



ASSOCIAÇÃO PAULISTA DE BRIDGE

curso de bridge para não bridgistas

**Transição para o bridge**

## **Roteiro geral de aulas:**

Este curso tem por objetivo ensinar bridge começando por uma versão mais simples, que é o mini bridge. As vantagens em relação ao enfoque mais “tradicional” de aulas de bridge são as seguintes:

- 1) O jogo básico pode ser aprendido em 20 minutos.
- 2) O carteio é ministrado antes do leilão, que permite planejamento de cartas e alguma (pouca) instrução sobre sinalização de ataque.
- 3) Os participantes jogam mais e o tempo de instrução é menor, enfatizando a ideia de que bridge é um jogo que se aprende jogando, não tendo aulas.

O roteiro geral do curso vem descrito a seguir (aulas com 120 min de duração).

Pelo roteiro mostrado são de nove a dez aulas (dependendo se fazemos duas ou três aulas iniciais de jogo), mas a prática tem mostrado que algumas das aulas precisam de reforço ou há aulas de revisão a pedido dos alunos, além de haver necessidade de repetições por ausência de alunos, de modo que o alvo normal tem sido de 12 aulas como um todo:



### **Transição para o bridge**

**Aula 1:** ensino do mini bridge (ver detalhes do que é passado no documento com título “zero”, a seguir. A ideia de chamar este documento de “zero” é que ele não faz parte real de um curso de bridge, e é só introdutório. Esta parte toma por volta de 20-30 min de instrução, depois do que é jogo (temos utilizado já bolsas, para que os alunos se inteirem desde o começo com a ideia de duplicação e folhas de marcação, para que entendam, também desde o início, que os resultados obtidos em uma mesa são comparados com as demais). A dinâmica de jogo à mesa, em que as vazas não são jogadas e recolhidas, mas marcadas individualmente, também é mostrada nesta aula.

**Aula 2:** (e, conforme o desempenho do grupo, também a aula 3): dicas sobre o jogo, conforme mostradas no documento “um”, e depois jogo até o fim do tempo de aula usamos o documento “um”. A parte de instrução não tem levado mais de 15 minutos.

**Aula 3:** início da instrução de leilão. São 15 min de “teoria” e depois, jogo. Usar o roteiro dos documentos “dois” e “três”. É para ser rápido, porque

- 1) Os alunos vão absorver talvez 10% do que foi mostrado
- 2) Os temas voltarão à medida que o curso for se desenvolvendo
- 3) O pessoal está louco para “bater carta”
- 4) Os documentos “dois” e “três” servem mesmo como uma espécie de material de referência a que tanto instrutores como alunos poderão voltar no decorrer das próximas aulas
- 5) Esta é a ultima aula em que o jogo será de mini bridge.

**Aula 4:** introdução da abertura de 1 em naipe, mas SEM as sequências forçantes (descobrimos que são sequências que confundem as pessoas pelo fato de não se poder abonar e forçar ao mesmo tempo). Como o conceito de contrato é introduzido neste ponto, os leilões desta aula em frente já serão leilões “de bridge” e não mais de “mini bridge”... Os alunos começam a usar “bidding boxes”. A instrução nesta aula é um pouco mais demorada (perto de 1 hora), e usamos ainda um resto do



### **Transição para o bridge**

documento “três” e o documento “quatro” como sugestão de temas e assuntos a serem abordados.

Incluimos aqui (anexo I) um diagrama que tem ajudado bastante na apresentação do “diálogo” existente na abertura de 1 em naipe, para uso se necessário.

**Aula 5:** apresentação das sequências de mãos balanceadas, ou a “famiglia ST”, como descrita no documento “cinco”. Tem levado uns 40 min de aula, após o que, JOGO. Nesta aula é introduzida a marcação do “Stayman” e das vozes de “transfer”.

**Aula 6:** apresentação das aberturas de barragem, enfatizando sua semelhança de tratamento com as de mãos balanceadas, como o fato de o abridor ter descrito a mão na abertura e o respondedor ser o capitão da dupla, a despeito de os tipos de mãos serem radicalmente diferentes, conforme mostrado no documento “seis”. Um breve comentário em geral é necessário para explicar o porquê de a abertura de 2♣ não ser de barragem. O tempo de exposição desta aula tem sido por volta de 30 min.

**Aula 7:** abertura de 2♣. Seguimos o documento “sete” e o tempo de exposição te sido por volta de 20 minutos.

**Aula 8:** é a aula mais longa do curso, e trata das sequências forçantes da abertura de 1 em naipe (documento “oito”). Costuma levar todo o tempo de aula, e prevenimos os alunos que provavelmente não haverá jogo nesta aula. Também é mostrada a sequência 1R (♥ ou ♠) - 4R como BARRAGEM e não como leilão construtivo. As sequência forçantes discutidas são:

- 1) A “voltinha”, em que o respondedor “visita” outro naipe antes de abonar o parceiro, mostrando mão FG)
- 2) O quarto naipe forçante e, o mais complicado de explicar,
- 3) O “rever” (até porque, no limite, pode não ser FG)



ASSOCIAÇÃO PAULISTA DE BRIDGE

curso de bridge para não bridgistas

### **Transição para o bridge**

Também são mostrados exemplos de “cue bid” e a pergunta de ases (Blackwood normal). O tempo de duração desta aula tem sido 40 minutos.

**Aula 9:** são apresentadas as vozes de interferência, incluindo o dobre informativo, conforme mostrado no documento “nove”. Esta aula costuma levar de 40 a 50 minutos.



## 1) **ZERO**<sup>1</sup>

### O que é bridge? Como é jogado?<sup>2</sup>

#### O valor das cartas (“honras”) em bridge

- Ás            4
- Rei            3
- Dama        2
- Valete       1

#### O valor da vazas em cada denominação

- ♣ e ♦:                    20 pontos cada
- ♥ e ♠:                    30 pontos cada
- Sem trunfos: a primeira vale 40, as demais, 30

O que é um “contrato”: algo como nD, onde n é o nível em que se quer jogar, e D a denominação (♣, ♦, ♥, ♠ e ST)

Os níveis vão de 1 a 7, porque as primeiras 6 vazas (a “metade” de 13) “não contam”

---

<sup>1</sup> A parte “zero” é o mecanismo do minibridge em si. Comecei com zero, porque as aulas de bridge pra valer começam a partir da aula 1

<sup>2</sup> Jogo de parceria, jogo de vazas, sentido horário, leilão primeiro e carteio depois, 13 vazas sempre em disputa, obrigação de seguir naipe.



## **ZERO**

**Se prometemos (e cumprimos) vazas no valor de 100 então é “game”. Se prometemos menos (ainda que façamos 100 em vazas), é “parcial”. O bônus de “game” é 300, e o de parcial, 50.**

**Quando não cumprimos o contrato, os adversários ganham 50 por vaza não cumprida.**

### **Mecanismo do minibridge:**

- **Escolher o parceiro e sentar-se em NS ou EO**
- **Anunciar em voz alta a força da mão (número de pontos de honra)**
- **A dupla tendo o maior número de pontos ganha o direito de escolher o contrato. A outra dupla “atacará” a mão (no caso de 20-20, a dupla que anunciou primeiro seus valores carteia)**
- **Da dupla com mais pontos, o jogador com a mão mais forte carteia, e seu parceiro é o “morto”. No caso de mesmo número de pontos entre ambos, o jogador que anunciou seus pontos antes carteia.**
- **O jogador à esquerda do carteador põe a primeira carta na mesa.**
- **O morto abaixa as cartas, e o carteador então decide qual o contrato.**
- **Jogar até que não haja mais dúvidas sobre quem faz as últimas vazas**



## **Quantos pontos são necessários para...**

- 1) Game?**
- 2) Parcial?**

## **Estratégias gerais de carteio:**

- 1) Naipes ou sem trunfos?**
- 2) Plano de carteio:**
  - a. Sem trunfos: ganhadoras**
  - b. Trunfos: perdedoras**
- 3) Lembre-se de TIRAR TRUNFOS**

## **Dicas de carta de saída**

### **Jogadas de ataque:**

- 1) 2ª mão**
- 2) 3ª mão**

### **Em geral...**

**QUANTO MAIS VAZAS, MELHOR  
SEJA OUSADO NO LEILÃO!**



## **DOIS**

# **LEILÃO: COMEÇAMOS SEMPRE COM QUEM DEU AS CARTAS**

## **VOCÊ PODE, NA SUA VEZ:**

- 1) “FALAR”
- 2) PASSAR
- 3) DOBRAR (OU REDOBRAR)

## **COMO FALAMOS?**

- 1) A PRIMEIRA FALA (ABERTURA)
- 2) AS DEMAIS FALAS

## **TIPOS DE ABERTURA:**

- 1) UM EM NAUPE
- 2) UM (OU DOIS) SEM TRUNFOS
- 3) BARRAGEM
  - a. 2♦, 2♥, 2♠
  - b. 3♣, 3♦, 3♥, 3♠
  - c. 4♣, 4♦, 4♥, 4♠
  - d. 3ST (CASO ESPECIAL)

- 4) MÃO MUITO FORTE



## **TRÊS**

### **As ideias por trás das aberturas:**

#### **1 Um em naipe**

- a. **Diálogo com o parceiro**
- b. **Construção conjunta do melhor contrato**

#### **2 “Famiglia” sem trunfos**

- a. **Definir rapidamente o tipo de mão do abridor**
- b. **Resolver logo de cara “quem manda” no leilão**
- c. **Construção conjunta do melhor contrato**

#### **3 Barragem**

- a. **Avisar parceiro do tipo de mão o mais rapidamente possível**
- b. **Atrapalhar adversários tirando-lhes espaço de conversa**

#### **4 Mão muito forte**

- a. **Igual a “um em naipe”, só que existe um parceiro que claramente é o detentor da força da parceria.**



ASSOCIAÇÃO PAULISTA DE BRIDGE

curso de bridge para não bridgistas

**Transição para o bridge**

**TRÊS (cont)**

## **COISAS A SABER PARA O LEILÃO DE BRIDGE**

**Hierarquia entre os naipes**

**Diferença entre regras do bridge e regras  
de parceria**

**Afinal, quem manda aqui??????**

**Promessas, promessas...**

**O que eu sei e o que o parceiro sabe**

**Nosso “sistema”**

**Uso do “bidding box”**

**Em geral... QUANTO MAIS FORTE A MÃO,  
MAIS LENTO O LEILÃO**



## **QUATRO**

### **Como comparamos o bridge e o minibridge?**

- 1) **Carteio/ataque (jogo de cartas): são iguais**
- 2) **Leilão:**
  - a. **No minibridge dizemos quantos pontos temos; no bridge as vozes mostram *faixas de pontos***
  - b. **MB: decidimos o contrato *depois* de vermos o morto; no B, o contrato é decidido *antes* do morto cair**
  - c. **No MB há *dois* tipos de contrato, *parcial e game*; no bridge há *quatro* tipos: *parcial, game, slam e grand slam***
  - d. **No B existem as vozes de DOBRO e REDOBRO**
  - e. **No B há a figura da VULNERABILIDADE.**



# QUATRO (cont)

Voltando à abertura de 1 em naipe...

Você tem

♠	AKx
♥	xxxx
♦	-
♣	Qxxxxx

- 1) Quantos pontos tem a mão?
- 2) A mão melhora ou piora se o parceiro abre em
  - a. 1 ♣
  - b. 1 ♦
  - c. 1 ♥
  - d. 1 ♠

Outras mãos (mesmo exercício):

A	B	C	D	E	F
♠ xxxxxx	♠ Kxxx	♠ QJx	♠ xxx	♠ x	♠ xxx
♥ x	♥ xx	♥ Ax	♥ AKQx	♥ xx	♥ xxx
♦ Axx	♦ xxxx	♦ xxxx	♦ xxx	♦ Axxxx	♦ x
♣ Kxx	♣ xxx	♣ xxxx	♣ xxx	♣ KQxxx	♣ Axxxxx

Exercício: pegar o baralho e fazer um leilão de bridge (usar a matriz)

- 1) Livre
  - 2) Monitorado
  - 3) Múltiplo (uma posição fixa, as demais móveis)
- Que mãos deram problemas? Por quê?



**Deixamos a abertura de 1 em naipe, mas ainda faltam as seqüências forçantes, que veremos mais tarde.**

## **FAMIGLIA ST**

**Abertura de 1ST:**

**1 15 a 17 pontos**

**2 Mão “regular”; distribuição 4.3.3.3, 4.4.3.2 ou 5.3.3.2 (esta última com naipe POBRE 5º)**

**O parceiro do abridor em ST MANDA no leilão, embora tenha mão quase sempre mais fraca.**

**Ações da responder:**

**1 passar**

**2 perguntar sobre a mão do parceiro**

**3 transferir o carteio da mão para o abridor**

**4 decidir sobre o contrato final ou pedir a seu parceiro que o faça**



## ABERTURAS DE BARRAGEM

As aberturas de barragem não servem para que cheguemos ao nosso melhor contrato; servem para impedir ou pelo menos dificultar que os adversários cheguem ao melhor contrato DELES.

Têm as seguintes características principais:

1. Sub-abertura (o abridor declara NÃOTER força para abrir)
2. Um naipe bem longo (6+ cartas)
3. O PARCEIRO comandará o leilão (como nas aberturas de ST)

Elas são:

1. 2♦/2♥/2♠: naipe 6º “bom” (pelo menos duas honras entre AKQ)<sup>3</sup>
2. 3♣/3♦/3♥/3♠: naipe 7º
3. 4♣/4♦/4♥/4♠: naipe 8º

- TODAS as iniciativas são do parceiro do abridor<sup>4</sup>. A não ser quando “forçado” pelo parceiro o abridor deve ficar quieto depois de ter aberto o leilão.

O parceiro do abridor, conforme sua mão pode:

1. Passar
2. Pedir mais informações ao parceiro
3. Aumentar a barragem
4. Marcar o contrato final

---

<sup>3</sup> E porque não 2♣?

<sup>4</sup> Valem aqui os dois ditados do bridge: “quem abre de dois não fala depois” e “quem abre de três não fala outra vez”



## SETE

### ABERTURAS DE MÃOS MUITO FORTES

Mãos muito fortes são as que têm 22+ PCAs (pontos de cartas altas). Nestas, abrimos de **2♣**.

A voz é *artificial*, não diz nada sobre naipe nenhum e só serve para avisar o parceiro que o abridor tem o Taj Mahal na mão! O parceiro do abridor tem por **OBRIGAÇÃO** manter o leilão aberto até que uma de duas coisas aconteça:

- 1) A dupla chegue pelo menos em “game”, ou
- 2) Os adversários estejam devidamente penalizados por terem interferido no leilão<sup>5</sup>.

As respostas são:

**2♦** também artificial, só devolve a voz ao parceiro.

**2♥/♠** 8+ PCAs, naipe 5<sup>o</sup>+, “já estamos em ‘game’, investiguemos ‘slam’”.

**2ST** 10+ mão balanceada (segue como na “famiglia ST”).

**3♣/♦** 8+ PCAs, naipe 6<sup>o</sup>+<sup>6</sup>, “já estamos em ‘game’, investiguemos ‘slam’”.

**AVISO AOS ABRIDORES DE 2♣:** quando você abriu a mão, já disse que sua mão é forte. **NÃO PRECISA DIZER A MESMA COISA DE NOVO!!!!**

---

<sup>5</sup> É temerário interferir num leilão iniciado com 2♣, mas há casos em que isto acontece.

<sup>6</sup> Importante, por já invadir o nível 3



## OITO

### SEQUÊNCIAS FORÇANTES NA ABERTURA DE 1 EM NAÍPE

Pode acontecer que, ou o parceiro abra o jogo encontrando-nos com mão muito forte, ou mostre máximo quando temos mão boa ou ainda mostre distribuição que torna nossa mão excepcional. Nesses casos, o que fazer? *Como mostrar ao parceiro que temos mão acima de “game” e ainda assim manter o leilão baixo????*

Três sequências nos ajudam nisso:

- 1) A “voltinha”<sup>7</sup>
- 2) O 4º naipe<sup>8</sup>
- 3) O “rever”<sup>9</sup>

Complementando as sequências fortes, temos

- 1) As perguntas de ases e de reis, o famoso “blackwood”
- 2) Os “cue bids”, depois de ter ficado MUITO CLARO qual é o naipe de trunfos

---

<sup>7</sup> Quando “visitamos” um outro naipe antes de dar abono

<sup>8</sup> Quando mencionamos o 4º naipe, o que não faz sentido

<sup>9</sup> Quando forçamos o parceiro a ir ao nível três se quiser voltar ao nosso naipe



## NOVE

### INTERFERÊNCIA NO LEILÃO DO ADVERSÁRIO

O adversário iniciou o leilão e você acha que deve interferir, porque tem algo a comunicar ao parceiro. Como e quando fazê-lo?

- 1) Você ia abrir em 1ST
- 2) Você ia abrir de barragem
- 3) Você tem um “bom” naipe com mão moderada
- 4) Você tem força e um bom naipe
- 5) Você tem força, mas não tem naipe
- 6) Você nem tem força e nem um bom naipe

Quando você tem uma abertura normal de 1ST e o adversário abre o leilão antes de você, “no problem”: ignore o adversário e marque 1ST sobre a abertura dele (apenas UM detalhe) neste caso, você promete “pega”<sup>10</sup> no naipe adversário.

Você tinha uma barragem e o adversário abriu antes? Vá em frente e marque sua barragem!

Para marcar seu naipe diretamente sobre o leilão dos adversários há algumas premissas: o naipe é “*bom*” (agüenta pancada) e *longo* (pelo menos 5 cartas). Por isso, a força da mão não precisa ser enorme: 8+ PCAs<sup>11</sup> para interferência em nível 1, mas 12+ se você for para o nível 2.

---

<sup>10</sup> O que é uma “pega”? – é uma (ou mais) paradas no naipe dos inimigos, como A10x, KJxx, QJ10x, ou o que valha.

<sup>11</sup> Pontos em cartas altas

## NOVE (cont)

Agora, se você tem força, mas não tem naipe para mostrar, dobre; o cartão de “dobro” (X) quando o parceiro ainda não falou, não significa pênalti<sup>12</sup>; pede para o parceiro marcar seu melhor naipe (o

força	+	Dobre informativamente	Marque o naipe e dobre na sequência ou vice-versa!!!
	-	Por que você quer entrar nesse leilão?????	Marque seu naipe
		moderado	“bom”
			naipe

dobrador é sempre um “bom morto”, ou seja, promete pelo menos três cartas nos naipes não falados).

E se você tiver um prédio na mão e o adversário abriu antes? Aí você tem duas opções: ou “dobra e fala” ou “fala e dobra”. A diferença está na qualidade de seu naipe principal: se o naipe for muito bom é melhor dobrar e marcá-lo na volta (se for o caso). Com naipe não tão bom, marque o naipe primeiro e dobre na volta, se necessário. Estas duas sequências mostram MAIS DE 17 PCAs!!!!

<sup>12</sup> Exceção: o dobro imediato da abertura de 1ST indica outra abertura de 1ST, e é “meio que pênalti”

**Transição para o bridge****Anexo I: matriz ações na abertura de um em naipe**

A matriz abaixo mostra que tipo de ação é normalmente tomada pelas parcerias no caso de aberturas de 1 em naipe. Como quem abre (o abridor) de um em naipe mostra de 13 a 21 PCAs<sup>13</sup>, há três faixas a serem mostradas: mão mínima (13-15), mão média (16-18) e mão máxima (19-21). Quem responde, o respondedor, tem também, por sua vez, três faixas de pontuação a mostrar: mão mínima (6-9), mão média (10-11), ou mão máxima (12+). Estes números todos estão em função de nosso número “mágico” de 25 PCAs para “games” em ST ou naipe rico.

Por exemplo: quando o abridor mostra mão mínima, o respondedor, com 6-9 PCAs “sabe” que não deve haver “game” para a dupla, já que o máximo do abridor (15) com seu possível máximo (9) não soma 25.

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

**Aviso: a matriz acima é orientativa e serve apenas como suporte a decisão. Em nenhum caso deve ser considerada como definitiva ou restritiva!**

Lembremo-nos que o bridge é um jogo estatístico e tem limites incertos. Isso aumenta a beleza do jogo, mas reduz o grau de precisão de tabelas como a acima...

---

<sup>13</sup> Pontos em Cartas Altas