

**LEILÕES COMPETITIVOS****Intervenções**

- Naturais; 5+ c ⇒ 8-17 HCP

**Respostas**

- Cue-bid ⇒ F1 (com ou sem fit)
- Novo naipe ⇒ F1
- Apoio Directo ⇒ Preemp, LVT

**Dobre de Chamada**

- =Abertura (± distribucional)
- DBR seguido de naipe ⇒ Unicolor 18+ HCP

**Intervenção em 1 ST**

- **Em 2ª Posição** ⇒ 15<sup>+</sup>-18 bal ⇒ Gladiator
- **Em 4ª Posição** ⇒ 11-14 bal ⇒ Notas explicativas

**Intervenção em salto** ⇒ Barragem**Bicolores** ⇒ Ghestem Modificado

Sobre 1♣ ⇒ • 2♣=Nat • 2♦ = ♥+♠ • 3♣ = ♦+♠

**Intervenção sobre 1ST ▷ Multilandy em 2ª**

- 2♣ ⇒ ♥ + ♠ (mínimo 5/4)
- 2♦ ⇒ Unic. rico ou Bic pobre + rico (mín 5+/5+)Fp
- 2♥ ⇒ ♥ + pobre 4+c
- 2♠ ⇒ ♠ + pobre 4+c
- 2ST ⇒ ♣ + ♦ (mínimo 55)
- Dbr ⇒ Rico 4c + pobre 5+c (se 1ST forte)
- Dbr ⇒ 15+ HCP bal (se 1ST fraco)

**Landy em 4ª**

• 2♣ ⇒ ♥ + ♠ (mínimo 54) • 2♦♥♠: Natural

**Após Dobre de 1♥♠ pelo adversário**

- 3c apoio: 2♥♠ ⇒ 5-7; 1♠ ⇒ 8-10; 2♥ ⇒ 8-10 2nt ⇒ 11+
- 3c apoio: Apoios Bergen • 2♣, • 2♦ 5+ ⇒ Nat 6-9 Dhcp
- RDBR: 11+ sem fit • WJS: barragem, 6+c

**Após intervenção em 1ST pelo adversário**

- Landy

**SAÍDAS E SINALIZAÇÃO****Saídas**

- Em trunfo: 135 (4 se 3 importante)
- Em ST: 124 atitude

**Ataques Subsequentes**

- Em trunfo: 135 (antes do morto) e Atitude (depois do morto)
- Em ST: 124 atitude

**Saídas mais frequentes**

Saída	Trunfo
Ás	A x, A R x, A R V 10 x
Rei	A R, R D (+), R D V (+)
Dama	D V (+), A D V x
Valete	V 10 (+), V x
10	F V 10 (+); 10 9 (+); 10 x
9	F 10 9 (+); 9 x; 9 8 (+)

**SINALIZAÇÃO**

	Saída	Flanco	Baldas
S	Alta chama	Alta chama	Ímpar chama
T	Baixa nega	Baixa nega	Par prefere
	* Contagem: alta/baixa ▷ n°par de cartas		
T	Igual	Igual	Igual
R	* Contagem: baixa/alta ▷ n° impar de cartas		

**DOBRES COMPETITIVOS**

- DBR Negativo ⇒ até 4♥
- DBR Competitivo ⇒ até 4♥
- DBR Apoio ⇒ até 2♠
- RDBR Apoio ⇒ até 1♠

**SEQUÊNCIAS DE PASSE FORCING**

- 1x- (Interv) - Pass ⇒ É *quase-forcing*
- 1ST - (Dbr) - Pass ⇒ Obriga a 2♣

Antonio Lopes

Jose Lopes

394

994

**RESUMO DO SISTEMA**

- Natural
- 2/1 FP

- ♣♦ ⇒ 3+c
- 1ST ⇒ 15-17 bal • 2ST ⇒ 20-21 bal
- 2♣ ⇒ Ask • 2♦ ⇒ Multicolor
- 2♥ ⇒ 5 perdentes
- 2♠ ⇒ 5 perdentes
- 3x ⇒ Preemp
- 3ST ⇒ Gambling
- 4♣♦ ⇒ Namyats
- 4♥♠ ⇒ Preemp

**Vozes Especiais**

- 1♦ ⇒ 2♣ = F1
- 1♥♠ ⇒ 1ST = F1
- Fit ♥♠ ⇒ • 2ST ⇒ tb geral • 3x ⇒ Interrog.
- Jacoby /Multi 2nt mod. • Menores Invertidos
- RKB (5 chaves) • 4º naipe FP
- Splinter limitado • Weak Jump Shift
- Checkback • Smolen • Smith
- Lebensohl (sobre 1ST, 2 fraco, inversas e Weak Jump Overcalls)

**Após Abertura em 2♦ Multi**

- DBR ⇒ 13-15 bal. ou 19+
- 2♥♠ ⇒ natural
- 2ST ⇒ (15) 16-18 bal. com defesas a ♥♠
- 3x ⇒ Natural •



## NOTAS EXPLICATIVAS

### Namyats

#### Sequência 4♣ - 4♦ - ?

- 4♥ = não tenho 2 perdes rpidas em nenhum naipe
- 4♠ = tenho duas perdes rpidas a ♠
- 5♣ = tenho duas perdes rpidas a ♣
- 5♦ = tenho duas perdes rpidas a ♦

#### Sequência 4♦ - 4♥ - ?

- 4♠ = no tenho 2 perdes rpidas em nenhum naipe
- 5♣ = tenho duas perdes rpidas a ♣
- 5♦ = tenho duas perdes rpidas a ♦
- 5♥ = tenho duas perdes rpidas a ♥

#### Sequência (2♦ Multi) - 2ST - (P) - ?

- 3♣ = obriga a 3♦
- 3♦ = Stayman
- 3♥♠ = natural, F1

#### Sequência 1x - (1y) - Bid or Pass - (2x) - ?

- **Dbr** = naipe de x fraco, pede sada a naipe lateral
- **Pass** = naipe de x bom

#### Sequência (2♦ Multi) - P - (2♥/2♠) - ?

- **Dbr** = abertura com bom naipe de ♥/♠

#### Sequncias 2♣/2♦ - 2x - 2ST - ?

- 3♣ = Stayman
- 3♦ = transfer para ♥ (marcar 3♥=2c ou 3ST=fit ♥)
- 3♥ = transfer para ♠ (marcar 3♠=2c ou 3ST=fit ♠)
- 3♠ = transfer para 3ST ou bicolor pobres fraco ou forte
- 3ST = unicolor pobre fraco, obriga a 4♣
- 4♣ = bicolor ricos, slam try
- 4♦ = bicolor ricos, so para jogar partida
- 4♥ = bicolor pobres, curto a ♥ **forcing partida ou +**
- 4♠ = bicolor pobres, curto a ♠ **forcing partida ou +**
- 4ST = quantitativo

**Obs:** com 5♠+4♥ fazer transfer para ♠ e esquecer as ♥

### Sequência (1ST forte Adversário) – Dbl promete 5+cartas menor e 4 num rico ou valor equivalente ( 15-17)

- 2♣ = para jogar no pobre, NF
- 2♦ = qual é o teu rico? O abridor marca o seu naipe rico ( Respondente tem que ter 4/4 em rico )
- 2♥♠ = natural, NF

### Sequência (1x) - P - (P) - 1ST - (P) - ?

- 2x = Stayman
- 2y = sign off
- 3x = pedido de defesa a x para jogar 3ST
- 3y = natural, GF

### Sequência (1ST fraco) - Dbl - (P) - ?

- 2x = sign off
- 2ST = Stayman, GF
- 3x = natural, GF

### Sequência Leaping Michaels Após Abertura em 2♦ Multi ou 2 Fraco

Em segunda posição promete 5+c pobre e 5+c outro rico

Em quinta posição pode ter 6c pobre e 4c outro rico

### Sequência (Intervenção em-2♦ Multilandy - (P) - 2x - (P) - ?

- 3♣ = ♣ + rico (se x = ♥♠) → 3♦ = qual é o rico?
- 3♦ = ♦ + rico (se x = ♥♠) → 3♥ = qual é o rico?
- 4♣ = ♣ + rico (se x = ST) → 4♦ = qual é o rico?
- 4♦ = ♦ + rico (se x = ST) → 4♥ = pass ou corrige

### Sequência 2♦ Multi - (Dbr) - ?

- Pass = aguento jogar 2♦ dobrados
- Redbr = pede para marcar o naipe rico indeterminado sem nada a acrescentar
- 2♥ = indicação de saída
- 2♠ = indicação de saída
- 3♣ = indicação de saída
- 3♦ = indicação de saída

Obs: na marcação de 2♥;2♠;3♣;3♦; os naipes ricos devem ter pelo menos 3c

## Saídas e Sinalizações

### a) Em trunfo:

- saída ao A pede atitude
- saída ao R em trunfo pede contagem (para contratos NV 4+)

### b) Em ST:

- saída ao A pede atitude
- saída ao R pede atitude ou desbloqueio da D
- saída à D pede contagem ou desbloqueio do 10

### c) Em trunfo ou ST:

- Saída ao A e aparece singleton no morto: par/ímpar
- Saída ao A e aparece naipe forte no morto: preferencial

### d) Geral:

- Dbr de 3ST em leilões 1ST-3ST pede saída a ♠
- Dbr de 3ST ou Trunfado em leilões com naipe pede saída ao 1º naipe do morto
- Quando nos X cue bid o XX e controle de 1ª.
- Quando nos fazem um Cue Bid num naipe que estamos fitados o X quer saída a esse naipe . O Pass tem um naipe ao lado melhor .