

FOLHA DE CONVENÇÕES

Categoria



Federação Portuguesa de Bridge

Rita Granger - Paulino M Corrêa (v 1.1)

NATURAL

1♣ = 2+ c's 1♦ = 4 c's
1♥ / 1♠ = 5 c's 1ST = 15-17 H, BAL, em princípio sem 5 c's em NRico

VOZES QUE PODEM REQUERER DEFESA

Aberturas agressivas:
Regra dos 20 em 1ª/2ª posição
Regra dos 18 em 3ª posição
Regra dos 15 em 4ª posição
2♣ = forte, não necessariamente FP, 18+ H, 4- LT, qq distribuição
2♦/2♥/2♠ = natural, 6 c's, 6-10 H
2ST = 20-22 H BAL, sem 5 c's em NRico
3ST = PRE em ♣ ou ♦
3/4-naipe = natural, PRE

PESQUISA DE CHELEM

Controlos (1º os de 1ª ordem), após fit numa situação FP
4ST = BW / RKC → 30 / 41 / 2 sem Q trunfo / 2 + Q trunfo
4♣ sobre abertura 1ST = BW (GERBER) → 30 / 41 / 2
No BW e RKC, se ALD intervem → DEPO (Double Even, Pass Odd):
X/XX = par (0 ou 2), PASSO = ímpar (1 ou 3)

OUTRAS

1/1 = F1, pelo RESP ou ABR (salvo PASSO inicial do PARC)
2/1 = F1 (salvo se ALD X ou intervenção)
4º naipe = F1, mas FP para o PARC se falar novamente
WJS (Weak Jump Shift)
Sobre ABERT NRico: BERGEN + JACOBY 2NT + SPL +
LSGT GAME TRIES sobre apoio nível 2
Sobre ABERT 1ST: STAYMAN + JACOBY transfers +
2♠ transfer para NPobres + 4♣ BW (GERBER)
Sobre ABERT 2ST: STAYMAN + Transfers para NRico

PSÍQUICAS

Raramente

LEILÃO COMPETITIVO

X CHAMADA Pode ser menos que ABERT X seguido de naipe = unicolor, 17+ HD X seguido de ST = BAL, guarda, 18+ H	Respostas a X CHAMADA Naipe sem salto = natural, 0-9 H Naipe com salto = natural, 8+ H com 5 c's, 10+ H com 4 c's 1ST = 8+ H, guarda CueBid = CONV ou +	
Se ALD falar em apoio X = Responsivo Naipe = NF, nat., positivo ST = NF, guarda CueBid = F1	Se ALD XX Falar APENAS com preferência clara	Se ALD novo naipe ou ST X = Punitivo Naipe = NF, natural, positivo ST = NF, guardas CueBid = F1

Intervenção em Naipe Natural, 5+ c's, 8-16 HD (6-8 LT)	Respostas a Intervenção em Naipe pelo PARC Apoio = PRE ST = natural, 1ST=6-9 H, 2ST=11-12 H + guarda CueBid = F1 (normalmente 11+ H, fit presumível) Novo naipe em salto (CueBid inclusivé) = SPL, fit 4+ c's, FP se PARC falou em NRico X (se ALD intervem) = NEGATIVO até 4♦
---	---

Intervenção em 1ST 16-18 H em 2ª posição 11-14 (16 se NRico) H em 4ª	Respostas a intervenção em 1ST Sistema ON (como sobre ABERT 1ST)
---	--

Intervenção sobre 1ST → CAPPELLETTI 2♣ = unicolor qualquer 2♦ = ambos os NRicos 2♥/2♠ = bicolor ♥/♠ + NPobre 2ST = ambos os NPobres 3/4-naipe = natural, 7+ c's, NF 3ST / 4ST = 6/6+ nos NRicos / NPobres X = punitivo (2ª posição ⇒ 16+ H; 4ª posição ⇒ 11+ H) → Sistema ON para respostas (como sobre ABERT 1ST)	2ª ou 4ª posição (mesmo se mão passada)
---	--

Naipe em salto ⇒ PRE, mas valores de ABERT se em 4ª posição

Intervenções com bicolores UNUSUAL NT ⇒ 5/5+ c's, os 2 naipes mais baixos MICHAELS ⇒ 1♣-2♣, 1♦-2♦ = NRicos, 5/5+ c's ⇒ 1♥/♠-2♥/♠ = o outro NRico e um NPobre, 5/5+ c's
--

PARC abre 1ST → Reacção a intervenção pelo ALD X = punitivo 2ST = natural, CONV, guarda CueBid = STAYMAN Novo naipe sem salto = natural, NF
--

PARC abre 1-naipe → Reacção a intervenção pelo ALD Apoio = fit suficiente, NF X = NEGATIVO até 4♦ ST = natural, 1ST=6-9 H, 2ST=11-12 H + guarda CueBid = F1, exploratório, pode ter fit ou não Novo naipe sem salto = 5+ c's, misfit se acima do nível 1, NF Novo naipe em salto (CueBid inclusivé) = SPL, fit 4+ c's, FP se PARC falou em NRico
--

PARC abre 1-naipe → Reacção a X pelo ALD Apoio = fit suficiente, NF 1-naipe = natural, 6+ H, F1 2-naipe sem salto = 5+ c's, misfit, 10- H, NF 1ST = 8-10 H, misfit, guarda presumível NRico do ALD, NF Novo naipe em salto (CueBid inclusivé) = SPL, fit 4+ c's, FP se PARC falou em NRico	Sobre ABERT 1-NRico: XX = 10+ H, máx fit 3 c's 2ST = 10+ H, fit 3+ c's, CONV ou +	Sobre ABERT 1-NPobre: XX = 10+ H, pode ter fit 2ST = 11-12 H BAL, fit e guarda, CONV (para ST ou naipe) ou +
---	---	--

DOBRES

X CHAMADA até 4♥ X NEGATIVO – pelo RESP – até 4♦
X COMPETITIVO até 3♠ X/XX de APOIO – pelo ABR – se ALD
intervem sobre resposta do PARC, até 3♥
X RESPONSIVO até voz adversária ainda permitindo que PARC fale
ABAIXO de partida num dos nossos naipes

SAÍDAS E SINALIZAÇÃO

SAÍDAS E PUXADAS SUBSEQUENTES (novo naipe)			
Vs Naipe →	1ª/3ª/5ª, 2ª se 3+ vis (MUD = Middle-Up-Down))		
Vs NT →	1ª/3ª/5ª, topo de sequência interior, 2ª se 3+ vis (MUD)		
Saídas	Vs Suít	Vs NT	
A	Ax, AKx, AKJ10x	Ax, AKx, AKJx	
K	AK, KQ(+), KQJ(+)	AKJT(+), KQJ(+)	
Q	QJ(+), Qx	QJ(+), AQJ(+)	
J	J10(+), J x	J x, J10(+), AJ10(+)	
10	10x, 109(+)	10x, 109(+), A109(+), K109(+)	
X	Xx, xXx, xXxx, xXxxx	Xx, xXx, xXxx, xxxX	

SINALIZAÇÃO

	Puxada do Decl.	Puxada do PARC	Baldas
ST ou Naipe	Contagem (hi/low = par)	Ímpar = ENCRG Par = S / P	Ímpar = ENCRG Par = S / P

- **ABERT** = Abertura • **ABR** = Abridor • **ALD** = Adversário do Lado Direito • **BAL** = Balançado • **BW** = Blackwood (4 Ases) • **c's** = Cartas • **CONV**= Convite • **ENCRG** = Encourajante • **F1** = Forcing 1 volta
- **FP** = Forcing para partida • **H** = Pontos de figura • **HD** = H + pontos de distribuição • **LT** = Losing Tricks • **NF** = Não forcing • **OPPT** = Oponentes • **PARC** = Parceiro
- **PRE** = Barragem • **RESP** = Respondente • **RKC** = Roman KeyCards (5 chaves) • **S / P** = Preferência de naipe • **SPL** = Splinter • **WJS** = Weak jump shift

1.	2.	3.	DESCRIÇÃO		RESPOSTAS	Exceções	ACÇÃO SUBSEQUENTE		COM MÃO PASSADA
1♣		2	Natural, 2+ ♣	1ª / 2ª posição: Regra dos 20 - 3ª posição: Regra dos 18 (H + # c' s nos 2 naipes mais longos = 20 / 18, 2 vazas defensivas) 4ª posição: Regra dos 15 (H + # c' s em ♠ = 15)	1-naipe = F1, natural, 6+ H 1ST / 2ST / 3ST = 8-10 / 11-12 / 13+ H, sem 4-c's NRico 2♣ = apoio fraco 3(4)♣ = limit bid 2♦ / 2♥ / 2♠ = WJS (WEAK JUMP SHIFT)	Se OPPT fala ou X, antes ou sobre o PARC: → WJS estão OFF → BERGEN e 2ST JACOBY estão OFF → Salto em novo naipe = SPL, fit 4+, FP se NRico pelo PARC	1NPobre – 1naipe, 1ST = 12-14 H BAL 2ST = 18-19 H BAL		
1♦		4	Natural, 4+ ♦		1-naipe = F1, natural, 6+ H 2♣ = F1, nat., sem 4-c's NRico, 10+ H 1ST / 2ST / 3ST = 6-10 / 11-12 / 13+ H, sem 4-c's NRico 2♦ = apoio fraco 3(4)♦ = limit bid 2♥ / 2♠ = WJS (WEAK JUMP SHIFT)				
1♥		5	Natural, 5+ ♥		1♠ / 2♣ / 2♦ = F1, natural, 6+ (10+ nível 2) H 1ST = 6-10 H, sem fit 2♥ = fit 3 c's, 6-9 H 2ST = JACOBY: fit 4+ c's, 13+ H, FP+SlamTry, pergunta por curta 3♣ / 3♦ / 3♥ = BERGEN: fit 4 c's, 8-10 / 10-12 / 0-7 H 2♠ = WJS (WEAK JUMP SHIFT), 6+ c's, 0-6 H 3♠ / 4♣ / 4♦ = SPL: FP, 9-12 H, fit 4+ c's, curta no naipe declarado		Rebids após 2ST JACOBY: • 3-naipe = singleton / chicana • 3-apoio = ABERT máxima, sem curta, bom naipe • 3NT = ABERT máxima, sem curta, mau naipe • 4-apoio = não máximo, sem curta • 4-naipe = belo naipe secundário de 5 c's (portanto curta num dos naipes não falados)		2♣ = DRURY (F1, CONV, fit 3+ c's). Rebids: • 2♦ = sub-ABERT (convencional) • 2 no naipe de abertura = 5+ c's com ABERT normal, 6+ c's se ABERT mínima • Outro = natural, ABERT normal ou forte
1♠		5	Natural, 5+ ♠		2♣ / 2♦ / 2♥ = F1, natural, 10+ H 1ST = 6-10 H, sem fit 2♠ = fit 3 c's, 6-9 H 2ST = JACOBY: fit 4+ c's, 13+ H, FP+SlamTry, pergunta por curta 3♣ / 3♦ / 3♠ = BERGEN: fit 4 c's, 8-10 / 10-12 / 0-7 H 3♥ = WJS (WEAK JUMP SHIFT), 6+ c's, 0-6 H 4-naipe = SPL: FP, 9-12 H, fit 4+ c's, curta no naipe declarado		GameTries após apoio simples em NRico: Novo naipe = LSGT, 4+ c's, com bons valores, CONV 2ST = 5332, 17+ H, valores distribuídos, CONV 3-NRico = 17+ H, 6 c's, excelente naipe, CONV		
1ST		2	15-17 H BAL, sem NRico de 5 c's Se ALD X → SISTEMA ON Se ALD intervem → X = punitivo Sistema ON para respostas após: X sobre 1ST adversário ~ ABERT 1ST + 2ST sobre 2-fraco adv. ~ ABERT 1ST +		2♣ = STAYMAN (pelo menos um NRico com 4 c's) 2♦ / 2♥ = TRANSFER para ♥/♠, 5+ c's 2♠ = TRANSFER para ♣ ou ♦, 6+ c's 2ST = CONV, 8-9 H 3♣/3♦/3♥/3♠ = tricolor, TRANSFER P/ CURTA, sem 5 c's em NRico 4♦ / 4♥ = TRANSFER para ♥/♠, 6+ c's 4♣ = BW (GERBER), Ases 30 / 41 / 2 4ST = Quantitativo, SlamTry com 15-16 H	Rebids a STAYMAN: 2♦ = sem 4 c's em NRico 2♥ = 4 c's, pode também ter 4 c's em ♠ 2♠ = 4 c's, 2 ou 3 c's em ♥ Após STAYMAN e rebid 2♦, RESP pode dizer: 2♥/2♠ = NATURAL & fraco 2ST / 3♣ / 3♦ / 3♥ / 3♠ = NATURAL & CONV Após TRANSFER para NRico: ABR: Correção económica do TRANSFER RESP: Novo naipe sem salto = F1, nat., CONV ou + Novo naipe em salto = FP, SPL, 6 c's no NRico		Após resposta em 2♠ (TRANSFER para ♣ ou ♦, 6+ c's), ABR rebida: 3♣ para STOP no NPobre do RESP 2ST = relais, interessado, RESP declara: ♣ ou ♦ (naipe longo) para STOP ♥ ou ♠ (valores) com mão interessante Depois de 3♣/3♦/3♥/3♠, resposta na CURTA = ABERT máxima, sem H perdidos no naipe da curta. Outras são naturais.	
2♣	☑	Qq	Forte, não necessariament FP, 18+ H, 4- LT, qq distribuição (Se mão equilibrada, 25+ H)		2♦ = relais, F1 2ST = +/- BAL, 8+ H ou 2 K's Naipe sem salto = 5+ c's, 8+ H ou 2 K's	Após resposta em 2♦, limit bids (rebid 1 nível abaixo de partida, em naipe ou ST) é NF – Qualquer outo rebid pelo Abridor é NATURAL, FP		Sobre 1º rebid em 2ST, respostas seguintes são como sobre ABERT 2ST	
2♦/2♥/2♠		6	Natural, 6 c's, 6-10 H		Passo = OK 2ST = relais, F1 Novo naipe = natural, forte	Sobre relais em 2ST: Repetição da ABERT = mínimo Novo naipe = MÁXIMO, A ou K no novo naipe declarado 3ST = AKQxxx no naipe			
2ST		2	20-22 H BAL, sem NRico de 5 c's Se ALD X → SISTEMA ON Se ALD intervem → X = punitivo		3♣ = STAYMAN (pelo menos um NRico com 4 c's) 3♦/3♥ = TRANSFER para ♥/♠ 3♠ = 5 c's em ♠ + 4 c's em ♥, FP 4♣/4♦ = Natural, FP 4ST = BW → Ases 30 / 41 / 2 5ST = Quantitativo, CONV com 10-11 H	Rebids a 3♣ STAYMAN: 3♦ = sem 4 c's em NRico 3♥ = 4 c's, pode também ter 4 c's em ♠ 3♠ = 4 c's, 2 ou 3 c's em ♥			
3-naipe		7	PRE, natural		Novo naipe = natural, FP	Em 4ª posição: próximo de valores de ABERT			
3NT	☑	7	PRE em ♣ ou ♦ (AKQxxxx, sem entrada lateral)		4♣ = STOP no naipe do ABR Qq outra = natural, FP				
4-naipe		8	PRE, natural		Novo naipe = natural, FP	Em 4ª posição: próximo de valores de ABERT			