

COMPETITIVE BIDDING
<b>OVERCALLS (Style; Responses: 1 / 2 Level; Reopening)</b>
8-17 NV, 10-17 V. Pode sair destes limites por razões táticas
<b>RESPOSTAS</b>
Transferências do avançador (TA) a começar no cue (ON a qualquer nível)
Fora do TA: novo naipe F1, naipe salto = fit-bid/fraco se int R/m
1ST = 8-12, 2ST = apoio (se interv R) ou 13-14 int (se interv 1♦), 3ST = 15-17
cue = apoio, cue salto = apoio misto, cue duplo salto = splinter
<b>INT OVERCALL (2<sup>nd</sup>/4<sup>th</sup> Live; Responses; Reopening)</b>
2 <sup>a</sup> : 15-17 system ON (transfer para cue = pede defesa)
4 <sup>a</sup> : 10-13 system ON (transfer para cue = pede defesa)
Lebensohl ON se AD falar
Sandwich: 1ST/cue sobre abridor = bicolores 54 com 5 no mais pobre/rico
<b>JUMP OVERCALLS (Style; Responses; Unusual NT)</b>
Pressure bid (estilo Robson/Segal)
<b>RESPOSTAS: system ON</b>
voz em ST por mão passada sugere defender partida adv.
Reopen: nat intermédio (10-13 H)
<b>DIRECT &amp; JUMP CUE BIDS (Style; Response; Reopen)</b>
(1x)-2x = michaels. Se x = ♦ garante 5 copas. Se vuln. deve ter 5-5
(1x)-2NT = michaels de Coimbra, om + R
<b>RESPOSTAS: relés 2♦, 2ST e cue. Resto nat F1 ou P/C se bic. ambíguo</b>
Reopen: cue michaels, 2NT = passa a nat 17-19 sys ON
<b>VS. NT (vs. Strong/Weak; Reopening;PH)</b>
ST forte (14+): X=5m+4R indefinido. Resp 2♣/♦ = PC, 2M = nat
ST fraco: X = 14+H (10+H em 4 <sup>a</sup> )
2♣: Landy. Resp: como (1♣)-2♣
Resto: nat. TA ON com 2ST = paus
Landik: 1m-(1ST)-2♣ = 44 rico
<b>VS.PREEMTS (Doubles; Cue-bids; Jumps; NT Bids)</b>
Dobre chamada até 4♠ (5x+ = opc.). Leb ON se 2 fraco (2 <sup>a</sup> /4 <sup>a</sup> ). ELC a qq niv.
(2x)-3x = menores (54+) 15-20. Idem em 4 <sup>a</sup>
World convention sobre barragem (3x)
<b>VS. ARTIFICIAL STRONG OPENINGS- i.e. 1♣ or 2♣</b>
Nada combinado
(Provavelmente dbr será interpretado como ricos e NT como pobres...)
<b>OVER OPPONENTS' TAKEOUT DOUBLE</b>
Capp/1MX (ON se 1♥-(1♠)-??) com rdb clássico/pun (10+H misfit)
2ST jacy ON
Fit bids (WJS se ab. 1m)

LEADS AND SIGNALS			
<b>OPENING LEADS STYLE</b>			
	Lead	In Partner's Suit	
Suit	3 <sup>a</sup> n.º par, mais baixa n.º ímpar	Se foi apoiado, igual a NT	
NT	Alta s/ int., baixa c/ int. e 35 <sup>a</sup>	Idem	
Subseq	Alta s/ int., baixa c/ int. e 35 <sup>a</sup>	Idem	
Other: vs. NT se parceiro abriu 2 fraco e n/ foi apoiado, saída é <i>contagem</i>			
<b>LEADS</b>			
Lead	Vs. Suit	Vs. NT	
Ace	Ax+, ARx+ (pede atitude)	Idem	
King	AR, ARx+, RDx+ (pede contagem)	Idem	
Queen	DV	RD10 (pede desbl. V ou atit.)	
Jack	V10	V10, ADV	
10	109, HV10	Idem	
9	35 <sup>a</sup> , H109	H109 ou s/ interesse	
Hi-X	35 <sup>a</sup>	s/ interesse	
Lo-X	35 <sup>a</sup>	c/ interesse e 35 <sup>a</sup>	
<b>SIGNALS IN ORDER OF PRIORITY</b>			
	Partner's Lead	Declarer's Lead	Discarding
1	Baixa chama	Baixa par	Baixa chama
Suit 2	Baixa par	Preferencial	Baixa par
3	Preferencial		Preferencial
1	Baixa chama	Baixa par	Baixa chama
NT 2	Baixa par	Preferencial	Baixa par
3	Preferencial		Preferencial
Signals (including Trumps):			
Em trunfo: contagem			
<b>DOUBLES</b>			
<b>TAKEOUT DOUBLES (Style; Responses; Reopening)</b>			
Dobre é <i>chamada</i> até haver fit ou ser óbvio que não há melhor fit que o encontrado			
Exceções: agarranços clássicos, dbr de voz artificial, dbr partida adv sem competição			
Respostas clássicas; cue em alto ou ao nível 3 a mostrar 8-10 ambos ricos.			
<b>SPECIAL, ARTIFICIAL &amp; COMPETITIVE DBLS/RDLS</b>			
Redobre SOS (fora situações especiais)			
Dobre punitivo depois da nossa linha reabrir parcial adversário			
Dobre Lightner, Dobre antilead			
Dobre antibluff: (3x)-passe-(3y)-dbr = PEN			
Dobres de 2 <sup>a</sup> volta: punitivo sobre o 1 <sup>o</sup> naipe, chamada sobre o 2 <sup>o</sup>			
Exceção: se AD abriu e o parceiro deu voz positiva no seu turno, dbr = chamada sobre 2 <sup>o</sup> naipe (PEN sobre 1 <sup>o</sup> naipe; se 1 <sup>o</sup> naipe = 2 <sup>o</sup> naipe dbr é PEN)			

WBF CONVENTION CARD
<b>CATEGORY: RED</b>
<b>NCBO: POR</b>
<b>PLAYERS: NUNO SOUSA – JOÃO ALEGRIO</b>
(1671) (2202)
<b>SYSTEM SUMMARY</b>
<b>GENERAL APPROACH AND STYLE</b>
DDT 2.60
Ricos de 5
Pau preparatório e two-way
1ST variável
2 fracos em todos os naipes (NV: 5+ cartas)
<b>SPECIAL BIDS THAT MAY REQUIRE DEFENSE</b>
1♣ = nat (3+) ou forte (21+H) ou 12-14 reg (só NV12)
1♦ = nat (3+) ou 15-17 reg (só NV 12)
1ST = 9-11 NV12, resto 15-17. 5R poss, 4441 poss.
3ST = gambling. Pode ter pega lateral em 3/4 <sup>a</sup> .
Lebensohl sobre 1ST e 2 fraco
4441 são tratados como regular (tendência sing A,R,D)
<b>SPECIAL FORCING PASS SEQUENCES</b>
Depois de fit-bid, splinter ou novo naipe a nível 4, mas só V contra NV
Depois de cue-bid que force ao nível 4
Depois de apoio de convite ou melhor, e os adversários estão a nível 5
Em situações de agarranço
<b>IMPORTANT NOTES</b>
Pressure bids frequentes (barragens de 0-15 H)
Aberturas 1x em 3 <sup>a</sup> pos. podem ser indicação saída
Após pressure bid, 2/3/4ST por mão passada sugere sacrifício
<b>PSYCHICS: Raros. Os mais frequentes: abertura 1ST 15-17 com 14 e 2/3/4x-(dbr)-naipe.</b>

OPEN-ING	TICK IF ART.	MIN. NO. OF CARDS	NEG. DBL THRU	DESCRIPTION	RESPONSES	SUBSEQUENT ACTION	COMPETITIVE & PASSED HAND BIDDING
1♣	X	0	4♠	NV12: nat 4+ ou 12-14 reg ou art 21+H Resto: nat 3+ ou art 21+H	1♣-1♦: art 0-4 H ou nat 3+  Menores invertidos modificados, WJS, splinters	1♣-1x-2♦: variante forte  1m-1x-2ST: unicolor m 17-20 H (3♣ pede p/ repetir naipe se min) 1♦-1x-2/3♣: possível canapé se med/max 1m-1R-2R: 3 cartas R possível se mão irregular	Splinter passa a WJS em competição
1♦		1	4♠	NV12: nat 4+ ou 15-17 reg Resto: nat 3+	1♦-3♣: convite com ♣ e ♦ Resto: como ab 1♣		
1♥		5	4♦	Nat	1ST forcing, 2ST Jacoby modificado 2/1 forcing de partida Salto: mini splinter+, duplo salto: suiço modificado	Ensaio mistos 3ST sério, controles de cortesia 1♥-1x-2ST: unicolor 17-20 H (3♣ pede p/ repetir naipe se min) 1♥-1ST-2♣ Gazzili (11-15 sem 4+♦/♥ ou qq 16+ exc. 55/unic)	Ab. pode ter 4 cartas se submin Reverse Drury 2♣ Gazzili OFF em competição 2ST good-bad em competição
1♠		5	4♦	Nat	Igual a 1♥	Igual a 1♥	Igual a 1♥
1NT			4♠	NV12: 9-11 Resto: 15-17 4441 possível (tend. sing A,R,D) 5R possível	2♣ muppet Stayman modificado (pode ter 54 rico fraco) 2♠/2ST: transfer ♠/♦ 5+ cartas (normalmente 6) 3♣...3♠: splinter no naipe <i>acima</i> 4m/R: transfer para 4R correspondente/para jogar 4/5ST: quantitativo	1ST-2♣-2♦: 1 ou 2 ricos de 4 ; 1ST-2♣-2♥: sem rico 4 ou 5 1ST-2♣-2♠: natural 5 cartas ; 1ST-2♣-2ST: 5 <i>copas</i> 1ST-2♣-2♦-3♣: pede rico 4. Resp texas com 3♠ = 44 1ST-2♣-2♠/ST-3OR = cheleme no R do abridor Regras específicas para declarar fit (NST) em situação FP	SWINE modificado 1ST-(2♣)-dbr = muppet & sys ON 1ST-(2♦+)-?? = Lebensohl Se dbr em 4ª rdbl = 2- espadas 1ST-(p)-2x-(int): PODI
2♣		5	3♦ (NV)	Barragem 5-10 H 5 ou 6 cartas NV, 6 cartas V	2♣-2♦: relé neutro, pede rico de 4 lateral 2♣-2ST: relé forte, convite+ 2♣-3♠: sugere sacrifício em 5♣ Naipe s/ salto (salto simples se naipe do 1ºstep): transfer	2♣-2♦-2R: 4 cartas. Segue 2ST relé forte, respostas "minimed" 2♣-2ST: respostas "m56" Novo naipe depois de relé forte: FP Saltos em resposta a transfers são superaceitação	Mão passada: Novo naipe fit-bid (transfers OFF) 2/3/4ST sugere sacrifício Transfers OFF em competição
2♦		5	3♣ (NV)	Barragem 5-10 H (5-6 NV, 6 V)	2♦-2♥: relé neutro, pede rico de 4 lateral Resto: como ab 2♣	Idem	Idem
2R		5	3♣ (NV)	Idem	2R-2ST: relé forte, convite+ 2R-4♦: joga partida, sugere ir a 5R se adv. se meterem	2R-2ST: respostas "m56", resto como ab 2m.	Idem
2NT				18-19 (ou 20 maus)  4441 possível (tend. sing A,R,D) 5R possível	Muppet stayman  3♠ relé para 3ST. Para jogar ou cheleme menor(es) 3ST Baron 4m/R = cheleme R associado/para jogar	2ST-3♣-3x: como 1ST-2♣. Segue smolen e 4♠/♦ = 44 c/s/ int chel. 2ST-3♠-3ST: segue 4m = 5m4om, 4R = 6m corr., 4ST = 55m 2ST-3ST: bid up-the-line. Fit = RKCB (5ST depois = stop) Regras específicas para declarar fit (NST) em situação FP	Mão passada: Baron OFF (passa a nat)
3x		6		Barragem 5-10 H 6 cartas se ODR muito alto	Naipe: nat F1 ou controle e cheleme (logo se vê) Apoios = para jogar (a <i>qualquer</i> nível)		Mão passada: Passa a pressure bid (0-15 H)
3NT	X	N/A		Gambling Sem figuras laterais	n♣: P/C. Para jogar ao nível indicado 4♦: pede singleton 4ST: pede n.º de cartas 5ST (antes/depois de 4♦/4ST): chic. trunfo, resto sólido	Ação não-solicitada pelo abridor mostra normalm/ cartas extra 3ST-4♦-??: 1º step 7222, resto singleton em HEL 3ST-4ST: steps a começar em 7 cartas Resposta a 5ST: dá 6/7 dependendo da solidez do naipe	Mão passada: Pode ter 1-2 figuras laterais
4m		6		Barragem 5-10 H 6 cartas se ODR muito alto	Nat Perguntas em naipe (CAB)	Nat Resposta a CAB: steps 1/2/3 = furado/controle 2º/controle 1º	Mão passada: Passa a pressure bid (0-15 H)
4R		6		Barragem, mas pode ter algum jogo 6 cartas se ODR muito alto	Nat (4R-5R = continuação de barragem)  Perguntas em naipe (CAB) Comp: dobre mostra barragem com jogo	<b>HIGH LEVEL BIDDING</b>	
4NT	X	N/A		Barragem 66 pobre	5♥ = void ask (resp H/L/duplo void)	RKCB 0314 (resp 5ST/6x = n.º par/ímpar de chaves e chicana útil) 3ST sério, controles de cortesia PODI e DOPAPAI se intervenção sobre RKCB	
5m		7		Barragem	Nat	Controles a nível 5 tendem a ser de primeira	
5R		7		Barragem	Nat	5ST após RKCB: "marca 7 com extras" (parceiro dá 6 novo naipe a pedir ajuda nesse naipe)	
5ST		???		Não faço ideia...		6 novo naipe após RKCB: "marca 7 se tiveres ajuda neste naipe"	
6x+		6		11,5-12 vazas?		Apoio voluntário a nível 5 em rico pede controle no naipe adversário	