

LEILÕES COMPETITIVOS
<b>Intervenções: 8+PH</b> <b>Respostas: 5+ PH</b> <b>Intervenção s/ 2♦ Multi:</b> . Rico curto: abertura máx. 2 c . 2 ST: 15 – 17 PH com as respostas: 3♣ (fraco), 3♦ (Staymen), 3♥/3♠ (natural)
<b>Dobre de Chamada: 12 + PH</b>
<b>Intervenção em 1 ST</b> • Em 2ª Posição ⇒ 15 – 17 PH  • Em 4ª Posição ⇒ 10 – 12 PH
<b>Intervenção em salto ⇒ 2♥/2♠ - Semi-barragem</b>
<b>Sem trunfo em salto ⇒ Ver Bicolores</b>
<b>Bicolores especiais ⇒ Gesthem (ver atrás)</b>
<b>Intervenção sobre 1ST ⇒ Multi-Landy</b> . 2 Paus: Ricos (pode ser 5-4) . 2 Ouros: Rico longo . 2 Espadas: Espadas e menor . 2 Copas: Copas e menor . 2 ST: menores
<b>Após Dobre de 1♥ ou 1♠ pelo adversário</b> . RDB – Tentativa partida . Naípe em salto: tentativa partida . Naípe s/ salto é fraco

SAÍDAS E SINALIZAÇÃO																								
<b>SAÍDAS</b> 1ªs, 3ªs e 5ªs <b>Ataques Subsequentes</b> Com interesse e sem interesse																								
<b>Saídas mais frequentes:</b> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Saída</th> <th>Trunfo</th> <th>Sem Trunfo</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Ás</td> <td>AR</td> <td>AR</td> </tr> <tr> <td>Rei</td> <td>RDVx ou RD10x</td> <td>Idem</td> </tr> <tr> <td>Dama</td> <td>DV10</td> <td>DV10x</td> </tr> <tr> <td>Valete</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>10</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>9</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>X</td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	Saída	Trunfo	Sem Trunfo	Ás	AR	AR	Rei	RDVx ou RD10x	Idem	Dama	DV10	DV10x	Valete			10			9			X		
Saída	Trunfo	Sem Trunfo																						
Ás	AR	AR																						
Rei	RDVx ou RD10x	Idem																						
Dama	DV10	DV10x																						
Valete																								
10																								
9																								
X																								
<b>SINALIZAÇÃO</b> <table border="1"> <thead> <tr> <th></th> <th>Saída</th> <th>Flanco</th> <th>Baldas</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>ST</td> <td>1ª-3ª-5ª</td> <td>Par - Impar</td> <td>Par - Impar</td> </tr> <tr> <td>TR</td> <td>1ª-3ª-5ª</td> <td>Par - Impar</td> <td>Par - Impar</td> </tr> </tbody> </table>		Saída	Flanco	Baldas	ST	1ª-3ª-5ª	Par - Impar	Par - Impar	TR	1ª-3ª-5ª	Par - Impar	Par - Impar												
	Saída	Flanco	Baldas																					
ST	1ª-3ª-5ª	Par - Impar	Par - Impar																					
TR	1ª-3ª-5ª	Par - Impar	Par - Impar																					
<b>. DOBRES DE CHAMADA: Até 3 ♠</b>  <b>. DOBRES E REDOBRES DE APOIO</b> . 1♣ - P - 1♥ - 1♠ - X = 3 cartas copas . 1♣ - P - 1♠ - X - XX = 3 cartas espadas																								

### Folha de Convenções

Categoria


 Federação  
 Portuguesa  
 de Bridge

**JGC 1302 com CCR 187 ou LR 2340 ou JS 1266**

### RESUMO DO SISTEMA

- . Naipes Ricos de 5
- . Paus e Ouros – Mín 3 cartas
- . Respostas s/ 1 Pau ou 1Ouro: menores invertidos
- . 1 ST: 15 – 17 PH. Pode ter naipe rico 5 e figura single
- . 2 ST: 20 – 21 PH. Pode ter naipe rico 5 e figura single
- . Puppet Stayman sobre 1ST e 2 ST
- . Resposta de 1 ST s/ abertura em rico = Forcing 1 volta
- . 2 s/ abertura em 1♥/1♠ = Forcing partida

### ABERTURAS QUE POSSAM REQUERER DEFESA

- . **2 Ouros Multicolor:** 6♥ ou 6♠e menos que abertura ou abertura forte em qq naipe ou Super ST (22 – 23 PH)
- . **3 ST Gambling**
- . **2♥ ou 2♠:** 5 copas ou 5 espadas com um menor e menos que abertura

### VOZES COMPETITIVAS ESPECIAIS

- . **Bicolores Gesthem Invertidos:**
  - Cue Bid: os dois mais ricos dos restantes
  - 2 ST: os dois mais pobres dos restantes
  - 3 Paus: o + rico e o + pobre dos restantes
- . **Lebensohl** após intervenção s/1ST
- . **Checkback**
- . **DOPI** : sobre interv. após abertura em 2♣ ou 4ST Blkw
- . **ROPI** : sobre interv. após abertura em 2♣ ou 4ST Blkw
- . **Smolen**
- . Drury 2♣ sobre ♥/♠ pede descrição de mão -> 2♥/♠ s/abertura, outras vozes são construtivas.

Legenda : • 1. = Aberturas • 2. = Assinalado (☑) se Artificial • 3. = nº mínimo de cartas • 4. = Dobres Competitivos até ...

<u>1.</u>	<u>2.</u>	<u>3.</u>	<u>4.</u>	DESCRIÇÃO	RESPOSTAS * Naturais, <i>excepto</i> :		
1♣		3		12 + PH	2♣: 12+PH 5c ♣; 2♦: 8-11 PH 5c ♣; 3♣: 3-7PH 5c ♣		
1♦		3		12 + PH	2♦: 12+PH 5c ♦; 3♣: 8-11 PH 5c ♦; 3♦: 3-7PH 5c ♦		
1♥		5		12 + PH	1 ST: Forcing para 1 volta 2 em naipe: forcing partida Apoios: Bergen/Jacoby e 3♠ (Splinter)	. Bergen: 3♥ (3-6 PH); 3♣ (7-9 PH); 3♦ (10-11 PH); 2 ST (12+ PH) . Drury	S/ 2ST: 3♣/3♦: 0/1 c 3♥/3♠: Forte
1♠					1 ST: Forcing para 1 volta 2 em naipe: forcing partida Apoios: Bergen/Jacoby e 4♥ (Splinter)	. Bergen: 3♠ (3-6 PH); 3♣ (7-9 PH); 3♦ (10-11 PH); 2ST (12+ PH) . Drury	4♥/4♠: Fraco 3ST: Regular 4♣/4♦: 15 + natural
1 ST				15 – 17 PH	<b>Puppet-Stayman:</b> 2♣ (pode n/ ter ricos) ⇒ <b>Transfer:</b> . 2♦/2♥ para ♥/♠ . 2♠ para ♣ . 2ST para ♦ . 4♦: bicolor rico para jogar partida	. 2♦: Um ou 2 naipes ricos de 4 . 2♥/2♠: 5 cartas de ♥ ou 5 cartas de ♠ . 2 ST: nenhum rico de 4 ou 5 cartas c/ 15-16 PH . 3 ST: nenhum rico de 4 ou 5 cartas c/ 16/17 PH . Smolen . <b>Transfer:</b> 2 no naipe = 2 cartas ou mínimo c/ 3 cartas; 2 ST= 3 cartas e máximo; 3 no naipe = 4 cartas . <b>Transfer menores:</b> vozes intermédias	
2♣	☑	0		> 23 PH ou Max 5 perdentes	Convenção CESAR:	. 2♦ (0 Ases < 8 PH ou < 2 reis); 2♥ (A♥); 2♠ (A♠); 2 ST (2 reis ou 8+ PH); 3♣ (A♣); 3♦ (A♦); 3♥ (2 A.=cor); 3♠ (2 A.=espécie)	
2♦	☑	0		<b>Multicolor:</b> . 6♥/6♠ < 11 PH . Abertura forte qq. Naipe . 22-23 PH Bal.	. 2♥: mínimo; 2♠: 1 ou 2 c. ♠; 2 ST: 12+ PH; 3♥ (aceita jogar 3♥ ou 3♠)	. Sobre 2 ST: 3♣ = 6 cartas ♥ e 9/10 PH; 3♦ = 6 cartas ♠ e 9/10 PH; 3♥ = 6 cartas ♥ e 7/8 PH; 3♠ = 6 cartas ♠ e 7/8 PH; 3 ST = 22-23 PH; . 3♥ s/ 2♥ ou 3♠ s/ 2♠ = forte em ♥ ou ♠ . 3♣ ou 3♦ s/ 2♥ ou 2♠ = forte em ♣ ou ♦	
2♥	☑	5		< 11 PH, 5+♥ e menor	2 ST= GF; 3♣ para desistir no menor; 3♦ construtivo com apoio em ♥; 3♥= barragem (4 c.)	S/ 2ST: 3♣=fraco c/ ♣; 3♦=fraco c/♦; 3♥=forte c/♣; 3♠=forte c/♦ S/ 3♦: 3♥ é desistência; 4♥ se máximo	
2♠	☑	5		< 11 PH, 5+♠ e menor	Idem	Idem	
2 ST				20/21 PH	.Puppet- Stayman . Transfer		
3x		7		7 + PH		<b>CONVENÇÕES E SEQUÊNCIAS DE CHELEME</b>	
3 ST	☑				Naipe menor independente, s/ def. nos outros naipes	. Blackwood 5 chaves	
4x		8		7+ PH			

• PRE (Pre Empt) = Barragem • GF (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 • Cb = Cue-bid • tb = trial-bid • U (Unic.) = Unicolor • B (Bic.) = Bicolor • T (Tric.) = Tricolor