

LEILÕES COMPETITIVOS

Intervenções

- Naturais; 5+ c.
- Bicolores: Questem não precisos

Resposta após intervenção do adversário

- Cue bid: quase FG • DBL Neg até 4♦ • NFB • Apoio c/ salto ⇒ Tendência Barragem

Dobre de Chamada

- = Abertura (± distribucional)(7+ cart ricos)
- X seguido de mudanç naipes ⇒ Unic. bom

Intervenção em 1 ST

- Em 2ª Posição ⇒ 15+/18 ⇒ Sistema on
- Em 4ª Posição ⇒ 11/14 desenvolv natural

Inter. após 1ST do advers. (Multilandy) excluindo na 4ª pos, que é landy.)

- 2♣ ⇒ (♥ + ♠)
- 2♦ ⇒ unicolor de ♥ ou ♠
- 2♥/♠ ⇒ Bic. 5/4+, ♥/♠ e menor
- 2 ST ⇒ bicolor menores
- X ⇒ Punitivo (2ª ⇒ 16+; 4ª ⇒ 12+)

Após Dbl de 1♥/1♠ pelo adversário

- A única voz forcing é RDBL
- 4 cartas *mantém-se Bergen*
- c/ mão passada -> 2ST é conv para 3ST;

Reabertura em 4ª posição

- DBL ⇒ para competir • sem salto ⇒ 8-10 hcp;
- 1ST ⇒ 11-14 hcp & defesa; salto ⇒ abert & 6+C;

Defesa contra 2♦ Multi

- DBR ⇒ 13-15 bal ou 19+ (*Leb*)
- 2♥ ⇒ curto a ♥ • 2♠ ⇒ curto a ♠ (*lebensch*)
- 2ST ⇒ 15-18 ⇒ (3♣ *lebenschol* (obriga a 3♦) ; 3♦ *stayman*; 3♥/♠ *forc*)
- 3♣/♦ ⇒ Natural

SAÍDAS E SINALIZAÇÃO

SAIDAS

- 1235 em Naipes
- 124 em Sem Trunfo

| Saída | Trunfo | Sem Trunfo |
|--------|-----------------|----------------------|
| Ás | AR(x), A(x) .. | ARD(x), A(x) .. |
| Rei | AR, RD(x) .. | RDV..; RD10..: R(x). |
| Dama | DV (x), ADV(x) | Igual |
| Valete | V10(x), AV10(x) | Igual |
| 10 | 10(x), | Igual, ou 124 |
| 9 | 9(x) | Igual ou 124 |

Ataques Subsequentes:

- Contagem após a saída do parceiro
- C/ e s/ interesse nos novos naipes

SINALIZAÇÃO

| | Saída | Flanco | Baldas |
|----------|---------------------------------------|----------|-----------|
| S | Par/ímpar | Contagem | Par/ímpar |
| T | * Cont: alta/baixa = nº par de cartas | | |
| T | Par/ímpar | Contagem | Par/ímpar |
| R | * Cont: alta/baixa = nº par de cartas | | |

DOBRES COMPETITIVOS

- Dbl Negativo ⇒ até 4♦ • Dbl/Rdbl apoio
- Dbl Competitivo ⇒ até 4♦

SEQUÊNCIA DE PASSE FORCING

- 1x / Intervº / Pass ⇒ É *Quase-forcing*

PSÍQUICOS • Eventuais

Drury (3ª e 4ª posições)

2♣ = apoio naipes abert. e 10-11 pts; 3 crt
 Se abertura com pontos, abridor dá outro naipe qq, ou 2ST se 15/19pts;
 Se sub-abertura, abridor rebida naipes abertura

Folha de Convenções

JAO_316/LR_2340/JS_1266

RESUMO DO SISTEMA

- **Nat.ural**
- **'2/1' GF**

- 1♥/♠ ⇒ 5+ c. • 1♣ ⇒ 3+C • 1♦ ⇒ 3+ c.
- 1ST ⇒ 15-17 • 2ST ⇒ 20/21
- 2♣ ⇒ Forcing partida • resp Cesar & DOPI/ROPI
- 2♥/♠ ⇒ bicolor 5+♥/♠ + 5+♣/♦, n/ prom vasa defens
- 2♦ ⇒ Multicolor : (♥/♠ fraco ou forte, ou ♣/♦ forte; ou 22-23 equilibrado)
- 3ST ⇒ Gambling s/ defesa lateral

Vozes Especiais

- 1♥,♠ ⇒ 1ST=Forc 1 volta
- Fit♥,♠ ⇒ 2ST=trial g. • 3x=trial bid (complem).
- Bergen (3♣ ⇒ 7/9, 3♦ ⇒ 10/11)
- Jacob (3x=chic/sing; 4x naipes=5+C 2 fig)
- Men. Invertidos (após interv adv em naipes só fraco)
- Nota: após dbl ⇒ Bergen, M. Inv mantém-se
- RKCB (5 keys)
- Splinter (se mudança de naipes com duplo salto);
- Checkback (ver abaixo)
- Smolen;
- Defesa contra bicolores advers: Dbl pune 1+; cue bid no naipes conhecido ou no menor dos 2 é apoio; cue bid no maior dos 2 tem o outro naipes. Os cue bid indicam pelo menos convite a Partida.
- Inversas ou 4º naipes (pelo menos convite partida)
- Lebenshol (ST, 2 fraco, inversas)

Checkback (Forcing até 2nt)

- 1m - 1M - 1ST - 2♣ = checkback
- 2♦/3♦ -> mín/máx com 3c. do M falado e 4c. do outro
- 2ST -> mín sem 3c. do M falado e sem 4c. do outro
- 2 no maior falado -> tem 3c. do maior falado
- 2 no outro maior -> tem 4c. do outro maior
- 3ST -> máx sem 3c. do M falado e sem 4c. do outro

| Abrt | Nº cartas | DESCRIÇÃO | RESPOSTAS * Naturais, excepto : | REBIDS | Alterações após Pass inicial |
|------|-----------|--|--|--|---|
| 1♣ | 3 | 11+/20 PH | • Men Invertidos 1♣ - 3♣ ⇒ 7- PH • 1♣-2♣ ⇒ 12+PH • 1♣ - 2♦ ⇒ 8-11 PH | • 2X->Valores; • 2ST->12/14 H; • 3m->NF; 3NT->18-19 | |
| 1♦ | 3 | 11+/20 PH | • Men Invertidos 1♦ - 3♦ ⇒ 7- PH; • 1♦ - 2♦ ⇒ 12+ PH; • 1♦ - 3♣ ⇒ 8-11 PH | | |
| 1♥/♠ | 5 | 11+ | • Splinter(1♠⇒3♥ é splinter) • 1ST F1 • '2/1' = GF; • 2 ST = Jacobi • 1 ST é forcing; • 3ST= c/ apoio 3 crt • 2♥/♠ com 3cartas e 8-10 hcp | • Após 2ST Jacobi, 3x é singleton; 4x é 2º naípe com bom naípe ADxxx pelo menos • Após 2/1, 2ST= 12-14 ou 18-19; 3ST= 15-17 | |
| 1ST | - | 15-17 H ± Bal. Pode ter singleton de A ou R Por vezes abre 1ST com 14H | • 2♣ Stayman(pode não ter ricos)... • 2♦/♥ = Transfer para ♥/♠ • 3♣/3♦/3♥/3♠ ⇒ slam try(unicolor 6 cartas c/ 2 fig grandes) • 2♠=transfer p/♣ c/6 cart 1/2 fig gr • 2ST= transfer p/♦ c/6 cart 1/2 fig gr • 4♣ Gerber; • 4♦ c/5♥ e 5♠ | ⇒ 2ST c/3cart máx; 3♥/3♠ c/4cart ⇒ 3ST desaconselha; 3/4 noutro naípe com As e apoio no naípe indicado. ⇒ 2ST com apoio a ♣ ⇒ 3♣ com apoio a ♦ | Fugas- helvic Pass → Rdb Rdb → 2♣ Directo ⇒ naípes seguidos Diferido ⇒ naípes salteados; • Se tem 4♣ e 4♠ marca 2♠. O parceiro pode passar com 3 cartas |
| 2♣ | - | Albarran | Cesar & DOPI/ROPI | | |
| 2♦ | 6 | • ♥/♠ forte ou fraco; • ♣/♦ forte, • 22-23 balançada | 4♣ ⇒ pede para fazer transfer 4♦ ⇒ transfer para marcar 4♥ ou 4♠ 4♥/4♠ ⇒ para jogar | ⇒ após 2ST: 3♣/♦ é mínimo com ♥/♠, 3♥ é máximo com ♠, 3♠ é máximo com ♥ | |
| 2♥♠ | - | ♥/♠+♣/♦ | 3♣: jogar ou corrigir; 3♦: conv n/rico; 2ST: quase FG(Forcing até 4♣/♦) | Após 2ST: 3♣/♦ ⇒ ♣/♦ mín; 3♥/♠ ⇒ ♣/♦ máx; 3ST c/6♥/♠ s/2Fig gr; 4♣/♦ ⇒ 6♣/♦ | |
| 2ST | - | 20/21H ± Bal (pod ter singleton de A ou R) | • 3♣ = Puppet • 3♦/♥/♠ = Transfer • 4ST = Quant. • 3ST= 5c.♠+4c. ♥ • 4♣-> Gerber • 4♦ bicolor ♥/♠ forte ou fraco | CONVENÇÕES E SEQUÊNCIAS DE CHELEME • RKCB ⇒ 30/41 (5 Key) • DOPI/ROPI(em 2♣ otimizam-se as respostas Cesar) • blkw exclusão quando há naípe inequívoco • Após fit em ♣, 4♦ é blkw, seguido de 5♦ para reis) • Após fit em ♦, 4♥ é blkw, seguido de 5♥ para reis); • Após 4ST blkw marcar 5ST c/1 key e chicana; e 6x c/2Key e chic nesse naípe se menor que naípe de trunfo • 5 naípe, pede para marcar 6 se tem 2 fig. (sem passar por 4ST) | |
| 3 x | 7 | Preemp c/7+c | 2+ figuras das 3 grandes | | |
| 3 ST | 7+ | Menor sólido | • 4♣/5♣ p/jogar/corrigir; • 4♥/♠ p/jogar • 4♦ para desenv ⇒ 4♥/♠c/singl/chic; 5♣/5♦ c/ singl/chic no outro menor | | |

NOTAS EXPLICATIVAS

Puppet Stayman

Desenvolvimento, após Abertura em 2ST ou rebide de 2ST após abertura em 2♣/2♦ respect (20-21), ou (24-25 bal.) ou (22-23 bal.) :

- 3♣ = Puppet Stayman
- 3♦ = Transfer para ♥
- 3♥ = Transfer para ♠
- 3♠ = Transfer para 3ST ou bicolor pobres (forte ou fraco)
- 3ST = 5♠ e 4♥
- 4♣ = Gerber (pergunta de Ases)
- 4♦ = Bicolor ricos, só para jogar partida

NOTAS EXPLICATIVAS

Muiderberg

Resposta após abertura Muiderberg 2♥/♠
com 5+ ♥/♠ e 5+ ♣/♦, sem pontos de abertura

- Pass: para jogar
- 2♠ (sobre 2♥), é construtivo, mas não é forcing
- 3♣ para jogar ou corrigir para 3♦
- 3♦ Convite a partida no naipe de abertura
- Apoio simples (3♥/♠) no naipe de abertura é barragem
- 3♥/♠ no outro rico, é convite a partida no outro rico
- 2ST é Forcing de partida, com o seguinte rebide do abridor:
 - 3♣ mínimo com 5♣
 - 3♦ mínimo com 5♦
 - 3♥ máximo com 5 ou mais ♣
 - 3♠ máximo com 5 ou mais ♦
 - 3ST com 6 cartas no rico
 - 4♣/♦ com 6 ou mais cartas em ♣/♦

NOTAS EXPLICATIVAS

Questem não precisos

- 2 ST são os menores (igual a Michaels)
- cuebid são os mais ricos (1P->2O é cuebid)
- 3 paus são os extremos

NOTAS EXPLICATIVAS

Após parceiro abrir em 2 paus e do adversário fazer uma intervenção em:

- 1) 2♦
 - a. - DBL ⇒ zero Ases
 - b. - Pass ⇒ As de ♦
 - c. - Restantes vozes ⇒ Cesar
- 2) 2♥
 - a. DBL ⇒ zero Ases
 - b. Pass ⇒ As de ♥
 - c. Restantes vozes ⇒ Cesar
- 3) 2♠
 - a. DBL ⇒ zero Ases
 - b. Pass ⇒ As de ♥ ou A de ♠
 - c. Restantes vozes ⇒ Cesar
- 4) DBL
 - a. RDBL ⇒ zero Ases
 - b. Pass ⇒ As de ♣
 - c. 2♦ ⇒ As de ♦
 - d. Restantes vozes ⇒ Cesar
- 5) 3♣
 - a. DBL ⇒ zero Ases
 - b. Pass ⇒ A♣ ou A♥ ou A♠
 - c. Restantes vozes ⇒ Cesar
- 6) 3♦ ou mais ⇒ Respostas DOPI

NOTAS EXPLICATIVAS

CONVENÇÕES E SEQUÊNCIAS DE CHELEME

- RKCB ⇒ 30/41 (5 Key)
- DOPI/ROPI (nas abert de 2♣ otimizam-se as respostas Cesar)
- blkw exclusão quando há naipe inequívoco
- Após fit em ♣, 4♦ é blkw, seguido de 5♦ para reis)
- Após fit em ♦, 4♥ é blkw, seguido de 5♥ para reis);
- Após 4ST blkw marca-se 5ST c/1 key e chicana; e 6x c/2Key e chic nesse naipe se menor que naipe de trunfo
- 5 naipe, pede para marcar 6 se tem 2 fig. (sem passar por 4ST)
- 5ST, pede para marcar 7 se tem 2 fig. |
- Após decidido jogar em ST, 4ST é quantitativo

NOTAS EXPLICATIVAS