

## Leilões Competitivos

### Intervenções

Naturais; 4+ cartas (tendência 5) 8+ H

### Respostas

Cuebid - apoio forcing

Apoio (sem ou com salto) - não forte

### Dobre de Chamada

≅ Abertura

× seguido de naipe >15 H

### Intervenção em 1 ST

em 2ª posição 15/18, Bal.

em 4ª posição 10/14 (cf. Vuln.), curto abertura

### Intervenção em salto

Bicolor ou semi-barragem

### Bicolores em intervenção (5/5) - Ghesthem

2ST = bicolor mais pobre possível

3♣ – extremos

cue-bid - outros

### Sobre duas vozes do adversário até nível 2

× >11 H, 4/4 Cuebid + económico = 5/4 fraco

2ST = 5/5 Cuebid + caro = 5/4 forte

### Intervenção sobre 1 ST (15-17) - Cappelletti

× - Tendência punitiva 2♣ - Unicolor fraco

Bicolores (5/4, tend 5/5)

2♦ – Bicolor rico 2♥ – ♥/menor

2♠ – ♠/menor 2 ST – Bicolor pobre

Sobre ST fraco = 2+H acima do máximo; landy/natural

### Após dobre pelo adversário de 1♥ ou 1♠

redobre - 10 ou mais pontos, sem fit nem naipe de 5+ c.

2♣ = 3c. apoio 7-10

2♦ = 4c. apoio 7-10

2♥♠ = apoio, competitivo

2 ST = 3+ c. apoio 11+

## Saídas e Sinalizações

### Saídas

1ª, 3ª e 5ª (ou cabeça de sequência interior) em trunfado

1ª, 2ª e 4ª (ou 10 prometedor) em sem trunfo

### Saídas mais frequentes

Saída	Trunfado (1/3/5)
A	AKx(+), Ax, A
R	AK, KQ(+), KQJ
D	QJ(+), AQJx
V	J10(+), AJ10(+), Jx, KJ10(+)
10	A10 9(+), 10x, 10 9(+)

Saída	Sem trunfo (1/2/4)
A	AKx(+), Ax, A
R	AKJxx, RD(+), RDV
D	DV(+), ADVx
V	V10(+), Vx(+)
10	prometedor (0 ou 2 figuras)

### Sinalização

Alta/baixa

### Dobres competitivos

× negativo até 4♥

4ST sobre barragem em 4♠ é competitivo, × é punitivo

### Psíquicos

Muito raros



## Folha de Convenções

Filomena Braga - 1062 (2♦)

Luís Álvares Ribeiro - 1102 (1♦)

Sistema Verde 2021

### Sistema Base de Marcação

Natural 2/1 GF

1 ST/1M forcing 1 volta (excepto se mão passada)

Inverted Minors

1♣♦ = 3+ c., 11+ H

1♥♠ = 5+ c., 11+ H

1 ST = 14+/17 H 2 ST = 19+/21 H

2♣ = artificial, forte indeterminado

2♦ = forcing partida

2♥/♠ = <11 H, ♥/♠ (mín. 5, tend. 6)

### Aberturas que podem requerer defesa

2♣ = artificial forte 2♦ = forcing partida

2♥♠ = fraco 3ST = Menor sólido s/ defesa lateral

### Vozes competitivas especiais

#### Sobre abertura em 2♥♠ fraco

× = Chamada

2ST - Bal., com defesa, > 16 H

Cuebid = Bicolor pobres (5/4, tend 5/5)

4♣♦ = Bicolor outro rico/♣♦ (5/4, tend 5/5)

3 naipe = natural 3 ST = Para jogar

#### Sobre abertura em 2♦ multicolor

Collins

Legenda: 1 Aberturas    2 Assinalado √ se Artificial    3 n° mínimo de cartas    4 Dobres competitivos até

<u>1</u>	<u>2</u>	<u>3</u>	<u>4</u>	Descrição	Respostas: naturais, excepto	Rebids	Alterações após passe inicial
1♣ 1♦		3 3	4♥ 4♥	11+ H 11+ H	Inverted minors; salto no outro pobre = limit bid Walsh	2 ST em salto = 19-20 H (não nega ricos)	
1♥ 1♠		5	4♥	11+ H	espadinha brasileira (1♠ - 0 a 4♣; 1ST- 5+♠; F1) Apoios Bergen 3♥ = splinter; 4♥ = para jogar ; 1 ST forcing	sobre 1♠: 1ST = 4♣ <15H; 2♠ = 4♣ 16+H Sobre Drury, a voz fraca é a repetição do naipe	2♣ = Drury - fit 3c 2♦ = Drury - fit 4c
1 ST		-	-	14+/17 H; Bal.	2♣ = Stayman 2♦♥ = Transfer para ♥/♠ 2♠ = Transfer para ♣ 2 ST = Convite; 4 ST = Quantitativo 3♣ = Transfer para ♦ 3♦ = bicolor 5/5 pobre, forcing partida 3♥ = bicolor 5/5 pobre, tentativa de cheleme 4♣ = Gerber 4♦ = 5/5 ricos sem interesse em cheleme 3ST, 4♥♠ = para jogar fugas a x = p→xx; naipe n = 4/4 juntos; xx→2♣ sobre 2♣: n = 5+c.; sobre xx: n = 4/4 alternados; Após intervenção = Lebensohl	2♦ = s/ ricos de 4; 2♥ = 4 c.♥ (pode ter 4♠); 2♠ = 4 c.♠ (s/ 4♥) sobre x adv. s/ fit P/2ST (mín/máx); 3♥♠ c/ fit mín.; outra c/ fit máx. 4♦ = 0/4; 4♥ = 1; 4♠ = 2; 4ST = 3	
2♣	√	0	-	Forte indeterminado	2♦ = Relé fraco 2♥♠ = 5+ c. c/ 2 Figuras 3♣♦♥♠ = naipe independente	2 ST = 22-23 H bal. → system ON	
2♦	√	0	-	Forcing de partida	2♥ = 0 A, fraco 2♠ = 1 A, fraco 2 ST = 0 A forte 3♣ = 1 A 8+H 3♦ = 1A +1K 3♥♠ = naipe 6c. s/ A 3 ST = 2 A 4 naipe = 3A sem o do naipe	2 ST = 24+ H bal. → system ON	
2♥♠		6 (5)	-	≤ 11 H	2 ST = fitado, pede descrição 3♥♠ – prolongamento barragem 4♥♠ – para jogar 4 ST = Blackwood alterado	3♥♠ = mín.; outro naipe = A ou K, máx.; 3ST = máx. s/curto nem AK; 4 naipe = curto 0 A ; 1 A ; 1 A + K naipe ; 1 A + KQ naipe ; 2 A	
2 ST		-	-	20/21 H; Bal.	Idênticas às sobre 1 ST	<b>Convenções e seqüências de cheleme</b>	
3/4/5n		6	-	Barragem		Blackwood 5A = 0/3; 1/4; 2 s/ Q; 2 c/ Q; 2A e chicana útil 6 naipe abaixo = 1A + chic. no n.; 6 naipe = 1A + chic. acima	
3 ST	√	-	-	Gambling, menor sem defesa lateral		Blackwood exclusão; 5 ST = força de grande cheleme;	