

DEFESAS E LEILÃO COMPETITIVO
<b>INTERVENÇÕES (Estilo: Respostas ; Reaberturas)</b>
• Natural; 4 <sup>+</sup> c. = 6/16 HCP
<b>Respostas:</b>
• Cue bid= forcing c/ ou S/ fit; Novo Naipes sem salto= Forcing ao nível 1 e 3, NF ao nível 2
• Apoio em Salto = No próprio naipe Barragem; após intervenção em rico, novo naipe em salto é mixed raised (naipe mais baixo excluindo o da abertura), ou fit bid e 2ST mostra apoio de 4 cartas convite ou melhor; após intervenção em menor, rico em salto é barragem
• X seguido de novo naipe = 18+ HCP (4/5 LT)
<b>INTERVENÇÃO EM 1 ST (2<sup>o</sup>/4<sup>o</sup>); Respostas</b>
<b>Directo</b> ⇒ 15 <sup>+</sup> /18 HCP (System on)
<b>Reveil</b> ⇒ 10/14 (System on)
<b>INTERVENÇÕES EM SALTO (ESTILO, RESPOSTAS)</b>
⇒ Naipe em salto ao nível 2 é construtivo se vulnerável e Barragem se não vulnerável, podendo ser muito fraco branco contra Vul
<b>Bicolor em ST</b> ⇒ Com mão passada 1ST são os outros 2 naipes
<b>Bicolor com 2 naipes</b> ⇒ Gestem: 1♦-2♦ e 1♣-2♦ = ricos
Reabertura não passada: 2ST 19-21 (segue-se Muppet: pergunta ricos de 4 ou de 5)
<b>INTERVENÇÃO CONTRA 1ST</b>
<b>Intervenção contra 1NT em 2<sup>o</sup> pos: P. Transfers</b>
• 2♣ = ♥+♠ 8 <sup>+</sup> cartas (4 <sup>+</sup> -4 <sup>+</sup> )
• 2♦ = Copas
• 2♥ = Espadas
• 2♠ = Menores
• 2ST = Paus
• 3♣ = Oiros; 3♦ é bicolor rico forte; 3♥/3♠=( barragem destrutiva)
• X = 5 M+4 <sup>+</sup> m (12 <sup>+</sup> pontos) ou kk mão forte ( sobre ST Fraco 14 <sup>+</sup> )
<b>Em 4<sup>a</sup> posição: Landy e dobre mostra 10<sup>+</sup> pontos</b>
<b>INTERVENÇÃO CONTRA BARRAGENS</b>
Sobre 2♥ barr. ou 10/13.- 3♥ é ped. de def. para 3ST ,4♣ é ♣ e ♠,
4♦ mostra ♦ e ♠ e 4♥ mostra menores. Análogo sobre 2♠
<b>CONTRA ABERTURAS ARTIFICIAIS -</b>
VS 1♣ forte - x =♣; 1NT= Menores
Nível 2 =Multilandy
<b>APÓS DOBRE DE CHAMADA DOS OPPS SOBRE RICO DO RESPONDENTE</b>
• 1NT do abridor = dobre de apoio, com pelo menos um curto (naipe com 2 cartas ou menos). Transfer ao nível 2.
• Fit com 3c: 2♥/♠ = 5-8 <sup>-</sup> ; 2♦/♥ = 8-10; XX=11 <sup>+</sup>
• Fit w/4 <sup>+</sup> c: 3♥/♠ = 0-6; 2NT = 11 <sup>+</sup> ; 3♣ é mixed raise; Outro naipe abaixo ao nível 3 é fit bid 7-10; Splinter 12-15

SAÍDAS E SINALIZAÇÃO			
<b>ESTILO DE SAÍDAS E ATAQUES</b>			
	Saídas	No Naipes do Parceiro	
Naipes	1 <sup>as</sup> /3 <sup>as</sup> /5 <sup>as</sup> +sequências internas	1 <sup>as</sup> /3 <sup>as</sup> /5 <sup>as</sup> +sequências internas	
Sem Trunfo	Atitude; seq interna	1 <sup>as</sup> /3 <sup>as</sup> /5 <sup>as</sup> seq.inter	
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			
<b>SAÍDAS</b>			
Saída	Em Trunfo	Em ST	
As	Ax, AKx, AKJ10x	Ax, AKx, AKJx	
Rei	AR, 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 10 9	10 x, H 10 9 (+),	
9	9 x, H 9 8 x	9x; 9 x x	
Alta	Seq, Seq.int,Db, Sing,3 <sup>a</sup>	Seq, Seq int. Sem interesse (2 ou 3 cartas)	
Baixa	3 <sup>a</sup> ou 5 <sup>a</sup>	Promete figura (com interesse)	
<b>SINALIZAÇÃO POR ORDEM DE PRIORIDADE</b>			
	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 trunfo se for útil):			
* Cont: Alta/Baixa = Num ímpar de cartas (só damos quando é import.)			
Smith Invertido em ST			
<b>DOBRES E REDOBRES</b>			
<b>DOBRES DE CHAMADA (Estilo)</b>			
• Dobres negativos até 4♥			
• Dobres e redobres que apenas mostram pontos			
• Dobres punitivos após abertura do parceiro em barragem, redobre jogo situações GF e apoios limite ou melhor, sendo o passe forcing			
<b>ALTERAÇÕES COM MÃOS PASSADAS</b>			
2♣ = Drury 3 cartas (ou 4333);			
• 2♠ sobre 1♥ e 2ST sobre 1♠ = drury com 4+ cartas e um singleton;			
Sobre 1♥ - 2ST = Menores			

FOLHA DE CONVENÇÕES
<b>Sistema da categoria Verde</b>
<b>Alexandra Rosado (2508) – Paulo Gonçalves Pereira (1200)</b>
<b>EVENTO: CRPO</b>
<b>RESUMO DO SISTEMA</b>
<b>SISTEMA BASE E ESTILO</b>
• ♣ = 2 <sup>+</sup> c. (2 só com 4432 e 18-19)
• ♦ = 3 <sup>+</sup> c. (3 só com 4432 e 11-14)
• ♥, ♠ = 5 <sup>+</sup> c. (em 3 <sup>a</sup> pos. pode ter 4)
• 1 NT = 14 <sup>+</sup> -17 HCP
• '2/1' GF ( <i>excepto</i> 1♦-2♣-2♦-3♣)
• 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♣
<b>VOZES ESPECIAIS QUE PODEM NECESSITAR DEFESA</b>
• Após abertura em 1st e intervenção adversária, as marcações ao nível 3 são Rubensol, dobres de chamada sobre naipe natural, e dobres jogo sobre naipe artificial
• Após 1♥-1ST, 1♥-1♠ e 1♠-1ST : Gazilli em 2♣ e 2ST
• Jacobi; Apoios Bergen; 1M-2♣ GF pede descrição do abridor
• 2♣ N Vul = Forte (Pode ser GF ou não) ; VUL = Forte não GF
• 2♦ N Vul = Fraco com ♥ ou ♠ ou 21-23 bal; Vul = GF
• 2♥ N Vul = 5♥ and 4 <sup>+</sup> num menor; Vul = 10-13 6♥ ou +
• 2♠ N VUL = 5♠ and 4 <sup>+</sup> num menor; Vul = 10-13 6♠ ou +
• 2 NT = 20-21 bal
• 3♣/♦/♥/ST = Barragem no naipe seguinte (não vulnerável pode ser muito fraco com 5+c.) ou 5 no naipe e 6 no outro GF
3♠ - unicolor menor fechado ou 5♠ e 6 outro naipe GF
• 4♣/♦ = Barragem (se 1 <sup>o</sup> ou 2 <sup>a</sup> posição mostra mau naipe)
• 4♥-♠ = Natural
• Se adv. entram em 1ST nat, 2♣ ricos e vozes em transfer
• Sobre abertura adversária em 2♦ Multi → 2♥/♠ = Curto
2 NT = 16-18 HCP bal ( segue-se Muppet)
• Sobre abertura 1NT - 2♦ do respondente pode ser:
a) Copas
b) Convite para 3NT com unicolor de ♣ ou ♦
c) Tent. de Cheleme em ♥ ou ♠ com naipe independente
<b>SEQUÊNCIAS ESPECIAIS DE PASSE FORCING</b>
• 1x / LHO Overcall / Pass = Pode ter o dobre punitivo
• 1NT / LHO Overcall / Pass = Pode ter o dobre punitivo
<b>PSIQUICOS</b>
Ocasionais em 3 <sup>a</sup> posição com vulnerabilidade favorável

ABERT.	ARTIF.	Nº 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+)-Forcing até 3♣ (1♣ -2♦ = 5 +♣ e 7-9 pontos). 2♥ = 5♥ e 4♠ 5-9 pontos; 2♠ = GF naipes independente (Seguem-se controles, ou figura que fecha o naipe);	Após 1♣ - 1(♦/♥/♠) - 1 ST: 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♦-2♦ (10+) forcing até 3♦. (1♦ - 3♣ = 4+♦ 7-9 pontos) 1♦-2♣ GF. (excepto se prosseguir 2♦-3♣) 2♥ = 5♥ e 4♠ 5-9 pontos; 2♠ = GF naipes 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 HCP, 5+♥; (em 3ª 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 pergunta qual); 2NT= trial em ♠; 3X=trial em X, Sobre 1♠ ou 1ST 2♣=Gazzili Apos 1♥-2♣: 2♦kk mínimo 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 valores laterais	2♣= Drury (3 cartas ou 4333) Sobre 1♥, 2ST = bic menor; 2♠;= drury 4 cartas com 1 curto 3x – Bergen
1♠		5*	4♦	10-21 HCP, 5+♠; (em 3ª 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	
1ST			4♦	14+ -17 HCP BAL (pode ter ricos de 5)	2♣= Stay (pode nao ter ricos e pode ter mão fraca); 2♦= transfer ou outros; 2♥= transfer ;2♠= Bic menor forte ou fraco, ou desist. ♦; 2NT= unic. ♣ forte ou fraco ou unic. de ♦ forte; 3♣ perg. ricosde5; 3♦ = 5+♥+5+♠ conv.; 3♥/♠ = singl ♥/♠ + 3 out R; 4♣=Ricos; 4♦=♥; 4♥=♠;4♠ perg. Ases; 4NT Quant.	• Após 1ST – 2♣ – 2♦ → Smolen e Super • Após 1ST-2♦- 2♠ mostra 4 cartas de ♥, e mão máxima ( sobre 2♠ as continuções são em transfer). Após 1ST-2♦-2♥, 2♠ obriga a marcar 2ST para o respond. descrever a mão	
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 ST→ 3♣=Muppet Stayman Não vul apos 2♣- 2♦-2♥/2♠. 3♣=2" 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♥ e 4+ menor. VUL 6♥+ 10-13	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♣ =>Sobre2♠:2ST min; 3♣max bal;3♦max s.♣	
2♠		5/6		NV 5♠ e 4+ menor. VUL- 6♠+ 10-13	NV: 2ST=perg.; 3♣= Passa or corrige; 3♦=Conv.ou melhor c/ fit VUL 2ST mostra fit, 3♣ perg. nº de copas e 3♥ é GF com ♣	=> Sobre 2ST : 3♣=min♣;3♥=max♣ =>Sobre 2ST : 3♣min;3♦max bal,3♥=max♣	
2ST				19+ -21 HCP BAL (pode ter ricos de 5)	3♣= Muppet stayman; 3♦/♥= transfer; 3♠=menores, tent cheleme; 3NT para jogar; 4♣/♦ = ♥ com int/sem 4♥-♣; 4♠-♦	Após 3♦, 4♣=os 2 ricos slamish, 4♥=2 ricos para partida; RKCB men. respostas par, impar	
3♣	<input checked="" type="checkbox"/>	0		Barrag em ♦ ou bic 5♣ e 6 noutro naipe GF	Marca como sendo Barragem em ♦	Se tiver a mão GF rebida em função do num. perd.	
3♦	<input checked="" type="checkbox"/>	0		Barrag em ♥ ou bic 5♦ e 6 noutro naipe GF		<b>LEILÃO DE NIVEL ALTO</b>	
3♥	<input checked="" type="checkbox"/>	0		Barrag em ♠ ou bic 5♥ e 6 noutro naipe GF		Pergunta de ases no menor ao nível 4, em 4ST para♠, em4♠ para♥	
3♠	<input checked="" type="checkbox"/>	0		Unic. menor fech ou bic 5♠ e 6 noutro GF		• RKCB & Blackwood • 3/0 • 4/1 • 2 • 2 + D• 5 NT =1 As +1 Ch	
3ST	<input checked="" type="checkbox"/>			Barragem em in ♣, Bom naipe		• 6 X (abaixo do trunfo) = 2A + 1 chicana util em X (Nega Dama)	
4♣		7		Barragem, mau naipe se 1ª ou 2ª posição		• 6 no naipe de trunfo = 2A + 1 chicana util acima do naipe trunfo	
4♦		7		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)	