

LUÍS AFONSO

E

PEDRO GIL

INDICE

ABERTURAS.....	2
Aberturas em ST	2
Resposta às Aberturas em 1ST.....	2
Marcação de Bicolores Ricos após Abertura em 1ST.....	3
Resposta e seqüências após Stayman.....	3
Transfer para menores.....	4
Resposta às Aberturas em 2ST.....	4
Transferes e Continuações.....	5
Super-aceitações de transfers.....	5
Em caso de interferências após stayman ou transfer.....	6
Checkback em 2♣ ou 3♣.....	6
GAMBLING 3ST	8
RESPOSTAS AOS RICOS	8
Splinters.....	9
Drury.....	9
1ST FORCING	9
RESPOSTAS AOS POBRES	9
Respostas à abertura em 1♣ - Walsh.....	9
Seqüências especiais.....	10
Menores invertidos.....	10
4º Naípe forcing.....	10
RESPOSTAS A ABERTURA 2 OUROS (GF)	10
CHELEMES	11
LEILÃO COMPETITIVO	11
Respostas ao Dobre de chamada.....	11
DOBRES	12
Dobre Negativo.....	12
BICOLORES	12
Michales modificado.....	12
Sobre o 1ST dos adversários.....	12
Revised DONT.....	12
Cappeletti.....	13
POSIÇÃO DE REVEIL	14
POSIÇÃO DE SANDWICH	14
DEFESAS	14
2♦ MULTICOLOR.....	14
2 FRACOS.....	15
BICOLORES.....	15
FUGAS ao 1ST dobrado	15
combinações para flanco	16
Situações em que a intervenção em salto é forte.....	17
Ramblings sobre Strong Jump shifts.....	17

ABERTURAS:

5 cartas de rícos, menores de 3 cartas, ou seja com 3-3 abre-se em 1♣, com 4-4 em 1♦, isto leva a que só se abre com três ouros na situação de 4432.

1ST = 15-17 mão balanceada (eventualmente pode ter rícos de 5)

2ST - 20-21 mão balanceada (pode ter rícos de 5)

2♣ --> Forte indeterminado

» Relay em 2♦ com mãos de 0-8 ou que não sejam mãos positivas, mão positivas são todas as mãos de 8+ com 5 cartas e duas figuras.

2♣ - 20 (2ST »» 22-23 / 3ST »» 26+)

2♦ --> Força de partida

» Relay em 2♥

2♦ - 2♥ (2ST »» 24-25)

2♥/2♠ --> Fraco com 6 cartas, atenção às vulnerabilidades.

2/1 Força partida e 1ST é F1R

Respostas em salto são FP

ABERTURAS EM ST

Abertura em 1ST é 15-17, podem haver mãos de 14+ com naipe 5 que sejam abertas em 1ST.

Para abertura em 1ST com naipe 5 de copas ou espadas, o naipe rico deve ser fraco e devem existir sempre 3 cartas do outro rico, a distribuição é sempre 5332 ou 3532.

Abertura em 2ST é de 20-21.

Resposta às Aberturas em 1ST

2♣ **Stayman** 8+ pontos ; Pode não ter rícos de 4.

->> Seguido de **Smolen** para os 5/4. (as mãos com 6/4 fazem transfer para o rico e marcam consoante a força da mão, ignorando assim um possível fit de 4-4, optando por jogar no fit conhecido de 6-2);

->> A mão de convite passa a ser marcada por aqui, 1ST-2P-2O-2ST é convite e não tem 4 espadas, se tivesse marcava 2E.

2♦/♥ Transfer para rícos com pelo menos 5 cartas;

->> Marca-se os 5/5 por aqui, convite = trf copas+espadas e cheleme trf espadas+copas;

2♠ Transfer para Paus;

2ST Transfer para Ouros;

3♣/♦ bicolores menores;

3♥/♠ Mão com 6+ cartas do rico e tentativa de cheleme;

- 3ST Para jogar;
- 4♣ Pergunta de ases (4♦=0/4;4♥=1;4♠=2; 4ST=3);
->> 5♣ Pergunta de reis;
- 4♦ 5/5 nos ricos somente para jogar partida, desistência ou cheleme passam pelo transfer.
- 4♥/♠ Para jogar
- 4ST Quantitativo = 16/17HCP

Marcação de Bicolores Ricos após Abertura em 1ST

	Fraco 0-7	Convite 8-9	Partida 10-15	Cheleme 15+
5♥/4♠	1ST-2♦ 2♥-Pass	1ST - 2♣ 2♦ - 2♥	1ST - 2♣ 2♦ - 3♠	
5♠/4♥	1ST-2♥ 2♠-Pass	1ST - 2♣ 2♦ - 2♠	1ST - 2♣ 2♦ - 3♥	
5♥/5♠		1ST-2♦ 2♥ - 2♠	1ST - 4♦	1ST-2C 2E-3C
6♥/4♠				
6♠/4♥				

Resposta e seqüências após Stayman

- 1ST - 2P
- 20 - 2C (5 copas & 4 espadas / Convite 8-9HCP)
2E (5 espadas & 4 copas / Convite 8-9HCP)
2ST (Convite 8-9HCP)
3C (5 espadas & 4 copas) FG 10+HCP
3E (5 copas & 4 espadas) FG 10+HCP
3ST para jogar
4P RKCB de 4 chaves (
40 ?
4C para jogar
4E para jogar
4ST Quantitativo

Sequencias depois de negar ricos de 4 cartas

- 1NT - 2♣ - 2♦ , 3♣
- 3♦ = 5 de um dos menores
- 3♥ = 4 cartas de ♣ 3334
- 3♠ = 4 cartas de ♦ 3343
- 3NT = 4 cartas ♣ e 4 de ♦ por isso 2344/3244.

- 1ST - 2P
- 2C - 2E (4 cartas espadas) Convite 8-9HCP (Vale a pena mudar isto?)
2ST (Convite 8-9HCP)
3P (4 cartas em Rico & 5 paus) tentativa de cheleme 15+HCP
3O (4 cartas em Rico & 5 ouros) tentativa de cheleme 15+HCP
3C (4 copas) Convite 8-9HCP
3E splinter 10+ singleton a espadas e 4 cartas de copas

3ST para jogar
4P *splinter* 10+ singleton a paus e 4 cartas de copas
4O *splinter* 10+ singleton a ouros e 4 cartas de copas
4C para jogar
4ST RKCB para copas

1ST - 2P
2E - 2ST (Convite 8-9HCP)
3P (4 cartas em Rico & 5 paus) tentativa de cheleme 15+HCP
3O (4 cartas em Rico & 5 ouros) tentativa de cheleme 15+HCP
3C (4 espadas) tentativa de cheleme 15+HCP
3E (4 espadas) Convite 8-9HCP
3ST para jogar
4P *splinter* 10+ singleton a paus e 4 cartas de espadas
4O *splinter* 10+ singleton a ouros e 4 cartas de espadas
4C *splinter* 10+ singleton a copas e 4 cartas de espadas
4E para jogar
4ST RKCB

Transfer para menores

1ST - 2♠ Transfer para Paus
O abridor deve escolher uma de duas vozes,
→ 2ST mão mínima e sem fit a paus,
→ 3♣ máximo com fit a paus

Desta forma o respondente pode marcar todas as mãos unicolores a paus com 6+ cartas, mãos fracas e de convite marca 3♣
A mão de convite a cheleme marca sobre 2ST um controle e 3ST, sendo 3ST para jogar e controle ainda uma tentativa de cheleme.

1ST - 2♠
2ST -- 3♦/3♥/3♠ - Tentativa de cheleme mesmo em frente a um parceiro mínimo sem fit a paus
3ST - Para jogar

Se o abridor mostrar a mão forte com fit a paus, então 3♣ mostra a mão fraca com paus (desistência), 3ST é a mão de convite com 6+ cartas e duas figuras de ARD. Qualquer outra voz é um controle para cheleme em paus.

1ST - 2♠
3♣ -- 3♦/3♥/3♠ - Tentativa de cheleme em paus
3ST - Para jogar, mão de convite com 6+ e 2 figuras de ARD

bicolores menores após abertura 1ST

1ST - 3♣ - bicolor 5/5, fraco, o parceiro passa ou marca 3♦, 3ST é para jogar.

1ST - 3♦ - bicolor 5/5, forte tentativa de cheleme,
3ST é para jogar

3Copas – fit a paus e pede ao respondente para marcar controles
3Espadas – fit a ouros e controle a espadas

Resposta às Aberturas em 2ST

- 3♣ Stayman ; ->> segue em smollen
- 3♦/♥ Transfer;
- 3♠ Bicolor menor forte para cheleme;
- 3ST Para jogar;
- 4♣ Pergunta de ases (4♦=0/4;4♥=1;4♠=2; 4ST=3);
->> 5♣ Pergunta de reis;
- 4♦ 5/5 nos ricos somente para jogar partida, desistência ou cheleme passam pelo transfer;
- 4♥/♠ Para jogar;
- 4ST Quantitativo;

Tranferes e Continuações

Super-aceitações de transfers

Sempre que é efectuado um transfer e o abridor em 1ST possua uma mão com 4 cartas do naipe para o qual esta a ser efectuado o transfer deve ser efectuada uma super-aceitação.

1ST – 2♦

- 2♠ Máximo com 4 cartas de ♥ doubleton a espadas
- 3♣ Máximo com 4 cartas de ♥ doubleton a ♣.
- 3♦ Máximo com 4 cartas de ♥ doubleton a ♦.

2ST Máximo com 4 cartas de ♥ sem qualquer doubleton

3♥ Mínimo com 4 cartas de ♥.

2♥ Não possui 4 cartas de ♥.

NOTA: após ter sido efectuada uma super-aceitação pode ser efectuado novo transfer que não é obrigatoriamente uma desistência.

1ST – 2♦ (*)

3♣(**) - 3♦(***)

3♥

(*) – transfer para copas

(**) – super-aceitação com doubleton a paus

(***) - retransfer

Existe uma sequencia que não permite retransfer : 1ST – 2♥ - 3♥

Em caso de interferências após stayman ou transfer

1ST (P) 2Paus (Dbr)

Passo = Paragem a paus / bom naipe de paus (obriga parceiro a redobrar)

Redobro = sem ricos de 4 cartas e sem paragem a paus

2Ouros = 4 cartas de copas sem paragem a paus (em transfer para proteger eventual figura de paus do parceiro)

2Copas = 4 cartas de espadas sem paragem a paus

2ST = minimo com ambos os ricos sem paragem a paus

3Paus = maximo com ambos os ricos sem paragem a paus

Sempre que existe uma paragem a paus por parte do abridor este passa sempre e obriga o parceiro a redobrar

1ST (P) 2Paus (Dbr)

P (P) ReDbr (P)

Passo = Punitivo excelente naipe de paus e deseja jogar 2 Paus redobrados

2Ouros = sem ricos

2Copas/2Espadas = Natural

1NT Pass 2♥ Dbl

After the Double (which, presumably, shows something in Hearts), Opener has two extra options available, namely Pass and Redouble. Standard practice is:

- Pass shows just 2 Spades
- 2♠ shows 3 Spades
- With 4 of them, Opener still has available the Super Accept options that we discussed before.
- Redouble suggests that the opponents may have blundered with their Double, and, if Responder has some values (especially if they are quick tricks), and 2 or 3 Hearts, he may well want to pass our Redouble, in the hopeful expectation of an unusual (and large) plus score.

Opener Resp
 1NT Pass 2♥ Dbl
 Pass Pass Rdbl

No attempt at an unusual plus score on this one. Responder's Redouble is the only way whereby he can get Opener to declare the hand in 2♠. In accordance with the spirit of transfer auctions, Responder wants the strong hand to be Declarer.

1P/O	1C/E	
1ST	2P	Checkback convite
	2O	Checkback FP
	2M	Desistência (para jogar)
	2oM	4/4 nos ricos convite
	2ST	Relay para 3P (desistencias em P ou O)
	3P/O	FP (5/5 no rico e no pobre anunciado)
	3 M	FP 6+ cartas no naipe

1P/O - 1C
1St - 2P

Two-ways Checkback

20 Checkback Forcing partida

2C – Para jogar

2E – 4/4 nos ricos convite

2ST – Relay para 3Paus

3P – 5Copas e 5Paus FP

3O – 5Copas e 5 Ouros FP

3C – 6+Copas FP

3E – 6Copas e 5 Espadas FP

1m-1M; 1 NT-2 NT is a relay to 3P

1m-1M; 1 NT-2 NT; 3P -?

pass = signoff with Clubs

3Ouros = m support (4+), lower stiff

3oM = m support (4+), higher stiff

3M = 5-2-2-4 (4m, 5M,) doubletons are xx.

3 NT = 4-2-2-5 (5m, 4M,) doubletons are xx.

1m-1M; 1 NT-2P ; 2O -2 NT = natural, invitational

1m-1M; 1 NT-2P ; 2O -3P = natural, invitational

1P/O – 1C

1St – 2P (é checkback de convite) ou seja todas as mãos de convite passam por aqui.

Obriga parceiro a marcar 2Ouros para se definir de seguida

2O – 2C → 5 cartas de copas, nega 4 cartas de espadas

2E → 5 cartas de copas e 4 cartas de espadas

2St → 11-12 balançados

3P → 4 copas e 5+ paus (caso só tenha 5/5 deve marcar directo)

3O → 4 copas e 5+ ouros

3C → 6+ cartas do rico e uma mão de forte convite

3E

1P/O – 1E

1St – 2P (é checkback de convite)

2O – 2C → ??

2E → 5 cartas de espadas

2St → 11-12 balançados

1P – 1C

1St – 2O (é checkback forcing partida)

2C – 3 cartas copas

2E – 4 cartas de espadas

2ST – nem um nem outro

3P/O – 6 cartas de paus/ouros

3C – 5paus/4 ouros e 2245

1 ♥ -1♠ ; 1 NT-2 ♦ -?

2 = good 5-card Heart suit

2 = two good Spades, say Q10 or better

2 NT = nothing special

3m = solid stopper, weak doubleton in other minor

Atenção à seguinte sequencia especial que não é checkback:

1♣ - 1♦

1ST - 2♣ não é checkback, mas sim uma mão bicolor que não quer jogar 1ST

Checkback em 3♣

1p - 1R

2ST - 3♣ é checkback

3O - Ambas 3 cartas de "R" e 4 "OR"

3R - três cartas de R

3OR - 4 cartas do outro rico

GAMBLING 3ST

O abridor em 3ST Gambling deve ter 7/8 cartas de um naipe menor sólido, pode faltar o valete mas não mais que isso. Não pode ter qualquer paragem (as ou rei) fora do naipe menor.

Passo Paragem em todos os naipes laterais incluindo um dos menores. Caso não existam paragem em todos os naipes deve-se fugir.

4♣ Não tenho paragem em todos os naipes e quero jogar ao nível 4.

4♦ Pede ao abridor para marcar um singleton caso tenha.

»» 4♥ - singleton Copas

»» 4♠ - singleton Espadas

»» 4ST - singleton num naipe menor

»» 5♣ - não tem singletons

4♥/♠ Para jogar

4ST Convite para cheleme, o abridor deve visualizar a 12 vaza.

5♣/♦ Para jogar

RESPOSTAS AOS RICOS:

1ST é forcing por uma volta.

Apoios Bergen invertidos

1R - 3Paus - mão de 10-11 pontos com 4 cartas de apoio

1R - 3Ouros - mão de 8-10 pontos com 4 cartas de apoio

1R - 3R barragem

1♥/♠ - 2ST = (balançada) forcing partida 12+ com 4 cartas de rico

→ Segue ao nível 3 mostra singleton no naipe marcado

→ Nível 4 mostra bicolor 5 cartas no naipe marcado

→ 3 Rico mão muito forte, 3ST intermédia, 4 Ricos mão fraca

1♥/♠ - 2♥/♠ --> 6-10 pontos com pelo menos 3c. de suporte

1♥/♠ - 3♥/♠ --> 4-8 pontos com pelo menos 4c. de suporte

1♥/♠ - 4♥/♠ --> 4-10 pontos com 5c. de suporte

1♥/♠ - 1ST = (F1R) 6-10 não promete 2 cartas do naipe falado (pode não ser balançada)

1♥/♠ - 2menor/2♥ - pelo menos 5 cartas do naipe e 12HCP+ Forcing Partida

SPLINTERS

1♥ - 3♠/4♣/4♦ --> 12DH pontos com pelo menos 4c. de suporte e singleton no naipe marcado.

Com mão com naipe de 5 cartas forte dá-se prioridade a marcação de naipe em vez do splinter :

O splinter nunca é feito com chicane no naipe, nem com A/R no singleton.

DRURY

Drury é 2♣ »» (utilizado quando se é uma mão passada, e 3+ cartas de apoio com 11 pontos) »» 2♦ abertura indica abertura com valores, 2Rico indica abertura mínima.

O drury é utilizado mesmo quando se abre em 4 posição. 2ST mão balançadas 10-11 e 1ST 8-10

1ST FORCING

1♥/♠ - 1ST - é forcing por uma volta.

1♥/♠ - 1ST

- 2♣ Naipe que pode ser de 2+ cartas na situação de 4522 sem força de inversa.
- 2♦ Naipe que pode ser de 3+ cartas
- 2♠ Inversa
- 2♥ (12-15)
- 3♥ (16-18)
- 4♥ (19-21)
- 3♣ (17+)
- 3♦ (17+)

1♥/♠ - 3ST - é uma mão com 4333 e três cartas de apoio, 13-15H.

1♥ - 1ST - 2X - 3♥ Mostra as mãos de convite 11+ com copas.

RESPOSTAS AOS POBRES:

1♦ - 1♥/♠ --> 6+ e 4 cartas no rico

1♦ - 1ST = 6-10, sem ricos de 4 (balançada)

1♦ - 2ST = 11-12, sem ricos de 4 (balançada)

1♦ - 3ST = 13-15, sem ricos de 4 (balançada)

1♦ - 2♥/♠ = Naipe sólido (7+ cartas) do Rico, estabelece o naipe, e força partida.

RESPOSTAS À ABERTURA EM 1♣ - WALSH

- 1♣ - 1♦ = Nega ricos de 4 ou então mostra uma mão que força partida)
- 1♣ - 1♥/♠ = Pode ter ouros mais compridos nessa situação é uma mão limitada 6-11H)
- 1♣ - 1ST = 8-10 honra (mão balanceada sem ricos de 4 cartas)
- 1♣ - 2ST = 11-12 honra (mão balanceada sem ricos de 4 cartas)
- 1♣ - 3ST = 11-12 honra (mão balanceada sem ricos de 4 cartas)
- 1♣ - 2♥/♠ = Naipes sólido (7+ cartas) do Rico, estabelece o naipe, e força partida.

REBID PELO ABRIDOR

- 1♣-1♦-1ST = Pode ter ricos de 4 cartas e mostra mão balanceada com 12-14
- 1♣-1♦-2ST = Pode ter ricos de 4 cartas e mostra mão balanceada com 18-19
- 1♣-1♦-1♥/♠ = Mão desbalanceada com 4 cartas do rico anunciado 12-17 (com mais de 17 deve-se fazer uma inversa)

REBID DO RESPONDENTE MOSTRA O TIPO DE MÃO

- 1♣-1♦-1ST-2♥/♠ = Forcing partida com mais ouros que rico
- 1♣-1♦-1ST-2♣/♦ = Desistência, fuga de 1ST

SEQUÊNCIAS ESPECIAIS:

Atenção às seguintes sequências especiais:

- 1♣-1♦-1♠-2♠ = somente 3 cartas de apoio, visto que com a voz de 1♦ já negou 4 cartas, e caso tivesse a mão forte com espadas dava 3♠ e não 2♠.

MENORES INVERTIDOS

1♣/♦ - 2♣/♦ --> 13+ DH 4c. de suporte, em caso de paus 5 é melhor (FP)

1♣ - 2♦ --> 10-11 DH 5c. de suporte.

1♦ - 3♣ --> 10-11 DH 4c. de suporte.

1♣/♦ - 3♣/♦ --> 5-9 DH com pelo menos 5c. de suporte. **BARRAGEM**

Nunca são mãos balanceadas, situação na qual se dá a respectiva voz de ST, e nunca possuem 4+ cartas de um naipe rico, situação na qual se dá prioridade ao rico.

4º NAIPES FORCING

1♣ - 1♦

1♥ - ?

1♠ - é forcing por uma volta com 4 cartas de espadas.

2♠ - é forcing partida (4º Naipes) e pede defesa a espadas

RESPOSTAS A ABERTURA 2 OUROS (GF):

PASSAR a utilizar controles Italianos (As = 2 Keys, R = 1Key)

2♥ --> 0 ou 1Key

2♠ --> máximo 2 Keys

2ST --> 3+ keys sem naipe de 5 cartas

3♣/O/C/E --> 3+ keys sem naipe de 5+ cartas de paus/ouros/copas/espadas

CHELEMES:

Blackwood de 5 chaves (0341)

» Sobre 5♣/♦ o naipe seguinte caso seja possível pergunta pela dama de trunfo.
(retorno ao naipe no nível mais baixo possível não tem a dama, 6 do naipe acordado
dama sem rei lateral abaixo do naipe, 6 de naipe abaixo dama com o rei do naipe
marcado)

**Em caso de dúvida o naipe é o último marcado.

Respostas com chicane

5ST = 0 ou 2 com chicane

6 de naipe inferior = 1 ou 3 e chicane no naipe marcado.

6 do naipe acordado = 1 ou 3 e chicane em naipe superior ao trunfo.

Cuebids de control abaixo do nível de partida mostram control de 1 ou 2 (AR ou chicane
ou singleton), segundo cuebid do naipe mostra control de primeira.

Marcamos reis específicos, ou seja a resposta aos 5ST é qual o rei de rank mais baixo que
temos.

LEILÃO COMPETITIVO

1m-(1♥)- X (não tenho 4 espadas, tenho valores para competir)

1m-(1♥)- 1♠ (tenho 4+ espadas)

1m-(1♠)-X (4 copas e/ou 5 copas sem valores para nível2)

1m-(1♦)-X (ambos os ricos)

1m-(1♦)-1♥/♠ (4+ cartas no rico)

1x-(1y)- apoios são fracos 6-10 e dados na lei das vezes totais com 3 cartas = apoio

simples/4 cartas apoio em salto 1x-(1y)- cuebid é apoio com 11+ pontos

1x-(1y)- mudança de naipe é forcing por uma volta

1x-(1y)- ST promete os valores do range e protecção no naipe dos adv's

1x-(Dbr)- apoios são fracos 6-10 e dados na lei das vezes totais com 3 cartas = apoio

simples/4 cartas apoio em salto

1x-(Dbr)- 2ST é apoio com 11+ pontos

1x-(Dbr)- mudança de naipe é forcing por uma volta

1x-(Dbr)- 1ST 6-10 balançada e protecção no naipe dos adv's

1x-(Dbr)- Rdbr 10+ sem fit para o parceiro

RESPOSTAS AO DOBRE DE CHAMADA

(1♠) - Dbr -(P) - ?

1ST = (relay) obriga o parceiro a marcar 2Paus, para marcar mãos fracas com um
menor mãos de 0-7 pontos e 5+ cartas do menor

2♣/♦ = Marca as mão fortes 8-10 pontos com um menor de 5+ cartas, mão de
normalmente marcariam 3paus.

- 2♥ = Mão mínima de suporte, pode ser uma mão balançada com 3 cartas de apoio (4333, ?)
- 3♥ = 8-10 pontos de suporte e 4 cartas de copas
- 4♥ = 8-10 pontos de suporte e 5+ cartas de copas
- 2♠ =
- 2ST =

? O que fazer as mão balançadas com 3 ou menos cartas de apoio que tenham entre 8 e 10 pontos.

DOBRES:

DOBRE NEGATIVO

1♦ - (1♠) - Dbr - (P)

O que é que este dobre mostra? 4 cartas de copas e uma voz de fuga ou paus ou ouros, pode ter 5 cartas de copas sem valores para competir ao nível dois. Agora vais responder com a tua mão mostrando fit para copas ou não e a zona de marcação, exactamente como se fosse um dobre de chamada:

1♥ = 4 copas e mão mínima (12/14)

2♥ = 4 copas e mão intermédia (15/17)

2♦ = Nega copas e mostra mão mínima com ouros não obrigatoriamente 6

2♣ = Mostra mais ouros que paus, nega copas, e mão mínima.

BICOLORES:

MICHALES MODIFICADO:

(1♣)-2♣ = Ricos 5/5

(1♣)-2ST = Copas e Ouros

(1♦)-2♦ = Ricos 5/5

(1♦)-2ST = Copas e Paus

(1♥)-2♥ = Espadas e Paus

(1♥)-3♣ = Espadas e Ouros

(1♥)-2ST = menores 5/5

(1♠)-2♠ = Copas e Paus

(1♠)-3♣ = Copas e Ouros

(1♠)-2ST = menores 5/5

SOBRE O 1ST DOS ADVERSÁRIOS

Se 1ST for fraco qualquer range de 10 até 14 Cappeletti com o Dobro punitivo. Se o 1ST for forte qualquer range entre 15 e 18 utilizamos DONT Modificado.

No Cappeletti quando o unicolor é paus marca-se sempre 3♣ em vez de ir pelos 2♣

Revised DONT

O bicolores marcados podem ser de 5/4 e frequentemente são e devem também mostrar mãos desbanhaçadas que possuem pelo menos um singleton, como em todos os bicolores quanto melhor for a estrutura menos requisitos em pontos, quantos mais pontos menos requisitos de distribuição. (mão ideal 5512, 5530, mãos aceitáveis 5431, 5440, a pior mão para entrar 5422)

(1ST)	DBR	Unicolor pobre (6+) ou bicolor (5+/4+)rico
	2P	Paus e naipe superior (5+/4+)
	2O	Ouros e naipe superior (5+/4+)
	2C	Unicolor a copas podem ser 5 boas cartas
	2E	Unicolor a espadas podem ser 5 boas cartas

(1ST)-DBR		
	2P	Relay obrigatório
	2O/C/E	Quebra de relay, mostra um unicolor 6+

DBR-2P		
	Passo	Unicolor fraco com paus
	2O	Unicolor fraco com ouros
	2C	Bicolor rico
	2E	? a determinar
	3P	Unicolor forte com paus → segue em controles
	3O	Unicolor forte com ouros → segue em controles

(1ST)-2P		
	2O	Voz um step acima, indica que o respondente quer jogar num naipe acima incluindo ouros, tem de ter 3 cartas nos naipes acima.
	2C/E	mostra um unicolor 5+ cartas

Capeletti

(1ST)	DBR	Punitivo
	2P	Unicolor indeterminado segue em relay de 2º
	2O	Bicolor Rico (5+/4+), mais frequente ser um 5/5
	2C	Copas e menor, 2ST pergunta menor
	2E	Espadas e menor, 2ST pergunta menor

Em 4ª posição 1ST-p-p-?

(1ST)-p-p-Dbr = Mão equivalente que não quer deixar jogar 1ST

(1ST)-p-p-2♥/♠ = Pode não ter o naipe pobre

Aberturas em 2Rico, 2ST pede naipe com figura, independentemente de se estar máximo ou mínimo, claro que para teres uma figura A ou R fora do naipe de barragem, quase que por inerência estás máximo, porque tens de ter 2 das 3 (ARD) ou 3 das 5 (ARDVT), só talvez se abrires com (F)VTxxx é que uma figura lateral não mostra também uma mão máxima.

Para mostrar as mão fortes 13+, depois podemos começar a jogar o 2ST jacoby mas para já esses esquemas que indicas é o melhor... Ou seja em mãos fortes 13+ com 3+ cartas de apoio, inventas um naipe (nunca copas/espadas) e das apoio em salto. Isto em ricos...

Sobre 3ST gambling é simples, se tiveres paragens nos naipes ricos e no outro mais provável pobre (não é fácil de ver qual é) passas. Se não marcas 4Paus e depois o parceiro corrige caso seja preciso.

POSIÇÃO DE REVEIL

DBR = Chamada 9+
NAIPE NÍVEL 1 = 7/14
1ST = 12/14 (system on)
NAIPE NÍVEL 2 = 9/14
CUEBID = Michaels
NAIPE EM SALTO = Unicolor 14+
2ST = 18/20 (system on)
DBR SEGUIDO DE IST = 15/17

POSIÇÃO DE SANDWICH

Os adversários abrem o leilão (1x) - passo - (1y)

1 de naipe =
2 de naipe (sem salto) =
2 de naipe (com salto) =
1ST =
Dobre = bicolor dos naipes contrários e pelo menos mão de abertura
2ST = bicolor dos naipes contrários pronunciado 6/5, 6/6 etc com valores de sub-abertura
cuebid do 1º naipe = naipe mais pobre mais comprido
cuebid do 2º naipe = naipe mais rico mais comprido

Os adversários abrem o leilão (1x) - passo - (1ST)

2 de naipe = 6+ cartas do naipe (com que força?)
Dobre = dobro de chamada do naipe de abertura
2ST / cuebid = O mesmo que que a intervenção em segunda posição (Michaels, Unusual 2ST)

Os adversários abrem o leilão (1x) - passo - (2y)

2 de naipe =
Dobre = bicolor dos naipes contrários e pelo menos mão de abertura
2ST = bicolor dos naipes contrários pronunciado 6/5, 6/6 etc com valores de sub-abertura
cuebid do 1º naipe = naipe mais pobre mais comprido
cuebid do 2º naipe = naipe mais rico mais comprido

DEFESAS:

2♦ MULTICOLOR:

Dbr – Mão balançada 13-15 Honra ou 19+
2ST – Mão balançada 16-18 Honra. » seguimentos como se fosse abertura em 2ST.
2♥/♠ – 13+ pontos e 4+cartas do naipe marcado, curto no naipe rico contrário.
3♣/♦ – Natural com 13+ e Forcing por uma volta, 5+cartas do naipe.
3♥/♠ – Natural e forcing partida, 5 perdentes mas pouco valor defensivos.
4♣/♦ = bicolores (definir)

Entrar em 4ª posição após relay de 2♥

(2♦) - P - 2♥ - ?

Dbr = Dobre de chamada, 4+E

2♠

2ST

Passé + dbr depois = dobre de chamada com 4+copas

Entrar em 2ª posição após relay de 2♥

(2♦) - P - 2♥ - P

P - ?

Dbr =

2♠

2ST

2 FRACOS:

Dbr - Chamada 12+

2♠ e 3♥ - Natural e Forcing (5+ cartas do naipe) (negabicolor?)

Cuebid - FP, pede para o parceiro marcar 3ST se tiver paragem no naipe de abertura.

2ST - 15-17 Balançado com paragem no naipe de abertura

3ST - 20-21 Balançado com paragem no naipe de abertura

4P e O - Bicolor FP 5+ cartas no pobre e 5 no outro rico

BICOLORES:

1♣ (2NT) ? [Unusual NT mostra 5♥/5♦]

Double = penalidade em pelo menos um dos naipes

3♣ fraco com paus

3♦ fit a paus mão de convite 10-11

3♥ 5+ cartas de espadas e 10-11

3♠ fraco com 5 cartas de espadas

FUGAS AO 1ST DOBRADO

1ST (dbr) 2♣ = ♣ e ♦ mão fraca 0-7 honra pode ser um 4/4

1ST (dbr) 2♦ = ♦ e ♥ mão fraca 0-7 honra pode ser um 4/4

1ST (dbr) 2♥ = ♥ e ♠ mão fraca 0-7 honra pode ser um 4/4

1ST (dbr) 2♠ = ♠ e ♣ mão fraca 0-7 honra pode ser um 4/4

1ST (dbr) Pass[*] Rdbr + Pass = carácter punitivo deseja jogar 1ST rdbr

1ST (dbr) Pass[*] Rdbr + 2♣ = ♣ e ♥ mão fraca 0-7 honra pode ser um 4/4

1ST (dbr) Pass[*] Rdbr + 2♦ = ♦ e ♠ mão fraca 0-7 honra pode ser um 4/4

[*] obriga a relay em Rdbr

1ST (dbr) Rdbr [*] 2♣ + Pass = Unicolor em paus

1ST (dbr) Rdbr [*] 2♣ + 2♦ = Unicolor em Ouros

1ST (dbr) Rdbr [*] 2♣ + 2♥ = Unicolor em copas

1ST (dbr) Rdbr [*] 2♣ + 2♠ = Unicolor em espadas

[*] obriga a relay em 2♣)

1ST (dbr) 2ST = bicolor menor de 5/5

1ST (dbr) 3X = Barragem com 7+ cartas de X

COMBINAÇÕES PARA FLANCO

Utilização sempre de par/ímpar quer nas baldas quer na saída do parceiro.

Saídas 1,3,5 sempre o que quer dizer que de RVTx saímos ao T e não ao V.

Saídas sempre ao topo da sequência ARxx (A), RDxx (R). Contra ST as sequências devem ser de 3 cartas.

Ataques subsequentes do naipe mostram atitude.

Ou stayman de Menores ou transfer para menores (é preciso decidir)

1ST – 2E (stayman de menores) é a voz que é utilizada sempre que com uma mão forte pelo menos 10+ e com um bicolor pobre 5/4 ou 5/5 o respondente mostra se possui ou não naipe de 4 cartas de um pobre:

2ST não tem pobres de 4 cartas

3P 4 cartas de paus

3O 4 cartas de ouros

Sobre o leilão: 1ST -2E -2ST ainda é possível mostrar os 5/5 marcando o singleton:

1ST – 2E

2ST –

SITUAÇÕES EM QUE A INTERVENÇÃO EM SALTO É FORTE

As seguintes situações de Intervenção em salto devem ser consideradas fortes e não fracas.

(1♥) – P – (2♥) – 3♠ → Como o adv. Já definiu a força da mão o salto é uma mão forte.

(1♣) – P – (P) – 2♥ → Como o adv. Já definiu a força da mão o salto é uma mão forte.

(2♥) – 3♠ → sobre aberturas em barragem.

RAMBLINGS SOBRE STRONG JUMP SHIFTS

Quais as mãos que servem para efectuar um SJS, podem marcar 3 tipos de mão:

1) Mão com mais de 13+HCP e naipe solido ou seja ARDVxx ou ARDTxxx (com 6 cartas deve ter o valete com 7 pode ser substituido pelo T)

2) Mão de 18-19 pontos, com 6 cartas do naipe e paragem em todos os naipe laterais.

3) Mão de duplo fit com 13+HCP (pode ter menos se tiver singleton 11+ minimo), suporte no naipe do abridor e 6 cartas de pelo meno duas figuras

O que identifica um SJS: Que se vai obrigatóriamente jogar partida no naipe de abertura, no naipe do SJS ou em ST.

Pelo que o abridor não deve introduzir um novo naipe, massim

1) Rebidar o seu naipe quando este for bom;

2) Rebidar o naipe do SJS se tiver suporte e valores nesse naipe

3) Rebidar ST sempre que seja necessário

4) A introdução de um novo naipe, não indica qualquer comprimento nesse naipe mas sim a concentração de valores nesse naipe alertando o parceiro para esse facto.

Rebide do respondente:

1) Com mãos do tipo 1, rebidar o naipe do SJS ao nível 3 é tentativa de cheleme, seguindo-se controles;

2) Com mãos do tipo 1, rebidar o naipe do SJS ao nível 4 mostra mão mínima, abridor pode seguir com controles;

3) Com mão do tipo 2, rebidar 3ST;

4) com mãos do tipo 3, rebidar o naipe do abridor se não tiver nenhum singleton;

5) com mãos do tipo 3, e um singleton rebidar um novo naipe sem salto no naipe do singleton;

6) a Sequencia de salto + salto, mostra mãos do tipo 1 com singleton no segundo salto. (1C - 2E - 2ST - 4P)

1m-(1st)	x	o om com 5+
	2m	apoio
	2om	uni rico
	2r	bico r e om
1r -(1st)	x	o or 5+
	2r	apoio
	2or	uni m
	2m	bico m e or