

---

Sistema 2/1 - Versão 06.01.2019

---

L. Magalhães    G. Rodrigues    F. Morais  
1985 (2♣)      1334 (?)      1664 (?)

---

- **Aberturas**

- 1♣ ⇒ 2<sup>+</sup>c
- 1♦ ⇒ 4<sup>+</sup>c
- 1♥ ⇒ 5<sup>+</sup>c
- 1♠ ⇒ 5<sup>+</sup>c
- 1ST ⇒ 15-17 HCP bal
- 2♣ ⇒ Forte indeterminado
- 2♦ ⇒ Forcing partida
- 2♥ ⇒ Fraco
- 2♠ ⇒ Fraco
- 2ST ⇒ 20-21 HCP bal
- 3x ⇒ Barragem
- 3ST ⇒ Gambling
- 4x ⇒ Barragem

- **Vozes especiais**

- 1♥♠ ⇒ 1ST = F1
- Apoios Bergen (em todas as posições com/sem Dbr)
- Walsh
- Drury
- Ghestem (min-máx)
- Menores invertidos FP
- Trial bid
- 4° naipes FP
- Splinter limitado ⇒ 10-12 HCP
- Weak jump shift
- Checkback graduado
- Smolen
- Lebensohl
- Kickback

- **Intervenções em naipes ao nível 1**  
5<sup>+</sup>c, 8-16 HCP

- Respostas**

- Cue-bid sem salto ⇒ 11<sup>+</sup> HCP, F1
- Cue-bid com salto ⇒ 7-10 HCP, 4c fit
- Novo naipes ⇒ 11<sup>+</sup> HCP, F1
- Apoio directo ⇒ Barragem

- Dbr de chamada**

- =Abertura (± distribucional)
- Dbr seguido de naipes ⇒ Unicolor 17<sup>+</sup> HCP

- **Intervenção em 1ST**

- Em 2° posição: 15-17 HCP bal ⇒ System ON
- Em 4° posição: 12-14 HCP bal ⇒ System ON

- **Intervenção em salto** ⇒ Barragem

- **Intervenção em bicolor** ⇒ Ghestem (mín-máx)

- 2ST ⇒ mais fracos
- cue-bid ⇒ extremos
- 3♣ ⇒ mais fortes
- Após abertura em 1♣ pelo adversário
- 2♣ ⇒ natural
- 2♦ ⇒ ♥+♠
- 2ST ⇒ ♦+♥
- 3♣ ⇒ ♦+♠

- **Intervenção sobre 1ST**

- Em 2° posição ⇒ Multi Landy
- 2♣ ⇒ ♥ + ♠
- 2♦ ⇒ Unicolor rico
- 2♥ ⇒ ♥ + pobre
- 2♠ ⇒ ♠ + pobre
- 2ST ⇒ ♣ + ♦
- Em 4° posição ⇒ Landy
- 2♣ ⇒ ♥ + ♠
- Resto ⇒ natural

- **Após Dbr de 1♥♠ pelo adversário**

- 3c apoio: 2♥♠ ⇒ 5-7 HCP; 2♣ ⇒ 8-10 HCP
- 4c apoio: apoios Bergen
- Redbr: 11<sup>+</sup> HCP sem fit ou com fit 3c

- **Após intervenção em 1ST pelo adversário**  
Cappelletti

- **Após abertura em 2♦ multi pelo adversário**

- Dbr ⇒ 13-15 HCP bal ou 19<sup>+</sup> HCP
- 2♥♠ ⇒ natural, 13-18 HCP desbalanceado
- 2ST ⇒ 16-18 HCP bal com defesas a ♥♠
- 3♣♦ ⇒ natural, 13-18 HCP desbalanceado

- **Dobres competitivos**

- Dbr negativo ⇒ até 4♥
- Dbr competitivo ⇒ até 4♦
- Dbr/Redbr de apoio ⇒ até 2♠

- **Sequências de passe forcing**

- 1x - (Int) - Pass ⇒ é quase forcing
- 1ST - (Dbr) - Pass ⇒ obriga a Redbr

- **Saídas**

- 1,3,5 (4 se 3 for importante)

- **Ataques subsequentes**

- Com e sem interesse (só se mudar de naipes, caso continue naipes do parceiro, dá contagem)

- **Saídas mais frequentes**

- Âs: **Ax, ARx, ARV10x**
- Rei: **AR, RD(+), RDV(+)**
- Dama: **DV(+), ADVx**
- Valete: **V10(+), Vx**
- 10: **FV10(+), 109(+), 10x**
- 9: **F109(+), 9x, 98(+)**

- **Sinalização**

- Saída: ímpar chama e par prefere
- Flanco: ímpar chama e par prefere
- Baldas: ímpar chama e par prefere
- Contagem: alta→baixa = n° par de cartas
- Saída a A e singleton no morto: preferencial
- Saída a A e RDVxxx no morto: preferencial

1	2	3	4	DESCRIÇÃO	RESPOSTAS	REBIDE DO ABRIDOR	MÃO PASSADA
1♣		2	4♥	11-20 HCP	Menores invertidos (1♣-2♦=8-11 HCP) 1ST=8-10 HCP bal Walsh	2x=14+ HCP, defesa a x up the line, F1 Salto=não mínimo, singleton, F1; 3♣=11-13 desbal, NF 2ST=12-13 HCP bal; 3ST=18-19 HCP bal	
1♦		4	4♥	11-20 HCP	Menores invertidos (1♦-3♣=8-11 HCP) 1ST=6-10 HCP bal	Desenvolvimentos análogos a 1♣	
1♥		5	4♦	11-20 HCP	1ST=F1; 2/1=FP Apoios Bergen; Splinter limitado = 10-12 HCP 3ST=13-15 HCP, 3c fit	Após 2/1: 2♥=catch all Após 2/1: 2ST=15-17 HCP bal Após 2/1: 3ST=18-19 HCP bal	2♣ ⇒ Drury 3c 1ST = NF Apoios Bergen
1♠		5	4♦	11-20 HCP	Desenvolvimentos análogos a 1♥	Desenvolvimentos análogos a 1♥	
1ST				15-17 HCP bal	2♣: Stayman (pode não ter ricos de 4c)	2♦: nega ricos e 2♥♠: natural	<b>Fugas</b> Redbr ⇒ 2♣ Pass ⇒ Redbr Directo ⇒ Seguidos Diferido ⇒ Salteados
					2♦♥: transfer para ♥♠	3♥♠=4c mín; 2ST=4c máx	
					2♠: bicolor pobre (fraco ou forte)	2ST=sem preferência	
					2ST: unicolor pobre (fraco ou forte)	Obriga a 3♣	
					3♣♦: convite com 6+c de AR, AD ou RD	Abridor marca 3ST com 2c de figura ou xxx	
					3♥♠: slam try	Abridor marca primeiro controle	
					4♣: Gerber (pergunta de Ases)	4♦=0/3; 4♥=1/4; 4♠=2 ⇒ 4ST=sign off	
					4♦: 5-5 em ricos	Abridor marca 4♥ ou 4♠	
					4♥♠: para jogar		
					4ST: Quantitativo	Sign off em ST	
2♣	☒	-	-	Forte indeterminado	2♦=Relay, F1 2♥♠=5+c com 2 figuras grandes, F1 3♣♦=6+c com 2 figuras grandes, F1	Após 2♦: 2ST=22-23 HCP bal ⇒ system ON Após 2♦: 2♥♠=natural, NF Após 2♦: 3♣♦=natural, NF	
2♦	☒	-	-	Forcing partida	2♥=Relay, F1; 2♠=1 Ás rico; 2ST=8+ HCP bal 3♣♦=Ás ♣♦; 3♥=2 Ases mm cor 3♠=2 Ases mm espécie; 3ST=2 Ases contrários	Após 2♥: 2ST=24+ HCP bal ⇒ system ON	
2♥		6	-	Fraco	2♠=natural, F1; 2ST=Relay, F1 3♣=natural, F1; 3♦=natural, F1 3♥/4♥=barragem	Após 2ST: 3♥=mínimo; 3x=máximo com figura a x	
2♠		6	-	Fraco	2ST=Relay, F1; 3♣=natural, F1 3♦=natural, F1; 3♥=natural, F1 3♠/4♠=barragem	Após 2ST: 3♠=mínimo; 3x=máximo com figura a x	
2ST		-	-	20-21 HCP bal	3♣=puppet Stayman; 3♦=trf ♥; 3♥=trf ♠ 3♠=trf 3ST; 3ST=5♠+4♥; 4♣=Gerber 4♦=♥+♠; 4♥=♣+♦, curto ♥; 4♠=♣+♦, curto ♠	Após 3♣: 3♦=1 rico 4c; 3♥♠=5c ♥♠; 3ST=s/ ricos Após 3♦ a mostrar 1 rico 4c: 3♥=4c ♠; 3♠=4c ♥ Após trf para 3ST: 4♣♦=slam try ♣♦	
3x		7	-	Barragem	Desenvolvimentos naturais		
3ST	☒	7	-	Naipes pobres sólidos	4♣=sign off em ♣♦; 4♦=pergunta singleton	5♣/5♦=7222; 4♥/4♠/4ST=singleton	
4x		8	-	Barragem	Desenvolvimentos naturais		

### Legenda:

1 ⇒ Voz de abertura

2 ⇒ Artificial se ☒

3 ⇒ Número mínimo de cartas

4 ⇒ Nível até onde se joga dobres negativos