



LEILÕES COMPETITIVOS
<p>Intervenções – Naipes X</p> <ul style="list-style-type: none"> Naturais; 4+ c. ⇒ 8/17 H • 2♣ = natural sb. 1♣ <p>Respostas</p> <ul style="list-style-type: none"> Cue bid ⇒ F1 (c/s fit), Cue c/salto é “Convite,+ 4c+” Novo naipe ⇒ F1, excepto: a) “passado”, b) 2m/1M Apoios se 1X do parceiro é “Copas” ou “Espadas”: a) 2ST – MixRaise (7-9h, 4c+) b) Cue c/salto - Convite,+4c. c) Novo naipe com salto ⇒ menor é Fit-bid, rico é Barr. <p>Intervenção em salto: Barragem</p> <p>Intervenção Cue-bid com salto: Pede pega p/3ST</p> <p>Intervenção/Réveil em 1 ST 2ª/4ª Posição ⇒ 15+/18 Réveil ⇒ 10/15 Sobre menor *: Stayman / transfers (sistem-on) Sobre maior *: Transfers + “transfer Stayman (exc. 2♠)”</p> <p>Bicolores: ⇒ <i>Michael’s precisos</i></p> <ul style="list-style-type: none"> 2♦ sobre 1♣/♦ = ricos • 2 ST = os + “pobres” cue-bid = rico + paus • 3♣ = Bic. restante <p>Intervenção sobre 1 ST “Forte” (MultiLandy)</p> <ul style="list-style-type: none"> X = 4M, 5+m, 8h+, • DONT modif em 4ª posição Ou 18h+, vár.distrib.poss. 2♣ = Ricos • 2♦ = Multi 2♥ = Bic. ♥ / menor • 2♠ = Bic. ♠ / menor 2 ST - ♣/ out • 3♣ - ♦/rico • 3♦ - Ricos Forte <p>Intervenção sb 1ST “fraco”- “Landy+Transfers” X = punitivo, 2♣ = Ricos, 2♦/♥/ST/3♣ - Transfrs • 2♠ – Bic. Menor • 3♦ - Bic. Rico Forte</p> <p>Resp. a X – 2♣ ambíguo, 2X = NF, 3X = GF (5+c)</p> <p>Após Dobre de 1♥ ou 1♠ pelo adversário</p> <ul style="list-style-type: none"> 2♥/♠ = natural, 4-6 H • 3♥/♠ = barragem 1ST/2♣/2♦/2♥ - Transfers (Bom apoio –Trsf, ilim.) Redobre = 10 H+, sem fit (Seguem X=2/3 e P=1/4) 2ST = fit 4c+, convite,+ • 3M-1 = fit 4c+, mixraise Naipes c/salto após X =fit-bid (nível 3*)//splt.(nível 4) ** Após Interv.Adv em naipe –“2ST MixR” + Fit-bids * Nota– após X, não há fit-bid em “3M-1”– é MixRaise

SAÍDAS E SINALIZAÇÃO			
SAÍDAS			
<ul style="list-style-type: none"> 1-3-5 Trunfo // 1,2,4 Sem Trunfo (c/ seq. Int) 1-3-5 em naipe do parceiro <p style="text-align: center;">Ataques Subsequentes</p> <ul style="list-style-type: none"> “2ª pos” - <i>Com e sem Interesse</i> “4ª pos” - “1-3-5” e “10 promissor - HHT ou HT9” 			
Saídas mais frequentes:			
Saída	Trunfo	Sem Trunfo	
Ás	ARx... ARH...	ARx... ARVx...	
Rei	AR. RD... RDV...	RDV... RD109. *ARV10	
Dama	DV... ADV...	DV... ADV... *RDx...	
Valete	V10... RV10...	V10... RV10... AV10...	
10	10x... R/D109...	Idem	
9	9x.	9x. 98x	
Alta - x	xx. xxx	xx. xxx. xxx	
Baixa - x	xxx. xxxxx	Hxx. Hxxx... HHxxx...	
SINALIZAÇÃO			
	Saída	Flanco	1ª Balda
ST	Baixa/Alta	Baixa/Alta	Par / Ímpar
Contagem: baixa/alta = par; Appel de Smith – Alta à 2ª carta * ST: saída A ou D- atitude (baixa-alta); -No naipe de intervenção ou remarcado joga-se “par-ímpar” em 3ª posição sobre a saída.			
TR	Baixa/Alta*	Baixa/Alta	Par / Ímpar
Contagem: Baixa/Alta = par * Excepto: naipe de intervenção ou remarcado (par-ímpar); curto no morto (preferencial.)			
DOBRES COMPETITIVOS			
<ul style="list-style-type: none"> DBR negativo ⇒ até 4♥ DBR competitivo ⇒ até 4♥ DBR e RDBR de apoio (c/ 3 trunfos, mas não mínimo) Se Adv Vuln., gosto de “RDBR 16h,+”, Moka possível DBR de intervenção sobre 1ST é <i>competitivo</i> 			

Folha de Convenções		
Categoria 		<i>Federação Portuguesa de Bridge</i>
Pedro Morbey – Zé Moraes (1480) (493)		
RESUMO DO SISTEMA		
<ul style="list-style-type: none"> Natural ♥, ♠ ⇒ 5 • ♦ ⇒ 4+ c. • ♣ ⇒ 2+ c. 1 ST ⇒ 15/17H • 2 ST ⇒ 20/21H 2♣ ⇒ FI • 2♦/♥/♠ ⇒ <i>Sub-aberturas (3-10h)</i> <p style="text-align: center;">ABERTURAS QUE POSSAM REQUERER DEFESA</p> <ul style="list-style-type: none"> 2♣ = Forte/GF – “indeter.” • 2♦ = Multicolor 2♥/♠ = M/m 5/4+, 3-10h / Vuln - Unicolor, 10-13h 3 ST = Unicolor menor indet. 4♣/4♦ - Namyats • 4♥/♠ = Barragem <p style="text-align: center;">VOZES COMPETITIVAS ESPECIAIS</p> <ul style="list-style-type: none"> 1♠ – 1ST – “2♣ - 2♦ é “BART” Bicolores: <i>Michael’s (1♣ -2♣ - Natural)</i> <i>Lebensohl</i> em competição • <i>Gladiator</i> over Multi 2♣/♦ “DD” – após 1m/1M/1 ST (DD - Double-Deux – 2♣ “relais” e 2♦ “GF”) <p>Respostas em salto:</p> <ul style="list-style-type: none"> Apoio no rico artificial – tipo Bergen (2ST/3♣/♦) <i>Very weak jump shift</i> – só em “competição” <p>Contra 2♦ Multi :</p> <ul style="list-style-type: none"> DBR = 13-15 bal. ou 19+ (<i>resp. Lebensohl</i>) 2♥/♠ - Natural (5+c) 3X = natural 2ST = 16-18 • 4♣/♦ = bic c/♠ (1ªv) ou ♥(2ªv) <p>Após intervenção sobre 1ST:</p> <ul style="list-style-type: none"> <i>Rubensohl</i> em competição • DBR = competitivo <i>Stayman</i> – em 3♦, se a intervenção for em 2♥, e em 3♠, se a intervenção foi em 2♠. <p style="text-align: center;">PSÍQUICOS</p> <ul style="list-style-type: none"> Eventuais 		

	<u>2.</u>	<u>3.</u>	<u>4.</u>	DESCRIÇÃO	RESPOSTAS * Naturais, <i>excepto</i> :	REBIDS	Alterações após <i>passé</i> inicial
1♣		3	4♥	11+/20 H	<ul style="list-style-type: none"> • Walsh sobre 1♣* (* 10 - 1C/E - pode ter 3 cartas). (* - 1♣/♦ - 2♥ = 5E/4+C, 6-9H / 2♠ = 10-11H) • Very weak jump shift em competição (em 2♥/♠) • Apoios invertidos, com "1♣-2♦" e "1♦-3♣" = fit - 7 a 10-h, semi-convite (desbalanç.) 	<ul style="list-style-type: none"> • 1♣-1♦ -1ST não nega maiores (2♣/2♦ DD) • 1m / 1M-1ST (2♣ relais / 2♦ GF) • 2ST não nega maiores (3 o.m. = checkback) • 1m-2m é forcing até "3m", força "ambígua" • naipes em salto (men.inv) = splinter • 3ST = "Gambling" 	<ul style="list-style-type: none"> • Naipes c/ salto = naipes + fit
1♦		3	4♥	11+/20 H			
1♥		5*	4♦	(9) 11+/20 H	<ul style="list-style-type: none"> • 1ST=F1 • 2/1=GF (*2♠- 6c, 3-6H) • 2ST=fit 4c+., GF • 3♣=fit 4c (7-9h ou 10-11h) • 3♦=splt., indet., 7perd. • 3M= barragem • 3C/3E. = fit 4, Spl.Const., 6- perd. • 3ST= Fit 3°, 15-17h ou "Chicana Indet." • 4M= barr. • 4x - fit 4, Spl.Const., 6- perds *- 1E-4C e 1C-4E "Nat" 	<ul style="list-style-type: none"> • trial bids: 2♠/ST = curto indet.; 1M - 1ST - 2ST GF (90%) • outros = afirmativos, pedem complemento (2ST=♠) • S/ 2ST : • 3♣/♦ = sing/chic indet.- mín (7 p) / máx (6- p) • 3♥ - SuperMáx. 5 perd. "Slamish" • 3♠ - Máx. 6 perd. • 3ST = 16/18H, Bal, 6- perd. • 4x - 5/5 forte • 4M - mín 	<ul style="list-style-type: none"> • 2♣ = Drury (reverse) 3/4+; • Sobre 1C/1E - 2E/2ST -4+c, Spl. • "3/4 X" - Fit-Bid
1♠		5*	4♦	(9) 11+/20 H			
1ST		-	-	15/17 H	<ul style="list-style-type: none"> • 2♣ = Stayman (pode n ter 4M) • 2♦*/♥ = Texas • 3♣ - Puppet; • 3♦ - Bicolor ♥/♠, Convite ou GF • 3♥/♠* - 1/3 - 3/1/4.4+, GF • 2♠/ST* - Unic ♣ - Forte ou fraco // * ou Bic ♣/♦ fraco • 4♣* - Bicolor ♥/♠, "Slamish" • 4♦/♥ - Trsfers ♥/♠ • 4♠ = "Quantitativo" • 4ST = BW 	<ul style="list-style-type: none"> • 2♦ = sem M 4° (3♥/♠ = Smolen) • 2M_3O.M - Slamish, balç. • 2♥ = 4♥ (ev/ 4♠ - resp: 2♠ = 4♠, F1) • 2♠ = 4♠, nega 4♥ • 3ST - "negativo" - *Se "Slamish", marca "4♣" 	
						<ul style="list-style-type: none"> • Após correção- 3♦ - Bic ♣/♦ Forte; 3♥/♠/ST-4♣ (Unic. Forte.. Sing ♥/♠/m) 	
						<ul style="list-style-type: none"> • 4♣* - a) 4♦ interr. Curto (steps, 1° P, 2° O), b) 4♥/♠ s/interesse, c) 4ST/5♣ - BW6K (C/E). 	
2♣	<input checked="" type="checkbox"/>	-	-	"Forte indetermin."/ GF	<ul style="list-style-type: none"> • 2♦ = 0,1 CI; 2♥ = 2 CI; 2♠ - A.R • 2ST - R,R,R ; • 3♣/♦ 4/5 CI; 3♥/♠ - 5+c, Natural, GF; 	<ul style="list-style-type: none"> • 2ST = 24+, • 2♥/♠ e 3♣/♦ - GF • Sobre "2♠" - "3♥/♠" é "2 FORTE, NF" e "2♥/♠" = GF 	
2♦	<input checked="" type="checkbox"/>	-	-	Multicolor (5+ c)	<ul style="list-style-type: none"> • 2♥/♠ = p/jogar; 2ST - interr.; 3♣/♦ - forcing; • 3♥ = p/corr.; 3♠ - Nat., Invit.; 4♣/♦ - joga resp./abrid. 	<ul style="list-style-type: none"> • 2ST - 3♣, 3♦ - min. ♥/♠ (3ST-p/jog./Outras.- Nat., forc.) // 3♥/♠ - Máx ♠/♥ // 3ST - 22/23h // 	
2♥		5+		Bic.M m, 5/4+, 3-10h	<ul style="list-style-type: none"> • 2♠ = nat, NF • 4♣ - BWSB" • 2ST - Interr./GF; • 3/5♣ - p/corr.; 3♦ Fit - forc.1 volta 	<ul style="list-style-type: none"> • 3♣/♦ - min P/O; • 3♥/♠ - Máx.5/5 P/O(mín RD/R); • 3ST - 5/4 Máx (9,10 h - 3/4 controles italianos); 	
2♠		5		Vuln - M 6°, 10-13h	<ul style="list-style-type: none"> • Novo naipes = nat, NF + "splinter" • 4♣ - BWSB" • 2ST - int.; • 3/5♣ - p/corr.; 3♦ Fit - forc.1 volta 	<ul style="list-style-type: none"> • 3♣/♦ - min P/O; • 3♥/♠ - Máx.5/5 P/O(mín RD/R); • 3ST - 5/4 Máx (9,10 h - 3/4 controles italianos); 	
2ST		-	-	20/21 H pode ter maior 5°	<ul style="list-style-type: none"> • 3♣ = Muppet • 3♦*/♥ = Texas (*corr. ♥2//♠2) • 3♠* - Transfer p.3ST • 3ST** - Transfer p. 4♣ • 4♣ e 4♦ - Bic. ♥/♠ (ST/GF) • 4♥/♠ - Bic ♣/♦, sing ♥/♠ - 4ST "negativo". • 4ST = BW (a mão 20-21 não tem "quantitativo") 	<ul style="list-style-type: none"> • 3♦ = 1 ou 2 ricos 4 - 4♣/♦ é 4/4 rico (ST/GF) • 3♥ = s/rico* • 3♠/ST - = 5♠/5♥ - Após "3ST" -5 C), 4♦ obriga a 4♥. • *Após 3♥- 3♠ obriga a 3ST***, 3ST (4/5) são 5♠ e 3 ou 4♥. • 4♣/♦ é 6-4 rico (6♥/6♠), e 4♥/♠ - 6+♣/♦ + 4M, Slam Try • *** -a) 4♣ - Ask m (4Om5°+/C/E/ST) b) 4♦ - m 5°+ (4♥ Ask) • * - 4♣/♦ e 4♥/♠ = Menores, Smolen 6/4 e 5/4, sing. ♥/♠) • ** - 4♣/♦ desistência E 4♥/♠ = Unicolor ♣/♦, Slam Try 	
3x		6*	-	PRE; * 3ª Pos° : 5+ c.	<ul style="list-style-type: none"> • Naipes nível 4 sobre 3M - CAB (exc 4♥) e 5P/O p.jogar • Sobre 3♦/♥/♠ - 4♣ - BWSB (4M e 5P "to play") 	CONVENÇÕES E SEQUÊNCIAS DE CHELEME ⇒ BW 5 chaves	
3ST	<input checked="" type="checkbox"/>	7	-	PRE Unicolor menor	<ul style="list-style-type: none"> • 4♣ = passa ou corrige; 4♦ - Interr. Curto ? • 4♥/♠ = para jogar 	<ul style="list-style-type: none"> • 1/4 • 0/3 • 2 • 2 + D (4130) • 6x (até ao naipes) = 1 ou 3 A, + 1 Chic° útil 	<ul style="list-style-type: none"> • Interrogativas sucessivas (D,R's) • DOPI / DEPO
4♣/♦	<input checked="" type="checkbox"/>	-	-	PRE construtiva em ♥/♠ (8 1/2 v. jogo)	<ul style="list-style-type: none"> • 4♦/♥ = relais, ctrl, forte (naipes acima do Unic. Rico" é uma espécie de CAB no "intermediário") • 4♥/♠ = p/jogar 	<ul style="list-style-type: none"> • 5ST = 2 Ases + 1 Chicana útil • BW em "menor" E em Copas - nível 4, no naipes "acima" 	
4♥/♠		7	-	PRE normal	<ul style="list-style-type: none"> • Novo naipes = CAB 		