

DEFESAS E LEILÃO COMPETITIVO
INTERVENÇÕES (Estilo: Respostas ; Reaberturas)
• Natural; 4 ⁺ c. = 6/16 HCP
Respostas :
• 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 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^o/4^o); Respostas
2^a posição ⇒ 15 ⁺ /18 HCP (System on)
4^a posição ⇒ 10/14 (System on)
INTERVENÇÕES EM SALTO (ESTILO, RESPOSTAS)
⇒ Naipe em salto ao nível 2 é construtivo se vulneravel e Barragem se nao vulneravel, podendo ser muito fraco branco contra Vul
Bicolor em ST ⇒ Com mao passada 1ST sao os outros 2 naipes
Bicolor com 2 naipes ⇒ Gestem: 1♦-2♦ e 1♣-2♦ = ricos
Reabertura nao passado: 2ST 19-21 (segue-se Muppet: pergunta ricos de 4 ou de 5
INTERVENÇÃO CONTRA 1ST
Intervenção contra 1NT em 2^o pos: P. Transfers
• 2♣ = ♥+♠ 8 ⁺ cartas (4 ⁺ -4 ⁺)
• 2♦ = Copas
• 2♥ = Espadas
• 2♠ = Menores
• 2ST = Paus
• 3♣ = Oiros; 3♦ é bicolor rico forte; 3♥/3♠=(barragem destrutiva)
• X = 5 M+4 ⁺ m (12 ⁺ pontos) ou kk mao forte (sobre ST Fraco14+)
Em 4^a posição: Landy e dobre mostra 10+ pontos
INTERVENÇÃO CONTRA BARRAGENS
Sobre 2♥ barr. ou 10/13.- 3♥ é ped. de def. para 3ST ,4♣ é ♣ e ♠
4♦ mostra ♦ e ♠ e 4♥ mostra menores. Analogo sobre 2♠
CONTRA ABERTURAS ARTIFICIAIS -
VS 1♣ forte - x = ♣; 1NT= Menores

SAÍDAS E SINALIZAÇÃO			
ESTILO DE SAIDAS E ATAQUES			
	Saídas	No Naipes 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 saida ao Rei pede desbloqueio ou contagem e saida ao A ou à D pede attitude			
SAIDAS			
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 ^o	Seq, Seq int. Sem interesse	
Baixa	3 ^a ou 5 ^a	Promete figura (com interesse)	
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):			
* Cont: Alta/Baixa = Num impar de cartas (só damos quando é import.)			
Smith Invertido em ST			
DOBRES E REDOBRES			
DOBRES DE CHAMADA (Estilo)			
• Dobres negativos até 4♥			

FOLHA DE CONVENÇÕES
Sistema da categoria Verde
Jose Nuno Moraes (3114) – Paulo Gonçalves Pereira (1200)
EVENTO: CNPO
RESUMO DO SISTEMA
SISTEMA BASE E ESTILO
• ♣ = 2 ⁺ c. (2 só com 4432 e 18-19)
• ♦ = 3 ⁺ c. (3 só com 4432 e 11-14)
• ♥, ♠ = 5 ⁺ c. (em 3 ^a pos. pode ter 4)
• 1 NT = 14 ⁺ -17 HCP
• '2/1' GF (excepto 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♣
VOZES ESPECIAIS QUE PODEM NECESSITAR DEFESA
• 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 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 ^o ou 2 ^o posição mostra mau naipe)
• 4♥-♠ = Natural
• Se adv. entram nat sobre 1ST, Rubensol e dobres chamada
• Sobre 2♦ Multi advers→ 2♥/♠= natural e
2 NT = 16-18 HCP bal (segue-se Muppet)
• Sobre 1NT abertura - 2♦ pode ser:
a) Copas

Nível 2 =Multilandy

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 com3c: 2♥/♠ = 5-8; 2♦/♥ = 8-10; XX= 11+; Transfers
• 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

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

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
PSIQUICOS
Ocasionais em 3ª posição com vulnerabilidade favoravel

ABERT.	ARTIF.	Nª 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 naipe 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 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 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 asks);2NT= trial em ♠; 3X=trial em X,Sobre 1♠ ou1STGazzili 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 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 mao 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 mao maxima (sobre 2♠ as continuacoes sao em transfer). Apos 1ST-2♦-2♥, 2♠ obriga a marcar 2ST para o respond. descrever a mao	
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 Nao vul apos 2♣- 2♦-2♥/2♠: 3♣=2 ^o 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 menores par, impar
3♣	<input checked="" type="checkbox"/>	0	Barragem em ♦ ou bic 5♣ e 6 noutro naipe GF	Marca como sendo Barragem em ♦	Se tiver a mao GF rebida em função do num, perd.
3♦	<input checked="" type="checkbox"/>	0	Barragem em ♥ ou bic 5♦ e 6 noutro naipe GF	LEILÃO DE NIVEL ALTO	
3♥	<input checked="" type="checkbox"/>	0	Barragem em ♠ ou bic 5♥ e 6 noutro naipe GF		Pergunta de ases no menor ao nivel 4, em 4ST para♠, em4♠ para♥
3♠	<input checked="" type="checkbox"/>	0	Unic. menor fech ou bic 5♠ e 6 out. 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)