

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 próprio naipe Barragem; após intervenção em rico, novo naipe em salto é mixed raised (naipe mais baixo em que é possível salto 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)
INTERVENÇÃO EM 1 ST (2*/4*); Respostas
Directo ⇒ 15+/18 HCP (System on)
Reveil ⇒ 10/14 (System on)
INTERVENÇÕES EM SALTO (ESTILO, RESPOSTAS)
⇒ Naipe em salto aos nível 2 e 3 é construtivo se vulnerável e Barragem se não vulnerável, podendo ser muito fraca branco contra Vul
Bicolor em ST ⇒ Com mão passada 1ST são os outros 2 naipes
Bicolor com 2 naipes ⇒ Gestem: 1♦-2♦ e 1♣-2♦ = ricos
Reabertura não passado: 2ST 19-21 (segue-se Muppet: 3♣ pergunta ricos de 4 ou de 5)
INTERVENÇÃO CONTRA 1ST
Intervenção contra 1NT em 2º 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♠=(nat. barr. destrutiva)
• X = 5 M+4+m (12+ pontos) ou kk mão forte (sobre ST Fraco 14+)
Em 4ª 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. Análogo sobre 2♠
CONTRA ABERTURAS ARTIFICIAIS
VS 1♣ forte - x = ♣; 1NT= Menores
Nível 2 = Multilandy
APÓS DOBRE DE CHAMADA DOS OPPS SOBRE RICO DO RESPONDENTE
• 1NT do abridor = dobre de apoio, com pelo menos um curto (naipe com 2 cartas ou menos).
• Fit com 3c 7 a 10 pontos: em 2♣; XX=11+
• 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

SAÍDAS E SINALIZAÇÃO			
ESTILO DE SAÍDAS E ATAQUES			
	Saídas	No Naipe do Parceiro	
Naipes	1ªs/3ªs/5ªs+sequências internas	1ªs/3ªs/5ªs+sequências internas	
Sem Trunfo	Atitude; seq interna	1ªs/3ªs/5ªs 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			
SAÍDAS			
Carta Saída	Em Trunfo	Em ST	
Ás	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, 3ª	Seq, Seq int. Sem interesse (2 ou 3 cartas)	
Baixa	3ª ou 5ª	Promete figura (com interesse)	
SINALIZAÇÃO POR ORDEM DE PRIORIDADE			
	Ataque do parceiro	Jogada do carteador	Baldas
1	Alta Chama	Contagem	Impar Chama
Naipes 2	Baixa Nega	Preferencial	Par Nega
3	Contagem		Preferencial
1	Alta Chama	Smith Invertido	Impar Chama
ST 2	Baixa Nega	Contagem	Par Nega
3	Contagem	Preferencial	Preferencial
Sinalização (incluindo em trunfo se for útil):			
* Cont: Alta/Baixa = Num par de cartas (só damos quando é import.)			
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 barrag, redobre jogo, situações GF e apoios limite ou melhor, sendo o 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			

FOLHA DE CONVENÇÕES
Categoria ● Jorge Cruzeiro (703) – Paulo Gonçalves Pereira (1200) EVENTO: Torneio de Seleção
RESUMO DO SISTEMA
SISTEMA BASE E ESTILO
• ♣ = 3+ c.
• ♦ = 3+ c. (3 só com 4432 e 11-14)
• ♥, ♠ = 5+ c. (em 3ª pos. pode ter 4)
• 1 NT = 14+-17 HCP
• '2/1' GF (excepto 1♦-2♣-2♦-3♣)
VOZES ESPECIAIS QUE PODEM NECESSITAR DEFESA
• 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
• Jacobi; Apoios Bergen; 1M-2♣ GF pede descrição do abridor
• 2♣ = Forte (Pode ser GF ou não);
• 2♦ = Fraco com ♥ ou ♠ ou 21-23 bal;
• 2♥ 10-13 6♥ ou +
• 2♠ 10-13 6♠ ou +
• 2 NT = 20-21 bal
• 3♣/♦/♥/♠ = Barragem
• 3ST - Bicolor menor (4 a 5 perdentes)
• 4♣/♦ = Barragem (se 1ª ou 2ª 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♥/♠ = Natural
2 NT = 16-18 HCP bal : stay, Texas e 3E stay para men.
• 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
SEQUÊNCIAS ESPECIAIS DE PASSE FORCING
• 1x/ LHO Overcall / Pass = Pode ter o dobre punitivo
• 1NT / LHO Overcall / Pass = Pode ter o dobre punitivo
PSÍQUICOS
Ocasionais em 3ª posição com vulnerabilidade favorável

ABERT.	ARTIF.	Nº MIN. CARTAS	DOB-NEG. AT	DESCRIÇÃO	RESPOSTAS	VOZES SUBSEQUENTES	MÃOS PASSADAS
1♣		2	4♥	Natural 3 ou +♣	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♥ = 7 a 10, 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 Após 1♥-2♣: 2♦kk mínimo nega bic rico; 2♥ bic rico; 2♠ bic ♥ e ♦; 2ST uni; 3♣ bic ♥♣ Após 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♠ = 7 a 10, 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 não 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. ricos de 5; 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 continuações 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	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♣ = 2ª neg	
2♦	<input checked="" type="checkbox"/>	0		Fraco a ♥-♠, ou 22-23 HCP BAL	2NT = pergunta força e distribuição; 3♣/♦ = Forcing	Sobre 2NT, 3♣ = ♥ min, 3♦ = ♠ min, 3♥ = max, 3♠ = ♥ max.	
2♥		5/6		6♥+ 10-13	2ST mostra fit 2♠ = Forcing por uma volta	=> Sobre 2ST, 3♣ = min	
2♠		5/6		NV 5♠ e 4+ menor. VUL- 6♠+ 10-13	2ST mostra fit, 3♣ / ♦ / ♥ é GF	=> Sobre 2ST : 3♣ min; 3♦ max bal, 3♥ = max♣	
2ST				19+ -21 HCP BAL (pode ter ricos de 5)	3♣ = Puppet stayman; 3♦/♥ = transfer; 3♠ = 5E e 4C, 3NT para jogar; 4♣/♦ = pergunta de chaves; 4♥/♠ (5/5 menor e curto)	Após 3♦, 4♣ = os 2 ricos slamish, 4♦ = 2 ricos para partida; RKCB	
3♣	<input checked="" type="checkbox"/>	0		Barragem			
3♦	<input checked="" type="checkbox"/>	0		Barragem			LEILÃO DE NÍVEL ALTO
3♥	<input checked="" type="checkbox"/>	0		Barragem			Pergunta de ases no menor ao nível 4, em 4ST para ♠, em 4♠ para ♥
3♠	<input checked="" type="checkbox"/>	0		Barragem			• RKCB & Blackwood • 3/0 • 4/1 • 2 • 2 + D • 5 NT = 1 As + 1 Ch
3ST	<input checked="" type="checkbox"/>			Bicolor menor			• 6 X (abaixo do trunfo) = 2A + 1 chicana útil em X (Nega Dama)
4♣		7		Barragem, mau naipe se 1ª ou 2ª posição			• 6 no naipe de trunfo = 2A + 1 chicana útil acima do naipe trunfo
4♦		7		Barragem, mau naipe se 1ª ou 2ª posição			• Se LHO marcar naipe ou X, X or XX é par, "passo" é ímpar (DEPO)
4♥/♠		6		Natural			(se fit no menor é voz n forcing o RKCB é no naipe n+1)