

DEFESAS E LEILÃO COMPETITIVO
INTERVENÇÕES (Estilo: Respostas ; Reaberturas)
• Natural; 4 ⁺ c. = 6/16 HCP
Respostas :
• Novo Naipes sem salto= Forcing ao nível 1 e 3, NF ao nível 2
• Apoio em Salto = No proprio naipe Barragem; após intervenção em rico, novo naipe em salto é mixed raised (3♣), ou fit bid, 2ST mostra apoio de 4 cartas convite ou melhor; apos intervenção em menor, rico em salto é barragem
• X seguido de novo naipe = 18+ HCP (4/5 LT)
INTERVENÇÃO EM 1 ST (2⁺/4⁺); Respostas
2^a posição ⇒ 15 ⁺ /18 HCP (System on)
4^a posição ⇒ 10/14 (System on)
INTERVENÇÕES EM SALTO (ESTILO, RESPOSTAS)
⇒ Naipe em salto é construtivo se vulneravel e Barragem se nao vulneravel
Bicolor em ST ⇒ Com mao passada 1ST sao os outros 2 naises
Bicolor com 2 naises ⇒ Gestem: 1♦-2♦ e 1♣-2♦ = ricos
Reabertura nao passado: 2ST 19-21 (segue-se Muppet)
INTERVENÇÃO CONTRA 1ST
Intervenção contra 1NT em 2⁺ pos: P. Transfers
• 2♣ = ♥+♠ 8 ⁺ cartas (4 ⁺ -4 ⁺)
• 2♦ = Copas
• 2♥ = Espadas
• 2♠ = Menores
• 2ST = Paus
• 3♣ = Oiros
• X = 5 M+4 ^m (12 ⁺ pontos) ou qualquer mao forte
Em 4^a posição: Landy
INTERVENÇÃO CONTRA BARRAGENS
Sobre 2 copas- 3 Copas é pedido de pega para 3ST,4 Paus é paus e espadas, 4 oiros é oiros e espadas e 4 copas é menores
CONTRA ABERTURAS ARTIFICIAIS - i.e. 1♣ or 2♣
VS 1♣ - x=♣; 1NT= Menores
Nível 2 =Multilandy x=♣
APÓS DOBRE DE CHAMADA DOS OPPS SOBRE RICO
• 1NT do abridor = dobre de apoio, com pelo menos um curto (naipe com 2 cartas ou menos)
• Fit com 3c: 2♥/♠= 5-8 ⁺ ; 2♦/♥ = 8-10; XX= 11 ⁺

SAÍDAS E SINALIZAÇÃO			
ESTILO DE SAIDAS E ATAQUES			
	Saídas	No Naipe do Parceiro	
Naipes	1 ^{as} /3 ^{as} /5 ^{as} +sequencias internas	1 ^{as} /3 ^{as} /5 ^{as} +sequencias internas	
Sem Trunfo	Atitude; seq interna	1 ^{as} /3 ^{as} /5 ^{as}	
Subsequente : atitude (contagem se evidente necessidade)			
Outras: Em ST saída ao Rei pede desbloqueio ou contagem e saída ao A ou à D pede atitude			
SAIDAS			
Saída	Em Trunfo	Em ST	
As	Ax, AKx, AKJ10x	Ax, AKx, AKJx	
Rei	K, KQ (+), KQJ (+)	AKJT (+), KQJ(++)	
Dama	QJ (+), AQJ x	QJ (+), AQJ (+); RDxxx;RDVx	
Valete	J x, J10 (+) H J 10 (+)	J x, J10 (+) H J 10 (+)	
10	10 x, 10 9 (+), H 109	10 x, H 10 9 (+)	
9	9 x, 9 8 x	9x; 10 9 x	
Alta	Seq.int, Doublet. ou 3 ^a	Seq. int ou sem figura	
Baixa	3 ^a ou 5 ^a	Promete figura	
SINALIZAÇÃO POR ORDEM DE PRIORIDADE			
	Ataque do parceiro	Jogada do carteador	Baldas
1	Pequena Chama	Contagem	Impar Chama
Naipes 2	Alta Nega	Preferencial	Par Nega
3	Contagem		Preferencial
1	Pequena Chama	Smith Invertido	Impar Chama
ST 2	Alta Nega	Contagem	Par Nega
3	Contagem	Preferencial	Preferencial
Sinalização (incluindo trunpo se for util):			
* Contagem Alta/Baixa = Numero impar de cartas			
Smith Invertido em ST			
DOBRES E REDOBRES			
DOBRES DE CHAMADA (Estilo)			
• Dobres negativos até 4♥			
• Dobres e redobres que apenas mostram pontos			
• Dobres punitivos após abertura do parceiro em barragem, situações GF, apoios limit ou melhor, clara maioria dos pontos com passe forcing			
ALTERAÇÕES COM MÃOS PASSADAS			
2♣= Drury 3 cartas (ou 4333);			

FOLHA DE CONVENÇÕES
Jose Nuno Moraes- Paulo Gonçalves Pereira (1200)
Sistema Verde
EVENTO:
RESUMO DO SISTEMA
SISTEMA BASE E ESTILO
• ♣ = 2 ⁺ c. (2 só com 4432 e 18-19)
• ♦ = 3 ⁺ c.
• ♥, ♠ = 5 ⁺ c.
• 1 NT = 14 ⁺ -17 HCP
• '2/1' GF
• Após 1♣-1♦-1♥ (ou kk 3 vezes seguidas ao nível 1): 2♣ pede para marcar 2♦; 2♦ é GF; 2ST pede para marcar 3♣
VOZES ESPECIAIS QUE PODEM NECESSITAR DEFESA
• Após 1♥-1ST, 1♥-1♠ e 1♠-1ST, Gazilli
• Jacobi; Apoios Bergen; 1M-2♣ GF pede descrição do abridor
• 2♣ N Vul= Forte (Pode ser GF ou nao) ; VUL =Forte nao GF
• 2♦ N Vul =Fraco com ♥ ou ♠ ou 21-23 bal; Vul= GF
• 2♥ N Vul = 5♥ and 4 ⁺ num menor; Vul= 9-12 6♥ ou +
• 2♠ N VUL = 5♠ and 4 ⁺ num menor; Vul= 9-12 6♠ ou +
• 2 NT = 20-21 bal
• 3♣/♦/♥/ST =Barragem no naipe seguinte (não vulneravel pode ser muito fraco) ou 5 no naipe e 6 noutro GF
3♠ - unicolor menor fechado ou 5♠ e 6 outro naipe GF
• 4♣/♦ = Barragem (se 1 ^a ou 2 ^a posição mostra mau naipe)
• 4♥-♠ = Natural
• Se adv. entram nat sobre 1ST Rubensol e dobres chamada
• Sobre 2♦ Multi → 2H/S= natural
2 NT = 16-18 HCP bal
• Sobre 1NT - 2♦ pode ser:
a) Copas
b) Convite para 3NT com unicolor de ♣ ou ♦
c) Tent. de Cheleme em ♥ ou ♠ com naipe independente
SEQUENCIAS ESPECIAIS DE PASSE FORCING
• 1x / LHO Overcall / Pass = Pode ter o dobre punitivo
• 1NT / LHO Overcall / Pass =Pode ter o dobre punitivo

• Fit w/4⁺c: 3♥/♠ = 0-6; 2NT = 11⁺; 3♣ é mixed raise; Outro naipe abaixo ao nível 3 é fit bid 7-10; Splinter 12-15

• 2♠ sobre 1♥ e 2ST sobre 1♠ = drury com 4+ cartas e um singleton ;Sobre 1♥- 2ST= Menores

I **PSIQUICOS**
posição com vulnerabilidade favoravel

Frequentes em 3^a

ABERT.	ARTIF.	N ^o MIN. CARTAS	DOB-NEG. AT	DESCRIÇÃO	RESPOSTAS	VOZES SUBSEQUENTES	MÃOS PASSADAS	
1♣		2	4♥	Natural 2 ou +♣ (2 com 4432 18-19).	Walsh; Menores invertidos 1♣-2♣ (10-20)-Forcing até 3♣ (2♦ = 5 +♣ e 7-9 pontos). 2♥ = 5♥ e 4♠ 7-9 pontos; 2♠ = GF naipe independente (Seguem-se controles, ou figura que fecha o naipe);	Após 1♣ - 1(♦/♥/♠) - 1 NT: a) 2♣ = Obriga a 2♦; b) 2♦ = Checkback GF; c) 2ST = obriga a 3♣		
1♦		3	4♥	Natural, 3 ou +♦ (3 com 4432 11-14).	Menores invertidos. 1♦-♦ 10-20 forcing até 3♦. (3♣ = 4+♦ 7-9 pontos) 1♦-2♣ GF. (excepto se prosseguir 2♦-3♣) 2♥ = 5♥ e 4♠ 7-9 pontos; 2♠ = GF naipe independente (Seguem-se controles, ou figura que fecha o naipe);	Após 1♦ - 1(♥/♠) -1 NT: a) 2♣ = Obriga a 2♦; b) 2♦ = Checkback GF; c) 2ST = obriga a 3♣		
1♥		5*	4♦	10-21 CP, 5 ⁺ ♥; (em 3 ^a posição 4 ⁺)	2♥ = 9-11, com 3 cartas de apoio 2/1' = GF 2NT = fit com 4 ⁺ cartas GF; 3x = Apoios Bergen; 4x = splinter; 3♠ = 4 ⁺ ♥ GF com uma chicana; 3NT-Splinter in ♠	=> 2♠ mostra um sing (2ST asks); 2NT= trial em ♠; 3X=trial em X, Sobre 1♠ ou 1ST Gazzili Apos 1♥-2♣: 2♦ kk minimo nega bic rico; 2♥ bic rico; 2♠ bic ♥ e ♦; 2ST uni; 3♣ bic ♥♣ Apos 1♥-2♦: 2♥ = catch-all; 2ST = 14-18; 3♣ é inversa; 3ST 11-12	2♣ = Drury (3 c or 4333) Sobre 1♥, 2ST = bic menor; 2♠ = drury 4 cartas com 1 curto 3x - Bergen	
1♠		5*	4♦	10-21 HCP, 5 ⁺ ♠; (em 3 ^a posição 4 ⁺)	'2/1' = GF 2♠ = 9-11, com 3 cartas de apoio 2NT = fit com 4 ⁺ cartas GF 3x = Apoios Bergen ; 4x = splinter. 3NT 4 ⁺ ♠ GF com uma chicana	• Após 2/1 GF em ♦ ou ♥, 2♠ = catch-all; 2NT = 14-18; 3♣ é inversa; 3NT = 11-12 • Sobre 2♠, 2NT= Mostra um sing (3♣ pergunta), 3X=trial in X		
INT			4♦	15-17 HCP BAL (pode ter ricos de 5)	2♣ = Stay (pode nao ter ricos); 2♦ = transfer ou outros; 2♥ = transfer 2♠ = Bic menor forte ou fraco, ou desistencia em ♦ 2NT = unicolor de ♣ forte ou fraco ou unicolor de ♦ forte 3♣ Puppet; 3♦ = 5 ⁺ ♥ + 5 ⁺ ♠ conv.; 3♥/♠ = singl ♥/♠ + out R 4♣ = Ricos; 4♦ = ♥; 4♥ = ♠; 4♠ perg. Ases; 4NT Quantitativo	• Após 1NT - 2♣ - 2♦ → Smolen e Super Smolen em 4♣ e 4♦		
2♣	<input checked="" type="checkbox"/>	0		Forte (Se N VUL pode ser GF)	2♦ = Relay; 2♥/♠ = 5 cartas com 2 figuras no naipe; 2ST = 14 ⁺ ; 3♣ /♦ = 6 cartas com 2 figuras no naipe	Após 2♣ - 2♦ - 2 NT → 3♣ = Muppet Stayman Nao vul apos 2♣ - 2♦ - 2♥/2♠: 3♣ = 2 ^a neg		
2♦	<input checked="" type="checkbox"/>	0		NV fraco a ♥-♠, ou 22-23 HCP BAL VUL=GF	NV=2♥=Para jogar se fraco em ♥; 2♠ = para jogar se fraco em ♠ 2NT=pergunta força e distribuição; 3♣/♦ = Forcing	Sobre 2NT, 3♣ = ♥ min, 3♦ = ♠ min, 3♥ = max, 3♠ = ♥ max.		
2♥		5/6		NV 5♥ 4 ⁺ menor.; Vul- 6+H 9-12	NV: 2ST=Pede descrição; 2♠ = NF; 3♦ = convite ou melhor com fit VUL 2♠ mostra fit e 2ST perg. por nº de ♠	=> Sobre 2ST : 3♣ = min ♣; 3♥ = max ♣ => Sobre 2♠: 2ST min; 3♣ max bal; 3♦ max s ♣		
2♠		5/6		NV 5♠ 4 ⁺ menor.; Vul- 6+S 9-12	NV: 2ST=perg.; 3♣ = Passa or corrige; 3♦ = Conv. ou melhor c/ fit VUL 2ST mostra fit e 3♣ perg. nº de copas			
2NT				20-21 HCP Balançados (pode ter ricos de 5)	3♣ = Muppet stayman; 3♦/♥ = transfer; 3♠ = menores, tent cheleme; 3NT para jogar; 4♣ = ♥; 4♦ = ♠ 4♥-♣; 4♠ -♦	Após 3♦, 4♣ = os 2 ricos slamish, 4♦ = 2 ricos para partida); RKCB menores par, impar		
3♣	<input checked="" type="checkbox"/>	0		Barrag em ♦ ou bic 5♣ e 6outro naipe GF				
3♦	<input checked="" type="checkbox"/>	0		Barrag em ♥ ou bic 5♦ e 6 noutro naipe GF				
3♥	<input checked="" type="checkbox"/>	0		Barrag em ♠ ou bic 5♥ e 6 noutro naipe GF				
3♠	<input checked="" type="checkbox"/>	0		Unic. menor fech ou bic 5♠ e 6 out. GF				
3ST	<input checked="" type="checkbox"/>	6		Barragem em in ♣, Bom naipe				
LEILÃO DE NIVEL ALTO								
							Pergunta de ases no menor ao nível 4, em 4ST para ♠, em 4♠ para ♥	
							• RKCB & Blackwood • 3/0 • 4/1 • 2 • 2 + D • 5 NT = 1 As + 1 Ch	
							• 6 X (abaixo do trunfo) = 2A + 1 chicana util em X (Nega Dama)	

4♣		6	Barragem, mau naipe se 1ª ou 2ª posição		• 6 no naipe de trunfo = 2A + 1 chicana util acima do naipe trunfo
4♦		6	Barragem, mau naipe se 1ª ou 2ª posição		• If LHO marcar naipe ou X , X or XX é par, “passo” é impar (DEPO)
4♥/♠		6	Natural		(se fit no menor é voz n forcing o RKCB é no naipe n+1)