

LEILÕES COMPETITIVOS**Intervenções**

- Naturais; 5+ c ⇒ 8-17 HCP

Respostas após intervenção

- Cue-bid ⇒ F1 (geral/ com fit) • Dobre ⇒ neg, tol
- Novo naipe s/ salto ⇒ F1, 5+c, 10+pt niv 2, 11+pt niv 3
- Apoio Directo ⇒ Preemp em rico; 11+ pt em pobre

Dobre de Chamada

- =Abertura (± distribucional)
- DBR seguido de naipe ⇒ Unicolor 18+ HCP

Intervenção em 1 ST

- **Em 2ª Posição** ⇒ 15+ -18 bal ⇒ System ON
- **Em 4ª Posição** ⇒ 11-14 bal ⇒ cuebid: ao nível 2=stayman; ao nível 3 pedido def para jogar 3st ⇒ Novo naipe nível 3 = natural, FG; outras vezes nat

Intervenção em salto ⇒ Barragem (6+cartas)**Bicolores** ⇒ Michaels

- Sobre 1♣♦** • **2♦** = Ricos 5⁺/4⁺ • 2ST = 5⁺♥ + 5⁺♦/♣
- Sobre 1♣♦** • **2♣, ♥, ♠** = Natural, unicolor
- Sobre 1♥♠** • Cuebid = 5⁺♠, ♥ + 5⁺♦/♣ • 2ST = 5⁺♦ + 5⁺♣

Intervenção sobre 1ST ▷ **Multilandy em 2ª**

- **2♣** ⇒ ♥ + ♠ (mínimo 5/4)
- **2♦** ⇒ Unicolor rico
- **2♥, ♠** ⇒ ♥, ♠ + pobre 4+c
- **2ST** ⇒ ♣ + ♦ (mínimo 55)
- **DBR** ⇒ 15+ HCP bal (abertura sólida em 1ST ou +)
- Landy em 4ª**: • **2♣** ⇒ ♥+♠ (mín 54) • **2♦♥♠**: nat. Em 4ª pos. DBR = 11+ HCP

Após Dobre de 1♥♠ pelo adversário

- **2♥♠** ⇒ <7, fit 3; **3♥♠** ⇒ <7, fit 4; **2♣** ⇒ 7-10 fit 3, 2ST ⇒ 8-10 fit 4; ; **3♣♦** ⇒ fit bid
- **RDBR**: 10+ (pode ter fit) • **WJS**: barragem, 6+c

Após intervenção em 1ST pelo adversário

- Landy

SAÍDAS E SINALIZAÇÃO**Saídas**

- Em trunfo: 135 • Em ST: 1 3 5 exceto se 3^a>7

Ataques Subsequentes

- Atitude - baixa mostra interesse

Saídas mais frequentes**Saída**

Ás	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 (+); 9 x

SINALIZAÇÃO

	Saída	Flanco	Baldas
S	Impar chama	Baixa chama	Preferencial
T	Par prefere	Alta nega	
T	Igual	Igual	Ímpar chama
R			Par prefere
* Contagem: alta/baixa > n° Impar de cartas			

DOBRES COMPETITIVOS

- DBR Negativo ⇒ até 4♦
- DBR Competitivo ⇒ até 3♠
- DBR Apoio ⇒ até 2♠
- RDBR Apoio ⇒ até 2♠

SEQUÊNCIAS DE PASSE FORCING

- **1x-** (Interv ou Pass) - **Pass** ⇒ *É quase-forcing*
- **1ST - (Dbr) - Pass** ⇒ F1, 0-7 ou punitivo (linha dura)
- Pass** ▷ pede **Rdbr** (punitivo ou fraco c/ ♣+♥ ou ♦+♠)
- RDBR** ▷ pede **2♣** (unicolor)
- 2x** ▷ esse naipe e o seguinte
- 2ST** ▷ bicolor menores
- **1x - 1ST - (Dbr) - Pass** ⇒ mesma abordagem (l.dura)

Folha de convenções

Pedro Salgueiro
2956 (2♠)

Joana Oliveira
2203 (2♣)

RESUMO DO SISTEMA

- Natural
- 2/1 FP

- ♣♦ ⇒ 3+c
- ♥♠ ⇒ 5+c
- 1ST ⇒ 15-17 bal
- 2ST ⇒ 20-21 bal
- 2♦ ⇒ Multicolor
- 2♣ ⇒ Forte, ?Ases (Alb)
- 2♥, ♠ ⇒ Muiderberg (5M + 4♣/♦ » 5-10 HCP)
- 3ST ⇒ Gambling, preemp
- 3, 4 ♥♠ ⇒ Preemp

Vozes Especiais

- 1♦ ⇒ 2♣ = FP
- Menores Invertidos
- 1♥♠ ⇒ 1ST = F1
- 1♥♠ ⇒ 2ST = Jacoby
- Com fit ♥♠ ⇒ 2ST = tb geral; 3x = tb interr.
- Apoios Bergen (exceto mão passada)
- RKB (5 chaves)
- 4º naipe FP
- Splinter
- Weak Jump Shift
- Checkback
- Smolen (1ST)
- Lebensohl (sobre 1ST, 2 fraco, inversas e Weak Jump Overcalls)
- Puppet Stayman
- Leaping Michaels sobre 2♦♥♠ fraco dos opps
- Garbage Stayman
- 2-way reverse Drury

Após Abertura em 2♦ Multi

- DBR ⇒ 13-15 bal. ou 19+ qq. distribuição
- 2♥♠ ⇒ natural ♥♠, 11-18, F1, bom naipe
- 2ST ⇒ (15) 16-18 bal. com defesas a ♥♠ (resposta como para abertura em 2ST)
- 3x ⇒ Natural, 11-18, NF

1.	2.	3.	4.	DESCRIÇÃO	RESPOSTAS *Naturais, excepto:	REBIDE DO ABRIDOR	MÃO PASSADA / OUTRAS SITUAÇ
1♣,♦		3		• 11-20 HCP	<ul style="list-style-type: none"> • 1♣,♦-2♣,♦ = 12+, FP ,nega rico 4º • 1♣-2♦/1♦-3♣ = 8-11 • 1♣,♦-3♣,♦ = fit,0-6 • 2♥,♠ = 6+ c, 0-5 (WJS) • 3x = 7c, 4-7 	<ul style="list-style-type: none"> • 2 M= def solida M • 2ST = 12-13 bal c/ def 2 M (14+ dá 3ST) • 2♦/2♣, 3♣/2♦ s/ def M, def m • Salto= splinter • 3m = NF (mín) • 4m = perg ases 	
1♥,♠		5		• 11-20 HCP	<ul style="list-style-type: none"> • Splinter limitado • Apoios Bergen • 1ST = F1 • 2/1 = FP • 2ST = Jacobi (3) 	<ul style="list-style-type: none"> • S/ 1ST ▷ 2♣ = 2+ cartas; 2♥,♠=6c/ 5c catchall • Após 2/1 ▷ 2ST= 15-17 bal., 3ST=18-19 	<ul style="list-style-type: none"> • 2♣,♦ ⇒ Rev Drury 3, 4+c • 1ST é semi forcing • 3♣,♦ ⇒ Fit bid
1ST				• 15-17 HCP bal.	<ul style="list-style-type: none"> • 2♣ ▷ Stayman (pode não ter ricos) 	<ul style="list-style-type: none"> • 2♦ ▷ nega ricos (1) • 2♥,♠ ▷ natural 	Respostas a 1ST após intervenção – notas (7) e (8)
					<ul style="list-style-type: none"> • 2♦,♥ ▷ Transfer para ♥,♠ (4) 	<ul style="list-style-type: none"> • 3 rico = min, fit 4 • 2ST = max, fit 3,4 (retransf) • S/ DBR: pass=2 c; 3rico=fit 3,4; RDR=def s/ fit 	
					<ul style="list-style-type: none"> • 3♣,♦ = 6+crt, com 2 figuras, convite a 3ST 	<ul style="list-style-type: none"> • Abridor marca 3ST ou passa 	
					<ul style="list-style-type: none"> • 2♠ ▷ Bicolor pobres (fraco ou forte) (5) 	<ul style="list-style-type: none"> • 2ST = Sem preferência 	
					<ul style="list-style-type: none"> • 2ST ▷ Unicolor pobre (fraco ou forte) (6) 	<ul style="list-style-type: none"> • Obriga a 3♣ 	
					<ul style="list-style-type: none"> • 3♥,♠ = Convite a cheleme 	<ul style="list-style-type: none"> • Inicia controlos se fit 3+ 	
					<ul style="list-style-type: none"> • 3 ST = para jogar 		
					<ul style="list-style-type: none"> • 4♥,♠ = para jogar 		
					<ul style="list-style-type: none"> • 4♣ ▷ Gerber 	<ul style="list-style-type: none"> • Resposta em steps, 30-41 	
					<ul style="list-style-type: none"> • 4♦ ▷ 5-5 em ricos, partida ou mais 	<ul style="list-style-type: none"> • Abridor marca 4♥ ou 4♠ 	
					<ul style="list-style-type: none"> • 4ST ▷ Quantitativo 	<ul style="list-style-type: none"> • Sign off em ST 	
2♣	<input checked="" type="checkbox"/>	-	-	<ul style="list-style-type: none"> • Pergunta ases, FP, máx. 4/5 perd rico (3 c/ n. pobre); ou 23+ H (bal. 24+) 	<ul style="list-style-type: none"> • 2♦ ▷ S/Ases 0-7 • 2♥ ▷ Ás vermelho • 2♠ ▷ Ás preto • 2NT ▷ S/Ases 8+ HCP • 3♣ ▷ 5♥ • 3♦ ▷ 5♠ • 3♥,♠,ST= 2 ases (=cor, = efic, altern.) 	<ul style="list-style-type: none"> • Após 2x ▷ 2ST = 24-25 bal., 3ST = 26-27 bal. & 4ST = 28-31 bal. • Se rebida naipe, mao desbal c 6+, naipe solido, 2♥♠ = abertura forte; 3♥♠ = 3, 4 perdentes 	
2♦	<input checked="" type="checkbox"/>	-	-	<ul style="list-style-type: none"> • 6c ♥/♠ (6-10 HCP) • 22-23 HCP bal. • Forte ♣/♦ 3/5 perd. 	<ul style="list-style-type: none"> • 2♥♠ ▷ Passa/corrigi • 2ST: 14+, Relay, F1 • 3♥♠▷Barragem • 4♣♦ ▷ Transfers • 4♥♠▷ Para jogar • 3♣♦ ▷ natural 6+ c, 15+pts, F 	<ul style="list-style-type: none"> • S/ 2♥♠ ▷ 2ST = 22-23 bal. ▷ segue = abert 2ST • S/ 2ST ▷ 3♣♦ = mín c/ ♥♠, 3♥♠ = máx c/ ♠♥ ▷ 3ST = 22-23 bal, segue Baron e transf 	
2♠		5		<ul style="list-style-type: none"> • 5♠ + 4+♣/♦ (5-10 HCP) 	<ul style="list-style-type: none"> • pass, • 3♣▷ Passa/corrigi • 2ST ▷ pos ? menor • 3♦▷ convite partida no rico • 3♠ ▷ continua PRE • 3ST, 4♠ sign off 	<ul style="list-style-type: none"> • S/ 2ST ▷ 3♣♦ = mín c/ ♣♦, 3♥♠ = máx c/ ♣♦ 	
2♥		5		como 2♠	<ul style="list-style-type: none"> • Mesmo desenvolvimento de 2♠ • 2♠ 6+ cartas NF 	<ul style="list-style-type: none"> • S/ 2ST ▷ 3♣♦ = mín c/ ♣♦, 3♥♠ = máx c/ ♣♦ 	
2ST		-	-	(19) 20-21 Pode ter singleton de figura A ou Rei	<ul style="list-style-type: none"> • 3♣▷ Puppet (9) • 3♦♥▷ Transf • 4♣ Gerber • 3♠▷Trans to 3nt ou unic. • 3ST = 5♠ + 4♥ • 4♦ = bic ricos • 4♥,♠ = F, bic ♣♦, curto ♥,♠ 	<ul style="list-style-type: none"> Apos transfer 3nt = fit no rico com 3 or 4 cartas 	
3x		7		• Preemp	• 3♣♦♥♠	CONVENÇÕES DE CHELEME	
4x		8		• Preemp		<ul style="list-style-type: none"> • RKC ⇒ • 0/3 • 1/4 • 2 • 2+D (4ST perg Ases, voz seg perg D tr, 5ST perg Reis – específ) • RKC ⇒ • 5ST = 1 + useful void • 6x (abaixo do trunfo) = 2 + void x (com fit a ♥ ⇒ • 6♥ = 2 + void ♠) • DOPI/ROPI, Blackwood Exclusão, Control Bids, Minorwood 	
3ST	<input checked="" type="checkbox"/>	7	-	<ul style="list-style-type: none"> • Pobre sólido 7+ sem defesa lateral 	<ul style="list-style-type: none"> • 4♣ ▷ Sign off ♣♦ (pode ter fit ♦) • 4♦ ▷ mao interessante s/ fit ♦, pede singleton ou chic. lateral respostas: 4♥♠: curto ♥♠, 4ST: curto em ♦, 5♣♦: 7222) 		

• PRE (Pre Empt) ▷ Barragem • FP (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

NOTAS EXPLICATIVAS

1. Desenvolvimento Smolen

1ST \Rightarrow 2 \clubsuit 2 \spadesuit \Rightarrow respondente: 2 \heartsuit = fraco, 0-7 pt, 4 \heartsuit + 4 \spadesuit 2 \spadesuit = 8-9 pt, 5 \spadesuit + 4 \heartsuit 3 \heartsuit = 10+ pts, 5 \spadesuit + 4 \heartsuit 3 \spadesuit = 10+ pts, 5 \heartsuit + 4 \spadesuit 2. Sequência 1m-1M-1ST-2 \clubsuit - Chekback

Resposta:

2 **rico respondente** = 3 cartas, nega 4 no outro rico2 **outro rico** = 4 cartas, nega 3 cartas no rico do respondente2 \spadesuit = 3 cartas no rico do resp + 4 cartas no outro rico

2ST, 3ST = nega os 2 ricos, mínimo ou máximo

3. 2ST Jacoby (12+pts, fit 4+ cartas em rico, FP)

1 \heartsuit \spadesuit \Rightarrow 2ST

Abridor: 3x = singleton ou chicana

3 \heartsuit \spadesuit = 17+, qq.

3ST = 14-16

4x = bicolor 5 \heartsuit \spadesuit + 5x4 \heartsuit \spadesuit = 11-13 sem singleton nem chicana

4. Desenvolvimento Transfers (respondente com mão bicolor 10+ pts)

1ST \Rightarrow 2 \spadesuit 2 \heartsuit \Rightarrow respondente: 3 \clubsuit = 5 \heartsuit + 4 \clubsuit , 10-15 ou 16+Abridor: 3 \heartsuit = fit a \heartsuit **outro naipe** = fit a \clubsuit e controlo

3ST = parajogar

5. Transfer para menores (respondente com mão bicolor fraco ou forte)

1ST \Rightarrow 2 \spadesuit

Abridor: 2ST = nega pobres de 4

3 \clubsuit \spadesuit = 4 cartas \Rightarrow respondente:**passe**/3 \clubsuit \spadesuit ou 3 \clubsuit /2ST = bicolor fraco3 \heartsuit \spadesuit /qq. = singleton ou chicana, bicolor forte

6. Transfer para menores (respondente com mão unicolor fraco ou forte)

1ST \Rightarrow 2ST3 \clubsuit \Rightarrow respondente: **passe** ou 3 \spadesuit = unicolor fraco3 \heartsuit = forte com paus (abridor dá controlo ou fecha partida)3 \spadesuit = forte com ouros (abridor dá controlo ou fecha partida)

7. Respostas a 1ST após intervenção em DBR

1ST (X) \Rightarrow **passe** = forcing, pede RDR (mão com 8+pts – punitivo, ou mão fraca 0-7 com 4-4 \clubsuit \heartsuit ou \spadesuit \heartsuit)

2x = 0-7 pts, 4-4 no naipe anunciado + seguinte

2ST = bicolor menores (5+-5+)

RDR = forcing, 0-7, unicolor, pede 2 \clubsuit

8. Respostas a 1ST após intervenção em naipe rico

1ST (2x) \Rightarrow DBR = F1, 6+ pts, chamada (abridor pode converter)

2y = para jogar

3y = 9+ pts, 5+ cartas, convite (se y pobre defende ricos)

3x = cuebid, stayman, nega defesa no naipe de intervenção (x), FP3ST = força de partida sem defesa em x2ST = Lebenshol, pede 3 \clubsuit (signoff em naipe qq ou indica defesa n.i.)3 \clubsuit /2ST \Rightarrow respondente:**passe** ou 3 \spadesuit = signoff3x = cuebid, stayman, promete defesa em x, FP

3y = signoff, 5+ cartas outro rico

3ST = para jogar, promete defesa em x

9. Puppet Stayman

2ST \Rightarrow 3 \clubsuit

Abridor:

3 \heartsuit \spadesuit = 5+ cartas

3ST = nega ricos de 4 cartas

3 \spadesuit = tem pelo menos 1 rico de 4 cartas \Rightarrow respondente:3 \heartsuit \spadesuit = 4 cartas no outro rico

3ST = para jogar

4 \clubsuit = 4 \heartsuit + 4 \spadesuit , tentativa de cheleme4 \spadesuit = 4 \heartsuit + 4 \spadesuit , p/ jogar partida