


LEILÕES COMPETITIVOS
Intervenções
<ul style="list-style-type: none"> Naturals; 4+ c. ⇒ 8/16 HCP Gesthem modificado
Respostas
<ul style="list-style-type: none"> Cue bid ⇒ forcing (c/ ou s/ fit) Apoio c/ salto ⇒ Tendência Barragem Novo Naipe ⇒ Forcing se n/ passado
Dobre de Chamada
<ul style="list-style-type: none"> ≡ Abertura (± distribucional) X seguido de naipe ⇒ Unic. 17+ H
Intervenção em 1 ST
<ul style="list-style-type: none"> Em 2ª Posição ⇒ 15+/18 ⇒ = Sistema on Em 4ª Posição ⇒ 10/14 ⇒ = Sistema on
Base Texas em 2ª posição
<ul style="list-style-type: none"> 2♣ ⇒ (♥ + ♠) 2♦ ⇒ ♥ 2♥-♠ ⇒ ♠ 2♠ ⇒ Bicolor menor 2 ST ⇒ ♣ 3♣ ⇒ ♦ X ⇒ 5 Ricos e 4 menor 12+ pontos ou KK mão forte Em 4ª posição base landy, sendo o dobre 4 num rico e 5+ num menor
Após Dbr de 1♥/1♠ pelo adversário
<ul style="list-style-type: none"> 3♥ ap: 2♥-♠ ⇒ 7; 2♣ ⇒ 8-10; RDB ⇒ 11+ c/ ou s/ fit de 3c 3ª pos. : 2ST ⇒ conv; 2♣/2ST ⇒ Drury
Após intervenção abrir sobre 1 ST
<ul style="list-style-type: none"> System off • Lebensohl Dobres competitivos

SAÍDAS E SINALIZAÇÃO			
SAÍDAS			
<ul style="list-style-type: none"> 1ªs, 3ªs e 5ªs (4ªs se 3ª imp) Seq. Intern; Em ST A/D = Att; R = Desbl / cont 			
Saída	Trunfo	Sem Trunfo	
Ás	A(x), AR(x)	Iguale	
Rei	AR, RD(x)	RDxx/ARVx	
Dama	DV (x)	RDxx/RD10/ /DVxx/DV10	
Valete	RV10 (x), V10 xx	Iguale	
10	10(x), R109(x)	Iguale	
9	9(x)	Iguale	
Ataques Subsequentes:			
<ul style="list-style-type: none"> Contagem no naipe de saída do parceiro C/ e s/interesse nos novos naipes Chamada sempre que, em trunfo, estiver singleton ou chicana no morto 			
SINALIZAÇÃO			
	Saída	Flanco	Baldas
ST	udca	udca	Imp chama Par nega
* Cont: alta/baixa = nº impar de cartas			
TR	udca	udca	Imp chama Par nega
* Cont: alta/baixa = nº impar de cartas			
DOBRES COMPETITIVOS			
<ul style="list-style-type: none"> Dobre de apoio ⇒ até 2♥ DBR Negativo ⇒ até 3♠ DBR Competitivo ⇒ até 4♦ 			
SEQÜÊNCIAS DE PASSE FORCING			
<ul style="list-style-type: none"> 1x / Intervº / Pass ⇒ É Quase-forcing 			
PSÍQUICOS			
<ul style="list-style-type: none"> Eventuais 			

Folha de Convenções	
Categoria	2017
	
Paulo Gonçalves Pereira	Francisco Pereira Gonçalves
RESUMO DO SISTEMA	
<ul style="list-style-type: none"> Natural • '2/1' GF • Gazilli 	
<ul style="list-style-type: none"> ♥♠ ⇒ 5+ c. • ♣♦ ⇒ 3+ c. 1ST ⇒ 15-17 • 2ST ⇒ 20/21 2♣ ⇒ F Indet ou GF • 2♦ ⇒ Multi 2♥/♠ ⇒ Rico+1 menor (5-4+) 10- pontos 3X ⇒ Preemp • 3ST ⇒ BIC menor forte 	
VOZES ESPECIAIS	
<ul style="list-style-type: none"> 1♥/1♠ ⇒ 1ST = Forc 1 volta Fit 3 cartas 1♥/♠ ⇒ 2♥/♠ ⇒ 2♠/ 2ST ⇒ tem singleton • 3x ⇒ tbid no naipe (após 1♥-2♥-2ST é trial a ♠) Após 4♥/4♠ = 4 ST é Bic qq Jacobi e Bergen • Men. Inv. (forcing até 3 no menor) RKCB (5 keys) • Splinter ilim Lebenshol (sobre ST, 2 fraco e inversas) 	
Após Abertª em 2♦ Multi :	
<ul style="list-style-type: none"> DBR ⇒ 13-15 bal ou 19+ ⇒ Naturais com lebensol 2♥ ⇒ curto a ♥ • 2♠ ⇒ curto a ♠ 2 ST ⇒ 16-18 (2ª volta ⇒ menores) 3♣/♦ ⇒ Natural 	

<u>1.</u>	<u>2.</u>	<u>3.</u>	<u>4.</u>	DESCRIÇÃO	RESPOSTAS * Naturais, <i>excepto</i> :	REBIDS	Alterações após Pass inicial
1♣		3	4♥	11+/20 PH	• Men Invertidos (1♣-2♦ = 7-9 PH)	• 2X = Valores; 2ST = 11-14 ou 15-17 (prom. def a ♥ e ♠; 3m = NF (mín); 3ST = 18-19)	
1♦		3	4♥	11/20 PH	• Men Invertidos (1♦-3♣ = 7-9 PH)		
1♥		5*	4♦	11/20 (* 3ª Pos: 4+)	• Splinter (ilimitado) • '2/1' = GF; • 2ST = Apº 4+ GF 3♠ Após 4+ GF com chicana	⇒ 2♥ é <i>catch-all</i> 2ST = 15-19	• 2♣ = Drury • 2ST = Drury
1♠		5*	4♦	11/20	Mesmo desenvolvimento de 1♥ except 3ST que é o Apoio 4+ com chicana		
1ST		-	-	15-17 H	• 2♣ = Stayman (* pode não ter ricos) = sobre 2♦ → Smolen • 2♦/♥ = Transfer • 3♣/♦ = Convite • 2♠ = Menores, Forte ou fraco • 2 ST = 1 menor, Forte ou fraco • 4♣ = Gerber (4 Ases) • 4 ST = Quantitativo	⇒ 2♦ = nega ricos • 2♥/2♠ = Nat ⇒ 2 ST = sem preferência (Δ2) ⇒ Obriga a 3♣ ⇒ Sign-off em ST	Fugas Pass → Rdb Rdb → 2♣ Directo = seg Diferido = salt
2♣	<input checked="" type="checkbox"/>	-	-	Forte Indeterminado ou GF	• 2♦ = Relay • 2♥/♠ 3♣/♦ = 5+ c - 2 Figuras • 2 ST = '4+ HP s/naipe	⇒ 2♥/2♠ → 3♣ é 2ª negativa ⇒ 2ST = 24+ (→ como Abertª em 2ST) ⇒ 2♥/2♠ naipe independente e GP	
2♦	<input checked="" type="checkbox"/>	-	-	Multi (♥♠ fraco ou 22-23 bal)	• 2♥ = Para jogar se fraco em ♥ • 2♠ = Para jogar se fraco em ♠ • 2ST = Pesquisa Força - Forcing • 4♣ = Para jogar o parceiro do decl • 4♦ = Para jogar o declarante • 4♥/♠ = Para jogar	⇒ 2ST = 22-23 (→ como Abertª em 2 ST)	
2♥♠		6	-	Fraco + menor	• 2ST = Pesquisa do menor • 3♣ = Para jogar ♣♦ • 3♦ = ? Força	CONVENÇÕES E SEQUÊNCIAS DE CHELEME <i>Bw's 5 chaves</i>	
2ST		-	-	20/21 H; ± Balº	• 3♣ = Puppet • 3♦/♥ = Transfer • 3♠ = Stayman menores • 3ST = 5♠ + 4♥ • 4ST = Quantº • 4♣ = men tent slam • 4♦ = ♥♠	• RKCB ⇒ • 3/0 • 4/1 • 2 • 2 + Q • 5 ST 2 Ases + 1 Chicana útil • DOPI/ROPI (nota: preferência a indicar a dama de trunfo sobre a chicana)	
3 x 4 x		6+	-	Preemp		• 6 x (abaixo do naipe) = 1 A + 1 Chicª útil	
3 ST	<input checked="" type="checkbox"/>	-	-	Bicolor Menor	• 4♣/♦/♥/♠ - Para jogar • 4 ST Pergunta de ases • 5♣/♦ - Para jogar		

• **PRE** (*Pre Empt*) = Barragem • **GF** (*Game Force*) = Forcing de Partida • **F1** = Forcing por 1 volta • **NF** = Não Forcing • **Seqª** = Sequência • **VJ** = Vazas de Jogo • **m** = menor
 • **Nat.** = Natural • **s/** = sobre • **... ?** = Interrogativa a ... • **FI** = Forte Indeterminado • **Ch** = Cue-bid • **tb** = trial-bid • **U** (Unic.) = Unicolor • **B** (Bic.) = Bicolor • **T** (Tric.) = Tricolor