

DEFENSIVE AND COMPETITIVE BIDDING
OVERCALLS (Style: Responses: 1 / 2 Level; Reopening)
Intervenções Naturais (tendencia Ricos / Outro Rico)
Respostas Naturais (cuebid = apoio limite+)
INT OVERCALL (2nd/4th Live; Responses; Reopening)
2 ^a = igual a abertura, SystemOn
4 ^a Live = TakeOut (tend. 4M5+m) ^[13]
Reveil = (10)12-14 SystemOn
JUMP OVERCALLS (Style; Responses; Unusual NT)
Unusual 2ST = menores do leilão;
(1♣)-2♦ = ricos ^[14]
Reopen: iguais, SystemOn
DIRECT & JUMP CUE BIDS (Style; Response; Reopen)
Michaels CueBid ^[14]
(1♣)-2♣ = Natural; (1♦)-2♦ = Ricos ^[14]
VS. NT (vs. Strong/Weak; Reopening;PH)
MultiLandy ^[13]
Dbr = 4M5m; 2♣=ricos; 2♦=Multi;2M=M+m
Landy em 4 ^a / Passado de mão
VS.PREEMTS (Doubles; Cue-bids; Jumps; NT Bids)
Leaping Michaels; Natural
VS. ARTIFICIAL STRONG OPENINGS- i.e. 1♣ or 2♣
Indefinido
OVER OPPONENTS' TAKEOUT DOUBLE
XX = 10+(11+); ^[04]
Sobre Rico : 2♣=bom apoio de 3 cartas; 2ST=Jordan; 2x=NF
3x=fit bid; 3M=barragem; 3ST=to play; outras=splinter;

LEADS AND SIGNALS			
OPENING LEADS STYLE			
	Lead	In Partner's Suit	
Suit	1 / 3 / 5 sempre (excepto ADV contra ST)		
NT			
Subseq			
Other:			
LEADS			
Lead	Vs. Suit	Vs. NT	
Ace	1 / 3 / 5 sempre (excepto ADV contra ST)		
King			
Queen			
Jack			
10			
9			
Hi-X			
Lo-X			
SIGNALS IN ORDER OF PRIORITY			
	Partner's Lead	Declarer's Lead	Discarding
1	Prioridade:		Par / Impar (chama)
Suit 2	1) atitude (baixa chama)		
3	2) contagem (alta/baixa = impar)		
1	3) preferencial		
NT 2			
3			
Signals (including Trumps):			
Em trunfo, jogar "de cima para baixo" pode ser interesse em corte ou preferencial (raro)			
DOUBLES			
TAKEOUT DOUBLES (Style; Responses; Reopening)			
Competitivos até 4♠			
De chamada até 4♠			
Responsivos até 3♠			
SPECIAL, ARTIFICIAL & COMPETITIVE DBLS/RDLS			
Dobres opcionais;			
(1ST) – X = 4M5+m ^[13]			

W B F CONVENTION CARD
2018/10/15
CATEGORY: VERDE
NCBO:
PLAYERS: 2262 Eduarda Reis – 1920 Alberto Nobre
SYSTEM SUMMARY
GENERAL APPROACH AND STYLE
Ricos 5; ♣/♦ 3+; 1ST=15-17;2ST=20-21
1ST Forcing sobre 1♥/♠
SPECIAL BIDS THAT MAY REQUIRE DEFENSE
2♣ = Forte ou Forcing Partida ^[05]
2♦ = Multicolor (2fraco em ♥/♠ ou 22-23 Bal) ^[06]
2♥/♠ = sub-abertura M+m ^[07]
3ST = Gambling sem defesa lateral ^[11]
4♣/♦ = Namyats ^[12]
Sobre MultiColor ADV
2♥/♠ = curto; 2ST=16-18 (diferido=menores) ^[08]
1m-2♥ = 5♠+4/5♥ 6-8 ^[03]
1m-2♠ = 5♠+4/5♥ 9-11 ^[03]
SPECIAL FORCING PASS SEQUENCES
Quando obvias
IMPORTANT NOTES
XYZ ^[10] ; MultiLandy (Landy) ^[13] ; RKCB5keys; DOPI/ROPI
Splinters; BerRais; 2STJac; Jordan ^[04] ; Lebensohl ^[16] ; Drury;
PSYCHICS: Raros ou mesmo nulos

[01]

Walsh depois de abertura em 1♣

O respondente pode passar por cima da resposta 1♦ se achar que a mão não tem rebide óbvio

[02]

Menores Invertidos (ON por mão passada / OFF em competição)

1m	2m	F1, 11+
	3m	tendencialmente barragem
	jom	em salto = valores competitivos
	2ST	natural, NF

[03]

Depois de nossa abertura em 1♣/♦, salto em rico mostra ricos, não Forcing (passe ou corrige)

1m - 2♥ ~7-9~ valores competitivos com 5♠ 4+♥ NF

1m - 2♠ ~10-12~ valores de convite com 5♠ 4+♥ NF

Sequencias:

1m – 2M (passe ou corrige)

2ST	relais forcing
3om	3/4 om impróprio para ST
3m	3 m
3♥	5 cartas de copas
3♠	todas as restantes hipóteses
3ST	3/4 om próprio para ST

1m – 2M (passe ou corrige)

pass	para jogar
2M	para jogar
3m	para jogar
3om	para jogar
outras	natural, forcing

[04]

Competição depois de 1M – (X)

1M	(X)	
	2♣	bom apoio de 3 cartas (8/10)
	2M	mau apoio de 3 cartas (6/10)
	2ST	Jordan
	outras	fit-bid em salto splinter em duplo-salto

[05]

Depois de nossa abertura em 2♣ e resposta em 2♦ (negativa) o rebide do abridor em 3M é passável e o rebide em 2M é GF.

[06]

2♦ Multicolor (taticamente poderá ser com 5 cartas em circunstâncias especiais raras)

2♦	2♥	passe / corrige
----	----	-----------------

2♠ passe / corrige
 2ST relais
 3♣ mínimo com ♥
 3♦ mínimo com ♠
 3♥ máximo com ♠
 3♠ máximo com ♥
 3ST 22/23 bal
 3♣ F1 sequencias naturais
 3♦ F1 sequencias naturais
 3♥ passe / corrige
 3♠ passe / corrige
 3ST to Play
 4♣ pede ao abridor para transferir para o seu naipe
 4♦ pede ao abridor para marcar o seu naipe
 4M para jogar

Depois de dobre adversário:

2♦ (X) XX pede ao abridor para marcar 2♥, para desistir em qualquer naipe

[07]

2♥ / 2♠ Muiderberg, sub-abertura com o rico indicado e um menor desconhecido (55 pode ser 54 em 1ª ou verde)

2M 2M F1
 2ST relais, pergunta o menor (e o range da mão)
 3♣ natural, mínimo
 3♦ natural, mínimo
 3♥ artificial, máximo M + ♣ (NF)
 3♠ artificial, máximo M + ♦ (NF)
 3♣ passe / corrige
 3♦ convite em M
 3♥ não forcing
 3OM natural, F1 (em salto = convite)
 4♣ pass / corrige
 4♦ não definido
 3ST para jogar
 4M para jogar
 4OM para jogar
 5♣ pass / corrige
 outras não definido

Depois de dobre adversário:

2M (X) XX pede ao abridor para marcar 2M+1, para desistir em qualquer naipe

[08]

Entrada directa sobre Multi Adversário

(2♦)
 X chamada, 13-15 bal. ou qualquer 19+. Sequencia Lebensohl
 2M curto (0/1) a M equivalente ao dobre de chamada de 2M. Sequencia Lebensohl
 2ST 16-18 bal.

3x natural, F1
 3ST to Play (baseado em vazas)
 4m m + M indeterminado
 4M to play

Entrada em 4ª posição sobre Multi Adversário

(2♦) P (2♥)
 X chamada, curto a copas. Sequencia Lebensohl
 2M natural NF
 2ST 16-18 bal.
 3x natural, NF
 3ST to Play (baseado em vazas) *
 * menores? (para não ser ultrapassado pelo leilão)

Entrada diferida sobre Multi Adversário

(2♦) P (2M) P
 P/2M
 X chamada, curto a M. Sequencia Lebensohl
 2M natural, NF
 2ST menores
 3x natural, NF, 4OM5m
 3M natural, NF, raro

[09]
 Muppet e outras sequencias (depois de 2ST e rebides em 2ST das aberturas em 2♣/♦)

2ST 3♣ pergunta ricos de 5/4, F1, pode não ter ricos Muppet
 3♦ tem rico(s) de 4, nega rico de 5
 3♥ pergunta por espadas
 3♠ 3 cartas, GF
 3ST 2 cartas, NF
 outras 4 cartas, segue retransfer
 3♠ pergunta por 4 cartas copas
 3ST NF, nega 4 cartas de copas
 outras 4 cartas de copas, segue natural, retransfer
 3ST para jogar
 4♣ pick your major, non slamish
 4♦ pick your major, slamish
 3♥ nega ricos de 4
 3♠ transfer para 3ST
 3ST NF, afirma 5 cartas de espadas (54 ou 53)
 3♠ 5 cartas de ♠ NF, segue natural, controle, fit
 3ST 5 cartas de ♥ NF, segue retransfer
 3♦ transfer para copas (5+)
 3♥ 2 cartas de copas
 4♥ 3+ cartas de copas
 3♠ 2 cartas de copas, 5 cartas de espadas
 3ST 3 cartas de copas, 4 cartas de espadas, NF
 4♦ retransfer para ♥

- 4♥ transfer para ♠ (4♥5♠)
- 3♥ transfer para espadas (5+) tendencialmente nega 3 cartas de ♥
- 3♠ 2 cartas de espadas
- 3ST 2 cartas de espadas, 5 cartas de copas
- 4♠ 3+ cartas de espadas
- 3♠ menores fraco ou forte
- 3ST desinteressado, NF
- 4m preferência
- 3ST unicolor menor, fraco
- 4m passe ou corrige
- 4♣ SouthAfrican Transfer (copas non slamish)
- 4♦ SouthAfrican Transfer (espadas non slamish)
- 4♥ Slam Try unicolor ♣
- 4ST NF
- 5♣ NF
- outras controle
- 4♠ Slam Try unicolor ♦
- 4ST NF
- 5♦ NF
- outras controle

[10]

XYZ – Em Leilões não competitivos, depois de 1x – 1y; 1z (ou ST)

1x 1y

1z

- 2♣ artificial, pede ao abridor para marcar 2♦ para passar ou corrigir para qualquer outro naipe, sendo convite
- 2♦ artificial, relais Game Forcing

Todas as outras marcações por parte do respondente são barragem ou convite

[11]

Gambling (sem defesa lateral)

3ST

- 4♣ passe / corrige
- 4♦ pergunta o curto
- 4M curto
- 4ST 7222
- 5♣ curto ♦ (curto no outro menor)
- 5♦ curto ♣ (curto no outro menor)

[12]

Namyats

4♣ boa abertura em 4♥ (naipe sólido ou semi-sólido com figura lateral)

4♦ boa abertura em 4♠ (naipe sólido ou semi-sólido com figura lateral)

- 4♣ 4♥ para jogar
- outras controle, forcing, pede controle

- 4♦ 4♠ para jogar
- outras controle, forcing, pede controle

[13]

Defesa contra ST adversário

(1ST)	X	4M5+m	
		2♣	passé ou corrige para 2♦
		2♦	relais pergunta o rico
		outras	natural, NF
	2♣	ricos	
		2♦	relais, pergunta o melhor / mais comprido
		2M	to Play
		3M	convite
		2ST	cuebid, F1
	2♦	unicolor rico, sequencias iguais a nossa abertura em Multicolor	
	2M	NF, bicolor M + m, sequencias iguais a nossa abertura em 2M	
	2ST	menores, NF	
	3m	natural, NF	

[14]

Defesa contra naipe adversário (Michaels cue)

(1♣)	2♣	natural
	2♦	ricos
	2ST	copas e menor
	3♣	pergunta por defesa a paus para jogar ST
	outras	barragem
(1♦)	2♦	ricos
	2ST	copas e menor
	3♦	pergunta por defesa a ouros para jogar ST
	outras	barragem
(1♥)		

[15]

Leaping Michaels

Depois de abertura adversária em 2 fraco, 4 de menor em salto mostra um bicolor com esse menor e o outro rico

(2M)	4m	m + OM bicolor, quasi-GF
------	----	--------------------------

[16]

Lebensohl

Jogamos Lebensohl em 3 situações distintas

- após intervenção adversária sobre a nossa abertura em 1ST
- após as nossas inversas
- após nosso dobre de abertura adversária em 2fraco (ou 2ouros multicolor, 2M curto)

Lebensohl é a marcação de 2ST que pede ao adbridor (dobrador) que marque 3♣ para desistir ou marcar 3ST com defesa. Outras marcações são mais fortes (convite+) ou não mostram defesa se marcam 3ST (3ST=slow SHOWS / direct DENY)

Outras

Drury de 3 ou 4 cartas^{04j} por mão passada

Apoios Bergen (por mão não passada)

Fit-Bids^{04j} por mão passada

2ST Jordan^{04j} em competição

Não jogamos Dobres de Suporte / Não jogamos Negative Free Bids