

SISTEMA BETO BRUM-SERGIO BRUM – FOLHAS SUPLEMENTARES

- **1♣/1♦**: **Two-way check-back**; inverted pode ter rico se FG, 2ST do abridor é F1; **após reverse, 4º naipe ou 3♣, o que for mais barato, é negativo**, não promete nova voz.
- **1♥/1♠**: Apoio nível 3 = 7-9 c/4 cartas; **2ST apoio convite ou +**; 1♠ s/ 1♥ relay; splinters; drury (2♣/2♦/2ST); 2 sobre 1 FG exceto se respondedor remarcar.
- 1ST = 15-17: Transfers (2♦/2♥/2♠/2ST); 3♣/3♦ com 5/4, slam try; 3♥/3♠ com monocolor pobre, slam try; 4♣/4♦ transfers; 4♥/4♠ para jogar; 4ST quantitativo. Após Stayman: 3♣ obriga a 3♦ para mostrar naipe pobre 5º; 3♦ pergunta naipe pobre 4º.
- 2♣: 2♦ neutro, segunda negativa (3♣ ou 3♦), resto natural.
- 2♦/2♥/2♠ = 2ST pergunta, 3♣ qualquer máximo, outras vezes mostram lateral, remarcação como monocolor mínimo.
- 2ST = 21-22: 3♦/3♥ transfers; 4♣/4♦ natural, slamish; **3♠ com pelo menos 4/4 nos pobres, slam try**, segue natural.
- Sobre 1ST adversário: **Asptro**; 2♥/2♠ = natural; 2ST = pobres; 3♣/3♦/3♥/3♠ barragem natural; dobre = normalmente regular ou monocolor. Com mão regular o dobre deve ter pelo menos 14 pontos contra abertura de 1ST fraco e 19 contra 1ST forte.
- Dobres = informativos, responsivos, de apoio e punitivos.
- Overcall com máximo de 17 pontos. Michaels sobre 1♥/1♠.
- Overcall em salto intermediate se VUL X NVUL, fraco nas demais. Quando vulnerável o naipe pobre do overcall em salto no nível de 3 deve ser encabeçado pelo Ás, se o parceiro não for passado. Idem para a abertura de 3♣ ou 3♦ em 1ª ou 2ª posição.
- **Bicolores sobre pobres: Cue-bid = ricos; 2ST = bicolor forte ♥ + outro pobre; Cue-bid em salto = bicolor forte ♠ + outro pobre.**
- **Bicolores sobre ricos: Cue-bid = outro rico + ♣; 2ST = pobres; 3♣ = outro rico + ♦.**
- Reabertura de 1ST em 4ª posição: **sobre pobres = 11-14** e sobre 2♣ marcar: 2♦/2♥/2♠ com 11-12 e 2ST com 13-14 mesmo com naipe rico; **sobre ricos = 11-16** e sobre 2♣ marcar: 2♦/2♥/2♠ com 11-13 e 2ST com 14-16. Após 2ST, 3♣ segue Stayman.
- Aproximação de slam: **RKCB, GSF, DIPO, DEPO, REPO.**
- **Transfers após: 1Rico (dobro); 2Rico (dobro); (1X) 1Rico (dobro); (2X) 2Rico (dobro).**
- Lebensohl após abertura adversária de 2♥/2♠ fraco e após abertura de 1ST interferida.

1♣/1♦

- 2♣ Two-way Check-back (2♣ força 2♦, 2♦ FG)

1♣/♦	1♥/♠	
1ST		— 2♣ = obriga a 2♦ — 2♦ = relay FG — Remarcação = signoff — 2♥ (naipe novo) = 5♠(+) 4♥(+), NF — 2♠ (naipe novo) = 4♥ 4♠ convite — 2ST = transfer para 3♣ — 3♣ = 4R 5♠(+) convite — 3♦ = 4R 5♦(+) convite — Remarcação em salto = 6R (+) FG, não é convite a slam — 3♥ (naipe novo) = 5♠ 5♥ FG, não é convite a slam — 3♠/4♣/4♦/4♥ (exceto remarcação) = splinter, convite a slam — 3ST = conclusivo — 4♥/4♠ (remarcação) = conclusivo

1♣/♦	1♥/♠	
1ST	2♣	
2♦		— passo com 5♦(+) signoff — Remarcação = 5R convite — 2♥ (naipe novo) = 5♠(+)4♥, convite — 2♠ (naipe novo) = 5♥(+)4♠ convite — 2ST = convite a 3ST — 3OP = 5R 5OP(+) convite — 3 apoio = 5R 4(+)apoio convite — 3♥ (naipe novo) = 5♠5♥ convite — Remarcação em salto = 6R convite
]		

1♣/♦	1♥/♠
1ST	2♦

Prioridades:

- a) Mostrar 4♥/♠
- b) Apoiar com 3R
- c) Remarcar naipe 6º feio
- d) Mostrar 54
- e) Marcar 2ST

1♣/♦	1♥/♠	
1ST	2ST	
3♣		— passo = signoff em ♣ — 3♦ = 5R 5♦ FG — Remarcação = 5R 5♣ FG — 3♥ (naipe novo) = 5♠ 5♥ FG — 3♠ (naipe novo) = 6♥ 5♠ FG — 3ST = 6R naipe sólido ou semi-sólido, convite a slam — 4♣/4♦ = 6R naipe sólido ou semi-sólido, cuebid, super convite a slam

- Inverted pode ter rico se FG, 2ST do abridor é F1

Após inverted: 2ST mostra mão regular, em princípio 12/14 (pode ter 18+ com mão slamish), F1, só pode parar antes de game se o respondedor remarcar o pobre (mínimo) e o abridor também tiver mínimo. Com naipe 3º de abertura marcar sempre 2ST;

Remarcação simples mostra mão desbalanceada mínima;

3ST: regular, 18/20, não slamish, provável abertura com naipe 3°;

Naipe em salto: mostra seca no nível 3 e chicana no nível 4. Segue natural;

Outras: natural. A remarcação pelo respondedor, embora F1, mostra mão mínima;

Somente 2 sequências podem parar antes de game:

1♣/♦	2♣/♦	1♣/♦	2♣/♦
2ST	3♣/♦	3♣/♦	Passo
Passo			

- 4° naipe = forçante a game, exceto nas sequências de reverse e na sequência 1♦ - 1♠ - 2♣ - 2♥ (F1)

Em consequência, quando o 4° naipe estiver disponível, os saltos são convite. Na sequência 1♦ - 1♠ - 2♣ - 2♥, todas as vozes sem salto do abridor são passáveis

- Após reverse, 4° naipe ou 3♣, o que for mais barato, é negativo, não promete nova voz

Caso o respondedor marque a voz negativa, o abridor, com reverse mínimo (até 17), deve remarcar o primeiro naipe ou marcar 2ST, passáveis.

- 3♣ após remarcação de 2ST pede esclarecimentos

O abridor marca nessa preferência:

- . Cue bid ao nível 4: abono 4° e máximo; se for na abertura mostra 5422.
- . Apoio ao nível 4: abono 4° e mínimo.
- . 3♦: naipe 4° se a abertura foi 1♣, e 5° se foi 1♦.
- . 3♥/3♠: apoio 3° ou naipe 4°.
- . 3ST: sem outra voz.

Outras vozes do respondedor após 2ST

- 3♦: abono ao menos 4° para o abridor, o rico pode ser 5°.
- 3 naipe rico é natural e mostra 5 cartas no primeiro naipe.
- Remarcação do rico é natural, 6°.
- 4♣, 4♦ ou 4 do outro rico é auto-splinter, mesmo no naipe da abertura.

- Outras

1♣/♦	1♥
1♠	garante 4 cartas no naipe de abertura

1♥/1♠

- 2ST apoio quarto, convite ou +

3♣/3♦= Natural FG;

Remarcação do naipe de abertura = mão mínima, NF;

3♥ após abertura de 1♠ = Natural FG;

3♠ após abertura de 1♥ = Natural FG, com pelo menos 14 pontos;

3ST= mão monocolor FG - início de cuebids;

4♣/4♦= 5R(+)-5♣/♦(+) 12-13, com pontos concentrados;

4♥ após abertura de 1♠ = 5♠(+)-5♥(+) 12-13 com pontos concentrados;

Game no naipe apoiado= mão mínima monocolor;

Sequências pelo respondedor:

Após naipes novo abaixo do primeiro naipes:

Remarcação = mão de convite
3ST = apoio 4º ao segundo naipes (12-14)
Apoio segundo naipes nível 4 = natural 15+
Naipes novo = cue bid, 15+
Remarcação em salto = mão regular, 12-13

Após remarcação simples:

Passo = tinha mão de convite;
Naipes novo = cuebid mão fortíssima, quer slam apesar do mínimo da abertura;
3ST = mão 4333 proposta de contrato;
4R = conclusivo

Após 1♥ 2ST
3♠ ?

3ST = apoio 4º de ♠;
4♣/4♦ = cuebid;
4♥ = mão de convite ou mão mínima FG sem controle de ♣ ou ♦;
5♥ = mão máxima muito concentrada em ♥♠ sem controle de ♣ ou ♦;

Após 1♥/1♠ 2ST
3ST ?

Novo naipes = cuebid;
Game no naipes de abertura = mão de convite;

1ST = 15-17

• Stayman; após Stayman, 3♣ obriga a 3♦ para mostrar naipes pobre 5º, 3♦ pergunta naipes pobre 4º

Ex. 1ST 2♣
2♦ ?

2♥/2♠ = com 5 cartas (+) no naipes marcado e 4 no outro rico, convite NF;
2ST = convite a 3ST, não obriga a posse de naipes rico;
3♣ = mostra pelo menos 5 cartas num naipes pobre, é FG e mostra interesse em jogar slam. Obriga 3♦, o respondedor marca 3♥ com 5♣(+) e 3♠ com 5♦(+);
3♦ = pede distribuição;
3♥/3♠ = SMOLEN, com 4 cartas no naipes marcado e 5(+) no outro rico, FG;
3ST = conclusivo;
4♣/4♦ = mão de slam com 6(+) cartas no naipes marcado, deve ter rico 4º lateral;
4♥/4♠ = conclusivo;
4ST = quantitativo;

Após 1ST 2♣
2R 3OR = apoio 4º, FG, pede cue bid

Após 1ST 2♣
2♦/2♥/2♠ 3♦ = pede distribuição, com interesse em slam

1) Se o abridor respondeu 2♦, marca:
3♥ = com 4♣333 ou 5♣332;
3♠ = com 4♦333 ou 5♦332;
3ST = 4♣4♦32;

2) Se o abridor respondeu 2♥, marca:
3♥ = com 4♥ e 4♣;

3♠ = com 4♥ e 4♦;
3ST = sem pobre 4°;

3) Se o abridor respondeu 2♠, marca:

3♥ = com 4♠ e 4♣;
3♠ = com 4♠ e 4♦;
3ST = sem pobre 4°;

- Transfers (2♦/2♥/2♠/2ST)

Após 2♠/2ST, quebrar o transfer mostra a mão que aceita o convite perante HHxxxx

TRATAMENTO DOS BICOLORS RICOS 5-5 SOBRE ABERTURA DE 1ST

Com mão fraca o respondedor escolhe o naipe para sign off.

Com 6-7 pontos faz o transfer para ♥ e depois marca ♠.

Com mão de game ou mais forte faz o transfer para ♠ e depois marca 3♥.

- 3♣/3♦ com 5/4, slam try;

Após 1ST 3♣

3♦ = relay sem boas pegadas nos 2 ricos, respondedor mostra valor num rico.

3♥ = apoio para ♣

3♠ = apoio para ♦

3ST = para jogar

4♣/4♦ = com 4 cartas no naipe, mão ruim para 3ST

Após 1ST 3♦

3♥ = apoio para ♣

3♠ = apoio para ♦

3ST = para jogar

4♣/4♦ = com 4 cartas no naipe, mão ruim para 3ST

Após 4♣/4♦ transfers para ♥/♠

Se o abridor quebra o transfer, mostra máximo e bom apoio.

Após 1ST 4♣/4♦

4♥/4♠ 4ST = Avarelli

2ST = 21-22

- 3♦/3♥ transfers

Abridor: completa o transfer sem apoio 3°; completa o transfer no nível de 4 com 4 cartas; marca 3♠ sobre 3♦ com 3♥ e 4♠; marca 3ST com 3R

Sobre 1ST adversário

- Asptro

2♣: bicolor de ♥ com outro naipe. Sequências:

- 2♦: voz neutra, provavelmente sem 3 cartas de ♥, aceita jogar 2♦.

- 2♥: para jogar.

- 2♠: naipe longo, para jogar.

- 2ST: convite a game com abono 3° de ♥.

- 3♣: artificial, forçante a game.

- 3♥: convite a game com abono 4° de ♥.

2♦: bicolor de ♠ com outro naipe. Sequências:

- 2♥: voz neutra, provavelmente sem 3 cartas de ♠, aceita jogar 2♥.
- 2♠: para jogar.
- 2ST: convite a game com abono 3° de ♠.
- 3♣: naipe longo, para jogar.
- 3♦: artificial, forçante a game.
- 3♠: convite a game com abono 4° de ♠.

Dobres

Após abertura de 1 em naipe, dobre informativo até 4♥

Exs: 1♣ (4♥) Dbr (informativo).

1♣ (4♠) Dbr (punitivo).

Após interferência sobre 1 em naipe, dobre responsivo até 4♥.

Exs: (1♥) Dbr (4♥) Dbr (responsivo).

(1♠) Dbr (4♠) Dbr (punitivo).

Dobre/redobre de apoio após abertura de 1 em naipe pobre e resposta de 1 em naipe rico, se a interferência não superar 3 do rico. Se superar, o dobre é punitivo.

Exs: 1♣ (P) 1♥ (3♦)
Dbr (apoio 3° ♥).

1♣ (P) 1♥ (3♠)
Dbr (punitivo).

Overcall

Respostas ao overcall

- Novo naipe = não forçante
- Apoio em salto = barragem
- Cuebid = forçante por 1 volta
- Cuebid em salto = convite com apoio 4°
- Salto em novo naipe = intermediate (mão de abertura com naipe 6°, NF)
- 1ST = 8-10 pontos
- 2ST = 14-15 pontos regular, sem apoio para naipe rico

Redeclarações do overcaller após resposta de cuebid do parceiro

- Remarca o naipe no nível mínimo = mão mínima não forçante
- Novo naipe mais pobre que o do overcall = força indefinida, F1
- Novo naipe mais rico que o do overcall ou no nível de 3 = FG
- 2ST = abertura com pega, FG
- Cuebid = mostra semipega com mão de abertura, FG
- Remarca o naipe em salto = bom naipe 6° (+), FG
- Salta em novo naipe = mão 5(+) - 5(+), FG

Tipos de mão para dar cuebid sobre um overcall

Mão regular sem apoio com 11-13 pontos ou 16 ou +

Mão regular com 14-15 pontos sem apoio e sem pega no naipe do adversário
Mãos com 11(+) pontos e apoio
Mãos fortes com naipe próprio

Redeclarações de quem deu cuebid sobre o overcall

A) Sobre a remarcação mínima do parceiro

Passo = mão mínima com apoio ou regular mínima sem apoio
Apoia o naipe do parceiro = super convite, o parceiro pode estar muito fraco
Marca game no naipe do parceiro
Marca 2ST com 14 - 15 sem apoio e com seca no naipe do parceiro. Com 14-15 regular e pega no naipe adversário teria marcado 2ST sobre o overcall
Marca 3ST com 16 - 17(+) e pega
Marca novo naipe = natural FG

B) Sobre marcação de novo naipe mostrando força indefinida

Apoia o primeiro ou o segundo naipe = NF
Dá novo cuebid com apoio 4º para o segundo naipe e mão de 14 (+)
Marca 2ST = 11-13 regular com pega sem apoio para os naipes do parceiro
Marca 3ST = 16 (+) regular
Marca novo naipe = FG

Transfers em competição

1Rico (dobro) – transfer de 1ST (para ♣) até 2 naipe abaixo do rico da abertura.

2Rico (dobro) – transfer de 2ST (para ♣) até 3 naipe abaixo do rico da abertura

(1X) 1Rico (dobro) – transfer de 1ST (para ♣) até 2 naipe abaixo do rico da interferência

(1X) 2Rico (dobro) – transfer de 2ST (para ♣) até 3 naipe abaixo do rico da interferência