

---

Sistema 2/1 - Versão 04.06.2019

---

Luis Magalhães  
1985 (2♣)

Pedro Matias  
2843 (2♥)

---

• **Aberturas**

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

• **Vozes especiais**

- 1♦ ⇒ 2♣ = F1
- 1♥♠ ⇒ 1ST = F1
- Apoios Bergen (em todas as posições com/sem Dbr)
- Ghestem (min-máx)
- Menores invertidos (não FP)
- Trial bid
- 4º naipes (FP)
- Splinter limitado ⇒ 10-12 HCP
- Weak jump shift
- Checkback graduado
- Smolen
- Lebensohl
- Kickback

• **Intervenções em naipes 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 naipes ⇒ 11<sup>+</sup> HCP, F1
- Apoio directo ⇒ Barragem

**Dbr de chamada**

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

• **Intervenção em 1ST**

- Em 2º posição: 15-17 HCP bal ⇒ System ON
- Em 4º 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 forte**

- 2º posição ⇒ Multi-Landy + Dbr=4R+5<sup>+</sup>m
- 4º posição ⇒ Landy + Dbr = 13<sup>+</sup> HCP

• **Intervenção sobre 1ST fraco**

- 2º posição: Multi-Landy (13-15) + Dbr=16<sup>+</sup> HCP
- 4º posição: Landy (10-12) + Dbr = 13<sup>+</sup> HCP

• **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 naipes pobre)
- Bluhm (se abertura em naipes rico)

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

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

• **Dobres competitivos**

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

• **Sequências de passe forcing**

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

• **Saídas**

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

• **Ataques subsequentes**

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

• **Saídas mais frequentes**

- Ás: **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 = nº ímpar de cartas
- Saída a A e singleton no morto: preferencial
- 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♦=8-10 HCP)<br>1ST=8-10 HCP bal<br>Walsh                                     | 2x=14+ HCP, defesa a x up the line, F1<br>Salto=não mínimo, singleton, F1; 3♣=11-13 desbal, NF<br>2ST=12-13 HCP bal; 3ST=18-19 HCP bal |  |
| 1♦  |                   | 3              | 4♥ | 11-20 HCP           | Menores invertidos (1♦-3♣=8-10 HCP)<br>1ST=8-10 HCP bal  | Desenvolvimentos análogos a 1♣   |  |
| 1♥  |                   | 5              | 4♦ | 11-20 HCP           | 1ST=F1; 2/1=FP<br>Apoios Bergen; Splinter limitado = 10-12 HCP<br>3ST=13-15 HCP, 3c fit              | Após 2/1: 2♥=catch all ⇒ Notas Explicativas<br>Após 2/1: 2ST=15-17 HCP bal<br>Após 2/1: 3ST=18-19 HCP bal                              | 2♣ ⇒ Drury 3c<br>1ST = NF<br>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><br>Redbr ⇒ 2♣<br>Pass ⇒ Redbr<br>Directo ⇒ Seguidos<br>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<br>2♥♠=5+c com 2 figuras grandes, F1<br>3♣♦=6+c com 2 figuras grandes, F1               | Após 2♦: 2ST=24+ HCP bal ⇒ Notas Explicativas<br>Após 2♦: 2♥♠=natural, NF; 3♥♠=natural, FP<br>Após 2♦: 3♣♦=natural, FP                 |  |
| 2♦  | ☒                 | -              | -  | Multicolor          | 2♥=passe ou corrige; 2♠=aguenta jogar 3♥<br>2ST=relay, F1<br>3♣♦=natural, F1                         | Após 2♥♠: 2ST=22-23 HCP bal ⇒ Notas Explicativas<br>Após 2ST: 3♣=min ♥, 3♦=min ♠<br>Após 2ST: 3♥=máx ♠, 3♠=máx ♥                       |  |
| 2♥  |                   | 5              | -  | 5♥ + 4+ ♣/♦         | 2♠=natural, NF; 2ST=relay, F1<br>3♣=passe ou corrige; 3♦=convite ♥<br>3♠=natural, F1; 3♥/4♥=barragem | Após 3m: 3♥=slam try, 4m=slam try, suit=natural, FP  |  |
| 2♠  |                   | 5              | -  | 5♠ + 4+ ♣/♦         | 2ST=relay, F1; 3♣=passe ou corrige<br>3♦=convite ♠; 3♥=natural, NF<br>3♠/4♠=barragem                 | Após 3m: 3♠=slam try, 4m=slam try, suit=natural, FP  |  |
| 2ST |                   |                | -  | 20-21 HCP bal       | Notas explicativas   |  |  |
| 3x  |                   | 7              | -  | Barragem            | 3y=natural F1, 3ST=to play<br>4m=fit x + control m, 4R=to play                                       | Após 3y: 3ST=0-1c y + good x, 4x 0-1c y + bad x<br>Após 3y: 4y = 2c y, suit z = 3c y + control z                                       |  |
| 3ST | ☒                 | 7              | -  | Gambling            | 4♣=p/c, 4♦=asks singleton<br>4ST=asks #cards   | Após 4♦: 5m=7222, 4♥/4♠/4ST=singleton<br>Após 4ST: 5♣=7c, 5♦=8c, 5♥=9c, etc  |  |
| 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

#### KC asking

- 4N asks #KC if trump suit = ♠
- 4♠ asks #KC if trump suit = ♥
- 4♥ asks #KC if trump suit = ♦
- 4♦ asks #KC if trump suit = ♣

#### KC responses

- step 1 0 or 3 KC → next step asks TQ → 5 trump suit = no TQ / else = TQ + SK
- step 2 1 or 4 KC → next step asks TQ → 5 trump suit = no TQ / else = TQ + SK
- step 3 2 or 5 KC + no TQ
- step 4 2 or 5 KC + TQ

#### Summary KC

| Suit | KC Asking | KC Responses |        |        |        |
|------|-----------|--------------|--------|--------|--------|
|      |           | Step 1       | Step 2 | Step 3 | Step 4 |
| ♠    | 4N        | 5♣           | 5♦     | 5♥     | 5♠     |
| ♥    | 4♠        | 4N           | 5♣     | 5♦     | 5♥     |
| ♦    | 4♥        | 4♠           | 4N     | 5♣     | 5♦     |
| ♣    | 4♦        | 4♥           | 4♠     | 4N     | 5♣     |

#### SK asking

- 5N asks SK if trump suit = ♠
- 5♠ asks SK if trump suit = ♥
- 5♥ asks SK if trump suit = ♦
- 5♦ asks SK if trump suit = ♣

#### SK responses

- step 1 SK1 → next step asks SK2 → step 3 = SK3, step 4 = no more SK, step 5 = SK2
- step 2 SK2 → next step asks SK3 → step 4 = no more SK, step 5 = SK3
- step 3 SK3
- step 4 0 SK
- step 5 3 SK

#### Summary SK

| Suit | SK Asking | SK Responses |        |        |        |        |
|------|-----------|--------------|--------|--------|--------|--------|
|      |           | Step 1       | Step 2 | Step 3 | Step 4 | Step 5 |
| ♠    | 5N        | 6♣           | 6♦     | 6♥     | 6♠     | 6N     |
| ♥    | 5♠        | 5N           | 6♣     | 6♦     | 6♥     | 6♠     |
| ♦    | 5♥        | 5♠           | 5N     | 6♣     | 6♦     | 6♥     |
| ♣    | 5♦        | 5♥           | 5♠     | 5N     | 6♣     | 6♦     |

• **Sequência 1ST - 2♣ - 2♦ - ?**

2♥ ⇒ 4<sup>+</sup>♥+4<sup>+</sup>♠, fraco → abridor p/c

2♠ ⇒ 5♠+4♥, INV

3♥ ⇒ 5♠+4♥, Smolen GF

3♠ ⇒ 5♥+4♠, Smolen GF

• **Sequência 1ST - 2♣ - 2R - ?**

3R ⇒ fit R, INV

3OR ⇒ fit R, slam try

• **Sequência 1ST - 2♣ - 2x - ?**

3m ⇒ 5<sup>+</sup>c minor m → abridor marca 3ST=no fit m, suit y=fit m + control y

• **Sequência 1ST - 2♦ - 2♥ - ?**

3m ⇒ 4<sup>+</sup>c minor m → abridor marca 3♥=fit ♥, suit y = fit m + control y, 3ST = no fit, 4m = fit ♥ + fit m

• **Sequência 1ST - 2♥ - 2♠ - ?**

3m ⇒ 4<sup>+</sup>c minor m → abridor marca 3♠=fit ♠, suit y = fit m + control y, 3ST = no fit, 4m = fit ♠ + fit m

• **Desenvolvimentos após 2ST**

3♣ ⇒ Puppet Stayman

3♦ ⇒ Transfer para ♥ → 3♥ = 2c, 3ST = 4c (→ 4♦ = retransfer), 4♥ = 3c

3♥ ⇒ Transfer para ♠ → 3♠ = 2c, 3ST = 4c (→ 4♥ = retransfer), 4♠ = 3c

3♠ ⇒ Transfer para 3ST (para jogar 3ST ou para marcar 4♣♦♥♠ = slam try ♣♦♥♠)

3ST ⇒ 5♠+4♥, só para jogar partida

4♣ ⇒ Gerber

4♦ ⇒ 5<sup>+</sup>♥+5<sup>+</sup>♠

4♥ ⇒ Bicolor de pobres, curto a ♥ → 4ST = sem preferência

4♠ ⇒ Bicolor de pobres, curto a ♠ → 4ST = sem preferência

4ST ⇒ Quantitativo

• **Sequência 1R - 2ST - ?**

3x ⇒ singleton ou chicana → 3R = 15<sup>+</sup> HCP + like splinter, 3ST = 12-14 HCP + did not like splinter, 3y = 12-14 HCP = 12-14 HCP + like splinter

3R ⇒ 18<sup>+</sup> HCP sem singleton nem chicana

3ST ⇒ 15-17 HCP bal

4x ⇒ natural, 5<sup>+</sup>c

4R ⇒ mínimo, sem singleton nem chicana

• **Sequência 1R - 2x - ?**

2y ⇒ 15<sup>+</sup> HCP, 4<sup>+</sup>c

2R ⇒ catch-all (contém as mãos mais fracas)

2ST ⇒ 15-17 HCP bal

3x ⇒ 15<sup>+</sup> HCP, 4<sup>+</sup>c

3R ⇒ 17<sup>+</sup> HCP, 6<sup>+</sup>c

3ST ⇒ 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 ⇒ 11-14 HCP, 4<sup>+</sup>c

3R ⇒ 11-16 HCP, 6<sup>+</sup>c

3ST ⇒ 12-14 HCP bal

- **Sequências de 4º naipe**

No exemplo 1♥-1♠-2♣-2♦-?

2♥ ⇒ 11-14 HCP, catch-all, nega defesa a ♦ e nega 3♠

2♠ ⇒ 15+ HCP, 3♠

2ST ⇒ 15+ HCP, defesa a ♦

3♣ ⇒ 5♥+5♣

3♦ ⇒ 15+ HCP, catch-all, nega defesa a ♦ e nega 3♠

3♠ ⇒ 11-14 HCP, 3♠

3ST ⇒ 12-14 HCP, defesa a ♦

- **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

## Leilão Competitivo - NÓS abrimos

---

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

Dbr ⇒ 9+ 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. O terceiro Dbr é punitivo.

Apoio directo ⇒ fit, fraco

1º cue ⇒ fit, convite ou mais

2º cue ⇒ 4º naipe, F1

4º naipe ⇒ natural, NF

- **Sequência 1x - (1ST) - ?**

Se x = m, jogamos Cappelletti, ou seja

2♣ ⇒ unicolor indeterminado

2♦ ⇒ ♥ + ♠

2♥ ⇒ ♥ + pobre

2♠ ⇒ ♠ + pobre

2ST ⇒ ♣ + ♦

Se x = R, jogamos Bluhm, ou seja

2♣ ⇒ ♣ + OR

2♦ ⇒ ♦ + OR

2♥ ⇒ fit ou natural

2♠ ⇒ fit ou natural

2ST ⇒ ♣ + ♦

- **Sequência 1m - (Dbr) - ?**

2ST ⇒ fit, 0-7 HCP

3m ⇒ fit, 8-11 HCP

2x ⇒ fit, 12+ HCP

- **Sequência 1m - (1x) - ?**

3m ⇒ fit, 0-7 HCP

2x ⇒ fit, 8-11 HCP

2m ⇒ fit, 12+ HCP

- **Sequência 1ST - (overcall) - ?**

Dbr ⇒ 8<sup>+</sup> HCP → followed by Dbr = takeout → followed by Dbr = punitivo

Pass ⇒ followed by X = takeout

Pass ⇒ followed by X = takeout, followed by suit = natural (mão intermédia mais forte que lebensohl mas mais fraco que 3x)

- **Sequência 1ST - (ricos) - ?**

Dbr ⇒ 8<sup>+</sup> HCP

2♥ ⇒ ♥ defense F1

2♠ ⇒ ♠ defense F1

2ST ⇒ lebensohl

3m ⇒ natural GF

3R ⇒ ♣ + ♦, short R, GF

- **Sequência 1ST - (2ST = pobres) - ?**

Dbr ⇒ 8<sup>+</sup> HCP

3♣ ⇒ ♥ F1

3♦ ⇒ ♠ F1

3♥ ⇒ natural NF

3♠ ⇒ natural NF

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

Dbr ⇒ Stayman

Resto ⇒ System ON

- **Sequência 1m - (2R) - ?**

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

2ST ⇒ lebensohl, obriga a 3♣

3x ⇒ natural, FP

3R ⇒ Stayman sem defesa a R

3ST ⇒ 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 - (Pass) - 2♣ - (Dbr) - ?**

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

Redbr ⇒ 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 paragem 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 - (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)

- **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

- **Defesa contra 1ST forte**

Após Dbr=4R+5<sup>+</sup>m → 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, 2R=natural NF

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

Jogamos Gladiator, ou seja

3♣ ⇒ lebensohl, obriga a 3♦

3♦ ⇒ Stayman

3♥ ⇒ 5<sup>+</sup>♠, F1

3♠ ⇒ 5<sup>+</sup>♥, F1

- **Sequência (3♣) - ?**

3y ⇒ natural

3ST ⇒ para jogar

4♣ ⇒ ♥ + ♠

4♦ ⇒ ♦ + ♥/♠ → avançar marca 5♣ com fit a ♦, 4♥ para jogar só partida no rico e 5♥ para slam try no rico

4♥/♠ ⇒ natural, mais forte que 3♥/♠

- **Sequência (3♦) - ?**

3y ⇒ natural

3ST ⇒ para jogar

4♣ ⇒ ♣ + ♥/♠ → avançar marca 4♦ com fit a ♦, 4♥ para jogar só partida no rico e 5♥ para slam try no rico

4♦ ⇒ ♥ + ♠

4♥/♠ ⇒ natural, mais forte que 3♥/♠

• **Sequência (3♥) - ?**

3♠ ⇒ natural

3ST ⇒ para jogar

4♣ ⇒ natural

4♦ ⇒ natural

4♥ ⇒ ♠ + ♣/♦ (avancar marca 4ST para saber o naipe pobre)

4♠ ⇒ natural, mais forte que 3♠

4ST ⇒ ♣ + ♦

• **Sequência (3♠) - ?**

3ST ⇒ para jogar

4♣ ⇒ ♣ + ♥

4♦ ⇒ ♦ + ♥

4♥ ⇒ natural

4♠ ⇒ unicolor pobre (avancar marca 4ST para saber o naipe pobre)

4ST ⇒ ♣ + ♦

• **Sequência (1♣) - Pass - (1♦=♥) - ?**

Dbr ⇒ takeout = abertura com 4♠

1♥ ⇒ 5<sup>+</sup>♠ + 4<sup>+</sup>m

1♠ ⇒ natural

1ST ⇒ 5<sup>+</sup>m + 4♠

2♣ ⇒ natural

2♦ ⇒ natural

2♥ ⇒ natural

2♠ ⇒ fraco

2ST ⇒ 5<sup>+</sup>♠ + 5<sup>+</sup>m

• **Sequência (1♣) - Pass - (1♥=♠) - ?**

Dbr ⇒ takeout = abertura com 4♥

1♠ ⇒ 5<sup>+</sup>♥ + 4<sup>+</sup>m

1ST ⇒ 5<sup>+</sup>m + 4♥

2♣ ⇒ natural

2♦ ⇒ natural

2♥ ⇒ natural

2♠ ⇒ natural

2ST ⇒ 5<sup>+</sup>♥ + 5<sup>+</sup>m

• **Sequência (1♣) - Pass - (1♠=nega ricos) - ?**

Dbr ⇒ takeout = abertura com pelo menos 4-3 nos ricos

1ST ⇒

2♣ ⇒ natural

2♦ ⇒ natural

2♥ ⇒ natural

2♠ ⇒ natural

2ST ⇒ bicolor qualquer com pelo menos 1 rico → 3♣=para jogar no pobre, 3♦=qual é o rico? Com 2 naipes ricos o parceiro escolhe o mais económico