


LEILÕES COMPETITIVOS	SAÍDAS E SINALIZAÇÃO	Categoria 																																						
<p>Intervenções</p> <ul style="list-style-type: none"> Naturais, 5^o ⇒ 8-16 HCP ou 8-17 em pares <p>Respostas</p> <ul style="list-style-type: none"> Cue-bid ⇒ FIR (com ou sem fit) Novo naipe ⇒ FIR Apoio Directo ⇒ PRE <p>Dobre de Chamada</p> <ul style="list-style-type: none"> = Abertura (± distribucional) DBR seguido de naipe ⇒ Unicolor 17+ HCP <p>Intervenção em IST</p> <p>Em 2^a Posição ⇒ 15+-18 bal ⇒ System ON</p> <p>Em 4^a Posição ⇒ 12-14 bal ⇒ System ON</p> <p>Intervenção em salto ⇒ Barragem</p> <p>Bicolores ⇒ Sobre pobre Michaels (Sobre 1♠ ⇒ 2♠ = Natural; 2♦ = Ricos) Sobre rico Ghestem (Cue bid são extremos, salto num menor são os outros, 2ST como no Michaels)</p> <p>Intervenção sobre IST:</p> <p>Em 2^a Posição: Multilandy</p> <ul style="list-style-type: none"> 2♣ ⇒ Ricos 2♦ ⇒ Unicolor rico 2♥ ⇒ ♥ - pobre 2♠ ⇒ ♠ - pobre 2ST ⇒ ♣ + ♦ DBR ⇒ punitivo <p>Em 4^a Posição: Landy</p> <ul style="list-style-type: none"> 2♣ ⇒ Ricos • 2♦♥♠ ⇒ Natural • DBR ⇒ 12+ bal <p>Após Dobre de 1♥/♠ pelo adversário</p> <ul style="list-style-type: none"> 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 	<p>Saídas</p> <ul style="list-style-type: none"> 1^o, 3^o e 5^o em st, eventualmente 4^o 1^o, 3^o e 5^o em trunfado <p>Ataques Subsequentes</p> <ul style="list-style-type: none"> Com e sem interesse <p>Saídas mais frequentes</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Saída</th> <th>Trunfo ou ST</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>As</td> <td>A x. A R x. A R V 10 x</td> </tr> <tr> <td>Rei</td> <td>A R. R D (+). R D V (+)</td> </tr> <tr> <td>Dama</td> <td>D V (+). A D V x</td> </tr> <tr> <td>Valete</td> <td>V 10 (-). V x</td> </tr> <tr> <td>10</td> <td>F V 10 (+); 10 9 (-). 10 x</td> </tr> <tr> <td>9</td> <td>F 10 9 (+x). 9 x. 9 8 (+)</td> </tr> </tbody> </table> <p>SINALIZAÇÃO</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th></th> <th>Saída</th> <th>Flanco</th> <th>Baldas</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>S</td> <td>Par/Ímpar</td> <td>Baixa chama</td> <td>Preferencial</td> </tr> <tr> <td>T</td> <td></td> <td>Alta nega</td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td colspan="3">* Contagem: baixa/alta ▷ nº par de cartas</td> </tr> <tr> <td>T</td> <td>Igual</td> <td>Igual</td> <td>Par/Ímpar</td> </tr> <tr> <td>R</td> <td colspan="3">* Contagem: baixa/alta ▷ nº par de cartas</td> </tr> </tbody> </table> <p>DOBRES COMPETITIVOS</p> <ul style="list-style-type: none"> DBR Negativo ⇒ até 4♥ DBR Competitivo ⇒ até 4♦ DBR Apoio ⇒ até 2♠ RDBR Apoio ⇒ até 2♠ <p>SEQUÊNCIAS DE PASSE FORCING</p> <ul style="list-style-type: none"> 1ST - (DBR) - Pass ⇒ Obriga a RDBR (linha dura) 	Saída	Trunfo ou ST	As	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 (+x). 9 x. 9 8 (+)		Saída	Flanco	Baldas	S	Par/Ímpar	Baixa chama	Preferencial	T		Alta nega			* Contagem: baixa/alta ▷ nº par de cartas			T	Igual	Igual	Par/Ímpar	R	* Contagem: baixa/alta ▷ nº par de cartas			<p>RESUMO DO SISTEMA</p> <ul style="list-style-type: none"> Natural 2/1 FP <ul style="list-style-type: none"> 1♠ ⇒ 3+c. 1♥♠ ⇒ 5+c 1ST ⇒ 15-17 bal 2♠ ⇒ Forte × 24- se bal; 17- com naipe longo sólido (5losers) 2♦ ⇒ Multicolor 2♥ ⇒ ♥ - pobre 3x ⇒ Preemp 4♥♠ ⇒ Preemp 1♦ ⇒ 3+c 2ST ⇒ 20-21 bal 2♠ ⇒ 2♠ ⇒ ♠ + pobre 3ST ⇒ Gambling <p>Vozes Especiais</p> <ul style="list-style-type: none"> 1♥♠ ⇒ 1ST = FIR Fit ♥♠ ⇒ 2ST ⇒ tb geral 3x ⇒ tb afirm Apoios Bergen (sobre ab em 1^a e 2^a posição) Menores Invertidos Drury - 2♠ com 3 cartas e 2♦ com 4 cartas RKB 5 chaves 4^o naipe FP Weak Jump Shift Checkback Smolen Lebensohl (sobre ST, inversas e 2 fraco) <p>Após Abertura em 2♦ Multicolor</p> <ul style="list-style-type: none"> DBR ⇒ 13-15 bal ou 19- 2♥♠ ⇒ comprido a ♥♠ 2ST ⇒ 16-18 com defesas a ♥♠ 3♠ ⇒ Natural 3♥♠ ⇒ Natural
Saída	Trunfo ou ST																																							
As	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 (+x). 9 x. 9 8 (+)																																							
	Saída	Flanco	Baldas																																					
S	Par/Ímpar	Baixa chama	Preferencial																																					
T		Alta nega																																						
	* Contagem: baixa/alta ▷ nº par de cartas																																							
T	Igual	Igual	Par/Ímpar																																					
R	* Contagem: baixa/alta ▷ nº par de cartas																																							
Folha de convenções																																								

• PRE (Pre Empt) ▷ Barragem • FP (Game Force) ▷ Forcing de Partida • FI ▷ Forcing por 1 volta • NF ▷ Não Forcing • Seq* ▷ 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

1.	2.	3.	4.	DESCRIÇÃO	RESPOSTAS *Naturais, excepto:	RESIDE DO ABRIDOR	MÃO PASSADA	
1♠		3		• 11-20 HCP	• Menores Invertidos (1♠-2♠ = 7-9 HCP) • Menores Invertidos (1♠-3♠ = 7-9 HCP)	⇒		
1+		3		• 11-20 HCP	• Menores Invertidos (1♠-2♠ = 10+ HCP) • Menores Invertidos (1♠-2♠ = 10+ HCP)	⇒		
1♥		5*		• (9) 11-20 HCP	• Splinter • 1ST=F/R	⇒	• 2♠ ⇒ Drury 3c e 10-11pts • 2+ ⇒ Drury 4c e 10-11pts • 1ST não é F1	
1♠		5*		• (9) 11-20 HCP	• Mesmo desenvolvimento de 1♥	⇒		
1ST				• 15-17 HCP bal	• 2♠ > Stayman (pode não ter rios)	⇒	• 2+ > nega Ricos	FUGAS (linha dura) Pass > RDBR RDBR > 2♠ Directo > Seguidos Diferido > Salteados
					• 2♥ > Transfer para ♥♠	⇒	• 3x > 4c fit, máx, doub) a x	
					• 3♠ > Convite com 6+ de AR, RD ou AD		• 2ST > 4c fit, máx, 4333	
					• 2♠ > Bicolor menores (fraco ou forte)	⇒	• 3♥ > 4c fit, min	
					• 2ST > Unicolor menor (fraco ou forte)	⇒	• Abridor marca 3ST com 2c com figura q falta ou xxx	
					• 4♠ > Gerber		• 2ST = Sem preferência	
					• 4+ > Bicolor rico (só para jogar partida)	⇒	• Obriga a 3♠	
					• 4♥ > Para jogar		• 4+ = 0 • 4♥ = 1 • 4♠ = 2 • 4ST=3 • O rebid de 4ST é para jogar e 5♠ pergunta reis	
				• 4ST > Quantitativo	⇒	• Abridor escolhe		
						• Sign-off em ST		
2♠	⇒	-	-	• 2♠ ⇒ Forte > 24+ se bal; 17+ com naipes longo sólido (5losers)	• 2+ > não tem ases, nem 2 reis, nem 8 pontos • 2ST > 8-9 pontos ou 2 reis • 2♥ > as vermelho • 2♠ > ás preto • 3♠ > 5- copas e mão de convite (9+ pontos) • 3+ > 5- espadas e mão de convite (9+ pontos) • 3♥ > 2 ases da mesma cor • 3♠ > 2 ases da mesma espécie • 3ST > 2 ases misturados	⇒	• Após 2+ > 2ST = 24+ bal > Notas explicativas • Após 2+ > 2♥♠ = Natural, NF • Após 2+ > 3♠♥♠ = Natural, FP	
2+	⇒	-	-	• 6♥♠ (5-10 HCP) • 22-23 HCP bal	• 2♥♠ > Pass ou corrige • 2ST > Relay forte • 3♠♥ > Natural, F/R • 3♥♠ > Barragem • 4♠♥ > Transfers • 4♥♠ > Para jogar	⇒	• Após 2♥♠ > 2ST = 22-23 bal > Notas explicativas • Após 2ST > 3♠♥ = min c/ ♥♠, 3♥♠ = máx c/ ♠♥	
2♥		5		• 5♥ e 4+ pobre (5-10 HCP)	• 2♠ > Natural, NF • 2ST > Relay, FP • 3♠ > Sign off em ♠♠ • 3+ > Convite em ♥ • 3♥/4♥ > Barragem	⇒	• Após 2ST > 3♠♥ = Mínimo com ♠♠ • Após 2ST > 4♠♥ = 5♥ - pelo menos 6♠♠ • Após 2ST > 3♥ = Máximo com ♠ • Após 2ST > 3♠ = Máximo com + • Após 2ST > 3ST = com 0544	
2♠		5		• 5♠ e 4+ pobre (5-10 HCP)	• 2ST > Relay, FP • 3♠ > Sign off em ♠♠ • 3+ > Convite em ♠ • 3♥ > Natural, NF • 3♠/4♠ > Barragem	⇒	• Após 2ST > 3♠♥ = Mínimo com ♠♠ • Após 2ST > 4♠♥ = 5♠ - pelo menos 6♠♠ • Após 2ST > 3♥ = Máximo com ♠ • Após 2ST > 3♠ = Máximo com + • Após 2ST > 3ST = com 5044	
2ST		-		• 20-21 HCP bal.	• Notas explicativas	⇒	• Após 3+ > Smolen	
3x		7	-	• PRE				
3ST	⇒	7	-	• Naipes pobre sólido	• 4♠ > Sign off ♠♠ • 4+ > Pergunta singleton (Respostas 4♥/4♠/4ST)		CONVENÇÕES DE CHELEME • RKB ⇒ 0/3 • 1/4 • 2/5 • 2/5 - D • DOPL/ROPI • Control-bids	
4♥♠		8	-	• PRE				

NOTAS EXPLICATIVAS

Abertura 2ST: Após a abertura em 2ST (ou rebide de 2ST após abertura em 2♠ ou 2♥) as respostas são as seguintes:

Abridor	Respondente
Puppet Stayman • 3♠ = (um ou dois ricos)	<ul style="list-style-type: none"> • 3♠ (Puppet) • 3♥ (tem 4♠) • 3♣ (tem 4♥) • 4♦ (tem os dois ricos)
	• 3♦ = Transfer para ♥
	• 3♠ = Transfer para 3ST (pode passar ou para jogar 4♠ ou 4♥)
	• 3ST = 5♠ + 4♥ (só para jogar partida)
	• 4♠ = Gerber
	• 4♦ = Bicolor ricos, só para jogar partida
	• 4♥ = Bicolor pobres, curto a ♥
	• 4♠ = Bicolor pobres, curto a ♠
	• 4ST = Quantitativo

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

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