

LEILÕES COMPETITIVOS

Intervenções

- Naturais; 5+ c. ⇒ 8/16 HCP
- Bicolores Michaels não precisos

Resposta após intervenção do adversário

-
-

Dobre de Chamada

- ≡ Abertura (± distribucional)
- X seguido de mudança naipes ⇒

Intervenção em 1 ST

- Em 2ª Posição ⇒ 15+/18 ⇒ Sistema on
- Em 4ª Posição ⇒ ? desenvolv = ?

Intervenção após 1ST do advers

- 2ª posição : multilandy
- 4ª posição : landy

Após Dbl de 1♥/1♠ pelo adversário

- ignora-se o DBL
- 4 cartas *mantém-se Bergen*

Reabertura em 4ª posição

- DBL: c/abertura; • sem salto: 8-10 hcp;
- 1ST: 11-14 hcp & defesa; salto: abert & 6+C

Defesa contra 2♦ Multi

- DBR ⇒ 13-15 bal ou 19+ (*Leb*)
- 2♥ ⇒ curto a ♥ • 2♠ ⇒ curto a ♠
- 2ST ⇒ 16-18
- 3♣/♦ ⇒ Natural

SAÍDAS E SINALIZAÇÃO

SAÍDAS

- 1^{as}, 3^{as}, 5^{as}

Saída	Trunfo	Sem Trunfo
Ás	A(x)	Igual
Rei	ARx, AR, RD(x)	Igual
Dama	DV (x)	Igual
Valete	V10 (x), ADV(x)	D
10	10(x), AV10(x)	V
9	9(x)	Igual

Ataques Subsequentes:

- Contagem após a saída do parceiro
- C/ e s/interesse nos novos naipes

SINALIZAÇÃO

	Saída	Flanco	Baldas
ST	Par/ímpar	Contagem	Par/ímpar
* Cont: baixa/alta = nº par de cartas			
TR	Par/ímpar	Contagem	Par/ímpar
* Cont: baixa/alta = nº par de cartas			

DOBRES COMPETITIVOS

- Dbl Negativo ⇒ até 4♥: Dbl/Rdbl apoio

SEQUÊNCIA DE PASSE FORCING

- 1x / Interv^o / Pass ⇒ É Quase-forcing

PSIQUICOS

- Eventuais

Folha de Convenções

Daniel Santos 3735/L Rodrigues 2340

RESUMO DO SISTEMA

- Natural
- '2/1' GF

- 1♥♠ ⇒ 5+ c.
- 1♣ ⇒ 3+C
- 1♦ ⇒ 3+ c.
- 1ST ⇒ 15-17
- 2ST ⇒ 20-21
- 2♠ ⇒ forte indeterminado
- 2♦ ⇒ albarran
- 3X ⇒ Preemp
- 2♥ forte
- 2♠ forte
- 3ST ⇒ Gambling s/ defesa lat.

Vozes Especiais

- 1♥♠ ⇒ 1ST=Forc 1 volta
- Fit♥,♠ ⇒ 2ST=trial g. • 3x=trial bid.
- Bergen (3♠ ⇒ 7/9 3♦ ⇒ 10/11) • smolen
- Jacob (3x=chic/sing; 4x naipes=5+C 2 fig)

Nota: após dbl ⇒ Bergen, mantém-se

- RKCB (5 keys):
- Splinter (se mudança de naipes com duplo salto);
- Checkback (resp: 2♦ com os 2; 2ST s/nenhum)
- Smolen;
- Lebenshol após 1STparceiro

Checkback (quase FG)

1m - 1M

1ST - 2♠ = checkback, pelo menos conv partida

2♦ = tem 3c. do M falado e 4c. do outro

2ST = não tem 3c. do M falado nem 4c. do outro

2M = tem 3c. do maior falado

2m = tem 4c. do outro maior

Abrt	Nº cartas	DESCRIÇÃO	RESPOSTAS * Naturais, <i>excepto</i> :	REBIDS	Alterações após Pass inicial
1♣	3	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; dulpo Salto =splinter; 3m = NF (mínimo); 3NT = 15/17 	
1♦	3	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 • 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	• 2♣ em 3ª pos é Drury c/3 ou 4c
1♠	5	11+	Mesmo desenvolvimento de 1♥	Mesmo desenvolvimento de 1♥	Mesmo desenvolvimento de 1♥
1ST	-	15-17 H ± Bal.	<ul style="list-style-type: none"> 2♣ <i>Stayman</i>(pode não ter ricos)... 2♦/♥ = Transfer para ♥/♠ 3♣/3♦/3♥/3♠ ⇒ slam try unicolor 6 cartas c/ 2 figuras grandes), forte ou fraco 2♠ = 5+♣ (forte ou fraco) 2ST= 5+♦ forte ou fraco 4♣ Gerber 	⇒ ⇒ 3STdesaconselha; 3/4 noutro naipe sim, com A ⇒ 2ST com apoio ⇒ 3♣ com apoio	
2♣	-	FG, albarran	• Cesar		
2♦	6	Multicolor			
2♥	-	forte			
2♠		forte			
2ST	-	20-21 balançado	3♠-> transf p/3ST 3ST -> 5♠ e 4♥		
3x	7	Preemp		CONVENÇÕES E SEQUÊNCIAS DE CHELEME	
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 	<ul style="list-style-type: none"> RKCB ⇒ 30/41 • DOPI/ROPI 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 	

Formatado: Superior: (Simples, Automática, 0,5 pt Largura da linha), Inferior: (Simples, Automática, 0,5 pt Largura da linha), Esquerda: (Simples, Automática, 0,5 pt Largura da linha), Direita: (Simples, Automática, 0,5 pt Largura da linha)