

LEILÕES COMPETITIVOS**Intervenções**

- Naturais, 5^{+c} ao nível 1 e 6^{+c} ao nível 2 (construtiva ou boa saída)

Respostas

- Cue-bid ⇒ F1 (fit qd abert em rico ou tentativa de ST se abert pobre)
- Novo naipe ⇒ F1

Dobre de Chamada

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

Intervenção em 1ST

Em 2ª Posição ⇒ 15⁺-18 bal ⇒ System ON

Em 4ª Posição ⇒ 10-14 bal ⇒ System ON

Intervenção em salto ⇒ Barragem ou bicolor

Bicolores ⇒ Michaels

Sobre 1♣ ⇒ 2♣ = Natural

Intervenção sobre 1ST:

Multilandy em 2ª posição e Landy em 4ª posição

- **DBR em 2ª pos** = na mesma zona de pontuação do adversário
- **DBR em 4ª** = 12⁺ bal, mesmo que 1ST seja normal

Intervenção em 1ST:

- System ON
- Linha dura

Após Dobre de nossa abertura em 1♥♠

- 3c apoio e 6-7 pontos, apoia naipe ao nível 2
- 3c apoio e 8-10 pontos, dá o outro rico
- 4c apoio: 0-6 PH barragem, 7-9 Cross Raise, 10⁺ > 2ST
- **RDBR**: 10⁺ sem fit ou com fit 3c

SAÍDAS E SINALIZAÇÃO**Saídas**

- 1 3 5 (em trunfado) • 1 2 4 (em ST)
- Ás pede atitude; Rei pede contagem ou desbloqueio em ST

Ataques Subsequentes

- Com e sem interesse (em cheleme não há regras)

Saídas mais frequentes

Saída	Trunfo ou ST
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; 9 8 (+)

SINALIZAÇÃO

Saída	Flanco	Baldas
UDCA	UDCA, se necessário	ímpar= chama par= preferencial

- Contagem: alta/baixa = n° ímpar de cartas
- Se singleton ou naipe fechado no morto: preferencial

DOBRES COMPETITIVOS

- DBR Negativo ⇒ até 4♥
- DBR e RDBR Apoio ⇒ até 2♠

Psíquicos

Raros

Folha de convenções

Categoria



Pedro Matias (2843)

Manuela Araújo (981)

RESUMO DO SISTEMA

- 5M • 2/1 FP
- 1♣ / 1♦ ⇒ 3+c • 1♥♠ ⇒ 5+c
- 1ST ⇒ 15-17 bal • 2ST ⇒ 20-21 bal
- 2♣ ⇒ Forte Ind. • 2♦ ⇒ Multicolor (5-9 PH)
- 2♥/2♠ ⇒ 6c. 10-13 PH
- 3x ⇒ Preemp • 3ST ⇒ Gambling
- 4♣♦ ⇒ Namyats p/♥♠ • 4♥♠ ⇒ Preemp s/ vasas defensivas

Vozes Especiais

- 1♥♠ ⇒ 1ST = F1 Se abertura em naipe rico em 1ª/2ª posições, resposta 1ST é F1.
- Bergen e Jacoby • Menores Invertidos *quase* FP
- RKCB 5 chaves • 4º naipe FP • Drury
- Splinter ilimitado • Helvic s/ X de 1ST (linha dura)
- Checkback
- 2♦ = min c/ ambos; 3♦ = max c/ ambos;
- 2♥/♠ = min c/ este rico; 3♥/♠ = max c/ este rico;
- 2ST = min sem ricos; 3ST = max sem ricos
- Texas • Smolen • DOPI/ROPI
- Lebensohl (sobre ST, inversas e 2 fraco)

Defesa contra 2♦ Multicolor

- DBR ⇒ 13-15 bal ou 19+
- 2♥♠ ⇒ 5⁺ cartas a ♥♠
- 2ST ⇒ 16-18 c/ defesa a ♥♠ **Respostas em Gladiator (em 6ª pos= menores)**
- 3♣♦ ⇒ Natural
- 3♥♠ ⇒ Natural

<u>1.</u>	<u>2.</u>	<u>3.</u>	<u>4.</u>	DESCRIÇÃO	RESPOSTAS	REBIDE DO ABRIDOR	MÃO PASSADA
1♣		3		• 11-20 PH	• Menores Invertidos com criss cross, sem rico de 4+, Walsh,, 1♦ pode ser curto, 1ST 8-10 s/ ricos, mas pode ter 5♦	Após MI se rebida um rico, defende esse rico mas não o outro • se rebida ST, defende ambos os ricos • 3m = 11-12 HCP, NF • 3ST = 18-19 HCP bal	
1♦		3			• Menores Invertidos com criss cross, sem rico de 4+, Walsh,, 1♥ pode ser curto, 1ST = 8-10 sem ricos		
1♥		5*		• (9) 11-20 PH (* 3ª pos: 4+c)	• 1♥-2♥ = 8-10 H • Splinter (ilimitado) • Apoios Bergen/Jacobi • 1ST= FIR • 2/1 = FP	• Após 1ST ▷ 2♣ = pode ser só 1 • Após 2/1 ▷ 2♥ = catch all • Após 2/1 ▷ 2ST = 12-14 bal ou 18-19 bal (5-3-3-2) • Após 2/1 ▷ 3ST = 15-17 bal (5-3-3-2)	• 2♣ ⇒ Drury 3c • Apoios Bergen • 1ST não é F1
1♠		5*		• (9) 11/20 PH	• Idêntico desenvolvimento ao de 1♥	• Mesmo desenvolvimento de 1♥	
1ST				• 15-17 PH bal	• 2♣ ▷ Stayman (pode não ter ricos)	• 2♦ = nega Ricos • 2♥♠ ▷ Natural	FUGAS Pass ▷ RDBR RDBR ▷ 2♣ Directo ▷ Seguidos Diferido ▷ Salteados
					• 2♥♦ = Transfer para ♥♠	• 3♥♠ = 4c fit, mín • 2ST ▷ 4+c fit, máx • naipes ≠ do transf ▷ 4c fit, máx, doubleton no naipe	
					• 3♣♦ = Convite a 3ST com 6+c de AR, RD ou AD	• Abridor marca 3ST com 2c com figura q falta ou xxx	
					• 2♠ = Bicolor menores (fraco ou forte)	• 2ST = Sem preferência	
					• 2ST = Unicolor menor (fraco ou forte)	• Obriga a 3♣	
					• 4♣ = Gerber	• resposta de ases por steps	
					• 4♦ = Bicolor rico	• Abridor escolhe	
					• 3♥♠ = Tentativa de cheleme em ♥♠		
					• 4♥♠ = Para jogar		
• 4ST = Quantitativo	• Sign-off em ST						
2♣	<input checked="" type="checkbox"/>	-		• Forte indeterminado	• 2♦ = Relay, FIR • 2♥♠/3♣♦ = Naipe de 6+ cartas com 2 fig. grandes • 2ST = Mão bal e não mínima (mais de 8 PH) ou 1A+1R	• Após 2♦ ▷ 2ST = 24+ bal ▷ Notas explicativas • Após 2♦ ▷ 2♥♠ = 3 perdes ou menos • Após 2♦ ▷ 3♣♦ = 3 perdes ou menos • Após 2♦ ▷ 3♥♠ = 4 ou 5 perdes	
2♦	<input checked="" type="checkbox"/>			• 6♥/♠ (5-9 PH) • 22-23 PH bal	Ver notas	• Após 2♥/♠ ▷ 2ST = 22-23 bal ▷ Respostas em Puppet	
2♥/2♠		6		• 6♥/♠ (10-13 PH)	2ST= pede descrição de mão: • 3♣ = mínimo e mau naipe • 3♦ = mínimo e bom naipe • 3♥ = máximo e mau naipe • 3♠ = máximo e bom naipe		
2ST		-		• 20-21 PH bal.	• Notas explicativas		
3x		7		• PRE	• Notas explicativas		
3ST	<input checked="" type="checkbox"/>	7		• Naipe pobre sólido	• 4♣ = Sign off ♣♦ • 4♦ = Pergunta singleton (Respostas: 4♥/4♠/4ST= singleton num menor/5♣♦=7222)	CONVENÇÕES DE CHELEME	
4♥♠		8		• PRE		• RKB ⇒ • 1/4 • 0/3 • 2/5 • 2/5 + D • DOPI/ROPI	
4♣♦		8		Namyats	• Notas explicativas		

• **PRE** (Pre Empt) ▷ Barragem • **FP** (Game Force) ▷ Forcing de Partida • **F1** ▷ Forcing por 1 volta • **NF** ▷ Não Forcing • **F1** ▷ Forte Indet. • **Cb** ▷ Cue-bid • **tb** ▷ trial-bid • **U** (Unic.) ▷ Unicolor • **B** (Bic.) ▷ Bicolor • **T** (Tric.) ▷ Tricolor
 Legenda : • 1. = Aberturas • 2. = Assinalado () se Artificial • 3. = nº mínimo de cartas • 4. = Dobres Competitivos até ...

NOTAS EXPLICATIVAS

Alguns desenvolvimentos na abertura de 1ST

- 1 ST - 2♣ - 2♦ - 2♥ = Desist.♥ ou ♠
- 1 ST - 2♣ - 2♦ - 2♠ = convite 5♠ e 4♥
- 1 ST - 2♦ - 2♥ - 2ST = convite
- 1 ST - 2♦ - 2♥ - 2♠ = convite 5♥ e 4♠
- 1 ST - 4♦ = 5♥ e 5♠
- 1 ST - 2♥ - 2♠ - 3♥ = 5♥ e 5♠ tentativa cheleme
- 1 ST - 2♣ - 2♦ - 3♥ = mais de 9H com 4♥ e 5♠ (Smolen)
- 1 ST - 2♣ - 2♦ - 3♠ = mais de 9H com 4♠ e 5♥ (Smolen)

Intervenção em nosso 1ST

- Em DBR, respostas em Helvic (Linha dura)
- Em naipes, respostas em Lebenshol. Assim, naipes ao nível 2= desistência; ao nível 3 em salto ou sem passar por 2ST= forcing; cuebid no naipes de intervenção=Stayman. **Se intervenção for em ♣, o dobre é Stayman**

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

- 3♣ = Puppet Stayman ou para jogar 3ST, ou para pesquisar rico de 5 cartas
- 3♦ = Transfer para ♥ Abridor só obedece com 2 cartas; **com 3 cartas, dá 3ST; com 4 cartas dá o 1º controlo.** Mantém-se válido o retransfer.
- 3♥ = Transfer para ♠ Abridor só obedece com 2 cartas; **com 3 cartas, dá 3ST; com 4 cartas dá o 1º controlo.** Mantém-se válido o retransfer.
- 3♠ = Bicolor pobre para tentar jogar cheleme
- 3ST = 5♠ + 4♥
- 4♣ = Gerber
- 4♦ = Bicolor ricos
- 4♥ = Unicolor de ♣ para tentar jogar cheleme
- 4♠ = Unicolor de ♦ para tentar jogar cheleme
- 4ST = Quantitativo

Nota: Na abertura em 2ST não há transferência para menores a não ser que se queira jogar cheleme! Preferível jogar 2ST do que 4 em naipes menor. Se tentar dar uma voz de convite a cheleme, abridor com 2 cartas vis, vai dar 4ST e a responsabilidade de continuar ou parar leilão é do respondente. Se abridor aceitar o convite, dá o 1º controlo.

Cross Raise: quando abertura do adversário é em pobre e nossa intervenção em rico ou nossa abertura em rico e adversário intervem em pobre

- (1 ♣)-----1 ♠----- (pass)-----2 ♠ = 3 cartas e 5-9 pontos
- (1 ♣)-----1 ♠----- (pass)-----3 ♠ = 4⁺ cartas e 6 pontos no máximo
- (1 ♣)-----1 ♠----- (pass)-----2ST = 4⁺ cartas e 10⁺ pontos
- (1 ♣)-----1 ♠----- (pass)-----3 ♣ = 4⁺ cartas e 7 a 9 pontos
- (1 ♣)-----1 ♠----- (pass)-----2 ♣ = 3 cartas e 10⁺ pontos

Se 1 ♠----- (2 ♣)----- Vozes idênticas

Sequência 1x – (Bicolor conhecido) – ?

- **DBR** = Takeout
- **1º cue** = fit, INV+
- **2º cue** = 4º naipe, F1R
- **4º naipe** = natural, NF
- **fit** = fraco, NF
- **passage seguido de x** = punitivo

Posição de Revêil: (1x) – Pass – (Pass) - ?

- **DBR** = Takeout, 8+ HCP
- **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)

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

- **DBR** = Takeout, 12⁺ HCP
- **1ST** = bicolor fraco nos naipes restantes
- **2y** = Natural
- **2x** = bicolor forte nos naipes restantes

Trial Bis

- Construtivos (pede complemento)

Alguns desenvolvimentos do 2♦ Multicolor**Respostas**

- 2♥/♠ = Passa ou corrige
- 2ST = Relay, F1R
- 3♣♦ = 6⁺ cartas no naipe F1R

Rebid do abridor após 2ST

- 3♣♦ = mín c/ ♥♠, 3♥♠ = máx c/ ♠♥

Sequência 2♦ – (2♥ ou 2♠) – DBL

DBL é punitivo sobre naipe indicado

Abertura em 3♥/3♠

Se parceiro dá outro naipe, com 2 cartas, apoia-se; com 3 cartas, dá-se o singleton; 3ST se naipe fechado; remarca-se se naipe com buracos

Namyats

Se abertura é em 4♣, 4♦ = ambição de cheleme; 4♥ = sem interesse em cheleme;

Se abertura é em 4♦, 4♥ = ambição de cheleme; 4♠ = sem interesse em cheleme;

Gladiator (quando adversário abre em 2 fraco e fazemos intervenção em 2ST (16-18 PH))

Respostas:

3♣ obriga a 3 ouros para desistir em qq coisa;

3♦ = Stayman; 3♥♠ = 5⁺ cartas boas

Apoios Bergen é uma convenção usada quando o abridor abre num naipe rico e respondente tem 4⁺ cartas desse rico e menos de 12 pontos.

Respostas idênticas quer para ♥, quer para ♠

Suponhamos abertura em 1♥

3♥----- *Bergen*, menos de 7H com 4⁺ cartas a ♥

3♣----- *Bergen*, 7 a 9 H com 4⁺ cartas a ♥, F1R

3♦----- *Bergen*, 10 a 11 pontos, com 4⁺ cartas a ♥, F1R

2ST----- *Jacoby*, 12⁺ pontos, sem singleton, 4⁺ cartas a ♥, GF

2ST Jacobi é uma convenção usada quando abridor abre num naipe rico e respondente tem 4⁺ cartas desse rico e 12⁺ pontos.

Respostas idênticas quer para ♥, quer para ♠

Suponhamos abertura em 1♠

1♠ - 2ST:

4♠= abertura mínima (11 a 14 pontos) e só quer jogar partida

3♠= 18⁺ pontos e ambição de cheleme (mesmo com singleton/chicana)

3ST=15 a 17 pontos

3x= singleton ou chicana no naipe x

4x= naipe de 5⁺ cartas com 2 das figuras grandes

A voz de 2ST tem tendência para ser balançada, admitindo 1 singleton se este for 1 ás ou 1 rei. Se não, pode fazer 2 sobre 1 embora o abridor seja induzido a pensar que o apoio subsequente é de apenas de 3 cartas.