




LEILÕES COMPETITIVOS
<p>Intervenções</p> <ul style="list-style-type: none"> Naturais, 5⁺c ⇒ 8-16 HCP <p>Respostas</p> <ul style="list-style-type: none"> Cue-bid ⇒ F1 (com ou sem fit) Novo naipe ⇒ F1 nível 1 Apoio Directo ⇒ Preemp <p>Dobre de Chamada</p> <ul style="list-style-type: none"> =Abertura (± distribucional) DBR seguido de naipe ⇒ Unicolor 18⁺ HCP
<p>Intervenção em 1ST</p> <p>Em 2ª Posição ⇒ 15⁺-18 bal ⇒ System ON</p> <p>Em 4ª Posição ⇒ 11-14 bal ⇒ System ON</p>
<p>Intervenção em salto ⇒ Barragem</p>
<p>Bicolores ⇒ Ghestem Sobre 1♣ mantem-se o ghestem</p>
<p>Intervenção sobre 1ST:</p> <p>a) Multilandy em 2ª posição</p> <ul style="list-style-type: none"> 2♣ ⇒ ♥ + ♠ 2♦ ⇒ Unicolor rico 2♥/♠ ⇒ ♥/♠ + pobre 2ST ⇒ ♣ + ♦ DBR ⇒ 15+ <p>b) Landy em 4ª posição</p> <ul style="list-style-type: none"> 2♣ ⇒ ♥+♠ • 2♦♥♠ ⇒ Natural • DBR ⇒ 12+ bal
<p>Após Dobre de 1♥♠ (com abertura em qualquer posição)</p> <ul style="list-style-type: none"> 3 cartas apoio, 2♥/♠ ⇒ 5-7.; 2♣ ⇒ 8-10, com 3 cartas; 2♦ ⇒ 8-10, com 4 cartas 1ST ⇒ 8-10, 2- cartas apoio; RDBR: 11+ sem fit ou com fit 3c; 4 cartas apoio, bergen
<p>Após intervenção em 1ST pelo adversário</p> <ul style="list-style-type: none"> Landy se abertura em naipe pobre

SAÍDAS E SINALIZAÇÃO		
Saídas		
<ul style="list-style-type: none"> 1ª, 3ª e 5ª (4ª se a 3ª for importante) Ás pede atitude; Rei pede contagem ou desbloqueio em S) 		
Ataques Subsequentes		
<ul style="list-style-type: none"> Com e sem interesse 		
Saídas mais frequentes		
Saída	Trunfo	ou
ST		
Ás	♠ x, ♠ R x,	♠ 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	X V 10 (+);	10 x
9	F 10 9 (+);	9 x
SINALIZAÇÃO		
Saída	Flanco	Baldas
baixa=chama	alta=nega baixa=chama	ímpar=chama par=prefer.
<ul style="list-style-type: none"> Contagem: alta/baixa ▷ n° ímpar de cartas Se Singleton ou Naipe Fechado no morto: preferencial 		
DOBRES COMPETITIVOS		
<ul style="list-style-type: none"> DBR Negativo ⇒ até 4♥ DBR Competitivo ⇒ até 4♦ DBR Apoio RDBR Apoio 		
SEQUÊNCIAS DE PASSE FORCING		
<ul style="list-style-type: none"> 1x - (INTERVENÇÃO) - Pass ⇒ É quase-forcing 1ST - (DBR) - Pass ⇒ Obriga a Reabrir 		
Psíquicos		
Raros e só com vulnerabilidade favorável		

Folha de convenções	
Categoria	  
Gonçalo Zanartu (1398)	Matilde Vala (1083)
RESUMO DO SISTEMA	
• Natural	• 2/1 FP
<ul style="list-style-type: none"> 1♣ ⇒ 3+c 1♦ ⇒ 3+c 1ST ⇒ 15-17 bal 2♣ ⇒ Forte Ind. 2♥ ⇒ ♥ + pobre 3x ⇒ Preemp 4♥♠ ⇒ Preemp 	<ul style="list-style-type: none"> 1♥♠ ⇒ 5+c 2ST ⇒ 20-21 bal 2♦ ⇒ Multicolor 2♠ ⇒ ♠ + pobre 3ST ⇒ Gambling
Vozes Especiais	
<ul style="list-style-type: none"> 1♥♠ ⇒ 1ST = F1R Bergen e Jacoby RKB 5 chaves Splinter ilimitado Checkback Walsh 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 Lebensohl (sobre ST, inversas e 2 fraco) 	
Defesa contra 2♦ Multicolor	
<ul style="list-style-type: none"> DBR ⇒ 13-15 bal ou 19+ 2♥♠ ⇒ curto a ♥♠ (máximo 2 cartas) 2ST ⇒ 16-18 com defesas a ♥♠ 3♣♦ ⇒ Natural 3♥♠ ⇒ Natural 	

1.	2.	3.	4.	DESCRIÇÃO	RESPOSTAS	REBIDE DO ABRIDOR	MÃO PASSADA	
1♣/♦		3		• 11-20 HCP	• Menores Invertidos (1♣-2♦ = 8-11 HCP) (1♦-3♣ = 8-11 HCP)	⇒ • se rebida um rico, mostra valores nesse rico • se rebida ST, defende ambos os ricos • 3m = 11-12 HCP, NF • 3ST = 18-19 HCP bal		
					• 1ST = 8-10 HCP. pode ter 5 ♠ • 1♥ ▷ pode ter 3 cartas se 5-7 pts	Mudança de naipes não mínimo		
1♥		5*		• (9) 11-20 HCP (* 3ª pos: 4+c)	• Splinter (ilimitado) • Apoios Bergen/Jacobi • 1ST=F1R • 2/1 = FP	⇒ • 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 • 2♦ ⇒ Drury 4c • 1ST não é F1	
1♠		5*		• (9) 11/20 HCP	• Idêntico desenvolvimento ao de 1♥	⇒ • Mesmo desenvolvimento de 1♥		
1ST				• 15-17 HCP bal	• 2♣ ▷ Stayman (pode não ter ricos)	⇒ • 2♦ ▷ <i>nega</i> Ricos • 2♥♠ ▷ Natural Fraco	FUGAS Pass ▷ RDBR RDBR ▷ 2♣ Directo ▷ Seguidos Diferido ▷ Salteados	
					• 2♦♥ ▷ Transfer para ♥♠	⇒ • 3♥♠ ▷ 4c fit, mín • 2ST ▷ 3+c fit, máx (se apenas 3 c, com 1 figura grande) • naipes ≠ do transf ▷ 4c fit, máx, doubleton no naipes sem rei/ás		
					• 3♣♦ forte convite a cheklem 6+c de AR, RD ou AD	⇒ • Abridor marca 3ST com 2c e valores nos outros naipes		
					• 2♠ ▷ convite em menor ou Bicolor menores (forte)	⇒ • 2ST = Sem preferência aceito os dois • 3♣ se fôr paus passa • 3♦ se fôr ouros passa se fôr paus marca 3 ST		
					• 2ST ▷ Unicolor menor (fraco)	⇒ • Obriga a 3♣		
					• 4♣ ▷ Gerber	⇒ • resposta de ases por steps		
					• 4♦ ▷ Bicolor rico (só para jogar partida)	⇒ • Abridor escolhe		
					• 4♥♠ ▷ Para jogar	⇒		
					• 4ST ▷ Quantitativo	⇒ • Sign-off em ST		
2♣	<input checked="" type="checkbox"/>	-	-	• Forte indeterminado	• 2♦ ▷ Relay, menos de 7 pts • 2♥ ás sem jogo • 2♠ ás com jogo pelo menos 1 rei • 3♣ dois ases • 2ST ▷ Mão bal e não mínima (mais de 8pts) ou dois reis	⇒ • Após 2♦ ▷ 2ST = 24 + bal ▷ Notas explicativas • Após 2♦ ▷ 2♥ forcing partida • Após 2♦ ▷ 2♠ forcing partida bicolor espadas + • Após 2♦ ▷ 3♣♦♥♠ = 4 ou 5 perdentes, NF • Após 2♦ / 2ST ▷ 4♣/4♦ = bicolor ♠(4♦ tem mais ♠ do que		
2♦	<input checked="" type="checkbox"/>	-	-	• 6♥/♠ (5-10 HCP) • 22-23 HCP bal	• 2♥/♠ ▷ Pass ou corrige • 2ST ▷ Relay, F1R • 3♣♦ ▷ 6 cartas no naipes NF • 4♣ ▷ marcar rico em XFER • 4♦ ▷ marcar o rico	⇒ • Após 2♥/♠ ▷ 2ST = 22-23 bal ▷ Notas explicativas • Após 2ST ▷ 3♣♦ = max c/ ♥♠, 3♥♠ = min c/ ♥♠ • Após 2♠ ▷ 3♣♦ = mín máx c/ ♥, 3♥=22-23 com 5♥, 2ST = 22-23 bal sem 5		
2♥		5		• 5♥ e 4+c pobre (5-10 HCP)	• 2♠ ▷ Natural, NF • 2ST ▷ Relay, FP • 3♣ ▷ Sign off em ♣♦ • 3♦ ▷ Convite em ♥ • 3♥/4♥ ▷ Barragem • 4♣ ▷ Sign off em ♣♦	⇒ • Após 2ST ▷ 3♣♦ = Mín com ♣♦; 3♥♠ = Máx com ♣♦		
2♠		5		• 5♠ e 4+c pobre (5-10 HCP)	• Idêntico desenvolvimento ao de 2♥	⇒ • Após 2ST ▷ 3♣♦ = Mín com ♣♦; 3♥♠ = Máx com ♣♦		
2ST		-		• 20-21 HCP bal.	• Notas explicativas	⇒		
3x		7	-	• PRE				
3ST	<input checked="" type="checkbox"/>	7	-	• Naipes pobre sólido	• 4♣ ▷ Sign off ♣♦ • 4♦ ▷ Pergunta singleton (Respostas: 4♥/4♠/5♣♦ = singleton no outro menor /4ST= 7222)			
4♥♠		8	-	• PRE				
CONVENÇÕES DE CHELEME								
							• RKB ⇒ • 0/3 • 1/4 • 2/5 • 2/5 + D • ST 1+ chicana • 6⇒ 2+ chicana	
							• DOPI/ROPI / Minorwood / Control-bids	

• **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 ...

ALGUMAS NOTAS EXPLICATIVAS

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 3♦ do abridor ⇔ 4♣ = tem os 2 ricos, com interesse em cheleme; 4♦ = tem os 2 ricos, sem interesse em cheleme
- 3♦ = Transfer para ♥ só marca 3 copas com duas cartas senão marca 1º control se faltar algum ou 3st se tiver todos
- 3♥ = Transfer para ♠ só marca 3espadas com duas cartas senão marca 1º control se faltar algum ou 3st se tiver todos
- 3♠ = Bicolor menor, FG ou unicolor dá-se depois os menores invertidos - 4 ST do abridor é sign off
- 3ST = 5♠ + 4♥ (só para jogar partida)
- 4♣ = Gerber
- 4♦ = Bicolor ricos
- 4♥ = Unicolor ♣
- 4♠ = Unicolor ♦
- 4ST = Quantitativo

Alguns desenvolvimentos na abertura de 1ST (aquí falta a voz de 3♥♠ que é 3145 sing no naipe anunciado 3 do outro rico e 54 em menores)

- 1ST - 2♣ - 2♦ - 2♥ = Desist. ♥ ou ♠
- 1ST - 2♣ - 2♦ - 2♠ = convite 5♠ e 4♥
- 1ST - 2♦ - 2♥ - 2ST = convite
- 1ST - 2♦ - 2♥ - 2♠ = convite 5♥ e 4♠
- 1ST - 4♦ = 5♥ e 5♠

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

- **DBR** = Takeout, 12+ HCP
- **1ST** = 5c no naipe de ranking inferior e 4c no naipe de ranking superior
- **2x** = 5c no naipe de ranking superior e 4c no naipe de ranking inferior
- **2y** = Natural
- **2ST** = 5+c no naipe de ranking inferior e 5+c no naipe de ranking superior **tendência a barragem**

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

- **DBR** = Takeout, 8+ HCP
- **Michaels cue-bid**
- **1ST** = 12-14 bal com defesa a x (Dbr seguido de 1ST = 15-17 bal com defesa a x)
- **DBL** seguido de **1ST** = 15-17 bal com defesa a x se rico; **DBL** seguido de **2ST** = 20-21 bal com defesa a x se rico

Sequência 1ST – (2♣ natural ou Cappelletti) – ?

- **DBR** = Stayman • **Resto** = SYSTEM ON lebensol

Sequência 1ST – (2X natural ou artificial) – ?

- **Cuebid** = Stayman • **Resto** = SYSTEM ON lebenshol

Sequência 1x – (Bicolor conhecido) – ?

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

Sequência 1♣♦ – (1x) – ?

- **2ST** = fit 5 cartas e menos de 7 pts (barragem)
- **2x** (cuebid) = fit 5 cartas e 11+pts
- **3♣♦** = fit 5 cartas e 8-10pts

Sequência 2♦ – (2♥ou2♠) – DBL

DBL é punitivo sobre naipe implícito ou explícito do adversário

Desenvolvimentos do Catch All

Na sequência 1♠ - 2♣ - ? os rebides possíveis do abridor são:

2♦: 4+ cartas de ♦, 12+ pontos

2♥: 4+ cartas de ♥, 12+ pontos

2♠: *catch all* = 6+ cartas de ♠ com 11-15 pontos ou 5+ cartas de ♠ e 4+ cartas de outro naipe com 11-13 pontos

2ST: 12-14 ou 18-19 balançados (ou seja com distribuição 5332)

3♣: 4+ cartas de ♣, 14+ pontos

3♠: 6+ cartas de ♠, 16+ pontos

3ST: 15-17 balançados (ou seja com distribuição 5332)

Depois do rebide do abridor em 2♠, o respondente pode solicitar mais informação sobre a mão do parceiro através da marcação de 2ST. As respostas são:

3♣: 4+ cartas de ♣, 11-13 pontos

3♦: 4+ cartas de ♦, 11-13 pontos

3♥: 4+ cartas de ♥, 11-13 pontos

3♠: 6+ cartas de ♠, 11-15 pontos