



| LEILÕES COMPETITIVOS | SAÍDAS E SINALIZAÇÕES | FOLHA DE CONVENÇÕES | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|--|--|--------------------------------------|---------------------------------|------------|----|---------------|----------------|-----|---------------|-----------|------|--------------|--------------|--------|-------------------|------------------|----|-------------------|--------------------|---|-------------------|--------------------------------------|--|-------|--------|--------|----|--------------------------|--------------------------|---------------------------------|----|--------------------------|--------------------------|---------------------------------|--|
| <p>1) Intervenções • Naturais; 4⁺ c. ⇒ 8/16 H</p> <p>2) Respostas • Cue bid ⇒ Não promete apoio • Novo Naipes ⇒ É <i>forcing</i> apenas se rico e se não estiver passado de mão (não é <i>forcing</i> se o parceiro não tiver fit, nem abertura, nem naipes remarcáveis) • Apoio c/ salto ⇒ Barragem</p> <p>3) Dobres • = Abertura (+ distribucional) • Dobre seguido de naipes ⇒ Unic 17 H ou 5 perdeses • Dobres de chamada em seqüências competitivas até 2♠ e após barragens até 4♣/♦</p> <p>4) Intervenção em 1ST a) Em 2ª Posição ⇒ 15/18 Respostas: Cuebid = Stayman, naipes em salto = Forcing partida se rico e convite a 3ST se menor, Naipes = natural; 2ST – Obriga a 3♣ (mãos de convite em ricos ou barragem em menores) b) Em 4ª Posição ⇒ 10/14 (fç das vulnerabilid) Respostas: 2♣ Stayman; Texas em 2♦ e 2♥ (se o adversário voltar a falar já não há Texas); 2♠ Stayman para menores; 2ST = Obriga a 3♣</p> <p>5) Intervenção em salto ⇒ Semi-Barragem</p> <p>6) Intervenção sobre 1ST a) Intervenção sobre 1ST forte em 2ª posição Dobre – 12⁺ com 5 rico e 4⁺ pobre, ou 18⁺, ou qualquer unicolor fechado com jogo lateral ou 15-17 com 5 cartas no rico. Nesse caso a posterior marcação do unicolor é um forte convite a partida. 2♣ - Bicolor rico 2♦/2♥/2ST/3♣ - Transfer 2♠ - Bicolor menor b) Intervenção sobre 1ST forte-4ª posição-Multilandy c) Intervenção sobre 1ST fraco - Multilandy</p> <p>7) Bicolores: Guestem Intervenção em 2♣ sobre 1♣ é ♣ (Em 2♦ mostra ricos)</p> <p>8) Leilões com abertura nossa a) Após Dobre de 1♥ ou 1♠ pelo adversário - 2♣ = Bom apoio (7 a 10 pontos com 3 ou 4 cartas) - Mudança em salto = não <i>forcing</i> - 2ST = apoio em salto (limite ou melhor com fit 4⁺ cartas) - Redobre = 10⁺ pontos (pode ter fit de 3 cartas) - Apoios no naipes em salto são barragem b) Após intervenção do adversário - Dobre competitivo - Dobre do abridor pode ser a abertura forte (15 ou mais pontos)</p> | <p>SAÍDAS</p> <ul style="list-style-type: none"> 1ª, 3ª e 5ª e seqüências internas (4ª se a 3ª for ≥ 8) Na saída em ST, o Nove pode ter zero ou 2⁺ cartas acima e o Dez nega cartas acima Contra slam, a saída é livre <p>Ataques Subsequentes</p> <ul style="list-style-type: none"> Iguais <table border="1" data-bbox="752 491 1339 746"> <thead> <tr> <th>Saída</th> <th>Trunfo</th> <th>Sem Trunfo</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Ás</td> <td>Ax.ARx.ARv10x</td> <td>Axx. ARx. ARxx</td> </tr> <tr> <td>Rei</td> <td>AR.RD (+).RDV</td> <td>ARV; RD10</td> </tr> <tr> <td>Dama</td> <td>DV (+).ADV x</td> <td>RDxx ADV DV9</td> </tr> <tr> <td>Valete</td> <td>V10 (+). RV10 (+)</td> <td>RV10 Vx; V10 (+)</td> </tr> <tr> <td>10</td> <td>D109 10X. 10 9(+)</td> <td>Nega figuras acima</td> </tr> <tr> <td>9</td> <td>D109 9 X. 9 8 X ;</td> <td>Pode ter 2⁺ cartas acima</td> </tr> </tbody> </table> <p>SINALIZAÇÃO</p> <table border="1" data-bbox="752 783 1339 995"> <thead> <tr> <th></th> <th>Saída</th> <th>Flanco</th> <th>Baldas</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>ST</td> <td>Baixa chama Alta nega</td> <td>Alta nega Baixa chama</td> <td>Impar chama Par preferencial</td> </tr> <tr> <td>TR</td> <td>Baixa chama Alta nega</td> <td>Alta nega Baixa chama</td> <td>Impar chama Par preferencial</td> </tr> </tbody> </table> <p>* Contagem: alta/baixa = nº impar de cartas</p> <ul style="list-style-type: none"> Sinal de Smith após saída contra ST (invertido) Em Trunfo em situações de singleton ou chicana no morto, e outras onde possa ser evidente a necessidade de identificar o melhor flanco, joga-se par/ímpar <p>SEQUÊNCIAS LEBENSCHOL</p> <ol style="list-style-type: none"> Após inversas (se inversa GF ou tem fit num dos naipes de abridor ou defesa no 4º naipes). Após dobres que obriguem a marcar ao nível 3 Após abertura em 1ST e intervenção adversária <p>SEQUÊNCIAS DE PASSE FORCING</p> <ul style="list-style-type: none"> 1x / Intervº / Pass ⇒ É quase-<i>forcing</i> | Saída | Trunfo | Sem Trunfo | Ás | Ax.ARx.ARv10x | Axx. ARx. ARxx | Rei | AR.RD (+).RDV | ARV; RD10 | Dama | DV (+).ADV x | RDxx ADV DV9 | Valete | V10 (+). RV10 (+) | RV10 Vx; V10 (+) | 10 | D109 10X. 10 9(+) | Nega figuras acima | 9 | D109 9 X. 9 8 X ; | Pode ter 2 ⁺ cartas acima | | Saída | Flanco | Baldas | ST | Baixa chama Alta nega | Alta nega Baixa chama | Impar chama Par preferencial | TR | Baixa chama Alta nega | Alta nega Baixa chama | Impar chama Par preferencial | <p>Categoria</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="text-align: center;">  </div> <div style="text-align: center;">  Federação Portuguesa de Bridge </div> </div> <hr/> <p>Paulo Gonçalves Pereira 1E (1200)</p> <p>Sofia Pessoa 1E (1412)</p> <p>SISTEMA BASE DE MARCAÇÃO</p> <ul style="list-style-type: none"> ♥/♠ ⇒ 5 ♦ ⇒ 4c. ♣ ⇒ 2+c. 1ST ⇒ 11/14 2ST ⇒ 20/21 2♣ ⇒ Albarran Modificado 2♥/♠ ⇒ Unicolor forte. 2♦ = Multi 1ST Forcing '2/1' Game forcing <p>ABERTURAS QUE POSSAM REQUERER DEFESA</p> <ul style="list-style-type: none"> 1♣ = Pode ter 2+ c. 1ST (11-14); qualquer mão balanceada 2♣ = Forcing de partida; pergunta de ases 2♦ = Multicolor (sub-abertura em ♥/♠ ou 22-23 Bal) 3ST = Naipes sólido, s/defesa lateral (em 4ª posição é para jogar) <p>VOZES COMPETITIVAS ESPECIAIS</p> <ul style="list-style-type: none"> 2ST de intervenção após 2 naipes = bicolor naipes trocados ou <i>guestem</i> Bicolores <i>Guestem</i> Após intervenção do adversário sobre 1ST, 1º dobre, se de naipes real é de chamada. Todos os dobres subsequentes são punitivos. Seqüência competitiva: 1ST - 2♥ - 3♠ (forcing sem defesa a ♥) Seqüência competitiva: 1ST - 2♥ - 2ST - 3♣ - 3♠ (convite) Seqüência competitiva: 1ST - 2♥ - X - 3♣/♦ - 3♠ (forcing com defesa a ♥) Seqüência competitiva: 1ST - 2♥ - 3♥ - Stayman sem defesa a ♥ Seqüência competitiva: 1ST - 2♥ - 2ST - 3♣ - 3♥ - Stayman com defesa a ♥ <p>Após abertº em 2♦ Multi do Avd:</p> <ul style="list-style-type: none"> DBR = 13/15 ou 19⁺ (pelo menos duas cartas em cada naipes rico) 2♥=dobre curto a ♥ 2♠=dobre curto a ♠ 3♣/♦/♥/♠ directo, bom naipes 5/6 perdeses (se verde pode ter um bom naipes e 7 perdeses) Seqüência: 1ST-P-P-X-P-P-XX (fuga sem naipes 5º - qualquer naipes marcado indica 5 cartas) Seqüência 1ST-P-P-X-XX (máximo) Posterior continuação do parceiro – Naipes=5 cartas, excepto se for ♣ e após P-P-P redobrar). Após abertura em 1♣/1♦ e dobre adversário, naipes é natural (5 cartas ou 4 boas) e limitado a 10 pontos. Não é <i>forcing</i> se o parceiro não tiver perspectivas de partida Pass ao redobre é para jogar |
| Saída | Trunfo | Sem Trunfo | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Ás | Ax.ARx.ARv10x | Axx. ARx. ARxx | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Rei | AR.RD (+).RDV | ARV; RD10 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Dama | DV (+).ADV x | RDxx ADV DV9 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Valete | V10 (+). RV10 (+) | RV10 Vx; V10 (+) | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 10 | D109 10X. 10 9(+) | Nega figuras acima | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 9 | D109 9 X. 9 8 X ; | Pode ter 2 ⁺ cartas acima | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | Saída | Flanco | Baldas | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| ST | Baixa chama Alta nega | Alta nega Baixa chama | Impar chama Par preferencial | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| TR | Baixa chama Alta nega | Alta nega Baixa chama | Impar chama Par preferencial | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |

• **PRE** (*Pre Empt*) > Barragem • **GF** (*Game Forcing*) > Forcing de Partida • **F1** > Forcing por 1 volta • **NF** > Não Forcing • **Seq^a** > Seqüência • **VJ** > Vazas de Jogo • **m** > menor
• **Nat.** > Natural • **s/** sobre • ... ? > Interrogativa a ... • **FI** > Forte Indeterminado • **Ch** > *Cue-bid* • **th** > *Trial-bid* • **U** (Unic.) > Unicolor • **B** (Bic.) > Bicolor • **T** (Tric.) > Tricolor

Legenda: 1. > Aberturas 2. > Assinalado (✓) se Artificial 3. > nº mínimo de cartas 4. > Dobres Competitivos até ...

| <u>1.</u> | <u>2.</u> | <u>3.</u> | <u>4.</u> | DESCRIPTION | RESPONSES * Naturais, excepto: | SUBSEQUENT AUCTION | Modifications over competition and passed Partner | |
|-----------|-----------|-----------|-----------|---|---|--------------------|---|--|
| 1♣ | | 2 | 4♦ | 11 ⁺ /21 H | <ul style="list-style-type: none"> Resposta em 1♦ pode ter três cartas 1♣-2♥/2♠ é forte (naipe com máximo 1 perdente); 4º naipe é forcing partida 1♣/2♣ Menores invertidos (5⁺ cartas); Forcing até 3♣; 1♣-2♦ - mão intermédia; | ⇒ | <ul style="list-style-type: none"> 1ST =15/17H. Após 1ST duplo checkback 2ST =18/19H (não nega ricos); inversa em salto é GF Após 1♣-2♣ - 2ST (15-19). Continuação em 3♣ pergunta força e distribuição. Continuação noutra naipe = controle de 1ª ou 2ª. | 1♣-2♥/♠- perto da abertura com excelente naipe (em princípio abertura em multicolor com 2 ases) 4º Naipe não é forcing partida, mas obriga-se a falar outra vez |
| 1♦ | | 4 | 4♦ | 11 ⁺ /21 H | <ul style="list-style-type: none"> Menores invertidos; 1♦-3♣ - mão intermédia; 4º naipe forcing partida. Após 1♦-2♦ é forcing até 3 Resposta em 1♥/♠ pode ter 3 cartas | | Idem | Idem abertura em 1♣ |
| 1♥ | | 5* | 4♦ | 11 ⁺ /21 H Em terceira posição pode não ter abertura e ter só 4 cartas | <ul style="list-style-type: none"> 1ST é forcing; apoio em salto é barragem; apoios Bergen Resposta em 1♠ pode ter 3 cartas 2ST Jacobi | ⇒ | <ul style="list-style-type: none"> 2ST – Forcing partida 3♣/♦ - Forcing Partida mostra 5⁺ 5⁺ Sobre 1♠ 1ST – 15-17 3♣ 13/14 Bal ou qualquer singleton 11/13; 3♦=Sing menor 14⁺; 3 M 18⁺ sem singleton; 3 other M=14⁺ Sing; 3ST – 15 17 Bal | 2♣ = Drury-Fit→2♦ obriga 2♥ 2♠ = Drury com singleton e 4 ⁺ ♥ 1ST – Semi forcing Bergen |
| 1♠ | | 5* | 4♦ | 11 ⁺ /21 H | Idem abertura em 1♥ | | Idem abertura em 1♥ | Idem abertura em 1♥ |
| 1ST | | - | 4♦ | 11/14 H; ± Bal° (Pode ter ricos de 5 ou pobres de 7) Vulnerável contra verde é 15-17 | <ul style="list-style-type: none"> 2♣=Stayman não G. Forcing • 2♦=Stayman Game Forcing 2♥/♠ para jogar • 2ST = Obriga a 3♣ (desistência em ♣ ou ♦, ou bicolor menor forte) 4♣ = GBw (4 ases) • 4ST = Quant° • 4♦ Bicolor rico Após intervenção natural do adversário, o 1º dobre é competitivo (punitivo se naipe artificial) Naipe ao nível 3 – Tentativa de cheleme com naipe independente | ⇒ | <ul style="list-style-type: none"> 2♥, 2♠ são 4 ou 5 cartas; 3♣, 3♦ são 6 ou 7 cartas (sobre 2♥/♠ marcação subsequente de naipes ao nível 3 é natural e ao nível 4 indica controles); Após 1ST - 2♣ - 2♥ - 2♠ só promete 4 cartas; Após 1ST - 2♦ - 2♥ - 2♠ só promete 4 cartas. Os dobres subsequentes são punitivos 3ST é para jogar | 2♦ - 11/12 não é forcing partida |
| 2♣ | ✓ | - | - | Forcing partida e pergunta de ases | <ul style="list-style-type: none"> 2♦ = nega ases tem menos que 14 PF e não tem 3 reis 2♥/♠ 3♣/♦ indica o Ás 2ST - 14⁺ PF ou 3 reis sem ases | ⇒ | 2ST – mão balanceada (24 ⁺): seguem-se Puppet e Texas (os rebides posteriores em 3ST indicam uma mão limitada a 26 pontos) | Após intervenção, o dobre é punitivo (ao nível 2 e 3) e mostra mão mínima ao nível 4 |
| 2♦ | ✓ | - | - | Multicolor | <ul style="list-style-type: none"> 2♥/♠ Nesse naipe quer jogar ao nível 2 2ST forcing (nega singleton nos naipes ricos) 3♣/3♦ forcing; 4♣ pede para marcar o naipe em Texas | | <ul style="list-style-type: none"> 2ST (22-23) ; seguem-se Puppet e Texas ♠/♥ (semi abertura com 6 cartas) | |
| 2♥ | ✓ | 5* | - | 19 ou + H, unicolor ou 5 perdentes | <ul style="list-style-type: none"> 2ST – 4+ pontos sem fit Novo naipe – 7 ou + pontos 3♥ Tentativa de cheleme Splinter só promete 3 cartas de fit e não promete extras | | | |
| 2♠ | ✓ | 5* | - | 19 ou + H, unicolor ou 5 perdentes | Idem abertura em 2♥ | | | |
| 2ST | | - | - | 20/21 H; ± Bal° | <ul style="list-style-type: none"> 3♣ = Puppet • 3♦/♥ = Texas • 3♠ Texas para 3ST 4♣ = Tentativa de cheleme em naipe menor | ⇒ | Accepta-se o Texas com 3 ou 4 cartas; 2ST – 3♦ – 3♠ – nega 3 cartas de ♥ e tem 5 cartas ♠ | |
| 3 x | | 6* | | Barragem | CAB ao nível 4 após abertura em pobre e em 3♠ após abertura em 3♥, mas, neste caso, posterior rebide em 4♠ é para jogar Após abertura em 3♠-4♥ é para jogar | | CONVENÇÕES E SEQUÊNCIAS DE PERGUNTA DE ASEs | |
| 3ST | ✓ | 7 | | Gambling | <ul style="list-style-type: none"> 4♣ é desistência 4♦ é interrogativa do singleton: resposta por steps | | <ul style="list-style-type: none"> 1ST - 2♦ - 2♥ - 2ST – 3ST - 4♣/♦ (é um relay para posterior pergunta de ases) 1♦ - 1♥ - 2ST – 4♦ (ases para ♦) 1♣ - 2♣ - 4♣ (Ases para ♣) | |
| 4 x | | 7 | | Barragem | CAB em naipe pobre, e em 4♠ sobre abertura em 4♥ (As outras situações são para jogar) | | CONVENÇÕES E SEQUÊNCIAS QUANTITATIVAS | |
| 4ST | ✓ | | | Bicolor menor (pelo menos 11 cartas com 3 ou 4 perdentes, 2 ou 3 se vulnerável) | <ul style="list-style-type: none"> 5♣/5♦ - Para jogar 5♥/5♠ - Controle de 1ª no naipe anunciado de rico: Resposta em 6♣ nega controle no outro rico, resposta em 5ST (ou 5♠ após 5♥) afirma o controle de 1ª no outro rico | | <ul style="list-style-type: none"> 1ST - 2♦ - 2♥ - 2ST – 3ST – 4ST 2♦ - 2♥ - 2ST – 4ST 1♣ - 1♥ - 1ST - 2♦ - 2♥ - 4ST | |