

LEILÕES COMPETITIVOS
Intervenções <ul style="list-style-type: none"> Naturais; 5+ c. ⇒ 8/16 HCP Bicolores Michaels
Resposta após intervenção do adversário <ul style="list-style-type: none"> Cue bid: quase FG (c/ fit) • DBL Neg até 3♠ Apoio c/ salto ⇒ Tendência Barragem Novo Naipe ⇒ <i>forcing por 1 volta</i>
Dobre de Chamada <ul style="list-style-type: none"> ≡ Abertura (± distribucional) X seguido de mudança naipes ⇒ Unic. 17+ H
Intervenção em 1 ST <ul style="list-style-type: none"> Em 2ª Posição ⇒ 15+/18 ⇒ Sistema on Em 4ª Posição ⇒ 11/14 desenvolv natural
Inter. após 1ST do advers. (Capeletti) excluindo na 4ª pos, que é Landy) <ul style="list-style-type: none"> 2♣ ⇒ unicolor qualquer 2♦ ⇒ (♥ + ♠) 2♥/♠ ⇒ Bic. 5/4+, ♥/♠ e menor 2 ST ⇒ menores X ⇒ Punitivo (2ª ⇒ 16+; 4ª ⇒ 12+)
Após Dbl de 1♥/1♠ pelo adversário <ul style="list-style-type: none"> ignora-se o DBL 4 cartas <i>mantém-se Bergen</i> 3ª pos. : 2ST ⇒ convite; 2♣/♦ ⇒ Drury
Reabertura em 4ª posição <ul style="list-style-type: none"> DBL: c/abertura; • sem salto: 8-10 hcp; 1ST: 11-14 hcp & defesa; salto: abert & 6+c
Defesa contra 2♦ Multi <ul style="list-style-type: none"> DBR ⇒ 13-15 bal ou 19+ (<i>Leb</i>) ⇒ natural 2ST ⇒ 16-18 desenv puppet 2♥/2♠/3♣/3♦ ⇒ Natural

SAÍDAS E SINALIZAÇÃO			
SAÍDAS			
• 1ªs, 3ªs, 5ªs Trunfo e 1ªs, 2ªs e 4ªs ST			
Saída	Trunfo	Sem Trunfo	
Ás	A(x)(x)	Igual	
Rei	AR, RD(x)	Igual	
Dama	DV (x); ADV(x)	Igual	
Valete	V10 (x); A/RV(x)	Igual	
10	10(x), AV10(x)	Igual	
9	9(x)	Igual	
Ataques Subsequentes:			
<ul style="list-style-type: none"> Contagem após a saída do parceiro C/ e s/interesse nos novos naipes 			
SINALIZAÇÃO			
	Saída	Flanco	Baldas
ST	UDCA	Contagem	Par/ímpar
	* Cont: alta/baixa = nº impar de cartas		
TR	UDCA	Contagem	Par/ímpar
	* Cont: baixa/alta = nº par de cartas		
DOBRES COMPETITIVOS			
<ul style="list-style-type: none"> Dbl Negativo ⇒ até 3♦, Dbl/Rdbl apoio Dbl Competitivo ⇒ até 4♦ 			
SEQUÊNCIA DE PASSE FORCING			
• 1x / Intervº / Pass ⇒ É <i>Quase-forcing</i>			
PSIQUICOS			
• Eventuais			
Drury (3ª e 4ª posições) c/apoio no naipe de abert. e 10-11 pts: 2♣ c/3 crt ou 2♦ c/4 crt; <ul style="list-style-type: none"> Se abertura com pontos, abridor dá outro naipe qq, rebida c/salto, ou 2ST se 15/19 pts; Se sub-abertura, abridor marca 2 no naipe de abertura 			

Folha de Convenções	
V.Ferreira 2973/L Reynolds 2511	
RESUMO DO SISTEMA	
• Natural	• '2/1' GF
<ul style="list-style-type: none"> 1♥♠ ⇒ 5+ c. • 1♣ ⇒ 2+c • 1♦ ⇒ 4+ c. 1ST ⇒ 15-17 • 2ST ⇒ 20-21 • 2♣ ⇒ Albarran 2♦ ⇒ Multicolor • 3X ⇒ Preemp 2♥ ⇒ Forte 2♠ ⇒ Forte 3ST ⇒ Gambling s/ defesa lat. 	
Vozes Especiais	
<ul style="list-style-type: none"> 1♥,♠ ⇒ 1ST=Forc 1 volta Após fit♥,♠ ⇒ 2ST=trial g. • 3x=trial bid(complem). Bergen (3♣ ⇒ 7/9 3♦ ⇒ 10/11) • smolen Jacob (3x=5+c 2 fig ; 4x naipe=sing/chic em x Men. Invertidos 	
Nota: após dbl ⇒ Bergen, M. Inv mantêm-se <ul style="list-style-type: none"> RKCB (5 keys; 5ST 1As e Chic; 6x 2As e Chic Splinter (se mudança de naipe com duplo salto); Checkback (ver quadro respectivo) Drury; Smolen; Defesa contra intervenções em bicolores: Dlb pune 1+; cue bid no menor c/apoio; cue bid no maior com o outro naipe. Os cue bid indicam mão de pelo menos convite a Partida. Inversas (pelo menos convite partida) 4º naipe (pelo menos convite partida) Lebenshol (ST, 2 fraco, inversas) 	
Checkback (quase FG)	
1m - 1M	
1NT - 2♣ = checkback, pelo menos conv partida	
2♦/3♦ = tem 3c. do M falado e 4c. do outro M(min/max)	
2NT/3NT = ã tem 3c. do M falado nem 4c. no outro M	
2M/3M = tem 3c. do maior falado (min/max)	
2M/3M = tem 4c. do outro maior	

Abrt	Nº cartas	DESCRIÇÃO	RESPOSTAS * Naturais, excepto :	REBIDS	Alterações após Pass inicial
1♣	2	11+/20 PH	<ul style="list-style-type: none"> Men Invertidos 1♣ - 3♣ ⇒ 7- PH 1♣-2♣ ⇒ 12+PH • 1♣ - 2♦ ⇒ 8-11 PH 	<ul style="list-style-type: none"> 2X=Valores; 2ST=18/19 H; duplo Salto =splinter; 3m = NF (mínimo); 3NT = 15/17 	
1♦	4	11+/20 PH	<ul style="list-style-type: none"> Men Invertidos 1♦ - 3♦ ⇒ 7- PH; 1♦- 2♦ ⇒ 12+ PH; • 1♦ - 3♣ ⇒ 8-11 PH 		
1♥	5	11+	<ul style="list-style-type: none"> Splinter (ilimitado) • 1 ST = F1 '2/1' = GF; • 2 ST = Jacobi 3ST=13-15 hcp c/ 3 cartas apoio 	2ST= 12-14 ou 18-19; 3ST= 15-17	<ul style="list-style-type: none"> 2♣/♦ em 3ª pos é Drury respectivamente com 3 ou cartas
1♠	5	11+	Mesmo desenvolvimento de 1♥	Mesmo desenvolvimento de 1♥	Mesmo desenvolvim de 1♥
1ST	-	15-17 H ± Bal.	<ul style="list-style-type: none"> 2♣ Stayman(pode não ter ricos)... 2♦/♥ = Transfer para ♥♠ 3♣/3♦ ⇒unicolor 6 cartas c/ 2 fig grandes e fraco 2♠=Bicolor menor 2ST=Obriga a 3♣ para qq desistência ou não 4♣ Bicolor rico com ambição slam 4♦ Bicolor rico sem ambição slam 	⇒2ST c/4cart máx e 4333; 3♥/3♠ c/4cart min; Dar naipe indica 4 cartas,max e doubleton no naipe dado	Fugas- helvic Pass → Rdb Rdb → 2♣ Directo = naipes seguidos Diferido = naipes saltados; • Se tem 4♣ e 4♠ marca 2♠. O parceiro pode passar com 3 cartas
2♣	-	Albarran			
2♦	6	♥/♠ fraco ou forte, ou 2ST=22-23	2♥/♠-Passa ou corrige; 2NT-ask(GF); 3♣/♦-nat(F1); 3♥-barragem; 4♣-marca em transfer; 4♦-marca o teu	Após 2NT-respostas em transfer Após resposta de 2NT do abridor-Puppet Stayman	
2♥/♠	-	Forte			
2ST	-	20/21	Tranfers e puppet	<p style="text-align: center;">CONVENÇÕES E SEQUÊNCIAS DE CHELEME</p> <ul style="list-style-type: none"> RKCB ⇒ 30/41 • DOPI/ROPI (nas abert de 2♣ mantêm-se as vozes possíveis) Resp a RKCB 5ST 1 Ás e 1 Chicana; 6 no naipe útil 2 Ases e uma chicana nesse naipe 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 	
3x	7	Preemp			
3 ST	7+	Menor sólido	<ul style="list-style-type: none"> 4♣ ou 5♣ p/jogar ou corrigir; 4♦ para desenv ⇒ 4♥/♠com singl/chic; 5♣/5♦c/ singl/chic no outro menor ; 4ST c/ 7-2-2-2 		

NOTAS EXPLICATIVAS

Rebide do abridor em 2ST: Após a abertura em 2♣/2♦ ou 2NT respect (23-24 bal.) ou (22-223 bal.) ou (20/21bal)

- 3♣ = Puppet Stayman
- 3♦ = Transfer para ♥
- 3♥ = Transfer para ♠
- 3♠ = Obriga a 3NT para continuar (ver1.)
- 3ST = 5♠ e 4♥
- 4♣ = Bicolor menor
- 4♦ = Bicolor ricos, só para jogar partida

Para se jogar 3NT tem que se passar por 3♣

1. Após 3NT do abridor:

- 4♣/♦-Para passar
- 4♥/♠-Tentativa slam em ♣/♦ respectivamente

NOTAS EXPLICATIVAS

Após
 1NT(abertura)→2NT(resposta)→3♣(obrigatório)
 →3♥/♠ indica tentativa de slam em ♣/♦ respectivamente

NOTAS EXPLICATIVAS