

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 (Exc. 2 COPAS sobre 1 ESPADA)
• Apoio em Salto = No próprio naipe Barragem; após intervenção em rico, "3M-1" é mixed raise (naipe mais baixo em que é possível salto excluindo o da abertura), ou fit bid e 2ST é NATURAL ou mostra apoio de 4 cartas convite ou melhor se "3M-1" igual a "3X" (X – naipe de abertura); após intervenção em menor, rico em salto é barragem
• X seguido de novo naipe = 17+ HCP (4/5 LT)
INTERVENÇÃO EM 1 ST (2*/4*); Respostas
Directo ⇒ 15+/18 HCP - marcação do n.º 4 - NATURAL
Reveil ⇒ 10/14 (System on)
INTERVENÇÕES EM SALTO (ESTILO, RESPOSTAS)
⇒ Naipe em salto ao nível 2 e 3 é construtivo se vulnerável e Barragem se não vulnerável, podendo ser muito fraca NV contra Vul
Bicolor em ST ⇒ Com mão passada 1ST são os outros 2 naipes
Bicolor com 2 naipes ⇒ Gesthem modif. : 1♦-2♦ e 1♣-2♦ = ricos
Reabertura não passado: após voz de 2ST indicando mão 17h+ - (segue-se Muppet: 3♣ pergunta ricos de 4 ou 5)
INTERVENÇÃO CONTRA 1ST
Intervenção contra 1NT em 2ª pos: P. Transfers
• 2♣ = ♥+♠ 8+ cartas (4+-4+)
• 2♦ = Multi (Unicolor M, fraco ou Forte, ou Bicolor Forte M/m)
• 2♥ = 5M/4m+
• 2♠ = 5M/4m+
• 2ST = menores
• 3♣ = NAT; 3♦ NAT; 3♥/3♠=(nat. barr. destrutiva)
• X = Pun., ou 4M+5+m (passado) ou kk mão forte (sbr ST Fraco14+)
Em 4ª posição: MultiLandy, 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 não mínimo, com pelo menos um curto (naipe com 2 cartas ou menos).
• Fit com 3c 7 a 10 pontos: em 2M-1; XX=10H+
• Fit w/4+c: 3♥/♠ = 0-6; 2NT = 11+; 3M-1 é mixed raise; Outro naipe abaixo ao nível 3 é BARRAGEM; Splinters 10-12h

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	AK, 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 (+),	10 "NEGA" - 10 x, 10 9 (+),	
9	9 x, H 10 9 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	Baixa Chama	Contagem	Impar Chama
Naipes 2	Alta Nega	Preferencial	Par Nega
3	Contagem		Preferencial
1	Baixa Chama	Smith Invertido	Impar Chama
ST 2	Alta Nega	Contagem	Par Nega
3	Contagem	Preferencial	Preferencial
Sinalização (incluindo em trunfo se for útil):			
* Cont: Baixa/Alta = Num par de cartas (só damos quando é importante)			
Smith Invertido em ST – Alta NEGA (saída ou complemento)			
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 ● Pedro Morbey (1480) – Sofia Pessoa (1412) EVENTO: Torneio de Seleção 2023
RESUMO DO SISTEMA
SISTEMA BASE E ESTILO
• ♣ = 2+ c. (2 só com 4432 e 11-14)
• ♦ = 4+ c.
• ♥, ♠ = 5+ c. (em 3ª pos. pode ter 4)
• 1 NT = 14+-17 HCP
• '2/1' GF
VOZES ESPECIAIS QUE PODEM NECESSITAR DEFESA
• Após abertura em 1ST e intervenção adversária, as marcações ao nível 3 são Trsf Leb, dobres punitivos sobre naipe natural, e dobres "jogo" sobre naipe artificial
• Jacobi; Apoios Bergen; 1M-2♣ GF pede descrição do abridor
• 2♣ = Forte (GF);
• 2♦ = Fraco com ♥ ou ♠ ou 21-23 bal;
• 2♥ 18dh+, 5♥ ou +
• 2♠ 18dh+, 5♠ ou +
• 2 NT = 20-21 bal
• 3♣/♦/♥/♠ = Barragem
• 3ST - Gambling
• 4♣/♦ = Barragem (se 1ª ou 2ª posição mostra mau naipe)
• 4♥-♠ = Natural
• Se adv. entram em 1ST natural - CAPPELLETTI
• Sobre abertura adversária em 2♦ Multi → 2♥/♠ = Short
2 NT = 15-18 HCP bal - GLADIATOR.
• Sobre abertura 1NT:
a)
b)
c)
SEQUÊNCIAS ESPECIAIS DE PASSE FORCING
• 1x/ LHO Overcall / Pass = Pode ter o dobre punitivo
• 1NT / LHO Overcall / Dbl = 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 +♣ (2 com 4432 11-14).	Walsh; Menores invertidos 1♣-2♣ (10+)-Forcing até 3♣ (1♣ -2♦ = 5 +♣ e 8-11 pontos). 2♥ = 5♥+4♠, 5-9 pontos; 2♠ = Very Weak, 3-6h,6c;	Após 1♣ - 1(♦/♥/♠) - 1 ST: a) 2♣ = Obriga a 2♦; b) 2♦ = Checkback GF; c) 2ST = Obriga a 3♣;	
1♦		3	4♥	Natural, 4 ou +♦	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 HCP, 5+♥; (em 3ª posição 4+)	2♥ = 5 a 10, com 3 cartas de apoio 2/1' = GF 2NT = fit com 4+ cartas GF. 3x = Apoios Tipo Bergen; 4x = splinter construtivo (6-perd.); 1E-4C- Splinter in ♥; 1C-3E- 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♥ = Desblç; 2ST = miniMax; 3♣ é inversa; -15h+; 3ST 14-17 desbalanç.	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♠ = 5 a 10, com 3 cartas de apoio 2NT = fit com 4+ cartas GF 3x =Apoios Tipo Bergen ; 4x=splinter. Construtivo ;	• 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 ; 2♥ = transfer ;2♠ = Paus OU Bic menor forte ;; 2NT= Bic. Menor fraco OU unic. de ♦ ; 3♣ perg. ricos de 5; 3♦ = 5+♥+5+♠ conv.+; 3♥/♠ = singl ♥/♠+ 3OM; 4♣ =Ases; 4♦ =5+♥+5+♠ SLAMISH; 4♥/♠ = P. JOGAR; 4NT Quant.	• Após 1ST – 2♣ – 2♦ → Smolen e Super • Após 1ST-2♦- 2/3x mostra 4 cartas de ♥ e mão máxima	
2♣	<input checked="" type="checkbox"/>	0		Forte	• 2♦ = 0 Ases; 2♥ = A; 2♠ - A ; • 2ST – R,R, 8H,+ ; • 3♣/♦ - A ; 3♥/♠/ST - CESAR;	Após 2♣- 2♦-2 ST→ 3♣ =Muppet Stayman Não vul apos 2♣- 2♦-2♥/2♠ nat., GF	
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		5♥+ 17 DH+	2♠/2ST= Forcing por uma volta; 3♥ - Apoio CONSTRUTIVO	=>	
2♠		5/6		5♠+ 17 DH+	2ST= Forcing por uma volta; 3♠ - Apoio CONSTRUTIVO	=>	
2ST				19+ -21 HCP BAL (pode ter ricos de 5)	3♣ = Muppet stayman; 3♦/♥ = transfer; 3♠ = Stayman menores, 3NT para jogar; 4♣/♦/♥/♠ são ♥/♠/♦ - TURBO em ♣/♦/	Após 3♦,, 4♦ =2 ricos para partida ou ST; Segue 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;
3♠	<input checked="" type="checkbox"/>	0		Barragem			• RKCB – 3041 em ♣/♦/, e 1430 em ♥/♠ • 5 NT =1 As +1 Ch
3ST	<input checked="" type="checkbox"/>			GAMBLING			• 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 (DOPI)
4♥/♠		6		Natural			(se Fit no menor é voz NÃO Forcing, o RKCB é em 4 ESPADAS)