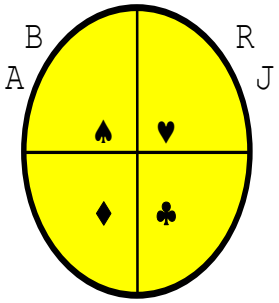


ACADEMIA DE BRIDGE DO RIO DE JANEIRO

Introdução ao Bridge

Roberto Martiniano Figueira de Mello

VERSÃO 6.0 – MAIO DE 2015

Adotado pela Academia de Bridge nos cursos para principiantes

Prefácio

O Bridge tem suas origens no Whist[1], um antigo jogo de cartas praticado na Inglaterra, que já era resultado da evolução de vários outros jogos ainda mais antigos. Algumas autoridades dizem que o nome Whist advém do fato que ele requeria silêncio e concentração, outras porém discordam, dizendo que o jogo era originalmente chamado de Whisk em alusão ao rápido movimento de recolhimento das cartas à medida que as vazas eram ganhas.

O nome Whist já era empregado no século XVII e a opinião pública desta época o associava a silêncio e concentração. Um dos primeiros livros[2] sobre o Whist foi publicado em 1742 - ele continha as regras e instruía. O sucessor do Whist foi o Bridge Whist, que se tornou popular por volta de 1894 quando foi introduzido no Portland Club de Londres por Lorde Brougham. Esta modalidade permaneceu popular por cerca de uma década, até que o Bridge Leilão rapidamente usurpou o seu lugar, no início do século XX. O quarto na linha de sucessão dos jogos de parceria da família Whist é o Bridge Contrato, cujo primeiro código de leis foi promulgado em novembro de 1927. Hoje, quando falamos de Bridge, nos referimos ao Bridge Contrato.

A partir desta data o Bridge Contrato cresceu muito em popularidade, primeiramente nos Estados Unidos e Europa, para depois se espalhar pelo resto do mundo. Nos Estados Unidos e na Europa, o Bridge é ensinado em algumas Universidades como matéria eletiva cultural. Atualmente multiplicam-se iniciativas bem-sucedidas de ensino aos jovens do 1° e 2° grau.

O primeiro Campeonato Mundial de Bridge foi disputado em 1950 nas ilhas Bermudas, por isso, esta competição é conhecida até hoje com o nome de Taça das Bermudas (Bermuda Bowl). Naquela época a taça foi disputada por apenas dois países: os EUA e a Inglaterra representando a Europa.

Atualmente a Federação Mundial de Bridge (WBF – World Bridge Federation) se encontra solidamente implantada, com cerca de 100 países membros, dividindo o planeta em zonas que disputam entre si campeonatos regionais e a qualificação para as vagas do campeonato mundial realizado a cada dois anos. No demais anos os principais eventos são abertos para todos que desejarem participar, tais como, o campeonato mundial por duplas e o transnacional por equipes.

A 104ª sessão do Comitê Olímpico Internacional (COI), reunido em junho de 1995 na cidade de Budapeste, ratificou a decisão da Comissão Executiva do COI reconhecendo o Bridge como esporte olímpico.

---

[1] **Ely CULBERSON, The Encyclopedia of Bridge.**
[2] **HOYLE, Short Treatise on Whist.**

O número possível de mãos de Bridge[3] é um número de 29 algarismos: 53 644 737 765 488 792 839 237 440 000. Mesmo que passássemos toda a nossa vida jogando Bridge somente poderíamos conhecer um percentual mínimo destas mãos.

O Bridge é um jogo fascinante pelos motivos abaixo:

- No Bridge não há possibilidade de competição individual, a unidade é a dupla. Embora existam situações que dependem exclusivamente da ação de um dos parceiros, a grande maioria exige a colaboração de ambos.

- Por ser o Bridge em parte determinístico e em parte probabilístico, o jogador está sempre fazendo julgamentos e tomando decisões. Em algumas situações chega-se a conhecer totalmente a realidade e, consequentemente, através de raciocínio lógico-dedutivo, encontra-se ou não a solução. Nas outras situações conhece-se apenas parte da realidade, de modo que se deve jogar procurando os eventos de maior probabilidade. Para isso é necessário ter as melhores inferências, a fim de excluir as hipóteses que são impossíveis ou improváveis. O melhor jogador de Bridge é aquele que melhor julga e por isso quem erra menos.

- No Bridge o raciocínio é feito sistematicamente para frente e para trás: o que aconteceu antes é essencial para a tomada de decisão futura. É necessário memorizar e recordar todos os acontecimentos de uma mão, levando também em consideração as inferências negativas, isto é, o que o parceiro ou adversários fizeram e o que eles deixaram de fazer. Neste momento é útil conhecer a personalidade de cada um, pois o fator humano está sempre presente no Bridge.

- Na preparação para as competições de alto nível é necessário ler, estudar, pesquisar, memorizar, criar, organizar, escrever, experimentar, enfim, ser possuidor de uma grande cultura no assunto. As competições duram vários dias e submetem os contendores a um grande desgaste físico e mental. É necessário a manutenção de bom estado atlético para se atingir altos níveis de desempenho nestas condições.

O Bridge é altamente educativo, exercita e desenvolve o raciocínio, a memória e a capacidade de pesquisa. Ele desenvolve um grande espírito de colaboração, exige elevado padrão ético e é extremamente social. Apropriado a todas as idades, a prática do Bridge é simples e barata, pois é necessário apenas uma mesa para quatro pessoas, um baralho e marcador, que pode ser uma simples folha de papel. Embora não seja fácil se tornar um experto não é difícil assimilar suas regras básicas.

---

[3] **Émile BOREL & André CHERON, <u>Théorie Mathematique du Bridge</u>, p. 39.**

1 Introdução

Este livro é destinado àqueles que se iniciam no Bridge, não havendo nenhum pré-requisito. O método consiste em fazer com que os leitores progridam de forma gradativa. Cada capítulo termina com a apresentação de exercícios a serem feitos, mas o Bridge só é jogado com todas as suas regras a partir do capítulo 11. Nos capítulos anteriores os exercícios utilizam formas rudimentares de Bridge, que permitem compreender e aplicar a teoria ensinada.

Todos os tópicos são apresentados de forma tão detalhada e explicada que dispensam a colaboração de um professor, entretanto, se houver um professor disponível ou um bridgista veterano no grupo, a velocidade do aprendizado aumenta bastante. Faça os exercícios na sequência sugerida e não queime etapas, lembrando que o Bridge requer a participação de quatro pessoas e, se uma delas não compreendeu algum dos itens apresentados, a evolução de todos os demais participantes fica prejudicada.

O Bridge se utiliza de um vocabulário especializado muito extenso. Cada vocábulo empregado com um sentido particular no Bridge é definido neste livro antes da sua introdução, além disso, a apresentação condensada de alguns assuntos em forma tabular exige o emprego de acrossemias para aumentar a sua legibilidade e compreensibilidade. O leitor poderá em caso de dúvida consultar também dois anexos: o glossário que começa na página 133 e os acrônimos na página 141.

1.1 O desenrolar de uma partida de Bridge

Se o leitor já assistiu a uma partida de Bridge sendo jogada, então pôde notar o seguinte:

1) Dela participam quatro pessoas que se acomodam numa mesa, de preferência quadrada. O Bridge é de parceria, onde uma dupla de parceiros enfrenta a outra dupla. Os parceiros sentam um em frente ao outro, tendo à sua esquerda e direita os dois adversários.
2) As cartas de um baralho são distribuídas, uma a uma, de modo que cada um dos quatro jogadores receba 13 cartas.
3) Na primeira fase do jogo procede-se um leilão, segundo regras específicas, para que se estabeleça o naipe de trunfo e o número de vazas a serem feitas, o que chamamos de contrato. A dupla que prometer fazer o maior número de vazas é a ganhadora do leilão. Nesta fase, cada um dos quatro jogadores só pode olhar as próprias cartas.
4) Na segunda fase a dupla que ganhou o leilão deverá cartear para cumprir o contrato, isto é, para fazer o número de vazas prometido, usando ou não um naipe como trunfo. Se o contrato for cumprido, então esta dupla fará jus a uma quantidade de pontos proporcional ao número de vazas prometidas, caso contrário, ela pagará uma multa proporcional ao número de vazas a menos do prometido. O papel da dupla adversária é fazer o possível para impedir que o contrato seja cumprido.

5) Apenas um dos parceiros da dupla que ganhou o leilão vai se encarregar de cartear para cumprir o contrato - ele se torna o carteador. O adversário da esquerda do carteador fará a saída inicial jogando uma carta na mesa - ele é o saidor. O parceiro do carteador estende as suas cartas na mesa e encerra a sua participação nesta mão - ele é o morto. O carteador passa a jogar por si e pelo morto. Nesta fase, cada jogador passa a conhecer 26 cartas, as suas 13 e as 13 do morto.
6) Encerrado o carteio, verifica-se o número de vazas feitas e compara-se com o número de vazas prometidas. A marcação do resultado da mão é feita e passa-se para a seguinte. Este é o desenrolar típico de uma partida livre de Bridge.

1.2 Apresentação do baralho

O Bridge é jogado com um baralho comum completo (52 cartas), por quatro jogadores que formam duas parcerias, sendo que os parceiros sentam um em frente ao outro.

Todas as cartas do baralho são distribuídas igualmente entre os jogadores, uma a uma, cada jogador recebendo, portanto, 13 cartas.

O baralho é composto de quatro naipes de 13 cartas:

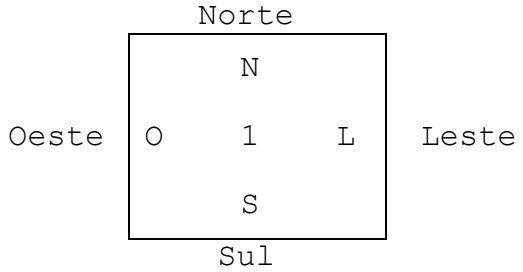
♠ = Espadas, ♥ = Copas, ♦ = Ouros e ♣ = Paus

As cartas de um naipe possuem valores diferentes, como exemplo, serão apresentadas as 13 cartas do naipe de espadas em ordem decrescente:

Tabela 1: DENOMINAÇÃO DAS CARTAS DO NAIPE DE ESPADAS

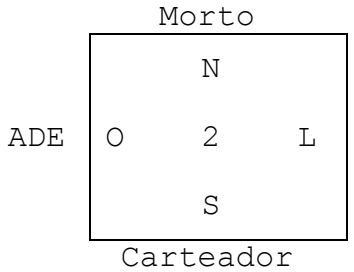
Símbolo	Denominação	Símbolo	Denominação
A♠	Ás de espadas	R♠	Rei de espadas
D♠	Dama de espadas	V♠	Valete de espadas
10♠	Dez de espadas	9♠	Nove de espadas
8♠	Oito de espadas	7♠	Sete de espadas
6♠	Seis de espadas	5♠	Cinco de espadas
4♠	Quatro de espadas	3♠	Três de espadas
2♠	Dois de espadas		

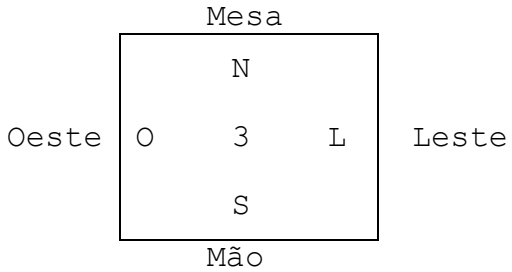
1.3 Apresentação dos quadros



O quadro 1 representa uma mesa com os quatro jogadores, mas ao invés de identificá-los por seus nomes utiliza-se a notação convencional dos pontos cardeais. Fala-se no jogador de Sul[3], no de Oeste, no de Norte e no de Leste[4]. A dupla de NS (Norte e Sul) tem como adversária a dupla LO (Leste e Oeste). Uma vez que se estabeleça qual dos jogadores é Sul, sabe-se quem são os outros três por suas posições em relação a Sul. Pode-se estabelecer que no local do jogo, o jogador que estiver de costas para uma determinada parede é o jogador de Sul e, consequentemente, todas as demais posições são conhecidas.

Durante a fase do carteio usa-se um dos quadros abaixo.





Convencionalmente, no quadro 2, o jogador de Sul é sempre o carteador, Oeste é o ADE (ADversário da Esquerda do carteador), Norte é o morto e Leste é o ADD (ADversário da Direita do carteador). Alternativamente pode-se usar o quadro 3, que corresponde a um carteador narrando os acontecimentos de uma mão de Bridge. Ele se refere às cartas que estão na sua mão como mão, o morto é chamado de mesa, o seu adversário da esquerda é Oeste e o seu adversário da direita é Leste.

---

[3] Um ponto cardeal é escrito começando com maiúscula e no Bridge sempre representa um jogador.

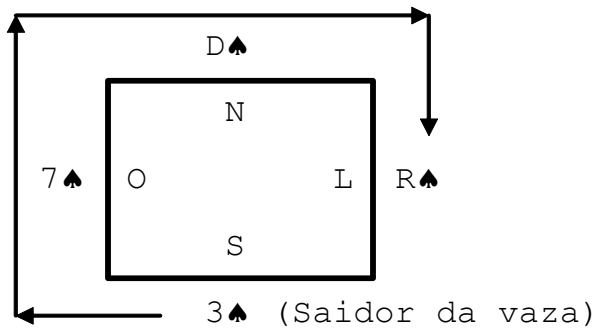
[4] Para designar o jogador do Oriente utiliza-se sempre a forma Leste e não Este, pois Este é um termo equívoco que possui a mesma grafia do pronome demonstrativo este.

1.4 Vazas

Embora o leilão seja a primeira etapa do Bridge, ele só será tratado a partir do sétimo capítulo. Os seis primeiros capítulos dão ênfase ao jogo de cartas.

Na fase do carteio cada jogador, na sua vez, serve uma carta. Cada grupo de 4 cartas tem o nome de vaza, mas como cada jogador tem 13 cartas e cada um serve uma carta por vaza, conclui-se que o número máximo de vazas possíveis é treze. Um dos objetivos do jogo é fazer o maior número possível de vazas.

Exemplo 1: O desenrolar de uma vaza.



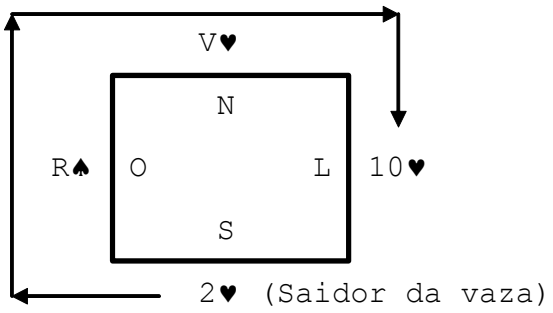
Vamos supor que nesta vaza Sul joga a 1ª carta - ele é o saidor da vaza. A partir daí cada jogador, na sua vez, deve servir uma carta na vaza. É obrigatório servir uma carta do mesmo naipe da carta da saída inicial, a não ser que não se tenha mais daquele naipe para servir. Neste caso pode-se descartar qualquer outra carta. O movimento é feito no sentido horário, então Sul jogou o 3♠, em seguida Oeste serviu o 7♠, Norte serviu a D♠ e a vaza termina no momento que Leste serve o R♠. Leste ganhou a vaza com o R♠, a maior carta do naipe da vaza.

Regra 1: LEIS QUE REGEM A CONSTRUÇÃO DE UMA VAZA

As leis que regem a construção de uma vaza são:

1) **Todos são obrigados a servir naipe, isto é, quem tiver carta(s) do naipe jogado pelo saidor da vaza é obrigado a jogar uma das cartas deste naipe.**
2) **Quem não puder servir joga uma carta qualquer de outro naipe. Ao descarte de uma carta de naipe diferente do naipe da vaza dá-se o nome de balda.**
3) **O jogador que jogar a maior carta do naipe da vaza é o ganhador da vaza e deve fazer a saída da vaza seguinte.**

Questão 1: Em relação a vaza com balda mostrada no quadro abaixo, pergunta-se?



Quem ganhou a vaza?
Norte, pois jogou o V♥, que é a maior carta do naipe da vaza exposta na mesa.

Quem dá a saída para a vaza seguinte?
Norte, pois ganhou a vaza anterior.

O conceito de vaza é absolutamente essencial, convém, portanto, antes de prosseguir, fazer o exercício de vaza proposto a seguir.

Exercício 1: Note que os exercícios deste livro requerem sempre a participação de quatro pessoas.

a) Devem ser usados dois baralhos para que o jogo transcorra com agilidade.

b) O emparceiramento é feito com cada um tirando uma carta de um dos baralhos. Quem tirou a maior carta joga de parceiro daquele que tirou a segunda maior carta, contra os outros dois restantes, mas se dois ou mais jogadores tirarem cartas do mesmo valor, o desempate é feito através da hierarquia dos naipes:

♠ > ♥ > ♦ > ♣ Espadas é o naipe de maior hierarquia, seguido de copas, depois ouros e por último paus.

c) Quem tirou a maior carta escolhe o lugar que deseja sentar, o seu parceiro deve se sentar à sua frente e os adversários, como quiserem, nos outros lugares.

d) Quem tirou a maior carta também dá as cartas - ele é o dador. O dador escolhe um dos dois baralhos e o entrega ao adversário da esquerda que deverá embaralhá-lo.

Quando o adversário da esquerda acabar de embaralhar, devolve o baralho ao dador, que o oferece ao adversário da direita para o corte. O corte é feito pelo ADD, partindo o maço em dois, evitando-se o corte antes da quarta carta situada em qualquer dos extremos do baralho. A etiqueta manda que o corte seja feito na direção do dador.

Após o corte, o dador inicia a distribuição das cartas, uma a uma, começando pelo seu adversário da esquerda, sendo que os jogadores só podem olhar as cartas, chamadas também de mão, após a última ter sido dada.

Enquanto isso, o outro baralho, o qual será usado na vez seguinte, deve ser embaralhado pelo parceiro do dador. O parceiro do dador após completar esta tarefa coloca o baralho a sua direita, que é a esquerda do próximo jogador a dar as cartas. Fica assim tudo preparado para o próximo evento de distribuição de cartas.

e) Em seguida, cada jogador deve olhar as suas cartas e separá-las por naipe. A melhor maneira de fazer com que a separação dos naipes fique bem visível é colocar, alternadamente, um naipe preto e outro vermelho, e as cartas em ordem decrescente por naipe. Veja abaixo uma mão separada, de duas maneiras, por naipe e por cor.

♠ A2	♥ RD8	♣ AR74	♦ V752
♥ RD8	♠ A2	♦ V752	♣ AR74

Note que a separação sugerida acima tem como objetivo principal a identificação visual das cartas e não representa a forma gráfica de representação adotada neste livro, onde os naipes são apresentados na ordem hierárquica estabelecida pela regra do Bridge e não pela cor, conforme mostrado abaixo.

♠ A2	♥ RD8	♦ V752	♣ AR74

f) O exercício propriamente dito é o seguinte:

1) Este exercício será individual, não é parceria, e cada jogador deverá tentar ganhar o maior número de vazas possível.
2) O dador das cartas dará a saída inicial da primeira vaza e quem ganhar a vaza dará a saída para a vaza seguinte e assim sucessivamente até o término da 13ª vaza.
3) Quem ganhar a vaza deverá recolhê-la, juntando as quatro cartas num monte e colocando-o à sua frente. Mantenha-o separado dos montes das outras vazas, de modo a permitir uma rápida contagem das vazas feitas por cada um.
4) Será jogado um múltiplo de quatro mãos até que se considere que o conceito de vaza foi compreendido.
5) Ao terminar uma mão, o dador da mão seguinte é o jogador que está à esquerda do dador da mão anterior - ele é aquele que tem o baralho, já embaralhado, à sua esquerda.
6) Ele deve pegar o baralho e oferecer ao adversário da direita para o corte.
7) Enquanto isso, seu parceiro recolhe e junta as cartas recém-jogadas, embaralhando-as e colocando o baralho do seu lado direito. Este processo agora é repetitivo.

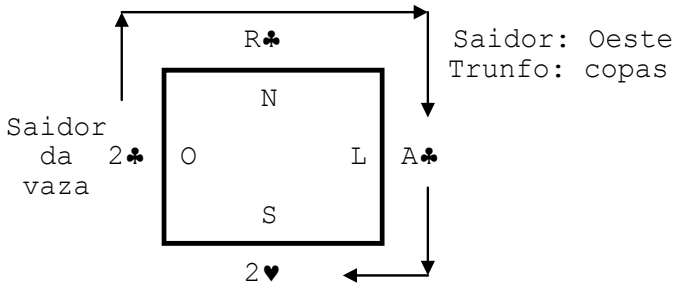
Os participantes devem se preocupar especialmente com:

a) Se algum jogador está deixando de servir naipe.
b) Se a saída de uma vaza está sendo feita pelo jogador que ganhou a vaza anterior.
c) Se o movimento de embaralhamento está sendo feito corretamente.

1.5 Vaza de trunfo

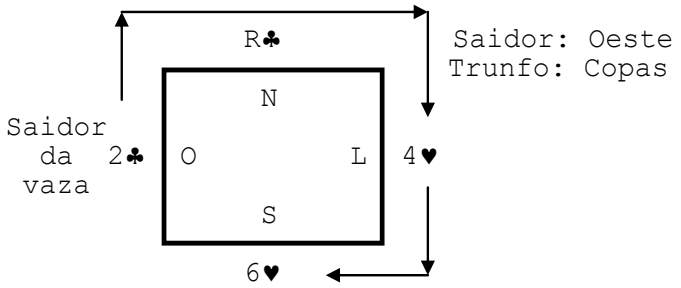
Chama-se de **trunfo** a um naipe que se designou como privilegiado. Se uma carta do naipe de trunfo for jogada em uma vaza de outro naipe, ela passa a ser a maior carta da vaza. Neste caso diz-se que houve um **corte** ou que a vaza foi **cortada.** Quando há dois ou mais trunfos numa mesma vaza, ganha a vaza quem jogou o maior trunfo.

Exemplo 2: Vaza com corte.



Se Sul não tem paus para servir ele pode cortar a vaza jogando um trunfo, o que o torna ganhador da vaza.

Exemplo 3: Vaza com recorte.



Tanto Leste como Sul não têm paus para servir, então Leste corta com o 4♥ mas Sul recorta com o 6♥ tornando-se o ganhador da vaza, pois jogou o maior trunfo.

Exercício 2: Vamos repetir o exercício 1 da página 8 dando agora ao dador a chance de escolher um naipe de trunfo conforme estabelecido abaixo.

- Jogar um ou mais conjuntos de quatro mãos onde o dador escolhe o naipe mais comprido para trunfo. Se o dador tiver dois naipes com igual comprimento, então ele deve escolher aquele que tiver mais cartas altas.

1.6 Nomenclatura

No Bridge as cartas tomam nomes específicos, de acordo com a sua importância e valor, conforme veremos abaixo.

Tabela 2: NOMENCLATURA DAS CARTAS

HONRAS MAIORES	HONRAS MENORES	CARTAS GRANDES	CARTAS PEQUENAS
A R D	V 10	9 8 7	4 3 2

A R D V 10 são as cartas chamadas honras[5], subdivididas em dois grupos: honras maiores e honras menores. As demais cartas são chamadas de cartas grandes ou de cartas pequenas. O 6 e o 5 não foram considerados, pois podem estar tanto no grupo de cartas grandes como no grupo de cartas pequenas, dependendo do contexto. As cartas que não são honras também são chamadas de cartas brancas ou numeradas.

Para se descrever a figuração de um determinado naipe, usa-se a seguinte terminologia.

- Nenhuma carta de um naipe.

Quando não se tem carta de um determinado naipe diz-se que a mão possui um falho ou uma chicana. Se um jogador não recebeu nenhuma carta de copas diz-se que tem chicana de copas, podendo-se dizer também que copas é o falho.

- Uma única carta de um naipe.

Quando se tem uma única carta de um naipe diz-se que a carta é seca ou que é um semifalho. Se um jogador recebeu apenas uma carta de espadas diz-se que ele tem seca de espadas, podendo-se dizer também que espadas é o semifalho. Veja como são descritas as figurações abaixo.

♠ 8 - Oito de espadas seco ou simplesmente seca de espadas quando não for importante identificar a carta.

♠ R - Rei de espadas seco ou simplesmente honra seca de espadas quando não for importante identificar a honra.

---

[5] **Segundo a convenção adotada neste livro, as quatro maiores honras (Ás, Rei, Dama, Valete) são escritas começando com maiúsculas.**

- Duas cartas de um naipe.

Quando se tem duas cartas de um naipe diz-se que o naipe é segundo. Se um jogador recebeu duas cartas de ouros diz-se que ele tem dois ouros, podendo-se dizer também que ele tem dúbletão de ouros, caso a figuração não tenha honra. Veja como são descritas as figurações abaixo.

♦ 82 - Oito e dois de ouros ou oito de ouros segundo ou dúbletão de ouros ou simplesmente duas brancas de ouros. As duas últimas alternativas são usadas quando não for importante identificar as cartas.

♦ D3 - Dama e três de ouros ou Dama de ouros segunda ou simplesmente honra segunda de ouros quando não for importante identificar a honra.

♦ AD - Ás e Dama de ouros secos, onde a palavra "secos" indica a ausência de cartas pequenas.

- Três cartas de um naipe.

Quando se tem três cartas de um naipe diz-se que o naipe é terceiro. Se um jogador recebeu três cartas de paus diz-se que ele tem três paus, podendo-se também dizer que ele tem trípletão de paus, caso a figuração não tenha honra. Veja como são descritas as figurações abaixo.

♣ 976 - Nove, sete e seis de paus ou nove de paus terceiro ou trípletão de paus ou simplesmente três brancas de paus. As duas últimas alternativas são usadas quando não for importante identificar as cartas.

♣ D54 - Dama, cinco e quatro de paus ou Dama de paus terceira ou simplesmente honra terceira de paus quando não for importante identificar a honra.

♣ AV2 - Ás, Valete e dois de paus ou Ás e Valete de paus terceiro.

- Quatro cartas de um naipe.

Quando se tem quatro cartas de um naipe diz-se que o naipe é quarto. Se um jogador recebeu quatro cartas de copas diz-se que ele tem quatro copas, podendo-se dizer também que ele tem naipe quarto de copas. Veja como são descritas as figurações abaixo.

♥ 8764 - Oito, sete, seis e quatro de copas ou oito de copas quarto ou simplesmente quatro brancas de copas quando não for importante indicar as cartas.

♥ R862 - Rei, oito, seis e dois de copas ou Rei de copas quarto ou simplesmente honra quarta de copas quando não for importante identificar a honra.

♥ DV53 - Dama, Valete, cinco e três de copas ou Dama e Valete de copas em quarto.

- Cinco ou mais cartas de um naipe.

Os naipes com cinco ou mais cartas são descritos seguindo a mesma lógica utilizada para os naipes quartos. Veja como são descritas as figurações abaixo.

♠ 86432 - Oito, seis, quatro, três e dois de espadas ou oito quinto de espadas ou simplesmente cinco brancas de espadas quando não for importante identificar as cartas.

♥ D75432 - Dama, sete, cinco, quatro, três e dois de copas ou Dama sexta de copas ou simplesmente honra sexta de copas quando não for importante identificar a honra.

♦ RD97654 - Rei, Dama, nove, sete, seis, cinco e quatro de ouros ou Rei e Dama de ouros sétimo.

Questão 2: Alguns amigos estão participando de uma animada conversa sobre Bridge, onde um deles deseja relatar as cinco mãos abaixo. Pergunta-se como foi o relato considerando que até o 10 as cartas são importantes e precisam ser mencionadas?

1)	♠ AD1032	♥ RV87	♦ 8642	♣
2)	♠ 2	♥ RD1032	♦ 753	♣ AR76
3)	♠ 82	♥ V109764	♦ 82	♣ ARD
4)	♠ RD109753	♥ V1073	♦	♣ 32
5)	♠ 8642	♥ 953	♦ 854	♣ D54

Respostas sugeridas:

1) ♠ AD1032 ♥ RV87 ♦ 8642 ♣

Ás, Dama e dez de espadas quinto, Rei e Valete de copas quarto, quatro ouros brancos e falho de paus.

2) ♠ 2 ♥ RD1032 ♦ 753 ♣ AR76

Seca de espadas, Rei, Dama e dez de copas quinto, três ouros brancos e Ás, Rei de paus quarto.

3) ♠ 82 ♥ V109764 ♦ 82 ♣ ARD

Dúbletão de espadas, Valete e dez de copas sexto, duas brancas de ouros e Ás, Rei, Dama de paus.

4) ♠ RD109753 ♥ V1073 ♦ ♣ 32

Rei, Dama e dez de espadas sétimo, Valete e dez de copas quarto, chicana de ouros e dúbletão de paus.

5) ♠ 8642 ♥ 953 ♦ 854 ♣ D54

Quatro espadas brancas, trípletão de copas, trípletão de ouros e Dama de paus terceira.

6) ♠ RD8642 ♥ AV10953 ♦ 8 ♣

Rei e Dama de espadas sexto, Ás, Valete, dez e nove de copas sexto, semifalho de ouros e falho de paus.

1.7 Exercício de parceria com morto

Todos já perceberam que quem tiver as cartas maiores leva grandes vantagens. Vamos então estabelecer um sistema de avaliação da força da mão através da atribuição de pontos às cartas, do seguinte modo:

Tabela 3: VALOR DAS HONRAS EM PONTOS

Honra	Valor das honras em pontos	Honra	Valor das honras em pontos
A	4 PH[6]	R	3 PH
D	2 PH	V	1 PH
10	0 PH		

Conclui-se então que temos 10 pontos de honra por naipe e 40 no total.

Exemplos de contagem de pontos de honra.

Mão A	Pontos	Mão B	Pontos	Mão C	Pontos
♠ AR763	7	♠ A8763	4	♠ A63	4
♥ ADV32	7	♥ A9432	4	♥ 1098762	0
♦ 43	0	♦ D2	2	♦ 942	0
♣ 2	0	♣ 3	0	♣ R	3
Total	14 PH		10 PH		7 PH

A partir de agora, todos os exercícios serão feitos jogando-se de parceria, conforme as regras abaixo.

O exercício de parceria com morto repete o exercício 1 da página 8 até o item "e", com o item "f" sendo substituído pelo descrito abaixo.

1) Cada jogador deverá anunciar o número de pontos de honra que possui, a começar pelo dador, no sentido horário.
2) A dupla que tiver mais de 20 pontos de honra nas duas mãos combinadas ganhou o leilão. Se houver empate em 20 PH, a dupla do dador ganhou o leilão.
3) O jogador que tiver o maior número de pontos na dupla que ganhou o leilão será o carteador, consequentemente, seu parceiro será o morto. Se houver empate, o desempate é feito através do naipe mais comprido.
4) O carteador deverá olhar as cartas do morto, sem as revelar aos adversários e escolher para trunfo o naipe que tiver mais cartas nas duas mãos combinadas, desde que haja 8 ou mais cartas neste naipe.

---

[6] **PH significa pontos de honra.**

5) Se entre a mão do carteador e a do morto não tiver naipe de oito ou mais cartas, o jogo será sem trunfo (ST).

6) Após a escolha do trunfo, o carteador deverá anunciá-lo para os oponentes.

7) O adversário da esquerda do carteador é o saidor, ele colocará a carta inicial na mesa. Após a carta da saída ter sido mostrada, o morto exporá as suas cartas na mesa, em colunas com as cartas do mesmo naipe em ordem descendente e colocando o trunfo, se houver, do seu lado direito. A partir deste momento cessa a sua participação nesta mão.

8) O carteador irá jogar com as suas cartas e as cartas do morto. Note que se uma vaza for ganha com uma carta do morto, a vaza seguinte deverá ser iniciada no morto.

9) O carteador, a partir daí, tentará fazer o maior número de vazas possível e os adversários, que são parceiros, deverão manobrar para que ele faça o menor número de vazas possível.

10) Será jogado um múltiplo de quatro mãos, até que os jogadores julguem por bem encerrar a sessão.

11) Ao terminar uma mão, o dador da mão seguinte é o jogador que está à esquerda do dador da mão anterior - ele é aquele que tem o baralho, já embaralhado, à sua esquerda.

12) Ele deve pegar o baralho e oferecer ao adversário da direita para o corte.

13) Enquanto isso, seu parceiro recolhe e junta as cartas recém-jogadas, embaralhando-as e colocando o baralho do seu lado direito. Este processo agora é repetitivo.

Os participantes devem se preocupar especialmente com:

a) Se algum jogador está deixando de servir naipe.

b) Se o carteador está jogando da mão correta, isto é, se ganhou a vaza do morto deve iniciar a próxima do morto e se ganhou a vaza na mão deve iniciar a próxima da mão.

c) Se os atacantes compreenderam que são parceiros e estejam recolhendo as vazas de um único lado.

d) Que o morto esteja calado, sentado, sem participar.

Exemplo 4: Exercício de parceria com morto.

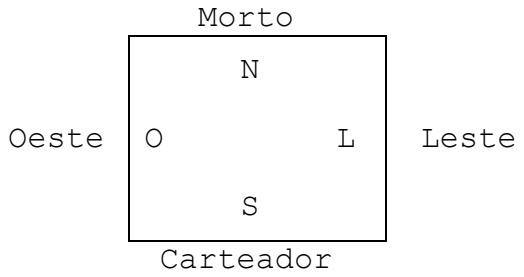
	♠ D102 ♥ 85 ♦ 72 ♣ AR7543		Dador Leste
♠ A ♥ R1073 ♦ AR94 ♣ DV108	N O L S	♠ 873 ♥ V964 ♦ DV1053 ♣ 2	Leste tem: 4 PH Sul tem: 10 PH Oeste tem: 17 PH Norte tem: 9 PH Carteador: Oeste
	♠ RV9654 ♥ AD2 ♦ 86 ♣ 96		Trunfo: Ouros Saidor: Norte Morto: Leste Saída: A♣

Após terem sido dadas as cartas e elas tiverem sido arrumadas conforme exemplo acima começa o anúncio do número de pontos de honra. Leste afirma que tem 4, Sul 10, Oeste 17 e Norte 9. A dupla LO com 21 PH ganhou o leilão e Oeste será o carteador por ter a mão com mais pontos. Oeste olha a mão de Leste e verifica que existem nove cartas de ouros nas duas mãos combinadas, e consequentemente, anuncia que o trunfo é ouros. Norte é o saidor e apresenta a carta da saída, o A♣. Leste expõe as suas cartas na mesa, colocando o naipe de ouros do seu lado direito. A partir deste momento entra-se na fase do carteio, com cada dupla procurando fazer o maior número de vazas possível.

2 Noções de carteio

Chama-se de carteio ao jogo de carta do carteador, que joga por si e pelo morto, com o intuito de fazer o número de vazas prometido.

Recordemos que na convenção adotada o carteador está sempre em Sul e, consequentemente, o morto é sempre Norte. Para a apresentação das técnicas de carteio usa-se o quadro abaixo, representando apenas o naipe que interessa e considerando o resto da mão irrelevante. Para facilitar pode-se escolher à vontade quem inicia a vaza, isto é, fica a critério do leitor iniciar a vaza na mão (Sul) ou na mesa (Norte).



2.1 Combinações de cartas

As cartas podem se combinar de diversas maneiras, mas algumas combinações são de importância estratégica e recebem os nomes abaixo.

- Sequências de duas cartas.

Chama-se de sequência de duas cartas às figurações que contêm duas cartas consecutivas, onde pelo menos uma delas é uma honra. As figurações abaixo correspondem a um naipe genérico e isolado.

Exemplo 5: Sequências de duas cartas.

AR432	Sequência de Ás e Rei.
RD86	Sequência de Rei e Dama.
DV42	Sequência de Dama e Valete.
V10x	Sequência de Valete e 10. O x indica uma carta pequena, sem importância.
109x	Sequência de dez e nove.
983	Não é mais sequência, pois não é encabeçada por uma honra.

- Sequências de três cartas.

Chama-se de sequência de três cartas às figurações que contêm três cartas consecutivas, onde pelo menos uma delas é uma honra. 1098 é a menor sequência de três cartas.

Exemplo 6: Sequências de três cartas.

ARD2 RDV DV1082

- Sequências internas.

Chama-se de sequência interna às figurações que contêm uma sequência e uma honra mais alta isolada.

Exemplo 7: Sequências internas.

AV109 RV105 D1093

- Sequências interrompidas.

Chama-se de sequência interrompida às figurações que contêm uma sequência e uma carta mais baixa que a menor da sequência, interrompida por apenas um degrau.

Exemplo 8: Sequências interrompidas.

RD102 DV95 V1085

- Forquilha.

Chama-se de forquilha às figurações que contêm pelo menos duas honras não consecutivas. Existem sequências que contêm forquilhas.

Exemplo 9: Forquilhas.

AD32 ARV D102 RV102 AV3

2.2 Vazas de honra

Todos já perceberam que muitas vazas são feitas graças ao poder das honras - são as chamadas vazas de honra. Vamos examinar nos casos a seguir, identificados por um número no centro do quadro, o número de vazas de honra que podem ser feitas.

Nota 1: Apenas as cartas do naipe genérico em foco estão representadas e nem sempre todas as cartas deste naipe são apresentadas, mas somente aquelas que contribuem para a compreensão da posição.

```
              AR10
          ┌──────────┐
              N
872       O   1   L      964
              S
          └──────────┘
              DV3
```

No primeiro caso, apesar de possuir todas as cinco honras entre as duas mãos, o carteador só faz três vazas. Vejamos:

Sul começa a vaza com o 3, Oeste serve o 2, Norte o Ás e Leste o 4. A vaza seguinte é iniciada em Norte com o Rei, Leste serve o 6, Sul o Valete e Oeste o 7. Em seguida Norte joga o 10, Leste serve o 9 e o carteador ganha a vaza na mão com a Dama, Oeste servindo o 8.

O quadro abaixo mostra a sequência das vazas, onde a carta sublinhada é a de saída da vaza. Note que, a partir da segunda vaza, quem inicia uma vaza é quem ganhou a anterior.

Oeste	Norte	Leste	Sul	Vazas NS	Vazas LO
2	A	4	3	1	0
7	R	6	V	2	0
8	10	9	D	3	0

Nota 2: O número máximo de vazas que se pode fazer em um naipe é igual ou menor ao número de cartas da mão onde este naipe é mais longo.

```
              AR5
          ┌──────────┐
              N
762       O   2   L      43
              S
          └──────────┘
              DV1098
```

Neste segundo caso NS faz cinco vazas. Sul joga o 8 para o Ás, no Rei serve o 9, para depois fazer Dama, Valete e 10 na mão.

O quadro abaixo mostra a sequência das vazas, onde x indica um descarte de uma carta de outro naipe.

Oeste	Norte	Leste	Sul	Vazas NS	Vazas LO
2	A	3	8	1	0
6	R	4	9	2	0
7	5	x	D	3	0
x	x	x	V	4	0
x	x	x	10	5	0

```
              D2
          ┌─────────┐
              N
9763      O   3   L      1085
              S
          └─────────┘
             ARV4
```

No terceiro caso NS faz quatro vazas. O carteador joga o 4 para a Dama e depois o 2 para fazer Ás, Rei e Valete.

Oeste	Norte	Leste	Sul	Vazas NS	Vazas LO
3	D	5	4	1	0
6	2	8	A	2	0
7	x	10	R	3	0
9	x	x	V	4	0

Nota 3: Os casos 2 e 3 ilustram comprimentos diferentes no mesmo naipe. Para poder fazer todas as vazas sem interrupção joga-se primeiro as grandes do lado curto, pois isto evita o bloqueio do naipe em uma das mãos.

Regra 2: MANEJO DE NAIPE PARA EVITAR O BLOQUEIO

Ao manejar um naipe para fazer vazas de honra ou comprimento joga-se primeiro as grandes do lado curto, evitando-se assim o bloqueio do naipe e o desperdício de entradas na mão ou mesa.

```
              DV10                          DV105
          ┌─────────┐                     ┌─────────┐
              N                             N
764       O   4   L      A85        764    O   5   L      A8
              S                             S
          └─────────┘                     └─────────┘
             R32                             R932
```

No caso 4 só falta o Ás. Jogando suas honras, NS dá o Ás para o adversário e as outras ficam boas, fazendo duas vazas.

No caso 5 NS perde uma vaza para o Ás fazendo as outras três.

```
              A32
          ┌─────────┐
              N
1065      O   6   L      DV7
              S
          └─────────┘
             R98
```

No caso 6 NS faz o Ás e o Rei, portanto duas vazas.

2.3 Vazas de Comprimento

Chama-se de vazas de comprimento num naipe, àquelas feitas quando os adversários não possuem mais cartas deste naipe. Diz-se que as cartas pequenas do naipe ficaram firmes ou que o naipe foi estabelecido.

	RV10	
	N	
O	1	L
	S	
	AD987	

	R32	
	N	
O	2	L
	S	
	AD654	

No primeiro caso faz-se sempre cinco vazas, pois o naipe é absolutamente sólido. No segundo caso as vazas de comprimento dependem de como o naipe está distribuído nas mãos dos adversários.

Distribuição 3 a 2

	R32	
	N	
V10	O L	987
	S	
	AD654	

Distribuição 4 a 1

	R32	
	N	
7	O L	V1098
	S	
	AD654	

Distribuição 5 a 0

	R32	
	N	
	O L	V10987
	S	
	AD654	

Com a distribuição 3 a 2 faz-se cinco vazas, sendo três de honras (ARD) e duas de comprimento, pois as duas cartas de Sul ficarão firmes.

Com a distribuição 4 a 1 faz-se quatro vazas, sendo três de honras (ARD) e uma de comprimento, pois Leste fará a 4ª vaza.

Com a distribuição 5 a 0 faz-se três vazas, somente as três de honras (ARD), pois Leste fará a 4ª e 5ª vazas.

Quando se possui oito cartas de um naipe, as probabilidades das cinco restantes estarem distribuídas 3-2, 4-1 ou 5-0 nas mãos adversárias estão na tabela[7] abaixo.

Tabela 4: PROBABILIDADE DE DISTRIBUIÇÃO DOS RESÍDUOS PARA 8 CARTAS

Distribuição dos resíduos	Probabilidade (%)
3-2 ou 2-3	68
4-1 ou 1-4	28
5-0 ou 0-5	4

Então, com a figuração vista no segundo caso, tem-se 68 por cento de chances de se fazer cinco vazas, 28 por cento de se fazer quatro vazas e 4 por cento de se fazer apenas três vazas.

Este problema é típico e se apresenta de forma sistemática no Bridge, que é em grande parte probabilístico.

Questão 3: De acordo com as possíveis distribuições dos resíduos com os adversários, pergunta-se quantas vazas podem ser feitas nas figurações abaixo?

R32

N

O 1 L

S

AD54

R432

N

O 2 L

S

A8765

DV32

N

O 3 L

S

R7654

A5

N

O 4 L

S

R76432

[7] **Émile BOREL & André CHÉRON, The Mathematical Theory of Bridge, p. 393, Tabela 51.**

Respostas:

Posição 1 - Com sete cartas nas duas mãos combinadas restam seis com os adversários. As seis cartas que faltam podem estar 3-3, 4-2, 5-1 ou 6-0. Pegue as cartas e coloque na mesa esta figuração, em seguida simule todas as distribuições possíveis. O número de vazas que podem ser feitas é:

Com o naipe 3-3 ⇒ 4 vazas
Com o naipe 4-2 ⇒ 3 vazas
Com o naipe 5-1 ⇒ 3 vazas
Com o naipe 6-0 ⇒ 3 vazas

Posição 2 - Com nove cartas nas duas mãos combinadas, restam quatro com os adversários. As quatro cartas que faltam podem estar 2-2, 3-1 ou 4-0. Pegue as cartas e coloque na mesa esta figuração, em seguida simule todas as distribuições possíveis. O número de vazas que podem ser feitas é:

Com o naipe 2-2 ⇒ 5 vazas
Com o naipe 3-1 ⇒ 4 vazas
Com o naipe 4-0 ⇒ 3 vazas

Posição 3 - Com nove cartas nas duas mãos combinadas, restam quatro com os adversários. As quatro cartas que faltam podem estar 2-2, 3-1 ou 4-0. Pegue as cartas e coloque na mesa esta figuração, em seguida simule todas as distribuições possíveis. O número de vazas que podem ser feitas é:

Com o naipe 2-2 ⇒ 4 vazas
Com o naipe 3-1 ⇒ 4 vazas
Com o naipe 4-0 ⇒ 3 vazas

Posição 4 - Com oito cartas nas duas mãos combinadas, restam cinco com os adversários. As cinco cartas que faltam podem estar 3-2, 4-1 ou 5-0. Pegue as cartas e coloque na mesa esta figuração, em seguida simule todas as distribuições possíveis. O número de vazas que podem ser feitas é:

Com o naipe 3-2 ⇒ 5 vazas
Com o naipe 4-1 ⇒ 4 vazas
Com o naipe 5-0 ⇒ 3 vazas

2.4 Vazas de desdobramento de trunfos

Estas vazas de trunfo são aquelas que se ganha, não pelo comprimento do naipe de trunfo, mas pelo desdobramento dos trunfos, ou seja, consegue-se fazer mais vazas de trunfo do que seria feito utilizando-se somente o comprimento do naipe de trunfo.

Exemplo 10: Aproveitando-se os trunfos do morto.

♠ AR32
♥ 4
♦ 8765
♣ 8765

	N	
O		L
	S	

♠ DV10987
♥ A765
♦ AR
♣ A

Trunfo espadas
Fazer 13 vazas
Saída 4♠

Existem três perdedoras de copas (765) na mão de Sul. O que fazer com elas?

Resposta: Deve-se cortar as copas da mão com os trunfos do morto, assim, ao invés de fazer apenas seis vazas em ♠, faz-se nove. Ganha-se a saída de 4♠ com o 7♠ da mão. Joga-se o A♥ servindo-se o 4♥ do morto e o 5♥ para cortar com o 3♠. Entra-se na mão jogando o 5♣ para o A♣ e corta-se o 6♥ com o R♠, em seguida joga-se o 5♦ para o R♦ e corta-se o 7♥ com o A♠. O 6♣ é cortado com o 8♠, a D♠ é jogada para tirar o último trunfo ainda com os adversários e o carteador estende a mão reivindicando todas as vazas restantes, fazendo treze vazas.

2.5 Exercício

Para exercitar o que foi aprendido neste capítulo faça o exercício de parceria com morto que está na página 14.

3 Passagem

Nem sempre se possui todas as honras seguidas de um determinado naipe, no entanto, é possível evitar que o adversário faça vazas com suas honras em muitas combinações, através de uma manobra que se dá o nome genérico de passagem. A seguir estão algumas das posições mais comuns.

3.1 Passagem para o Ás

Chama-se de passagem para o Ás as jogadas que dependem da posição do Ás para fazer vaza com uma determinada carta, isto é, se o Ás estiver com um dos adversários a jogada terá êxito, mas se estiver com o outro adversário, ela fracassará.

Posição 1: A meta é fazer uma vaza no naipe.

		R32						R32			
			N						N		
AV10		O	H:A	L	D98	D98		O	H:B	L	AV10
			S						S		
		765						765			

Na hipótese A joga-se o 5 da mão ao encontro do Rei, esperando-se o Ás à esquerda. Se o jogador de Oeste jogar uma carta diferente do Ás (10 ou V), joga-se o Rei do morto. O Rei ganhará a vaza porque o Ás está na mão de Oeste. Se Oeste jogar o Ás, o carteador joga o 2 do morto e o Rei ficará firme para fazer a vaza quando for necessário.

A hipótese B mostra a posição onde a passagem não será bem-sucedida, pois o Ás está mal colocado. Quando o Rei da mesa for jogado pelo carteador, Leste ganha com o Ás e o carteador não fará vaza alguma neste naipe.

Posição 2: A meta é fazer duas vazas no naipe.

```
                RD2                                    RD2
            +-------------+                        +-------------+
            |     N       |                        |     N       |
AV10        | O   H:A   L |   983          983     | O   H:B   L |   AV10
            |     S       |                        |     S       |
            +-------------+                        +-------------+
                765                                    765
```

Na posição 2 o carteador pode fazer duas vazas (RD) se o Ás estiver bem colocado, isto é, com Oeste.

Na hipótese A joga-se o 5 da mão ao encontro do Rei, esperando-se o Ás à esquerda. Se o jogador de Oeste jogar o Ás o dois é jogado do morto, firmando-se consequentemente o Rei e a Dama. Se Oeste jogar uma carta diferente do Ás (10 ou V), joga-se a Dama do morto. A Dama ganhará a vaza porque o Ás está na mão de Oeste. A operação será repetida jogando-se depois o 6 de encontro ao Rei, que é uma repetição da posição 1. Se Oeste jogar o Ás, o carteador joga o 2 do morto e o Rei ficará firme para fazer a vaza quando for necessário.

A hipótese B mostra a posição onde a passagem não será bem-sucedida, pois o Ás está mal colocado. Quando a Dama da mesa for jogada pelo carteador, Leste ganha com o Ás e o carteador fará vaza apenas com o Rei.

3.2 Passagem para o Rei

Chama-se de passagem para o Rei as jogadas que dependem da posição do Rei para fazer vaza com uma determinada carta.

Posição 3: A meta é fazer duas vazas no naipe.

```
          AD2                                  AD2
          N                                    N
R108  O   H:A   L   V97                V97 O   H:B   L   R108
          S                                    S
          543                                  543
```

Na hipótese A joga-se o 3 da mão ao encontro da forquilha AD, esperando-se o Rei à esquerda. Se Oeste não jogar o Rei joga-se então a Dama do morto, a qual ganhará a vaza porque o Rei está na mão de Oeste. Se Oeste jogar o Rei, o carteador joga o Ás do morto e posteriormente a Dama firme.

Na hipótese B a passagem não será bem-sucedida, pois o Rei está mal colocado. Quando a Dama da mesa for jogada Leste ganha com o Rei e o carteador fará vaza apenas com o Ás.

Posição 4: A meta é fazer três vazas no naipe.

```
          DV10                                 DV10
          N                                    N
862   O   H:A   L   R97                R82 O   H:B   L   976
          S                                    S
          A43                                  A43
```

Na hipótese A joga-se a Dama do morto ao encontro do Ás, esperando-se o Rei à direita. Se Leste não jogar o Rei joga-se então o 3 da mão. A Dama ganhará a vaza porque o Rei está na mão de Leste. Em seguida joga-se o Valete da mesa, repetindo-se a situação. Se Leste cobrir a Dama com o Rei, o carteador joga o Ás da mão e o Valete e o 10 ficarão firmes.

Na hipótese B a passagem não será bem-sucedida, pois o Rei está mal colocado. Quando a Dama da mesa for jogada pelo carteador, Leste servindo o 6 e Sul o 3, Oeste ganha com o Rei e o carteador fará somente duas vazas neste naipe.

Posição 5: A meta é fazer duas vazas no naipe.

		D62						D62			
			N						N		
RV10	O		H:A		L	987	987	O	H:B		L	RV10
			S						S		
		A43						A43			

Na hipótese A joga-se o 3 da mão ao encontro da Dama[8], esperando-se o Rei à esquerda. Se o jogador de Oeste jogar uma carta diferente do Rei (V ou 10), joga-se a Dama do morto. A Dama ganhará a vaza porque o Rei está na mão de Oeste. Se Oeste jogar o Rei, o carteador joga o 2 do morto e a Dama ficará firme.

A hipótese B mostra a posição onde a passagem não será bem-sucedida, pois o Rei está mal colocado. Quando a Dama da mesa for jogada pelo carteador, Oeste servindo o 7, Leste ganha com o Rei e o carteador fará somente o Ás neste naipe.

Veja o que acontece se o carteador jogar esta posição da mesma forma que a posição 4, isto é, saindo com a Dama da mesa. A hipótese A é perdedora, pois o Rei está mal colocado em Oeste. Na Hipótese B, Leste cobre a Dama com o Rei, valorizando V10 em sua mão, conclui-se, portanto, que a jogada inicial de Dama da mesa é perdedora, qualquer que seja a posição do Rei. A diferença fundamental entre as duas posições está na posse do Valete e do dez.

[8] Não confunda esta posição com a posição anterior, que é um erro muito comum entre aqueles que se iniciam no Bridge.

3.3 Passagem para a Dama

Chama-se de passagem para a Dama as jogadas que dependem da posição da Dama para fazer vaza com uma determinada carta.

Posição 6: A meta é fazer três vazas no naipe.

		RV2						RV2			
			N						N		
D108		O	H:A	L	976	976		O	H:B	L	D108
			S						S		
		A43						A43			

Na hipótese A joga-se o 3 da mão ao encontro da forquilha RV, esperando-se a Dama à esquerda. Se Oeste não jogar a Dama joga-se então o Valete do morto, o qual ganhará a vaza porque a Dama está com Oeste. Se Oeste jogar a Dama, o carteador joga o Rei do morto e posteriormente o Valete e o Ás.

Na hipótese B a passagem não será bem-sucedida, pois a Dama está mal colocada. Quando o Valete da mesa for jogado pelo carteador Leste ganha com a Dama e o carteador fará somente o Ás e o Rei neste naipe.

Posição 7: A meta é fazer três vazas no naipe.

		542						542			
			N						N		
1096		O	H:A	L	D87	D87		O	H:B	L	1096
			S						S		
		ARV						ARV			

Na hipótese A joga-se o 2 da mesa ao encontro da forquilha RV, esperando-se a Dama à direita. Se Leste não jogar a Dama joga-se então o Valete da mão, o qual ganhará a vaza porque a Dama está na mão de Leste. Se Oeste jogar a Dama o carteador joga o Rei da mão e posteriormente o Valete e o Ás.

Na hipótese B a passagem não será bem-sucedida, pois a Dama está mal colocada. Quando o Valete da mão for jogado pelo carteador Oeste ganha com a Dama e o carteador fará somente o Ás e o Rei neste naipe.

3.4 Passagem para o Valete

Chama-se de passagem para o Valete as jogadas que dependem da posição do Valete para fazer vaza com uma determinada carta.

Posição 8: A meta é fazer duas vazas no naipe.

```
          D102                                  D102
          N                                     N
V65 | O   H:A   L | A87                 A87 | O   H:B   L | V65
          S                                     S
          R43                                   R43
```

Na hipótese A joga-se o 3 da mão ao encontro da forquilha D10, esperando-se o Valete à esquerda. Se Oeste não jogar o Valete joga-se então o 10 da mesa. O 10 arrancará o Ás na mão de Leste, deixando firmes o Rei da mão e a Dama da mesa. Se Oeste jogar o Valete, o carteador joga a Dama da mesa que arranca o Ás de Leste, deixando firmes o Rei da mão e o 10 do morto.

A hipótese B mostra a posição onde a passagem não será bem-sucedida, pois o Valete está mal colocado. Quando o 10 da mesa for jogado pelo carteador Leste ganha com o Valete e o carteador fará somente uma vaza neste naipe.

Depois de conhecer as posições mostradas acima, o leitor já está em condição de responder a uma pergunta fundamental para o jogo de Bridge.

Qual é a chance de se acertar uma passagem?

A solução é simples, pois a probabilidade de um evento é obtida dividindo-se o número de casos favoráveis pelo número de casos possíveis.

P = N1 / N onde:

P = Probabilidade do evento.
N1 = Número de casos favoráveis.
/ = É o operador de divisão.
N = Número de casos possíveis.

A carta que falta pode estar em duas posições: com o ADD ou com o ADE. O número de casos possíveis é dois e o número de favoráveis é um, pois as jogadas só são vencedoras se a carta em questão estiver com um determinado oponente.

P = 1 / 2 --> P = 0.5 ou 50% (cinquenta por cento).

3.5 Passagem para os dois lados

Chama-se de passagem para os dois lados as posições de passagem onde se pode escolher com qual adversário está a carta que está sendo procurada.

Posição 9: A meta é fazer três vazas, mas a saída inicial da vaza deve ser feita obrigatoriamente por Sul.

		RV2					RV2		
		N					N		
D65	O	H:A	L	987	987	O	H:B	L	D65
		S					S		
		A103					A103		

Esta posição é uma passagem para a Dama onde podemos escolher entre passar o Valete da mesa ou o 10 da mão, dependendo da posição onde supomos estar a Dama.

Na hipótese A inicia-se com o 3 de Sul: se Oeste servir uma pequena joga-se o Valete da mesa para ganhar todas as vazas. Na hipótese B inicia-se com o 3 da mão para o Rei da mesa, Oeste servindo o 7 e Leste o 5, jogando-se em seguida o Valete da mesa: se Leste cobrir com a Dama o carteador fará o Ás e o 10; mas se Leste jogar o 6, o carteador joga o 10 e ganha a vaza com o Valete do morto fazendo depois também o Ás.

Note que se o carteador jogar pela hipótese A, mas na realidade as cartas estiverem como na hipótese B, ele só faz duas vazas, o mesmo caso ocorre se o carteador jogar pela hipótese B e as cartas estiverem como na hipótese A. Diz-se, neste caso, que o carteador errou onde estava a Dama.

A chance de se acertar uma passagem para os dois lados, no puro acaso, é de 50%. O bom jogador, antes de decidir em qual dos lados está a Dama, deve procurar aumentar as chances matemáticas de descobrir a sua posição, procurando obter as informações abaixo, entre outras:

1) O adversário que possui mais cartas do naipe em questão, este é quem tem mais chances de ter a Dama. Por exemplo, na posição acima o carteador tem seis cartas do naipe e os adversários sete. Se for possível descobrir que Oeste tem cinco cartas deste naipe e Leste apenas duas, então é mais provável que Oeste tenha a Dama.
2) Outra maneira de se poder detectar quem tem a posse da Dama é através das informações fornecidas no leilão.

3.6 Dupla passagem

Chama-se de dupla passagem as posições aonde temos de fazer a jogada típica da passagem duas vezes.

Posição 10: A meta é fazer duas vazas no naipe.

```
          AV10                                  AV10
          N                                     N
RD5   O   H:A   L   876                 R65   O   H:B   L   D87
          S                                     S
          543                                   543

          AV10                                  AV10
          N                                     N
D65   O   H:C   L   R87                 987   O   H:D   L   RD5
          S                                     S
          543                                   543
```

Para fazer duas vazas na posição acima temos três hipóteses vencedoras: RD à esquerda como na hipótese A; Rei à esquerda e Dama à direita como na hipótese B; Dama à esquerda e Rei à direita como na hipótese C.

Na hipótese C inicia-se com o 3 de Sul: se Oeste servir uma pequena joga-se o 10 da mesa perdendo-se para o Rei de Leste e agora temos uma posição de passagem simples contra a Dama de Oeste. Mas se Oeste servir a Dama ganha-se com o Ás do morto e depois o Valete arranca o Rei de Leste para estabelecer o 10. Na hipótese D as duas honras que faltam estão mal colocadas em Leste, o que limita o carteador a fazer somente a vaza do Ás.

Para fazer duas vazas no naipe acima existem três posições favoráveis e uma desfavorável. A chance de êxito da dupla passagem é de 3/4 ou 75 por cento.

Posição 11: A meta é fazer o maior número possível de vazas.

```
          AD10                          AD10
        N                             N
RV5   O   H:A   L   987        V87   O   H:B   L   R96
        S                             S
          543                           543

          AD10                          AD10
        N                             N
R87   O   H:C   L   V96        987   O   H:D   L   RV6
        S                             S
          543                           543
```

Nesta posição de dupla passagem o carteador joga sempre uma pequena da mão para passar o 10 do morto. Fazendo ou não a vaza do 10 ele volta à mão e joga novamente uma pequena para passar a Dama. Na hipótese A o carteador fará três vazas, nas hipóteses B e C fará duas vazas e na hipótese D fará apenas uma. Então o carteador tem 25% de chance de fazer três vazas, 50% de fazer duas vazas e 25% de fazer uma vaza.

3.7 Exercício

Para exercitar o que foi aprendido neste capítulo faça o exercício de parceria com morto que está na página 14 e não se esqueça de identificar e fazer as passagens que aparecerem.

4 Planejamento do carteio

No Bridge a dupla vencedora do leilão estabelece o naipe de trunfo e o número de vazas a serem feitas. No carteio, o carteador deve trabalhar para fazer o número de vazas prometido e marcar o prêmio correspondente, caso contrário, receberá uma multa proporcional ao número de vazas feitas a menos. Como veremos no tópico que trata da marcação de pontos na página 67, a preocupação essencial do carteador deve ser cumprir o número de vazas prometido e somente no caso deste número estar garantido pode-se pensar então em se fazer vazas a mais. Vejamos agora as técnicas mais usuais empregadas no planejamento do carteio.

Regra 3: NOS CONTRATOS DE ST CONTE AS VENCEDORAS

No planejamento do carteio de contratos sem trunfo conte as vencedoras que possui, tendo como meta atingir o número de vazas prometido.

Nota 4: Chama-se de vencedoras às cartas que certamente podem ganhar uma vaza.

Nota 5: Chama-se de vazas rápidas àquelas que podem ser feitas sem conceder nenhuma vaza ao adversário.

Nota 6: Chama-se de vencedoras imediatas àquelas cartas que já estão firmes e, portanto, prontas para ganhar vazas.

Nota 7: Chama-se de perdedora à uma carta que não pode ganhar vaza.

Nota 8: Chama-se de cobertura à uma carta que elimina uma perdedora na mão do parceiro.

4.1 O carteio de contratos sem trunfo

Quando o carteio é um contrato sem trunfo conte as suas vencedoras, como nos exemplos a seguir, onde estão algumas das posições mais comuns em jogos ST.

Regra 4: NÃO FAÇAS AS TUAS VAZAS INTEMPESTIVAMENTE

As vazas vencedoras existentes nos naipes laterais não devem ser jogadas antes que as vazas necessárias para cumprir o que foi prometido estejam estabelecidas.

Nota 9: Chama-se lateral ou naipe lateral a qualquer naipe que não seja o principal da mão. Quando há trunfo, o naipe principal é o de trunfo, mas quando não há (ST) o naipe principal é aquele que pode produzir mais vazas.

4.1.1 Estabelecimento de naipe

Nesta posição o carteador deve estabelecer vazas em um naipe para fazer o número de vazas prometido.

Exemplo 11: Estabelecimento de naipe.

♠ A72
♥ A65
♦ RDV5
♣ A52

	N	
O		L
	S	

♠ RD4
♥ 1074
♦ 10632
♣ R76

Trunfo: Sem trunfo
Fazer 9 vazas
Saída D♣

Primeiramente conta-se o número de vazas rápidas existentes:

♠ 3 vazas.	O A♠, o R♠ e a D♠.
♥ 1 vaza.	O A♥.
♦ 0 vazas.	É necessário tirar A♦ do adversário.
♣ 2 vazas.	O A♣ e o R♣.

Existem seis vazas imediatas e para alcançar o número nove prometido faltam ainda três vazas. Nesta mão é fácil obter as três vazas que faltam em ouros, pois se tirarmos o A♦ do adversário faremos as outras três vazas de ouros. Baseado neste planejamento, o carteio a ser feito é o seguinte: ganha-se a saída de D♣ com o R♣ da mão e joga-se ouros para o R♦ da mesa, insistindo-se no naipe até que o adversário faça o seu A♦. Em seguida, contra qualquer volta do adversário, pode-se realizar as nove vazas prometidas.

No carteio de sem trunfo não se joga as vencedoras imediatas antes de se ter estabelecido as vazas necessárias para se cumprir o contrato. A razão é que, ao jogar as suas vazas imediatas antes, o carteador ajuda o adversário a estabelecer as vazas dele. Quando o adversário ganhar a mão poderá jogar essas vencedoras já estabelecidas e o contrato não será cumprido. No exemplo 11, se o carteador jogasse as suas vencedoras imediatas para depois firmar os ouros, ele liberaria diversas vazas para os adversários que as jogariam tão logo pegassem a mão no A♦, derrubando o contrato.

4.1.2 Escolha do naipe a estabelecer

Nesta posição o carteador tem a opção de escolher, entre dois ou mais naipes, aquele a estabelecer.

Exemplo 12: Escolha do naipe a estabelecer.

♠ R7
♥ A6
♦ V10843
♣ D432

	N	
O		L
	S	

♠ AV4
♥ R742
♦ D9
♣ A1095

Trunfo: Sem trunfo
Fazer 9 vazas
Saída 3♠

A primeira providência é contar o número de vazas rápidas existentes:

♠ 3 vazas.	O A♠, o R♠ e o V♠ depois da saída.
♥ 2 vazas.	O A♥ e o R♥.
♦ 0 vazas.	É necessário tirar A♦ e o R♦ dos adversários.
♣ 1 vaza.	O A♣.

Existem seis vazas imediatas e para alcançar o número nove prometido faltam ainda três vazas. No naipe de paus existem 8 cartas, mas mesmo que o carteador só dê uma vaza neste naipe, ele fornece no máximo duas vazas adicionais. O naipe que pode proporcionar ao carteador o cumprimento do contrato é ouros, pois após entregar ao adversário o A♦ e o R♦ restam três ouros firmes.

Baseado neste planejamento, o carteio a ser feito é o seguinte: ganha-se a saída de espadas na mão com V♠ ou com o A♠, caso Leste sirva a D♠, e joga-se a D♦, servindo o 3♦ da mesa e perdendo para o R♦ do adversário. A volta de espadas é ganha na mesa e o V♦ é jogado para arrancar o A♦, agora, se o resíduo de ouros não estiver distribuído 5 a 1 ou pior, o carteador já garantiu as suas nove vazas.

4.1.3 Restrição de tempo

Nesta posição o carteador é obrigado a escolher uma linha por falta de pega[9] em um determinado naipe.

Exemplo 13: Restrição de tempo.

♠ AR
♥ 86
♦ DV10987
♣ D43

	N	
O		L
	S	

♠ 32
♥ RD42
♦ 65
♣ ARV108

Trunfo: Sem trunfo
Fazer 9 vazas
Saída D♠

A primeira providência é contar o número de vazas rápidas existentes:

♠ 2 vazas.	O A♠ e o R♠.
♥ 0 vazas.	É necessário tirar o A♥ dos adversários.
♦ 0 vazas.	É necessário tirar o A♦ e o R♦ dos adversários.
♣ 5 vazas.	Todas as vazas do naipe 5°.

Existem sete vazas imediatas e para alcançar o número nove prometido faltam ainda duas vazas. O naipe de ouros pode fornecer quatro vazas após tirar o A♦ e o R♦, mas o carteador não tem tempo para isso, pois ele só possui duas pegas de espadas e os adversários vão firmar o naipe de espadas antes que ele consiga estabelecer os ouros. As duas vazas que faltam para cumprir o contrato devem ser obtidas em copas, desde de que o A♥ esteja bem colocado em Leste.

Baseado neste planejamento, o carteio a ser feito é o seguinte: ganha-se a saída de espadas com o A♠ do morto e joga-se imediatamente o 6♥ em direção à D♥ e caso a D♥ faça a vaza volta-se ao morto jogando o 8♣ para a D♣ e novamente copas, agora em direção ao R♥. Jogando-se desta forma, se o A♥ estiver em Leste, o carteador fará as nove vazas prometidas.

[9] **A definição de pega se encontra na página 110.**

4.2 O carteio de contratos com trunfo

Nos contratos com trunfo pode-se usar a mesma técnica de contar vencedoras dos contratos sem trunfo ou a técnica de contar perdedoras, conforme alguns dos exemplos abaixo.

4.2.1 É urgente destrunfar

Nesta posição o carteador evita que os adversários cortem as suas vazas já estabelecidas.

Exemplo 14: Destrunfe imediato.

♠ A107
♥ RDV109
♦ 95
♣ A42

N
O L
S

♠ RDV85
♥ 632
♦ A4
♣ 765

Trunfo espadas
Fazer 10 vazas
Saída R♦

Para ilustrar o planejamento do carteio desta mão será usada a técnica de contagem de perdedoras, que é muito empregada nos contratos com trunfo. Para se fazer dez vazas pode-se perder três vazas, então, contemos as perdedoras tendo como referência a mão de Sul.

♠ 0 perdedoras.	O naipe é totalmente fechado.
♥ 1 perdedora.	O A♥.
♦ 1 perdedora.	Uma vaza é ganha com A♦, perde-se a segunda, mas a terceira vaza de ouros pode ser cortada.
♣ 2 perdedoras.	Os dois pequenos paus da mão são perdedores.

Existem quatro perdedoras e por isso temos que encontrar onde descartar pelo menos uma perdedora. A solução é estabelecer o naipe de copas, pois após tirar o A♥ temos duas copas firmes para baldar as perdedoras da mão, mas devemos nos precaver para evitar cortes das vazas firmes de copas.

O carteio da mão é o seguinte: ganha-se a saída de R♦ com o A♦ e joga-se trunfo até esgotar os dos oponentes, em seguida, joga-se uma copas para o Rei e insiste-se no naipe até que o adversário ganhe com o A♥. Se ele voltar ouros corta-se a 3ª volta e entra-se no morto com o A♣, para nas copas descartar as perdedoras de paus, fazendo-se onze vazas.

4.2.2 Não destrunfar para cortar do lado curto

Nesta posição não se pode destrunfar, pois os trunfos têm que ser usados para cortar perdedoras. É o que se chama de desdobramento de trunfos com o corte do lado curto.

Exemplo 15: Não destrunfar.

♠ 876
♥ 2
♦ A752
♣ A8532

	N	
O		L
	S	

♠ ARDV109
♥ RD53
♦ R6
♣ 10

Trunfo espadas
Fazer 12 vazas
Saída R♣

O planejamento do carteio desta mão será feito utilizando-se a técnica de contagem de vencedoras.

♠ 6 vazas.	Todas as vazas do naipe sexto.
♥ 1 vaza.	O Rei perde para o Ás e a Dama fica firme.
♦ 2 vazas.	O A♦ e o R♦.
♣ 1 vaza.	O A♣.

Temos então dez vencedoras e precisamos obter mais duas. Estas duas vencedoras podem ser obtidas cortando-se as duas perdedoras de copas (5♥ e 3♥) da mão com dois dos três trunfos da mesa.

O carteio da mão é o seguinte: ganha-se a saída de R♣ com o A♣ da mesa. Na 2ª vaza joga-se o 2♥, Leste serve pequena, o carteador o R♥, que perde para o A♥ de Oeste. Oeste percebe a intenção do carteador de cortar copas na mesa e volta trunfo, para reduzir ao mínimo os trunfos disponíveis para corte. O carteador ganha a volta de trunfo com o 9♠ e todos servem espadas. O 3♥ é jogado para o corte com o 7♠, em seguida um paus da mesa é jogado para o corte com o 10♠ da mão e agora o 5♥ é jogado para o corte com o último trunfo do morto. O terceiro paus do morto é cortado pelo V♠, em seguida o carteador joga espadas para tirar os trunfos restantes e estende a sua mão, reivindicando o resto das vazas.

4.2.3 Não destrunfar pois é urgente descartar perdedoras

Nesta posição o carteador tem que tomar providências imediatas para descartar as perdedoras, antes que um dos adversários pegue a mão.

Exemplo 16: Descarte imediato.

♠ ARD
♥ 954
♦ V42
♣ RD87

	N	
O		L
	S	

♠ 2
♥ A62
♦ 95
♣ V1096532

Trunfo paus
Fazer 10 vazas
Saída V♥

Nesta mão faremos a contagem das perdedoras tendo como referência a mão de Sul.

♠ 0 perdedoras.	O naipe é totalmente fechado.
♥ 2 perdedoras.	O A♥ ganha vaza e as duas outras copas são perdedoras.
♦ 2 perdedoras.	O A♦ e o R♦.
♣ 1 perdedora.	O A♣.

Existem cinco perdedoras imediatas, logo, se o carteador jogar trunfo, o adversário ganhará com o A♣ e fará imediatamente mais duas vazas de copas e duas vazas de ouros, derrubando o contrato. Então descarte imediatamente duas perdedoras nas espadas do morto jogando A♠, R♠, D♠ e baldando o 2♥ e 6♥. Agora pode-se destrunfar, porque só é possível aos atacantes fazer a vaza do A♣ e mais duas vazas de ouros.

4.2.4 Destrunfe incompleto

Nesta posição o carteador tira os trunfos dos adversários, deixando apenas os trunfos firmes que ele não pode impedir que façam vazas e, sem perda de tempo, toma as providências que forem necessárias para cumprir o seu contrato.

Exemplo 17: Destrunfe incompleto com estabelecimento de naipe.

♠ A32
♥ A54
♦ RDV10
♣ 987

	N	
O		L
	S	

♠ 864
♥ R9632
♦ 953
♣ A3

Trunfo copas
Fazer 9 vazas
Saída R♣

Nesta mão faremos a contagem das perdedoras tendo como referência a mão de Sul.

♠ 2 perdedoras.	O A♠ ganha a vaza e as duas outras espadas são perdedoras.
♥ 1 perdedora.	A D♥ se o naipe estiver 3 a 2.
♦ 1 perdedora.	O A♦.
♣ 1 perdedora.	O A♣ ganha a vaza e o outro é perdedor.

Existem cinco perdedoras, mas o carteador possui um descarte no quarto ouros para uma perdedora. Ele tem que agir rápido, antes que os adversários tirem o A♠ para depois fazer as vazas de espadas. O carteio deve ser ganhar a saída de R♣ com o A♣, jogar A♥ e R♥, deixando o terceiro trunfo firme na mão dos adversários, para ser feito quando eles quiserem, e imediatamente estabelecer os ouros tirando o A♦. Quando os adversários voltarem espadas, ganha-se com o A♠ e descarta-se uma espada no quarto ouros.

Regra 5: ESCOLHA ENTRE CONTAR PERDEDORAS OU VENCEDORAS

No planejamento dos contratos trunfados pode-se optar entre a técnica de contagem de vencedoras e a técnica de contagem de perdedoras, a que for mais conveniente em cada caso específico.

4.3 Exercício

Para exercitar o que foi aprendido neste capítulo faça o exercício de parceria com morto que está na página 14. De agora em diante, cada um deve fazer o seu planejamento de carteio antes de jogar a primeira carta do morto. O planejamento do carteio no Bridge é complexo e requer experiência, de modo que o jogador ainda inexperiente deve fazer uma rápida análise para escolher uma linha tentando aplicar o que foi aprendido. Note que o Bridge é por natureza um jogo dinâmico e longas pensativas devem ser evitadas. Em campeonatos o tempo máximo para se completar um conjunto de 16 bolsas[10] é de 120 minutos, portanto uma média de 7,5 minutos por bolsa.

[10] Chama-se de bolsa ao recipiente em que são colocadas as cartas de cada jogador, de modo que os participantes de um torneio joguem com as mesmas cartas e assim permitindo a comparação de resultados em idênticas condições.

5 Jogo de flanco

Os adversários do carteador têm como objetivo evitar que o contrato se cumpra e na execução desta missão eles adotam o nome de atacantes ou defensores. Aqueles que os chamam de atacantes dão ênfase à saída inicial do ADE que parte para o ataque com o objetivo de derrubar o contrato. Os que os chamam de defensores dão ênfase a ação defensiva do flanco que visa impedir que o carteador cumpra seu contrato. Neste livro a nomenclatura adotada será a de chamar os oponentes do carteador de **atacantes**.

5.1 Convenções de ataque

Os atacantes dispõem de uma série de convenções para facilitar o flanco, as quais são apresentadas a seguir.

5.1.1 Saídas

As regras estabelecidas aqui são para a saída inicial, entretanto, a grande maioria dessas regras permanecem válidas para a saída de uma vaza qualquer.

5.1.1.1 Saídas contra sem trunfo

O objetivo da saída contra ST é que o ataque estabeleça seu naipe longo. Se durante o leilão o parceiro do saidor mostrar um naipe longo é recomendável neste caso sair no naipe dele, para ajudá-lo a desenvolver vazas neste naipe.

Regra 6: SAÍDA CONTRA ST

Contra ST saia no seu naipe mais comprido.

- Saia na 4ª carta[11], se o naipe não possuir três honras.

  D87**6**4 A87**2** RV6**5**32 RD8**7**2

- Saia na maior da sequência, se ela for de três cartas.

  DV1064 **V**1098 **R**DV107

- Com sequência interna, saia na maior das contíguas.

  A**V**1043 D**10**982 R**V**1053 A**D**V1043

- Com sequência interrompida, saia na cabeça da sequência.

  RD1053 **D**V982 **V**10874

[11] **A carta sublinhada é a recomendada para a saída.**

Questão 4: Qual é a sua saída contra sem trunfo?

1)	♠ AV432	♥ R86	♦ D2	♣ R42
2)	♠ R86	♥ DV1043	♦ D2	♣ R42
3)	♠ A10982	♥ R3	♦ D3	♣ V432
4)	♠ A	♥ 87654	♦ A2	♣ RD1032

Na primeira mão o naipe mais comprido é espadas e a 4ª carta de espadas é o 3♠. Na segunda mão o naipe mais comprido é copas, mas como ele tem uma sequência de três cartas saia com a D♥, a cabeça da sequência. Na terceira mão o naipe mais comprido é espadas, mas como ele tem uma sequência interna saia com o 10♠, a maior das contíguas. Na quarta mão existem dois naipes de igual comprimento, copas e paus, então escolha o que tem mais honras, no caso paus, mas como ele tem uma sequência interrompida saia com o R♣, que é a carta mais alta da sequência.

Nota 10: Evite sair em um dos naipes do adversário, para não ajudá-lo a estabelecer este naipe.

5.1.1.2 Saídas contra contratos com trunfo

Não existe uma regra geral para saídas contra contratos com trunfo, então siga os conselhos apresentados a seguir.

- Quando o naipe escolhido para a saída tiver uma sequência de duas ou três cartas, interna ou interrompida, saia na maior das contíguas.

Questão 5: O trunfo é copas e o naipe escolhido para a saída é espadas. Qual a carta da saída?

♠ **A**R32	♥ 874	♦ R86	♣ D42
♠ **R**DV2	♥ 874	♦ R86	♣ D42
♠ **D**V103	♥ 874	♦ R86	♣ D42
♠ R**10**98	♥ 874	♦ R86	♣ D42

Regra 7: SEQUÊNCIA É SAÍDA PREFERENCIAL

Dê preferência a saída de sequência, que normalmente é uma boa saída.

- Saída com honra isolada.

Com honra seca: Sem alternativa, saia nela.
Exemplo: **D**

Com honra segunda: Saia com a honra.
Exemplo: **D**2

Com honra terceira: Saia com a menor.
Exemplo: D8**2**

Com honra quarta ou mais comprida: Saia na 4ª carta.
Exemplo: D98**6**543

- Saída num naipe onde não se tem honras.

  Com seca: Sem escolha, saia nela.
  Exemplo: **6**

  Com dúbletão: Saia na maior.
  Exemplo: **6**3

  Com trípletão: Saia na menor.
  Exemplo: 97**6**

  Com 4 brancas: Saia na 4ª carta. A partir daí as saídas são feitas na 4ª carta.
  Exemplo: 986**5**, 986**5**3

Nota 11: Quando o parceiro do saidor souber pelo leilão o número provável de cartas que o saidor tem no naipe da saída, então admite-se a saída com grande para negar honra no naipe. Por exemplo, com o 9 nas figurações 965, 9874, 97653.

5.1.1.3 Saída no naipe de trunfo

Deve-se sair trunfo quando se julgar que o carteador vai desdobrar os trunfos, cortando na mão e na mesa. Na mão do exemplo 15 da página 39, onde o carteador usou os dois trunfos da mesa para cortar as copas perdedoras da mão, se o saidor tivesse saído trunfo, ao invés de R♣, e quando pegasse a mão no A♥ voltasse a segunda vez trunfo, o carteador ficaria sem trunfos suficientes na mesa para cortar as copas e por isso não poderia cumprir o contrato.

5.1.2 Saídas não recomendadas

- Não saia na forquilha pois arrisca-se dar vaza.

Exemplo 18: O perigo de abrir uma forquilha.

	♠ 32 ♥ ARDV ♦ ARD ♣ 5432	
♠ AD765 ♥ 654 ♦ 876 ♣ 96	N O L S	♠ V1094 ♥ 32 ♦ 5432 ♣ 1087
	♠ R8 ♥ 10987 ♦ V109 ♣ ARDV	Trunfo copas Fazer 12 vazas Saída ?

Se Oeste sair espadas o carteador vai fazer o R♠, mas se Oeste deixar outro jogar espadas então ele fará seu A♠ e D♠.

1) Evite sair de Ás sem ter o Rei, pois o Ás é para matar Rei ou Dama e não cartas pequenas.
2) Evite sair de pequena embaixo de Ás.
3) Evite sair na seca de trunfo, pois ela pode comprometer uma possível vaza de trunfo na mão do parceiro.
4) Evite sair de honra segunda, a menos que seja no naipe do parceiro, pois ela é em geral uma saída muito arriscada.
5) Evite sair nos naipes marcados pelo adversário.

No Bridge não se aplicam as palavras sempre e nunca, portanto estes são apenas conselhos baseados na experiência. A experiência também comprova que existem posições onde uma dessas saídas listadas como não recomendadas pode ser a única a derrubar o contrato.

Questão 6: Qual é a melhor saída das mãos abaixo?

1)	♠ AR43	♥ 874	♦ DV3	♣ 962	Trunfo ♥
2)	♠ RD6	♥ 7	♦ DV102	♣ 87654	Trunfo ♥
3)	♠ 7653	♥ 94	♦ DV4	♣ RV97	Trunfo ♥
4)	♠ R76	♥ AD84	♦ V987	♣ 65	Trunfo ♣
5)	♠ AR965	♥ V1093	♦ 84	♣ 72	Sem trunfo
6)	♠ DV9	♥ 86	♦ RV1098	♣ 1098	Sem trunfo

Respostas:

1) A♠; a saída de Ás com AR é quase sempre uma boa saída.
2) D♦; a sequência de três cartas de ouros é mais segura que a saída com a sequência de duas cartas em espadas.
3) D♦; a única sequência que a mão possui.
4) 7♦; pode-se optar entre o 7♦ e o 6♠, mas em copas não se deve sair por causa da forquilha AD.
5) 6♠; a 4ª carta do naipe mais comprido.
6) V♦; o naipe mais comprido é ouros, então saia na cabeça da sequência interna.

Até o momento vimos como se joga a carta de saída da vaza. O atacante que faz a saída da vaza é o atacante da 1ª posição, agora vejamos como agem os atacantes nas 2ª e 3ª posições.

Regra 8: AS SAÍDAS MENOS RECOMENDADAS

Evite principalmente sair abrindo forquilha, por debaixo de Ás ou no naipe adversário.

5.2 Atacante da 2ª posição

O atacante da 2ª posição é aquele que joga a segunda carta de uma vaza iniciada pelo carteador ou pelo morto.

5.2.1 Quando o carteador sai com pequena

Quando o carteador inicia a vaza com uma carta pequena, o atacante da 2ª posição deve jogar, sem titubear, uma carta pequena, a não ser que tenha um forte motivo em contrário.

- O atacante da 2ª posição joga pequena para não revelar a posição das cartas.

		RV						RV			
			N						N		
A5	O		H:A		L	D8	D5	O		H:B		L	A8
			S							S			
		3**2**						3**2**			

O carteador em Sul inicia com o 2 e tem a opção de jogar o Rei ou o Valete do morto, se ele errar a opção não fará nenhuma vaza e se acertar fará uma vaza. Nas duas situações o atacante da 2ª posição joga pequena, sem hesitar, para deixar uma oportunidade de erro para o carteador. Note que a hesitação de Oeste é um forte indicador da posse do Ás e o carteador identificará imediatamente que a posição é a da hipótese A e jogará o Rei do morto.

- O atacante da 2ª posição joga pequena para não dar vazas.

		R82						D83			
			N						N		
D76	O		1		L	V93	A54	O		2		L	V109
			S							S			
		A10**4**						R7**6**			

No primeiro caso, se o atacante da 2ª posição jogar a Dama ele dá uma vaza, pois o carteador ganhará a vaza com o Rei da mesa e em seguida jogará o 2 do morto para fazer a passagem do 10 contra o Valete de Leste, fazendo três vazas na posição. Mas se o atacante da 2ª posição jogar uma pequena, o carteador fará apenas duas vazas com o Ás e o Rei.

No segundo caso, se o atacante da 2ª posição jogar o Ás o carteador jogará pequena da mesa e posteriormente fará vazas com o Rei e a Dama. Mas se o atacante da 2ª posição jogar uma pequena, o carteador para ganhar a vaza é obrigado a jogar a Dama do morto e não poderá fazer vaza com o Rei, pois Oeste ganhará o Rei com o Ás.

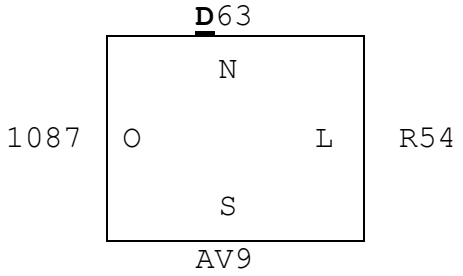
Nota 12: A função do Ás é matar Reis e Damas.

Regra 9: NA SEGUNDA POSIÇÃO JOGA-SE FRACO E RÁPIDO

A não ser que haja forte motivo em contrário, o atacante da 2ª posição joga fraco e rápido.

5.2.2 Quando o carteador sai com uma honra

Quando o carteador inicia a vaza com uma honra, o atacante da 2ª posição pode cobrir esta honra para valorizar cartas menores na sua mão ou na do seu parceiro.



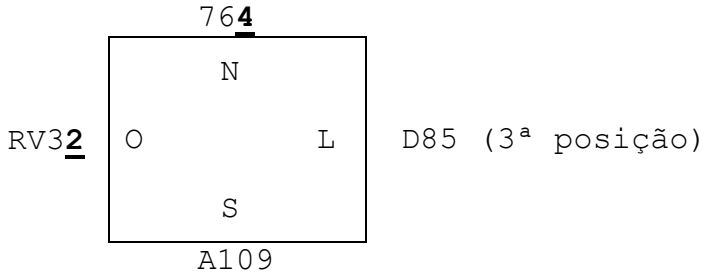
Se o carteador jogar a Dama do morto Leste cobre com o Rei, deste modo, o 10 do Oeste entrará em vaza. Se Leste não cobrir, o carteador joga o 9 ganhando a vaza com a Dama do morto, em seguida, joga o 3 do morto para fazer a passagem do Valete contra o Rei de Leste, fazendo três vazas no naipe.

Regra 10: COBERTURA DE HONRA

A cobertura de honras só serve para valorizar cartas intermediárias na sua mão ou na do parceiro, se este não for o caso então não cubra.

5.3 Atacante da 3ª posição

O atacante da 3ª posição é aquele que joga a terceira carta de uma vaza iniciada pelo seu parceiro. Ele sempre protege o parceiro jogando a maior carta, isto é, ele sacrifica as suas cartas para valorizar as do parceiro.



Posição relativa dos jogadores na vaza	
Oeste	Atacante da 1ª posição, pois deu início a vaza.
Norte	O morto está na 2ª posição, pois joga a 2ª carta da vaza.
Leste	Atacante da 3ª posição, pois joga a 3ª carta da vaza.

Na posição acima Oeste sai com o 2, o morto serve o 4 e o atacante da 3ª posição joga a Dama, a sua maior carta, arrancando o Ás do carteador e valorizando o Rei e o Valete na mão do parceiro. Se o atacante da 3ª posição jogar uma pequena (5 ou 8), o carteador fará o 9 e o Ás.

- Com duas ou mais cartas iguais o atacante da 3ª posição joga a menor das iguais.

No primeiro caso Leste joga o Valete, a menor das iguais, que arranca o Ás de Sul. Oeste, ao ver o carteador ganhar do Valete com o Ás, conclui que a Dama está com Leste, pois se a Dama estivesse com Sul, ele teria ganho a vaza com ela. O mesmo não ocorre se Leste jogar a Dama, pois Oeste fica sem saber quem tem o Valete.

No segundo caso Leste joga o 10, que já é suficiente para arrancar a maior carta que o carteador tenha.

Regra 11: NA TERCEIRA POSIÇÃO JOGUE A MENOR DAS IGUAIS

Na 3ª posição, com duas ou mais cartas consecutivas, sirva a menor delas.

5.4 Decisão sobre qual naipe atacar

O jogador iniciante não tem muita ideia em que naipe voltar quando pega a mão, de modo que aconselhamos que ele se oriente pelas regras abaixo, as quais não são regras infalíveis.

Regra 12: EM GERAL VOLTE NO NAIPE DO PARCEIRO

Contra contrato em ST volte no naipe da saída do parceiro, a não ser que se tenha forte motivo em contrário. Desta forma contribui-se para firmar vazas de comprimento na mão do seu parceiro.

Exemplo 19: Voltando no naipe de saída do parceiro.

	♠ R86 ♥ DV1097 ♦ R32 ♣ A6	
♠ V10543 ♥ AR83 ♦ 54 ♣ 74	N O L S	♠ D9 ♥ 42 ♦ DV109 ♣ DV1098
	♠ A72 ♥ 65 ♦ A876 ♣ R532	Trunfo: Sem trunfo Fazer 9 vazas Saída 4♠

Oeste sai com 4♠, o 6♠ é jogado do morto, Leste joga a D♠ e o carteador, na tentativa de cortar as comunicações entre os atacantes, joga o 2♠. Leste ganha a vaza e deve retornar no naipe do parceiro jogando o 9♠, que é a única volta que derruba o contrato, apesar dele ter duas belíssimas figurações em paus e ouros. O carteador ganha a volta de espadas com o A♠ da mão e joga copas, Oeste ganha com o R♥ e volta a terceira espadas para o R♠ do morto. A segunda rodada de copas é ganha com o A♥ e as duas espadas firmes derrubam o contrato.

Regra 13: DEPOIS DO MORTO ATAQUE O FRACO DO MORTO

O ADD, que está sempre depois do morto, ataca preferencialmente o naipe fraco da mesa, aquele que poderá proporcionar mais vazas ao ataque.

Exemplo 20: Atacando o fraco da mesa.

	♠ ARD2 ♥ A3 ♦ 543 ♣ ADV10	
♠ 987 ♥ D94 ♦ ADV2 ♣ 942	N O L S	♠ 65 ♥ V752 ♦ 1096 ♣ R753
	♠ V1043 ♥ R1086 ♦ R87 ♣ 86	Trunfo espadas Fazer 10 vazas Saída 2♣

Oeste sai com o 2♣, o carteador faz a passagem jogando o 10♣ e Leste ganha com o R♣, Sul servindo o 6♣. Qual é a melhor volta de Leste?

A resposta é o 10♦: ataca-se o fraco do morto para imprensar as honras do carteador contra as do parceiro. Se Leste não voltar ouros, o carteador poderá descartar os ouros perdedores da mão nos paus firmes da mesa.

Regra 14: ANTES DO MORTO ATAQUE O FORTE CURTO DO MORTO

O ADE, que está sempre antes do morto, ataca preferencialmente o forte curto da mesa, aquele no qual seu parceiro poderá fazer vazas sem estabelecer vazas de comprimento para o declarante.

Exemplo 21: Atacando o forte curto da mesa.

	♠ A32 ♥ AV4 ♦ RD ♣ ADV109	
♠ 109 ♥ 982 ♦ A107654 ♣ 83	N O L S	♠ V4 ♥ RD103 ♦ V92 ♣ R642
	♠ RD8765 ♥ 765 ♦ 83 ♣ 75	Trunfo espadas Fazer 10 vazas Saída A♦

Oeste, vendo o morto depois de ter saído com o A♦ e ganho a vaza, tem que atacar copas, o forte curto do morto, para imprensar as honras do morto contra as do parceiro. Se Oeste não atacar copas agora, o carteador firmará os paus para descartar as copas perdedoras.

5.5 Exercício

Para exercitar o que foi aprendido até agora faça o exercício de parceria com morto que está na página 14, procurando aplicar o que foi estudado neste capítulo.

6 Sinalizações

O descarte pode ser usado pelos atacantes para trocar informações úteis.

6.1 Sinal de honra igual

O sinal de honra igual é feito sempre que o parceiro sai com uma honra, indicando uma sequência, e se tem uma honra que complementa a do parceiro.

Exemplo 22: O jogo é ST.

		54**3**						95**4**			
			N						N		
RD109		O	1	L	76**2**	**R**D2		O	2	L	AV**7**63
			S						S		
		AV4						108			

No primeiro caso Oeste sai com o Rei, indicando a posse da Dama e provavelmente do 10. O 3 é jogado da mesa e Leste serve o 2, a sua menor carta, negando a posse de uma honra igual, que no caso pode ser o Ás ou o Valete, e o carteador serve o 4. Oeste sabe que o carteador tem o Ás e o Valete e se ele insistir no naipe dará a chance do carteador fazer duas vazas com o Valete e o Ás. Oeste, então, deve procurar encontrar uma entrada na mão de Leste, para que este tome a iniciativa de atacar o naipe. Neste caso, o carteador só poderá fazer uma vaza com o Ás.

No segundo caso Leste joga uma carta grande (7), dizendo que está interessado no naipe e que possui uma honra igual. Oeste voltará com a Dama e os atacantes poderão fazer cinco vazas neste naipe.

Regra 15: SINAL DE HONRA IGUAL

O sinal de honra igual é feito utilizando-se de uma carta grande para indicar a posse de uma honra igual e de uma carta pequena para negá-la.

Quando o parceiro sai com uma honra, deve-se:

1) Visualizar as honras que ele tem na mão.
2) Quando se tiver uma honra abaixo ou acima das que o parceiro deve ter e se quiser a volta no naipe faça o sinal de honra igual.

Tabela 5: SINAL DE HONRA IGUAL

QUEM SAI DE	DEVE TER	JOGUE UMA CARTA GRANDE COM
A	AR	Dama ou duas brancas[12]
R	RD	Valete ou Ás
D	DV	Ás ou Rei ou 10

Exemplo 23: Aplicação do sinal de honra igual.

♠ 753
♥ D86
♦ RD
♣ AV542

♠ ARV10
♥ 43
♦ 10842
♣ 987

N
O L
S

♠ 942
♥ V109
♦ AV753
♣ 63

♠ D86
♥ AR752
♦ 96
♣ RD10

Trunfo copas
Fazer 10 vazas
Saída A♠

Após a saída de A♠, o 3♠ é jogado da mesa, Leste serve o 2♠ para negar a posse de honra igual, neste caso a D♠, e o carteador serve o 6♠. Oeste sabe neste momento que o carteador tem a D♠ e se ele atacar espadas o carteador pode fazê-la. Oeste então procura uma entrada na mão de Leste jogando o 2♦, a D♦ do morto, o A♦ de Leste e o 6♦ de Sul. Leste agora joga o 9♠ e mais duas vazas são feitas com o R♠ e o V♠, derrubando o contrato. Note que, se as quatro vazas não forem feitas imediatamente, o carteador terá dois descartes em paus.

[12] **Somente se o contrato for em naipe e com o objetivo de fazer um corte na terceira rodada do naipe.**

6.2 Sinal de bom senso

O sinal de bom senso conflita em muitos casos com o sinal de honra igual, mas ele é mais prioritário.

Exemplo 24: O bom senso manda mudar imediatamente de naipe.

	♠ D2 ♥ V53 ♦ D32 ♣ ARV104	
♠ 543 ♥ R9 ♦ 9876 ♣ 8632	N O L S	♠ 6 ♥ AD108742 ♦ ARV ♣ 75
	♠ ARV10987 ♥ 6 ♦ 1054 ♣ D9	Trunfo espadas Fazer 10 vazas Saída R♥

Na saída de R♥, o carteador serve o 3♥ de Norte e Leste, que sabe que a volta que derruba o contrato é ouros e não copas, viola o sinal de honra igual e, mesmo tendo duas honras, as nega servindo a sua menor carta, isto é, o 2♥. O saidor irá ganhar a vaza inicial com o R♥ e poderá deduzir duas coisas: se ele fez a vaza com o R♥ é porque Leste é quem possui o A♥, mas se Leste negou a posse do A♥ jogando o 2♥ é porque ele não quer a continuação em copas na vaza seguinte. Olhando o morto Oeste pode descobrir que a volta desejada para derrubar o contrato é ouros.

Regra 16: SINAL DE BOM SENSO

O sinal de bom senso consiste em negar um naipe, mesmo tendo uma honra igual, para que o parceiro mude o ataque para outro naipe.

Nota 13: Na grande maioria dos casos o atacante pode descobrir facilmente qual é o naipe em que o parceiro quer a volta, entretanto, existem posições em que o atacante para descobrir a volta desejada necessita de informações adicionais, que podem ser obtidas através do sinal de bom senso combinado com um sinal de chamada indireta. Estas convenções complexas estão fora do escopo deste livro introdutório.

6.3 Chamadas

As chamadas são feitas para indicar ao parceiro o interesse ou desinteresse na volta em um determinado naipe. Uma carta grande[13] encoraja e uma carta pequena[14] desencoraja.

- Quando não há cartas disponíveis para chamar.

```
        10987
        +-----------+
        |     N     |
R3      | O       L |   ADV2
        |     S     |
        +-----------+
         654
```

Nesta posição Oeste sai com o Rei e Leste possui várias honras iguais, estando, portanto, interessado na continuação do naipe, entretanto, ele não pode usar o sinal de honra igual para encorajar o parceiro, pois jogando uma carta diferente do 2 ele dá vaza. Leste, então, joga o 2 para não sacrificar vazas, esperando que seu parceiro, ao fazer a vaza com o Rei segundo, compreenda que ele quer a volta no naipe.

Regra 17: FAZER VAZAS É MAIS IMPORTANTE QUE CHAMAR

Não sacrifique vazas para chamar.

6.3.1 O morto ganha a carta da saída

Quando o parceiro sai de pequena e o morto ganha a vaza, jogar uma carta grande encoraja a volta neste naipe.

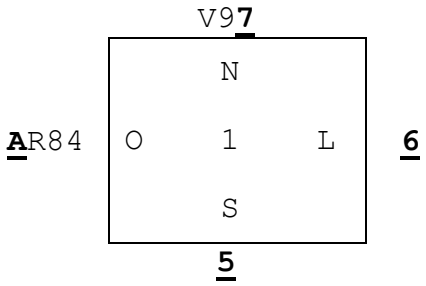
```
        A54
        +-----------+
        |     N     |
2       | O       L |   RD873
        |     S     |
        +-----------+
```

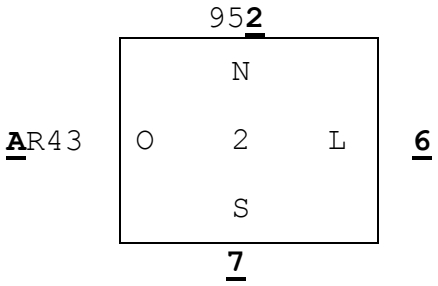
Oeste sai com o 2 e o Ás do morto é jogado, então Leste joga o 8 revelando as honras que possui no naipe.

---

[13] **O sinal de honra igual usa o conceito de chamada.**
[14] **O sinal de chamada também pode ser invertido, isto é, uma carta grande mostra desinteresse e uma pequena interesse.**

6.3.2 Relatividade das cartas

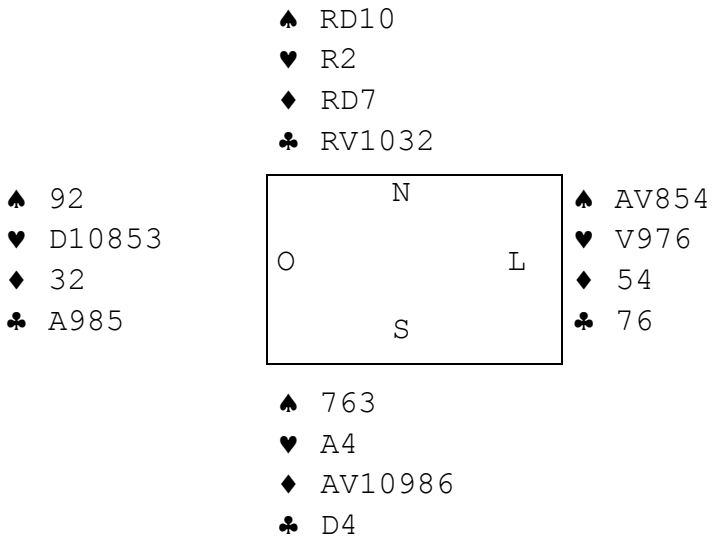




No primeiro caso Oeste sai com o Ás, o morto serve o 7, Leste o 6 e o carteador o 5. Neste caso o 6 é uma carta grande, pois Oeste percebe que o 3 e o 2 não apareceram, logo, pelo menos uma delas deve estar com Leste, que não quis servir a menor carta.

No segundo caso Oeste sai com Ás, o morto serve o 2, Leste o 6 e o carteador o 7. Oeste que possui o 4 e o 3, e vê o 2 na mesa, sabe que o 6 é uma carta pequena, pois é a menor que Leste pode jogar.

Exemplo 25: Cedendo a vaza para manter as comunicações.



Trunfo ouros
Fazer 11 vazas
Saída 9♠

A saída de 9♠ é nitidamente seca ou dúbletão. O carteador joga o R♠ da mesa e Leste sabe que pode fazer duas vazas de espadas, caso o saidor tenha o 9♠ segundo e ataque novamente espadas, seguindo este plano, ele cede a vaza jogando o 8♠ para mostrar que possui o A♠. O carteador destrunfa jogando duas voltas de ouros e joga a D♣ com o intuito de estabelecer o naipe. Oeste ganha a vaza com o A♣ e retorna com o 2♠, possibilitando a Leste fazer duas vazas com o A♠ e o V♠ e, consequentemente, derrubando o contrato.

6.3.3 Chamadas no descarte

Quando não se puder servir um naipe e se desejar mostrar ao parceiro o naipe que se quer que ele jogue, pode-se:

1) Jogar uma carta alta deste naipe, tendo sempre em mente que não se deve sacrificar vazas para chamar.
2) Negar interesse nos outros naipes, descartando cartas pequenas deles.

Se houver perigo de perda de vaza use o sinal negativo nos naipes em que a volta não interessa. O parceiro, por exclusão, saberá em que naipe voltar.

Regra 18: PREFIRA O SINAL NEGATIVO AO POSITIVO

Evite chamar um naipe quando houver risco de perder vazas, use neste caso sinais negativos nos outros naipes.

Exemplo 26: Utilizando o sinal negativo.

	♠ R2 ♥ R5 ♦ V107654 ♣ D42	
♠ 43 ♥ D74 ♦ D92 ♣ RV1053	N O L S	♠ ADV109 ♥ 9832 ♦ 8 ♣ 986
	♠ 8765 ♥ AV106 ♦ AR3 ♣ A7	Trunfo: Sem trunfo Fazer 8 vazas Saída V♣

O carteador ganha a primeira vaza com a D♣ do morto, os demais servindo paus. O 4♦ é jogado da mesa para o A♦ seguido do R♦, no segundo ouros Oeste serve o 9♦, o morto o 5♦ e Leste tem oportunidade de descartar. Leste sabe que, se Oeste atacar espadas cinco vazas serão feitas, mas ele não pode chamar neste naipe, pois estaria perdendo vaza. A solução é negar copas, descartando o 2♥, e quando o terceiro ouros for jogado para a D♦ de Oeste, Leste descarta agora o 8♣ eliminando qualquer possibilidade de comunicação em paus e desestimulando também o ataque neste naipe. Sem alternativas Oeste ataca espadas e terá a agradável surpresa de ver Leste fazer cinco vazas nesse naipe, derrubando o contrato.

Exemplo 27: Impedindo que o parceiro erre a volta.

	♠ R2 ♥ R2 ♦ RDV5 ♣ RV642	
♠ 9873 ♥ 9876 ♦ A42 ♣ 53	N O L S	♠ D1065 ♥ AD103 ♦ 109873 ♣
	♠ AV4 ♥ V54 ♦ 6 ♣ AD10987	Trunfo paus Fazer 11 vazas Saída 5♣

Após a saída de 5♣, Leste tem um descarte que pode ser usado para dar uma informação útil ao parceiro - ele descarta o 10♥, que deve ser interpretado como forte chamada em copas. O carteador ganha a vaza com o 9♣ e joga imediatamente o 6♦, Oeste ganha com o A♦ e não tem mais dificuldade de saber que a volta que derruba o contrato é copas, com Leste fazendo o A♥ e D♥. Note que, se a volta de copas não for feita imediatamente, o carteador descartará as copas perdedoras nos ouros firmes do morto.

6.4 Contagem

Existem situações no ataque em que é importante mostrar ao parceiro o número de cartas de um determinado naipe.

A contagem[15] é dada informando-se ao parceiro a posse de um número par ou ímpar de cartas do naipe em questão.

Regra 19: SINAL PARA CONTAGEM

O número de cartas é mostrado servindo-se ALTA - BAIXA com número par de cartas e BAIXA - ALTA com número ímpar.

6.4.1 Contagem para cortar as comunicações

Em algumas situações é importante conhecer o número de cartas do parceiro em um naipe, a fim de impedir o carteador de entrar no morto ou na mão, conforme exemplo a seguir.

Exemplo 28: Quando o morto tem um naipe longo e não tem entradas.

	♠ A ♥ 964 ♦ RDV109 ♣ 8532	
♠ DV1084 ♥ D83 ♦ A65 ♣ 96	N O L S	♠ 976 ♥ V107 ♦ 72 ♣ DV1074
	♠ R532 ♥ AR52 ♦ 843 ♣ AR	Trunfo: Sem trunfo Fazer 9 vazas Saída D♠

Vazas imediatas do carteador:

♠ 2 vazas.	O A♠ e R♠.
♥ 2 vazas.	O A♥ e R♥.
♦ 0 vazas.	Não há vaza imediata em ouros.
♣ 2 vazas.	O A♣ e R♣.

[15] **O sinal que mostra o número de cartas também pode ser invertido, isto é, alta-baixa para mostrar número ímpar e baixa-alta para mostrar número par.**

O carteador tem seis vazas e precisa conseguir mais três no naipe de ouros, mas a saída de espadas tirou a única entrada da mesa e, para fazer três vazas de ouros, o carteador terá que ter comunicação neste naipe.

Oeste não sabe quantas vazas o carteador tem, mas sabe que se ele tiver comunicação livre no naipe fará quatro vazas de ouros. Oeste espera receber de Leste a contagem do número de cartas de ouros que possui e, com esta informação, poder deduzir o número de cartas de ouros que o carteador tem. O desenrolar do carteio será o seguinte:

A saída de D♠ é ganha com o A♠ do morto, na segunda vaza o R♦ é jogado da mesa, Leste serve o 7♦, preparando o sinal de alta-baixa para indicar número par de cartas, Sul serve o 3♦ e Oeste cede jogando o 5♦ para manter o controle do naipe de ouros. A D♦ é jogada da mesa, Leste completa o eco jogando o 2♦, o carteador serve o 4♦ e neste ponto Oeste sabe que o carteador possui três cartas de ouros, por isso, ele deve recuar mais uma vez, servindo o 6♦, e entrar com o A♦ somente na terceira rodada, cortando definitivamente as comunicações entre o carteador e o morto. Sem poder fazer os ouros que estão firmes na mesa, o carteador ficará limitado a oito vazas, não cumprindo seu contrato.

Se a posição fosse:

	RDV109	
	N	
A65	O L	742
	S	
	84	

Leste teria jogado o 2♦ e depois o 4♦, indicando número ímpar de cartas. Oeste entrará na segunda vaza de ouros, já que o carteador só tem dois ouros.

Nota 14: Recuar e entrar na hora certa é fundamental em muitas situações para derrubar os contratos, sendo essencial, nestas posições, que o parceiro colabore dando a contagem.

6.4.2 Alta-baixa com duas cartas

Descarta-se primeiro a carta mais alta e depois a carta mais baixa, para mostrar que se possui apenas duas cartas no naipe e se deseja cortar[16] a terceira.

Exemplo 29: Contagem por interesse em corte.

	♠ D32 ♥ AR54 ♦ R2 ♣ ADV10	
♠ AR765 ♥ 32 ♦ DV98 ♣ 76	N O L S	♠ 104 ♥ 98 ♦ 106543 ♣ R543
	♠ V98 ♥ DV1076 ♦ A7 ♣ 982	Trunfo copas Fazer 10 vazas Saída A♠

Oeste sai com o A♠, indicando neste caso a posse do R♠, o carteador joga o 2♠ do morto, Leste serve o 10♠ para sinalizar número par no naipe (duas cartas) e Sul serve o 8♠. Oeste continua com o R♠ e Leste completa o sinal, servindo o 4♠. Neste momento, Oeste sabe que o parceiro tinha duas espadas e o carteador o Valete terceiro. Oeste joga o 5♠ e Leste corta a terceira rodada de espadas com o 8♥. Mais tarde, a quarta vaza é feita por Leste com o R♣, derrubando o contrato.

6.5 Exercício

Para exercitar o que foi aprendido neste capítulo faça o exercício de parceria com morto que está na página 14, procurando aplicar as sinalizações que foram estudadas.

[16] **Este sinal é usado com muita frequência em contratos com trunfo.**

7 Regras do leilão e marcação

7.1 Regras do leilão

A função do leilão é estabelecer um contrato, isto é, qual é o trunfo e quantas vazas serão feitas, o mais próximo possível do máximo que as cartas permitem.

No leilão só podem ser empregadas as palavras e números abaixo.

1 2 3 4 5 6 7

PAUS OUROS COPAS ESPADAS SEM TRUNFO

DOBRO REDOBRO PASSO

Os lances de vazas são feitos considerando o imposto de seis vazas, ou seja, ao declarar uma espadas (1♠), o jogador se compromete pela dupla a fazer sete (1+6) vazas, desde que o trunfo seja espadas. Declarando quatro copas (4♥), a dupla deverá fazer dez (4+6) vazas com o trunfo copas.

A voz de PASSO indica que o jogador não quer fazer nenhum lance.

A voz de DOBRO é utilizada quando se considera que os adversários não vão fazer o número de vazas que prometeram, neste caso, se eles cumprirem o contrato farão jus ao dobro do número de pontos que ganhariam caso o contrato tivesse sido cumprido sem dobre, mas se não cumprirem pagarão uma multa bem mais elevada que as multas relativas aos contratos sem dobre.

A voz de REDOBRO pode ser utilizada quando um jogador, após ter sido dobrado pelo seu adversário, ache que mesmo assim o contrato será cumprido. Nos jogos redobrados, tanto os lucros como os prejuízos, são o dobro dos contratos dobrados.

Como o número máximo de vazas é treze e o imposto é de seis vazas, o contrato mais alto que se pode declarar é no nível de 7. Para se cumprir os contratos de 7♣, 7♦, 7♥, 7♠ ou 7ST não se pode perder nenhuma vaza.

7.2 Hierarquia dos naipes

Para o leilão os naipes possuem a hierarquia que está representada abaixo em ordem ascendente:

♣ < ♦ < ♥ < ♠ < Sem Trunfo (ST)

O naipe mais pobre é paus e o mais rico é espadas, convencionalmente os lances em ST valem mais que os lances em naipe no mesmo nível.

Nota 15: Paus e ouros são chamados naipes pobres ou menores, copas e espadas são chamados naipes ricos ou maiores.

Quando é a vez de um determinado jogador fazer seu lance, as suas alternativas são: **passar**, **dobrar**, **redobrar** caso tenha sido dobrado **ou fazer um lance mais alto que o anterior**. Um lance é mais alto quando se promete fazer o mesmo número de vazas do lance anterior em um naipe hierarquicamente superior ou um número maior de vazas em qualquer um dos naipes.

Se alguém no leilão declarar 1♥ e um outro jogador desejar declarar espadas basta marcar 1♠, pois espadas é hierarquicamente superior a copas, mas se este jogador quiser marcar paus é necessário elevar o nível do leilão marcando 2♣, pois paus é hierarquicamente inferior a copas.

7.3 Definições usadas no leilão e carteio

- Término do leilão.

O leilão termina ao terceiro passe sucessivo após a última declaração. Quando os quatro jogadores passam na primeira volta do leilão diz-se que houve um passe geral, neste caso, não há carteio e nenhuma das duplas perde ou ganha pontos.

- Contrato final.

É a última declaração feita no leilão.

- Carteador.

O carteador é aquele que, na dupla que ganhou o leilão, foi o primeiro a marcar a denominação do contrato final, isto é, o naipe de trunfo ou sem trunfo.

- Saidor.

É o adversário da esquerda do carteador, ele é aquele que faz a saída da primeira vaza.

- Morto.

É o parceiro do carteador, ele é aquele que, após o saidor exibir a carta inicial, estende suas cartas na mesa colocando o naipe de trunfo à sua direita.

- Dador.

É aquele que deu as cartas e por isso é o primeiro a falar no leilão.

- Abridor.

É aquele que fez o primeiro lance diferente de passo, isto é, a primeira declaração.

- Curto ou naipe curto.

Um naipe é curto quando se possui no máximo uma carta deste naipe. O curto da mão abaixo é espadas.

♠ 3 ♥ R96 ♦ AD1076 ♣ RV42

- Naipe marcável.

Um naipe é marcável quando se possui pelo menos quatro cartas deste naipe. Identifique nas mãos abaixo quais os naipes marcáveis?

♠ 3	♥ R96432	♦ A	♣ ADV43	♥ e ♣
♠ V864	♥ R96	♦ A532	♣ 43	♠ e ♦

- Fragmento ou naipe fragmento.

Chama-se fragmento ao naipe que não é marcável nem curto, portanto um naipe fragmento possui duas ou três cartas. Na mão abaixo o fragmento é ouros.

♠ RDV76 ♥ A854 ♦ R54 ♣ 3

Exemplo 30: Um leilão completo.

SUL	OESTE	NORTE	LESTE
Passo	Passo	1♥	3♣
Dobro	Redobro	3♦	Passo
4♣	Passo	4♠	Passo
4ST	Passo	5♥	Passo
6♦	Passo	Passo	Passo

Questão 7: Tendo como referência o leilão do exemplo acima, responda às perguntas abaixo.

1) Quem abriu o leilão?
Norte abriu o leilão declarando 1♥, isto é, o primeiro lance diferente de passo.

2) Qual o contrato final?
O contrato final é 6♦, a última declaração do leilão.

3) Quem será o carteador?
O carteador será Norte, que foi o primeiro a marcar ouros (3♦) na dupla que ganhou o leilão.

4) Quem é o saidor?
O saidor é Leste, o adversário da esquerda do carteador.

5) Quem é o morto?
O morto é Sul, o parceiro do carteador.

6) Quem foi o dador?
O dador foi Sul, o primeiro a falar no leilão.

Em relação ao exemplo anterior, um espectador a pequena distância, impedido de olhar as cartas, ouve o seguinte:

SUL	OESTE	NORTE	LESTE
Passo	Passo	Uma copas[17]	Três paus
Dobro	Redobro	Três ouros	Passo
Quatro paus	Passo	Quatro espadas	Passo
Quatro sem trunfo	Passo	Cinco copas	Passo
Seis ouros	Passo	Passo	Passo

A comunicação entre parceiros durante o leilão deve ser efetuada somente através das vozes do leilão, qualquer outro tipo de comunicação é impróprio e ilegal. O Bridge deve ser jogado em estrita observância de suas leis[18].

---

[17] No leilão de Bridge falam-se sempre os naipes no plural: um paus; um ouros; uma copas; uma espadas.
[18] WORLD BRIDGE FEDERATION, Laws of Duplicate Contract Bridge, Promulgado pela comissão de leis da Federação Mundial de Bridge.

7.4 Marcação do resultado

No Bridge é essencial que se saiba marcar os pontos, pois o objetivo primordial do jogo é marcar o máximo de pontos possível em cada mão.

- Valor de cada vaza.

Cada vaza, a partir da sétima[19], com trunfo paus ou ouros vale 20 pontos. Paus e ouros são os naipes pobres ou menores.

Cada vaza, a partir da sétima, com trunfo copas ou espadas vale 30 pontos. Espadas e copas são os naipes ricos ou maiores.

A primeira vaza em sem trunfo, a partir da sétima, vale 40 pontos e as demais valem 30 pontos.

Nota 16: As vazas feitas tendo como trunfo um naipe rico (♠ e ♥) valem mais do que vazas em naipe pobre (♦ e ♣). As vazas em ST valem mais do que as vazas com trunfo.

- Partida.

Diz-se que é uma partida[20] os contratos que valem 100 pontos ou mais. Existe um prêmio associado a estes contratos chamado prêmio da partida. São partidas os seguintes contratos:

3ST = 40 + 30 + 30 = 100
4♥ = 4 x 30 = 120
4♠ = 4 x 30 = 120
5♦ = 5 x 20 = 100
5♣ = 5 x 20 = 100

Todos os contratos mais altos que os cinco citados acima (4ST, 5ST, 6ST, 7ST, 5♠, 6♠, 7♠, 5♥, 6♥, 7♥, 6♦, 7♦, 6♣, 7♣), também recebem o prêmio correspondente à partida.

- Parcial.

Todos os contratos que valem menos de 100 pontos são chamados de parciais, ou seja, contratos parciais são todos aqueles que não valem uma partida: de 1♣ até 3♠, 4♣ e 4♦. Existe um prêmio associado a estes contratos chamado prêmio do parcial.

- Pequeno cheleme.

É um contrato que promete fazer doze vazas: 6♣, 6♦, 6♥, 6♠ e 6ST. Existe um prêmio associado a estes contratos chamado de prêmio do pequeno cheleme.

- Grande cheleme.

É um contrato que promete fazer treze vazas: 7♣, 7♦, 7♥, 7♠ e 7ST. Existe um prêmio associado a estes contratos chamado de prêmio do grande cheleme.

---

[19] Lembre-se que as seis vazas do imposto nunca são contadas.
[20] Partida tem um sentido lato e este sentido restrito aqui definido.

- Vulnerabilidade.

É um estado da dupla que afeta na marcação dos pontos. Quando uma dupla está vulnerável, ela ganha prêmios maiores se cumprir o contrato e perde mais pontos se não cumpri-lo. No Bridge competição, onde é jogado um número predeterminado de mãos, em geral um múltiplo de 16, a vulnerabilidade é conhecida com antecedência e depende do número da mão. Na 1ª mão ninguém é vulnerável, na 2ª mão Norte-Sul é vulnerável, na 3ª mão Leste-Oeste é vulnerável, na 4ª mão ambos são vulneráveis e assim sucessivamente.

- Bem-jogado.

Chama-se de bem-jogado a um prêmio extra atribuído aos contratos dobrados ou redobrados que são cumpridos.

7.5 Tabelas para marcação de pontos

A marcação de pontos é feita com o auxílio das tabelas a seguir.

Tabela 6: CONTRATOS MARCADOS E CUMPRIDOS

Trunfo		Valor de cada vaza normal	Valor de cada vaza dobrada	Valor de cada vaza redobrada
Naipes pobres ♣ e ♦		20	40	80
Naipes ricos ♥ e ♠		30	60	120
Sem trunfo	1ª vaza	40	80	160
	Demais vazas	30	60	120

Tabela 7: CONTRATOS MARCADOS E CUMPRIDOS COM VAZA A MAIS

Trunfo	Valor de cada vaza a mais	Valor de cada vaza a mais dobrada		Valor de cada vaza a mais redobrada	
	sem dobre	Não vul	Vulnerável	Não vul	Vulnerável
Qualquer	Valor da vaza	100	200	200	400

Tabela 8: PRÊMIOS DOS CONTRATOS DOBRADOS/REDOBRADOS E CUMPRIDOS

Contrato	Dobrado	Redobrado
Qualquer	50	100

1) Este prêmio de contratos dobrados ou redobrados, chamado de bem-jogado, é dado cumulativamente com os demais prêmios.

Tabela 9: PRÊMIOS ATRIBUÍDOS AOS CONTRATOS MARCADOS E CUMPRIDOS

Contrato	Não vulnerável	Vulnerável
Parcial (Prêmio do parcial)	50	50
Partida (Prêmio da partida)	300	500
Nível de 6 (Prêmio do pequeno cheleme)	500	750
Nível de 7 (Prêmio do grande cheleme)	1000	1500

1) Os contratos no nível de 6 recebem cumulativamente o prêmio do pequeno cheleme e o prêmio da partida.

2) Os contratos no nível de 7 recebem cumulativamente o prêmio do grande cheleme e o prêmio da partida.

3) O prêmio do parcial não é cumulativo com nenhum dos outros prêmios.

4) O prêmio do parcial é sempre o mesmo, independentemente da vulnerabilidade.

Tabela 10: CONTRATOS MARCADOS E NÃO CUMPRIDOS

Trunfo		Valor de cada vaza a menos não dobrada		Valor de cada vaza a menos dobrada		Valor de cada vaza a menos redobrada	
		Não vul	Vul	Não vul	Vul	Não vul	Vul
QUALQUER	1ª vaza a menos	-50	-100	-100	-200	-200	-400
	2ª vaza a menos	-50	-100	-200	-300	-400	-600
	3ª vaza a menos	-50	-100	-200	-300	-400	-600
	4ª vaza em diante	-50	-100	-300	-300	-600	-600

1) Por cada queda (vaza a menos) não vulnerável perde-se 50 pontos.

2) Por cada queda vulnerável perde-se 100 pontos.

3) A primeira queda dobrada vulnerável vale -200 e as demais -300.

4) A primeira queda dobrada não vulnerável vale -100, a segunda e a terceira -200 e as demais -300. Note-se que, a partir da 4ª queda, a multa não vulnerável é equivalente a multa vulnerável com uma vaza a menos. Por exemplo, cinco quedas dobradas não vulnerável é equivalente a quatro quedas dobradas vulnerável.

5) A primeira queda redobrada vulnerável vale -400 e as demais -600.

6) A primeira queda dobrada não vulnerável vale -200, a segunda e a terceira -400 e as demais -600. Note-se que, a partir da 4ª queda, a multa não vulnerável é equivalente a multa vulnerável com uma vaza a menos.

Questão 8: No problema abaixo é dado o contrato, a vulnerabilidade e o número de vazas feitas. Conhecendo-se o contrato, sabe-se o número de vazas prometidas e com o número de vazas feitas pode-se saber o número de vazas feitas a mais ou a menos. Consulte as tabelas 6 a 10 e calcule quantos pontos devem ser marcados para os contratos abaixo?

NÚMERO	CONTRATO	VULNERÁVEL	VAZAS FEITAS
1	1♣	VUL	13
2	2♣	VUL	13
3	3♣	VUL	13
4	4♣	VUL	13
5	5♣	VUL	13
6	6♣	VUL	13
7	7♣	VUL	13
8	2♥	VUL	8
9	3♠	VUL	10
10	2ST	NÃO VUL	8
11	3♣	NÃO VUL	7
12	1ST	VUL	6
13	2♥ DOBRADAS	NÃO VUL	6
14	2♥ DOBRADAS	VUL	6
15	2♥ DOBRADAS	NÃO VUL	8
16	2♥ DOBRADAS	NÃO VUL	9
17	2♥ DOBRADAS	NÃO VUL	10
18	1♦ REDOBRADO	VUL	7
19	1♦ REDOBRADO	VUL	5
20	2♦ REDOBRADOS	VUL	8
21	3♦ REDOBRADOS	VUL	10

Respostas à questão 8:

NÚMERO	CONTRATO	VULNERABILIDADE	VAZAS PROMETIDAS	VAZAS FEITAS	VAZAS	PONTOS
1	1♣	VUL	7	13	+6	1X20 (TAB 6)+ 6X20 (TAB 7) + 50 (TAB 9) = 190
2	2♣	VUL	8	13	+5	2X20 + 5X20 + 50 = 190
3	3♣	VUL	9	13	+4	3X20 + 4X20 + 50 = 190
4	4♣	VUL	10	13	+3	4X20 + 3X20 + 50 = 190
5	5♣	VUL	11	13	+2	100 + 500 (TAB 9) + 2X20 = 640
6	6♣	VUL	12	13	+1	120 + 500 + 750 (TAB 9)+ 1X20 = 1390
7	7♣	VUL	13	13		140 + 500 + 1500 = 2140
8	2♥	VUL	8	8		2x30 + 50 = 110
9	3♠	VUL	9	10	+1	3x30 + 1X30 + 50 = 170
10	2ST	NVUL	8	8		40 + 30 + 50 = 120
11	3♣	NVUL	9	7	-2	-50 x 2 (TAB 10) = -100
12	1ST	VUL	7	6	-1	-100 = -100
13	2♥ DB	NVUL	8	6	-2	-100 + (-200) (TAB 10) = -300
14	2♥ DB	VUL	8	6	-2	-200 + (-300) = -500
15	2♥ DB	NVUL	8	8		120 (TAB 6) + 300 (TAB 9) + 50 (TAB 8) = 470
16	2♥ DB	NVUL	8	9	+1	120 + 300 + 50 + 1X100 (TAB 7) = 570
17	2♥ DB	NVUL	8	10	+2	120 + 300 (TAB 6) + 50 + 2X100 = 670
18	1♦ RDB	VUL	7	7		80 (TAB 6) + 50 + 100(TAB 8) = 230
19	1♦ RDB	VUL	7	5	-2	-400 + (-600) = -1000
20	2♦ RDB	VUL	8	8		160 + 500 + 100 = 760
21	3♦ RDB	VUL	9	10	+1	240 + 500 + 100 + 400 (TAB 7) = 1240

Nota 17: É expressiva a diferença entre os pontos ganhos quando um contrato de 6, 7 ou partida é ou não marcado. Deve-se marcar os pequenos chelemes, os grandes chelemes e as partidas para maximizar o número de pontos ganhos.

Nota 18: Os contratos parciais devem ser carteados no menor nível possível. Por exemplo, o contrato de 1♠ feito nove vazas recebe o mesmo número de pontos que o de 3♠ cumprido justo, sem correr o risco de ser obrigado a fazer nove vazas.

- Defesa ou sacrifício

Chama-se defesa ou sacrifício ao contrato que se marca sabendo-se que não vai ser possível cumpri-lo, mas se espera perder menos do que os adversários ganhariam se os deixassem cartear. Por exemplo, os adversários marcam o contrato de 4♥ vulnerável que deve ser cumprido, portanto ganhando 620 pontos. Se a sua dupla não está vulnerável e sabe que em paus faz nove vazas defenda em 5♣, pois 5♣ dobrados não vulnerável, feitas nove vazas, corresponde a uma multa de 300 pontos[21].

7.6 Exercício com leilão livre

1) Cada jogador deverá anunciar o número de pontos que possui em honras.

2) A dupla que tiver mais pontos irá fazer o leilão, mas nesta fase o leilão será livre, isto é, não será permitido interferências dos adversários que serão obrigados a passar o tempo todo.

3) O jogador que tiver mais pontos é quem fala primeiro para abrir o leilão, ele é o abridor.

4) Uma vez que os leitores ainda não têm recursos para fazer um leilão completo, o objetivo será fazer um leilão rudimentar, apenas para se encontrar o naipe de trunfo, sem olhar as cartas do parceiro, como era feito anteriormente.

5) Regra da abertura

O abridor marca seu naipe mais comprido, com dois naipes de igual comprimento abre-se no de maior hierarquia, mas se o abridor não tiver nenhum naipe de cinco ou mais cartas ele pode abrir de 1ST.

[21] **Se o adversário iria ganhar 620 pontos, então o lucro foi de 320 pontos.**

6) Resposta à abertura

Se o respondedor tiver três ou mais cartas do naipe do abridor, ele pode considerar que já encontrou o naipe de trunfo e então passa, caso contrário, mostra o seu melhor naipe ou marca ST.

O leilão prossegue com cada um oferecendo seus naipes até que um dos parceiros passe, mas se um dos parceiros desconfiar que não vai haver acordo[22], ele deve preferir um dos naipes do parceiro ou marcar ST.

7) Se um adversário achar que um contrato marcado não pode ser feito, ele pode tomar a decisão de dobrar, desde que o faça na sua vez de falar.

8) O carteador será aquele que marcou pela primeira vez o naipe de trunfo.

9) Todos devem marcar os resultados para aprender, entretanto, numa partida normal basta que um dos jogadores marque. A vulnerabilidade é a seguinte:

1ª mão: Ninguém vulnerável
2ª mão: N-S vulnerável
3ª mão: L-O vulnerável
4ª mão: Todos vulneráveis

e assim sucessivamente para cada conjunto de quatro mãos. É necessário estabelecer qual é o jogador de Sul, com as outras posições sendo consequentemente conhecidas. Normalmente a boa solução é convencionar que o jogador de costas para uma das paredes é o jogador de Sul.

10) Como o objetivo deste exercício é apenas achar o naipe de trunfo, poderão ser considerados na marcação os prêmios das partidas e dos pequenos e grandes chelemes, mesmo que o contrato não tenha sido declarado.

[22] **Atenção para não subir demasiadamente o leilão e acontecer um desastre.**

8 Aberturas

8.1 Sistema de leilão

Chama-se um sistema de leilão[23] a uma série de convenções coerentes que auxiliem os parceiros na marcação dos contratos com a maior precisão possível.

Na hora do leilão é necessário valorizar não só as cartas altas como a distribuição das mãos. Vejamos a seguir a importância das honras e da distribuição para ganhar vazas.

8.2 O valor das honras

Exemplo 31: A força das honras.

	♠ ARD ♥ 853 ♦ ARDV ♣ 543	
♠ V108 ♥ 642 ♦ 1097 ♣ V876	N O L S	♠ 7632 ♥ V1097 ♦ 32 ♣ 1092
	♠ 954 ♥ ARD ♦ 8654 ♣ ARD	Contrato final: 7ST Saída V♠

A dupla NS possui 37 pontos de honra nas duas mãos combinadas e pode fazer treze vazas em sem trunfo, nesta mão, o contrato é cumprido graças à força das honras. Este contrato é tão fácil de ser cumprido que ele é chamado de bate-cabeça. Um contrato é um bate-cabeça[24] quando, para cumpri-lo, basta que o carteador simplesmente jogue suas cartas altas, sem nenhuma outra preocupação ou cuidado.

Nota 19: Quanto maior o número de honras mais forte é a mão.

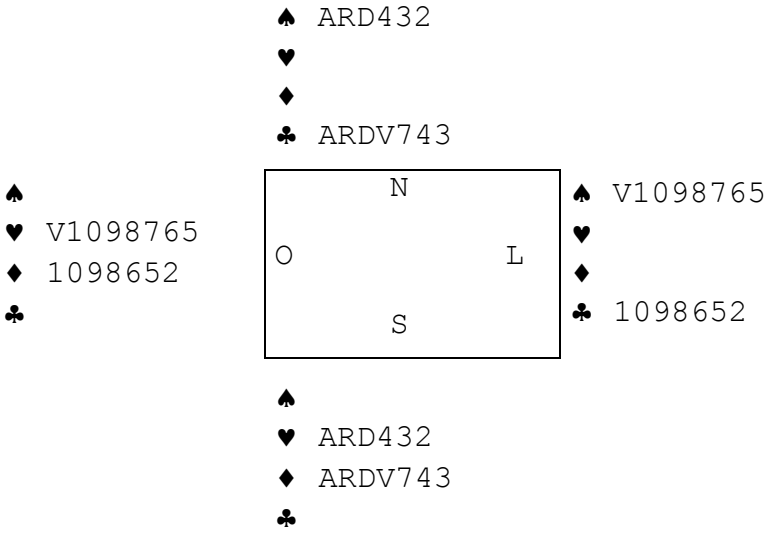
---

[23] Quanto mais preciso for o leilão maior o número de pontos marcados.
[24] Chama-se também de bate-cabeça a um jogador sem recursos técnicos, que se limita simplesmente a fazer vazas com suas cartas altas.

8.3 O valor da distribuição

Dentre as muitas possibilidades das cartas se distribuírem encontramos aquelas que chamamos de boa combinação, pois produzem muitas vazas, e aquelas que chamamos de má combinação, pois reduzem o número de vazas.

Exemplo 32: Uma distribuição desastrosa.



Contrato final: 3ST
Saída V♥

Apesar de 38 pontos de honras nas mãos da dupla de NS, devido à falta de comunicação entre mão e mesa e a má distribuição dos resíduos com os adversários, nem as nove vazas exigidas pelo contrato de 3ST serão feitas, pois o carteador fará somente três vazas de copas (ARD) e cinco vazas de ouros (ARDV e o 7º ouros) totalizando oito vazas.

Nota 20: A má distribuição dos resíduos com os adversários enfraquece as mãos.

Exemplo 33: A força da distribuição.

	♠ V5432 ♥ 5432 ♦ 5432 ♣	
♠ R ♥ ARDV ♦ ARDV ♣ ARDV	N O L S	♠ D ♥ 109876 ♦ 109876 ♣ 109
	♠ A109876 ♥ ♦ ♣ 8765432	

Contrato final: 7♠
Saída A♦

Apesar de Oeste possuir praticamente todos os pontos de honra, Sul não tem problemas em cumprir 7♠ dobradas, graças à excepcional combinação das mãos de NS. O quadro abaixo apresenta o desenrolar do carteio, onde a carta sublinhada indica a carta inicial de cada vaza[25].

Oeste	Norte	Leste	Sul	Vazas NS	Vazas LO
A♦	2♦	6♦	6♠	1	0
V♣	2♠	9♣	2♣	2	0
R♠	3♠	D♠	A♠	3	0
D♣	4♠	10♣	3♣	4	0
V♥	2♥	6♥	7♠	5	0
R♣	5♠	7♥	4♣	6	0
V♦	3♦	7♦	8♠	7	0
A♣	V♠	8♦	5♣	8	0
D♥	3♥	8♥	9♠	9	0

No final a mão do carteador está toda firme, fazendo as quatro vazas restantes.

Nota 21: Analisando os três últimos exemplos concluímos o seguinte:

a) Quanto maior o número de honras mais forte é a mão.
b) Quanto mais irregular, mais forte é a mão quando ela está bem combinada e mais fraca quando ela está mal combinada.
c) A má distribuição dos resíduos com os adversários enfraquece as mãos.

[25] **Lembre-se que a partir da segunda vaza quem inicia uma vaza é aquele que ganhou a anterior.**

8.4 Avaliação das mãos

O sistema de avaliação de mãos a ser adotado é:

TABELA 11: CÁLCULO DOS PONTOS DE HONRA E DE DISTRIBUIÇÃO

Honra	Valor em pontos de honra (PH)	Comprimento no naipe curto	Valor em pontos de distribuição (PD)
Ás	4 PH	Zero cartas (chicana)	3 PD
Rei	3 PH	Uma carta (seca)	2 PD
Dama	2 PH	Duas cartas (dúbletão)	1 PD
Valete	1 PH		
10 ou menos	0 PH		

Os pontos totais de uma mão, simplesmente chamados de pontos, é a soma dos pontos de honra com os pontos de distribuição.

Pontos totais (PT) = PH + PD

Questão 9: Quantos pontos possuem as mãos abaixo?

	Pontos de honras (PH)	Pontos de distribuição (PD)	Pontos totais (PT)
♠ A863	4	0	4
♥ A743	4	0	4
♦ A32	4	0	4
♣ R4	3	1	4
Total geral	15 PH	1 PD	**16 PT**

	Pontos de honras (PH)	Pontos de distribuição (PD)	Pontos totais (PT)
♠ R963	3	0	3
♥ D74	2	0	2
♦ 932	0	0	0
♣ 765	0	0	0
Total geral	5 PH	0 PD	**5 PT**

	Pontos de honras (PH)	Pontos de distribuição (PD)	Pontos totais (PT)
♠ AR763	7	0	7
♥ AR932	7	0	7
♦ 432	0	0	0
♣	0	3	3
Total geral	14 PH	3 PD	**17 PT**

Questão 10: Qual das mãos abaixo é a mais forte?

Mão A	Pontos	Mão B	Pontos
♠ AR763	7	♠ A8763	4
♥ ADV32	7	♥ A9432	4
♦ 43	0 + 1	♦ DV	3 + 1
♣ 2	0 + 2	♣ R	3 + 2
Total	17 PT		17 PT

Apesar das mãos acima terem a mesma distribuição e as mesmas honras, a mão A é muito melhor que a B. Na mão B as honras de paus e ouros estão desprotegidas e a utilidade delas é duvidosa, portanto é necessário desvalorizar a mão B.

Mão A	Pontos	Mão B	Pontos
♠ RV63	4	♠ RV109	4
♥ A8	4	♥ A10	4
♦ RD43	5	♦ RD103	5
♣ D62	2	♣ D62	2
Total	15 PH		15 PH

Novamente, apesar das mãos regulares acima terem a mesma distribuição e as mesmas honras, a mão B é muito melhor que a A. Na mão B, a existência de três 10 aumenta muito o seu potencial de fazer vazas.

- Reavaliação de pontos.

Honras desprotegidas como Rei seco, Dama seca ou segunda, Valete seco ou segundo devem ser reavaliadas negativamente descontando-se um ponto.

Mão B	Pontos	Reavaliando B
♠ A8763	4	4
♥ A9432	4	4
♦ DV	3 + 1	(3 - 1) + 1
♣ R	3 + 2	(3 - 1) + 2
Total	17 PT	15 PT

Regra 20: DESVALORIZE HONRAS DESPROTEGIDAS

As honras desprotegidas são de utilidade duvidosa e por isso menos valiosas que as protegidas.

- Avaliação subjetiva.

A presença de cartas altas (10 e 9), honras no naipe do parceiro, comprimento acima do esperado no possível naipe de trunfo e ainda outros fatores valorizam/desvalorizam uma mão. O jogador experiente deve saber avaliar estes fatores, pois, neste caso, a simples contagem de pontos torna-se um método ineficiente.

Qualquer mão pode ser considerada boa ou má, de acordo com a presença de fatores que a valorizem ou a desvalorizem. Esta condição é representada pelo sinal + ou – sobrescritos ao lado do número que revela os PH ou PT da mão. Por exemplo, 10^{+} PH significa dez bons pontos de honra e 10^{-} PT significa dez pontos ruins.

8.5 Distribuição regular ou irregular

As distribuições das mãos são classificadas em dois tipos: regulares (REG) e irregulares (IRREG).

- Mãos regulares.

São as mãos que têm as distribuições abaixo.

Tabela 12: DISTRIBUIÇÕES DAS MÃOS REGULARES

4-3-3-3	Quatro cartas de um naipe e três de cada um dos restantes.
4-4-3-2	Dois naipes de quatro cartas, um de três cartas e outro de duas cartas.
5-3-3-2	Um naipe quinto, dois naipes terceiros e outro de duas cartas.

- Mãos irregulares.

São irregulares todas as demais distribuições.

8.6 Abertura de naipe rico quinto

Adotaremos um sistema natural com aberturas de naipe rico 5°, ou seja, para abrir de 1♥ ou 1♠ exige-se cinco cartas pelo menos no naipe marcado. Para abrir de naipe pobre tem-se, geralmente, quatro cartas, porém, pode-se abrir com três cartas nas distribuições 4-3-3-3 ou 4-4-3-2 que não possuem naipe rico 5°, nem naipe pobre 4°.

Para se abrir o leilão é necessário ter 12 pontos de honras ou 13 pontos totais.

Nota 22: Quando um jogador passa, ao invés de abrir o leilão, infere-se que ele possui no máximo 12 pontos totais.

8.6.1 Aberturas com mãos regulares

Nas mãos regulares são contados apenas os pontos de honra, pois com as distribuições equilibradas, em geral, o melhor contrato é em ST[26]. A seguir encontra-se um quadro sintético das possíveis aberturas com mãos regulares e as redeclarações esperadas na segunda volta do leilão.

Tabela 13: ABERTURA E REDECLARAÇÃO COM DISTRIBUIÇÃO EQUILIBRADA

PONTOS HONRA	ABERTURA	REDECLARAÇÃO ESPERADA
12-14 PH	1 em naipe	Redeclara ST no nível mínimo. Após a abertura de 1 em naipe a redeclaração em ST, em geral feita em 1ST, serve para informar que a distribuição é regular e a abertura é fraca, se diferenciando assim das mãos irregulares que também são abertas de 1 em naipe.
15-17 PH	1ST	
18-19 PH	1 em naipe	Redeclara ST em salto na 2ª voz. O salto é feito para diferenciar a equilibrada forte de 18-19 PH da equilibrada fraca de 12-14 PH.
20-21 PH	2ST	
22-23 PH	2♣	Redeclara ST no nível mínimo.
24-26 PH	3ST	
27-29 PH	2♣	Redeclara ST em salto na 2ª voz.

Nas distribuições regulares, a escolha do naipe de abertura é feita segundo os critérios mostrados abaixo.

Tabela 14: ESCOLHA DO NAIPE DE ABERTURA COM MÃO EQUILIBRADA

DISTRIBUIÇÃO	ABERTURA
4-3-3-3	Se o naipe 4° for pobre abra nele, mas se for rico abra no naipe 3° de paus. Lembre-se que a abertura de naipe rico obriga cinco cartas.
4-4-3-2	Se os dois naipes são pobres abra em paus, mas se um é pobre e o outro rico abra no pobre. Se ambos são ricos abra no pobre terceiro.
5-3-3-2	Abra no naipe 5°, seja ele rico ou pobre.

[26] **Valores distribucionais não são úteis para contratos em ST.**

8.6.2 Aberturas com mãos irregulares

As mãos irregulares são abertas a partir de 13 pontos. As aberturas são, em geral, de 1 em naipe, a não ser que a mão seja fortíssima. As mãos extremamente fortes, que ganham um contrato de partida com nada ou quase nada na mão do parceiro, são abertas em 2♣, consequentemente, as aberturas de 1 em naipe têm um limite superior em 22 pontos.

Regra 21: ESCOLHA DO NAIPE DA ABERTURA

A regra geral, para escolha do naipe de abertura com mãos irregulares, é abrir sempre <u>no naipe mais longo</u>.

- Com monocolor, isto é, com apenas um naipe marcável, abre-se nele.

♠ A32	♥ RD8763	♦ A54	♣ 8	1♥
♠ R3	♥ AD2	♦ 854	♣ RV1065	1♣

- Com bicolor, isto é, com dois naipes marcáveis, abre-se no mais longo.

♠ A642	♥ RD	♦ RD643	♣ 54	1♦
♠ A8764	♥ A873	♦ A54	♣ 4	1♠
♠ RD764	♥ AD8732	♦ 9	♣ 4	1♥

Se os dois naipes forem de igual comprimento, abre-se no mais rico em hierarquia.

♠ RD	♥ RD753	♦ A8643	♣ 5	1♥
♠ RD764	♥ AD873	♦ 98	♣ 4	1♠
♠ V10543	♥ 3	♦ ARDV10	♣ 82	1♠

- Com tricolor (4-4-4-1) ou (5-4-4-0).

Com 5-4-4-0, abre-se no naipe 5°.

♠ RD32	♥	♦ RD862	♣ D753	1♦

Com 4-4-4-1 e seca de pobre abre-se no outro pobre, mas com seca de rico abre-se 1♣.

♠ RD32	♥ 2	♦ RD86	♣ D753	1♣
♠ 6	♥ RD65	♦ RD75	♣ D842	1♣
♠ RD53	♥ AV42	♦ 10	♣ A982	1♣
♠ RD53	♥ AV42	♦ A982	♣ 10	1♦

Questão 11: Confira a força e a abertura das mãos a seguir:

	Abertura	Pontos		Abertura	Pontos
♠ AR753 ♥ A5 ♦ 82 ♣ R854	1♠	16	♠ AR753 ♥ AR864 ♦ 64 ♣ 6	1♠	17

	Abertura	Pontos		Abertura	Pontos
♠ A642 ♥ A54 ♦ A2 ♣ A987	1ST	16 PH	♠ R543 ♥ RD64 ♦ 6 ♣ AR54	1♣	17

	Abertura	Pontos		Abertura	Pontos
♠ A6 ♥ R54 ♦ ADV1032 ♣ 98	1♦	16	♠ 954 ♥ RD64 ♦ 6 ♣ AR543	1♣	14

8.6.3 Abertura de 1♣ / 1♦

Abre-se de 1♣ ou 1♦ as mãos abaixo.

- Mão equilibrada de 12 a 14 PH, sem naipe rico 5°.

♠ RD3	♥ A86	♦ R86	♣ D753	1♣
♠ RD3	♥ A8	♦ R862	♣ V753	1♣
♠ RD32	♥ A86	♦ R86	♣ D75	1♣
♠ RD32	♥ A86	♦ R862	♣ V7	1♦
♠ RD32	♥ A862	♦ R86	♣ 87	1♦

- Mão equilibrada de 18 a 19 PH, sem naipe rico 5°.

♠ RD3	♥ AR	♦ RD62	♣ V1097	1♣
♠ RD32	♥ AR2	♦ AD6	♣ V75	1♣

- Monocolor pobre de 13 a 22 pontos.

♠ R32	♥ V2	♦ ADV102	♣ D75	1♦
♠ R3	♥ A2	♦ ADV1032	♣ D75	1♦
♠ 2	♥ ARD	♦ AD2	♣ RV10543	1♣

- Tricolor de 13 a 22 pontos.

♠ R743	♥ 2	♦ ADV10	♣ D752	1♣
♠ RDV2	♥ A854	♦ 8	♣ D752	1♣
♠	♥ AR97	♦ AD742	♣ RV105	1♦

- Qualquer mão bicolor onde um naipe pobre é o mais comprido.

♠ R743	♥ 2	♦ ADV102	♣ D75	1♦
♠ 3	♥ R9632	♦ A	♣ ADV432	1♣

8.6.4 Abertura de 1♥ / 1♠

Abre-se de 1♥ ou 1♠ as mãos abaixo.

- Mão equilibrada de 12 a 14 PH e naipe rico 5°.

♠ RD753	♥ A86	♦ R86	♣ D7	1♠

- Mão equilibrada de 15 a 17 PH e naipe rico 5°. Pode-se optar pela abertura de 1ST quando o naipe de duas cartas for protegido.

♠ RD3	♥ AR753	♦ RD6	♣ 87	1♥
♠ RD3	♥ V8753	♦ RD6	♣ AV	1ST

- Mão equilibrada de 18 a 19 PH e naipe rico 5°.

♠ RD3	♥ AR753	♦ RD6	♣ D7	1♥

- Monocolor rico de 13 a 22 pontos.

♠ R3	♥ ADV1032	♦ A5	♣ D75	1♥
♠ RV10543	♥ ARD	♦ AD2	♣ 2	1♠

- Tricolor de 13 a 22 pontos com um naipe rico 5°.

♠ RV1054	♥ AR97	♦ AD74	♣	1♠

- Qualquer mão bicolor onde um naipe rico é o mais comprido.

♠ R7432	♥ 2	♦ ADV10	♣ D75	1♠
♠ 3	♥ R96432	♦ A	♣ ADV43	1♥

- Mão bicolor com um naipe rico pelo menos 5° e outro naipe de igual comprimento.

♠ R7432	♥ A2	♦ 8	♣ AD432	1♠

8.7 Exercício

O exercício a ser feito é similar ao exercício de leilão livre que está na página 73, com as seguintes variações:

1) O leilão é feito, não pela dupla que tiver mais pontos e sim pela que puder abrir o leilão. O dador é o primeiro a falar: se ele tiver uma abertura abre e sua dupla faz o leilão sem interferência adversária, caso contrário, ele passa e o jogador seguinte age da mesma forma.
2) Se nenhum dos jogadores tiver abertura dá-se as cartas de novo.

9 Primeira voz do respondedor

9.1 Pontos para marcação dos contratos

A tabela abaixo mostra quantos pontos são necessários, nas duas mãos combinadas, para se marcar uma partida ou contratos no nível de 6 ou 7, com trunfo ou sem trunfo.

Tabela 15: PONTOS NECESSÁRIOS PARA MARCAÇÃO DOS CONTRATOS

CONTRATO	PARTIDA	PEQUENO CHELEME	GRANDE CHELEME
ST	26 PH	33 PH	37 PH
♠ e ♥	25-26 PT	32-33 PT	36-37 PT
♦ e ♣	28-29 PT	32-33 PT	36-37 PT

Nota 23: A tabela acima é bastante precisa para as mãos equilibradas, mas vai se tornando cada vez mais imprecisa quanto mais desequilibradas se tornam as mãos.

Durante o leilão tenha sempre em mente que, se o abridor abriu o leilão, indicando um mínimo de 13 pontos, e o respondedor também tem força para uma abertura, portanto com outra mão de no mínimo 13 pontos, as duas mãos combinadas têm 26 pontos ou mais. Consequentemente, é provável que possam cumprir, no mínimo, um contrato de partida. O leilão deve ser conduzido de modo a não parar antes de uma partida ser declarada.

De agora em diante, o leilão nos exercícios não será apenas para achar o naipe de trunfo, mas também para determinar o nível do contrato. Os parceiros através de algumas convenções vão simultaneamente mostrando a força e distribuição de suas mãos, para que se possa avaliar se o contrato vai ser com trunfo ou sem trunfo e qual o naipe de trunfo. Através das informações sobre a força pode-se visualizar se o contrato será um parcial, uma partida, um pequeno ou grande cheleme.

9.2 Novos conceitos para o leilão

Na fase do leilão usa-se as definições abaixo.

9.2.1 Voz forçante

Voz forçante é aquela que força o parceiro a falar[27]. Ela é empregada para manter o leilão aberto, a fim de se obter as informações necessárias para se decidir qual o melhor contrato a ser carteado. As vozes forçantes podem ser:

- Forçante por uma volta.

O parceiro é obrigado a falar apenas mais uma vez.

- Forçante até um determinado nível.

Ambos os jogadores da dupla são obrigados a falar até que um determinado nível de leilão seja atingido. Por exemplo, uma determinada voz pode ser forçante até 2ST, isto é, o leilão deve permanecer aberto até que no mínimo um contrato de 2ST seja marcado.

- Forçante à partida.

O leilão não pode parar antes de que um contrato que valha a partida seja marcado[28].

9.2.2 Mudança de naipe

Quando o respondedor marca um naipe diferente do naipe de abertura, diz-se que ele fez uma mudança de naipe.

- Mudança de naipe simples.

Chama-se de mudança de naipe simples quando o respondedor marcou um outro naipe da forma mais econômica possível. São mudanças de naipe simples as respostas de 1 sobre 1 e as respostas de 2 sobre 1.

- Respostas de 1 sobre 1.

Após abertura em naipe no nível de 1 (1♣, 1♦, 1♥, 1♠), diz-se que houve uma mudança de naipe no nível de 1 quando o naipe do respondedor foi também marcado no nível de 1.

Abridor	Respondedor	
1♦	1♠	Exemplo da resposta de 1 sobre 1.

[27] **O parceiro não pode passar, a não ser que o adversário interfira possibilitando assim ao jogador que fez uso da voz forçante falar mais uma vez.**

[28] **É um caso particular da voz forçante até um determinado nível apresentado no item anterior.**

- Respostas de 2 sobre 1.

Após abertura em naipe no nível de 1, diz-se que houve uma mudança de naipe para o nível de 2 quando o naipe do respondedor foi marcado no nível de 2.

Abridor	Respondedor	
1♥	2♣	Exemplo da resposta de 2 sobre 1.

- Mudança de naipe em salto.

Chama-se de mudança de naipe em salto quando o respondedor marca um outro naipe acima do nível mais econômico.

Abridor	Respondedor	
1♦	2♠	Podendo marcar 1♠ o respondedor salta a 2♠.

- Mudanças de naipe interditivas.

Diz-se que a mudança de naipe é interditiva quando o respondedor marca um outro naipe acima do nível do salto simples. Chama-se mudança de naipe em duplo salto quando dois níveis são saltados, de triplo salto quando três níveis são saltados e assim sucessivamente. As mudanças de naipe de duplo salto ou superior são também chamadas de respostas de barragem ou obstrutivas[29].

Abridor	Respondedor	
1♦	3♥	Exemplo de resposta em salto duplo.

Abridor	Respondedor	
1♥	4♠	Exemplo de resposta em salto triplo.

9.2.3 Apoio

Quando um jogador marca um naipe e o parceiro percebe a existência de um número de cartas suficiente para a sua utilização como trunfo, ele deve afirmar este fato marcando também este naipe, o que se chama abono ou apoio ao parceiro.

- Apoio simples.

O apoio é simples quando feito no nível mais econômico.

Abridor	Respondedor	
1♦	2♦	Apoio simples no nível de 2.

- Apoio em salto.

O apoio é dito em salto quando é feito com salto simples.

Abridor	Respondedor	
1♥	3♥	Apoio em salto no nível de 3.

---

[29] O objetivo de uma voz obstrutiva, além de definir um tipo determinado de mão, é dificultar a entrada do adversário no leilão.

- Apoio obstrutivo, interditivo ou em barragem.

O apoio é feito em barragem quando é utilizado o salto duplo ou superior.

Abridor	Respondedor	
1♣	5♣	Apoio obstrutivo no nível de 5.

- Apoio retardado ou secundário.

O apoio é chamado retardado ou secundário quando não é feito imediatamente.

Abridor	Respondedor	
1♣	1♥	
1♠	3♣	Apoio secundário em salto ao naipe da abertura.

- Preferência do respondedor.

Chama-se de preferência do respondedor a escolha forçada entre dois ou mais naipes mostrados pelo abridor.

Abridor	Respondedor	
1♥	1ST	
2♣	2♥	Preferência simples do 1° naipe.

Abridor	Respondedor	
1♥	1ST	
2♣	Passo	Preferência simples do 2° naipe.

9.3 Respostas às aberturas

A resposta à uma abertura é também chamada de primeira voz do respondedor. O respondedor deve passar se ele tiver uma mão com menos de 6 pontos e é obrigado a encontrar uma marcação com 6 pontos ou mais. As respostas, em relação à força, podem ser limitadas ou ilimitadas.

- Resposta limitada.

Uma resposta é limitada quando a força mínima e a força máxima da mão são conhecidas.

- Resposta ilimitada.

Uma resposta é ilimitada quando não se conhece o limite superior, mas somente a força mínima necessária para empregá-la.

9.3.1 Respostas às aberturas de 1♣ / 1♦

Na abertura de 1♣ ou 1♦ o abridor diz ter quatro cartas no naipe da abertura, excepcionalmente três, no mínimo 13 pontos, e que se a mão é desequilibrada o naipe declarado é o mais comprido. O abridor na abertura de 1♦ pode ter um naipe de paus com o mesmo comprimento dos ouros.

Os exemplos a serem apresentados correspondem sempre à situação abaixo.

Abridor	ADE	Respondedor	ADD
1♣	Passo	?	

Passo - 0 a 5 pontos, sem interesse em partida.

♠ 8642	♥ 86	♦ 10964	♣ 432	Passo
♠ 8642	♥ 862	♦ A53	♣ 432	Passo

Mudança de naipe no nível de 1 (1♦, 1♥, 1♠) - Mostra uma mão de 6 ou mais pontos e naipe pelo menos 4°. É forçante por uma volta, pois o respondedor possui uma mão de força ilimitada. Com dois naipes deve ser dada preferência aos naipes ricos.

♠ R32	♥ D54	♦ V9832	♣ 43	1♦
♠ R3	♥ D542	♦ V983	♣ D3	1♥[30]
♠ AR43	♥ ARD76	♦ A3	♣ 83	1♥

1ST - Mostra uma mão de 6 a 10⁻ PH[31], sem naipe rico 4° e apoio 5° para o naipe da abertura do parceiro. Por ser uma resposta limitada a 10⁻ PH, ela não é forçante.

♠ RV3	♥ R2	♦ 8654	♣ 10832	1ST
♠ AV2	♥ RV2	♦ 8654	♣ 832	1ST
♠ AV2	♥ 8654	♦ RV2	♣ 832	1♥[32]

---

[30] Deve-se dar preferência à marcação de naipe rico.
[31] Com mãos de 10 PH, o respondedor deve optar entre declarar 1ST ou 2ST.
[32] A resposta de 1ST nega quatro cartas de rico.

Apoio simples (2♣) - Mostra 6 a 10⁻ pontos e apoio no mínimo 4°, sem naipe rico 4°, não é forçante.

♠ AV2	♥ 32	♦ 865	♣ D7643	2♣
♠ AV32	♥ 32	♦ 865	♣ D764	1♠[33]

Resposta de 2♣ após abertura de 1♦ - Mostra 10 PH ou mais, forçante à partida, exceto se o respondedor remarcar paus.

♠ AV	♥ 642	♦ 98	♣ ADV532	2♣
♠ AV85	♥ 6	♦ D83	♣ ADV53	2♣

Salto em novo naipe (2♦, 2♥, 2♠) - Naipe fechado ou semifechado no mínimo 6° e 13 ou mais pontos, forçante à partida. O naipe pode ser 5° com pelo menos duas honras se o respondedor possuir forte apoio ao naipe da abertura.

♠ ARDV32	♥ A2	♦ 42	♣ 843	2♠
♠ AD742	♥ A2	♦ 4	♣ RD543	2♠[34]

Salto a 2ST - Mostra uma mão limite de 10⁺ a 12⁻ PH, sem naipe rico 4° e apoio 5° para o naipe da abertura do parceiro.

♠ AV2	♥ RV2	♦ 8654	♣ D32	2ST
♠ AV82	♥ 865	♦ RV2	♣ 832	1♠[35]

Apoio em salto (3♣) - Mostra 10⁺ a 12⁻ pontos e apoio no mínimo 5°, sem naipe rico 4°. As respostas com força centrada em 11 pontos são chamadas de limite e não são forçantes, pois o abridor pode passar com o mínimo da abertura.

♠ AV2	♥ 32	♦ 865	♣ AV643	3♣
♠ AV32	♥ 32	♦ 86	♣ AV643	1♠

Barragem (3♦, 3♥, etc.) - As respostas interditivas seguem os mesmos requisitos das aberturas interditivas[36] mostrando mão fraca e distribucional, não forçante com naipe no mínimo 7°. Quanto mais elevado o nível da resposta mais longo é o naipe do respondedor.

♠ RDV7652	♥ 765	♦ 42	♣ 3	3♠
♠ DV10	♥ DV1096532	♦ 4	♣ 10	4♥

Apoio em duplo salto (4♣) - Mão fraca e distribucional com no máximo 10 pontos e apoio no mínimo 6°, não é forçante.

♠ 2	♥ 32	♦ 8652	♣ AV8643	4♣

Apoio à partida (5♣) - Mão fraca e distribucional com no máximo 10 pontos e apoio no mínimo 7°.

♠	♥ 32	♦ 8652	♣ AV86432	5♣

---

[33] **Com quatro cartas de rico dá-se preferência a marcar o rico.**
[34] **O respondedor possui forte apoio para o naipe da abertura (♣).**
[35] **A resposta de 1ST nega quatro cartas de rico.**
[36] **Consulte as aberturas de barragem na página 128.**

9.3.2 Respostas às aberturas de 1♥ / 1♠

Na abertura de 1♥ ou 1♠ o abridor garante pelo menos 13 pontos com cinco cartas no naipe da abertura e afirma que o naipe declarado é o seu naipe mais comprido[37].

Os exemplos a serem apresentados correspondem sempre à situação abaixo.

Abridor	ADE	Respondedor	ADD
1♥	Passo	?	

Passo - 0 a 5 pontos, sem interesse em partida.

♠ 8642	♥ 86	♦ 10964	♣ 432	Passo
♠ 8642	♥ 862	♦ R53	♣ 432	Passo

Mudança de naipe no nível de 1 (1♠) - Mostra uma mão de 6 ou mais pontos e naipe pelo menos 4°. É forçante por uma volta, pois o respondedor possui uma mão de força ilimitada.

♠ R632	♥ D5	♦ V983	♣ 865	1♠
♠ AR432	♥ A6	♦ AR43	♣ 83	1♠

1ST - Mostra uma mão de 6 a 10⁻ pontos, sem naipe rico 4° que possa ser marcado no nível de 1 e sem apoio 3° para o naipe da abertura do parceiro. Por ser uma resposta limitada a 10⁻ PH ela não é forçante.

♠ AV2	♥ 82	♦ D654	♣ 8532	1ST
♠ AV2	♥ 8	♦ D65432	♣ D53	1ST

Mudança de naipe no nível de 2 (2♣, 2♦, 2♥ sobre 1♠) - Mostra 10 PH ou mais, forçante à partida, exceto se o respondedor remarcar.

♠ R2	♥ AD64	♦ 53	♣ AR632	2♣
♠ R82	♥ 64	♦ 53	♣ ADV643	2♣
♠ RV7	♥ 6	♦ AV1098	♣ RD32	2♦

Apoio simples (2♥) - Mostra 6 a 10⁻ pontos e apoio no mínimo 3°, não é forçante.

♠ 32	♥ AV2	♦ 865	♣ D7643	2♥
♠ AV32	♥ 8632	♦ 865	♣ 64	2♥

Salto em novo naipe (2♠, 3♣, 3♦) - Positiva com naipe fechado ou semifechado no mínimo 6° e 13 ou mais pontos. O naipe pode ser 5° com pelo menos duas honras maiores se o respondedor possuir forte apoio ao naipe da abertura.

♠ 832	♥ A2	♦ 42	♣ ARDV32	3♣
♠ AD742	♥ RD543	♦ 4	♣ R3	2♠

---

[37] **O abridor pode possuir outro naipe de igual comprimento ou mais curto que o declarado.**

Salto a 2ST - Mostra uma mão limite de 10^+ a 12^- PH, sem apoio para o abridor. No caso da abertura de 1♥ nega também 4+♠.

♠ AV2	♥ R3	♦ D1054	♣ V843	2ST

Apoio em salto (3♥) - Mostra 10^+ a 12^- pontos e apoio no mínimo 3°, não é forçante.

♠ AV2	♥ AV32	♦ 8652	♣ 42	3♥

Barragem (3♠, 4♣, etc.) - Mostra mão fraca e distribucional, naipe no mínimo 7°, não forçante com os mesmos requisitos das aberturas interditivas. Quanto mais elevado o nível da resposta mais longo é o naipe do respondedor.

♠ RDV7652	♥ 765	♦ 42	♣ 3	3♠
♠	♥ 2	♦ RDV1098542	♣ 1073	5♦

Apoio em duplo salto (4♥) - Mão fraca e distribucional com no máximo 10 pontos e apoio no mínimo 4°, normalmente 5°. Ter um naipe curto lateral (falho ou semifalho) é importante.

♠ 2	♥ AV8643	♦ 8652	♣ 32	4♥
♠	♥ RV864	♦ 832	♣ 109542	4♥

9.4 Exercício

Similar ao exercício do capítulo anterior com uma única diferença na marcação, pois o prêmio das partidas e dos contratos de 6 ou 7 só será dado se o contrato tiver sido marcado.

10 Segunda voz do abridor e respondedor

Conhecendo-se a força e a distribuição do parceiro pode-se saber qual o naipe de trunfo e se a mão deve marcar parcial, partida, pequeno ou grande cheleme. No desenvolvimento posterior do leilão, o abridor e também o respondedor devem continuar a descrever sua mão, para que decisões corretas possam ser tomadas.

10.1 Segunda voz do abridor

De acordo com as regras de abertura, o jogador que abre o leilão no nível de 1 diz qual é o seu melhor naipe e que a sua força é de 13 a 22 pontos. Na segunda fala o abridor deve aprofundar a descrição de sua mão informando:

- Quanto à distribuição.

  Se sua mão é regular ou irregular.

- Quanto à força.

  Qual a força da abertura, conforme uma das três categorias apresentadas na tabela abaixo:

Tabela 16: Classificação das aberturas

Abertura	Força e distribuição	
	Regular	Irregular
Fraca	12 a 14 PH	13 a 16^- pontos
Média	15 a 17 PH	16^+ a 19^- pontos
Forte	18 a 19 PH	19^+ a 22 pontos

Então o abridor deve procurar informar ao respondedor, na segunda voz, se sua abertura é fraca, média ou forte e se sua distribuição é regular ou irregular. A regular é mostrada marcando ST e a irregular mostra os naipes marcáveis que possui.

A mão regular média (15-17 PH) é aberta de 1ST, portanto, a sua força e distribuição são reveladas, de uma só vez, na abertura (1ª voz do abridor).

A tabela a seguir mostra as opções do abridor na segunda voz quando o respondedor responde no nível de 1.

Tabela 17: 2ª voz do abridor após resposta no nível de 1

Abertura	Faixa de Pontos	Redeclarações Possíveis
F R A C A	12 a 14 PH equilibrada. 13 a 16⁻ pontos desequilibrada.	Remarca ST no nível mínimo, em geral 1ST. Em alguns casos pode marcar um naipe rico 4° no mesmo nível. Remarcação simples. Apoio simples ao respondedor. Mudança de naipe simples[38].
M É D I A	15 a 17 PH equilibrada. 16⁺ a 19⁻ pontos desequilibrada.	Esta mão é descrita na abertura de 1ST. Remarcação em salto. Apoio em salto ao respondedor. Mudança de naipe simples. Inversa[39].
F O R T E	18 a 19 PH equilibrada. 19⁺ a 22 pontos desequilibrada.	Remarca ST em salto, em geral 2ST. Salto a 3ST com monocolor. Apoio em duplo salto ao respondedor. Mudança de naipe em salto. Inversa.

10.1.1 Aberturas fracas

As aberturas fracas (12-14 PH REG, 13 a 16⁻ IRREG) podem ser mostradas utilizando-se as opções abaixo.

Exemplo 34: Redeclarações fracas após resposta de 1 sobre 1.

Abridor	ADE	Respondedor	ADD
1♦	Passo	1♥	Passo
?			

Novo naipe no nível de 1 (1♠) - Com no mínimo quatro cartas no naipe marcado, distribuição regular ou irregular. A força é de 13 a 19⁻ pontos, isto é, esta voz pode ser empregada por aberturas fracas e médias.

♠ A742	♥ R5	♦ AD85	♣ 982	1♠
♠ AR42	♥ 85	♦ RD762	♣ 32	1♠
♠ ARD2	♥ 85	♦ AR762	♣ 32	1♠[40]

[38] **A mudança de naipe simples após abertura de 1 em naipe é a marcação de novo naipe no nível de 1 ou um naipe mais pobre do que o da abertura no nível de 2 sem salto.**
[39] **A inversa após abertura de 1 em naipe é a marcação de um naipe mais rico do que o da abertura no nível de 2 sem salto.**
[40] **Neste caso a abertura é média.**

Sem trunfo no nível mínimo (1ST) - Com mão equilibrada de 12 PH a 14 PH, sem apoio 4° para o naipe do parceiro, sem naipe rico 4° que possa ser marcado no nível de 1.

♠ R86	♥ R53	♦ AD98	♣ 765	1ST
♠ R86	♥ R5	♦ D9853	♣ A65	1ST
♠ AR85	♥ 987	♦ D985	♣ A6	1♠[41]
♠ 987	♥ AR65	♦ D985	♣ A6	2♥[42]

Novo naipe de hierarquia inferior ao da abertura (2♣) - Com no mínimo quatro cartas no naipe marcado e distribuição irregular. A força é de 13 a 19⁻ pontos, isto é, esta voz pode ser empregada por aberturas fracas e médias.

♠ A64	♥ 5	♦ A9762	♣ RV32	2♣
♠ A6	♥ 8	♦ ARV62	♣ DV532	2♣ MED

Remarcação do naipe da abertura (2♦) - Com monocolor, força de 13 a 16⁻ pontos, sendo que o naipe deve ser no mínimo 5° com duas honras.

♠ D32	♥ A5	♦ AV10654	♣ V3	2♦
♠ 32	♥ A53	♦ ADV43	♣ R98	2♦
♠ R2	♥ A53	♦ D9854	♣ R98	1ST[43]

Apoio ao respondedor em nível mínimo (2♥) - Indica distribuição regular ou irregular, com apoio 4°, excepcionalmente 3°, e abertura fraca.

♠ 64	♥ V642	♦ ARD62	♣ DV	2♥
♠ 64	♥ RD42	♦ AV32	♣ DV2	2♥

- Mostra-se abertura fraca ao passar após resposta limitada.

Quando o respondedor usou uma voz não forçante, o abridor só volta a falar se julgar que a mão pode fazer pelo menos uma partida ou que existe um outro contrato parcial melhor, conforme ilustrado no exemplo abaixo.

Exemplo 35: A resposta limitada foi apoio simples.

Abridor	ADE	Respondedor	ADD
1♥	Passo	2♥	Passo
?			

♠ A2	♥ AR742	♦ V754	♣ 92	Passo

Nesta mão o abridor possui 14 pontos e o respondedor, com o apoio em 2♥, deve ter entre 6 e 10⁻ pontos. O abridor sabe que nesta mão a partida[44] é improvável, mesmo que o respondedor tenha o máximo da voz (8⁺/10⁻), pois nas duas mãos combinadas há um máximo de 24 pontos, por isso, o abridor passa já que o contrato de 2♥ deve ser o melhor.

---

[41] A redeclaração de 1ST nega 4♠.
[42] Com quatro cartas de apoio é preferível abonar o respondedor.
[43] O naipe de ouros é ruim para remarcar.
[44] A partida em rico (4♥) deve ser declarada com força em torno de 25/26 pontos nas duas mãos combinadas, conforme tabela 15 da página 85.

Exemplo 36: A resposta limitada foi 1ST.

Abridor	ADE	Respondedor	ADD
1♦	Passo	1ST	Passo
?			

♠ 8542 ♥ A32 ♦ ADV2 ♣ D8 Passo

Nesta mão o respondedor tem de 6 a 10⁻ pontos sem rico 4° e o abridor tem 13 PH e distribuição equilibrada, não havendo mais nada a aspirar[45], pois as duas mãos combinadas possuem no máximo 22 PH. O melhor parcial deve ser em sem trunfo, pois o respondedor negou quatro cartas de espadas ou apoio de ouros com a voz de 1ST excluindo a possibilidade de cartear espadas ou ouros. Logo o abridor conclui que a sua melhor alternativa é passar.

10.1.2 Aberturas médias

Além da mudança de naipe no nível de 1 e no nível de 2 em naipe de hierarquia inferior ao do abridor, como já visto no tópico sobre aberturas fracas, as aberturas médias (15 a 17 PH REG, 16⁺ a 19⁻ IRREG) podem ainda ser mostradas utilizando-se as opções abaixo.

Exemplo 37: Redeclarações médias após resposta de 1 sobre 1.

Abridor	ADE	Respondedor	ADD
1♦	Passo	1♥	Passo
?			

Remarcação em salto do naipe da abertura (3♦) - Com monocolor, força de 16⁺ a 19⁻ pontos, sendo que o naipe deve ser no mínimo 6° com duas honras.

♠ A32 ♥ R98 ♦ ARD753 ♣ 2 3♦
♠ A3 ♥ A98 ♦ RDV10832 ♣ 2 3♦

Apoio em salto ao naipe do respondedor (3♥) - Indica distribuição irregular, com apoio no mínimo 4° e 16⁺ a 19⁻ pontos.

♠ AR ♥ A982 ♦ RD543 ♣ 97 3♥

- Mostra-se abertura média ao convidar à partida quando o respondedor possui mão limitada.

Quando o respondedor usou uma voz não forçante, o abridor só volta a falar se julgar que a mão pode fazer pelo menos uma partida ou que existe um contrato parcial superior, conforme ilustrado nos exemplos a seguir.

---

[45] A partida em ST (3ST) deve ser declarada com força em torno de 26 PH nas duas mãos combinadas, conforme tabela 15 da página 85.

Exemplo 38: A resposta limitada foi apoio simples.

Abridor	ADE	Respondedor	ADD
1♥	Passo	2♥	Passo
?			

♠ A2 ♥ AR742 ♦ R7543 ♣ 9 3♦

Nesta mão o abridor possui 17 pontos e o respondedor com o apoio em 2♥ deve ter entre 6 e 10^- pontos. O trunfo está definido (♥) e o abridor sabe que a mão pode fazer uma partida se o respondedor tiver o máximo da voz ($8^+/10^-$) ou com ouros bem combinados. O abridor faz um convite à partida marcando seu segundo naipe(♦). O respondedor volta a 3♥ com o mínimo ou marca 4♥ com máximo ou mínimo bem combinado. Lembre-se que o contrato de 2♥ feito com uma vaza a mais vale exatamente o mesmo número de pontos que o contrato de 3♥ feito justo. Então, a marcação de 3♦ deve ter um sentido convencional, conforme mostrado acima.

Exemplo 39: A resposta limitada foi 1ST.

Abridor	ADE	Respondedor	ADD
1♦	Passo	1ST	Passo
?			

♠ 854 ♥ A2 ♦ ARDV43 ♣ 92 2ST

Nesta mão o respondedor tem de 6 a 10^- PH sem rico 4°. O abridor tem sete vazas imediatas para oferecer, os seis ouros e o A♥, bastando para ganhar 3ST que o respondedor contribua com mais duas vazas. Nesta posição, o abridor deve fazer um convite a 3ST marcando 2ST.

- Mostra-se abertura média com a marcação de 2ST após resposta positiva no nível de 2.

Exemplo 40: Redeclaração de 2ST após resposta de 2 sobre 1.

Abridor	ADE	Respondedor	ADD
1♥	Passo	2♦	Passo
?			

♠ AD ♥ AR863 ♦ 92 ♣ D942 2ST

O abridor marca 2ST com distribuição regular ou ligeiramente irregular, 15 a 17 PH e pega nos naipes restantes.

- A inversa obriga no mínimo abertura média.

Diz-se que o abridor faz uma inversa quando ele, já elevando o leilão um nível, força o parceiro que quiser preferir o primeiro naipe marcado a elevar o leilão ainda mais um nível.

Exemplos 41: Inversa do abridor após abertura de 1.

Abridor	Respondedor	Abridor	Respondedor	Abridor	Respondedor
1♦	1♠	1♥	1ST	1♣	1♥
2♥[46]		2♠		2♦	

Em todos os três casos, se o respondedor quiser preferir o naipe de abertura do abridor, que é obrigatoriamente mais longo do que o segundo naipe, ele deve marcar este naipe no nível de 3. Para forçar o respondedor ao nível de 3, o abridor não pode ter abertura fraca.

Abridor	ADE	Respondedor	ADD
1♣	Passo	1♠	Passo
?			

♠ 54	♥ AR86	♦ R10	♣ RDV32	2♥
♠ D4	♥ AR86	♦ V10	♣ ARD32	2♥[47]
♠ 54	♥ R542	♦ R10	♣ RDV102	2♣[48]
♠ 54	♥ A542	♦ AR	♣ D6432	1ST[49]

- O abridor eleva o leilão para o nível de 3 na 2ª voz

Após resposta de 2 sobre 1, o abridor só pode declarar no nível de 3 com pelo menos abertura média.

Exemplo 42: O abridor eleva o leilão para o nível de 3 na 2ª voz.

Abridor	Respondedor	Abridor	Respondedor	Abridor	Respondedor
1♥	2♦	1♠	2♥	1♠	2♦
3♣		3♦		3♣	

Nos casos acima o abridor garante abertura média ou forte.

Abridor	ADE	Respondedor	ADD
1♥	Passo	2♦	Passo
?			

♠	♥ AR864	♦ 972	♣ RDV32	3♣
♠ 54	♥ AR864	♦ 97	♣ RD32	2♥[50]

---

[46] Para cartear ouros o respondedor terá que preferir no nível de 3.
[47] A inversa pode ser feita também com abertura forte.
[48] A mão não tem força suficiente para a inversa e por isso o abridor é obrigado a remarcar paus.
[49] Pela mesma razão da mão anterior o abridor marca 1ST.
[50] A mão não tem força suficiente para marcar no nível de 3 (3♣) e por isso o abridor é obrigado a remarcar copas.

10.1.3 Aberturas fortes

Além da inversa, como foi visto no tópico sobre abertura média, as aberturas fortes (18 a 19 PH REG, 19+ a 22 IRREG) podem ainda ser mostradas utilizando-se as opções abaixo.

Exemplo 43: Redeclarações fortes após resposta de 1 sobre 1.

Abridor	ADE	Respondedor	ADD
1♦	Passo	1♥	Passo
?			

Salto em novo naipe (2♠, 3♣) - Indica pelo menos quatro cartas do naipe marcado e 19+ a 22 pontos, forçante à partida.

♠ AR98	♥ A86	♦ AR654	♣ 10	2♠
♠ A9	♥ D	♦ ADV54	♣ AR543	3♣

Nota 24: Se o abridor tem abertura forte, portanto no mínimo 19+ pontos, e o respondedor no mínimo 6 pontos, as duas mãos combinadas tem no mínimo 25 pontos, consequentemente, o leilão está forçado à partida.

Salto em ST (2ST) - Mostra mão regular de 18-19 PH.

♠ A98	♥ R86	♦ AR65	♣ AV2	2ST
♠ A92	♥ AD	♦ AR854	♣ D54	2ST

Salto a 3ST - Mostra um monocolor de 19+ a 22 pontos com naipe comprido e pega nos naipes não falados, podendo estar curto no naipe do respondedor.

♠ AD3	♥ 3	♦ ARD654	♣ R53	3ST

Salto duplo de apoio (4♥) - Tem que ter no mínimo quatro cartas de apoio e 19+ a 22 pontos.

♠ A9	♥ AR109	♦ ARD54	♣ 54	4♥
♠ 8	♥ AR109	♦ ARD542	♣ 54	4♥

Remarcação à partida (4♥ após abertura de 1♥) – Usada após abertura de 1 em naipe rico para mostrar um bom naipe e abertura forte de 19+ a 22 pontos. A mão não é boa para 3ST.

Após abertura de 1♥ e resposta de 1ST:

♠ D3	♥ ADV10754	♦ A6	♣ R3	4♥

10.2 Segunda voz do respondedor

A segunda voz do respondedor é totalmente natural, de acordo com a lógica e o bom senso.

Com uma descrição mais detalhada da mão do abridor, o respondedor tem condições de julgar se deve cartear parcial, partida, pequeno ou grande cheleme. Em algumas situações, neste nível do leilão, o respondedor ainda precisa de informações adicionais para julgar qual o contrato que se deve cartear.

Basicamente, após a segunda voz do abridor, o respondedor pode chegar a uma das conclusões abaixo:

- A partida é impossível ou improvável.

Neste caso ele deve tentar cartear o melhor parcial, no nível mais baixo.

- A partida é provável, desde que o abridor tenha valores máximos em relação ao que prometeu.

Neste caso o respondedor deve usar uma voz de convite à partida, isto é, ele pede ao abridor que marque a partida se estiver no máximo do que prometeu ou pare em parcial se estiver no mínimo.

- A partida é certa, mas o pequeno/grande cheleme impossível ou improvável.

Neste caso o respondedor deve criar uma situação forçante à partida para poder pesquisar qual é o melhor contrato. No caso do respondedor já saber qual é a melhor partida, ele deve concluir imediatamente o leilão marcando este contrato.

- A partida é certa e o pequeno/grande cheleme é possível ou certo.

Neste caso o respondedor deve criar uma situação forçante à partida para poder fazer a aproximação ao pequeno ou grande cheleme.

10.2.1 O respondedor sabe que não tem partida

Neste caso o respondedor deve procurar cartear o melhor parcial no nível mais baixo possível e tem as seguintes opções:

- Passar.

Exemplo 44: O abridor já definiu a sua mão.

Abridor	ADE	Respondedor	ADD
1♦	Passo	1♥	Passo
1ST	Passo	?	

♠ A653 ♥ R963 ♦ D72 ♣ 42 Passo

Neste exemplo o respondedor sabe que o abridor tem mão equilibrada de 12 PH a 14 PH com a redeclaração de 1ST. O respondedor tem 9 PH e, mesmo que o abridor tenha o máximo da sua voz, a mão não tem partida. O abridor também negou 4♥ ou 4♠ com a redeclaração de 1ST, conclui-se então que o melhor parcial é 1ST.

Exemplo 45: O abridor fez um convite.

Abridor	ADE	Respondedor	ADD
1♥	Passo	2♥	Passo
3♥	Passo	?	

♠ 965 ♥ D963 ♦ A72 ♣ 742 Passo

Neste caso o respondedor com 2♥ afirmou ter apoio de copas e uma mão limitada a 10^- pontos. O abridor marcando 3♥ está convidando o respondedor à partida, isto é, se o respondedor tiver o máximo do que prometeu (8^+ a 10^- pontos) deve marcar 4♥ e se estiver no mínimo (6 a 8^- pontos) deve passar. No caso, o respondedor com apenas 6 pontos passa.

- Remarcar o próprio naipe.

Exemplo 46: O respondedor possui um monocolor semipositivo.

Abridor	ADE	Respondedor	ADD
1♦	Passo	1♥	Passo
1♠	Passo	?	

♠ 965 ♥ RDV963 ♦ 2 ♣ 742 2♥

Neste caso, o abridor com a declaração de 1♠ na segunda voz mostrou possuir abertura fraca ou média e provavelmente a mão não tem partida. O respondedor possui um naipe de copas muito bom e acha que o melhor parcial deve ser em copas. A remarcação de copas indica resposta semipositiva (6 a 10^- pontos) e bom naipe de copas no mínimo quinto, normalmente sexto, não forçante.

- Dar preferência.

Neste caso o respondedor informa ao abridor qual é o melhor naipe para trunfo.

Exemplo 47: Preferência do respondedor.

Abridor	ADE	Respondedor	ADD
1♥	Passo	1♠	Passo
2♣	Passo	?	

1)	♠ D8643	♥ R3	♦ D9642	♣ 7	2♥
2)	♠ D864	♥ 9	♦ V9643	♣ R73	Passo
3)	♠ D8642	♥ 932	♦ V9	♣ DV3	2♥

As regras de preferência levam em consideração o critério de escolha do naipe de abertura, o qual diz que se deve abrir no naipe mais comprido e no caso de dois naipes de igual comprimento no mais rico em hierarquia. Então, o segundo naipe do abridor é normalmente mais curto ou de igual comprimento que o da abertura.

Regra 22: PREFERÊNCIA DO RESPONDEDOR

1) Com mais cartas no primeiro naipe do abridor que do segundo escolhe-se o naipe da abertura, pois este é o que tem o maior número de cartas de trunfo nas duas mãos combinadas (Mão 1).
2) Com mais cartas no segundo naipe escolhe-se o segundo naipe (Mão 2).
3) Com o mesmo número de cartas em ambos os naipes marcados pelo abridor prefere-se o primeiro naipe marcado, pois na maioria dos casos ele é mais comprido que o segundo e, por isso, é o que tem o maior número de cartas nas duas mãos combinadas (Mão 3).

10.2.2 A mão pode ter partida se o abridor tiver o máximo

Exemplo 48: O abridor mostra abertura regular fraca.

Abridor	ADE	Respondedor	ADD
1♦	Passo	1♥	Passo
1ST	Passo	?	

♠ RD104	♥ A1096	♦ 72	♣ D42	2ST

Neste exemplo o respondedor sabe que, com a declaração de 1ST na segunda voz, o abridor tem mão equilibrada de 12 PH a 14 PH, sem 4♥ ou 4♠. O respondedor tem 11^+ PH e sabe que se o abridor tiver o máximo da sua voz a mão tem partida, por isso, ele faz um convite com 2ST para que o abridor o aceite caso tenha o máximo da voz.

Exemplo 49: O abridor possui abertura irregular fraca ou média.

Abridor	ADE	Respondedor	ADD
1♥	Passo	1ST	Passo
2♣	Passo	?	

♠ R2 ♥ 95 ♦ RD1083 ♣ V642 3♣

O abridor mostrou um bicolor de copas e paus com abertura fraca ou média e o respondedor com 1ST mostrou força de 6 a 10⁻ PH, neste caso, estando no máximo (9 PH), o respondedor deve falar mais uma vez, pois se o abridor tiver abertura média um contrato de partida deve ser declarado.

10.2.3 O respondedor sabe que a mão tem no mínimo partida

Neste caso ele pode marcar diretamente uma partida, quando já sabe qual é o contrato que vai cartear, ou criar uma situação forçante para poder continuar as investigações. O respondedor pode criar situações forçantes à partida utilizando um dos recursos abaixo.

- Remarcando em salto o próprio naipe.

Resposta positiva, forçante à partida, com naipe no mínimo 6° e 13 ou mais pontos.

Exemplo 50: Remarcação em salto indica resposta positiva.

Abridor	ADE	Respondedor	ADD
1♦	Passo	1♥	Passo
1♠	Passo	?	

♠ A4 ♥ ARV532 ♦ 72 ♣ D42 3♥

O respondedor possui força suficiente (14 PH) para uma partida, podendo até aspirar a cartear um cheleme. Estão abertas as possibilidades de cartear em copas ou ST. Com 3♥ o respondedor afirma pelo menos seis copas e no mínimo 13 pontos forçando à partida.

- Salto em novo naipe pelo respondedor.

Resposta positiva, forçante à partida, com naipe no mínimo quarto e 13 ou mais pontos.

Exemplo 51: Mudança de naipe em salto indica resposta positiva.

Abridor	ADE	Respondedor	ADD
1♦	Passo	1♥	Passo
1♠	Passo	?	

♠ A4 ♥ AR532 ♦ 72 ♣ RD42 3♣

Como no caso anterior, esta mão tem que forçar à partida e ainda existe um leque de contratos que podem ser carteados.

- Apoio em salto a um dos naipes do abridor.

Resposta positiva, forçante à partida, com 13 ou mais pontos e apoio no mínimo quarto. O apoio ao naipe rico da abertura pode ser feito com três cartas.

Exemplo 52: Apoio em salto indica resposta positiva.

Abridor	ADE	Respondedor	ADD
1♦	Passo	1♥	Passo
1ST	Passo	?	

♠ 94 ♥ ARD32 ♦ A854 ♣ 98 3♦

O abridor tem mão regular de 12 a 14 PH, o que torna remota as chances de ganhar um contrato de 6, entretanto, pode-se cartear 3ST, 4♥ ou 5♦. Para investigar qual é o melhor contrato o respondedor cria uma situação forçante com o apoio em salto ao naipe de abertura.

- Inversa do respondedor.

Quando o respondedor marca na segunda voz um naipe de hierarquia superior ao primeiro, mostra resposta positiva de 13 pontos ou mais e é forçante à partida.

Exemplo 53: Inversa do respondedor indica resposta positiva.

Abridor	ADE	Respondedor	ADD
1♣	Passo	1♦	Passo
1ST	Passo	?	

♠ R32 ♥ AR86 ♦ RD942 ♣ 3 2♥

O respondedor força à partida indicando resposta positiva com pelo menos cinco ouros e quatro copas.

Exemplo 54: Inversa do respondedor após resposta de 2 sobre 1.

Abridor	ADE	Respondedor	ADD
1♥	Passo	2♣	Passo
2♥	Passo	?	

♠ AR87 ♥ R32 ♦ 7 ♣ RD963 2♠

O respondedor força à partida indicando resposta positiva e pelo menos cinco paus e quatro espadas.

- Mudança de naipe do respondedor em nível de 3 ou superior.

  É forçante e indica resposta limite ou positiva.

Exemplo 55: Novo naipe no nível de 3.

Abridor	ADE	Respondedor	ADD
1♥	Passo	1♠	Passo
2♦	Passo	?	

♠ AR872 ♥ R3 ♦ 7 ♣ RD963 3♣

A resposta de 3♣ é forçante e o abridor deve continuar a descrever sua mão.

10.3 Exercício

Faça o mesmo exercício do capítulo anterior.

11 Leilão competitivo

11.1 Leilão defensivo

Chama-se leilão defensivo àquele que é feito após a abertura adversária. As duas ferramentas mais importantes para interferir no leilão são: as sobredeclarações e o dobre informativo.

11.1.1 Sobredeclaração

Chama-se de sobredeclaração a uma declaração feita após a abertura adversária. A sobredeclaração é simples quando a intervenção em naipe é feita no nível mais econômico e a sobredeclaração é em salto quando é feita acima do nível mais econômico.

Exemplo 56: Intervenção em naipe.

Abridor	Interferente	Respondedor	Parceiro
1♦	?		

1♥ - Sobredeclaração simples.
2♥ - Sobredeclaração em salto ou minibarragem.
3♥ - É uma barragem[51].
4♥ - É uma barragem em nível mais alto.

11.1.1.1 Sobredeclaração simples

Os requisitos para uma sobredeclaração simples são 8 a 17 PH e naipe quinto bom, com pelo menos 6 pontos no naipe se a sobredeclaração for mínima. Os objetivos de quem faz uma intervenção em naipe no leilão adversário são os seguintes:

1) Indicar ao parceiro uma boa saída no naipe sobredeclarado, caso os oponentes vençam o leilão.
2) Competir no leilão, para que os oponentes, caso vençam o leilão, carteiem no nível mais elevado possível. Esta disputa visa fazer com que os oponentes corram riscos maiores de não cumprir seu contrato.
3) Atrapalhar o leilão dos adversários, suprimindo algumas vozes que eles teriam disponíveis, caso o leilão fosse livre.
4) Declarar o contrato final, caso a mão pertença aos defensores.

Nota 25: À medida que o nível da sobredeclaração simples vai subindo, aumentam-se as exigências em relação à força, solidez e comprimento do naipe, isto é, uma intervenção em naipe no nível de 1 pode ser feita com uma mão mais fraca que esta mesma intervenção no nível de 2 ou superior. Não se deve esquecer que vulnerável as multas são mais caras.

[51] **Veja as aberturas de barragem na página 128.**

Exemplo 57: Intervenção em naipe simples.

Abridor	Interferente	Respondedor	Parceiro
1♥	?		

♠ RDV42	♥ A863	♦ 98	♣ 83	1♠
♠ 74	♥ 86	♦ A842	♣ ADV93	2♣
♠ RV1042	♥ R93	♦ D84	♣ 72	1♠
♠ V8532	♥ A93	♦ A84	♣ 72	Passo[52]
♠ 84	♥ 86	♦ 10742	♣ ADV93	Passo[53]

11.1.1.2 Sobredeclaração em salto no nível de 2

A sobredeclaração em salto simples no nível de 2 é também chamada de minibarragem[54], ela indica um monocolor pelo menos sexto e 8 a 11 pontos.

Abridor	Interferente	Respondedor	Parceiro
1♣	?		

♠ ARD654	♥ 64	♦ 982	♣ 83	2♠
♠ 53	♥ ADV742	♦ 982	♣ 83	2♥
♠ 5	♥ D53	♦ RDV632	♣ 832	2♦

11.1.1.3 Sobredeclaração em salto no nível de 3 ou superior

Esta intervenção tem os mesmos requisitos das aberturas de barragem que estão na página 128.

Exemplo 58: Ninguém vulnerável.

Abridor	Interferente	Respondedor	Parceiro
1♣	?		

♠ ARD6542	♥ 6	♦ 9832	♣ 8	4♠
♠ 53	♥ ADV10742	♦ 98	♣ 83	3♥

11.1.1.4 Sobredeclaração de 1ST

Indica distribuição regular de 15 a 17 PH com pega no naipe da abertura. O leilão prossegue como se a abertura tivesse sido 1ST, conforme desenvolvido na página 115.

---

[52] Apesar de ter a força necessária, o naipe de espadas é muito ruim para uma sobredeclaração, mesmo no nível de 1.
[53] Apesar de ter um bom naipe de paus, a força da mão não é suficiente para intervir no nível de 2, para o qual é exigido um mínimo de 10 PH.
[54] Esta intervenção tem os mesmos requisitos da abertura débil de 2 que está na página 126.

Exemplo 59: Ninguém vulnerável.

Abridor	Interferente	Respondedor	Parceiro
1♥	?		

♠ AR65	♥ AD83	♦ R82	♣ 82	1ST
♠ AR5	♥ D54	♦ AD654	♣ D3	1ST
♠ AR5	♥ 54	♦ AD654	♣ RV3	Dobro[55]

11.1.1.5 Respostas à sobredeclaração

Exemplo 60: O respondedor passou após a interferência.

Abridor	Interferente	Respondedor	Parceiro
1♦	1♥	Passo	?

Neste caso, o parceiro do interferente (PIN) tem praticamente todas as opções das respostas[56] à abertura de 1♥. A diferença está na força das vozes e por isso leva-se em consideração o seguinte:

1) O interferente tem naipe quinto no mínimo e então pode-se apoiá-lo mesmo com três brancas e 8 ou mais pontos. O apoio ao parceiro deve ter prioridade máxima, consequentemente as marcações de naipe e ST negam apoio especialmente se a intervenção foi feita em naipe rico.
2) O sobredeclarante pode ter mão mais fraca que uma abertura, pois o requisito mínimo para uma intervenção em naipe é 8 PH, e não pode ter mão muito forte, porque a sobredeclaração está limitada a 17 PH. Então, não é necessário falar com aquelas mãos horríveis de 6 pontos que não podem passar na posição de respondedor à uma abertura no nível de 1. A marcação de 1ST indica 9 a 11 PH, sem apoio e com pega no naipe do adversário.
3) A mudança de naipe simples, como resposta a uma sobredeclaração, não é forçante. O sobredeclarante com a força mínima pode passar.
4) Novo naipe em salto é positivo e forçante à partida.
5) A marcação pelo parceiro do interferente do naipe do abridor, neste exemplo ouros (2♦), pode ser usada como uma declaração artificial e forçante. Esta convenção não será abordada neste livro introdutório.

---

[55] Não se pode marcar 1ST, pois a mão não tem pega de copas que é o naipe da abertura adversária. A melhor solução para esta mão é dobrar informativo, conforme veremos mais adiante.

[56] As respostas a uma sobredeclaração são muito semelhantes às respostas das aberturas na mesma denominação.

11.1.2 Dobre informativo (DI)

Exemplo 61: Dobre informativo no nível de 1.

Abridor	Interferente	Respondedor	Parceiro
1♥	Dobro		

No início do Bridge este dobre era usado como punitivo, isto é, ele servia para dizer que a mão era forte, carregada com o naipe do adversário e achava que o oponente não ia poder cumprir o seu contrato. Nesta posição, o dobre era aplicado com o seu significado natural.

Os expertos do Bridge logo descobriram que usar este dobre como punitivo em um nível tão baixo era inconveniente pelos motivos abaixo:

1) A mão que poderia fazer este dobre de uma forma vantajosa era muito rara.
2) Que mesmo nos casos em que se tinha a mão para dobrar com vantagem, os adversários fugiam para outro naipe.

Os expertos então concordaram que este dobre deveria ter outro significado, isto é, um significado convencional e não natural. Assim, o dobre informativo foi inventado.

- Requisitos para o dobre informativo.

1) 13 ou mais pontos, isto é, a força de uma abertura. O DI não tem limite superior e pode ser usado por mãos fortíssimas.
2) Ser um bom morto, isto é, ter apoio para os naipes não marcados e consequentemente estar curto no naipe do adversário. O dobre informativo diz o seguinte — "Parceiro, eu também tenho uma abertura e qualquer naipe que você marque, excluído o da abertura adversária, eu tenho apoio."
3) O DI forte e fortíssimo (19^+ pontos ou melhor) pode ser aplicado com qualquer distribuição.

Exemplo 62: Aplicação do dobre informativo.

Abridor	Interferente	Respondedor	Parceiro
1♥	?		

♠ A642	♥ 5	♦ R864	♣ AR98	Dobro
♠ A642	♥ 52	♦ AR64	♣ R87	Dobro
♠ AR42	♥ 5	♦ RD642	♣ A87	Dobro
♠ AR4	♥ 52	♦ 7632	♣ AR74	Dobro
♠ AR984	♥ AD64	♦ 76	♣ 63	1♠[57]
♠ A98	♥ AD1064	♦ R43	♣ 63	Passo[58]

[57] **A mão não tem a distribuição do dobre informativo, por isso é mais construtivo intervir em espadas.**
[58] **A mão só tem o naipe do adversário, com este tipo de mão é melhor passar e, no caso do leilão se elevar, pode-se então dobrar punitivo.**

11.1.2.1 Respostas ao dobre informativo

Para a resposta ao dobre informativo é necessário definir bem dois conceitos: pega e voz de passagem.

- Pega.

Chama-se pega a uma combinação de cartas tal, que se pode impedir que os adversários desfilem seu naipe comprido nos contratos de ST. Podem ser consideradas pegas as seguintes figurações: Ás; Rei no mínimo segundo; Dama no mínimo terceira; Valete quarto; etc.

Exemplo 63: Contratos de 3ST com e sem pega de copas.

♠ A2 ♥ 765 ♦ 32 ♣ ARD876	♠ A2 ♥ 765 ♦ 32 ♣ ARD876
♠ 98 ♥ ADV432 ♦ 98 ♣ 543	♠ 98 ♥ ADV432 ♦ 98 ♣ 543
N O 1 L S	N O 2 L S
♠ DV1043 ♥ R8 ♦ DV1054 ♣ 2	♠ RDV104 ♥ 108 ♦ DV1054 ♣ 2
♠ R765 ♥ 109 ♦ AR76 ♣ V109	♠ 7653 ♥ R9 ♦ AR76 ♣ V109
Contrato: 3ST Saída: D♥ Resultado: 7 vazas	Contrato: 3ST Saída: D♥ Resultado: 10 vazas

No primeiro caso o carteador não tem pega de copas e por isso os atacantes fizeram as seis primeiras vazas em copas.

No segundo caso o carteador ganhou a vaza da saída com o R♥, que é a pega de copas, e fez seis vazas de paus, A♦ e R♦ e o A♠. Note que, mesmo que Oeste não saia copas, o carteador não tem problema em fazer nove vazas.

- Voz de Passagem (VP).

Uma voz é de passagem quando ela é usada para se dar uma informação adicional ao parceiro, com o intuito de criar uma situação forçante, mostrar controle no naipe marcado, pedir pega e outras informações que não serão tratadas neste livro introdutório. Uma VP é reconhecida pelo seu significado altamente artificial, nas situações onde é evidente que a marcação não pode ser natural.

Nota 26: Uma atenção especial deve ser dada na identificação dos casos em que uma marcação é uma VP, pois passar em uma VP leva uma dupla a cartear contratos ridículos.

Exemplo 64: Voz de passagem para mostrar um controle.

Sul	Oeste	Norte	Leste
1♠	2♥	3♠	Passo
4♥!			

Nesta posição NS já tem espadas como naipe combinado para trunfo, evidentemente Sul não quer cartear copas[59], inclusive porque copas é o naipe marcado pelo adversário. Se Sul quisesse cartear apenas a partida em espadas ele teria marcado diretamente 4♠, logo Sul tem a esperança de que a mão possa ganhar um contrato de 6 ou 7. Norte deve interpretar a marcação de 4♥ como um convite ao cheleme afirmando controle de copas, isto é, Sul deve ter Ás ou Rei ou falho ou semifalho neste naipe.

11.1.2.2 Respostas ao DI quando o respondedor passa

As opções para a resposta ao dobre informativo quando o respondedor passa estão a seguir.

Exemplo 65: Respostas ao dobre informativo.

Abridor	Interferente	Respondedor	Parceiro
1♦	Dobro	Passo	?

Passo - O passe converte o dobre informativo em punitivo e pede saída de trunfo. Para isso é necessário que se tenha no naipe do adversário pelo menos cinco cartas com três honras.

♠ R8	♥ R3	♦ DV10942	♣ 842	Passo

Novo naipe (1♥, 1♠, 2♣) - É o naipe mais comprido do respondedor e a força é de zero a 10⁻ pontos. Com dois naipes, um rico e outro pobre, pode-se marcar o rico 4° mesmo que o pobre tenha cinco cartas.

♠ D952	♥ R63	♦ A942	♣ 32	1♠
♠ 64	♥ 97	♦ A9432	♣ R732	2♣
♠ R10942	♥ R743	♦ 94	♣ 73	1♠
♠ R743	♥ R742	♦ 942	♣ 73	1♥
♠ RD43	♥ 874	♦ 4	♣ V8532	1♠
♠ 643	♥ 983	♦ 10842	♣ 842	1♥[60]

1ST - 6 a 10⁻ PH, pega no naipe adversário, sem rico 4°.

♠ D43	♥ R83	♦ RV84	♣ 842	1ST
♠ D43	♥ R832	♦ RV84	♣ 84	1♥[61]
♠ R842	♥ 832	♦ AD2	♣ 842	1♠

---

[59] Norte não pode passar, estando obrigado a no mínimo corrigir o contrato para 4♠.
[60] Não é possível passar, pois o parceiro do interferente com dobre informativo está obrigado a marcar o melhor naipe. Nesta situação extrema marca-se o naipe terceiro mais barato possível, que é copas.
[61] Com quatro cartas de rico é preferível marcar o rico.

Marca naipe em salto (2♥, 2♠, 3♣) - Neste caso se mostra um naipe no mínimo 5° e força limite de 10^+ a 12^- pontos.

♠ AR842	♥ R32	♦ 853	♣ 84	2♠
♠ D6	♥ 832	♦ 85	♣ ADV653	3♣

2ST – 10^+ a 12^- PH, pega no naipe adversário, sem rico 4°.

♠ AV3	♥ 832	♦ AD942	♣ 84	2ST

Salto duplo em naipe rico (3♥, 3♠) - Mostra uma mão desequilibrada semipositiva com naipe pelo menos sexto.

♠ 7	♥ RV7543	♦ V854	♣ 53	3♥

3ST - Mostra uma mão de 12^+ a 14 PH, sem naipe rico e com dupla pega no naipe do adversário.

♠ R7	♥ R64	♦ AV1084	♣ D64	3ST

Salto à partida em naipe rico (4♥, 4♠) - Mão distribucional com pelo menos seis cartas do naipe marcado e força semipositiva.

♠ 3	♥ ADV8643	♦ V743	♣ 3	4♥
♠ 4	♥ DV10754	♦ A854	♣ 32	4♥

Voz de passagem (2♦) – A marcação do naipe do adversário não tem sentido natural, mas convencional (artificial). O parceiro do dobrador informativo informa ter força positiva e que deseja cartear no mínimo um contrato de partida.

Exemplo 66: Aplicação da VP após o dobre informativo.

Abridor	Interferente	Respondedor	Parceiro
1♦	Dobro	Passo	2♦ ART

Vejamos o que pode significar a voz de 2♦ - o parceiro do dobrador não pode querer cartear 2♦, pois ouros é o naipe do adversário e o dobrador disse que não tem ouros. No caso de se ter muitos ouros, em vez de marcar 2♦ é melhor passar e deixar o adversário cartear 1♦ dobrado[62].

Conclui-se então que a marcação do naipe do adversário não tem significado natural. Esta VP significa o seguinte — "Parceiro, minha mão tem pelo menos 13 pontos. Agora vamos fazer o leilão devagar para encontrarmos o melhor contrato."

♠ V984	♥ AR63	♦ 8	♣ R543	2♦ ART
♠ A98	♥ R63	♦ 974	♣ AR43	2♦ ART
♠ ARD642	♥ 3	♦ A742	♣ 43	2♦ ART

[62] **Para se cumprir o contrato de 2♦ é necessário fazer 8 vazas e para derrubar o adversário no contrato de 1♦ é necessário fazer 7 vazas.**

11.1.2.3 Respostas ao DI quando o respondedor fala

Exemplo 67: O parceiro do dobrador fala livre.

Abridor	Interferente	Respondedor	Parceiro
1♦	Dobro	1♥	?

Todas as vozes têm o mesmo significado da situação anterior, só que não é mais necessário falar com mão muito fraca, pois o dobrador informativo terá voz novamente. A voz livre indica uma força mínima de 6 pontos.

Dobre - O dobre nesta situação é punitivo, mostrando pelo menos 4♥[63] e 8 ou mais pontos.

♠ RV4 ♥ RV105 ♦ 74 ♣ V843 Dobro

11.2 Interferência adversária

Chama-se interferência adversária quando uma dupla abre o leilão e os adversários interferem em naipe ou com dobre informativo.

11.2.1 Interferência em naipe

Exemplo 68: A interferência foi em naipe no nível de 1.

Abridor	ADE	Respondedor	ADD
1♣	1♥	?	

A interferência do adversário com uma sobredeclaração afeta o leilão conforme mostrado abaixo.

Passo - 0 a 8 pontos, sem querer competir no leilão. Note que o respondedor não é mais obrigado a falar com mãos horríveis, na faixa de 6 a 8 pontos, pois o abridor terá voz de novo.

♠ R84 ♥ V64 ♦ D963 ♣ V84 Passo

Dobro - Punitivo[64], tem as copas do adversário e mão boa.

♠ R84 ♥ ADV94 ♦ 986 ♣ 98 Dobro

1ST - 8 a 10⁻ PH, com pega do naipe do adversário.

♠ R84 ♥ R103 ♦ DV75 ♣ 982 1ST

O resto é natural, ignorando-se a interferência.

---

[63] O dobre informativo de 1♦ promete pelo menos três cartas de copas e, portanto, existem ao menos sete cartas de copas nas duas mãos combinados.

[64] No Bridge competitivo este dobre vem sendo usado com sentido convencional e é chamado de dobre negativo (DN). Quando se usa o DN, o respondedor, quando quiser punir o oponente, deve passar e esperar que o abridor perceba sua intenção e reabra o leilão dobrando informativo, o qual será convertido em punitivo pelo respondedor.

Questão 12: Como o respondedor marca as mãos abaixo?

Abridor	ADE	Respondedor	ADD
1♦	1♥	?	

1)	♠ D842	♥ R103	♦ RV7	♣ 982
2)	♠ D84	♥ RV3	♦ R4	♣ 98642
3)	♠ 984	♥ 7543	♦ AD	♣ 9864
4)	♠ D84	♥ RV1098	♦ A2	♣ 986

Respostas:

1) 1♠; a intervenção em 1♥ não afetou a voz natural do respondedor.
2) 1ST; 9 PH e pega de copas.
3) Passo; a mão é muito fraca para uma fala livre.
4) Dobro; que neste caso é punitivo.

11.2.2 Interferência com dobre informativo

Exemplo 69: Dobre informativo após abertura de 1♣.

Abridor	ADE	Respondedor	ADD
1♣	Dobro	?	

Após o dobre, o respondedor pode utilizar o redobre como abaixo.

Redobro - Mostra 11 ou mais pontos. Na abertura de naipe rico ele pode ser usado com a intenção de punir o adversário.

O resto é natural, ignorando-se o DI.

♠ RDV53	♥ 86	♦ D975	♣ 98	1♠
♠ R53	♥ 86	♦ R975	♣ 9876	Passo
♠ R53	♥ 86	♦ AR75	♣ V876	Redobro
♠ ADV64	♥ R5	♦ 75	♣ R876	1♠
♠ R97	♥ 86	♦ R743	♣ DV106	2♣

11.3 Exercício

Esta é a primeira vez em que se joga Bridge integral. O exercício é o mesmo do capítulo anterior, só que os adversários podem interferir no leilão.

12 Aberturas de sem trunfo

12.1 Abertura de 1ST

Abre-se de 1ST as mãos regulares 4-3-3-3, 4-4-3-2 e 5-3-3-2 de 15 a 17 PH.

♠ A972	♥ R842	♦ A7	♣ AD6	1ST
♠ A97	♥ R84	♦ AR	♣ D9853	1ST

12.1.1 Respostas à abertura de 1ST

As respostas à abertura de 1ST são divididas nas três categorias abaixo:

- Resposta negativa.

As respostas negativas são feitas com as mãos de 0 a 8^- pontos que não tem partida ou quando a partida depender de excelente combinação e valores máximos do abridor.

- Resposta semipositiva.

As respostas semipositivas são feitas com as mãos de 8^+ a 10^- pontos que dependem de o abridor ter abertura máxima para declarar uma partida.

- Resposta positiva.

As respostas positivas são feitas com as mãos de 10^+ ou mais pontos que querem no mínimo uma partida.

12.1.1.1 Respostas negativas

Exemplo 70: Respostas negativas à abertura de 1ST.

Abridor	ADE	Respondedor	ADD
1ST	Passo	?	

Passo - Com mão regular de 0 a 8^- pontos ou irregular em paus.

♠ A97	♥ 984	♦ 84	♣ 98532	Passo

Nota 27: Com mão irregular é melhor cartear em naipe. Por isso, o respondedor marca o seu melhor naipe no nível de 2.

Naipe no nível de 2 (2♦, 2♥, 2♠) - Naipe no mínimo 5° e distribuição irregular. A resposta de 2♣ não é uma voz negativa natural como as demais, mas uma voz convencional, conforme será visto mais adiante.

♠ V	♥ D96432	♦ 8432	♣ 98	2♥
♠ R6532	♥ D96	♦ 843	♣ 98	2♠[65]
♠ R6532	♥ D962	♦ 843	♣ 9	2♠

[65] **Com 5-3-3-2 pode-se também optar por passar.**

12.1.1.2 Respostas semipositivas

As respostas semipositivas são dadas com as mãos que precisam do máximo da abertura de 1ST para cartear partida. Só existem duas respostas semipositivas:

Exemplo 71: Respostas semipositivas à abertura de 1ST.

Abridor	ADE	Respondedor	ADD
1ST	Passo	?	

2ST – 8^+ a 10^- pontos sem naipe rico 4°.

♠ R65	♥ D96	♦ V43	♣ R753	2ST

2♣ - Pergunta por naipe rico (PNR) com pelo menos um rico 4° força semipositiva ou positiva. Ela é uma resposta convencional[66] que pede ao abridor para marcar os naipes ricos de quatro cartas que possui, tendo como objetivo principal encontrar uma possível combinação 4 a 4 em naipe rico.

- Atitude do abridor após a resposta semipositiva de 2ST.

Exemplo 72: Comportamento do abridor após respostas de 2ST.

Abridor	ADE	Respondedor	ADD
1ST	Passo	2ST	Passo
?			

Passo - Abertura mínima de 15 a 16^- PH.

♠ R653	♥ D96	♦ AD4	♣ A82	Passo
♠ RV53	♥ D96	♦ AD4	♣ RV2	Passo

3ST - Abertura máxima de 16^+ a 17 PH. A mão é considerada 16^+ quando está recheada de 10 e 9 ou possui forquilhas que podem se beneficiar da saída.

♠ ADV3	♥ R109	♦ AD104	♣ 92	3ST
♠ ADV3	♥ R87	♦ AD87	♣ V9	3ST

- Respostas ao 2♣ pedido de naipe rico (PNR).

A pergunta de naipe rico é feita na abertura de 1ST porque a experiência mostra que, na maioria dos casos, os contratos de 4♥ e 4♠ na combinação 4-4 são melhores do que o contrato de 3ST.

---

[66] **A pergunta de naipe rico também é conhecida como convenção Stayman.**

Exemplo 73: Resposta completa ao 2♣ PNR.

Abridor	ADE	Respondedor	ADD
1ST	Passo	2♣ PNR	Passo
?			

2♦ - Mínimo, sem naipe rico 4°.

♠ ADV ♥ R87 ♦ AV82 ♣ 983 2♦

2♥ - Com 4 cartas de copas, sem 4 espadas, mínimo ou máximo.

♠ ADV ♥ R872 ♦ AV8 ♣ 983 2♥ Min
♠ R43 ♥ R872 ♦ ARD ♣ D83 2♥ Max

2♠ - Com 4 cartas de espadas, sem 4 copas, mínimo ou máximo.

♠ ADV2 ♥ R87 ♦ AV8 ♣ 983 2♠ Min
♠ R432 ♥ R87 ♦ ARD ♣ D83 2♠ Max

2ST - Máximo, sem naipe rico 4°.

♠ ADV ♥ R87 ♦ AD82 ♣ V83 2ST

3♣ - Mínimo, com os dois ricos.

♠ ADV5 ♥ R872 ♦ AV ♣ 983 3♣

3♦ - Máximo, com os dois ricos.

♠ ADV5 ♥ RD72 ♦ AV ♣ 983 3♦

O respondedor com semipositiva, após perguntar naipe rico e descobrir que não há naipe rico combinado 4-4, pode convidar à partida em ST marcando 2ST. Se houver naipe rico combinado, ele convida apoiando no nível de 3 o naipe rico marcado.

Abridor	ADE	Respondedor	ADD
1ST	Passo	2♣ PNR	Passo
2♥	Passo	?	

♠ R872 ♥ 42 ♦ AV82 ♣ 983 2ST CON
♠ 42 ♥ R872 ♦ AV82 ♣ 983 3♥[67]

Nos casos das respostas ao 2♣ terem sido 3♣ ou 3♦, o respondedor já sabe que o abridor tem os dois ricos com o máximo ou mínimo e por isso pode concluir.

Abridor	ADE	Respondedor	ADD
1ST	Passo	2♣ PNR	Passo
3♣ Min(4♥/♠)	Passo	?	

♠ 42 ♥ R872 ♦ AV82 ♣ 983 3♥[68]
♠ R872 ♥ 42 ♦ AV82 ♣ D83 4♠[69]

---

[67] Convite a 4♥, mas o abridor deve marcar 3ST com distribuição 3433.
[68] Com semipositiva não se quer partida diante de 1ST mínimo.
[69] Com resposta positiva declara-se diretamente a partida.

12.1.1.3 Respostas positivas

Todas as demais vozes[70] são usadas pelas mãos positivas. Com resposta positiva, o respondedor sabe que tem que marcar uma partida, entretanto, ele precisa saber qual a melhor partida (3ST, 4♥, 4♠, 5♣, 5♦) ou se a mão pode ganhar um cheleme.

Exemplo 74: Respostas positivas à abertura de 1ST.

Abridor	ADE	Respondedor	ADD
1ST	Passo	?	

2♣ - Pede naipe rico com pelo menos um rico 4° e 10⁺ ou mais pontos, podendo ter outros naipes.

♠ 42	♥ R872	♦ AV832	♣ D8	2♣ PNR
♠ AR853	♥ R872	♦ A10	♣ 98	2♣ PNR

Naipe em salto (3♣, 3♦, 3♥, 3♠) - Com pelo menos cinco cartas procurando apoio terceiro. As respostas de 3♣ e 3♦ mostram interesse em um pequeno/grande cheleme, caso contrário, é melhor concluir o leilão marcando 3ST.

♠ AR853	♥ R8	♦ A1032	♣ 98	3♠
♠ AR8	♥ R8	♦ DV10853	♣ 98	3♦

3ST - Sem naipe rico 4° e força de 10⁺ a 15 pontos. Com naipe quinto ou sexto pobre lembre-se que é mais fácil ganhar 3ST (nove vazas) do que 5♣ ou 5♦ (onze vazas).

♠ 42	♥ R87	♦ AV832	♣ D83	3ST

Partida (4♥, 4♠, 5♣, 5♦) - Conclusivo[71], com naipe pelo menos 6° e 10⁺ a 15 pontos.

♠ DV10642	♥	♦ R753	♣ 982	4♠

• 2ª voz do abridor após resposta no nível de 3.

Exemplo 75: Atitude do abridor após positiva em naipe.

Abridor	ADE	Respondedor	ADD
1ST	Passo	3♠ POS	Passo
?			

3ST - Sem três cartas de apoio ao naipe do respondedor.

♠ 54	♥ AR64	♦ R753	♣ AD3	3ST

Apoio (4♠) - Com no mínimo três cartas de apoio ao naipe do respondedor.

♠ AR4	♥ 1064	♦ R753	♣ AD3	4♠

---

[70] O 2♣ PNR pode ser utilizado com mãos positivas.
[71] Quando uma resposta é conclusiva o parceiro não pode reabrir, mesmo tendo o melhor dos máximos.

- 2ª voz do respondedor após 2♣ PNR.

Exemplo 76: Desenvolvimento do leilão após pedido de naipe rico.

Abridor	ADE	Respondedor	ADD
1ST	Passo	2♣ PNR	Passo
2♥	Passo	?	

2♠ - Não é forçante e mostra naipe 5° de espadas e resposta semipositiva.

♠ AR863 ♥ 1064 ♦ V75 ♣ 64 2♠

2ST - Convite a 3ST com 4♠ e 8^+ a 10^- pontos.

♠ AR86 ♥ 1064 ♦ V753 ♣ 64 2ST

3 em naipe (3♣, 3♦, 3♠) - Natural, naipe no mínimo 5°, forçante à partida. O abridor responde como nas sequências onde as marcações de 3♣, 3♦, 3♥, 3♠ são feitas na 1ª voz do respondedor.

♠ 10 ♥ AR86 ♦ V76543 ♣ R4 3♦

3♥ - Convite a 4♥, com no mínimo 4♥ e 8^+ a 10^- pontos.

♠ 1064 ♥ AR86 ♦ V753 ♣ 64 3♥ CON

3ST - Positiva, sem naipe rico combinado e 10^+ a 15 pontos.

♠ AR86 ♥ 1064 ♦ V753 ♣ R4 3ST

4♥ - Positiva com no mínimo 4♥ e 10^+ a 15 pontos.

♠ 1064 ♥ AR86 ♦ V753 ♣ R4 4♥

12.1.2 Respostas à abertura de 1ST na infracor

O jogador iniciante perceberá rapidamente que, entre os aficionados pelo Bridge, tornou-se muito popular um sistema de respostas à abertura de 1ST em que o respondedor marca o naipe hierarquicamente inferior ao que ele possui. O objetivo principal desta convenção é transferir o carteio para o abridor, que possui a mão mais forte e pode se beneficiar com mais frequência da saída inicial que será feita pelo seu ADE.

As respostas em TRANSFER estão fora do escopo deste livro introdutório.

12.2 Abertura de 2ST

Os requisitos para a abertura de 2ST são 20-21 PH e distribuição regular 4-3-3-3, 4-4-3-2 e 5-3-3-2.

♠ AD643	♥ RD2	♦ R9	♣ AR4	2ST
♠ R73	♥ ARD	♦ AR3	♣ D765	2ST

12.2.1 Respostas à abertura de 2ST

Sobre abertura de 2ST existem dois tipos de respostas: negativa e positiva.

- Resposta negativa.

A única resposta negativa é passo, limitada a 4 pontos.

♠ D643	♥ 8632	♦ 64	♣ 974	Passo
♠ 643	♥ 864	♦ V97532	♣ 9	Passo

- Resposta positiva.

Todas as demais vozes são positivas com 5 ou mais pontos.

12.2.1.1 Respostas positivas

Exemplo 77: Respostas positivas à abertura de 2ST.

Abridor	ADE	Respondedor	ADD
2ST	Passo	?	

3♣ - Pede naipe rico 4°. Todas as mãos positivas que possuem um naipe rico 4° devem começar com 3♣.

♠ D643	♥ 86	♦ R8532	♣ 97	3♣ PNR
♠ 64	♥ R853	♦ V92	♣ AR54	3♣ PNR

Novo naipe (3♦, 3♥, 3♠, 4♣) - Natural e forçante, naipe pelo menos 5°. Nega naipe rico 4°, pois neste caso deve-se começar pedindo rico com 3♣.

♠ D6432	♥ 86	♦ AD53	♣ 97	3♠
♠ D64	♥ 86	♦ AD532	♣ R54	3♦

Partida (4♥, 4♠, 5♣, 5♦) - É conclusivo com uma mão de 4 a 10 pontos e naipe no mínimo 6°. O respondedor deseja cartear partida no naipe marcado.

♠ RV10543	♥ 86	♦ 743	♣ 97	4♠

3ST - 5 a 11 pontos, sem naipe rico 4°.

♠ RV10	♥ 86	♦ D853	♣ 9732	3ST

- Respostas ao 3♣ pedido de naipe rico.

Exemplo 78: Respostas ao 3♣ PNR.

Abridor	ADE	Respondedor	ADD
2ST	Passo	3♣ PNR	Passo
?			

3♦ - Sem naipe rico 4°.

♠ RV10 ♥ AD6 ♦ D853 ♣ ARD 3♦

3♥ - Com 4♥, sem 4♠.

♠ RV10 ♥ AD62 ♦ D85 ♣ ARD 3♥

3♠ - com 4♠, sem 4♥.

♠ RV102 ♥ AD6 ♦ D85 ♣ ARD 3♠

3ST - com 4♠ e 4♥.

♠ RV102 ♥ AD62 ♦ D8 ♣ ARD 3ST

- 2ª voz do abridor após resposta positiva em naipe.

Exemplo 79: Atitude do abridor após resposta de 3 em rico.

Abridor	ADE	Respondedor	ADD
2ST	Passo	3♠	Passo
?			

3ST - Sem três cartas de apoio.

♠ R2 ♥ AD63 ♦ AD64 ♣ AD5 3ST

Apoio (4♠) - Com no mínimo apoio 3°.

♠ R54 ♥ AD6 ♦ AD64 ♣ AD5 4♠

Questão 13: Responda à abertura de 2ST com as mãos abaixo:

Abridor	ADE	Respondedor	ADD
2ST	Passo	?	

1)	♠ 9542	♥ 974	♦ 9764	♣ 105
2)	♠ DV753	♥ A74	♦ 976	♣ 105
3)	♠ DV753	♥ R742	♦ A7	♣ 105
4)	♠ DV7532	♥ R	♦ 872	♣ 1053
5)	♠ R742	♥ R2	♦ 8732	♣ 1053
6)	♠ 874	♥ R2	♦ 8732	♣ R953
7)	♠ A874	♥ R2	♦ RD742	♣ 53
8)	♠ 87	♥ A2	♦ 54	♣ R987543

Respostas:

1) ♠ 9542 ♥ 974 ♦ 9764 ♣ 105 Passo

Não há nada a aspirar.

2) ♠ DV753 ♥ A74 ♦ 976 ♣ 105 3♠

Se o abridor tiver apoio 3° ou 4°, então 4♠ deve ser melhor que 3ST.

3) ♠ DV753 ♥ R742 ♦ A7 ♣ 105 3♣ PNR

Com naipe rico quarto (♥) se começa com 3♣ PNR.

4) ♠ DV7532 ♥ R ♦ 872 ♣ 1053 4♠

Com naipe 6° existe no mínimo oito cartas de espadas nas duas mãos combinadas.

5) ♠ R742 ♥ R2 ♦ 8732 ♣ 1053 3♣ PNR

Se o abridor tiver quatro espadas, o contrato de 4♠ deve ser superior ao de 3ST.

6) ♠ 874 ♥ R2 ♦ 8732 ♣ R953 3ST

Sem alternativas.

7) ♠ A874 ♥ R2 ♦ RD742 ♣ 53 3♣ PNR

Verifica-se primeiramente se o abridor tem 4♠ para depois mostrar os ouros.

8) ♠ 87 ♥ A2 ♦ 54 ♣ R987543 4♣

Marcar 5♣ é certo e 6♣ é possível.

12.3 Abertura de 3ST

Os requisitos para a abertura de 3ST são 24-26 PH e distribuição regular 4-3-3-3, 4-4-3-2 e 5-3-3-2.

♠ AD643	♥ RD2	♦ AR	♣ AR4	3ST
♠ R73	♥ ARD	♦ AR3	♣ AD65	3ST

12.3.1 Respostas à abertura de 3ST

Sobre abertura de 3ST existem dois tipos de respostas: negativa e positiva.

As respostas negativas são: passo ou correção para um outro contrato de partida (4♥, 4♠, 5♣, 5♦).

♠ D643	♥ 8632	♦ 64	♣ 974	Passo
♠ 643	♥ V97543	♦ 532	♣ 9	4♥

4♣ - Pede naipe rico 4°, todas as mãos positivas que possuem um naipe rico 4° devem começar com 4♣. Esta voz também pode ser usada pelas mãos negativas com pelo menos 5-4 nos naipes ricos.

♠ D643	♥ 86	♦ ADV32	♣ 97	4♣ PNR
♠ V8765	♥ V853	♦ V92	♣ 4	4♣ PNR

Exemplo 80: Respostas ao 4♣ PNR.

Abridor	ADE	Respondedor	ADD
3ST	Passo	4♣ PNR	Passo
?			

4♦ - Sem naipe rico 4°.

♠ RV10	♥ AD6	♦ AD53	♣ ARD	4♦

4♥ - Com 4♥, podendo ter 4♠.

♠ RV10	♥ AD62	♦ AD5	♣ ARD	4♥
♠ RV102	♥ AD62	♦ AD	♣ ARD	4♥

4♠ - com 4♠, sem 4♥.

♠ RV102	♥ AD6	♦ AD5	♣ ARD	4♠

Todas as demais vozes são naturais e positivas.

13 Abertura de 2♣

A abertura de 2♣[72] artificial (ART) é reservada para mãos fortíssimas que não podem ser abertas no nível de 1, pois não podem arriscar que o respondedor passe. A abertura de 2♣ é forçante à partida.

O requisito para se abrir de 2♣ é ter uma mão de 23 pontos ou mais pontos que ganhe um contrato de partida sozinho, sem contar com nada na mão do respondedor, ou que falte pouca coisa para isso.

♠ ARDV10	♥ ARDV10	♦ A2	♣ 3	2♣ ART
♠ ARD964	♥ ARV54	♦ 32	♣	2♣ ART
♠ ARDV642	♥ AR5	♦	♣ V64	2♣ ART
♠ A74	♥ AR5	♦ ARDV64	♣ 4	2♣ ART

A abertura de 2♣ pode ser utilizada pelas mãos equilibradas de 22-23 PH e de 27 PH em diante.

♠ AR3	♥ AR7	♦ AV85	♣ A64	2♣ ART
♠ AR3	♥ AD7	♦ ADV5	♣ AR4	2♣ ART

13.1 Respostas à abertura de 2♣ ART

As respostas à abertura de 2♣ ART podem ser negativas ou positivas.

13.1.1 Resposta negativa

A única resposta negativa é a marcação artificial de 2♦ que limita a força da mão em 7 pontos.

♠ 9743	♥ 9742	♦ 10853	♣ 4	2♦
♠ RV642	♥ V742	♦ 1085	♣ 4	2♦
♠ 6	♥ V7432	♦ 1085	♣ D987	2♦

[72] **A abertura de 2♣ é artificial e, portanto, feita independentemente do número de cartas de paus, sendo a única abertura do sistema para mãos fortíssimas.**

13.1.2 Respostas positivas

São naturais e positivas, garantindo 8 ou mais pontos, todas as respostas que não sejam 2♦. Os exemplos se referem à situação abaixo:

Exemplo 81: Respostas positivas à abertura de 2♣ ART.

Abridor	ADE	Respondedor	ADD
2♣ ART	Passo	?	

Naipe (2♥, 2♠, 3♣, 3♦) - Positiva, naipe pelo menos 5° e ao menos 8 pontos.

♠ AR642	♥ 974	♦ R975	♣ 4	2♠
♠ 532	♥ 974	♦ D	♣ ADV542	3♣

2ST - 8 a 10 PH, mão equilibrada.

♠ A64	♥ R74	♦ D975	♣ 975	2ST

3ST - 11 a 13 PH, mão equilibrada.

♠ A64	♥ R74	♦ D975	♣ R75	3ST

13.2 2ª voz do abridor após abertura de 2♣ ART

O abridor agora diferencia a mão regular da irregular.

Exemplo 82: Segunda voz do abridor na abertura de 2♣ ART.

Abridor	ADE	Respondedor	ADD
2♣ ART	Passo	2♦ NEG	Passo
?			

Naipe (2♥, 2♠, 3♣, 3♦) - Natural, com distribuição irregular, forçante à partida.

♠ ARDV10	♥ ARDV10	♦ A5	♣ 2	2♠ NAT
♠ A86	♥ A93	♦ A	♣ ARD853	3♣ NAT

2ST - Mão regular de 23-24 PH, o leilão prossegue como na abertura de 2ST.

♠ AR4	♥ AR4	♦ AR75	♣ R75	2ST

3ST - Mão regular de 27-28 PH, o leilão prossegue como na abertura de 3ST.

♠ AR4	♥ AR4	♦ AR75	♣ RDV	3ST

13.3 2ª voz do respondedor e posterior desenvolvimento

Após a segunda voz do abridor, o leilão prossegue totalmente natural.

14 Aberturas de 2 fraco (2♦, 2♥, 2♠)

As aberturas débeis de 2♦, 2♥, 2♠ mostram naipe sexto e 8 a 11 pontos, sendo também chamadas de aberturas de dois fraco ou minibarragem.

♠ ADV532	♥ V93	♦ 95	♣ 53	2♠
♠ 5	♥ DV10943	♦ A854	♣ 53	2♥
♠ R4	♥ 765	♦ RD10943	♣ 53	2♦

14.1 Respostas às aberturas de 2 fraco

As respostas à abertura de 2 fraco estão abaixo:

Exemplo 83: Respostas à abertura débil de 2♥.

Abridor	ADE	Respondedor	ADD
2♥	Passo	?	

Passo - Sem esperança de partida.

♠ R432	♥ D	♦ RD109	♣ A964	Passo
♠ R43	♥ D3	♦ DV109	♣ A964	Passo

Naipe (2♠, 3♣, 3♦) - Natural e forçante por uma volta.

♠ RDV54	♥ 2	♦ RD10	♣ A964	2♠
♠ 53	♥ 2	♦ RD102	♣ ARD532	3♣

2ST - É uma voz artificial que requer no mínimo 13 pontos e interroga o abridor para saber se ele está no máximo ou mínimo.

♠ RDV5	♥ D2	♦ A743	♣ D964	2ST INT

Apoio simples (3♥) - É um convite com apoio no mínimo terceiro.

♠ AD64	♥ D95	♦ A743	♣ 96	3♥

Apoio à partida (4♥) - Pode ser dado com uma mão que acha que vai ganhar 4♥ ou com uma mão defensiva.

♠ AD64	♥ D952	♦ A743	♣ 9	4♥
♠ V964	♥ D952	♦ 8743	♣ 9	4♥[73]

[73] **Diante da abertura de 2♥ fraco, o respondedor sabe que os adversários têm grande chance de ganhar um pequeno cheleme. A voz de 4♥ é defensiva, com o intuito de obstruir o leilão.**

14.2 2ª voz do abridor após resposta de 2ST

Após resposta de 2ST, o abridor de 2 fraco deve informar se está no máximo ou no mínimo.

Exemplo 84: Respostas do abridor à interrogativa em 2ST.

Abridor	ADE	Respondedor	ADD
2♥	Passo	2ST INT	Passo
?			

Remarca o naipe da abertura (3♥) - É a voz reservada para se indicar o mínimo da abertura de 2 fraco.

♠ 953	♥ DV10753	♦ R54	♣ 9	3♥ Min

Marca novo naipe (3♣, 3♦, 3♠) - Indica o máximo da abertura e pelo menos quatro cartas no naipe marcado.

♠ 95	♥ RDV1075	♦ R542	♣ 9	3♦ Max

3ST – Com máximo sem naipe lateral.

♠ 953	♥ ARD543	♦ 754	♣ 9	3ST
♠ 953	♥ RDV1075	♦ R54	♣ 9	3ST

Abridor	Respondedor	Abridor	Respondedor
♠ 732	♠ A4	2♥	2ST
♥ RDV1054	♥ A87	3♥ Min	Passo
♦ 874	♦ AV53		
♣ 3	♣ V876		

Abridor	Respondedor	Abridor	Respondedor
♠ 732	♠ A4	2♥	2ST
♥ RDV1054	♥ A87	3ST Max	4♥
♦ R74	♦ AV53	Passo	
♣ 3	♣ V876		

Abridor	Respondedor	Abridor	Respondedor
♠ 7532	♠ DV104	2♥	2ST
♥ ARD1054	♥ 7	3♠ Max	4♠
♦ 74	♦ ARD3	Passo	
♣ 5	♣ RV74		

15 Aberturas de barragem

Chama-se de abertura de barragem aquelas que são feitas a partir de 3♣. Elas têm um objetivo obstrutivo e outro construtivo.

Uma abertura obstrutiva supõe que o jogo pertence aos oponentes em nível alto. O objetivo é tirar espaço do leilão adversário tornando-o mais impreciso. Uma boa abertura de barragem deve possuir uma força ofensiva[74] nula ou muito reduzida. Ela também deve ser útil para o parceiro decidir por um sacrifício[75], de preferência declarado de forma antecipada para tirar ainda mais o espaço de leilão dos adversários.

A abertura de barragem também tem um sentido construtivo, isto ocorre quando o parceiro do abridor de barragem tem mão forte. Ele teve ter condições de contar com precisão quantas vazas o abridor pode lhe fornecer e assim decidir o nível do contrato a ser carteado, na maioria esmagadora das vezes no naipe do abridor.

15.1 Requisitos para a abertura de barragem

Os requisitos para as aberturas de barragem são os seguintes:

1) Naipe comprido no mínimo sétimo, excepcionalmente sexto.
2) Ter no máximo 10 PH, sendo que as honras devem estar concentradas no naipe de abertura.

♠ DV1076543	♥ 643	♦ 8	♣ 9
♠ 4	♥ 64	♦ 853	♣ ARV10543

As duas mãos acima têm abertura de barragem. Para saber em que nível elas devem ser abertas utilize a regra dos 2 e 3.

Quando se abre em um nível muito alto corre-se o risco de ser dobrado pelo adversário. Por isso, o nível escolhido para a abertura de barragem deve ser feito dentro da segurança da regra dos 2 e 3.

Regra 23: ENUNCIADO DA REGRA DOS 2 E 3.

Se o adversário dobrar e o parceiro não oferecer nenhuma vaza perde-se no máximo 500 pontos, isto é, duas quedas vulnerável ou três quedas não vulnerável. Aplicando-se esta regra é necessário ter sete vazas para abrir no nível de 3 vulnerável e seis vazas para abrir no nível de 3 não vulnerável.

---

[74] **Força ofensiva é a capacidade de produzir vazas no ataque.**
[75] **É quando marcamos um contrato que sabemos não poder cumprir, mas que a multa imposta é menor que os pontos que os adversários receberiam caso deixássemos cartear o seu contrato.**

15.2 Contagem de ganhadoras em um naipe

Para se contar o número de ganhadoras em um naipe leva-se em consideração o número de honras maiores e o comprimento deste naipe.

ARD xxx	RDV xxxx	DVx xxxx
3 3 = 6	2 4 = 6	1 4 = 5

A partir da quarta carta inclusive são todas vencedoras.

Em relação as três primeiras cartas, o número de honras maiores (ARD) indica o número de vencedoras.

Por este critério ARD765 faz seis vazas, RDV7532 faz seis vazas e DV75432 faz cinco vazas.

Tabela 18: ABERTURAS INTERDITIVAS SEGUNDO A REGRA DOS 2 E 3

Nível da abertura	Vazas ganhadoras necessárias	
	Não vulnerável	Vulnerável
3	6	7
4	7	8
5	8	9

Questão 14: Considere as duas vulnerabilidades e diga qual é a abertura de barragem das mãos abaixo?

1)	♠ ARD7532	♥ 974	♦ 853	♣
2)	♠ 643	♥ DV1076532	♦	♣ 96
3)	♠ 6	♥ 4	♦ 64	♣ RDV1076543
4)	♠ 643	♥ 86	♦ 64	♣ ARDV43
5)	♠ RDV10654	♥ AR5	♦ 642	♣

Respostas:

1) Esta mão possui sete ganhadoras em espadas, então pode-se abrir de 4♠ não vulnerável ou de 3♠ vulnerável.
2) A mão possui seis ganhadoras em copas, então pode-se abrir de 3♥ não vulnerável.
3) A mão tem oito ganhadoras em paus, então pode-se abrir de 5♣ não vulnerável e 4♣ vulnerável.
4) Com seis ganhadoras em paus pode-se abrir de 3♣ não vulnerável.
5) Abre-se de 1♠, pois a mão é muito forte para a abertura de barragem.

15.3 Respostas às aberturas de barragem

Após abertura de barragem, o respondedor sabe, considerando a vulnerabilidade, quantas vazas o abridor afirma fazer. Na resposta a uma barragem não se contam pontos e sim vazas. O respondedor verifica quantas coberturas possui e conclui o leilão.

Exemplo 85: Resposta à abertura de barragem no nível de 3.

Abridor	ADE	Respondedor	ADD
3♥	Passo	?	

♠ AR54 ♥ 53 ♦ A643 ♣ 754

O respondedor possui três coberturas (A♠, R♠, A♦). Se a abertura for vulnerável o abridor promete sete ganhadoras, de modo que é possível ao respondedor contar dez vazas em 4♥, mas se a abertura for não vulnerável, o abridor promete seis vazas e o respondedor deve então passar, pois não vê dez vazas.

Se a abertura foi em naipe pobre o respondedor também pode ter um naipe a oferecer, conforme exemplificado abaixo:

Abridor	ADE	Respondedor	ADD
3♣	Passo	?	

Novo naipe (3♦, 3♥, 3♠) - A mudança de naipe do respondedor é forçante por uma volta (F1).

♠ AR5432	♥ 53	♦ A6	♣ 754	3♠ F1
♠ AR54	♥ ADV54	♦ 76	♣ D5	3♥ F1

O abridor de barragem deve apoiar o respondedor com xxx ou Hx, caso contrário, marca 3ST ou remarca o próprio naipe (4♣).

Exemplo 86: Desenvolvimento da abertura de 3♣.

Abridor	Respondedor	Abridor	Respondedor
♠ 762	♠ ARV854	3♣	3♠
♥ 54	♥ RD	4♠	Passo
♦ 84	♦ D105		
♣ ARDV73	♣ 105		

Abridor	Respondedor	Abridor	Respondedor
♠ 7	♠ ARV854	3♣	3♠
♥ 542	♥ RD	3ST	Passo
♦ 874	♦ D105		
♣ ARDV73	♣ 105		

Abridor	Respondedor	Abridor	Respondedor
♠ 85	♠ RD	3♣	3♥
♥ 9	♥ ARV854	4♣	Passo
♦ 85	♦ DV5		
♣ DV987543	♣ 106		

16 Aproximação ao cheleme

A convenção apresentada neste capítulo tem como objetivo primordial a marcação de contratos de cheleme. Uma exigência fundamental para se declarar um cheleme é que o número de Ases nas duas combinadas seja suficiente, como veremos no próximo tópico.

16.1 4ST pedido de Ases

4ST é um contrato que não tem sentido cartear, pois a partida é 3ST. Por isso, os peritos do Bridge descobriram que esta voz poderia ter um sentido convencional, para se pesquisar o número de Ases ausentes quando se quer cartear cheleme. Note que é essencial para se cumprir contratos no nível de 6 a posse de no mínimo três Ases e no nível de 7 de todos os Ases, a não ser que uma das mãos tenha falho no naipe cujo Ás está com os adversários. 4ST é uma voz convencional e pede ao parceiro para informar o número de Ases em escalões.

Tabela 19: RESPOSTAS AO 4ST PERGUNTA DE ÁSES (PA)

Escalão[76]	Significado
1° escalão (5♣)	Zero ou quatro Ases
2° escalão (5♦)	Um Ás
3° escalão (5♥)	Dois Ases
4° escalão (5♠)	Três Ases

Após o 4ST PA, a voz de 5ST é pedido de Reis, mas só se pode perguntar 5ST se não faltar nenhum Ás, porque quando se pergunta 5ST a intenção é jogar eventualmente 7, pois no mínimo um contrato no nível de 6 será jogado.

Tabela 20: RESPOSTAS AO 5ST PERGUNTA DE REIS (PR)

Escalão	Significado
1° escalão (6♣)	Zero ou quatro Reis
2° escalão (6♦)	Um Rei
3° escalão (6♥)	Dois Reis
4° escalão (6♠)	Três Reis

[76] **A resposta em escalão do tipo: 0 ou 4, 1, 2, 3 é chamada de convenção Blackwood.**

Regra 24: A PR IMPLICA A POSSE DE TODOS OS ÁSES

A pergunta do número de Reis é feita com a intenção de cartear grande cheleme e, portanto, implica a posse de todos os Ases.

Exemplo 87: A utilidade da pergunta de Ases em 4ST.

Abridor	Respondedor	Abridor	Respondedor	
♠ AR432	♠ DV107	1♠	2♦	
♥ ARD32	♥ V76	2♥	3♠	
♦ 87	♦ RDV5	4ST Ases?	5♣	Zero Ases
♣ 6	♣ RD	5♠ Faltam 2A	Passo	

Abridor	Respondedor	Abridor	Respondedor	
♠ AR432	♠ DV107	1♠	2♦	
♥ ARD32	♥ V76	2♥	3♠	
♦ 87	♦ AR65	4ST Ases?	5♥	2 Ases
♣ 6	♣ A5	5ST Reis?	6♦	1 Rei
		7♠	Passo	

Note que, no exemplo acima, a mão do respondedor tem nos dois casos o mesmo número de pontos e utiliza a mesma sequência de leilão, mas no primeiro caso a mão não ganha nem o pequeno cheleme porque faltam dois Ases e no segundo tem os quatro Ases e ganha o grande cheleme.

17 Glossário

Abertura É a primeira marcação do leilão diferente de passo.

Abono O mesmo que apoio.

Abridor É aquele que faz a abertura do leilão, o primeiro lance diferente de passo.

ADD Ver adversário.

ADE Ver adversário.

Adversário Um dos jogadores que compõe a dupla oponente. Cada jogador tem um adversário à esquerda (ADE) e um adversário à direita (ADD).

Apoio É quando um dos jogadores marca um naipe anteriormente declarado pelo parceiro.

Apoio à partida É o apoio feito em nível de partida.

Apoio em duplo salto Quando o apoio é feito dois degraus acima do apoio simples.

Apoio em salto Quando o apoio é feito um degrau acima do apoio simples.

Apoio interditivo É o apoio feito com objetivos interditivos.

Apoio limite É o apoio feito com força limite.

Apoio retardado Quando o apoio ao parceiro não é feito imediatamente.

Apoio secundário O mesmo que apoio retardado.

Apoio simples Quando o apoio é feito no nível mínimo possível.

Artificial Uma voz é artificial quando ela é feita independentemente do número de cartas do naipe.

Atacantes São os adversários do carteador na fase do carteio.

Ataque Os adversários do carteador têm como objetivo evitar que o contrato se cumpra. Esta ação é chamada de ataque e por isso eles são chamados de atacantes.

Baldar Chama-se baldar ao ato de descartar uma carta que não corresponde ao naipe da vaza.

Barragem É a marcação feita com objetivos interditivos.

Bate-cabeça Um contrato é um bate-cabeça quando, para cumpri-lo, basta que o carteador simplesmente jogue suas cartas altas, sem nenhuma outra preocupação ou cuidado. Chama-se também de bate-cabeça a um jogador sem recursos técnicos, que se limita simplesmente a fazer vazas com suas cartas altas.

Bem-jogado Chama-se de bem-jogado ao prêmio atribuído aos jogos dobrados ou redobrados que são cumpridos.

Bicolor São as mãos que possuem dois naipes marcáveis.

Bicolor pobre ou menor É o bicolor formado por dois naipes pobres ou menores.

Bicolor rico ou maior É o bicolor formado por dois naipes ricos ou maiores.

Bolsa Chama-se de bolsa ao recipiente onde são colocadas as cartas de cada jogador, de modo que os participantes de um torneio joguem com as mesmas cartas, assim permitindo a comparação de resultados em idênticas condições.

Brancas As cartas brancas são as cartas numeradas.

Bridgista Referência a um jogador de bridge.

Cartas No bridge as cartas tomam nomes específicos, de acordo com a sua importância e valor. Elas podem ser honras ou cartas numeradas.

Carta-chave Chama-se de carta-chave (cc) a uma determinada carta, ou grupo de cartas, que assume especial importância em certos tipos de mãos, como o Rei no naipe de trunfo ou honras maiores nos naipes principais.

Cartas numeradas O 10 9 8 7 6 5 4 3 2 são as cartas numeradas. O (10) 9 8 7 são chamadas de cartas grandes e o 4 3 2 são chamadas de cartas pequenas. O 6 e o 5 não foram considerados, pois podem estar tanto no grupo de cartas grandes como no grupo de cartas pequenas, dependendo do contexto. O 10 também pode ser considerado uma honra menor.

Carteador O carteador é aquele que, na dupla que ganhou o leilão, foi o primeiro a marcar o naipe de trunfo. É ele quem carteia para cumprir o contrato marcado.

Carteio A dupla vencedora do leilão estabelece o naipe de trunfo e o número de vazas a serem feitas. No carteio, o carteador deve trabalhar para fazer o número de vazas prometido e marcar o prêmio correspondente, caso contrário, receberá uma multa proporcional ao número de vazas feitas a menos.

Chamada As chamadas são feitas para indicar ao parceiro o interesse ou desinteresse na volta em um determinado naipe.

Cheleme É um contrato que promete fazer doze ou treze vazas.

Chicana O mesmo que falho.

Cobertura São as cartas que transformarão em ganhadoras as perdedoras da mão do parceiro.

Cobrir Chama-se cobrir uma carta numerada, ou uma honra, o jogar uma carta mais alta sobre a carta do adversário, com o intuito de promover cartas menores na própria mão ou na do parceiro.

Combinação Chama-se de combinação a disposição das cartas de um naipe ou do conjunto das duas mãos de uma dupla. Existem figurações onde as cartas se combinam bem e figurações onde elas se combinam mal ou descombinam.

Combinações de carta Com referência a um único naipe de uma mão algumas combinações são importantes e recebem os nomes de sequências e forquilhas.

Comprimento Chama-se de comprimento num naipe ao número de cartas possuídas naquele naipe. Dizemos possuir um falho ou uma chicana, um semifalho ou uma seca, um dúbletão, um trípletão, um naipe quarto, um naipe quinto, uma honra seca, segunda, terceira e assim por diante.

Conclusivo(a) Uma voz é conclusiva quando obriga o parceiro a passar. Isto ocorre geralmente quando o parceiro possui uma mão definida e limitada.

Contrato É a última declaração feita no leilão, a qual foi seguida por três passes. O contrato estabelece o número de vazas a serem feitas e o naipe de trunfo.

Controle Chama-se controle de 1ª volta em um naipe ao Ás ou falho neste naipe, de 2ª volta ao Rei ou semifalho, de 3ª volta a Dama ou dúbletão. Quando falamos simplesmente controle está subentendido os de 1ª e 2ª volta.

Convite Chama-se de convite a uma voz que estimula o parceiro a prosseguir se possuir o máximo daquilo que declarou e a parar com mínimo.

Convite à partida É um convite para um contrato de partida.

Convite ao cheleme É um convite para um contrato de cheleme.

Corte Diz-se que houve um corte quando se joga uma carta do naipe de trunfo numa vaza de outro naipe.

Curto Um naipe é curto quando se possui no máximo uma carta deste naipe.

Dador É aquele que deu as cartas. O dador é o primeiro a falar no leilão.

Declaração É um lance feito durante o leilão.

Declarante Na fase do leilão é o jogador ao qual cabe dar o próximo lance ou que deu um determinando lance. Na fase do carteio é o jogador que deu o lance que o transformou em carteador.

Defesa Convenções de leilão ou ataque a serem utilizadas contra uma ação do adversário. Pode ser também sinônimo de sacrifício.

Defensor Sob a perspectiva do leilão defensivo é um dos adversários do abridor. Chama-se primeiro defensor aquele que pode interferir em primeiro lugar, consequentemente seu parceiro será o segundo defensor.

Descartar Chama-se de descartar o ato de fornecer uma carta de outro naipe, excluído o de trunfo, na vaza.

Desequilibrada O mesmo que irregular.

Distribuição Chama-se de distribuição as várias possibilidades de combinação de cartas numa única mão ou dos resíduos com a dupla adversária. A distribuição de uma mão pode ser equilibrada ou desequilibrada. Como exemplo, a distribuição dos resíduos de um naipe com oito cartas, portanto cinco cartas com os adversários, pode ser 3-2, 4-1, 5-0.

Dobrador Forma de identificar o oponente que dobrou.

Dobre O mesmo que dobro.

Dobre informativo É o dobre feito com a intenção de passar uma informação ao parceiro e não para punir o adversário. O parceiro do dobrador informativo normalmente tira o dobre.

Dobre punitivo É um dobre feito com intenção de aplicar uma multa ao adversário.

Dobro A voz de DOBRO é utilizada quando se considera que os adversários não vão fazer o número de vazas que prometeram. Neste caso, se eles cumprirem o contrato, farão jus ao dobro do número de pontos que ganhariam caso o contrato tivesse sido cumprido sem dobre, mas se não cumprirem, pagarão uma multa bem mais elevada que as multas relativas aos contratos sem dobre.

Dúbletão Quando se possui duas cartas numeradas de um naipe. Quando a figuração é de duas cartas encabeçada por uma honra a chamamos de honra segunda.

Dupla O bridge é um jogo de parceria, onde cada dois parceiros formam uma dupla.

Duplo salto Ver salto duplo.

Equilibrada O mesmo que regular.

Entrada Diz-se que uma mão possui uma entrada quando ela tem uma carta que pode ganhar uma vaza e consequentemente dar a saída na vaza seguinte.

Estabelecer O mesmo que firmar. Ver firme.

Estender O carteador estende sua mão sobre a mesa, mostrando suas cartas, quando o resultado está definido. Ele pode reivindicar todas as vazas ou indicar as vazas que cederá aos adversários.

Falho Quando não se tem carta de um determinado naipe.

Fechado Um naipe é fechado quando possui todas as honras maiores. Um naipe fechado pode não ser sólido.

Figuração Chama-se de figuração a uma determinada configuração das cartas.

Firme Diz-se que uma carta está firme quando ela se torna vaza certa, após terem sido eliminadas todas as cartas maiores que poderiam impedir este fato.

Flanco O jogo de flanco é o que é feito pelos atacantes. No flanco estão os adversários do declarante.

Forçante Ver voz forçante.

Forquilha Chama-se de forquilha as figurações que contêm pelo menos duas honras não consecutivas. Existem sequências que contêm forquilhas.

Fragmento Chama-se fragmento ao naipe que não é marcável nem curto, portanto, um naipe fragmento possui duas ou três cartas.

Furado Ver naipe furado.

Ganhadoras São as cartas de um naipe que provavelmente se transformarão em vaza.

Grande cheleme É um contrato que promete fazer treze vazas. Existe um prêmio associado a estes contratos chamado de prêmio do grande cheleme.

Hierarquia dos naipes Os naipes possuem uma hierarquia: paus < ouros < copas < espadas, o mais pobre é paus e o mais rico é espadas. No leilão, os lances em sem trunfo (ST) valem mais do que espadas.

Honras A R D V 10 são as cartas chamadas honras, subdivididas em dois grupos; honras maiores (ARD) e honras menores (V10). O 10 pode ser também considerada uma carta numerada.

Ilimitada Ver resposta ilimitada.

Imposto Os lances do leilão são feitos considerando o imposto de seis vazas, ou seja, ao declarar umas espadas (1♠), o jogador se compromete pela dupla a fazer sete (1+6) vazas.

Informativo Ver dobre informativo.

Infracor São as marcações em naipe imediatamente abaixo do naipe real. A declaração de ouros mostrando copas, como nas respostas em transfer, é uma marcação na infracor.

Interditiva Uma voz é interditiva quando pretende obstruir os adversários tirando espaço do leilão.

Interferência São as marcações feitas após um adversário ter aberto o leilão. A interferência pode ser feita com sobredeclaração ou dobre.

Interferência com dobre O mesmo que dobre informativo.

Interferência em naipe O mesmo que sobredeclaração.

Interferente É o primeiro adversário a intervir no leilão.

Interrogativa É um tipo de marcação que obriga o parceiro a dar uma informação específica sobre sua mão.

Intervenção O mesmo que interferência.

Inversa É a marcação de um naipe seguido de um outro de maior hierarquia, em nível superior sem salto.

Irregular Chama-se de irregular as mãos com distribuição diferente de 4-3-3-3, 4-4-3-2, 5-3-3-2.

Lado Dois jogadores em uma mesa que constituem uma parceria contra dois outros jogadores.

Lance É a oferta que se faz por meio do leilão para se escolher o naipe de trunfo e o número de vazas a ser feito.

Lateral Chama-se lateral ou naipe lateral a qualquer dos naipes que não seja o principal da mão. Quando há trunfo, o naipe principal é sempre o de trunfo.

Leilão A função do leilão é estabelecer um contrato, isto é, qual é o trunfo e quantas vazas serão feitas, o mais próximo possível do máximo que as cartas permitem.

Leilão competitivo Quando as duas duplas disputam o leilão.

Leilão defensivo É o leilão feito por uma dupla, após um adversário ter aberto o leilão.

Leilão livre É aquele que é feito sem que os adversários interfiram.

Limitada Ver resposta limitada.

Limite O mesmo que resposta limite.

Maço As 52 cartas do baralho com as quais o jogo de bridge é jogado.

Mão Mão pode ser usada em sentido lato ou restrito. Em sentido restrito, mão são as 13 cartas que um jogador possui, em alguns casos especificamente as cartas do carteador. Em sentido lato, também chamada mão completa, se refere coletivamente as quatro mãos, isto é, à combinação das 52 cartas 13 a 13 que acontece no jogo de bridge.

Marcação Quando se refere ao leilão é sinônimo de declaração.

Mesa O mesmo que morto.

Minibarragem São as aberturas, ou interferências, débeis no nível de 2.

Monocolor São as mãos irregulares que possuem apenas um naipe marcável. A regular 5332 também é monocolor.

Morto É o parceiro do carteador. Ele é aquele que, após o saidor exibir a carta inicial, estende suas cartas na mesa colocando o naipe de trunfo à sua direita.

Multa São os pontos perdidos por uma dupla que não cumpriu seu contrato.

Naipe O baralho possui 52 cartas em quatro naipes de 13 cartas. Os naipes se chamam: espadas; copas; ouros e paus.

Naipe fechado Ver fechado.

Naipe fragmento Ver fragmento.

Naipe furado Diz-se do naipe que não é sólido.

Naipe curto Ver curto.

Naipe lateral Ver lateral.

Naipe maior O mesmo que naipe rico.

Naipe marcável Um naipe é marcável quando se possui pelo menos quatro cartas deste naipe.

Naipe menor O mesmo que naipe pobre.

Naipe pobre Paus e ouros são chamados naipes pobres ou menores.

Naipe rico Copas e espadas são chamados naipes ricos ou maiores.

Naipe sólido Um naipe é sólido quando possui cartas intermediárias que evitam a cessão de vazas aos adversários em caso de má distribuição, por exemplo, RDV10932 é um naipe sétimo sólido.

Natural Chama-se natural a uma resposta que garanta pelo menos quatro cartas do naipe marcado.

Negativa Ver resposta negativa.

Oponente O mesmo que adversário.

Parceiro O jogador com quem formamos um lado contra os outros dois jogadores na mesma mesa.

Parcial Todos os contratos que valem menos de 100 pontos são chamados de parciais. Existe um prêmio associados a estes contratos chamados de prêmio do parcial.

Partida Partida tem um sentido lato e outro restrito. Em sentido restrito, partida são os contratos que valem 100 pontos ou mais. Existe um prêmio associado a estes contratos que são chamados de prêmio da partida. Em sentido lato, partida é usada quando nos referimos à participação global no jogo de bridge, por exemplo, "ontem joguei uma partida livre muito agradável" ou "foi uma partida muito dura".

Passagem Chama-se de passagem as jogadas que dependem da posição de uma carta para fazer vaza, isto é, se esta carta estiver com um dos adversários a jogada terá êxito, mas se estiver com o outro adversário ela fracassará.

Passo A voz de passo indica que o jogador não quer, naquela volta, fazer um lance, nem, quando possível, dobrar ou redobrar.

Pega Chama-se pega a uma combinação de carta tal, que se pode impedir que os adversários desfilem seu naipe comprido nos contratos de ST. Podem ser consideradas pegas as seguintes figurações: Ás; Rei segundo; Dama terceira; Valete quarto; etc.

Pequeno cheleme É um contrato que promete fazer doze vazas. Existe um prêmio associado a estes contratos chamado de prêmio do pequeno cheleme.

Perdedoras São as cartas de um naipe que provavelmente se transformarão em vazas para os adversários, por exemplo, A63 é um naipe com uma ganhadora (A) e duas perdedoras (63).

Pontos de distribuição São os pontos atribuídos à distribuição para estimar a força

(PD) de uma mão.

Pontos de honra (PH) São os pontos atribuídos às honras para estimar a força de uma mão.

Pontos de honra e distribuição (PHD) O mesmo que pontos totais.

Pontos de vaza Pontos marcados pela dupla do carteador por cumprir o contrato prometido. (Ver Lei 77).

Pontos totais (PT) É a consideração conjunta dos pontos de honra e distribuição para estimar a força de uma mão.

Positiva Ver resposta positiva.

Preferência É a escolha, livre ou forçada, de um dos naipes marcados pelo parceiro.

Prêmio São os pontos ganhos além dos pontos da vaza.

Punitivo Ver dobre punitivo.

Quadro É a representação simbólica da mesa de bridge com os quatro jogadores. Os jogadores podem ser identificados pelos pontos cardeais (Norte, Leste, Sul, Oeste).

Queda Chama-se de queda a cada vaza feita a menos, em relação ao número prometido no contrato.

Recorte Chama-se de recorte quando, numa vaza que já houve um corte, um trunfo maior é jogado.

Redeclaração É a declaração feita pelo abridor na volta seguinte do leilão. De forma geral é a segunda declaração consecutiva de qualquer jogador e não precisa ser no mesmo naipe.

Redobro A voz de redobro pode ser utilizada quando um jogador, após ter sido dobrado pelo seu adversário, ache que mesmo assim o contrato será cumprido. Nos jogos redobrados, tanto os lucros como os prejuízos, são o dobro dos contratos dobrados.

Regular Chama-se de regular todas as mãos com distribuição 4-3-3-3, 4-4-3-2, 5-3-3-2.

Remarcação É quando se marca novamente o naipe declarado na volta anterior do leilão. Ao contrário da redeclaração, na remarcação está implícito o mesmo naipe.

Resíduo Diz-se das cartas restantes de um determinado naipe, aquelas que estão com os adversários.

Respondedor É o parceiro do abridor.

Resposta É a marcação feita pelo parceiro do abridor ou do interferente.

Resposta ilimitada Quando a força mínima da resposta é conhecida, mas o limite superior não é conhecido.

Resposta limitada Quando a força mínima e máxima da resposta é conhecida.

Resposta limite São as respostas dadas com mãos na faixa de 10^+ a 12^- pontos, centrada em 11 pontos.

Resposta negativa Chama-se de negativa a resposta que indica uma mão muito fraca ou uma mão que não quer partida mesmo que o parceiro tenha o máximo da voz.

Resposta positiva Chama-se de positiva a resposta feita com uma mão que quer partida mesmo que o parceiro tenha o mínimo da voz. Pode ser também aquelas respostas que indicam uma mão não negativa.

Resposta semipositiva Chama-se de semipositiva a resposta feita com uma mão que quer partida caso o parceiro tenha o máximo da voz. Pode ser também uma mão cuja força esteja entre a negativa e a positiva.

Sacrifício É quando marcamos um contrato que sabemos não poder cumprir, mas que a multa imposta é menor que os pontos que os adversários receberiam caso deixássemos cartear o seu contrato.

Saída Chama-se de saída a jogada da carta inicial de uma vaza e de saída inicial a jogada da primeira carta da primeira vaza.

Saidor É o adversário da esquerda do carteador, ele é aquele que faz a saída da primeira vaza.

Salto ou salto simples É a declaração feita um degrau acima da mínima necessária para marcar o naipe em questão.

Salto duplo É a declaração feita dois degraus acima da mínima necessária para marcar o naipe em questão.

Salto triplo É a declaração feita três degraus acima da mínima necessária para marcar o naipe em questão.

Seca Quando se possui apenas uma carta de um naipe.

Semifalho O mesmo que seca.

Semifechado Diz-se de um naipe que contém quatro das cinco honras, faltando apenas uma das honras maiores.

Semipositiva Ver resposta semipositiva.

Sequências de duas cartas Chama-se de sequência de duas cartas as figurações que contêm duas cartas consecutivas, onde pelo menos uma delas é uma honra.

Sequências de três cartas Chama-se de sequência de três cartas as figurações que contêm três cartas consecutivas, onde pelo menos uma delas é uma honra.

Sequências internas Chama-se de sequência interna as figurações que contêm uma sequência e uma honra mais alta isolada.

Sequências interrompidas Chama-se de sequência interrompida as figurações que contêm uma sequência e uma carta mais baixa que a menor da sequência, interrompida por apenas um degrau.

Servir naipe Chama-se servir naipe o jogar uma carta do mesmo naipe na vaza.

Sinalização É a troca de informações úteis entre os atacantes, a qual só pode ser feita através das cartas jogadas em cada vaza.

Sistema de leilão Chama-se um sistema de leilão, a uma série de convenções coerentes que auxiliem aos parceiros na marcação dos contratos, com a maior precisão possível.

Sobredeclarante É o jogador que faz uma sobredeclaração.

Sobredeclaração É a marcação feita por um dos adversários do abridor.

Sobrevaza Chama-se de sobrevaza a cada vaza feita a mais, em relação ao número prometido no contrato.

Sólido Ver naipe sólido.

Subcorte Chama-se de subcorte quando, numa vaza que já houve um corte, um trunfo menor é jogado.

Término do leilão O leilão termina no terceiro passe sucessivo após a última declaração. Quando os quatro jogadores passam na primeira volta do leilão diz-se que houve um passe geral, neste caso, não há carteio e nenhuma das duplas perde ou ganha pontos.

Transfer ou transferência É uma marcação cujo objetivo primordial é transferir o carteio para o parceiro. Quem solicita o transfer marca a infracor, quem realiza o transfer marca o naipe acima.

Tricolor São as mãos que possuem três naipes marcáveis.

Tripletão Quando se possui três cartas numeradas de um naipe. A figuração de três cartas encabeçadas por uma honra é chamada de honra terceira.

Trunfo Cada carta de um naipe que na declaração do contrato designa-se como trunfo. O naipe de trunfo torna-se privilegiado. Se uma carta do naipe de trunfo for jogada em uma vaza de outro naipe, ela passa a ser a maior carta da vaza, neste caso, diz-se que houve um corte ou que a vaza foi cortada. Quando há dois ou mais trunfos numa mesma vaza, numa posição de sobrecorte (recorte) ou de subcorte, ganha a vaza o maior trunfo.

Útil Uma carta é útil quando ela exerce papel importante em uma mão. Diz-se também valor útil. Do contrário diz-se que a carta é inútil ou desperdiçada.

Valor de cada vaza Cada vaza, a partir da sétima, com trunfo paus ou ouros vale 20 pontos e com trunfo copas ou espadas vale 30 pontos. A primeira vaza em sem trunfo, descontando as vazas do imposto, vale 40 pontos e as demais valem 30 pontos.

Vaza Unidade pela qual o resultado do contrato é determinado. Na fase do carteio cada jogador, na sua vez, começando pelo saidor da vaza, serve uma carta. Cada grupo formado por quatro destas cartas tem o nome de vaza.

Vaza a mais Ver sobrevaza.

Vaza a menos Ver queda.

Vaza rápida Chama-se de vazas rápidas àquelas que podem ser feitas sem se conceder nenhuma vaza ao adversário.

Vencedora É a carta que certamente pode ganhar vaza.

Vez O momento correto que cada jogador deve falar ou jogar.

Voz O mesmo que declaração.

Voz artificial Ver artificial.

Voz conclusiva Ver conclusivo(a).

Voz de passagem Voz de passagem (VP) é um conceito genérico representando uma declaração do leilão que pode assumir vários significados particulares dependendo do contexto, todos eles compartilhando uma característica comum: a de ser uma voz forçante, de passagem, não conclusiva. Uma VP pode ser usada para pedir pega, afirmar um controle, mostrar um naipe curto, colocar a força da mão em determinada faixa de pontos, revelar o máximo, etc.

Voz forçante É uma marcação que força o parceiro a continuar o leilão, por exemplo, uma voz pode ser forçante por uma volta, até um determinado nível como 2ST ou à partida.

Voz livre Uma voz é livre quando o jogador não está obrigado a falar. A fala livre garante sempre uma certa força mínima.

Voz natural Ver natural.

Voz obrigada A voz obrigada acontece quando o parceiro do dobrador é forçado a falar sem limite mínimo de força e mesmo sem naipe.

Vulnerabilidade É um estado da dupla que afeta na marcação dos pontos. Quando uma dupla está vulnerável ela ganha prêmios maiores se cumprir o contrato e perde mais pontos se não cumpri-lo.

18 Acrônimos

Na tabela abaixo estão os acrônimos utilizados preferencialmente para o leilão. Todos os acrônimos admitem a forma principal totalmente maiúscula ou qualquer combinação de maiúsculas e minúsculas.

5-4-3-1 ou (5431)	Qualquer mão com esta distribuição. Os parênteses indicam que os naipes são indeterminados.
5431	Cinco espadas, quatro copas, três ouros e um paus ou simplesmente 5♠-4♥-3♦-1♣.
54(31)	5♠-4♥-3♦-1♣ ou 5♠-4♥-1♦-3♣.
54(xx)	Uma mão com 5♠-4♥ e o resto não importa.
10^+	10 bons pontos, boa distribuição e honras ou cartas úteis.
10^-	10 pontos ruins, má distribuição e honras ou cartas inúteis.
10^+ PH	10 bons PH, com honras úteis e cartas intermediárias.
10^- PH	10 PH ruins, com honras inúteis ou sem cartas intermediárias.
10+	10 ou mais pontos.
10-	10 ou menos pontos.
4♥	A carta quatro de copas; uma mão com quatro cartas do naipe de copas; no leilão, a voz de quatro copas.
A	Ás ou Ases.
ABR	Abridor.
ABE	Abertura.
ADD	Adversário da direita do carteador.
ADE	Adversário da esquerda do carteador.
ADV	Adversário.
APO	Apoio.
APOES	Apoio em salto.
APOI	Apoio interditivo.
APOL	Apoio limite.
APOP	Apoio à partida.
APOS	Apoio simples.
ART	Artificial.
BAR	Barragem, interditivo.
BIC	Bicolor.
COB	Cobertura ou coberturas.
CON	Convite.
CONCL	Conclusivo ou conclusiva.
CONP	Convite à partida.
CTRL	Controle.
CUR	Naipe curto, falho ou semifalho.
C/	Com.
D	Dama ou Damas.

DB	Dobre ou dobrador.
DBI	Dobrador informativo.
DEB	Débil, o mesmo que FRA.
DECL	Declaração.
DEC	Declarante.
DEF	Defesa.
DI	Dobre informativo.
DIS	Distribuição.
DP	Dobre punitivo.
DT	Dama de trunfo.
EQU	Equilibrada.
F	Forçante.
FA	Falho.
F1	Forçante por uma volta.
F2ST	Forçante até 2ST.
FOR	Forte.
FP	Forçante à partida.
FRA	Fraco.
FRAG	Fragmento.
H	Honra.
HT	Honra de trunfo.
INT	Interrogativa.
INTF	Interferente.
INV	Inversa.
IREG	Irregular.
ISF	Intervenção em salto fraca.
L	Leste.
LIM	Limitado ou qualquer marcação com a forca limite.
M	Naipe maior ou rico.
m	Naipe menor ou pobre.
MAX	Máximo, qualquer voz que indique máximo.
MED	Médio, qualquer voz que indique força média.
MIN	Mínimo, qualquer voz que indique mínimo.
MNAI	Mudança de naipe.
MNES	Mudança de naipe em salto.
MNS	Mudança de naipe simples.
MONO	Monocolor.
N	Norte, no leilão pode ser também naipe.
NAI	Naipe.
NAT	Natural.
NEG	Negativo.
NF	Não forçante.
NV ou NVUL	Não vulnerável.

O	Oeste.
Om	Outro naipe menor.
OM	Outro naipe maior.
Onai	Outro naipe.
OPON	Oponente. O mesmo que ADV.
P	Passo.
p	pequena.
PA	Pergunta de Ases. (Resposta em escalão)
PH	Pontos de honra.
PIN	Parceiro do interferente.
P/m	Pelo menos.
PNR	Pede naipe rico.
POS	Positiva.
PRD	Perdedora ou perdedoras.
PR	Pergunta de Reis.
PREF	Preferência.
PT	Pontos totais.
PUN	Punitivo.
R	Rei.
RDB	Redobro.
RES	Respondedor.
RESP	Resposta.
REG	Regular.
RMAR	Remarcação.
RMAES	Remarcação em salto.
S	Sul.
SAL	Salto.
SBD	Sobredeclaração.
SBDEC	Sobredeclarante.
SFA	Semifalho.
SOL	Sólido, naipe sólido, portanto com intermediárias.
SPOS	Semipositiva.
ST	Sem trunfo.
S/ ou s/	Sem.
T	Trunfo.
TRI	Tricolor.
V	Valete ou Valetes.
VO	Voz obrigada.
VP	Voz de passagem.
VUL	Vulnerável.
x	Qualquer naipe; qualquer carta pequena.

19 Sumário

1 INTRODUÇÃO **4**

1.1 O desenrolar de uma partida de Bridge **4**

1.2 Apresentação do baralho **5**

1.3 Apresentação dos quadros **6**

1.4 Vazas **7**

1.5 Vaza de trunfo **10**

1.6 Nomenclatura **11**

1.7 Exercício de parceria com morto **14**

2 NOÇÕES DE CARTEIO **17**

2.1 Combinações de cartas **17**

2.2 Vazas de honra **18**

2.3 Vazas de Comprimento **21**

2.4 Vazas de desdobramento de trunfos **24**

2.5 Exercício **24**

3 PASSAGEM **25**

3.1 Passagem para o Ás **25**

3.2 Passagem para o Rei **27**

3.3 Passagem para a Dama **29**

3.4 Passagem para o Valete **30**

3.5 Passagem para os dois lados **31**

3.6 Dupla passagem **32**

3.7 Exercício **33**

4 PLANEJAMENTO DO CARTEIO **34**

4.1 O carteio de contratos sem trunfo **34**
4.1.1 Estabelecimento de naipe 35
4.1.2 Escolha do naipe a estabelecer 36
4.1.3 Restrição de tempo 37

4.2 O carteio de contratos com trunfo **38**
4.2.1 É urgente destrunfar 38
4.2.2 Não destrunfar para cortar do lado curto 39
4.2.3 Não destrunfar pois é urgente descartar perdedoras 40

4.2.4 Destrunfe incompleto 41

4.3 Exercício 42

5 JOGO DE FLANCO 43

5.1 Convenções de ataque 43
5.1.1 Saídas 43
5.1.1.1 Saídas contra sem trunfo 43
5.1.1.2 Saídas contra contratos com trunfo 44
5.1.1.3 Saída no naipe de trunfo 45
5.1.2 Saídas não recomendadas 45

5.2 Atacante da 2ª posição 47
5.2.1 Quando o carteador sai com pequena 47
5.2.2 Quando o carteador sai com uma honra 48

5.3 Atacante da 3ª posição 49

5.4 Decisão sobre qual naipe atacar 50

5.5 Exercício 52

6 SINALIZAÇÕES 53

6.1 Sinal de honra igual 53

6.2 Sinal de bom senso 55

6.3 Chamadas 56
6.3.1 O morto ganha a carta da saída 56
6.3.2 Relatividade das cartas 57
6.3.3 Chamadas no descarte 58

6.4 Contagem 60
6.4.1 Contagem para cortar as comunicações 60
6.4.2 Alta-baixa com duas cartas 62

6.5 Exercício 62

7 REGRAS DO LEILÃO E MARCAÇÃO 63

7.1 Regras do leilão 63

7.2 Hierarquia dos naipes 64

7.3 Definições usadas no leilão e carteio 64

7.4 Marcação do resultado 67

7.5 Tabelas para marcação de pontos 68

7.6 Exercício com leilão livre 73

8 ABERTURAS 75

8.1 Sistema de leilão 75

8.2 O valor das honras **75**

8.3 O valor da distribuição **76**

8.4 Avaliação das mãos **78**

8.5 Distribuição regular ou irregular **80**

8.6 Abertura de naipe rico quinto **80**
8.6.1 Aberturas com mãos regulares 81
8.6.2 Aberturas com mãos irregulares 82
8.6.3 Abertura de 1♣ / 1♦ 83
8.6.4 Abertura de 1♥ / 1♠ 84

8.7 Exercício **84**

9 PRIMEIRA VOZ DO RESPONDEDOR **85**

9.1 Pontos para marcação dos contratos **85**

9.2 Novos conceitos para o leilão **86**
9.2.1 Voz forçante 86
9.2.2 Mudança de naipe 86
9.2.3 Apoio 87

9.3 Respostas às aberturas **89**
9.3.1 Respostas às aberturas de 1♣ / 1♦ 89
9.3.2 Respostas às aberturas de 1♥ / 1♠ 91

9.4 Exercício **92**

10 SEGUNDA VOZ DO ABRIDOR E RESPONDEDOR **93**

10.1 Segunda voz do abridor **93**
10.1.1 Aberturas fracas 94
10.1.2 Aberturas médias 96
10.1.3 Aberturas fortes 99

10.2 Segunda voz do respondedor **100**
10.2.1 O respondedor sabe que não tem partida 101
10.2.2 A mão pode ter partida se o abridor tiver o máximo 102
10.2.3 O respondedor sabe que a mão tem no mínimo partida 103

10.3 Exercício **105**

11 LEILÃO COMPETITIVO **106**

11.1 Leilão defensivo **106**
11.1.1 Sobredeclaração 106
11.1.1.1 Sobredeclaração simples 106
11.1.1.2 Sobredeclaração em salto no nível de 2 107
11.1.1.3 Sobredeclaração em salto no nível de 3 ou superior 107
11.1.1.4 Sobredeclaração de 1ST 107
11.1.1.5 Respostas à sobredeclaração 108
11.1.2 Dobre informativo (DI) 109
11.1.2.1 Respostas ao dobre informativo 110
11.1.2.2 Respostas ao DI quando o respondedor passa 111
11.1.2.3 Respostas ao DI quando o Respondedor fala 113

11.2 Interferência adversária **113**
11.2.1 Interferência em naipe 113
11.2.2 Interferência com dobre informativo 114

11.3 Exercício **114**

12 ABERTURAS DE SEM TRUNFO **115**

12.1 Abertura de 1ST **115**
12.1.1 Respostas à abertura de 1ST 115
12.1.1.1 Respostas negativas 115
12.1.1.2 Respostas semipositivas 116
12.1.1.3 Respostas positivas 118
12.1.2 Respostas à abertura de 1ST na infracor 119

12.2 Abertura de 2ST **120**
12.2.1 Respostas à abertura de 2ST 120
12.2.1.1 Respostas positivas 120

12.3 Abertura de 3ST **123**
12.3.1 Respostas à abertura de 3ST 123

13 ABERTURA DE 2♣ **124**

13.1 Respostas à abertura de 2♣ ART **124**
13.1.1 Resposta negativa 124
13.1.2 Respostas positivas 125

13.2 2ª voz do abridor após abertura de 2♣ ART **125**

13.3 2ª voz do respondedor e posterior desenvolvimento **125**

14 ABERTURAS DE 2 FRACO (2♦, 2♥, 2♠) **126**

14.1 Respostas às aberturas de 2 fraco **126**

14.2 2ª voz do abridor após resposta de 2ST **127**

15 ABERTURAS DE BARRAGEM **128**

15.1 Requisitos para a abertura de barragem **128**

15.2 Contagem de ganhadoras em um naipe **129**

15.3 Respostas às aberturas de barragem **130**

16 APROXIMAÇÃO AO CHELEME **131**

16.1 4ST pedido de Ases **131**

17 GLOSSÁRIO **133**

18 ACRÔNIMOS **141**

19 SUMÁRIO **144**

Índice de Tabelas e Regras

TABELA 1: DENOMINAÇÃO DAS CARTAS DO NAIPE DE ESPADAS 5
TABELA 2: NOMENCLATURA DAS CARTAS 11
TABELA 3: VALOR DAS HONRAS EM PONTOS 14
TABELA 4: PROBABILIDADE DE DISTRIBUIÇÃO DOS RESÍDUOS PARA 8 CARTAS 22
TABELA 5: SINAL DE HONRA IGUAL 54
TABELA 6: CONTRATOS MARCADOS E CUMPRIDOS 68
TABELA 7: CONTRATOS MARCADOS E CUMPRIDOS COM VAZA A MAIS 68
TABELA 8: PRÊMIOS DOS CONTRATOS DOBRADOS/REDOBRADOS E CUMPRIDOS 69
TABELA 9: PRÊMIOS ATRIBUÍDOS AOS CONTRATOS MARCADOS E CUMPRIDOS 69
TABELA 10: CONTRATOS MARCADOS E NÃO CUMPRIDOS 70
TABELA 11: CÁLCULO DOS PONTOS DE HONRA E DE DISTRIBUIÇÃO 78
TABELA 12: DISTRIBUIÇÕES DAS MÃOS REGULARES 80
TABELA 13: ABERTURA E REDECLARAÇÃO COM DISTRIBUIÇÃO EQUILIBRADA 81
TABELA 14: ESCOLHA DO NAIPE DE ABERTURA COM MÃO EQUILIBRADA 81
TABELA 15: PONTOS NECESSÁRIOS PARA MARCAÇÃO DOS CONTRATOS 85
TABELA 16: CLASSIFICAÇÃO DAS ABERTURAS 93
TABELA 17: 2ª VOZ DO ABRIDOR APÓS RESPOSTA NO NÍVEL DE 1 94
TABELA 18: ABERTURAS INTERDITIVAS SEGUNDO A REGRA DOS 2 E 3 129
TABELA 19: RESPOSTAS AO 4ST PERGUNTA DE ÁSES (PA) 131
TABELA 20: RESPOSTAS AO 5ST PERGUNTA DE REIS (PR) 131

REGRA 1: LEIS QUE REGEM A CONSTRUÇÃO DE UMA VAZA 7
REGRA 2: MANEJO DE NAIPE PARA EVITAR O BLOQUEIO 20
REGRA 3: NOS CONTRATOS DE ST CONTE AS VENCEDORAS 34
REGRA 4: NÃO FAÇAS AS TUAS VAZAS INTEMPESTIVAMENTE 34
REGRA 5: ESCOLHA ENTRE CONTAR PERDEDORAS OU VENCEDORAS 41
REGRA 6: SAÍDA CONTRA ST 43
REGRA 7: SEQUÊNCIA É SAÍDA PREFERENCIAL 44
REGRA 8: AS SAÍDAS MENOS RECOMENDADAS 46
REGRA 9: NA SEGUNDA POSIÇÃO JOGA-SE FRACO E RÁPIDO 48
REGRA 10: COBERTURA DE HONRA 48
REGRA 11: NA TERCEIRA POSIÇÃO JOGUE A MENOR DAS IGUAIS 50
REGRA 12: EM GERAL VOLTE NO NAIPE DO PARCEIRO 50
REGRA 13: DEPOIS DO MORTO ATAQUE O FRACO DO MORTO 51
REGRA 14: ANTES DO MORTO ATAQUE O FORTE CURTO DO MORTO 52
REGRA 15: SINAL DE HONRA IGUAL 53
REGRA 16: SINAL DE BOM SENSO 55
REGRA 17: FAZER VAZAS É MAIS IMPORTANTE QUE CHAMAR 56
REGRA 18: PREFIRA O SINAL NEGATIVO AO POSITIVO 58
REGRA 19: SINAL PARA CONTAGEM 60
REGRA 20: DESVALORIZE HONRAS DESPROTEGIDAS 80
REGRA 21: ESCOLHA DO NAIPE DA ABERTURA 82
REGRA 22: PREFERÊNCIA DO RESPONDEDOR 102
REGRA 23: ENUNCIADO DA REGRA DOS 2 E 3. 128
REGRA 24: A PR IMPLICA A POSSE DE TODOS OS ÁSES 132

Índice de Exemplos

EXEMPLO 1: O DESENROLAR DE UMA VAZA. 7
EXEMPLO 2: VAZA COM CORTE. 10
EXEMPLO 3: VAZA COM RECORTE. 10
EXEMPLO 4: EXERCÍCIO DE PARCERIA COM MORTO. 16
EXEMPLO 5: SEQUÊNCIAS DE DUAS CARTAS. 17
EXEMPLO 6: SEQUÊNCIAS DE TRÊS CARTAS. 18
EXEMPLO 7: SEQUÊNCIAS INTERNAS. 18
EXEMPLO 8: SEQUÊNCIAS INTERROMPIDAS. 18
EXEMPLO 9: FORQUILHAS. 18
EXEMPLO 10: APROVEITANDO-SE OS TRUNFOS DO MORTO. 24
EXEMPLO 11: ESTABELECIMENTO DE NAIPE. 35
EXEMPLO 12: ESCOLHA DO NAIPE A ESTABELECER. 36
EXEMPLO 13: RESTRIÇÃO DE TEMPO. 37
EXEMPLO 14: DESTRUNFE IMEDIATO. 38
EXEMPLO 15: NÃO DESTRUNFAR. 39
EXEMPLO 16: DESCARTE IMEDIATO. 40
EXEMPLO 17: DESTRUNFE INCOMPLETO COM ESTABELECIMENTO DE NAIPE. 41
EXEMPLO 18: O PERIGO DE ABRIR UMA FORQUILHA. 45
EXEMPLO 19: VOLTANDO NO NAIPE DE SAÍDA DO PARCEIRO. 50
EXEMPLO 20: ATACANDO O FRACO DA MESA. 51
EXEMPLO 21: ATACANDO O FORTE CURTO DA MESA. 52
EXEMPLO 22: O JOGO É ST. 53
EXEMPLO 23: APLICAÇÃO DO SINAL DE HONRA IGUAL. 54
EXEMPLO 24: O BOM SENSO MANDA MUDAR IMEDIATAMENTE DE NAIPE. 55
EXEMPLO 25: CEDENDO A VAZA PARA MANTER AS COMUNICAÇÕES. 57
EXEMPLO 26: UTILIZANDO O SINAL NEGATIVO. 58
EXEMPLO 27: IMPEDINDO QUE O PARCEIRO ERRE A VOLTA. 59
EXEMPLO 28: QUANDO O MORTO TEM UM NAIPE LONGO E NÃO TEM ENTRADAS. 60
EXEMPLO 29: CONTAGEM POR INTERESSE EM CORTE. 62
EXEMPLO 30: UM LEILÃO COMPLETO. 66
EXEMPLO 31: A FORÇA DAS HONRAS. 75
EXEMPLO 32: UMA DISTRIBUIÇÃO DESASTROSA. 76
EXEMPLO 33: A FORÇA DA DISTRIBUIÇÃO. 77
EXEMPLO 34: REDECLARAÇÕES FRACAS APÓS RESPOSTA DE 1 SOBRE 1. 94
EXEMPLO 35: A RESPOSTA LIMITADA FOI APOIO SIMPLES. 95
EXEMPLO 36: A RESPOSTA LIMITADA FOI 1ST. 96
EXEMPLO 37: REDECLARAÇÕES MÉDIAS APÓS RESPOSTA DE 1 SOBRE 1. 96
EXEMPLO 38: A RESPOSTA LIMITADA FOI APOIO SIMPLES. 97
EXEMPLO 39: A RESPOSTA LIMITADA FOI 1ST. 97
EXEMPLO 40: REDECLARAÇÃO DE 2ST APÓS RESPOSTA DE 2 SOBRE 1. 97
EXEMPLOS 41: INVERSA DO ABRIDOR APÓS ABERTURA DE 1. 98
EXEMPLO 42: O ABRIDOR ELEVA O LEILÃO PARA O NÍVEL DE 3 NA 2ª VOZ. 98
EXEMPLO 43: REDECLARAÇÕES FORTES APÓS RESPOSTA DE 1 SOBRE 1. 99
EXEMPLO 44: O ABRIDOR JÁ DEFINIU A SUA MÃO. 101
EXEMPLO 45: O ABRIDOR FEZ UM CONVITE. 101
EXEMPLO 46: O RESPONDEDOR POSSUI UM MONOCOLOR SEMIPOSITIVO. 101
EXEMPLO 47: PREFERÊNCIA DO RESPONDEDOR. 102
EXEMPLO 48: O ABRIDOR MOSTRA ABERTURA REGULAR FRACA. 102
EXEMPLO 49: O ABRIDOR POSSUI ABERTURA IRREGULAR FRACA OU MÉDIA. 103
EXEMPLO 50: REMARCAÇÃO EM SALTO INDICA RESPOSTA POSITIVA. 103
EXEMPLO 51: MUDANÇA DE NAIPE EM SALTO INDICA RESPOSTA POSITIVA. 103
EXEMPLO 52: APOIO EM SALTO INDICA RESPOSTA POSITIVA. 104
EXEMPLO 53: INVERSA DO RESPONDEDOR INDICA RESPOSTA POSITIVA. 104
EXEMPLO 54: INVERSA DO RESPONDEDOR APÓS RESPOSTA DE 2 SOBRE 1. 104
EXEMPLO 55: NOVO NAIPE NO NÍVEL DE 3. 105
EXEMPLO 56: INTERVENÇÃO EM NAIPE. 106
EXEMPLO 57: INTERVENÇÃO EM NAIPE SIMPLES. 107
EXEMPLO 58: NINGUÉM VULNERÁVEL. 107

EXEMPLO 59: NINGUÉM VULNERÁVEL. 108
EXEMPLO 60: O RESPONDEDOR PASSOU APÓS A INTERFERÊNCIA. 108
EXEMPLO 61: DOBRE INFORMATIVO NO NÍVEL DE 1. 109
EXEMPLO 62: APLICAÇÃO DO DOBRE INFORMATIVO. 109
EXEMPLO 63: CONTRATOS DE 3ST COM E SEM PEGA DE COPAS. 110
EXEMPLO 64: VOZ DE PASSAGEM PARA MOSTRAR UM CONTROLE. 111
EXEMPLO 65: RESPOSTAS AO DOBRE INFORMATIVO. 111
EXEMPLO 66: APLICAÇÃO DA VP APÓS O DOBRE INFORMATIVO. 112
EXEMPLO 67: O PARCEIRO DO DOBRADOR FALA LIVRE. 113
EXEMPLO 68: A INTERFERÊNCIA FOI EM NAIPE NO NÍVEL DE 1. 113
EXEMPLO 69: DOBRE INFORMATIVO APÓS ABERTURA DE 1♣. 114
EXEMPLO 70: RESPOSTAS NEGATIVAS À ABERTURA DE 1ST. 115
EXEMPLO 71: RESPOSTAS SEMIPOSITIVAS À ABERTURA DE 1ST. 116
EXEMPLO 72: COMPORTAMENTO DO ABRIDOR APÓS RESPOSTAS DE 2ST. 116
EXEMPLO 73: RESPOSTA COMPLETA AO 2♣ PNR. 117
EXEMPLO 74: RESPOSTAS POSITIVAS À ABERTURA DE 1ST. 118
EXEMPLO 75: ATITUDE DO ABRIDOR APÓS POSITIVA EM NAIPE. 118
EXEMPLO 76: DESENVOLVIMENTO DO LEILÃO APÓS PEDIDO DE NAIPE RICO. 119
EXEMPLO 77: RESPOSTAS POSITIVAS À ABERTURA DE 2ST. 120
EXEMPLO 78: RESPOSTAS AO 3♣ PNR. 121
EXEMPLO 79: ATITUDE DO ABRIDOR APÓS RESPOSTA DE 3 EM RICO. 121
EXEMPLO 80: RESPOSTAS AO 4♣ PNR. 123
EXEMPLO 81: RESPOSTAS POSITIVAS À ABERTURA DE 2♣ ART. 125
EXEMPLO 82: SEGUNDA VOZ DO ABRIDOR NA ABERTURA DE 2♣ ART. 125
EXEMPLO 83: RESPOSTAS À ABERTURA DÉBIL DE 2♥. 126
EXEMPLO 84: RESPOSTAS DO ABRIDOR À INTERROGATIVA EM 2ST. 127
EXEMPLO 85: RESPOSTA À ABERTURA DE BARRAGEM NO NÍVEL DE 3. 130
EXEMPLO 86: DESENVOLVIMENTO DA ABERTURA DE 3♣. 130
EXEMPLO 87: A UTILIDADE DA PERGUNTA DE ASES EM 4ST. 132