

# SISTEMA DE BRIDGE 2/1 com 2♦MULTI

Céu Branquinho – Victor Ferreira

ABERTURAS	RESPOSTAS	REBIDS
<b>1♣ = 2+</b>	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+, GF	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 ♥+♠	

<b>1♦ = 4+</b>	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 ♠
	3♣ = 9-11, apoio intermédio	2ST = 12-14 balançados com paragens a ♥+♠
	2♦ = 12+, GF	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 ♥+♠	

<b>Checkback</b>	2/3♦ = Os dois min./max. 2/3NT = Nenhum min./max.
------------------	---

<b>1♥ = 5+</b>	1ST = F1	
	2/1 = GF	
	Splinters	
	Reverse Drury ( <b>após 3'</b> )	
	Trial-Bids (pede ajuda no naipe)	
	4º naipe GF	
	<b>Bergen Raises</b> (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	

<b>1♠ = 5+</b>	Mesmo desenvolvimento após abertura em 1♥
----------------	---

<b>1NT = (14)15-17 bal</b>	2♣ = Stayman (pode não ter Ricos)	2♣ » 2♦ » 2♥/2♠ = (5/4♥+4♠)/(5♠+4♥) para jogar ou corrigir
		Smolen GF
	2♦/♥ = transfers	Em salto: 4c mínimo; 2ST: max. com 4333; Naipe: máximo c/4 cartas de apoio e 2 cartas no naipe bidado
		Se dobrarem o transfer: passo = 2c. aceitar = 3c. 2ST = 4c.
		Transfer para 1 Rico e marcar o outro é convite
	2♠ = Bicolor Menores (Fraco ou Forte)	Dar melhor fit, se parc. marcar 1 Rico é singleton e Forte
	2ST = 1 Menor (Fraco ou Forte)	Obriga a 3♣. Se parceiro marca: 3♥ = Tentativa de cheleme em ♣ 3♠ = Tentativa de cheleme em ♦
	3 m = 6 cartas com 2 figuras ( Não AR porque assim irá marcar 3NT após passar por 2♣)	Se parceiro tiver complemento marca 3ST
3M = Tentativa de slam no naipe		
4♣ = Pergunta de ases		

	4♦ = Ricos	Marcar partida no melhor fit. SE continuar o leilão após partida é tentativa de slam
	4♥/♠ = para jogar	
	4NT = Quantitativo	

<b>2♣ = Forte (3 perdetes ou 24+)</b>	Albarran	2ST = 24/25 bal. → Sistema ON 3ST = 26+ bal. → Stayman + trfs + 4♠ = menores
---------------------------------------	----------	---

<b>2♦ = Multi (Fraco em ♥/♠ ou 5 perdetes em ♣/♦ or 22-23 bal)</b>	2ST = Pede descrição de mão 4♣ = pede para marcar em transfer 4♦ = Marca o teu 4♥ = para jogar 4♠ = para jogar (Mesmo sistema que 2♦ em Multilandy)	Após 2ST o abridor marca: 3♣ = Min. com ♥ ou 5 perdetes em ♣ 3♦ = Min. com ♠ ou 5 perdetes em ♦ 3♥ = Max. com ♠ 3♠ = Max. com ♥
--	--	---

<b>2♥/2♠ = Forte</b>	2NT = Fraqueza 3♥/3♠ = Tentativa de slam	
----------------------	---	--

<b>2ST = (19)20-21 bal</b>	3♣ = Puppet Stayman	3♦ = 1/2 ricos; 3♥/♠ = 5 cartas; 3NT = Nada do anterior. Após 3♦ dá-se o que não tem e se tiver os 2 dá 4♣
	3♦/♥ = Transfers	Se trf. x (passo = 2c., aceito = 3c., 3ST = 4c.)
	3♠ = Transfer para 3ST	<u>Se após 3NT marcar 4♣/♦ é para passar. Se marcar 4♥/♠ é tentativa de slam em ♣/♦ respectivamente</u>
	3ST = 5♠ + 4♥	
	4♣ = Pergunta de ases	
	4♦ = Ricos	Marcar partida no melhor fit. Se continuar leilão é tentativa de slam
	4♥/4♠ = Bicolor em menores fraco/ forte	

<b>3NT Gambling</b>	Sem paragem lateral	
<b>4 Rico</b>	Barragem	

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

<b>Contra 1ST</b>	Cappeleti: (Landy in 4 <sup>th</sup> position) 2♣ = Unicolor 2♦ = Ricos 2♥/2♠ = esse Rico + menor 2ST = menores X = 17+	2NT = relay forte para o menor, 3♣ = relay fraco para o menor
-------------------	--	---

<b>Bicolores</b>	MICHAELS: 1♣ » 2♣ = natural 1♣/♦ = 2♦ = Ricos 1♣/♦ = 2ST » ♥ + ♦ ou ♥ + ♣ 1♥/1♠ = Cue é o outro Rico + menor 1♥/1♠ = 2 ST » Menores	2ST relay forte para o menor, 3♣ relay 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, NF Fit em x: 6-10

<b>Defesa Contra 2♦ Multi</b>	2ª posição: DBL = 13/15 ou 19+ 2ST = 16/18 bal 2♥/♠ = natural 3 x = natural	
-------------------------------	--	--

	<p>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></p>	
	<p>6ª posição: 2ST = Menores          3/4 ♣/♦ = ♣/♦ + Outro Rico</p>	

**Defesa Contra 2 Fraco** Após 2ST » **Sistema on**

<b>Lebensohl</b>	<p>Contra 1ST          Após inversas do parceiro          Após adversários saltarem para fraco ao nível 2</p>	
------------------	---	--

<b>Após 1x - (DBL) - ?</b>	<p>Bergen Raises ON          Menores Invertidos ON          Após parceiro abrir em Rico e com 3c. de apoio:          Dar fit = fraco          2♣ = bom apoio 8-10 (1 figura a trunfo)          2♦ = Bom apoio 8-10 (valores laterais)          RDBL = 11+ com ou sem fit 3c.</p>	
----------------------------	--	--

<b>Defesa Contra 1ST - (DBL) - ?</b>	<p>2♣ = 4♣+4♦          2♦ = 4♦+4♥          2♥ = 4♥+4♠          2♠ = 4♠+4♣          PASSE = obriga a RDBL, e passa ou marca naipes salteados          2♣ = 4♣+4♥          2♦ = 4♦+4♠          RDBL = Obriga a 2♣, e passa ou corrige</p>	
<b>Defesa Contra 1x - (1ST) - ?</b>	<p>X = punitivo          Resto = Passa a CAPPELETTI</p>	

**DBLs / RDBLs** Suporte, qualquer força

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

**(1ST Fraco) - DBL - (Passo) - ?** Sistema ON (recordar que DBL é 15+ balançados)

<b>BLACKWOOD &amp; TENTATIVAS DE CHELEME</b>	<p>0314 5 chaves + dama          DOPI, ROPI, Josephine, Controls          5ST = 2 Ases e chicana útil          6x = 1 As e chicana útil          Quickback          Blackwood de Exclusão</p>	
--	---	--

<b>SAÍDAS</b>	<p>1/3/5 naipe          1/2/4 ST, Sequências Internas</p>	
---------------	---	--

<b>SINALIZAÇÃO</b>	<p>udca, odd/even, ataques subsequentes: com/sem interesse</p>	
	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	