

LEILÕES COMPETITIVOS
INTERVENÇÕES EM NAUPE E RESPOSTAS (GERAL)
Intervenções naturais ou Artificiais depende da abertura do adversário. Vêr notas Sobre aberturas naturais ao nível 1 o dobre mostra abertura .Não é Obrigatório não ter o naipe de abertura. Após dobre de chamada do parceiro jogamos 1NT de proteção (0-11 PH com 5+ rico ou 6 + pobre) com sequência artificial
INTERVENÇÃO EM 1ST E RESPOSTAS (2ª E 3ª)
Igual ao desenvolvimento da nossa abertura de NT(15-17)PH. Respostas idênticas sobre a abertura. Defesa sueca (Linha Dura) ,sobre o Dobre adversário.
INTERVENÇÃO EM 1ST E RESPOSTAS (REABERTURA)
1NT de Reveill 11/14(15)PH Dobre 11+ seguido 1NT de rebid mostra (17)-18+ Outras-naturais ,sendo 2♥ ou 2♠--10-12PH com 6+cartas
INTERVENÇÕES EM SALTO
Naturais ou Bicolores. A voz de 2NT em 4ª. posição ,após passe do parceiro e marcação de naipe do 3º jogador ,anuncia Bicolor forte dos naipes não anunciados.
INTERVENÇÕES SOBRE 1ST ADVERSARIO
Depende da força de abertura 1NT do adversário. Se for 15/17--2 ♣.10-15PH,com 5+-menor e 4 de rico Dobre:16-20PH bal,ou QQ.Unicolor com 7+vazas de jogo ,ou qq bicolor com 7+ vazas de jogo.2♦-Bicolor de ricos (4+;4+),2♥ / 2 ♠,bicolores 5+ de rico 4+ menor com menos de 7 vazas de jogo ou unicolores com menos de 6 vazas de jogo.2NT-unicolor de paus ou ouros:3♣-Bicolor de menores. Sobre 1NT fraco (11-14PH-Idem ,sendo que após o Dobre o sistema esá ON ,isto é as respostas são iguais às respostas sobre a nossa abertura de 1ST .Se tiver dobrado com unicolor ou bicolor de 7+ vazas ,marcará em salto com unicolor ou bicolor . Se 1NT for muito fraco(8+-11).-Dobre com qq.abertura não FG:2♣-Abertura FG:2♦-Multi ;Outras :naturais
BICOLORES
Michaels Precision.—Podem ser fortes ou com 8+PH

SAÍDAS E SINALIZAÇÕES			
	SAÍDAS	NAUPE PARCEIRO	
TRUNFO	Atitude	Atitude	
S.TRUNFO	Atitude	Atitude	
SUBSEQUENTES	Atitude em ST, contagem / atitude em trunfado	Atitude em ST, contagem / atitude em trunfado	
CASOS PARTICULARES DE SAÍDAS			
SAÍDA	ST	TRUNFO	
AS	Pede sinal encorajador (E) ou desencorajador (D)	Pede Contagem/Atitude	
REI	Desbloqueio com unicolor ou contagem. Pede sinal E ou D sem unicolor.	Pede sinal E ou D	
DAMA	QJ(xxx) ou AQJ(xxx) ou curto	QJ(xxx) ou curto	
VALETE	curto ou promete 10	idem	
10	curto ou 1 + figura para cima	curto ou 1ª	
9	Curto ou pelo menos 1 carta para cima	1ª ou promete carta para cima que não FG	
ALTA – BAIXA	contagem par	idem	
BAIXA - ALTA	Contagem impar	idem	
Em NT com 2 cartas vis saímos à 1ª. Com 3 vis, à 2º e com 4 ou 5 vis previligamos a 2º ou 3º de acordo com os critérios da Atitude. Se quisermos dar a paridade jogamos alta baixa com nº Par de cartas.Nas sequências com figuras ,podemos sair á 2º.se não quisermos mostrar a sequência.			
SINALIZAÇÃO			
	PARCEIRO	ADVERSÁRIO	BALDAS
ST	Impar (E)		Impar (E)
TRUNFO	Alta/Baixa (E)		Par/(D)
OUTRAS SINALIZAÇÕES			
ST	Lavinthal e Preferenciais		
TRUNFO	Lavinthal e Preferenciais		
DOBRES (referir todos os dobres com significados especiais. Exemplo: Apoio, pedido de saída, etc)			
Dobres e redobres de apoio de 3 cartas sobre uma voz de naipe rico do parceiro. Dobre competitivo até 4♥ ; Dobre Lightner de SLAM. Dobre de 3NT alerta para saída improvável ou ♠. Após barragem do parceiro e marcação de 3NT do adversário o dobre mostra figura grande no naipe da barragem.Sobre Cue-bid adversário no caminho para 3ST o Dobre exclui obrigatoriedade da saída nesse naipe .			

JOGADORES		FPB
Teresa Kay		2075
António Lopes		394
SISTEMA BASE		
PRINCIPAIS CARACTERÍSTICAS		
2/1 Standard; Naipes Ricos de 5(exceto ♥ 4+);♦ 4+;♣ 3 +.♣		
1NT 15/17 ou barragem a ♦ 2 ♣ Fgame;		
2 ♦ Multi; 2♥ / 2 ♠ (11) - 12/15 rico + menor		
2NT barragem a ♣ ou bicolor forte com ♠		
3♣/3♦ 7/11 menor e rico		
3NT unicolor indeterminado		
1NT de resposta sobre abertura em rico é F1 se a mão não estiver passada ,exceto sobre a abertura em 1♥ se o abridor tiver 4 espadas e 12-15PH		
VOZES QUE POSSAM REQUERER DEFESA		
Após 1♣, respostas artificiais (sem intervenções em naipe as primeiras respostas são transferes)		
Com intervenções em naipe as respostas em ♥/♠ são naturais; com intervenção em dobre mantem se os transferes em ricos, mas as vozes de 1♠ é transfer para NT e 1NT é 7/10 com 5+♦.		
1NT e todas as aberturas ao nível 2 e 3♣ e 3♦.são ARTIFICIAIS		
Rebid 1NT, após abertura de 1♣/1♦ marca mãos de 18/21 balançados		
Rebids das mãos 12/14 após abertura 1♣ /1♦ são artificiais.		
As respostas em rico (transfer ou natural)sobre 1♣ /1♦ ,podem ser com 3 cartas..VÊR NOTA .Sobre 1NT (F1) do respondente o rebid de 2♣ é Artificial (pode ter 2 cartas de ♣.)		
SEQUENCIAS ESPECIAIS DE PASSE FORCING		
Após intervenções o passe pode sugerir reabertura em dobre,para propor PUNIR.		
NOTA: Sobre 1♣ /1♦ as mãos com 8-12PH com 6 do outro pobre podem marcar um rico com 3 cartas e depois o pobre.(mostrando o desbalançamento da mão)		

AB	SE ARTIF	N. ^o MÍNIMO CARDS	DOBRE - ATÉ	DESCRIÇÃO	RESPOSTAS	DESENVOLVIMENTOS	APÓS MÃO PASSADA
1♣		3	4♥	(11)12/14 sem ricos 5 Rebid artificial VÊR NOTAS 1;2,3 e 4	Sem intervenção do 2º jogador: 1♦-4+ cartas de ♥.(pode ter 3 cartas de ♥ , 9-11 PH ,6+cartas de ♦ (neste caso rebida 2ST). 1♥-4+cartas de ♠ (pode ter 3 cartas ♠, 9-11PH com 6+cartas de ♦.(neste caso rebida 2ST que obriga a 3♦ do abridor.) 1♠-(3)-4-7PH ,sem ricos de 4 ,nem 5+♣ 1NT-natural ,8-10PH,sem ricos de 4 nem 5+♣ 2♣-13+PH,(menores invertidos) 2♦-9-11PH ,com 5+♠(menores invertidos) 2♥, 2♠-16+PH,,naipe sólido ,FG 2NT-11-12PH,natural 3♣-0-7PH ,(4)-5+♠(menores invertidos) 3♦ -(12)-13-17+PH,FG ,5+♦ 3NT-mão bal.13-17PH,com 4-3-3-3 ou 4-4-3-2 ,sem ricos de 4 4♣--0-7PH ,com 6+ ♣ 4NT-20+PH ,Blackwood para ♣ Outras naturais e barragens	VÊR NOTA 1 NOTA 2 REBIDS DO ABRIDOR—VER NOTA 3 e NOTA 4	Iguais ,exceto as mãos que se tratam como menores invertidos.Neste caso a voz de 2Paus ,sem intervenções, MOSTRA uma mão com 5+ cartas de ♣ e 11-12PH.
1♣		5+	3♠	Unicolor 15+ até aos unicolores semi forcing	Após a 1º resposta do respondente o caminho para 3ST baseia-se em pedidos de pega nos naipes marcados	Artificiais.,usamos MINORWOOD,com fit.	Idem
1♣	X	3	3♠	Mãos balançadas 18/21 Rebid 1NT/2NT/3NT	Após a 1ª resposta do respondente ,o rebid de 1ST mostra mão 18-21PH Mão bal.sem fit de 4 cartas no naipe anunciado pelo respondente. Quando há fit de 4 cartas e 18-19PH ,rebida ao nível 3 no naipe..Com 20-21PH marca-se 4♣ com 3 ases por fora do naipe do fit ,4♦ , com 2 ases por fora do naipe de trunfo e 4♥,com 1 ás por fora do naipe de trunfo. A marcação de 3♣ sobre o rebid ede 1ST é WALSH ,mostra 4 cartas de rico e 5+cartas de ♣.	Artificiais ,Após 1ST de resposta ,usa-se o check-back (6+PH)na procura dos fits 4-4 ou 5-3 em ricos ,com 2 n´veis ce respostas.(1º nível 18-19PH ,2º nível 20-21PH)-. Após o rebid do abridor ao nível 4 ,4ST será Blackwood especial ,:5♣-0-3ases;5♦-1-4ases;5♥ 2ases;5♠-2ases e dama de trunfo ;5ST-3Ases e Dama de trunfo Todas as vozes ao nível 3 ,exceto 3 ♣ São naturais e FG.	Idem

1♣	X	4	4♦	Tricolor sem singleton a ♦ 16+PH	O Rebid de 2ST sobre anúncio de um rico ,mostra um tricolor com singl.nesse naipe . See houver fit de 4+ cartas fará splinter ao nível 3. No caso do singl.ser a ♠ a ♥ ou a ♦. Caso o respondente marque 1ST ,o tricolor com singl.num rico marca-se nesse rico ao nível 2.Assim neste caso o rebid de 2♥ é um tricolor 16+PDH com sing.a ♥ e 2♠,Idem com sing.a ♠.	Naturais sendo a marcação ao nível 3 de qq.naipe não forcing,podendo o abridor marcar partida se não estiver mínimo .	Idem
1♣		5+	4♥	Mãos de INVERSA(15+PH) para qq.outro naipe	Após a 1º resposta e a marcação de inversa ,seqüências artificiais ,	Artificiais ; VÊR NOTA 5	Idem
1♦		4	4♥	(11)-12-14PH,sem ricos de 5+cartas Rebids com as mãos 12-14PH-VÊR NOTA 6	Sem intervenção do 2º jogador: 1♥-4+ cartas de ♥.(pode ter 3 cartas de ♥ , 8-11 PH ,6+cartas de ♦.(neste caso rebida 2ST que obriga a 3♦ do abridor) 1♣-4+cartas de ♣ (pode ter 3 cartas ♣, 8-11PH com 6+cartas de ♣.(neste caso rebida 2ST que obriga a 3♣ do abridor.) 1♠-(3)-4-7PH ,sem ricos de 4 ,nem 5+♠ 1NT-natural ,4-10PH,sem ricos de 4 nem 5+♠ 2♣-13+PH,FG,5+ cartas de ♣ ,sem ricos de 4 ou 18.21PH ,com 3-3-3-4 ♣ 2♦-12+PH ,com 4+ ♦ (menores invertidos) 2♥, 2♠-16+PH,,naipe sólido ,FG 2NT-11-12PH,natural 3♣-9-11PH ,(4)-+ ♦ (menores invertidos) 3♦-0-7+PH,FG ,(4) ,5+♦(menores invertidos) 3NT-mão bal.13-17PH,com 3-3-3-4 sem ricos de 4 e 4 ♣ 4♦--0-7PH ,com 6+ ♦ 4NT-20+PH ,Blackwood para ♦ Outras naturais	Rebids do Abridor – VÊR NOTA 6	Iguais ,exceto as mãos que se tratam como menores invertidos.Neste caso a voz de 2♦ ,sem intervenções, MOSTRA uma mão com 4+ cartas de ♦ e 11-12PH.
1♦		5+	4♥	Unicolor 12+ até unicolores semi forcing	Naturais (ver nota). Neste caso o caminho para 3ST faz-se pelo anúncio dos valores em que há defesas	Naturais com exceção do Cue-bid	Idem
1♦	X	4+	3♣	Mão balanceada 18/21 PH Rebid 1NT/2NT/3NT	Após a 1ª resposta do respondente ,o rebid de 1ST mostra mão 18-21PH Mão bal.sem fit de 4 cartas no naipe anunciado pelo respondente. Quando há fit de 4 cartas e 18-19PH ,rebida ao nível 3 no naipe..Com 20-21PH marca-se 4♣ com 3 ases por fora do naipe do fit ,4♦ , com 2 ases por fora do naipe de trunfo e 4♥,com 1 ás por fora do naipe de trunfo. A marcação de 3♣ sobre o rebid de 1ST é WALSH ,mostra 4 cartas de rico e 5+♣ Se o respondente marcar voz FG ,o rebid de 2ST e 3ST mostram mão de 18-19 e 20-21PH	Artificiais ,Após 1ST de resposta ,usa-se o check-back (6+PH)na procura dos fits 4-4 ou 5-3 em ricos ,com 2 níveis de respostas.(1º nível 18-19PH ,2º nível 20-21PH)- Após o rebid do abridor ao nível 4 ,4ST será Blackwood especial ,:5♣-0-3ases;5♦-1-4ases:5♥ 2ases;5♠-2ases e D de trunfo ;5ST-3Ases e D de trunfo Todas as	Idem

						vozes ao nível 3 ,exceto 3 ♣ São naturais e FG..	
1♦	X	4	4♥	Mão tricolor 16+ com singleton a ♣	Lista de respostas idênticas	Artificiais ,Rebid de 2ST ,mostra Tricolor 16+PH com singlet.a ♣ .Se o respondente marcar 1NT os rebids de 2♥ e 2♠ mostram tricolores com sing .a ♣. 16-18 e 19+PH respetivamente	Idem
1♥	X	5+ pode ter 4 (exceção)	3♠	(11/21) PH sempre com 5+♥ com exceção das mãos 4 cartas de ♠ e 3♦; 2♣ 12/14 ou 18/21.-Ver NOTA 7	Bergen -2NT -FG;3♠-7-9PDH.3♦ 10-11PDH;3♥-0-7PH com 4 cartas de fit- VER NOTA 9 Drury .Naturals FREE BIDS -VER NOTA 10	Naturais/Artificiais Vs VER NOTAS 9 e 10	A voz 2NT do respondente é um bicolor de menores
1♠		5+	3♥	(11/21) PH sempre com 5+♠	Bergen -2NT -FG;3♠-7-9PDH.3♦ 10-11PDH;3♠-0-7PH com 4 cartas de fit- VER NOTA 9 Drury e Naturais FREE BIDS-VER NOTA 10	Naturais/Artificiais VER NOTAS 9 e 10	A voz 2NT éo respondente um bicolor de menores
1NT	X	2	4♥	15-17 PH ,balançado ou barragem a ♦ que aguenta o nível 3. VER NOTA 11	Stayman(pode não ter ricos de 4)/,Transfers :2NT (qq unicolor fraco ou forte) :2♣-2bicolor menores,,Forte ou Fraco ; Smollen ,3♦ (6♥+4♣) e 3♥ (6♣+4♥).Ver Nota 11.	ARTIFICIAIS- VER NOTA 12	Idem
2♣	X	0		Forcing GAME ,consideram-se mãos Unicolores ,Balançadas com24PH ou bcolores 5/5 ou melhores sem 5+ cartas de ♠.O critério da escolha das mãos para a abertura em 2♣ ,assenta na eventualidade de se poder usando a sequência artificial que se segue à abertura permitir interrogando o parceiro sobre a qualidade e o número de cartas nos naipes interrogados.	Respostas sem intervenção do adversário ou em Dobre 2♦—5 +cartas de ♥ ,no máximo 2 controles italianos ou com 5 ou + controles italianos 2♥—5+ cartas de ♠ ,no máximo 2 controles italianos ou 5+ controles italianos 2♠—mãos sem naipes de 5+ cartas e 0-2 controles italianos ou 5+ controles italianos. 2ST-5+ cartas de ♣ e no máximo 2 controles italianos ou 5+ controles italianos 3♣- 5+ ♦ e no máximo 2 controles italianos ou 5+ controles italianos 3♦--5+ cartas de ♥ e 3 controles italianos 3♥--5+ cartas de ♠ e 3 controles italianos 3♠—mão sem 5 + cartas de qq.naibe e com 3 controles italianos 3ST--5+ cartas de♣ e 3 controles italianos 4♣-5+ cartas de ♦ e 3 controles italianos 4♦—qq mão com 4 controles italianos VÊR NOTA13.	Artificiais ,por interrogativas BETA ,GAMA ou Delta VER NOTA 14	Idem

2♦	X			<p>MULTI</p> <p>Mãos 7-11PH ,com 6+ cartas de rico .Se vulnerável contra não vulnerável ,tem de ter 9-11PH.Em 4a posição deverá ser 10-11PH.)</p> <p>Mãos Semiforcing em naipe pobre (3 e meia a 4 e meia perdentes) ou Semiforcing em naipes ricos máx, 5 perdentes obrigatoriamente ter (18)/ -/19-22PH .</p> <p>Mãos,22-23PH, balançadas.</p> <p>Poderá ser um tricolor, desde que o singleton seja um Ás num naipe rico, com 22-23PH. (</p>	<p>Respostas:</p> <p>2♥—0-7PH, qualquer distribuição ou 8-13PH, com misfit a ♥ ou fit nos 2 rícos, pelo menos 2 cartas em cada um dos naipes ricos.</p> <p>2♠—8-13PH, com misfit a ♠,</p> <p>2ST -----14+PH, Forcing à partida se e só se o abridor estiver na zona máxima de pontos nas mãos fracas.Sempre Forcing para 1 volta de leilão.</p> <p>3♠,3♦—12-13PH, com 7+ cartas e pelo menos singleton ou chicana num rico.</p> <p>3♥—com 12-13PH, com 6 +cartas de ♠ e no minimo 2 cartas de ♥. O rebide do abridor em 3ST marca a mão balançada 22-23PH. Segue sequência de controles sendo 4ST pergunta de ases para o naipe mais longo do respondente</p> <p>3♠—12-13PH → com 6+ cartas de ♥ e no minimo 2cartas de ♠. O rebide do abridor em 3ST marca a mão balançada 22-23PH. Segue sequência de controles sendo 4ST pergunta de ases para o naipe mais longo do respondente.</p> <p>Outras:naturais para jogar (barragens NATURAIS). Após 2ST de resposta o abridor arrancará para slam com qualquer mão forte.Sendo qq.voz ao nível 4 ,pergunta de ases direcionada para o naipe do semiforcing.</p>	<p>ARTIFICIAIS</p> <p>Após 2ST de resposta o abridor arrancará para slam com qq mão forte.Sendo qq.voz ao nível 4 ,pergunta de ases direcionada.</p> <p>Sobre qq semiforcing em naipe pobre o caminho para 3ST é através de pedidos de defesa se o semiforcing for em ♣ ou através de afirmativas se o semiforcing for em ♦.</p> <p>As vozes de 4 em menor do abridor são MINORWOOD.</p> <p>Após o rebid de ST do abridor as vozes para slam podem passar pelas sequências de pedido de distribuição pelo Super Stayman.</p> <p>O respondente pergunta ases direcionados através do BLACKWOOD.</p>	idem
2♥	X	5	3♠	<p>(11)-12/15 com 5+ ♥ e 4 + meno</p>	<p>Respostas</p> <p>2♠---natural, sem fit a ♥,5+ cartas de ♠, no limite do semipositivo, não forcing. o abridor com fit deve dar sequência ao leilao.</p> <p>Nota.Dado que o respondente tem tendência para ter no máximo um singleton a copas ,deverá passar com 2+ cartas de espadas mesmo que esteja máximo e sem 4 cartas em ambos os menores.</p> <p>2ST--- Forcing a partida. Pede distribuição</p> <p>3♣-----Desistência para ♣ ou ♦</p> <p>3♦-----8-11H, com 6 ou mais ♦, com 2 Fig.Grandes, sem 3♥ nem 4♣</p> <p>3♥-----Barragem não vulnerável contra vulnerável (0-7H com fit de 3 ou mais cartas de ♥). Em igualdade de vulnerabilidade ou em vulnerabilidade desfavorável é construtivo (10-11H)</p> <p>3♠-----11-15H, com naipe cheio ou semicheio</p> <p>3ST-----Para jogar</p> <p>Outras-----Para jogar. As mãos unicolores com ambição de slam começam</p>	<p>ARTIFICIAIS</p> <p>Sobre resposta de 2ST ,A sequência pede distribuição para eventual slam</p> <p>Sobre 2♠ de intervenção</p> <p>Passe- pede eventual reabertura</p> <p>Dobre –Punitivo</p> <p>Sobre intervenção em menor ao nível 3</p> <p>Passe Pede eventual reabertura</p> <p>Dobre-Competitivo</p>	Idem

					por marcar 2ST. Em função da distribuição do abridor marcam o contrato final		
2♠	X	5	4♥	(11)-12/15 com 5+ ♠ e 4 + menor	<p>Respostas</p> <p>2ST-----Forcing a partida, pede distribuição</p> <p>3♣-----Desistência para ♣ ou ♦</p> <p>3♦-----8-11H, com 6 cartas com 2 Fig.Grandes</p> <p>3♥-----natural, 11-15H, com naipe cheio ou semicheio</p> <p>3♠-----barragem em vantagem de vulnerabilidade. Construtivo em desvantagem ou igualdade de vulnerabilidade.</p> <p>3ST-----Para jogar</p> <p>Outras----Para jogar As mãos unicolores com ambição de slam começam por marcar 2ST. Em função da distribuição do abridor marcam o contrato final</p> <p>~</p>	<p>ARTIFICIAIS</p> <p>Sobre resposta de 2ST ,A sequência pede distribuição para eventual slam</p> <p>Sobre 3 ♥ de intervenção</p> <p>Passe- pede eventual reabertura</p> <p>Dobre –Punitivo</p> <p>Sobre intervenção em menor ao nível 3</p> <p>Passe Pede eventual reabertura</p> <p>Dobre-Cmpetitivo</p>	Idem

2NT	X		<p>a)Mão 17-18/19+ PH,Bicolores 5-5 ou melhor ,em que um dos naipes do bicolor é ♠.</p> <p>b)Mão, unicolor de ♣, que se abre no sistema clássico em 3♣.Deve-se respeitar de igual forma os critérios que usamos nas barragens</p> <p>DESENVOLVIMENTO FORCING, pelo menos para 1 volta</p> <p>2ST-----3♣ (Forcing à partida, se o abridor tiver o Bicolor)</p> <p>PASSO---Unicolor de ♣ (Barragem) Com Bicolor com ♠. :</p> <p>3♦-----17-18PH ,ou equivalente ao semiforcing (bicolor com ♦)</p> <p>3♥-----,17-18PH ,ou equivalente ao semiforcing (bicolor com ♥)</p> <p>3♠----- 17-18PH , ou equivalente ao semiforcing (bicolor com ♠)</p> <p>3ST-----17+18PH , ou equivalente à mão FG (bicolor com ♣)</p> <p>4♣---- 19+PH , ou equivalente à mão FG (bicolor com ♣)</p> <p>4♦-----19+PH, ou equivalente à mão FG (bicolor com ♦)</p> <p>4♥-----19+PH, ou equivalente à mão FG (bicolor com 19+PH, com ♥)</p> <p>O SLAM, procura-se da seguinte forma: -- 1ºstep –pergunta de ases para para ♠ 2º naipe do bicolor (a voz de 3ST não conta como step) , 4ST pergunta de ases para espadas . Se os rebids do abridor forem em 3ST ou 4♣ , 3 ou 4♦ ou 3 ou 4♥ a voz de 4ST neste desenvolvimento tem que ser Blackwood direcionado para ♠ e o 1º step disponível será pergunta de ases direcionado para o outro naipe do bicolor,pois o slam é provavel ,indaga-se a possibilidade de jogar Grande Slam. Nestes leilões sobre a interrogativa de ases deve considerar-se que o 5º step anuncia 1 Ás e 1 chicana e a partir do 6º step marca-se os 2 ases e a chicana do naipe anunciado como resposta .Também temos de ter em atenção que qq.voz de CUE-bid sobre alguma marcação adversária tem un significado claro de Blackwood de exclusão No caso em que não</p>	<p>Respostas</p> <p>3♣-----FORCING A PARTIDA, se o abridor tiver o bicolor e neste caso pede a distribuição. Joga 3♣, se o abridor tiver unicolor de ♣.</p> <p>3♦,3♥, 3♠ natural (8+PH ,com 7+ cartas do naipe).O abridor tem 3 tipos de opções :F1</p> <p>3ST-----para jogar, se o abridor tiver unicolor de ♣ (tem fit e defesas nos outros naipes). Nota:O abridor passará com a mão unicolor ou marca 4♣ ; 4♦ ou 4♥ com o bicolor com ♠-.O respondente marcará partida no naipe que lhe interessar.</p> <p>4♣-----Pode querer jogar slam em paus ,tem no minimo 2 ases . O abridor com 2+ figuras grandes a paus marcará 6 Paus e marcará 5 Paus sem 2 figuras grandes a paus .No caso de ter aberto com um bicolor marcará o 2º naipe do bicolor ,sendo a marcação de 4 Espadas o bicolor espadas.,paus. a voz de 4ST perguntará ases para espadas no caso bicolor com paus,Se quiser tentar jogar slam no 2º naipe ,marcará a 1º voz voz livre ao nível 5 que pede 2+ figuras grandes no 2º naipe ,para jogar grande slam ,</p> <p>4♦-4♥;-4♠--naturais</p>	<p>Sobre 3♦,3♥, 3♠</p> <p>Se o abridor tiver o bicolor marcará :</p> <p>a).Com 3 + cartas do naipe do respondente dá o fit.</p> <p>b)Com 2 cartas marca ST.</p> <p>c) Com singleton ou chicana marca o naipe da barragem no caso da mão ser fraca ou marca o 2º naipe do bicolor no caso de ser forte.De notar que estas mãos são forcing pelo menos para mais um rebid do abridor.</p> <p>Todos os dobres do respondente são COMPETITIVOS enquanto não estiver esclarecida a mão do abridor.</p> <p>Se a intervenção fôr do</p> <p>4ºJogador ,após a voz de 3 Paus do respondente ,O abridor passará com unicolor de paus ou dobrará Punitivo se a intervenção fôr num dos seus naipes.Se não for o caso marcará o seu 2º naipe ao nível 3 ou 4 conforme a força da mão.</p>	Idem
-----	---	--	--	--	---	------

				<p>houver fit expreso noutro naipe parte-se do principio que a referência do Blackwood de exclusão é o naipe de ♠.</p>		<p>Se o 2º jogador dobrar mantém-se por completo o desenvolvimento ,i gnorando o dobre.</p> <p>Se fôr o 4º jogador a dobrar o relais do respondente ,o passe é natural para jogar e qq.marcação é natural .</p>	
3♣	X	5	3♣	<p>Bicolor ♣ e /rico 7/11(12) PH Vulneravel contra não vulneravel deve ter 9—11812)</p>	<p>Respostas 3♦-----FORCING para 1 volta, pede distribuição 3♥-----joga 3♥ ou 3♠ 3♠-----joga 3 ♠, ou 4♥ 3ST-----para jogar 4♣-----para jogar 4♦-----para jogar 4♥,4♠-----para jogar (unicolor forte natural)</p>	<p>Usam-se dobres competitivos na 1ª volta do leilão,sobre marcação de intervenção em naipe rico. ,podendo o passe sobre a intervenção pedir reabertura se a mão o justificar Sobre marcação de intervenção em naipe pobre o Dobre é Punitivo.,</p>	idem
3♦	X	5	3♣	<p>Bicolor ♦ e /rico 7/11 (12)PH Vulneravel contra não vulneravel deve ter 9—11812)</p>	<p>Respostas 3♥-----joga 3♥ ou 3♠ 3♠-----joga 3♠, ou 4♥ 3ST-----para jogar</p>	<p>Usam-se dobres competitivos na 1ª volta do leilão,sobre marcação de</p>	idem

				<p>4♣-----Forcing para 1 volta, pede a distribuiçã 4♦-----para jogar 4♥, -----para jogar, tem uma abertura natural em 4♥ 4♠ ---para jogar, tem uma abertura natural em 4♠</p>	<p>intervenção em naipes rico. ,podendo o passe sobre a intervenção pedir reabertura se a mão o justificar Sobre marcação de intervenção em naipes pobre o Dobre é Punitivo.,</p>
<p>Barragens em naipes: 3♥ a 5♦</p> <p>ou</p> <p>3NT</p>	<p>((6)+7+</p> <p>7/8</p>	<p>4♥</p>	<p>Força de jogo em função das vulnerabilidades—VOZES NATURAIS</p> <p>QQ.UNI.com 7/8 vazas de jogo</p>	<p>Posição do respondente :</p> <p>A marcação de ST do respondente é para jogar</p> <p>- A marcação de cuebid do respondente após barragem em intervenção antes do nível de partida é fit e controle</p> <p>Naipes corrido de 7-8 cartas de A, R, D, sem mais qualquer valor lateral ,nem 4 cartas de outro naipe.</p> <p>O respondente terá de marcar 4♣ se não aguentar 3ST. O abridor ou PASSA ou CORRIGE.</p> <p>Sobre intervenções o dobre do respondente é obviamente PUNITIVO, mantendo-se a voz de 4♣, se a intervenção for em dobre, para prosseguir o leilão em competição. Se a intervenção for em naipe a voz de 5♣ servirá para prosseguir o leilão em competição.</p> <p>A marcação de 4♦ será uma procura de slam no naipe do unicolor ,o abridor marcará 4ST sem singletons ou chicanas e marcará o naipe do singleton ao nível mais baixo e o do chicana ao nível seguinte.</p> <p>3ST-----4♣ Passo-----♣ 4♦,4♥,4♠----naipe</p> <p>3ST-----4♦ (PEDE SINGULARIDADE)</p> <p>4♥-----1 SINGLETON a ♥ 4♠-----1 SINGLETON a ♠</p>	<p>idem</p>

				4ST-----SEM SINGLETON ou CHICANA (7 cartas) Vozes ao nível 5-Chicanas no naipe.		
--	--	--	--	--	--	--

Nota 1: Se houver intervenções em dobre sobre a abertura de 1Pau as respostas ignoram a intervenção ,com exceção das mãos com fit a paus ,da voz de 1 ♣ que é transfer para ST(8-10PH) (o abridor marcará 1ST com 12-14PH ou 2 ou 3ST conforme a força (18-19 ou 20-21PH). Também a marcação de 1ST marca uma mão 8-10PH com 5+♦ .

Nota 2: Após intervenções em naipe as respostas do 3º jogador serão naturais em naipe ao nível 1 (não há transfers) ,usamos naturais FREE BIDS (NF) e Dobres Competitivos (7)-8-9+PH (dependendo da textura da mão e do nível a que obriguemos o parceiro a marcar).

O Cue-bid pede defesa para ST ,podendo ser feito com ou sem fit no naipe de abertura.

O Passe pode admitir o Dobre Punitivo da intervenção adversária .O parceiro poderá reabrir em Dobre se o entender.

Nota 3: Sem intervenção em naipe ao nível 1 do 2º jogador e após a marcação de 1♦ (transfer) (pode excepcionalmente ter 3 cartas de copas

REBIDS do abridor com mãos 12-14PH-1♥ , bal.sem 4 cartas de -♥ ; 1♠- ,desbalanceada com 4 cartas de 1♠ ; 2♣-Mão desbal.sem 4 cartas de ♥ ;;2♥-mão bal ou desbal.com 4 cartas de ♥

Sem intervenção em naipe ao nível 1 do 2º jogador e após a marcação de 1♥ (transfer) (pode excepcionalmente ter 3 cartas de espadas

REBIDS do abridor com mãos de 12-14PH-- 1♠- ,Mão bal .sem 4 cartas de ♠ ;2♣-mão desbalanceada ,sem 4 cartas de ♠ ;2♠-mão bal.ou desbal.com 4 cartas de ♠.

Nota 4: Se houver intervenções em naipe ao nível 1 do 2º jogador o rebid do abridor com 12-14PH e após um dobre competitivo (8+PH), será 1ST.

Sobre natural free bid do respondente sobre intervenção do 2ºjogador o rebid de 1ST mostra uma mão forte de 18-21PH bal.

Nota 5: Usamos 2ST MODERADOR para as possíveis desistências ,obrigando o abridor a marcar 3 ♣—PASSA ou Corrige

Com mãos fortes a marcação de 3Paus pede a distribuição da mão abridor ,sendo-1º step -5-4-2-2,2ºstep 5-4-3-1 (a definir)3ºstep-6-4-2-1(a definir) :4ºSTEP-6-4-3-0 a definir ;5ºstep-5-4-4(com chicana no naipe rico do parceiro.As definições passam por relais.

Podemos também usar o 4º naipe FG ao nível 2 ou 3,como pedido de pega pa 3ST.

Nota 6: Se não houver intervenção em naipe ao nível 1 do 2ºjogador, os rebids após a abertura de 1♦ e marcação de 1♥ do respondente são:1♠- 12-14PH ,bal.sem 4 cartas de ♥;2♣ ,mão desbalanceada com 12-14PH com 4+ cartas de ♣ ;2♦-mão desbalanceada sem 4 cartas de ♣ pode ter 4 cartas de ♠ ;2♥-mão balanceada ou desbal.com 4 cartas de ♥.

Os rebids com 12-14PH ,após a resposta de 1♠ são:2♣ -mão bal .sem 4 cartas de ♠;2♦-mão desbal.sem 4 cartas de ♠;2♠;-mão bal ou desbal com 4 cartas de ♠;.

Se houver uma intervenção em Dobre mantém-se inalteráveis os rebids das mãos 12-14PH.

Nota 7: Após abertura de 1♥ ou 1♠ e resposta 1ST do respondente que é sempre F1, com uma única exceção (após a abetura de 1♥ se o abridor tiver 4 cartas de ♠) e 11-14 PH PODE PASSAR.

Nota 8: Após resposta de 1NT sobre abertura em rico ao nível 1 ,o rebid de 2♣ ÁRTIFICIAL ,podendo ter apenas 2 cartas de ♣.

Nota 9: Na situação de vulnerável só utilizaremos ao apoio BERGEN com 0-7PH com mãos desbalanceadas ,podendo eventualmente marcar 1ST e depois 2 no rico ou o PASSE.

Nota 10 .Sobre a resposta de 2ST (FG) o rebid do abridor ao nível 3 será um Singleton,Após a voz de 3♦ ou de 2ST o rebid do abridor ao nível 4 noutro naipe será BLACKWOOD DE EXCLUSÃO..

Nota 11—Sempre que a abertura for uma barragem a ♦, o rebid do abridor será obrigatoriamente 3♦ , salvo se o leilão ao evoluir ultrapassar o nível para a marcação de 3♦, O respondente reage sempre

na 1º volta do leilão ignorando a possibilidade da barragem.No entanto os leilões 1NT-3NT e 1NT-4NT,(se não houver intervenção do 2º jogador). poderão ser encarados como PSIQUICOS e apenas poderemos usar na situação de vantagem ou igualdade de vulnerabilidade.

A voz de 4♣, após Stayman é um bicolor de ricos.

Se a resposta ao Stayma for 2♥ pode excecioenalmente mostrar 3 cartas de ♥ com 2 cartas de ♠ sem defesa para NT e 15-16PH.—O rebid do respondente de 2♠ sobre 2♥ é natural e Forcing ,pelo menos até 2ST.

Nota 12—Nas sequências para slam ,após STAYMAN a marcação de 3♣ do respondente -ínicia uma sequência de pedido artificial de distribuição da mão do abridor .A procura de slam pode não ter como objetivo o primeiro naipe marcado pelo abridor ,após o Stayman.Esta sequência designada por SUPER STAYMAN poderá inclusive ser usada com mãos unicolores fortes (17/18+PH) ou por qq.mão com 15/16+PH

Nota 13-Com intervenções em naipe do adversario usamos como criterio o DOPI para a 1ª resposta e com a seguinte formulação:

Dobre - 0 ou 1 controle ou 4 ou mais

Passo – 2 controles

1.ºStep-3 controles

2.ºStep-singleton no naipe do adversário e máximo 1 controle

3º Step- singleton no naipe do adversário e 2 controles

4ºStep – singleton no naipe do adversário e 3 controles

CUE-BID—Chicana no naipe do adversário e máximo 1 controle

6ºStep---Chicana no naipe do adversário e 2+ controles

O abridor após esta marcação do respondente marcará partida ou slam ou poderá fazer uma BETA (antes do nível de partida). Poderá perguntar Ases em 4ST ou 5ST (se o nível de 4ST tiver sido excedido) .

Óbviamente se o Abridor tiver espaço de marcação disponível fará as interrogativas que entender até ao nível de partida, sendo 4 Paus pergunta de Ases com as respostas específicas neste caso.
1ºstep-o ases:2ºstep-1Ás vermelho:3ºstep-1Ás preto:4ºstep-2Ases

Nota 14-Reagimos do seguinte modo sobre intervenções em naipe ou em dobre sobre as interrogativas específicas nos naipes:

1—Se a intervenção fôr em Dobre ,o Redobre corresponde ao 1ºstep e o Passe ao 2º step ,as restantes vozes mantêm-se pela mesma ordem.

2-Se a intervenção fôr em naipe qq que seja o nível, usamos o critério do “DOPI”--,isto é passam a existir mais 2 vozes (Dobre ,que corresponde ao 1ºstep da resposta à interrogativa e o Passo que corresponde ao 2º step ,portanto a primeira voz disponível em naipe corresponderá ao 3º step e assim por diante,

3-Num leilão em que após a abertura em 2Paus e em que qq dos adversários intervenha em naipe , o 1º Dobre do jogador que abriu em 2 paus mostra um bicolor FG ,ou pelo menos semi forcing ,mesmo que o 4º jogador tenha prolongado a barragem do parceiro.(óbviamente os dobres a partir do 2º são punitivos. De qq modo o bicolor anunciado nega a existência de 5+ cartas de ♠

A marcação de 3ST é natural e para jogar.Fica claro que o dobre do abridor é sempre um bicolor que facilmente será entendido pelo respondente ,dado que o bicolor não pode ter espadas como se justificou. A ÚNICA RESSALVA É O 2ºDobre do Abridor no mesmo naipe ou noutro qq.que tem de ser PUNITIVO.

CONVENÇÕES USADAS:

DRURY--em (3º ou 4ª posição), só com 3 cartas (9/10+-11PH) ,o abridor marcará 2 no rico com subabertura ou 3 ou 4 com abertura ,sabendo que o parceiro tem 9/10-11PH e 3 cartas de fit. Portanto e como consequência do DRURY a voz de 2 no rico nestas condições marca mãos de 7-8 -(9PH).

TRIAL BIDS--é uma Interrogativo no naipe marcado.

CATCH ALL---1♥/1♠---Após uma resposta FGame (2PAUS ou 2OUROS) ,o abridor com 11PH e com 5 cartas ,,não podendo marcar 2ST ,rebida 2 no rico como aviso ao parceiro e a sequência só prosseguirá se o respondente assumir essa responsabilidade ---

MINORWOOD---**JOGAMOS BW PARA MENORES: Jogamos 4♣ e 4♦ pergunta de ases para menores nas sequências em que não há ambiguidades**

Algumas situações (que foram referidas anteriormente) em que a pergunta de ases é feita ainda sem definição de naipe:

a)1ST---- (3x) -----4♣ /4♦--**MINORWOOD**

De uma forma geral para identificarmos a situação podemos considerar o seguinte em todas as sequências que à partida são F.Game as vozes de 4♣ e 4♦ são perguntas de ases direcionados .No entanto ,por exemplo se sobre a abertura de 1♣ o respondente depois de passado marcar 2♣ (voz próxima da abertura) e depois de feitas as interrogativas de pedidos de pega que não permitem jogar 3ST ,a voz de 4Paus é convite ou menos.O mesmo critério para as sequências após a abertura em 1♦ com o respondente sobre intervenção adversária ou após estar passado ,marcar 2♦.Se a sequência não der para jogar 3ST .a voz de 4♦ será também convite ou menos.

Nas sequências em que não se pretendeu tentar 3ST e se marcou após uma resposta Fgame .4 em menor ,aí é claramente MINORWOOD.

JOGAMOS BW DE EXCLUSÃO, sobre barragens dos adversários, desde que o CUEBID SEJA EM SALTO (incluindo as aberturas adversárias de 2 Copas ou 2 Espadas ,unicolores ou bicolores com subaberturas). ou sobre os APOIOS BERGEN, com salto ao nível 4, qualquer que seja a resposta Bergen . Significa a existência de chicana ou do Ás seco.

Apoios Berghen: 3♣ → 7- 9 PDH; 3♦ → 10-11 PDH; 2 ST → FG Resp. do A.: niv 3 =. singl; niv 4 do naipe de abertura é mínimo sem sing.; 3ST= 15-17 balançados (pode ser 5-4-2-2); 3♥/♠=18-19 balançados (pode ser 5-4-2-2); voz a nível 4 é Blackwood de exclusão (tem chicana ou Ás seco no naipe).

Após o Blackwood de exclusão a voz imediata ou imediatamente a seguir à marcação de partida no naipe rico é pergunta da dama de trunfo.As respostas são por steps ,1º --não tem a dama de trunfo e o 2º step tem .Se houver ainda espaço de marcação a voz seguinte é pergunta de reis (o rei de trunfo obviamente já não conta neste caso .pois já foi respondido no Blackwood de exclusão

Jogamos LEBENSOHL Transformado (Lopenshol) nas intervenções em ST e Lebenshol (MODERADOR) nas inversas; RKCB (5ST→ 1A + 1 chicana útil e a voz seguinte pergunta qual é a chicana. 6x →2A + chicana útil no naipe marcado); se depois de resposta a ases houver espaço a voz seguinte pergunta a dama de trunfo e na resposta se for possível informa 1º rei se tiver a dama de trunfo. SPLINTERS; BERGEN; DOPI; ROPI; 4TH SUIT FG; DRURY SMOLEN; CHECK-BACK; GLADIATOR; Bw para menores; Walsh Catch All ,Stayman e Super –Stayman e Trial bids .

GLADIATOR –usa-se sobre as intervenções em 2ST sobre aberturas de Multicolor ou depois de 2 fraco do adversário em rico (unicolor ou bicolor).

RESPOSTAS EM RICO SÃO NATURAIS ,SEM TRANSFERS e FG.

A voz de 3 Paus obriga a 3 ouros (o respondente passa ou corrige),óbviamente é fraca e quer jogar ao nível 3.

A voz de 3 Ouros é Stayman

3ST—Para jogar,

Sobre as vozes naturais e FGame segue-se sequências de controles ,desde que haja fit interessante ,ou em alternativa 3ST sendo 4 ST pergunta de ases para o naipe longo.

Trial bids ---Nas sequências com fit expreso num naipe rico e que ainda não foram produzidas quaisquer vozes que sejam F.Game. (São interrogativas no novo naipe anunciado)

CHECK-BACK ,-após marcação de MÃO BALANÇADA ,com 1 ou 2 níveis de resposta

Sobre A ABERTURA DE 2♣—FG-usamos interrogativas diretas nos naipes marcados (com carateristicas diferentes em função das interrogativas serem feitas no naipe do abridor ou no anunciado pelo respondente).A 1º voz do respondente após 2♣ é artificial e anuncia nº de controles italianos e naipes de 5+ cartas em transfer .As respostas de 2♣ ou 3♣ ,marcam mãos sem 5+ cartas de qq.naipe,

Com intervenções em Dobre ou naipe sobre a abertur ou sobre as interrogativas as respostas são adaptadas e para além de usarmos o DOPI e o ROPI podemos acrescentar a informação de existência de Singleton ou Chicana no naipe da intervenção adversária.

SISTEMA DE INTERVENÇÕES

As **intervenções ao nível 1 ou 2 em naipe são naturais NF, sobre vozes naturais**. Anunciam um naipe de 5+ cartas (excepcionalmente 4). AS respostas são naturais ,no entanto a voz de ST do parceiro pode ser natural(12+PH) ou mostra figura grande pelo menos à 2ª..Portanto a sequência pelo menos é forcing até ao nível seguinte no naipe da intervenção.

Após uma intervenção natural em naipe rico ,a marcação de um naipe pobre pelo respondente indicia fit no rico e valores no naipe anunciado.ou naipe que aguenta jogar no nível seguinte no pobre.

Dobre de CHAMADA (de mão não pasada) não é Stándar (apenas mostra 12+PH).Tem como exceções as mãos 12-17PH ,com 5+ de pobre e sem 4 de rico que marcam natural ou as mãos Bicolores que podem optar por anunciar o bicolor ou Dobra rem função da textura da mão ou ainda as mãos que intervêm em 1NT. Também é exceção uma mão com 12-13PH com 5 de rico e menos de 4 no outro rico que intervêm naturalmente .

A Resposta de 1NT sobre o dobre de chamada é ARTIFICIAL e mostra 0-11PH com 5+ cartas de rico ou 6+ de naipe pobre,A sequência segue de forma artificial se o jogador que dobrou quiser jogar no eventual naipe do parceiro.

Bicolores: Michaels Precision

(1♣/1♦) --- 2♣ =Unicolor ,natural

(1♣/1♦) --- 2♦ = Ricos

(1♣/1♦) --- 2ST=♥ e outro menor

1♥---2♥= ♠ e ♣

1♥---3♣= ♠ e ♦

1♠---2♠= ♥ e ♣

1♠ -- 3♣=♥ e ♦

1♥/1♠--2ST = menores

Intervenção em 1NT.—15-17PH com pega no naipe da abertura—Segue sequência idêntica à da abertura e também a defesa SUECA .(linha Dura)

CUEBID EM SALTO (qualquer que seja o naipe de abertura)

a) Sobre abertura em rico ao nível 1.--Pedido de pega para 3NT

b)Sobre abertura em naipe pobre ao nível 1---São vozes naturais de barragem

Nota importante:

Depois do dobre de chamada o CUEBID é pedido de pega para ST.

---INTERVENÇÃO de 2ª posição sobre 1ST FORTE (14+H)

Passo—nada a declarar .Não tem entrada no leilão ,podendo ter algum jogo mas nenhuma textura anunciavel nos critérios do sistema ou mesmo mão equilibrada de 20+PH.

Dobre—16-20,PH, equilibrado ou UNICOLOR Indeterminado com 7+Vazas de jogo.As mãos bicolores só dobram com 7+ vazas de jogo.

2♣ -10-15PH ,com 5+ paus e 4 de qq.outro naipe

Se o 3º jogador Passar ou Dobrar .o parceiro Passa com 3+ cartas de Paus e marca 2♦ sem 3 cartas de paus .admitindo jogar Ouros ou qq.dos ricos.A marcação de 2 Copas ou 2 Espadas é natural .

No entanto se o Dobre for Stayman ou take-out o 4º jogador deverá passar ,e ver-se-á se o Dobre foi ou não transformado,Aí a posição fica clara e o jogador que marcou 2 paus poderá corrigir para o 2º naipe..

2♦ =- Bicolor de ricos ,excepcionalmente pode ser 4-4 ,se houver compensação de força ou vulnerabilidade favoravel. excepcionalmente pode ser 4-4.O Respondente marcará 2♥ se não tiver preferência por um dos naipes .

Este bicolor pode ser 6-4 ,se o respondente marca o naipe de 4 o marcador de bicolor com força de jogo pode marcar o naipe 6º. Se fôr um 5-4 com força de jogo que aguenta o nível seguinte do leilão ,no caso do parceiro marcar o naipe de 4 , Cuebida a abertura,neste caso marcará 2ST.(Obviamente artificial).

2♥ = ♥ e menor , 10-15+PH ,a força da mão é uma questão de bom senso perante as vulnerabilidades,ou Unicolor a ♥ **com no máximo 6 vazas de jogo** . O parceiro se preferir tentar jogar no naipe menor deverá marcar 2ST.

Nota:Se fôr unicolor é uma mão que poderia abrir em Multicolor (6/7) cartas respeitando os critérios das vulnerabilidades habituais destas aberturas .

2♠ = ♠ e menor , 10-15+PH ,a força da mão é uma questão de bom senso perante as vulnerabilidades,ou Unicolor a (9)10-15+PH ,a força da mão é uma questão de bom senso perante as vulnerabilidades,ou Unicolor a ♠ **com no máximo 6 vazas de jogo** . O parceiro se preferir tentar jogar no naipe menor deverá marcar 2ST.

Nota:Se fôr unicolor é uma mão que poderia abrir em Multicolor (6/7) cartas e respeitando os critérios das vulnerabilidades habituais destas aberturas .

2ST-Unicolor de Paus ou Ouros ,que jogue ao nível 3.O parceiro marca sempre 3 Paus a que o parceiro passa ou corrige.

3 PAUS----- Bicolor de menores 10-15PH, (5-5 ou melhor) .Neste caso o parceiro optará por dobrar ou jogar num dos menores.O respondente passa ou corrige

Outras----naturais

Intervenções s/ 1 ST Forte adversário (4ª posição):

2♣ =. 5+paus e 4 de qq ouro naipe ,11-15PH.O parceiro sobre o passe ou dobre do abridor reage de igual modo à situação como se a voz fosse em 2ª. posição .Se o dobre é punitivo marcará em conformidade ,caso contrário agirá na expectativa ,passando.Neste caso o jogador que marcou passa ou corrige para Ouros. Se preferir jogar no rico ou em ouros marca 2 ouros ,

2♦- Ricos (10+PH). O Respondente marca 2♥ se tiver + cartas de copas ou igual nº.de copas ou espadas ou 2♠ se tem 1 carta de diferença para o outro rico

2♥-Bicolor copas e menor ou unicolor de copas (se fôr bicolor terá 10+PH,se fôr unicolor é uma mão que abriria em 4ª posição em Multicolor ,portanto no minimo com10-12PH).

2♠ - Bicolor espadas e menor ou unicolor de espadas (se fôr bicolor terá 10+PH,se fôr unicolor é uma mão que abriria em 4ª posição em Multicolor ,portanto no minimo com10-12PH).

2NT-Unicolor de paus ou ouros ,o parceiro marca obrigatoriamente 3 Paus(passa ou corrige)

3 Paus = Bicolor menor (11-15PH)

DOBRE = -12-14PH ,com mãos balançadas ,tem no minimo com 4-3 nos ricos ,caso contrário PASSA.

Intervenções s/ 1 ST Fraco advers. (2ª e 4ª posição):

(1ST)--2♣-10-15PH ,com 5+ paus e 4 de qq.outro naipe

(1ST) – 2♦- = Ricos. O Respondente marca 2♥ se prefere ♥ ou não tem preferência e marca 2♠ se tem 1+ carta de diferença para o outro rico

(1ST) -2♥/ 2♠ = unicolor de ♥ ou ♠ ou bicolor 5+rico e 4+ menor

(1ST) 2ST= é Unicolor de ♣ ou ♦- ,que aguenta o nível 3. –Respondente marca 3♣ ,passa ou corrige

(1ST) – 3♣ = bicolor menor

(1ST) – X = 15-17 e o Respondente marca SYS ON (2ª posição) (a voz de 2♣ é Stayman e mantém-se os transfers). Em 4ª posição é 15-17 e o Respondente marca voz natural. SYS OFF (4ª posição)

INTERVENÇÃO de 1ª sobre 1ST MUITO FRACO (9-11H)

Dobre –qq.abertura de 12PH.

2♣ –Corresponde à nossa abertura de 2♣ –FG-mantém-se as sequências

2♦ -Multi (versões fracas)

Outras –naturais

Após o dobre do 2º jogador com ou sem redobre do 3º jogador as vozes ao nível 2 são naturais e revelam mãos com no máximo 7PH, porque com 8+PH e com vazas de trunfo podem começar os dobres punitivos.

O passe significa que aguenta jogar 1ST, dobrado ou redobrado sabendo que o parceiro tem abertura. Se o 3º jogador marcar em naipe o Dobre é Punitivo e todas as vozes em naipe ao nível 2 são naturais para jogar a menos que o parceiro tenha pelo menos 18PH.

As vozes naturais ao nível 3 são convites para partida.

Defesa contra Multicolor →

2ª Posição:

Passo: --nada a declarar ou mãos fortes unicolores ricos que podem jogar ao nível 2, 3 ou 4 em rico (portanto são mãos 17-18PH ou Semiforcing ou FG).

Estas mãos começam por passar e depois em 6ª posição marcam ao nível 2 se a mão for uma abertura em rico com rebid ao nível 3 se for um semiforcing e ao nível 4 se for FG.

O parceiro avaliará e o leilão prosseguirá em conformidade com controles ou pergunta de ases direcionada em 4ST.

As mãos que entram diretamente ao nível 3 ou 4 e que são apenas mãos de comprimento sem serem mãos com +17PH.

2♥/2♠: artificial, (12)/13-18/19+PH, (**curto no naipe marcado**) tem no máximo 2 cartas no naipe marcado e 4+cartas no outro rico; -A mão pode ser muito forte se não tiver um unicolor rico

Dobre → (12)/13-15PH, balº ou 16-19, sem defesa em ambos os ricos ou 18+PH com ou sem defesa em ambos os ricos e sem 4+ cartas de rico,. Com mãos de 18+PH é passar e dobrar Punitivo na 2ª volta do leilão., se tiver no mínimo 4 e meio vazas defensivas, se a mão tiver a força de jogo requerida, 19+PH e unicolor marcará o naipe ao nível conveniente na 2ª volta do leilão.

2ST → 16-19 (com defesas nos 2 ricos, segue –se **GLADIATOR** (NÃO HÁ TRANSFERS)).

Sequência GLADIATOR: --3♣----Obrigatório (como no Lebenshol),

3♦-----Stayman

3♥,3♠-----5 ou + cartas, forcing de partida.

3ST,4♥,4♠---para jogar

4♣,4♦-----6 ou + cartas, ambição de slam

Após vozes FG. —segue –se Sequências com controles, 3ST, sem fit interessante e 3ST –ASES para o naipe do UNICOLOR.

(2♦) --. As vozes a nível 3 são naturais. (11-16PH), **sem 4 cartas de rico.**

(2♦)--3♥/3♠→ ~É natural construtivo 6+ cartas 16H+

(2♦)--4♥/4♠→ São 8 vazas de jogo

(2♦)--4♣→ bicolor ♣ e Rico sempre pelo menos 5+5. É FG. Aplica-se sobre todas as barragens em que se possa dar salto em menor. Pode seguir--se eventualmente um Blackwood de exclusão.

(2♦)--4♦→ bicolor ♦ e Rico sempre pelo menos 5+5. É FG. Aplica-se sobre todas as barragens em que se possa dar salto em menor. Pode seguir--se eventualmente um Blackwood de exclusão.

4ª Posição:

2♦)---P---(2♥/2♠)---X?— É ESSE NAIPE. Se tivermos o outro rico só com 4 cartas e abertura marcar 2♠

Mantem-se 2ST como 16-19PH com defesa em ambos os ricos, segue Gladiator

(2♦)---p—(qq.voz)----4♣→ bicolor ♣ e Rico sempre pelo menos 5+5. É FG. Aplica-se sobre todas as barragens em que se possa dar salto em menor. Pode seguir--se eventualmente um Blackwood de exclusão.

(2♦)---p---(qq.voz)----4♦→ bicolor ♦ e Rico sempre pelo menos 5+5. É FG. Aplica-se sobre todas as barragens em que se possa dar salto em menor. Pode seguir--se eventualmente um Blackwood de exclusão.

(2♦)---P---(2♥/2♠)---X?— É ESSE NAIPE. Se tivermos o outro rico só com 4 cartas e abertura marcar 2♠

(2♦)-. As vozes a nível 3 são naturais. (11-17PH) ,sem 4 cartas de rico.

6ª. Posição :

Vozes naturais e fortes que derivam da necessidade de se passar em 2ª posição com mãos fortes que tipificamos no Exemplo.

Em 6ª posição se entrarmos em naipe mostra uma mão 17+PH que pode ir até uma mão FG, com unicolor ,conforme já descrito .

2ST à 2ª volta → menores; que aguenta pelo menos 3 em naipe pobre. Pode ser uma mão mais forte que não pode dobrar ou que não pode entrar no naipe rico curto. Neste caso o leilão depois do parceiro falar poderá cuebidar ou dobrar que obviamente não pode ser punitivo para qq. rico.

Nota sobre o uso dos dobres:

1º Dobre em 2º posição : Take-out;

1º Dobre em 4ª posição: Punitivo;

Qq Dobre em 6ª posição é Punitivo

INTERVENÇÕES sobre Sub-aberturas (FRACO) NATURAIS ou Transfers

Intervenções sobre 2♣ fraco e natural (Máximo 11PH)

Dobre-----13-17H, com pelo menos 4 cartas num rico ou 18H+ qq distribuição

2♦-----unicolor rico indeterminado .a voz de 2 copas do parceiro será passa ou corrige.

2♥/2♠-----é a nossa abertura em 2♥/2♠--sequência idêntica à da abertura. Nota o naipe pobre obviamente é ouros.

2ST-----16-19H, com pega e meia no naipe ,segue-se GLADIATOR .

Cuebid-----**BICOLOR RICO**

3♦-----13+H, com 5+ cartas sem 4 em rico

3♥3♠-----natural

3ST-----**para jogar, pode ter um unicolor com defesas em todos os naipes**

4♣-----Blackwood de exclusão

4♦-----Bicolor 5+♦ e 5+ de rico

4♥/4♠/Outras-----naturais

Intervenções sobre 2♦ fraco e natural (Máximo 11PH)

Dobre-----13-17H, com pelo menos 4 cartas num rico ou 18H+ qq distribuição

2♥/2♠-----é a nossa abertura em 2♥/2♠--sequência idêntica à da abertura. O naipe pobre obviamente é paus.

2ST-----16-19H, com pega e meia no naipe ,segue-se GLADIATOR.

Cuebid-----**BICOLOR RICO**

3♣-----13+H, com 5+ cartas sem 4 em rico

3♥3♠-----natural ,pode ser obstrutivo em vantagem de vulnerabilidade., curto no naipe de abertura do adversário. (isto porque as vozes de 2 em rico estão”ocupadas para marcar as nossas aberturas de 2 em rico ,se 4 cartas no pobre do adversário)

3ST-----**pode ter um unicolor com defesas em todos os naipes**

4♣-----Bicolor com 5+♣ e 5+rico,

4♦-----Blackwood de exclusão

4♥/4♠/Outras-----naturais

4ST(blackwood)-----respostas idênticas às da interrogativa em 4♣

Intervenções sobre 2 ♥ fraco

Dobre-----13+H, com pelo menos 4 cartas no outro rico ou 18H+ qq distribuição

2♠----- -natural, UNICOLOR

2ST-----16-19H, com pega e meia no naipe ,segue-se Gladiador.

Cuebid-----Pede defesa para 3ST

3♣,3♦-----13+H, com 5+ cartas sem 4 +cartas de ♠.

3♠-----Natural

3ST----- para jogar,pode ter um unicolor com defesas em todos os naipes

4♣-----Bicolor ♣-♠,,FG

4♦-----Bicolor ♦-♠, FG

4♥-----Blackwood de exclusão

4♠/Outras-----naturais

4ST -----Bicolor de menores ,curto a copas que admite jogar 5 em pobre ,sem ser defensivo .

Nota se fôr defensivo passará e marcará ST ,se o entender na 2ª ou 3ª.volta do leilão

Sobre 2 ♥ e Sobre 2 ♠

Analisemos as sequências sobre o Dobre de chamada (sobre 2♥ ou 2♠ fraco)

2♥-----X---Passo-----?----Passo-----transformou

2♠-----3+ cartas de ♠, <8H

2ST-----(**Lebenshol**) Obriga a 3♣, corrige ou passa .pode ter defesa a ♥ e 4 cartas de ♠

3♣/3♦/3♠-----forcing a partida com 5+ cartas

Cuebid-----forcing a partida, Pede Pega a ♥ e tem 4+ cartas de ♠.

Outras-----naturais

3ST-----para jogar,

2♥-----X-----Passo-----2ST (**Lebenshol**)

3♣-----Passo-----?-----Passo ou Corrige-----para jogar

3♠-----CONVITE

Cuebid-----forcing a partida, pede pega a ♥ e tem 4 cartas de ♠

3ST-----forcing a partida, pega a ♥ e não tem 4+ cartas de ♠

Se o dobre fôr em 4ª posição ,a situação é análoga ,sendo a voz de 2 no outro rico do parceiro ,apenas o assumir que não pode transformar e tem uma mão abaixo de 7/8PH.Usamos também o Lebenshol (Moderador) em 2ST,portanto as vozes ao nível 3 são naturais e F.G.

Intervenção sobre 2 ♠ fraco

Dobre-----13+H, com pelo menos 4 cartas no outro rico ou 18H+ qq distribuição

3♥----- natural, UNICOLOR

2ST-----16-19H, com pega e meia no naipe-Segue Gladiador

Cuebid-----Pede defesa para 3ST

3♣,3♦-----13+H, com 5+ cartas sem 4 cartas em ♥

3ST-----para jogar,pode ter um unicolor pobre com defesas em todos os naipes

4♣-----Bicolor ♣-♥,FG

4♦-----Bicolor ♣-♥, FG

4♥-----natural

4♠----- Blackwood de exclusão

4ST -----Bicolor de menores ,curto a copas que admite jogar 5 em pobre ,sem ser defensivo .

Nota se fôr defensivo passará e marcará ST ,se o entender na 2ª ou 3ª.volta do leilão

Outras-----naturais

Se o dobre fôr em 4ª posição ,a situação é análoga ,sendo a voz de 2 no outro rico do parceiro ,apenas o assumir que não pode transformar e tem uma mão abaixo de 7/8PH .Usamos também o Lebenshol (Moderador) em 2ST,portanto as vozes ao nível 3 são naturais e F.G.

Nota :

(2♣/2♦/2♥/2♠-----2ST—(-passo)-?---

Sequência GLADIATOR: --

Sobre as vozes naturais e FGame segue-se sequências de controles ,desde que haja fit interessante ,ou em alternativa 3ST sendo 4 ST pergunta de ases para o naipe longo.

Nota : As intervenções sobre 2♥/2♠ fraco em 4ª posição terão de ter carácter protetor uma vez que o parceiro poderá ter abertura 13-17 e não ter podido entrar no leilão.O dobre mostra 4+ cartas do outro rico ,mas o parceiro poderá transformar com vaza e meia pelo menos no naipe do adversário ou marcar 3ST em desvantagem de vulnerabilidade.Exige-se criteriosa decisão nesta situação.

INTERVENÇÕES sobre Sub-aberturas BICOLORES

Reagimos como sobre as aberturas em 2 FRACO em rico

Após o dobre take-out ,**qq voz de dobre do 4ºJogador é Punitiva.**

Desta forma as nossas vozes de 2ST são naturais sobre a abertura e mostram 16-19PH com defesa e meia no naipe anunciado.Se o 3ºjogador passar segue-se Gladiator .Se marcar qq naipe o Dobre é punitivo ,como após a nossa abertura de 1ST.

-----Outro tipo de mãos a ser tratada de forma específica é a seguinte:--

Mãos com 6 cartas do outro rico e 16+PH —começamos pelo dobre obrigatório quando haja abertura e 4+ cartas do outro rico,Se o adversário prolongar a barragem e o nosso parceiro passar ,marcaremos o unicolor rico ao nível seguinte mostrando a existência de força de jogo e 6+ cartas .

:4ST qmarca um unicolor a Copas forte já que os Bicolores com 5 copas e 5+ de menor .são tratados por 4 em menor (FG).O respondente com fit a copas marcará 5 Copas.

Portanto os leilões em que o nosso jogador que dobrou perante o silêncio do parceiro ,sobre qq,voz do 3ºjogador ,ou continuando a barragem ou marcando outro naipe após o 1ºDobre voltar a dobrar ,mostra uma mão que está na zona das 4/4 meia perdentes e tem um naipe tendencialmente de 6 cartas no outro rico . Se o naipe do adversário fôr espadas como acabamos de verificar o Dobre é Punitivo.Se o bicolor adversário for concluído em 4 copas o Dobre pode ser apenas proposta ,embora as 4+ cartas de espadas estejam garantidas desde o 1º Dobre,

O Cue-bid é F.Game ,mas funciona como sempre como pedido de defesa para 3ST.

A voz de 3ST é para jogar ,2ST é Lebenshol ,obriga a 3Paus e as vozes naturais ao nível 3 são F.Game.

Portanto para além dos dobres serem Punitivos ,após o 1º Dobre de chamada todas as vozes do 2º ou 4º jogador são idênticas às que usamos contra as aberturas em 2 copas ou 2 espadas fracas.incluindo os bicolores de intervenção.

INTERVENÇÕES sobre aberturas ao nível 2, mostrando mãos, 12-16H.

a) Sobre 2♣ (precision---♣ ou ♣ e rico)----?

?-----Dobre-----14+H,com 4+ cartas de rico

2♦,2♥,2♠-----naturais, 9-13H

2ST-----16-19H, com pega e meia a ♣,♥ e ♠ e sem 4 cartas de rico.

3♣-----pede defesa para 3ST

4♣-----blackwood de exclusão

4ST (Blackwood)-----

Outras-----naturais

Sobre o dobre:

2♣-----X-----passo-----?

?-----Passo-----quer jogar 2♣X

2♦-----0-8H, com 4 ou 5 cartas, ou 0-5H,com 6 cartas

2♥-----0-8H, com 4 cartas ou 0-5H,com 5+cartas

2♠-----0-8H, com 4 cartas ou 0-5H com 5 cartas

2ST-----Lebenshol ,sequência habitual

3♣-----pede pega a ♣ para 3ST

3ST-----natural, com pega e meia

4♣--joga partida em qq.dos ricos (se quiser fazer Blackwood de exclusão terá de marcar ao nível 5 ,depois de o respondente ter optado por um dos ricos.

Outras-----naturais

Se o 3º jogador prolongar a barragem, o dobre mostra 8+PH, sem naipe rico de 5.

A marcação de naipe mostra 5 ou + cartas não forcing.

Nota: Dado que o bom senso impõe que o dobre de chamada sobre esta abertura tenha 14+H, exige-se ao 4º jogador atenção à necessidade de eventual reveill após 2 passes ou continuação de barragem.

b) Sobre 2♦ Flannery (12-16H , com bicolor de ricos 4-4), ou tricolor

Reagimos de modo idêntico à alínea anterior.

c) Sobre 2♥ ou 2♠ (rico e menor)(12-16PH)

Reagimos de modo idêntico à alínea anterior.

INTERVENÇÕES sobre aberturas ao nível 2 que podem ser mãos fortes balançadas ou bicolores subabertura

Tratamos a situação como sobre a abertura adversária do MULTICOLOR

INTERVENÇÕES sobre aberturas de BARRAGEM (ao nível 3 ou 4)

Intervenções sobre barragens

sobre 3♣

Passo----- residual, pode ter abertura, com menos de 13PH,ou 13+17PH sem quaisquer das distribuições abaixo enunciadas ,incluindo 1 naipe rico de 4 cartas sem 4 + do outro rico,pode ter um unicolor de Ouros que poderia ser aberto como 1 Barragem em ♦ ,(em 1ST) ou uma mão que quer punir 3♣ e aguarda uma reabertura do parceiro.

Dobre----- 13-17PH ,com pelo menos 4/4 ou melhor nos ricos ou 18+PH,qq distribuição.(pode haver + de 1 carta de diferença entre os 2 ricos).

3♦-----Artificial -11-17PH,com pelo menos 6+cartas de 1 dos ricos e no máximo 2 cartas no outro rico --o respondente marca 3 copas para jogar copas ou espadas e 3 espadas se aguentar 4 copas,Se aguentar 4 espadas mas não 4 copas marca 3copas e depois acrescenta a vox de 4 espadas .

3♥/3♠-----13-17PH+ com 5+ cartas e 3 cartas do outro rico

3ST-----para jogar ,7/8 vazas de jogo e defesa no naipe da barragem

4♣-----BICOLOR RICO ,pelo menos 5-5 ,FGame,ou natural

4♦-----Bicolor ♦ e Rico ,FG, ou natural

4♥ ou 4♠,ou Outras -----para jogar

4ST-----Blackwood não direcionado.

5♣ -----Blackwood de exclusão

5♦ -----natural

Sobre a voz de 3♦ o 4º jogador marcará 3 Copas ,se aguentar 3 copas ou 3/4 espadas ou marcará 3 espadas se aguentar 4 copas ou 3 espadas.Deverá marcar 4 Paus (cue-bid) se jogar partida em qq.dos ricos.O jogador que marcou 3♦ ajusta a sua marcação em função da resposta do parceiro.

Posicionamento do 4º jogador :

Nota : Desde que tenha uma mão a roçar os 12 (10-11PH), deverá reabrir o leilão em dobre se tiver pelo menos 4 cartas de um rico-

-Marca 3♦ (Artificial) com 13+PH e sem ricos de 4+cartas (pode ter 4 cartas de ♦, mas provavelmente terá pelo menos 5)

Posicionamento do 2º jogador ,após ter passado inicialmente sobre a barragem.

Se o parceiro Dobrou (take-out) e temos 5 + cartas de rico ,marcamos ao nível 3 ou 4 ,se tivermos 4-3 em ricos ,marcamos 3 no rico de 4 .No caso de ter o mesmo nº de cartas em ambos os ricos marcará 3♦ (artificial) e o respondente marcará em conformidade ao nível 3 ou 4 .Se depois do dobre de reveill poderemos Passar ,transformando em punitivo ou marcar 4 ouros .

Se tivermos passado com um unicolor de ouros jogável ao nível 3 pode marcar 3ST ,com unicolor de ouros e defesa a Paus ou 4 ou 5 ouros.

Também poderá transformar se avaliar ser essa decisão certa em função das informações do leilão e das vulnerabilidades.

Nota:. As reaberturas em dobre ou em 3♦ que podem ser feitas com 13+PH ou 10-12PH ,mas com os critérios de distribuição específicos

-Marca 3♥/3♠ com 5+ cartas do naipe ,pode não ter 3 cartas do outro rico

-Marca 4♣--Bicolor rico ,joga partida no melhor rico do parceiro

-Marca 4♦-----Bicolor ♦ e Rico ,FG ou natural

-Marca 5♣--Blackwood de exclusão

QQ .dobre no decurso leilão é punitivo .

Nota:Se os adversários prolongarem a barragem para 4 ou 5 a voz de cue-bid é Blackwood de exclusão. se o parceiro marcou sobre a abertura qq.voz ,o Dobre do 4º jogador é Punitivo (pois já tem informação suficiente da voz do 2º jogador para poder decidir).

sobre 3♦

Passé----- residual, pode ter abertura, com menos de 13PH,ou 13+17PH sem quaisquer das distribuições abaixo enunciadas ,incluindo 1 naipe rico de 4 cartas sem 4 + do outro rico,pode ter um unicolor de Paus que poderia ser aberto como 1 Barragem em ♣ ,(em 2ST) ou uma mão que quer punir 3♦ e aguarda uma reabertura do parceiro.

Dobre-----13-17PH ,com pelo menos 4/4 ou melhor nos ricos ou 18+PH,qq distribuição.(pode haver + de 1 carta de diferença entre os 2 ricos).

3♥---- 13+PH ,com 5+cartas de ♥ e sem 4+ cartas de ♠ ,ou 11+PH e 6+ cartas de copas.

3♠--- 13+H, com 5+ cartas de ♠ e sem 4+ cartas de cartas de ♥,ou11+PH e 6+ cartas de espadas.

3ST-.....para jogar,7/8 vazas de jogo e defesa no naipe da barragem

4♣-----Bicolor Paus e Rico ,FG ,ou natural

4♦-----Bicolor de Ricos ,pelo menos 5-5 ,FG

4♥,4♠-----para jogar

4ST-----Blackwood,

5♦-----Blackwood exclusão

Outras----naturais

Posicionamento do 4ºjogador:

Sobre o Passe do parceiro o Dobre é take-out e mostra 12+PH e pelo menos 4+cartas pelo menos num dos ricos.Se tiver uma mão de 12-13Ph ,deve ter no máximo 2 cartas de ♦ .

3♥/3♠-----5+ cartas do naipe rico e no máximo 2 cartas no outro rico

3ST-para jogar

4♣,-----Bicolor Paus e Rico—F.G.ou natural

4♦-----Bicolor de Ricos ,pelo menos 5-5 ,FG

5♣-----Natural

5♦----- Blackwood exclusão

.sobre 3♥

Passe----- residual, pode ter abertura, com menos de 14H. ou unicolor de naipe que aguenta o nível 4.

Dobre-----14H+ com pelo menos 4 cartas de ♠ ou 18H+ qq distribuição

3♠-----Abertura em 3 Espadas

3ST-----para jogar, ,7/8 vazas de jogo e defesa no naipe da barragem

4♣-----Bicolor Paus e Rico,FG ,ou natural

4♦-----Bicolor de Ouros e Rico ,FG ou natural

4♥-----Blackwood de exclusão

4♠-----Natural

4ST-----Bicolor de menores

5♥-----Blackwood de exclusão,

Outras-----naturais.

AS REABERTURAS em REVEILL têm obrigatoriamente de garantir 12+PH e distribuição que não seja demasiado balanceada,sobretudo em desvantagem de vulnerabilidade

Sobre 3♠

Passe----- residual, pode ter abertura, com menos de 14H,ou unicolor de naipe pobre que aguenta o nível 4.

Dobre-----14H+ com pelo menos 4 cartas de ♥ ou 18H+ qq distribuição

3ST-----para jogar, ,7/8 vazas de jogo e defesa no naipe da barragem

4♣-----Bicolor Paus e Rico ,FG ,ou natural

4♦-----Bicolor Ouros e Rico ,FG,ou natural

4♥-----Natural

4♠----- BLACKWOOD DE EXCLUSAO

4ST-----Bicolor ♣-♦ FORCING PARTIDA

Outras-----naturais

Nota:Esta forma de reagir ,obriga o 4º jogador a reabrir ,utilizando as mesmas vozes para proteger um possível Passe com abertura do 2º jogador.AS REABERTURAS em REVEILL têm obrigatoriamente de garantir 14+PH e distribuição que não seja demasiado balanceada,sobretudo em desvantagem de vulnerabilidade.

O passe é sempre uma solução....

Sobre 3ST

Passe-----residual,pode ter igual número de cartas em ambos os ricos e abertura.

Dobre-----tendência punitivo para menores ou tentativa de slam se após fuga para naipe menor não dobrar e marcar naipe

4♣-----dobre de chamada para ricos com melhores ♥ do que ♠ ,pelo menos 5/4

4♦-----dobre de chamada para ricos com melhores ♠ do que ♥ ,pelo menos 5/4

Após passe o dobre de chamada sobre a marcação adversária mostra uma mão equilibrada nos ricos e pode ser proposta de dobre punitivo se o parceiro transformar.

Intervenções sobre barragem em 4♣

Passe-----residual , pode ter abertura sem 4-3 nos ricos ou unicolor a Ouros que aguenta o nível 4.

Dobre-----14+H, com pelo menos 7 cartas nos ricos ou bicolor de ricos 14+H

4♦-----Bicolor ♦ e Rico ,FG.

4♥,4♠-----naturais

5♣-----Bicolor de ricos com 3 ou menos perdes, funciona como Blackwood de exclusão
 4ST-----BLACKWOOD
 Outras-----naturais

Intervenções sobre barragem em 4♦
 Passe-----residual pode ter unicolor de Paus
 Dobre-----14+H, com pelo menos 7 cartas nos ricos
 4♥,4♠-----natural

5♦-----Bicolor de ricos com 3 ou menos perdes, funciona como Blackwood de exclusão
 4ST-----,BLACKWOOD-
 Outras-----naturais

Intervenções sobre barragens em 4♥
 Passe---residual, pode ter abertura 13-17PH, sem 4+cartas de espadas
 Dobre---14+H, com pelo menos 4 cartas de ♠ ou 18+PH se não tiver 4 cartas de espadas
 4♠-----natural ou bicolor espadas e menor
 4ST-----QQ Bicolor com o máximo de 3 perdes,
 Outras---naturais
 5♥-----Blackwood de exclusão

Após o dobre a voz de 4ST do respondente mostra desejo de jogar em menores

Após 4♠, se o leilão prosseguir com dobre dos adversários o redobre mostra um bicolor com menor

---Intervenções sobre Barragem em 4♠---DOBRE-PUNITIVO,
 --4ST –QQ,BICOLOR que agente jogar pelo menos ao nível 5.

Esta forma de jogar obriga o 4º Jogador a reabrir em naipe com argumentos para jogar ao nível 5, portanto só com unicolores ou bicolores fortes poderá reabrir em naipe ou em 4ST.

O DOBRE de reveill sobre 4 espadas também é Punitivo.

Nota Complementar : Com a exceção já assumida de que os dobres sobre 4♠ são todos punitivos, as outras situações após barragens ao nível 3 dos adversários e Dobres TAKE-OUT do parceiro (em 2º ou 4º posição) ou ainda a voz de 3 Ouros em 2ª posição sobre barragens em 3 Paus, se os adversários prolongarem a barragem o Dobre de qq de nós é Take-OUT, sendo o Passe a possibilidade de jogar dobrado, portanto os dobres ao nível 3 ou 4 só são punitivos após marcação de naipe pelo parceiro do jogador que dobra.

---Intervenções com as aberturas de 4 paus ou 4 ouros (NAMYATS)---

Nestes casos as vozes de Dobre, mostram 6+ cartas no naipe marcado e 14+PH. As vozes de cuebid são Blackwood de exclusão e 4ST mostra um qq.bicolor que aguenta o nível 5. Outras vozes são naturais.

INTERVENÇÕES SOBRE ABERTURAS AO NÍVEL 1 EM RICO COM APOIO ou SEQUÊNCIAS COM RESPOSTAS ARTIFICIAIS tipo DRURY ou MONCK ou BARRAGENS (BERGEN ou INVERTED MINOR).

1ª situação a analisar:

(1♥-)---passo---(-3♣,3♦) (bergen)-----X
 ou

(1♠-)---passo---(2♣) (drury ou monck ou outra voz artificial)-----X

Estes dobres tem 2 significados diferentes em função do fato da mão estar ou não passada. Se a mão estiver passada mostra o naipe da voz artificial. Se a mão não estiver passada mostra abertura sem indicação de naipes. Com intervenções naturais e depois de Passar deve marcar o naipe ao nível 3 se a mão aguentar.

CUEBID EM 4ª POSIÇÃO (após naipe pobre de abertura do adversário)

(Naipe pobre-)-----passo (Nós)----(Naipe rico)----Cuebid no rico---Natural (6+ cartas)---

Intervenções sobre aberturas ao nível 2 com 9-12PH ,com 6 cartas (natural ou transfer),tratamos como aberturas em 2 fraco naturais ,

DEFESA CRASH (color, rang, shape)---

Só utilizamos esta convenção em 2ª. posição , **se não estivermos vulneráveis nem em igualdade de vulnerabilidade** e é sempre opcional (quer isto dizer que não é obrigatório intervir ,depende da avaliação do jogador).

Usa-se contra aberturas de 2♣ ou 2♦ se forem FG ou semiforcing de Partida.

DOBRE—pelo menos 4-4 da mesma cor (color)

1ºstep –pelo menos 4-4 do mesmo valor (rang)

2ºStep –pelo menos 4-4 (de cor ou valor diferente)

2ST-aguenta jogar ao nível 3 em qq.naipe(unicolor).Obriga a 3 Paus e Passa ou corrige.

DEFESA CONTRA SISTEMAS DE ♣ FORTE (16+H), após a abertura de 1♣.

Destina-se a dificultar agressivamente as informações dos adversários sobre 1♣ FORTE. Este dificultar consiste na indeterminação dos naipes em mãos bicolores.

Há que ter em conta as vulnerabilidades relativas. Uma parceria agressiva “ataca” sempre que possível, em 2ª e 4ª posição (depois de uma voz negativa ou intermédia do 3º).

Atitude em 2ª posição (também só usamos ,em vantagem de VULNERABILIDADE) ,no entanto não é obrigatório intervir ,depende da avaliação do jogador .

No entanto as vozes naturais de 1 no rico ou de 1 ♦ ,têm o mesmo significado em desvantagem ou igualdade de vulnerabilidade.

Passo—Pode ter abertura e entrar “a posteriori” ,ou ser natural (nada declarar) e não correr riscos.

DOBRE----5+♣ e 4+ de qq.outro naipe ou 6+♣ podendo não ter 4 cartas de qq.outro naipe.

1♦-----Unicolor indeterminado com 7+ vazas de jogo ou bicolor com 7+ vazas de jogo .É Forcing para 1 volta se o 3º jogador Passar,neste caso o respondente marca ao nível 1 se possível o seu melhor naipe .O jogador que marcou 1♦ marca o naipe do unicolor ou ST se for um bicolor sem o naipe do respondente.Vai havendo vozes do respondente até se encontrar o fit.Nunca esquecendo a força de no mínimo 7 vazas do jogador que interveio.

1♥/1♠-----naturais.

1ST-----Bicolor que aguenta jogar ao nível 2 ,mas nega 5+ Paus .Resposta quase obrigatória de 2 Ouros ou 2Copas ,Passa ou corrige,Se passar é porque aguenta jogar em Paus.

2♣-----bicolor pelo menos 5/5, **não construtivo**(pode ser com ouros ou rico)

2♦-----idem , **não construtivo**(tem de ser ouros e rico)

2♥-----idem , **não construtivo** (neste caso é obviamente com espadas)

2♠-Natural-8-11+(12)PH ,com 6+ cartas

2ST—Unicolor indeterminado que joga ao nível 3.Obriga a 3 Paus e Passa ou Corrige..

Outras-----barragens naturais

Atitude em 4ª posição

(1♣)---passo---(1♦)-----?

?---Todas as vozes são naturais .