

LEILÕES COMPETITIVOS	
<b>Intervenções</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>Naturals; 4<sup>+</sup> c. ⇒ 8/16 HCP</li> <li>Bicolores Ghestem modificados</li> </ul>	
<b>Respostas</b>	
Cue bid	⇒ forcing (c/ ou s/ fit)
Apoio c/ salto	⇒ Tendência Barragem
Novo Naipe	⇒ Rico sobre Pobre é <i>forc</i>
<b>Dobre de Chamada</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>≡ Abertura (± distribucional)</li> <li>X seguido de naipe ⇒ Unic. 17<sup>+</sup> H</li> </ul>	
<b>Intervenção em 1 ST</b>	
Em 2ª Posição ⇒ 15 <sup>+</sup> /18	⇒ System on
Em 4ª Posição ⇒ 10/14	⇒ System on
<b>Multilandy (Landy em 4ª)</b>	
2♣ ⇒ ♥ + ♠ 9 <sup>+</sup> cartas (5-4 <sup>+</sup> )	
2♦ ⇒ 1 Rico de 6/7 cartas	
2♥-♠ ⇒ Bic. 5/4 <sup>+</sup> , ♥ - ♠ / menor	
2 ST ⇒ Bic ♣ + ♦ (10 <sup>+</sup> c.)	
X ⇒ Punitivo (2ª ⇒ 16 <sup>+</sup> ; 4ª ⇒ 12 <sup>+</sup> )	
<b>Após Dbr de 1♥/1♠ pelo adversário</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>3c apoio: nível 2=7<sup>-</sup>; 2♣=8-10;</li> <li>4c ap: nível 3 = 0-7; 2ST=8-11</li> <li>RDB = 11<sup>+</sup> s/ fit</li> <li>Se mão pass: 2♣ = Drury</li> </ul>	
<b>Após intervenção sobre 1 ST</b>	
Dobres negativos	• Lebensohl

SAÍDAS E SINALIZAÇÃO			
<b>SAÍDAS</b>			
<ul style="list-style-type: none"> <li>1ªs, 3ªs e 5ªs (4ªs se a 3ª for imp)</li> <li>Cabeças de Seq Interna</li> </ul>			
<b>Saída</b>	<b>Trunfo</b>	<b>Sem Trunfo</b>	
Ás	A(x), AR(x)	Igual	
Rei	AR, RD(x), Rx	RDV, RD10, RD9xx	
Dama	DV (x), ADV(x), Dx	DV10, DV9	
Valete	A/RV10 (x), V10x	A/RV10, V109, V108	
10	109(x), A109(x)	Igual	
9	9(x)	Igual	
<b>Ataques Subsequentes:</b>			
<ul style="list-style-type: none"> <li>Cont. após ter ganho a saída do parceiro:</li> <li>C/ inter e s/inter nos novos naipes</li> </ul>			
<b>SINALIZAÇÃO</b>			
	<b>Saída</b>	<b>Flanco</b>	<b>Baldas</b>
<b>ST</b>	Baixa chama Alta nega	Baixa chama Alta nega	Impar chama Par prefere
* Cont: Standard			
<b>TR</b>	Baixa chama Alta nega	Baixa chama Alta nega	Impar chama Par prefere
* Cont: Standard			
<b>DOBRES COMPETITIVOS</b>			
<ul style="list-style-type: none"> <li>DBR Negativo ⇒ até 4♥</li> <li>DBR Competitivo ⇒ até 4♦</li> <li>DBR Cooperativo ⇒ Dbr de apoio</li> </ul>			
<b>SEQUÊNCIAS DE PASSE FORCING</b>			
• 1x / Interv <sup>o</sup> / Pass ⇒ É <i>Quase</i> -forcing			
<b>PSÍQUICOS</b>			
• Eventuais			

Folha de Convenções		
Categoria	 	2021
Reinaldo Timóteo – João Paes de Carvalho (1670 - 1♦) (1969 - 1♠)		
<b>RESUMO DO SISTEMA</b>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>Natural</li> <li>'2/1' GF</li> </ul>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>♥♠ ⇒ 5<sup>+</sup> ♦ ⇒ 3<sup>+</sup> ♣ ⇒ 3<sup>+</sup></li> <li>1ST ⇒ 15-17      • 2ST ⇒ 20/21</li> <li>2♣ ⇒ F Ind      • 2♦ ⇒ Multi</li> <li>2♥/♠ ⇒ R + m      • 3X ⇒ Preempt</li> <li>3ST ⇒ Gambling s/ defesa lat.</li> </ul>		
<b>VOZES ESPECIAIS</b>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>1♥,♠ ⇒ 1ST = Forc 1 volta</li> <li>Fit ♥,♠ ⇒ 2ST=trialb ger • 3x= tb ng</li> <li>Após 4♥/4♠ adversário = 4 ST Bic qq</li> <li>Bergen Raises • Men. Inv. • 2-way chkb</li> <li>RKCB (5 chaves) • Splinter ilimitado</li> <li>Lebenshol (ST, 2 fraco e inversa)</li> <li>WJS (intervenção), PJR (resposta)</li> </ul>		
<b>Defesa contra 2♦ Multi :</b>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>DBR = 13-15 bal. ou 19<sup>+</sup> (<i>Leb</i>)</li> <li>2♥/♠ = Natural</li> <li>2ST=16-18 (st e tx); 2ª volta = menor</li> <li>3♣/♦/♥/♠ = Natural, forte</li> </ul>		

<u>1.</u>	<u>2.</u>	<u>3.</u>	<u>4.</u>	DESCRIÇÃO	RESPOSTAS * Naturais, <i>excepto</i> :	REBIDS	Alterações após Pass inicial
1♣		3	4♥	11+/20 PH	• Men Invertidos (1♣- 2♦ = 8-10 PH)	• 2X = Valores; 2 ST =13-14 H; 3m = 11-12 Salto = singl; 3NT = 15-17	
1♦		3	4♥	11+/20 PH	• Men Invertidos (1♦- 3♣ = 8-10 PH)		
1♥		5*	4♦	(9) 11+/20 (* 3ª Pos: 4+)	• Splinter (ilimitado) • 1 ST = F1 • '2/1' = GF • 2 ST = Apº 4+ tr. (+/- bal.)	⇒ 2♥ é <i>catch-all</i> ; 2 ST= 12-14 ou 18-19; 3 ST= 15-17	• Drury ♣
1♠		5*	4♦	(9) 11+/20	Mesmo desenvolvimento de 1♥		
1ST		-	-	15/17 H; ± Balº	• 2♣ = Stay (* pode não ter ricos) = sobre 2♦ → Smolen • 2♦/♥ = Transfer • 3♣/♦ = Convite • 2♠ = Menores, Forte ou fraco • 2ST = 1 menor, Forte ou fraco • 3♥/♠ = Singl ♥/♠ (54 menor) • 4♣ = ricos (forte) 4♦ = Ricos para jogar • 4ST = Quantitativo	⇒ 2♦ = nega ricos • 2♥/2♠ = Nat ⇒ 2ST = máx 3c. c/ FG • 3x=fit 4c., curto ⇒ 2ST = sem preferência (Δ2) ⇒ Obriga a 3♣ ⇒ Sign-off em ST	<b>Fugas</b> Pass → Rdb Rdb → 2♣ Directo = seg Diferido = salt
2♣	<input checked="" type="checkbox"/>	-	-	Forte Indeterminado	• 2♦ = Relay • 2♥/♠ 3♣/♦ = 5+ c – 2 Figuras • 2 ST = 8-11HP bal	⇒ 2ST = 24-25 (→ como Abertura em 2 ST) • 3ST = 26-27	
2♦	<input checked="" type="checkbox"/>	-	-	Multi	• 2♥ = Para jogar se fraco em ♥ • 2♠ = Para jogar se fraco em ♠ ou 3♥ • 2ST = Pesquisa Força - Forcing • 4♣ = Para jogar o parceiro do decl • 4♦ = Para jogar o declarante • 4♥ = Para jogar • 4♠ = Para jogar	⇒ 2ST = 22-23 (→ como Abertura em 2 ST)	
2♥♠		5	-	Fraco + menor	• 2ST = Relé, GF • 3♣ = Passa, corrige; 3♦ = convite no rico	<b>CONVENÇÕES E SEQUÊNCIAS DE CHELEME</b> <i>Bw's 5 chaves</i> • RKCB ⇒ • 3/0 • 4/1 • 2 • 2 + Q • 5 ST 2 Ases + 1 Chicana útil • DOPI/ROPI (D,R=0) • 6 x = 1 A + 1 Chicª útil • BW de Exclusão; • Josefina ⇒ 1º Step = 0; 2º = 1; 3º = 2;	
2ST		-	-	20/21 H; ± Balº	• 3♣ = Puppet • 3♦/♥ = Transfer • 3♠ = transfer para 3ST (5-4 menor) • 4♣ = ricos forte • 4♦ = Ricos para jogar • 4ST=Quantº		
3x		6	-	PRE; * 3ª Posº			
3 ST	<input checked="" type="checkbox"/>	7	-	Gambling			

• PRE (Pre Empt) = Barragem • GF (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