



<p align="center">Folha de Convenções Manuel Oliveira(153)-João P Carvalho(1969)</p>		
<p align="center">Resumo do Sistema</p>	<p align="center">Competição</p>	<p align="center">Jogo da carta</p>
<p>Aberturas Naipes Rico: 5 cartas Naipes Pobre: 3 cartas (em \spadesuit só com 4-4-3-2) 1ST = 15-17H 2ST = 20-21H 2\clubsuit = forte indeterminado ou melhor 2\diamond = multicolor 2\heartsuit/\spadesuit = Muiderberg 3ST = menor 7$^{\circ}$ c/ 2H</p> <p>Respostas Sobre Rico: 2/1 GF, 1ST F1, apoios Bergen, 2ST Jacoby; outro Rico ao nível de 3= splinter Sobre Pobre: apoios invertidos, walsh, check-back, 2\heartsuit = 5copas + 4 espadas 7-10H; 2\spadesuit = 3 a 7H, 6 cartas; outro Pobre ao nível de 4 = RKCB A 1ST: stayman simples, transferes ao nível de 2 e 4, 2\spadesuit = bicolor menor, 2ST = unicolor menor, 3\clubsuit/\diamond = 6c. c/2H; 3\heartsuit/\spadesuit = singl. c/ 3 c. no outro Rico; A 2\clubsuit: 2\diamond = relais, 2\heartsuit/\spadesuit, 3\clubsuit/\diamond = 5/6 c. c/ 2H A 2\diamond: 2ST 0 F1; naipes ao nível de 3 NF; 2/3\heartsuit ou 2\spadesuit= passa ou corrige; 4\clubsuit/\diamond = transfer. A 2\heartsuit/\spadesuit: 2ST = GF, 3\clubsuit = passa ou corrige; 3\diamond = convite no naipe de abertura A 2ST: puppet stayman, transferes, 3\spadesuit = menores; 3ST = 5 esp + 4 copas; 4\clubsuit/\diamond = RKCB</p>	<p>Bicolores Michaels modificado Sobre 1ST: Landy ou multilandy em réveil Rico sobre multi = Db de chamada, curto 2ST em réveil sobre abertura= 18-20H Db e Rdb de apoio</p> <hr/> <p align="center">Outras convenções</p> <ul style="list-style-type: none"> - RKCB em 4\clubsuit ou 4\diamond para esse naipe e em 4\spadesuit para Copas - Mixed raise em resposta a intervenção em Rico - 3$^{\circ}$ e 4$^{\circ}$ naipe GF - após abertura em Pobre e 1ST de intervenção o apoio simples mostra um bicolor rico - Lebenshol - 2ST 'scramble' ou 'random' 	<p>Saídas: 1$^{\text{as}}$, 3$^{\text{as}}$ e 5$^{\text{as}}$; subsequentes: c/ ou s/ interesse Chamadas e baldas: par/impar Contagem: alta/baixa = n$^{\circ}$ par de cartas</p>

<u>1</u>	<u>2</u>	<u>3</u>	<u>4</u>	DESCRIÇÃO	RESPOSTAS	ACÇÕES SUBSEQUENTES	Modificações em competição e com mãos passadas
1♣/♦		3	4♦	11-20 H, 3 ou + c.	Apoio simples: convite ou melhor; apoio em salto = fraco; salto no outro Pobre = 8 a 10DH; 2♥/♠: fraco; Walsh; 4 no outro Pobre = RKCB para o naipe de abertura;	Check-back Stayman 1♦ - 2♣ = forcing até 2NT, 3♣ ou 3♦	- Após D: 2NT = barragem e apoio em salto = convite;
1♥/♠		5	4♦	10 – 20 H; 5 ou + c.	1NT=F1; ‘2/1’= GF; apoios Bergen; 2NT Jacoby; 3 no outro Rico ou 4 em <u>Menor</u> : splinter	Rebid após 2NT: Naipe ao nível de 3 = curto Naipe ao nível de 4 = 5 cartas 3NT= 14+ a 16H	Após D: 3♣/♦ = nat <u>em 3ª ou 4ª</u> : Rev Drury; 2♠/2NT = 4c. de apoio, máx e um singl. lateral
1 NT				15 – 17 H bal.	Stayman; Jacoby transfers; 2♠ = menores 2NT= 1 Pobre; 3 in m = convite 3 em M= singl, max 3 c. no outro Rico, tentativa de partida; Gerber; Texas; 4NT quantitativo	Smölen após 1NT-2♣ -2♦ Rebids pelo abridor após transfers dependem do apoio e força	Respostas naturais após intervenção
2♣	√	0	4♦	Forte indeterminado	2♦ = waiting bid; 2 em M/3 em m = 5/6 cartas com 2 H	Após 2♣-2♦-2NT, system on Após 2♣-2♦-2♥/♠: 3♣ = 2ª negat	Após intervenção até 4♦, D = 5H + Acima de 4♦, = < 5H
2♦	√	0	2♠	Multicolor: 6 c. em ♥ ou ♠ < 11H, ou 22 – 23 H bal.	2NT = relay F1; 3♣/♦/ 3♠=NF; 4♣: pede ao Abridor para marcar o naipe abaixo do seu 4♦: pede ao abridor para marcar o seu naipe; 4♥/♠: para jogar	Sobre 2NT: 3♣/♦ = mínimo em ♥/♠; 3♥/♠ = max em ♠/♥; Sobre 2♠: 3♣= ♥ máx e 3♦=♥ min	
2♥/♠		5		5c. + 4+c. em Pobre; inferior a abertura	2 NT = relay GF; 3♦ = convite	Sobre 2NT: 3♥/♠: 5c em ♣/♦ respectivamente, não mínimo	
2 NT				20 – 21 H bal.	Puppet Stayman; transfers para Ricos 3♠ = menores, 3ST = 5♠+4♥; 4♣/♦ = natural, RKCB	3♠ = menores; 3ST = 5esp+4cop Após transfer 3NT mostra fit 4♣/♦: natural, RKCB	
3♣/♦		6		Natural, barragem	Novo naipe F1	CONVENÇÕES DE CHELEME	
3♥/♠		7		Idem	idem	RKCB para Pobre: 4 no naipe (excepto directamente sobre abertura)	
3 NT	√			Naipe pobre 7 c. 2FIG, c/ ou s/ pega lateral	4♦ pergunta singleton → 4NT nega; 5♣ = singleton em menor	RKCB para Copas: 4♠ Gerber(sobre 1NT), DOPI;	
4♣/♦/ ♥/♠		7		Natural, barragem		5 em naipe (ou 4♠) em salto = RKCB de exclusão	

NOTA 1

Aberturas em 2♥/♠

2♠: para jogar; o abridor deve marcar 2ST ou o Pobre 5º com menos de 2 cartas em espadas.

2NT: relais GF; pede ao Abridor para marcar o seu segundo naipe.

3♣: para jogar ou corrigir para 3♦.

3♦: convite no naipe de abertura

Apoio simples: continuação de barragem.

3♠ sobre 2♥ ou 3♥ sobre 2♠: natural, 6 cartas, convite

3NT: para jogar

4♣/♦: splinter

4♥/♠: para jogar

Respostas após intervenção

Se a intervenção for em Rico o Dobre é punitivo.

Sobre intervenção em 2♠, 2 ST pede para marcar o Pobre enquanto 3♣ ou 3♦ é natural não forcing.

Se a intervenção for em naipe pobre o Dobre é negativo e o abridor passa se o seu segundo naipe for o da intervenção. Se a intervenção tiver sido em Oiros, a repetição do naipe de abertura mostra que o 2º naipe é Paus.

Sequências após abertura em 2♦

- 2♥: relais; o abridor passa apenas com unicolor fraco em ♥

- 2♠: para jogar caso o abridor tenha uma abertura fraca com espadas.

- 2 NT: relais forcing, pede descrição →

3♣: mínimo com copas

3♦: mínimo com espadas.

3♥: máximo com espadas

3♠: máximo com copas

- 3NT: 22 -23H balanceados

.Nota: Após 2♦ - 2ST, todos os rebids do respondente são forcing (excepto a marcação de partida) e não necessariamente naturais.

- 3♣/♦/♠: bom naipe 6º, normalmente com 0 ou 1 carta num rico, não forcing

- 3♥: continuação de barragem; para jogar ou corrigir para 3♠.

- 3 ST: para jogar

- 4♣: para jogar 4♥ ou 4♠ pela mão do respondente; o abridor marca o naipe abaixo do seu.

- 4♦: para jogar 4♥ ou 4♠; o abridor marca o seu naipe.

- 4♥/♠: natural; para jogar.