

LEILÕES COMPETITIVOS**Intervenções**

- Naturais; 5+ c ⇒ 8-17 HCP

Respostas

- Cue-bid ⇒ F1 (com ou sem fit)
- Novo naipe ⇒ F1
- Apoio Directo ⇒ Preemp, LVT

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** ⇒ 10-14 bal ⇒ System off

Intervenção em salto ⇒ Barragem**Bicolores** ⇒ Ghestem Modificado

Sobre 1♣ ⇒ • 2♣=Nat • 2♦ = ♥+♠ • 3♣ = ♦+♠

Intervenção sobre 1ST ▷ DONT em 2ª e 4ª

- 2♣ ⇒ ♣ + outro naipe acima
- 2♦ ⇒ ♦ + Rico
- 2♥ ⇒ ♥ + ♠ (mínimo 5/4)
- 2♠ ⇒ 6♠ +
- 2ST ⇒ ♣ + ♦ (mínimo 55)

Dbr ⇒ Unicolor Indeterminado

Dbr ⇒ 14+ HCP bal (se 1ST fraco)

Após Dobre de 1♥♠ pelo adversário

- 3c apoio: 2♥♠ ⇒ 5-7; 1♠ ⇒ 8-10; 2♥ ⇒ 8-10 sf; 11+2nt
- 2♣/• 2♦ 5+cartas nforcing • 4c apoio: Multi 2nt
- **RDBR**: 11+ sem fit
- **WJS**: barragem, 6+c

SAÍDAS E SINALIZAÇÃO**Saídas**

- Em trunfo: 135 (4 se 3 importante)
- Em ST: 1 2 4

Ataques Subsequentes

- Em trunfo: 135 (antes do morto) e Atitude (depois do morto)
- Em ST: 124

Saídas mais frequentes

Saída	Trunfo
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
S	Baixa Chama	baixa chama	Ímpar chama
T	Par Prefere	Alta nega	Par prefere
	* Contagem: alta/baixa ▷ nº Ímpar de cartas		
T	Igual	Igual	Igual
R	* Contagem: baixa/alta ▷ nº Par de cartas		

DOBRES COMPETITIVOS

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

SEQUÊNCIAS DE PASSE FORCING

- **1x-** (Interv) - **Pass** ⇒ É *quase-forcing*
- **1ST** - (Dbr) - **Pass** ⇒ Obriga a 2♣

Folha de convenções**Categoria****Pedro F. Matos****José V.Lopes**

1289

994

RESUMO DO SISTEMA

- Natural
- 2/1 FP

- ♣♦ ⇒ 3+c
- 1ST ⇒ 15-17 bal • 2ST ⇒ 20-21 bal
- 2♣ ⇒ FIndeterminado
- 2♥ ⇒ ♥ + outro
- 3x ⇒ Preemp
- 4♥♠ ⇒ Preemp 4♣♦ Namyats
- ♥♠ ⇒ 5+c
- 2♦ ⇒ Multicolor
- 2♠ ⇒ ♠ + pobre
- 3ST ⇒ Gambling

Vozes Especiais

- 1♦ ⇒ 2♣ = F1
- 1♥♠ ⇒ 1ST = F1
- Fit ♥♠ ⇒ • 2ST ⇒ tb geral • 3x ⇒ Interrog.
- Jacoby /Multi 2nt mod. • Menores Invertidos
- RKB (5 chaves) • 4º naipe FP
- Splinter limitado • Weak Jump Shift
- Checkback • Smolen • Smith
- Lebensohl (sobre 1ST, 2 fraco, inversas e Weak Jump Overcalls) • Meckwell Defenses
- Leaping Michaels sobre 2♥♦♠ fraco dos opps

Após Abertura em 2♦ Multi

- DBR ⇒ 13-15 bal. ou 18+
- 2♥♠ ⇒ curto a ♥♠
- 2ST ⇒ (15) 16-18 bal. com defesas a ♥♠
- 3x ⇒ Natural • Leaping Michaels

3.	4.	DESCRIÇÃO	REPOSTAS *Naturais, excepto:	REBIDE DO ABRIDOR	MÃO PASSADA 07-04-26
3		• 11-20 HCP	• Menores Invertidos (1♣-2♦ = 8-11 HCP)	• 2x = valores up the line • 2ST = 12-13 bal	
3		• 11-20 HCP	• Menores Invertidos (1♦-3♣ = 8-11 HCP)	• Salto = singleton • 3m = NF (mín) • 3ST = 14bal	
5		• 11-20 HCP	• Multi2nt • Splinter limitado • 1ST = F1 • 2/1 = FP	• Após 2/1 ▷ 2♥ = 6+ cartas ou catch all • Após 2/1 ▷ 2ST=12-14 bal.ou 18-19 bal.;	• 2♣ Drury 3+c • 1ST é semi forcing
5		• 11-20 HCP	• Mesmo desenvolvimento de 1♥		
-	-	• (14)15-17 HCP bal. Pode ter singleton de figura de A ou Rei e 5 Cartas em naipe rico.	• 2♣ ▷ Stayman (pode não ter ricos)	• 2♦ ▷ nega ricos • 2♥♠ ▷ natural	FUGAS Pass obriga 2♣ RDBR 10+ 2♣ ▷ ♣ + naipe acima 2♦ ▷ ♦ + naipe rico 2♥ ▷ natural 2♠ ▷ natural
	• 2♦♥ ▷ Transfer para ♥♠		• 2ST ▷ 4333, máx • 3x ▷ 4c fit, máx, doubl a x • 3♥♠ ▷ 4c fit, mín • 3♣ Pedido descrição de mao		
	• 2♠ ▷ Bicolor pobres (fraco ou forte)		• Abridor marca naipe com fit ou 3ST sem fit		
	• 2ST ▷ Unicolor pobre (fraco ou forte)		• 2ST = Sem preferência		
	• 3♣ Puppet • 3♦ 5/5 Rico convite • 3♥ ▷ 1♥e3♠ • 3♠ ▷ 1♠e3♥ 3nt ▷		• Obriga a 3♣		
	• 4♦ ▷ 5+/5+ em ricos, só para jogar partida • 4♣ ▷ 5+/5+ em ricos, slam try.		• Abridor marca 4♥ ou 4♠		
	• 4ST ▷ Quantitativo		• Abridor marca 4♥ ou 4♠ • Abridor entra em sequencia de slam		
			• Sign off em ST		
-	-	• Forte Indeterminado ou +	• 2♦ ▷ Relay, F1 • 2♥ ▷ Ás ♥ • 2♠ ▷ Ás ♠ • 2ST ▷ 2 Reis ou 8+ HCP • 3♣ ▷ Ás ♣ • 3♦ ▷ Ás ♦ • 3♥ ▷ 2 Ases mm cor • 3♠ ▷ 2 Ases mm espécie • 3ST ▷ 2 Ases salteados • 4x ▷ 3 Ases	• Após 2♦ ▷ 2ST = 24-25 bal. ▷ Notas explicativas • Após 2♦ ▷ 3ST = 26-27 bal. & 4ST = 28-31 bal. • Após 2♦ ▷ 2♥♠ = Natural, NF (4 a 5 Lt) • Após 2♦ ▷ 3♣♦♥♠ = Natural, FP	
-	-	• 6c ♥/♠ (6-10 HCP) • 22-23 HCP bal.	• 2♥♠ ▷ Passa ou corrige • 2ST: Relay, F1 • 3♥♠ ▷ Barragem 3♣ bicolor menfraco • 3♦ Bic men forte • 3ST: unicolor pobre fraco • 4♣♦ ▷ Transfers • 4♥♠ ▷ Para jogar	• Após 2♥♠ ▷ 2ST = 22-23bal. ▷ Notas explicativas • Após 2ST ▷ 3♣♦ = mín c/ ♥♠, 3♥♠ = máx c/ ♥♠ Após X pelo Adversário ver Notas explicativas	
5		• ♥ + outro (6-10 HCP)	• 2♠ ▷ Para jogar se for este o 2º naipe do abridor or 3♣♦ • 2ST ▷ Relay, F1 • 3♦ ▷ invite 1suit • 3♠ ▷ Natural, F1 • 3♥/4♥ ▷ Barragem • 3ST ▷ Para jogar	• Após 2ST ▷ 3♣♦ = Natural; 3♥ = ♠	
5		• ♠ + pobre (6-10 HCP)	• 2ST ▷ Relay, Gf • 3♣ ▷ Sign off em ♣♦ • 3♦ ▷ Natural, F1 • 3♥ ▷ Natural, F1 • 3♠/4♠ ▷ Barragem • 3ST ▷ Para jogar	• Após 2ST ▷ 3♣♦ = Natural 5+ cartas	
-	-	(19) 20-21 Pode ter singleton de figura A ou Rei	• 3♣ ▷ Puppet • 3♦♥ ▷ Transfer • 3♠ ▷ Trns to 3nt / Bic menor W • 3ST Long suit menor weak or strong. • 4♣ Slam try Majors • 4♦ To play majors	Apos transfer 3nt = fit no rico com 3 or 4 cartas	
7		• Preemp	• 3♣♦♥♠ (ver notas explicativas)	CONVENÇÕES DE CHELEME • RKC ⇨ • 0/3 • 1/4 • 2 • 2+D • RKC ⇨ • 5ST = 2 + useful void • 6x (abaixo do trunfo) = 1 + void x • RKC com fit a ♥ ⇨ • 6♥ = 2 + void ♠ • DOPI/ROPI, Blackwood Exclusão, Control Bids, Minorwood	
7	-	• Pobre sólido	• 4♣ ▷ Sign off ♣♦ • 4♦ ▷ Pergunta singleton (respostas: 4♥♠: curto nesse, 4ST: curto no outro pobre, 5♣♦: 7222)		
8		• Namyats	• Sobre 4♣ ▷ 4♦ (pergunta perdentes), 4♥ (p jogar) • Sobre 4♦ ▷ 4♥ (pergunta perdentes), 4♠ (p jogar)		
8		• Preemp			

NOTAS EXPLICATIVAS

Namyats 8 cartas de Rico (3-4 Perdentes)

Sequência 4♣ - 4♦ - ?

- 4♥ = não tenho 2 perdentes rápidas em nenhum naipe
- 4♠ = tenho duas perdentes rápidas a ♠
- 5♣ = tenho duas perdentes rápidas a ♣
- 5♦ = tenho duas perdentes rápidas a ♦

Sequência 4♦ - 4♥ - ?

- 4♠ = não tenho 2 perdentes rápidas em nenhum naipe
- 5♣ = tenho duas perdentes rápidas a ♣
- 5♦ = tenho duas perdentes rápidas a ♦
- 5♥ = tenho duas perdentes rápidas a ♥

Checkback Stayman (Forcing até 2nt)

- 2♦ = promove 3 cartas do naipe e 4 do outro rico mínimo 12-13 dhcp
- 2♥ = Promete 3 cartas do naipe e mínimo 12-13 Dhcp
- 2♠ = Promete 3 cartas do naipe e mínimo 12-13 Dhcp
- 2st = Não tem ricos e esta mínimo

Nota: Estas mesmas vozes ao nível 3 tem o mesmo significado, mas esta máximo com 14 Dhcp.

Sequência (2♦ Multi) ou 2♥/2♠) –

2ST Gladiator) 16-18 Bal

- 3♣ = obriga a 3♦ desistencia em qualquer naipe
- 3♦ = Stayman FG
- 3♥ = 5+cartas de espadas Forcing
- 3♠ = 5+cartas de copas Forcing
- 3st Para Jogar
- 4♣ ou 4♦ Naipe com ambição (Menorwood)

Sequência 1x - (1y) - Bid or Pass - (2x) - ?

- Dbr = naipe de x fraco, pede saída a naipe lateral
- Pass = naipe de x bom

Sequência (2♦ Multi) - P - (2♥/2♠) - ?

- Dbr = abertura com bom naipe de ♥/♠

Sequências 2♣/2♦ - 2x - 2ST - ?

- 3♣ = puppet Stayman
- 3♦ = transfer para ♥ (marcar 3♥=2c ou 3ST=fit ♥)
- 3♥ = transfer para ♠ (marcar 3♠=2c ou 3ST=fit ♠)
- 3♠ = transfer para 3ST ou bicolor pobres fraco ou forte

- 3ST = unicolor pobre fraco, obriga a 4♣
- 4♣ = bicolor ricos, slam try
- 4♦ = bicolor ricos, só para jogar partida
- 4♥ = bicolor pobres, curto a ♥
- 4♠ = bicolor pobres, curto a ♠
- 4ST = quantitativo

Obs: com 5♠+4♥ fazer transfer para ♠ e esquecer as ♥

Sequência (1ST forte Adversário) Dobre promete Unicolor indeterminado 6+ cartas

Sequência (1x) - P - (P) - 1ST - (P) - ?

- 2x = Stayman
- 2y = sign off
- 3x = pedido de defesa a x para jogar 3ST
- 3y = natural, GF

Defesas contra abertura em Sem Trunfo Fraco

- X= 14+ Balançados
- 2♣ = Paus e Espadas 4/4 ou melhor limitado a 11-14 Dhcp ou ricos 5/4 ou melhor mesmo range
- 2♦ = Ouros e Rico 4/4 ou melhor mesmo Range
- 2♥♠ = natural (5) 6+ cartas
- 2 ST= Unicolor Forte a Paus 6+Cartas ou Bicolor Rico Forte 5+/5+ ou melhor

Sequência Leaping Michaels Após Abertura em 2♦ Multi ou 2 Fraco

Em segunda posição promete 5+c pobre e 5+c outro rico

Em quinta posição pode ter 6c pobre e 4c outro rico

Sequência 2♦ Multi - (Dbr) - ?

- **Pass** = aguento jogar 2♦ dobrados
- **Redbr** = pede para marcar o naipe rico indeterminado sem nada a acrescentar
- 2♥ = indicação de saída
- 2♠ = indicação de saída
- 3♣ = indicação de saída
- 3♦ = indicação de saída

Obs: na marcação de 2♥;2♠;3♣;3♦; os naipes ricos devem ter pelo menos 3c

Saídas e Sinalizações

a) Em trunfo:

- saída ao A pede atitude
- saída ao R em trunfo pede contagem (para contratos ao Nivel 4 ou Superior)

b) Em ST:

- saída ao A pede atitude
- saída ao R pede atitude ou desbloqueio da D e atitude
- saída à D pede contagem ou desbloqueio do 10

c) Em trunfo ou ST:

- Saída ao A e aparece singleton no morto a sinalização passa a par/ímpar
- Saída ao A e aparece naipes forte ou 2 figuras no morto a sinalização e preferencial.

d) Geral:

- Dbr de 3ST em leilões 1ST-3ST pede saída a espadas .

Apoios sobre ricos com 4 cartas

Multi 2ST

A resposta de 2ST inclui os apoios Bergen e o 2ST Jacoby

Após 2ST do respondente o abridor é que se descreve, com uma exceção: 3♦

1♥/♠ 2ST ≥ 7 H, sem singleton ou chicana

- 3♣ game trial, mão de 2º nível ou de 1º nível com

singleton

- 3♦ GF; interroga mão do respondente
- 3♥/♠ mínimo, sem singleton
- outro M splinter, slamish; (16+ H)
- 3ST 18-19 H balanceado
- 4♣/♦ splinter, slamish; (16+ H)
- 4♥/♠ 6 ou + cartas, 15-17 H, sem singleton

1♥/♠ 2ST

3♣ 3♦ relay

- outro M singleton
- 3♥/♠ sem singleton, 14-15 H
- 3ST sem singleton, 16-17 H (seguem-se controles)
- 4♣/♦ singleton

1♥/♠ 2ST

3♦

- 3♥/♠ 7-9 H
- 3♠/♥ 12+, cuebid
- 3ST limit bid

□ 4♣/♦ 12+, cuebid
Apoios sobre ricos
Apoios sobre ricos: 2/4

Outros apoios:

- 1♥/♠ 3♣/♦ splinter minimax 1
- 1♥/♠ 3♥/♠ barragem
- 1♥/♠ outro M c/ salto splinter minimax

1 convite

com 3 cartas

- 1♥/♠ 1ST

x:

2♥/♠ apoio simples, <8 pontos, ou preferência com

2 cartas

3♥/♠ apoio limit com 3 cartas

- 1♥/♠ 2♥/♠ apoio simples, 8-10- pontos
- 1♥/♠ 3ST apoio balanceado, 12+-15 H

- Dbr de 3STou Trunfado em leilões com naipe pede saída ao 1º naipe do morto
- Em contratos trunfados jogados pelo adversário quando é jogado o naipe de trunfo pelo adversário a contagem dos trunfos (udca) é feita dando o número de cartas do outro rico.
- Quando nos X cue bid o XX e controle de 1ª.
- Quando nos fazemos um Cue Bid num naipe que estamos fitados o X quer saída a esse naipe. O Pass tem um naipe ao lado melhor