

LEILÕES COMPETITIVOS**Intervenções**

- Naturais; 5+ c ⇒ 8-17 HCP

Respostas após intervenção

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

Dobre de Chamada

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

Intervenção em 1 ST

- **Em 2ª Posição** ⇒ 15+ -18 bal ⇒ System ON
- **Em 4ª Posição** ⇒ 11-14 reveil

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

Sobre 1♣♦ • 2♦ = Ricos 5+/4+

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)

Após Dobre de 1♥♠ pelo adversário

- **RDBR**: 10+ (pode ter fit) • **WJS**: barragem, 6+c
- 3x ⇒ Natural, 11-18, NF

- Sobre aberturas Fortes – Natural

Após Dobre de Chamada dos Adversários
Apoios Bergen mantêm-se
Redobre 10pts

SAÍDAS E SINALIZAÇÃO**Saídas**

- Em trunfo: 135 • Em ST: 124

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

Em NT Às pede contagem ; R pede desbloqueio

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

Em Leilão competitivo sobre voz artificial pede saída ao naipes.

Sobre abertura em rico do parceiro e intervenção a nível 2 – Dobre Negativo +8pts sem fit

Folha de convenções

Paulo Frias Costa
3160

Paula Cunha
Mattos 3151

RESUMO DO SISTEMA

- Natural
- 2/1 FP

- ♣ ⇒ 2+c • ♦ ⇒ 4+c • ♥♠ ⇒ 5+c
- 1ST ⇒ 15-17 bal • 2ST ⇒ 20-21 bal
- 2♦ ⇒ Multicolor • 2♣ ⇒ F Indeterminado
- 2♥, ♠ ⇒ F, 5♥, ♠ e 5♣♦
- 3ST ⇒ Gambling, preemp
- 3, 4 ♥♠ ⇒ 7 cartas

Vozes Especiais

- 2 sobre 1
- Menores Invertidos
- Apoios Bergen (exceto mao pass ou sobre X)
- Blackwood (5 chaves) • 4º naipes FP
- Splinter • Gerber
- Checkback • Smolen (1ST)
- Lebensohl (sobre 1ST) • Puppet stayman
- Garbage Stayman • Drury

Intervenção s/Abertura em 2♦ Multi

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

<u>1.</u>	<u>2.</u>	<u>3.</u>	<u>4.</u>	DESCRIÇÃO	RESPOSTAS *Naturais, excepto:	REBIDE DO ABRIDOR	MÃO PASSADA / OUTRAS SITUAÇÕES	
1♣, 1♦		2 4		• 11-20 HCP	• Menores invertidos • 1NT < 10pts	⇕ • 2X - valores • 2ST = 16/17 • Salto duplo = splinter • 3m = NF (mín) • 4m = perg ases		
1♥,♠		5		• 11-20 HCP	• Splinter • Apoios Bergen • 1ST = F1 • 2/1 = FP • Drury	⇕ • 2ST= 15-17 bal., 3ST=18-19, repetição naipe abertura – 6 cartas, inversas	• 2♣,♦ ⇕ Rev Drury 3, 4+c	
1ST				• 15-17 HCP bal.	• 2♣ ▷ Stayman (pode não ter ricos)	⇕	• 2♦ ▷ nega ricos (1) • 2♥,♠ ▷ natural	
					• 2♦,♥ ▷ Transfer para ♥,♠ (4)	⇕	• 3 rico = min, fit 4 • 2ST = max, fit 3,4 (retransf)	
					• 3♦ = 5/5 ricos	⇕	• Abridor marca 3ST ou escolhe rico	
					• 2♠ ▷ Bicolor pobres (fraco ou forte) (5)	⇕	• 2ST = Sem preferência	
					• 2ST ▷ Unicolor pobre (fraco ou forte) (6)	⇕	• Obriga a 3♣	
						⇕	• 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"/>	-	-	• Forte Indeterminado	• 2♦ ▷ Relais, <7 s/ ases • 2ST ▷ 8+ balanç • 2♥,♠, 3♣,♦ = naipe 5 8+	⇕ • 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"/>	-	-	• Multicolor.	• 2♥♠ ▷ Passa/corrige • 2ST: 14+, Relay, F1	⇕ • S/ 2♥♠ ▷ 2ST = 22-23 bal. ▷ segue = abert 2ST • S/ 2ST ▷ 3♣♦ = mín c/ ♥♠, 3♥♠ = máx c/ ♥♠ ▷ 3ST = 22-23 bal		
2♠		5		• espadas e menor 5/5	• 3♣ passa ou corrige • 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) 20-22	• 3♣ ▷ Puppet (9) • 3♦♥ ▷ Transf • 4♣ Gerber • 3♠ ▷ Trans pobres. • • 4♦ = bic ricos • 4♥,♠	⇕ Apos transfer 3nt = fit no rico com 3 or 4 cartas		
3 x		7		Sub abertura			CONVENÇÕES DE CHELEME • RKC ⇕ • 0/3 • 1/4 • 2 • 2+D (4ST perg Ases, voz seg perg D tr, 5ST perg Reis – específ)	
4 x		8		Sub abertura				
3ST		9		subabertura				

• 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 Stayman2 \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 Smolen4 \clubsuit = 10+ pts, 6 \heartsuit + 4 \spadesuit / 4 \spadesuit = 10+ pts, 6 \spadesuit + 4 \heartsuit Ext. Smolen2. Sequência 1m-1M-1ST-2 \clubsuit - Chekback

Resposta:

2 **rico respondente** = 3 cartas, nega 4 no outro rico2 **outro rico** = 4 cartas, nega 3 cartas no rico do respondente2 \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 2STAbridor: 3 \heartsuit = singleton ou chicana3 \heartsuit \spadesuit = 17+, qq.

3ST = 14-16

4 \heartsuit = bicolor 5 \heartsuit \spadesuit + 5x4 \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 fraco3 \heartsuit \spadesuit /qq. = singleton ou chicana, bicolor forte

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

1ST \Rightarrow 2ST3 \clubsuit \Rightarrow respondente: **passé** ou 3 \spadesuit = unicolor fraco3 \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 \heartsuit)2 \heartsuit = 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), FP3ST = força de partida sem defesa em x2ST = Lebenschol, pede 3 \clubsuit (signoff em naipe qq ou indica defesa n.i.)3 \clubsuit /2ST \Rightarrow respondente:**passé** ou 3 \spadesuit = signoff3x = 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 cheleme4 \spadesuit = 4 \heartsuit + 4 \spadesuit , p/ jogar partida