



## SISTEMA 2/1 c/ 2 Fraco

### MARIA-JOSE CALAMARO - LUIS CORREIA

ABERTURAS	RESPOSTAS	REBIDS
<b>1♣ = 3+</b>	Naturais Menores Invertidos com CRISS CROSS* 3♣ = Barragem 2♦ = 9/11 2♣ = 12+	1/2ST (não nega Ricos) Após 2♣ = 12+: 2♥ = defesa a ♥ 2♠ = defesa a ♠ 2ST = defesa a ♥ e ♠ Com 18/19: 3♥ = defesa a ♥ 3♠ = defesa a ♠ 3ST = defesa a ♥ e ♠
	MANTER Sistema após DOBRE	
<b>1♦ = 3+</b>	Naturais Menores Invertidos com CRISS CROSS* 3♦ = Barragem 3♣ = 9/11 2♦ = 12+	1/2ST (não nega Ricos) Após 2♦ = 12+: 2♥ = defesa a ♥ 2♠ = defesa a ♠ 2ST = defesa a ♥ e ♠ Com 18/19: 3♥ = defesa a ♥ 3♠ = defesa a ♠ 3ST = defesa a ♥ e ♠
	MANTER Sistema após DOBRE	
<b>1♥ = 5+</b>	1ST = F1 ( <b>mesmo já passado</b> ) 2/1 = FP Splinters Reverse Drury ( <b>ver à frente</b> ) Check-back ( <b>Forcing até 2ST</b> ) Trial-Bids (pedido de ajuda no naipe) 4º naipe FP <b>Apoios Bergen*</b> (com 4+ c): 3♥ = Barragem de acordo com VUL *3♣ = 7/9 *3♦ = 10/11 Jacoby 2ST (12+ sem sing. ou chicana)	2♦ = Os dois; 2ST = Nenhum 3 x = singleton ou chicana 4 x = bom naipe lateral 3♥ = 18+ 3ST = 15/17 4♥ = 11/14
<b>1♠ = 5+</b>	Desenvolvimentos iguais a abertura em 1♥	

<b>1ST=(14)15/17</b> Pode ter singleton de A ou R menor	2♣ = Stayman (pode não ter Ricos)	
	2♦/♥ = transfers	Em salto: 4 c. e min; 2ST: 4 c. é max. (retransfer)
	Transfer para 1 Rico e marcar o outro é convite	
	2♣ » 2♦ » 2♥/2♠ = 5+4 (4+4) para jogar	
	Smolen FP	
	2♠ = Bicolor de Menores forte ou fraco	Marca o Menor de melhor fit. - Se ptn marcar um rico é singleton ou chicana e forte
	2ST = Unicolor Menor forte ou fraco	Obriga a 3♣ e ptn: - Passa ou corrige - 3♥ = Tentativa de cheleme a ♣ - 3♠ = Tentativa de cheleme a ♦
	3♣ = Puppet Stayman (respostas iguais a 2ST)	
	3♦ = Ricos (convite)	Marca 3 no melhor se mínimo e aceita se máximo
	4♦ = Ricos	Marcar partida no melhor fit
	4♣ = GERBER (pergunta Ases)	
	4 ST = Quantitativo	

<b>2♣ Forte Ind.</b>	2♦ = Relé	2ST = 22/23 > Segue Sistema ON
----------------------	-----------	--------------------------------

<b>2♦ = Forcing Partida</b>	2♥ = Rele 2♠ = 1 As Rico 2 ST = 8+ ou 2 Reis Resto CESAR: 3♣ = Ás 3♦ = Ás 3♥ = 2 Ases mesma cor 3♠ = 2 Ases mesma espécie 3ST = 2 Ases salteados	2ST = 24+ > Segue Sistema ON
-----------------------------	---	------------------------------

<b>2♥/♠ Fraco</b>	2ST	Respostas OGUST: 3♣ = Mínimo, mau naipe 3♦ = Mínimo, bom naipe 3♥ = Máximo, mau naipe 3♠ = Máximo, bom naipe 3ST = Naipe fechado AKQxxx
-------------------	-----	---

<b>2NT = (19)20/21</b> Pode ter singleton de A ou R menor	3♣ = Puppet Stayman	3 em Rico são 5 c. 3♦ = um ou dois Ricos quartos, parceiro marca o que não tem com 1 Rico, 4♦ com os 2 Ricos e 4♣ com os 2 e tentativa de cheleme.
	3♦/♥ = Transfers	
	3♠ = Stayman para menores com no mín. um 5/4 com valores para tentativa de Slam	Respondeste só aceita com 4 cartas num dos menores.
	3ST = 5♠+ 4♥	
	4♣ = GERBER	
	4♦ = Ricos	Marcar no melhor fit

<b>3NT Gambling</b>	Naipes sétimo fechado de AKQJxxx sem paragem lateral	
<b>Rev. DRURY</b>	2♣ = 3c. c/bons 10 ou 11 pontos Com 4+c, fazer Apoios Bergen	2 X = Trialbid (Pede ajuda no naipe, ou valores ou estar curto.

<b>Contra 1ST</b>	<b>MULTILANDY:</b> 2♣ = Ricos 2♦ = 1 Rico 6+c. 2♥/2♠ = Esse Rico + menor 2ST = menores <b>LANDY (em 4ª posição):</b> 2♣ = Ricos 2 X = natural <b>Em qualquer Posição:</b> X = 4R + 5m	2♥ = relé 2ST relé forte para o menor e 3♣ relé fraco para o menor  2♣ = Passa ou corrige 2♦ = Pergunta o Rico (tem um rico) 2♥ = Passa ou corrige (tem os dois ricos)
-------------------	--	---

<b>DEFESA CONTRA 2♦ MULTI</b>		
	2ª Posição: DBL = 13/15 or 19+ 2ST = 16/18 bal com defesa nos 2 Ricos 2♥/♠ = curto (tem que ter no min 4c. no Outro Rico) 3 x = natural	
	4ª Posição: Após 2♥/2♠ » DBL = Chamada 3 X = Natural 2ST = 16/18 balançado » Sistema ON <b>(Se o parc. x em 2ª...2ST é LEBENSHOL)</b>	
	6ª Posição: 2ST = Menores 3/4 ♣/♦ = ♣/♦ + Outro Rico	

<b>Bicolores</b>	MICHAELS Modificados: 1♣ » 2♣ = Natural 1♣/♦ = 2♦ = Ricos 1♣/♦ = 2ST » ♥ + ♦ or ♥ + ♣ 1♥/1♠ = Cuebid é o Outro Rico + menor 1♥/1♠ = 2 ST » Menores	2ST rele forte para o menor e 3♣ rele fraco para o menor
------------------	---	--

<b>LEBENSHOL</b>	Contra intervenções sobre nosso 1ST Após inversa do parceiro Contra intervenções adversárias ao nível 2	
------------------	---	--

<b>APÓS DOBRES</b>	MANTER: Apoios Bergen Menores Invertidos Após abertura do parceiro em 1 Rico e com 3 c: Dar fit = fraco 2♣ = bom apoio 8/10 RDBL = 11+ com ou sem fit 3 c.	
--------------------	--	--

<b>DEFESA CONTR 1NT » DBL</b>		
	2♣ = 4♣+4♦ 2♦ = 4♦+4♥ 2♥ = 4♥+4♠ 2♠ = 4♠+4♣ PASSO = obriga a RDBL, e passa ou marca naipes não seguidos: 2♣ = 4♣+4♥ 2♦ = 4♠+4♦ RDBL = obriga a 2♣, e passa ou corrige	

<b>DBLs / RDBLs</b>	De Suporte	
---------------------	------------	--

<b>1 x » 1NT » Pass</b>	MANTER Sistema, esquecer abertura	
-------------------------	-----------------------------------	--

<b>1ST Fraco » DOBRO » Passo</b>	O DOBRE equivale a valores de 1ST = (14)15/17	Manter Sistema ON
<b>1ST Forte » DOBRO » Passo</b>	O DOBRE é 4R + 5m	

<b>BLACKWOOD &amp; SLAM TRY</b>	3041 5 Chaves DOPI, ROPI, Controlos Josefinas: 5x = com duas figuras marca 6x, com 1 Passa 5ST = com duas figuras marca 7, com 1 marca 6	
---------------------------------	---	--

<b>SAIDAS</b>	3/5 em naipe 4ªs em ST, cabeça de sequência interna (J nega carta acima)	
---------------	---	--

<b>SINALIZAÇÃO</b>	Udca, par-ímpar	
--------------------	-----------------	--