

FEDERAÇÃO BRASILEIRA DE BRIDGE - FBB

POLÍTICA OFICIAL DE SISTEMAS

FINALIDADE

Estabelecer a política oficial de sistemas da Federação Brasileira de Bridge para os campeonatos organizados sob os seus auspícios, em complementação às normas constantes dos regulamentos específicos, e sem prejuízo destas.

DEFINIÇÕES

1) Sistemas Altamente Artificiais.

Qualquer sistema que compreenda ao menos uma das seguintes hipóteses:

- a) O passe na posição da abertura mostra valores que são, normalmente, aceitos como suficientes para uma abertura no nível de um.
- b) Entendimento entre os parceiros de que a abertura no nível de um pode ser mais fraca que o passe.
- c) Entendimento entre os parceiros de que a abertura no nível de um pode ser feita com um rei a menos que uma mão média. (mão média definida como aquela com 10 pontos de honra e sem valores distribucionais).
- d) Entendimento entre os parceiros de que a abertura no nível de um pode mostrar ou comprimento ou falta de comprimento no mesmo naipe.
- e) Entendimento entre os parceiros de que a abertura no nível de um pode mostrar comprimento em um ou em outro naipe.

Exceção: Abertura de 1 em naipe pobre quando se joga abertura de 1♣/1♦ forte.

2) Convenções e tratamentos “Tarja-Marrom” (“*Brown sticker*”).

Qualquer convenção ou tratamento que esteja descrito abaixo.

- a) Qualquer abertura de 2♣ a 3♠ que:
 - a. Possa ser fraca (ou seja, que possa ser feita com menos valores que a mão média) **E**
 - b. Não prometa pelo menos 4 cartas em um naipe conhecido.

Exceção (1): Uma marcação, *a priori* com mais de um significado possível, quando for fraca mostre ao menos quatro cartas em um naipe conhecido. Se a marcação não mostrar um naipe quarto conhecido, tem que garantir uma mão com valores de pelo menos um rei acima da mão média. (Ou seja, dada uma marcação, quando todas as possibilidades fracas prometam quatro ou mais cartas em um naipe conhecido, e, as possibilidades fortes mostrem uma mão com um rei ou mais acima da mão comum, não se trata de uma convenção “Tarja-marrom”).

Exceção (2) : Uma abertura de 2 em naipe pobre que mostre uma abertura fraca em qualquer um dos naipes ricos, seja com ou sem a opção de outros tipos de mãos fortes. Exemplo: 2♦ multi.

- b) Uma interferência sobre abertura natural de um em naipe que não prometa quatro cartas em algum naipe conhecido.

Exceção (1): Um overcall natural em sem-trunfo.

Exceção (2): Qualquer cue-bid que mostre uma mão forte. (um rei a mais que a mão média)

Exceção (3): Um cue-bid em salto que peça para o parceiro marcar 3ST com pega no naipe.

- c) Qualquer marcação fraca que prometa dois naipes, no nível de dois ou de três, que possa, por combinação especial entre parceiros, ser feita com três ou menos cartas em um dos naipes.
- d) Vozes psíquicas que estejam protegidas pelo sistema ou que sejam necessárias ao sistema.
- e) Nenhuma das restrições acima será imposta às defesas contra aberturas fortes artificiais, defesas contra convenções “Tarja-marrom”, ou defesas contra Sistemas Altamente Artificiais.

PROCEDIMENTOS

Qualquer dupla que faça uso de Sistema Altamente Artificial ou de alguma convenção “Tarja-marrom” deve anexar ao seu cartão de convenção uma descrição completa de suas vozes iniciais e de suas seqüências mais comuns (especialmente em competição).

As equipes integradas por duplas que empreguem Sistemas Altamente Artificiais deverão submeter-se aos seguintes procedimentos:

a) na escalação das equipes, as duplas que empreguem Sistemas Altamente Artificiais sentam-se sempre antes dos adversários.

b) no início de cada rodada, as duplas que empreguem Sistemas Altamente Artificiais devem “pré-alertar” seus adversários acerca das convenções empregadas, bem como apresentar uma sugestão de defesa, a qual poderá ser consultada no curso do *match*.

As equipes integradas por duplas que empreguem convenções “Tarja-marrom”, a não ser que expressamente previsto no regulamento da competição, a equipe não sofrerá restrições quanto à ordem de sentada nem será obrigada a sugerir defesa, devendo porém preencher o anexo formulário de pré-alerta em 3 (três) vias, uma a ser entregue ao árbitro antes do início da competição, e duas para cada um dos adversários, a serem apresentadas no início de cada partida, anexadas aos cartões de convenções.

PRÉ – ALERTA

JOGADORES		
EVENTO		
ABERTURA DE MOSTRA	POS.	VUL.
LEILÃO LIVRE		
<i>Com que mãos o respondedor passará sobre a abertura?</i>		
<i>Significados de outras respostas e de remarcações do abridor:</i>		
LEILÃO COMPETITIVO (passo, dobro, redobro e vozes esperadas).		
<i>Respostas após o dobro direto</i>		
<i>Respostas depois do overcall direto.</i>		
<i>Remarcações do abridor depois do dobro sobre resposta.</i>		
<i>Remarcações do abridor depois do overcall sobre a resposta.</i>		

PRÉ – ALERTA

JOGADORES		
EVENTO		
OVERCALL DE MOSTRA	POS.	VUL.
LEILÃO LIVRE APÓS O OVERCALL		
<i>Com que mãos o parceiro passará sobre o overcall?</i>		
<i>Significados de outras respostas e de remarcações do interferente.</i>		
LEILÃO COMPETITIVO (passo, dobro, redobro e vozes esperadas).		
<i>Respostas após o dobre do respondedor</i>		
<i>Respostas após o respondedor ter marcado algo.</i>		
<i>Remarcações depois de o abridor ter dobrado o leilão, (1X) -2Y-(P)-P-(dobro)</i>		
<i>Remarcações do interferente depois de o abridor ter dobrado o parceiro</i>		
<i>Remarcações do interferente depois de o abridor remarcar seu naipe</i>		