

MARCAÇÕES DEFENSIVAS E COMPETITIVAS
<b>INTERVENÇÕES (Estilo; Respostas; Nível 1 / 2; Reveil)</b>
Intervenções naturais, estilo sólido;
Respostas naturais NF, cuebid = limite+
Cuebid em salto = comp+ 4+cartas;
Em competição 2ST = comp+ 4+cartas;
<b>INTERVENÇÃO EM 1ST (2ª/4ª Live; Respostas; Reveil)</b>
Em 2ª = 15-18, SystemOn;
Em 4ª = 10-14, SystemOn;
Live = 4OM5+om; PMP = 5M5+m
<b>INTERVENÇÕES EM SALTO (Estilo; Respostas; ST Unusual)</b>
Saltos = fracos; 2ST Unusual;
Respostas naturais, cuebid=F1;
<b>Reabertura: 2ST natural</b>
<b>CUEBIDS DIRETOS E EM SALTO (Estilo; Resposta; Reveil)</b>
Michaels cuebid; respostas naturais; cue=F1;
Cuebid em Salto = ask Stopper;
<b>Vs. ST (vs. Forte/Fraco; Reabertura; Por Mão Passada)</b>
Dbr = 4M5+m; 2♣=ricos (pode ser 4+4+); 2♦=Multi; <sup>[nota12]</sup>
2M = M (não promete menor lateral, mas pode ter);
2ST = menores; 3m = natural;
Igual em reveil, exceto se vs ST Fraco em que o dobre de 4ª é força generalizada
<b>Vs.BARRAGENS (Dobres; Cue-Bids; Saltos; Vozes em ST)</b>
Leaping Michaels; especial vs Multi <sup>[nota14]</sup> ;
ST = tendencialmente para jogar;
<b>Vs. ABERTURAS FORTES ARTIFICIAIS - p.e. 1♣ ou 2♣</b>
(1♣)-1ST = 4M5+m; outras = SystemOn;
<b>APÓS DOBRE DE CHAMADA DOS ADVERSÁRIOS</b>
Transfers após dobre advs. s/ as nossas aberturas em 1♥/♠ <sup>[nota10]</sup>
1M-(X)-2ST+→SystemOn

SAÍDAS E SINALIZAÇÕES			
<b>ESTILO GERAL DE SAÍDA</b>			
	Saída	No naipe do parceiro	
Vs/trunfo	1/3/5	1/3/5 mas se a contagem	
Vs/Sem Trunfo	1/3/5	for conhecida ou óbvia	
Subsequentes	1/3/5	pode ser preferencial	
OUTRAS: Saídas a Honra pode ser preferencial;			
Especial atenção a atravessar o vivo;			
<b>CASOS PARTICULARES DE SAÍDAS</b>			
Lead	Vs. Trunfo	Vs. Sem Trunfo	
AS	Ax;AKx	Iguais a ST;	
REI	AK;Kx;		
DAMA	Qx;KQ;KQx(x);		
VALETE	Jx;JT(x);		
10	10x;109(x)		
9	9x;98(x)		
Pequena ALTA	Xx;		
Pequena BAIXA	xxX;xxXx;		
<b>SINALIZAÇÃO EM ORDEM DE PRIORIDADE</b>			
	Saída do Parceiro	Saída do Carteador	Baldas
1	uda	udc	Impar = chama
NAIPE 2	udc	pref	Par = pref
3	pref	uda	
1			
S/T 2	iguais	iguais	iguais
3			
Sinalizações (incluindo em trunfos):			
Sinalização em trunfo pode ser PREFERENCIAL			
<b>DOBRES</b>			
<b>DE CHAMADA (Estilo; Respostas; Reveil)</b>			
Dobres naturais, tendencialmente outro rico ou qualquer Forte;			
Respostas Standard;			
Dobre de reveil na 1ª volta = tendencialmente 8+;			
<b>DOBRE/REDOBRE ESPECIAIS/ARTIFICIAIS/COMPETITIVOS</b>			
Depois de intervenção adv. sobre 1ST, dobre = "stolen bid" <sup>[nota13]</sup>			
Depois de intervenção adv. em 1♦/1♥ dobre = transfer <sup>[nota11]</sup>			
(1ST) – X = 4m5+m <sup>[nota12]</sup> ;			
Dobre (redobre) de suporte até 2♣			
Dobres competitivos e negativos até 5♥;			

FOLHA DE CONVENÇÕES
<b>CATEGORIA: VERDE</b>
<b>Alberto Nobre (FPB 1920)</b>
<b>Olli Puurtinen (FPB 3632)</b>
Campeonato Regional de Equipas Open ARBL 2017
<b>SISTEMA BASE — 5542</b>
<b>PRINCIPAIS CARACTERÍSTICAS E ESTILO GERAL</b>
Natural; Ricos 5; 1♣=2+; 1♦=4+
Respostas <i>Up-The-Line</i> ; 2/1 F1; 1M-1ST=NF;
2♣ Forte não necessariamente GF <sup>[nota07]</sup>
1ST = 15-17 pode ter ricos 5;
2ST = 18-19 pode ter ricos 5
3ST = Gambling sem defesa lateral
4m = Namyats
Abertura pode ser "light" / Intervenções são sólidas
<b>VOZES ESPECIAIS QUE POSSAM REQUERER DEFESA</b>
Menores invertidos <sup>[nota02]</sup> ;
Mini-Maxi splinters; Splinters Limitados;
1M-2ST = Apoio construtivo/limite/forcing;
Michaels Cuebid;
MinorWood em sequencias especiais <sup>[nota09]</sup> ;
1♣-(1♦/♥) = segue transfers <sup>[nota11]</sup> ;
1♦-(1♥) = segue transfers <sup>[nota11]</sup> ;
1♥/♠-(dbr) = segue transfers <sup>[nota10]</sup> ;
1ST – 15-17 pode ter ricos de 5
2ST – 18-19 pode ter ricos de 5
SouthAfrican Transfers depois de 1ST e 2ST;
2♦ = MultiColor; rebide 2ST = 20-21;
2♣ = forte, pode não ser GF; resposta 2♥ = dupla neg <sup>a</sup>
2♥=NF, sub-abertura 4♥5+m; 2♠=(igual a 2♥) 4♠5+m;
<b>SEQUENCIAS ESPECIAIS DE PASSE FORCING</b>
Quando óbvias; em sequencias GF; quando X é de chamada
<b>NOTAS IMPORTANTES</b>
Não jogamos Bergen!; ST=NF; 2/1=F1; 4ºnaipe GF; XYZ <sup>[nota01]</sup> ;
<b>PSIQUICOS: Muito Raros (não esperados nem encorajados)</b>



---

Nota 01 : XYZ

1x—1y;

1ST—2♣ → obriga a 2♦ do abridor, para passar ou marcar qualquer naipe convite;

1x—1y;

1M—2♣ → obriga a 2♦ do abridor, para passar ou marcar qualquer naipe convite;

1♣—1♦;

1♥—1♠ → natural, F1;

1♣—1♦;

1♥—2♠ → natural, GF;

---

Nota 02 : Menores Invertidos

1m—2m = (10)11+, F1

1m—3m = wide range. 0-9(10)

---

Nota 03 : Apoios depois de 1M

1♥—2♠ = apoio limite de 3 cartas de fit

1♠—3♥ = apoio limite de 3 cartas de fit

1M—2ST = apoio de 4 cartas de fit, 7+, nega singleton

1M—3♣ = apoio de 4 cartas de fit, limitado a 10 ou 15+, curto indeterminado

3♦ = pergunta, respostas "onde tem o singleton"

1M—3♦ = 16+, com 2/3 cartas de suporte

1M—3M = barragem

1M—3ST = 12-15, com 3 cartas de suporte

1♥—3♠ = curto, 11-14

1M—4x = curto, 11-14

1M—4M = ToPlay

---

Nota 04 : Smolen Modificado

1ST—2♣;

2♦ 3M = 3 ou 4 cartas de M e 5 cartas de OM

2M 3ST = 3 cartas de M e 5 cartas de OM

---

Nota 05 : Puppet Stayman Modificado

1ST—3♣ pergunta por rico de 5 cartas

3♦ nega rico de 5 cartas, pode ter ou não ter rico(s) de 4 cartas

3M 4 cartas de OM

3ST ToPlay

3M 5 cartas de M

3ST resposta muito rara, a evitar (talvez menor comprido?)

---

Nota 06 : Puppet Stayman

2ST—3♣ pergunta por rico de 5 cartas

3♦ nega rico de 5 cartas, tem 1 ou ambos ricos de 4 cartas

3M 4 cartas de OM

3ST ToPlay

3M 5 cartas de M

3ST nega ricos de 4/5 cartas

2ST—3♦ = transfer ♥ → 3♠ = 5♠2♥

2ST—3♥ = transfer ♠ → 3ST = 5♥2♠

2ST—3♠ = transfer para 3ST

2ST—3ST = 5♠4♥

---

Esta sequencia de Puppet Stayman é igualmente aplicada depois de rebide em 2ST das aberturas em 2♣ e 2♦ e depois de (2♦)-2♥<sup>[nota14]</sup>.

---

Nota 07 : Abertura em 2♣

*Sendo a nossa única abertura Forcing, NÃO É FORCING DE PARTIDA (pode ser um "2Forte")*

2♣— 2♦ relais não negativo, promete 1Rei ou 2Damas

2♥ dupla negativa, provavelmente vai passar a próxima voz do abridor

2♠ positiva HHxxx+ em ♠

2ST positiva HHxxx+ em ♥

3m positiva HHxxx+ em m

---

Depois do rebide do abridor em 2ST, segue como depois de abertura em 2ST

---

Nota 08 : Namyats

Abertura em 4♣ = boa abertura em 4♥

Respostas

4♦ (step) = slamish

4♥ = ToPlay

4ST = Pergunta Ases Específicos

outras = controle, slamish

Abertura em 4♦ = boa abertura em 4♠

Respostas

4♥ (step) = slamish

4♠ = ToPlay

4ST = Pergunta Ases Específicos

outras = controle, slamish

---

Nota 09 : MinorWood

MinorWood (pergunta de Ases no menor respetivo), respostas 3041

Ex: 4♣ 4♦ 0-3  
4♥ 1-4  
4♠ 2 sem a Dama de ♣  
4ST 2 com a Dama de ♣  
5♣ 2 chave com chicana util  
5x 1chave, chicana util

O rebide de 4ST depois da pergunta de Ases (MinorWood) é "ToPlay"

Apenas se aplica quando o naipe menor é "OBVIAMENTE" o naipe de trunfo (ou porque se apoiou o naipe ou porque é "auto-naipe").  
Caso contrário é uma sequencia de controle.

---

Nota 10 : Transfers depois de 1M(X)

1♥—(X)

XX = força generalizada  
1♠ = transfer para ST  
1ST = transfer para ♣  
2♣ = transfer para ♦  
2♦ = transfer para ♥ (naipe do abridor = bom apoio nível 2)  
2♥ = natural, apoio (mais fraco que 2♦)  
2♠ = sem significado  
2ST+ = SystemOn

1♠—(X)

XX = força generalizada  
1ST = transfer para ♣  
2♣ = transfer para ♦  
2♦ = transfer para ♦  
2♥ = transfer para ♠ (naipe do abridor = bom apoio nível 2)  
2♠ = natural, apoio (mais fraco que 2♥)  
2ST+ = SystemOn

---

Nota 11 : Transfers depois de nossa abertura em 1♦/♥

Transfers começam com a voz de "dobre"

1♣—(1♦)

dbr = 4/5 cartas de ♥  
1♥ = 4/5 cartas de ♠  
1♠ = transfer para ST  
1ST = transfer para ♣  
2♣ = transfer para ♦ (naipe adversário = restantes naipes)  
2♦ = transfer para ♥ (6+)  
2♥ = transfer para ♠ (6+)  
outras = SystemOn

1♣—(1♥)

dbr = 4/5 cartas de ♠  
1♠ = transfer para ST  
1ST = transfer para ♣  
2♣ = transfer para ♦  
2♦ = transfer para ♥ (naipe adversário = restantes naipes)  
2♥ = transfer para ♠ (6+)  
outras = SystemOn

1♦—(1♥)

dbr = 4/5 cartas de ♠  
1♠ = transfer para ST  
1ST = transfer para ♣  
2♣ = transfer para ♦  
2♦ = transfer para ♥ (naipe adversário = restantes naipes)  
2♥ = transfer para ♠ (6+)  
outras = SystemOn

---

Nota 12 : MultiLandy

Intervimos em MultiLandy

- depois de abertura adversária em 1ST
- no reveil de 1ST forte
- em 1ST+ depois de abertura em 1♣ forte
- em 1ST em leilões adversários

(1x)-P-(1y)-1ST 4M5+m

(1♣)—1ST 4M5+m (contra 1♣ forte)

(1ST)— X 4M5+m

2♣ ricos  
2♦ unicolor rico  
2M promete 5 cartas de M, não promete menor lateral  
2ST menores  
3♣ ♣ unicolor  
3♦ ♦ unicolor  
outras natural, comprimento extra

## Nota 13 : Stolen Bids

Depois de intervenção adversária sobre as nossas abertura em 1ST, dobre toma o lugar da voz que não conseguimos aplicar:

Ex : 1ST—(2♣)—dbr = stayman, qualquer que seja o significado da voz de 2♣, outras vezes = SystemOn

1ST—(2♦)—dbr = transfer para ♥, qualquer que seja o significado da voz de 2♥, outras vezes = SystemOn

1ST—(2♥)—dbr = transfer para ♠, qualquer que seja o significado da voz de 2♠, outras vezes = SystemOn

É exceção a voz do respondente depois de intervenção adversária em 2♠ (dobre de chamada, Lebensohl)

## Nota 14 : Entrada contra abertura 2♦ MultiColor adversária

(2♦) dbr mão que abriria em 1♥ ou 1♠ ou qualquer mão com 19+ se o respondente passar ou redobrar, segue como o MultiColor; se o respondente falar seguem dobres de chamada;

2♥ mão que normalmente interviria em 2ST (15-18) se o respondente passar ou dobrar;

2♠ passe = ToPlay  
2♠ = ToPlay  
2ST = unicolor menor, forte ou fraco  
3♣ = puppet  
3♦/♥ = transfer  
3♠ = menores slamish  
boa intervenção em 3m  
2ST = relais, pergunta  
3m = mínimo  
3M = curto, máximo

3♣ = P/C  
3♦ = transfer para ♥, convite+  
3♥ = transfer para ♠, convite+  
3♠ = convite para 3ST, nega paragens nos ricos  
3ST = ToPlay

2ST menores, forte ou fraco  
3m 6+cartas, não construtivo, valores limitados a uma fraca abertura  
3M 6+cartas, sólido, 16+  
3ST ToPlay  
4m barragem

(2♦) P (2♥)  
dbr chamada  
2♠ natural  
2ST 16-18, sequencias puppet e transfers  
3x natural, 14-17, 6+cartas  
3ST para jogar (normalmente um menor corrido)  
4♣ menores (4/5 perdentes)  
4♦ menores (2/3 perdentes)

(2♦) P (2♥) P (P)  
dbr chamada (curto a ♥)  
2♠ natural 9-11  
2ST menores 4+4+  
3♣ 5+♣ 4♠  
3♦ 5+♦ 4♠

(2♦) P (2♠) P (P)  
dbr chamada (curto a ♠)  
2ST qualquer tricolor sem ♠  
3♣ 5+♣ 4♥  
3♦ 5+♦ 4♥  
3♥ [raro] 5+♥ 10-11