

LEILÕES COMPETITIVOS**Intervenções**

- Naturais; 5+ c ⇒ 8-17 HCP

Respostas

- Cue-bid ⇒ F1 (com ou sem fit)
- Novo naipe ⇒ F1
- Apoio Directo ⇒ Preemp, LVT

Dobre de Chamada

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

Intervenção em 1 ST

- **Em 2ª Posição** ⇒ 15+-18 bal ⇒ Gladiator
- **Em 4ª Posição** ⇒ 10-14 bal ⇒ Notas explicativas

Intervenção em salto ⇒ Barragem**Bicolores** ⇒ Ghestem Modificado

Sobre 1♣ ⇒ • 2♣=Nat • 2♦ = ♥+♠ • 3♣ = ♦+♠

Intervenção sobre 1ST ▷ *Multilandy em 2ª*

- 2♣ ⇒ ♥ + ♠ (mínimo 5/4)
- 2♦ ⇒ Unic. rico
- 2♥ ⇒ ♥ + pobre 4+c
- 2♠ ⇒ ♠ + pobre 4+c
- 2ST ⇒ ♣ + ♦ (mínimo 55)
- **Dbr** ⇒ Rico 4c + pobre 5+c (se 1ST forte)
- **Dbr** ⇒ 15+ HCP bal (se 1ST fraco)

Landy em 4ª

- 2♣ ⇒ ♥ + ♠ (mínimo 54) • 2♦♥♠: Natural
- **Dbr** ⇒ 10-14

Após Dobre de 1♥♠ pelo adversário

- 3c apoio: 2♥♠ ⇒ 5-7; 1♠ ⇒ 8-10; 2♥ ⇒ 8-10 sf; 11+2nt
- 2♣/• 2♦ (5)6+cartas6-9dhcp nforcing
- 4c apoio: apoios Bergen
- **RDBR**: 11+ sem fit
- **WJS**: barragem, 6+c

SAÍDAS E SINALIZAÇÃO**Saídas**

- Em trunfo: 135 (4 se 3 importante)
- Em ST: 1 2 4

Ataques Subsequentes

- Em trunfo: 135 (antes do morto) e Atitude (depois do morto)
- Em ST: 124

Saídas mais frequentes

Saída	Trunfo
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; 9 8(+)

SINALIZAÇÃO

	Saída	Flanco	Baldas
S	Impar Chama	baixa chama	Ímpar chama
T	Par Prefere	Alta nega	Par prefere
* Contagem: alta/baixa ▷ n° Impar de cartas			
T	Igual	Igual	Igual
R	* Contagem: baixa/alta ▷ n° Par de cartas		

DOBRES COMPETITIVOS

- DBR Negativo ⇒ até 4♥
- DBR Competitivo ⇒ até 4♥
- DBR Apoio ⇒ até 1♠
- RDBR Apoio ⇒ até 1♠

SEQUÊNCIAS DE PASSE FORCING

- **1x-** (Interv) - **Pass** ⇒ É *quase-forcing*
- **1ST** - (Dbr) - **Pass** ⇒ Obriga a 2♣

Folha de convenções**Categoria****Pedro F. Matos****Fernando Pombo****1289****1816****RESUMO DO SISTEMA**

- Natural
- 2/1 FP

- ♣♦ ⇒ 3+c
- ♥♠ ⇒ 5+c
- 1ST ⇒ 15-17 bal • 2ST ⇒ 20-21 bal
- 2♣ ⇒ Ask • 2♦ ⇒ Multicolor
- 2♥ ⇒ ♥ + outro • 2♠ ⇒ ♠ + pobre
- 3x ⇒ Preemp • 3ST ⇒ Gambling
- 4♥♠ ⇒ Preemp

Vozes Especiais

- 1♦ ⇒ 2♣ = F1
- 1♥♠ ⇒ 1ST = F1
- Fit ♥♠ ⇒ • 2ST ⇒ tb geral • 3x ⇒ Interrog.
- Jacoby /Multi 2nt mod. • Menores Invertidos
- RKB (5 chaves) • 4º naipe FP
- Splinter limitado • Weak Jump Shift
- Checkback • Smolen • Smith
- Lebensohl (sobre 1ST, 2 fraco, inversas e Weak Jump Overcalls) • Meckwell Defenses
- Leaping Michaels sobre 2♦♥♠ fraco dos opps

Após Abertura em 2♦ Multi

- DBR ⇒ 13-15 bal. ou 19+
- 2♥♠ ⇒ curto a ♥♠
- 2ST ⇒ (15) 16-18 bal. com defesas a ♥♠
- 3x ⇒ Natural • Leaping Michaels

<u>1.</u>	<u>2.</u>	<u>3.</u>	<u>4.</u>	DESCRIÇÃO	RESPOSTAS *Naturais, excepto:	REBIDE DO ABRIDOR	MÃO PASSADA 02-10-21
1♣		3		• 11-20 HCP	• Menores Invertidos (1♣-2♦ = 8-11 HCP)	• 2x = valores up the line • 2ST = 12-13 bal	
1♦		3		• 11-20 HCP	• Menores Invertidos (1♦-3♣ = 8-11 HCP) •	• Salto = singleton • 3m = NF (mín) • 3ST = 14bal	
1♥		5		• 11-20 HCP	• Splinter limitado • Apoios Bergen • 1ST = F1 • 2/1 = FP	• Após 2/1 ▷ 2♥ = catch all • Após 2/1 ▷ 2ST= 18-19 bal.; 3ST=12-14 bal.	• 2♣ ⇒ Reverse Drury 3+c • 1ST é semi forcing
1♠		5		• 11-20 HCP	• Mesmo desenvolvimento de 1♥		
1ST				• (14)15-17 HCP bal. Pode ter singleton de figura de A ou Rei e 5 Cartas em naipe rico.	• 2♣ ▷ Stayman (pode não ter ricos)	• 2♦ ▷ nega ricos • 2♥♠ ▷ natural	FUGAS Pass obriga 2♣ RDBR 10+ 2♣ ▷ ♣ + naipe acima 2♦ ▷ ♦ + naipe rico 2♥ ▷ natural 2♠ ▷ natural
					• 2♦♥ ▷ Transfer para ♥♠	• 2ST ▷ 4333, máx • 3x ▷ 4c fit, máx, doubl a x • 3♥♠ ▷ 4c fit, mín	
					• 2♠ ▷ Bicolor pobres (fraco ou forte)	• Abridor marca naipe com fit ou 3ST sem fit	
					• 2ST ▷ Unicolor pobre (fraco ou forte)	• 2ST = Sem preferência	
					• 3♣ Puppet • 3♦ 5/5 Rico convite • 3♥ ▷ 1♥e3♠ • 3♠ ▷ 1♠e3♥	• Obriga a 3♣	
					• 4♦ ▷ 5+/5+ em ricos, só para jogar partida • 4♣ ▷ 5+/5+ em ricos, slam try.	• Abridor marca 4♥ ou 4♠	
					• 4ST ▷ Quantitativo	• Abridor marca 4♥ ou 4♠ • Abridor entra em sequencia de slam	
2♣	<input checked="" type="checkbox"/>	-	-	• Ask	• 2♦ ▷ Relay, F1 • 2♥ ▷ Ás ♥ • 2♠ ▷ Ás ♠ • 2ST ▷ 2 Reis ou 8+ HCP • 3♣ ▷ Ás ♣ • 3♦ ▷ Ás ♦ • 3♥ ▷ 2 Ases mm cor • 3♠ ▷ 2 Ases mm espécie • 3ST ▷ 2 Ases saltados • 4x ▷ 3 Ases excepto x	• Após 2♦ ▷ 2ST = 24-25 bal. ▷ Notas explicativas • Após 2♦ ▷ 3ST = 26-27 bal. & 4ST = 28-31 bal. • Após 2♦ ▷ 2♥♠ = Natural, NF (4 a 5 Lt) • Após 2♦ ▷ 3♣♦♥♠ = Natural, FP	
2♦	<input checked="" type="checkbox"/>	-	-	• 6c ♥/♠ (6-10 HCP) • 22-23 HCP bal.	• 2♥♠ ▷ Passa ou corrige • 2ST: Relay, F1 GF • 3♥♠ ▷ Barragem • 3ST: unicolor pobre fraco • 4♣♦ ▷ Transfers • 4♥♠ ▷ Para jogar	• Após 2♥♠ ▷ 2ST = 24-25 bal. ▷ Notas explicativas • Após 2ST ▷ 3♣♦ = mín c/ ♥♠, 3♥♠ = máx c/ ♥♠ Após X pelo Adversário ver Notas explicativas	
2♥		5		• ♥ + outro (6-10 HCP)	• 2♠ ▷ Para jogar se for este o 2º naipe do abridor or 3♣♦ • 2ST ▷ Relay, F1 • 3♦ ▷ invite 1suit • 3♠ ▷ Natural, F1 • 3♥/4♥ ▷ Barragem • 3ST ▷ Para jogar	• Após 2ST ▷ 3♣♦ = Natural; 3♥ = ♠	
2♠		5		• ♠ + pobre (6-10 HCP)	• 2ST ▷ Relay, Gf • 3♣ ▷ Sign off em ♣♦ • 3♦ ▷ Natural, F1 • 3♥ ▷ Natural, F1 • 3♠/4♠ ▷ Barragem • 3ST ▷ Para jogar	• Após 2ST ▷ 3♣♦ = Natural 5+ cartas	
2ST		-	-	(19) 20-21 Pode ter singleton de figura A ou Rei	• 3♣ ▷ Puppet • 3♦♥ ▷ Transfer • 3♠ ▷ Trns to 3nt / Bic menor W • 3ST Long suit menor weak or strong. • 4♣ Slam try Majors • 4♦ To play majors	Apos transfer 3nt = fit no rico com 3 or 4 cartas	
3x		7		• Preemp	• 3♣♦♥♠ (ver notas explicativas)	CONVENÇÕES DE CHELEME • RKC ⇒ • 0/3 • 1/4 • 2 • 2+D • RKC ⇒ • 5ST = 2 + useful void • 6x (abaixo do trunfo) = 1 + void x • RKC com fit a ♥ ⇒ • 6♥ = 2 + void ♠ • DOPI/ROPI, Blackwood Exclusão, Control Bids, Minorwood	
3ST	<input checked="" type="checkbox"/>	7	-	• Pobre sólido	• 4♠ ▷ Sign off ♣♦ • 4♦ ▷ Pergunta singleton (respostas: 4♥♠: curto nesse, 4ST: curto no outro pobre, 5♣♦: 7222)		
4♣♦	<input checked="" type="checkbox"/>	8		• Namyats	• Sobre 4♣ ▷ 4♦ (pergunta perdentes), 4♥ (p jogar) • Sobre 4♦ ▷ 4♥ (pergunta perdentes), 4♠ (p jogar)		
4♥♠		8		• Preemp			

NOTAS EXPLICATIVAS

Namyats

Sequência 4♣ - 4♦ - ?

- 4♥ = não tenho 2 perdes rpidas em nenhum naipe
- 4♠ = tenho duas perdes rpidas a ♠
- 5♣ = tenho duas perdes rpidas a ♣
- 5♦ = tenho duas perdes rpidas a ♦

Sequência 4♦ - 4♥ - ?

- 4♠ = no tenho 2 perdes rpidas em nenhum naipe
- 5♣ = tenho duas perdes rpidas a ♣
- 5♦ = tenho duas perdes rpidas a ♦
- 5♥ = tenho duas perdes rpidas a ♥

Sequência (2♦ Multi) - 2ST - (P) - ?

- 3♣ = obriga a 3♦
- 3♦ = Stayman
- 3♥♠ = natural, F1

Sequência 1x - (1y) - Bid or Pass - (2x) - ?

- Dbr = naipe de x fraco, pede sada a naipe lateral
- Pass = naipe de x bom

Defesa contra aberturas 1♣/1♦/2♣ Nightmare ou Pau Forte

Multilandy + Dbr = 44 em ricos com abertura

Sequência (2♦ Multi) - P - (2♥/2♠) - ?

- Dbr = abertura com bom naipe de ♥/♠

Sequências 2♣/2♦ - 2x - 2ST - ?

- 3♣ = puppet Stayman
- 3♦ = transfer para ♥ (marcar 3♥=2c ou 3ST=fit ♥)
- 3♥ = transfer para ♠ (marcar 3♠=2c ou 3ST=fit ♠)
- 3♠ = transfer para 3ST ou bicolor pobres fraco ou forte
- 3ST = unicolor pobre fraco, obriga a 4♣
- 4♣ = bicolor ricos, slam try
- 4♦ = bicolor ricos, so para jogar partida
- 4♥ = bicolor pobres, curto a ♥
- 4♠ = bicolor pobres, curto a ♠
- 4ST = quantitativo

Obs: com 5♠+4♥ fazer transfer para ♠ e esquecer as ♥

Sequência (1ST forte Adversrio) – Dbl promete 5+cartas menor e 4 num rico ou valor equivalente (15-17)

- 2♣ = para jogar no pobre, NF

• 2♦ = qual é o teu rico? O abridor marca o seu naipe rico (Respondente tem que ter 4/4 em rico)

• 2♥♠ = natural, NF

Sequência (1x) - P - (P) - 1ST - (P) - ?

• 2x = Stayman

• 2y = sign off

• 3x = pedido de defesa a x para jogar 3ST

• 3y = natural, GF

Sequência (1ST fraco) - Dbl - (P) - ?

• 2x = sign off

• 2ST = Stayman, GF

• 3x = natural, GF

Sequência Leaping Michaels Após Abertura em 2♦ Multi ou 2 Fraco

Em segunda posição promete 5+c pobre e 5+c outro rico

Em quinta posição pode ter 6c pobre e 4c outro rico

Sequência (Intervenção em-2♦ Multilandy - (P) - 2x - (P) - ?

• 3♣ = ♣ + rico (se x = ♥♠) → 3♦ = qual é o rico?

• 3♦ = ♦ + rico (se x = ♥♠) → 3♥ = qual é o rico?

• 4♣ = ♣ + rico (se x = ST) → 4♦ = qual é o rico?

• 4♦ = ♦ + rico (se x = ST) → 4♥ = pass ou corrige

Sequência 2♦ Multi - (Dbr) - ?

• Pass = aguento jogar 2♦ dobrados

• Redbr = pede para marcar o naipe rico indeterminado sem nada a acrescentar

• 2♥ = indicação de saída

• 2♠ = indicação de saída

• 3♣ = indicação de saída

• 3♦ = indicação de saída

Obs: na marcação de 2♥;2♠;3♣;3♦ os naipes ricos devem ter pelo menos 3c

Saídas e Sinalizações

a) Em trunfo:

• saída ao A pede atitude

• saída ao R em trunfo pede contagem (para contratos NV 4+)

b) Em ST:

• saída ao A pede atitude

• saída ao R pede atitude ou desbloqueio da D

• saída à D pede contagem ou desbloqueio do 10

c) Em trunfo ou ST:

• Saída ao A e aparece singleton no morto: par/ímpar

• Saída ao A e aparece naipe forte no morto: preferencial

d) Geral:

• Dbr de 3ST em leilões 1ST-3ST pede saída a ♠

• Dbr de 3STou Trunfado em leilões com naipe pede saída ao 1º naipe do morto

-
- Em contratos trunfados jogados pelo adversário quando é jogado o naipe de trunfo pelo adversário a contagem dos trunfos (udca) é feita dando o número de cartas do outro rico.
 - Quando nos X cue bid o XX e controle de 1ª.
 - Quando nos fazem um Cue Bid num naipe que estamos fitados o X quer saída a esse naipe . O Pass tem um naipe ao lado melhor