

LEILÕES COMPETITIVOS**Intervenções**

- Naturais; 4⁺ c. ⇒ 8/16 H • Michael's *modif*

Respostas

- Cue bid ⇒ forcing (c/ ou s/ fit)
- Apoio c/ salto ⇒ Tendência Barragem
- Novo Naipe ⇒ Rico sobre Pobre é *forcing*

Dobre de Chamada

- ≡ Abertura (± distribucional)
- X seguido de naipe ⇒ Unic. 17⁺ H

Intervenção em 1 ST

- Em 2^a Posição ⇒ 15⁺/18
- Segue igual à abertura em 1 ST
- Em 4^a Posição ⇒ 10/14 (*fç das vuln*)
- Sequências naturais (exc:*cuebid=stayman*)

Intervenção em Multilandy (2^a posic)

- 2♣ ⇒ ♥ + ♠ 9⁺ cartas (5-4⁺)
- 2♦ ⇒ **unicolor rico**
- 2♥-♠ ⇒ Bic. 5/4⁺, ♥ - ♠ / menor
- 2 ST ⇒ Bic ♣ + ♦ (10⁺ c.)
- X ⇒ 4 rico + 5⁺ menor

Intervenção em Landy (4^a posic)

- 2♦/♥/♠ ⇒ natural • X ⇒ Pontos

Após Dbr de 1♥/♠

- 2♥/♠ ⇒ 0-6 -3c. • 3♥/♠ ⇒ 0-6 - 4c.
- 2♦/♥ *transfer M* 7-9
- 2 ST ⇒ *convite* += 4c. • *transfers*
- Redobre = 10⁺ s/ ou c/ fit FG
- Se mão **passada**: 2 ST = menores; 2♣/♦ = Drury

Após intervenção sobre 1 ST

- Lebensohl • Sobre DBL - System off

SAÍDAS E SINALIZAÇÃO**SAÍDAS**

- TR 1^{as}, 3^{as} ou 5^{as} ST 1^{as}, 2^{as} ou 4^{as}

Ataques Subsequentes:

- Contagem após ter ganho a saída do parceiro
- Com interesse e s/interesse novos naipes

Saídas mais frequentes:

Saída	Trunfo	Sem Trunfo
Ás	A(x), AR(x)	Igual
Rei	AR, RD(x)	Igual
Dama	DV (x),	Igual
Valete	V10 (x), ADV(x)	Igual
10	10(x), AV10(x)	Igual
9	9(x)	Igual

SINALIZAÇÃO

	Saída	Flanco	Baldas
ST	baixa chama	baixa chama	Impar chama Par prefere
	* Cont: alta/baixa = n ^o par de cartas		
TR	baixa chama	baixa chama	Impar chama Par prefere
	* Cont: alta/baixa = n ^o impar de cartas		

DOBRES COMPETITIVOS

- DBR Negativo ⇒ até 3♠
- DBR Competitivo ⇒ até 4♥

SEQUÊNCIAS DE PASSE FORCING

- 1x / Interv^o / Pass ⇒ É *Quase-forcing*

PSÍQUICOS

- Raros

Folha de Convenções

Categoria

Federação
Portuguesa
de Bridge

Luis Oliveira - José Moraes

(907 -1 ♦)

(483 -1 ♠)

RESUMO DO SISTEMA• **Natural**• **'2/1' GF**

- ♥♠ ⇒ 5⁺ c. • ♣♦ ⇒ 3⁺ c.
- 1 ST ⇒ 15-17 • 2 ST ⇒ 20/21
- 2 ♣ ⇒ GF (*waiting*) • 2 ♦ ⇒ *Multi*
- 2 ♥/♠ ⇒ Bic+menor • RKCB (5 ch)

ABERTURAS CONVENCIONAIS

- 2♣ ⇒ F Ind • 2♦ ⇒ Multicolor
- 3 ST ⇒ Menor sólido, s/defesa lateral
- 4 ST ⇒ Menores

VOZES ESPECIAIS

- 1 ♥/♠ → 1ST = Forc 1 volta
- Fit ♥/♠ → 2ST = *tb* geral • 3x = *tb* neg
- Após abert em 4♥/4♠ = 4 ST é Bic qq
- Splinter ilimitado • WJS
- RKCB (5 keys)
- Lebenshol (ST, 2 fraco e inversas)

Após Abert^a em 2♦ Multi :

- DBR = 13-15 balanç^o ou 19⁺ (*Lebenshol*)
- 2♥ = curto a ♥ • 2♠ = curto a ♠
- 2 ST = 16-18 (na 2^a volta =menores)
- 3♣/♦ = Natural

1.	2.	3.	4.	DESCRIÇÃO	RESPOSTAS * <i>Naturals, except:</i>	REBIDS	Others
1♣		3	4♥	11+/20 PH	• Menores Invertidos (1♣-2♦ = 7-10 PH)	• 2M=Valores; 2 NT=12/14 H; 3m=NF; 3NT=18/19	
1♦		3	4♥	11+/20 PH	• Menores Invertidos (1♦-3♣ = 7-10 PH)		
1♥		5*	4♦	(9) 11+/20 (* 3ª Pos: 4+)	• Splinter (ilimitado) • '2/1' = GF • 3♣ = 4+ tr.7-11 • 2 NT = 4+ tr. (+/- bal.) • 3♦ = 4+ tr.7 perdentes com curto • 1 NT = F1	⇒ 2♥ is catch-all ; 2 NT= 12-14 or 18-19; 3 NT= 15-17	• 2♣ / ♦ Drury
1♠		5*	4♦	(9) 11+/20 (* 3ª Pos: 4+)	Mesmo desenvolvimento de 1♥		
1 NT		-	-	15/17 H; ± Bal	• 2♣ = Stay (* pode não ter ricos) = sobre 2♦ → Smolen • 2♦/♥ = Transfer • 3♣/♦ = Convite • 2♠ = bic menores, Forte ou fraco • 2 NT = 1 menor, Forte ou fraco • 4♣ = Gerber (4 Ases) • 4♦ = Ricos • 4 NT = Quantitativo • 4♥/♠ = Pª jogar	⇒ • 2♦ = deny Majors • 2♥/2♠ = Nat ⇒ • Fuga ao transfer = máx com 4 cartas apoio ⇒ • 2 NT sem preferência (Δ2) ⇒ • Obriga a 3♣ ⇒ • 1º naipe a seguir a 4♣ Bw= ? Reis (4 Reis) ⇒ • Sign-off em NT	After dbl = Fugas Pass → Rdbl Rdbl → 2♣ 2X = seguidos Diferido = salt
2♣	<input checked="" type="checkbox"/>	-	-	Forte	• 2♦ = waiting bid • 2♥ = 5+ 2H ♥ • 2♠ = 5+ 2H ♠ • 2 NT = 14+ • 3♣ = 6+ 2H ♣ • 3♦ = 6+ 2H ♦ • 3♥ = Independente • 3♠ = independente	⇒ • 2 NT = 24+ (→ Igual à abertura em 2NT) • 3 NT = Bicolor Rico	
2♦	<input checked="" type="checkbox"/>	-	-	Multicolor	• 2♥ = Passa ou Corr • 2♠ = P ou Corr • 2 NT = Forcing • 3♥/♠ = Passa ou Corr. • 4♣ = marca em tx • 4♦ = marca o teu	⇒ • 2 NT = 22-23 (→ Igual à abertura em 2NT)	
2♥/♠		5	-	+naipe menor 4+ <11	• 3♣ = Passa ou Corr • 2 NT = constructivo • 3♦ = Fit pede min/max • novo M= NF • 3NT = pª jogar	<u>SEQUÊNCIAS DE CHELEME</u> • RKCB ⇒ • 3/0 • 4/1 • 2 • 2 + Q • 5 NT = 2 Ases + 1 chicana útil • 6 x (Abaixo do naipe) = 1 As + 1 chicana útil • 6 no naipe = 1 As + 1 chicana útil • DOPI / ROPI	
2 NT		-	-	20/21 H; ± Bal	• 3♣ = Puppet-Stayman • 3♦/♥ = Transfer • 3♠ = Transfer pª 3NT • 3NT = 5♠ + 4♥ • 4♣ = Ases (4) • 4♦ = Ricos • 4 NT = Quant • 4♥/♠ = Pª jogar		
3x		6+	-	PRE; * 3rd Pos: 5+ c.			
3 NT	<input checked="" type="checkbox"/>	7	-	Gambling	• 4♣ = Para jogar em ♣ ou ♦ • 4♦ = Pergunta singleton → 4 NT = 7222		
4x		7	-	5/6 LT's			

