

DEFENSIVE AND COMPETITIVE BIDDING		LEADS AND SIGNALS			<div><div><div></div><div></div><div></div></div><div>ROMANIA</div></div> <div><div>BRIDGE TEAM</div><div><div><div></div><div></div><div></div></div><div>PHARMA PLUS</div></div></div>	
OVERCALLS (Style; Responses; 1/2 Level; Reopening)		OPENING LEADS STYLE				
usual style overcalls		Lead	In Partner's Suit			
Michaels	Suit	2nd/4th	count OR attitude when is pretty clear			
Transfers over 1X - 1M overcall - dbl	NT	2nd/4th	count OR attitude when is pretty clear		Category:	<div><div></div>Green (with gadgets) <div></div></div>
	Subseq	count	count		Country:	ROMANIA
	Other: UD count, Smith echo				Event:	
					Players:	Sabin <b>DONCIU</b> /Florin <b>ANDREI</b>
1NT OVERCALL (2ND/4TH Live; Responses; Reopening)		LEADS			SYSTEM SUMMARY	
15-17 1NT overcall, sys. on, 10-14/16 in bal., ranged Stayman, sys. on	Lead	Vs. Suit	Vs. NT		GENERAL APPROACH AND STYLE	
	Ace	pref	pref		2/1, 5542	
	King	count	count		1NT-15-17 bal./semibal.	
	Queen	count	count/unblock		2♦=very weak 1M, 2♥/♠=weak 1M	
	Jack	count	count			
JUMP OVERCALLS (Style; Responses; Unusual NT)		10	count	count		
1-Suit: weak	9	count	count			
2/3-Suit: strong if the oppening is weak	Hi-x	even	even		1NT Openings: 15-17 HCP, can be offshaped and upgraded	
	Lo-x	odd	odd		2 OVER 1 Responses: <b>2m over 1M GF</b>	
Reopen: 13-16 good 6 cards suit, 17-19 NT	SIGNALS IN ORDER OF PRIORITY				SPECIAL BIDS THAT MAY REQUIRE DEFENCE	
DIRECT and JUMP CUE BIDS (Style; Responses; Reopen)			Partners Lead	Declarer's Lead	Discarding	2♦= very weak 1M
Michaels	Suit:1st	count	count	count	o/e	1M- [p] - jump OM = inv' with 3 cards support
asking for stopper	2nd	count	count	count	count	Shift over nonvul preempts is constructive most of the times, but non-forcing
	3rd	count	count	count	count	
	NT: 1st	count	count	count	o/e	
VS. NT (vs. Strong / Weak; Reopening)		2nd	count	count	count	
Multi Landy over opps. NT, (over weak, dbl. become values)	3rd	count	count	count	count	
	Signals (including Trumps): count, o/e discards					
	Smith echoes					
	DOUBLES					
	TAKEOUT DOUBLES (Style; Responses; Reopening)					
VS. PREEMPTS ( Doubles; Cue-bids; Jumps; NT bids)		Shaped TO dbl				
Lebensohl in various situations: after our reverses, opps jump overcall after 1m, WTB						
						SPECIAL FORCING PASS SEQUENCES
VS. ARTIFICIAL STRONG OPENINGS		SPECIAL, ARTIFICIAL AND COMPETITIVE DOUBLES/REDOUBLES				when our side is in GF
	automatic support dbl./rdbl.					
						IMPORTANT NOTES THAT DON'T FIT ELSEWHERE
						opening bids can be light, following Rule of 18
OVER OPPONENTS' TAKE OUT DOUBLE		frequent REASONABLE upgrades to open/rebid NTs				
Transfers over 1M-(dbl)						Serious 3NT on any GF M raise sequence
						<b>Psychics:</b> can appear with some frequency, depending by cards/situation



## Deschiderea 1♥/♠ cu interventie

### 1. Dupa contra

1. *Cappelletti* - transferuri intre 1NT si 2 fit (fie culoare naturala, fie concentrare HH(+) cu fit, 2♦/♥ transferurile la fit sunt 8+ - 10 HCP.)
2. *Sustinerea simpla* = 4 - 8+, 3 carti
3. 2NT = fit 4 cards, INV+
4. *Jump new suit* = fit jump shift (FJS), culoare 5+ - fit 4 cards, constructiv+
5. *Double-jump new suit* = splinter, INV+, nu este slab

### 2. Dupa interventie naturala

1. *Culoare noua* = F (pana in 2NT/ GF)
2. 2NT = natural
3. *Qbid* = high card raise, fit 3+ cards
4. *Jump new suit, ceva de genul 1M-(dbl) -jump*, = FJS
5. *Jump - qbid* = minisplinter 8+/11

### 3. Observatii finale legate de licitatie dupa deschiderea de 1M

#### 1. 1M - 1NT

3♣ - 4♣ → FG

4♦ - 4M = COG, nu am depasit 4M

#### 2. 1♥ - 2♦

3♥ - 3NT = nu este serious!

3. 1M - (1NT) - 2♣ = 5 OM + fit de 2+ cards M

4. 1M - (p) - 1NT - (2/3smth), contra din oricare parte este APEL!

5. 1M - (p) - 1NT - 2M = Michaels

6. 1♠ - 1NT - 2♥ - 3NT = Slam invitational cu fit de ♥. Consecinta: 4 minora devine invitant la 5m.

## 1♣/♦/♥ - 1M - 3M - Conventia MATHE 14-16 HCP

***Daca esti minimal trebuie sa ai scurtime si un onor mare de atu!***

a) 1♣/♦ - 1♥ - 3♥

- 3♠ (= releu de scurtime)

- 3NT = scurtime de ♠

- 4♣/♦ = 2-4-2-5 cu 2 onori mari de ♣

- 4Om = scurtime de Om

- 4♥ = 2-4-2-5 fără 2 onori mari de ♣

- 3NT = cue-bid de ♠ slam invite

b) 1♣/♦ - 1♠ - 3♠

- 3NT (= releu de scurtime)

- 4♣/♦ = 4-2-2-5 cu 2 onori mari la ♣

- 4y/4z = scurtime de y/z

- 4♠ = 4-2-2-5 fără 2 onori mari de ♣

c) 1♥ - 1♠ - 3♠

- 3NT (= releu de scurttime) - 4♥ = 4-5-2-2, cu 2 onori mari la ♥

- 4♣/♦ = scurttime de ♣/♦

- 4♠ = 4-2-2-5 fără 2 onori mari de ♥

### 1♥ - 1♠ - 1NT - DUBLU CHECKBACK si 2NT FORCING

(asa merge peste tot)

a) 1♥ - 1♠ - 1NT - 2♣ - 2♦ automat → pas sau o secventa naturala invitanta

1♥ - 1♠ - 1NT - 2♦ = FG; deschidentul se descrie natural .

O secventa de tipul: 1♥ - 1♠ - 1NT - 2♦ - 3♠ = maximal cu Hxx<sup>+</sup>♠

b) 1♥ - 1♠ - 1NT - 2NT - 3♣ - 3 new suit = 5♠<sup>+</sup> - 5<sup>+</sup> new suit - GF

- 3♠ = 5♠<sup>+</sup> - 5<sup>+</sup> ♣ GF

- 3NT = MSI, ♠ semisolidă<sup>+</sup>, suit 6<sup>+</sup> (14<sup>+</sup> -16 HCP),  
minim AJ10xxx

- 4 new suit = culoare independenta, start qbids (rar)

### RKCBw - Intrebarea de Q de atu si K specifici:

1. Intrebarea de Q de atu se face folosind cel mai ieftin palier, sarind atuul.

Raspunsuri:

➤ NU am Q de atu - se revine in atu la palier minim

➤ AM Q de atu, raspunsul se bifurca :

❖ NU am nici un K - revin pe tricul 6 in atu

❖ AM K - anunt economic primul K. Daca nu e spatiu (de exemplu atu este ♥ si am ♠K), anunt 5NT .

❖ Daca am 2 K, anunt economic primul/important K sau 6NT.

2. Intrebarea de K's (daca raspunsul la RKCBw include Q de atu) este 5NT. Se liciteaza K specific. Nu am K revin pe atu pe tric 6. Cu 2 K's se poate zice 7, intrucat intrebarea de K este un checkback final (avem toti asii si Q de atu).

# RKCBw dupa deschiderile de baraj:

Pe minore se face cu Om, altfel normal, raspunsuri:

- Zero KC

- 1

- 1+Q

- 2

- 2+Q

### Apararea contra Michaels advers

**Cazul a): se stie numai o culoare din bicolor**

- De la 2NT inclusiv pana la 3 fit major, se joaca transferuri .

Regula de baza: culoarea majora din bicolorul advers sau trf pe tric mai jos in culoarea bicolorului arata fit de 4 carti - cu cat esti mai jos arati 4 carti !!

*Exemple:* 1♠ - (2♠) - 2NT = ♣ INV<sup>+</sup>

3♣ = ♦ INV<sup>+</sup>

3♦ (trsfi ieftin in culoarea bicolorului) = 4 carti ♠, INV<sup>+</sup>

3♥ = 3 carti ♠, INV<sup>+</sup>

3♠ = competitie

1♥ - (2♥) - 2♠ (culoarea majora din bicolorul advers) = 4 carti de ♥, INV<sup>+</sup>

2NT = la fel

3♣ = ♦, INV<sup>+</sup>

3♦ = 3 carti de ♥, INV<sup>+</sup>

3♥ = competitie

**Cazul b): se stiu ambele culori din bicolor**

- Cue-bid-uri invizibile (cheap for cheap, exp for exp INV<sup>+</sup>), other e competitie

### Varia

1. 1M - 2♣ - switch intre raspunsurile normale de 2♦ si 2M
2. 1M - 2m = minim 4 cards
3. 1♣ - 1♠ - 2♣ - 2♦ = singurul forcing
4. 1♦ - 2♦ - 3♣/♦ – minimal/maximal nebalansat (2NT nu angajeaza la nimic)
5. 1m - (2♦/♥/♠) - 2NT = stil Lebensohl
6. 1NT - (pass) - 2♦ - (2♠) - (pass) - (pass) - 2NT = stil Lebensohl
7. Deschidem 1NT, Lebensohl cu dbl T/O, invitatia pe majora se trece prin contra!

## CARDING

Sistemul general de semnalizari este **UDC cu O/E**.

### Atacuri la jocul la culoare

- **Atacuri din lungime (a-2/4-a):**

- din 3 carti mici xXx – a doua
- din 3 carti cu onor HXx: – a doua
- din 4 carti mici xXxx: - a doua
- din 4 carti cu onor Hxxx: – a-4-a din lungime cu onor (J+).
- din 5 carti : xXxxx, HxxXx: – a-2/4-a

**In continuare:**

- in culoarea atacata, atacatorul semnalizeaza UDC present count
- in culoarea atacata repondentul semnalizeaza UDC (2<sup>nd</sup>-4<sup>th</sup>)
- in culorile jucate ulterior se joaca UDC, si se ataca a-2-a, a-4-a
- daca din culoare s-a defosat, UDC present count (2-4), ignorandu-se defosa

### Atacuri din onori:

- A** - din AKx(+), Ax(+)
- K** - din KQx(+), Kx, AK seci
- Q** - din QJx(+), QJ, Qx(+)
- J** - din J10x(+), HJ10x(+)
- 10** - din 109x(+), H109x(+), 10x
- 9** - din H98 sau H98<sup>+</sup>, (H = Q sau J)

### Semnalizari in jocul la culoare

#### # Defose:

- pe prima defosa se semnalizeaza italian
- celelalte defose au eventual un caracter de count (UDC present count)

### Atacuri la contracte pe fara-atu

#### Atacuri din lungime (a-2-a, a-4-a)

- a-4-a cu onor (10+)
- a-2-a fara onor

#### Atacuri din onori:

Std, A cere att, K count

### Semnalizari in jocul la fara-atu:

#### 1) Smith signal

#### 2) Count: UDC

#### In continuare:

- UDC prezent count

#### # Defose:

- pe prima defosa se semnalizeaza italian
- celelalte defose au eventual un caracter de count

### Jacoby 2NT + cu interventie (sys OFF)

Adica: 1M - (pass) - 2NT - (inference)

- **Pass** = minimum, X cere clarificari  
→ 3NT = NO singl, 3 in cul noua=splinter, 3M = splinter in opponent's suit
- **Dbl** = balansat zona 2<sup>+</sup> cu control (NU la 3♠)

Pe interventia de 3♠:

x=SPL ♠ 11-15

3NT=15<sup>+</sup> no SPL

4m=SPL 15<sup>+</sup>

4♠=SPL ♠ very slamish

- **Splinter** sau 3NT cu extras 15<sup>+</sup> (3M = splinter in opponents suit).

1NT= 14<sup>±</sup> - 17 PO, niciodata 17 cu culoare in 5 mai buna de KJ10xx,  
admise 5-4, 6322, mai rar 5431 sau 4441 cu K sec

2♣ = Stayman

**Obs:** #1 - corolar Smolen: cu 5-5 se transfera CEA MAI BUNA

#2 - cu 6-4 se trece prin Smolen si se anunta cul in 6 pe 3NT sau eventual void pe gura cu 6430

2♦/♥/♠/NT = transf. diferite

- 1) pe M, 2NT = maximal fit de 4 carti , uneori 3 si peste media de 4.5 controale
- 2) 3M = minimal 4 atuuri
- 3) Pe minora cu Hx or better

**Obs:** dupa transferul minor se anunta scurtimi

3♣ = Puppet

3♦ = bicolor minor/tare

3♥/♠ = 54m31 pe gura GF

4♣/♦ = trsf pe ♥/♠

4♥/♠ = asta vreau sa joc

- Dupa CONTRA de penalty, sys **ON** cu XX = trf pe o minora
- Dupa interventie adversa - DBL, 8+ PO, CUL. la nivel 2, pt. a juca, 2NT, Lebenshol, CUL. la nivel 3 forcing

- **Obs:** noi deschidem si ei contreaza transferul:

pass = fara fit

2M = fit \*superacceptul ramane

rdbl = mana buna cu fit de 3 carti

- Adversarul intervine cu 2♣ = apel pe majore
  - **contra** = penalizare pe cel putin o majora
  - **2NT** = Leb
  - **2♥/♠** = minore SO/GF
  - **3♣/♦** = natural forcing
  - **3M** = afirmativ, GF pt 3NT
- Adversarul intervine cu 2♦ = transfer pe o majora
  - **Contra** = transfer pe ♥
  - **De la 2♥** = sys **ON**

2NT = 19<sup>±</sup> - 22 adica 19 cu culoare buna in 5, 22 fara specialitati,  
admise 5-4, 6322, mai rar 5431 sau 4441 cu K sec

3♣ = Puppet

3♦ = cel puțin o majoră în 4

3♥ = am ♠

3♠ = am ♥

4♣ = minim 4-4M, slamish

4♦ = minim 4-4M fără ambii

3♥/♠ = 5 cărți

3NT = nu am

4♣ = releu

4♦ = 5<sup>+</sup> cărți într-o minoră

4♥ = releu

4♠ = ♣

4NT = ♦

4♥ = 44m3

4♠ = 44m3

4NT = 4333

5♣ = 5♣ + 4♦

5♦ = 5♦ + 4♣

3♦/♥ = transferuri

accept = nu am fit

3NT = cu fit de 3

4x = fit de 4, valori

3♠ = 5♥/4♠ (cu slam inviting<sup>+</sup> va licita scurtă peste 3NT sau 4NT)

**SAU**

5♠/4♥ slam inviting<sup>+</sup> (se va anunța ♠ peste orice)

3NT = 5♠/4♥ fără ambii

**Obs:** a vorbi orice peste 2NT creează o poz GF

4♣/♦ = ♥/♠ slamish

4♥/♠ = ♣/♦ slamish

**1. Ei deschid 1NT, noi intervenim cu 2♣ = Maj, și locul 3 contrează, adică: (1NT) - 2♣ - (dbl)**

- rdbl = asking, anunța majoră mai lungă, la lungimi egale cea mai bună
- pas = to play ♣
- 2♦ = to play
- 2M = am ales între culorile tale, asta jucăm.

*În acest mod putem juca oricare dintre culorile restante.*



**2. Ei deschid cu 1♣ (2/3<sup>±</sup> carti):**

(1♣) - dbl = apel

- 2♣ = natural
- 2♦ - Michaels
- 3♣ = bicolor ♦♠

**3. Deoarece jucam Drury, dupa o deschidere de locul 3 cu 1M, adica:**

p - (p) - 1M - (p) - 3♣ = 5<sup>+</sup>/5<sup>+</sup> minore, 8<sup>+</sup>-11 HCP

iar 3♦ = mixed raise.

**4. Secventa 1M - (p) - 1NT - (2/3X), dbl de la oricare din axa este T/O!**

**5. O secventa de genul: 1♦ - 1♠ - 2♦ - 2♥ (Forc seminat) - 3X - 4♠ = Midle Slam Try cu ♠ foarte buna.**

*De retinut secventa: 1♦ - 1♠ - 2♦ - 2♥, nu este obligatoriu naturala, dar este de obicei afirmativa!*

**6. Daca adversarii joaca Bergen, (1M) - p - (3♣/♦) - dbl = apel, chiar daca contreurul a fost pasant!**

**7. Pe o secventa de 4NT cantitativ, inclusiv pe Lebensohl, de ex:**

1NT - (2X) - 2NT(Leb) - (p) - 3♣ - (p) - 4NT(cantitativ) - (p) - 5m(incerc sa gasec un fit minor cu 4 carti) -

5♥ = este intrebare de asi, cu raspunsurile 5♠ = numar impar, 5NT = numar par. *Ideea de retinut: pe o secventa cantitativa 1NT - 4NT - 5♥ de la oricare din axa este intrebare de asi, cu raspunsurile pe paliere impar/par (5♠/NT).*

**8. Cand nu suntem in pozitie de Forcing Pass (FP), dbl semnifica extras neanuntate/neanuntabile.**

**9. Pe barajul de minora pe tricul 4 al adversarului, si dbl de la partener, se reactioneaza ca in fata unui NT de 17 puncte.**

**10. 1M - 2♦ - 2M - 3NT = COG (2 carti in M)**

*Regula generala: 2/1 + salt 3NT → COG, daca vreau sa joc licitez 2NT+3NT.*

**11. 1♠ - 1NT - 2♥ - 3NT = Slam Inviting pe ♥, iar secventa 1♠ - 1NT - 2♥ - 3♠ = SI pe ♥ cu onor mare de ♠ (ceva de genul: H,HX).**

**12. Referitor la RKCBw: daca nu am reusit sa licitez o scurtime importanta, raspunsurile la RKCBw sunt pe 6 paliere:**

*ATENTIE! Void in cul pd se doar in cazul in care am apucat sa cuebidez (ceea ce NU se face la prima ocazie)*

5NT = nr par +void

6x = 1 keycard + void

**13. Daca se contreaza Stayman/Puppet:**

pass = nu am stop de ♣, urmeaza rdbl si se reintra in sistem

14. **Daca se contreaza deschiderea de 2♦:**

pass = am carale

rdbl = zi M

2♥/♠ = cul proprie

15. **Barajele tind sa urmeze urmatoarea schema:**

pozitia 1 - tenta distructiva

pozitia 2 - tenta constructiva

pozitia 3 - tactice

pozitia 4 - tari

16. **2♦ in poz 3/4 sunt naturale, conform schemei de baraje de mai sus**

17. **Schimbarile de culoare pe baraje:**

nevulnerabil - nonforcing (dar tind sa fie constructive, nu interzic sustinerea)

vulnerabil - forcing

18. **1♠ - 1NT - 2m - 2♥ = FOARTE invitant cu minora SAU GF cu ♥**

deschidentul anunta 2♠ cu orice mana minimala, orice alt anunt creaza GF

dupa 2♠ orice anunt al repondentului inafara de 3m devine GF