




<b>LEILÕES COMPETITIVOS</b>
<b>Intervenções</b> • Naturais, 5+c ⇒ 8-17 HCP <b>Respostas</b> • Cue-bid ⇒ FIR (com ou sem fit) • Novo naipe ⇒ FIR • Apoio Directo ⇒ PRE <b>Dobre de Chamada</b> • =Abertura (± distribucional) • DBR seguido de naipe ⇒ Unicolor 18+ HCP
<b>Intervenção em 1ST</b> <b>Em 2ª Posição</b> ⇒ 15+-18 bal ⇒ System ON <b>Em 4ª Posição</b> ⇒ 12-14 bal ⇒ System ON
<b>Intervenção em salto</b> ⇒ Barragem
<b>Bicolores</b> ⇒ Michaels e Unusual 2NT Sobre 1♣ ⇒ 2♣ = Natural; 2♦ = Ricos
<b>Intervenção sobre 1ST:</b> <b>Em 2ª Posição: Multilandy</b> • 2♣ ⇒ Ricos • 2♦ ⇒ Unicolor rico • 2♥ ⇒ ♥ + pobre • 2♠ ⇒ ♠ + pobre • 2ST ⇒ ♣ + ♦ • DBR sobre 1ST forte ⇒ 4c rico e 5+c pobre • DBR sobre 1ST fraco ⇒ 15+ HCP bal (segue system on como se DBR=1ST de intervenção) <b>Em 4ª Posição: Landy</b> • 2♣ ⇒ Ricos • 2♦♥♠ ⇒ Natural • DBR ⇒ 12+ bal
<b>Após Dobre de 1♥/♠ pelo adversário</b> • 3c apoio: 2♥/♠ ⇒ 5-7 HCP; 2♣ ⇒ 8-10 HCP • 4c apoio: Apoios Bergen • RDBR: 11+ sem fit ou com fit 3c • WJS: PRE, 6+c
<b>Após intervenção em 1ST pelo adversário</b> • Cappelletti

<b>SAÍDAS E SINALIZAÇÃO</b>			
<b>Saídas</b>			
• 1ª, 3ª e 5ª (4ª se a 3ª for importante)			
<b>Ataques Subsequentes</b>			
• Com e sem interesse			
<b>Saídas mais frequentes</b>			
<b>Saída</b>	<b>Trunfo ou ST</b>		
Ás	A x, A R x, A R V 10 x	(pede atitude)	
Rei	A R, R D (+), R D V (+)	(contagem ou desbloqueio)	
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(+)		
<b>SINALIZAÇÃO</b>			
	<b>Saída</b>	<b>Flanco</b>	<b>Baldas</b>
<b>S</b>	Baixa chama	Baixa chama	Ímpar chama
<b>T</b>	Alta nega	Alta nega	Par prefere
	* Contagem: alta/baixa > nº ímpar de cartas		
<b>T</b>	Igual	Igual	Igual
<b>R</b>	* Contagem: alta/baixa > nº ímpar de cartas		
<b>DOBRES COMPETITIVOS</b>			
• DBR Negativo ⇒ até 4♥			
• DBR Competitivo ⇒ até 4♦			
• DBR Apoio ⇒ até 2♠			
• RDBR Apoio ⇒ até 2♠			
<b>SEQUÊNCIAS DE PASSE FORCING</b>			
• 1x - (INTERVENÇÃO) - Pass ⇒ É quase-forcing			
• 1ST - (DBR) - Pass ⇒ Obriga a RDBR			

<b>Folha de convenções</b>	
<b>Categoria</b>	  
<b>Ana Ribeiro</b>	<b>São Pinto Costa</b>
<b>1520 (2♥)</b>	<b>2801 (2♥)</b>
<b>RESUMO DO SISTEMA</b>	
• Natural	• 2/1 FP
• 1♣♦ ⇒ 2/4+ c • 1ST ⇒ 15-17 bal • 2♣ ⇒ Albarran • 2♥ ⇒ ♥ + pobre • 3x ⇒ Preemp • 4x ⇒ Preemp	• 1♥♠ ⇒ 5+ c • 2ST ⇒ 20-21 bal • 2♦ ⇒ Multicolor • 2♠ ⇒ ♠ + pobre • 3ST ⇒ Gambling
<b>Vozes Especiais</b>	
• 1♥♠ ⇒ 1ST = FIR • Fit ♥♠ ⇒ • 2ST ⇒ tb geral • 3x ⇒ tb afirm • Apoios Bergen • Menores Invertidos • RKB 5 chaves • 4º naipe FP • Splinter (limitado) • Weak Jump Shift • Checkback • Smolen • Lebensohl (sobre ST, inversas e 2 fraco)	
<b>Após Abertura em 2♦ Multicolor</b>	
• DBR ⇒ 13-15 bal ou 19+ • 2♥♠ ⇒ 12+ HCP, curto a ♥♠ • 2ST ⇒ 16-18 com defesas a ♥♠ • 3x ⇒ Natural	

<u>1.</u>	<u>2.</u>	<u>3.</u>	<u>4.</u>	DESCRIÇÃO	RESPOSTAS *Naturais, excepto:		REBIDE DO ABRIDOR	MÃO PASSADA E OBSERVAÇÕES
1♣		2		• 11-20 HCP	• Menores Invertidos (1♣-2♦ = 7-9 HCP)	⇒	• 2x = não mínimo, defesa a x up the line • 2ST = 12-14 bal • Salto = singleton, não mínimo • 3m = mínimo, NF • 3ST = 18-19 bal	
1♦		4		• 11-20 HCP	• Menores Invertidos (1♦-3♣ = 7-9 HCP)	⇒		
1♥		5*		• 11-20 HCP (* 3ª pos: 4+c)	• Splinter (limitado) • Apoios Bergen • 1ST=F1R • 2/1 = FP	⇒	• Após 2/1 > 2♥ = catch all • Após 2/1 > 2ST = 12-14 bal ou 18-19 bal • Após 2/1 > 3ST = 15-17 bal	• 2♣ ⇒ Drury 3c • Apoios Bergen • 1ST não é F1R
1♠		5*		• 11-20 HCP (* 3ª pos: 4+c)	• Mesmo desenvolvimento de 1♥	⇒	• Mesmo desenvolvimento de 1♥	
1ST				• 15-17 HCP bal	• 2♣ > Stayman (pode não ter ricos)	⇒	• 2♦ > <i>nega</i> Ricos • 2♥♠ > Natural	<b>FUGAS</b> Pass > RDBR RDBR > 2♣ Directo > Seguidos Diferido > Salteados
					• 2♦♥ > Transfer para ♥♠	⇒	• 3x > 4c fit, máx, doubl a x • 2ST > 4c fit, máx, 4333 • 3♥♠ > 4c fit, mín	
					• 3♣♦ > Convite com 6+c de AR, RD ou AD		• Abridor marca 3ST com 2c com figura q falta ou xxx	
					• 2♠ > Bicolor menores (fraco ou forte)	⇒	• 2ST = Sem preferência ⇒ 3♥ = curto, ST e 3♠ = curto, ST	
					• 2ST > Unicolor menor (fraco ou forte)	⇒	• Obriga a 3♣ ⇒ 3♥ = slam try ♣ e 3♠ = slam try ♦	
					• 4♣ > Gerber		• 4♦ = 0/3 • 4♥ = 1/4 • 4♠ = 2/5 ⇒ 4ST = sign-off	
					• 4♦ > Bicolor rico (só para jogar partida)	⇒	• Abridor escolhe	
					• 4♥♠ > Para jogar			
				• 4ST > Quantitativo	⇒	• Sign-off em ST		
2♣	<input checked="" type="checkbox"/>	-	-	• Forte indeterminado	• 2♦ > Relay, F1R • 2ST > 8-11 bal • 2♥♠/3♣♦ > Natural com 2 figuras grandes	⇒	• Após 2♦ > 2ST = 24+ bal > Notas explicativas • Após 2♦ > 2♥♠ = Natural, NF • Após 2♦ > 3♣♦♥♠ = Natural, FP	
2♦	<input checked="" type="checkbox"/>	-	-	• 6♥/♠ (6-10 HCP) • 22-23 HCP bal	• 2♥/♠ > Pass ou corrige • 2ST > Relay forte • 3♣♦ > Natural, F1R • 3♥/♠ > Barragem • 4♣♦ > Transfers • 4♥/♠ > Para jogar	⇒	• Após 2♥/♠ > 2ST = 22-23 bal > Notas explicativas • Após 2ST > 3♣♦ = mín c/ ♥♠, 3♥♠ = máx c/ ♠♥	Se Vulnerável, a abertura promete 8-10 HCP (excepto 3rd seat)
2♥		5		• 5♥ e 4+c pobre (6-10 HCP)	• 2♠ > Natural, NF • 2ST > Relay, FP • 3♣ > Sign off em ♣♦ • 3♦ > Convite em ♥ • 3♥/4♥ > Barragem • 4♣ > Sign off em ♣♦	⇒	• Após 2ST > 3♣♦ = Natural • Após 2ST > 3♥ = 0544 • Após 2ST > 3ST = Naipes fechado de ♥	Se Vulnerável, a abertura promete 8-10 HCP (excepto 3rd seat)
2♠		5		• 5♠ e 4+c pobre (6-10 HCP)	• 2ST > Relay, FP • 3♣ > Sign off em ♣♦ • 3♦ > Convite em ♠ • 3♥ > Natural, NF • 3♠/4♠ > Barragem • 4♣ > Sign off em ♣♦	⇒	• Após 2ST > 3♣♦ = Natural • Após 2ST > 3♠ = 5044 • Após 2ST > 3ST = Naipes fechado de ♠	Se Vulnerável, a abertura promete 8-10 HCP (excepto 3rd seat)
2ST		-		• 20-21 HCP bal	• Notas explicativas	⇒	• Após 3♦ > Smolen	
3x		7	-	• PRE			<b>CONVENÇÕES DE CHELEME</b>	
3ST	<input checked="" type="checkbox"/>	7	-	• Naipes pobre sólido	• 4♣ > Sign off ♣♦ • 4♦ > Pergunta singleton (Respostas: 4♥♠: curto, 4ST=curto num pobre, 5♣♦: 7222)		• RKB ⇒ 0/3 • 1/4 • 2/5 • 2/5 + D • DOPI/ROPI • Kickback • Control-bids	
4x		8	-	• PRE				

• **PRE** (Pre Empt) > Barragem • **FP** (Game Force) > Forcing de Partida • **F1** > Forcing por 1 volta • **NF** > Não Forcing • **Seq<sup>a</sup>** > 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

## NOTAS EXPLICATIVAS

**Abertura 2ST:** Após a abertura em 2ST (ou rebide de 2ST após abertura em 2♣ ou 2♦) as respostas são as seguintes:

- 3♣ = Puppet Stayman
- 3♦ = Transfer para ♥
- 3♥ = Transfer para ♠
- 3♠ = Transfer para 3ST (para jogar 3ST ou 4♣ ou 4♦)
- 3ST = 5♠ + 4♥ (só para jogar partida em 3ST ou 4♥ ou 4♠)
- 4♣ = Gerber
- 4♦ = Bicolor ricos (só para jogar partida em 4♥ ou 4♠)
- 4♥ = Bicolor pobres, curto a ♥
- 4♠ = Bicolor pobres, curto a ♠
- 4ST = Quantitativo

**Defesa contra 1ST forte: (1ST) – Dbr = 4c rico e 5+c pobre – (P) - ?**

- 2♣ = para jogar no pobre
- 2♦ = qual é o teu rico? Se a resposta não agradar, marcar 2ST para interventor marcar o seu naipe pobre de 5+c
- 2♥♠ = Natural, NF

**Defesa contra bicolores: por exemplo (1♥) – (2ST=♣+♦) – ?**

- 3♣ = fit a ♥, 11+ HCP
- 3♦ = 5+♠, 11+ HCP
- 3♥ = fit a ♥, 6-10 HCP
- 3♠ = 5+♠, 6-10 HCP

**Posição de Sandwich: (1x) – Pass – (1y) - ?**

- DBR = Takeout, 12+ HCP
- 1ST = 4c no naipe de ranking inferior e 5c no naipe de ranking superior
- 2x = 4c no naipe de ranking superior e 5c no naipe de ranking inferior
- 2y = Natural
- 2ST = 5+c no naipe de ranking inferior e 5+c no naipe de ranking superior

**Posição de Revêil: (1x) – Pass – (Pass) - ?**

- DBR = Takeout, 8+ HCP
- 2x = Bicolor qualquer (Respondente ignora x e o pior dos restantes três naipes e marca o naipe de ranking inferior dos restantes dois naipes)
- 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)