

LEILÕES COMPETITIVOS
<p>Intervenções</p> <ul style="list-style-type: none"> Naturais; 4+ c. (tend. 5+) ⇒ 5/16 HCP <p>Respostas</p> <ul style="list-style-type: none"> Cue-bid ⇒ Forcing (c/ ou s/ fit) Novo naipe ⇒ Rico s/ Pobre é forcing Apoio (sem ou com salto) - não forte <p>Dobre de Chamada</p> <ul style="list-style-type: none"> = Abertura (± distribucional) DBR seguido de naipe ⇒ Unic. 16+ HCP
<p>Intervenção em 1 ST</p> <ul style="list-style-type: none"> Em 2ª Posição ⇒ 15/18 ⇒ System ON Em 4ª Posição ⇒ 10/14
<p>Intervenção em salto ⇒ Barragem ou bicolor</p>
<p>Bicolores ⇒ Ghesthem</p> <p>2ST = bicolor mais pobre possível</p> <p>sobre 1♣ ⇒ 2♦ = ricos 3♣ = ♠/♦</p> <p>sobre 1♦ ⇒ 2♦ = ricos 3♣♦ = ♠/♣ fraco/forte</p> <p>sobre aberturas em rico</p> <p>cue-bid = outro rico/♣ 3♣ = outro rico/♦</p>
<p>Intervenção sobre 1ST ▷ Cappelletti</p> <ul style="list-style-type: none"> 2♣ ⇒ Unicolor indef. 2♦ ⇒ Ricos 2♥ ⇒ ♥+ menor 2♠ ⇒ ♠+ menor 2 ST ⇒ pobres
<p>Após dobre de 1♥/♠ pelo adversário</p> <ul style="list-style-type: none"> 3c apoio: 2♥/♠ ⇒ 0-7; 2♣ ⇒ 8-10; 2 ST ⇒ 11+ 4c apoio: 3♥/♠ ⇒ 0-7; 2♦ ⇒ 8-10 RDBR: 10+ sem fit
<p>Após intervenção sobre 1ST</p> <ul style="list-style-type: none"> System OFF • Lebensohl

SAÍDAS E SINALIZAÇÃO			
Saídas			
Trunfado			
• 1ªs, 3ªs e 5ªs (4ªs se a 3ª for importante)			
Sem trunfo			
• 1ªs, 2ªs e 4ªs			
Ataques Subsequentes			
• Com e sem interesse			
SINALIZAÇÃO			
	Saída	Flanco	Baldas
S	Alta/baixa	Alta/baixa	Alta/baixa
T			
* Contagem: alta/baixa ▷ n° par de cartas			
T	Igual	Igual	Igual
R			
* Contagem: baixa/alta ▷ n° ímpar de cartas			
DOBRES COMPETITIVOS			
• DBR Negativo ⇒ até 3♠			
• DBR Competitivo ⇒ até 4♦			
• DBR Apoio ⇒ 3c apoio no naipe do respondente			
• RdBr Apoio ⇒ 3c apoio no naipe do respondente			
Psíquicos			
Raros			

Folha de convenções	
Categoria	  
Jorge Lopes 930 (2♥)	Luís Miguel Á. Ribeiro 1102 (1♦)
RESUMO DO SISTEMA	
• Natural • 2/1 GF	
<ul style="list-style-type: none"> ♥♠ ⇒ 5+ c. • ♣♦ ⇒ 3+ c. 1ST ⇒ 14+/17 • 2ST ⇒ 19+/21 2♣ ⇒ Albarran • 2♦ ⇒ Multicolor 2♥ ⇒ ♥+outro • 2♠ ⇒ ♠+m 3♣♦♥♠ ⇒ Barragem 3ST ⇒ Gambling s/ defesa lateral 4♣♦ ⇒ Namyats • 4♥♠ ⇒ Barragem 	
Vozes Especiais	
<ul style="list-style-type: none"> 1♠ ⇒ 1ST= Forcing 1 volta (F1) 1♥ ⇒ 1♠ (0-4 c. ♠); 1ST(5 c. ♠); = F1 Apoios Bergen • Menores Invertidos RKCB (5 A) 4130 • 4º naipe GF Splinter • WJS 2-way Check-back Lebensohl (ST, 2 fraco e inversas) 	
Intervenção sobre abertura em 2♦ multi	
<ul style="list-style-type: none"> DBR ⇒ 13-15 bal. ou 19+ • 2ST ⇒ 16-18 2♥ ⇒ curto a ♥ • 2♠ ⇒ curto a ♠ 3♣/♦ ⇒ Natural • Collings 	
Após Abertura em 2♥♠ fraco	
<ul style="list-style-type: none"> × = Chamada 2ST - Bal., com defesa 16-18 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 	

<u>1.</u>	<u>2.</u>	<u>3.</u>	<u>4.</u>	DESCRIÇÃO	RESPOSTAS *Naturais, excepto:	REBIDE DO ABRIDOR	MÃO PASSADA	
1♣		3		• 11/20 HCP	• Menores Invertidos (1♣-2♦ = 7-9)	• 2x = valores; 2ST = 18-19; Salto = singleton; 3m = NF (mínimo); 3ST = 15-17		
1♦		3		• 11/20 HCP	• Menores Invertidos (1♦-3♣ = 7-9)			
1♥		5*		• (9) 11/20 HCP (* 3ª pos: 4+c.)	• Splinter • 2ST Pouzada • 2/1 = GF • 1♠ = 0 a 4 c. ♠ F1; • 1ST = 5 c. ♠ F1;	⇨ • 2ST é catch-all; • 3ST = 15-17	• 1ST não é F1 • 2♣ Drury; • 1♥-2♠ e 1♠-2ST = máx. fit de 4c e sing.	
1♠		5*		• (9) 11/20 HCP	• Splinter • 2ST Pouzada • 2/1 = GF • 1ST = 5 c. ♠ F1;			
1ST		-	-	• 15-17 HCP (14+ - 18) Pode ter naipe singleton de A ou K	• 3♣ ▷ Stayman ▷ sobre 2♦ ▷ Smolen	⇨ • 2♦ ▷ <i>nega</i> Ricos; 2♥/♠ = natural		
					• 2♦/♥ ▷ Transfer ♥/♠	⇨ • 3♥/♠ ▷ 4c fit, mínimo • 2ST ▷ 4c fit, máximo (obriga a repor o transfer)		
					• 3♣/♥♦♠ ▷ Forte, interesse em cheleme			
					• 2♠ ▷ Menores (fraco ou forte)	⇨ • 2ST = não prefere ♣; 3♣ = prefere ♣		
					• 2ST ▷ convite	⇨		
					• 4♣ ▷ Gerber (4 ases) • 4♦ ▷ bicolor rico s/ interesse em cheleme • 4♥/♠ ▷ para jogar • 4ST ▷ Quantitativo	⇨ • steps 0 ou 4/1/2/3		
2♣	<input checked="" type="checkbox"/>	-	-	• Albarran		⇨ • Após 2♦ ▷ 2ST = 24+ ▷ System ON		
2♦	<input checked="" type="checkbox"/>	-	-	• 6c ♥/♠ (5-10) • 22-23 HCP bal.	• 2♥/♠ ▷ Passa ou corrige • 2ST = relé, pede descrição da mão • 3♣/♦ ▷ Natural, F1 • 3♥/♠ ▷ 16+ naipe forte ♥/♠ • 4♣ ▷ Pede para marcar em transfer • 4♦ ▷ Pede para marcar o naipe • 4♥/♠ ▷ Para jogar	⇨ • Após 2♥/♠ ▷ 2ST = 22-23 ▷ System ON • Após 2ST ▷ 3♣/♦ = min c/ ♥♠, 3♥♠ = max c/ ♠♥		
2♥♠		5		• <10 H bicolor (min. 5/4) ♥/outro ou ♠/m				
2ST		-		• 20-21 HCP (19+ - 22) Pode ter naipe singleton de A ou K	• 3♣ ▷ Stayman • 3♦/♥ ▷ Transfer • 3♠ ▷ menores • 3ST ▷ para jogar • 4ST ▷ Quantitativo • 4♣ Gerber • 4♦ ▷ Bicolor rico, só partida • 4♥/♠ ▷ Para jogar	⇨ • Após 3♦ ▷ marca o rico que não tem ou, se tiver os 2 • 4♣ ▷ com interesse em cheleme • 4♦ ▷ sem interesse em cheleme		
3x		7	-	• Barragem		CONVENÇÕES DE CHELEME		
3ST	<input checked="" type="checkbox"/>	7	-	• Menor sólido	• 4♣ ▷ Sign off ♣♦			• RKCB ⇨ • 4/1 • 3/0 • 2 • 2+Q
4♥♠		8	-	• Barragem				• Kickback • Blackwood exclusão