

<b>LEILÕES COMPETITIVOS</b>
<p><b>Intervenções</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Naturais; 5+ c ⇒ 8-17 HCP</li> </ul> <p><b>Respostas</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Cue-bid ⇒ F1 (com ou sem fit)</li> <li>Novo naipe ⇒ F1</li> <li>Apoio Directo ⇒ Preemp, LVT</li> </ul> <p><b>Dobre de Chamada</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>=Abertura (± distribucional)</li> <li>DBR seguido de naipe ⇒ Unicolor 18+ HCP</li> </ul> <p><b>Intervenção em 1 ST</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Em 2ª Posição ⇒ 15+-18 bal ⇒ <b>Gladiator</b></li> <li>Em 4ª Posição ⇒ 11-14 bal ⇒ Notas explicativas OF</li> </ul> <p><b>Intervenção em salto</b> ⇒ Barragem</p> <p><b>Bicolores</b> ⇒ Ghestem modified</p> <p><b>Sobre 1♣</b> ⇒ • 2♣=Nat • 2♦ = ♥+♠ • 3♣ = ♦+♠</p> <p><b>Intervenção sobre 1ST</b> ▷ <i>Multilandy em 2ª</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>2♣ ⇒ ♥ + ♠ (mínimo 5/4)</li> <li>2♦ ⇒ Unic. rico ou Bic pobre + rico (mín 5+/5+)Fp</li> <li>2♥ ⇒ ♥ + pobre 4+c</li> <li>2♠ ⇒ ♠ + pobre 4+c</li> <li>2ST ⇒ ♣ + ♦ (mínimo 55)</li> <li>Dbr ⇒ Rico 4c + pobre 5+c (se 1ST forte)</li> <li>Dbr ⇒ 15+ HCP bal (se 1ST fraco)</li> </ul> <p><b>Landy em 4ª</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>2♣ ⇒ ♥ + ♠ (mínimo 54) • 2♦♥♠: Natural</li> </ul> <p><b>Após Dobre de 1♥♠ pelo adversário</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>3c apoio: 2♥♠ ⇒ 5-7; 2♣ ⇒ 8-10 cf; 2♦ ⇒ 8-10 sf;</li> <li>4c apoio: apoios Bergen</li> <li>RDBR: 11+ sem fit ou com fit 3c</li> <li>WJS: barragem, 6+c</li> </ul> <p><b>Após intervenção em 1ST pelo adversário</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Landy</li> </ul>

<b>SAÍDAS E SINALIZAÇÃO</b>																																						
<b>Saídas</b>																																						
<ul style="list-style-type: none"> <li>Em trunfo: 135 (4 se 3 importante)</li> <li>Em ST: Atitude leads (124) notas explicativas</li> </ul> <p style="text-align: center;"><b>Ataques Subsequentes</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Em trunfo: 135 (antes do morto) e Atitude (depois do morto)</li> <li>Em ST: Atitude leads</li> </ul> <p style="text-align: center;"><b>Saídas mais frequentes</b></p> <table border="0"> <tr> <td style="text-align: right;"><b>Saída</b></td> <td style="text-align: left;"><b>Trunfo</b></td> </tr> <tr> <td>Ás</td> <td>A x, A R x, A R V 10 x</td> </tr> <tr> <td>Rei</td> <td>A R, R D (+), R D V (+)</td> </tr> <tr> <td>Dama</td> <td>D V (+), A D V x</td> </tr> <tr> <td>Valete</td> <td>V 10 (+), V x</td> </tr> <tr> <td>10</td> <td>F V 10 (+); 10 9 (+); 10 x</td> </tr> <tr> <td>9</td> <td>F 10 9 (+); 9 x; 9 8(+)</td> </tr> </table> <p style="text-align: center;"><b>SINALIZAÇÃO</b></p> <table border="1" style="width: 100%; text-align: center;"> <thead> <tr> <th></th> <th>Saída</th> <th>Flanco</th> <th>Baldas</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td><b>S</b></td> <td>Ímpar chama</td> <td>baixa chama</td> <td>Ímpar chama</td> </tr> <tr> <td><b>T</b></td> <td>Par Prefere</td> <td>Alta nega</td> <td>Par prefere</td> </tr> <tr> <td></td> <td colspan="3">* Contagem: alta/baixa ▷ nº Ímpar de cartas</td> </tr> <tr> <td><b>T</b></td> <td>Igual</td> <td>Igual</td> <td>Igual</td> </tr> <tr> <td><b>R</b></td> <td colspan="3">* Contagem: baixa/alta ▷ nº Par de cartas</td> </tr> </tbody> </table> <p style="text-align: center;"><b>DOBRES COMPETITIVOS</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>DBR Negativo ⇒ até 4♦</li> <li>DBR Competitivo ⇒ até 3♠</li> <li>DBR Apoio ⇒ até 2♠</li> <li>RDBR Apoio ⇒ até 2♠</li> </ul> <p style="text-align: center;"><b>SEQUÊNCIAS DE PASSE FORCING</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>1x- (Interv) - Pass ⇒ É <i>quase-forcing</i></li> <li>1ST - (Dbr) - Pass ⇒ Obriga a 2♣</li> </ul>	<b>Saída</b>	<b>Trunfo</b>	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(+)		Saída	Flanco	Baldas	<b>S</b>	Ímpar chama	baixa chama	Ímpar chama	<b>T</b>	Par Prefere	Alta nega	Par prefere		* Contagem: alta/baixa ▷ nº Ímpar de cartas			<b>T</b>	Igual	Igual	Igual	<b>R</b>	* Contagem: baixa/alta ▷ nº Par de cartas		
<b>Saída</b>	<b>Trunfo</b>																																					
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(+)																																					
	Saída	Flanco	Baldas																																			
<b>S</b>	Ímpar chama	baixa chama	Ímpar chama																																			
<b>T</b>	Par Prefere	Alta nega	Par prefere																																			
	* Contagem: alta/baixa ▷ nº Ímpar de cartas																																					
<b>T</b>	Igual	Igual	Igual																																			
<b>R</b>	* Contagem: baixa/alta ▷ nº Par de cartas																																					

<b>Folha de convenções</b>	
<b>Categoria</b>	  
<b>Pedro F. Matos</b>	<b>Jorge Petrucci</b>
<b>1289 (1♣)</b>	<b>1491 (1♣)</b>
<b>RESUMO DO SISTEMA</b>	
• Natural	• 2/1 FP
<ul style="list-style-type: none"> <li>♣♦ ⇒ 3+c</li> <li>1ST ⇒ 12-14/ 15-17 bal</li> <li>2♣ ⇒ Ask</li> <li>2♥ ⇒ ♥ + outro</li> <li>3x ⇒ Preemp</li> <li>4♣♦ ⇒ Namyats</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>♥♠ ⇒ 5+c</li> <li>2ST ⇒ 20-21 bal</li> <li>2♦ ⇒ Multicolor</li> <li>2♠ ⇒ ♠ + pobre</li> <li>3ST ⇒ Gambling</li> <li>4♥♠ ⇒ Preemp</li> </ul>
<b>Vozes Especiais</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>1♦ ⇒ 2♣ = F1</li> <li>1♥♠ ⇒ 1ST = F1</li> <li>Fit ♥♠ ⇒ 2ST ⇒ tb geral</li> <li>Apoios Bergen</li> <li>RKB (5 chaves)</li> <li>Splinter limitado</li> <li>Checkback</li> <li>Lebensohl (sobre 1ST, 2 fraco, inversas e Weak Jump Overcalls)</li> <li>Leaping Michaels sobre 2♦♥♠ fraco dos opps</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>3x ⇒ tb afirm.</li> <li>Menores Invertidos</li> <li>4º naipe FP</li> <li>Weak Jump Shift</li> <li>Smolen</li> </ul>
<b>Após Abertura em 2♦ Multi</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>DBR ⇒ 13-15 bal. ou 19+</li> <li>2♥♠ ⇒ curto a ♥♠</li> <li>2ST ⇒ (15) 16-18 bal. com defesas a ♥♠</li> <li>3x ⇒ Natural • Meckwel Defenses</li> </ul>	

<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♣-2♦ = 8-11 HCP)	• 2x = valores up the line • 2ST = 12-13 bal	
1♦		3		• 11-20 HCP	• Menores Invertidos (1♦-3♣ = 8-11 HCP) •	• Salto = singleton • 3m = NF (mín) • 3ST = 14bal	
1♥		5		• 11-20 HCP	• Splinter limitado • Apoios Bergen • 1ST = F1 • 2/1 = FP	• Após 2/1 ▷ 2♥ = catch all • Após 2/1 ▷ 2ST = 18-19 bal.; 3ST = 12-14 bal.	• 2♣ ⇒ Reverse Drury 3+c • 1ST é semi forcing
1♠		5		• 11-20 HCP	• Mesmo desenvolvimento de 1♥		
1ST				• (14)15-17 HCP bal. • (11)12-14 HCP bal Pode ter singleton de figura de A ou Rei.	• 2♣ ▷ Stayman (pode não ter ricos)	• 2♦ ▷ nega ricos • 2♥♠ ▷ natural	<b>FUGAS</b> Pass ▷ ♣ ou ♦ ou ♥ + ♠ RDBR ▷ Punitivo 2♣ ▷ ♣ + naipe acima 2♦ ▷ ♦ + naipe rico 2♥ ▷ natural 2♠ ▷ natural
					• 2♥♦ ▷ Transfer para ♥♠	• 2ST ▷ 4333, máx • 3x ▷ 4c fit, máx, doubl a x • 3♥♠ ▷ 4c fit, mín	
					• 3x ▷ Tricolor com singleton a x, FP	• Abridor marca naipe com fit ou 3ST sem fit	
					• 2♠ ▷ Bicolor pobres (fraco ou forte)	• 2ST = Sem preferência	
					• 2ST ▷ Unicolor pobre (fraco ou forte)	• Obriga a 3♣	
					• 4♣ ▷ 5-5 em ricos, slam try	• Abridor marca 4♥ ou 4♠	
					• 4♦ ▷ 5-5 em ricos, só para jogar partida	• Abridor marca 4♥ ou 4♠	
• 4ST ▷ Quantitativo	• Sign off em ST						
2♣	<input checked="" type="checkbox"/>	-	-	• Ask	• 2♦ ▷ Relay, F1 • 2♥ ▷ Ás ♥ • 2♠ ▷ Ás ♠ • • 2ST ▷ 2 Reis ou 8+ HCP • 3♣ ▷ Ás ♣ • 3♦ ▷ Ás ♦ • 3♥ ▷ 2 Ases mm cor • 3♠ ▷ 2 Ases mm espécie • 3ST ▷ 2 Ases saltados • 4x ▷ 3 Ases excepto x	• Após 2♦ ▷ 2ST = 24-25 bal. ▷ Notas explicativas • Após 2♦ ▷ 3ST = 26-27 bal. & 4ST = 28-31 bal. • Após 2♦ ▷ 2♥♠ = Natural, NF • Após 2♦ ▷ 3♣♥♦♠ = Natural, FP	
2♦	<input checked="" type="checkbox"/>	-	-	• 6c ♥/♠ (6-10 HCP) • 22-23 HCP bal.	• 2♥♠ ▷ Passa ou corrige • 2ST: Relay, F1 • 3♣ ▷ bicolor pobres fraco • 3♦ ▷ bicolor pobres GF • 3♥♠ ▷ Barragem • 3ST: unicolor pobre fraco • 4♣♦ ▷ Transfers • 4♥♠ ▷ Para jogar	• Após 2♥♠ ▷ 2ST = 24-25 bal. ▷ Notas explicativas • Após 2ST ▷ 3♣♦ = mín c/ ♥♠, 3♥♠ = máx c/ ♥♦ Após X pelo Adversário ver Notas explicativas	
2♥		5		• ♥ + outro (6-10 HCP)	• 2♠ ▷ Para jogar se for este o 2º naipe do abridor • 2ST ▷ Relay, F1 • 3♦ ▷ Convite Rico • 3♠ ▷ Natural, F1 • 3♥/4♥ ▷ Barragem • 3ST ▷ Para jogar	• Após 2ST ▷ 3♣♦ = Natural; 3♥ = ♠	
2♠		5		• ♠ + pobre (6-10 HCP)	• 2ST ▷ Relay, FP • 3♣ ▷ Sign off em ♣♦ • 3♦ ▷ Natural, F1 • 3♥ ▷ Natural, F1 • 3♠/4♠ ▷ Barragem • 3ST ▷ Para jogar	• Após 2ST ▷ 3♣♦ = Natural	
2ST		-	-	(19) 20-21 Pode ter singleton de figura A ou Rei	• 3♣ ▷ Puppet • 3♦♥ ▷ Transfer • 3♠ ▷ Trns to 3nt / Bic menor W • 4♣ Slam try Majors • 3ST Long suit menor w 4♦ To play majors	Apos transfer 3nt = fit no rico com 3 or 4 cartas	
3x		7		• Preemp	• 3♣♦♥♠		
3ST	<input checked="" type="checkbox"/>	7	-	• Pobre sólido	• 4♣ ▷ Sign off ♣♦ • 4♦ ▷ Pergunta singleton (respostas: 4♥♠: curto nesse, 4ST: curto no outro pobre, 5♣♦: 7222)	<b>CONVENÇÕES DE CHELEME</b> • RKC ⇒ • 0/3 • 1/4 • 2 • 2+D • RKC ⇒ • 5ST = 1 + useful void • 6x (abaixo do trunfo) = 2 + void x • RKC com fit a ♥ ⇒ • 6♥ = 2 + void ♠ • DOPI/ROPI, Blackwood Exclusão, Control Bids, Minorwood	
4♣♦	<input checked="" type="checkbox"/>	8		• Namyats	• Sobre 4♣ ▷ 4♦ (pergunta perdentes), 4♥ (p jogar) • Sobre 4♦ ▷ 4♥ (pergunta perdentes), 4♠ (p jogar)		
4♥♠		8		• Preemp			

• PRE (Pre Empt) ▷ Barragem • FP (Game Force) ▷ Forcing de Partida • F1 ▷ Forcing por 1 volta • NF ▷ Não Forcing • Seq<sup>a</sup> ▷ 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

### Namyats

#### Sequência 4♣ - 4♦ - ?

- 4♥ = não tenho 2 perdes rpidas em nenhum naipe
- 4♠ = tenho duas perdes rpidas a ♠
- 5♣ = tenho duas perdes rpidas a ♣
- 5♦ = tenho duas perdes rpidas a ♦

#### Sequência 4♦ - 4♥ - ?

- 4♠ = no tenho 2 perdes rpidas em nenhum naipe
- 5♣ = tenho duas perdes rpidas a ♣
- 5♦ = tenho duas perdes rpidas a ♦
- 5♥ = tenho duas perdes rpidas a ♥

#### Sequência (2♦ Multi) - 2ST - (P) - ?

- 3♣ = obriga a 3♦
- 3♦ = Stayman
- 3♥♠ = natural, F1

#### Sequência 1x - (1y) - Bid or Pass - (2x) - ?

- **Dbr** = naipe de x fraco, pede sada a naipe lateral
- **Pass** = naipe de x bom

#### Defesa contra aberturas 1♣/1♦/2♣ Nightmare ou Pau Forte

Multilandy + Dbr = 44 em ricos com abertura

#### Sequência (2♦ Multi) - P - (2♥/2♠) - ?

- **Dbr** = abertura com bom naipe de ♥/♠

#### Sequências 2♣/2♦ - 2x - 2ST - ?

- 3♣ = puppet Stayman
- 3♦ = transfer para ♥ (marcar 3♥ = 2c ou 3ST = fit ♥)
- 3♥ = transfer para ♠ (marcar 3♠ = 2c ou 3ST = fit ♠)
- 3♠ = transfer para 3ST ou bicolor pobres fraco
- 3ST = unicolor pobre fraco, obriga a 4♣
- 4♣ = bicolor ricos, slam try
- 4♦ = bicolor ricos, so para jogar partida
- 4♥ = bicolor pobres, curto a ♥
- 4♠ = bicolor pobres, curto a ♠
- 4ST = quantitativo

**Obs:** com 5♠+4♥ fazer transfer para ♠ e esquecer as ♥

#### Sequência (1ST forte Adversrio) – Dbl promete 5+cartas menor e 4 num rico

- 2♣ = para jogar no pobre, NF
- 2♦ = qual é o teu rico? Se resposta não agradar, marcar 3♣ e o dobrador passa ou corrige
- 2♥♠ = natural, NF

#### Sequência (1x) - P - (P) - 1ST - (P) - ?

- 2x = Stayman
- 2y = sign off
- 3x = pedido de defesa a x para jogar 3ST
- 3y = natural, GF

#### Sequência (1ST fraco) - Dbl - (P) - ?

- 2x = sign off
- 2ST = Stayman, GF
- 3x = natural, GF

#### Sequência Leaping Michaels Após Abertura em 2♦ Multi ou 2 Fraco

Em segunda posição promete 5+c pobre e 5+c outro rico

Em quarta posição pode ter 6c pobre e 4c outro rico

#### Sequência (Intervenção em-2♦ Multilandy - (P) - 2x - (P) - ?

- 3♣ = ♣ + rico (se x = ♥♠) → 3♦ = qual é o rico?
- 3♦ = ♦ + rico (se x = ♥♠) → 3♥ = qual é o rico?
- 4♣ = ♣ + rico (se x = ST) → 4♦ = qual é o rico?
- 4♦ = ♦ + rico (se x = ST) → 4♥ = pass ou corrige

#### Sequência 2♦ Multi - (Dbr) - ?

- **Pass** = aguento jogar 2♦ dobrados
- **Redbr** = pede para marcar o naipe rico indeterminado sem nada a acrescentar
- 2♥ = indicação de saída
- 2♠ = indicação de saída
- 3♣ = indicação de saída
- 3♦ = indicação de saída

**Obs:** na marcação de 2♥;2♠;3♣;3♦ os naipes ricos devem ter pelo menos 3c

#### Saídas e Sinalizações

##### a) Em trunfo:

- saída ao A pede atitude
- saída ao R em trunfo pede contagem (para contratos NV 4+)

##### b) Em ST:

- saída ao A pede atitude
- saída ao R pede atitude ou desbloqueio da D
- saída à D pede contagem ou desbloqueio do 10
- Atitude leads: em geral temos que
  - 2345 (promete pelo menos A, R ou D)
  - T987 (promete no máximo V)

- 6 (carta ambígua)
- Atitude leads: exceções
  - ADV(+): saída D
  - AV10(+): saída 10
  - RD10(+): saída R
  - D109(+): saída 10
  - R87(+): saída 8
  - D987(+): saída 9
  - R109872(+): saída 2

**c) Em trunfo ou ST:**

- Saída ao A e aparece singleton no morto: par/ímpar
- Saída ao A e aparece naipe forte no morto: preferencial

**d) Geral:**

- Dbr de 3ST em leilões 1ST-3ST pede saída a ♠
- Dbr de 3ST em leilões com naipe pede saída ao 1º naipe do morto
- Em contratos trunfados jogados pelo adversário quando é jogado o naipe de trunfo pelo adversário a contagem dos trunfos (udca) é feita dando o número de cartas do outro rico.