria o K no morto para eventualmente lidar com uma perdedora em sua mão.

No caso desta mão Sul não faz nada com a vaza extra de ♣, mas em outra mão poderia ser a salvação da lavoura.

A lição que tiramos disso é:

É DIFÍCIL QUE OESTE TENHA O A DE ♣ POR SUA SAÍDA. CONSIDERE JOGAR PEQUENO ♣ (NÃO O K) DO MORTO – DE REPENTE ESTE ESTÁ CURTO EM ♣ E SEU A CAI SOZINHO.

A lição principal da mão, porém, é que agora aprendemos mais um dos motivos de não tirarmos trunfos imediatamente.

ÀS VEZES OS TRUNFOS DO MORTO SÃO NECESSÁRIOS COMO ENTRADAS (POR EXEMPLO PARA FAZER UMA FINESSE). SE TIRAMOS TODOS OS TRUNFOS IMEDIATAMENTE, FALTARÃO ENTRADAS MAIS TARDE PARA AS JOGADAS QUE NECESSITAVAM DAS ENTRADAS. NUNCA DESPERDICE ENTRADAS EM BRIDGE.

Nesta mão, teria sido muito fácil distrair-se e fazer a bobagem de destrunfar antes de fazer a primeira finesse em ♠. Quando estivéssemos prontos para as finesses é que descobriríamos ter feito besteira. Aí seria tarde. O resultado teria sido uma vaza a menos.



2/2006

COMO CARTEADOR, ADQUIRA O HÁBITO DE FAZER UM PLANO ANTES DE JOGAR A PRIMEIRA CARTA. NÃO É MUITO SIMPLES ADQUIRIR A DISCIPLINA PARA ISSO, MAS DEVE-SE TENTAR.

O próximo capítulo (que não será coberto neste curso, mas que é recomendável que seja estudado no “software” da ACBL) consiste em planejar o carteio da mão, mas já vimos diversos dos fatores que entram neste plano:

CONTAR AS GANHADORAS (ESPECIALMENTE EM MÃOS DE SEM TRUNFOS²⁰)

CONTAR AS PERDEDORAS (PRINCIPALMENTE EM MÃOS COM NAIPE DE TRUNFOS)

CONTAR TRUNFOS (EVIDENTEMENTE EM MÃOS COM NAIPE DE TRUNFOS)

GERENCIAMENTO ADEQUADO DE ENTRADAS (TODOS OS CONTRATOS)

Nesta seção do curso aprendemos sobre trunfos e porque é vantajoso destrunfar os adversários, vimos também alguns motivos de postergar a retirada de trunfos:

PODEMOS PRECISAR DOS TRUNFOS DO MORTO PARA CORTE DE PERDEDORAS DA MÃO

PRECISAMOS DESCARTAR UMA PERDEDORA DA MÃO NUMA VAZA FIRME DO MORTO

AS ENTRADAS EM TRUNFO DO MORTO PODEM SER NECESSÁRIAS COMO ENTRADAS NO MORTO PARA FAZER FINESSES

Vamos na seqüência ver um exemplo a mais de postergar a tirada de trunfos.

²⁰ mas permanece boa técnica de se fazer **também** em mãos que tenham naipe de trunfos

2/2006

Exemplo 8 – revisitando o corte cruzado

No primeiro exemplo que vimos contendo um naipe de trunfo foi um exemplo de **corte cruzado**. Nesta mão, em que ♠ são trunfos, veremos esta importante técnica mais de perto.

A saída de Oeste é o A nesta vaza. Vamos ver nosso plano, mas

Todos servem e o A então continua com o

Oeste muda o ataque serve.

♠	♥	♣	♦
9	5	K	A
8			6
7			5
6			4
5			3
♥ 4			
♥ A			
♥ 3			
♠	♥	♣	♦
A	2	6	2
K		5	
Q		4	
J		3	
10		2	

de ♥. Não temos muito o que pensar o que acontece antes de pensar em lembre-se de contar nossos trunfos.

faz a vaza. Oeste K de ♥.

para trunfo, e Este

♠	♥	♣	♦
9		K	A
8			6
7			5
6			4
5			3
♥ 5			
♥ K			
♥ 2			
♥ 7			
♠	♥	♣	♦
A		6	2
K		5	
Q		4	
J		3	
10		2	

Você se lembra de quantos trunfos tinha inicialmente? E quantos trunfos estão fora?

NS começaram com 10 trunfos. Como EO serviram a primeira volta do naipe, têm entre eles exatamente 1 trunfo ainda, n'est pas?

Percebemos ter uma vasta quantidade de perdedora no naipe de ♣. O morto tem o K, mas está seco. É difícil um Rei seco fazer vaza, ainda mais no morto, visível a todos. O atacante que tiver o A de ♣ o jogará na primeira vaza de ♣ e nosso Rei nunca terá uma chance.

REIS SECOS NORMALMENTE NÃO TÊM POTENCIAL DE VAZA.

A coisa boa sobre o naipe de ♣ do morto é que é uma seca. O fato de ser o K não é muito relevante nesta mão. O morto dispõe de diversos trunfos com que pode cortar os ♣ de Sul. O primeiro passo para isto é **baldar** o morto do naipe de ♣.

Este faz a vaza de ♣ com seu A.

E volta ♦ para o A do morto.

♠	♥	♣	♦
9			A
8			6
7			5
6			4
			3
♠ K			
♠ 10			
♠ A			
♠ 2			
♠	♥	♣	♦
A		6	2
K		5	
Q		4	
J		3	

♠	♥	♣	♦
9			6
8			5
7			4
6			3
♦ A			
♦ 8			
♦ 2			
♦ 7			
♠	♥	♣	♦
A		6	
K		5	
Q		4	
J		3	

curso de bridge para não bridgistas

2/2006

Repare na posição interessante que resultou na mão. Ambos Norte e Sul têm 4 trunfos e ambos têm outro naipe 4°, um **♦** (Norte) e o outro, **♣** (Sul). Podemos então jogar o restante da mão num **corte cruzado** (alguns dinossauros usam a expressão “tip-top” para isto, mas está em desuso). Há 8 vazas restantes e NS podem ganhar todas elas cortando do morto para a mão e vice versa. É muito divertido fazer isso à mesa. Todas as **♠** de NS são altas (o 10 já saiu), de modo que não há porque temer um recorte de nenhum dos adversários. EO fizeram 3 vazas (2 **♥** e um **♣**), mas não farão mais nenhuma. Na última vaza, quando Sul cortar seu último **♣** no morto, Oeste **sub cortar**á. Não porque queira, mas porque só terá trunfo (o 3) para jogar.

Dê uma olhada nas 52 cartas.

Você não se divertiria nada nada em jogar esta mão em sem trunfos. O ataque faria as 10 primeiras vazas em ♥ e ♣.

NS fizeram a enormidade de 9(!) vazas de trunfos nesta mão. Todos os 5 trunfos de Sul fizeram vaza, e quatro dos de Norte também fizeram, cortando ♣. Somando-se ao A de ♦, NS fizeram 10 vazas na mão.

				♠ 9 8 7 6 5	♥ 5 4	♣ K	♦ A 6 5 4 3			
♥ A K Q J	♠ 3 2	♦ Q 10 9 8	♣ J 10				♥ 10 9 8 7 6	♠ 4	♦ K 7	♣ A Q 9 8 7
				♠ A K Q J 10	♥ 3 2	♣ 6 5 4 3 2	♦ 2			

EM SEM TRUNFOS NS PODERIA EXTRAIR NO MÁXIMO 5 VAZAS DE ♠ DESTA MÃO. DENOMINANDO ♠ COMO TRUNFOS, VARIAS VAZAS ADICIONAIS PUDEAM SER FEITAS NO CORTE CRUZADO.

Mãos de corte cruzado normalmente têm as seguintes 2 características:

MUITOS TRUNFOS TANTO NA MÃO QUANTO NO MORTO, E

NAIPES CURTOS COMBINANDO COM NAIPES LONGOS ENTRE MÃO E MORTO, COM O LONGO FRACO (CARTAS BAIXAS).

A MELHOR FORMA DE O ATAQUE PARAR O CORTE CRUZADO É JOGANDO TRUNFOS LOGO QUE POSSÍVEL E O MAIOR NÚMERO DE VEZES POSSÍVEL.

Cada vez que os atacantes jogarem trunfos o carteador tem que usar um trunfo da mão e um do morto, perdendo a oportunidade de usá-los separadamente em cortes.

2/2006

Em nossa mão Oeste acabou jogando trunfos, mas esperou demais. Quando o fez, não tinha mais **entrada** na mão para repetir a jogada de trunfos. Lembre-se, ele jogou A e K de ♥ antes de jogar ♠.

Não dá para criticar Oeste por ter saído de A dado que começou com AKQJ de ♥, mas ele deveria ter voltado trunfos imediatamente. Vendo o morto, ele pode ver que um corte cruzado está no forno, pronto para acontecer.

Ele pode ver 5 ♠ no morto, secas de ♣ e ♥ (depois que o morto serviu na primeira ♥) e Axxxx de ♦. O morto tem diversos trunfos e é quase certo que o carteador também tem. Como você verá quando estudarmos o leilão, o carteador tende a ter muitas cartas de trunfo.

Então uma das duas condições de corte cruzado está presente: ambos o morto e o carteador têm diversas cartas de trunfos.

A outra condição está também presente: o morto tem o requerido naipe curto, ♣, e seu naipe longo tem diversas cartas baixas.

Como Oeste e o morto têm 10 cartas de ♦ entre si, não sobra muito deste naipe para Este e Sul, e é muito provável que Sul esteja curto em ♦. Além disso, como Oeste pode ver que ele e o morto têm juntos 3 cartas de ♣, é bastante provável que Sul esteja longo no naipe. Tudo o que Oeste pode esperar é que as cartas de ♣ de Sul sejam baixas, ou muito baixas.

Oeste, portanto, tem uma boa idéia de que Sul e Norte têm ambos um naipe longo na frente de um naipe curto com perdedoras. E esta é a segunda condição para o corte cruzado.

No instante que Oeste percebe que a mão tem o potencial de corte cruzado para NS, deveria seguir o conselho que acabamos de receber de ataque contra corte cruzado.

JOGUE TRUNFOS CEDO E FREQUENTEMENTE. ISTO SIGNIFICA AGORA.

Nesta mão faz diferença se Oeste joga trunfos imediatamente. Após descobre que a mão pode se configurar num corte cruzado.

curso de bridge para não bridgistas

2/2006

Lembre-se que, quando Oeste bateu seu casal de ♥, NS fizeram 10 vazas. A história vai ser diferente agora, observe.

Sul faz a primeira vaza de trunfos e joga ♣, preparando o corte cruzado.

Este faz seu A de ♣, mas não tem mais trunfos para voltar (ele estava atento e percebeu a mesma coisa que seu parceiro).

Sua única chance reside no fato de ele confiar que seu parceiro não saiu de A “pelado” de ♥, mas tem o K atrás dele. No caso de seu parceiro (Oeste) ter pelo menos mais uma carta de trunfos, Este quer lhe dar a mão de modo que ele possa destrunfar mais uma vez. Uma alternativa para isto é o naipe de ♥. Este joga ♥ para Oeste.

Oeste faz a vaza e sabe exatamente o que fazer: joga mais uma rodada de trunfos.

Sul faz a vaza, mas observe o efeito da cooperação entre os atacantes: Sul tem agora 4 perdedoras de ♣ e três trunfos no morto. Ele não conseguirá cortar todas as suas perdedoras de ♣ no morto, e terá que conceder o último ♣.

Dessa forma, os atacantes farão 4 vazas (2 ♥ e 2 ♣) contra as 9 de NS. Desta vez os atacantes (principalmente Oeste) merecem nossos parabéns.

<div> <div>♥ K</div> <div>♠ 3</div> <div>♦ Q</div> <div>♣ J</div> </div> <div> <div>Q J</div> <div>10 9 8</div> </div>	<div> <div>♠ 9 8 7 6</div> <div>♥ 5</div> <div>♣ K</div> <div>♦ A</div> </div> <div> <div>6 5 4 3</div> </div>	<div> <div>♥ 10 9 8 7</div> <div>♠ 10</div> <div>♦ K</div> <div>♣ A</div> </div> <div> <div>7</div> <div>Q 9 8 7</div> </div>
	<div> <div>♠ A K Q J</div> <div>♥ 3</div> <div>♣ 6 5 4 3 2</div> <div>♦ 2</div> </div>	
<div> <div>♥ K</div> <div>♠ 3</div> <div>♦ Q</div> <div>♣ J</div> </div> <div> <div>Q J</div> <div>10 9 8</div> </div>	<div> <div>♠ 9 8 7 6</div> <div>♥ 5</div> <div>♣ 10</div> <div>♦ A</div> </div> <div> <div>6 5 4 3</div> </div>	<div> <div>♥ 10 9 8 7</div> <div>♠ 10</div> <div>♦ K</div> <div>♣ Q</div> </div> <div> <div>7</div> <div>9 8 7</div> </div>
	<div> <div>♠ A K Q J</div> <div>♥ 3</div> <div>♣ 6 5 4 3</div> <div>♦ 2</div> </div>	
<div> <div>♥ K</div> <div>♠ 3</div> <div>♦ Q</div> <div>♣ J</div> </div> <div> <div>Q J</div> <div>10 9 8</div> </div>	<div> <div>♠ 9 8 7</div> <div>♥ 6</div> <div>♣ J</div> <div>♦ 8</div> </div> <div> <div>3</div> </div>	<div> <div>♥ 10 9</div> <div>♠ 10</div> <div>♦ K</div> <div>♣ Q</div> </div> <div> <div>7</div> <div>9 8 7</div> </div>
	<div> <div>♠ A K Q</div> <div>♥ 6</div> <div>♣ 6 5 4 3</div> <div>♦ 2</div> </div>	



2/2006

É preciso salientar que fomos extremamente azarados nesta mão. Não só os adversários jogaram bridge com “B” maiúsculo, como tanto ♣ quanto ♦ estavam mal divididos (5 a 2 os dois naipes). Caso os ♣, por exemplo, estivessem 4-3, não precisaríamos cortar 4 vezes no morto! Nosso 5º ♣ tornar-se-ia uma vaza por direito próprio, voltaríamos a fazer 10 vazas na mão! Confira por você mesmo e veja como fica. Dê um ♣ a mais para oeste e, digamos, uma ♥ a mais para Este. Veja que o 5º ♣ de Sul vira a 13ª carta do naipe, e, tendo os trunfos já sido jogados, fará vaza, por ser a carta “mica”.

Esta mão contém diversas lições:

O ATAQUE DEVE JOGAR TRUNFOS CEDO E SEMPRE QUANDO HOUVER AMEAÇA DE CORTE CRUZADO

TOMAR CUIDADO COM AS ENTRADAS É TÃO IMPORTANTE PARA O ATAQUE QUANTO O É PARA O CARTEADOR. NÃO DESPERDICE OU MATE INUTILMENTE SUAS ENTRADAS. TENDE FAZER ALGO DE PRODUTIVO COM ELAS.

UM ATAQUE PERFEITO LIMITARÁ OS CORTES DE ♣ NO MORTO EM 3. QUANDO O NAIPE ESTIVER 4-3 ISTO NÃO FARÁ DIFERENÇA, MAS SE ESTIVER 5-2 OU AINDA MAIS TORTO O ATAQUE TERÁ UMA VAZA DE ♣ NO FIM DA MÃO COMO RECOMPENSA POR TER ATACADO TÃO BEM.

TRUNFOS TÊM MUITOS USOS. UM DELES É AJUDAR NO ESTABELECIMENTO DE NAIPE LONGOS E FRACOS. QUANDO SEUS TRUNFOS FOREM INSUFICIENTES PARA UM CORTE CRUZADO COMPLETO, CONSIDERE CORTAR UM NAIPE LONGO PARA ESTABELECEM SUAS CARTAS PEQUENAS.

NÃO TIRE TRUNFOS COMO CARTEADOR SE VOCÊ PLANEJA JOGAR NO CORTE CRUZADO. O ATAQUE FARÁ ISTO POR VOCÊ.

Esta regra é um caso especial de uma que já vimos:

NÃO TIRE TRUNFOS SE PRECISA DOS TRUNFOS DO MORTO PARA CORTE DE PERDEDORAS. DE NOVO É O ATAQUE, NÃO O CARTEADOR, QUE ESTARÁ PREOCUPADO EM JOGAR TRUNFOS.

CORTES CRUZADOS TRATAM DE MAXIMIZAR O POTENCIAL DE CORTE DE AMBAS AS MÃOS.

Nas mãos de corte cruzado é geralmente impossível fazer as duas coisas, cortar cruzado e tirar trunfos.

2/2006

Quando tirar trunfos

E quando se tira trunfos?

Esta é a parte final do material a respeito de trunfos. Nosso estudo sobre trunfos começou e terminou com mãos de corte cruzado. No intervalo vimos u'a mão na qual era importante tirar trunfos imediatamente. Vimos também diversas mãos em que não era tão boa idéia assim tirar trunfos logo de cara por uma série de motivos. Antes de passar aos exercícios seguintes, revisemos os motivos que sugerem deixar para destrunfar para depois:

POSSO QUERER CORTAR PERDEDORAS NO MORTO

POSSO QUERER BALDAR UMA PERDEDORA NUMA GANHADORA DO MORTO E NÃO QUERO DAR A MÃO AO DESTRUNFAR

POSSO PRECISAR DOS TRUNFOS DO MORTO COMO ENTRADAS PARA FINESSES

POSSO QUERER CORTAR CRUZADO E MAXIMIZAR O PODER DE CORTE DE AMBAS AS MÃOS

Depois disso tudo você pode ter ficado com a impressão que destrunfar logo não deve ser bom negocio. Não é bem assim, a despeito da alta percentagem de mãos nesta seção que induziram o postergamento da tirada de trunfos. O que segue é uma boa diretriz para orientá-lo a tomar a grande decisão sobre trunfos como carteador:

EM GERAL, ASSUMA QUE É BOA ESTRATÉGIA TIRAR TRUNFOS EM TODAS AS MÃOS. TIRE TRUNFOS SEMPRE, A NÃO SER QUE CONSIGA IMAGINAR UM BOM MOTIVO PARA NÃO FAZÊ-LO (COMO NOS MOTIVOS ACIMA).

2/2006

Exercícios

Mão1

Com trunfo de ♥, jogue a mão abaixo e tente fazer o maior número de vazas possível.

♥	♠	♦	♣
2	5	9	K
	4	8	Q
	3	7	J
	2	6	
		5	
♠ A			
♥	♠	♦	♣
A	-	Q	4
K		J	3
Q		10	2
J			
10			
9			
8			

Com tantas cartas de trunfos, não deve ser difícil estabelecer naipes laterais e não deve também ser má idéia tirar trunfos primeiro. Você conseguiu 10 vazas?

Mão2

Com trunfo de ♥, jogue a mão abaixo e tente fazer o maior número de vazas possível.

♥	♠	♦	♣
A	4	4	5
3	3	3	4
2	2	2	3
			2
♦ Q			
♥	♠	♦	♣
K	A	A	A
Q	K	K	K
J	6		
10	5		
9			

Há 11 vazas por cima, 5 ♥ e duas em cada naipe lateral. Com ♠ 3-3 voce pode fazer uma vaza a mais, doze. Dá para ver um jeito de fazer as mesmas 12 com ♠ 4-2?

2/2006

Mão3

Com trunfo de \heartsuit , jogue a mão abaixo e tente fazer o maior número de vazas possível.

\heartsuit	\spadesuit	\heartsuit	\clubsuit
Q	5	6	Q
J	4	5	4
	3	4	3
		3	
		2	
\heartsuit K			
\heartsuit	\spadesuit	\heartsuit	\clubsuit
K	K	A	A
10	Q		K
9	2		2
8			
7			
6			

Seria interessante tentar firmar a \heartsuit do morto, mas não há entradas para tanto. Elas são, porém, suficientes para uma outra jogada... viu? O que você precisa para fazer 11 vazas?

Mão4

Com trunfo de \spadesuit , jogue a mão abaixo e tente fazer o maior número de vazas possível.

\spadesuit	\heartsuit	\heartsuit	\clubsuit
K	6	7	3
Q	5		2
J	4		
10	3		
9			
\spadesuit 2			
\spadesuit	\heartsuit	\heartsuit	\clubsuit
A	-	6	A
8		5	K
7		4	Q
6		3	
5		2	

Essa é fácil demais! Dica: se Oeste não tivesse “acertado” a saída, teríamos 13 vazas! Entendeu?

2/2006

Mão5

Com trunfo de ♣, jogue a mão abaixo e tente fazer o maior número de vazes possível (**atenção: ♣ está 4-1, de modo que os adversários têm uma vaza natural de trunfos!**).

♠	♦	♥	♣
6	7	4	A
5	6	3	K
4			Q
			J
			10
			9
♥ k			
♠	♦	♥	♣
A	A	A	2
K	5	2	
Q	4		
3	3		
2			

Conseguiu fazer 11 vazes mesmo com trunfos mal divididos? Sim? Parabéns! Não? O próximo curso de carteio será anunciado em breve.

O planejamento do jogo

Esta seção não faz parte de nosso curso para não bridgistas, mas recomendamos fortemente que vocês todos a acompanhem no “software” de Fred Gitelman, da ACBL.

Introdução ao leilão

Como funciona o leilão

Há duas coisas que ocorrem em toda mão de bridge, o **leilão**, que sempre vem antes, e o **carteio**, que o segue. Até agora quase tudo que aprendemos teve a ver com o carteio. Isto deve ajudá-lo a entender melhor a idéia do leilão.

Já sabemos que o leilão é uma parte muito importante do jogo. O leilão define:

QUE JOGADOR CARTEARÁ A MÃO

QUE JOGADOR SAIRÁ

QUAL SERÁ O OBJETIVO DE VAZAS DO CARTEADOR

QUAL SERÁ O NAIPE DE TRUNFO, OU SE A MÃO SERÁ JOGADA EM SEM TRUNFOS

Nesta seção veremos o mecanismo do leilão e como os fatores acima são determinados. Veremos também algumas das estratégias que uma parceria pode usar para facilitar a precisão do leilão.

A melhor forma de adquirir sensibilidade quanto a leilão é vendo como ocorre numa mão real.

Em cada mão de bridge um dos jogadores é o responsável por embaralhar e dar as cartas. Este jogador é o *dador* (o *dealer*, em inglês). Nesta mão de exemplo o dador é Sul.

				♠	♥	♣	♦
				K	A	Q	Q
				Q	9	2	5
				8	8		4
				7	7		
♠	♥	♣	♦				
4	Q	A	J	6	K	7	K
3	10	4	10	5	J	6	8
2	5	3	9		6	5	7
	4				3		6
				♠	♥	♣	♦
				K	2	A	A
				J		J	3
				10		10	2
				9		9	
				8			

O dador roda em sentido horário em volta de mesa. Após leilão e carteio desta mão será a vez de Oeste ser o dador, depois Norte, e assim por diante.

A recompensa que o dador recebe, por seu trabalho de embaralhar e distribuir as cartas, é ser o primeiro a falar no leilão.

2/2006

Nesta mão Sul é o dador, portanto o primeiro a falar. De que consiste uma **fala** de leilão? Observe...

S	O	N	E
1♣			

O diagrama acima representa o leilão. Sul marcou 1♣. A 1ª marcação do leilão é chamada de **abertura**.

♠	♥	♠	♥
K	A	Q	Q
Q	9	2	5
8	8		4
7	7		

♠	♥	♠	♥
4	Q	A	J
3	10	4	10
2	5	3	9
	4		

♠	♥	♠	♥
K	2	A	A
J		J	3
10		10	2
9		9	
8			

Antigamente a abertura era feita verbalmente. Sul dizia “um ♣” em voz alta, para que todos ouvissem que marcação ele tinha feito. Atualmente usa-se um cartão com o símbolo “1♣” impresso nele, mas é a mesma coisa. A idéia é que a marcação de Sul é pública e a intenção é que todos saibam qual foi.

O leilão, tal como o jogo das cartas, segue no sentido horário. Bridge é um jogo bem horário. É, portanto, a vez de Oeste falar. Ele porém sente que não tem nada a dizer e **passa** seu direito de falar a Norte.

S	O	N	E
1♣	passo		

CADA JOGADOR Marca OU PASSA QUANDO É SUA VEZ DE FALAR. HÁ OUTRAS COISAS QUE ELE PODE FAZER, MAS POR ENQUANTO ISTO É SUFICIENTE.

Os passos vêm apenas em um sabor, mas há 35 marcações possíveis em bridge. Cada uma destas 35 marcações tem 2 partes:

UM NÚMERO ENTRE 1 E 7 (COMO O 1 EM 1♣), E

QUALQUER UM DOS 4 NAIPES (♣, ♦, ♥ E ♠) OU **SEM TRUNFOS**.

Portanto, cada marcação corresponde a uma combinação entre um algarismo de 1 a 7 e um naipe ou sem trunfos (que costumamos abreviar para ST). O algarismo define o **nível** e o naipe (ou ST) define o **tipo**²¹ da marcação (também usamos **fala** ou **voz**). Sendo sete os níveis e 5 os tipos, há 35 marcações possíveis no total.

Uma tabela contendo as possíveis marcações está no início da próxima página:

²¹ “strain”, em inglês, que não tem uma tradução muito precisa em português, mas tipo é suficientemente bom

2/2006

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

Como você pode ver, a abertura de 1♣ de Sul está no canto superior esquerdo da matriz acima. 1 é o nível e ♣ é o tipo numa marcação de 1♣.

NA VEZ DE FALAR DE UM JOGADOR ELE PODE OU PASSAR OU MARCAR UMA DAS 35 VOZES ACIMA. HÁ DUAS OUTRAS POSSIBILIDADES QUE EXPLORAREMOS MAIS TARDE.

O LEILÃO É UMA CONVERSA ENTRE OS 4 JOGADORES. O OBJETIVO DESTA CONVERSA É DECIDIR O **CARTEADOR**, SEU **OBJETIVO** E QUAL **NAIPE** (SE ALGUM) SERÁ **TRUNFO**.

A linguagem utilizada nesta conversa não tem muitas palavras. Aprendemos já a maioria destas palavras:

1	2	3	4	5	6	7
♣	♦	♥	♠	sem	trunfos	
passo						

há outras duas palavras ainda que são permitidas na língua do leilão. Aprenderemos sobre elas mais tarde:

dobro redobro

O LEILÃO CORRE NO SENTIDO HORÁRIO ATÉ QUE 3 PASSES CONSECUTIVOS SEJAM FEITOS, E ENTÃO TERMINA. O CARTEADOR, O NÍVEL, O OBJETIVO E O NAIPE DE TRUNFOS SE HOVER VIRÃO DA ÚLTIMA DECLARAÇÃO, OU FALA, EFETUADA.

2/2006

Portanto, o leilão fica rodando em torno da mesa até que 3 jogadores consecutivamente resolvam passar. Neste ponto serão conhecidos o carteador, o naipe de trunfos ou se a mão será jogada em sem trunfos e o nível do contrato, ou o objetivo da mão. Aqui está como:

O NAIPE DE TRUNFOS (OU SEM TRUNFOS) SERÁ O DA ÚLTIMA VOZ, OU FALA, OU MARCAÇÃO

O OBJETIVO DO CARTEADOR É OBTIDO ADICIONANDO-SE 6 AO ÚLTIMO NÍVEL MARCADO

O CARTEADOR É OU A ÚLTIMA PESSOA A FALAR OU SEU PARCEIRO (TEM MAIS SOBRE ESSE PONTO MAIS ADIANTE)

Revisemos como os princípios de leilão que acabamos de aprender aplicam-se a esta mão que começamos a estudar.

Lembre-se que Sul foi o dador, o que deu a ele o direito de fazer o primeiro lance. Sul abriu o leilão com 1♣. Oeste decidiu passar, e é a vez de Norte. Imaginemos que Norte decida passar também dando a Este o direito de falar. Aprenderemos que passar não é uma boa idéia com a mão de Norte, mas no momento estamos apenas aprendendo a **mecânica** do leilão, não sua **estratégia**. Não se preocupe se você já sabe alguma coisa sobre leilão e não concorda com algumas das marcações de nossos primeiros leilões.

				♠	♥	♣	♦
				K	A	Q	Q
				Q	9	2	5
				8	8		4
				7	7		
♠	♥	♣	♦				
4	Q	A	J				
3	10	4	10				
2	5	3	9				
	4						
				♠	♥	♣	♦
				K	2	A	A
				J		J	3
				10		10	2
				9		9	
				8			
				♠	♥	♣	♦
				6	K	7	K
				5	J	6	8
					6	5	7
					3		6

Sul	Oeste	Norte	Este
1♣	Passo	Passo	?

Vamos imaginar que Este passe também. 3 jogadores consecutivos passaram, portanto o leilão acabou. 1♣ foi a última marcação.

Aqui está como o objetivo e o tipo da mão são determinados:

O trunfo é ♣, definido pela última marcação.

O objetivo da mão é fazer 6+1 vazes (o objetivo define-se por somar 6 ao nível)

O carteador é ou o jogador que falou por último (Sul) ou seu parceiro (Norte). A questão é decidida da seguinte forma:



FEDERAÇÃO PAULISTA DE BRIDGE

curso de bridge para não bridgistas

2/2006

O primeiro membro da parceria a mencionar o tipo de mão será definido como carteador. Aqui ficou fácil, já que Sul foi o único a falar – ele será o carteador.

Portanto, Sul será o carteador, e seu objetivo, fazer 7 (6+1) vazas, evidentemente com a ajuda da mão de Norte. A mão será jogado com trunfo em ♣.

Jogadores de bridge usam o termo **contrato** para descrever o carteador, seu objetivo e o naipe de trunfo (se algum). Nesta mão diríamos: “o contrato é 1♣ por Sul”

A noção de contrato é tão central ao jogo que faz parte de seu nome. O jogo que estamos aprendendo tem o nome real de **bridge de contrato**. É claro que todo mundo usa o “apelido” de bridge, simplesmente, mas isto é porque o bridge de contrato é praticamente o único jogado em nossos dias.

A federação de bridge nos EUA chama-se “American Contract Bridge League”, ou ACBL, que de cujo sítio da internet este curso foi baixado e está disponível.

Nota histórica:

O bridge de contrato nasceu em 1925 quando Harold Vanderbilt estabeleceu as regras e o sistema de pontos a serem ganhos numa mão que utilizamos hoje. Bridge de leilão (Auction Bridge) era a forma popular do jogo antes de Vanderbilt ter desenvolvido o bridge de contrato. Atualmente praticamente ninguém mais joga o bridge de leilão.

Nosso contrato, portanto, é 1♣ (lembre-se que o **objetivo** é de fazer 7 vazas, pois sempre se soma 6 ao nível).

Você deve estar se perguntando porque essa complicação de somar 6. há um bom motivo para isto:

O OBJETIVO SEMPRE REPRESENTA A MAIORIA (7 OU MAIS) DO TOTAL DE 13 VAZAS. 1 É O MENOR NÍVEL QUE SE PODE TER. SOME 6 PARA OBTER 7 – A MENOR MAIORIA DE 13.

2/2006

Voltemos um pouco no leilão para ter certeza que compreendemos um aspecto importante abordado antes. Tiramos 2 dos passes feitos e é a vez de Norte falar.

Sul	Oeste	Norte	Este
1♣	Passo	2♣	

Imagine que Norte decida marcar 2♣ em vez de passar. De novo é uma marcação meio boba, mas não estamos falando disso agora.

♠	♥	♣	♦
K	A	Q	Q
Q	9	2	5
8	8		4
7	7		

♠	♥	♣	♦
4	Q	A	J
3	10	4	10
2	5	3	9
	4		

♠	♥	♣	♦
6	K	7	K
5	J	6	8
	6	5	7
	3		6

♠	♥	♣	♦
K	2	A	A
J		J	3
10		10	2
9		9	
8			

Desde que Norte resolveu aumentar o nível dos ♣ dizemos que ele **subiu** para 2♣ para descrever este tipo de marcação.

Mas porque Norte quereria fazer algo tão excêntrico? Afinal de contas sabemos que um contrato de 1♣ precisa de 7 vazas, enquanto que o de 2♣ precisa de 8, um objetivo mais ambicioso.

SE UMA PARCERIA TEM SUCESSO EM FAZER AS VAZAS REQUERIDAS PARA SEU CONTRATO ELA GANHA **PONTOS**. ALGUNS CONTRATOS EM NÍVEIS MAIS ALTOS RECOMPENSAM O SUCESSO COM PONTOS DE BÔNUS.

PARCERIAS FREQUENTEMENTE TENTAM CONTRATOS ALTOS E AMBICIOSOS PARA FAZER JUS A ESTES PONTOS DE BÔNUS. OS JOGADORES SOBEM O NÍVEL DO LEILÃO PARA OBTÊ-LOS

Atenção: estas tentativas não são de graça. Se o carteador não conseguir fazer as vazas de seu objetivo, quem ganha pontos são os adversários.

Suponha então que, e nossa mão exemplo, depôs de marcação de 2♣ haja 3 passes em seqüência. 2♣ será o contrato. Você pode ver no diagrama de leilão acima que Sul permanece sendo o carteador. Pode ser que você tenha achado que agora seria Norte, o jogador que fez a última marcação (2♣). Vamos entender bem porque é Sul:

SUL É O CARTEADOR POR TER SIDO O PRIMEIRO MEMBRO DA PARCERIA A MARCAR O NAIPE DE ♣.

curso de bridge para não bridgistas

2/2006

A mecânica do leilão é bastante simples e você já conhece por agora a maior parte dela. A parte complicada é a decisão ou de passar ou de marcar, e, se for este o caso, **o que**, marcar.

Por exemplo, em nossa mão exemplo, o 2♣ de Norte não representa uma fala brilhante com esta mão. Mais sobre isto mais tarde.

[illegible]

Voltamos de novo para o momento da primeira marcação de Norte, para que ele não fique tão mal conosco. Veremos uma seqüência de falas recomendada para esta mão. Não se preocupe *porque* esta seqüência em particular é recomendável. Você entenderá o porquê logo logo.

Sul	Oeste	Norte	Este
1 ♣	Passo	?	

Na seqüência de leilão à direita, Este e Oeste passaram sempre, mas Norte e Sul se mantiveram ativos – cada um fez duas marcações. A

Sul	Oeste	Norte	Este
1 ♣	Passo	1 ♥	Passo
1 ♠	Passo	4 ♠	Passo
passo	Passo	passo	

última marcação foi de 4♠ por Norte, o que estabelece tipo e nível do contrato, e Sul foi o 1º jogador a marcar ♠, fazendo dele o carteador desta mão.

Sul tentará fazer 10 (6+4) vazas com as cartas de Norte e Sul.

Alguns termos de leilão são úteis de saber: o primeiro não-passe da mão é chamado de **abertura**.

O jogador que **abriu** o leilão é o **abridor**, e seu parceiro é conhecido por **respondedor**. A primeira voz do respondedor é a..... **resposta**.

APRENDEREMOS OPORTUNAMENTE TUDO SOBRE **ABERTURAS** E COMO RESPONDER AO PARCEIRO. QUANDO ELE ABRE. APRENDEREMOS TAMBÉM COMO O ABRIDOR E O RESPONDEDOR DEVEM ESCOLHER SUAS MARCAÇÕES.

É fácil ver como a marcação desta mão foi uma *conversa* entre **Norte** e **Sul**, ainda que não saibamos ainda o que esta conversa significou.

curso de bridge para não bridgistas

2/2006

EO não participaram muito da conversa. Ambos passaram quando foi sua vez de falar. Cada passe teve o seguinte significado: “não tenho muito a acrescentar nesse papo aí”.

Voltemos e exploremos a conversa de NS, uma fala por vez.

Sul foi o dador e abriu em 1♣. Caso Sul tivesse passado, outro jogador teria se tornado o **abridor**.

Sul	Oeste	Norte	Este
1♣			

Ao marcar 1♣ Sul disse: “parceiro, estou forte o suficiente para abrir o leilão e acho que ♣ daria um bom naipe de trunfos, o que você acha?”.

É fácil ver porque Sul acha que ♣ seria um bom naipe de trunfos. ♣ é o naipe mais longo e mais forte de Sul. Veremos daqui a pouco o que torna u’a mão forte o suficiente para abrir.

Norte respondeu assim: “parceiro, tenho uma mão boa o suficiente para responder a você, mas não tenho muito entusiasmo por ♣. O que você acha da idéia de fazermos de ♥ o naipe de trunfo?”.

Sul	Oeste	Norte	Este
1♣	Passo	1♥	

Dá para ver porque Norte prefere ♥ a ♣. Ele tem 4 ♥ e só 2 ♣. Veremos logo o que faz de sua mão uma em que ele deve responder, e não passar.

Sul por sua vez disse: “obrigado por sua resposta, parceiro, mas não gosto de ♥ como trunfos, não. Tenho aqui algumas ♠ interessante. Já que você não gosta de meus ♣, que tal ♠?”.

Sul	Oeste	Norte	Este
1♣ 1♠	Passo Passo	2♥	Passo

Sul não gosta de ♥ porque tem uma seca do naipe na mão. As 4 ♠ boas de Sul, porém, permitem que ele as considere como boa alternativa para trunfos.

Aí Norte respondeu: “parceiro, concordo que ♠ deva ser um bom naipe de trunfos. Minha mão tem força suficiente para que eu acredite que possamos fazer 10 vazas e ganhar um belo bônus se eu tiver razão”.

Sul	Oeste	Norte	Este
1♣ 1♠	Passo Passo	2♥ 4♠	Passo Passo

Norte tem 4 boas ♠, o que torna este naipe atraente como trunfo. Aprenderemos já já que um contrato de 4♠ ganha bônus e porque Norte acredita que 10 vazas sejam possíveis.

curso de bridge para não bridgistas

2/2006

O passe de Sul diz: "aceito sua sugestão, parceiro. 4♠ me parece um bom contrato. Espero fazer nossas 10 vazas para ganhar o bônus deste nosso contrato ambicioso".

Sul	Oeste	Norte	Este
1♣	Passo	2♥	Passo

Sul	Oeste	Norte	Este
1♣	Passo	2♥	Passo
1♠	Passo	4♠	Passo
Passo	Passo		

Sul não tem porque sugerir alguma alternativa para o naipe de trunfos. Sua mão não tem força suficiente para sugerir um contrato ainda mais ambicioso, como 5♠, 6♠ ou 7♠. Aprenderemos porque daqui a pouco.

Ainda que não saibamos muita coisa sobre a língua do leilão, algumas coisas desta conversa já fazem sentido. Perceba, por exemplo, que grande parte do papo foi dedicada à descoberta do melhor naipe de trunfos. NS finalmente pararam em ♠, após Sul ter sugerido ♣ e Norte, ♥.

				♠ K	♥ A	♣ Q	♦ Q
				Q	9	2	5
				8	8		4
				7	7		
♠ 4	♥ Q	♠ A	♥ J				
3	10	4	10				
2	5	3	9				
	4						
				♠ K	♥ 2	♠ A	♥ A
				J		J	3
				10		10	2
				9		9	
				8			

Percebe ainda que ♠ é o naipe em que NS receberam a maior quantidade de cartas *na combinação das mãos*.

Não deveria ser surpresa que NS tenham preferido ♠ como trunfo. Aprendemos antes que, em se tratando de trunfos, *quanto mais melhor*. O fato de NS terem todas a ♠ altas faz com que o naipe seja ainda mais atraente.

UM DOS OBJETIVOS DO LEILÃO É DESCOBRIR QUAL NAIPE (SE ALGUM) DEVE SER TRUNFO. O NAIPE MAIS LONGO DA COMBINAÇÃO DAS DUAS MÃOS GERALMENTE É O MELHOR CANDIDATO A TRUNFO.

NS têm 8 ♠ entre si. Bridgistas normalmente dizem que NS têm um **fit** de 8 cartas em ♠.

É obviamente uma boa idéia que a parceria do carteador tenha a **maioria** das cartas de trunfo do jogo. Um naipe de 7 cartas já representaria a maioria, mas seria um a maioria muito justa. A experiência recomenda que um bom fit para trunfos começa em 8 cartas.

Durante o leilão a parceria tenta localizar um fit de 8 ou mais cartas para selecionar como trunfo. Quando este fit não está presente a mão é normalmente jogada em **sem trunfos**.

2/2006

Em algumas mãos o fit de 7 cartas funciona bem, mas em geral um fit de 8 cartas ou maior é que torna a mão melhor em trunfos do que em sem trunfos.

O outro objetivo do leilão (além de selecionar o naipe de trunfo) é determinar **quantas vazas** a parceria deve tentar fazer.

Se quisermos compreender bem este objetivo, temos que saber que contratos envolvem pontos de bônus quando feitos. Exploraremos este importante aspecto em breve.

Antes de passarmos a ver quais contratos valem pontos de bônus e como a parceria é capaz de mostrar a força das duas mãos durante o leilão, há mais uma lição sobre a mecânica do leilão que deve ser mencionada.

Lembre-se das 35 possíveis marcações em bridge (7 níveis vezes 5 tipos)

ESTAS 35 MARCAÇÕES TÊM UMA **ORDEM**. 1♣ É A PRIMEIRA MARCAÇÃO DA ORDEM, SEGUIDO DE 1♦, 1♥, 1♠, 1ST, 2♣ ETC ATÉ 6ST, 7♣, 7♦, 7♥, 7♠ E 7ST COMO A ÚLTIMA.

REGRA SUPER IMPORTANTE EM BRIDGE: DEPOIS DE UMA MARCAÇÃO TER SIDO FEITA, **TODAS** AS DEMAIS DEVEM VIR DE POSSIBILIDADE SUBSEQÜENTES. **NÃO HÁ LEILÃO REGRESSIVO EM BRIDGE.**

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

Suponha, por exemplo, que você seja Sul. Seu parceiro, Norte, é o dador e abre de 2♥ (sim, é possível abrir o leilão em **qualquer** nível). Este passa e é sua vez:

Das 35 marcações possíveis 8 já não o são mais marcações legais, como mostrado na tabela embaixo do diagrama de leilão.

Oeste	Norte	Este	Sul
	2♥	Passo	?

Os lances, ou marcações, num leilão de bridge têm uma *ordem*. No instante em que Norte marcou 2♥, todas as marcações em nível 1 bem como 2♣, 2♦ e a própria 2♥ não são mais permitidas.

Na tabela ao lado, as marcações sem hachura são legais. As hachuradas não são mais.

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

2/2006

Existem diversas conseqüências interessantes nessa ordenação das 35 marcações. Neste leilão, por exemplo, se Sul quisesse sugerir que ♣ ou ♦ fossem trunfos, ele teria que marcar ou 3♣ ou 3♦ para dizer isso - 1♣, 1♦, 2♣ e 2♦ já não são possíveis de ser marcados uma vez que 2♥ o foi.

Ao marcar 3♣ ou 3♦ Sul estará não só alterando o tipo de trunfo, ele estará também aumentando o **nível** do contrato, ou determinando a necessidade de fazer um maior número de vazas!

Em nosso exemplo então, SUL ainda pode marcar ♠ ou ST no nível 2, mas precisará ir ao nível 3 para marcar ♣ ou ♦ (ou ♥ também, claro).

U'a marcação de ♥ por Sul, que agora teria que ser feita no nível 3 ou acima, seria considerada uma **subida no naipe** do parceiro. Em bridge preferimos chamar isso de **apoio** ou, mais por dentro do jargão, **abono**.

Como lembrar da ordem das 35 marcações?

QUANTO MAIS ALTO O NÍVEL, MAIS TARDE OCORRERÁ A MARCAÇÃO NA TABELA.

A ORDEM DOS TIPOS NÃO TEM JEITO, TEMOS QUE DECORÁ-LA (EM INGLÊS FICA FÁCIL, JÁ QUE OS NAIPES, CLUBS PARA ♣, DIAMONDS PARA ♦, HEARTS PARA ♥ E SPADES PARA ♠ ESTÃO EM ORDEM ALFABÉTICA): ♣ É O TIPO MAIS BAIXO, SEGUIDO DE ♦, ♥ E, FINALMENTE, ♠. O TIPO MAIS NOBRE NÃO É UM DOS NAIPES, É ST.

Quando vemos um diagrama de bridge num livro ou num jornal, é muito comum os naipes aparecerem nesta ordem na mão, ♣, ♦, ♥ e ♠.

Isto enquanto o leilão está em andamento, é claro. Quando começa o carteio, o naipe de trunfos, seja ele qual for, costumeiramente fica à direita de todos na mesa (mão do morto).

Esta seqüência de leilão é ilegal: 2♣ passo 1ST, assim como esta também o é: 4♥ passo 3♣. Nesses dois exemplos, as marcações ulteriores foram feitas em **níveis** inferiores que as anteriores, sendo portanto ilegais.

Esta marcação: 1♦ passo 1♣ é ilegal também, mas por outro motivo, o da segunda marcação ter sido feita em **tipo** inferior (ou anterior – ♣ está **antes** de ♦ na tabela de 35 marcações) à primeira. Esta também é ilegal, e pelo mesmo motivo: 3ST passo 3♥. No mesmo nível, não posso falar ♣ de pois de ♦ ou ♥ depois de ST.

2/2006

Isto também não pode: 1♥ passo 1♥. Não posso **abonar** meu parceiro no mesmo nível que ele marcou tenho que fazê-lo em nível superior.

Como níveis e tipos só andam para a frente, chega uma hora que o leilão **tem** que terminar, até por falta de espaço. Alguém pode chegar até 7ST, mas a partir daí, como **todas** as demais 34 vozes se tornaram ilegais, o leilão não terá mais para onde ir. Em bridge, o limite é não o céu, mas 7ST.

Você também pode estar pensando o que aconteceria se os três primeiro jogadores a falar passassem.

Passo passo passo ?

O quarto jogador então vai pra casa? Afinal, houve três passes em sequência e aprendemos que é assim que o leilão acaba.

A SEQUÊNCIA DE VOZES ACIMA NÃO TERMINA O LEILÃO. OS 4 JOGADORES TÊM QUE TER PELO MENOS UMA OPORTUNIDADE DE ABRIR O LEILÃO.

Mas, na sequência acima, se o quarto jogador passar também? Aí ninguém abriu e o leilão acaba.

QUANDO OS 4 JOGADORES PASSAM EM SUA 1ª VOLTA DE LEILÃO, O LEILÃO ACABA E A MÃO É CONSIDERADA COMO **MÃO PASSADA**. AS CARTAS SÃO EMBARALHADAS E REDISTRIBUÍDAS. NINGUÉM MARCA PONTOS.

Os 4 tipos de contratos e os bônus que contêm

Há 4 tipos de contratos em bridge. O tipo de contrato determina o bônus que a parceria ganhará se tiver sucesso. Aqui estão as 35 marcações de novo, coloridas de acordo com o bônus de cada uma:

Não há bônus para **parciais**. Os bônus começam a valer para os **games**, aumentam no caso de **pequenos slams**²² e são os maiores possíveis no caso de **grandes slams**

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

²² contrariamente a toda terminologia em inglês que temos visto neste curso, no Brasil os bridgistas comumente referem-se aos pequenos slams e aos grandes slams usando os termos em francês “petit” e “grand”. Só. Alguns ainda têm a ousadia de usar a palavra francesa “chelem” para o slam.



2/2006

HÁ 4 TIPOS DE CONTRATOS: PARCIAIS, GAMES, PEQUENOS SLAMS E GRANDES SLAMS.

PARCIAIS NÃO DÃO BÔNUS. GAMES DÃO BÔNUS, “PETITS” DÃO BÔNUS MAIORES QUE OS DE GAMES E “GRANDS” DÃO OS MAIORES BÔNUS.

Voltemos à tabela das marcações para ver esse negócio de bônus.

OS 5 CONTRATOS DE “GRAND” ESTÃO NO NÍVEL 7. PARA RECEBER O MAIOR BÔNUS NUMA DADA MÃO, A PARCERIA PRECISA MARCAR NO NÍVEL 7 E FAZER TODAS AS VAZAS.

OS 5 CONTRATOS DE “PETIT” ESTÃO NO NÍVEL 6. PARA RECEBER OS BÔNUS DADOS AO NÍVEL 6 A PARCERIA PRECISA MARCAR NESTE NÍVEL E FAZER PELO MENOS 12 VAZAS.

OS CONTRATOS DE GAME SÃO MAIS DIFÍCEIS DE RESUMIR. HÁ 9 DELES, E DEPENDENDO DO TIPO MAIS DO QUE UM POR TIPO. OS MAIS FÁCEIS DE FAZER POR TIPO SÃO 3ST, 4♥, 4♠, 5♣ E 5♦.

Na prática, “grands” (em que as 13 vazas são feitas) são raros. “Petits” (em que 12 das 13 vazas têm que ser feitas) são bem mais comuns, mas a vasta maioria dos contratos que você jogará será em games e parciais.

Os 9 contratos de game, de novo, são: 3ST, 4♥, 4♠, 4ST, 5♣, 5♦, 5♥, 5♠, 5ST.

OS CONTRATOS DE GAME HACHURADOS, 3ST, 4♥, 4♠, 5♣ E 5♦, SÃO OS MAIS FÁCEIS DE FAZER EM SEUS RESPECTIVOS TIPOS. SÃO CONTRATOS ATRAENTES DE SE MARCAR.

OS CONTRATOS DE GAME SEM HACHURA, 4ST, 5♥, 5♠ E 5ST SÃO MENOS ATRAENTES DE SE MARCAR. GARANTEM O MESMO BÔNUS DOS OUTROS, MAS DEMANDAM UM MAIOR NUMERO DE VAZAS.

Você percebe algo injusto acontecendo aqui?

Se o tipo de contrato é ST, fazer 9 vazas em 3ST é suficiente para o bônus de game.

Contratos em ♥ e ♠ precisam de 10 vazas (nível 4) para o bônus, enquanto que contratos em ♣ e ♦ precisam 11 vazas para o bônus.



FEDERAÇÃO PAULISTA DE BRIDGE

curso de bridge para não bridgistas

2/2006

PODE NÃO SER JUSTO, MAS OS 5 TIPOS NÃO SÃO IGUAIS EM BRIDGE. SEM TRUNFOS É O TIPO, MAIS PRIVILEGIADO, SEGUIDO DE ♥ E ♠, ENQUANTO QUE ♣ E ♦ SÃO OS TIPOS MENOS PRIVILEGIADOS.

Essa desigualdade entre os tipos aparece de duas formas:

NA ORDEM DA TABELA DE 35 MARCAÇÕES, QUE DETERMINA A LEGALIDADE OU NÃO DE UMA MARCAÇÃO, E

NOS NÍVEIS QUE DEVEM SER ATINGIDOS PARA COMEÇAR A CONTAR O BÔNUS DE GAME, 3ST, 4♥, 4♠, 5♣ E 5♦.

Jogadores de bridge usam classificações para tornar mais fácil a compreensão desta desigualdade:

♥ E ♠ SÃO NAIPES **RICOS** ENQUANTO QUE ♣ E ♦ SÃO NAIPES **POBRES**. SEM TRUNFOS NÃO É NAPE, MAS É UM TIPO AINDA MAIS PRIVILEGIADO DO QUE QUALQUER UM DOS NAIPES.

Resumindo, ♠ e ♥ são os ricos e ♣ e ♦ os pobres.

Como você verá, a desigualdade entre naipes pobres e ricos afeta tremendamente as estratégias que as parcerias empregam nos leilões. Jogadores fazem de tudo no leilão para descobrir seus fits em naipes ricos.

Na maior parte das mãos contendo um fit 8° ou maior é possível fazer mais vazas em trunfos que em sem trunfos. Há dois bons motivos para isto:

UM NAPE DE TRUNFOS PODE SER USADO PARA IMPEDIR QUE OS ADVERSÁRIOS FAÇAM VAZA EM SEUS NAIPES LONGOS, E

O NAPE DE TRUNFOS PODE POSSIBILITAR CORTES DE PERDEDORAS NO MORTO.

4 em naipe rico (4♥ ou 4♠) é geralmente um contrato de game melhor que 3ST quando a parceria tem um fit 8° ou maior em naipe rico. Isto é válido mesmo quando, em ST, haja necessidade de 9 vazas e não 10 para cumprir game. A presença do fit 8° vale em geral pelo menos uma vaza a mais. E já vimos o poder do naipe de trunfos em ação!

A experiência mostra, todavia, que a presença de um fit 8° ou maior em naipe pobre não torna o game neste naipe melhor proposta do que 3ST. Como 11 vazas são necessárias para game em naipe pobre, são 2 vazas a mais que em ST. Na maior parte das mãos é mais fácil fazer 9 vazas em ST que 11 em naipe pobre.

2/2006

Resumindo, EM TERMO DE CONTRATOS DE GAME, 4♥ E 4♠ SÃO EM GERAL MELHORES QUANDO EXISTE UM FIT 8º OU MAIOR. SEM FIT 8º EM NAIPE RICO, 3ST NORMALMENTE É UM GAME MELHOR QUE 5♣ OU 5♦.

A procura de um fit 8º em rico é uma das mais altas prioridades de uma parceria no leilão. Se um fit destes é encontrado (e a força da mão permite), fazer 10 vazas em naipe rico é em geral mais fácil do que fazer 9 vazas em 3ST.

Revisão e exercícios

EM TODA A MÃO DE BRIDGE O LEILÃO VEM ANTES DO CARTEIO.

O DADOR É O PRIMEIRO JOGADOR EM CADA MÃO COM OPORTUNIDADE PARA FALAR. O LEILÃO PROSSEGUE NA DIREÇÃO HORÁRIA ATÉ QUE 3 JOGADORES PASSEM EM SEQUÊNCIA.

O LEILÃO TAMBÉM ACABA SE OS 4 JOGADORES PASSAREM EM SUA 1ª OPORTUNIDADE DE FALAR. ESTAS SÃO AS **MÃOS PASSADAS**. NÃO HÁ CARTEIO NESTES CASOS.

CADA JOGADOR PODE OU MARCAR OU PASSAR EM SUA VEZ. U'A MARCAÇÃO CONSISTE EM DUAS PARTES, SEU **NÍVEL** (UM NÚMERO DE 1 A 7) E SEU **TIPO** (♣, ♦, ♥, ♠ E ST).

HÁ 35 LANCES QUE OBEDECEM A UMA **ORDEM** ESPECÍFICA. É ILEGAL DAR UM LANCE QUE VENHA **ANTES** DA ÚLTIMA MARCAÇÃO.

SE 2 LANCES TÊM NÍVEIS DIFERENTES, O LANCE DE MENOR NÍVEL SEMPRE VIRÁ **ANTES** DO DE MAIOR NÍVEL. POR EXEMPLO, TODOS OS LANCES EM NÍVEL 1 VÊM ANTES DE TODOS OS EM NÍVEL 2.

SE 2 LANCES TÊM O MESMO NÍVEL, OS **TIPOS** SÃO USADOS COM O PROPÓSITO DE ORDENAÇÃO. ♣ É O TIPO MAIS BAIXO, SEGUIDO DE ♦, ♥, ♠ E ST (O TIPO MAIS ALTO).

O ÚLTIMO LANCE MARCADO DEFINE O CONTRATO. O TIPO DESTE LANCE ESTABELECE O TRUNFO (SE FOR O CASO) E O OBJETIVO É DEFINIDO AO SE ADICIONAR 6 AO NÍVEL FINAL.

O CARTEADOR SERÁ OU O JOGADOR QUE FEZ O ÚLTIMO LANCE OU SEU PARCEIRO. DESTES, O PRIMEIRO A TER MENCIONADO O TIPO SERÁ O CARTEADOR.



FEDERAÇÃO PAULISTA DE BRIDGE

curso de bridge para não bridgistas

2/2006

QUANDO O CARTEADOR CUMPRE MINIMAMENTE SEU OBJETIVO, SUA DUPLA GANHARÁ PONTOS. CASO ELE FALHE, OS ADVERSÁRIOS GANHARÃO PONTOS.

ALGUNS CONTRATOS PERMITEM BÔNUS PELO CUMPRIMENTO. GRAND SLAMS (13 VAZAS – NÍVEL 7) FAZEM JUS AOS MAIORES BÔNUS. PETIT SLAMS (12 VAZAS – NÍVEL 6) GANHAM BÔNUS GRANDES, GAMES (3ST, 4♥ E 4♠, 5♣ E 5♦) GANHAM BÔNUS MENORES E PARCIAIS NÃO GANHAM BÔNUS.

SÃO NECESSÁRIAS 10 VAZAS PARA GAME SE ♥ OU ♠ (OS NAIPES RICOS) SÃO TRUNFOS, E 11 SE ♣ OU ♦ (OS NAIPES POBRES) SÃO TRUNFOS.

SOMENTE 9 VAZAS SÃO NECESSÁRIAS SE O GAME FOR EM ST, PORÉM UM FIT 8º EM NAUPE RICO TENDERÁ A PRODUZIR VAZAS ADICIONAIS SE JOGADO EM NAUPE. 4♥ E 4♠ SÃO NORMALMENTE MAIS FÁCEIS QUE 3ST NESTES CASOS.

GAMES EM NAIPES POBRES NECESSITAM DE 11 VAZAS. NORMALMENTE UM GAME EM ST É MAIS FÁCIL DE FAZER, POR REQUERER 9 VAZAS, QUE UM GAME EM NAUPE POBRE.

Pequeno teste:

♦ é naUpe pobre ou rico?

♠ é naUpe pobre ou rico?

♥ é naUpe pobre ou rico?

♣ é naUpe pobre ou rico?

Qual dos tipos abaixo é o mais nobre?

♠ ♣ ♥ ST ou ♦?

Qual dos tipos abaixo é o mais nobre?

♠ ♣ ♥ ♦

Qual dos tipos abaixo é o mais nobre?

♣ ♥ ♦

2/2006

qual dos tipos abaixo é o mais nobre?

♣ ♦

Qual é o game mais barato em ST?

1 2 3 4 5 6 7

Qual é o game mais barato em ♠?

1 2 3 4 5 6 7

Qual é o game mais barato em ♥?

1 2 3 4 5 6 7

Qual é o game mais barato em ♦?

1 2 3 4 5 6 7

Qual é o game mais barato em ♣?

1 2 3 4 5 6 7

Quantas vazas são necessárias em 3ST?

7 8 9 10 11 12 13

Quantas vazas são necessárias em 1♦?

7 8 9 10 11 12 13

Quantas vazas são necessárias em 7♠?

7 8 9 10 11 12 13

Quantas vazas são necessárias em 5♣?

7 8 9 10 11 12 13

Quantas vazas são necessárias em 4♥?

7 8 9 10 11 12 13

Quantas são necessárias para um “petit”?

2/2006

9 10 11 12 13 depende

Quantas são necessárias para um “grand”?

9 10 11 12 13 depende

Qual das vozes deste leilão não é legal?

Abridor

Respondedor

Remarcação do abridor

Remarcação do respondedor

Oeste	Norte	Este	Sul
	1♣	Passo	1♠
Passo	1♥	Passo	3ST
Passo	Passo	Passo	

E neste?

A abertura

A resposta

Oeste	Norte	Este	Sul
	2♦	Passo	1ST
Passo	2♠	Passo	5♦
Passo	Passo	Passo	

Remarcação do abridor

Remarcação do respondedor

Avaliação da mão e contagem de pontos

Você aprendeu a mecânica e as estratégias do leilão. Agora está na hora de considerar 2 das maiores questões sobre leilão em bridge:

COMO UM JOGADOR SABE QUE TEM QUE PASSAR OU DEVE MARCAR?

SE UM JOGADOR RESOLVER MARCAR, COMO ELE SABE O QUE MARCAR?

O resto desta seção e toda a próxima são devotadas a responder a estas questões. Para começar, lembre-se que o leilão é uma *conversa* entre os 4 jogadores. Isto é o que cada uma das parcerias tenta compreender desta conversa:

DEVEMOS CARTEAR OU ATACAR ESTA MÃO?

SE VAMOS CARTEAR, ATÉ QUE NÍVEL PODEMOS IR?



2/2006

SE VAMOS CARTEAR, EM QUE TIPO DE CONTRATO É MELHOR ESTARMOS?

As duas primeiras perguntas são mais difíceis de responder do que a terceira. Isto porque a seleção do tipo não envolve mais do que descobrir em qual naipe a dupla tem mais cartas. A resposta às duas primeiras necessita da definição do potencial de vazas da parceria. É muito mais complicado de definir do que simplesmente quantas cartas a dupla possui de um determinado naipe.

Já progredimos bem na compreensão de como a dupla deve responder à 3ª questão.

PRIMEIRAMENTE A PARCERIA TENTA DESCOBRIR EM QUE NAIPE RECEBERAM O MAIOR NÚMERO DE CARTAS *EM CONJUNTO*. ELA TENTA TAMBÉM DESCOBRIR COM QUANTAS CARTAS CONTAM EM SEU FIT MAIS LONGO.

SE O FIT MAIS LONGO TEM MENOS QUE 8 CARTAS, A MÃO SERÁ PROVAVELMENTE JOGADA EM **SEM TRUNFOS**.

SE O FIT MAIS LONGO FOR DE 8+ CARTAS, A MÃO PROVAVELMENTE SERÁ JOGADA **EM NAIPE**.

E também já vimos exceções para estas diretrizes:

CONTRATOS DE 5♣ E 5♦ SÃO NORMALMENTE EVITADOS AINDA QUE HAJA FIT 8º OU MAIOR. 3ST É FREQUENTEMENTE UM CONTRATO MAIS FÁCIL NESTE CASO E GARANTE O MESMO BÔNUS DE GAME QUE OS EM NAIPE POBRES.

As diretrizes acima ajudarão bastante na seleção da melhor denominação para o contrato. Passemos a investigar que considerações se aplicam na seleção do nível adequado.

É fácil olhar para u'a mão de bridge e dizer: "tenho 5 cartas de ♠". É muito mais difícil dizer "posso fazer 9 vazas com ♠ como trunfos com a ajuda de mau parceiro".

O JULGAMENTO DO NÚMERO DE VAZAS QUE A PARCERIA PODE FAZER NÃO É UMA CIÊNCIA EXATA. O MELHOR QUE PODEMOS FAZER É PENSAR QUE CARACTERÍSTICA DE NOSSA MÃO PODE CONTRIBUIR PARA FAZERMOS VAZAS.

Ainda bem que já aprendemos bastante sobre como fazer vazas. Sabemos que:



2/2006

UM ÁS SEMPRE FAZ UMA VAZA (SE NÃO FOR CORTADO)

UM REI FREQUENTEMENTE FAZ UMA VAZA (SE A PARCERIA TAMBÉM TEM O ÁS, FINESSANDO CONTRA O ÁS DOS ADVERSÁRIOS OU POR PROMOÇÃO SE A DAMA ESTIVER PRESENTE).

DAMAS E VALETES ÀS VEZES TAMBÉM FAZEM VAZAS, MAS SÃO ATIVOS IMPORTANTES DE SE TER. CARTAS MÉDIAS FORTES (COMO O 10, O 9 E O 8) TAMBÉM PODEM AJUDAR EM MUITAS COMBINAÇÕES DE CARTAS.

EM GERAL, QUANTO MAIS ALTA UMA CARTA, MAIOR CHANCE TERÁ DE FAZER UMA VAZA.

Não é surpresa que cartas altas façam vazas. Vimos também que:

CARTAS ALTAS **CONCENTRADAS** NO MESMO NAIPE SÃO BOAS DE SE TER, PRINCIPALMENTE EM NAIPE LONGOS. CARTAS ALTAS EM NAIPE CURTOS TÊM POUCO VALOR PARA FAZER VAZA.

Cartas altas não são as únicas responsáveis em bridge por fazer vazas.

CARTAS BAIXAS EM NAIPE LONGOS FREQUENTEMENTE FARÃO VAZAS POR ESTABELECIMENTO DE NAIPE. A POSSE DE UM NAIPE LONGO (OU DOIS) NORMALMENTE VALERÁ DIVERSAS VAZAS ADICIONAIS.

NAIPE CURTOS SÃO TAMBÉM BONS DE SE TER, PRINCIPALMENTE QUANDO HÁ UM BOM FIT DE TRUNFOS PRESENTE. NAIPE CURTOS E TRUNFOS PODEM MUITAS VEZES DETER OS ADVERSÁRIOS DE FAZER VAZAS NOS NAIPE LONGOS DELES.

Portanto, cartas altas fazem vazas, cartas baixas em naipes longos fazem vazas, e naipes curtos (combinado com fit em trunfos) fazem vazas.

Sabemos então fazer vazas. O que precisamos é uma forma de **medir** u'a mão de bridge em termos de quantas vazas ela pode fazer. Idealmente teríamos uma fórmula para avaliar o potencial de vazas de u'a mão. Tal fórmula deveria levar em conta todos os fatores que vimos que contribuem para a obtenção de vazas.

A BOA NOVA É QUE ESTA FÓRMULA EXISTE. É CHAMADA DA CONTAGEM 1-2-3-4.

NOTA HISTÓRICA: CHARLES GOREN, PROVAVELMENTE O JOGADOR MAIS FAMOSO DE BRIDGE, PADRONIZOU E POPULARIZOU A CONTAGEM 1-2-3-4 NO FIM DOS ANOS 40S. O SISTEMA DE GOREN TORNOU MUITO MAIS FÁCIL



FEDERAÇÃO PAULISTA DE BRIDGE

curso de bridge para não bridgistas

2/2006

PARA OS JOGADORES MÉDIOS APRENDEREM LEILÃO E MARCAREM COM MAIOR PRECISÃO. O BRIDGE DE CONTRATO RAPIDAMENTE TORNOU-SE O JOGO DE CARTAS MAIS POPULAR DO MUNDO, LARGAMENTE EM VIRTUDE DA CONTRIBUIÇÃO DE GOREN.

A contagem de pontos 4-3-2-1 é uma **fórmula** para estimar o potencial de vazas de u'a mão. Cada mão de 13 pontos recebe uma avaliação de **pontos** de acordo com esta fórmula. Quanto mais pontos a mão tiver mais provável será de fazer vazas. Aqui está como funciona:

Conte 4 *pontos* para cada *ás* de sua mão.

Conte 3 *pontos* para cada *rei* de sua mão

Conte 2 *pontos* para cada *dama* de sua mão

Conte 1 *ponto* para cada *valete* de sua mão

O total a que chegar será PCA ou pontos em cartas altas da mão (também usado HCP, que é *high card point* da mão).

É fácil ver porque Goren chamou isto de contagem 4-3-2-1 e porque esta fórmula é tão fácil de lembrar e usar. Lembre-se dela:

Ases 4, reis, 3, Damas 2 e Valetes 1.

Tente contar esta mão usando a escala 4321:

♠AK5432 ♥KQ2 ♣KQJ ♦2

4 PONTOS EM ASES (UM SÓ), 9 EM REIS (3), 4 EM DAMAS (2) E 1 EM VALETES (1): 18 PONTOS.

Não foi difícil descobrir 18 pontos na mão.

Na realidade esta é u'a mão difícil de contar, porque há muitas cartas que contribuem para a contagem final.

Com a maior parte das mãos, a contagem é mais fácil, como por exemplo:

♠ QJ6 ♥ 6543 ♦ A532 ♣ 32

nesta mão apenas 3 cartas contam para a contagem de pontos: a QJ de ♠ e o A de ♦. Total: 7 pontos.



FEDERAÇÃO PAULISTA DE BRIDGE

curso de bridge para não bridgistas

2/2006

Aqui estão de novo as duas mãos que acabamos de ver:

♠AK5432 ♥KQ2 ♣KQJ ♦2

e

♠ QJ6 ♥ 6543 ♦ A532 ♣ 32

Está com jeito de que a 1ª mão faz mais vazas que a 2ª. o tal do Charles Goren tinha uma certa razão nessa coisa de contagem de pontos!

OK, agora já sabemos contar a mão e que quantos mais pontos a mão tiver maiores as chances de fazer vaza. Como isto nos ajuda a decidir o que marcar e como ajuda a parceria a decidir sobre o melhor contrato?

A contribuição de Goren para a teoria de leilão foi muito além da standardização da contagem de 1-2-3-4. Goren também descobriu qual seria o número de pontos em cartas altas na parceria que possibilita a chegada em diversos contratos.

A contagem 4-3-2-1 é mais do que uma forma de avaliar a mão. É também uma diretriz que ajuda a parceria a descobrir o nível correto de um contrato.

Aqui está um exemplo de como a contagem 4-3-2-1 ajuda a parceria a descobrir o nível correto de um contrato:

Goren descobriu que 25 pontos entre as duas mãos de uma parceria é normalmente suficiente para atingir-se 3NT, 4♥ ou 4♠, todos estes contratos de game, uma proposta razoável.

Vejam as duas mãos que acabamos de contar, imaginando que Norte recebeu a de 7 pontos e Sul, a de 18:

Há 25 pontos suficientes para

♠ QJ6	♥ 6543	♦ A532	♣ 32
♠ AK5432	♥ KQ2	♠ KQJ	♦ 2

nas duas mãos... o sugerir que ou 3ST ou 4♥ ou 4♠ podem ser bons contratos. Como a parceria tem um fit 9º de ♠, este deveria ser o tipo (*strain*) do contrato. 4♠ deve ser o melhor contrato com estas cartas.

Para verificar isto, conte as perdedoras de Sul. A Q e o J de ♠ de Norte solidificam as ♠ de Sul de modo que não deve haver perdedoras em ♠. Os ases de ♥ e de ♣ são vazas dos adversários, e pode ser que eles venham a fazer mais uma vaza de ♥, mas depois disto NS não dão mais vaza. Com 3 perdedoras, NS devem fazer as 10 vazas que seu contrato pede.

2/2006

Agora, imagine que Norte pudesse ter dito a Sul “parceiro, tenho 7 pontos e 3 ♠. Pode usar esta informação para escolher o contrato”.

Sul a usaria para escolher o contrato de 4 ♠ - ele saberia que as duas mãos conteriam pontos suficientes (25 ou mais) e ♠ suficientes (8 ou mais) para fazer de 4 ♠ uma boa alternativa.

Antes de conversar sobre como NS podem descrever suas mãos no leilão, para que um deles possa escolher o melhor contrato, há uma lição *extremamente* importante sobre o código 4-3-2-1 que você precisa aprender.

A CONTAGEM 4-3-2-1 FUNCIONA GERALMENTE MUITO BEM, MAS NÃO VEM COM GARANTIA. ALGUMAS VEZES O CONTRATO SUGERIDO PELO 4-3-2-1 NÃO DÁ CERTO.

♠ QJ6	♥ 6543	♦ A532	♣ 32
♠ AK5432	♥ KQ2	♦ KQJ	♣ 2

Na mão que vimos, o contrato de 4 ♠ poderia dar errado. Um dos atacantes poderia ter uma seca de ♥ e o outro uma seca de ♣. Eles cortariam ♥ e ♣ cruzado então, derrotando 4 ♠.

Isto não significa que 4 ♠ seja um mau contrato. 4 ♠ é um contrato muito bom – será derrotado apenas se NS forem azarados demais. Mesmo assim, o 4-3-2-1 às vezes levará a parceria a um contrato ruim.

Mudamos um pouco a mão de Norte para que ele tenha KJ de ♥. Ele ainda tem os mesmos 7 pontos e ainda há 25 pontos na parceria, mas agora 4 ♠ já não é um contrato tão bom. Sul tem agora uma perdedora certa em ♦. 4 ♠ pode ainda ganhar, mas NS têm que ter muito mais sorte que no exemplo anterior, agora que Norte tem KJ em vez do A de ♥.

♠ QJ6	♥ 6543	♦ KJ43	♣ 32
♠ AK5432	♥ KQ2	♦ KQJ	♣ 2

Portanto, enquanto que cartas altas são uma medida razoável do potencial de vazas de u’a mão, elas não contam a história toda. Considere a 1ª mão que vimos para contagem: ♠AK5432 ♥KQ2 ♣KQJ ♦2

Esta mão tem 18 pontos, mas este não é o único motivo pelo qual é tão forte.

O naipe 6º de ♠ é uma grande vantagem. Caso ♠ seja trunfos, esta mão fará diversas vazas com as cartas pequenas de ♠. Mesmo em ST ou com outro naipe como trunfo, ainda existe possibilidade de estabelecimento de cartas pequenas no naipe por promoção. O 4-3-2-1 não considera o poder de fazer vaza de um naipe longo.

Uma boa solução para este problema leva a avaliações melhores:

2/2006

SOME 1 PONTO SE A MÃO CONTÉM UM NAIPE DE 5 CARTAS E UM PONTO ADICIONAL PARA CADA CARTA ACIMA DA 5^A QUE O NAIPE CONTENHA. ESTES PONTOS SÃO CHAMADOS DE PONTOS DE EXTENSÃO OU PONTOS DE DISTRIBUIÇÃO.

A mão acima contém dois pontos de extensão, por cortesia do naipe de ♠. Somando o naipe de ♠ aos pontos de cartas altas chegamos a 20 pontos totais. Pontos totais dão uma avaliação bem melhor da mão.

PONTOS TOTAIS=PONTOS DE EXTENSÃO + PONTOS DE CARTAS ALTAS

Tente calcular os pontos totais desta mão com 2 naipes longos:

♠ 2 ♥ A5432 ♣ 2 ♦ KQ5432

Há 9 pontos em cartas altas, o A de ♥ (4) e o KQ de ♦ (5 no total) e 3 pontos em cartas extensas – a 5^a ♥ e o 5^o e o 6^o ♦. Total de pontos, 12.

Vimos diversas mãos em que naipes curtos também eram vantajosos. Particularmente, caso a mão seja jogada em trunfo, um naipe lateral curto no morto freqüentemente produzirá vazas extras ao permitir corte de perdedoras. Há situações em que pontos podem ser considerados pela existência de naipes curtos, mas cobriremos estas situações na próxima seção.

NOTA HISTÓRICA: GOREN ORIGINALMENTE CONTAVA PONTOS EM NAIPE CURTOS, EM VEZ DE EM NAIPE LONGOS, PARA CALCULAR OS PONTOS TOTAIS EM U'A MÃO. CADA DOUBLETON VALIA 1 PONTO DE NAIPE CURTO, CADA SECA 2 PONTOS E CADA VOID²³, 3. AO LONGO DO TEMPO FICOU CADA VEZ MAIS CLARO QUE PONTOS POR EXTENSÃO ERAM MAIS PRECISOS, POR PROVER UMA INDICAÇÃO MAIS CLARA DE ONDE FICA O POTENCIAL DE VAZA DA MÃO.

Já sabemos como descobrir a contagem total de pontos de u'a mão:

PONTOS TOTAIS=PONTOS EM CARTAS ALTAS + PONTOS POR EXTENSÃO

Também sabemos que contratos dão pontos de bônus quando o contrato é feito e temos boas diretrizes para selecionar o melhor tipo de contrato. Num exemplo anterior vimos que:

25 PONTOS TOTAIS ENTRE AS MÃOS É GERALMENTE O SUFICIENTE PARA FAZER DE OU 3NT, OU 4♥ OU 4♠, TODOS CONTRATOS DE GAME, UMA PROPOSTA RAZOÁVEL.

²³ Também chamado em português de **chicana**



FEDERAÇÃO PAULISTA DE BRIDGE

curso de bridge para não bridgistas

2/2006

Aqui estão outras diretrizes úteis na seleção de um contrato:

IMAGINANDO QUE HAJA UM FIT POBRE ADEQUADO, PRECISA-SE DE 29 PONTOS TOTAIS PARA UM GAME EM NAIPE POBRE (5♦ E 5♣).

33 PONTOS TOTAIS SÃO NORMALMENTE REQUERIDOS PARA PETIT (12 VAZAS).

37 PONTOS TOTAIS É A CONTAGEM SEGURA PARA UM GRAND.

Aqui vai uma regra geral para tornar fácil lembrar de todos esses números:

4♥ e 4♠ são contratos de 10 vazas que precisam de 25 pontos para sua obtenção. Some um Ás²⁴ para cada um dos outros.

²⁴ 4 pontos

Introdução ao nosso sistema de leilão

Temos agora um bom conjunto de regras para escolher o nível e o tipo de um contrato. Se um jogador for capaz de contar a seu parceiro quantos pontos totais tem e quantas cartas recebeu nos diversos naipes, seu parceiro poderá utilizar-se desta informação para selecionar um bom contrato. Isto é a essência do leilão. Só que é mais fácil falar do que fazer, porque:

VOCÊ NÃO PODE SIMPLEMENTE DIZER AO SEU PARCEIRO, “TENHO 6 CARTAS DE ♠ E 20 PONTOS TOTAIS”. A LINGUAGEM LIMITADA DO LEILÃO DEVE SER UTILIZADA PARA MOSTRAR SUA MÃO AO PARCEIRO.

É possível a uma parceria comunicar-se via leilão mesmo com o pequeno número de palavras que esta linguagem contém. Para que os dois parceiros se entendam eles precisam *combinar* o *significado* dos diversos lances. Por exemplo, a parceria pode concordar sobre os seguintes significados:

UMA ABERTURA DE 1♠ INDICARÁ UM MÍNIMO DE 5 CARTAS E PONTOS TOTAIS ENTRE 13 E 21.

Imagine que seu parceiro e você concordaram com esta regra. Cada vez que você abrir o leilão em 1♠, seu parceiro imediatamente saberá muito sobre sua mão. Suas marcações posteriores servirão para melhorar esta informação, como por exemplo reduzindo o intervalo de pontos e descrevendo outros naipes que sua mão contenha.

Em algum ponto espera-se que seu parceiro tenha informações suficientes sobre sua mão que, juntando ao que ele está vendo (a mão dele), tornará possível definir o contrato final da parceria.

Algumas questões importantes permanecem. Como chegamos a regras do tipo:

UMA ABERTURA DE 1♠ INDICARÁ UM MÍNIMO DE 5 CARTAS E PONTOS TOTAIS ENTRE 13 E 21?

Como sabemos que as regras a que chegamos são boas? Como podemos esperar que um parceiro novo saiba por que regras jogamos sem estudar durante dias?

BOAS NOVAS! NÃO TEMOS QUE NOS PREOCUPAR COM AS RESPOSTAS A ESTAS PERGUNTAS. EXISTE UM CONJUNTO DE REGRAS *PADRÃO* QUE DESCREVE OS *SIGNIFICADOS* DAS DIVERSAS MARCAÇÕES.

2/2006

Não deve ser surpresa sabermos que Charles Goren desenvolveu o primeiro conjunto de regras para a contagem 4-3-2-1. Goren chamou este conjunto de regras *Standard American*, e este **sistema**²⁵ foi amplamente difundido nos EUA e no mundo todo.

Standard American era tão fácil de aprender e tão eficiente que rapidamente tornou-se realmente o sistema padrão americano (o que o nome **standard american** significa em inglês), bem como em outras partes do mundo. O uso generalizado do sistema permitiu a dois desconhecidos sentarem-se como parceiros a uma mesa de bridge e um entender os lances do outro.

Ao longo do tempo diversos teóricos de bridge experimentaram algumas alterações no SA (standard american). Algumas destas alterações fizeram tanto sucesso que foram incorporadas ao sistema. Atualmente o SA é bem diferente do sistema original concebido por Goren.

A maior parte do restante desta seção será devotada a ensinar você o sistema que se imagina ser a versão modernizada dos ensinamentos de Goren. Uma vez que você aprenda este sistema será capaz de sentar-se à mesa de bridge e jogar com praticamente qualquer pessoa. Este sistema realmente não precisa de um nome, mas chamá-lo-emos de:

STANDARD AMERICAN MODERNO COM RICOS 5^{OS}

Já descobrimos de onde vem a parte do nome que é “moderno standard american”. A parte “ricos 5^{os}” vem de uma das regras mais importantes deste sistema:

UMA ABERTURA DE 1♠ OU 1♥ PROMETE PELO MENOS 5 CARTAS NO NAIPE

Esta é uma das maiores diferenças do sistema original de Goren, em que a abertura de 1♥ ou 1♠ podia ser feita com naipes 4°. a teoria moderna é que ricos 5^{os} são mais fáceis de aprender, além do conceito ser mais eficiente.

Outra regra que será parte de nosso sistema:

A ABERTURA DE 1 EM NAIPE (♣, ♦, ♥ E ♠) PROMETE PELO MENOS 13 PONTOS TOTAIS.

A mão média em bridge contém 10 pontos. 1A, 1K, 1Q e 1J. Há 4 de cada uma destas cartas e há 4 jogadores, portanto em média cada jogador recebe 1 de cada. Faz sentido que uma abertura descreva u’a mão acima da média. Com u’a mão média, faz sentido *passar*, já que você não tem nada a dizer.

²⁵ um **sistema** de bridge engloba uma série de regras como as que já vimos



2/2006

De novo, as duas regras de leilão que acabamos de aprender são:

UMA ABERTURA DE 1♠ OU 1♥ PROMETE PELO MENOS 5 CARTAS NO NAIPE, e

A ABERTURA DE 1 EM NAIPE (♣, ♦, ♥ E ♠) PROMETE PELO MENOS 13 PONTOS TOTAIS.

Você aprenderá diversas regras deste tipo daqui para a frente neste curso. Antes de mais nada, há algo *muito importante* a aprender sobre a natureza destas regras:

Estas regras não são *regras* como por exemplo “você deve sempre servir naipe”. Um jogador tem **total** liberdade de fazer **qualquer** marcação legal, irrespectivamente das regras de sua parceria.

Isto significa que você pode abrir com menos de 13 pontos, passar com mais de 13, e com certeza pode abrir em 1♥ ou 1♠ com qualquer número de cartas nestes naipes inclusive chicana. Você estará quebrando suas regras de parceria, não do jogo de bridge.

Só que é boa idéia fazer o que lhe dá na cabeça. De fato, é uma idéia muito ruim – seu parceiro imaginará sua mão diferente do que ela é e poderá tomar decisões grotescas como resultado.

É QUASE SEMPRE CORRETO MARCAR DE ACORDO COM AS REGRAS DA PARCERIA. VOCÊ PODERÁ SEMPRE USAR SEU JULGAMENTO, E FAZER UÁ MARCAÇÃO **NÃO SISTÊMICA** SE ACHAR SÁBIO.

Abrindo de 1 em naipe

O que aprendemos até agora sobre abertura de um em naipe em nosso sistema foi:

UMA ABERTURA DE 1♠ OU 1♥ PROMETE PELO MENOS 5 CARTAS NO NAIPE, e

A ABERTURA DE 1 EM NAIPE (♣, ♦, ♥ E ♠) PROMETE PELO MENOS 13 PONTOS TOTAIS.



FEDERAÇÃO PAULISTA DE BRIDGE

curso de bridge para não bridgistas

2/2006

Aqui estão alguns exemplos de aberturas em naipe rico (♥ e ♠)

♠ K94 ♥ AJ1032 ♣ 73 ♦ KJ4

12 pontos em cartas altas + 1 ponto em cartas longas = 13 pontos totais; abrir em 1♥, um naipe rico 5°. Esta é uma abertura **mínima**.

♠ AQ1087 ♥ KQ976 ♣ 9 ♦ K4

14 pontos em cartas altas + 2 pontos em cartas longas = 16 pontos totais; abrir em 1♠ com ♠ e ♥ 5^{as}. Esta é uma abertura **muito boa**.

SE SUA MÃO CONTÉM 2 NAIPE 5^{os} E ABERTURA, VOCÊ DEVERIA SEMPRE ABRIR NO NAIPE MAIS RICO.

Aqui estão mais duas mãos com dois naipes longos, um deles sendo rico:

♠ Q9832 ♥ J76 ♣ AKQJ ♦ A

17 pontos em cartas altas + 1 ponto em cartas longas = 18 pontos totais; abrir em 1♠, mesmo os ♣ sendo mais fortes.

♠ KJ652 ♥ A ♣ QJ9854 ♦ 6

11 pontos em cartas altas + 3 pontos em cartas longas = 14 pontos totais; abrir em 1♣, seu naipe mais longo, ainda que as ♠ sejam 5^{as}.

ABRA O LEILÃO COM O NAIPE MAIS LONGO, AINDA QUE HAJA OUTRO MELHOR (MAIS FORTE).

O USO DE NAIPE RICO 5° PROMETE 5 CARTAS NO NAIPE ABERTO. ISTO NÃO QUER DIZER QUE VOCÊ DEVE ABRIR NO RICO 5° TENDO UM POBRE MAIS LONGO.

Muitos jogadores de bridge não entendem este último aspecto ao jogarem um sistema de naipes ricos 5^{os}. Jogar naipe rico 5° não significa abrir sempre no rico 5° ainda que haja um pobre mais longo. A presença de um naipe, ainda que pobre, porém mais longo, é um bom motivo para não abrir a mão em naipe rico.

Resumindo o que aprendemos até agora sobre as aberturas de 1 em naipe:

UMA ABERTURA DE 1♠ OU 1♥ PROMETE PELO MENOS 5 CARTAS NO NAIPE, e



FEDERAÇÃO PAULISTA DE BRIDGE

curso de bridge para não bridgistas

2/2006

A ABERTURA DE 1 EM NAUPE (♣, ♦, ♥ E ♠) PROMETE PELO MENOS 13 PONTOS TOTAIS.

COM 2 NAIPES 5^{os}, ABRIR SEMPKE NO MAIS RICO

ABRIR NO NAUPE MAIS LONGO, AINDA QUE HAJA OUTRO MELHOR (MAIS FORTE) OU QUE HAJA UM NAUPE RICO 5^o.

Aqui vai uma regra fácil para abrir mãos que não contemham um naupe rico 5^o:

SE U'A MÃO NÃO TIVER NAUPE RICO 5^o, ABRA NO POBRE MAIS LONGO. COM EXTENSÃO IGUAL NOS POBRES, ABRA EM 1♦ SE 4-4 E 1♣ NO 3-3.

♠ KQ63 ♥ 5 ♣ AQ87 ♦ K1072

ABRIR EM 1♦ COM 4-4 NOS POBRES

♠ A53 ♥ J976 ♣ K43 ♦ AQ8

ABRIR EM 1♣ COM 3-3 NOS POBRES

Ambas mãos acima contêm 14 pontos em cartas altas, e só. Não há naupe rico 5^o. a força relativa entre os pobres é irrelevante.

Abrindo de 1ST

Temos agora um conjunto completo de regras que definem a abertura de 1 em naupe. A próxima questão é quando um jogador deveria decidir abrir em 1ST.

Estudamos carteio em diversas mãos, ambos quando havia naupe de trunfo e quando não. Lembre-se que ST tendia a funcionar bem quando a mão do abridor continha:

1. MUITAS CARTAS ALTAS – PARA FAZER VAZAS E PARA SEGURAR OS NAIPES DOS ADVERSÁRIOS.
2. SEM CHICANAS OU SECAS – NAIPES MUITO CURTOS TÊM QUE SER PARADOS COM CORTES – PORTANTO TRUNFO

Nossa definição de abertura em ST reflete ambas estas condições:

UMA ABERTURA EM ST PROMETE ENTRE 15 E 17 PONTOS EM CARTAS ALTAS (NÃO PONTOS TOTAIS) NUMA MÃO BALANCEADA. U'A MÃO BALANCEADA NÃO TEM CHICANAS OU SECAS E NÃO MAIS QUE UM DOUBLETION.



2/2006

Há 10 (4+3+2+1) pontos em cartas altas em cada naipe, portanto 40 pontos no baralho. Quando estes 40 pontos são divididos entre os 4 jogadores cada um fica com 10 em média.

A mão de 15-17 pontos em cartas altas que representa a abertura de 1ST exige mais de um ás (4 pontos) acima da média. Isto é suficiente para satisfazer a primeira condição: cartas altas. Como a outra condição é mão balanceada, a mão de abertura de 1ST fica determinada.

Portanto, a mão de abertura de 1ST tem 15-17 pontos em cartas altas (não pontos totais) e mão balanceada. Mais uma coisa que você deve saber sobre a abertura de 1ST antes de irmos para alguns exemplos:

A REGRA SOBRE ABERTURA DE 1ST É PRIORITÁRIA SOBRE TODAS AS OUTRAS.

Por exemplo, com

♠ K105 ♥ A8 ♣ AJ63 ♦ K954

Não abra em 1♦, muito embora tenha 4-4 nos pobres. Com 15 pontos e distribuição 4432 a mão é uma abertura perfeita de 1ST. Há 15 pontos na mão, e ela certamente é balanceada, tendo somente 1 doubleton. É bom ter pegadas nos 4 naipes, mas isto não é necessário para se abrir em 1ST. Veja a diferença em relação às mãos abaixo, em que abrir em 1ST não é recomendável:

♠ K1053 ♥ A8 ♣ AJ632 ♦ K9

Abra com 1♣, não 1ST, apesar dos 15 pontos em cartas altas. 2 doubletons tornam esta mão desbalanceada.

♠ KJ63 ♥ A854 ♣ AJ ♦ KQ9

Abra de 1♦, não 1ST. A mão tem 18 pontos em cartas altas, acima da faixa de 1ST.

Limitando a mão

Perceba como nossa definição de abertura em 1ST tem uma faixa relativamente estreita:

UMA ABERTURA DE 1ST PROMETE DE 15 A 17 PONTOS E MÃO BALANCEADA.

2/2006

A diferença entre a mão mínima e a máxima de 1ST é de apenas 2 pontos de cartas altas. O fato de a abertura ser limitada dessa forma é um conceito poderoso. O parceiro do abridor de 1ST saberá imediatamente se o melhor nível a ser jogado é parcial, game, petit ou grand.

Por exemplo, imagine que seu parceiro abra em 1ST e sua mão é:

♠ AQ87 ♥ K964 ♣ 108 ♦ J32

Você tem 10 pontos e seu parceiro mostrou no mínimo 15. Tem que haver pelo menos 25 pontos nas duas mãos. O suficiente para 3ST, 4♥ ou 4♠. Você já sabe que sua dupla deve marcar game e deverá aproveitar o resto do leilão para descobrir que game será (aprenderemos logo a fazer isso).

Além disso, como o máximo que seu parceiro pode ter é 17 pontos, petit está fora da tela do radar, já que vocês têm no máximo 27 pontos nas duas mãos, nem chegando perto dos 33 normalmente necessários para petit.

UM DOS PRINCIPAIS OBJETIVOS DO LEILÃO É LIMITAR SUA MÃO NA FAIXA MAIS ESTREITA POSSÍVEL, SEU PARCEIRO PODERÁ ENTÃO JULGAR SE A MÃO É DE PARCIAL, GAME, PETIT OU GRAND.

A abertura de 1ST é ótima para limitar imediatamente a mão do abridor, deixando seu parceiro numa excelente posição para tomar a decisão sobre o destino final da mão. A faixa de pontos que temos utilizado para as aberturas de 1♣, 1♦, 1♥ e 1♠ já é mais elástica. Aliás, nem definimos um limite superior para estas aberturas:

ABERTURAS DE 1♣, 1♦, 1♥ E 1♠ PROMETEM 13 OU MAIS PONTOS TOTAIS.

Agora imagine que você tem a mão abaixo e seu parceiro abre de 1♦ em vez de 1ST:

♠ AQ87 ♥ K964 ♣ 108 ♦ J32

caso seu parceiro tenha mão mínima, seus 10 pontos adicionados aos 13 dele permitem nível de parcial – 23 pontos nas duas mãos não chega ao requerimento para game, que é de 25. caso o parceiro esteja mais forte, game é possível e caso ele esteja muito forte, um petit ou até mesmo um grand podem ser o destino final.

COMO 1♦ É ABERTURA ILIMITADA, O MELHOR NÍVEL DE CONTRATO É DESCONHECIDO.

2/2006

É, portanto, boa idéia colocar um limite superior a estas aberturas de 1 em naipe. Seria interessante que este limite fosse numa faixa tão estreita como na abertura de 1ST, por exemplo, digamos, 13-15.

Acontece que a colocação deste limite estreito cria mais problemas do que os soluciona. Nossa faixa para estas mãos será bem elástica, mas pelo menos teremos uma faixa:

ABERTURAS DE 1♣, 1♦, 1♥ E 1♠ PROMETEM ENTRE 13 E 21 PONTOS TOTAIS.

Portanto, agora quando o parceiro abrir de 1♦ e sua mão for

♠ AQ87 ♥ K964 ♣ 108 ♦ J32

você ainda não terá certeza quanto ao nível final do contrato, mas saberá que está entre parcial e game. Ainda que o parceiro esteja com 21 pontos na mão, somando com seus 10 não dá os 33 necessários para petit (muito menos grand). Como aprenderemos mais adiante, o abridor pode usar sua resposta para limitar ainda mais sua mão.

Exercícios

Quantos pontos totais são necessários para 3ST?

13 25 29 33 37

25

Quantos pontos totais são necessários para 4 em rico?

13 25 29 33 37

25

Quantos pontos totais são necessários para 5 em pobre?

13 25 29 33 37

29

Quantos pontos totais são necessários para petit?

13 25 29 33 37



2/2006

33

Quantos pontos totais são necessários para grand?

13 25 29 33 37

37

Qual é o mínimo de pontos totais necessários para se abrir de 1 em naipe?

3 5 13 21 37

13

Qual é o máximo de pontos totais numa abertura de 1 em naipe?

3 5 13 21 37

21

Qual é o mínimo de uma abertura de 1ST?

13 15 17 19 21

15

Qual é o máximo de uma abertura de 1ST?

13 15 17 19 21

17

A abertura de 1ST mostra que tipo de mão?

Balanceada desbalanceada tanto faz

Balanceada

Quantas cartas o abridor em naipe rico promete no naipe da abertura?

0 3 4 5 13

5



FEDERAÇÃO PAULISTA DE BRIDGE

curso de bridge para não bridgistas

2/2006

Quantas cartas o abridor em naipe pobre promete no naipe da abertura?

0 3 4 5 13

3

Suponha que recebamos as seguintes mãos de bridge:

♠ J9864 ♥ AKQ10 ♣ K54 ♦ 6

Quantos pontos em cartas altas tem esta mão?

9 10 11 12 13

13

E quantos pontos totais a mão tem?

12 13 14 15 16

14

suponha a seguinte mão: ♠ J9864 ♥ AKQ10 ♣ K54 ♦ 6

Você é o dador. Que lance de leilão você faria?

1♠ (o naipe não é muito bom mas é 5°. abra com seu naipe mais longo, ainda que suas ♥ sejam mais fortes).

Quantos pontos em cartas altas? ♠ Q5 ♥ AQJ4 ♣ K872 ♦ A108

13 14 15 16 17

16

A mão acima é balanceada ou desbalanceada?

Balanceada (apenas um doubleton)

Sendo o dador, como abriria esta mão?

1ST

Quantos pontos em cartas altas? ♠ J6 ♥ KQ10 ♣ AKJ3 ♦ KJ76



FEDERAÇÃO PAULISTA DE BRIDGE

curso de bridge para não bridgistas

2/2006

17 18 19 20 21

18

Como dador, de que você abriria?

1♦. A mão é balanceada, mas excede a faixa de 15-17 da abertura de 1ST. Com 4-4 nos pobres abra em 1♦ não importando a força relativa entre ♣ e ♦.

Quantos pontos em cartas altas?

♠ K75 ♥ QJ42 ♣ Q47 ♦ AQ10

14

Como dador, de que você abriria?

A mão é balanceada, mas não chega aos 15 pontos necessários a abertura de 1ST. Não há naipe rico 5º nem pobre 4º. Abra de 1♣ (pobres 3-3 abrir de 1♣).

Quantos PCA (pontos em cartas altas)?

♠ 5 ♥ KJ986 ♣ AQJ104 ♦ 63

11

Quantos pontos totais?

13 (11+2)

Como dador, de que você abriria?

1♥. Com dois naipes 5ºs, abrir sempre no mais rico.

Quantos PCA (pontos em cartas altas)?

♠ KQ876 ♥ 2 ♣ 4 ♦ AQJ982

12

Quantos pontos totais?

15 (12+3)

Como dador, de que você abriria?



FEDERAÇÃO PAULISTA DE BRIDGE

curso de bridge para não bridgistas

2/2006

1♦. Com 6-5, abra no naipe mais longo, ainda que você possua um naipe rico 5°.

Quanto PCA (pontos em cartas altas)?

♠ K98 ♥ A73 ♣ Q1032 ♦ K54

12

Quanto pontos totais?

12 (12+0)

Como dador, de que você abriria?

Passo. A mão não tem 13 pontos.

Quanto PCA (pontos em cartas altas)?

♠ AKQJ ♥ AKQ5 ♣ 976 ♦ 54

19

Quanto pontos totais?

19 (19+0)

Como dador, de que você abriria?

1♣. A mão é balanceada, mas tem mais que 15-17. Não há naipe rico 5°. Abra de 1♣, seu pobre mais longo.

Abrindo mãos muito fortes

Você deve estar se perguntando o que fazer se tiver sorte o suficiente de receber 22 pontos ou mais. Não dá para abrir de 1 em naipe porque nossa regra melhorada diz:

ABERTURAS DE 1♣, 1♦, 1♥ E 1♠ PROMETEM ENTRE 13 E 21 PONTOS TOTAIS.

Tendo mais de 21, portanto, você não pode abrir de 1 em naipe porque seu parceiro nunca vai sonhar que sua mão é mais forte que o limite de 21. Ele pode então decidir o contrato erradamente, marcando num nível inferior do que a mão



FEDERAÇÃO PAULISTA DE BRIDGE

curso de bridge para não bridgistas

2/2006

possibilita. Usaremos duas marcações diferentes para descrever mãos muito fortes:

A ABERTURA DE 3ST PROMETERÁ 25-27 PONTOS COM MÃO BALANCEADA, E

A ABERTURA DE 2♣ SERÁ USADA PARA TODAS AS OUTRAS MÃOS DE 22 PONTOS PARA CIMA.

A 1ª destas regras é intuitivamente sensata. Já aprendemos que 25 pontos totais são suficientes para game, 3ST, 4♥ ou 4♠. Ao abrir em 3ST você estará dizendo: “parceiro, tenho pontos em minha mão para fazer de 3ST um contrato razoável ainda que você não tenha nenhum ponto”.

A idéia de a mão ser balanceada é também sensata – já vimos que mãos balanceadas jogam bem em ST.

A segunda regra de abertura de mãos muito forte não tem nada de intuitiva:

A ABERTURA DE 2♣ SERÁ USADA PARA TODAS AS OUTRAS MÃOS DE 22 PONTOS PARA CIMA E QUE NÃO POSSAM SER ABERTAS EM 3ST (25-27 PONTOS)

Suponha, por exemplo, que você receba a obra de arte abaixo:

♠ AK ♥ AKQJ1083 ♣ 6 ♦ A96

esta mão tem 24 pontos totais, 21 em cartas altas e 3 adicionais no naipe 7º de ♥. De acordo com a regra acima, a abertura desta mão é 2♣.

Como isto pode estar certo? E se seu parceiro passar 2♣? A mão quase que certamente faz 10 vazes com trunfo ♥ sozinha, sem ajuda da mão do parceiro. O jogo não vai ter muita graça, porém, se o trunfo for ♣, isso sem mencionar que 2♣ é um parcial que não dá bônus por game.

A VOZ DE 2♣ É UM EXEMPLO DE VOZ ARTIFICIAL FORÇANTE. A PARTE ARTIFICIAL DIZ QUE O LANCE DE 2♣ NÃO DIZ NADA SOBRE ♣. A PARTE FORÇANTE DIZ QUE O PARCEIRO NÃO PODE PASSAR.

Acabamos de conhecer mais dois termos importantes em bridge, artificial e forçante. Elas são usadas para descrever marcações como esta de 2♣ - que faremos para todas as mãos de 22+ pontos que não sejam apropriadas para abrir em 3ST (balanceada com 25-27).

2/2006

Uma voz artificial não tem nenhuma relação com o tipo (strain) falado e não sugere um contrato final. O oposto da voz artificial é a voz natural. Esta sim, sugere o tipo falado e pode sugerir um contrato final.

Você pode ter ouvido a palavra “convenção” com referencia a vozes artificiais. Por exemplo, “a abertura de 2♣ é a convenção de nossa parceria para descrever mãos de 22 pontos e acima”, ou “2♣ é uma voz convencional”.

UMA CONVENÇÃO É U'A MARCAÇÃO *EM CÓDIGO* QUE A PARCERIA USA PARA TROCAR INFORMAÇÕES. MILHARES DE CONVENÇÕES JÁ FORAM INVENTADAS EM BRIDGE, MAS POUCAS TÊM USO UNIVERSAL.

UMA REGRA MUITO IMPORTANTE EM BRIDGE É QUE AS CONVENÇÕES **NÃO PODEM SER SECRETAS**. SE SUA PARCERIA USA UMA CONVENÇÃO, VOCÊS TÊM OBRIGAÇÃO DE AVISAR OS ADVERSÁRIOS DO FATO.

Imagine que você esteja sentado em Sul e abra de 2♣. É a vez de Oeste falar, e ele tem todo o direito de perguntar o que a voz significa. As regras do jogo o obrigam a dizer a ele: “2♣ é uma voz artificial e forçante que mostra 22 ou mais pontos”.

A mesma regra se aplica às vozes naturais. Suponha que você abra de 1♥ em Sul. Oeste pode perguntar “você jogam naipes ricos 5^{os}?” e voce tem que responder honestamente a esta pergunta.

BRIDGE É UM JOGO MUITO HONESTO. QUAISQUER COMBINAÇÃO QUE SEU PARCEIRO E VOCÊ TENHAM SOBRE OS SIGNIFICADOS DE DIVERSAS VOZES TÊM QUE SER REVELADOS AOS ADVERSÁRIOS.

Você pode estar se perguntando porque abrir quase todas as mãos muito fortes em 2♣. Não foi sempre assim. No sistema original de Goren **todas** as aberturas de 2, 2♣, 2♦, 2♥ e 2♠ eram usadas para descrever mãos muito fortes. As aberturas de 2 no sistema de Goren eram naturais – o abridor marcava seu naipe melhor e mais longo em nível 2. este enfoque ficou conhecido como **abertura de 2 forte**.

Ao longo do tempo ficou claro que a abertura de 2 era um evento raro. A idéia de abrir de 2♣ **qualquer** mão forte, liberando as aberturas de 2♦, 2♥ e 2♠ para outros significados (veremos daqui a pouco quais) tomou forma e foi implantada quase universalmente. 2♣ então tornou-se uma voz artificial e convencional. Não diz nada sobre ♣, mas apenas que o abridor tem mão muito forte.

O conceito de usar só a abertura de 2♣ para descrever mão muito forte funcionou tão bem na prática que atualmente é quase um *padrão* entre jogadores de bridge



FEDERAÇÃO PAULISTA DE BRIDGE

curso de bridge para não bridgistas

2/2006

nos EUA e no mundo. Ainda há parcerias que usam aberturas de 2 forte, mas esta população tem diminuído ano a ano.

O STANDARD AMERICAN EVOLUIU NA MEDIDA EM QUE NOVAS CONVENÇÕES E ENFOQUES FORAM SENDO INCORPORADOS. ALGUNS DESTES RESISTIRAM AO TESTE DO TEMPO E ACABARAM FAZENDO PARTE DO PADRÃO (STANDARD) MODERNO.

Goren acertou muito, mas havia áreas em seu sistema que poderiam ser melhoradas. O declínio das aberturas de naipes ricos 4^{os} e das aberturas de 2 forte representam as maiores mudanças do sistema original..

A abertura de 2♣ não é apenas artificial. É também forçante.

QUANDO SEU PARCEIRO MARCA UMA VOZ FORÇANTE VOCÊ NÃO PODE PASSAR. MESMO COM MÃO MUITO FRACA PRECISA DESCOBRIR ALGO A DIZER.

É fácil perceber porque sua abertura de 2♣ não pode ser passada se olharmos de novo no exemplo que utilizamos para esta abertura:

♠ AK ♥ AKQJ1083 ♣ 6 ♦ A96

Tendo esta mão, suponha que você abra corretamente em 2♣. Seu parceiro recebeu a terrível mão abaixo, com 6 cartas de paus:

♠ 432 ♥ 2 ♣ 875432 ♦ 432

O primeiro instinto de seu parceiro será passar 2♣ - ele certamente gosta de ♣ como trunfos e não parece ter pontos suficientes para pensar em game ou slam. Só que passar 2♣ seria um erro muito sério. Um contrato de game em ♥ parece certo para a parceria, a despeito do fato de a mão do parceiro não fazer nenhuma vaza.

NUNCA PASSE QUANDO SEU PARCEIRO ABRIR DE 2♣! A MÃO DELE PODE SER FORTE O SUFICIENTE PARA GARANTIR GAME SEM AJUDA DA SUA. É POR ISSO QUA A ABERTURA É **FORÇANTE**.

NÃO É UMA REGRA DE BRIDGE QUE VOCÊ NÃO PODE PASSAR SOBRE A ABERTURA FORÇANTE DE SEU PARCEIRO. LEMBRE-SE QUE VOCÊ PODE SEMPRE FAZER **QUALQUER** MARCAÇÃO DESDE QUE SEJA LEGAL.

O motivo pelo qual você não deve passar quando seu parceiro abre com 2♣ ou com qualquer outra das marcações forçantes que aprenderemos não tem nada a



FEDERAÇÃO PAULISTA DE BRIDGE

curso de bridge para não bridgistas

2/2006

ver com as regras do bridge. Tem a ver com confiar no parceiro e ter confiança no sistema que a parceria usa.

Sempre que o parceiro força ele está dizendo:

“Parceiro, não acabei de descrever minha mão ainda. Mesmo que sua mão seja muito fraca eu acho que podemos ter vazas suficientes para um game ou um slam. Por favor respeite meu julgamento e mantenha o leilão aberto não importando como sua mão é ruim”.

CONFIANÇA E RESPEITO AO PARCEIRO NO LEILÃO É VITAL PARA O SUCESSO NO BRIDGE

A duas formas principais que você pode mostrar respeito e confiança em seu parceiro são:

NUNCA PASSE QUANDO SEU PARCEIRO FIZER MARCAÇÃO FORÇANTE NO LEILÃO, E

GARANTA QUE AS SUAS MARCAÇÕES ESTÃO DE ACORDO COM AS DEFINIÇÕES QUE ESTABELECEMOS

As regras do bridge não o obrigam a se manter em seu sistema. Porém, ao fazê-lo, não só você manterá sua parceria harmônica, como também aumentará suas chances de encontrar o melhor contrato.

Já vimos que:

A abertura de 1ST promete 15-17 PCA e mão balanceada.

A abertura de 3ST promete 25-27 PCA e mão balanceada.

E abertura de 2ST? O que promete?

A ABERTURA DE 2ST PROMETE 20-21 PCA E MÃO BALANCEADA.

Faz sentido que a abertura de 2ST também prometa mão balanceada, e que seu PCA esteja em algum ponto entre 1 e 3 ST. Perceba que a faixa da abertura de 2ST é de apenas 2 PCA enquanto que as das outras é de 3.

♠ AQ2 ♥ KQJ6 ♣ KQ7 ♦ A92

Esta mão contém 21 PCA e é tão balanceada quanto é possível ser em bridge (3 naipes 3^{os} e um naipe 4^o). é uma perfeita abertura de 2ST.



2/2006

♠ AQ2 ♥ KQJ6 ♣ KQ7 ♦ AJ2

Esta mão, por causa do J de ♦, já é forte demais para a abertura de 2ST, mas está aquém da de 3ST. Melhor abrir de 2♣.

Abrindo em barragem

Está na hora de vermos as aberturas de 2♦, 2♥ e 2♠ assim como as de 3 ou mais em naipe. Foi mencionado acima que Goren usava todas as aberturas em nível 2 para descrever mãos fortes, e que atualmente a maior parte dos jogadores de bridge usa tão-somente a de 2♣ para descrever mãos muito fortes. No standard american moderno, 2♦, 2♥ e 2♠ são aberturas fracas. Aqui estão alguns exemplos deste tipo de aberturas:

♠ 52 ♥ 86 ♣ J63 ♦ KQJ943 é uma abertura de 2♦ fracas

♠ KQJ943 ♥ 86 ♣ J63 ♦ 52 é uma abertura de 2♠ fracas

♠ 52 ♥ KQJ943 ♣ J63 ♦ 86 é uma abertura de 2♥ fracas

Perceba que cada uma destas mãos contém apenas 7 PCA, menos que o PCA médio esperado de 10. Cada uma recebe também 2 pontos pelo naipe 6°. os 9 pontos totais de cada uma estão bem longe do requerimento para abertura de 1 em naipe, de 13 pontos totais.

Como pode fazer sentido abrir de 2 u'a mão que não tem força suficiente para abrir de 1?

Dê outra olhada nestas mãos considerando agora seu potencial de fazer vazas:

Cada uma destas mãos tem bom potencial de fazer 5 vazas no naipe designado sem ajuda do parceiro. Se outro naipe qualquer for trunfo, porém, cada uma delas pode não fazer nenhuma vaza. Elas podem também ser úteis em ST, principalmente se o parceiro tiver o A do naipe longo.

♠ 52	♥ 86	♣ J63	♦ KQJ943
♠ KQJ943	♥ 86	♣ J63	♦ 52
♠ 52	♥ KQJ943	♣ J63	♦ 86

MÃOS FRACAS COM NAIPES LONGOS TÊM BOM POTENCIAL DE VAZAS SE O TRUNFO FOR O NAIFE LONGO. EM OUTRAS DENOMINAÇÕES, PODEM NÃO FAZER NENHUMA VAZA.

Há 40 PCA no baralho, de modo que se você tiver 7 sobram muitos PCA para as outras mãos. Caso o parceiro receba sua média de pontos dos 33 que estão

2/2006

faltando, há boa chance de fazer 8 vazas (contrato em nível 2) com o trunfo estando no naipe longo.

Se o parceiro também tiver mão fraca é provável que a parceria não tenha sucesso em fazer 8 vazas na mão. A abertura pode ainda assim ser boa, porque neste case é bastante provável que os adversários possam fazer vazas suficientes para game ou slam.

♠ 52	♥ 86	♣ J63	♦ KQJ943
♠ KQJ943	♥ 86	♣ J63	♦ 52
♠ 52	♥ KQJ943	♣ J63	♦ 86

Quando você abre de 2 numa mão deste tipo, você sabe que seu contrato pode não ter sucesso se seu parceiro também tiver mão fraca. Sua parceria perderá pontos neste caso, mas podem ser menos pontos do que se os adversários marcarem o contrato deles, principalmente se em seu contrato fizerem jus a bônus de game ou slam.

Se você passar estes tipos de mãos os adversários podem começar a explorar seu melhor contrato em nível 1 de leilão. Abrindo de 2 alguma coisa, porém, você obriga os adversários a iniciarem operações em nível 2. você, de fato, **barrou** o nível 1 (e parte do nível 2) para seu uso. Isto sempre torna a vida mais difícil para a outra parceria.

Abertura de 2 fazem parte de uma classe de marcações em bridge chamadas de **barragem**. Barragens existem para tirar espaço de leilão dos adversários, obrigando-os a irem a níveis acima dos mais confortáveis e tornando mais difícil para acharem seu melhor contrato.

Além de 2♦, 2♥ e 2♠, todas as aberturas nos níveis 3 e 4 em nosso sistema também são barragens. É difícil racionalizar sobre os requerimentos para esta marcações sem sabermos mais como funciona o sistema de pontuação de contratos em bridge. Ele está descrito no apêndice desta apostila, mas não se preocupe com isto agora – tente apenas entender as definições a seguir para aberturas de barragem de nosso sistema.

ABERTURAS DE 2♦, 2♥ E 2♠ CONTÊM UM NAIPE 6º FORTE E MENOS QUE 13 PONTOS TOTAIS.

♠ 52 ♥ 86 ♣ J63 ♦ KQJ943 Esta mão contém um naipe 6º forte de ♦ e 9 pontos totais. (7 PCA e 2 pontos de extensão). 9 pontos totais não são suficientes para abrir em 1♦ mas são para abertura de 2 fraco. A abertura correta desta mão é 2♦.

3♣, 3♦, 3♥ E 3♠ PROMETEM UM NAIPE FORTE 7º E MENOS QUE 13 PONTOS TOTAIS.

curso de bridge para não bridgistas

2/2006

♠ AQ108762 ♥ 43 ♣ 986 ♦ 2 Esta mão tem um naipe forte 7º de ♠ e 9 pontos totais (6 PCA e 3 pontos de extensão). 9 pontos totais não são suficientes para abrir em 1♠, mas a mão qualifica para uma boa abertura em 3♠.

4♣, 4♦, 4♥ e 4♠ INDICAM NAIPE FORTE 8º, E 12 PONTOS TOTAIS (8 PCA E 4 PONTOS EM EXTENSÃO).

♠ 2 ♥ AKJ109752 ♣ 954 ♦ 5 Esta mão tem 12 pontos totais, 8 PCA e 4 em extensão. Não são suficientes para abertura de 1 em naipe, mas representam uma boa abertura de 4♥.

De novo, as definições para uma abertura em barragem são:

2♦, 2♥ e 2♠ mostram um naipe 6º bom e menos que 13 pontos totais

3♣, 3♦, 3♥ e 3♠ mostram um naipe 7º bom e menos que 13 pontos totais

4♣, 4♦, 4♥ e 4♠ mostram um naipe 8º bom e menos que 13 pontos totais

♠ 52 ♥ 86 ♣ J63 ♦ KQJ943 – abrir 2♦.

♠ AQ108762 ♥ 43 ♣ 986 ♦ 2 – abrir 3♠.

♠ 2 ♥ AKJ109752 ♣ 954 ♦ 5 – abrir 4♥.

Em todas as definições não há pontos necessários para uma abertura de nível 1. quanto mais alta a barragem, mais cartas do naipe longo são requeridas. Uma abertura de 2 fraco demanda naipe 6º, enquanto que aberturas de 3 e 4 exigem naipes 7ºs e 8ºs respectivamente.

Perceba também que as barragens baseiam-se num naipe forte. Há diversas definições do que seja um naipe forte, mas utilizaremos a seguinte:

UM NAIPE FORTE TEM PELO MENOS 2 DAS TRÊS HONRAS MÁXIMAS (AK E Q).

Aberturas fortes e em barragem - revisão e exercícios

Abaixo as definições para todas as aberturas. Mãos que não caibam nestas definições devem ser passadas:



FEDERAÇÃO PAULISTA DE BRIDGE

curso de bridge para não bridgistas

2/2006

TODAS AS ABERTURAS DE ST PROMETEM MÃOS BALANCEADAS (SEM SECAS, CHICANAS E TENDO NO MÁXIMO UM DOUBLETON). A FAIXA DE 1ST É 15-17, DE 2NT 20-21 E DE 3ST 25-27.

TODAS AS MÃOS DE 22 OU MAIS PONTOS TOTAIS NÃO CONSISTENTES COM AS DEFINIÇÕES ACIMA SÃO ABERTAS DE 2♣.

ABERTURAS DE 1♣, 1♦, 1♥ E 1♠ PROMETEM ENTRE 13 E 21 PONTOS TOTAIS.

ABERTURAS DE 1♥ E 1♠ PROMETEM NAIPE 5 CARTAS NO NAIPE DA ABERTURA (NAIPE 5º).

ABRA EM SEU NAIPE MAIS LONGO, AINDA QUE OUTRO NAIPE SEJA MAIS FORTE OU QUE HAJA UM NAIPE RICO 5º NA MÃO TAMBÉM. COM DOIS NAIPE DE IGUAL EXTENSÃO, ABRA NO MAIS RICO.

SE A MÃO NÃO TIVER NAIPE RICO 5º, ABRA EM SEU POBRE MAIS LONGO. COM IGUAL EXTENSÃO NOS POBRES ABRA EM 1♦ SE 4-4, MAS 1♣ SE 3-3.

ABERTURAS DE 2♦, 2♥ E 2♠ PROMETEM NAIPE 6º FORTE E MENOS QUE 13 PONTOS TOTAIS. NAIPE FORTE É AQUELE QUE CONTÉM 2 DAS 3 HONRAS MAIORES.

ABERTURAS DE 3♣, 3♦, 3♥ E 3♠ PROMETEM UM NAIPE 7º BOM E MENOS QUE 13 PONTOS TOTAIS, E ABERTURAS DE 4♣, 4♦, 4♥ E 4♠ PROMETEM UM NAIPE 8º BOM E MENOS QUE 13 PONTOS TOTAIS.

Antes de passarmos aos exercícios desta seção, aqui vai uma revisão dos conceitos aprendidos mais importantes do leilão:

ALGUNS CONTRATOS AUFEREM BÔNUS AO CARTEADOR SE ELE TIVER SUCESSO. GRANDS DÃO OS MAIORES BÔNUS, PETITS DÃO BÔNUS MENORES, MAS TAMBÉM MUITO INTERESSANTES.

CONTRATOS DE GAME (MÍNIMOS DE 3ST, 4 EM RICO OU 5 EM POBRE) TAMBÉM FORNECEM BÔNUS, MAS MENORES QUE OS DE PETIT.

PARCIAIS (CONTRATOS ABAIXO DE GAME) NÃO DÃO BÔNUS AO CARTEADOR.

USAMOS A ESCALA 4-3-2-1 DE GOREN PARA AVALIAR A MÃO. ASES VALEM 4 PONTOS, REIS 3, DAMAS 2 E VALETES 1 PONTO.



FEDERAÇÃO PAULISTA DE BRIDGE

curso de bridge para não bridgistas

2/2006

USAMOS TAMBÉM PONTOS DE EXTENSÃO DE NAÍPE, ADICIONANDO 1 PONTO PARA CADA NAÍPE DE 5 CARTAS E UM PONTO PARA CADA CARTA ADICIONAL À 5ª QUE CADA NAÍPE TENHA. O TOTAL DE PONTOS SERÁ A SOMA ENTRE PONTOS DE HONRA E PONTOS POR EXTENSÃO.

25 PONTOS TOTAIS SÃO EM GERAL SUFICIENTES PARA SE FAZER 3ST, 4♥ OU 4♠. 5♣ E 5♦ PRECISAM DE 29 PONTOS (UM ÁS A MAIS QUE O ANTERIOR), PETITS PRECISAM DE 33 PONTOS (MAIS UM ÁS) E GRANDS, 37 (OUTRO ÁS A MAIS).

ALGUMAS VOZES SÃO ARTIFICIAIS – ELAS NÃO SUGEREM UM CONTRATO NA DENOMINAÇÃO MARCADA. ALGUMAS VOZES SÃO FORÇANTES – NÃO PODEM SER PASSADAS.

ALGUMAS VOZES SÃO BARRAGENS – MARCAÇÕES ALTAS OBJETIVANDO MAIS TIRAR ESPAÇO DE LEILÃO DOS ADVERSÁRIOS QUE SUGERIR UM CONTRATO FACTÍVEL.

♠ AQJ843 ♥ 6 ♣ 764 ♦ J85

Quantos PCA?

8

Quantos pontos totais?

10 (8+2)

Abre de quê?

2♠

♠ K7 ♥ AQ9 ♣ AKQ6 ♦ K654

Quantos PCA?

21

Quantos pontos totais?

21 (21+0)

Abre de quê?



2/2006

2ST

♠ AK54 ♥ AJ7 ♣ KQ6 ♦ AKQ

Quantos PCA?

26

Quantos pontos totais?

26 (26+0)

Abre de quê?

3ST

♠ AK54 ♥ AJ7 ♣ Q764 ♦ AKQ

Quantos PCA?

23

Quantos pontos totais?

23 (23+0)

Abre de quê?

2♣ (a mão é balanceada, mas está fora das faixas de 2ST e 3ST)

♠ AKQJ52 ♥ A ♣ AK4 ♦ 1093

Quantos PCA?

21

Quantos pontos totais?

23 (21+2)

Abre de quê?

2♣ (mão desbalanceada. Não dá para abrir de 2ST)



FEDERAÇÃO PAULISTA DE BRIDGE

curso de bridge para não bridgistas

2/2006

♠ 5 ♥ KQJ102 ♣ K6 ♦ AKQJ4

Quantos PCA?

19

Quantos pontos totais?

21 (19+2)

Abre de quê?

1 ♥

♠ 2 ♥ 1075 ♣ KQJ108632 ♦ 7

Quantos PCA?

6

Quantos pontos totais?

10 (6+4)

Abre de quê?

4 ♣

♠ K ♥ 1075 ♣ 7 ♦ Q10986432

Quantos PCA?

5

Quantos pontos totais?

9 (5+4)

Abre de quê?

PASSO (não deve abrir em 4 ♦ porque o naipe não é bom o suficiente)

♠ AQJ9875 ♥ 6 ♣ 72 ♦ 1043

2/2006

Quantos PCA?

7

Quantos pontos totais?

10 (7+3)

Abre de quê?

3 ♠

♠ 2 ♥ KQJ10942 ♣ A105 ♦ 43

Quantos PCA?

10

Quantos pontos totais?

13 (10+3)

Abre de quê?

1 ♥ (não abrir em barragem – a mão tem abertura normal)

Mais leilão

Respondendo a abertura de 1 em naipe

Seu parceiro abriu o leilão e o próximo jogador passou. Você é o respondedor e é sua vez de falar. Quando deveria passar e, se resolver falar, o que falar?

Não há respostas fáceis para estas perguntas. Depende muito no tipo de abertura que seu parceiro fez bem como da força de sua mão e dos diversos comprimentos de naipe que sua mão contém.

Seja qual tenha sido a abertura, porém, o respondedor deve ter em mente o que a parceria quer atingir:

1. A descoberta de qual naipe de trunfos (se algum) seria o melhor para a parceria. Em particular, se há algum naipe 8° rico nas duas mãos.

2/2006

2. A descoberta da força conjunta da parceria para que uma decisão possa ser tomada a respeito do **nível** a ser atingido, parcial, game, slams.

Algumas aberturas revelam de imediato uma boa dose de informação sobre força de distribuição (o número de cartas nos naipes) do abridor. Quanto mais o respondedor souber sobre a mão do abridor, mais fácil será para ele decidir sobre a denominação e o nível do contrato final. Aberturas em sem trunfo e barragens, por exemplo, freqüentemente dirão ao respondedor imediatamente o que ele precisa saber sobre o contrato final da parceria.

A tarefa do respondedor é normalmente mais difícil quando a abertura é 1 em naipe. Imagine que seu parceiro abriu em 1♣ e você tem a seguinte mão:

♠ AQ987 ♥ K632 ♦ 9 ♣ J76

Até agora tudo o que você sabe é que seu parceiro tem 13 a 21 pontos totais e um naipe pelo menos 3º de ♣. Ele provavelmente não tem um naipe rico 5º (a não ser que tenha 6 ou mais ♣) e u'a mão não adequada para abrir em 1ST ou 2ST. Parece muita informação, mas ainda não está claro em que denominação e a que nível a mão deveria ser jogada.

Caso seu parceiro tenha 3 ou mais ♠ a mão conteria um fit pelo menos 8º de ♠ e a mão poderia ser jogada em ♠. Você tem também 4 ♥ e, caso seu parceiro tenha também 4 cartas nesse naipe, outra vez haveria um fit 8º e a mão poderia ser jogada em ♥. Não havendo fit rico 8º, talvez seja melhor jogar a mão em ♣ ou em ST. Tudo o que você sabe sobre a denominação final da mão neste ponto é que não deveria ser em ♦.

O melhor nível para o contrato é também um mistério. Você tem 11 pontos totais (10 em cartas altas e um adicional pela 5ª ♠). Se a abertura do parceiro foi baseada numa mão mínima e ele tem 13 PTs, a parceria não teria os 25 PTs necessários para game em ST, ♥ ou ♠ - o melhor nível seria de parcial. Por outro lado, caso o parceiro tenha aberto com 21 PTs, então a parceria está próxima dos 33 PTs necessários para slam.

Em resumo você precisa mais informação sobre a força e distribuição da mão de seu parceiro para definir o contrato final.

Não deve ser surpreendente a você que a resposta correta de sua mão é

Oeste	Norte	Este	Sul
	1♣	Passo	1♠

uma ♠ a abertura de 1♣ de seu parceiro. Você tem 5 cartas em ♠, um naipe rico, e se seu parceiro tiver pelo menos 3 cartas o número mágico de 8 existirá. Ao marcar 1♠ você estará enviando 2 mensagens ao parceiro:

2/2006

1. você acha que ♠ o melhor naipe de trunfos, e
2. sua mão é forte o suficiente para manter o leilão em andamento.

O fato de você preferir ♠ nesta mão é obvio, mas que força você promete ao parceiro para manter o leilão em funcionamento? Existe uma diretriz básica largamente aceita sobre isto:

QUANDO SEU PARCEIRO ABRE O LEILÃO, VOCÊ DEVERIA FALAR SE SUA MÃO TIVER 6 OU MAIS PONTOS TOTAIS. SE TIVER MENOS, PASSE A ABERTURA DE SEU PARCEIRO.

Então quando o respondedor marca algo como 1♠ sobre a abertura de 1♣ do parceiro, ele promete 6 ou mais pontos totais. Há risco de o parceiro passar sobre 1♠ e a parceria “engolir” um game?

NÃO, NÃO HÁ MOTIVO PARA ALARME. EM QUASE TODAS AS SEQUÊNCIAS DE LEILÃO, QUANDO O RESPONDEDOR INTRODUZ UM NAIPE NOVO A VOZ É FORÇANTE. O ABRIDOR NÃO PODE PASSAR.

Oeste	Norte	Este	Sul
Passo	1♣ Passo	Passo Passo	1♠
♠ AQ987 ♥ K632 ♦ 9 ♣ J76			

O motivo de 1♠ ser forçante neste caso é que não há limite superior para a voz. Esta mão em particular tem 11 PTs, não o suficiente para insistir em game sobre abertura mínima, mas o respondedor poderia ter u’a mão muito mais forte e ainda assim responder 1♠. Neste caso seria um desastre se o abridor passasse. A parceria certamente teria game.

DA MESMA FORMA QUE O RESPONDEDOR NÃO DEVE PASSAR UMA ABERTURA DE 2♣, O ABRIDOR DEVERIA SEMPRE ACHAR UMA OUTRA VOZ QUANDO O RESPONDEDOR FORÇAR PELA INTRODUÇÃO DE UM NAIPE NOVO.

De novo, as **regras** do bridge permitem que o respondedor passe neste ponto, mas é altamente recomendável que ele nunca faça isso. O **passe** de uma voz forçante normalmente levam a duas coisas, um contrato final ruim e um parceiro muito bravo.

Na mão que estamos usando de exemplo, consideramos duas opções de sugestão de naipe de trunfo ao parceiro, ♠ e ♥:

Oeste	Norte	Este	Sul
Passo	1♣ Passo	Passo Passo	1♠
♠ AQ987 ♥ K632 ♦ 9 ♣ J76			

O respondedor usualmente enfrentará o problema de que naipe marcar primeiro. Aqui vão algumas regras simples que podem ser usadas:



2/2006

O RESPONDEDOR TEM QUE TER 4 OU MAIS CARTAS NO NAIPE QUE FALAR. NAIPE RICO 5º SÓ APLICA PARA ABERTURA. PARA RESPONDER, NAIPE RICO PODEM SER 4ºS.

CASO O RESPONDEDOR TENHA 2 NAIPE DE 4 OU MAIS CARTAS PARA FALAR, DEVE FAZÊ-LO NO NAIPE COM MAIOR EXTENSÃO.

SE O RESPONDEDOR TIVER DOIS NAIPE EXATAMENTE 5ºS, DEVE RESPONDER NO MAIS RICO.

SE O RESPONDEDOR TIVER 2 (OU 3) NAIPE 4ºS, DEVE RESPONDER NAQUELE QUE MANTIVER O LEILÃO **O MAIS BAIXO POSSÍVEL**.

SÃO NECESSÁRIOS PELO MENOS 10 PONTOS PARA RESPONDER EM NÍVEL 2.

Aqui estão algumas mãos para ilustrar o princípio de resposta em novo naipe. Pense no que vocêalaria se fosse o respondedor.

Oeste	Norte	Este	Sul
	1♣	Passo	?

♠ AQ98 ♥ 742 ♣ 10 ♦ J8632

responda 1♦, não 1♠. O naipe de ♦ é mais longo, embora o de ♠ seja mais forte e ♠ seja naipe rico. Extensão e não qualidade é mais importante não só na resposta quanto na abertura.

Oeste	Norte	Este	Sul
	1♦	Passo	?

♠ 742 ♥ AQ98 ♦ 10 ♣ J8632

1♥. O naipe de ♣ é mais longo, mas a mão não tem o requerimento para resposta em nível 2, que é 10 pontos totais. Esta mão tem apenas 8 pontos totais (7 PCA e 1 pela 5ª carta de ♣). Naipe rico 5º aplica-se apenas a abertura – é correto o respondedor falar um naipe rico 4º.

Oeste	Norte	Este	Sul
	1♦	Passo	?

♠ K9642 ♥ AKQ83 ♣ 7 ♦ A2

1♠. O naipe de ♠ é bem pior que o de ♥, mas com 5-5, responda sempre no naipe mais rico (vale também para aberturas com 5-5).

curso de bridge para não bridgistas

2/2006

Esta é u'a mão muito forte, com 18 PT (16 em PCA e 2 – pelos dois naipes 5^{os} – em extensão). Se o abridor tiver mão forte também a mão pode ter um grand slam. Não se preocupe com a possibilidade de seu parceiro passar 1♠. A mudança de naipe pelo respondedor é forçante.

Oeste	Norte	Este	Sul
	1♦	Passo	?

♠ QJ83 ♥ J964 ♦ 6 ♣ AK74

1♥. Não 1♠ ou 2♣. Com exatamente 4 cartas em 2 ou 3 naipes, dê a resposta **mais barata possível**.

Oeste	Norte	Este	Sul
	1♥	Passo	?

♠ Q10832 ♥ 7 ♦ 832 ♣ J876

Passo. A mão não tem os 6 PT mínimos para falar. Mesmo com a seca de ♥, passe. É verdade que ♥ pode não ser o melhor naipe de trunfos para a parceria. A marcação de seu parceiro promete pelo menos 5 cartas de ♥, mas ele pode ter também diversas cartas de ♠. Não é impossível que a parceria tenha melhor combinação em ♠, ou ♣ ou até mesmo ♦.

O perigo de marcar 1♠ tentando “melhorar” o naipe de trunfos é que seu parceiro contará com pelo menos 6 pontos em sua mão, e agirá de acordo com esta crença. Ele pode ficar desapontado com sua mão depois que o leilão terminar. É melhor tentar manter o leilão baixo com u'a mão tão fraca. A melhor forma de fazer isto é passando e avisando o parceiro com este passe que sua mão é extremamente fraca.

DAR UMA VOZ PROMETENDO PONTOS QUE NÃO SE TEM É CHAMADO DE **OVERBIDDING**. O RESULTADO NORMAL DE UM **OVERBID** É UM CONTRATO IMPOSSÍVEL DE SER CUMPRIDO.

Agora você já sabe bastante do que existe para saber na resposta à abertura de 1 em naipe de seu parceiro. Muitas vezes, porém, você responderá ou em sem trunfos ou **abonando** seu parceiro em seu naipe para um nível acima. Aqui está um exemplo:



FEDERAÇÃO PAULISTA DE BRIDGE

curso de bridge para não bridgistas

2/2006

Oeste	Norte	Este	Sul
	1♥	Passo	?

♠ KJ65 ♥ Q752 ♦ 92 ♣ Q76

Nesta mão você responderá 2♥, e não 1♠. A abertura de seu parceiro promete 5 cartas em ♥ e ele não pode ter mais ♠ do que ♥ (teria aberto em 1♠). Você já sabe que a dupla tem 9 cartas de ♥ entre as duas mãos – mais do que o necessário para fazer de ♥ um naipe de trunfos atraente. Não há nenhuma necessidade de confundir o processo nomeando um naipe alternativo para trunfos. Conte a seu parceiro de seu excelente suporte ao naipe dele imediatamente!

O ABONO SIMPLES (DE NÍVEL 1 PARA 2) PROMETE ENTRE 6 A 9 PONTOS E PELO MENOS 3 CARTAS NO NAIPE DO ABRIDOR.

Uma das grandes vantagens de se jogar naipe rico 5º é a possibilidade de abonar a abertura em rico de seu parceiro com 3 cartas na segurança de que existe um fit 8º na mão. O exemplo dado mostra abono 4º, mas mesmo que o naipe fosse 3º teria sido correto abonar ♥ em vez de introduzir ♠.

O respondedor envia ao abridor 2 mensagens ao abonar sua abertura de 1 em rico (1♥ - 2♥ e 1♠ - 2♠):

Eu sei que seu naipe de abertura deve ser o trunfo, pois temos pelo menos 8 cartas nele, e

Eu tenho PT suficientes para manter o leilão em aberto. Game é ainda possível, mas só se você tiver valores bem mais altos que o mínimo de 13 PT.

A primeira destas mensagens é certamente útil ao abridor – confirma o naipe de trunfos. A segunda ele usará da seguinte maneira: sua abertura prometeu entre 13 e 21 PT. O abono simples prometeu de 6 a 9. 25 PT são necessários para game em ♠ (4♠).

SE O ABRIDOR TIVER ENTRE 13 E 15 PONTOS, ELE SABE QUE A PARCERIA TEM NO MÁXIMO 24 PT, QUE NÃO SÃO SUFICIENTES PARA GAME.

SE O ABRIDOR TIVER ENTRE 16 E 18 PONTOS ELE SABE QUE A PARCERIA *PODE* TER GAME, COM OS 25 PT REQUERIDOS.

COM 19-21 PONTOS ELE *TEM CERTEZA* QUE A PARCERIA DEVERIA MARCAR GAME EM ♠.

curso de bridge para não bridgistas

2/2006

Vimos então pela 1ª vez uma situação de abono simples. Antes de partirmos para outras situações de abono, como os abonos em salto, há uma importante lição a aprender sobre como o respondedor deveria contar seus PT ao considerar um abono. Observe a mão abaixo, com o parceiro abrindo em 1♥:

♠ 8 ♥ K765 ♦ AJ87 ♣ 10842

Contaríamos 8 pontos nesta mão, todos em PCA. Não há pontos por extensão de naipe pois não há naipes 5^{os} na mão. Existe,, porém, algo de muito valor nesta mão. Pode ver o que é?

A mão contém uma seca de ♠. Eventuais cartas pequenas de ♠ que seu parceiro tenha na mão poderão ser cortadas pelas ♥ de sua mão, que será o morto.

Portanto a mão acima é claramente melhor que a mão abaixo, considerando-se que ♥ será o trunfo:

♠ 872 ♥ K765 ♦ AJ8 ♣ 1984

Seria interessante se o método de contagem em PT levasse esse fator em consideração.

DEVERÍAMOS CONTAR PONTOS POR NAIPES CURTOS CADA VEZ QUE ABONARMOS O PARCEIRO.

Aqui vai como funciona a contagem de naipes curtos:

AO ABONAR O PARCEIRO, CONTE PONTOS EM NAIPES CURTOS, NÃO EM NAIPES LONGOS. CONTE 1 PONTO PARA CADA DOUBLET, 3 PARA CADA SECA E 5 PARA CADA CHICANA.

Então a mão original, ♠ 8 ♥ K765 ♦ AJ87 ♣ 10842, passa a valer 11 pontos depois que o parceiro abriu em 1♥. Os PCA ainda são 8, mas somamos 3 pontos pela seca de ♠.

Veja como a mão *melhorou* depois que o parceiro abriu de 1♥. Ela valia 8 PCA antes do parceiro falar. Logo que o respondedor souber que vai abonar, a mão passa a valer 11 pontos por causa da seca de ♠.

O NÚMERO DE PT NA MÃO ÀS VEZES *MUDA* À MEDIDA QUE O LEILÃO SE DESENVOLVE. ESTE AJUSTE DE VALOR DA MÃO DURANTE O LEILÃO CHAMA-SE **REAVALIAÇÃO DA MÃO**.



2/2006

Nossa mão *mudou de valor* depois da abertura de 1♥ do parceiro. Em vez dos 8 PCA originais ela agora tem 11 PT, graças à seca de ♠ - demais para o abono simples, que é limitado a 9 PT.

A resposta correta então a abertura do parceiro com esta mão é 3♥, um abono em salto.

EM NOSSO SISTEMA DE LEILÃO, O ABONO EM SALTO A UMA ABERTURA DE NAIPE RICO PROMETE 10-11 PT E MÍNIMO DE 3 CARTAS NO NAIPE DA ABERTURA. OUTRO NOME DESTE ABONO É *ABONO DE CONVITE*.

Como seu irmão caçula, o abono simples, o abono de convite a abertura em rico envia 2 mensagens ao parceiro. A 1ª é a mesma do abono simples:

O NAIPE RICO EM QUE VOCÊ ABRIU DEVE SER TRUNFO E TEMOS UM MÍNIMO DE 8 CARTAS NELE.

TENHO QUASE O SUFICIENTE²⁶ EM PT PARA FORÇAR GAME. POR FAVOR, VÁ A GAME SE SUA MÃO FOR UM POUCO ACIMA DO MÍNIMO.

Se o abridor tem 13-14 PT, sua mão não tem o suficiente para ir a game (4♥ ou 4♠), e ele provavelmente passará. De 15 PT em diante, ele deverá insistir em game.

Agora vamos dar uma olhada na mesma mão de antes, só que, desta vez, o parceiro abriu de 1♠, não 1♥: ♠ 8 ♥ K765 ♦ AJ87 ♣ 10842

O que responder agora? (dica: não vimos esta resposta ainda)

Vamos descobrir esta por eliminação. A mão voltou a valer 8 PCA. Não se conta naipes curtos a não ser que já haja um fit estabelecido. A mão tem 1 carta de ♠ e você precisaria de pelo menos 3 para um abono simples.

Há 3 naipes de 4 cartas, mas não podemos marcá-los sem irmos ao nível 2, e já sabemos que temos que ter pelo menos 10 PT para isso.

Não podemos abonar ♠ e não podemos marcar outro naipe. Temos que marcar algo, porém, porque precisamos comunicar ao parceiro a posse de pelo menos 6 PT na mão. Só há uma possibilidade.

MARQUE 1NT.

²⁶ por isso é que se chama abono de convite

2/2006

A RESPOSTA DE 1ST A UMA ABERTURA DE 1 EM NAIPE PROMETE 6-9 PT, E **NEGA A POSSIBILIDADE DO RESPONDEDOR EM ABONAR OU MARCAR NOVO NAIPE.**

Já vimos que contratos em ST funcionam melhor em mãos balanceadas em que haja pelo menos uma pega em cada naipe. De acordo com nosso sistema, porém, o respondedor será às vezes obrigado a marcar ST com mãos não muito apropriadas, como por exemplo:

Oeste	Norte	Este	Sul
	1♥	Passo	?

E nossa mão é ♠ 5 ♥ 7 ♦ K8732 ♣ QJ8764

A mão é extremamente desbalanceada com 2 secas. A seca de ♥ não é o fim do mundo para ST, já que o parceiro tem pelo menos 5 cartas no naipe. A seca de ♠ já é outra história, já que os adversários poderão fazer diversas vazas no naipe jogando em ST.

Você realmente gostaria de sugerir ♣ como trunfos nesta mão, infelizmente, isto levaria o leilão a 2♣ e não dá para fazer isto nesta mão, com 9 PT (6 em PCA e 3 em naipes extensos). Como abonar o parceiro com seca não existe, e desde que a mão é forte demais para passar, a resposta de 1ST é a única alternativa. Sua mão não é boa para ST mas, em nosso sistema, você marca ST mesmo assim.

EM NOSSO SISTEMA, A RESPOSTA DE 1ST ENVIA AO ABRIDOR A MENSAGEM QUE O RESPONDEDOR TEM PT SUFICIENTES PARA MANTER O LEILÃO EM ABERTO MAS NÃO TEM OUTRA VOZ.

A resposta de 1ST a abertura de 1 em naipe é mais uma voz *negativa* do que propriamente uma sugestão de se jogar a mão em ST. A história é diferente quando se trata das respostas em salto para 2ST e 3ST. Ambas sugerem fortemente ST como denominação final.

UMA RESPOSTA DE 2ST A ABERTURA DE 1 EM NAIPE PROMETE MÃO BALANCEADA E 13-15 PCA. UMA RESPOSTA DE 3ST A ABERTURA DE 1 EM NAIPE PROMETE MÃO BALANCEADA E 16-18 PCA.

Tem mais:

NÃO MARQUE 2ST OU 3ST COM UM NAIPE RICO 4º OU UM POBRE 5º. MARQUE O NAIPE PREFERENCIALMENTE. A MARCAÇÃO DE NAIPE NOVO É FORÇANTE. NÃO SE PREOCUPE COM A POSSIBILIDADE DO PARCEIRO PASSAR.



FEDERAÇÃO PAULISTA DE BRIDGE

curso de bridge para não bridgistas

2/2006

NUNCA RESPONDA 2ST OU 3ST COM ABONO PARA O NAIPE DO PARCEIRO. LOGO APRENDEREMOS COMO MARCAR ESSE TIPO DE MÃO, FORTE E COM ABONO.

AS MARCAÇÕES DE 2ST E 3ST SÃO FORÇANTES A GAME, PORQUE PROMETEM PONTOS COMBINADOS SUFICIENTES AINDA QUE A ABERTURA DO PARCEIRO TENHA SIDO UM MÍNIMO DE 13 PT.

VIMOS VOZES FORÇANTES ANTES – AS MARCAÇÕES DE 2ST E 3ST SÃO UM CASO ESPECIAL DE VOZ FORÇANTE – ELAS FORÇAM ATÉ UM NÍVEL ESPECÍFICO, NESSE CASO, GAME.

QUANDO SEU PARCEIRO MARCAR COM VOZ FORÇANTE A GAME, VOCÊ NÃO DEVE PASSAR ATÉ QUE A PARCERIA ATINJA GAME.

Alguns exemplos de marcações de 2ST e 3ST em respostas a aberturas de 1 em naipe:

Oeste	Norte	Este	Sul
	1♠	Passo	?

♠ J7 ♥ AJ6 ♦ QJ94 ♣ KJ102 Responda 2ST a 1♠.

Oeste	Norte	Este	Sul
	1♦	Passo	?

♠ KQ6 ♥ KJ9 ♦ A82 ♣ A1094 Responda 3ST a 1♦.

Ambas mãos são balanceadas, não têm bom abono para o naipe de abertura e não contêm naipe rico 4º ou pobre 5º. a 1ª tem 13 PCA, dentro da faixa 13-15 e a 2ª 17, bem no meio de 16-18.

Note também que ambas mãos poderiam de repente falar a voz forçante de 2♣. Têm mais dos que os 10 pontos necessários para isso e cartas suficientes em ♣ (4) para introduzir o naipe.

A VANTAGEM DAS RESPOSTAS EM ST É QUE DESCREVEM MUITO BEM A MÃO NUMA ÚNICA MARCAÇÃO. A RESPOSTA DE 2♣ TEM FAIXAS ALTAS DE VARIAÇÃO TANTO EM DISTRIBUIÇÃO QUANTO EM FORÇA.

Quando um jogador consegue descrever bem sua força e distribuição ao parceiro, este tem a possibilidade de definição melhor do contrato final. As respostas de 2ST e 3ST mostram de forma clara o que o respondedor tem. O abridor normalmente é capaz de selecionar o melhor contrato final depois de qualquer

2/2006

uma destas respostas. Aqui estão mãos que parecem ser respostas de 2ST e 3ST mas têm algum tipo de problema:

Oeste	Norte	Este	Sul
	1♣	Passo	?

♠ AQ2 ♥ KQ94 ♦ KJ5 ♣ 742. A mão tem 15 PCA, dentro portanto da faixa de 13-15 e é balanceada, mas tem um naipe rico 4°. em vez de responder 2ST, marque 1♥. Se você responder 1ST só porque ficou com vontade, seu parceiro nunca mais acreditará que você tem um naipe 4° de ♥ na mão, não importa o que você fizer daqui para a frente, porque a resposta de 2ST especificamente **nega** naipe rico 4°. Comece com 1♥ e dê as boas notícias sobre sua força restante da distribuição nas próximas voltas de leilão.

Oeste	Norte	Este	Sul
	1♥	Passo	?

♠ KQ6 ♥ 72 ♦ AK4 ♣ KQ1053. 17 pontos e mão balanceada, sem abono de ♥... 3ST? Nada. Sua resposta é 2♣. Mostre seu naipe pobre 5°, que pode ser uma informação importante para seu parceiro.

Oeste	Norte	Este	Sul
	1♠	Passo	?

♠ AQ7 ♥ KJ8 ♦ AJ105 ♣ QJ2. 18 pontos, balanceada... 3ST? Não. Marque 2♦, que é forçante e o parceiro não pode passar. Você pretende mostrar o abono de ♠ na próxima fala (aprenderemos como). Se você marcar 3ST seu parceiro pode passar e vocês perderão o fit 8° de ♠ para sempre.

Lembre-se que o abono em salto é mão de convite, e promete abono 3° ou maior com 10-11 PT (lembre-se de contar naipes curtos e não longos nesta situação). Acabamos de ver como proceder com mão mais forte que convite no caso de termos abono para o parceiro.

NESSES CASOS, O RESPONDEDOR COMEÇA COM UMA VOZ FORÇANTE QUALQUER COM ABONO PARA O NAIPE RICO DO PARCEIRO E MÃO COM FORÇA ACIMA DE CONVITE.

Temos agora um conjunto quase que completo de respostas para a abertura em rico do parceiro. Imagine que seu parceiro tenha aberto em 1♥ ou 1♠ e que você tenha pelo menos abono 3°. use pontos em naipes curtos para calcular sua força e siga as seguintes regras:

COM 6-9 PT ABONE O PARCEIRO PARA 2 NO NAIPE.



FEDERAÇÃO PAULISTA DE BRIDGE

curso de bridge para não bridgistas

2/2006

COM 10-11 PT ABONE EM SALTO, CONVIDANDO.

COM 12 OU MAIS PT SUA MÃO É FORTE O SUFICIENTE PARA FORÇAR A GAME. COMECE MARCANDO NOVO NAIPE, QUE É FORÇANTE, E PLANEJE MOSTRAR SUA FORÇA E SEU ABONO MAIS TARDE.

Compreenda que um novo naipe nem promete nem nega abono no naipe rico do parceiro. A resposta correta a 1♥ ou 1♠ em qualquer das mãos abaixo seria 2♦. Na 1ª mão o respondedor planeja abonar o parceiro mais tarde, e na 2ª, não.

♠ AQ7 ♥ KJ8 ♦ AJ105 ♣ QJ2

♠ 65 ♥ A ♦ AQJ543 ♣ J932

e que tal as respostas que marcam game em rico diretamente?

1♠ 4♠ ou 1♥ 4♥

Intuitivamente pareceria que estas respostas garantiriam 12+ PT com abono 3º ou maior no naipe abonado. Afinal, game em naipe rico precisa de 25 ou mais PT para ser feito e a abertura mostrou 13 PT.

Esta é uma área não muito intuitiva de nosso sistema. Lembre-se que já temos um meio de descrever mãos de mais de 10-11 PT – começamos com a marcação de um novo naipe, que é forçante, e planejamos abonar o parceiro mais tarde.

EM NOSSO SISTEMA, ABONOS DIRETOS PARA GAME SÃO VOZES DE BARRAGEM POR NATUREZA. ESTAS MARCAÇÕES MOSTRAM ABONO EXCELENTE, BOA DISTRIBUIÇÃO, MAS POUCOS PCA.

Aqui vai a mão típica de abono imediato para game para uma abertura ou de 1♥ ou de 1♠:

♠ J10874 ♥ K10932 ♦ 6 ♣ 105

4 PCA, mas o dobro em PT (a seca valendo 3 e o doubleton, 1). Lembre-se que não podemos contar ao mesmo tempo pontos em extensão e em naipes curtos – é um ou o outro. Como pode estar certo levar a parceria a game em rico com tão poucos pontos? Não precisava de 25?

De fato, há dois excelentes motivos para se saltar até game (nível 4) caso o parceiro abra em 1♥ ou 1♠ com a mão acima.



FEDERAÇÃO PAULISTA DE BRIDGE

curso de bridge para não bridgistas

2/2006

AS MÃOS GERALMENTE VALEM MUITO MAIS QUE SEUS PT QUANDO A PARCERIA TEM MUITOS TRUNFOS ENTRE SI, PRINCIPALMENTE QUANDO HÁ SECAS E CHICANAS.

COM POUCOS PCA, É POSSÍVEL QUE OS ADVERSÁRIOS TENHAM, ELES MESMOS, GAME EM OUTRA DENOMINAÇÃO QUALQUER. O SALTO A 4 CONSOME MUITO RAPIDAMENTE O ESPAÇO QUE ELES TERIAM PARA INVESTIGAR ISTO.

Imaginemos que seu parceiro tenha aberto de 1♠ com a seguinte mão:

♠ KQ632 ♥ AQJ7 ♦ 1082 ♣ 7

e você, com nossa mão exemplo de ♠ J10874 ♥ K10932 ♦ 6 ♣ 105 tenha saltado corretamente para 4♠.

Apesar de seus 8 PT, há duas formas desta marcação funcionar:

Os outros 3 jogadores passam e 4♠ torna-se o contrato final. você pode achar que não é muito bom, afinal seu parceiro tem 13 PT e você, 8. as mãos combinadas nem chegam perto dos 25 PT que 4♠ exige.

A boa notícia é que a contagem de pontos não é tão precisa assim e não funciona tão bem em mãos de fits exagerados como esta. Conte as perdedoras das duas mãos. O A de ♠ é a única carta alta faltando nos ricos, e a seca de ♣ com o parceiro e a seca de ♦ com você limitarão as perdedoras nos pobres em 2. vocês devem fazer 10 vazas na mão!

4♠ PODE TER SUCESSO COM POUCOS PONTOS COMBINADOS NAS 2 MÃOS DA PARCERIA – ESTA É UMA BOA RAZÃO PARA MARCAR 4♠!

Para entendermos o 2º motivo do porquê 4♠ é uma boa marcação, voltamos com as duas mãos:

♠ J10874 ♥ K10932 ♦ 6 ♣ 105
♠ KQ632 ♥ AQJ7 ♦ 1082 ♣ 7

seu parceiro, Sul, abriu de 1♠ e você saltou diretamente a 4♠. É a vez de Este falar e ele tem que começar a fazê-lo em nível 5.

2/2006

Oeste	Norte	Este	Sul
Passo Passo	4♠ Passo	5♦	1♠ Passo

Suponha que Este tenha tido a coragem de falar 5♦ (que é game em ♦). Quais você acha que seriam as chances de sua parceria derrubar um contrato de 5 em pobre dos adversários?

Suas chances são zero. EO não terão perdedoras nos naipes pobres ou em ♠. Eles têm só 3 ♠ entre eles e um deles tem o ás. Não há distribuição possível do naipe de ♠ que permita a vocês fazerem uma vaza no naipe. Eles podem perder 2 vazas em ♥, mas apenas se suas ♥ estiverem divididas 2-2. com 2 perdedoras no máximo, um contrato de 11 vazas em EO é certo. Eles podem até ter slam na mão caso suas ♥ estejam 3-1!

OS ADVERSÁRIOS PODEM TER SUCESSO EM UM CONTRATO DE GAME – OUTRO BOM MOTIVO PARA MARCAR 4♠.

Acabamos de ver então duas possibilidades de barragem em nosso sistema:

QUALQUER ABERTURA EM NAIPE DE 2♦ PARA CIMA, E

O SALTO A GAME DIRETO NUMA ABERTURA DE RICO

Os tipos de mãos para essas ações têm algumas coisas em comum:

SÃO MÃOS APROPRIADAS PARA **DEFESA** (CARTEIO) COM SEU NAIPE LONGO COMO TRUNFO

SÃO MÃOS RUINS PARA **ATAQUE** SE OUTRO NAIPE FOR TRUNFO

E vimos que há 2 motivos para que as mãos de barragem sejam eficientes:

PERMITIR CONTRATOS BEM SUCEDIDOS COM RELATIVOS POUÇOS PONTOS, E

DIFICULTANDO A VIDA DOS ADVERSÁRIOS PELO NÍVEL EM QUE TÊM QUE COMEÇAR A OPERAR

Tomara que você tenha comprado a idéia do salto em barragem para game em mãos do tipo que vimos.

Ainda que você não tenha ficado convencido, a barragem a game faz parte da estrutura de nosso sistema. A definição que usaremos para ela é:



2/2006

UM SALTO DIRETO A GAME EM RICO DO RESPONDEDOR PROMETE DE 6 A 9 PT, 5 CARTAS NO NAIPE DA ABERTURA E UMC SECA OU CHICANA EM NAIPE LATERAL.

Portanto, o salto em barragem de uma abertura em rico tem a mesma faixa de PT que o abono simples (6-9). A diferença é a distribuição: 5 cartas de suporte e uma seca ou chicana lateral. Lembre-se que o abono simples pode ser dado com 3 cartas de suporte e mão balanceada.

Acabamos de aprender todas as formas em que um naipe rico pode ser abonado em nosso sistema. Há o abono simples com 3+ cartas e 6-9 PT, o abono convite com 3+ cartas e 10-11 PT, o salto a game em barragem com 6-9 PT mais distribuição, e a resposta em novo naipe forçante com abono retardado quando a mão é forte demais para o abono convite.

Está na hora de discutirmos o abono a naipe pobre. Imagine que seu parceiro tenha aberto em 1♣ ou 1♦. Que tipo de mão precisamos ter para aboná-lo nos níveis 2, 3 ou 4?

BOA NOVA! OS ABONOS EM NAIPE POBRE SÃO MUITO PARECIDOS COM OS EM NAIPE RICO!

As faixas de abono em naipe pobre são iguais às dos ricos que já vimos.

1♣ 2♣ E 1♦ 2♦ SÃO ABONOS QUE MOSTRAM 6-9 PT TAMBÉM.

1♣ 3♣ E 1♦ 3♦ MOSTRAM TAMBÉM 9-11 PT.

1♣ 4♣ E 1♦ 4♦ MOSTRAM TAMBÉM 6-9 PT, MAS HÁ OUTRAS RESTRIÇÕES PARA ESTE ABONO DISTRIBUCIONAL.

Na realidade, todos estes abonos têm necessidades de distribuição diferentes de seus equivalentes em naipe rico. Esta é uma consequência de nosso sistema utilizar naipes ricos 5^{os}. Uma abertura de 1♥ ou 1♠ mostra pelo menos 5 cartas no naipe. Aberturas de 1♣ e 1♦ podem eventualmente ser naipes 3^{os}.

O RESPONDEDOR NÃO DEVE ABONAR NAIPE POBRE SEM TER PELO MENOS 4 CARTAS, PREFERIVELMENTE 5, PARA QUE O FIT 8^o SEJA GARANTIDO.

Abonar naipe rico com 3 cartas é razoável porque a abertura promete 5 cartas no mínimo no naipe. Se você abonasse a abertura de naipe pobre de seu parceiro com 3 cartas, vocês correriam o risco de acabar num fit 6^o, contra 7 trunfos de posse dos adversários.

2/2006

UM SINAL CERTO DE UM MAU CONTRATO É OS ADVERSÁRIOS TEREM MAIS TRUNFOS QUE O CARTEADOR. UM FIT DE 7 CARTAS É ACEITÁVEL NO LIMITE. UM DE 8 OU MAIOR É MUITO MAIS ATRAENTE.

O ABONO DE UM NAIPE POBRE DEVE SER CONSIDERADO DE BAIXA PRIORIDADE PELO RESPONDEDOR. ELE DEVE TENTAR MARCAR UM NAIPE RICO 4º OU ST NO LUGAR DO ABONO DIRETO SEMPRE QUE POSSÍVEL.

Aqui está o tipo de mão que o respondedor teria para abonar o naipe pobre do parceiro:

♠ 73 ♥ 106 ♦ AJ842 ♣ Q1032

Oeste	Norte	Este	Sul
1♦	Passo	?	

O respondedor não tem naipe rico 4º, u'a mão não apropriada para ST (2 doubletons e poucas pegas). Tudo isto leva ao abono dos ♦ do parceiro. Com 9 PT (7 PCA e 2 pontos de naipes curtos), o abono simples, de 6 a 9, é a melhor opção.

Mãos em que, apesar de bom abono, o respondedor não deve abonar imediatamente o naipe pobre do parceiro:

♠ 73 ♥ Q1032 ♦ AJ842 ♣ 106: marque 1♥ sobre 1♦. O abono simples de ♦ nega naipe rico 4º. Comece com a marcação forçante de 1♥. Seu parceiro poderia também ter um naipe 4º de ♥, e neste caso vocês achariam seu fit rico 8º. se em sua vez de falar seu parceiro não abonar ♥, você planeja aí sim abonar os ♦ dele.

Oeste	Norte	Este	Sul
1♣	Passo	?	

♠ QJ7 ♥ K96 ♦ K104 ♣ 10843: marque ST, não ♣. Seu abono é só 4º, que poderia estar OK caso não houvesse alternativas. Nesta mão 1ST é uma excelente alternativa. A mão é balanceada e contém pegas nos demais naipes. Parece boa para ST e cai na faixa de 6 a 9 PCA.

2/2006

Aqui está u'a mão em que o respondedor abona o parceiro em naipe pobre embora tenha naipe 4º (lembre-se que é sempre melhor abonar com naipe pobre 5º):

Oeste	Norte	Este	Sul
1♦	Passo	?	

Com ♠ 6 ♥ 852 ♦ K984 ♣ K10763: Abone a abertura de 1♦ de seu parceiro. Embora seus outros sejam 4^{os}, desta vez não há alternativa. Seus ♣ são interessantes, mas você não tem os 10 pontos necessários para a mudança de nível. 1ST também não serve por causa de sua seca de ♠ e falta de pega em ♥ também. A mão é forte demais para passar, portanto a única alternativa que sobra é o abono. Simples, porque a os 9 PT da mão (6 em PCA e 3 pela seca de ♠) caem na faixa de 6-9.

É possível que sua parceria acabe num fit de 7 cartas por causa de seu abono. A boa notícia é que não é muito provável. Abre-se em 1♦ com 3 cartas apenas no caso específico de 4♥, 4♠ e 2♣ na mão, além de a mão em si estar fora da faixa de alguma abertura de 1ST. É bem mais provável que a abertura de 1♣ seja naipe 3º, uma vez que 1♣ é nossa abertura com pobres 3-3 e mão imprópria para 1 em rico ou 1ST.

O ABONO DE ♦ COM NAIPE 4º NÃO É TÃO ARRISCADO QUANTO O ABONO DE ♣ COM NAIPE 4º. 1♣ É MAIS FÁCIL DE SER 3 CARTAS DO QUE 1♦.

Outros exemplos de abono ao naipe pobre de abertura do parceiro:

♠ J87 ♥ 54 ♦ A76 ♣ KQ1073: esta mão deve marcar 3♣, abono tipo convite à abertura de 1♣ do parceiro. Com 10-11 PT e (bastante provavelmente) mostrando 5 cartas de ♣. A mão é considerada balanceada, mas está acima da faixa de 1ST, de 6-9, com seus 10 PCA e 1 pelo doubleton de ♥, e nem chega perto dos 13-15 PCA necessários para 2ST. Ainda que a faixa estivesse OK a mão tem deficiências de pegas nos ricos.

E nesta mão, depois da abertura de 1♦ do parceiro:

♠ - ♥ 932 ♦ KJ9843 ♣ 8652 Marque 4♦, barragem. A voz sugere mão de distribuição, não especialmente rica em PCA. Marcar 4 em pobre ultrapassa 3ST, portanto tais marcações são feitas em mãos deficientes para o jogo em ST. 4♦ pode não ter sucesso como contrato, mas tornará a vida dos adversários desconfortável.



2/2006

Revisão e exercícios

Revisão.

O RESPONDEDOR NÃO DEVERIA NUNCA PASSAR A ABERTURA DO PARCEIRO COM PELO MENOS 6 PT.

O ABONO EM NAIPE RICO É SEMPRE INTERESSANTE E PODE SER FEITO COM 3 OU MAIS CARTAS, SEJA PARA O ABONO SIMPLES DE 6-9 OU PARA O DE CONVITE, COM 10-11 PT. CONTAMOS NAIPE **CURTOS** PARA ABONO.

O ABONO EM NAIPE POBRE É MENOS ATRAENTE. SE O NAIPE FOR 4º O ABONO É ACEITÁVEL, MAS É MELHOR QUANDO É 5º. OS ABONOS SIMPLES E DE CONVITE EM NAIPE POBRE UTILIZAM AS MESMAS FAIXAS DOS RICOS (6 A 9 E 10 A 11).

UM ABONO EM NÍVEL 4 É **BARRAGEM**, SUGERINDO EXCELENTE APOIO (NAIPE 5º OU 6º SE EM RICO OU EM POBRE, RESPECTIVAMENTE), UMA SECA OU CHICANA LATERAL E MAIS OU MENOS OS MESMOS VALORES DE ABONO SIMPLES (6-9).

COM MÃO FORTE DEMAIS PARA DAR ABONO CONVITE, MARCAMOS OUTRO NAIPE PRIMEIRO (QUE É FORÇANTE) PARA SÓ ENTÃO ABONAR.

NAIPE NOVO MOSTRA 4 OU MAIS CARTAS. 10 PT SÃO NECESSÁRIOS PARA MARCAR NAIPE NOVO EM NÍVEL 2. DÊ SEMPRE PREFERÊNCIA À MARCAÇÃO DE UM NAIPE RICO 4º EM VEZ DE ABONAR UM POBRE OU MARCAR ST.

O RESPONDEDOR DEVE TENTAR MARCAR SEU NAIPE MAIS LONGO ANTES. RESPONDA NO NAIPE MAIS RICO NO CASO DE 5-5 E NO MAIS BARATO NO CASO DE 4-4 (OU 4-4-4).

A MARCAÇÃO DE 1ST NA FAIXA DE 6-9 NEGA A POSSIBILIDADE DE ABONO OU MARCAÇÃO DE NOVO NAIPE. AS MARCAÇÕES DE 2ST E 3ST MOSTRAM MÃOS BALANCEADAS SEM NAIPE RICO 4º (OU ABONO 3º, CONFORME A SITUAÇÃO), POBRE 5º E, RESPECTIVAMENTE, 13-15 E 16-18 PCA.

Aqui vão alguns exercícios para testar sua habilidade nas respostas a abertura de 1 em naipe:

♠ K987	♥ A75	♦ 6432	♣ 97 seu parceiro abre em 1♥. Você?
--------	-------	--------	-------------------------------------

2/2006

2♥. Com 7PCA e 1 ponto em naipe curto, você está forte o suficiente para manter o leilão aberto. Com apoio de 3 cartas, não há motivo de introduzir seu naipe 4° de ♠ e complicar a comunicação. Você já sabe que em ♥ sua dupla tem 8 cartas, portanto avise o parceiro disso. Seu **abono simples** indica 6-9 pontos totais.

♠ A1053 ♥ 1064 ♦ 5 ♣ A10543 seu parceiro abre em 1♠. Você?

Marque 3♠, **abono convite** mostrando 10-11 PT. Esta mão, com 8 PCA e 3 em naipe curto, é forte demais para abono simples.

♠ K9854 ♥ J653 ♦ - ♣ 10842 seu parceiro abre em 1♠. Você?

Marque 4♠, abono em barragem. A mão tem todas as características para abono em barragem: apoio de 5 cartas, uma seca ou chicana, e força de abono simples (6 a 9). A mão vale 9 pontos em ♠ já que, após a abertura do parceiro, a chicana de ♦ vale 5 pontos.

♠ 73 ♥ K982 ♦ 854 ♣ AQ763, e seu parceiro abre em 1♣. Você?

Marque 1♥, introduzindo seu naipe rico 4°. sua mão e seu naipe de ♣ são suficientes para um abono convite em ♣, mas a voz nega naipe rico 4°. se você responder 3♣, seu parceiro, com naipe 4° de ♥, nunca imaginará que você tem ♥.

A marcação de 1♥ é forçante. O parceiro não pode passar e você poderá mostrar seu abono de ♣ na próxima volta.

♠ 73 ♥ 4 ♦ J965 ♣ KQ8632, e seu parceiro abre em 1♥. Você?

Marque 1ST, a despeito do desbalanceamento total de sua mão. Você não tem os 10 PT necessários para ir ao nível 2, portanto 2♣ também está fora. A mão tem 8 PT (6 em cartas altas e 2 pelo naipe longo de ♣). Abonar ♥ também não é possível e a mão é forte demais para passar. 1ST é a melhor das más opções.

♠ KJ4 ♥ AQ8 ♦ A1076 ♣ 1072, e seu parceiro abre em 1♣. Você?

Marque 2ST, 13-15 com mão balanceada, sem naipe rico 4° e sem abono bom para o parceiro. Uma resposta de 1♦ forçante é possível, mas confusa. Sempre que você puder descrever bem sua mão com uma só voz, faça isso. Suas pegadas sólidas nos outros naipes fazem de 2ST uma resposta atraente.

2/2006

♠ J9876 ♥ K10543 ♦ 7 ♣ 42 seu parceiro abre em 1♣. Você?

1♠. Com 6 PT (4 PCA mais 2 pontos em naipes longos), você está dentro da faixa de 6-9 para resposta. Escolha o mais rico entre dois naipes 5^{os}, ainda que suas ♠ sejam piores que suas ♥.

♠ AQ62 ♥ AKJ7 ♦ J872 ♣ 10 seu parceiro abre em 1♣. Você?

1♦. Mesmo com 15 PCA você deve marcar 1♦ forçante, o naipe mais barato entre 44 ou 444.

Se o parceiro tiver naipe rico 4° ele vai marcá-lo agora, portanto vocês não devem perder fit 8° rico. Se ele não o tiver, 3NT deve ser o melhor contrato.

♠ AQJ7 ♥ 5 ♦ 108732 ♣ J94 seu parceiro abre em 1♣. Você?

Marque 1♦. Mesmo que ♠ seja o naipe mais forte e mais rico, ♦ é o naipe mais longo. Seu parceiro não passará esta voz que é forçante. Havendo fit de 8 cartas em ♠, haverá muito tempo para descobrir.

♠ 10962 ♥ 8 ♦ 95 ♣ AQ9632 seu parceiro abre em 1♦. Você?

1♠. Com 6 PCA e 2 mais pelo naipe longo de ♣ você não pode deixar o leilão morrer. Sue ♣ são muito superiores às suas ♠, mas sua mão não tem força suficiente para ir a nível 2.

♠ 9652 ♥ Q8432 ♦ - ♣ 10543 seu parceiro abre em 1♦. Você?

Passo. Você não tem nem os 6 pontos mínimos para responder o que quer que seja. Sua mão vale 3 PT, 2 PCA e 1 na 5ª ♥. É ruim ter chicana no naipe do parceiro, mas é perigoso sugerir um naipe de trunfos. O parceiro achará que você tem mais pontos e poderá marcar acima do que a mão aguenta.

♠ AJ10 ♥ KQ9 ♦ Q65 ♣ AJ98 o parceiro abre em 1♦. Você?

3ST, mostrando mão balanceada de 16-18 PCA, sem rico 4° e sem bom abono para o naipe de abertura. Estes 17 PCA com pegadas em todos os demais naipes é perfeito para a voz de 3NT.

2/2006

♠ 43 ♥ 32 ♦ AJ1082 ♣ J642 seu parceiro abre em 1♦. Você?

Marque 2♦, mostrando abono pelo menos 4º e seus 8 PT (6 em cartas altas e 2 em naipes curtos) em apoio a ♦. A resposta nega naipe rico 4º. caso seu naipe 4º tivesse sido um dos ricos, em vez de ♣, teria sido correto marcá-lo em vez de abonar ♦.

♠ AQ87 ♥ 3 ♦ KQ973 ♣ A72 seu parceiro abre em 1♠. Você?

2♦. Você planeja abonar ♠ mais tarde. No momento é importante dizer ao parceiro que sua mão é forte, com mais de 10 pontos (são 18 PT, com 15 PCA e 3 pela seca de ♥). A mudança de naipe logo de cara torna-se necessária porque nosso sistema não tem voz de abono com mãos fortes. A solução é começar com uma voz forçante em novo naipe.

Respondendo à abertura de 1 sem trunfos

Quando a abertura é de 1ST o respondedor sabe muita coisa logo de início sobre a mão do abridor:

ELE TEM MÃO DE 15-17 PCA, E

SUA MÃO É BALANCEADA (SEM SECAS E CHICANAS, E APENAS UM DOUBLETON)

Como 1ST define com bastante precisão a mão do abridor, o respondedor muitas vezes está em boa posição para definir o nível e a denominação do contrato final. Não é o caso das aberturas de 1 em naipe. Estas são “abertas”, tanto em termos de faixa de valores e força (13-21), como em termos de distribuição.

A faixa estreita de PCA permite ao respondedor saber imediatamente se um game ou um slam é possível ou certo. Se, por exemplo, o respondedor tem 11 PT ele saberá que a parceria tem entre 26 e 28 PT na mão, suficiente para game em ST, ♠ ou ♥, que requerem 25 PT, mas não o suficiente para 5♣ e 5♦ ou para slams.

A abertura de 1ST diz também ao respondedor que o abridor tem pelo menos 2 cartas em qualquer um dos naipes, o que permite conhecer pelo menos aproximadamente a denominação muito rapidamente. Por exemplo, se o respondedor tiver um naipe 6º, ele sabe *imediatamente* que há um fit 8º naquele naipe.

Aqui vão alguns exemplos da facilidade de resposta à abertura de 1ST:

2/2006

♠ 842 ♥ 1097 ♦ K9 ♣ AQJ54. Com esta mão, se seu parceiro abrir em 1ST você saberá imediatamente que pode marcar 3ST sem susto. Com 10 PCA e 1 ponto de naipe longo, sua dupla tem mais que os 25 PT que o game precisa, mesmo que a abertura de seu parceiro for baseada em 15 PCA, que o mínimo que ele pode ter. Não há porque se preocupar com a perda de um fit 8º em naipe rico. É improvável que seu parceiro tenha aberto de 1ST com naipe rico 5º. Também não há necessidade de se preocupar com a ausência de pegadas nos ricos. O parceiro tem diversas cartas altas e é bastante provável que segure os ricos em sua mão.

♠ 7 ♥ AQJ543 ♦ J852 ♣ 76 depois de seu parceiro ter aberto em 1ST você sabe que a mão tem de 25 a 27 PT em ♥ (você tem 8 PCA e mais 2 pelas ♥ longas) e um fit 8º *garantido* em ♥. Marque 4♥ sem medo de ser feliz!

Nestas duas mãos que vimos o respondedor marcou game, mas sua marcação é conhecida como “sign off” em bridge, ou seja, diz para o parceiro que a mão está sendo marcada em seu limite, e que não há mais nada a dizer.

De uma certa forma, a marcação de sign off é oposta à forçante. Um sign off diz ao parceiro o que jogar e ele deve passar. U’a marcação forçante diz ao seu parceiro que você precisa de mais informação para decidir sobre o contrato e que ele não deve passar.

Da mesma forma que acontece com vozes forçantes, as regras do bridge não obrigam o parceiro a passar em uma voz sign off. É legalmente permitido ao abridor falar de novo sobre 3NT, mas seria uma idéia terrível fazê-lo. O abridor já descreveu sua mão no momento em que abriu em 1ST, deixando a cargo do respondedor a decisão sobre o contrato final.

MARCAR DEPOIS DO SIGN OFF DO PARCEIRO É UMA OFENSA AO SEU JULGAMENTO. TENHA CONFIANÇA NO JULGAMENTO DE SEU PARCEIRO – VOCÊS FAZEM PARTE DO MESMO TIME!

Às vezes o respondedor de 1ST gostaria de parar em parcial:

♠ J108754 ♥ 965 ♦ 2 ♣ J84 Com esta mão o respondedor tem 4 PT (2 em PCA e 2 pelas ♠ longas). Mesmo que o abridor em ST esteja no máximo de sua voz, 17 PCA, não há game para a parceria. Esta mão gostaria de poder dar um sign off num contrato de parcial. Havendo 6 cartas de ♠, o fit 8º *garantido* é sabido. Como não dá mais para jogar a mão em 1♠, que tal 2♠?

Marque então 2♠. Um novo naipe pelo respondedor de 1 em naipe é forçante, mas é um **sign off** se a abertura tiver sido de 1ST. A mensagem de 2♠ é “já



FEDERAÇÃO PAULISTA DE BRIDGE

curso de bridge para não bridgistas

2/2006

conheço a força de sua mão, parceiro, mas a minha é fraca demais com ♠ longas. Deixe o contrato em ♠ e no menor nível possível”.

E com ♠ 5 ♥ J54 ♦ Q10873 ♣ 10632, marque 2♦. Há boas chances que um fit 8º em ♦ exista. Ainda que o abridor tenha apenas 2 cartas em ♦, o fit 7º resultante jogará melhor do que 1ST, já que o respondedor tem u'a mão desbalanceada.

Quando o respondedor dá um sign off na abertura de 1ST ele tem que ir ao nível 2. Isto implica em fazer 8 vazas em vez das 7 que o contrato de 1ST exigiria. Mesmo assim, já que o respondedor tem um naipe longo que se tornará trunfos, a mão deve jogar melhor (fazer mais vazas) com seu naipe longo como trunfos do que em 1ST.

♠ J108754	♥ 965	♦ 2	♣ J84
♠ 5	♥ J54	♦ Q10873	♣ 10632

Imagine como estas duas mãos valeriam em termos de vazas em um contrato de ST, em contrapartida com seu valor em um contrato cujo trunfo seja o naipe longo. O resultado deste exercício mostrará que ambas valem muito mais jogando em seu naipe longo como trunfos.

MÃOS COM MENOS DE 8 PT DEVERIAM DAR SIGN OFF EM PARCIAL DEPOIS DA ABERTURA DE 1ST, OU PASSANDO 1ST OU MARCANDO O PARCIAL EM NÍVEL 2 NUM NAIPE LONGO QUE POSSUAM (5 OU MAIS CARTAS).

8PT é um número mágico quando o parceiro abre de 1ST. Com menos de 8 PT você sabe que não existe game porque não há como atingir 25 PT, mesmo que o parceiro esteja no máximo de 17. Sabendo que game é improvável seu objetivo passa a ser encontrar o melhor parcial.

♠ Q72 ♥ K108 ♦ 10954 ♣ Q86, e seu parceiro abre em 1ST. E agora? **PASSE!** Você tem 7 PCA, de modo que a contagem combinada das mãos não pode passar de 24 PT. Não deve haver game. Pode ser que vocês tenham um fit 8º em algum dos naipes. Mas seria um risco tenta “acertar” a mão do parceiro marcando alguma coisa em naipe 4º em nível 2. ♦ é seu melhor naipe, mas é apenas 4º. se você marcar 2♦ e encontrar seu parceiro com doubleton vocês estarão num contrato meio bobo.

A mão parece ser boa para ST de qualquer forma, sendo balanceada como é, e tendo algumas cartas altas. Deixe seu parceiro tentar fazer 7 vazas em ST – ele vai agradecê-lo pelo morto útil que você proveu.



FEDERAÇÃO PAULISTA DE BRIDGE

curso de bridge para não bridgistas

2/2006

♠ 752 ♥ K108 ♦ 10954 ♣ 986 Nesta mão você também deve passar a abertura de 1ST de seu parceiro, mesmo com os patéticos 3 pontos que você tem. Mãos balanceadas, ainda que com muitos poucos pontos, tendem a jogar melhor em ST. Não arrisque um fit 6º idiota com um sign off de 2♦. Passe 1ST e torça para que seu parceiro possa fazer 7 vazas.

Agora suponha que ponhamos uma dama na mão de 7 pontos que vimos acima:

♠ Q72 ♥ K108 ♦ Q954 ♣ Q86 Esta mão tem agora 9 PCA e é forte demais para passar em 1ST, mas não é forte o suficiente para marcar 3ST por conta própria, porque se o parceiro tiver 15 PCA a soma das duas é 24, insuficiente para game em ST. E agora?

Considerando-se que passar em 1ST seria covarde e marcar 3 seria ousado demais em alguns contextos, não deve ser surpresa que a marcação é um compromisso entre as duas outras – 2ST.

A ELEVAÇÃO DE 1ST PARA 2ST É UMA VOZ DE CONVITE. O ABRIDOR É CONVIDADO A IR A 3ST COM 16/17 PCA E A PASSAR COM 15 PCA.

Voices convites não são nem forçantes (que não devem ser passadas) nem sign offs (que devem ser passadas). Quando seu parceiro faz um convite ele pede que você avalie sua mão, baseado na faixa que já mostrou, se sua mão está no mínimo ou no máximo da faixa.

A ELEVAÇÃO DE 1ST PARA 2 SUGERE 8 OU 9 PCA E MÃO BALANCEADA. O ABRIDOR DEVE PASSAR COM 15 PCA, MARCAR 3ST COM 17 E USAR SEU JULGAMENTO COM 16.

O conceito do abridor “usar seu julgamento” com u’a mão de 16 PCA pode soar misterioso. Se o convite em 2ST do respondedor foi feito com 8 PT há 24 PT nas duas mãos e o abridor deve passar. Se, por outro lado, o convite foi feito com 9 PT o respondedor deve marcar game em ST, já que a soma das mãos é 25 PT. Como o abridor sabe se o respondedor tem 8 ou 9 PT?

O ABRIDOR NÃO PODE SABER SE O RESPONDEDOR TINHA 8 OU 9 PCA. COM 16 PCA ELE DEVE JULGAR SE SÃO 16 *BONS* OU 16 *RUINS*.

Nem todos os 16 PT são iguais. Olhe para as 2 mãos abaixo e tente decidir qual é melhor:

♠ A108	♥ A10	♦ A109	♣ KJ1084, ou
♠ QJ	♥ AKJ2	♦ KQ92	♣ 654?



FEDERAÇÃO PAULISTA DE BRIDGE

curso de bridge para não bridgistas

2/2006

Espero que você tenha escolhido a mão de cima como melhor. Ela devia aceitar o convite de 2ST para 3ST, enquanto que a de baixo deveria passar.

Há diversos motivos pelos quais a mão de cima é melhor, embora ambas tenham 16 PCA.

A primeira mão tem um naipe 5º de ♣. Não contamos naipes 5ºs para aberturas de ST, mas freqüentemente naipes 5ºs resultam em vazas adicionais em ST.

A primeira mão tem mais 8, 9 e 10 do que a segunda. Estas cartas não contam pontos, mas são excelentes coadjuvantes para a feitura de vazas.

A primeira mão tem pegadas em todos os naipes. A segunda, não. Os ♣ são ruins e as ♠ podem não valer nada (o J e a Q podem cair debaixo do A e do K).

QUANDO PARCEIRO CONVIDAR E SUA DECISÃO FOR DIFÍCIL, CONSIDERE FATORES COMO A PRESENÇA DE UM NAIPE 5º, BOAS CARTAS NÃO-HONRAS (OU “PINTAS”, COMO TAMBÉM SÃO CHAMADAS) E PEGAS NA DECISÃO DE ACEITAR OU NÃO O CONVITE.

A consideração destes elementos é chamada de *juízo*. Bom juízo permite a um jogador olhar além da *contagem dos pontos* ao avaliar o potencial de u'a mão.

Imagine que seu parceiro abra em 1ST e você tenha esta “pequena” mão:

♠ AQJ ♥ KQ5 ♦ AK104 ♣ K98

Marque 7ST, sua 1ª marcação de grande slam! Você tem 22 PCA. Ainda que o parceiro tenha um mínimo de 15 PCA, a mão combinada tem 37 PCA, que é o requerimento para o Grande Slam. ST é a melhor denominação quando ambos parceiros têm mãos balanceadas – não há necessidade de procurar por um possível naipe de trunfos.

A mão de 4333 é a mais balanceada das possíveis mãos de 13 cartas. Elas pedem para serem jogadas em ST, principalmente quando a mão do parceiro também é balanceada.

Suponha que removamos um A da mão anterior, deixando-a com “apenas” 18 PCA:

♠ AQJ ♥ KQ5 ♦ K1042 ♣ K98 quando seu parceiro abre em 1ST agora, você sabe que a mão tem entre 33 e 35 PCA. Marque 6ST, sua 1ª marcação de pequeno slam!



2/2006

A marcação de 6ST frente a uma abertura de 1ST é um “sign off” absoluto. O abridor descreveu a mão e o respondedor decidiu o contrato final baseado na informação recebida. Seria um sério erro para o abridor prosseguir o leilão.

SUBA A MARCAÇÃO DE 1ST PARA 6ST COM MÃO BALANCEADA E 18-19 PCA.

FAÇA O MESMO PARA 7ST COM MÃO BALANCEADA CONTENDO 22 OU MAIS PCA.

E se o respondedor estiver entre as duas faixas? Se o respondedor tem 20 ou 21 PCA o petit é certeza, mas o grand pode ser viável caso o abridor esteja no máximo. Como o respondedor pode convidar para um grand?

♠ AQJ ♥ KQ4 ♦ AQ42 ♣ K98 com esta mão, de 21 PCA, 6ST é certeza, mas 7NT pode ser possível caso o parceiro tenha o máximo de sua faixa.

Marque 5ST. Esta marcação é **forçante** e traz a seguinte mensagem: “parceiro, petit em ST é certo e estou pesquisando o grand. Sua mão é máxima ou seus 16 PCA são bons? por favor decida”.

MARQUE 5ST COM MÃO BALANCEADA E 20-21 PCA SOBRE O 1ST DE SEU PARCEIRO. ELE MARCARÁ 6ST COM 15, 7ST COM 17 E USARÁ JULGAMENTO COM 16.

A marcação de 5ST é a 1ª que vemos que é tanto forçante como convite. Forçante porque o parceiro não pode passar, já que a voz garante pelo menos o petit. Convite porque pede ao parceiro a decisão final sobre o contrato.

Lembre-se que 5ST é um dos contratos menos atraentes em bridge. Dá o mesmo bônus que 3ST mas necessita de 11 vazas. Dessa forma, não faz sentido **querer** jogar em 5ST. Se o parceiro quiser dar um sign off em ST, fá-lo-á em 3ST, não em 5. Nossa definição de 5ST usa uma voz sem sentido e dá sentido a ela.

Suponha agora que o respondedor tenha 16/17 PCA, fazendo com que 6ST seja possível se o parceiro estiver no máximo:

♠ AQJ ♥ KQ4 ♦ Q1042 ♣ K98 com esta mão, e tendo o parceiro aberto em 1ST, marque 4ST. A voz é de convite não forçante e pede para que o parceiro marque 6ST com mão máxima e passe com mínima, usando seu julgamento com 16.



FEDERAÇÃO PAULISTA DE BRIDGE

curso de bridge para não bridgistas

2/2006

O problema com a marcação de 4ST é que o parceiro, com mínimo, passará. 4ST dá o mesmo bônus que 3ST, mas exige uma vaza a mais. Dessa forma, o contrato de 4ST deve ser evitado.

A boa notícia é que, ainda que ambos os parceiros estiverem no mínimo de suas vozes a dupla terá 31 PCA combinados nas duas mãos, que normalmente faz com que 10 vazas em sem trunfos não sejam difíceis de obter.

Finalmente, considere esta mão de 15 PCA oposta a uma abertura de 1ST:

♠ AQJ ♥ KQ4 ♦ 9842 ♣ K98 marque 3ST. Voltamos ao início de nosso estudo de respostas a aberturas de 1ST. Mesmo que o parceiro tenha 17 PCA a mão tem 32 PCA, não suficientes para 12 vazas em ST. 3ST é um sign off absoluto.

MARQUE 3ST OPOSTO A UMA ABERTURA DE 1ST COM 10-15 PCA

Às vezes o parceiro pode marcar 3ST oposto à abertura de 1ST com mão não balanceada:

♠ 5 ♥ 962 ♦ AK107653 ♣ 103 é correto marcar 3ST com esta mão de 7 PCA. Pode acontecer que o naipe de ♦ faça sozinho 7 das 9 vazas necessárias. Como aprendemos, 3ST é um contrato melhor do que 5♦, ainda que tenhamos certeza de um fit 9º (ou melhor) nas duas mãos.

Temos agora um conjunto completo de respostas para mãos balanceadas opostas a uma abertura de 1ST:

PASSO, COM MÃOS DE 0-7 PCA SEM NAIPE 5º.

MARCO 2ST COM MÃOS DE 8-9 PCA CONVIDANDO A GAME.

MARCO 3ST COM MÃOS DE 10-15 PCA, SIGN OFF.

MARCO 4ST COM MÃOS DE 16-17 PCA, CONVIDANDO A PETIT.

MARCO 6ST COM MÃOS DE 18-19 PCA, SIGN OFF.

MARCO 5ST COM MÃOS DE 20-21 PCA, CONVIDANDO A GRAND.

MARCO 7ST COM MÃOS DE 22 PCA OU MAIS

APRENDEMOS TAMBÉM O QUE FAZER COM ALGUMAS MÃOS DESBALANCEADAS QUANDO O PARCEIRO ABRE EM 1ST:



FEDERAÇÃO PAULISTA DE BRIDGE

curso de bridge para não bridgistas

2/2006

COM MENOS DE 8 PT E UM NAIPE 5º OU MAIOR, DÊ UM SIGN OFF NO NAIPE LONGO.

COM 10 A 15 PT E NAIPE 6º OU MAIOR RICO, MARQUE 4 (GAME) NO NAIPE LONGO.

COM 10 A 15 PT E UM NAIPE POBRE 6º OU MAIOR, MARQUE 3ST, QUE SERÁ NORMALMENTE UM CONTRATO MELHOR QUE 5 NO POBRE.

E se o respondedor tiver recebido esta mão:

♠ J5 ♥ AQ863 ♦ K76 ♣ Q104, como responderia a uma abertura de 1NT?

A mão contém 13 PT, 12 em cartas altas e 1 pela ♥ longa, mais do que suficiente para insistir em game após abertura de 1ST do parceiro. A única dúvida é qual game marcar. A mão contém um naipe de ♥ 5º. caso o parceiro tenha 3 ou 4 cartas de ♥, você quer jogar 4♥, se não 3ST. Como pedir ao parceiro que escolha entre ♥ e ST?

Responda 3♥, forçante a game. Não há como o respondedor possa saber se ♥ ou ST é o melhor contrato, mas a resposta de 3♥ porá o abridor em uma boa posição para decidir o assunto. A voz descreve mão de 10+ pontos e naipe pelo menos 5º de ♥. O abridor marcará 4♥ com 3 cartas no naipe e 3NT com 2.

AS RESPOSTAS DE 3♠ E 3♥ A ABERTURA DE 1ST PROMETEM 5+ CARTAS NO NAIPE, 10+ PT E SÃO FORÇANTES A GAME. PEDEM PARA O ABRIDOR DECIDIR SOBRE O MELHOR GAME CONFORME SUA MÃO.

Perceba que as vozes de 3♠ e 3♥ não têm limite superior de PT. É desta forma que o respondedor iniciaria a descrição de mão com interesse em slam que contivesse um naipe rico 5º ou maior. Não há com o que se preocupar do parceiro passar estas vozes, que são forçantes.

Considere esta mão forte com 5 cartas nos pobres:

♠ 7 ♥ AQ ♦ KQ964 ♣ AQ843. Caso o parceiro abra em 1ST, o respondedor pode somar os 19 PT (17 PCA + 2 pontos de naipes longos) aos 15-17 do abridor e chegar aos totais de 32-34, suficientes para petit. Seu único problema estará em saber em que denominação jogar o petit, em ♣ ou ♦, já que tem pelo menos um fit 8º assegurado (lembre-se que a abertura de 1ST do parceiro tem no máximo um doubleton, portanto um dos naipes pobres terá fit 8º com certeza). O respondedor gostaria de saber em qual naipe pobre o abridor prefere jogar o petit.



2/2006

Marque 3♦. É forçante a game, promete pelo menos 5♦, e mão interessada em contratos outros que não 3ST. Se o abridor voltar a 3ST, sugerindo abono ruim a♦, o respondedor deve marcar♣ na volta e ver a reação do parceiro ao novo naipe. Como em outras das situações que vimos, é correto marcar o naipe mais rico de dois naipes 5^{os}.

3♠, 3♥, 3♦ e 3♣ são respostas forçantes a abertura de 1ST. Todas prometem 10+ PT e 5+ cartas nos naipes marcados. O abridor abona ou marca ST conforme sua mão tenha ou não abono 3º para o naipe marcado.

Perceba também que estas marcações negam a certeza de qual será o contrato final. Quando você o souber, simplesmente marque 4 de naipe rico longo ou 3ST com pobre longo. A resposta de 3 em naipe longo sugere incerteza a respeito da denominação do contrato final.

Temos agora o conjunto quase completo das respostas à abertura de 1ST. Há um problema que o respondedor pode ter. Imagine este tipo de mão:

♠ KJ43 ♥ AQ84 ♦ J975 ♣ 9. A mão tem 11 PT, todos em PCA. O respondedor tem o suficiente para levar o contrato a game, mas não sabe qual game, 3ST, 4♥ ou 4♠ é o melhor. O respondedor tem 2 naipes ricos 4^{os}. Caso o abridor tenha pelo menos um rico 4º, então o contrato deveria ser naquele rico, dado o fit 8º. se o abridor não teve rico 4º, então 3ST deve ser o melhor contrato.

Até agora não temos nenhuma forma de perguntar ao abridor de 1ST se ele tem ou não rico 4º. As vozes de 3♥ e 3♠ pedem abono 3º. nenhuma delas serve nesta mão. A parceria poderia terminar num fit 7º. Neste caso, 3ST seria o melhor contrato.

A solução para este problema é esquisita. O respondedor deve marcar 2♣!

Como assim? Você deve estar pensando. 2♣ é um sign off em ♣, e sugere 5 cartas em ♣ e mão ruim, não é? O último contrato que esta mão gostaria de jogar é 2♣.

CALMA! NOSSO SISTEMA USA 2♣ NESTA SITUAÇÃO COMO VOZ ARTIFICIAL E FORÇANTE..

♠ KJ43 ♥ AQ84 ♦ J975 ♣ 9

a voz de 2♣ a uma abertura de 1ST é o segundo exemplo que vemos de **marcação convencional**. A primeira foi a **abertura** de 2♣ que não dizia nada sobre ♣, mas sinalizava mão forte, dizendo: “parceiro, tenho mão de mais de 22 PT mas não posso abrir de 3ST”.

2/2006

A RESPOSTA DE 2♣ À ABERTURA DE 1ST É ARTIFICIAL, E CHAMADA DE **CONVENÇÃO STAYMAN**. STAYMAN É UMA DAS MAIS POPULARES E ÚTEIS DAS CONVENÇÕES USADAS EM BRIDGE.

A RESPOSTA DE 2♣ STAYMAN À ABERTURA DE 1ST PERGUNTA AO PARCEIRO SE ELE TEM NAIPE RICO 4º. O ABRIDOR RESPONDE EM SEU NAIPE RICO 4º. NÃO TENDO NENHUM, ELE MARCA 2♦.

O ABRIDOR TEM 3 ESCOLHAS A FAZER QUANDO O RESPONDEDOR MARCA 2♣: 2♦ (NÃO TENHO NAIPE RICO), 2♥ (TENHO ♥ 4^{AS}) E 2♠ (TENHO ♠ 4^{AS} MAS **NÃO TENHO ♥ 4^{AS}**). CASO O RESPONDEDOR TENHA 4 ♥ E 4♠, ELE RESPONDE 2♥.

O ABRIDOR NÃO TEM OUTRAS VOZES FRENTE A 2♣. EM PARTICULAR ELE **NUNCA** PASSARÁ 2♣ DE SEU PARCEIRO.

Veja como a voz de 2♣ Stayman funciona bem para a mão que estávamos observando:

♠ KJ43 ♥ AQ84 ♦ J975 ♣ 9. O parceiro abriu em 1ST, respondemos 2♣ e é a vez dele de falar:

Se o parceiro marcar 2♦, negando rico 4º, marcaremos 3ST, sign off. Uma vez que sabemos não haver naipe rico 8º, 3ST parece ser o melhor contrato de game.

Se o parceiro marcar 2♥, mostrando 4 cartas no naipe, marcamos 4♥, também sign off, certos que estamos em um fit 8º. a mesma coisa acontecerá se o parceiro marcar 2♠.

SE O RESPONDEDOR MARCAR 3ST DEPOIS DE PERGUNTAR 2♣ E RECEBER 2♦ COMO RESPOSTA, ESTARÁ FAZENDO MARCAÇÃO EM SIGN OFF. O ABRIDOR DEVE PASSAR.

Outra mão em que Stayman ajuda bastante:

♠ KJ42 ♥ A84 ♦ 10962 ♣ 94. O parceiro abre em 1ST e sua mão, com 8 PCA é forte o suficiente para convidar a game. Caso sua mão não tivesse ♠, sua voz seria 2ST, convite. Mas com 4♠, é melhor investigar a existência de um fit 8º. Use Stayman.

Caso o parceiro negar naipe rico com 2♦, você marca 2ST, ainda convite. Se o parceiro marcar 2♥, sua voz ainda é 2ST, convite. O parceiro, se tiver ♠, saberá que você as tem (se não, porque marcar Stayman, certo?). Então ele passará com



FEDERAÇÃO PAULISTA DE BRIDGE

curso de bridge para não bridgistas

2/2006

mínimo e sem 4 cartas em ♠, 3♠ com mínimo e 4 cartas no naipe, 3ST com máximo e sem 4 cartas em ♠ e 4♠ com máximo e 4 cartas de ♠. A denominação e o nível do contrato sempre serão encontrados.

Se, por outro lado, o parceiro responder 2♠ diretamente, marque 3♠, convite, que ele passará com mínimo e irá a 4♠ com máximo.

AS VOZES DE 2ST E 3 NO RICO APÓS STAYMAN SÃO CONVITES.

Outro tipo de mão que pode usar Stayman:

♠ KJ653 ♥ 4 ♦ 10962 ♣ A93. Com esta mão você não está fraco o suficiente para dar um **sign off** em 2♠, mas também não está forte o suficiente para convidar a game com 3♠. Com 9 PT na mão (8 em PCA e 1 devido à 5ª ♠), você gostaria de convidar a game e procurar o fit 8º em ♠ ao mesmo tempo. Stayman pode ajudar:

Marque 2♣ Stayman. Se o parceiro marcar 2♦ ou 2♥, marque 2♠, convidando com naipe 5º. Seu parceiro saberá se passa, marca 2 ST, 3ST ou 4♠, dependendo da força de sua mão e do número de cartas de ♠ que tiver. Com fit 8º vocês jogarão em ♠. Sem ele, em ST, mas o contrato e o nível correto serão encontrados.

COM MÃO DE CONVITE E RICO 5º, COMECE COM STAYMAN E DEPOIS MARQUE SEU RICO.

Se seu parceiro marcar 2♠ respondendo a 2♣, reavalie sua mão utilizando agora a contagem de naipes curtos. Sua mão agora tem 11 PT para jogar em ♠, forte demais para simplesmente convidar. Marque 4♠ diretamente.

Vimos três tipos de mão em que Stayman é útil:

MÃOS FORÇANTES A GAME COM PELO MENOS 1 NAIPE RICO 4º. MARQUE O GAME EM ST OU NAIPE CONFORME TENHA OU NÃO ENCONTRADO FIT 8º. AMBAS AS MARCAÇÕES DE GAME SÃO SIGN OFFS.

MÃOS DE CONVITE COM PELO MENOS 1 NAIPE RICO 4º. CONVIDE COM ABONO AO NÍVEL 3 OU MARQUE 2ST, DEPENDENDO DE TER OU NÃO ENCONTRADO UM FIT 8º.

MÃOS DE CONVITE COM NAIPE RICO 5º. CONVIDE A GAME REMARCANDO SEU NAIPE RICO OU MARQUE GAME DIRETAMENTE CASO FIT SEJA ENCONTRADO E SUA MÃO REAVALIAR PARA OS 25 PT NECESSÁRIOS.



FEDERAÇÃO PAULISTA DE BRIDGE

curso de bridge para não bridgistas

2/2006

Perceba que as 3 mãos têm algo em comum:

CADA UMA TEM PELO MENOS UM NAIPE RICO 4º E PELO MENOS FORÇA SUFICIENTE PARA CONVIDAR A GAME. NÃO USE STAYMAN SEM NAIPE RICO 4º E SEM PELO MENOS 8 PT.

NOTA HISTÓRICA: A CONVENÇÃO STAYMAN HOMENAGEIA SAM STAYMAN, UM DOS MELHORES JOGADORES AMERICANOS DE 1930 A 1980. EMBORA STAYMAN TENHA AJUDADO A INICIAR A CONVENÇÃO QUE TRAZ SEU NOME (TENDO FEITO DIVERSAS OUTRAS CONTRIBUIÇÕES A TEORIA DE LEILÕES), GEORGE RAPEE, OUTRO AMERICANO, TAMBÉM RECEBE CRÉDITOS NO CONCEITO DE MARCAR 2♣ EM RESPOSTA A 1ST.

A convenção Stayman nos permite mostrar 2 tipos de mão depois da abertura de 1ST que não podíamos mostrar antes. A mão abaixo mostra o que se perde com a convenção:

♠ 52 ♥ 74 ♦ 1092 ♣ Q109654. Com esta mão, se o parceiro abrir de 1ST não temos o que dizer caso estejamos usando Stayman, embora saibamos que é muito melhor jogar a mão em ♣ do que em ST. Caso o naipe fosse outro qualquer poderíamos com a mesma mão, mas com outro naipe longo, marcar 2♦, 2♥ ou 2♠. Usando Stayman, não podemos mais dar sign off em ♣.

NEM PENSE EM MARCAR 2♣ COM A MÃO ACIMA. 2♣ **NÃO** É SIGN OFF EM ♣, É STAYMAN. STAYMAN PROMETE PELO MENOS 8 PT E PELO MENOS UM NAIPE RICO 4º. A MÃO NÃO TEM NADA DISSO.

Você não tem alternativa a não ser passar a abertura de 1ST de seu parceiro. 2♣ deve ser o melhor contrato da mão mas você não poderá nunca marcá-lo. Este é o preço que se paga ao usar Stayman.

TODA MARCAÇÃO ARTIFICIAL TEM A DESVANTAGEM DE REPOR U'A MARCAÇÃO NATURAL. PARA QUE UMA CONVENÇÃO SEJA BOA, SUAS VANTAGENS TÊM QUE CLARAMENTE SUPLANTAR SUAS DESVANTAGENS.

Stayman permite-nos descrever três tipos de mão com possibilidade de game contra o sacrifício de um tipo de mão em que apenas um parcial está em jogo. É portanto uma convenção extremamente útil, e é usada por praticamente todos os jogadores de bridge.

Revisão e exercícios

COM MÃO BALANCEADA E SEM INTERESSE EM CONTRATO EM NAIPE RICO, OU PASSE 1ST OU MARQUE 2ST, 3ST, 4ST, 5ST, 6ST OU 7ST.



FEDERAÇÃO PAULISTA DE BRIDGE

curso de bridge para não bridgistas

2/2006

ALGUMAS DESTAS MARCAÇÕES SÃO SIGN OFFS, ALGUMAS SÃO CONVITES.

USE 2♣ STAYMAN COM MÃOS PELO MENOS DE CONVITE COM PELO MENOS 1 NAPE RICO 4º OU 5º.

DÊ UM SIGN OFF EM 2♦, 2♥ E 2♠ COM NAIPES LONGOS (5ºS OU MAIORES) E MENOS DE 8 PT. POR CAUSA DO STAYMAN NÃO É POSSÍVEL DAR SIGN OFF EM 2♣. **PASSE** 1ST COM ♣ LONGOS E MENOS DE 8 PT.

DÊ UM SIGN OFF EM 4♥ OU 4♠ COM NAPE 6º OU MAIOR E 10-15 PT. COM ESTE TIPO DE MÃO, VOCÊ SABE QUE EXISTE FIT 8º PARA SEU NAPE LONGO E VOCÊ SABE QUAL CONTRATO É MELHOR. NÃO COMPLIQUE.

MARQUE 3♣, 3♦, 3♥ OU 3♠ (TODOS FORÇANTES A GAME) COM 10 OU MAIS PT, NAPE 5º OU MAIOR E OU INTERESSE EM SLAM OU EM GAME EM OUTRA DENOMINAÇÃO QUE NÃO ST.

Aqui vão outras importantes lições desta seção:

USE PONTOS DE NAIPES CURTOS E NÃO DE NAIPES LONGOS QUANDO DECIDIR POR ABONO

FATORES COMO NAIPES 5ºS OU MAIORES, CARTAS ALTAS NÃO-HONRAS ("PINTAS FORTES²⁷") E PEGAS AJUDAM A RESOLVER CASOS DIFÍCEIS.

UMA BOA CONVENÇÃO É A QUE POSSIBILITA MAIS INFORMAÇÕES DO QUE A VOZ NATURAL QUE ELA SUBSTITUI.

E aqui vão alguns exercícios de resposta à abertura de 1ST. Em todas as situações abaixo seu parceiro abriu de 1ST e é sua vez de responder. Boa sorte:

♠ KJ752 ♥ 6 ♦ J763 ♣ 1062

Sua voz, com 6 PT, é 2♠, sign off. Vocês não têm pontos suficientes para game ainda que o parceiro esteja no máximo de 17 pontos. 2♠ deve ser melhor para jogar do que 1ST com sua mão desbalanceada. O parceiro tem pelo menos 2 cartas de ♠, já que não pode abrir em 1ST com seca ou chicana.

♠ AQ4 ♥ A98 ♦ Q652 ♣ 765

Sua voz é 3ST, sign off em game. Sua mão é balanceada com 12 PCA. O parceiro tem mão balanceada com 15-17. a parceria tem portanto entre 27 e 29

²⁷ cartas como 10, 9 e 8, que são úteis de se ter.

2/2006

pontos na mão. Há mais do que suficiente para game em ST e não há o suficiente para slam. Marque o deve fazer.

♠ 64 ♥ KQ983 ♦ A54 ♣ J76.

Marque 3♥, forçante. Com 11 PT (10 PCA e 1 pela 5ª ♥), game está nas cartas, mas você ainda não sabe qual. Se o parceiro tem pelo menos 3 cartas de ♥ haverá um fit 8º neste naipe. Se não, o game deverá ser marcado em ST, que deve ser um bom contrato.

♠ AQ5 ♥ AJ8 ♦ K1084 ♣ A72.

Sua voz é 6ST. Some seus 18 PCA aos 15-17 do parceiro e chegará a 33-35 pontos, suficientes para petit, mas longe de grand. 6ST, embora seja marcação de slam, é voz de sign off. Seu parceiro deve passar. Como sua mão é balanceada e a de seu parceiro também o é, ST deve ser a melhor denominação.

♠ QJ9863 ♥ 7 ♦ AJ92 ♣ 53.

Sua mão tem 12 PT para jogar em ♠ (há fit pelo menos 8º com certeza, já que seu parceiro não pode ter seca ou chicana e abrir em 1ST). Responda 4♠, sign off em game de ♠. Após a abertura de seu parceiro você já sabe o nível e a denominação a que a mão pertence. Conte para seu parceiro.

♠ K1065 ♥ KQ32 ♦ A4 ♣ 742.

Marque 2♣, Stayman. Você sabe que a mão deve produzir game, mas não sabe em que. Se seu parceiro tiver naipe rico 4º, você quer jogar 4♥ ou 4♠. Se não, 3ST deve ser o melhor contrato. Paute sua marcação final pela voz do parceiro.

♠ K4 ♥ A65 ♦ KJ108 ♣ KQ43.

Sua voz é 4ST, convite a slam. Você quer que seu parceiro passe com 15, decida com 16 e marque 6ST com 17 PCA, que, somados aos seus 16, dá o número mágico de 33 PCA.

♠ AQ652 ♥ 4 ♦ Q1087 ♣ 984.

Marque 2♣, Stayman. Você planeja marcar suas ♠, convidando com 9 PT sobre qualquer resposta do parceiro que não seja 2♠. Caso ele marque 2♠, aí você pode marcar 4♠ diretamente, pois sua mão reavalia para 11 PT em ♠.

2/2006

♠ 9 ♥ 65 ♦ J976 ♣ Q106542.

Passe, com tristeza no coração. O uso de Stayman obriga-o a passar 1ST, mesmo sabendo que 2♣ seria de longe o melhor contrato com esta mão. Alegrese, porém, ao lembrar-se que a convenção traz mais benefícios do que custos.

♠ 95 ♥ Q5 ♦ 853 ♣ AKJ1075

marque 3ST. Com seus 12 PT (10 em PCA e dois pelas cartas longas em ♣), você sabe que deve ter 3ST, mas pode não haver pontos suficientes para 5♣, que precisaria de 29 PT (vocês têm entre 27 e 29 PT nas duas mãos). Você poderia ter marcado 3♣, que é mão forte com naipe longo de ♣, mas não há muito motivo para isso. 3ST tende a jogar melhor que 5♣, ainda que haja fit 8° no pobre.

Se a mão tivesse mais um A, 3♣ seria uma boa resposta, convidando a petit em ♣. Você teria 16 PT (14 em PCA e 2 em naipe longo) – o suficiente para convidar a slam.

♠ Q874 ♥ J965 ♦ 7 ♣ 9832.

Passe. Sua mão nem tem naipe longo para um sign off nem pontos (pelo menos 8PT) para iniciar seqüência de Stayman. Se você arriscasse 2♣ pode ser que o parceiro respondesse com um naipe rico 4°, então a mão ficaria bem melhor, mas e se ele responder 1♦? Aí seria desastre total. Não brinque com a sorte e passe.

♠ AK4 ♥ K83 ♦ AKJ2 ♣ AQJ.

Marque 7ST com um sorriso nos lábios. Sua parceria tem **todas** as cartas de honra do baralho! Com 25 PCA, seu parceiro só pode ter 15, mas a soma é 40! Não tem **nem um valete** sobrando para os adversários.

Esta situação é muito rara à mesa, mas se acontecer você saberá o que fazer.

Respondendo à abertura de 2 ♣

Lembre-se que usamos a abertura de 2♣ para mostrar mão forte (22+ PT) e que não pode ser aberta de 3ST (25-27, balanceada). A abertura de 2♣ é artificial e forçante. Isto faz com que a 1ª regra de resposta seja simples:

VOCÊ TEM QUE RESPONDER ALGUMA COISA SE O PARCEIRO ABRE DE 2♣. NUNCA PASSE!



FEDERAÇÃO PAULISTA DE BRIDGE

curso de bridge para não bridgistas

2/2006

2♣ é provavelmente a abertura mais fácil para se responder. Uma vez que 2♣ mostra mão muito forte, os outros 3 jogadores devem ter mãos fracas quando alguém abre de 2♣ à mesa. A resposta mais comum é 2♦, uma resposta artificial que traz consigo a mensagem: “tenho mão fraca”. Todas as outras respostas a 2♣ mostram mãos mais fortes, e são chamadas de respostas positivas.

QUANDO O PARCEIRO ABRE DE 2♣ E VOCÊ TEM MENOS QUE 8PT, RESPONDA 2♦. 2♦ É UMA RESPOSTA ARTIFICIAL NEGATIVA QUE NEGA MÃO DE 8 PT PARA CIMA.

OUTRAS RESPOSTAS A 2♣ MOSTRAM MÃOS POSITIVAS, DE 8 PT PARA CIMA.

Portanto, quando o parceiro abre em 2♣ e você tem menos que 8 PT, sempre responda 2♦. Esta resposta artificial não tem nada a ver com o naipe de ♦. Todas as mãos com 8+ PT responderão positivamente.

As regras que norteiam as respostas positivas são bastante simples:

AS RESPOSTAS DE 2♥, 2♠, 3♣ E 3♦ SÃO POSITIVAS E MOSTRAM NAIPE PELO MENOS 5º E PELO MENOS 8 PT. REPARE QUE 3♦ É UMA RESPOSTA EM SALTO, JÁ QUE 2♦ É NEGATIVA.

COM PT SUFICIENTES PARA DAR RESPOSTA POSITIVA, MAS SEM NAIPE 5º OU MAIOR, MARQUE A RESPOSTA POSITIVA DE 2ST.

Aqui algumas respostas exemplos para abertura de 2♣:

♠ 432 ♥ 432 ♦ 2 ♣ 8765432.

Marque 2♦ como resposta à abertura de 2♣ de seu parceiro. Nem pense em passar 2♣, dado que você tem 7 cartas no naipe. O parceiro pode ter mão em que faz game sozinho ou ainda mesmo slam sem sua ajuda. Ele não gostará nada se você passar a abertura de 2♣, que é forçante.

Não se preocupe com sua seca de ♦. 2♦ é artificial, e não diz nada sobre seu naipe de ♦.

A vantagem da negativa artificial é que envia de imediato a mensagem que a mão do respondedor é fraca. O abridor prossegue então com mais cuidado.

♠ AQJ65 ♥ 654 ♦ 432 ♣ 32.



FEDERAÇÃO PAULISTA DE BRIDGE

curso de bridge para não bridgistas

2/2006

Responda 2♠. Você tem 8 PT (7 em PCA e 1 pela 5ª ♠), portanto deixe seu parceiro saber da boa nova.

♠ K54 ♥ KQJ2 ♦ Q32 ♣ Q32.

Sua mão, com 13 PCA, é espetacular face à abertura de 2♣ de seu parceiro. Não tendo naipe longo, marque 2ST, positivo. Seu parceiro prometeu pelo menos 22 PT e você tem 13. um petit é certo e um grand pode ser bastante provável.

Embora o naipe de ♥ seja muito bonito, ele não é longo, portanto nada de marcar 2♥ sobre 2♣, que prometeria 5 cartas.

Você acha que é arriscado marcar só 2ST e que seu parceiro poderia passar em parcial, quando a mão tem pelo menos petit?

NÃO SE PREOCUPE. QUALQUER RESPOSTA POSITIVA À ABERTURA DE 2♣ É FORÇANTE A GAME. SEU PARCEIRO NÃO PASSARÁ ATÉ QUE A DUPLA TENHA ATINGIDO PELO MENOS GAME.

Além disso, como você promete pelo menos 8 PT em frente aos 22+ PT que o parceiro prometeu, a dupla tem pelo menos 30 PT, que a praticamente coloca na região de slam.

A RESPOSTA POSITIVA À ABERTURA DE 2♣ INFORMA AO ABRIDOR QUE A DUPLA ESTÁ PRÓXIMA OU DENTRO, DA FAIXA NECESSÁRIA PARA SLAM.

A resposta positiva envia imediatamente a mensagem que slam é possível na mão. O abridor então passa a procurar os valores que tornariam slam possível e, ao descobri-los, passa a investigar a possibilidade de grand.

♠ K54 ♥ Q87 ♦ A109876 ♣ 7.

Marque 3♦, natural e positivo. A extensão do naipe de ♦ e as boas cartas intermediárias compensam pela fraqueza em honras do naipe. Além disso, a única outra possibilidade desta mão seria responder 2ST positivo, o que deve ser evitado ao máximo com mão desbalanceada.

A RESPOSTA POSITIVA EM NAIPE À ABERTURA DE 2♣ DEVERIA CONTER 2 DAS 3 HONRAS MAIORES (A, K E Q). HAVENDO PORÉM CARTAS INTERMEDIÁRIAS FORTES NUM NAIPE MAIS LONGO (6º OU MAIOR), ESTA RESTRIÇÃO PODE SER RELAXADA.

EVITE A VOZ NATURAL POSITIVA DE 2ST COM MÃO DESBALANCEADA.



2/2006

Estas diretrizes às vezes dificultam a vida do respondedor de 2♣:

♠ K53 ♥ AQJ8 ♦ J6543 ♣ 7.

Esta mão tem que dar *algum tipo* de positivo, com 12 PT, mas o naipe de ♥ não tem a 5ª carta necessária, o de ♦ é muito ruim e a mão é desbalanceada o suficiente para fazer de 2ST uma voz pouco recomendável.

Em todo o sistema há mãos que ficam nos limites das vozes. Nesses casos, deve-se fazer a marcação que minta menos.

No caso da mão apresentada, nosso julgamento é que deveria ser marcado 2♥. A voz peca pela falta de uma pequena carta de ♥, mas o naipe de ♦ é realmente muito feio. 2ST e 2♦ com 12 PT distorcem muito mais a resposta a ser dada. É uma questão de julgamento, porém, porque todas as vozes estão tecnicamente erradas!

ALGUMAS VEZES EM BRIDGE NÃO HÁ MARCAÇÃO PERFEITA A FAZER OU CARTA PERFEITA A JOGAR. ISTO AJUDA A FAZER DO BRIDGE UM JOGO INTERESSANTE E DESAFIADOR. O JOGO SERIA MUITO CHATO SE AS REGRAS RESOLVESSEM TODAS AS SITUAÇÕES.

As vezes a marcação de 2♦ é feita com mão muito boa:

♠ K1097 ♥ A1083 ♦ 76 ♣ 1094

Embora 2♦ seja a voz correta à abertura de 2♣ na mão acima, a mão está no máximo que uma negativa pode estar. Tem 7 PCA na forma de um A e um K e algumas excelentes pintas. Além disso a mão contém um doubleton que pode ser valioso num contrato de ♠, ♥ ou ♣.

Precisamos nos preocupar que o parceiro passe porque tem mão terrível? Esta seria uma experiência brutal. Sabemos que temos o suficiente para game ainda que o parceiro esteja no limite inferior de sua abertura. A última coisa que queremos é jogar a mão em parcial.

SEM CRISE. UMA ABERTURA DE 2♣ PROMETE RESPOSTA DO ABRIDOR SOBRE QUALQUER MARCAÇÃO. SEU 2♦ É FORÇANTE, AINDA QUE SUA MÃO FOSSE TERRÍVEL, O QUE NÃO É O CASO.

Não só a abertura de 2♣ é forçante. A resposta à abertura também o é. Quando você abre de 2♣ você promete a seu parceiro que falará de novo.

2/2006

Revisão e exercícios

A ABERTURA DE 2♣ É ARTIFICIAL E FORÇANTE, USADA POR TODAS AS MÃOS ACIMA DE 22 PT E QUE NÃO PODEM SER ABERTAS EM ST.

O RESPONDEDOR À ABERTURA DE 2♣ RESPONDE 2♦ COMO VOZ ARTIFICIAL NEGATIVA E OUTRA MARCAÇÃO QUALQUER PARA DENOTAR MÃO DE 8+ PT. TODAS ESTAS VOZES SÃO FORÇANTES.

HÁ 5 RESPOSTAS POSITIVAS À ABERTURA DE 2♣. SÃO: 2♥, 2♠, 2ST, 3♣ E 3♦ (PRECISA SER EM SALTO PORQUE 2♦ É NEGATIVO).

TODAS AS RESPOSTAS POSITIVAS A 2♣ LEVAM *PELO MENOS* A GAME. SUGEREM A POSSIBILIDADE DE SLAM.

AS RESPOSTAS EM NAIPE (2♥, 2♠, 3♣ E 3♦) PROMETEM NAIPE PELO MENOS 5^o, DUAS DAS TRÊS HONRAS MAIORES DE PREFERÊNCIA, MAS EXTENSÃO ADICIONAL DE NAIPE E PINTAS BOAS PODEM TAMBÉM SER CONSIDERADAS.

IDEALMENTE, A RESPOSTA DE 2ST MOSTRARÁ MÃO BALANCEADA, SEM CONCENTRAÇÃO DE FORÇA EM NENHUM NAIPE, MAS PODE ACONTECER QUE A RESPOSTA TENHA SIDO DADA EM MÃO NÃO TÃO IDEAL.

ALGUMAS MÃOS NÃO SÃO BOAS PARA NENHUMA DAS RESPOSTAS À ABERTURA DE 2♣. QUANDO TODAS AS MARCAÇÕES TIVEREM ALGUM TIPO DE DEFEITO, USE SEU JULGAMENTO PARA ESCOLHER A MELHOR ENTRE AS VOZES RUINS.

Em todas as mãos abaixo, suponha que seu parceiro abriu em 2♣ (22+, negando mão de abertura de 3ST, 25-27):

♠ 854 ♥ 1072 ♦ J ♣ J98542. Com esta mão, sua voz é 2♦, artificial, negativa e forçante. Você não pode passar em 2♣, ainda que seu melhor naipe seja ♣ e sua mão seja ruim demais. O parceiro pode muito bem ter game em sua própria mão sem precisar de ajuda da sua. Não se preocupe também pela ausência de ♦. Sua voz de 2♦ não diz nada sobre ♦, apenas diz que você não tem 8 PT.

♠ AQJ32 ♥ 53 ♦ 9743 ♣ 103. Você tem 8 PT nesta mão (7 PCA e 1 ponto pela 5ª carta de ♠) responda 2♠. Não se preocupe com a possibilidade do parceiro passar 2♠. Depois que você marcou mão positiva, a parceria está destinada a marcar game.

2/2006

♠ K95 Q102 ♦ QJ76 K82. Esta é a mão ideal para marcar 2ST. Sua mão é balanceada com pegadas em todos os naipes. Seus 11 PCA, somados com os 22 que seu parceiro tem no mínimo, coloca sua parceria confortavelmente no patamar de game, com possibilidades de slam.

♠ K5 ♥ 92 ♦ AK10875 ♣ Q54. Sua mão é excepcionalmente forte dada a abertura de seu parceiro. Você tem ambições de slam, mas comece marcando 3♦, que sinaliza mão positiva com o naipe de ♦. Não dá para responder 2♦ porque esta voz seria artificial, mostrando menos de 8 PT (definitivamente não é seu caso, com 12 PCA e 2 adicionais pelo naipe longo de ♦)!

Respondendo a aberturas de barragem

Lembre-se que todas as aberturas de 2♦ em diante são de barragem por natureza. Estas vozes descrevem mãos com naipes longos e fortes, mas sem pontos suficientes para abertura de 1 em naipe. Nestas mãos em geral são úteis apenas quando seu naipe longo é trunfo.

Só para lembrar, as aberturas de barragem estão repetidas abaixo:

1. ABERTURAS DE 2 FRACO (2♦, 2♥ E 2♠):

MOSTRAM NAIPE 6º E FORTE, COM MENOS DE 13 PT.

2. ABERTURAS DE 3♣, 3♦, 3♥ E 3♠:

MOSTRAM NAIPE 7º FORTE, COM MENOS DE 13 PT.

3. ABERTURAS DE 4♣, 4♦, 4♥ E 4♠:

MOSTRAM NAIPE 8º E FORTE, MAS MENOS DE 13 PT.

Como definimos naipe forte? Assim:

NAIPE FORTE É AQUELE COM PELO MENOS 2 DAS TRÊS HONRAS MAIORES (A, K OU Q)

A chave de respostas a uma abertura em barragem é tentar visualizar a mão do parceiro. Tente estimar o número de perdedoras, e o número de ganhadoras que devem ser feitas considerando o naipe do parceiro como trunfo.



2/2006

Pense neste princípio básico nas mãos a seguir:

A RESPOSTA A UMA BARRAGEM TEM MAIS A VER COM VAZAS DO QUE COM PONTOS.

Seu parceiro abriu em 2♥, mostrando naipe 6º e bom, e menos de 13 PT. Você tem ♠ 7 ♥ Q1086 ♦ AK6543 ♣ 94. Dado que seu parceiro mostrou ♥, esta mão, agora avaliada pelo lado de naipes curtos, vale 13 PT. (9 PCA mais 4 em naipes curtos). É improvável que a parceria tenha os 25 pontos necessários para game. Você passa?

Nunca. Conte vazas, não pontos. Tente imaginar a mão de seu parceiro e conte suas perdedoras pensando em ♥ como trunfos:

♠ 865 ♥ AK97542 ♦ 82 ♣ 62. Não há perdedoras ou em trunfos ou em ♦. Como você tem uma seca de ♠, com trunfos em ♥ vocês só dão uma vaza de ♠ aos adversários e, com dois ♣ brancos em cada mão vocês também só dão duas vazas neste naipe. Com 3 perdedoras apenas, 4♥ é um excelente contrato. É então correto marcar 4♥ com sua mão. A mão de seu parceiro é o tipo de mão esperada para sua abertura de 2♥. Naipe 6º e bom (2 das 3 honras maiores), e 9 PT (7 em PCA mais 2 pelas ♥ longas). Seus 13 PT, somados aos 9 do parceiro, dão apenas 22 PT, 3 a menos que os 25 requeridos para game.

A CONTAGEM DE PONTOS MANDA PASSAR, MAS A CONTAGEM DE PERDEDORAS RECOMENDA MARCAR 4♥, POIS A MÃO PARECE TER APENAS 3 PERDEDORAS. CONFIE EM CONTAGEM DE PERDEDORAS, E NÃO DE PONTOS, TODA A VEZ QUE O PARCEIRO ABRIR EM BARRAGEM.

Considere também o que os adversários podem fazer num contrato de ♠ ou ♣ com a mão que têm. Temos 3 vazas **defensivas** no máximo – 2♦ e 1♥. Os adversários têm somente 3 cartas de ♥ entre eles, o que faz com que um deles tenha seca de ♥ ou ainda mesmo chicana. Eles podem tranquilamente fazer 4♠ ou até mesmo 5♣. 4♥ torna esta descoberta mais difícil para eles.

Outro exemplo que ilustra a idéia de contar vazas, não pontos: seu parceiro abre em 3♠ e você tem ♠ A87 ♥ A52 ♦ A107 ♣ J1098. A voz de seu parceiro sugere naipe 7º com 2 das 3 honras maiores e menos de 13 PT. Você tem o A de ♠, portanto o parceiro deve ter KQ. Contagem de pontos sugere que é muito difícil fazer 4♠ com seus 12 PCA em frente ao máximo de 12 que o parceiro pode ter.

Agora pense em vazas, imaginando que o parceiro tenha:

♠ KQ76543 ♥ 84 ♦ 92 ♣ 43. Parece que a contagem de pontos tem razão desta vez, já que a mão do parceiro combinada com a sua tem 4 perdedoras (1♥,

2/2006

1♦ e 2♣). O nível 3 parece ser alto o suficiente no caso de ♠. Mas e quanto a ST? Vocês têm as **mesmas** 9 vazas em ♠ ou em ST, só que em ST 9 vazas representam game! Seu naipe de ♣ pode não fazer vaza em ST, mas o J1098 representam uma pega firme (100%) de ♣. 7 vazas em ♠ mais 2 ases são 9 vazas, e não há risco dos adversários fazerem 5 vazas de ♣ na saída. Marque 3ST.

Parece esquisito marcar 3ST quando a parceria tem um fit 10° em ♠, mas nesta mão é o contrato a ser marcado.

Nas mãos combinadas 4♠ não tem a menor chance, mas 3 ST é imbatível. Por que não marcar game então? É verdade que com fit em naipe rico é geralmente melhor jogar em 4 do rico, mas geralmente não é sempre.

REGRAS SÃO ÚTEIS EM BRIDGE, E “MARQUE 4 EM RICO COM FIT 8° OU MAIOR” É UMA BOA REGRA, MAS NESTE CASO A ABERTURA DO PARCEIRO NOS DISSE QUE CHEGOU A HORA DE QUEBRAR ESTA REGRA.

Perceba também que outra vez os adversários têm game na mão. Em ♥ nossa parceria faz uma vaza de ♥, uma de ♦ e *talvez* uma de ♠ (podendo fazer nenhuma caso um dos adversários esteja baldado no naipe).

DE NOVO, QUANTO MAIS ALTO E RÁPIDO SUA PARCERIA MARCAR, MAIS DIFÍCIL FICA PARA OS ADVERSÁRIOS SE ACHAREM NO LEILÃO. É BASTANTE POSSÍVEL QUE OS ADVERSÁRIOS PASSEM E PERMITAM QUE VOCÊS JOQUEM 3ST NESTA MÃO.

Outro exemplo de como pontos e barragem não se dão muito bem:

Seu parceiro abre de 3♥ e você tem:

♠ KQJ10 ♥ AJ9 ♦ QJ10 ♣ QJ10. E agora? Seu parceiro deve ter KQ 7° de ♥, mostrando pelo menos 8 PT (5 em PCA e 3 em extensão de naipe) dando à sua parceria o mínimo necessário de 25 PT para game, mas e daí? Tente visualizar a mão provável de seu parceiro:

♠ 84 ♥ KQ87654 ♦ 92 ♣ 87. em oposição a esta mão sua parceria não tem 9 vazas em ST (os adversários fazem AK nos pobres e A de ♠ antes de vocês pegarem a mão) nem 10 em ♥ (dando as mesmas 5 vazas na saída). Vocês pode **cair** em 3♥. Passe rápido. De repente a mão de seu parceiro tem uma seca em naipe pobre, permitindo que 3♥ faça. 4♥ ou 3ST nesta mão são contratos arriscados, irrespectivamente ao que sugere a contagem de pontos.



FEDERAÇÃO PAULISTA DE BRIDGE

curso de bridge para não bridgistas

2/2006

MÃOS DE BARRAGEM FAZEM GATO E SAPATO DA CONTAGEM DE PONTOS. ALGUMAS MÃOS “RUINS” FICAM “BOAS” E ALGUMAS “BOAS” FICAM “RUINS”. A VISUALIZAÇÃO DA MÃO DO PARCEIRO É VITAL.

A seguinte mão, com apenas 13 PCA, é muito melhor que a mão de 17 PCA que acabamos de ver:

♠ 9754 ♥ Q ♦ AK65 ♣ A432. Com esta mão podemos visualizar 10 vazas em ♥, o que não era verdade com a anterior!

Abone seu parceiro para 4♥ esperando que ele faça o contrato. Não marque 3ST, já que você não tem pega em ♠. Pode ser que os adversários façam 5 vazas de ♠ na saída.

DAMAS E VALETES SÃO NORMALMENTE CARTAS SEM VALOR OPOSTAS A UMA BARRAGEM, MAS ASES E REIS SÃO ÚTEIS.

Esta mão só tem 4 cartas altas, 2 ases, um rei e uma dama, mas é muito melhor que a anterior, com todos os 17 pontos que tinha, mas principalmente em damas e valetes.

Como você responde, com a bela mão abaixo, à barragem de seu parceiro?

Parceiro: 3♦. Sua mão: ♠ QJ5 ♥ A7 ♦ - ♣ AKQJ10965. Visualize a mão de seu parceiro e pense nos diversos contratos possíveis:

♠ 64 ♥ 972 ♦ KQ98765 ♣ 3. Como sua mão tem um naipe 8º (!) de ♣, é bem possível que o parceiro não tenha muitas cartas no naipe. Existem pelo menos 3 perdedoras na mão se o contrato for em ♦, o A de ♦, e o A,K de ♠, fazendo com que 5♦ não tenha nenhuma chance. 5♣ também não parece bom, já que não temos onde baldar 2 perdedoras de ♠ e uma de ♥. Há algum contrato de game que tenha chance?

3ST é o contrato 100% na mão. Você tem 9 ganhadoras certas em ST, 8 em ♣ e 1 em ♥. Seu naipe de espadas garante que os adversários não podem desenvolver este naipe sem dar a mão a você e o parceiro garante pega certa de ♦. Marque 3ST confinado em seu sucesso.

AO RESPONDER 3ST QUANDO O PARCEIRO BARRA, VOCÊ PRETENDE OU CORRER O NAIPE DELE OU TEM UM NAIPE PRÓPRIO PARA CORRER. EM QUALQUER DOS CASOS, A RESPONSABILIDADE PELAS PEGAS NOS DEMAIS NAIPIES É SUA.



FEDERAÇÃO PAULISTA DE BRIDGE

curso de bridge para não bridgistas

2/2006

A RESPOSTA DE 3ST SOBRE UMA BARRAGEM DIZ AO PARCEIRO QUE VOCÊ PRETENDE FAZER 3ST. PARECE SENSATO?

Nas mãos que vimos até agora o respondedor *sabia* qual era o melhor contrato. Nem sempre é o caso:

O parceiro abre em 3♣ e temos: ♠ A54 ♥ AKJ103 ♦ 65 ♣ A104

A visualização da mão do parceiro é um pouco mais complicada desta vez. Sabemos de seu KQxxxx de ♣, mas que tipo de ♥ ele tem?

A MÃO DO PARCEIRO É CRÍTICA. CASO TENHA 3 CARTAS DE ♥ EM APOIO ÀS SUAS 5 VOCES DEVEM MARCAR 4♥. SE NÃO, 5♣ DEVE SER PROVAVELMENTE O MELHOR CONTRATO.

Nas duas mãos abaixo, uma tem abono de ♥ e a outra, não.

♠ 5 ♥ 964 ♦ 108 ♣ KQJ8765. Com esta mão a parceria deve ter 4♥, mas com

♠ 108 ♥ 5 ♦ 964 ♣ KQJ8765 o provável melhor contrato é 5♣, sendo 4♥ muito arriscado.

Portanto, com ♠ A54 ♥ AKJ103 ♦ 65 ♣ A104, é necessário saber se o parceiro tem abono de ♥ antes da decisão final de contrato. Como fazer isto?

Marque 3♥. A mudança de naipe pelo respondedor de barragem é forçante a não ser que seja já em nível de game. O abridor deve abonar se tiver apoio no naipe marcado.

Dessa forma, na primeira mão vista o parceiro marcaria 4♥, e vocês estariam em seu provável melhor contrato. Com a segunda, ele marcaria 4♣ e você provavelmente marcaria 5♣, que deve de novo ser o melhor contrato da mão neste caso.

A RESPOSTA EM NÍVEL DE GAME A UMA ABERTURA EM BARRAGEM É SIGN OFF ABSOLUTO. MARCAÇÃO DE NOVO NAIPE, AO CONTRÁRIO, É **FORCING** ABSOLUTO.

Intuitivamente a frase acima faz sentido. A abertura em barragem é muito boa para descrever a mão do abridor, de forma que o respondedor tem condições de decidir imediatamente ou com alguma pequena informação adicional, qual o contrato final a ser jogado.



2/2006

Imagine, por exemplo, que você tenha aberto de 4♦, com:

♠ - ♥ 654 ♦ KQJ98762 ♣ J6. Seu parceiro marca 4♠. E agora? Você **tem** que passar. A voz de 4♠ de seu parceiro é um sign off absoluto dada sua abertura em barragem. Não importa que você tenha chicana de ♠. O parceiro não pediu abono. Ele está lhe dizendo que quer jogar 4♠ seja como for a sua mão. Seria bom se você tivesse algumas cartas de ♠, mas não se preocupe por não ter o parceiro considerou a possibilidade de você ter chicana no naipe dele.

QUANDO VOCÊ BARRA, O PARCEIRO TEM UMA IDÉIA MUITO PRECISA DE COMO SUA MÃO É, E TOMA CONTA DO LEILÃO. SE ELE DECIDIR SOBRE UM CONTRATO DE GAME, VOCÊ DEVE RESPEITAR SUA DECISÃO E PASSAR.

No exemplo abaixo, o parceiro abre de 2♦ sugerindo um bom naipe 6º de ♦ e pouca coisa a mais. Você tem bom abono a ♦, mas sua mão também é fraca. 2♦ deve ser um bom contrato. Você passa com esta mão?

♠ A765 ♥ 108 ♦ A106 ♣ 8654. Não. Eleve o leilão para 3♦, consciente que neste nível o contrato deve cair enquanto que 2♦ seria mais seguro. Imagine como deva ser a mão de seu parceiro e o destino provável de outros contratos alternativos na mão e lembre-se:

O PRINCIPAL OBJETIVO DE UMA BARRAGEM É DIFICULTAR A VIDA DOS ADVERSÁRIOS.

Seu parceiro tinha: ♠ 105 ♥ 952 ♦ KQJ975 ♣ 94. Três ♦ deve cair uma, os adversários fazendo uma vaza em ♠, duas em ♥ e duas em ♣. Droga! 2♦ teria sido melhor, mas... pense agora nos contratos que os adversários poderiam ter feito. Em ♥, por exemplo, eles tinham no máximo 3 perdedoras (uma ♠ e dois ♦)! Eles teriam feito 4♥.

ELEVAR O NÍVEL DE BARRAGEM DE SEU PARCEIRO AUMENTA A EFICIÊNCIA DELA. 3♦ CAI, MAS VOCÊ TORNOU A VIDA DE SEUS ADVERSÁRIOS MAIS DIFÍCIL AINDA POR TER ELEVADO O LEILÃO.

Quando você abona a barragem de seu parceiro você está deliberadamente marcando um contrato que provavelmente cairá. A idéia é aumentar o nível de dificuldade para os adversários entrarem no leilão.

Há dois requerimento para abonar a barragem do parceiro:

SUA MÃO E SEU ABONO SÃO FORTES O SUFICIENTE PARA QUE O CONTRATO FINAL NÃO CAIA MUITO.



2/2006

VOCÊ ESPERA QUE OS ADVERSÁRIOS FAÇAM GAME NA MÃO.

A mão que vimos obedece aos dois critérios. 3♦ deve cair 2 vazas no máximo (as 6 cartas de ♦ e o Ás de ♠ são ganhadoras certas), e os adversários têm um game certo em ♥, já que não dão mais do que uma ♠ e dois ♦.

Para que se possa calcular melhor quantas vazas uma barragem pode cair e ainda ser boa temos que entender como funciona o sistema de marcação de pontos em bridge. Há um apêndice a este curso que explica bem isso. Por agora basta que saibamos que:

É MELHOR CAIR DUAS VAZAS DO QUE DEIXAR OS ADVERSÁRIOS JOGAR SEU GAME.

Respondendo a barragens - revisão e exercícios

RESPOSTAS A ABERTURAS EM BARRAGEM TÊM MAIS A VER COM CONTAGEM DE VAZAS DO QUE COM CONTAGEM DE PONTOS – VISUALIZE A MÃO DO PARCEIRO E ESTIME OS CONTRATOS POSSÍVEIS – PARA **AMBAS** PARCERIAS.

PARA MELHOR VISUALIZAR A MÃO DE SEU PARCEIRO, IMAGINE 2 DAS 3 HONRAS MAIORES (AKQ) EM SUA MÃO. A ABERTURA DE 2 SINALIZA NAÍPE 6º, A DE 3, NAÍPE 7º E A DE 4, NAÍPE 8º.

ASES E REIS DE NAÍPES LATERAIS SÃO MUITO VALIOSOS QUANDO O PARCEIRO ABRE EM BARRAGEM ENQUANTO QUE DAMAS E VALETES FREQUENTEMENTE NÃO TÊM VALOR.

A RESPOSTA EM GAME À ABERTURA EM BARRAGEM É SIGN OFF ABSOLUTO. O RESPONDEDOR SABE DA APARÊNCIA DA MÃO DO ABRIDOR E TOMOU A DECISÃO PELA PARCERIA.

AO RESPONDER 3ST À ABERTURA DE BARRAGEM VOCÊ ESPERA CORRER O NAÍPE DO PARCEIRO OU TEM UM QUE CORRE EM SUA MÃO. AS PEGAS SÃO DE SUA RESPONSABILIDADE.

DEPOIS DE UMA BARRAGEM, RESPOSTAS EM NAÍPE QUE NÃO FOREM GAMES PROCURAM POR ABONO E SÃO ABSOLUTAMENTE FORÇANTES. O ABRIDOR ABONARÁ COM 3 CARTAS OU GERALMENTE REMARCARÁ SEU NAÍPE ORIGINAL SEM SUPORTE.

2/2006

CONSIDERE “ABONAR” O NAIPE DE BARRAGEM PARA AUMENTAR O TAMANHO DELA. SE O CONTRATO FALHAR POR DUAS OU MENOS VAZAS E OS ADVERSÁRIOS TIVEREM GAME, VOCÊ ESTARÁ NO LUCRO.

LEMBRE-SE SEMPRE QUE A IDÉIA DAS ABERTURAS DE BARRAGEM É DIFICULTAR A VIDA DOS ADVERSÁRIOS.

A seguir alguns exercícios de fixação a partir de uma barragem do parceiro.

Parceiro: 3♥. Você tem: ♠ A98 ♥ 7 ♦ AK532 ♣ A872. Marque 4♥ com esta mão. Seu parceiro tem 7 ♥ com 2 das 3 honras altas. Vocês têm um fit 8° em ♥ e sua mão tem 4 vazas firmes, rica de ases e reis laterais. Você espera fazer 10 vazas, não pelos pontos que tem, mas porque o parceiro deve ter 6 vazas de ♥ em sua mão. Seria errado marcar 3ST sem fit com o parceiro e sem naipe sólido próprio.

Ainda 3♥ dele. Você tem ♠ KQJ ♥ 9 ♦ KQJ53 ♣ QJ43. Passe. Você não tem vazas para o parceiro. Dá para contar 6 vazas de ♥ mais 2 ou 3 vazas em sua mão. De repente 3♥ vai fazer, mas é duvidoso. Vocês podem dar 2 vazas em ♣, e 1 em cada um dos outros naipes. Note que esta mão tem o mesmo número de pontos e a mesma distribuição da outra.

Seu parceiro abre em 2♠. Você tem ♠ AJ3 A82 ♦ AK83 ♣ QJ10. Marque 3ST, sign off. Se a abertura de seu parceiro seguir as regras, você conta 9 vazas na mão. 4♠ pode até fazer, mas 3ST é 100%.

De novo 2♠. Você tem: ♠ 9 ♥ KQJ93 ♦ KQJ6 ♣ AK3. Marque 3♥, forçante. A mão é forte o suficiente para ir a game, mesmo perante a abertura fraca do parceiro. O problema é que você não sabe qual game. 3♥ deve ajudar a tomar a decisão. Se o parceiro tiver 3 cartas de ♥ marcará 4♥. Se não provavelmente remarcará suas ♠ e aí você decidirá se quer jogar em 3ST ou 4♠.

O parceiro abriu em 3♣. Sua mão é ♠ 5 ♥ AK1076 ♦ AK765 ♣ K10. O que você marca?

Marque 6♣ direto, sign off. Coma o K de ♣ solidificando sua mão, o parceiro deve fazer 7 vazas de ♣. Você tem 4 vazas sólidas na mão, o que traz o total para 11 vazas. Ou sua mão poderá cortar uma ♠ (você será o morto), ou o parceiro tem uma das damas vermelhas ou um dos naipes vermelhos poderá ser estabelecido para 12 vazas.

O parceiro abre de novo em 3♣. Você tem ♠ 97 ♥ 8 ♦ AQ9743 ♣ Q854. Marque 5♣, incrementando o nível de barragem. Você espera fazer 7 vazas em ♣



2/2006

e uma em \spadesuit . É possível até que $5\clubsuit$ faça, mas não esta sua idéia. É muito possível que os adversários tenham game ou slam na mão.

Ao marcar $5\clubsuit$ você estará realmente atrapalhando tudo o que pode para os adversários.

Respostas mínimas do abridor

O leilão é uma conversa. O objetivo dela é fazer os parceiros descreverem força e distribuição de suas mãos até que um dos dois possa definir o contrato final.

Vimos que algumas das aberturas (como a de 1ST e as de barragem) definem a mão do abridor de forma bastante precisa. Este não é caso quando a abertura é de um em naipe.

Suponha que você tenha aberto de $1\clubsuit$. Seu parceiro sabe que você tem algo entre 13 e 21 PT, e pelo menos 3 cartas de \clubsuit . Você poderia ter muitas cartas de \clubsuit e/ou abono 4º em qualquer um dos outros 3 naipes. Em outras palavras, a abertura de $1\clubsuit$ não define tão bem sua mão de forma que o parceiro possa decidir imediatamente sobre o contrato final.

Suponha mais ainda, que seu parceiro responda $1\heartsuit$, forçante, prometendo 6 ou mais PT e 4 ou mais cartas de \heartsuit . É sua vez de falar e você agora deve tentar descrever mais sua mão para seu parceiro.

A REMARCAÇÃO DO ABRIDOR É UTILIZADA PARA ESPECIFICAR MELHOR SUA FORÇA E DISTRIBUIÇÃO.

Uma das missões prioritárias do abridor é de reduzir ao mínimo a faixa inicial de 13 a 21 PT de sua mão logo que possível.

O ABRIDOR COLOCA A MÃO DENTRO DE UMA DE TRÊS SUBFAIXAS BÁSICAS: MÍNIMA (13-15), MÉDIA (16-18) OU ALTA (19-21). ELE TENTA DIZER QUAL AO RESPONDEDOR QUANDO FAZ SUA PRIMEIRA REMARCAÇÃO.

Aqui estão algumas marcações mínimas possíveis do abridor, mostrando de 13-15 PT:

- | | | |
|---|--------------|---------------|
| 1. marcação de ST sem salto (ao nível): | $1\clubsuit$ | $1\heartsuit$ |
| | 1ST | |
| 2. marcação do naipe de abertura: | $1\clubsuit$ | $1\heartsuit$ |
| | $2\clubsuit$ | |

2/2006

3. abono simples para o naipe do parceiro: 1♣ 1♥
2♥
4. marcação de outro naipe sem salto (ao nível): 1♣ 1♥
1♠

esta última marcação é importante porque ainda não define totalmente a força da mão do abridor. Ele pode estar no mínimo, mas também ainda pode ter mão média (16-18) ele **não** pode estar na faixa máxima, de 19-21.

Quando você abre a ao de 1 em naipe e seu parceiro responde com 1 em novo naipe, você tem 4 escolhas para remarcar sua mão com mínimo (13-15 PT). Estas escolhas podem ser organizadas em ordem de prioridade:

1. abono simples ao parceiro ($1\clubsuit \rightarrow 1\heartsuit \rightarrow 2\heartsuit$). Sua primeira prioridade é abonar o parceiro.
2. marcação ao nível em novo naipe ($1\clubsuit \rightarrow 1\heartsuit \rightarrow 1\spadesuit$). Sua segunda prioridade, já que não pôde abonar o parceiro, é achar um fit o mais rapidamente possível.
3. remarcação sem salto de seu naipe de abertura ($1\clubsuit \rightarrow 1\heartsuit \rightarrow 2\clubsuit$). Sua 3ª prioridade é mostrar extensão de naipe, uma vez não podendo abonar nem tendo naipe para mostrar em nível 1.
4. marcação de ST ao nível ($1\clubsuit \rightarrow 1\heartsuit \rightarrow 1\text{ST}$). Sua 4ª prioridade, dizendo ao parceiro que você nem tem abono para ele, nem tem outro naipe conveniente para mostrar, nem tem extensão excepcional em seu próprio naipe.

Normalmente não é tão difícil para o abridor encontrar uma remarcação. Primeiramente ele vê se pode abonar o parceiro. Se sim, abona e pronto. Se não, verifica se tem novo naipe para mostrar. Se sim, mostra. Se não, remarca seu próprio naipe quando isso for possível. Se for, ele o faz. Se não, marca ST ao nível.

PARECE COMPLICADO, MAS NÃO É. É RÁPIDO PARA A GENTE SE ACOSTUMAR COM ISSO.

Aqui vão uns exemplos de remarcação mínima do abridor:

Você abre ♠ 86 ♥ KJ65 ♦ A108 ♣ AJ105 em 1♣ e ouve 1♥ de seu parceiro. O que você marca?

Isso, 2♥, sugerindo bom abono e mão mínima. Sua primeira prioridade é abonar e você tem a mão perfeita para um abono simples.

2/2006

A mão tem 13 PCA mais um ponto pelo doubleton agora que ♥ foram acertadas como trunfos. Portanto, com 14 PT você está bem no meio da faixa de 13-15 de mão mínima. Seu abono 4º é mais ou menos tudo o que o parceiro poderia esperar de você.

O ABRIDOR DEVE ABONAR O PARCEIRO COM 4 CARTAS DO NAIPE DELE.

Quando o abridor abona o respondedor, está enviando a mensagem que aceita seu naipe como trunfos. O respondedor garantiu naipe 4º apenas, e é por isso que o abridor tem que ter 4 cartas para abonar. Essa é a única forma do respondedor ter certeza de que o fit é 8º.

Ocasionalmente será correto abonar o respondedor com 3 cartas, mas esse tipo de ação só é recomendável quando não há nenhuma alternativa. Tome cuidado com isso, porque o resultado pode ser um fit 7º.

E nessa mão após 1♥ de seu parceiro? Com doubleton de ♥, sua primeira prioridade, que era abonar o parceiro, está fora de questão.

♠ KJ85 ♥ 86 ♦ A102 ♣ AJ105. Com esta mão, e já que não temos abono para o parceiro, respondemos 1♠. Sua segunda prioridade, não havendo abono, é continuar procurando fit. Marque seu naipe 4º rico.

QUANDO O ABRIDOR RESPONDE COM NOVO NAIPE, ESTE SERÁ PELO MENOS 4º. O PRINCÍPIO DE NAIPE RICO 5º SERVE **APENAS** PARA ABERTURAS EM RICO, NÃO PARA RESPOSTAS.

Lembre-se que quando você, como abridor, marca um segundo naipe ao nível, você não está limitando a mão em uma das três categorias. Sua mão pode ser mínima ou média. As vezes há necessidade de 3 marcações para o abridor definir a força da mão com maior precisão. Nem sempre ocorre a chance de fazer a 3ª marcação.

NOVOS NAIPE MARCADOS PELO RESPONDEDOR SÃO FORÇANTES, MAS NOVOS NAIPE AO NÍVEL MARCADOS PELO ABRIDOR NÃO SÃO.

O respondedor pode passar a marcação de 1♠ do abridor, que sabe que há a possibilidade de o abridor ter até 18 PT para esta marcação.

O próximo exemplo nem tem abono ao parceiro nem tem novo naipe para marcar. Nenhuma das 2 prioridades anteriores se aplica. Qual seria sua resposta com esta mão mínima? ♠ AKQ ♥ 86 ♦ 52 ♣ A108765. Marque 2♣. Você tem considerável extensão adicional em ♣ e sua 3ª prioridade é avisar sobre extensão de naipe para seu parceiro. Sua mão está no máximo da faixa de 15 PT com 13 PCA e mais 2 pelos ♣ longos. Você tem a força e a distribuição corretas

2/2006

para remarcar seu naipe de abertura. Seu naipe de ♠ é o mais forte possível que um naipe de 3 cartas pode ser, mas a resposta de 1♠ indicaria 4 cartas no naipe.

Seu parceiro saberá que você tem 13-15 PT com ♣ longos. Ele também saberá que você não tem abono de ♥ nem novo naipe para mostrar. A marcação de 2♣, portanto, descreve muito bem sua mão.

Esta remarcação nem de longe é forçante. O parceiro sabe que você tem no máximo 15 PT e que ♣ pode ser um naipe de trunfo razoável. Ele pode muito bem passar se sua mão for fraca demais para explorar a possibilidade de game.

A REMARCAÇÃO DO NAIPE DE ABERTURA TENDE A MOSTRAR NAIPE 6º. REMARCAR UM NAIPE 5º SÓ É CORRETO CASO NÃO HAJA NENHUMA OUTRA ALTERNATIVA.

O próximo exemplo não cai em nenhuma das 3 categorias acima. Esta mão não pode abonar, não pode mostrar novo naipe e o naipe de abertura é mais curto do que deveria ser. Qual seria a alternativa?

♠ A6 ♥ 1054 ♦ KJ3 ♣ AJ843. Marque 1ST. Seu abono 3º para ♥ faria de 2♥ uma possibilidade na falta de alternativa melhor. Similarmente, seu naipe de ♣ poderia ser remarcado caso as alternativas fossem ruins. Não é o caso dessa mão. Você tem mão balanceada com pegadas nos naipes não falados (♠ e ♦). A mão é perfeita para marcar 1ST.

A remarcação de 1ST pelo abridor diz muita coisa para o respondedor. Mostra mão balanceada, dificuldade de abonar, dificuldade de mostrar naipe novo e dificuldade de remarcar o naipe de abertura. É bom ter pegadas nos naipes não falados, mas as vezes marcamos 1ST mesmo sem as pegadas.

NUM MUNDO PERFEITO, O ABRIDOR SEMPRE TERÁ MÃO BALANCEADA COM PEGADAS NOS NAIPIES NÃO FALADOS PARA MARCAR 1ST. ÀS VEZES,, PORÉM, 1ST É A REMARCAÇÃO CORRETA AINDA QUE A MÃO SEJA LEVEMENTE DESBALANCEADA OU AINDA QUE NÃO HAJA PEGADAS NOS NAIPIES NÃO FALADOS.

Vimos que muitas das respostas mínimas do abridor podem ser feitas com mãos ligeiramente defeituosas quando não há melhores alternativas. As próximas mãos exemplificarão situações em que não há respostas perfeitas e o abridor tem que escolher a menos ruim das alternativas.

Você abre de 1♣, seu parceiro marca 1♥:

2/2006

♠ J76 ♥ KJ ♦ J53 ♣ AQJ108. Nada realmente funciona nesta mão. Você não tem abono para ♥, mostrar naipe novo está fora de questão, não há pega para os naipes não falados e seu naipe de ♣ é curto demais.

Marque 2♣ como alternativa menos ruim. Você só tem 5 cartas, mas pelo menos o naipe é bom. Suas ♠ e seus ♦ são fracos demais para marcar 1ST.

Mesmo leilão, e agora sua mão é: ♠ J42 ♥ AQ10 ♦ QJ ♣ K9765

Abone ♥. Você vai ficar devendo uma carta de ♥ ao parceiro, mas pelo menos as que você tem são muito boas. As cartas dos naipes não falados ainda não constituem pega, e seu naipe de ♣ é meio furado para remarcar com 5 cartas.

ABONO COM 3 CARTAS REQUER CARTAS BOAS. REMARCAÇÃO DE NAIPE 5º REQUER NAIPE BOM.

Ainda o mesmo leilão e você tem: ♠ J42 ♥ AJ10 ♦ J53 ♣ AQ43

Marque 1ST. Suas ♥ são boas o suficiente para abono com naipe 3º, mas sua mão, sendo 4333, joga melhor em ST, ainda que suas “pegas” não sejam brilhantes.

Após 1♦→1♥, o que marcar com: ♠ A ♥ KQ9 ♦ K8765 ♣ 8654? Abone o parceiro, ainda que com 3 cartas e mesmo tendo um naipe (♣) 4º que você pode marcar na sequência. Há 2 bons motivos do porque 2♥ é a melhor escolha. 1º, os ♣ são muito ruins e as ♥ são muito boas. 2º, 2♥ limita a mão imediatamente, enquanto que 2♣ pode ser dado com mãos de 13-15 ou de 16-18.

COM ESCOLHA DE REMARCAÇÕES, É MELHOR ESCOLHER A QUE LIMITA SUA MÃO IMEDIATAMENTE.

Exercícios de respostas mínimas do abridor

Leilão: 1♣→1♥. Você: ♠ A876 ♥ Q854 ♦ 73 ♣ AK6. Abone o parceiro em 2♥, sua 1ª prioridade. Não precisa introduzir seu naipe de ♠, já que vocês já têm o fit definido. Com 14 PT (13 em PCA e mais um pelo doubleton) esta mão pertence à faixa de abono simples, mostrando 13-15 PT.

Leilão: 1♣→1♥. Você: ♠ KQ65 ♥ 7 ♦ A6 ♣ K109732. Marque 1♠, embora seus ♣ sejam 6ºs. Sua 2ª prioridade é oferecer flexibilidade ao parceiro na procura por um fit. O parceiro pode ter 4 cartas de ♠, portanto não esconda as suas dele. A marcação de 2♣ nega a posse de 4 cartas de ♠.

2/2006

Leilão: 1♣→1♥. Você: ♠ K43 ♥ 873 ♦ A ♣ AJ10854. Marque 2♣, sua 3ª prioridade, já que você não tem abono e não tem ♠. Mostre seu naipe longo ao parceiro remarcando seu naipe de abertura. Caso o parceiro fale de novo você já então poderá abonar suas ♥, e ele saberá que são 3 cartas, já que você não pôde aboná-lo imediatamente.

Leilão: 1♣→1♥. Você: ♠ J97 ♥ Q54 ♦ AQ3 ♣ KQ76. Fale 1ST, sugerindo mão balanceada, ausência de abono, de ♥ e de naipe longo de abertura. O formato de sua mão, com 4333 recomenda a marcação de 1ST e não de 2♥, com abono 3º.

Leilão: 1♣→1ST. Você: ♠ AQ65 ♥ 97 ♦ A42 ♣ KJ76. Passe. Seu parceiro está mostrando 6-9 PCA, que somados aos seus 14 dão 20-23 PCA, que é insuficiente para game. Além disso, seu parceiro negou naipe rico 4º ao marcar 1ST, sugerindo mão também balanceada, como a sua. A ausência de pega de ♥ é ruim, mas não dá para ter tudo, sempre.

Leilão: 1♥→2♥. Você: ♠ A5 ♥ KQ1065 ♦ AJ65 ♣ 106. De novo, passe. Sua abertura é mínima, com 15 PT (14 em PCA e 1 pelo doubleton de ♠, agora que ♥ estão fitadas). Somando seus 15 com os 6-9 do parceiro, você chega a 21-24 PT, o que é insuficiente para game.

Leilão: 1♣→2ST. Você: ♠ AQ54 ♥ 97 ♦ A42 ♣ KJ84. Vá a 3ST. Seu parceiro está prometendo mão balanceada de 13-15. seus 14 PCA mostram que game é certo mas slam está fora da tela do radar. O parceiro não tem naipe rico 4º, com sua voz de 2ST. Dê o sign off em game.

Leilão: 1♥→3♥. Você: ♠ A5 ♥ KQ1042 ♦ AJ82 ♣ 106. Marque 4♥. O abono limite do parceiro mostra 10-11 PT que, somados aos seus 15 PT (14 em PCA e um pelo doubleton de ♠) são suficientes para game em ♥ (embora fiquem longe do slam em ♥). Você só deve passar um abono limite com mão muito ruim.

Respostas médias do abridor

O abridor com mão média (16-18 PT), tenta utilizar sua resposta para descrever seus valores adicionais. De novo, o abridor tem 4 possibilidades. A 1ª, um salto em ST, cai entre as fronteiras de mão média (16-18) e forte (19-21). Especificamente, o salto em ST mostra 18-19 PCA. Assim, a sequência 1♦→1♥→2ST mostra mão balanceada com 18-19 PCA. A 2ª possibilidade é saltar em seu naipe de abertura, como em 1♣→1♦→3♣. A 3ª, abono em salto para o



FEDERAÇÃO PAULISTA DE BRIDGE

curso de bridge para não bridgistas

2/2006

naipes do parceiro, como em $1\spadesuit \rightarrow 1\heartsuit \rightarrow 3\heartsuit$. A 4ª opção é menos informativa, a marcação de naipes novo. Como já vimos, esta última sequência mostra ou mão mínima ou mão média. O abridor espera ter mais uma oportunidade de falar e mostrar seus valores adicionais.

Antes de ver alguns exemplos de abertura com mão média, observemos a forma elegante que nosso sistema está ficando. Temos uma estrutura quase que completa para mostrar mãos balanceadas.

COM 13-14 E MÃO BALANCEADA ABRIMOS DE 1 EM NAIPES E REMARCAMOS 1ST DEPOIS DA RESPOSTA DO PARCEIRO.

COM 15-17, ABRIMOS EM 1ST COM MÃO BALANCEADA.

COM 18-19, ABRIMOS DE 1 EM NAIPES E REMARCAMOS 2ST DEPOIS QUE O PARCEIRO FALOU.

COM 20-21 E BALANCEADA, ABRIMOS EM 2ST.

COM 22-24 PCA E MÃO BALANCEADA, NÃO TEMOS COMO DESCREVER A MÃO POR ENQUANTO.

COM 25-27 PCA E MÃO BALANCEADA ABRIMOS EM 3ST.

COM MÃO BALANCEADA E 28+ PCA, NÃO TEMOS SOLUÇÃO AINDA.

A solução para mostrar as mãos balanceadas sem voz mostradas acima é abrir em $2\clubsuit$. As remarcações de 2ST, 3ST e 4ST mostram as mãos balanceadas respectivamente de 22-24, 25-30 e 31-32 PCA.

As frases acima ficam então:

COM 22-24 PCA E MÃO BALANCEADA, ABRIMOS EM $2\clubsuit$ E REMARCAMOS 2ST SOBRE A RESPOSTA DO PARCEIRO.

COM 25-30 PCA E MÃO BALANCEADA, ABRIMOS EM $2\clubsuit$ E REMARCAMOS 3ST SOBRE A RESPOSTA DO PARCEIRO.

COM 31-32 PCA E MÃOS BALANCEADA, ABRIMOS EM $2\clubsuit$ E REMARCAMOS 4ST SOBRE A RESPOSTA DO PARCEIRO.

Na possibilidade extremamente remota de você receber mão balanceada ainda mais forte que 32 PCA, abra de $2\clubsuit$ e não deixe o leilão morrer até chegar a slam. Você tem as vazas necessárias mesmo sem ajuda do parceiro!



2/2006

A prioridade de seleção de remarcação do abridor é a seguinte:

1♣→1♥→?

1. 3♥. Abone em salto sempre que sua mão assim o permitir. O salto do abridor no naipe do respondedor *garante* 4 cartas.
2. 2ST. Marque ST em salto (mostrando 18-19 PCA). A segunda prioridade é *limitar a mão*. Quando o abridor tinha mão mínima, ST era a última prioridade.
3. 3♣. Remarque seu naipe em salto. A 3ª prioridade é mostrar extensão de naipe. Esta remarcação *garante* naipe pelo menos 6º e limita a mão do abridor entre 16-18 PT (faixa média).
4. 1♠. Marque outro naipe ao nível. Lembre-se que esta voz pode eventualmente ser mão mínima. É u'a marcação comum, embora seja 4ª prioridade.

Aqui entre nós, não é justo fazer desta última marcação a 4ª prioridade com mão em faixa média. Há muitas mãos em que esta marcação seria 100% correta, mas há um bom motivo para fazer desta a última prioridade:

AS TRÊS PRIMEIRAS PRIORIDADES DEFINEM A FAIXA DE PONTOS DA MÃO DO ABRIDOR, MAS O NOVO NAIPE PODE SER MÃO MÍNIMA OU MÉDIA. A VOZ PODE SER PASSADA – SUA FORÇA ADICIONAL PODE NÃO SER MOSTRADA.

O que você marca com a seguinte mão média após 1♣→1♥?:

♠ 4 ♥ AK83 ♦ 1054 ♣ AK984. Marque 3♥, abono em salto para o parceiro. sua 1ª prioridade é abonar e você tem 4 cartas de ♥. A mão é forte demais para a marcação de 2♥, que mostraria 13-15 PT. Sua mão tem 14 PCA mais 3 pontos pela seca de ♠, reavaliando para 17 PT por jogar em ♥. 17 PT a qualifica para a faixa 16-18.

LEMBRE-SE DE REAVALIAR A MÃO PELOS PONTOS EM NAIPES CURTOS QUANDO ENCONTRAR FIT.

Esta mão valia 15 PT (14 PCA e 1 ponto de naipe longo) até o parceiro falar 1♥. Depois da resposta de 1♥ a mão ficou “melhor”, podendo ser reavaliada para 17 PT (perdeu 1 ponto de naipe longo, mas ganhou 3 de naipe curto).

Quando o abridor remarca 3♥ está fazendo um convite forte, mas não forçante. O respondedor precisa de apenas 9 PT para garantir game frente a esta mão. A resposta de 1♥ prometeu pelo menos 6 PT. O parceiro não precisa de muito mais que isso para justificar um contrato de game.

2/2006

A REMARCAÇÃO EM SALTO DO ABRIDOR É VOZ DE CONVITE, MAS NÃO É FORÇANTE. O RESPONDEDOR PASSARÁ COM 6-8 PT, MAS IRÁ PELO MENOS A GAME COM 9+ PT.

Com a mão abaixo, e depois da seqüência $1\clubsuit \rightarrow 1\heartsuit$, há pelo menos duas remarcações possíveis, $1\spadesuit$ e 2ST: \spadesuit KJ93 \heartsuit A5 \diamondsuit KQ4 \clubsuit AJ87. A melhor é 2ST, mostrando mão balanceada e 18-19 PCA. A alternativa, $1\spadesuit$, é inferior. 2ST recebe o prêmio porque a remarcação define com maior precisão a faixa de pontos e a distribuição da mão do abridor. A remarcação de $1\spadesuit$, que pode ser feita inclusive com mão mínima, não é nem de perto tão precisa. Além disso, a voz de $1\spadesuit$ pode ser feita com mãos balanceadas ou não balanceadas. Não define a distribuição da mão do abridor tampouco.

Já com a mesma seqüência inicial, $1\clubsuit \rightarrow 1\heartsuit$ e a mão abaixo, \spadesuit KJ97 \heartsuit AKQ \diamondsuit 63 \clubsuit AJ87, $1\spadesuit$ é mais bem marcado. O motivo é o doubleton branco (sem pega) de \diamondsuit , que pode ser um embaraço em ST.

A PRIORIDADE DO ABRIDOR É LIMITAR FORÇA E DISTRIBUIÇÃO DA MÃO O MAIS RAPIDAMENTE POSSÍVEL, MAS A PRESENÇA DE UM NAIPE SEM PEGA PODE FREQUENTEMENTE MUDAR A DECISÃO DE MARCAR 2ST PARA A DE MARCAR NAIPE NOVO.

A mão abaixo tem \clubsuit longos e, depois da seqüência $1\clubsuit \rightarrow 1\heartsuit$, é forte demais para a remarcação de $2\clubsuit$: \spadesuit A7 \heartsuit 54 \diamondsuit A98 \clubsuit AQJ1075. Remarque $3\clubsuit$. Sua 3ª prioridade é mostrar naipe longo em faixa média de pontos. A mão é perfeita para isso. Tem 17 PT (15 em PCA mais 2 pelos \clubsuit longos) e o naipe de \clubsuit é certamente muito bom.

Depois desta seqüência, $1\diamondsuit \rightarrow 1\heartsuit$, e a mão abaixo, não se deve marcar $3\diamondsuit$, a despeito dos 18 PT da mão, pois o naipe é fraco. Por sorte, há alternativa válida, $2\clubsuit$.

\spadesuit AK \heartsuit A \diamondsuit Q87432 \clubsuit K972.

A REMARCAÇÃO EM SALTO DE UM NAIPE É BASTANTE PRECISA. UMA DAS COISAS QUE ELA DESCREVE É UM NAIPE BOM, QUASE SÓLIDO. TENDE ACHAR ALTERNATIVA SE SUA MÃO ESTIVER NA FAIXA MÉDIA COM NAIPE RUIM, EMBORA LONGO.

Vimos então dois tipos de mão que devem marcar novo naipe na faixa média porque as remarcações prioritárias eram defeituosas:

2/2006

CONSIDERE MARCAR NOVO NAIPE COM MÃO MÉDIA MESMO PODENDO MARCAR 2ST COM FALTA DE PEGA EM UM OU MAIS DOS NAIPE, E

CONSIDERE MARCAR NAIPE NOVO EM MÃO QUE DE OUTRA FORMA VOCÊ REMARCARIA SEU NAIPE EM SALTO COM MÃO MÉDIA QUANDO SEU NAIPE LONGO FOR RUIM.

Há também o caso em que a marcação de naipe novo é o menor dos males:

♠ A3 ♥ 6 ♦ KQJ76 ♣ AJ965, e o leilão foi 1♦→1♥→? Remarque 2♣. Não há alternativa razoável neste caso. Você tem um segundo naipe 5º para mostrar e 2♣ é um passo nesta direção. Esta remarcação não mostra mão média ainda, porque 2♣ pode também ser marcado com mão mínima, ou mesmo a distribuição, porque 2♣ pode ser marcado com naipe 4º. você espera que haja uma 3ª rodada de leilão para poder completar a descrição desta mão.

QUANDO VOCÊ MARCA NAIPE NOVO EM MÃO MÉDIA VOCÊ ESPERA QUE O PARCEIRO NÃO EXERÇA SEU DIREITO DE PASSAR EM SUA VOZ, QUE NÃO É FORÇANTE. VOCÊ PRECISA DE MAIS UMA RODADA PARA COMPLETAR A DESCRIÇÃO DE SUA MÃO.

Exercícios de respostas médias do abridor

Leilão 1♣→1♥, você tem: ♠ AJ98 ♥ K1065 ♦ 9 ♣ AK43. Marque 3♥. Sua mão tinha 15 PCA originalmente e 15 PT. Em ♥ ela vale 18 PT, pela seca de ♦, qualificando como mão média (16-18). Abone o naipe do parceiro como 1ª prioridade. A voz promete abono 4º em sua mão.

Leilão 1♣→1♥, você tem: ♠ AQ105 ♥ J7 ♦ KQ9 ♣ KQJ7. com 18 PCA e mão balanceada, e sem fit para o parceiro, marque 2ST, de 18-19. Esta voz é melhor que a de 1♠ que não define imediatamente nem pontos (pode ser mínima ou média) nem distribuição.

Leilão 1♣→1♥, você tem: ♠ AJ10 ♥ 8 ♦ K76 ♣ AQJ1065. Marque 3♣, mostrando naipe 6º ou maior e mão média, de 16 a 18 PT (sua mão tem 17).

Leilão 1♣→1♥ e você tem: ♠ KQ76 ♥ AKJ ♦ 2 ♣ K9854. Com 16 PT e sem opção melhor, marque 1♠. Como a voz não é forçante, você espera que seu parceiro mantenha o leilão aberto.

2/2006

Respostas máximas do abridor

A abertura de faixa máxima (19-21 PT) deve garantir game face à resposta ainda que mínima do parceiro, que prometeu 6 PT no mínimo. O abridor na faixa máxima tem 4 maneiras de forçar game:

1. salto duplo para 3ST direto ($1\clubsuit \rightarrow 1\heartsuit \rightarrow 3ST$)
2. marcação de game direta no naipe de abertura ($1\clubsuit \rightarrow 1\heartsuit \rightarrow 5\clubsuit$)
3. marcação de game no naipe do parceiro ($1\clubsuit \rightarrow 1\heartsuit \rightarrow 4\heartsuit$)
4. marcação de novo naipe em salto ($1\clubsuit \rightarrow 1\heartsuit \rightarrow 2\spadesuit$)

a última opção, a marcação em salto em novo naipe, não leva a parceria a game imediatamente, mas cria uma situação de game forçado. A dupla não deverá passar antes de atingir game.

A lista de prioridades é a seguinte:

1. abone seu parceiro em game. Mostre abono o quanto antes. A voz *garante* 4 cartas no naipe.
2. marque novo naipe em salto. A 2ª prioridade é sugerir novo naipe. Lembre-se que esta voz é forçante a game.
3. dê salto duplo em ST, marcando game. Esta marcação sugere mão específica, uma cujo naipe de abertura é sólido, e promete pegadas nos naipes não falados.
4. marque game em seu próprio naipe. Esta é a última prioridade. Use-a apenas na falta de outra alternativa.

Há motivos para que a marcação de game no naipe do abridor seja a última prioridade da lista. O principal é que a parceria pode estar passando por cima de contratos mais desejáveis, como por exemplo 3ST. Além disso, caso o naipe do abridor seja pobre, a parceria pode estar aquém dos 29 PT necessários para o game neste tipo de naipe.

LEMBRE-SE QUE 3ST É GERALMENTE MELHOR DO QUE 5 EM POBRE AINDA QUE HAJA UM FIT MUITO BOM NO POBRE.

Abaixo exemplo de remarcação do abridor com faixa máxima, após $1\clubsuit \rightarrow 1\heartsuit$:

\spadesuit AK54 \heartsuit KQJ4 \diamondsuit 72 \clubsuit AQ4. Esta mão tinha originalmente 19 PCA. Após descoberto o fit em \heartsuit , a mão reavalia para 20 PT (19 PCA mais um pelo doubleton de \diamondsuit). Abone o parceiro a game, marcando 4 \heartsuit .

Depois da resposta do parceiro, você já sabe que \heartsuit deve ser trunfo e que a mão está em game. Conte isso para o parceiro de forma direta!

2/2006

O abridor tinha mão balanceada no caso acima. O salto a game pode ser feito com mão desbalanceada também: $1\clubsuit \rightarrow 1\heartsuit \rightarrow 4\heartsuit$, com:

\spadesuit 4 \heartsuit A1098 \diamondsuit AK2 \clubsuit AQJ87. A mão tem abono 4º e 21 PT para jogar em \heartsuit (18 PCA mais 3 pontos em naipes curtos). Esta mão é tão boa para \heartsuit que você poderia pensar nela como um máximo máximo! A remarcação correta da mão é a mesma da mão acima, $4\heartsuit$.

As vezes o abridor mudará de naipe em salto: $1\clubsuit \rightarrow 1\heartsuit$ e o abridor tem \spadesuit AKJ7 \heartsuit 7 \diamondsuit A98 \clubsuit AQJ107. Esta mão remarca $2\spadesuit$, em salto. A voz promete \spadesuit pelo menos 4ª e **força** a parceria a game. Nem o respondedor nem o abridor pode passar até que se atinja game. Os 20 PT da mão (19 em PCA mais 1 pelo 5º \clubsuit) coloca-a na faixa máxima e o abridor tem mais um naipe a mostrar. A mudança de naipe em salto diz o seguinte ao parceiro:

“TENHO PT SUFICIENTE PARA INSISTIR EM GAME AINDA QUE VOCÊ TENHA O MÍNIMO DE SUA RESPOSTA. NÃO SEI AINDA QUE DENOMINAÇÃO É MELHOR. AJUDE-ME A ENCONTRÁ-LA”.

Com \spadesuit Q1076 \heartsuit A3 \diamondsuit AK6 \clubsuit AQ86 você abre $1\clubsuit$ e seu parceiro responde $1\heartsuit$: Responda 2ST, não $2\spadesuit$. Aprendemos a voz de 2ST, mão média, na seção de respostas médias do respondedor. A mão tem 19 PCA, dentro da faixa 18-19, e é balanceada. Além disso, há pegadas em todos os naipes. A voz é perfeita.

Outra forma de descrever faixa máxima: o leilão corre $1\clubsuit \rightarrow 1\heartsuit$ e você tem: \spadesuit A4 \heartsuit 10 \diamondsuit A98 \clubsuit AKQJ943. Marque 3ST. Neste caso, você promete um naipe longo e fechado (sólido) de \clubsuit , e pegadas nos naipes não falados. A mão, com 21 PT (18 PCA mais 3 pelo naipe longo de \clubsuit) vale a marcação. Desde que o parceiro tenha pega de \heartsuit (bastante provável, por ele ter marcado o naipe), você deverá fazer 3ST sem problemas. A mão tem 9 vazas por cima (7 \clubsuit e 2 ases).

Às vezes é bom marcar 3ST com mãos ligeiramente menos perfeitas, como por exemplo: \spadesuit AJ \heartsuit 10 \diamondsuit AJ8 \clubsuit AKJ10943. A falha da mão é a ausência da Q de \clubsuit , ou \spadesuit AQ \heartsuit 10 \diamondsuit Q85 \clubsuit AKQJ943, em que a pega de \diamondsuit não é muito firme. A voz de 3ST, embora não perfeita, é o menor dos males em ambas mãos. Outras marcações apresentariam defeitos maiores.

A mão abaixo mostra uma voz meio de “desespero” com mão máxima:

\spadesuit - \heartsuit K10 \diamondsuit AQJ \clubsuit KQJ108643. Com esta mão, após $1\clubsuit \rightarrow 1\heartsuit$ você deve marcar $5\clubsuit$, game no naipe em que você abriu. A voz sugere naipe autônomo ou quase e falta de alternativas para marcar a mão, embora esta seja máxima. A mão não tem \heartsuit suficientes para abonar o parceiro a game, não tem

2/2006

outro naipe em que fazer um salto, e não se aplica à marcação de 3ST. 5♣ é a única escolha nesta mão na faixa média, com 20 PT (16 PCA e 4 pelo naipe longo de ♣).

♠ AQ ♥ AQJ9875 ♦ KJ10 ♣ 9. O leilão provável nesta mão é 1♥→1♠→4♥. A remarcação para game no naipe da abertura é mais freqüente em naipe rico do que em pobre, caso em que passar por 3ST não é tão grave e o número de vazas é menor do que em game em naipe pobre. 4♥ pode ser marcado como última alternativa, mas fique feliz de seu naipe ser rico!

A mão abaixo, depois de 1♦→1♥, não se encaixa em nenhuma das categorias que estivemos discutindo até agora: ♠ AKQ ♥ AKQ ♦ J98542 ♣ 8. a mão tem 21 PT, mas, e daí? Todas as quatro alternativas têm defeitos importantes:

1. NÃO TEMOS AS 4 CARTAS DE ♥ NECESSÁRIAS PARA ABONAR O PARCEIRO A GAME.
2. NÃO TEMOS NAIPE NOVO PARA MARCAR EM SALTO.
3. NÃO PODEMOS MARCAR 3ST POR FALTA ABSOLUTA DE PEGA NO NAIPE DE ♣.
4. NÃO PODEMOS MARCAR GAME EM NOSSO PRÓPRIO NAIPE DE ABERTURA PELA SUA BAIXA QUALIDADE.

Este é um caso real de escolha da opção menos ruim. Nosso sistema não nos diz o que fazer neste caso, e em outros casos semelhantes. O autor ficaria entre 4♥ e 2♠, sabendo que em qualquer dos casos estaria mentindo ao parceiro.

UMA TRISTE REALIDADE EM BRIDGE É QUE ALGUMAS VEZES TEMOS QUE MENTIR AO PARCEIRO.

Exercícios de respostas máximas do abridor

Leilão 1♣→1♥ e você tem: ♠ AKJ3 ♥ QJ84 ♦ 9 ♣ AK72. Com 18 PCA e 4 cartas de ♥, marque 4♥, sign off em game. A mão reavalia para 21 PT em ♥ ficando então na faixa máxima. Mesmo que o parceiro esteja no mínimo, 4♥ será um contrato razoável.

Leilão 1♣→1♥ de novo, e você tem ♠ A2 ♥ 96 ♦ A4 ♣ AKQ10973. Marque 3ST, significando mão em faixa máxima, com um naipe sólido e pegadas em todos os naipes não falados. Imaginando que o parceiro tenha pega em ♥, 3ST parece um belo contrato. É provável que sua mão produza 9 vazas por si só, 7 ♣ e os ases de ♠ e ♦.

2/2006

Leilão 1♥→1♠, e você tem: ♠ A6 ♥ KQJ7654 ♦ AQJ ♣ 9. Marque 4♥. A mão tem 20 PT (17 em PCA e 3 pelo naipe longo de ♥). Como seu naipe de ♥ é 7º, 4♥ é a escolha de remarcação em faixa máxima. Sua mão é suficientemente forte para forçar a game e é provável que ♥ seja a melhor denominação.

Leilão 1♥→1♠, e você tem: ♠ A7 ♥ A10543 ♦ A ♣ AK876. Marque 3♣, mudança de naipe em salto. Com 21 PT (19 em PCA e 2 pelos naipes longos), esta mão é forte o suficiente para insistir em game. A melhor denominação, porém ainda é nebulosa. ♠, ♥, ♣ ou ST podem ser a melhor escolha, dependendo da distribuição do parceiro.

Comece mostrando sua distribuição e força com uma remarcação em salto de 3♣. O parceiro não pode passar esta voz, que é forçante. Esperamos que esteja bem posicionado para sugerir a melhor denominação para o contrato.

Respostas do abridor depois de 2♣

Você acabou de abrir em 2♣, artificial e forçante, prometendo 22 ou mais PT. Seu parceiro respondeu com 2♦, artificial e forçante, negando a posse de 8+ PT. Você, abridor de 2♣, pode agora utilizar sua remarcação para descrever melhor sua mão para seu parceiro: 2♣→2♦: já vimos o que o respondedor marca com mãos balanceadas:

2ST COM 22-24

3ST COM 28-30

4ST COM 31-32

Quando o abridor de 2♣ tem mão desbalanceada ele remarca em um naipe, utilizando-se das mesmas regras que já aprendemos para as aberturas de 1 em naipe:

REMARQUE SEU NAIPE MAIS LONGO DEPOIS DE ABRIR EM 2♣ COM MÃO DESBALANCEADA. COM 2 NAIPE 5^{OS} MARQUE O MAIS RICO ANTES. COM 2 NAIPE 4^{OS} MARQUE O QUE MANTIVER O LEILÃO MAIS BARATO.

Alguns exemplos de remarcação após abertura de 2♣:

2/2006

♠ AK4 ♥ KQ97 ♦ A97 ♣ AQJ. Com esta mão, após 2♣→2♦, marque 2NT, com 22-24 PCA. A mão tem 23 PCA, forte demais para abrir em 2ST (20-21) e fraca demais para abrir em 3ST (25-27). A faixa faltante entre as aberturas de 2ST e 3ST é mostrada abrindo em 2♣ e remarcando 2ST sobre a resposta do parceiro. A voz não é forçante, mas o parceiro teria que estar fraco demais para passar.

♠ AKQJ ♥ 7 ♦ KQJ76 ♣ AK6. Com esta mão marque 3♦ após 2♣→2♦, ainda que suas ♠ sejam bem mais fortes que seus ♦. Vai também ficar estranho que seu parceiro termine como carteador desta mão se o contrato permanecer em ♦.

A REMARCAÇÃO DE UM NAÍPE APÓS A ABERTURA DE 2♣ É FORÇANTE. O PARCEIRO TEM QUE MANTER O LEILÃO ABERTO, NÃO IMPORTANDO A FRAQUEZA DE SUA MÃO.

♠ AJ1087 ♥ A3 ♦ AKQ64 ♣. Após 2♣→2♦, marque 2♠, forçante, e o mais nobre dos naipes 5^{os}.

♠ 5 ♥ KQJ4 ♦ AKQJ ♣ AKQ2. Após 2♣→2♦ esta mão marca 2♥ forçante, o naipe 4º que deixa o leilão mais barato.

♠ KQ4 ♥ A10 ♦ AKQJ ♣ AKQJ. Com esta mão, e após 2♣→2♦, marque 3ST, 28-30 (a mão tem 29 PCA).

Respostas mínimas do respondedor

Seu parceiro abriu de 1 em naipe e você respondeu com novo naipe, prometendo pelo menos 6 PT e pelo menos 4 cartas no naipe falado. Seu parceiro falou um naipe novo e é sua vez de novo. E agora? 1♣→1♥→1♠. O assunto da remarcação do respondedor não é simples, porque há diversos caminhos que o leilão pode tomar até chegar neste ponto. Às vezes o abridor terá limitado a mão, outras ele não o terá feito. No leilão acima por exemplo, o abridor pode ou ter mão mínima (13-15) ou mão média (16-18).

Uma das vantagens do respondedor é que, em certas situações, **passo** é uma de suas opções. Quase todas as remarcações do respondedor (incluindo a do leilão acima) não são forçantes.

O RESPONDEDOR EM GERAL PODE PASSAR EM SUA 2ª VEZ DE FALAR, MAS DEVERIA MANTER O LEILÃO EM ABERTO SEMPRE QUE GAME FOR POSSÍVEL.

2/2006

Em outras palavras, o respondedor deve passar em sua 2ª vez de falar quando souber que game não é possível, e acreditar que a última denominação é razoável.

Assim como a remarcação do abridor, a do respondedor classifica sua mão em 3 faixas, mínima média e máxima. As faixas são, é claro, diferentes para o respondedor do que o são para o abridor.

AS 3 FAIXAS DO RESPONDEDOR SÃO: MÍNIMA, 6-9 PT, MÉDIA, 10-11 PT E MÁXIMA, 12 EM DIANTE. O RESPONDEDOR DEVE LIMITAR SUA RESPOSTA EM UMA DESTAS 3 FAIXAS

Há algumas conseqüências interessantes em classificar ambos o abridor e o respondedor em mínimo, médio e máximo:

SE O ABRIDOR MOSTROU MÍNIMO (13-15), O RESPONDEDOR PARARÁ EM PARCIAL SE MÍNIMO, CONVIDARÁ A GAME SE MÉDIO (10-11) E FORÇARÁ GAME SE MÁXIMO.

Deve ser simples entender isto. Suponha que a remarcação do abridor prometeu mão mínima (13-15 PT). Se o respondedor for também mínimo, com 6-9 PT, o máximo que ambas mãos podem alcançar é 24 PT, que não é suficiente para game. Sua missão então será de parar o leilão na melhor denominação e no menor nível possível.

Caso o respondedor tenha mão média (10-11), ele sabe que game é possível caso o parceiro esteja no topo de sua abertura de 13-15. Ele pode expressar este fato fazendo uma voz de convite.

Se o respondedor estiver em sua faixa máxima (12+ PT), ele **sabe** que a parceria está em game no momento que o parceiro abriu o leilão. Nesta caso deve forçar o leilão a game, para que o parceiro saiba também deste fato.

A seguir o que o respondedor sabe sobre as perspectivas de game da parceria quando o parceiro mostra mão média ou máxima:

Se o abridor mostrou mão média (16-18 PT), o respondedor ficará em parcial com resposta mínima, mas forçará a game com faixa média ou faixa máxima.

Se o abridor mostrou mão máxima (19-21 PT), sua remarcação já diz à parceria que a mão está em game mesmo que o respondedor esteja no mínimo.

2/2006

Se o respondedor tiver mão absolutamente mínima, saberá que game não deve ser possível frente a uma abertura média (16-18), convidará a game com mão de 7-8 PT e marcará ou forçará game com 9 PT. A remarcação face a abertura máxima é bem mais fácil. Na maioria dos casos o respondedor marcará o melhor game e o abridor passará.

As remarcações mais complicadas ocorrem quando a resposta e a remarcação do abridor foram feitas em naipes diferentes. A tarefa é difícil porque o respondedor ainda não sabe se o abridor está na faixa mínima ou média:

1♣→1♥→1♠→? Nosso 1º conjunto de exemplos de remarcação considerará esta seqüência mais difícil.

O respondedor tem 4 possibilidades de continuação neste caso:

1. passando a remarcação, que não é forçante: 1♣→1♥→1♠→passo.
2. remarcando ST ao nível: 1♣→1♥→1♠→1ST
3. remarcando seu naipe: 1♣→1♥→1♠→2♥, e
4. abonando um dos naipes do parceiro: 1♣→1♥→1♠→2♠.

A marcação a seguir é considerada como uma **preferência**, e não um abono: 1♣→1♥→1♠→2♣. Já veremos o porquê disto.

O leilão veio 1♣→1♥→1♠→ você tem: ♠ J42 ♥ A10987 ♦ 10765 ♣ 5. Passe, não remarque ♥. Sua mão é mínima, com 6 PT (5 PCA e 1 pelas ♥ longas). Não há game mesmo que o parceiro esteja máximo. Suas ♥ são fracas e você não tem pega de ♦ para marcar ST. Como você prefere ♠ a ♣, passe 1♠ e espere estar num parcial razoável.

Outra mão, mesmo leilão: ♠ 5 ♥ A10987 ♦ 10765 ♣ J42. Marque 2♣, **preferência**. A mão é a mesma com os naipes pretos invertidos. Desta vez você prefere o 1º naipe do parceiro. Faça-o sabedor disto preferindo ♣. Você não está marcando nenhuma força adicional porque falou de novo. Você só está dizendo a ele que prefere ♣ a ♠ e que sua mão é ruim para outra remarcação mínima qualquer.

Já com ♠ 102 ♥ KQJ108 ♦ 10643 ♣ J3 e o mesmo leilão anterior, você pode tranquilamente marcar suas ♥ de novo. Marque 2♥, dizendo ao parceiro que ou suas ♥ são mais longas (naipe 6º ou maior) ou são fortes, o que é o caso da mão. Esta na realidade é u'a mão problemática de ser marcada, sem abono quer em ♠ quer em ♣ e sem a pega em ♦ que a marcação de 1ST implicaria. Ainda bem que o naipe de ♥ é bom.

2/2006

Outra mão: ♠ 104 ♥ A105432 ♦ QJ10 ♣ 75. Desta vez o naipe de ♥ é longo suficiente para justificar a resposta de 2♥ sem problemas. Não remarque 1ST só por causa da pega de ouros. Comunique seu naipe 6º ao parceiro.

O RESPONDEDOR PODE SEMPRE MARCAR NAIPE 6º OU UM NAIPE 5º FORTE EM SUA SEGUNDA VEZ DE FALAR.

Com ♠ 1062 ♥ KJ87 ♦ A1076 ♣ 85 e após a mesma seqüência, 1ST é a melhor descrição da mão. A mão continua mínima, com seus 8 PCA, mas com pega do naipe não falado, ♦, que torna a resposta de 1ST quase ideal. Outras características são impossibilidade de abono adequado ao parceiro ou de remarcação do naipe próprio. O fato da mão ser balanceada é um bônus interessante.

Já esta mão, ♠ 5 ♥ K9764 ♦ QJ1087 ♣ 102, também vale a marcação de 1ST, embora preferiríssemos que ela fosse balanceada. O naipe de ♥ não é forte o suficiente para ser remarcado. A marcação do 4º naipe (no caso, ♦), indicaria outro tipo de mão para o parceiro, que veremos adiante. Ainda bem que as pegas de ♦ são boas.

A mão ♠ Q986 ♥ A1043 ♦ 6 ♣ 10953 vale abono ao parceiro. Marque 2♠. À primeira vista parece que você deveria passar 1♠, já que encontrou o fit, mas agora a mão reavalia para mais, já que a seca de ♦ vale 3 pontos adicionais. Dê a seu parceiro a chance de descrever mão média, caso em que você irá a game.

O ABONO DO SEGUNDO NAIPE DO ABRIDOR PROMETE PELO MENOS 4 CARTAS.

Finalmente, com ♠ 7 ♥ AK74 ♦ 8765 ♣ J865, prefira ♣, remarcando 2♣. Parece abono, mais do que preferência. Por que a seca de ♠ não adiciona 3 pontos de naipe curto à mão? A resposta é que os pontos em naipes curtos devem ser contados apenas em naipes não falados. Como ♠ é um dos naipes do parceiro, não constitui vantagem ter a seca nele. A mão continua valendo os mesmos 8 PT com os quais começou.

Exercícios de respostas mínimas do respondedor

Leilão 1♣→1♥→1♠. Você tem ♠ 5 ♥ J108762 ♦ A532 ♣ J5. Marque 2♥. É importante remarcar um naipe 6º. a mão tem a pega de ♦ que a marcação de 1ST prometeria, mas 2♥ é uma escolha mais sensata. A mão é desbalanceada e deve fazer ,mais vazas em ♥ do que em ST.

2/2006

Leilão $1\clubsuit \rightarrow 1\heartsuit \rightarrow 1\spadesuit$. Você tem \spadesuit 1054 \heartsuit K9765 \diamondsuit 863 \clubsuit K2. Passe. Seu naipe 5º de \heartsuit é fraco demais para remarcar, e você não tem pega de \diamondsuit , o naipe não falado. Você também não morre de amores pelos naipes do parceiro, mas um fit 4-3 é melhor que nada nesta altura do campeonato. Sua mão é mínima. Mantenha o leilão baixo.

Outra vez $1\clubsuit \rightarrow 1\heartsuit \rightarrow 1\spadesuit$, e você tem \spadesuit K92 \heartsuit Q9874 \diamondsuit K1095 \clubsuit 3. Marque 1ST. A mão está no máximo da marcação, com 9 PT. O abridor ainda pode ter mão média (16-18) caso em que pode haver game para sua dupla. Tente manter o leilão aberto. As \heartsuit são fracas demais para 2 \heartsuit e falta uma carta de \spadesuit para abonar o naipe. Seus \diamondsuit são fortes o suficiente para fazer de 1ST uma opção razoável, ainda que a mão seja desbalanceada.

Mesmo $1\clubsuit \rightarrow 1\heartsuit \rightarrow 1\spadesuit$, e sua mão é \spadesuit 92 \heartsuit K9765 \diamondsuit 863 \clubsuit K104. Marque 2 \clubsuit , preferência. Esta é uma resposta mínima, dada sem remarcação atraente, mas seria errado passar 1 \spadesuit . A mão tem clara preferência em \clubsuit sobre \spadesuit . O naipe de \heartsuit é fraco demais para remarcar e 1ST fica complicado pela ausência de pega de \diamondsuit . Tente 2 \clubsuit e torça.

Respostas médias do respondedor

Quando o respondedor tem mão média (10-11 PT), tem 4 formas de convidar a game:

1. abonando em salto o 1º naipe do parceiro: $1\clubsuit \rightarrow 1\heartsuit \rightarrow 1\spadesuit \rightarrow 3\clubsuit$, ou
2. abonando em salto o 2º naipe do parceiro: $1\clubsuit \rightarrow 1\heartsuit \rightarrow 1\spadesuit \rightarrow 3\spadesuit$, ou
3. saltando em seu próprio naipe, $1\clubsuit \rightarrow 1\heartsuit \rightarrow 1\spadesuit \rightarrow 3\heartsuit$, ou ainda
4. marcando 2ST: $1\clubsuit \rightarrow 1\heartsuit \rightarrow 1\spadesuit \rightarrow 2ST$.

Nenhuma das 4 respostas acima é forçante, mas todas são fortemente convidativas. O abridor pode sempre passar qualquer uma delas, mas deve também contemplar game com qualquer desculpa de força extra em sua mão.

AS RESPOSTAS MÉDIAS DO RESPONDEDOR MOSTRAM 10-11 PT EM SUA MÃO. O ABRIDOR DEVE PASSAR COM 13 PT, IR A GAME COM 15 E USAR SEU JULGAMENTO COM 14.

Abaixo alguns exemplos de respostas de mãos médias do respondedor:

O leilão veio $1\clubsuit \rightarrow 1\heartsuit \rightarrow 1\spadesuit$ e sua mão é: \spadesuit 6 \heartsuit AK84 \diamondsuit 7643 \clubsuit K1054. Marque 3 \clubsuit , abono em salto para o respondedor. Você claramente prefere \clubsuit a \spadesuit e sua mão é desbalanceada, com 10 PCA (veja, de novo, que não se adiciona

2/2006

pontos de naipes curtos nos casos destes serem naipes falados pelo parceiro). Melhor mesmo era ter 5 cartas em ♣, mas 4 é aceitável e, numa emergência total, até 3.

Mesmo leilão: 1♣→1♥→1♠. Você com ♠ J984 ♥ AK86 ♦ 5 ♣ 9872 agora marca 3♠. Sua mão tem 8 PCA mais 3 pontos em naipe curto (♦), reavaliando para 11 em suporte a ♠. A mão tem também abono de ♣, mas a prioridade deve ser sempre o naipe rico.

Ainda 1♣→1♥→1♠ e sua mão é: ♠ 84 ♥ AQ10982 ♦ K96 ♣ 42. Desta vez suas ♥ são fortes o suficiente para marcar 3♥, com seus 11 PT (9 em PCA e 2 para as ♥ longas). A mão é média e deve ser tratada como tal. A força e o comprimento do naipe de ♥ recomendam um salto no naipe.

Agora, com ♠ 84 ♥ J76543 ♦ AKQ ♣ 42 e 1♣→1♥→1♠ como início de seqüência, marque 2ST. Você tem o naipe de ♦ totalmente sob controle, e suas ♥ não são grande coisa, embora longas. Trate esta como u'a mão de 10 PCA e 10 PT e marque 2ST, convite.

SERIA ÓTIMO SE 2ST SEMPRE INDICASSE MÃO BALANCEADA, MAS FREQUENTEMENTE 2ST É A VOZ DE FUGA, FEITA COM MÃO INADEQUADA PARA AS DEMAIS MARCAÇÕES, PORTANTO NÃO SE DEVE ESPERAR PERFEIÇÃO TODA VEZ.

Ainda 1♣→1♥→1♠ e você tem: ♠ Q6 ♥ KJ74 ♦ AJ93 ♣ 1043. Marque 2ST, convite. A mão é perfeita para esta marcação, que mostra 10-11 PCA com pelo menos uma pega no naipe não falado, ♦. A natureza balanceada da mão torna 2ST ainda melhor.

1♣→1♥→1♠ de novo, e você tem: ♠ 8 ♥ K10764 ♦ AK1075 ♣ 52. Marque 2ST, mesmo com a mão desbalanceada. Seria muito bom poder marcar ♦ mostrando seu 2º naipe, mas esta não é uma das opções quando o respondedor tem mão média.

IDEALMENTE A REMARCAÇÃO DE 2ST COM MÃO MÉDIA MOSTRA 10-11 PCA COM MÃO BALANCEADA E PEGAS, MAS É COMUM A MARCAÇÃO DE 2ST SER FEITA COMO ESCAPE, COM MÃO DESBALANCEADA.

Ainda 1♣→1♥→1♠, e você tem: ♠ A4 ♥ J9875 ♦ 865 ♣ KQ10. Com seus 10 PCA e sem alternativa razoável, marque 3♣, preferência em salto. Esta é a mão que mencionamos anteriormente, em que é aceitável abonar em salto o naipe pobre de abertura com abono apenas 3º. Entenda, porém, que este tipo de marcação só é feita em absoluta última hipótese.

2/2006

A mão não tem a 4ª ♠ necessária para abono em salto ao parceiro, não tem um naipe de ♥ consistente ou longo, que então poderia ser remarcado em salto, e não tem pega no naipe não falado (♦). Não gostamos de 3♣ tampouco, mas não existe alternativa melhor.

Mesmo início, 1♣→1♥→1♠. Com ♠ KQ10 ♥ J9874 ♦ 865 ♣ A4. E agora? Marque 3♠, abono em salto. Também não é ideal, mas é o menos ruim em sua mão. Suas ♥ não podem ser remarcadas, seus ♣ são ruins (doubleton), e você não tem pega de ♦, embora tenha 10 PCA na mão. Minta um pouquinho, mas pelo menos as ♠ são boas.

Exercícios de respostas médias do respondedor

Leilão 1♣→1♥→1♠, e sua mão é ♠ 863 ♥ K765 ♦ AQ10 ♣ Q54. Marque 2ST, sugerindo mão balanceada e 10-11 PCA. Seu naipe de ♦ muito forte faz de 2ST a voz perfeita para esta mão. O parceiro não passará seu convite a não ser que tenha mínimo total.

Ainda 1♣→1♥→1♠. Sua mão: ♠ 107 ♥ AJ10985 ♦ A1072 ♣ 9. Marque 3♥, sugerindo mão de convite e naipe 6º e bom de ♥. A mão tem 11 PT (9 PCA e 2 pontos pelas ♥ longas). É forte demais para a remarcação de 2♥, que sugeriria 6 a 9 PT.

De novo 1♣→1♥→1♠, e você tem: ♠ A1095 ♥ A984 ♦ 3 ♣ 9875. abone o parceiro em salto, para 3♠. Sua mão reavalia para 11 PT com a seca de ♦, e o parceiro não precisa de muito mais que o mínimo para ir a game. Você poderia ter marcado 3♣ também, mas não só suas ♠ são mais fortes, como também devemos sempre dar preferência a naipe rico.

Mais um 1♣→1♥→1♠. Sua vez, com: ♠ 65 ♥ AQ873 ♦ 62 ♣ K1074. Remarque 3♣, abono em salto. Sua mão reavalia para 10 PT em ♣ (contando o doubleton de ♦, mas **não** o de ♠, que foi marcado pelo parceiro. a característica importante desta mão, que ainda não foi mostrada, é o bom apoio a ♣. Mostre-o, assim como seus 10 PT, abonando o 1º naipe do parceiro em salto.

Respostas máximas do respondedor

Quando o respondedor tem mão na faixa máxima, pode dizer isto ao parceiro de 4 formas distintas:

2/2006

1. abonando um dos naipes do parceiro a game: $1\clubsuit \rightarrow 1\heartsuit \rightarrow 1\spadesuit \rightarrow 4\spadesuit$.
2. remarcando seu próprio naipe em game: $1\clubsuit \rightarrow 1\heartsuit \rightarrow 1\spadesuit \rightarrow 4\heartsuit$.
3. marcando 3ST: $1\clubsuit \rightarrow 1\heartsuit \rightarrow 1\spadesuit \rightarrow 3ST$.
4. marcando um naipe novo: $1\clubsuit \rightarrow 1\heartsuit \rightarrow 1\spadesuit \rightarrow 2\diamondsuit$.

As 1^{as} 3 marcações já ocorrem em nível de game. Ao marcar de qualquer uma destas formas, o respondedor já cumpre sua obrigação de dizer que existe game na mão. A 4^a marcação, porém, $2\diamondsuit$, não é em nível de game, mas diz a mesma coisa. Cada vez que o respondedor marcar o 4º naipe ele cria uma situação de forçar game. Ele pode usar esta marcação para explorar com calma game ou slam na mão, e veremos como mais adiante. Antes vamos ver as marcações mais imediatas, as 3 1^{as}.

$1\clubsuit \rightarrow 1\heartsuit \rightarrow 1\spadesuit$ e sua mão é: \spadesuit AQ87 \heartsuit A874 \diamondsuit 85 \clubsuit Q72. Com 12 PCA é fácil para o respondedor visualizar game na mão desde a abertura do parceiro. assim que encontrou o fit e sabe que o parceiro não está na faixa máxima, ele pode (deve) marcar o game imediatamente.

De novo $1\clubsuit \rightarrow 1\heartsuit \rightarrow 1\spadesuit$ e sua mão é \spadesuit K1087 \heartsuit AK987 \diamondsuit 2 \clubsuit 643. A mão vale 13 PT (10 PCA mais 3 pontos pela seca de \diamondsuit). Marque $4\spadesuit$ de novo. A mão estava na faixa média de resposta enquanto o parceiro não falou \spadesuit . Ao localizar o fit 8º, a mão reavaliou para a faixa máxima. Conte as boas novas para o parceiro.

Quando o respondedor marca game em naipe falado pelo parceiro, está mostrando mão máxima que pode ou não ser balanceada. É necessário haver 4 cartas, resultando em fit 8º.

O leilão: $1\heartsuit \rightarrow 2\clubsuit \rightarrow 2\diamondsuit$. Sua mão: \spadesuit 64 \heartsuit K103 \diamondsuit A43 \clubsuit KQ1052. Marque $4\heartsuit$. Quando o naipe do abridor for rico, o respondedor pode perfeitamente abonar com 3 cartas. Como nosso sistema é naipe rico 5º, o abono de 3 cartas é adequado para o fit 8º.

De novo $1\heartsuit \rightarrow 2\clubsuit \rightarrow 2\diamondsuit$, e sua mão é \spadesuit Q98 \heartsuit AQ65 \diamondsuit 5 \clubsuit K9765. Marque $4\heartsuit$ de novo. Desta vez a mão é desbalanceada, com abono 4º. você está perguntando porque marcar $2\clubsuit$? Afinal, sabíamos desde o início que o contrato final seria de $4\heartsuit$, não? Porque ficar enrolando com esse $2\clubsuit$?

Não tínhamos escolha. Lembre-se que $1\heartsuit \rightarrow 4\heartsuit$ é barragem, e um tipo de mão completamente diferente do que temos nestas duas seqüências. Começamos com uma voz forçante para depois abonar o parceiro a game para descrever abono **construtivo**, não **destrutivo**, que é o caso da barragem. Chamamos a este tipo de marcação **abono retardado**.

2/2006

O RESPONDEDOR USA ABONO RETARDADO (MARCAÇÃO DE OUTRO NAIPE PARA DEPOIS ABONAR A GAME) PARA DESCREVER MÃOS DE PELO MENOS 3 CARTAS PARA O RICO DO PARCEIRO E PELO MENOS 12 PT.

As coisas são um pouco diferentes se o parceiro remarca o rico no qual abriu:

1♥→1♠→2♥. Agora, com ♠ AKJ4 ♥ K8 ♦ 732 ♣ Q985, você marca 4♥ da mesma forma, com doubleton no naipe do parceiro. quando ele marcou 2♥ prometeu naipe pelo menos 6º, de modo que o fit 8º está encontrado, e você tem faixa máxima de respondedor (12+ PT) que a voz demanda. Você não planejava originalmente abonar ♥ nesta mão, mas isto foi antes do parceiro dizer que seu naipe era 6º.

QUANDO O ABRIDOR MARCA UM NAIPE 2 VEZES ELE QUASE SEMPRE PROMETE NAIPE 6º OU MAIOR. NESTES CASOS, É BOA IDÉIA MODIFICAR PLANOS ORIGINAIS E ABONAR O PARCEIRO COM DOUBLETON.

Leilão: 1♣→1♥→1♠ e você tem ♠ A6 ♥ AQJ10932 ♦ 765 ♣ 7. Com 14 PT (11 PCA e 3 pelo naipe de ♥), sua mão vale game oposta à abertura do parceiro. marque 4♥, já que seu naipe 7º agüenta jogar até com chicana do outro lado.

O leilão vem 1♣→1♦→1♠ e sua mão é ♠ - ♥ K7 ♦ KQJ108643 ♣ Q72. Marque 5♦, com seu naipe 8º e autônomo de ♦ e 15 PT na mão (11 em PCA mais 4 pelos ♦ longos). Essa voz é rara, pois já aprendemos que preferimos marcar game em ST com naipe pobre na mão, mas a falta do A de ♦ e a chicana de ♠ justificam a voz.

A REMARCAÇÃO DE GAME DO RESPONDEDOR EM SEU PRÓPRIO NAIPE PODE SER FEITA COM NAIPE 6º FORTE, MAS É PREFERÍVEL 7 CARTAS. EM NAIPE POBRE SÃO NECESSÁRIOS PELO MENOS NAIPE 7º E DISTRIBUIÇÃO EXTREMAMENTE DESBALANCEADA PARA JUSTIFICAR O SALTO A GAME.

Sobre 1♣→1♥→1♠, e com esta mão: ♠ 843 ♥ AQ107 ♦ AQJ ♣ 732, marque 3ST. Seus 13 PCA face à abertura do parceiro fazem dessa mão séria candidata a game. As pegadas de ♦ (o naipe não falado) são de primeira linha, portanto o game em ST deve ser marcado, não só devido aos ♦, mas também devido ao tipo de mão, balanceada.

De novo 1♣→1♥→1♠, e você tem: ♠ 8 ♥ AQ1087 ♦ 7643 ♣ AQJ. Marque 2♦, 4º naipe. A marcação do 4º naipe pelo respondedor cria situação forçante a game. A mão é forte o suficiente para ir a game, mas não se sabe ainda em que. O nível de 2♦ é baixo o suficiente para que os parceiros, forçados a game, possam dialogar mais facilmente.

2/2006

O RESPONDEDOR PODE USAR O 4º NAIPE COMO UM MEIO DE PEDIR MAIS INFORMAÇÕES AO PARCEIRO E AO MESMO TEMPO FICAR DESPREOCUPADO COM A POSSIBILIDADE DO PARCEIRO PASSAR ANTES DE GAME. A INFORMAÇÃO TROCADA PERMITIRÁ À PARCERIA DESCOBRIR O GAME ADEQUADO PARA A MÃO.

Veja como fica mais fácil o diálogo, agora que a mão está forçada a game. A parceria continuará trocando informações até que um dos parceiros possa definir o game a ser marcado.

Mão do respondedor:			
♠ 8	♥ AQ1087	♦ 7643	♣ AQJ

1♣→1♥→1♠→2♦→?

1. O abridor pode marcar 2♥, com naipe 3º. nesse caso, o respondedor marcará o game em ♥.
2. O abridor pode marcar 2ST, mostrando pega de ♦, caso em que o respondedor marcará 3ST.
3. se o respondedor marcar outra coisa qualquer, negando 3 cartas de ♥ ou pega de ♦, poderemos decidir entre marcar 4♥ no fit 7º, 5♣ ou 3ST sem pega de ♦ mesmo.

Jogar 3ST sem pega em naipe não marcado pode ser menos bobo que se possa pensar. O parceiro poderia ter 3 cartas pequenas de ♦. Ainda não teríamos pega de ♦, mas se os ♦ que estão fora estiverem 3-3 ou 4-2 cederemos no máximo 4 vazas no naipe. Se tivermos 9 vazas, essas 4 vazas são o limite do que os adversários farão. Tentamos sempre ter pega no naipe não falado, mas às vezes 3ST é a melhor das piores hipóteses.

De novo, 1♣→1♥→1♠, e sua mão é: ♠ 82 ♥ AQ1076 ♦ 763 ♣ AQJ.
Novamente 2♦ é a melhor voz. O respondedor pode muito bem marcar o 4º naipe sem tê-lo. O propósito principal desta voz é sugerir exploração para o melhor contrato, não sugerir ♦ como trunfo necessariamente.

Na realidade, ao marcar o 4º naipe, o respondedor estará marcando uma voz completamente artificial. Em outras palavras, ele não estará sugerindo comprimento neste novo naipe. Há dois tipos básicos de mão em que o respondedor marcará o 4º naipe. Um deles já vimos acima, no qual o respondedor tem dúvidas quanto ao contrato final mas que informar ao parceiro que existe game na mão. O outro tipo de mão é com no exemplo abaixo:

2/2006

1♣→1♥→1♠ e sua mão é: ♠ KQ64 ♥ AKJ43 ♦ 8 ♣ J54. Nesta mão, a voz continua sendo 2♦! Não importa a seca de ♦ nem o fit de ♠ ainda. O respondedor só quer forçar game. Mas como pode ter slam na mão, o respondedor não quer operar sob o stress de o parceiro poder passar pelo menos antes de game.

Na mão acima, o respondedor tem 17 PT no momento que o parceiro marca suas ♠. (14 PCA mais 3 pela seca de ♦). Se o abridor estiver na faixa média, 16-8 (ainda possível pela sua seqüência), a mão somará pelo menos os 33 PT necessários para petit. O respondedor precisa agora da informação do parceiro se sua mão é mínima ou média para poder definir o contrato final, que será ou 4 ou 6♠.

QUANDO O RESPONDEDOR MARCA GAME ESTÁ FAZENDO UM SIGN OFF. O ABRIDOR DEVE PASSAR – O RESPONDEDOR ESTÁ MELHOR POSICIONADO PARA JULGAR NÍVEL E DENOMINAÇÃO.

Na seqüência então 1♣→1♥→1♠→4♠, o respondedor na realidade está dizendo que sua mão está entre 12-14 PT. Com menos ele convidaria em vez de marcar game, e com mais, marcaria o 4º naipe e abonaria depois para explorar melhor a possibilidade de slam.

Portanto, as duas seqüências abaixo dizem que game é garantido:

1♣→1♥→1♠→4♠ e 1♣→1♥→1♠→2♦→2ST→3♠. A diferença entre as duas é que a da direita (passando pelo 4º naipe) é **mais forte**. Diz ao abridor que, com faixa média, a possibilidade de slam é real e deve ser investigada.

A MARCAÇÃO DE GAME DIRETO DO RESPONDEDOR É UM SIGN OFF SUGERINDO 12-14 PT. O ABRIDOR DEVE SEMPRE PASSAR, CONFIANDO NO JULGAMENTO DO PARCEIRO.

A MARCAÇÃO DO 4º NAIPE É OU MÃO FORTE DEMAIS PARA IR A GAME DE UMA VEZ OU MÃO EM QUE O RESPONDEDOR AVISA QUE TEM GAME MAS AINDA NÃO SABE QUAL.

Leilão 1♣→1♥→2♣, e sua mão é: ♠ KQ5 ♥ AJ1098 ♦ 764 ♣ A3. Marque 2♠, que é também forçante, sendo **mudança de naipe do respondedor**. Você tem 15 PT (14 PCA e um de naipe longo), o suficiente para forçar a game, mas 4♥, 3ST e 5♣ são ainda todos games possíveis, de modo que você precisa de esclarecimentos do parceiro. escolha ♠, que é naipe mais forte em sua mão do que ♦ (que seria também forçante).

2/2006

Se o parceiro mostrar abono retardado (naipe 3º) em ♥, você marcará 4♥. Caso ele marque ST, estará sugerindo pega em ♦, de modo que 3ST parecerá correto, e se ele marcar outra coisa qualquer você deverá decidir sobre 3ST sem pega, 4♥ no provável fit 7º ou 5♣ com abono de Ax apenas.

QUANDO O RESPONDEDOR MUDAR DE NAIPE E TIVER ESCOLHA ENTRE 2 NAIPEs, DEVE SELECIONAR SEU NAIPE MAIS FORTE. UMA DAS PRIORIDADES DO ABRIDOR SERÁ ENTÃO DE AVISAR SOBRE POSSÍVEL PEGA NO NAIPE FRACO (NÃO FALADO) DO RESPONDEDOR.

Lembre-se que a mão acima abandonará qualquer ambição de slam logo que o parceiro remarque 2♣ (naipe provavelmente 6º, de 13-15 PT). Este não seria o caso se o abridor marcasse naipe novo (que poderia indicar mão na faixa média). Neste caso, a possibilidade de slam ainda deve ser considerada pelo respondedor, pois o parceiro pode ter 18 PT na mão.

Há uma voz que o abridor pode marcar que muda tudo para o respondedor:

1♣→1♥→1ST, e você tem: ♠ 2 ♥ K10876 ♦ K9876 ♣ 63. Como a resposta de 2♦ agora seria forçante, o respondedor fica sem voz nesta mão. O que fazer?

BOA NOVA! QUANDO A RESPOSTA DO ABRIDOR FOR **1ST** A MARCAÇÃO DE NAIPE DE HIERARQUIA INFERIOR AO PRIMEIRO **NÃO É** FORÇANTE, APENAS SUGERINDO MÃO DESBALANCEADA E MÍNIMA, INADEQUADA PARA JOGAR EM ST.

Portanto, podemos marcar 2♦ nesta mão. Nessa situação o novo naipe do respondedor não é forçante. A voz de 2♦ apenas diz que a mão não é boa para ST, por ser desbalanceada. O abridor deve ou passar, ou marcar ♥, dependendo qual dos naipes prefira.

Bom, não é? Só que aí surge o seguinte, como marcar a mão abaixo:

1♣→1♠→1ST e sua mão é: ♠ AQ975 ♥ AQ76 ♦ 1054 ♣ 8. nesta mão, com 12 PCA mais um pela 5ª ♠, sabemos que há game frente à abertura mínima mostrada pelo parceiro. A grande questão é que game marcar. Caso o parceiro tenha 3 cartas de ♠ ou 4 de ♥, há fit 8º com o qual jogar game em naipe rico. Caso o parceiro esteja curto nos ricos, estará longo nos pobres e 3ST deve ser uma aposta razoável.

Seria bom poder forçar o leilão com 2♥, mas a voz, como vimos acima, após 1ST, não é forçante. Alguma idéia?

2/2006

Isso, marque 3♥!. A mudança de naipe em salto, que é forçante após a abertura de 1ST do parceiro, funciona no caso da remarcação de 1ST pelo parceiro da mesma forma. Se o parceiro tiver naipe 4º de ♥ ele marcará 4♥. Se tiver abono 3º de ♠, marcará 3♠, que você levará a 4. se não tiver nada disso, marcará 3ST, que você passará. Bom plano, você achou um fit 8º se ele existir!

MUDANÇA DE NAIPE EM SALTO APÓS REMARCAÇÃO DE 1ST É FORÇANTE A GAME. O ABRIDOR DEVE ABONAR UM DOS DOIS NAIPE MARCADOS OU MARCAR 3ST.

Exercícios de respostas máximas do respondedor

Mais um 1♣→1♥→1♠. Sua vez, com: ♠ Q65 ♥ K1063 ♦ AQ10 ♣ Q32. Remarque 3ST, mostrando mão balanceada com pega no naipe não falado (♦) e 13 PCA.♣, garantindo game ainda que o parceiro tenha mão mínima e longe de slam ainda que ele tenha 18 PT.

De novo, 1♣→1♥→1♠, e você tem: ♠ 9 ♥ AQJ8762 ♦ A98 ♣ 103. Hora de remarcar 4♥, em seu bom naipe 7º. Sua mão, com 11 PCA e 3 em naipe longo vale 14 PT, o suficiente para game, mas não para slam.

Outra vez 1♣→1♥→1♠. Sua mão: ♠ A1087 ♥ A984 ♦ 3 ♣ K843. Marque 4♠, sign off. Sua mão reavalia para 14 PT (11 em PCA e 3 pela seca de ♦), o suficiente para game em ♠, mas não para slam.

Outro 1♣→1♥→1♠. Agora você tem: ♠ Q6 ♥ K10765 ♦ J54 ♣ AK3. Com 14 PT, mas sem certeza de qual deve ser o contrato final marque 2♦, 4º naipe. Isto forçará a dupla a game, tirando a pressão de procurar formas do parceiro não passar, e permitirá pesquisa da melhor denominação em nível baixo.

Leilão de slam

Aprendemos que 33 pontos combinados nas duas mãos são suficientes para marcar petit e que 37 são suficientes para marcar um grand. Infelizmente esses números mágicos nem sempre funcionam. Veja no exemplo abaixo:

♠ KQJ105 ♥ K87 ♦ 6 ♣ AQ87, e
♠ 7 ♥ AQJ1043 ♦ KQ7 ♣ KJ10. O leilão corre:



FEDERAÇÃO PAULISTA DE BRIDGE

curso de bridge para não bridgistas

2/2006

1♥→1♠→3♥→? A voz de Sul definiu 16-18 PT e naipe 6º de ♥. Norte tem 18 PT em ♥. Tem slam na mão?

Pelos pontos tem, sim. Norte, com 18 PT em suporte a ♥ espera que haja slam ainda que o abridor esteja no mínimo de sua mão média (16-18). Algo muito errado pode acontecer, porém, se Norte marcar 6♥.

ESTÃO FALTANDO OS ASES DE ♦ E ♠. OS ATACANTES PODEM FAZER AS 2 1^{AS} VAZAS!

A contagem de pontos pode então nos por em slam com 2 ases na rua. Os adversários podem então fazer as 2 1^{as} vazas, ainda que a parceria tenha 12 ou 13 vazas combinadas. Má sorte, ou há algo que possamos fazer?

BOAS NOVAS! HÁ SIM ALGO A FAZER! A CONVENÇÃO **BLACKWOOD**, UMA DAS MAIS FAMOSAS EM BRIDGE, PODE SER UTILIZADA PARA PREVENIR QUE MARQUEMOS SLAM FALTANDO 2 ASES!

Aqui está como Blackwood funciona:

NA MAIOR PARTE DAS SEQUÊNCIAS, 4ST POR QUALQUER JOGADOR DA PARCERIA É UMA VOZ ARTIFICIAL E FORÇANTE QUE PERGUNTA AO PARCEIRO QUANTOS ASES ELE TEM.

Quando o parceiro pergunta os ases com 4ST, há quatro respostas possíveis:

5♣ DIZ: “TENHO 0 OU 4 ASES”

5♦ DIZ: “TENHO 1 ÁS”

5♥ DIZ: “TENHO 2 ASES”

5♠ DIZ: “TENHO 3 ASES”.

A RESPOSTA DE 5♣ É MENOS AMBÍGUA DO QUE PARECE. O PARCEIRO QUE PERGUNTOU SABE, PELO LEILÃO ANTERIOR, SE O PARCEIRO TEM 0 OU 4 ASES.

Voltemos às 2 mãos em que acabamos de marcar 6♥ com 2 ases fora e ver como ficaria o leilão usando Blackwood:

♠ KQJ105 ♥ K87 ♦ 6 ♣ AQ87, e

♠ 7 ♥ AQJ1043 ♦ KQ7 ♣ KJ10. O leilão corre:

curso de bridge para não bridgistas

2/2006

1♥→1♠→3♥→... neste ponto Norte sabe que há pontos suficientes para slam. Tudo o que lhe resta é saber se não há dois ases na rua, o que estragaria a brincadeira. 1♥→1♠→3♥→4ST→5♦→5♥→passo. Norte, ao perguntar ases, fica sabendo que faltam dois, e para antes de ir a slam.

Tentemos estas duas mãos agora:

♠ KQJ105 ♥ K87 ♦ 6 ♣ AQ87, e

♠ 7 ♥ AQJ1043 ♦ A87 ♣ KJ10. As mãos são quase as mesmas, com a diferença que agora Sul tem o A de ♦, em vez do KQ. O leilão corre:

1♥→1♠→3♥→4ST→5♥→6♥. Agora Norte sabe que Sul tem 2 ases (5♥) e que portanto não há duas **perdedoras rápidas** na mão. Ele marca o slam.

Nesta mão a seguir trocamos agora o KJ de ♣ de Sul pelo A de ♠.

♠ KQJ105 ♥ K87 ♦ 6 ♣ AQ87, e

♠ A ♥ AQJ1043 ♦ A87 ♣ 954. O leilão corre:

1♥→1♠→3♥→4ST→5♠→7ST

Agora Norte conta 13 vazas na mão: 5 ♠, 6 ♥, o ás de ♦ e o ás de ♣. Ele marca o grand em ST. A marcação de Norte tem mais a ver com contagem de vazas do que com contagem de pontos. Sua expectativa de ganhar as 1^{as} 13 vazas sem cortes é um bom motivo para marcar 7ST!

Entenda o motivo de a convenção Blackwood garantir um bom contrato com a mão abaixo.

♠ KQJ105 ♥ K87 ♦ 6 ♣ AQ87

1♥→1♠→3♥→4ST→5♦→5♥→passo

QUANDO O PARCEIRO MARCOU 5♦ MOSTRANDO 1 ÁS E VOCÊ MARCOU 5♥, SIGN OFF, O PARCEIRO PASSOU PORQUE SABE QUE VOCÊ ESTÁ LHE DIZENDO QUE FALTAM 2 ASES NA MÃO.

QUANDO O PARCEIRO MARCOU 5♥ MOSTRANDO 2 ASES E VOCÊ DEU O SIGN OFF DE 6♥, O PARCEIRO SABE QUE FALTA 1 ÁS NA MÃO.

2/2006

QUANDO O PARCEIRO MARCOU 5♠ MOSTRANDO 3 ASES E VOCÊ DEU O SIGN OFF DE 7ST ELE PASSOU PORQUE NÃO HÁ MAIS O QUE MARCAR NA ESCALA DE LEILÃO.

O que teria acontecido se o parceiro tivesse marcado 5♣? Ele não poderia ter os 4 ases, pois você tem um deles. Estaria dizendo então que não teria nenhum ás, de modo que 5♥ teria sido derrotado.

CONSIDERE ACHAR OUTRO PARCEIRO (BRINCADEIRINHA). DADA A SUA MÃO E O LEILÃO DO PARCEIRO, A HIPÓTESE DE ELE NÃO TER NENHUM ÁS É QUASE NULA. ELE ERROU EM ALGUM PONTO DO LEILÃO, OU AO MARCAR 3♥ OU AO MARCAR 5♣.

Há mais coisas boas sobre a convenção Blackwood:

QUANDO O MARCADOR DE 4ST SEGUIR O LEILÃO COM 5ST DEPOIS DA RESPOSTA DO PARCEIRO, ELE ESTARÁ PEDINDO OS REIS E MOSTRANDO INTERESSE EM MARCAR 7.

Há também 4 formas de se marcar reis na convenção Blackwood:

6♣ DIZ: “TENHO 0 OU 4 REIS”

6♦ DIZ: “TENHO 1 REI”

6♥ DIZ: “TENHO 2 REIS”

6♠ DIZ: “TENHO 3 REIS”.

Não exploraremos muito a pedida de reis, mas aqui vão algumas dicas:

5ST só pede reis se for marcado após 4ST, pedida de ases. Se você alguma vez marcar 5ST diretamente, **não** será pedida de reis.

A marcação de 5ST *garante* a posse dos 4 ases. O marcador de 4ST deve dar sign off em slam se faltar um ás. 5ST implica em interesse em grand slam (portanto, posse dos 4 ases).

Mesmo quando os pontos forem suficientes para slam, há duas formas em que os adversários podem fazer as 2 primeiras vazas. Já vimos a 1ª delas e o que se pode fazer a respeito:

1. os adversários podem ter 2 ases – usamos Blackwood para impedir isto
2. os adversários podem fazer 2 vazas com o A e o K de um naipe antes que peguemos a mão.

Blackwood não impede que se marque 6♠ sem o A e o K de ♥ nesta mão:



FEDERAÇÃO PAULISTA DE BRIDGE

curso de bridge para não bridgistas

2/2006

♠ AQ104 ♥ J98 ♦ AQJ108 ♣ 7

♠ KJ9876 ♥ 53 ♦ K2 ♣ AK2

Leilão: 1♦→1♠→3♠→4ST→5♥→6♠. Sul sabe que há PT suficientes para slam, e usa Blackwood para saber se há 2 ases para fora. Norte promete 2 ases com sua voz de 5♥, e Sul faz sign off em 6♠, sabendo que só falta 1 ás à parceira.

HÁ PT E ASES SUFICIENTES PARA SLAM, MAS NÃO CONSEGUIREMOS IMPEDIR QUE OS ADVERSÁRIOS FAÇAM AS DUAS PRIMEIRAS VAZAS COM AK DE ♥.

SE A PARCERIA FOR JOGAR SLAM COM UM ÁS A MENOS, É BOM QUE UM DOS JOGADORES TENHA OU O K OU SECA DO NAIPE EM QUE O ÁS ESTÁ FALTANDO!

Foi errado usar Blackwood na mão acima com 2 ♥ brancas. Blackwood não funciona muito bem a não ser que se tenha pega para a 2ª volta de todos os naipes. Sul não sabia se a dupla podia segurar a 2ª volta de ♥, portanto não deveria ter usado Blackwood.

Nestas duas mãos, o leilão não deveria ter sido 1♦→1♠→3♠→4ST→5♥→6♠ como foi. A voz de 4ST de Sul é ruim. Em vez dela, melhor marcar 4♣ sobre 3♠:

♠ AQ104	♥ J98	♦ AQJ108	♣ 7
♠ KJ9876	♥ 53	♦ K2	♣ AK2

1♦→1♠→3♠→4♣. ESTA VOZ É CHAMADA DE “CUE BID”, ALGO COMO “LANCE-DICA” EM PORTUGUÊS. A MENSAGEM DE UM CUE BID É: “TENHO INTERESSE EM SLAM, E CONTROLO O NAIPE QUE ACABEI DE MARCAR. O QUE VOCÊ CONTROLA?”

Norte tem 3 perdedoras em ♥, portanto não deve usar Blackwood também. O que ele pode fazer é assinalar seu ás de ♦, marcando cue bid no naipe: 1♦→1♠→3♠→4♣→4♦. A bola volta para Sul, cujo problema em ♥ ainda não foi resolvido. Ele então dá sign off em 4♠. Norte passa, porque também tem problemas de falta de controle em ♥. O uso de cue bids manteve a parceria fora de um slam tentador, mas inexistente!

Na mão anterior conseguimos não marcar um slam perdedor usando cue bids para identificar falta de controle em ♥. Neste próximo exemplo, NS usam cue bids e Blackwood para marcar um excelente slam:



FEDERAÇÃO PAULISTA DE BRIDGE

curso de bridge para não bridgistas

2/2006

♠ AQ8 ♥ 64 ♦ 654 ♣ AQJ87

♠ 75 ♥ AKQJ983 ♦ KQ ♣ K6

Leilão: 1♥→2♣→4♥→? A remarcação em 4♥ de Sul mostra um naipe fechado de ♥ e faixa máxima (19-20 PT). Norte sabe que há PT suficientes para slam, mas com 3 perdedoras de ♦ não deve marcar Blackwood. Ele então dá um cue bid:

1♥→2♣→4♥→4♠→? Com a marcação de 4♠, Norte conta a Sul de seu ás de ♠, de seu interesse em slam e da dificuldade em marcar 4ST. Claramente ele não está sugerindo ♠ como trunfos, já que Sul disse a ele que seu naipe de ♥ joga até em frente a uma chicana! Sul adora a voz de Norte, já que ♠ era justamente seu problema na mão. Ele agora marca 4ST, Blackwood, para verificar ases:

1♥→2♣→4♥→4♠→4ST→5♥→6♥. A resposta de Norte mostra a Sul 2 ases, sendo um deles de ♠, conforme o cue bid já tinha dito. Sul então sabe que não há mais problemas de controle na mão e marca 6♥.

Há muito a aprender com o uso de cue bids e 4ST na marcação de slams. Nós não entraremos muito nestes detalhes neste curso, mas abaixo vão algumas dicas de como melhor utilizar-se destas técnicas. Já vimos duas delas:

BLACKWOOD SÓ DEVERIA SER UTILIZADO QUANDO O MARCADOR DE 4ST ESTIVER CONFIANTE DE QUE TODOS OS NAIPE ESTÃO CONTROLADOS PELO MENOS NA SEGUNDA VOLTA. UM CONTROLE É UM ÁS, UM REI, UMA SECA OU UMA CHICANA.

QUANDO VOCÊ ESTIVER INTERESSADO EM SLAM, MAS NÃO PODE UTILIZAR BLACKWOOD, USE CUE BIDS. UM CUE BID É A MARCAÇÃO DE UM NAIPE LATERAL DEPOIS QUE O NAIPE DE TRUNFOS JÁ FOI DECIDIDO.

UM CUE BID PROMETE CONTROLE NO NAIPE MARCADO. NA MAIORIA DOS CASOS, O PRIMEIRO CUE BID MARCADO MOSTRA CONTROLE DE 1ª VOLTA NO NAIPE (CHICANA OU ÁS).

HÁ CASOS EM QUE É RAZOÁVEL MARCAR CUE BIDS DE 2ª VOLTA. PARTICULARMENTE, O REI DE UM NAIPE QUE O PARCEIRO MARCOU (MAS NÃO UMA SECA).

NÃO USE BLACKWOOD SE SUA MÃO TIVER UMA CHICANA. COM CHICANA, NORMALMENTE NÃO ADIANTA SABER **QUANTOS** ASES O PARCEIRO TEM, VOCÊ PRECISA SABER **QUAIS** ASES ELE TEM.



FEDERAÇÃO PAULISTA DE BRIDGE

curso de bridge para não bridgistas

2/2006

LEMBRE-SE QUE A VOZ DE PERGUNTA DE REIS EM 5NT SÓ DEVE SER USADA DEPOIS DE PERGUNTAR ASES. ALÉM DISSO, 5ST É TENTATIVA PARA GRAND – A PARCERIA **TEM OS 4 ASES!**

IMPORTANTE: O JOGADOR QUE MARCOU 4ST DEFINE O CONTRATO FINAL – O RESPONDEDOR NÃO DEVERIA NUNCA AGIR SOBRE SUA DECISÃO, QUE É FINAL!

Já vimos uma voz de 4ST que **não** é Blackwood:

1ST→4ST. O respondedor neste caso não está pedindo ases, só está marcando mão balanceada de 16/17 PCA e pedindo ao parceiro que marque 6ST com máximo, passe com mínimo, e use seu julgamento com 16 PCA.

A marcação **quantitativa** de 4ST sobre 1ST é útil demais para que se desista dela, até mesmo para uma super convenção como Blackwood. Felizmente, a convenção Gerber pode ser usada:

A CONVENÇÃO GERBER É A MARCAÇÃO DE 4♣ LOGO APÓS O PARCEIRO TER MARCADO ST. FUNCIONA EXATAMENTE COMO BLACKWOOD.

Há também 4 respostas possíveis ao 4♣ Gerber:

1ST→4♣:

4♦ DIZ: “TENHO 0 OU OS 4 ASES”

4♥ DIZ: “TENHO 1 ÁS”

4♠ DIZ: “TENHO 2 ASES”

4ST DIZ: “TENHO 3 ASES”

Outra semelhança entre Blackwood e Gerber é que 5♣ Gerber também pergunta pelos reis. Para que 5♣ seja Gerber, a voz de 4♣ deve ter sido usada, exatamente como foi no caso de Blackwood.

Então, na seqüência, 1ST→4♣→4♥→5♣, o parceiro pergunta pelos reis e há também 4 respostas possíveis:

5♦ DIZ: “TENHO 0 OU OS 4 REIS”

5♥ DIZ: “TENHO 1 REI”

5♠ DIZ: “TENHO 2 REIS”

5ST DIZ: “TENHO 3 REIS”

Na realidade é raro ter mão perfeita para usar Gerber. Veja no exemplo abaixo:



FEDERAÇÃO PAULISTA DE BRIDGE

curso de bridge para não bridgistas

2/2006

♠ 2 ♥ 2 ♦ AQ2 ♣ AKQJ5432. Nesta mão, se seu parceiro abrir em 1ST, você só está interessado no número de ases e reis que ele tem. A convenção Gerber lhe dará esta informação. Se ele tiver 2 ases e 2 reis você poderá marcar tranquilamente 7ST, porque consegue contar 13 vazas **no leilão**. Gerber é útil em casos deste tipo porque 4ST Blackwood não está disponível quando o parceiro marca ST.

LEMBRE-SE QUE 4♣ SÓ É GERBER QUANDO A MARCAÇÃO DE 4♣ É EM SALTO E A ÚLTIMA VOZ DO PARCEIRO FOI EM ST. MUITOS JOGADORES DE BRIDGE COMETEM O ERRO DE IMAGINAR QUE 4♣ EM OUTRAS SEQUÊNCIAS É TAMBÉM GERBER.

Abaixo algumas seqüências típicas em que 4♣ é Gerber. Nelas, 4♣ foi marcado em salto e a última voz do parceiro foi em ST.

2ST→4♣; 1♦→1♠→1ST→4♣.

Se Sul tivesse marcado 4ST sobre qualquer um destes ST acima, estaria fazendo um salto quantitativo, pedindo ao parceiro que marque 6ST com o máximo da faixa, passe com o mínimo, e exercite seu julgamento se intermediário.

SE GERBER FOR PEDIDA DE ASES EM UMA SEQUÊNCIA, ENTÃO 4ST É QUANTITATIVO, E NÃO BLACKWOOD. NÃO HÁ PORQUE DUAS SEQUÊNCIAS EXISTIREM PARA O MESMO OBJETIVO. BLACKWOOD E GERBER **NUNCA** SE APLICAM INDISTINTAMENTE NA MESMA SEQUÊNCIA.

GERBER É SEMELHANTE A BLACKWOOD EM DIVERSOS ASPECTOS. EM AMBAS CONVENÇÕES O PARCEIRO QUE PEDE OS ASES DECIDE O CONTRATO FINAL E NÃO DEVE SER DESAUTORIZADO.

NOTA HISTÓRICA:

A CONVENÇÃO BLACKWOOD FOI DESENVOLVIDA EM 1933 POR EASLEY BLACKWOOD DE INDIANÁPOLIS. ELY CULBERTSON, UM GRANDE JOGADOR, TEÓRICO E PROMOTOR DE BRIDGE DA ÉPOCA, UTILIZAVA UM SISTEMA DE MARCAÇÕES DE 4 E 5ST COMO TENTATIVAS DE SLAM. A INVENÇÃO DE BLACKWOOD ERA MUITO MAIS SIMPLES DE USAR DO QUE A DE CULBERTSON. A CONVENÇÃO BLACKWOOD RAPIDAMENTE CONQUISTOU A POPULAÇÃO BRIDGÍSTICA, E PERMANECE HOJE, 70 ANOS APÓS SUA DEFINIÇÃO, A CONVENÇÃO DE BRIDGE MAIS POPULAR QUE EXISTE.

NOTA HISTÓRICA:

2/2006

A CONVENÇÃO GERBER FOI DESENVOLVIDA EM 1938 POR JOHN GERBER, DE HOUSTON. GERBER VIU A EFICIÊNCIA DA CONVENÇÃO BLACKWOOD E PROCUROU ESTENDER O MESMO PRINCÍPIO PARA AS SEQUÊNCIAS DE ST SEM INUTILIZAR A VOZ DE 4ST COMO MARCAÇÃO QUANTITATIVA. FOI ASSIM QUE A PEDIDA DE ASES EM 4♣ NASCEU. A CONVENÇÃO É ESPECIALMENTE ÚTIL POR NÃO HAVER SIGNIFICADO ADEQUADO PARA A VOZ DE 4♣ NA MAIOR PARTE DAS SEQUÊNCIAS INICIADAS DE ST.

NOTA HISTÓRICA:

O CONCEITO ORIGINAL DO CUE BID (MARCAÇÃO EM NAIPE LATERAL PARA MOSTRAR CONTROLE NO NAIPE E INTERESSE EM SLAM) VEM DA ANTIGUIDADE DO BRIDGE, MAS CULBERTSON COSTUMA LEVAR O CRÉDITO PELA SUA POPULARIZAÇÃO. AO LONGO DO TEMPO MUITOS ESTILOS E ESTRATÉGIAS DE CUE BIDS EMERGIRAM, MAS NÃO HÁ UM CONJUNTO DE REGRAS UNIVERSALMENTE ACEITAS SOBRE QUANDO E EM QUE DAR CUE BID. ATÉ HOJE DAR OU NÃO UM CUE BID PERMANECE UMA QUESTÃO DE JULGAMENTO.

O ESTUDO DO DESENVOLVIMENTO DAS CONVENÇÕES AJUDA A ENTENDÊ-LAS MELHOR.

Exercícios de leilão de slam

O parceiro marca 4ST, pedida de ases. O que você responde com:

♠ Q76 ♥ A5 ♦ A1084 ♣ A542? Com 3 ases, sua voz é 5♠.

Mesma mão ainda, ♠ Q76 ♥ A5 ♦ A1084 ♣ A542? O parceiro, após perguntar e receber a sua resposta de ases, marca 5ST. Você? 6♣, 0 ou 4 reis.

Nos próximos exercícios você abriu em 1ST e o parceiro usa Gerber:

Sua mão é ♠ AK6 ♥ A987 ♦ QJ4 ♣ Q105, e o leilão é 1ST→4♣. Sua voz?

4♠, mostrando 2 ases.

A mesma mão acima, e agora o parceiro marca 5♣. Você?

5♥, mostrando 1 rei.

2/2006

Leilão competitivo e “overcalls”

Em todas as seqüências de leilão que vimos apenas uma parceria esteve envolvida. Ambos membros da outra parceria passaram sempre. Usamos o termo **leilão competitivo** para descrever seqüências nas quais as duas parcerias interferem, porque ambas *competem* pelo contrato final. Nesta seção veremos o leilão competitivo.

Suponha que você está em Sul e receba esta mão interessante:

♠ KQJ84 ♥ 42 ♦ A98 ♣ K65. 14 PT (13 PCA e um ponto de naipe longo). Seu naipe rico 5º faz desta mão uma abertura perfeita de 1♠. Você está se aprontando para abrir de 1♠, quando é rudemente interrompido por Leste.

Oeste	Norte	Leste	Sul
		1♦	?

Bem, talvez não tenha sido tão rude. Leste era o carteador, portanto tinha direito de falar 1º. De qualquer forma,

você não pode mais abrir o leilão porque Leste já o fez. Você ainda marca 1♠?

CLARO QUE SIM, EXATAMENTE O QUE VOCÊ TERIA FEITO SE LESTE TIVESSE PASSADO. UMA VOZ DEPOIS QUE OS ADVERSÁRIOS ABRIRAM O LEILÃO CHAMA-SE “OVERCALL”²⁸.

Há diversos motivos para interferir. Os seguintes são os 2 mais importantes:

1. PARA SUGERIR AO PARCEIRO QUE TALVEZ SUA PARCERIA TENHA UM BOM CONTRATO NA DENOMINAÇÃO FALADA, AINDA QUE OS ADVERSÁRIOS TENHAM ABERTO O LEILÃO.
2. PARA SUGERIR UMA SAÍDA AO PARCEIRO, CASO OS ADVERSÁRIOS GANHEM O LEILÃO E O PARCEIRO ESTIVER COMO SAIDOR. NESTA MÃO SUL ADORARIA QUE NORTE SAÍSSE DE ♠.

Há outras coisas que você deveria saber sobre interferências:

MUITO EMBORA ABERTURAS POSSAM SER FEITAS ÀS VEZES COM NAIPES DE 3 CARTAS, TODAS AS INTERFERÊNCIAS PROMETEM NAÍPE PELO MENOS 5º. É INCLUSIVE PREFERÍVEL TER UM NAÍPE 6º PARA AS INTERFERÊNCIAS DE NÍVEL 2 PARA CIMA.

UM OVERCALL EM NÍVEL 1 PODE SER FEITO COM 10 PT. OVERCALLS EM NÍVEIS 2 E ACIMA SUGEREM MÃOS QUE PODERIAM TER ABERTO O JOGO.

²⁸ interferência, em português. Vamos usar os dois termos indiscriminadamente, já que esta é a prática entre bridgistas.

2/2006

A seguir alguns exemplos de overcalls:

Oeste	Norte	Leste	Sul
		1♣	?

Sua mão é ♠ K85 ♥ AQ1098 ♦ 654 ♣ 102. Interfira em 1♥. A mão não é forte suficiente para abrir, mas o é para interferir, com 10 PT (9 PCA e um ponto para o naipe longo). Seu naipe de ♥ é forte e você quer que o parceiro saia em ♥, se for saída dele. O overcall de 1♥ é correto, mas a mão é mínima.

De novo, o leilão vem

Oeste	Norte	Leste	Sul
		1♣	?

E sua mão é ♠ KJ3 ♥ J7654 ♦ 854 ♣ AJ. Passe, você não tem overcall. A mão desta vez tem 11 PT, 10 em PCA e 1 para a 5ª carta de ♥. Só que seu naipe de ♥ é ruim demais. Não vai adiantar nada o parceiro sair nele, e você não aguenta jogar neste naipe a não ser que o parceiro tenha **muita** ajuda.

Leilão um pouco diferente agora:

Oeste	Norte	Leste	Sul
		1♠	?

E sua mão é ♠ K87 ♥ AQ1098 ♦ 654 ♣ 102. De novo, passe. Para marcar sua ♥ você teria que ir ao nível 2, e sua mão é fraca demais para isso. Um overcall de 1♥ estaria ok, mas 2♥ sugere abertura na mão, e você está longe disso.

O mesmo leilão de acima, mas agora você tem:

♠ KQ2 ♥ 85 ♦ AQ10932 ♣ 102. Nesta mão, 2♦ é um belo overcall, embora com valores mínimos. O naipe 6º e bom de ♦ ajuda, e sua mão tem 13 PT (11 PCA mais 2 pontos de naipe longo).

OS FATORES IMPORTANTES NA DECISÃO DE INTERFERÊNCIA COM VALORES MÍNIMOS SÃO A FORÇA DE MÃO E A QUALIDADE DO NAIPE. PROCURE TER NAIPE 6º OU MAIOR AO INTERFERIR NO NÍVEL 2.

Mesmo leilão de acima, e sua mão é ♠ KQ8 ♥ 82 ♦ Q86542 ♣ A5. Passe. Não é suficiente ter 13 PT e naipe 6º para interferir. O naipe tem que ser **bom**.

Ainda o mesmo leilão, e sua mão é ♠ AQ9 ♥ KQ1098 ♦ 2 ♣ A1087. Marque 2♥ mesmo sem ter naipe 6º. sua mão é forte demais para passar, com 16



FEDERAÇÃO PAULISTA DE BRIDGE

curso de bridge para não bridgistas

2/2006

PT (15 em PCA e 1 em naipe longo). Além disso, você tem uma seca de \heartsuit e boas cartas intermediárias. As coisas boas da mão compensam a falta da 6ª \heartsuit .

UM OVERCALL DEVERIA SER BASEADO OU NUMA MÃO BOA OU NUM NAIPE LONGO E FORTE (OU EM AMBAS COISAS). NÃO HÁ MOTIVO PARA INTERFERIR SE SUA MÃO NÃO É FORTE OU SEU NAIPE NÃO É BOM.

Em cada uma das seqüências abaixo, Sul interferiu em salto:

Oeste	Norte	Leste	Sul
		1 \spadesuit	3 \heartsuit

Oeste	Norte	Leste	Sul
		1 \clubsuit	2 \heartsuit

O nome é apropriado porque a ação de Sul em cada caso é uma interferência (Leste abriu nos dois casos) e uma marcação em salto (porque o naipe marcado poderia tê-lo sido num nível abaixo).

GOREN USAVA ESTAS MARCAÇÕES PARA MOSTRAR MÃOS MAIS FORTES QUE A MARCAÇÃO AO NÍVEL, MAS ATUALMENTE USAMOS AS MARCAÇÕES EM SALTO COM FINS DE BARRAGEM – MÃOS COM O NAIPE LONGO E BOM, MAS FRACAS DEMAIS PARA MARCAR AO NÍVEL.

UMA INTERFERÊNCIA EM SALTO É COMO UMA ABERTURA EM BARRAGEM. NAIPE LONGO E MÃO FRACA DEMAIS PARA SER MOSTRADA EM NÍVEL 1. EM NÍVEL 2 ISTO SIGNIFICA NAIPE 6º, EM NÍVEL 3 NAIPE 7º, EM NÍVEL 4 NAIPE 8º E POR AÍ VAMOS.

Mãos típicas, que poderiam ter resultado nas interferências mostradas acima:

\spadesuit 106 \heartsuit 7 \heartsuit AQ109543 \clubsuit 643, e

\spadesuit 9 \heartsuit KQJ984 \heartsuit 765 \clubsuit 975

E o que você faria com a mão abaixo, tendo o naipe 8º de \spadesuit dessa forma?

\spadesuit KQJ98643 \heartsuit 87 \heartsuit - \clubsuit J42. O leilão vem como ao lado, e você?

Oeste	Norte	Leste	Sul
		1 \heartsuit	?

Marque 4 \spadesuit , a mesma voz que você marcaria se tivesse sido o 1º a falar. Uma interferência em nível 4 é igual a uma abertura em nível 4.

UMA INTERFERÊNCIA EM SALTO EM NÍVEL 4 SIGNIFICA A MESMA COISA QUE UMA ABERTURA EM NÍVEL 4: NAIPE BOM E 8º NA DENOMINAÇÃO MARCADA E MÃO FRACA DEMAIS PARA ABRIR EM NÍVEL 1.

2/2006

O objetivo da interferência em salto é o mesmo da abertura em salto: atrapalhar os adversários, tirando-lhes espaço de leilão.

Já vimos que uma dupla freqüentemente consegue chegar ao seu melhor contrato quando os adversários passam o tempo todo. É bem mais difícil encontrar seu contrato correto quando os adversários interferem. Além disso, quanto mais alta a interferência, mais difícil fica se encontrar no leilão.

Quando Sul faz seu salto triplo de 1♥ do adversário para 4♠, ele está perfeitamente consciente que poderá não fazer 10 vazas na mão. 4♠, porém, deve cair pouco e os adversários podem muito bem ter game ou slam na mão. A voz de 4♠ torna muito mais difícil para eles descobrirem isso. É para isso que as barragens servem: complicar a vida dos adversários.

Então, marcações em salto são quase iguais às aberturas em salto. Há outro tipo de overcall que é muito parecido com a abertura à qual ele corresponde.

♠ AQ4 ♥ KQ6 ♦ K1097 ♣ QJ3, e o leilão vem:

Oeste	Norte	Leste	Sul
		1♠	?

Marque 1ST, que é o que você faria se Leste tivesse passado. Você tem 17 PCA e mão balanceada – perfeita para ou abertura em 1ST

ou overcall em 1ST.

A única diferença entre a abertura de 1ST e o overcall de 1ST é a posse de pegs no naipe da abertura oposta. Como o naipe dos adversários é seu naipe mais longo, eles devem atacá-lo logo. Se você não segurar o naipe oposto, é possível que eles façam diversas vazas neste naipe antes que você tenha a oportunidade de pegar a mão.

As respostas ao overcall do parceiro é um assunto complexo que não cobriremos neste curso. Tenha em mente, porém, que os raciocínios que se aplicam às respostas a aberturas aplicam-se também às respostas a interferências. Você pode passar, abonar, marcar novo naipe ou marcar ST. Todas estas respostas são semelhantes às correspondentes de quando o parceiro abre.

Exercícios de leilão competitivo e “overcalls”

O adversário abre em 1♥. O que você marca com

♠ KQ1097 ♥ A5 ♦ J65 ♣ 1092? Com 11 PT e um bom naipe 5º de ♠, marque 1♠.

Ainda 1♥ do adversário e sua mão é:

curso de bridge para não bridgistas

2/2006

♠ 2 ♥ 63 ♦ 974 ♣ AQJ8753. Marque 3♣, o mesmo que marcaria se fosse o 1º a falar. A voz sugere naipe 7º bom de ♣ e PT insuficientes para abrir em 1♣. A voz de barragem é feita para atrapalhar os adversários, obrigando-os a se comunicarem em nível bem mais alto do que gostariam.

Ainda 1♥ dos adversários e sua mão é:

♠ J65 ♥ A3 ♦ KQ1076 ♣ 1093. Passe. Sua mão não tem abertura, então não é forte o suficiente para um overcall em nível 2. seu naipe de ♦ tem só 5 cartas, portanto não qualifica para barrar. Você teria um overcall em nível 1 com esta mão, mas não em nível 2.

Eles continuam abrindo em 1♥. Agora sua mão é:

♠ A7 ♥ KQ10 ♦ J876 ♣ AQ54. Marque 1ST com sua mão balanceada de 16 PCA, a mesma voz que você daria se fosse o 1º a falar. Com KQ10 de ♥ você não tem medo desse naipe.

Os moços continuam abrindo em 1♥ e sua mão desta vez é:

♠ A7 ♥ 92 ♦ AQ10976 ♣ J43. Marque 2♦. Sua mão, desta vez, pode ir a nível 2 sem grandes riscos. O naipe de ♦ é 6º e bom, e a mão tem 13 PT. Como sua pontuação é mínima, é bom que o naipe seja mais longo. Com os mesmos pontos e naipe 5º a melhor marcação seria provavelmente passo.

De novo 1♥, e sua mão é:

♠ Q8765 ♥ J65 ♦ KJ2 ♣ K87. Passe. Seu naipe de ♠ é ruim demais para você falar, e sua mão é mínima.

1♥ de novo. Sua mão desta vez é:

♠ KQJ108763 ♥ 5 ♦ Q108 ♣ 7. Marque 4♠, barragem. Você falaria 4♠ se fosse o 1º a falar com esta mão, portanto não há motivo para não fazer o mesmo agora. 4♠ pode muito bem cair, mas a idéia é atrapalhar, não construir com este tipo de mão.

Outra abertura de 1♥ dos inimigos, e sua mão é:

♠ A6 ♥ Q5 ♦ 94 ♣ J1087653. Passe. Seu naipe de ♣ é sétimo e certamente sua mão não tem abertura, mas a *qualidade* do naipe de ♣ é ruim.

Dobres e redobres

Há muito tempo aprendemos o vocabulário da linguagem do leilão. Desde então aprendemos a utilizar esta linguagem em conversas com o parceiro lançando mão destas palavras:



FEDERAÇÃO PAULISTA DE BRIDGE

curso de bridge para não bridgistas

2/2006

1; 2; 3; 4; 5; 6; 7; ♣; ♦; ♥; ♠; sem; trunfos; passo. Soubemos, mas ainda não usamos, duas outras palavras:

dobro, e
redobro.

Esta seção é sobre dobres e redobres. Aperte o cinto, que você verá seus primeiros exemplos de dobro e redobro:

Oeste	Norte	Leste	Sul
	1ST	?	

Se Leste **dobrar** agora, ele estará dizendo a Norte: “acho que seu contrato não vai fazer”.

Aí Sul pode **redobrar**, dizendo: “e eu acho que você está errado, vai fazer, sim”. Caso o redobre seja seguido por 3 passes, o contrato será de 1ST redobrado.

DOBRES E REDOBRES INCREMENTAM O **VALOR** DO CONTRATO PARA A PARCERIA QUE O MARCOU, SE O CONTRATO FOR FEITO. EM COMPENSAÇÃO, TAMBÉM AUMENTAM O TAMANHO DA PENALIDADE CASO O CONTRATO NÃO SEJA FEITO.

DOBRES E REDOBRES SÃO UTILIZADOS PARA PUNIR UMA DUPLA POR JULGAR MAL O NÍVEL OU A DENOMINAÇÃO OU AS DUAS COISAS DE UM CONTRATO.

Aqui está o tipo de mão que dobra um contrato de 1ST depois do leilão ao lado:

Oeste	Norte	Leste	Sul
1ST	P	P	D

♠ A2 ♥ 76 ♦ AKQJ8 ♣ A108. você não segura ♥, mas não há como os adversários possam fazer 7 vazas só em ♥. Mesmo que seu parceiro saia em ♥, você com certeza pegará a mão onde tem 7 vazas praticamente garantidas.

QUANDO DOBRA 1ST VOCÊ AUMENTA O TAMANHO DA MULTA QUE OS ADVERSÁRIOS INCORRERIAM POR CAIR EM SEU CONTRATO. O TERMO **DOBRE PUNITIVO** É USADO PARA DESCREVER ESTA SITUAÇÃO.

O dobro punitivo pode ser feito diretamente após a abertura (ou qualquer outra marcação), ou não, como no exemplo acima, em que o dobro foi feito após dois passes.

O OPOSTO DA POSIÇÃO DIRETA É CHAMADA DE POSIÇÃO DE BALANÇO. DOBRES EM POSIÇÃO DE BALANÇO SÃO FEITOS APÓS TER HAVIDO 2 PASSES. DOBRES DIRETOS SÃO FEITOS LOGO APÓS U'A MARCAÇÃO DOS ADVERSÁRIOS.

2/2006

É legal em bridge dobrar os adversários quer na posição direta ou na posição de balanço (também chamada de 4ª posição).

Quem **não** pode dobrar seu contrato é seu parceiro! a sequência ao lado é ilegal porque Sul não pode dobrar um contrato de Norte:

Oeste	Norte	Leste	Sul
	1ST	P	D

É também ilegal dobrar se o parceiro já dobrou. As marcações de Sul nos dois exemplos ao lado são ilegais porque em ambos 1ST já teria sido dobrado por Norte:

Oeste	Norte	Leste	Sul
1ST	D	P	D

Oeste	Norte	Leste	Sul
1ST	D	RD	D

DOBRO SÓ É LEGAL QUANDO UM DOS ADVERSÁRIOS FEZ A ÚLTIMA MARCAÇÃO E NÃO FOI DOBRADO AINDA.

Outro ponto de lei sobre dobres: Se os adversários *escaparem* de um dobre, o dobre foi cancelado.

Oeste	Norte	Leste	Sul
2♣	P	1ST P	D ?

Na sequência acima, 2♣ não está dobrado só porque 1ST o foi. Sul tem que dobrar de novo se ele acha que 2♣ também não vai fazer.

Dobres punitivos são comuns em bridge. Por volta de 1 contrato em cada 10 será dobrado na prática. Contratos redobrados são bem mais raros, mas ainda assim é importante aprender quando é legal redobrar.

REDOBROS SÃO LEGAIS TANTO NO ASSENTO DIRETO QUANTO NO DE BALANÇO DESDE QUE A ÚLTIMA VOZ TENHA SIDO DO ADVERSÁRIO E TENHA SIDO **DOBRO**.

Em outras palavras, só se pode redobrar algo que tenha sido dobrado.

Ambos redobres ao lado são legais. No primeiro, o abridor de 1ST redobrou no assento de balanço. No 2º, seu parceiro redobrou no assento direto.

Oeste	Norte	Leste	Sul
P	1ST RD	D	P

Oeste	Norte	Leste	Sul
	1ST	D	RD

Os redobres destas próximas sequências não são legais. No 1º exemplo não houve dobre, portanto não pode haver redobre. No 2º, Sul redobrou o dobre de seu próprio parceiro. redobres são legais apenas depois que **os adversários** tenham dobrado.

Oeste	Norte	Leste	Sul
	1ST	P	RD

Oeste	Norte	Leste	Sul
1ST	D	P	RD

2/2006

Este curso não tratará dos assuntos complexos de **quando** dobrar ou redobrar. Você deve tomar muito cuidado com dobres punitivos e cuidado ainda maior com redobros. Estas ações aumentam demais o valor do que uma parceria pode ganhar ou perder numa mão. **Dobres e redobres** são perigosos. Tome cuidado com eles.

Dobres informativos

O significado natural do dobre é sugerir que o contrato dos adversários não vai fazer e que você quer aumentar o tamanho da penalidade. No início da história do bridge de contrato um pioneiro desconhecido de teoria de leilão inventou o conceito brilhante abaixo:

USE O DOBRE EM ALGUMAS SEQUÊNCIAS ARTIFICIAIS PARA PEDIR AO PARCEIRO QUE MARQUE SEU MELHOR NAIPE.

Suponha, por exemplo, que você tenha a mão abaixo, e o adversário abra em 1 ♦. O que você marca?

♠ AK87 ♥ AQ72 ♦ 5 ♣ K987. A resposta é que você não pode marcar **nada**, apesar de ter 16 PCA! Um overcall em naipe prometeria 5 cartas, e você não tem nenhum naipe 5°. um overcall de 1ST prometeria pega de ♦, que você obviamente não tem. Um dobre punitivo é bobagem, pois você não tem nenhuma certeza de poder derrubar 1 ♦. Parece que Sul deverá passar a despeito de ter u'a mão muito boa. Passar com este tipo de mão não é muito interessante, porque:

SE NORTE TIVER **QUALQUER** NAIPE 4º QUE NÃO SEJA ♦, A MÃO DE SUL REAVALIA EM 19 PT (16 PCA MAIS 3 PONTOS PELA SECA DE ♦). UM PARCIAL ESTÁ GARANTIDO MESMO QUE O PARCEIRO TENHA **ZERO** PONTOS!

O dobre informativo foi criado exatamente para resolver este problema que Sul tem.

ELE SIGNIFICA “TENHO ABERTURA E ABONO PARA QUALQUER NAIPE QUE VOCÊ TENHA AÍ PARCEIRO. POR FAVOR, MARQUE SEU MELHOR NAIPE”.

QUANDO UM JOGADOR DOBRA PUNITIVO ELE GOSTARIA QUE O PARCEIRO PASSASSE. QUANDO DOBRA INFORMATIVO, GOSTARIA QUE O PARCEIRO FALASSE.

A *GRANDE PERGUNTA* É: COMO SEI SE O DOBRE DO PARCEIRO É PUNITIVO OU INFORMATIVO?

2/2006

Aqui está a resposta que usaremos. Para que um dobre seja informativo:

1. NEM O DOBRADOR NEM SEU PARCEIRO FALARAM NO LEILÃO (**PASSO** NÃO É CONSIDERADO TER FALADO)
2. A PARCERIA ADVERSÁRIA MARCOU 1 OU 2 NAIPES (ST **NÃO** É NAIPE)
3. O DOBRO É A 1ª OU 2ª MARCAÇÃO DO DOBRADOR

Se uma destas condições não se aplicar, o dobre será punitivo.

Dê uma olhada nos dois dobres que vimos até agora e lembre-se das 3 condições acima para o dobre informativo:

Oeste	Norte	Leste	Sul	Oeste	Norte	Leste	Sul
		1ST	D			1 ♦	D

PUNITIVO – os adversários não marcaram naipe nenhum

INFORMATIVO – os adversários marcaram naipe

Agora veja as mãos que fizeram estes dobres:

♠ A2 ♥ 76 ♦ AKQJ8 ♣ A108: **Punitivo**. Você quer que o parceiro passe.

♠ AK87 ♥ AQ72 ♦ 5 ♣ K987: **Informativo**. Você quer que o parceiro fale.

Focaremos nosso estudo nos dobres informativos mais comuns, feitos em assento direto, depois que os adversários abriram com 1 em naipe ou em barragem.

Exemplos de dobres informativos de um em naipe:

Oeste	Norte	Leste	Sul	♠ K1087	♥ A765	♦ KJ76	♣ 7
		1 ♣	D				
Oeste	Norte	Leste	Sul	♠ AQ108	♥ 987	♦ A108	♣ KQ3
		1 ♥	D				

2/2006

A mão de cima é um exemplo perfeito de dobre informativo em nível 1. aparentemente a mão tem apenas 11 PCA, insuficientes para uma abertura. Foi dito que o dobre informativo pressupõe abertura. O que está acontecendo aqui?

A MÃO CONTA JÁ OS 3 PONTOS EM NAIPE CURTO PARA O DOBRE INFORMATIVO. O PARCEIRO VAI MARCAR UM NAIPE QUALQUER E, A PARTIR DAÍ, A SECA CONTA OS 3 PONTOS DE NAIPE CURTO.

A mão de baixo não conta nenhum ponto por naipe curto (não tem nenhum) e tem abono apenas 3° para dois dos naipes na marcados. Os pontos a mais (15 PCA) compensam por isso.

Dobres informativos de aberturas de barragem também são comuns. Quanto mais alto o nível da barragem, melhor deve ser a mão do dobrador.

Oeste	Norte	Leste	Sul
		3♦	D

♠ AJ96 ♥ KQ107 ♦ 6 ♣ K987

Oeste	Norte	Leste	Sul
		4♥	D

♠ AQ76 ♥ A32 ♦ AKQ8 ♣ A2

a 1ª mão tem a distribuição *perfeita* para o dobre informativo – seca no naipe dos adversários e abono 4° em qualquer dos naipes que o parceiro marque. Mesmo assim, a mão está no mínimo admissível para um dobre informativo de abertura em nível 3.

A 2ª mão tem um problema com seu dobre informativo – só 2 cartas de ♣. Mesmo assim, você tem que agir com 23 PCA e o dobre é a única alternativa possível. Com esta mão seria bom se se pudesse fazer um dobre punitivo, mas seu parceiro entenderá seu dobre como informativo, não tem jeito.

A distribuição perfeita para o dobre informativo é 4441. Quanto mais forte for a mão, porém, mais se permite desviar da distribuição perfeita.

Com ♠ AKQ76 ♥ AJ108 ♦ A52 ♣ 3, poderíamos marcar 1♠ sobre abertura de 1♦ dos adversários. Temos o naipe rico 5° e bom de ♠ e não temos a tolerância para ♣ que o dobre sugeriria. O problema do overcall é que ele pode ser feito com 10 PT, e o parceiro não tem nenhum motivo de esperar mão tão forte com a que temos.

É CORRETO DOBRAR COM A MÃO ACIMA. O TETO DE UM OVERCALL É DE 17 PT. COM MAIS DE 17, DOBRAMOS 1° E MARCAMOS NOSSO PRÓPRIO NAIPE DEPOIS.

Veja como funciona no quadro ao lado. Você espera que seu parceiro responda 2♣ ao seu

Oeste	Norte	Leste	Sul
P	2♣	1♦ P	D 2♠



FEDERAÇÃO PAULISTA DE BRIDGE

curso de bridge para não bridgistas

2/2006

dobre (deve ser o naipe mais longo dele, pela sua mão). Ao marcar 2♠ sobre a marcação dele, o parceiro saberá que sua mão vale 18+ PT, portanto forte demais para um simples overcall em ♠.

Caso seu parceiro faça o inesperado e marque 1♥ ou 1♠ sobre seu dobre informativo, você tem mão forte o suficiente para levar a parceria a game.

O DOBRE INFORMATIVO PROMETE ABONO PELO MENOS 3º NOS NAIPES NÃO FALADOS OU MÃO DE 18+ PT, FORTE DEMAIS PARA DAR OVERCALL.

Em cada uma das mãos a seguir seu parceiro fez um dobre informativo e é sua vez de falar:

Oeste	Norte	Leste	Sul
		1♣	D

♠ 864 ♥ Q432 ♦ 962 ♣ 875. Marque 1♥. Não passe o dobre de jeito nenhum, só porque sua mão é ruim demais. O parceiro pediu a você que escolha um dos naipes não falados e você tem uma clara preferência por ♥. Não se preocupe do parceiro achar que sua mão é boa. Ele sabe que você está falando por obrigação.

Oeste	Norte	Leste	Sul
		1♥	D

♠ 8 ♥ K876 ♦ 872 ♣ J9765.

Marque 2♣ com esta mão. De novo, você não promete nada ao falar em nível 2. o parceiro pediu para você marcar um naipe e você tem um naipe de 5 cartas. Não marque 1ST só por ter pega de ♥. Sua mão, desbalanceada, deve jogar melhor em ♣ do que em ST.

Oeste	Norte	Leste	Sul
		1♣	D

♠ Q876 ♥ 86 ♦ K1076 ♣ 654. Marque 1♠. Embora tenhamos aprendido que devemos marcar o naipe que mantém o leilão mais barato

com 2 naipes 4^{os}, há sempre uma leve tendência a preferirmos naipes ricos numa situação de dobre informativo. Prefira então 1♠ a 1♦, ainda que esta última marcação mantivesse o leilão em nível mais baixo.

Oeste	Norte	Leste	Sul
		1♥	D

♠ J76 ♥ KQJ ♦ 8764 ♣ Q109. Responda 1ST, não 2♦, com esta mão. Sua mão é balanceada, com muito de sua força

no naipe dos adversários. Suas ♥ garantem pega dupla no naipe deles. A mão deve jogar melhor em ST do que em ♦, talvez num fit 7º com trunfos fracos.

A RESPOSTA DE 1ST AO DOBRE INFORMATIVO É CONSTRUTIVA, MOSTRANDO 8-10 PCA E PELO MENOS UMA PEGA NO NAIBE DOS ADVERSÁRIOS. A DISTRIBUIÇÃO DEVE SER BALANCEADA, MAS ISTO NÃO É GARANTIDO EM 100%.

2/2006

Oeste	Norte	Leste	Sul
		1♠	D

♠ AQ10 ♥ 764 ♦ Q1085 ♣ A87.

Marque 2ST com esta mão. Ela é forte demais para a resposta de 1ST, que mostra de 8-10.

2ST em resposta ao dobre informativo mostra 11-12 PCA e boas cartas no naipe adversário. O parceiro deve levar o leilão para 3ST com qualquer coisa acima do mínimo.

Oeste	Norte	Leste	Sul
		1♦	D

♠ K5 ♥ AQJ8 ♦ 832 ♣ 754. Marque

2♥ com esta mão. Este salto é também construtivo, mostrando pelo menos 8-11 PT e

naipe razoável (5 cartas de preferência, mas isto não é obrigatório). O parceiro fica convidado a falar mais com mão melhor.

QUALQUER MARCAÇÃO AO NÍVEL (ISTO É, SEM SALTO) EM RESPOSTA A UM DOBRE INFORMATIVO PODE SER FEITA COM ATÉ ZERO PONTOS. QUANDO O RESPONDEDOR TEM MÃO CONSTRUTIVA ELE AVISA AO DOBRADOR COM UM SALTO.

Oeste	Norte	Leste	Sul
		1♣	D

♠ KJ9654 ♥ 8 ♦ AQ76 ♣ 85. Marque

4♠ com esta mão. Você tem 12 PT (10 PCA mais 2 pelas 6 ♠). O parceiro prometeu pelo

menos 13 PT com seu dobre, portanto a mão tem os 25 PT necessários para game. Informe seu parceiro disso logo. Ele deve ter abono suficiente para suas ♠.

QUANDO VOCÊ SABE QUAL O MELHOR CONTRATO, AVISE O PARCEIRO DISSO.

Oeste	Norte	Leste	Sul
		1♦	D

♠ AQ65 ♥ KJ96 ♦ A103 ♣ 65.

Esta é um pouco mais complicada. Você tem 14 PT (todos em PCA), de modo que já sabe que

há game para seu lado. O problema é que você não é capaz de definir qual seja o melhor game. Se seu parceiro tiver abono 4º para qualquer dos ricos o contrato deve ser 4 naquele rico, se não provavelmente 3ST. Você consegue pensar qual seria a melhor marcação desta mão?

Isso mesmo, 2♦! Ao marcar o naipe do adversário você não está sugerindo que tem ♦, mas que está devolvendo a bola para que o parceiro faça o que ele queria que você fizesse: marcar seu melhor naipe. A voz é artificial e revela mão boa mas incerteza quanto à melhor denominação. A mão precisa de mais informação do parceiro e 2♦ é a melhor maneira de obter essa informação.



FEDERAÇÃO PAULISTA DE BRIDGE

curso de bridge para não bridgistas

2/2006

AO MARCAR O NAIPE DOS ADVERSÁRIOS, VOCÊ SUGERE MÃO BOA, PROVAVELMENTE O SUFICIENTE PARA IR A GAME, MAS INCERTEZA QUANTO À DENOMINAÇÃO DO CONTRATO FINAL.

Se o parceiro marcar agora ou 2♥ ou 2♠ estará mostrando 4 cartas no naipe e você poderá marcar o game com confiança, certo que achou o fit 8°.

Na possibilidade improvável do parceiro não ter naipe rico 4°, ele marcará 3♣ ou 2ST. Neste caso não haverá naipe rico 8° na mão e o game mais adequado será provavelmente 3ST.

SEMPRE QUE VOCÊ MARCAR O NAIPE QUE UM DOS ADVERSÁRIOS MARCOU, VOCÊ ESTARÁ FAZENDO UM CUE BID. CUE BIDS SÃO USADOS EM LEILÕES COMPETITIVOS PARA MOSTRAR MÃOS FORTES.

Estes cue bids têm o mesmo nome, mas não devem ser confundidos com os cue bids que aprendemos na marcação de slams, que mostram controles nos naipes falados.

2/2006

Outra mão esquisita de marcar:

♠ 54 ♥ 97 ♦ 102 ♣ KQJ10976. O

Oeste	Norte	Leste	Sul
		1♣	D

único naipe marcável que você tem é ♣, mas

não dá para marcar 2♣ naturalmente, que seria entendido pelo parceiro como cue bid. Como fazer?

PASSE nesta mão! ♣ é seu melhor naipe, e você tem 6 vazas em ♣, então porque marcar qualquer outra coisa? O dobre informativo do parceiro diz que ele não tem ♣, mas e daí? Você os tem para ambos, e o parceiro deve ter algumas cartas altas com as quais fará vaza. 1♣ não vai fazer, e pode ser que caia bastante. Os pontos que vocês ganharão nesta mão podem ser substanciais.

A ÚNICA VEZ QUE VOCÊ DEVE PASSAR NO DOBRE INFORMATIVO DO PARCEIRO É QUANDO TEM MUITA FORÇA E COMPRIMENTO NO NAIPE DOS ADVERSÁRIOS. DESSA FORMA, TRANSFORMARÁ O DOBRE INFORMATIVO DO PARCEIRO EM DOBRE PUNITIVO.

Lembre-se que a idéia do parceiro dobrar informativo é pedir que você escolha um dos naipe não falados. Ele ficará surpreso com seu passe uma mão em que pediu para você falar, mas a penalidade ministrada aos adversários deverá deixá-lo contente. Leste, porém, ainda tem a chance de escapar para outro contrato.

NÃO É COMUM PASSAR-SE NUM DOBRE INFORMATIVO, PORQUE RARAMENTE TEMOS A MÃO CORRETA PARA ISSO.

Revisão e exercícios de dobres e redobres

TODOS OS DOBRES DE NOSSO SISTEMA SÃO OU PUNITIVOS (PEDINDO AO PARCEIRO QUE PASSE) OU INFORMATIVOS (PEDINDO AO PARCEIRO QUE FALE). HÁ TRÊS CONDIÇÕES BÁSICAS PARA QUE UM DOBRE SEJA INFORMATIVO:

1. NEM O DOBRADOR NEM SEU PARCEIRO FALARAM NO LEILÃO (**PASSO** NÃO É CONSIDERADO TER FALADO)
2. A PARCERIA ADVERSÁRIA MARCOU 1 OU 2 NAIPE (ST **NÃO** É NAIPE)
3. O DOBRO É A 1ª OU 2ª MARCAÇÃO DO DOBRADOR

O MAIS COMUM É QUE O ADVERSÁRIO TENHA ABERTO DE 1 EM NAIPE OU EM BARRAGEM E O JOGADOR IMEDIATAMENTE APÓS O ABRIDOR TENHA DOBRADO.

2/2006

DOBRES INFORMATIVOS NORMALMENTE MOSTRAM ABERTURA (CONTANDO PONTOS EM NAPE CURTO) E ABONO PELO MENOS 3º POR TODOS OS NAIPES NÃO FALADOS. A MELHOR DISTRIBUIÇÃO PARA DOBRE INFORMATIVO É 4441.

QUANTO MAIOR O NÍVEL DA VOZ DOBRADA, MAIS PONTOS DEVE TER O DOBRADOR. UM DOBRE DE 3♥, POR EXEMPLO, NECESSITA DE MAIS PONTOS QUE UM DOBRE DE 1♥.

DOBRES INFORMATIVOS PODEM TAMBÉM MOSTRAR MÃOS DE 18+ PONTOS, FORTES DE MAIS PARA INTERFERÊNCIA SIMPLES. NESTES CASOS O DOBRADOR PODE NÃO ABONAR QUALQUER NAPE.

O resumo do que aprendemos sobre respostas aos dobres informativos é:

NUNCA PASSE O DOBRE INFORMATIVO DO PARCEIRO, A NÃO SER QUE VOCÊ TENHA FORÇA E COMPRIMENTO NO NAPE DO ABRIDOR. O PARCEIRO, COM SEU DOBRE, ESTÁ PEDINDO PARA VOCÊ FALAR. NÃO PASSE SÓ PORQUE SUA MÃO É FRACA.

A VOZ DE 1ST SOBRE O DOBRE INFORMATIVO É CONSTRUTIVA E MOSTRA 8-10 PCA E PELO MENOS UMA PEGA NO NAPE DOS ADVERSÁRIOS. COM MÃO BALANCEADA E 11-12 PCA, SALTA A 2ST.

A RESPOSTA AO NÍVEL PARA O DOBRE INFORMATIVO DO PARCEIRO PODE SER FEITA COM ZERO PONTOS, PORTANTO NÃO PROMETE NADA EM TERMOS DE CARTAS ALTAS.

HÁ LEVE PREPONDERÂNCIA PARA NAIPES RICOS QUANDO O PARCEIRO DOBRA INFORMATIVO. PROCURE RESPONDER UM NAPE RICO SE VOCÊ TIVER UM, AINDA QUE POSSA TAMBÉM RESPONDER EM NAPE POBRE (QUE PODE SER MAIS FORTE E/OU MAIS LONGO).

O SALTO EM RESPOSTA AO DOBRE INFORMATIVO MOSTRA 8/11 PT. O NAPE DEVERIA SER 5º, EMBORA POSSA SER 4º. O DOBRADOR PODE NESES CASOS CONVIDAR COM MÃO MELHOR QUE A MÍNIMA.

A MAIOR PARTE DAS MÃOS DE 12+ PT DEVE INSISTIR EM GAME QUANDO O PARCEIRO DOBRA INFORMATIVAMENTE. CASO O MELHOR CONTRATO POSSA SER DETERMINADO DE IMEDIATO, ELE DEVE SER MARCADO O MAIS DIRETAMENTE POSSÍVEL.

COM 12+ PT E INCERTEZA QUANTO AO CONTRATO FINAL, MARQUE O NAPE DOS ADVERSÁRIOS, QUE É UM CUE BID PEDINDO ESCLARECIMENTOS.

2/2006

A RESPOSTA EM CUE BID É ARTIFICIAL E NORMALMENTE FORÇANTE A GAME. PEDE AJUDA DO PARCEIRO PARA ENCONTRAR O MELHOR CONTRATO.

Oeste	Norte	Leste	Sul
1ST	D	P	RD

Esta seqüência é legal ou ilegal?

Illegal. Sul não pode redobrar o dobre de seu parceiro, só o dos adversários.

Oeste	Norte	Leste	Sul
1ST RD	D	2♣	P

E agora? Legal ou ilegal?

Illegal. Não posso redobrar 2♣ porque não foi dobrado. Só se redobra o que estiver dobrado. A voz de 1ST foi dobrada, mas 2♣ removeu este

dobre. A de 2♣ não foi dobrada.

Oeste	Norte	Leste	Sul
1ST	P	D	

Legal ou ilegal?

Illegal. Não posso dobrar o parceiro, só os adversários.

Imagine que os adversários tenham marcado 4♠. Com qual mão você gostaria de dobrar punitivamente?

♠ QJ1098 ♥ 765 ♦ A62 ♣ A7

♠ 4 ♥ AK9732 ♦ KQ7 ♣ KQ2.

Certamente com a de cima. Ela deve fazer 5 vazas em ♠, 3 trunfos e dois ases. A mão de baixo tem muito mais em cartas altas, mas tem menos valor para ataque. Há poucas vazas certas se ♠ forem trunfos. Caso um dos adversários tiver seca de ♥ e o outro seca de ♦, eles poderão cortar os naipes vermelhos de forma cruzada, fazendo suas cartas altas não valerem grande coisa. Não se surpreenda se 4♠ fizer.

Oeste	Norte	Leste	Sul
1♠	P	2♠	D

O dobre de Sul é informativo ou punitivo?

informativo. Nem Norte nem Sul falaram ainda, os adversários marcaram um naipe só e foi a 1ª

fala de Sul no leilão. Todas as condições do dobre informativo estão presentes. Sul deve ter mão muito forte, pois pede que Norte marque com até zero pontos em nível 3!

Oeste	Norte	Leste	Sul
1♠	2♣	2♥	D

O dobre de Sul é punitivo ou informativo?

Punitivo. Norte já falou, os adversários marcaram dois naipes... o que Sul poderia estar

querendo informar?



FEDERAÇÃO PAULISTA DE BRIDGE

curso de bridge para não bridgistas

2/2006

Oeste	Norte	Leste	Sul
3ST	P	P	D

Informativo ou punitivo?

Punitivo. Os adversários não marcaram naipe.

Oeste	Norte	Leste	Sul
1♦	P P	P 1♠	P D

Punitivo ou informativo?

Informativo. É a 1ª oportunidade de falar de Sul, e Norte não falou ainda (passo não é falar).

Qual é sua maior prioridade quando o parceiro dobra informativamente?

Marcar naipe rico. Melhor inclusive marcar um naipe rico 4º e branco (sem honras) a um pobre mais longo e mais forte.

Oeste	Norte	Leste	Sul
		1♣	?

♠ K54 ♥ KJ963 ♦ A764 ♣
2.

1♥. Embora você tenha abono pelo menos 3º para todos os naipes não falados, é melhor marcar seu naipe rico 5º. Se você dobrar o parceiro pode responder em ♠ com 4♠ e 3♥ e vocês acabarem no fit 7º tendo um 8º na mão.

Oeste	Norte	Leste	Sul
		1♣	?

♠ AK4 ♥ AQ1074 ♦ A765 ♣
2.

Dobre, planejando marcar ♥ sobre a marcação esperada de 2♣ do parceiro. a mão tem 18 PT (17 PCA e um ponto pela 5ª carta de ♥). Como os dobres informativos são limitados a 17 PT, esta mão deve dobrar primeiro e marcar ♥ depois. O parceiro saberá que sua mão é mais forte que 17 PT.

Oeste	Norte	Leste	Sul
		1♥	?

♠ KQ4 ♥ 63 ♦ K8743 ♣ AK5.

Dobre. A mão é forte o suficiente para um overcall de 2♦, mas o naipe é ruim. O overcall promete ou naipe 6º+ ou naipe 5º bom. Seus ♦ não são nada disso. Seria desejável ter naipe 4º de ♠ (o outro rico), mas nem tudo na vida é perfeito.

Oeste	Norte	Leste	Sul
		1♣	?

♠ AJ98 ♥ KQ5 ♦ 1065 ♣ AQJ

1ST. Como se você tivesse aberto de 1ST. O parceiro esperará 15-17 PCA e controle em ♣, que é exatamente o que você tem. Inverta os ♦ e os ♣ desta mão e você teria um dobre informativo automático na mão.

Oeste	Norte	Leste	Sul
1♣	D	P	?

♠ 9875 ♥ J54 ♦ 1054 ♣ 943

2/2006

Marque 1♠. Não passe porque sua mão é ruim. Seu parceiro tem abertura, portanto faça o que ele pede, que é falar.

Oeste	Norte	Leste	Sul
1♣	D	P	?

♠ 103 ♥ Q1042 ♦ KJ52
♣ 1084. Marque 1♥. Os ♦ são melhores, mas ♥ é rico. Há uma leve tendência em marcar

naipes ricos em situações de dobres informativos. Além disso, sua mão está longe de ser sem valor (veja a mão anterior a esta).

Oeste	Norte	Leste	Sul
1♣	D	P	?

♠ KJ3 ♥ 1072 ♣ AQ108 ♦ Q97

Marque 2ST, convite. Com 11-12 PCA você quer que o parceiro vá a game com qualquer coisa acima do mínimo que ele tenha. A melhor coisa de sua mão é ♣, e ela é balanceada. Em sua opinião, 3ST deve ser o melhor lugar.

Oeste	Norte	Leste	Sul
1♣	D	P	?

♠ K95 ♥ 64 ♦ AJ10862 ♣ 93.

Marque 2♦, construtivo. O naipe é bom (embora seja 5º e não 6º, mas o que se pode fazer...), a mão tem pelo menos 10 PT (8 PCA e 2 pelas 5ª e 6ª cartas de ♦), e 1♦ você falaria com zero pontos. Mostre a seu parceiro a mão construtiva que você tem.

Oeste	Norte	Leste	Sul
1♣	D	P	?

♠ Q5 ♥ AKJ9732 ♦ 4 ♣ 763. Marque 4♥.

A mão tem 13 PT (10 PCA mais 3 pelas ♥ longas), e o naipe é bom o suficiente para jogar quase que sozinho. Comunique as boas novas ao parceiro, que tem ou abono de ♥ ou mão muito forte.

Oeste	Norte	Leste	Sul
1♣	D	P	?

♠ 4 ♥ 1064 ♦ J72 ♣ AQJ1087

Passe. ♣ é seu naipe. Use-o e os pontos de seu parceiro para infligir pesadas perdas aos adversários.

Oeste	Norte	Leste	Sul
1♣	D	P	?

♠ AQ62 ♥ K983 ♦ 65 ♣ KQ6

Marque 2♣, cue bid. Você está dizendo ao parceiro que há game na mão, mas não tem certeza em que. Precisa de maiores esclarecimentos.

Oeste	Norte	Leste	Sul
1♣	D	P	?

♠ K2 ♥ 1042 ♦ J863 ♣ AJ95

Marque 1ST, 8-10, com pegadas em ♣ (pelo menos uma). O salto a 2♦, que também seria construtivo, não é atraente com ♦ tão ruins.

Apêndices

A marcha da contagem em bridge

Há diversas formas de se acompanhar a contagem do jogo de bridge. O programa do Fred Gitelman mostra a contagem do *rodado*, ou *rubber bridge*, em inglês, por ser jogo muito popular socialmente nos EUA e Canadá. Em nosso caso, aqui no Brasil, jogamos pouco rodado e mais o bridge de competição. Para quem quiser ver como se conta os pontos no rodado basta ir ao programa do Fred. Nesta apostila veremos a contagem do bridge de competição.

O valor das vazas

Contratos em bridge são feitos ou derrubados pela contagem das vazas que o carteador ou o ataque fizeram. Vazas têm valor, e são contadas como na tabela abaixo:

Naipes pobres	Naipes ricos	Sem trunfos
Cada vaza vale 20 pontos	Cada vaza vale 30 pontos	A primeira vaza vale 40 pontos e as demais, 30.

Apenas as vazas **acima** do “book” são contadas, ou seja, as primeiras 6 vazas não valem nada em qualquer contrato.

Como são necessários 100 pontos de vaza para game, precisamos de 5 vazas além do “book” para game em naipes pobres; 4 vazas acima do “book” para game em naipes ricos e, por causa do valor adicional da **primeira vaza**, apenas 3 vazas acima do “book” em ST.

Um contrato de 2♠ vale 60 pontos de vaza, um contrato de 4♦ vale 80 pontos de vaza e um contrato de 4ST vale 130 pontos de vaza.

Os pontos de vaza valem para as vazas feitas, tendo sido previstas pelo contrato ou não, e estando a dupla vulnerável ou não. O caso é diferente para os bônus de game ou :slam. Estes só valem se forem marcados e variam com a vulnerabilidade. Por exemplo, fazendo 10 vazas de ♠ **sempre** ganharemos os 120 pontos de vaza, mas só ganharemos o bônus de game (que é o caso de 4♠) se marcarmos 4♠. Marcar 3♠ e fazer 4♠ não dá bônus, embora sejam contados os pontos de vaza.

2/2006

O valor dos bônus

O valor dos bônus, diferentemente dos de vazas, variam com a vulnerabilidade.

O quadro abaixo mostra um resumo dos valores de bônus:

É preciso lembrar que um slam é também um game, portanto os bônus acumulam. Por exemplo, por fazer um pequeno slam, não vulnerável, em \spadesuit , somamos 120 pontos de vazas (20×6), mais 300 pontos do game mais 500 pontos do pequeno slam: 920 pontos. Já os bônus de pequeno slam não acumulam para o grande slam: um grande slam em ST somará 220 pontos pelas vazas ($30 \times 7 + 10$ da 7ª vaza, mais 500 do game vulnerável, mais 1500 do grande slam vulnerável: 2220)	Game		Pequeno slam		Grande slam	
	Não vul	Vul	Não vul	Vul	Não vul	Vul
	300	500	500	750	1000	1500

No bridge social, que chamamos de rodado no Brasil, não se contam pontos de bônus para parciais, isso porque os parciais podem ser somados a outros parciais que eventualmente levariam a 100 pontos, que seria o game. Quando jogamos bridge de competição, porém, torneios de duplas ou de quadras, como não se pode acumular parciais, aufer-se um bônus arbitrário de 50 para cada parcial, portanto, $1\spadesuit$ fazendo 1 vale não 30, mas 80. $1\spadesuit$ fazendo 2 vale não 60, mas 110 e assim por diante.

O valor das penalidades

Quando não conseguimos fazer um contrato marcado, dizemos em bridge que “caímos” no contrato, ou que ele foi “down”. Se os adversários nos anistiam, vamos “down” sem dobre, o que não é tão ruim. Quando nos dobram, as penalidades aumentam substancialmente de valor.

2/2006

Penalidades, tal qual os bônus de game e slam, variam com a vulnerabilidade. Quando dobrados, os valores das penalidades aumentam também com o **número** de vazas. Se redobrados, e caídos da mesma forma, os valores dobram. Observe como isto funciona na tabela abaixo:

Número de vazas abaixo	Sem dobre		Dobrado		Redobrado	
	Não vul	Vul	Não vul	Vul	Não vul	Vul
1	50	100	100	200	200	400
2	100	200	300	500	600	1000
3	150	300	500	800	1000	1600
4	200	400	800	1100	1600	2200
5	250	500	1100	1400	2200	2800
6	300	600	1400	1700	2800	3400
7	350	700	1700	2000	3400	4000
8	400	800	2000	2300	4000	4600
9	450	900	2300	2600	4600	5200
10	500	1000	2600	2900	5200	5800
11	550	1100	2900	3200	5800	6400
12	600	1200	3200	3500	6400	7000
13	650	1300	3500	3800	7000	7600

Para quem ainda está tentando entender a lógica da tabela dada, a coluna *sem dobre* é muito fácil: cada vaza abaixo do contrato, não vulnerável, vale 50 pontos para os adversários. Vulnerável, vale 100. Na coluna *dobrado*, porém, já existe um fato novo: a primeira vaza caída vale “só” o dobro de sua equivalente não dobrada. Daí para a frente a coisa fica bem mais feia: não vulnerável, a segunda e a terceira vazas abaixo do contrato valem 200. Da 4ª vaza em diante, cada uma vale 300. vulnerável é bem pior: da segunda vaza em diante cada uma já vale 300!

A proporção entre vazas dobradas e redobradas volta a ser mais direta: é só multiplicar por 2 a multa dobrada que chegamos facilmente à redobrada.

É claro que, se formos dobrados e **fizemos** nosso contrato, ganharemos os pontos de vazas em dobro ou em quádruplo, se soubermos redobrar. Além disso, há um pequeno bônus adicional (pelo “insulto”) de 50 pontos e 100 pontos por cumprimentos de contratos dobrados e redobrado, respectivamente. Portanto, se jogarmos 2♠ dobradas não vulneráveis e cumprirmos este contrato, receberemos 60 x 2 pelas vazas (que ultrapassará 100 pontos), 300 pelo game e 50 pela injúria (nos fizeram passar pelo stress de achar que nosso contrato cairia): 470 pontos!

E vazas a mais? Em contratos sem dobre ou redobre cada vaza a mais, acima da declaração de contrato original, vale o valor da vaza mesmo, ou seja, se marcarmos 2♥ e fizermos 3, receberemos 90 pontos pelas vazas e 50 pelo



FEDERAÇÃO PAULISTA DE BRIDGE

curso de bridge para não bridgistas

2/2006

parcial, 140 pontos. Caso nosso contrato tenha sido dobrado, se não vulneráveis cada overtrick valerá 100 pontos e vulnerável, 200. 2♥ dobradas, não vulnerável, fazendo 3 então vale 60×2 (vazas em dobro) + 300 (bônus de game) + 50 (insulto) + 100 (valor da vaza acima): 570 pontos. Vulnerável é ainda mais gostoso: 60×2 (vazas em dobro) + 500 (bônus de game), + 50 (insulto) + 200 (valor da vaza acima): 870 pontos!

Se vocês quiserem se divertir com estes cálculos, visitem o site <http://home.earthlink.net/~aceplayer/score.html>, que é um calculador de resultados de bridge.

Resumindo: um contrato de 2♥ fazendo 3 marca 140 (60 pelas vazas, 50 pelo parcial e 30 pelo overtrick) num contrato sem dobre. Dobrado não vulnerável o mesmo contrato com o mesmo resultado final marcará 570 (60 x 2 pelas vazas, 50 pelo insulto, 300 pelo bônus de game e 100 pelo overtrick). Dobrado e vulnerável marcará 870 (60 x 2 pelas vazas, 50 pelo insulto, 500 pelo bônus de game e 200 pelo overtrick). Redobrado e não vulnerável a conta chega em 840 (60 x 4 pelas vazas, 100 pelo insulto, 300 pelo bônus de game e 200 pelo overtrick). Finalmente, redobrado e vulnerável o bicho pega: 1240 pontos (60 x 4 pelas vazas, 100 pelo insulto, 500 pelo bônus de game e 400 pelo overtrick)!

Probabilidades de distribuição de cartas

Vocês jogarão por muito tempo antes de realmente sentirem a necessidade desta tabela, mas apresento-a de qualquer forma para que vocês a tenham:

Como é possível perceber observando os números da tabela ao lado, com exceção de quando 2 cartas estão fora, um número **ímpar** de cartas tenderão a estar *mais igualmente* distribuídas, enquanto que um número **par** de cartas tenderá a estar *menos igualmente* distribuídas.

Faltando	Distribuição adversa	Probabilidade
2 cartas	1-1	52%
	2-0	48%
3 cartas	2-1	78%
	3-0	22%
4 cartas	2-2	40%
	3-1	50%
	4-0	10%
5 cartas	3-2	68%
	4-1	28%
	5-0	4%
6 cartas	3-3	36%
	4-2	48%
	5-1	15%
	6-0	1%
7 cartas	4-3	62%
	5-2	31%
	6-1	7%
	7-0	1%



2/2006

Diretrizes para saídas contra contratos em trunfos

Em geral evite sair em naipe lateral (não-trunfo) que contenha um Ás, mas sem o Rei. Com A e K, saia de Ás.

A saída de seca em naipe lateral é geralmente boa.

Outra saída boa é de naipe lateral com duas ou mais cartas altas em seqüência. Saia com a **maior** carta. Por exemplo, o J é a carta de saída a partir de J109.

Saia com a carta abaixo da lacuna de naipe com **seqüência interna**. Por exemplo, o J é a carta de saída a partir de KJ109.

Com doubleton, saia na carta mais alta.

Em naipe sem seqüência, saia com a menor carta de 3 ou com a 4ª carta a partir de naipe 4º ou maior.

Saia com trunfos se o leilão sugerir que o carteador tentará jogar no corte cruzado ou que o carteador tentará cortes no morto.

Normalmente é melhor sair em naipe não falado do que em naipe marcado pela dupla adversária. Sair no naipe do parceiro costuma ser a melhor saída que há.



2/2006

Diretrizes para saídas contra contratos em sem trunfos

Em geral, saia de seu naipe melhor e mais forte contra ST.

Tendo naipe com 3 ou mais cartas altas em seqüência, saia nele, e com a maior carta.

Saia com a carta abaixo da lacuna de naipe com **seqüência interna**. Por exemplo, o J é a carta de saída a partir de KJ109.

Saia na 4ª carta de todos os outros naipes com 4 ou mais cartas.

Saia na carta mais alta com duas cartas.

Saia na carta mais alta de naipe 3º com duas cartas altas em seqüência.

Saia na menor carta de outros naipes com 3 cartas.

Normalmente é melhor sair em naipe não falado do que em naipe marcado pela dupla adversária. Sair no naipe do parceiro costuma ser a melhor saída que há.

Tente descobrir uma **saída segura** contra contratos de 6ST ou 7ST. Uma saída segura é a que não deve entregar uma vaza fácil para os adversários.

Ficha básica de leilão

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

Aberturas de 1 em naipe são **ilimitadas**, no sentido de que o abridor define um mínimo de pontos mas o máximo está num intervalo muito largo. Assim, 1♣, 1♦, 1♥, e 1♠ indicam mínimo de 12 e máximo de 21,22 pontos (acima disso abre-se de 2♣, que é forçante a game e mencionada abaixo).

Depois que o parceiro abriu de 1 em naipe, o respondedor deve esclarecer ao máximo sua mão face à abertura do parceiro. Ele vai limitar ou não a sua mão:

As respostas de 1ST ou 2 **no naipe do abridor** indicam mão **limitada**, de 6 a 9 pontos, sem abono no primeiro caso, com abono no segundo.

Exemplos: 1♠ 1ST “tenho 6 a 9 e **não tenho** pelo menos 3 cartas de ♠ (abono)”

 1♠ 2♠ “tenho de 6 a 9 pontos e **pelo menos** 3 cartas de ♠”

Outras respostas têm outros significados. Os mais simples são as respostas ilimitadas, sempre em naipe diferente do da abertura:

Exemplos: 1♣ 1♦ “tenho pelo menos 4 cartas em ♦ e 6+ pontos”, ou

 1♠ 2♣ “tenho pelo menos 5 cartas em ♣ e 10+ pontos”.

A diferença entre os dois exemplos acima tem a ver com o **nível** em que a resposta ocorre: no primeiro, o respondedor pode ser mais fraco e seu naipe mais curto, porque ele ainda está no nível 1. no segundo, já que o respondedor comprometeu a dupla ao nível 2, ele tem que garantir mais recursos: um naipe 5º e uma base mínima maior de pontos.

Depois de a primeira rodada de leilão ter ocorrido, a dupla está numa entre duas situações:

1. o abridor ainda ilimitado (abriu em um em naipe) e o respondedor limitado, ou
2. o abridor ainda ilimitado e o respondedor também ilimitado

Na primeira situação, já que a mão do respondedor está melhor descrita, cabe ao abridor sugerir o contrato final:

1. limitar sua mão:
 - a. passar (com abertura mínima)
 - b. marcar outro naipe “no nível” (também com abertura mínima)
 - c. marcar ST “no nível”
2. convidar a game
 - a. introduzir outro naipe em salto (mostrando estar no limite superior de sua abertura)
 - b. saltar em seu naipe original (mostrando estar no limite superior de sua abertura e geralmente naipe mais longo ou mais sólido ou ambas as coisas)
 - c. saltar em ST, mostrando mão basicamente balanceada
3. marcar game (daí já são mãos de 19-22 pontos, em que o abridor, ao somar os 6 pontos mínimos do respondedor aos seus, sabe que há game nas cartas)

curso de bridge para não bridgistas

2/2006

por exemplo, com as mãos abaixo, tendo o leilão corrido como 1♠ 1ST:

1	2	3	4	5	6
♠ AKQ45	♠ AQ87654	♠ AKJ56	♠ AKQJ109	♠ AK5432	♠ AK5432
♥ 67	♥ A	♥ 876	♥ Q32	♥ J109	♥ AKQ65
♦ KQ4	♦ 1043	♦ KQ104	♦ J105	♦ Q9	♦ 2
♣ 752	♣ AJ	♣ 2	♣ AQ	♣ AK8	♣ 7

1. passo, nada mais a acrescentar.
2. 3♠. Tenho 15 pontos interessantes e um naipe longo de ♠, quero jogar game, mas não posso marcar sozinho
3. 2♦. Parceiro, minha mão é meio desbalanceada, prefiro não jogar em ST
4. 3ST. Parceiro, boa sorte
5. 2ST. Parceiro, passe com 6 e vá a game com 9
6. 4♥. parceiro, escolha entre estes dois naites, mas quero jogar game (note-se que, neste último caso, nem foram os pontos, mas o **formato** da mão que levou o abridor a forçar game)

Na segunda situação, já que o respondedor ainda está ilimitado, o abridor deve descrever a sua mão da melhor forma possível, mas ele **não tem a opção de passar**. Ele terá mão mínima (12-14/15 pontos), média (15-17/18) ou máxima (17/18-22)

1. com mão mínima ele:
 - a. remarca seu próprio naipe
 - b. marca ST "no nível"
 - c. abona o naipe do parceiro
 - d. marca outro naipe "no nível"
2. com mão média ele convida a game:
 - a. marcando 2ST
 - b. abonando o parceiro em salto
 - c. remarcando seu próprio naipe em salto
 - d. marcando outro naipe "no nível"²⁹
3. com mão máxima:
 - a. marca 3ST
 - b. marca outro naipe em salto
 - c. vai a game no naipe do parceiro

²⁹ Pois é, a mesma resposta no caso de mão mínima e mão média... criativo, não?

2/2006

resumo geral leilão **sem** interferência:

Abridor	Respondedor	Abridor	Respondedor	Abridor
Ilimitado: (12-22) 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) ³⁰ 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) ³¹ 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
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♦, ♥, ♠	2ST (F) outro naipe (F) passo abono	Responde Responde PASSA PASSA	A sequência 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		

³⁰ Conforme explicado no curso, a mudança de naipe do respondedor... forçante por uma volta

³¹ situação também coberta no curso, de 4º naipe forçante