## SISTEMA DE BRIDGE

## ANTÓNIA MAXIMIANO – MANUELA MANSO / RUI MESQUITA

ABERTURAS	RESPOSTAS	REBIDS		
1♣ = 2+	Naturais	Após 2♣:		
	Menores Invertidos com CRISS CROSS:	2♥ = 12-14 balançado com paragem a ♥		
	3♣ = 0-8, barragem	2♠ = 12-14 balançado com paragem a ♠		
	2♦ = 9-11, apoio intermédio	2ST = 12-14 balançado com paragens a ♥+♠		
	2♣ = 12+, quase FP	3♣: desbalançado, qualquer força		
	Sistema ON após DBL	3♥ = 18-19 balançado com paragem a ♥		
		3♠ = 18-19 balançado com paragem a ♠		
		3ST = 18-19 balançados com paragens a ♥+♠		

1 ♦ = 4+	Naturais	Após 2♦:		
	Menores Inverted com CRISS CROSS:	2♥ = 12-14 balançado com paragem a ♥		
	3 ♦ = 0-8, barragem	2♠ = 12-14 balançado com paragem a ♠		
	3♣ = 9-11, apoio intermédio	2ST = 12-14 balançados com paragens a ♥+♠		
	2 ♦ = 12+, quase FP	3♦: desbalançado, qualquer força		
	Sistema ON após DBL	3♥ = 18-19 balançado com paragem a ♥		
		3♠ = 18-19 balançado com paragem a ♠		
		3ST = 18-19 balançado com paragens a ♥+♠		

Checkback (forcing até 2ST) 2/3 ♦ = Os dois naipes ricos 2/3ST = Nenhum

<b>1♥/1♠</b> = <b>5</b> +	1ST = F1	
	2/1 = GF	
	Splinters	
	Reverse Drury (após 3 <sup>ro</sup> - em 4º lugar só com ♠s) Com 4 cartas apoio Bergen	
	Trial-Bids (pede ajuda no naipe)	
	4° naipe FP	
	Bergen Raises (com 4+c):	
	3♥/♠ = 0-6, barragem de acordo com VUL	
	3♣ = 7-9	
	3♦ = 10-11	
	Jacoby 2ST (12+ sem singleton ou chicana)	3x = singleton ou chicana
		4x = bom naipe lateral
		3♥/♠ = 18+
		3ST = 15-17
		4♥/♠ = 11-14

1NT = (14)15-17 bal	2♣ = Stayman (pode não ter Ricos)	2♣ » 2♦ » 2♥/2♠=(5/4♥+4♠) (5♠+4♥) para jogar			
1) Pode ter R quinto		Smolen GF			
·	2♦/♥ = transfers	Em salto: c/ 4c.; 2ST: max. c/ 4c. É a super aceitação. 1st-20; 2st-30 (retransfer);, 40 com 6 cartas e tentativa de cheleme.			
		Se dobrarem o transfer: 1st-20			
		passo = 2cartas. 2st-30 (retransfer) aceitar = 3cartas. se disser 40 retransfer com 6 cartas			
		2ST = 4cartas. e tentativa de cheleme			
	2♠ = Bicolor de Menores (Fraco ou Forte)	Dar melhor fit, se parc. marcar 1 Rico é singleton e Forte			
	2ST = Unicolor Menor (Fraco ou Forte)	Obriga a 3♣. Se parceiro marca:			
		<ul> <li>3♥ = Tentativa de cheleme em ♣</li> <li>3♠ = Tentativa de cheleme em ♦</li> </ul>			
		3♦= Para jogar			
	4♣ = Gerber	3041 4 ouros-0ou3 4copas 1ou 4 4 esp -2			
	4♦ = Ricos	Marcar partida no melhor fit			
	4♥/♠= para jogar				
	4ST = Quantitativo				

2♣= Forte perg ases (3/4 perdentes em Rico ou 24+)		·	Respostas Albarran com Fast Arrival		2ST = 24+ → Sistema ON		
2 → = Multicolor 1) Fraco em ▼/ → 2) Forte em */4 → 3) 22-23 bal		2ST = Pede d 4♣ = pede pa 4♦ = Marca d	2ST = Pede descrição de mão  4♣ = pede para marcar em transfer  4♦ = Marca o naipe  4♥ = para jogar  4♠ = para jogar		Após 2ST o abridor marca:  3♣ = Min. com ♥  3♦ = Min. com ♠  3♥ = Max. com ♠  3♠ = Max. com ♥		
2 /2 / - Forto /F m	and anta a)			iogamos un	na sub-ab	entura com 5 do	rico e 5/4 num mer
2 / / 2 = Forte (5 pc		<u>'</u>		jogamoo an	14 040 40	1	
Podo tor cingloton monor do A		3♦ = Puppet Stay 3♦/♥ = Transfers	<ul><li>♣ = Puppet Stayman</li><li>♦/♥ = Transfers</li></ul>			Se trf. x (passo = 2c., aceito = 3c., 3ST = 4c.)	
		3♠ = Transfer par	a 3ST			4♣/4♦= desistênc	ia
		3ST = 5♠+ 4♥					
		4♣ = Gerber				Marcar partida no melhor fit	
		4♦ = Ricos				Tiarear parada no n	icinor ne
		4♥/4♠ = Tentativ	a de chelem	e em ♣/◆			
3NT Gambling	Sem parager	m lateral	7 carta	as naipe fechad			
4♣/4 <b>♦</b>	Barragem	ii idterai	/ Carta	as naipe recitat	10		
4 Rico	Barragem						
Reverse Drury	2♣ = 3c. con Bergen com 2ST = ♣+◆						
Contra 1ST	2 → = Ricos 2 ♥ /2 ♠ = es 2ST = meno	se Rico + menor				qual o unicolor) saber o menor, 3♣ =	relay fraco para o menoi
_	X = 17+, PU	NITIVO					
Bicolores  Defesa Contra Bicolores		1♣ » 2♣ = 1♣/♦ = 2♦ 1♣/♦ = 2S 1♥/1♠ = C 1♥/1♠ = 2	MICHAELS MODIFICADOS: 1 $\clubsuit$ > 2 $\clubsuit$ = natural 1 $\clubsuit$ / $\diamondsuit$ = 2 $\diamondsuit$ = Ricos 1 $\clubsuit$ / $\diamondsuit$ = 2ST > $\blacktriangledown$ + $\diamondsuit$ ou $\blacktriangledown$ + $\clubsuit$ 1 $\blacktriangledown$ /1 $\spadesuit$ = Cue $\acute{e}$ o outro Rico + menor 1 $\blacktriangledown$ /1 $\spadesuit$ = 2 ST > Menores 1x - (Bicolor) - ?			2ST relé forte para o menor, 3♣ relé fraco para o menor  X: pune pelo menos um dos naipes Cue bid inferior: fit em x, 10+ Cue bid superior: 4º naipe, 10+ 4º naipe: natural, NF Fit em x: 6-10, 3x	
Defesa Contra 2♦ Multi			2ª Posição: DBL = 13/15 ou 19+ 2ST = 16/18 bal 2♥/♠ = NATURAL 3 x = natural				
		4ª Posição: S	4ª Posição: Sobre Relay de 2♥ = DBL » abertura « Sobre Relay de 2♠ = DBL » abertura « Sobre Qualquer = 3♣ equivale a dob 2ST = 16/18 bal (Se parc. X em 2ª2ST é LEB)  6ª Posição: 2ST = Menores 3/4♣/♦ = ♣/♦ + Outro Rico		om 5+c. 🌲		

Defesa Contra 2 Fr	асо	Cuebid = Pede ao	parceiro para m	arcar 3ST se tiver de	efesa	
Lebensohl	Contra 1ST Após inversas do parceiro Após adversários saltarem para fraco ao nível 2					
Após 1x - (DBL) - 3	Men Após	ien Raises ON ores Invertidos ON s parceiro abrir em Rico Dar fit = fraco L = 11+ com ou sem fit	·	oio:		
Defesa Contra 1ST - (DBL) - ? (Linha Dura)		2♣ = 4♣+4♦  2♦ = 4♦+4♥  2♥ = 4♥+4♠  2♠ = 4♠+4♣  PASSE = obriga a RDBL, e passa oo marca naipes salteados  2♣ = 4♣+4♥  2♦ = 4♣+4♥  RDBL = Obriga a 2♣, e passa ou corrige		Xx com poucos pontos e o abridor marca 2 paus. O resp se tiver 5 paus passa ou marca o seu naipe 5º ao nivel 2  P o abridor tem de xx. O respondente passa com 8 ou + pontos. Se não tiver esses pontos marcas os seus naipes de 4 salteados: 2P com P e C, 2O com ouros e espadas  Marcamos 2P se tenho P e O, 2O se tenho O e C e 2 C cm C e E e 2 E com E e P.		
Defesa Contra 1x -	· (1ST) -?	X = punitivo Resto = Passa a CAPPE	ELETTI			
DBLs / RDBLs	Suporte, qualqu	ıer força				
(1x) – 1ST - (Pass	o) - ? Sis	stema ON				
(1ST Fraco) - DBL	(Chamada) - (Pa	sso) - ?	Respostas nat	urais		
BLACKWOOD & TE	1/3/5 naipe	<b>DOPI, F</b> 5ST = 2	chaves + dama ROPI, Josephine Ases e chicana As e chicana útil Pincias Internas			
SINALIZAÇÃO	udca, par/impar, ataques subsequentes: com/sem interesse Saída ao As pede atitude; Saída ao Rei pede contagem Saída a As e singleton no morto: preferencial Saída a As e RDVxxx no morto: preferencial					
	Saída a As e RE	OVxxx no morto: prefere	ncial			