

LEILÕES COMPETITIVOS**Intervenções**

- Naturais; 5+ c ⇒ 8-17 HCP

Respostas após intervenção

- Cue-bid ⇒ F1 (geral/ com fit) • Dobre ⇒ neg, tol
- Novo naipe s/ salto ⇒ F1, 5+c, 10+pt niv 2, 11+pt niv 3
- Apoio Directo ⇒ Preemp em rico; 11+ pt em pobre

Dobre de Chamada

- =Abertura (± distribucional)
- DBR seguido de naipe ⇒ Unicolor 18+ HCP

Intervenção em 1 ST

- Em 2ª Posição ⇒ 15+-18 bal ⇒ System ON
- Em 4ª Posição ⇒ 11-14 bal ⇒ cuebid: ao nível 2=stayman; ao nível 3 pedido def para jogar 3st ⇒ Novo naipe nível 3 = natural, FG; outras vozes nat

Intervenção em salto ⇒ Barragem (6+cartas)**Bicolores ⇒ Michaels**

- Sobre 1♣♦ • 2♦ = Ricos 5+/4+ • 2ST = 5+♥ + 5+♦/♣
- Sobre 1♣♦ • 2♣, ♥, ♠ = Natural, unicolor
- Sobre 1♥♠ • Cuebid = 5+♠, ♥+5+♦/♣ • 2ST = 5+♦ + 5+♣

Intervenção sobre 1ST ▷ Cappelletti

- 2♣ ⇒ Unicolor
- 2♦ ⇒ ♥ + ♠ (mínimo 5/5)
- 2♥, ♠ ⇒ ♥, ♠ + pobre 4+c
- 2ST ⇒ ♣ + ♦ (mínimo 55)
- DBR ⇒ Penalty

Após Dobre de 1♥♠ pelo adversário

- 2♥♠ ⇒ <7, fit 3; 3♥♠ ⇒ <7, fit 4; 2♣ ⇒ 7-10 fit 3, 2ST ⇒ 8-10 fit 4; ; 3♣♦ ⇒ fit bid
- RDBR: 10+ (pode ter fit) • WJS: barragem, 6+c

Após intervenção em 1ST pelo adversário

- Landy

SAÍDAS E SINALIZAÇÃO**Saídas**

- Em trunfo: 135 • Em ST: 135

Ataques Subsequentes

- Atitude - baixa mostra interesse

Saídas mais frequentes**Saída**

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

SINALIZAÇÃO

	Saída	Flanco	Baldas
S	Baixa chama	Baixa chama	Ímpar chama
T	Alta nega	Alta nega	Par prefere
T	Igual	Igual	Igual
R			

* Contagem: alta/baixa > n° Ímpar de cartas

DOBRES COMPETITIVOS

- DBR Negativo ⇒ até 4♦
- DBR Competitivo ⇒ até 3♠
- DBR Apoio ⇒ até 2♠
- RDBR Apoio ⇒ até 2♠

SEQUÊNCIAS DE PASSE FORCING

- 1x- (Interv ou Pass) - Pass ⇒ É quase-forcing
- 1ST - (Dbr) - Pass ⇒ F1, 0-7 ou punitivo (linha dura)
- Pass ▷ pede RdbR (punitivo ou fraco c/ ♣+♥ ou ♦+♠)
- RDBR ▷ pede 2♣ (unicolor)
- 2x ▷ esse naipe e o seguinte
- 2ST ▷ bicolor menores
- 1x - 1ST - (Dbr) - Pass ⇒ mesma abordagem (l.dura)

Folha de convenções

Paulo Frias Costa
3160 (3♠)

Joana Oliveira
2203 (3♥)

RESUMO DO SISTEMA

- Natural
- 2/1 FP

- ♣ ⇒ 2+c • ♦ ⇒ 4+c • ♥♠ ⇒ 5+c
- 1ST ⇒ 15-17 bal • 2ST ⇒ 20-21 bal
- 2♦ ⇒ Multicolor • 2♣ ⇒ Albarran, FP
- 2♥, ♠ ⇒ F, naipe 6º sólido, 4/5 perd ou 20+
- 3ST ⇒ Gambling, preemp
- 3, 4 ♥♠ ⇒ Preemp

Vozes Especiais

- 1♦ ⇒ 2♣ = FP • Menores Invertidos
- 1♥♠ ⇒ 1ST = F1 • 1♥♠ ⇒ 2ST = Jacobi
- Com fit ♥♠ ⇒ 2ST = tb geral; 3x = tb interr.
- Apoios Bergen (exceto mao pass ou sobre X)
- RKB (5 chaves) • 4º naipe FP
- Splinter • Weak Jump Shift
- Checkback • Smolen (1ST)
- Lebensohl (sobre 1ST) • Puppet stayman
- Leaping Michaels sobre 2♥♦♠ fraco dos opps
- Garbage Stayman • 2-way reverse Drury

Após Abertura em 2♦ Multi

- DBR ⇒ 13-15 bal. ou 19+ qq. distribuição
- 2♥♠ ⇒ natural ♥♠, 11-18, F1, bom naipe
- 2ST ⇒ (15) 16-18 bal. com defesas a ♥♠ (resposta como para abertura em 2ST)
- 3x ⇒ Natural, 11-18, NF

<u>1.</u>	<u>2.</u>	<u>3.</u>	<u>4.</u>	DESCRIÇÃO	RESPOSTAS *Naturais, excepto:	REBIDE DO ABRIDOR	MÃO PASSADA / OUTRAS SITUAÇÕES
1♣,♦		3		• 11-20 HCP	• 1♣,♦-2♣,♦ = 12+, FP ,nega rico 4° • 1♣-2♦/1♦-3♣ = 8-11 • 1♣,♦-3♣,♦ = fit,0-6 • 2♥,♠ = 6+ c, 0-5 (WJS) • 3x = 7c, 4-7	• 2 M= def solida M • 2ST = 12-13 bal c/ def 2 M (14+ dá 3ST) • 2♦/2♣, 3♣/2♦ s/ def M, def m • Salto= splinter • 3m = NF (mín) • 4m = perg ases	
1♥,♠		5		• 11-20 HCP	• Splinter limitado • Apoios Bergen • 1ST = F1 • 2/1 = FP • 2ST = Jacobi (3)	• S/ 1ST ▷ 2♣ = 2+ cartas; 2♥,♠=6c/ 5c catchall • Após 2/1 ▷ 2ST= 15-17 bal., 3ST=18-19	• 2♣,♦ ⇒ Rev Drury 3, 4+c • 1ST é semi forcing • 3♣,♦ ⇒ Fit bid
1ST				• 15-17 HCP bal.	• 2♣ ▷ Stayman (pode não ter ricos)	• 2♦ ▷ nega ricos (1) • 2♥,♠ ▷ natural	Respostas a 1ST após intervenção – notas (7) e (8)
					• 2♦,♥ ▷ Transfer para ♥,♠ (4)	• 3 rico = min, fit 4 • 2ST = max, fit 3,4 (retransf) • S/ DBR: pass=2 c; 3rico=fit 3,4; RDR=def s/ fit	
					• 3♣,♦ = 6+crtas, com 2 figuras, convite a 3ST	• Abridor marca 3ST ou passa	
					• 2♠ ▷ Bicolor pobres (fraco ou forte) (5)	• 2ST = Sem preferência	
					• 2ST ▷ Unicolor pobre (fraco ou forte) (6)	• Obriga a 3♣	
					• 3♥,♠ = Convite a cheleme	• Inicia controlos se fit 3+	
					• 3 ST = para jogar		
					• 4♥,♠ = para jogar		
					• 4♣ ▷ Gerber	• Resposta em steps, 30-41	
					• 4♦ ▷ 5-5 em ricos, partida ou mais	• Abridor marca 4♥ ou 4♠	
					• 4ST ▷ Quantitativo	• Sign off em ST	
2♣	<input checked="" type="checkbox"/>	-	-	• Alb, pergunta ases, FP, máx. 4 perd c/ n rico (3 c/ n. pobre); ou 23+ H (bal. 24+)	• 2♦ ▷ Relais, <7 s/ ases • 2ST ▷ >8 s/ ases • 2♥,♠, 3♣,♦ = 1 ás (♥,♠,♣,♦) • 3♥,♠, ST= 2 ases (=cor, = efic, altern.)	• Após 2x ▷ 2ST = 24-25 bal., 3ST = 26-27 bal. & 4ST = 28-31 bal. • Se rebida naipe, mão desbal c 6+, maípe solido, max 3, 4 perdentes	
2♦	<input checked="" type="checkbox"/>	-	-	• 6c ♥/♠ (6-10 HCP) • 22-23 HCP bal.	• 2♥♠ ▷ Passa/corriges • 2ST: 14+, Relay, F1 • 3♥♠ ▷ Barragem • 4♣♦ ▷ Transfers • 4♥♠ ▷ Para jogar • 3♣♦ ▷ natural 6+ c, 15+pts, F	• S/ 2♥♠ ▷ 2ST = 22-23 bal. ▷ segue = abert 2ST • S/ 2ST ▷ 3♣♦ = mín c/ ♥♠, 3♥♠ = máx c/ ♠♥ ▷ 3ST = 22-23 bal, segue Baron e transf	
2♠		5		• 4/5 perd, mão desbal ou 20+ H; n sólido 6 cartas., 5 c/ AKQ	• 2ST ▷ neg, 4-7 • 3♣♦♥ ▷ positivo, 5+cartas • 3♠ ▷ 10+, fit 2+, pede controlos (slam) • 4♠ ▷ <10, fit 2+ • 3ST ▷ 8-10 s/fit,def outros		
2♥		5		como 2♠	• Mesmo desenvolvimento de 2♠		
2ST		-	-	(19) 20-21 Pode ter singleton de figura A ou Rei	• 3♣▷ Puppet (9) • 3♦♥▷ Transf • 4♣ Gerber • 3♠▷Trans to 3nt ou unic. • 3ST = 5♠ + 4♥ • 4♦ = bic ricos • 4♥,♠ = F, bic ♣♦, curto ♥,♠	Apos transfer 3nt = fit no rico com 3 or 4 cartas	
3x		7		• Preemp	• 3♣♦♥♠	CONVENÇÕES DE CHELEME • RKC ⇒ 0/3 • 1/4 • 2 • 2+D (4ST perg Ases, voz seg perg D tr, 5ST perg Reis – específ) • RKC ⇒ 5ST = 1 + useful void • 6x (abaixo do trunfo) = 2 + void x (com fit a ♥ ⇒ • 6♥ = 2 + void ♠) • DOPI/ROPI, Blackwood Exclusão, Control Bids, Minorwood	
4x		8	• Preemp				
3ST	<input checked="" type="checkbox"/>	7	-	• Pobre sólido 7+ sem defesa lateral	• 4♣ ▷ Sign off ♣♦ (pode ter fit ♦) • 4♦ ▷ mão interessante s/ fit ♦, pede singleton ou chic. lateral respostas: 4♥♠: curto ♥♠, 4ST: curto em ♦, 5♣♦: 7222)		

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

NOTAS EXPLICATIVAS

1. Desenvolvimento/Extensões Stayman

1ST \Rightarrow 2 \clubsuit

2 \spadesuit \Rightarrow respondente: **passé** = curto a \spadesuit Garbage Stayman

2 \heartsuit = fraco, 0-7 pt, 4 \heartsuit + 4 \spadesuit

2 \spadesuit = 8-9 pt, 5 \spadesuit + 4 \heartsuit

3 \heartsuit = 10+ pts, 5 \spadesuit + 4 \heartsuit / 3 \spadesuit = 10+ pts, 5 \heartsuit + 4 \spadesuit Smolen

4 \clubsuit = 10+ pts, 6 \heartsuit + 4 \spadesuit / 4 \spadesuit = 10+ pts, 6 \spadesuit + 4 \heartsuit Ext. Smolen

2. Sequência 1m-1M-1ST-2 \clubsuit - 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 \spadesuit = 3 cartas no rico do resp + 4 cartas no outro rico

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

3. 2ST Jacoby (12+pts, fit 4+ cartas em rico, FP)

1 \heartsuit \Rightarrow 2ST

Abridor: **3x** = singleton ou chicana

3 \heartsuit \spadesuit = 17+, qq.

3ST = 14-16

4x = bicolor 5 \heartsuit \spadesuit + 5x

4 \heartsuit \spadesuit = 11-13 sem singleton nem chicana

4. Desenvolvimento Transfers (respondente com mão bicolor 10+ pts)

1ST \Rightarrow 2 \spadesuit

2 \heartsuit \Rightarrow respondente: 3 \clubsuit = 5 \heartsuit + 4 \clubsuit , 10-15 ou 16+

Abridor: 3 \heartsuit = fit a \heartsuit

outro naipe = fit a \clubsuit e controlo

3ST = parajogar

5. Transfer para menores (respondente com mão bicolor fraca ou forte)

1ST \Rightarrow 2 \spadesuit

Abridor: 2ST = igual nos 2 naipes (3-3 ou 4-4)

3 \clubsuit \spadesuit = 4 cartas \Rightarrow respondente:

passé/3 \clubsuit \spadesuit ou 3 \clubsuit /2ST = bicolor fraco

3 \heartsuit \spadesuit /qq. = singleton ou chicana, bicolor forte

6. Transfer para menores (respondente com mão unicolor fraca ou forte)

1ST \Rightarrow 2ST

3 \clubsuit \Rightarrow respondente: **passé** ou 3 \spadesuit = unicolor fraco

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

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

7. Respostas a 1ST após intervenção em DBR

1ST (X) \Rightarrow **passé** = forcing, pede RDR (mão com 8+pts – punitivo, ou mão fraca 0-7 com 4-4 \heartsuit \clubsuit ou \spadesuit \spadesuit)

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

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

RDR = forcing, 0-7, unicolor, pede 2 \clubsuit

8. Respostas a 1ST após intervenção em naipe rico

1ST (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), FP

3ST = força de partida sem defesa em x

2ST = Lebenschol, pede 3 \clubsuit (signoff em naipe qq ou indica defesa n.i.)

3 \clubsuit /2ST \Rightarrow respondente:

passé ou 3 \spadesuit = signoff

3x = cuebid, stayman, promete defesa em x, FP

3y = signoff, 5+ cartas outro rico

3ST = para jogar, promete defesa em x

9. Puppet Stayman

2ST \Rightarrow 3 \clubsuit

Abridor:

3 \heartsuit \spadesuit = 5+ cartas

3ST = nega ricos de 4 cartas

3 \spadesuit = tem pelo menos 1 rico de 4 cartas \Rightarrow respondente:

3 \heartsuit \spadesuit = 4 cartas no outro rico

3ST = para jogar

4 \clubsuit = 4 \heartsuit + 4 \spadesuit , tentativa de cheleme

4 \spadesuit = 4 \heartsuit + 4 \spadesuit , p/ jogar partida