




LEILÕES COMPETITIVOS	
Intervenções	
<ul style="list-style-type: none"> Naturals; 4⁺ c. ⇒ 8/16 HCP Michaels modificado 	
Respostas	
<ul style="list-style-type: none"> Cue bid ⇒ forcing (c/ ou s/ fit) Cue bid em salto ⇒ mixed raise Apoio c/ salto ⇒ Tendência Barragem Novo Naipes ⇒ Rico s/ Pobre é F1 	
Dobre de Chamada	
<ul style="list-style-type: none"> ≡ Abertura (± distribucional) X seguido de naipe ⇒ Unic. 17⁺ H 	
Intervenção em 1 ST	
<ul style="list-style-type: none"> Em 2ª Posição ⇒ 15⁺/18 ⇒ = abert Em 4ª Posição ⇒ 10/14 ⇒ System on 	
Multilandy (2ª pos) – Landy (4ª pos)	
<ul style="list-style-type: none"> 2♣ ⇒ (♥ + ♠) • 2♦ ⇒ 1 Major(5), 6/7 c 2♥-♠ ⇒ Bic. 5/4⁺, ♥-♠/minor 2 NT ⇒ Bic ♣+♦ (10⁺c.) X ⇒ prop Punitiv (2ª – 15⁺ / 4ª – 11-14) 	
4ª posição	
<ul style="list-style-type: none"> 2♣ ⇒ ♥ + ♠; 2ST = men; outras: nat 	
Após Dbr de 1♥/1♠ pelo adversário	
<ul style="list-style-type: none"> 2♥-♠ ⇒ 3c, 7⁻ • Outro rico ⇒ 8-10 2ST ⇒ 4c, 11-12; 3♥-♠ ⇒ 4c⁺, 0-7 RDB ⇒ 11⁺ s/ fit 	
Aberturas em 3ª e 4ª	
<ul style="list-style-type: none"> Menor: respostas naturais Rico: Rev Drury • 2ST = 4c. singl ind 	

SAÍDAS E SINALIZAÇÃO			
SAÍDAS			
• 1,3,5 (4ªs se 3ª for imp)			
Saída	Trunfo	Sem Trunfo	
Ás	A(x), AR(x)	Iguar	
Rei	AR, RD(x)	RDVx, RD10x	
Dama	DV (x), ADV(x)	RDxxx, DV10x	
Valete	V10(x), V(x)	Iguar	
10	10(x), AV10(x)	Iguar	
9	9(x)	Iguar	
Ataques Subsequentes:			
<ul style="list-style-type: none"> Contagem após a saída do parceiro C/ e s/interesse nos novos naipes 			
SINALIZAÇÃO			
	Saída	Flanco	Baldas
ST	Impar chama Par nega	Impar chama Par nega	Impar chama Par nega
* Cont: alta/baixa = Standard			
TR	Impar chama Par nega	Impar chama Par nega	Impar chama Par nega
* Cont: alta/baixa = Standard			
DOBRES COMPETITIVOS			
<ul style="list-style-type: none"> DBR Negativo ⇒ até 4♦ DBR Competitivo ⇒ até 3♠ DBR Cooperativo ⇒ Dbr RDbr de apoio 			
SEQUÊNCIAS DE PASSE FORCING			
• 1x / Interv ^o / Pass ⇒ É Quase-forcing			
PSÍQUICOS			
• Raros			

Folha de Convenções	
Categoria 	2018 - 2019
Manuel Oliveira (153 - 1♠) 	João Paes de Carvalho (1969 - 1♠) 
RESUMO DO SISTEMA	
<ul style="list-style-type: none"> Natural Ricos de 5 	
ABERTURAS	
<ul style="list-style-type: none"> ♥♠ ⇒ 5⁺ c. ♣♦ ⇒ 3⁺ c. 1ST ⇒ 14⁺/17 2ST ⇒ 20/21 2♣ ⇒ FInd 2♦ ⇒ Multi 2♥/♠ ⇒ bicolor fraco 3X ⇒ Preemp 3ST ⇒ Gambling s/ defesa lat. 	
VOZES ESPECIAIS	
<ul style="list-style-type: none"> 1♥,♠ ⇒ 1ST = F1 v • Fit ♥♠ ⇒ 3x ⇒ tb Após 4♥/4♠ = 4 ST é Bic menor Men. Inv. (exc. 3ª e 4ª) • Bergen Walsh • Check-back • Good-bad 2ST RKCB (5 keys) • Splinter Lebenshol (ST, 2 fraco e inv) 	
Após Abertª em 2♦ Multi :	
<ul style="list-style-type: none"> DBR ⇒ 13-15 bal ou 19⁺ (Leb) 2♥ ⇒ curto a ♥ • 2♠ ⇒ curto a ♠ 2 ST ⇒ 16-18 (tx - stay) (2ª v ⇒ men) 3♣/♦ ⇒ Natural 	

<u>1.</u>	<u>2.</u>	<u>3.</u>	<u>4.</u>	DESCRIÇÃO	RESPOSTAS * Naturais, <i>excepto</i> :	REBIDS	Alterações após Pass inicial
1♣		3	4♦	12+/20 PH	• Men Invertidos (1♣- 2♦ = 7-9 PH)	• 2X = Valores; 2ST =12/14; Salto = singl; 3m = NF (mínimo); 3NT = 18-19	Apoios normais
1♦		3	4♦	12+/20 PH	• Men Invertidos (1♦- 3♣= 7-9 PH)		
1♥		5*	4♦	(9) 11+/20 (* 3ª Pos: 4+)	• Splinter (ilimitado) • 1 ST = F1 • '2/1' = GF; • 2 ST = Apº 4+ tr	⇒ 2♥ é <i>catch-all</i> ; 2ST= 12-14 ou 18-19; 3ST= 15-17	• 2♣ = Drury • 2ST = 4c c. singl indetermin
1♠		5	4♦	(9) 11+/20	Mesmo desenvolvimento de 1♥		
1ST		-	-	14+/17 H; ± Balº	• 2♣ = Stayman - Smolen • 2♦/♥ = Transfer • 3♣/♦ = Conv 2 fig. • 2♠=Men, Fte/frc • 2ST=1 men, Fte/frc • 3♥/♠ = 1-3-4(5)-5(4) • 4♣ = Gerber (4 Ases) • 4♦/♥ = Texas • 4♠ = Para jogar • 4 ST = Quantitativo	⇒ • 2♦ = nega ricos • 2♥/2♠ = Nat ⇒ • 3x = 4c. apoio min ⇒ • 2 ST = sem preferência (Δ2) / 2ST⇒3♣ ⇒ • 1º naipe a seguir a 4♣ Bw = ? R (4 R) ⇒ • Sign-off em ST	
2♣	<input checked="" type="checkbox"/>	-	-	Forte Indet	• 2♦ = Relay • 2♥/♠ = 5+ c. 2 fig. • 3♣/♦ = 6+ c. 2 fig.	⇒ • 2ST = 24 ou + (system on) • 3ST= 8/9 vazas de jogo à base de m.	Intervenções: • 2♥=> 2♠ As rico • 2♠=>3♣=A preto • 3P+=>DOPI
2♦	<input checked="" type="checkbox"/>	-	-	Multi ♥♠ fraco 22-23 bal	• 2♥ = Para jogar se fraco em ♥ • 2♠ = Para jogar se fraco em ♠ • 2ST = Pesquisa Força - Forcing • 3♣♦♠ = Natural – Não Forcing • 4♣ = Para jogar o parceiro do decl • 4♦ = Para jogar o declarante • 4♥/♠ = Para jogar	• Sobre 2♥/♠: 2ST = 22-23H (system on)	
2♥♠		5	-	5c. + 4+c.menor; < 11H	• 2ST = Pede descrição • 3♣ = Para jogar ou corrigir	CONVENÇÕES E SEQUÊNCIAS DE CHELEME Bw's 5 chaves • RKCB ⇒ • 3/0 • 4/1 (♥) • 2 • 2 + Q • 5 ST 2 Ases + 1 Chicana útil • DOPI • 5ST Josefina → Respostas por steps	FUGAS (interv em ST) Pass ⇒ RDB Rdb ⇒ 2♣ 2♣ ⇒ ♣ e ♦ 2♦ ⇒ ♦ e ♥ 2♥ ⇒ ♥ e ♠ 2♠ ⇒ ♠ e ♣
2ST		-	20/21 H; ± Bal.	• 3♣ = Puppet • 3♦/♥ = Transfer • 3♠ = Menores • 3ST = 5♠ + 4♥ • 4♣/♦ = natural RKCB • 4ST=Quantº			
3x		6	-	Preemp	Mudança de naipe é F1		
3 ST	<input checked="" type="checkbox"/>	7	-	Menor sólido			

• PRE (Pre Empt) = Barragem • GF (Game Force) = Forcing de Partida • F1 = Forcing por 1 volta • NF = Não Forcing • Seqª = Sequência • VJ = Vazas de Jogo • m = menor
 • Nat. = Natural • s/ = sobre • ... ? = Interrogativa a ... • FI = Forte Indeterminado • Ch = Cue-bid • tb = trial-bid • U (Unic.) = Unicolor • B (Bic.) = Bicolor • T (Tric.) = Tricolor