

SISTEMA DE BRIDGE

ELISA SIMÃO - JOÃO CASQUILHO

ABERTURAS	RESPOSTAS	REBIDS
1♣/1♦ = 3+	Menores inv - system ON 5+♣ e 4+♦ 2♣/2♦ 11+ forcing; 3♣/3♦ 6- não forcing	3♣/3♦ min; 2ST/3ST- bal defesa 3 outros naipes 12-14 pts/18-19 pts
1♦ >> dobro >> redobro 1♦ >> dobro >> 2♦ 1♣ >> dobro >> 2♣	= 10+ qq distribuição = 6-9 pts e 4+ ouros sem ricos = 6-9 pts e 5+ paus sem ricos	1♣ >> 1♥ >> 1♠ >> 2♦ >> FG a) 2♥ = três cartas de copas b) 2ST/3ST c/ defesa a ouros min/max min=12-13; max=14 c) 3♣ no caso contrário

Checkback (forcing até 2ST)	2/3♦ = Os dois naipes ricos quando o respondente anuncia 1 espada; 2/3ST = Nenhum 1♣ >> 1♠ >> 1ST >> 2♣ >> 2♥ nega 3 esp e tem 4 copas
------------------------------------	--

1♥/1♠ = 5+	1ST = F1 2/1 = GF Splinters (12+) Trial-Bids (pede ajuda no naipe) 4° naipe FP 2♥/2♠ >> 2ST >> min dá 3, max dá 4; ou 3♥/3♠ >> passa porque o abridor tem 6 cartas e está min Bergen Raises (com 4+c): 3♥/♠ = 0-6, barragem de acordo com VUL 3♣ = 7-9 3♦ = 10-11 Jacoby 2ST (12+)	3x = singleton ou chicana 4x = bom naipe lateral 3♥/♠ = 18+ 4♥/♠ = 11-14
	3ST: 3 cartas de apoio, 13-15 balançado, abridor decide jogar ST ou no naipe	

1NT = 15-17 bal	2♣ = Stayman (pode não ter Ricos de 4, pode ter menos de 8 pts) Stayman fraco	2♣ >> 2♦ >> 2♥/2♠ = (5♥+4♠)/(5♠+4♥) exemplo: 4♥, 4♠ e 5♦ e 0♣, passa a 2 qq do abridor
Pode ter rico quinto, com 16 pts ou 15 ou 17 se naipe vazio ou cheio (ARDxx)	2♣ 2♦/♥ = transfers 2♠ = Bicolor de Menores (Fraco ou Forte) 2ST = Unicolor Menor (Fraco ou Forte)	2♣ >> 2♦ >> Smolen GF 9+ 3♥/3♠, com 5♠ e 4♥ / 5♥ e 4♠ Em salto: c/ 4c.; 2ST: max. c/ 4c. É a super aceitação. <i>retransfer</i> 1ST >> 2ouros/copas >> 2ST >> 3ouros/copas >> 3copas/e sp >> etc Dar melhor fit Obriga a 3♣. Se parceiro passa ou corrige para 3♦ = para jogar Se marca: 3♥ = Tentativa de cheleme em ♣ 3♠ = Tentativa de cheleme em ♦

4♦ = 5♥ e 5♠	
4♣ = Gerber	40=0 ou 4; 4C=1; 4E=2; 4ST=3
4ST = Quantitativo 16-17	
5ST = Quantitativo 18-19	

2♦ = Forte perg ases (3/4 perdentes em Rico ou 24+)	2♥=0A; 2♠=1A; 2ST=2R ou 8+ pts; 3♣=2A, 3♦=3A	Se rebid do abridor 2ST = 24+ → Sistema ON
--	--	--

2♣ = Forte indeter (4/5 perdentes ou 20-22 H ou 22-23H balançado)	Resposta a) 2 ♦ relais apenas; b) anuncia o seu naipe de 5+ cartas c/ pelo menos 2 figuras de topo; c) 2ST c/ 8 pts ou 2 R	Se rebid do abridor 2ST → Sistema ON
--	---	--------------------------------------

2♥/2♠=Fraco (6+ cartas, 6-10 H)	respondente: a) sem fit desconta 2 pts <15H passa b) com fit ≤13H passa com 2 cartas, ou com 3 cartas de apoio dá 3 ♥/♠ para barrar ≥18H dá 4 ♥/♠ 14-17H : 2ST relais	se 2ST relais, abridor marca: se mínimo 3♥/3♠ com 9-10H marca 4, ou 2º naipe com As ou Rei
--	---	---

2ST = (19)20-21 bal	3♣ = Puppet Stayman	
	3♦/♥ = Transfers	
	3♠ = bicolor de menores	
	3ST = 5♠ e 4♥	
	4♥ = unicolor de ♣ Tentativa de cheleme	
	4♠ = unicolor de ♦ Tentativa de cheleme	
	4♦ = 5♥ e 5♠	
	4♣ = Gerber	

3NT Gambling	Sem paragem lateral	7 cartas naipe fechado: resposta ou passa com defesa nos outros naipes, senão marca 4 paus e o parceiro passa ou corrigr
4♣/4♦	Barragem	
4 Rico	Barragem	

Drury	2♣ = 3c. com bons 10/11 Bergen com 4+c.	
--------------	--	--

Contra 1ST	CAPPELETTI 2♣ = Unicolor..... 2♦ = Ricos 2♥/2♠ = esse Rico + menor 2ST = menores	2♦ = Relais (quero saber qual o unicolor) 2ST = relay forte e quer saber o menor, 3♣ = relay fraco para o menor
-------------------	--	--

X = 4 num rico e 5 num menor

2♣ para jogar em menor; 2♥ para jogar em rico

Bicolores	MICHAELS MODIFICADOS: 1♣ » 2♣ = natural 1♣/♦ = 2♦ = Ricos 1♣/♦ = 2ST » ♥ + ♦ ou ♥ + ♣ 1♥/1♠ = Cue é o outro Rico + menor 1♥/1♠ = 2 ST » Menores	2ST relé forte para o menor, 3♣ relé fraco para o menor
Defesa Contra Bicolores	cuebid no naipe mais fraco é fit com o parceiro e convite a partida cuebid no naipe mais forte é forcing a partida no quarto naipe apoio no naipe do parceiro com 8-9 pontos max 4º naipe directo não é forcing	X: mais de 10 pontos

Defesa Contra 2♦ Multi	1ª Posição: DBL = 13/15 ou 19+ 2ST = 16/18 bal defesas nos ricos 2♥/♠ = NATURAL 3 x = natural 5ª posição; 2ST menores	
	3ª Posição: Sobre Relay de 2♥ = DBL » abertura com 5+c. ♥ Sobre Relay de 2♠ = DBL » abertura com 5+c. ♠ 2ST = 16/18 bal com defesa ricos	

Defesa Contra 2 Fraco	Cuebid = Pede ao parceiro para marcar 3ST se tiver defesa (s/ defesa o parceiro marca o melhor menor) 4paus/ouros = paus/ouros +5 do outro rico X = tem abertura com 4 do outro rico
------------------------------	--

Lebensohl	1ST - intervenção adv - 2ST - 3 paus... 1ST - intervenção adv em rico - cuebib=Stayman sem defesa no naipe do adv 1ST - intervenção adv - 2ST - 3 paus - cuebib=Stayman com defesa no naipe do adv	
------------------	--	--

Após 1x - (DBL) - ?	Bergen Raises ON Após parceiro abrir em Rico e com 3c. de apoio: dar fit a nível 2 = fraco RDBL = 11+ com ou sem fit 3c.	
----------------------------	--	--

Defesa Contra 1x - (1ST) - ?	Landik (1)	
-------------------------------------	------------	--

DBLs / RDBLs	Suporte, qualquer força	
---------------------	-------------------------	--

(1x) - 1ST - (Passo) - ?	Sistema ON	
---------------------------------	------------	--

(1ST Fraco) - DBL (Chamada) - (Passo) - ?	Respostas naturais	
--	--------------------	--

BLACKWOOD & TENTATIVAS DE CHELEME Balckwood de exclusão	03 14 5 chaves + dama; 5 paus/ouros em vez de 4ST pergunta chaves excluindo paus/ouros;	
---	--	--

4ST >> 6 paus/ouros=1 chave mais chicana a paus/ouros,
5ST = 2 chaves mais chicana a naipe não falado

SAÍDAS	1/3/5 naipe 1/2/4 ST; J nega carta acima; 9 e 10 de Kantar: saída ao 9 ou 10 pode ser um <i>top of nothing</i> ou prometer uma carta superior e outra honra não colada
---------------	---

SINALIZAÇÃO	assistência contagem, baldas par/ímpar
--------------------	--

(1) Landik

Esta convenção permite encontrar um contrato parcial em naipe rico ou menor, depois de uma intervenção do adversário em 1ST. Consiste, para o respondente, em declarar 2♣, pedindo ao abridor para anunciar o seu melhor naipe rico.

O Landik faz-se com diversos tipos de jogos, que tenham pelo menos 8 cartas dos ricos e um número de pontos limitado a 8H (com >=9H utiliza-se o dobre punitivo).

Esta convenção pode ser melhorada com os seguintes complementos:

A) Sobre uma abertura em menor

X	Dobre punitivo A partir de 8-9H Jogo regular Ricos de 4 possíveis	O abridor passa excepto se tiver uma abertura fraca e irregular sem valores defensivos. Se o jogador nº3 falar, o dobre do abridor é punitivo se tiver 4 cartas do naipe anunciado pelo jogador em E, e o seu passo é forcing (obriga o parceiro a falar, que pode ser passe)
2♣	Chamada aos ricos (Landik) : bicolor nos ricos com pelo menos 4-4, a partir de 5-6H, ilimitado.	2♦ : para o parceiro escolher 2♥/♠ : com pelo menos 3 cartas, de preferência 4. 3♣/♦ : natural, sem rico 3♥/♠ : 4 cartas, com uma boa abertura.
2♦/♥	Texas Copas/Espadas Pelo menos 5 cartas, e pelo menos 5-6H.	O abridor rectifica excepto se tiver chicana Rectifica com salto com 4 cartas e uma boa abertura.
2♠/3♣	Texas menor Pelo menos 5 cartas Pode ser um fit no naipe menor da abertura (faz transfer para o naipe de abertura)	O abridor rectifica excepto se tiver chicana

B) Sobre uma abertura em naipe rico

<p style="text-align: center;">X</p>	<p>Dobre punitivo A partir de 8-9H Jogo regular Ricos de 4 possíveis</p>	<p>O abridor passa excepto se tiver uma abertura fraca e irregular sem valores defensivos.</p>	
<p>2♣/♦/♥/♠</p>	<p>Texas Pode ser fit no rico da abertura</p>		
<p>2ST</p>	<p>bicolor menor 5/5</p>		
<p>3♣/♦</p>	<p>Boa cor 5ª e fit com 4 no rico de abertura</p>		
<p>3 no rico de abertura</p>	<p>Barragem</p>		