

LEILÕES COMPETITIVOS
<p>Intervenções</p> <ul style="list-style-type: none"> Naturais; 5+ c ⇒ 8-17 HCP <p>Respostas</p> <ul style="list-style-type: none"> Cue-bid ⇒ F1 (com ou sem fit) Novo naipe ⇒ F1 Apoio Directo ⇒ Preemp, LVT <p>Dobre de Chamada</p> <ul style="list-style-type: none"> =Abertura (± distribucional) DBR seguido de naipe ⇒ Unicolor 18+ HCP
<p>Intervenção em 1 ST</p> <ul style="list-style-type: none"> Em 2ª Posição ⇒ 15⁺-18 bal ⇒ Gladiator Em 4ª Posição ⇒ 11-14 bal ⇒ Notas explicativas
<p>Intervenção em salto ⇒ Barragem</p>
<p>Bicolores ⇒ Ghestem Modificado</p> <p>Sobre 1♣ ⇒ • 2♣=Nat • 2♦ = ♥+♠ • 3♣ = ♦+♠</p>
<p>Intervenção sobre 1ST ▷ Multilandy em 2ª</p> <ul style="list-style-type: none"> 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 ou fraco) 4ª Dbr ⇒ 15+ HCP bal (se 1ST fraco ou forte) 2ª <p>Landy em 4ª</p> <ul style="list-style-type: none"> 2♣ ⇒ ♥ + ♠ (mínimo 54) • 2♦♥♠: Natural
<p>Após Dobre de 1♥♠ pelo adversário</p> <ul style="list-style-type: none"> 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
<p>Após intervenção em 1ST pelo adversário</p> <ul style="list-style-type: none"> Landy

SAÍDAS E SINALIZAÇÃO			
Saídas			
<ul style="list-style-type: none"> Em trunfo: 135 (4 se 3 importante) Em ST: 124 			
Ataques Subsequentes			
<ul style="list-style-type: none"> 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	Baixa chama	baixa chama	Ímpar chama
T	Alta nega	Alta nega	Par prefere
	* Contagem: alta/baixa ▷ nº Ímpar de cartas		
T	Igual	Igual	Igual
R	* Contagem: baixa/alta ▷ nº Par de cartas		
DOBRES COMPETITIVOS			
<ul style="list-style-type: none"> DBR Negativo ⇒ até 4♥ DBR Competitivo ⇒ até 4♥ DBR Apoio ⇒ até 1♠ RDBR Apoio ⇒ até 1♠ 			
SEQUÊNCIAS DE PASSE FORCING			
<ul style="list-style-type: none"> 1x- (Interv) - Pass ⇒ É quase-forcing 1ST - (Dbr) - Pass ⇒ Obriga a 2♣ 			

Folha de convenções	
<p>Categoria</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> </div>	
Pedro F. Matos	João Cecilio
1289	3349
RESUMO DO SISTEMA	
• Natural	• 2/1 FP
<ul style="list-style-type: none"> • ♣♦ ⇒ 3+c • ♥♠ ⇒ 5+c • 1ST ⇒ 12-14 / 15-17 bal • 2ST ⇒ 20-21 bal • 2♣ ⇒ Ask • 2♦ ⇒ Multicolor • 2♥ ⇒ ♥ + outro • 2♠ ⇒ ♠ + pobre • 3x ⇒ Preemp • 3ST ⇒ Gambling • 4♣♦ ⇒ Namyats • 4♥♠ ⇒ Preemp 	
Vozes Especiais	
<ul style="list-style-type: none"> • 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) • Meckwel Defenses • Leaping Michaels sobre 2♦♥♠ fraco dos opps 	
Após Abertura em 2♦ Multi	
<ul style="list-style-type: none"> • DBR ⇒ 13-15 bal. ou 19+ • 2♥♠ ⇒ curto a ♥♠ • 2ST ⇒ (15) 16-18 bal. com defesas a ♥♠ • 3x ⇒ Natural • Leaping Michaels 	

1.	2.	3.	4.	DESCRIÇÃO	RESPOSTAS *Naturais, excepto:	REBIDE DO ABRIDOR	MÃO PASSADA 23-04-21	
1♣		3		• 11-20 HCP	• Menores Invertidos (1♣-2♦ = 8-11 HCP)	• 2x = valores up the line • 2ST = 12-13 bal		
1♦		3		• 11-20 HCP	• Menores Invertidos (1♦-3♣ = 8-11 HCP)	• Salto = singleton • 3m = NF (mín) • 3ST = 14bal		
1♥		5		• 11-20 HCP	• Splinter limitado • Apoios Bergen • 1ST = F1 • 2/1 = FP	• Após 2/1 ▷ 2♥ = catch all • Após 2/1 ▷ 2ST= 18-19 bal.; 3ST=12-14 bal.	• 2♣ ⇒ Reverse Drury 3+c • 1ST é semi forcing	
1♠		5		• 11-20 HCP	• Mesmo desenvolvimento de 1♥			
1ST				<ul style="list-style-type: none"> • (14)15-17 HCP bal. • (11)12-14 HCP bal Nv Pode ter singleton de figura de A ou Rei . 	• 2♣ ▷ Stayman (pode não ter ricos)	• 2♦ ▷ nega ricos • 2♥♠ ▷ natural	FUGAS Pass ▷ ♣ ou ♦ ou ♥ + ♠ RDBR ▷ Punitivo 2♣ ▷ ♣ + naipes acima 2♦ ▷ ♦ + naipes ricos 2♥ ▷ natural 2♠ ▷ natural	
					• 2♦♥ ▷ Transfer para ♥♠	• 2ST ▷ 4333, máx • 3x ▷ 4c fit, máx, doubl a x • 3♥♠ ▷ 4c fit, mín		
					• 2♠ ▷ Bicolor pobres (fraco ou forte)	• Abridor marca naipe com fit ou 3ST sem fit		
					• 2♠ ▷ Bicolor pobres (fraco ou forte)	• 2ST = Sem preferência		
					• 2ST ▷ Unicolor pobre (fraco ou forte)	• Obriga a 3♣		
					• 3♣ ▷ puppet Fg • 3♦ ▷ 5+3 Maj 3♥♠ ▷ Tricolor curto no rico Fg ou mais.	• Abridor marca 4♥ ou 4♠		
					• 4♦ ▷ 5+/5+ em ricos, só para jogar partida • 4♣ ▷ 5+/5+ em ricos, slam try.	• Abridor marca 4♥ ou 4♠ • Abridor entra em sequencia de slam		
• 4ST ▷ Quantitativo	• Sign off em ST							
2♣	<input checked="" type="checkbox"/>	-	-	• Ask	<ul style="list-style-type: none"> • 2♦ ▷ Relay, F1 • 2♥ ▷ Ás ♥ • 2♠ ▷ Ás ♠ • 2ST ▷ 2 Reis ou 8+ HCP • 3♣ ▷ Ás ♣ • 3♦ ▷ Ás ♦ • 3♥ ▷ 2 Ases mm cor • 3♠ ▷ 2 Ases mm espécie • 3ST ▷ 2 Ases saltados • 4x ▷ 3 Ases excepto x 	<ul style="list-style-type: none"> • Após 2♦ ▷ 2ST = 24-25 bal. ▷ Notas explicativas • Após 2♦ ▷ 3ST = 26-27 bal. & 4ST = 28-31 bal. • Após 2♦ ▷ 2♥♠ = Natural, NF (4 a 5 Lt) • Após 2♦ ▷ 3♣♦♥♠ = Natural, FP 		
2♦	<input checked="" type="checkbox"/>	-	-	<ul style="list-style-type: none"> • 6c ♥/♠ (6-10 HCP) • 22-23 HCP bal. 	<ul style="list-style-type: none"> • 2♥♠ ▷ Passa ou corrige • 2ST: Relay, F1 • 3♣ ▷ bicolor pobres fraco • 3♦ ▷ bicolor pobres GF • 3♥♠ ▷ Barragem • 3ST: unicolor pobre fraco • 4♣♦ ▷ Transfers • 4♥♠ ▷ Para jogar 	<ul style="list-style-type: none"> • Após 2♥♠ ▷ 2ST = 24-25 bal. ▷ Notas explicativas • Após 2ST ▷ 3♣♦ = mín c/ ♥♠, 3♥♠ = máx c/ ♥♠ Após X pelo Adversário ver Notas explicativas 		
2♥		5		• ♥ + outro (6-10 HCP)	<ul style="list-style-type: none"> • 2♠ ▷ Para jogar se for este o 2º naipe do abridor or 3♣♦ • 2ST ▷ Relay, F1 • 3♦ ▷ invite 1suit • 3♠ ▷ Natural, F1 • 3♥/4♥ ▷ Barragem • 3ST ▷ Para jogar 	• Após 2ST ▷ 3♣♦ = Natural; 3♥ = ♠		
2♠		5		• ♠ + pobre (6-10 HCP)	<ul style="list-style-type: none"> • 2ST ▷ Relay, Gf • 3♣ ▷ Sign off em ♣♦ • 3♦ ▷ Natural, F1 • 3♥ ▷ Natural, F1 • 3♠/4♠ ▷ Barragem • 3ST ▷ Para jogar 	• Após 2ST ▷ 3♣♦ = Natural 5+ cartas		
2ST		-	-	(19) 20-21 Pode ter singleton de figura A ou Rei	• 3♣ ▷ Puppet • 3♦♥ ▷ Transfer • 3♠ ▷ Trns to 3nt / Bic menor W • 3ST Long suit menor weak or strong. • 4♣ Slam try Majors • 4♦ To play majors	Apos transfer 3nt = fit no rico com 3 or 4 cartas		
3x		7		• Preemp	• 3♣♦♥♠ (ver notas explicativas)			
3ST	<input checked="" type="checkbox"/>	7	-	• Pobre sólido	<ul style="list-style-type: none"> • 4♣ ▷ Sign off ♣♦ • 4♦ ▷ Pergunta singleton (respostas: 4♥♠: curto nesse, 4ST: curto no outro pobre, 5♣♦: 7222) 			
CONVENÇÕES DE CHELEME								
							<ul style="list-style-type: none"> • RKC ⇒ • 0/3 • 1/4 • 2 • 2+D • RKC ⇒ • 5ST = 2 + useful void • 6x (abaixo do trunfo) = 1 + void x • RKC com fit a ♥ ⇒ • 6♥ = 2 + void ♠ • DOPI/ROPI, Blackwood Exclusão, Control Bids, Minorwood 	

• PRE (Pre Empt) ▷ Barragem • FP (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 • Cb ▷ Cue-bid • tb ▷ trial-bid • U (Unic.) ▷ Unicolor • B (Bic.) ▷ Bicolor • T (Tric.) ▷ Tricolor

4♣♦	<input checked="" type="checkbox"/>	8		<ul style="list-style-type: none"> • Namyats 	<ul style="list-style-type: none"> • Sobre 4♣ ▷ 4♦ (pergunta perdentes), 4♥ (p jogar) • Sobre 4♦ ▷ 4♥ (pergunta perdentes), 4♠ (p jogar)
4♥♠		8		<ul style="list-style-type: none"> • Preemp 	

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

Defesa contra aberturas 1♣/1♦/2♣ Nightmare ou Pau Forte

Multilandy + Dbr = 44 em ricos com abertura

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

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

Sequências 2♣/2♦ - 2x - 2ST - ?

- 3♣ = puppet 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 ♥
- 4♠ = bicolor pobres, curto a ♠
- 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
- Em contratos trunfados jogados pelo adversário quando é jogado o naipe de trunfo pelo adversário a contagem dos trunfos (udca) é feita dando o número de cartas do outro rico.
- 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