




LEILÕES COMPETITIVOS
Intervenções • NaturalIS: 4+ c. ⇒ 8/16 H Respostas • Cue bid ⇒ Forcing (c/ fit), 11+ H • Novo Naipes ⇒ F1 • Apoio directo ⇒ Barr. LVT Dobre Chamada • ≡ Abertura (± distribucional) • X seguido de naipe ⇒ Unic. 17+ H
Intervenção em 1 ST 2ª Posição ⇒ 15+/18 4ª Posição ⇒ 10/14 ⇒ System ON
Intervenção em salto ⇒ Semi-Barragem
Bicolores especiais ⇒ Michaels Sobre pobres ⇒ • 2♣ = Nat; • 2♦ = Ricos Sobre ricos ⇒ • 2ST = ♣+♦; Cb=O/rico + menor
Intervenção sobre 1ST ▷ MultiLandy • 2♣ ▷ Bicolor rico • 2♦ ▷ Unicolor qualquer • 2♥/♠ ▷ Bic. ♥/♠/ menor • 2ST ▷ Bic ♣+♦ 10+ • DBR ▷ 5 menor + 4 rico »» 2♣ = menor? 2♦ = rico? 4ª Posição ▷ Landy • 2♣ ⇒ Ricos • 2♦♥♠ ⇒ Natural • DBR ⇒ 12+ bal
Após Dobre de 1♥ ou 1♠ pelo adversário • 3c apoio: 2♥/♠ ⇒ 5-7 HCP; 2♣ ⇒ 8-10 HCP • 4c apoio: Apoios Bergen • Redobre = 11 + H s/ fit (pode ter 2 cartas) • WJS = Barragem, 5+ cartas
Após intervenção sobre 1ST • System OFF • Linha Dura • Lebensohl
Lebensohl (s/ abertura contrária 2♥/♠ fraco) 2ST = abertura 1ST c/ defesa naipe anunciado 2♠, 3♣/♦/♥ = 6 cartas, 12-15H Dobre = abertura, 4c OR, ou 15+H qq distribuição Respostas ao Dobre Fracos (0-7) s/ Dobre marcamos 2ST, obriga 3♣ Relais 8+H ⇒ Cb nível 3=4 c OR s/defesa; 3ST = pobres s/defesa 2ST seguido de CB=4 OR c/ defesa 2ST seguido de 3ST = pobres c/ defesa

SAÍDAS E SINALIZAÇÃO			
SAÍDAS	TRUNFO	SEM TRUNFO	
	• 1ª, 3ª e 5ª's	• 1ª, 2ª e 4ª's	
Ataques Subsequentes			
• Com e sem Interesse			
Saídas mais frequentes			
Saída	Trunfo ou ST		
Ás	A x. A R x. A 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	F V 10 (+): 10 9 (+): 10 x		
9	F 10 9 (+): 9 x: 9 8(+)		
Ataques Subsequentes			
1ª	x. x x. x x x depois do morto (atitude)		
2ª	x x x x depois do morto (atitude)		
1ª, 3ª, 5ª	Antes do morto (contagem)		
SINALIZAÇÃO			
	Saída	Flanco	Baldas
S	Preferencial	Baixa chama	Impar chama
T	Impar chama	Alta nega	Par prefere
	Par prefere		
	• Contagem: baixa/alta ▷ nº par de cartas		
T	Igual	Igual	Igual
R	* Contagem: baixa/alta ▷ nº par de cartas		
DOBRES COMPETITIVOS			
DBR Negativo ⇒ até 3♠ / DBR Competitivo ⇒ até 4♦			
DBR / RdBR Apoio ⇒ 3c apoio no naipe do respondente			
SEQUÊNCIAS DE PASSE FORCING			
1x / Intervº / Pass ⇒ É Quase-forcing			
1ST / Dbr / Pass ⇒ Obriga a Rdbr			
Defesa aberturas barragem ⇒ Leaping Michaels			
3m » 4m = bicolor Rico / 3m » 4 om = 1 Rico + om			
3R » 4m = m + O Rico / 3R » 4R = menores			
3X » 4ST = tricolor			

Folha de convenções	
Categoria	  
Ana Ribeiro	Pedro Salgueiro
1520 (2♦)	2956 (2♠)
RESUMO DO SISTEMA	
<ul style="list-style-type: none"> Natural '2/1' GF ♣♦ ⇒ 3+ c. 1ST ⇒ F1 ♥♠ ⇒ 5+ c. 1ST ⇒ 15-17 (raramente com ricos de 5c.) 2ST ▷ 20-21 bal. (pode ter ricos de 5c.) 	
ABERTURAS ESPECIAIS	
<ul style="list-style-type: none"> 2♣ ▷ Forte indeterminado, 20-22 ou 5 perd. 2♦ ▷ FP 24+ ou 24+ balanceados ou 3 perd. 2♥♠ ▷ Fraco 6-10 com 6+♥♠ 3♣♦♥♠ ▷ Barragem; regra 2 - 3 cabides 3ST ▷ Unicolor menor, sem defesa lateral 4♣♦♥♠ ▷ Barragem; regra 2 - 3 cabides 	
SEQUÊNCIAS ESPECIAIS	
<ul style="list-style-type: none"> Apoios <i>Bergen</i> Menores invertidos Splinters (limitados) Weak jump shift (em competição) Lebensohl s/ ST, 2 Fraco e Inversas Ouro Walsh Jacoby 2ST 4º naipe forcing Checkback (F1) Ouro Walsh Ogust 	
Após Abertº em 2♦ Multi :	
<ul style="list-style-type: none"> DBR ▷ 13/15 bal. ou 19+ 2ST ▷ 16-18 bal. 2♥♠ ▷ 4+c. entra no naipe 3♣♦ ▷ Natural, F1 3♥♠ ▷ Natural, GF 	

• PRE (Pre Empt) ▷ Barragem • FP (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 • Cb ▷ Cue-bid • th ▷ trial-bid • U (Unic.) ▷ Unicolor • B (Bic.) ▷ Bicolor • T (Tric.) ▷ Tricolor

<u>1.</u>	<u>2.</u> :	<u>3.</u>	<u>4.</u>	DESCRIÇÃO	RESPOSTAS *Naturais, excepto:		REBIDE DO ABRIDOR	MÃO PASSADA
1♣		3		•11+/20 HCP	• Menores invertidos / 1♦ = Walsh • 2♣ = 13+ FP / 2♦ = 11-12 / 3♣ Barragem até 10 • 1 ST=8-10 / 2ST = 11-12 / 3ST = 13-15 • 2♥♠=naipe sólido, GF	⇒	• 2x=defesa a x (up the line); 2ST=defesa a ♥♠ • Após 1♥♠ e rebide de 1 ST, a voz 2♣ é checkback ▷ 2♦ =3+4 em ricos; 2 ST= s/ ricos	
1♦		3		•11+/20 HCP	• Menores invertidos • 2♣♦ = Nat, FP 13+ • 3♣ = 11 -12 • 2♥♠=naipe sólido, FP	⇒	• 2x=defesa a x (up the line); 2ST=defesa a ♥♠ • Após 1♥♠ e rebide de 1 ST, a voz 2♣ é checkback ▷ 2♦ =3+4 em ricos; 2 ST= s/ ricos	
1♥		5*		•11+/20 HCP * 3ª pos: 4+c.	• 1ST=FI • 2ST=apoio 4+c, bal, 13+ HCP • 2 sobre 1 = FP • 4x=Splinter (limitado) • 3♣=apoio 4+c, 7-9; 3♦=apoio 4+c, 10-12; • 3♥ = apoio 4+c, 0-6 (se n/ vul.), 4-6 (se vul.)	⇒	• Após 1ST▷ 2♣=pode ter 2c. se 4=5=2=2, sem força de inversa; 2ST=15-17, 3ST=18-19 • Após 2ST ▷ 3x = curto a x; 4x = 5+c. no naipe x • Após 2x ▷ 2ST=12-14 ou 18-19; 3ST=15-17	• 2♣ ▷ Drury • 1ST= não é FI
1♠		5*		•11+/20 HCP	• igual a 1♥		• igual a 1♥	• igual a 1♥
1ST		-	-	•15-17 HCP (raramente com ricos de 5c.)	• 2♣ ▷ Stayman (pode não ter ricos de 4) • 2♦/♥ ▷ Transfer • 2♠ ▷ Bic ♣♦ (fraco ou forte) • 2ST ▷ U menor (fraco ou forte) • 3m ▷ convite • 4♣ ▷ Gerber • 4ST ▷ Quantº	⇒	• 2♦ ▷ <i>nega</i> Ricos; sobre 2♦ ▷ Smolen • 3x ▷ 4c fit, doubleton a x • 2 ST ▷ máx c/ 4333 • Após 2ST o abridor marca obrigatoriamente 3♣	Linha dura Pass > RDBR RDBR > 2♣ Directo > Seguidos Diferido > Salteados
2♣	☑	-	-	• Forte indeterminado • 20-22 ou 5 perdentes	• 2♦ ▷ Relay, F1. Nega naipes 5+ cartas c/ 2 figs. • 2♥♠ ▷ 5+ c. com 2 figuras entre ARD • 3♣♦ ▷ 5+ c. com 2 figuras entre ARD	⇒	• Após 2♦ ▷ 2ST=22-23 HCP ▷ System ON (Stayman + Transfers)	
2♦	☑	-	-	• Forcing partida 24H+ ou 3 perdentes	• 2♥ = no máximo 1 CL romano (A=2 e Rei=1) • 2♠ = 2 CL (1 Ás ou 2 Reis) • 2ST = 3+ CL, mão balanceada • 3♣♦♥♠ = 3+ CL, 5+ cartas no naipe	⇒	• Após 2♥♠ ▷ 2ST=24+H▷ System ON • Os desenvolvimentos são naturais	
2♥		6		• 6c. ♥ (6-10)	• 2ST Relay pede descrição de mão. Segue OGUST Pesquisa nível de força e qualidade do naipe		• 3P (mau mau); 3O (mau/bom); 3C (bom/mau); 3E (bom/bom); 3ST (bom/bom com 3 figuras top)	
2♠		6		• 6c. ♠ (6-10)	• Idem		• Idem	
2ST		-		• 20-21 HCP (pode ter ricos de 5c.)	• 3♣ = Puppet Stayman • 3♠ = Unicolor menor • ♦/♥ Transfers p/ ♥♠ • 4♣♦ = Minorwood • 3ST = 5♠ + 4♥ • 4♥♠ = Bicolor menor curto Copas ou Espadas	⇒	Após 3♣ ▷ 3♦ = pelo meno 1 Rico 4º 3♥ ou 3♠ = 4 cts no Rico contrário 4♣♦ = tem os 2 Ricos / P = chelem; O = partida	
3x		7	-	•Barragem			CONVENÇÕES DE CHELEME	
3ST	☑	8	-	•Naipe menor sólido sem valores laterais	• 4♣ = sign off ♣♦ • 4♦ > Pergunta singleton (Resposta: 4♥♠: curto, 4ST=curto pobre, 5♣♦: 7222)		• Blackwood 5 chaves ⇒ • 0/3 • 1/4 • 2/5 • 2/5 + • Cue-bids de controlo • Pesquisa D trunfo = 1º step diferente após resposta 4ST	
4♣♦♥♠		8	-	•Barragem			DEPO / REPO ⇒ Dobre = 0/2/4 ; Passo = 1/3/5 Redobre = 0/2/4 ; Passo = 1/3/5	

• PRE (Pre Empt) ▷ Barragem • FP (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 • th ▷ trial-bid • U (Unic.) ▷ Unicolor • B (Bic.) ▷ Bicolor • T (Tric.) ▷ Tricolor

NOTAS EXPLICATIVAS - 1

1. Desenvolvimentos STAYMAN (garbage STAYMAN e SMOLEN)1ST \Rightarrow 2♣2♦ \Rightarrow respondente: pass = fraco, 0-7 pt, curto a ♣ (tend. 4-4-4-1)

2♥ = fraco, 0-7 pt, 4-4, 5-4 ou 5-5 ♥♠

2♠ = 8-9 pt, 5♠ + 4♥

3♥ = 10+ pts, 5♠ + 4♥ SMOLEN

3♠ = 10+ pts, 5♥ + 4♠ SMOLEN

(com 5♥ + 5♠ e 8,9 pt dá 2♦ transfer e rebida 2♠)

SMOLEN s/ abertura em 2ST

2ST \Rightarrow 3♣3♦ \Rightarrow respondente: 3♥ = 5+pts, 5♠ + 4♥

3♠ = 5+ pts, 5♥ + 4♠

2. Sequência 1m-1M-1ST-2♣ - CHEKBACK

Resposta:

2 rico respondente = 3 cartas, nega 4 no outro rico

2 outro rico = 4 cartas, nega 3 cartas no rico do respondente

2♦ = 3 cartas no rico do resp + 4 cartas no outro rico

2ST, 3ST = nega os 2 ricos, mínimo ou máximo

Nota: 1m-1M-2ST-3♣ é CHEKBACK**3. 2ST JACOBY (12+pts, fit 4+ cartas em rico, FP)**1♥♠ \Rightarrow 2ST

Abridor: 3x = singleton ou chicana no naipe anunciado (x)

3♥♠ = 17+, qq., qq voz do respondente é controlo

3ST = 14-16 sem singleton nem chicana (5422 ou 5332)

4x = bicolor 5♥♠ + 5x

4♥♠ = 11-13 sem singleton nem chicana

4. Desenvolvimento Transfers (respondente com mão bicolor 10+ pts)1ST \Rightarrow 2♦2♥ \Rightarrow respondente: 3♣ = 5♥ + 4♣, 10-15 ou 16+

Abridor: 3♥ = fit a ♥

outro naipe = fit a ♣ e controlo

3ST = para jogar

5. Transfer para menores (respondente com mão bicolor fraca ou forte)1ST \Rightarrow 2♠

Abridor: 2ST = nega pobres de 4

3♣♦ = 4 cartas \Rightarrow respondente:

passe/3♣♦ ou 3♣/2ST = bicolor fraco

3♥♠/qq. = singleton ou chicana, bicolor forte

6. Transfer para menores (respondente com mão unicolor fraca ou forte)1ST \Rightarrow 2ST3♣ \Rightarrow respondente: passe ou 3♦ = unicolor fraco

3♥ = forte com paus (abridor dá controlo ou fecha partida)

3♠ = forte com ouros (abridor dá controlo ou fecha partida)

7. Respostas a 1ST após intervenção em DBR1ST (X) \Rightarrow passe = forcing, pede RDR (mão com 8+pts – punitivo, ou mão fraca 0-7 com 4-4 ♣♥ ou ♦♠)

2x = 0-7 pts, 4-4 no naipe anunciado + seguinte

2ST = bicolor menores (5+-5+)

RDR = forcing, 0-7, unicolor, pede 2♣

8. Respostas a 1ST após intervenção em naipe rico1ST (2x) \Rightarrow DBR = F1, 6+ pts, chamada (abridor pode converter)

2y = para jogar

3y = 9+ pts, 5+ cartas, convite (se y pobre defende ricos)

3x = cuebid, stayman, nega defesa no naipe de intervenção (x), FP3ST = força de partida sem defesa em x

2ST = LEBENSHOL, pede 3♣ (signoff ou indicação de defesa n.i.)

Desenvolvimento LEBENSHOL:

3♣/2ST \Rightarrow respondente: passe ou 3♦ = signoff3x = cuebid, stayman, promete defesa em x, FP

3y = signoff, 5+ cartas outro rico

3ST = para jogar, promete defesa em x

NOTAS EXPLICATIVAS - 2

9. Sequência (1ST forte Adversário) – DBR promete 5+c menor e 4 num rico

Resposta ao DBR:

2♣ = para jogar no pobre, NF, parceiro passa ou corrige

2♦ = pergunta o rico. Se não agradar, marcar 3♣ e o parceiro passa ou corrige

2♥♠ = natural, NF

10. Intervenção bicolores CRASH (Color, RAnk, SHape) sobre 2♣ Forte

(2♣) ⇒ DBR = bicolor 5-5 ou melhor em ♣♠ ou ♦♥ (Color)

2♦ = bicolor 5-5 ou melhor em ♣♦ ou ♥♠ (RAnk)

2ST = bicolor 5-5 ou melhor em ♣♥ ou ♦♠ (SHape)

Resposta: marcar o fit possível mais económico, parceiro passa ou corrige

11. Intervensões bicolores sobre aberturas em 2 fraco

Sobre 2♥♠ fraco

(2♥♠) ⇒ 4♣ = LEAPING MICHAELS, bicolor 5+♣ e 5+♠♥

4♦ = LEAPING MICHAELS, bicolor 5+♦ e 5+♠♥

4ST = Bicolor em ♣♦ 5-5 ou melhor

Sobre 2♦ fraco

(2♦) ⇒ 4♣ = LEAPING MICHAELS, bicolor 5+♣ e 5+ num dos ricos

4♦ = bicolor ♠♥ 5-5 ou melhor, FP ou +

Sobre 2♦ MULTICOLOR

- Em 2ª posição ou 4ª posição após passe do parceiro

(2♦) ⇒

(2♦) P (2♥♠) ⇒ 4♣ = Bicolor ♣♦ 5-5 ou melhor, com 4/5 perdentes

4♦ = Bicolor ♣♦ 5-5 ou melhor, SLAM TRY (< 3 perdentes)

- Em 4ª posição após Dobre do parceiro

(2♦) DBR (2♥♠) ⇒ 4♣ = LEAPING MICHAELS, bicolor 5+♣ e 5+♠♥

4♦ = LEAPING MICHAELS, bicolor 5+♦ e 5+♠♥

4ST = Bicolor em ♣♦ 5-5 ou melhor

12. Puppet Stayman

Mão balanceada 20/21 PH, podendo incluir 5 cartas num rico.

2ST 3♣ desenvolvimentos

- 3♦ = pelo menos 1 rico 4º

- 3♥,♠ = 5 cartas ♥,♠

- 3ST = nega ricos 4ºs e 5ºs

3♦/3♥ = transfer para Copas / Espadas

3♠ = Unicolor menor

3ST = 5♠ + 4♥

4♣/4♦ = Minorwood

4♥ = bicolor pobre curto a Copas

4♠ = bicolor pobre curto a Espadas

Rebide Respondente após 2ST-3♣-3♦

- 3♥,♠ = indica 4 cartas no rico não anunciado (≈ SMÖLEN)

- 4♣ = indica 4+ cartas no 2 ricos, tentativa de chelem. Abridor marca partida ou inicia sequência de controles

- 4♦ = indica 4 cartas nos 2 ricos, e quer jogar partida. Abridor marca 4 no seu rico

- 3ST = para jogar

Rebide Abridor após 2ST--3♠

- 3ST = nega 4 cartas de Paus ou Ouros

- 4♣ = 4 + cartas de Paus. Respondente passa ou corrige,

- 4♦ = 4 cts de Paus e 4 cts de Ouros, com interesse em chelem. Respondente decide

NOTAS EXPLICATIVAS - 3**13. Respostas 2 Paus Forte Indeterminado**

2♦ = Relay, sem indicação de força. Nega naipes de 5+ com 2 figuras

2 Rico = 5+ cartas no naipe com 2 das 3 figuras Top

3 menor = 5+ cartas no naipe com 2 das 3 figuras Top

REBIDE DO ABRIDOR S/ 2♣-2♦:

2♥/♠ = natural, 20-22H ou 5 perdes

2ST = mão balanceada 22-23H e pode ter ricos de 5

3♣/♦ = natural, 20-22H ou 5 perdes

REBID DO RESPONDENTE – ver esquema em baixo

Após 2♣ e intervenção contrária

» **DOPI / ROPI** »» **sobre NAIPE: Dobre** = negativo (- de 8 pontos); **Passo** = 8+ pontos;

Naipe ou 2ST = natural, 8+

sobre DOBRE: RDBL = negativo (- de 8 pontos); **Passo** = 8+ pontos; **Naipe ou 2ST** = natural, 8+

14. Respostas 2 Ouros FP

Nota: resposta por Controles Italianos (A = 2 controles e K = 1 controle)

2♥ = no máximo 1 CL

2♠ = 2 CL's (1 Ás ou 2 Reis)

2ST = 3+ CL's, mão balanceada

3X = 3+ CL's, 5+ cartas no naipe

REBID DO RESPONDENTE – ver esquema em baixo

Após 2♦ e intervenção contrária

» **DOPI / ROPI** »» **sobre NAIPE: Dobre** = negativo, máx 1 K; **Passo** = 2 CL's; **Naipe ou 2ST** = 3+ CL's, c/ naipe 5+ cts ou balanceado

sobre DOBRE: RDBL = negativo, máx 1 K; **Passo** = 2 CL's; **Naipe ou 2ST** = 3+ CL's, c/ naipe 5+ cts ou balanceado