

# SISTEMA DE BRIDGE

ANTÓNIA MAXIMIANO – MANUELA MANSO

RUI MESQUITA/  
PRO PINA

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
-----------------------------	-----------------------------	----------------

1♥/1♠ = 5+	1ST = F1	
	2/1 = GF	
	Splinters	
	Reverse Drury (após 3º - em 4º lugar só com ♠s) Com 4 cartas apoio Bergen	
	Trial-Bids (pede ajuda no naipe)	
	4º 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 (Fracos ou Fortes)	Dar melhor fit, se parc. marcar 1 Rico é singleton e Forte
	2ST = Unicolor Menor (Fracos ou Fortes)	Obriga a 3♣. Se parceiro marca: 3♥ = Tentativa de cheleme em ♣ 3♠ = Tentativa de cheleme em ♦ 3♦ = Para jogar
	4♣ = Gerber	3041 4 ouros-0 ou 3 4 copas 1 ou 4 4 esp -2
	4♦ = Ricos	Marcar partida no melhor fit
	4♥/♠ = para jogar	
	4ST = Quantitativo	

<b>2♣ = Forte perg ases (3/4 perdentes em Rico ou 24+)</b>	Respostas Albaran com Fast Arrival	2ST = 24+ → Sistema ON
--	------------------------------------	------------------------

<b>2♦ = Multicolor</b> <b>1) Fraco em ♥/♠</b> <b>2) Forte em ♣/4♦</b> <b>3) 22-23 bal</b>	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 ♥
--	--	---

<b>2♥/2♦=Forte (5 perdentes)</b>	
----------------------------------	--

<b>2ST = (19)20-21 bal</b> Pode ter singleton menor de A ou R	3♣ = Puppet Stayman	
	3♦/♥ = Transfers	Se trf. x (passo = 2c., aceito = 3c., 3ST = 4c.)
	3♠ = Transfer para 3ST	4♣/4♦ = desistência
	3ST = 5♠ + 4♥	
	4♣ = Gerber	
	4♦ = Ricos	Marcar partida no melhor fit
	4♥/4♠ = Tentativa de cheleme em ♣/♦	

<b>3NT Gambling</b>	Sem paragem lateral	7 cartas naipe fechado
<b>4♣/4♦</b>	Barragem	
<b>4 Rico</b>	Barragem	

<b>Reverse Drury</b>	2♣ = 3c. com bons 10/11 Bergen com 4+c. 2ST = ♣+♦	
----------------------	---	--

<b>Contra 1ST</b>	CAPPELETTI 2♣ = Unicolor..... 2♦ = Ricos 2♥/2♠ = esse Rico + menor ..... 2ST = menores X = 17+, PUNITIVO	2♦ = Relé (quero saber qual o unicolor) 2ST = relay forte e quer saber o menor, 3♣ = relay fraco para o menor
-------------------	---	--

<b>Bicolores</b>	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
<b>Defesa Contra Bicolores</b>	1x - (Bicolor) - ?	X: pune pelo menos um dos naipes Cue bid inferior: fit em x, 10+ Cue bid superior: 4º naipe, 10+ 4º naipe: natural, <b>NF</b> <b>Fit em x:</b> 6-10, 3x

<b>Defesa Contra 2♦ Multi</b>	2ª Posição: DBL = 13/15 ou 19+ 2ST = 16/18 bal 2♥/♠ = NATURAL 3 x = natural	
	4ª Posição: Sobre Relay de 2♥ = DBL » abertura com 5+c. ♥ Sobre Relay de 2♠ = DBL » abertura com 5+c. ♠ Sobre Qualquer = 3♣ <b>equivale</b> a dobre de chamada 2ST = 16/18 bal <b>(Se parc. X em 2ª...2ST é LEB )</b>	
	6ª Posição: 2ST = Menores 3/4 ♣/♦ = ♣/♦ + Outro Rico	

<b>Defesa Contra 2 Fraco</b>	Cuebid = Pede ao parceiro para marcar 3ST se tiver defesa	
<b>Lebensohl</b>	Contra 1ST Após inversas do parceiro Após adversários saltarem para fraco ao nível 2	
<b>Após 1x - (DBL) - ?</b>	Bergen Raises ON Menores Invertidos ON Após parceiro abrir em Rico e com 3c. de apoio: Dar fit = fraco RDBL = 11+ com ou sem fit 3c.	
<b>Defesa Contra 1ST - (DBL) - ? (Linha Dura)</b>	$2\clubsuit = 4\clubsuit + 4\diamond$ $2\diamond = 4\diamond + 4\heartsuit$ $2\heartsuit = 4\heartsuit + 4\spadesuit$ $2\spadesuit = 4\spadesuit + 4\clubsuit$ PASSE = obriga a RDBL, e passa oo marca naipes salteados $2\clubsuit = 4\clubsuit + 4\heartsuit$ $2\diamond = 4\diamond + 4\spadesuit$ RDBL = Obriga a $2\clubsuit$ , e passa ou corrige	<b>Xx com poucos pontos e o abridor marca 2 paus. O resp se tiver 5 paus passa ou marca o seu naipe 5º ao nível 2</b>  <b>P o abridor tem de xx. O respondente passa com 8 ou + pontos. Se não tiver esses pontos marca os seus naipes de 4 salteados: 2P com P e C, 20 com ouros e espadas</b>  <b>Marcamos 2P se tenho P e O, 20 se tenho O e C e 2 C cm C e E e 2 E com E e P.</b>
<b>Defesa Contra 1x - (1ST) -?</b>	X = punitivo Resto = Passa a CAPPELETTI	
<b>DBLs / RDBLs</b>	Suporte, qualquer força	
<b>(1x) - 1ST - (Passo) - ?</b>	Sistema ON	
<b>(1ST Fraco) - DBL (Chamada) - (Passo) - ?</b>	Respostas naturais	
<b>BLACKWOOD &amp; TENTATIVAS DE CHELEME</b>	0314 5 chaves + dama <b>DOPI, ROPI</b> , Josephine, Controls 5ST = 2 Ases e chicana útil 6x = 1 As e chicana útil	
<b>SAÍDAS</b>	1/3/5 naipe 1/2/3/4 ST; J nega carta acima e Sequências Internas	
<b>SINALIZAÇÃO</b>	udca, par/ímpar, 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	