

---

Luis Magalhães  
1985 (3♠)

Pedro Matias  
2843 (2♥)

---

## Resumo do Sistema - 9 janeiro 2018

---

- **2/1 forcing partida**

1♣♦ ⇒ 3<sup>+</sup>c  
1♥♠ ⇒ 5<sup>+</sup>c  
1ST ⇒ 15-17 HCP bal  
2♣ ⇒ Forte indeterminado  
2♦ ⇒ Forcing partida  
2♥ ⇒ 6c, fraco  
2♠ ⇒ 6c, fraco  
2ST ⇒ 20-21 HCP bal  
3x ⇒ Barragem  
3ST ⇒ Gambling  
4x ⇒ Barragem

- **Vozes especiais**

1♥♠ ⇒ 1ST = F1  
Apoios Bergen (em todas as posições com/sem Dbr)  
Walsh  
Ghestem (min-máx)  
Menores invertidos FP  
Trial bid  
4<sup>o</sup> naipe FP  
Splinter limitado ⇒ 10-12 HCP  
Weak jump shift  
Checkback graduado  
Smolen  
Lebensohl  
Kickback 5 chaves

---

## Leilão Competitivo

---

- **Intervenções em naipe ao nível 1**  
5<sup>+</sup>c, 8-16 HCP

### Respostas

Cue-bid sem salto ⇒ 11<sup>+</sup> HCP, F1  
Cue-bid com salto ⇒ 7-10 HCP, 4c fit  
Novo naipe ⇒ 11<sup>+</sup> HCP, F1  
Apoio directo ⇒ Barragem

### Dbr de chamada

=Abertura (± distribucional)  
Dbr seguido de naipe ⇒ Unicolor 17<sup>+</sup> HCP

- **Intervenção em 1ST**

Em 2<sup>o</sup> posição: 15-17 HCP bal ⇒ System ON  
Em 4<sup>o</sup> posição: 12-14 HCP bal ⇒ System ON

- **Intervenção em salto** ⇒ Barragem

- **Intervenção em bicolor** ⇒ Ghestem (mín-máx)

2ST ⇒ mais fracos  
cue-bid ⇒ extremos  
3♣ ⇒ mais fortes  
Após abertura em 1♣ pelo adversário  
2♣ ⇒ natural  
2♦ ⇒ ♥+♠  
2ST ⇒ ♦+♥  
3♣ ⇒ ♦+♠

- **Intervenção sobre 1ST**

Em 2<sup>o</sup> posição ⇒ Multi Landy  
2♣ ⇒ ♥ + ♠  
2♦ ⇒ Unicolor rico  
2♥ ⇒ ♥ + pobre  
2♠ ⇒ ♠ + pobre  
2ST ⇒ ♣ + ♦  
Dbr ⇒ 4c rico + 5<sup>+</sup>c pobre (sobre 1ST forte)  
Em 4<sup>o</sup> posição ⇒ Landy

- **Após Dbr de 1♥♠ pelo adversário**

3c apoio: 2♥♠ ⇒ 5-7 HCP; 2♣ ⇒ 8-10 HCP  
4c apoio: apoios Bergen  
Redbr: 11<sup>+</sup> HCP sem fit ou com fit 3c

- **Após intervenção em 1ST pelo adversário**

Cappelletti (se abertura em naipe pobre)  
Bluhm (se abertura em naipe rico)

- **Após abertura em 2♦ multi pelo adversário**

Dbr ⇒ 13-15 HCP bal ou 19<sup>+</sup> HCP  
2♥♠ ⇒ natural, 13-18 HCP  
2ST ⇒ 16-18 HCP bal com defesas a ♥♠  
3x ⇒ natural, 13-18 HCP

- **Dobres competitivos**

Dbr negativo ⇒ até 4♥  
Dbr competitivo ⇒ até 4♦  
Dbr/Redbr de apoio ⇒ até 2♠

- **Sequências de passe forcing**

1x - (Int) - Pass ⇒ é quase forcing  
1ST - (Dbr) - Pass ⇒ obriga a Redbr

---

## Saídas e Sinalizações

---

- **Saídas**

1,3,5 (4 se 3 for importante)

- **Ataques subsequentes**

Com e sem interesse (só se mudar de naipe, caso continue naipe do parceiro, dá contagem)

- **Saídas mais frequentes**

Âs: **Ax**, **ARx**, **ARV10x**  
Rei: **AR**, **RD(+)**, **RDV(+)**  
Dama: **DV(+)**, **ADVx**  
Valete: **V10(+)**, **Vx**  
10: **FV10(+)**, **109(+)**, **10x**  
9: **F109(+)**, **9x**, **98(+)**

- **Sinalização**

Saída: ímpar chama e par prefere  
Flanco: baixa chama e alta nega  
Baldas: ímpar chama e par prefere  
Contagem: alta→baixa = n<sup>o</sup> ímpar de cartas  
Saída a A e singleton no morto: par/ímpar  
Saída a A e RDVxxx no morto: preferencial

1	2	3	4	DESCRIÇÃO	RESPOSTAS	REBIDE DO ABRIDOR	MÃO PASSADA
1♣		3	4♥	11-20 HCP	Menores invertidos (1♣-2♦=8-11 HCP) 1ST=8-10 HCP bal Walsh	2x=14+ HCP, defesa a x up the line, F1 Salto=não mínimo, singleton, F1; 3♣=11-13 desbal, NF 2ST=12-13 HCP bal; 3ST=18-19 HCP bal	
1♦		3	4♥	11-20 HCP	Menores invertidos (1♦-3♣=8-11 HCP) 1ST=8-10 HCP bal	Desenvolvimentos análogos a 1♣	
1♥		5	4♦	11-20 HCP	1ST=F1; 2/1=FP Apoios Bergen; Splinter limitado = 10-12 HCP 3ST=13-15 HCP, 3c fit	Após 2/1: 2♥=catch all ⇒ Notas Explicativas Após 2/1: 2ST=15-17 HCP bal Após 2/1: 3ST=18-19 HCP bal	2♣ ⇒ Drury 3c 1ST = NF Apoios Bergen
1♠		5	4♦	11-20 HCP	Desenvolvimentos análogos a 1♥	Desenvolvimentos análogos a 1♥	
1ST		-	-	15-17 HCP bal	2♣: Stayman (pode não ter ricos de 4c)	2♦: nega ricos e 2♥♠: natural	<b>Fugas</b> Redbr ⇒ 2♣ Pass ⇒ Redbr Directo ⇒ Seguidos Diferido ⇒ Salteados
					2♦♥: transfer para ♥♠	3♥♠=4c mín; 2ST=4c máx	
					2♠: bicolor pobre (fraco ou forte)	2ST=sem preferência	
					2ST: unicolor pobre (fraco ou forte)	Obriga a 3♣	
					3♣♦: convite com 6+c de AR, AD ou RD	Abridor marca 3ST com 2c de figura ou xxx	
					3♥♠: slam try	Abridor marca primeiro controle	
					4♣: Gerber (pergunta de Ases)	4♦=0/3; 4♥=1/4; 4♠=2 ⇒ 4ST=sign off	
					4♦: 5-5 em ricos	Abridor marca 4♥ ou 4♠	
					4♥♠: para jogar		
	4ST: Quantitativo	Sign off em ST					
2♣	☒	-	-	Forte indeterminado	2♦=Relay, F1 2♥♠=5+c com 2 figuras grandes, F1 3♣♦=6+c com 2 figuras grandes, F1	Após 2♦: 2ST=22-23 HCP bal ⇒ Notas Explicativas Após 2♦: 2♥♠=natural, NF Após 2♦: 3♣♦=natural, NF	
2♦	☒	-	-	Forcing partida	2♥=Relay, F1; 2♠=1 Ás rico 3♣♦=Ás ♣♦; 3♥=2 ases mm cor 3♠=2 ases mm espécie; 3ST=2 ases contrários	Após 2♥: 2ST=24+ HCP bal	
2♥		5	-	6c, fraco	2♠=natural, F1; 2ST=relay, F1 3♣♦=natural, F1 3♥/4♥=barragem	Após 2ST ⇒ 3♣♦♠=máx com figura; 3♥=mín	
2♠		5	-	6c, fraco	2ST=relay, F1 3♣♦♥=natural, F1 3♠/4♠=barragem	Após 2ST ⇒ 3♣♦♥=máx com figura; 3♠=mín	
2ST			-	20-21 HCP bal	Notas explicativas		
3x		7	-	Barragem	Desenvolvimentos naturais		
3ST	☒	7	-	Naipes pobres sólidos	4♣=sign off em ♣♦; 4♦=pergunta singleton	5♣/5♦=7222; 4♥/4♠/4ST=singleton	
4x		8	-	Barragem	Desenvolvimentos naturais		

### Legenda:

1 ⇒ Voz de abertura

2 ⇒ Artificial se ☒

3 ⇒ Número mínimo de cartas

4 ⇒ Nível até onde se joga dobres negativos

# Notas Explicativas

## Leilão Não Competitivo

---

- **Convenções de Cheleme**

Gerber pergunta de Ases em ST  $\Rightarrow$  0314; após resposta a voz de 4ST é sign off

Kickback pergunta 5 chaves para fit em  $\clubsuit\heartsuit\spadesuit\diamondsuit \Rightarrow$  0314

Control-bids

DOPI/ROPI

- **Convenção lebensohl**

Jogamos sobre inversas, após intervenção sobre a nossa abertura em 1ST, após intervenção em 2R sobre a nossa abertura em 1m e após Dbr da abertura adversária em 2 fraco

- **Rebide do abridor em 2ST**

Após a abertura em  $2\clubsuit$  e o rebide em 2ST (22-23 HCP bal), a abertura em  $2\diamondsuit$  e o rebide em 2ST ( $24^+$  HCP bal) ou a abertura em 2ST (20-21 HCP bal), as respostas são as seguintes:

$3\clubsuit \Rightarrow$  Puppet Stayman

$3\diamondsuit \Rightarrow$  Transfer para  $\heartsuit$

$3\heartsuit \Rightarrow$  Transfer para  $\spadesuit$

$3\spadesuit \Rightarrow$  Transfer para 3ST (para jogar 3ST ou para marcar  $4\clubsuit\diamondsuit =$  slam try)

3ST  $\Rightarrow$   $5\spadesuit+4\heartsuit$ , só para jogar partida

$4\clubsuit \Rightarrow$  Gerber

$4\diamondsuit \Rightarrow$   $5^+\heartsuit+5^+\spadesuit$

$4\heartsuit \Rightarrow$  Bicolor de pobres, curto a  $\heartsuit$

$4\spadesuit \Rightarrow$  Bicolor de pobres, curto a  $\spadesuit$

4ST  $\Rightarrow$  Quantitativo

- **Sequência 1R - 2ST - ?**

3x  $\Rightarrow$  singleton ou chicana

3R  $\Rightarrow$   $18^+$  HCP sem singleton nem chicana

3ST  $\Rightarrow$  15-17 HCP bal

4x  $\Rightarrow$  natural,  $5^+c$

4R  $\Rightarrow$  mínimo, sem singleton nem chicana

- **Sequência 1R - 2x - ?**

2y  $\Rightarrow$   $15^+$  HCP,  $4^+c$

2R  $\Rightarrow$  catch-all (contém as mãos mais fracas)

2ST  $\Rightarrow$  15-17 HCP bal

3x  $\Rightarrow$   $15^+$  HCP,  $4^+c$

3R  $\Rightarrow$   $17^+$  HCP,  $6^+c$

3ST  $\Rightarrow$  18-19 HCP bal

Após o rebide do abridor em 2R catch-all, o respondente marca 2ST para pedir descrição da mão do abridor. As respostas são

3x/y  $\Rightarrow$  11-14 HCP,  $4^+c$

3R  $\Rightarrow$  11-16 HCP,  $6^+c$

3ST  $\Rightarrow$  12-14 HCP bal

## Leilão Competitivo - NÓS abrimos

---

- **Sequência 1x - (bicolor conhecido) - ?**

Dbr  $\Rightarrow$  9<sup>+</sup> HCP, informativo, ou pune um dos naipes do bicolor ou informa o parceiro que tem uma mão positiva. Se os adversários aterrarem num contrato do bicolor, e qualquer um de nós estiver curto nesse naipe, é obrigatório Dbr de takeout. Este Dbr pede ao parceiro para tomar uma decisão, ou converte o Dbr em punitivo ou escolhe um dos nossos naipes para jogar. Se nenhum de nós estiver curto no naipe dos adversários, é deixá-los jogar pois eles estão em misfit e nós temos mais jogo.

Apoio directo  $\Rightarrow$  fit, fraco

1° cue  $\Rightarrow$  fit, convite ou mais

2° cue  $\Rightarrow$  4° naipe, F1

4° naipe  $\Rightarrow$  natural, NF

- **Sequência 1x - (1ST) - ?**

Se x = m, jogamos Cappelletti, ou seja

2♣  $\Rightarrow$  unicolor indeterminado

2♦  $\Rightarrow$  ♥ + ♠

2♥  $\Rightarrow$  ♥ + pobre

2♠  $\Rightarrow$  ♠ + pobre

2ST  $\Rightarrow$  ♣ + ♦

Se x = R, jogamos Blumh, ou seja

2♣  $\Rightarrow$  ♣ + OR

2♦  $\Rightarrow$  ♦ + OR

2♥  $\Rightarrow$  fit ou natural

2♠  $\Rightarrow$  fit ou natural

2ST  $\Rightarrow$  ♣ + ♦

- **Sequência 1m - (Dbr) - ?**

System ON

- **Sequência 1m - (1x) - ?**

3m  $\Rightarrow$  fit, 0-7 HCP

2x  $\Rightarrow$  fit, 8-11 HCP

2m  $\Rightarrow$  fit, 12<sup>+</sup> HCP

- **Sequência 1m - (2R) - ?**

2y  $\Rightarrow$  natural, NF (só existe o caso y = ♠ e R = ♥)

2ST  $\Rightarrow$  lebensohl, obriga a 3♣

3x  $\Rightarrow$  natural, FP

3R  $\Rightarrow$  Stayman sem defesa a R

3ST  $\Rightarrow$  sem defesa a R

As mãos de convite ou as mãos FP com defesa a R que querem fazer Stayman ou jogar 3ST passam primeiro por 2ST lebensohl

- **Sequência 1ST - (2♣ natural ou Cappelletti) - ?**

Dbr  $\Rightarrow$  Stayman

Resto  $\Rightarrow$  System ON

- **Sequência 1ST - (Pass) - 2♣ - (Dbr) - ?**

Pass  $\Rightarrow$  sem paragem a ♣ mas pode ter rico de 4c. O respondente repõe o Stayman com Redbr

Redbr  $\Rightarrow$  4<sup>+</sup>c de ♣ com 2 figuras grandes e vontade de jogar redobrado. Com 3c de ♣ e jogo positivo o respondente pode passar ou marcar 2♦ se não aceitar e quiser repor o

Stayman

2♦ ⇒ com paragen a ♣ e sem ricos de 4c

2♥ ⇒ com paragem a ♣ e com 4c de ♥

2♠ ⇒ com paragem a ♣ e com 4c de ♠

- **Sequência 1ST - (Pass) - 2♦♥ - (Dbr) - ?**

Pass ⇒ 2c no naipe do transfer. O respondente repõe o transfer com Redbr

Redbr ⇒ 4<sup>+</sup>c de ♦♥ com 2 figuras grandes e vontade de jogar dobrado. Com 3c de ♦♥ e jogo positivo o respondente pode passar

2♥♠ ⇒ 3c de ♥♠

2ST ⇒ 4c de ♥♠ e máximo

3♥♠ ⇒ 4c de ♥♠ e mínimo

## Leilão Competitivo - ELES abrem

---

- **Sequência (1x) - Pass - (1y) - ?**

Dbr ⇒ takeout, 12<sup>+</sup> HCP

1ST ⇒ 5c naipe rank inf + 4c naipe rank sup

2x ⇒ 5c naipe rank sup + 4c naipe rank inf

2y ⇒ natural, NF

2ST ⇒ 5<sup>+</sup>c naipe rank inf + 5<sup>+</sup>c naipe rank sup

- **Sequência (1x) - Pass - (1ST) - ?**

Jogamos Cappelletti se x = m e jogamos Bluhm se x = R, ou seja

2♣ ⇒ ♣ + OR

2♦ ⇒ ♦ + OR

2♥ ⇒ natural ou cue-bid (o cue-bid mostra um unicolor pobre com abertura)

2♠ ⇒ natural ou cue-bid (o cue-bid mostra um unicolor pobre com abertura)

2ST ⇒ ♣ + ♦

3♣ ⇒ natural, fraco

3♦ ⇒ natural, fraco

- **Sequência (1x) - Pass - (Pass) - ?**

Dbr ⇒ takeout, 8<sup>+</sup> HCP

1ST ⇒ 12-14 bal com defesa a x (Dbr seguido de 1ST = 15-17 bal com defesa a x)

2ST ⇒ 18-19 bal com defesa a x (Dbr seguido de 2ST = 20-21 bal com defesa a x)

- **Defesa contra 1ST forte**

Dbr ⇒ 4c rico + 5<sup>+</sup>c pobre

Após Dbr:

2♣ ⇒ para jogar no pobre

2♦ ⇒ qual é o rico? Se resposta não agradar, marcar 2ST e o parceiro escolhe o seu pobre de 5<sup>+</sup>c

2♥ ⇒ natural, NF

2♠ ⇒ natural, NF

Se os adversários abrirem em 1ST fraco, por exemplo, 12-14, o Dbr é 15<sup>+</sup> bal e segue em system ON

- **Sequência (2♦ Multicolor ou 2♥♠ fraco) - 2ST - (Pass) - ?**

Jogamos Gladiator, ou seja

3♣ ⇒ lebensohl, obriga a 3♦

3♦ ⇒ Stayman

3♥ ⇒ 5+♠, F1

3♠ ⇒ 5+♥, F1