

MARCAÇÕES DEFENSIVAS E COMPETITIVAS
<b>INTERVENÇÕES (Estilo; Respostas: Nível 1 / 2 ; Réveil)</b>
<b>Naturais</b> • Naipes sem salto = 5 <sup>+</sup> cartas, 8/16H;
<b>Respostas à intervenção:</b>
• Novo Naipes = Maior 5 <sup>+</sup> cartas, menor 6 <sup>+</sup> cartas
• Apoio ⇒ Construtivo
• Cue bid ⇒ <i>Forcing</i> (com ou sem fit)
<b>INTERVENÇÃO EM 1ST (2<sup>o</sup>/4<sup>a</sup> Posição; Respostas; Réveil)</b>
<b>Intervenção em 1ST:</b>
• <b>Em 2<sup>a</sup> Posição</b> ⇒ 15 <sup>+</sup> /18H, 1 ½ defesa na abertura
• <b>Em 4<sup>a</sup> Posição</b> = Réveil ⇒ 11 <sup>+</sup> /14 H, 1 defesa na abertura
<b>Respostas</b> ⇒ naturais, sobre Passe ⇒ convenções de ST
<b>INTERVENÇÃO EM SALTO (Estilo; Respostas; Unusual NT)</b>
• Naipes em salto = 6 <sup>+</sup> c., 5/10H dependendo da vulnerabilidade;
<b>Respostas</b> ⇒ naturais
<b>Unusual NT</b> • 1 ST/2ST sem salto ⇒ = D negative com 5 <sup>+</sup> cartas nos 2 naipes não falados
<b>CUE BIDS DIRETOS E EM SALTO (Estilo; Respostas; Réveil)</b>
<b>Bic. Michaels modificados</b> • 1♣-2♣ = ♣ • 1♣/♦ - 2♦ = Bic ♥/♠
• 1♥/♠ - 2♥/♠ = Bic de ♠/♥ com m; • 1X - 2 ST = Bic mais baixo
Outros : CB Direto = curto, c/ fit e jogo; CB nível 3= pede defesa
p <sup>a</sup> ST; CB réveil = pede fit ou naipes <b>Respostas</b> ⇒ naturais
<b>VS. ST (vs. Forte/Fraco; Réveil; Mão Passada)</b>
<b>Cappelletti</b> (Vs ST forte ou fraco, também em réveil ou com MP):
• 2♣ ⇒ Unicolor qualquer; • 2♦ ⇒ bicolor Maior;
• 2♥/♠ = Bic de ♠/♥ com m; • 2 ST ⇒ bic menor
• <b>Dobre em 2<sup>a</sup> Posição</b> ⇒ 15 <sup>+</sup> /18 H; • <b>Dobre em 4<sup>a</sup></b> ⇒ 11 <sup>+</sup> /14 H;
<b>Respostas</b> ao D ⇒ naturais; sobre Passe ⇒ convenções de ST;
Pode converter com 7 <sup>+</sup> H (D 2 <sup>a</sup> posição) ou 11 <sup>+</sup> H (D 4 <sup>a</sup> )
<b>VS. BARRAGENS (Dobres; Cue-bids; Saltos; Vozes em ST)</b>
Vs barragem em 3 ⇒ Naipes 3/4 sem salto = 5 <sup>+</sup> c.em M, 6 <sup>+</sup> c. em m ;
D = Tric ou Bic com 1 ou 2 Maiores; CB = bic M ou m , <i>GF</i>
Vs barragem em 4 ⇒ 4 M / 5 m = p <sup>a</sup> jogar; 4ST= bic M ou m , <i>GF</i>
<b>VS. ABERTURAS FORTES ARTIFICIAIS- p.e. 1♣ ou 2♣</b>
Barragens fracas; Intervir, mesmo fraco, em naipes Maior 5 <sup>+</sup> c. ou
menor 6 <sup>+</sup> c; Apoios mais fracos; D especial a pedir saída
<b>VS. DOBRES DE CHAMADA DOS ADVERSÁRIOS</b>
• RD ⇒ 9 <sup>+</sup> H, pode ter fit • Novo naipes ⇒ 5 <sup>+</sup> c., 6/9H, sem fit
• Em salto ⇒ 6 <sup>+</sup> cartas, 0/5 H • Apoios ⇒ + fracos que sem D

SAÍDAS E SINALIZAÇÃO			
<b>ESTILO GERAL DE SAÍDA</b>			
	Saídas	No naipes do parceiro	
Vs trunfo	1 <sup>a</sup> , 3 <sup>a</sup> , 5 <sup>a</sup>	Igual	
Vs ST	1 <sup>a</sup> , 2 <sup>a</sup> , 4 <sup>a</sup>	Igual	
Subsequentes	Iguais	Iguais	
Outras:			
<b>SAÍDAS</b>			
Saída	Vs. trunfado	Vs. ST	
Ás	AR(x), ARV(x), A(x)	ARV10(x), ADV10(x)	
Rei	RD(x), R(x), AR	RDV(x), RD10(x), R(x)	
Dama	DV(x), D(x), DV	Igual	
Valete	V10(x), V(x), V10	Igual	
10	109(x), 10(x), 109	Igual	
9	98(x), 9(x), 98	Igual	
Pequena ALTA	X, Xx	X, Xx	
Pequena BAIXA	X, xxX, xxXx, xxxxX	X, xXx, xxxX, xxxXx	
<b>SINALIZAÇÃO PRIORITÁRIA</b>			
	Saída do parceiro	Saída do declarante	Baldas
Trunfado	Atitude=Baixa/Alta	Contagem :	Impar chama
	Se morto singleton	Baixa = n <sup>o</sup> par de c.	Par preferencial
	= preferencial	Alta = n <sup>o</sup> impar de c.	
ST	Igual	Igual	Igual
	A seguir, pode dar		
	contagem		
Sinalização (incluindo no Trunfo):			
Saída a Ás em ST pede desbloqueio ou contagem			
Descarte Alta/Baixa no trunfo indica corte possível			
<b>DOBRES</b>			
<b>DOBRE DE CHAMADA (Estilo; Respostas; Réveil)</b>			
• D chamada até 3♠; • D e naipes ⇒ 17 <sup>+</sup> H • D, CB e naipes ⇒ 21 <sup>+</sup> H			
<b>Respostas</b> ao D de chamada:			
• 1ST de <b>proteção</b> ⇒ 0/7H, 5 <sup>+</sup> cartas em Maior ou 6 <sup>+</sup> cartas em menor			
• Naipes sem salto ⇒ 0/7H, 3 <sup>+</sup> cartas • Naipes <b>em salto</b> ⇒ 8/10 H, 4 <sup>+</sup> c.			
• <b>Cue-Bid</b> ⇒ 11 <sup>+</sup> H, fit no naipes presumido do dobrador;			
<b>DBRs/RDBRs ESPECIAIS, ARTIFICIAIS &amp; COMPETITIVOS</b>			
• D negativo até 4♦ = promete 4 cartas nos 2 naipes não falados;			
• D competitivo até 4♥(4♦) • D responsivo = de menor p <sup>a</sup> Maiores			
ou de Maior p <sup>a</sup> menores • D p <sup>a</sup> naipes restante de quatro cartas			
• D de marcação artificial ou convencional ⇒ a pedir saída			
• D e RD de apoio a naipes da intervenção do parceiro ⇒ fit 3 <sup>+</sup> cartas			

FOLHA DE CONVENÇÕES DA WBF
<b>CATEGORIA: VERDE</b>
<b>ORGANIZAÇÃO: Federação Portuguesa de Bridge</b>
<b>PAR: Belarmino G Martins (49) – José Catalão (2862)</b>
<b>RESUMO DO SISTEMA</b>
<b>CARACTERÍSTICAS E ESTILO GERAL</b>
<b>Natural</b> • ♥,♠ ⇒ 5 <sup>+</sup> cartas • ♦ ⇒ 4 <sup>+</sup> c. • ♣ ⇒ 2 <sup>+</sup> c.
Sobre 1♥, ♠: • 1 ST = <i>FI</i> ; • 2X = <i>GF</i>
• 1 ST ⇒ 15/17H • 2 ST ⇒ 20/21H, pode ter Maior de 5 <sup>+</sup> cartas
• 2♣ <i>Albarran</i> ⇒ 24 <sup>+</sup> H ou 1/3 perdentes, <i>GF</i> , ? Ases
• 2♦ <i>Multicolor</i> : • ♥/♠ ⇒ fraco = 6 cartas, 5/11H • ST ⇒
22/23H, pode ter Maior de 5 <sup>+</sup> cartas
• 2♥/♠ ⇒ Forte, 4/5 perdentes
• 3 ST = ♣/♦ independente 7+c., sem defesa lateral
<b>VOZES ESPECIAIS QUE POSSAM REQUERER DEFESA</b>
Fit 4 <sup>+</sup> c ♥/♠: • <i>Bergen</i> 3♣ = 8/9H; • 3♦ = 10/11H; Apoio
3/4 ⇒ 0/7H; • <i>Jacoby</i> 2ST = 12 <sup>+</sup> H → <b>Rebides</b> : • 3X ⇒
0/1c; • 4X ⇒ 2 <sup>o</sup> naipes • <i>Splinter</i> 3♠/4♣/♦/♥ = 0/1c, 12 <sup>+</sup> H
Fit 3c. ♥/♠: Apoio em 2 ⇒ 7/10H; segue • 2♠/3♣/♦/♥
= <b>trial bid</b> • 2ST = <b>tb generalizado</b> • 3♥/♠ = <b>tb a trunfo</b>
• <b>Respostas 2♥/♠ em salto</b> : fraco = 6 <sup>+</sup> c. 0/5H
<b>Apoios menores invertidos c/ Criss-Cross</b> • 1♣-2♦ ou
1♦-3♣ ⇒ 8/11H; • 1ST <b>Transfer p<sup>a</sup> menores</b> : • 2♠ ⇒ p <sup>a</sup> ♣
• 2 ST ⇒ p <sup>a</sup> ♦; Transfer p <sup>a</sup> Maiores: <i>Smolen</i> fraco/forte;
<b>Check back</b> a rebide 1ST/2ST em salto; <i>Puppet Stayman</i> s/ 2ST
e ST <i>Multi</i> ; <i>Lebensohl</i> ⇒ em ST e vs 2 fraco
<b>Linha dura; Michaels modificados; Multi c/ transfers</b>
<b>Contra 2♦ Multi</b> : • 2♥/♠/3♣/♦ = Natural • 2 ST=16/18H
blç, ou em Réveil = <i>Bicolor</i> menor • D=13/15H blç ou 18 <sup>+</sup> H
não, ou, em Réveil = 11/13 H blç ou 16 <sup>+</sup> não → <i>Lebensohl</i>
<b>SEQUÊNCIAS ESPECIAIS DE PASSE FORCING</b>
• 1X / Interv <sup>o</sup> / <b>Passe</b> = <i>Quase-forcing</i> , pede D réveil
<b>NOTAS IMPORTANTES</b>
<b>PSÍQUICOS</b> : Raríssimos

Legenda : • 1. = Aberturas • 2. = Assinalar  se Artificial • 3. = N° mínimo de cartas • 4. = Dobres Negativos/Competitivos até ...

<u>1.</u>	<u>2.</u>	<u>3.</u>	<u>4.</u>	DESCRIÇÃO	RESPOSTAS		AÇÕES SUBSEQUENTES	MARCAÇÕES COMPETITIVAS E DA MÃO PASSADA
1♣		2	4♥	12/21 H	•1, 2, 3ST = 6/9,10/12,13/15H •1X = 4 <sup>+</sup> cartas, 5 <sup>+</sup> H Apoio menor invertido Fit = 5 <sup>+</sup> /6 cartas : •2♣ = 12 <sup>+</sup> H, <b>GF</b> •3♣ = 0/7H, <b>PRE</b> •2♦ = 8/11H •2 Maior = 6 <sup>+</sup> cartas, 0/5H	⇒	•1 ST = 12/14H → <b>checkback</b> (1♣-1♠-1 ST - 2♣ = <b>cb</b> : •2♥ = 4 c.; •2♠ = 3c.; •2♦ = ambos; •2ST = nenhum) •2 ST em salto=18/19 H, admite Maior 4 c → •3♣ <b>cb</b> •Inversa em 2 ou 3 em salto = 16 <sup>+</sup> H	•2♣ = 10/11H, <b>NF</b> •2♦ = 8/9H
1♦		4	4♥	12/21 H	Idem, id; Fit = 4 <sup>+</sup> c.: •2♦ = <b>GF</b> •3♦ = <b>PRE</b> •3♣ = 8/11H; id		Idem, idem, idem, idem, idem, idem, idem, idem, idem	•2♦ = 10/11H, <b>NF</b> ; •3♣ = 8/9H
1♥		5	4♦	12/21 H Ou menos, segundo regra dos 15/19	•2 sobre 1 = <b>GF</b> (mas 2♠ = 6 <sup>+</sup> cartas, 0/5 H) •1 ST = 6/12H, <b>F1</b> ; <b>Fit 3</b> •2♥ = 7/10H; • <b>Bergen</b> 3ST = 13/15H; <b>Fit 4<sup>+</sup></b> • <b>Bergen</b> : 3♣ = 8/9H, 3♦ = 10/11; • <b>Jacoby</b> 2ST = 12 <sup>+</sup> H; • <b>Splinter</b> = 12 <sup>+</sup> , com singleton; • 3/4♥ = 0/7H	⇒ ⇒	•2♥ = 6 cartas 12/14 H • 2ST = 5 cartas 12/14 H • Inversa em 2 ou 3 em salto = 16 <sup>+</sup> H • Naipes ao nível 3 = <b>splinter</b> ; nível 4 = 4 <sup>+</sup> cartas.	•2 sobre 1 = 10/11H, <b>NF</b> •1 ST = 6/11 H, <b>NF</b>
1♠		5	4♥	12/21 H, idem	Idem <b>GF</b> (mas 2♥ = 5 <sup>+</sup> cartas), id <b>F1</b> , id, id, id, id, id, id		Idem, idem, idem, idem	Idem, idem
1 ST		-	-	15/17 H balançado, sem Maior de 5 cartas	•2♣ <b>Stayman</b> = pode ter 2 Maiores 5+4 cartas ou sem Maior com 8/9H p <sup>a</sup> marcar 2ST; •2♦/♥ = <b>Jacoby</b> .transfer p <sup>a</sup> ♥/♠ com 5 <sup>+</sup> cartas •4♦ = <b>Bicolor</b> ♥+♠, com 5 <sup>+</sup> cartas cada •2♠ = Bic. ♣/♦; •2ST = transfer p <sup>a</sup> ♣; 3♣ = transfer p <sup>a</sup> ♦ •3♣/♦/♥/♠ = Bom naipe, <b>GF</b> , tenta cheleme •3, 4, 5, 6 ST = Quantitativo 10/15, 16, 17, 18 H Sobre intervenção adversa: • Natural; •2ST = <b>Lebensohl</b> •4♣ <b>Gerber</b> = BW 4 chaves (3/0, 4/1, 2)	⇒ ⇒ ⇒ ⇒ ⇒ ⇒ ⇒	Após •2♦ = <b>nega</b> M → <b>Smolen</b> •2♥/2♠ = 0/7H, 5 cartas (outro M 4) • 3♥/3♠ = 8 <sup>+</sup> H 4 cartas (outro M 5); <b>Fit 4c</b> :: •3♥/♠ = 15H •2ST/doubleton = 17H •4♥ ou 4♠; → depois respondente lidera •3♣ ou 3♦; → depois respondente lidera Seguem controlos Obriga a marcar 3♣ Depois: •5♣ pede Reis •4ST trava	•3 ST = 10/11 H; •4, 5, 6 ST não
2♣	<input checked="" type="checkbox"/>	-	-	<b>Albarran</b> , <b>GF</b> , Ases?	•2♦ = 0/7H •2ST = 2R/8 <sup>+</sup> H •Ás/ <b>DOPI</b> • <b>CESAR</b>	⇒	•2 ST (24 <sup>+</sup> ) → transfer p <sup>a</sup> Maiores, <b>Puppet</b> , pode Passar	
2♦	<input checked="" type="checkbox"/>	-	-	<b>Multicolor</b> : • <b>Fraco</b> em ♥/♠ • 22/23 H balançado	•2♥ = Relais; •2♠ = aguenta jogar 3♥ •2ST = 12 <sup>+</sup> H, pede descrição	⇒ ⇒	•P/2♠ ou •P/3♥ = Maior fraco 6 cartas, sem outro M 4 c.; •2 ST = 22/23 H •3♣/3♠ = ♥ 5/8 ou 9/11H; •3♦/3♥ = ♠ idem, idem •3 ST = 22/23 H	
2♥/♠		6		<b>Forte</b> , 4/5 perdentes	•2 ST = 3/7H, <b>F1</b> ; •2/3X sem salto = 5 <sup>+</sup> c., 8 <sup>+</sup> H; 4♥/♠ = fecho 3♥/♠ = 3 <sup>+</sup> cartas, sugere pesquisa de cheleme;	⇒	Seguem controlos	
2 ST		-	-	20/21 H balançado, pode ter Maior de 5 cartas	•3♣ = <b>Puppet Stayman</b> •3♦/♥ = transfer para ♥/♠, 5 <sup>+</sup> cartas •3♠ = transfer p <sup>a</sup> 3 ST •3ST = 5♠ + 4♥	⇒	•3♥/♠ = Maior de 5 c. •3ST = sem Maior 4 c. •3♦ = 1 ou 2 Maiores de 4 c. → •3♥/♠ = O outro Maior tem 4 c. → •3ST = sem fit no Maior de 4 c	
3♣/♦		7		Unicolor bom <b>PRE</b>	•3 em naipe <b>F1</b> •3 ST = fecho, defesas e fit; 4♣/4♦ = desiste		<b>CONVENÇÕES E SEQUÊNCIAS DE CHELEME</b>	<b>• DOPI / ROPI</b>
3♥/♠		7		Unicolor qualquer	•4ST, 5♥/♠/ ST = pesquisa de cheleme		<b>BW</b> ⇒ 5 chaves : •3/0 •4/1 •2 •2 + Q •5 ST = 2 Ases + 1 chicana •6X = 1 A + chicana em X •6 no trunfo = 1 A + chicana no naipe acima <b>BW</b> de exclusão ⇒ 4 chaves por <b>Steps</b>	
3 ST	<input checked="" type="checkbox"/>	7		m sólido s/paragem	•4/5♣ = P ou corrige; •4♦ pede <b>M</b> ; •4♥/♠ = fecho; 4ST = <b>m</b> ?		•5♥/♠ pede 6 c/ 2 figuras grandes	
4♣/♦		7		Barragem			•5 ST <b>Josephine</b> pede 6 c/1 e 7 c/2 figuras grandes	
4♥/♠		7		Natural, 5/6 perdentes	•5♥/♠/ST = pesquisa de cheleme			

• **PRE** (*Pre Empt*) = Barragem • **GF** (*Game Force*) = Forcing de Partida • **F1** = Forcing por 1 volta • **NF** = Não Forcing • **Seq<sup>a</sup>** = Sequência • **VJ** = Vazas de Jogo • **m** = menor  
• **Nat.** = Natural • **s/** = sobre • **...?** = Interrogativa a ... • **F1** = Forte Indeterminado • **Cb** = *Cue-bid* • **tb** = *trial bid* • **U** (Unic.) = Unicolor • **B** (Bic.) = Bicolor • **T** (Tric.) = Tricolor

