

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

SAIDAS E SINALIZAÇÃO			
ESTILO GERAL DE SAÍDA			
	Saídas	No naípe do parceiro	
Vs trunfo	1ª, 3ª, 5ª	Igual	
Vs ST	1ª, 2ª, 4ª	Igual	
Subsequentes	Iguais	Iguais	
Outras:			
SAÍDAS			
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, xxxX	X, xXx, xxxX, xxxXx	
SINALIZAÇÃO PRIORITÁRIA			
	Saída do parceiro	Saída do declarante	Baldas
Trunfo do	Atitude=Baixa/Alta	Contagem :	Impar chama
	Se morto singleton	Baixa = n° par de c.	Par preferencial
	= preferencial	Alta = n° 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			
DOBRES			
DOBRE DE CHAMADA (Estilo; Respostas; Réveil)			
• D chamada até 3♠; • D e naípe ⇒ 17+H • D, CB e naípe ⇒ 21+H			
Respostas ao D de chamada:			
• 1ST de proteção ⇒ 0/7H, 5+ cartas em Maior ou 6+ cartas em menor			
• Naípe sem salto ⇒ 0/7H, 3+ cartas • Naípe em salto ⇒ 8/10 H, 4+ c.			
• Cue-Bid ⇒ 11+H, fit no naípe presumido do dobrador;			
DBRs/RDBRs ESPECIAIS, ARTIFICIAIS & COMPETITIVOS			
• D negativo até 4♦ = promete 4 cartas nos 2 naipes não falados;			
• D competitivo até 4♥(4♦) • D responsivo = de menor pª Maiores ou de Maior pª menores • D pª naípe restante de quatro cartas			
• D de marcação artificial ou convencional ⇒ a pedir saída			
• D e RD de apoio a naípe da intervenção do parceiro ⇒ fit 3+ cartas			

FOLHA DE CONVENÇÕES DA WBF
CATEGORIA: VERDE
ORGANIZAÇÃO: Federação Portuguesa de Bridge
PAR: Victor Rodrigues (180) / António Bandeira Neves (3568)
RESUMO DO SISTEMA
CARACTERÍSTICAS E ESTILO GERAL
Natural • ♥, ♠ ⇒ 5+ cartas • ♦ ⇒ 4+ c. • ♣ ⇒ 2+ 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+ cartas
• 2♣ <i>Albarran</i> ⇒ 24+H ou 1/3 perdes, <i>GF</i> , ? Ases
• 2♦ <i>Multicolor</i> : • ♥/♠ ⇒ fraco = 6 cartas , 5/11H • ST ⇒ 22/23H, pode ter Maior de 5+ cartas
• 2♥/♠ ⇒ Forte, 4/5 perdes
• 3 ST = ♣/♦ independente 7+c., sem defesa lateral
VOZES ESPECIAIS QUE POSSAM REQUERER DEFESA
Fit 4+ c ♥/♠ : • <i>Bergen</i> 3♣ = 8/9H; • 3♦ = 10/11H; Apoio
3/4 ⇒ 0/7H; • <i>Jacoby</i> 2ST = 12+H → Rebides : • 3X ⇒ 0/1c ; • 4X ⇒ 2ºnaípe • <i>Splinter</i> 3♠/4♣/♦/♥ = 0/1c, 12+H
Fit 3c. ♥/♠: Apoio em 2 ⇒ 7/10H; segue • 2♠/3♣/♦/♥ = trial bid • 2ST = tb generalizado • 3♥/♠ = tb a trunfo
• Respostas 2♥/♠ em salto : fraco = 6+ c. 0/5H
Apoios menores invertidos c/ <i>Criss-Cross</i> • 1♣- 2♦ ou 1♦- 3♣ ⇒ 8/11H ; 1ST Transfer pª menores : • 2♠ ⇒ pª ♣
• 2 ST ⇒ pª ♦ ; Transfer pª Maiores: <i>Smolen</i> fraco/forte;
Check back 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
Linha dura ; <i>Michaels modificados</i> ; <i>Multi</i> c/ transfers
Contra 2♦ Multi : • 2♥/♠/3♣/♦ = Natural • 2 ST=16/18H blç, ou em Réveil = <i>Bicolor</i> menor • D=13/15H blç ou 18+H não, ou, em Réveil =11/13 H blç ou 16+ não → <i>Lebensohl</i>
SEQUÊNCIAS ESPECIAIS DE PASSE FORCING
• 1X / Intervº / Passe = <i>Quase-forcing</i> , pede D réveil
NOTAS IMPORTANTES
PSÍQUICOS : Raríssimos

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

1.	2.	3.	4.	DESCRIÇÃO	RESPOSTAS	AÇÕES SUBSEQUENTES	MARCAÇÕES COMPETITIVAS E DA MÃO PASSADA
		2	4 ♥	12/21 H	• 1, 2, 3ST = 6/9,10/12,13/15H • 1X = 4+cartas, 5+H Apoio menor invertido Fit = 5+/6 cartas : • 2♣ = 12+H, GF • 3♣ = 0/7H, PRE • 2♦ = 8/11H • 2 Maior = 6+ cartas, 0/5H	⇒ • 1 ST = 12/14H → checkback (1♣-1♠-1 ST - 2♣ = cb : • 2♥ = 4 c.; • 2♠ = 3c.; • 2♦ = ambos; • 2ST = nenhum) • 2 ST em salto=18/19 H, admite Maior 4 c → • 3♣ cb • Inversa em 2 ou 3 em salto = 16+ H	• 2♣ = 10/11H, NF • 2♦ = 8/9H
1♦		4	4♥	12/21 H	Idem, id; Fit = 4+c.: • 2♦ = GF • 3♦ = PRE • 3♣ = 8/11H ; id	Idem, idem, idem, idem, idem, idem, idem, idem, idem	• 2♦ = 10/11H, NF ; • 3♣ = 8/9H
1♥		5	4♦	12/21 H Ou menos, segundo regra dos 15/19	• 2 sobre 1 = GF (mas 2♠ = 6+ cartas, 0/5 H) • 1 ST = 6/12H, F1 ; Fit 3 • 2♥ = 7/10H; • Bergen 3ST = 13/15H; Fit 4+ • Bergen : 3♣ = 8/9H, 3♦ = 10/11; • Jacoby 2ST = 12+H; • Splinter = 12+, 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+ H ⇒ • Naipes ao nível 3 = splinter ; nível 4 = 4+ cartas.	• 2 sobre 1 = 10/11H, NF • 1 ST = 6/11 H, NF
1♠		5	4♥	12/21 H, idem	Idem GF (mas 2♥ = 5+cartas), id F1 , id, id, id, id, id, id	Idem, idem, idem, idem	Idem, idem
1 ST		-	-	15/17 H balançado, sem Maior de 5 cartas	• 2♣ Stayman = pode ter 2 Maiores 5+4 cartas ou sem Maior com 8/9H pº marcar 2ST; • 2♦/♥ = Jacoby .transfer pª ♥/♠ com 5+ cartas • 4♦ = Bicolor ♥+♠, com 5+ cartas cada • 2♠ = Bic. ♣/♦; • 2ST = transfer pª ♣; 3♣ = transfer pª ♦ • 3♣/♦/♥/♠ = Bom naipe, GF , tenta cheleme • 3, 4, 5, 6 ST = Quantitativo 10/15, 16, 17, 18 H Sobre intervenção adversa: • Natural; • 2ST = Lebensohl • 4♣ Gerber = BW 4 chaves (3/0, 4/1, 2)	⇒ Após • 2♦ = nega M → Smolen • 2♥/2♠ = 0/7H, 5 cartas (outro M 4) • 3♥/3♠ = 8+ H 4 cartas (outro M 5); ⇒ Fit 4c :: • 3♥/♠ = 15H • 2ST/doubleton = 17H ⇒ • 4♥ ou 4♠; → depois respondente lidera ⇒ • 3♣ ou 3♦; → depois respondente lidera ⇒ Seguem controlos	• 3 ST = 10/11 H; • 4, 5, 6 ST não
2♣	☑	-	-	Albarran , GF , Ases?	• 2♦ = 0/7H • 2ST = 2R/8+H • Ás/ DOPI • CESAR	⇒ • 2 ST (24+) → transfer pª Maiores, Puppet , pode Passar	
2♦	☑	-	-	Multicolor : • Fraco em ♥/♠ • 22/23 H balançado	• 2♥ = Relais; • 2♠ = aguenta jogar 3♥ • 2ST = 12+ 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		Forte , 4/5 perdentes	• 2 ST = 3/7H, F1 ; • 2/3X sem salto = 5+c., 8+H; 4♥/♠ = fecho 3♥/♠ = 3+ cartas, sugere pesquisa de cheleme;	⇒ Seguem controlos	
2 ST		-	-	20/21 H balançado, pode ter Maior de 5 cartas	• 3♣ = Puppet Stayman • 3♦/♥ = transfer para ♥/♠, 5+ cartas • 3♠ = transfer pª 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 PRE	• 3 em naipe F1 • 3 ST = fecho, defesas e fit; 4♣/4♦ = desiste	CONVENÇÕES E SEQUÊNCIAS DE CHELEME BW ⇒ 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 BW de exclusão ⇒ 4 chaves por Steps • 5♥/♠ pede 6 c/ 2 figuras grandes • 5 ST Josephine pede 6 c/1 e 7 c/2 figuras grandes	
3♥/♠		7		Unicolor qualquer	• 4ST, 5♥/♠/ ST = pesquisa de cheleme		
3 ST	☑	7		m sólido s/paragem	• 4/5♣ = P ou corrige; • 4♦ pede M ; • 4♥/♠ = fecho; 4ST = m ?		
4♣/♦		7		Barragem			
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 • **Seqª** = 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.) = Tri