

SISTEMA NATURAL

ABERTURAS DO SISTEMA

- 1♣/1♦ = no mínimo 3 cartas.
- 1♥/1♠ = no mínimo 5 cartas.
- 1ST = 15-17 regular, admitida com rico 5º ou pobre 6º, sem 2HM.
- 2♣ = forte artificial.
- 2♦/2♥/2♠ = 2 fraco natural.
- 2ST = 21 - 22 regular.
- Barragens no nível de 3/4/5 = naturais.
- 3ST = pobre fechado: 4♣ = passa ou corrige; 4♦ = pede seca → 4♥ = seca de ♥, 4♠ = seca de ♠, 4ST = seca no outro pobre, 5♣/5♦ = naipe longo sem seca; 4♥/4♠ = natural para jogar; 4ST = pede a 8ª carta → marca no nível de 6 com 8 cartas; 5♣ = passa ou corrige; 5♦ = passa ou corrige para 6♣.

GENERALIDADES

- Quarto naipe = FG, exceto nas seqüências de reverse ou 1♦-1♥-1♠-2♣ e 1♦-1♠-2♣-2♥.
- Sobre (1ST) forte → Dobro = 5+pobre/4rico; 2♣ = ricos; 2♦ = monocolor rico; 2♥/2♠ = 5+♥/♠ 4+pobre. 2ST = pobres 55; 3♣/3♦/3♥/3♠ = natural barragem.
- Sobre (1ST) – passo – (passo) → Dobro = cartas, 2♣/2♦ = ASPTRO, outras = natural.
- Sobre (1ST) fraco → Dobro = 14+ normalmente regular; 2♣/2♦ = ASPTRO; 2♥/2♠ = Natural; 2ST = pobres; 3♣/3♦/3♥/3♠ = natural barragem.
- Dobres = informativos, responsivos e punitivos.
- Overcall com máximo de 16/17 pontos.
- Overcall em salto no nível de 2: 1) NVUL X VUL marcação fraquíssima; 2) VUL X NVUL 6 vazas com bom naipe sexto + ; 3) Outras posições com 7-11.
- Overcall em salto no nível de 3 barragem de acordo com vulnerabilidade.
- 2ST sobre ricos = bicolor 5♣ + 5♦, força de acordo com vulnerabilidade.
- 2ST sobre pobres = bicolor de 5♥ + 5outro pobre, de acordo com vulnerabilidade.
- Cuebid sobre pobres nível de 2 = natural, nível de 3 = natural barragem.
- Cuebid sobre ricos = bicolor 5pobre + 5outro rico, conforme vulnerabilidade.
- Reabertura de 1ST em 4ª posição → sobre pobres = 11-14, sobre ricos = 11-16.
- Aproximação de slam → Cuebid , 4ST = RKC e 5ST em salto = GSF
- Roman Key Card: 5♣ = 0-3 Keycards, 5♦ = 1-4 Keycards, 5♥ = 2 Keycards, 5♠ = 2 Keycards com a dama de trunfo, 5ST = 0-2 Keycards e uma chicana (normalmente 2, 0 só quando a mão está definida como muito fraca) , 6 em naipe abaixo do naipe de trunfo = 1-3 Keycards e chicana no naipe do salto, 6 no naipe de trunfo = 1-3 Keycards e uma chicana em naipe mais rico que o de trunfo.
- A marcação de 4ST sobre 1ST, 2ST ou 3ST é normalmente quantitativa.

RESPOSTAS ÀS ABERTURAS DE 1 EM NAUPE POBRE

- Apoio simples = 12+ pontos com 4+cartas, nega rico, FG.
- Apoio em salto = 6-9 pontos pelo menos 5 cartas de apoio, nega ricos.
- 1ST = 6-10 regular sem rico.
- 2ST = 11-12 regular sem rico.
- 3ST = 13-15 regular sem rico.
- Salto no outro pobre - 2♦ sobre 1♣ ou 3♣ sobre 1♦ - 10 - 11, com 5+ cartas de apoio.
- Salto para 2♥/2♠ = FG com naipe sólido 6+ cartas. Exceto 1♦-2♥.
- 2♣ sobre 1♦ = FG.
- Check-Back - 2♣ = obriga 2♦ (signoff em ♦ ou convite a game), 2♦ = FG.

Notas:

1. Com 4♣ e 4♦ regular abrimos de 1♣;
2. Com 5+♦4rico só marcamos 1♦ sobre 1♣ com 12+ pontos;
3. A marcação de 1ST na sequencia 1♣-1♦-1ST não nega rico;
4. A marcação de 2♣ sobre 1♦ não nega naipe rico;
5. Os apoios 1♣-2♣ e 1♦-2♦ negam naipe rico e são FG;
6. Com 4♣4♦ tricolor abrimos de 1♦.

Regras para abertura de 1 em naipe pobre

1. Abrir e remarcar o naipe de abertura mostra sempre 6 cartas;
2. Com mãos 5pobre4rico22 se possível redeclarar o rico no nível de 1, se não redeclarar 1ST;
3. Com mãos 5♦4♣31, se o respondedor marca o rico 3º do abridor: a) apóie se o apoio for bom e se os ♣ forem ruins, b) marque 2♣ se o apoio for ruim e os ♣ forem bons;
4. Com mãos 5♦4♣31 e o respondedor marca a seca do abridor: a) marque 1ST se o naipe de ♣ for ruim e tem pega no naipe terceiro; b) marque 2♣ se o naipe de ♣ for bom;
5. Com 5♦4♣22 sobre marcação do respondedor de 1 em naipe rico o abridor tem as opções de marcar 1ST ou redeclarar 2♣ em função da qualidade do naipe de ♣ e das honras nos naipes ricos;
6. Com 5♣4♦22, na faixa de 12-14/15, redeclare 1ST sobre 1♥ ou 1♠;
7. Com 5♣4♦31 apoie com 3 cartas ou marque 1ST com seca no naipe do parceiro;
8. Com 1♠4♥4♦4♣ redeclarar sempre 1ST sobre 1♠ com 12-15 e 2♥ com 16+

Regras para apoio ao naipe rico com 3 cartas

1. O abridor, na 2ª voz, deve evitar apoiar o parceiro com 3 cartas, dando quase sempre preferência para 1ST, mesmo com 5332 e um doubleton branco.
2. Apenas nas mãos 5431, sem uma boa remarcação, o apoio com 3 cartas é aceitável. Como consequência, o respondedor com um naipe de apenas 4 cartas, após receber o apoio imediato, deve ter cuidado antes de marcar o game em rico. Deve marcar 2ST e o abridor: novo naipe = apoio de 3 cartas; outras = apoio de 4 cartas.
IMPORTANTE: após o apoio, novo naipe pelo respondedor = interesse em slam garantindo 5 cartas.

3. Exemplos:

1♣ - 1♥ - 2♥ - 2ST

Abridor:

- 3♣ = 5♣ e 4♥ mínimo;
- 3♦ = apoio de 3 cartas, com 1♠3♥4♦5♣;
- 3♥ = mínimo com 4♥;
- 3ST = máximo 4♥333;
- 4♣ = 5♣ e 4♥ máximo;
- 4♥ = máximo com 4♣ e 4♥ ou 4♠4♥2♦3♣;
- 3♠/4♦ = seca mão máxima apoio quarto

1♦ - 1♠ - 2♠ - 2ST

Abridor:

- 3♣ = apoio de 3 cartas, com mão 3♠1♥5♦4♣;
- 3♦ = 5♦ e 4♠ mínimo;
- 3♥ = apoio de 3 cartas, com mão 3♠4♥5♦1♣;
- 3♠ = mínimo com 4♠;
- 3ST = máximo 4♠333;
- 4♣/4♥ = seca mão máxima com apoio quarto
- 4♦ = 5♦ e 4♠ máximo;
- 4♠ = máximo com 4♦ e 4♠ ou 4♠4♥3♦2♣;

Check-Back - Seqüências 1pobre-1rico-1ST:

Abridor sem melhor redeclaração pode marcar 1ST com: seca no naipe do parceiro, distribuição 5422 ou naipe sexto ruim. Na seqüência 1♦-1♠ o abridor com 1♠444 marca sempre 1ST com 12-15 e 2♥ com 16+.

1. 2♣ obriga a 2♦ para mostrar mãos de convite ou signoff em ♦, segue: a) Passo = sign-off em ♦, b) Remarca o rico com 5 cartas, c) Remarca o rico em salto com 6 cartas, d) Marca 2♥ após ter marcado 1♠ com 5♠4♥, e) Marca 3♥ após ter marcado 1♠ com 5♠5♥, f) Marca 2ST, g) Marca naipe pobre com 4rico e 5+ pobre;
2. 2♦ é FG, abridor preferencialmente: a) Mostra 4 cartas de ♥, b) Apóia o respondedor com 3 cartas, c) Remarca naipe da abertura, d) Mostra 54, e) Marca 2ST;
3. 2ST obriga a 3♣ para mostrar mãos 55 FG ou signoff de ♣;
4. O salto em naipe pobre mostra mão 55 de convite;
5. O salto em ♥ após marcação de 1♠ é FG e mostra mão 55;
6. A remarcação em salto 3♥/3♠ mostra naipe 6º com 2HM e é FG.

Check-Back – Respostas especiais

1♣ 1♥
1ST 2♦
2♠ = 3♠1♥4♦5♣

1♣ 1♠
1ST 2♦
3♥ = 1♠3♥4♦5♣

1♦ 1♥
1ST 2♦
2♠ = 3♠1♥5♦4♣

1♦ 1♠
1ST 2♦
3♥ = 1♠4♥4♦4♣
3ST = 1♠3♥5♦4♣

Abridor remarca naipe pobre no nível de 2

DEFINIÇÃO DE RELAY: “É a marcação pelo respondedor, com mão de convite ou melhor, do naipe imediatamente acima do naipe do abridor, excetuando-se a remarcação de 2♥ sobre 2♦, e é usada para obter esclarecimentos”.

Situações de relay

1♣	1♥	1♣	1♠	1♦	1♥	1♦	1♠
2♣	2♦	2♣	2♦	2♦	2♠	2♦	2♥

O relay é forçante por 1 volta e o abridor tem as seguintes opções:

1. Apoiar o naipe rico, com 3 cartas;
2. Apoiar o naipe rico em salto no nível de 3, com máximo;
3. Mostrar 4♦ após abertura de 1♣;
4. Mostrar 4♥;
5. Remarcar o naipe pobre com monocolor mínimo;
6. Marcar 2ST com monocolor máximo;

Após a resposta do relay o respondedor tem as seguintes opções:

1. Passar sobre a remarcação do pobre ou de apoio mínimo;
2. Marcar 2ST com mão de convite, NF;
3. Marcar 3ST ou game em naipe rico;
4. Remarcar naipe rico mostra 6 cartas FG;
5. Marcar 3♥ depois de ter marcado 1♠ com 5♠5♥ convite
6. Apoiar naipe pobre do abridor, FG.

1♣	1♥
2♣	2♦

- 2♥ = 3♥ mínimo
- 2♠ = 4♦ mínimo
- 2ST = máximo monocolor
- 3♣ = mínimo monocolor
- 3♦ = 4♦ máximo
- 3♥ = 3♥ máximo

1♣	1♥
2♣	2♦
2♠	2ST = NF
	3♣ = apoio FG
	3♦ = apoio FG
	3♥ = 6♥ FG

1♣ 1♠

2♣ 2♦

- 2♥ = 4♥ ou 4♦ mínimo
- 2♠ = 3♠ mínimo
- 2ST = monocolor máximo
- 3♣ = monocolor mínimo
- 3♦ = 4♦ máximo
- 3♥ = 4♥ máximo
- 3♠ = 3♠ máximo

1♣ 1♠

2♣ 2♦

2♥ 2♠ = novo relay → 2ST = 6♣4♥, 3♣ = 6♣4♦

2ST = NF

3♣ = apoio FG

1♦ 1♥

2♦ 2♠

- 2ST = máximo sem 3♥
- 3♣ = mínimo com 3♥
- 3♦ = mínimo sem 3♥
- 3♥ = máximo com 3♥

1♦ 1♠

2♦ 2♥

- 2♠ = 3♠ mínimo
- 2ST = monocolor máximo
- 3♣ = mínimo com 4♥
- 3♦ = monocolor mínimo
- 3♥ = máximo com 4♥
- 3♠ = 3♠ máximo

Outras marcações após remarcação de pobre

1♣ 1♥

2♣ 2♥ = com 6♥, até 10 pontos, abridor com máximo apóia

2♠ = FG, pode não ser naipe

2ST = convite com pegas

3♣ = mesma força de convite que 2ST, sem todas as pegas

3♦ = 5♥5♦ FG

3♥ = 6♥ FG monocolor

3ST = para jogar

4♣ = apoio quarto mão de slam

1♣ 1♠
 2♣ 2♥ = 5♠4♥+, NF
 2♠ = com 6♠, até 10 pontos, abridor com máximo apóia
 2ST/3♣ = como acima
 3♦ = 5♠5♦ FG
 3♥ = 5♠5♥ FG
 3♠ = 6♠ FG
 3ST/4♣ = como acima

1♦ 1♥
 2♦ 2♥ = com 6♥ até 10 pontos, abridor com máximo apóia
 2ST/3♦ = como acima
 3♣ = 5♥5♣ FG
 3♥ = 6♥ FG
 3ST/4♦ = como acima

1♦ 1♠
 2♦ 2♠ = com 6♠ até 10 pontos, abridor com máximo apóia
 2ST/3♦ = como acima
 3♣/3♥ = 5♠5♣/5♥ FG
 3♠/3ST/4♦ = como acima

Abridor remarca naipe pobre em salto no nível de 3

Esta marcação é forçante até 3ST ou 4 no naipe pobre

Outras seqüências

- 1♣ 1♦
- 2♦ = apoio 4º mão mínima
 - 3♦ = apoio 4º 16-17
 - 3♥/3♠ = apoio 4º de ♦ e seca no naipe marcado, 18 a 20
 - Com 5♣4♦22, marcar 2ST com 18 a 20

Seqüência 1♣ - 1♦ - 1ST

1♣ 1♦
 1ST 2♣ = obriga a 2♦ para mostrar mão de convite ou signoff em ♦;
 2♦ = FG, abridor em ordem de prioridade → a) apóia com 3♦, b) remarca ♣, c) marca 2ST;
 2♥/2♠ = com 5♦+ e 4♥/♠, FG;
 2ST = obriga a 3♣ para dar signoff em ♣ ou mostrar FG com 6♦5♥, 6♦5♠, 5♦5♣;
 3♣ = 5♦5♣ convite
 3♦ = 6♦+ com 2HM, FG
 3♥/3♠ = Splinter FG com 4♣+

Apoio ao naipe pobre no nível de 2

1♣ 2♣ = FG

- 2♦/2♥/2♠ = normalmente mão 54 com 14+
- 2ST = 12-14 regular com pegas
- 3♣ = 5+♣ ou 4♣ com mão regular 12-14 não adequada para marcar 2ST
- 3♦/3♥/3♠ = splinter com mão de 14+
- 3ST = regular 18-20, garante 4♣+. Com 3♣ marcar 2♦/2♥/2♠.

1♦ 2♦ = FG

- 2♥/2♠/3♣ = normalmente 54 com 14+
- 2ST/3ST = como acima
- 3♦ = 5+♦ ou 4♦ com mão regular 12-14 não adequada para marcar 2ST
- 3♥/3♠/4♣ = Splinter 14+

Seqüência 1♦-2♣ = FG

1♦ 2♣

- 2♦ = todas as mãos com 5♦+, exceto com 4♣;
- 2♥ = 4♥ regular 12-14 ou 6♦5♥;
- 2♠ = 4♠ regular 12-14 ou 6♦5♠;
- 2ST = 4441 12+ ou regular 18-20 sem 5♦;
- 3♣ = apoio quarto;
- 3♦ = naipe sexto+ sólido mão forte;
- 3♥ = splinter 14+;
- 3♠ = splinter 14+;
- 3ST = 12-14 regular 3343;

1♦ 2♣

2ST 3♣ = Artificial, 15+

3♦ = 5+♣4♦, 12-14

3♥ = 5+♣4♥, 12-14

3♠ = 5+♣4♠, 12-14

3ST = 12-14 regular ou monocolor

Após marcações de 3♦/3♥/3♠/3ST leilão segue natural

1♦ 2♣

2ST 3♣

- 3♦ = 4441
- 3♥/3♠ = 4♥/4♠, 18-20 regular
- 3ST = 3343, 18-20

Nota: Na sequencia 1♦-2♣-2♦-2♠ o respondedor pode ter 3♠ sem pega de ♥, se o abridor marcar 3♥ mostrando 4♠ e pega de ♥, o respondedor sem 4♠ marca 3♠ para que seja marcado 3ST do lado certo. Se o abridor marcar 3♠ sobre 2♠ mostrando 4♠ sem pega de ♥, o respondedor sem pega de ♥ marca 4♠ no fit 4-3 se não tiver apoio terceiro de ♦.

- 1♦ 2♣
 2ST 3♣
 3♦ 3♥ = com 4♥ → o abridor apóia com 12-14 e dá cuebid com 15+
 3♠ = com 4♠ → idem acima
 3ST = 15-16 sem fit, NF. Abridor reabre com força suficiente.
 4♣ = mão de slam vai jogar em ♣ ou ST → 4ST = mão mínima, outras = cue
 4♦ = apoio quarto de ♦ mão de slam
 4ST = 17-18 sem fit, NF

Resposta de 2♥ sobre abertura de 1♦

1♦ 2♥ = 6+♥ FG ou 6+♣ 9-11, abridor marca obrigatoriamente 2♠.

- 1♦ 2♥
 2♠ 2ST = monocolor de ♥ sem seca
 3♣ = monocolor de ♣ 9-11
 3♦ = monocolor de ♥ com seca de ♦
 3♥ = monocolor de ♥ com seca de ♣
 3♠ = monocolor de ♥ com seca de ♠

Seqüências de reverse após abertura de 1 em naipe pobre (16+ pontos)

Regra geral: Respondedor com mínimo 5-7 pontos marca o mais econômico no nível de 2, mesmo a remarcação de naipe não indica 5 cartas e sim fraqueza. Demais marcações FG.

Marcações negativas

- | | | | | | | | |
|----|----|----|----|----|----|----|----|
| 1♣ | 1♥ | 1♣ | 1♠ | 1♣ | 1♠ | 1♦ | 1♠ |
| 2♦ | 2♠ | 2♦ | 2♥ | 2♥ | 2♣ | 2♥ | 2♣ |

Marcações positivas, FG

- 1♣ 1♥/1♠
 2♦ Remarca o rico = com 5+cartas, 8+ pontos
 2ST = 9-10 ou 14+, com pegas
 3♣ = 3+♣ FG
 3♦ = 4+♦ FG
 Remarca o rico em salto com bom naipe sexto
 4♣/4♦ = apoio quarto de ♣/♦ mão de slam
 3ST = 11-13 com pegas

- 1♣ 1♠
 2♥ 2ST = 9-10 ou 14+, com pegas
 3♣ = 3+♣ FG
 3♥ = 4+♥ FG
 3♠ = 6♠ bom naipe sexto
 3ST = 11-13 com pegas

4♣ = apoio quarto mão de slam
 4♥ = apoio quarto não quer slam
 3♦ = positiva sem marcação específica. Exemplo: ♠ Axxxx ♥ Rxx ♦ xxx ♣ Ax

1♦ 1♠
 2♥ 2ST = 9-10 ou 14+, com pegas
 3♦ = 3+♦ FG
 3♥ = 4+♥ FG
 3♠ = 6♠ bom naipe sexto
 3ST = 11-13 com pegas
 4♦ = apoio quarto mão de slam
 4♥ = apoio quarto não quer slam
 3♣ = positiva sem marcação específica. Exemplo: ♠ ADxxx ♥ Rxx ♦ RV ♣ xxx

Seqüência Ipobre – Irico – 2ST

Mão regular 18-20, nega apoio quarto para o naipe do respondedor. O respondedor pode:

1. Marcar 3♦ natural;
2. Marcar 3♥ se antes marcou 1♠, para mostrar 5+♠4♥;
3. Remarcar com 5+ cartas, sobre o que o abridor: a) com 3 cartas: apóia com mínimo ou dá cuebid máximo, b) com 2 cartas: marca 3ST;
4. Marcar 3ST conclusivo;
5. Marcar game no naipe rico com 6+ cartas, conclusivo;
6. Apoiar o naipe pobre no nível de 4 com 5 cartas e mão de slam;
7. Marcar 3♣ que obriga a 3♦, para mostrar vários tipos de mãos.

1♣/♦ 1♥
 2ST 3♣
 3♦ passo = com 6♦ mão fraquíssima
 3♥ = com 6♥ signoff
 3♠ = com 4♥4♠ FG
 Marca naipe pobre ou apoia, no nível de 4, com 55 e mão de slam
 3ST = regular 12-13 com apoio quarto, NF
 4ST = regular 14 com apoio quarto, NF
 5ST = regular 15+ com apoio quarto, abridor marca 6♣ ou 6ST

1♣/♦ 1♠
 2ST 3♣
 3♦ passo = signoff em ♦
 3♥ = 5♠5♥
 3♠ = signoff em ♠
 3ST/4ST/5ST = como acima
 Marca naipe pobre no nível de 4, como acima

Seqüências de forte apoio ao naipe rico do respondedor

1♣ 1♥

- 3♦ = mão regular 18-20 com 4♥ → 3♥ pergunta → 3ST = regular, outras = 5♣4♥22
- 3♥ = apoio 4º. convite, NF
- 3♠ = apoio quarto, 18-20, com seca de ♠
- 4♣ = 6♣4♥ seca de ♦, 13-15
- 4♦ = apoio quarto, 18-20, com seca de ♦
- 4♥ = 6♣4♥ seca de ♠, 13-15

1♣ 1♠

- 3♦ = mão regular 18-20 com 4♠ → 3♥ pergunta → 3ST = regular, outras = 5♣4♠22
- 3♥ = 18-20, apoio quarto, com seca de ♥
- 3♠ = apoio 4º convite
- 4♣ = 6♣4♠ seca de ♦, 13-15
- 4♦ = apoio quarto, 18-20, com seca de ♦
- 4♠ = 6♣4♠ seca de ♥, 13-15

1♦ 1♥

- 3♥ = apoio 4º convite
- 3♠ = 18-20, apoio 4º de ♥, com seca de ♠ ou mão regular (Exceção)
- 4♣ = 18-20, apoio 4º de ♥, seca de ♣
- 4♦ = 6♦4♥, seca de ♣, 13-15
- 4♥ = 6♦4♥, seca de ♠, 13-15

1♦ 1♥

3♠ 3ST = pergunta (se há interesse em conhecer a distribuição do abridor)

- 4♣ = seca de ♠
- 4♦ = 5♦4♥22
- 4♥ = regular

1♦ 1♠

- 3♥ = mão regular 18-20 com 4♠ → 3♠ pergunta → 3ST = regular, outras = 5♦4♠22
- 3♠ = apoio 4º convite
- 4♣ = 18-20, apoio 4º seca de ♣
- 4♦ = 6♦4♠ seca de ♣, 13-15
- 4♥ = 18-20 apoio quarto de ♠, com seca de ♥
- 4♠ = 6♦4♠ seca de ♥, 13-15

Apoio artificial ao naipe pobre

1♣ 2♦ = apoio 5º, 10-11

- 2♥/2♠/3♦ = mostra valores, FG
- 2ST/3♣ = signoff
- 3ST = conclusivo

- 1♦ 3♣ = apoio 5°, 10-11
- 3♦ = signoff
 - 3♥/3♠/4♣ = mostra valores, FG
 - 3ST = conclusivo

Seqüência 1pobre-1♥-1♠

Segue como seqüência 1pobre-1rico-1ST, ou seja, 2♣ obriga a 2♦ para convidar a game ou dar signoff em ♦, 2♦ = FG, 2ST = obriga a 3♣ para mostrar mãos 55 FG ou signoff em ♣. Demais marcações, mesmo em salto, mostram mãos de convite.

Gawrys Convention

- 1♦ 1♠
 2♣ 2♥ = transfer para 2♠
 2♠ = natural, construtivo

- Distinguir mãos fracas com ♠, quando queremos jogar 2♠ e nada mais, das de convite quando não há certeza de game;
- Marcar de forma natural com as mãos fortes.

1) Com 10-11 pontos e pelo menos 5♠, marcamos 2♣. A marcação de 2♣ não é forçante, mas convidativa.

Exemplos:

- a) ♠ KJ5432 ♥ AJ2 ♦ 3 ♣ Q32 marcar 2♣
 b) ♠ KQ1054 ♥ J32 ♦ Q2 ♣ K102 marcar 2♣

2) Com uma mão fraca e longo em ♠, o respondedor marca 2♥.

Exemplos:

- a) ♠ KJ10432 ♥ 543 ♦ 2 ♣ J43
 b) ♠ QJ109876 ♥ 32 ♦ 32 ♣ 32

Abridor deve marcar 2♣, e o respondedor passa.

3) Com todas as mãos FG o respondedor marca 2♥, o abridor 2♣, e o respondedor continua marcando naturalmente:

- 1♦ 1♠
 2♣ 2♥
 2♠ 2ST = FG (a marcação de 2ST sobre 2♣ seria convite)
 3♣ = FG, natural(3♣ sobre 2♣ seria convite)
 3♦ = FG (3♦ sobre 2♣ seria convite)
 3♥ = FG, 5-5 (3♥ sobre 2♣ seria 55 convite)
 3♠ = FG com 6+♠ (3♠ sobre 2♣ seria convite com naipe muito bom)

Nota: Na seqüência 1♦-1♠-2♣ o abridor terá sempre 5+♦ e 4+♣. Com mão tricolor e seca de espadas marca 1ST com 12-15 e 2♥ com 16+.

RESPOSTAS ÀS ABERTURAS DE 1 EM NAIPE RICO

- 1♠ sobre 1♥ = Relay, máximo 11 pontos;
- 1ST sobre 1♠ = 6-11, NF;
- 1ST sobre 1♥ = 5♠+;
- 2 sobre 1 = FG exceto se naipe for remarcado e abridor não mostrar máximo;
- Apoio no nível de 2 = 6-9 com apoio 3º, pode ser 4º com 5-6;
- Apoio no nível de 3 = 7-9 com apoio 4º;
- Apoio no nível de game = 4+ cartas, boa distribuição, máximo 8 pontos;
- 2♠ sobre 1♥ = convite com 6♠+, NF. A resposta de 1ST seguida de 3♠ é FG;
- 3ST = apoio quarto, 9-11 e seca no outro rico;
- 4♣/4♦ = apoio quarto 9-11 e seca de ♣/♦;
- 3♣/3♦ = naipe longo sólido mão forte;
- 3♥ sobre 1♠ = naipe longo sólido mão forte;
- 3♠ sobre 1♥ = natural;
- 4♥ sobre 1♠ = natural;
- 2ST = apoio 4º+, convite ou FG, pode ter seca mas não deve ter bom naipe 5º lateral.

1♥ 1♠

- 1ST = 4♠
- 2♣/2♦ = 3+ cartas
- 2♥ = 6♥
- 2♠ = reverse F1
- 2ST = 18-20 regular ou monocolor com 6♥+
- 3♣/3♦ = 4♣/♦+, FG
- 3♥ = 6♥+ convite
- 3♠ = 6♥5♠ mão forte
- 3ST = naipe sólido 6º, 18-20 sem seca
- 4♣/4♦ = auto-splinter mão forte
- 4♥ = para jogar

1♥ 1ST

- 2♣ = 3+ cartas
- 2♦ = 4+ cartas
- 2♥ = 6♥
- 2♠ = apoio mínimo
- 2ST = 18-20 com: mão regular, 6♥, 5/6♥ + 4 pobre ou 15-17 com: 5♥4♠
 - 3♣ = pergunta
 - 3♦ = 18-20 com: 6♥ sem 3♠, regular com 3♠, 3♠5♥[41] ou 15-17 com 5♥4♠
 - 3♥ = pergunta
 - 3♠ = 15-17 com 5♥4♠
 - 3ST = 18-20 com 6♥ sem 3♠
 - 4♣ = 18-20 com 3♠5♥1♦4♣
 - 4♦ = 18-20 com 3♠5♥4♦1♣
 - 4♥ = 19-20 regular com 3♠
 - 4♠ = 18 regular com 3♠
 - 3♥ = 18-20 com 5/6♥ e 4♣

$3\spadesuit = 18-20$ com $5/6\heartsuit$ e $4\diamond$
 $3ST = 18-20$ com $5\heartsuit 2\spadesuit 33$
 $4\clubsuit/4\diamond = 18-20$ com $3\spadesuit 6\heartsuit$ curto no naipe marcado
 $4\heartsuit = 18-20$ com $3\spadesuit 6\heartsuit 22$

$3\diamond = 5\spadesuit 5\diamond$

$3\heartsuit =$ apoio construtivo

$3\spadesuit = 6\spadesuit$

$3ST =$ para jogar

- $3\clubsuit/3\diamond = 5\heartsuit-5\spadesuit/5\diamond$ FG
- $3\heartsuit = 6\heartsuit$ convite
- $3\spadesuit =$ apoio 3º convite
- $3ST =$ mão irregular com $4\spadesuit$, máximo 14 pontos
- $4\clubsuit/4\diamond =$ splinter com $4\spadesuit$ mão forte
- $4\heartsuit =$ para jogar
- $4\spadesuit = 5\heartsuit 4\spadesuit 22$, 18-20

$1\spadesuit$ 1ST

- passo = 5332, 12-13
- Com 5332 na faixa de 13 plus – 17 marca naipe pobre 3º no nível de 2
- $2\clubsuit/2\diamond/2\heartsuit =$ com 4+ cartas e 12-17
- $2\spadesuit = 6\spadesuit$
- $2ST = 18-20$ com $6\spadesuit+$ ou $5\spadesuit+$ e $4\clubsuit/4\diamond/4\heartsuit$

$3\clubsuit$ pergunta

$3\diamond = 5\spadesuit+$ e $4\diamond$

$3\heartsuit = 5\spadesuit+$ e $4\heartsuit$

$3\spadesuit = 5\spadesuit+$ e $4\clubsuit$

$3ST = 6\spadesuit+$ normalmente sem seca

$3\diamond/3\heartsuit =$ natural com 6 cartas

$3\spadesuit =$ apoio construtivo

$3ST =$ para jogar

- $3\clubsuit/3\diamond/3\heartsuit = 5\spadesuit$ e $5\clubsuit/5\diamond/5\heartsuit$ FG
- $3\spadesuit = 6\spadesuit$ convite
- $3ST = 5\spadesuit 332$ 18-20
- $4\clubsuit/4\diamond/4\heartsuit =$ auto-splinter mão forte
- $4\spadesuit =$ para jogar

$1\heartsuit$ 2ST

- $3\clubsuit =$ Artificial, mostra mão monocolor FG
- $3\diamond/3\spadesuit/3ST = 14+$ pontos 4+ cartas de $\diamond/\spadesuit/\clubsuit$, FG
- $3\heartsuit =$ mão 5332 12-13, signoff
- $4\clubsuit/4\diamond =$ natural, mão 55, 12-13 com pontos concentrados
- $4\heartsuit =$ mão mínima mas quer jogar game

$1\heartsuit$ 2ST

$3\clubsuit$ $3\diamond = 14+$ pergunta

$3\heartsuit =$ mão de 12-13

$4\heartsuit =$ mão de convite

1♥ 2ST

3♣ 3♦

- 3♥ = 6322
- 3♠/4♣/4♦ = 6+♥ e seca no naipe
- 3ST = 5332

1♠ 2ST

3♦ 3♥/4♣ = cuebid com mão de 14+;

3♠ = mão 12-13;

3ST = apoio 4º de ♦ com 12-13;

4♦ = apoio 4º de ♦ com 14+;

4♠ = mão de convite;

1♠ 2ST

3♥ 3♠ = mão 12-13;

3ST = apoio 4º de ♥ 12-13;

4♣/4♦ = cuebid com mão de 14+;

4♥ = apoio 4º de ♥ com 14+;

4♠ = mão de convite;

1♠ 2ST

3♠ Passo= tinha mão de convite;

3ST= proposta de contrato com 4333;

4♣/4♦/4♥ = cuebid mão fortíssima;

4♠ = conclusivo;

1♠ 2ST

- 4♥ = natural, mão 55, 12-13 com pontos concentrados

- Outras como acima

Outras seqüências

1♥ 2♣

- 2♥ = não precisa ter 6 cartas, pode ser 5332 mínima

- 2ST = 5332 ou 6322 com 15+ pontos

1♠ 2♦

2♠ 3♠ = convite a slam

4♠ = conclusivo

1♥ 2♣

2X 2ST = 12-15 ou 18+

3ST = 16-17

1♠ 2♣

2♦ 2♠ = apoio terceiro

3♠ = apoio quarto com 5+♣4♠, mão forte

4♠ = 5♣4♠ honras concentradas, sem controle nos laterais

Marcações de passado após abertura de 1 em naipe

Após a abertura de 1 em naipe pobre, as respostas permanecem com seu significado original, excetuando-se o salto em novo naipe que passa a mostrar pelo menos 5 cartas no naipe do salto e apoio pelo menos 4º para o naipe da abertura, com força de convite.

Após abertura de 1 em naipe rico o salto em \heartsuit ou no outro rico mostra apoio pelo menos 4º e 5+cartas no naipe do salto, com mão de convite (fitshowing). O salto em \clubsuit é natural com 6+ cartas, e mão de convite. As marcações de $2\clubsuit$ e $2\diamondsuit$ mostram apoio 3º e 4º, respectivamente, com mão de convite (Drury); a marcação de 2ST mostra apoio quarto com 5+cartas de \clubsuit , com mão de convite (fitshowing); o apoio em salto mostra 4 cartas com mão distribucional e as demais não sofrem alteração.

DRURY

Após abertura de $1\heartsuit$ ou $1\spadesuit$ em 3ª ou 4ª posição as marcações de $2\clubsuit$ e $2\diamondsuit$ são artificiais e mostram 10-11 pontos com 3/4 cartas de apoio.

Passo

$1\heartsuit$ $2\clubsuit$

- |— $2\diamondsuit = 4\diamondsuit$ e uma abertura normal, tentativa de game.
- |— $2\heartsuit =$ signoff, não quer jogar game.
- |— $2\clubsuit/3\clubsuit/3\diamondsuit =$ Natural, mão forte. É uma tentativa de slam.
- |— $3\heartsuit =$ mão fortíssima pede o início da marcação de cuebid.
- |—2ST = mão regular com 16 pontos ou mais. Dá a opção de jogar 3ST.
- |—3ST = mão 5332 com 14-15 pontos e naipe ruim. $\spadesuit AD \heartsuit V9xxx \diamondsuit RVx \clubsuit R10x$
- |— $3\clubsuit/4\clubsuit/4\diamondsuit =$ splinter, tentativa de slam.
- |— $4\heartsuit =$ conclusivo.

Passo

$1\spadesuit$ $2\clubsuit$

- |— $2\diamondsuit/2\heartsuit = 4\diamondsuit/4\heartsuit$ e uma abertura normal, tentativa de game.
- |— $2\spadesuit =$ signoff.
- |—2ST = mão regular com 16 pontos ou mais. Dá a opção de jogar 3ST.
- |— $3\clubsuit/3\diamondsuit/3\heartsuit =$ Natural, mão forte. É uma tentativa de slam.
- |— $3\spadesuit =$ mão fortíssima pede o início dos cuebid.
- |—3ST = mão 5332 com 14-15 pontos e naipe ruim.
- |— $4\clubsuit/4\diamondsuit/4\heartsuit =$ splinter, tentativa de slam.
- |— $4\spadesuit =$ conclusivo.

Passo

$1\heartsuit/1\spadesuit$ $2\diamondsuit$ Segue como acima considerando que o apoio é quarto.

RESPOSTAS À ABERTURA DE 1ST

- **2♣ Stayman**, não garante naipe rico.
 - 2♦ = sem rico
 - 2♥ = 4♥ pode ter 4♠
 - 2♠ = 4♠ sem 4♥
- **2♦/2♥ = transfers**
 - normalmente aceita o transfer
 - 2ST = 4 cartas e mínimo
 - transfer em salto = 4 cartas e máximo
- **2♠ = transfer para ♣**
 - 2ST = não gostou
 - Passo/3♣ = tinha convite com 6♣
 - 3♣ = signoff em ♣
 - 3♦/3♥/3♠ = seca de ♦/♥/♠, FG ou interesse em slam
 - 3ST = para jogar, sem seca
 - 4♣ = mão de slam sem seca
 - 4♦ = 6♣5♦ interesse em slam
 - 4♥ = 6♣5♥ interesse em slam
 - 4♠ = 6♣5♠ interesse em slam
 - 3♣ = gostou
 - Passo = signoff em ♣
 - 3♦/3♥/3♠ = seca de ♦/♥/♠ FG ou interesse em slam
 - 3ST = conclusivo
 - 4♣ = mão de slam sem seca
 - 4♦ = 6♣5♦ interesse em slam
 - 4♥ = 6♣5♥ interesse em slam
 - 4♠ = 6♣5♠ interesse em slam
- **2ST = transfer para ♦**
 - 3♣ = não gostou
 - Passo/3♦ = tinha convite com 6♦
 - 3♦ = signoff
 - 3♥/3♠ = seca de ♥/♠, FG ou interesse em slam
 - 3ST = para jogar
 - 4♦ = mão de slam sem seca
 - 4♣ = 6♦5♣ interesse em de slam
 - 4♥ = 6♦5♥ interesse em slam
 - 4♠ = 6♦5♠ interesse em slam
 - 3♦ = gostou
 - Passo = signoff em ♦
 - 3♥/3♠ = seca de ♥/♠ FG ou interesse em slam
 - 3ST = conclusivo
 - 4♦ = mão de slam
 - 4♣/4♥/4♠ = 6♦5♣/5♥/5♠ interesse em slam
- **3♣ = mostra 5+♣ - 4♦ FG**, curto em um rico [13]45, [12]46 ou [03]46
 - 3♦ pergunta → 3♥ = seca de ♠, 3♠ = seca de ♥

- 3♥/3♠ = bom naipe quarto ou quinto sem pega no outro rico
- 3ST = para jogar
- 4♣/4♦ = ótimo apoio no pobre não quer jogar 3ST
- 3♦ = **mostra 5+♦4♣ FG**, curto em um rico [13]54, [12]64 ou [03]64
 - 3♥ pergunta → 3♠ = seca de ♥ ; 3ST = seca de ♠
 - 3♠ = bom naipe quarto ou quinto sem pega de ♥
 - 3ST = para jogar
 - 4♣/4♦ = ótimo apoio no pobre não quer jogar 3ST
- Com mãos 2245 ou 2254 de convite o respondedor passa por 2♣ e convida a 3ST
- Com mãos 2245 ou 2254 de game ou slam o respondedor passa por 2♣
- 3♥/3♠ = **seca no outro rico com 55 nos pobres, FG**
- 3ST = **para jogar**
- 4♣/4♦/4♥ = **Texas para 4♦/4♥/4♠**
- 4♠ = **naipe longo de ♣ mão de slam → abridor responde RKC trunfo ♣**
- 4ST = **Texas para 5♠ sem interesse em slam**
- 5♣ = **Texas para 5♦ sem interesse em slam**

Seqüências

- 1ST 2♣
- 2♦ passo = quer jogar 2♦
- 2♥ = convite com 5♥4♠
- 2♠ = convite com 5♠4♥
- 2ST = convite em ST
- 3♣ = pede distribuição
- 3♦ = com pobre quinto mínimo → 3♥ pergunta → 3♠ = ♦, 3ST = ♣
 - 3♥ = com 4♣333
 - 3♠ = com 4♦333
 - 3ST = com os dois pobres
 - 4♣/4♦ = com 5♣/5♦ máximo
- 3♦ = obriga 3♥
- 3♠ = 5♦+ FG
 - 3ST = 5♣+ FG
 - 4♣ = 5♣+ mão de slam
 - 4♦ = 5♦+ mão de slam
- 3♥/3♠ = Smolen
- 4♣/4♦ = 5♠5♥ seca de ♣/♦ mão de slam
- 4♥ = 6♥4♠ interesse em slam, NF
- 4♠ = 6♠4♥ interesse em slam, NF
- 3ST/4ST = conclusivo/ quantitativo

- 1ST 2♣
- 2♥ passo = quer jogar 2♥
- 2♠ = mão de convite sem rico
- 2ST = mão de convite com 4♠
- 3♣ = pede distribuição
- 3♦ = 4pobre → 3♥ = pergunta → 3♠ = 4♦, 3ST = 4♣

3♥ = 5♥
 3♠ = 4♠
 3ST = 4♥333
 3♦ = obriga 3♥
 3♠ = 5♦+ FG
 3ST = 5♣+ FG
 4♣ = 5♣+ mão de slam
 4♦ = 5♦+ mão de slam
 3♥ = convite
 3♠ = com 4♥ convite a slam
 3ST = mão de game com 4♠
 4♣/4♦ = splinter convite a slam
 4♥ = conclusivo
 4♠ = RKC trunfo ♥
 4ST = quantitativo

1ST 2♣
 2♠ passo = quer jogar 2♠
 2ST = convite
 3♣ = pede distribuição
 3♦ = 4♦
 3♥ = 4♣
 3♠ = 5♠332
 3ST = 4♠333
 3♦ = obriga 3♥
 3♠ = 5♦+ FG
 3ST = 5♣+ FG
 4♣ = 5♣+ mão de slam
 4♦ = 5♦+ mão de slam
 3♥ = apoio de ♠ convite a slam
 3♠ = convite
 3ST = conclusivo
 4♣/4♦ = splinter
 4♥ = RKC trunfo ♠
 4♠ = conclusivo
 4ST = quantitativo

1ST 2♣
 2♥ 3♣
 3♦ 3♥ = cuebid apoio de ♦
 3♠ = cuebid apoio de ♦
 3ST = NF - procurava fit 44 de ♣ ou ♠ com mão limite de slam
 4♣ = 5+♣ mão de slam - com 4♠
 4♦ = apoio de ♦ mão de slam
 4ST = quantitativo

1ST 2♣
2♥ 3♣
3♥ 3♠ = apoio de ♣ mão de slam
3ST = NF - procurava fit 44 de ♦ ou ♠ com mão limite de slam
4♣ = apoio de ♣ mão de slam
4♦ = 5+♦ mão de slam - com 4♠
4ST = quantitativo

1ST 2♣
2♥ 3♣
3♠ 4♣ = 5♣ - tem 5♣4♦22 e mão de slam
4♦ = 5♦ - tem 5♦4♣22 e mão de slam
4♥ = fit de ♠ RKC
4♠ = NF, 4♠ convite a slam
4ST = quantitativo

1ST 2♣
2♠ 3♣
3♦ 3♥ = cuebid apoio de ♦
3♠ = cuebid apoio de ♦
3ST = NF - procurava fit 44 de ♣ com mão limite de slam
4♣ = 5+♣ mão de slam – com 4♥
4♦ = apoio de ♦ mão de slam
4ST = quantitativo

1ST 2♣
2♠ 3♣
3♥ 3♠ = cuebid apoio de ♣
3ST = NF - procurava fit 44 de ♦ com mão limite de slam
4♣ = apoio de ♣ mão de slam
4♦ = 5+♦ mão de slam – com 4♥
4ST = quantitativo

Smolen

1ST 2♣
2♦ 3♥
▪ 3♠ = fit
▪ 3ST = misfit
▪ 4♣ = superfit com controle nos 2 pobres

1ST 2♣
2♦ 3♥
3ST 4♣/4♦ = 6♠4♥, seca no naipe marcado, mão de slam
4♥ = 5♠5♥ mão de game
4♠ = 6♠4♥ mão de game

1ST 2♣
2♦ 3♥
4♣ 4♦ = cuebid
4♥ = retransfer

1ST 2♣
2♦ 3♠
▪ 3ST = misfit
▪ 4♣ = superfit de ♥ com controle nos 2 pobres
▪ 4♥ = fit

1ST 2♣
2♦ 3♠
3ST 4♣/4♦ = 6♥4♠, seca no naipe marcado, mão de slam
4♥ = 6♥4♠ mão de game

1ST 2♣
2♦ 3♠
4♣ 4♦ = retransfer

1ST 2♣
2♦ 3♠
4♥ 4ST = RKC trunfo ♥

Seqüências para os transfers

1ST 2♦
2♥ 2♠ = 5♥4+ pobre convite
2ST = convite em com 5♥
3♣/3♦ = FG com 5+♥4+♣/♦
3♥ = convite com 6♥
3♠/4♣/4♦ = splinter convite a slam
4♥ = convite a slam sem seca

1ST 2♦
2ST 3♣ = 5+♥4+♣ mão de slam
3♦ = retransfer

1ST 2♥
2♠ 2ST = convite
3♣/3♦ = FG com 5+♠4+♣/♦
3♥ = 5♠5♥ convite
3♠ = convite a 4♠
3ST = escolha de games
4♣/4♦/4♥ = splinter convite a slam
4♠ = convite a slam sem seca

1ST 2♥
2ST 3♣/3♦ = 5+♠4+♣/♦ mão de slam
3♥ = retransfer

1ST 2♦
2♥ 3♣
▪ 3♦/3♠ = 4♣ sem 3♥
▪ 3♥ = 3♥ sem 4♣
▪ 3ST = sem 3♥ ou 4♣
▪ 4♣ = 3♥ e 4♣ máximo → 4♦ = retransfer
▪ 4♥ = 3♥ e 4♣ mínimo

1ST 2♦
2♥ 3♦
▪ 3♥ = 3♥ sem 4♦
▪ 3♠ = 4♦ sem 3♥
▪ 3ST = sem 3♥ ou 4♦
▪ 4♣ = com 3♥ e 4♦ máximo → 4♦ = retransfer
▪ 4♥ = com 3♥ e 4♦ mínimo

1ST 2♥
2♠ 3♣
▪ 3♦/3♥ = 4♣ sem 3♠
▪ 3♠ = 3♠ sem 4♣
▪ 3ST = sem 3♠ ou 4♣
▪ 4♣ = com 3♠ e 4♣ máximo → 4♦ = cue, 4♥ = retransfer
▪ 4♠ = com 3♠ e 4♣ mínimo

1ST 2♥
2♠ 3♦
▪ 3♥ = 4♦ sem 3♠
▪ 3♠ = 3♠ sem 4♦
▪ 3ST = sem 3♠ ou 4♣
▪ 4♣ = cue com 4♦ e 3♠ máximo → 4♦ = estabelece o naipe, 4♥ = retransfer
▪ 4♦ = com 4♦ e 3♠ máximo → 4♥ = retransfer
▪ 4♠ = com 3♠ e 4♦ mínimo

Seqüências com bicolores de naipe rico

- Com mãos 55
 1. Com mãos de convite fazer transfer para ♠ e marcar 3♥;
 2. Com mãos de game marcar 2♣ e sobre 2♦ seguir com Smolen mostrando 5♠ e se abridor marcar 3ST marcar 4♥;
 3. Com mãos de slam marcar 2♣ e sobre 2♦ saltar na seca.

- Com mãos 6-4
 1. Com mãos de game marcar 2♣ e seguir com Smolen e se o abridor marcar 3ST, marcar game no naipe 6º;
 2. Com mãos de convite a slam marcar 2♣ e sobre 2♦ marcar game no naipe 6º;
 3. Com mãos de slam marcar 2♣ e seguir com Smolen e se o abridor marcar 3ST reabrir na seca.

ABERTURA DE 2♣

- 2♦ = 6+ pontos ou com 1 Ás
- 2♥ = negativa
- 2♠/2ST/3♣/3♦ = bom naipe 5º(+) ♠/♥/♣/♦, não deve ter lateral quarto
- 3♥/3♠ = naipe 6º ou (+) semifechado
- 3ST = qualquer naipe fechado 6º (+) e nada lateral.

Redeclarações após resposta de 2♥

- 2♠/3♣/3♦/3♥ = Natural. Com mão regular com 5♣/5♦/5♥, melhor marcar 2ST
- 3♠ = 5♥+ 4♠+
- 2ST = regular 23/24 → segue como na abertura de 2ST
- 3ST = regular 25+ → 4♣ = pelo menos 54 nos ricos, 4♦/4♥ = transfer para 4♥/4♠
- 4♣/4♦/4♥/4♠ = mãos tricolores

Redeclarações após resposta de 2♦

- 2♥ = mão regular 23-24 ou 5♥(+)
- 2♠ = com 5♠(+)
- 2ST = com 5♣(+) monocolor ou bicolor pelo menos 54. Se bicolor com ♦ é 54 ou 65.
- 3♣ = com 5♦(+) monocolor ou bicolor pelo menos 54. Se bicolor com ♣ é 55 ou 65.
- 3♦ = com 5♦4♣
- 3♥ = com 6♣(+) e 4♦
- 3♠ = com 6♦(+) e 4♣
- 3ST = 25-26 regular
- 4♣/4♦/4♥/4♠ = tricolor 4441 com seca de ♦/♣/♠/♥

Nota: Depois da marcação do tricolor: 1) a marcação da seca pede controles → 1º escalão = 6 controles; 2) a remarcação da seca pede damas → 1º escalão = 0; 3) 4ST é signoff; 3) A marcação de game é signoff mas o abridor pode continuar com mão máxima.

- 2♣ 2♦
- 2♥ 2♠ = neutro
- 2ST = com 5♠(+)
- 3♣/3♦ = com 5 ou + ♣/♦
- 3♥ = com 6♥ ou (+)
- 3♠/4♣/4♦ = com 6♥ ou + splinter

2♣ 2♦

2♥ 2♠

- 2ST = 23-24 regular
- 3♣/3♦ = 5♥(+) e 4♣/4♦(+)
- 3♥ = 6♥(+) monocolor
- 3♠ = 5♥(+) e 4♠(+)
- 3ST = 27-28 regular

2♣ 2♦

2♥ 2♠

2ST 3♣ = Stayman

3♦/3♥ = transfer para 3♥/3♠

3♠ = pede pobres

3ST = conclusivo

4♣ = obriga 4♦, com naipe pobre 6° (+) com interesse de slam

4♦/4♥ = transfer para 4♥/4♠

2♣ 2♦

2♠ 2ST = mão regular mínima sem 3♠

3♣/3♦/3♥ = natural com 5(+) cartas

3♠ = 7 ou + pontos e apoio pelo menos 3°

4♣/4♦/4♥ = splinter com apoio 4°, 6-7 pontos

4♠ = mínimo apoio 4° sem controle nos outros naipes

2♣ 2♦

2ST 3♣ = relay

3♦/3♥/3♠ = positiva com 5 ou + cartas no naipe

4♣ = mão boa apoio 4° de ♣

2♣ 2♦

2ST 3♣

- 3♦ = com 5♣4♦.
- 3♥/3♠ = com 5♣(+) e 4♥/4♠
- 3ST = com 6♣(+) monocolor.
- 4♣ = mão fortíssima monocolor com 6♣(+)
- 4♦/4♥/4♠ = com 6♣5♦/5♥/5♠.

2♣ 2♦

2ST 3♣

3♦ 3♥/3♠ = com pelo menos 5♥/♠

3ST = para jogar.

4♣ = apoio de ♣.

4♦ = apoio de ♦.

2♣ 2♦
3♣ 3♦ = relay
3♥/3♠ = com 5♥/♠ (+)
4♣ = naipe longo de ♣
4♦ = apoio de ♦

2♣ 2♦
3♣ 3♦
▪ 3♥/3♠ = com 5♦(+) e 4♥/♠
▪ 3ST = monocolor de ♦
▪ 4♣ = 5♦(+)5♣
▪ 4♦ = monocolor de ♦ mão fortíssima.
▪ 4♥/4♠ = 6♦5♥/♠

2♣ 2♦
3♦ 3♥/3♠ = com 5♥/♠(+)
3ST = para jogar
4♣ = apoio 4º de ♣
4♦ = apoio de ♦

2♣ 2♦
3ST 4♣ = pelo menos 5-4 nos ricos sem pretensão de slam
4♦/4♥ = transfer para 4♥/4♠
4♠ = 5-5 nos pobres
4ST = BARON, com intenção de slam.

2♣ 2♦
3ST 4♣
4♦ = sem rico 4º → o respondedor marca seu rico 5º

Redeclarações após respostas de 2♥/2♠/2ST/3♣/3♦

2♣ 2♥/2♠
▪ 2ST = Mão regular com 23 pontos ou mais sem apoio
▪ Demais marcações naturais

2♣ 2ST
▪ 3♣/3♦/3♠ = Natural com 5+ cartas
▪ 3♥ = apoio de ♥
▪ 3ST/4ST = 23/24 ou 25/26 regular sem 3♥

2♣ 3♣/3♦
▪ 3ST = 23-24 pontos sem apoio de HM
▪ Demais naturais

ABERTURA DE 2♦

7-11 pontos com 6♦, em 1ª e 2ª posição nega rico lateral

- Apoio no nível de 3 = barragem, pode ter 2 cartas
- Novo naipe = Natural, F1
- 3ST = para jogar
- 4ST = RKC
- 2ST = mão positiva, pede esclarecimento

2♦ 2ST (se seguida de marcação de rico = 6 do rico FG)

- 3♣ = máximo
- 3♦ = mínimo
- 3ST = ARDxxx

ABERTURAS DE 2♥/2♠

7-11 pontos com 6♥/6♠, em 1ª e 2ª posição nega rico lateral.

- Apoio no nível de 3 = barragem, pode ter 2 cartas
- Apoio no nível de 4 = para jogar, pode ser mão boa ou barragem
- Marcação de naipe pobre = bom naipe 6º+, F1
- Marcação do outro naipe rico = Natural F1 → Abridor apóia com 3 cartas (com máximo apóia no nível de game), marca novo naipe com máximo sem apoio, remarca com mínimo sem apoio.
- 3ST = para jogar
- 4ST = RKC
- 2ST = mão positiva, pede esclarecimento

2♥ 2ST

- 3♣ = 6♥ + 4pobre → 3♦ pergunta → 3♥ = 4♣, 3♠ = 4♦
- 3♦ = mão mínima naipe bom
- 3♥ = mão máxima naipe ruim
- 3♠ = mão máxima naipe bom
- 3ST = naipe de ARDxxx

2♠ 2ST

- 3♣ = 6♠ + 4pobre → 3♦ pergunta → 3♥ = 4♣, 3♠ = 4♦
- 3♦ = mão mínima naipe bom
- 3♥ = mão máxima naipe ruim
- 3♠ = mão máxima naipe bom
- 3ST = naipe de ARDxxx

Se o adversário interfere em naipe ou ST:

- Dobro = punitivo
- 2ST = pede esclarecimento
- 3ST = para jogar
- Novo naipe = forçante por 1 volta
- Outras naturais

Se o adversário interfere em dobre:

- Redobro = quer punir
- 2♠ após 2♥ - (dobro) = natural, NF
- 2ST = naipe de ♣ ou indicação de saída em ♣
- 3♣ = naipe de ♦ ou indicação de saída em ♦
- 3♦ se a abertura foi 2♥ = apoio legítimo de ♥, abridor está liberado a continuar
- 3♦ se a abertura foi 2♠ = naipe de ♥ ou indicação de saída em ♥
- 3♥ se a abertura foi 2♥ = barragem, pode ter doubleton de ♥. Parceiro deve passar.
- 3♥ se a abertura foi 2♠ = apoio legítimo de ♠, abridor está liberado a continuar
- 3♠ se a abertura foi 2♠ = barragem, pode ter doubleton de ♠. Parceiro deve passar.
- Game no naipe do parceiro = barragem ou mão boa

ABERTURAS DE 3 EM NAIPE POBRE

a) Após abertura de 3♣

- 3♦ = pergunta naipe → 3♥ = ruim ; 3♠ = com 2/3HM ; 3ST = ruim com honras laterais.
- 3♥/3♠ = Natural e forçante
- 3ST = Para jogar
- 4♣ = Barragem
- 4♦ = Pede seca → 4♥ = seca de ♥; 4♠ = seca de ♠; 4ST = seca de ♦; 5♣ = sem seca
- 4♥/4♠ = Para jogar
- 4ST = RKC

b) Após abertura de 3♦

- 3♥/3♠ = Natural e forçante
- 3ST = Para jogar
- 4♣ = Pede seca → 4♦ = sem seca; 4♥ = seca de ♥; 4♠ = seca de ♠; 4ST = seca de ♣
- 4♦ = Barragem
- 4♥/4♠ = Para jogar
- 4ST = RKC

ABERTURA DE 2ST = 21-22 regular

- 3♣ = Stayman
- 3♦ = transfer para 3♥ → abridor: 1) completa o transfer com apoio 3º; 2) completa o transfer no nível de 4 com apoio 4º; 3) marca 3ST com doubleton de ♥;
- 3♥ = transfer para 3♠ → abridor: 1) completa o transfer com apoio 3º; 2) completa o transfer no nível de 4 com apoio 4º; 3) marca 3ST com doubleton de ♠;
- 3♠ = mostra os 2 pobres
- 3ST = conclusivo.
- 4♣ = naipe 6º pobre interesse em slam → obriga a 4♦ → 4♥ com ♣ e 4♠ com ♦; Abridor com xx marca 4ST, com xxx ou V10 marca game no naipe do respondedor e com Hx ou melhor marca 4♠ sobre 4♥ e 5♣ sobre 4♠;
- 4♦/4♥ = transfer para 4♥/4♠
- 4♠ = 6-5 nos pobres sem interesse em slam

2ST 3♣

- 3♦ = sem rico
- 3♥ = com 4♥
- 3♠ = com 4♠
- 3ST = com 4♥4♠

2ST 3♣

- 3♦ 3♥ = com 5♠ (+) e 4♥, abridor marca → 3♠ com 3♠, 3ST sem 3♠
- 3♠ = com 5♥ (+) e 4♠, abridor marca → 4♥ com 3♥, 3ST sem 3♥
- 3ST = conclusivo
- 4♣ = pergunta → 4♦ = pobre quinto, 4♥ = 4♣333, 4♠ = 4♦333, 4ST = 2 pobres
- 4♦ = obriga 4♥ → 4♠ = 5♦ SI, 4ST = 5♣ SI, 5♣ = 5♣ SH, 5♦ = 5♦ SH. (SI = Slam Invitation, SH = Slam Hand)

2ST 3♣

- 3♥ 3♠ = com 4♥ e interesse em slam
- 3ST = com 4♠ sem interesse em slam.
- 4♣ = pergunta → 4♦ = 4♦, 4♥ = 5♥, 4♠ = 4♣; 4ST = 4♥333
- 4♦ = obriga 4♥ → 4♠ = 5♦ SI, 4ST = 5♣ SI, 5♣ = 5♣ SH, 5♦ = 5♦ SH
- 4♥/4ST = conclusivo/RKC

2ST 3♣

- 3♠ 3ST = conclusivo
- 4♣ = pergunta → 4♦ = 4♦, 4♥ = 4♣, 4♠ = 5♠, 4ST = 4♠333
- 4♦ = obriga 4♥ → 4♠ = 5♦ SI, 4ST = 5♣ SI, 5♣ = 5♣ SH, 5♦ = 5♦ SH
- 4♥ = com 4♠ interesse em slam
- 4♠/4ST = conclusivo/RKC

2ST 3♣

- 3ST 4♣ = pergunta o tripleton → 4♦ = 443♦2, 4♥ = 4423♣
- 4♦ = transfer para 4♥ → 4ST = RKC
- 4♥ = transfer para 4♠ → 4ST = RKC

Seqüências para os transfers

2ST 3♦
3♥ 3ST = passa ou corrige
4♣/4♦ = com 5♥(+) e 4♣/4♦(+), convite a slam
4♥ = conclusivo

2ST 3♦
3♥ 4♣
▪ 4♦/4♠ = bom apoio 4º de ♣
▪ 4♥ = sem apoio 4º de ♣
▪ 5♣ = apoio de ♣ de Dxxx ou pior

2ST 3♦
3♥ 4♦
▪ 4♥ = sem apoio 4º de ♦
▪ 4♠ = bom apoio 4º de ♦
▪ 5♦ = apoio de ♦ de Dxxx ou pior

2ST 3♦
3ST passo = para jogar
4♣ = com 4♣+ interesse em slam
4♦ = com 4♦+ interesse em slam
4♥ = 6♥+ convite a slam

Nota: A marcação de 4♦ sobre a abertura de 2ST mostra 6♥ com mão de game ou com mão de slam que vai perguntar RKC. Com 6 cartas de ♥ e mão fraca não há como cartear 3♥, o respondedor deve marcar 4♦ e passar sobre 4♥.

2ST 3♥
3♠ passo = signoff
3ST = passa ou corrige
4♣/4♦ = com 5♠(+) e 4♣/4♦(+), convite a slam
4♠ = conclusivo

2ST 3♥
3♠ 4♣
▪ 4♦/4♥ = apoio 4º de ♣
▪ 4♠ = sem 4♣
▪ 5♣ = O apoio é de Dxxx ou pior.

2ST 3♥
3♠ 4♦
▪ 4♥ = com apoio 4º de ♦
▪ 4♠ = sem 4♦
▪ 5♦ = apoio de Dxxx ou pior

- 2ST 3♥
 3ST 4♣ = com 4♣+ interesse em slam
 4♦ = com 4♦+ interesse em slam
 4♥ = cuebid
 4♠ = 6♠+ convite a slam

Nota: A marcação de 4♥ sobre a abertura de 2ST mostra 6♠ com mão de game ou com mão de slam que vai perguntar RKC. Com 6 cartas de ♠ e mão fraca não há como cartear 3♠, o respondedor deve marcar 4♥ e passar sobre 4♠.

- 2ST 3♠
- 3ST = sem 4 cartas de pobre
 - 4♣ = com 4/5♣
 - 4♦ = com 4/5♦
 - 4♥ = com 4♣4♦ → 4♠ = RKC trunfo ♣, 4ST = RKC trunfo ♦

Seqüências com bicolores de naipe rico

- **Com mãos 55 o respondedor sempre marca Stayman com qualquer força**
 1. Com mão muito fraca marcar 3♣ e se o parceiro mostrar um naipe rico passar. Se o parceiro negar rico marcar Smolen mostrando 5♠ e se o parceiro marcar 3ST, marcar 4♥;
 2. Com mãos de game marcar 3♣ e sobre 3♦ seguir com Smolen mostrando 5♠ se abridor marcar 3ST seguir com 4♥;
 3. Com mãos de slam marcar 3♣ e sobre 3♦ seguir com Smolen mostrando 5♥ se abridor marcar 3ST seguir com 4♠.
- **Com mãos 6-4 o respondedor também marca sempre Stayman**
 1. Com mãos de game marcar 3♣ e seguir com Smolen e se o abridor marcar 3ST, seguir marcando game no naipe 6º;
 2. Com mãos de convite a slam marcar 3♣ e sobre 3♦ marcar game no naipe 6º;
 3. Com mãos de slam marcar 3♣ e seguir com Smolen e se o abridor marcar 3ST reabrir na seca.

ALGUMAS SEQÜÊNCIAS DE APROXIMAÇÃO DE SLAM

1♥	2♣	1♠	2♣
2♦	2♥ = apoio 3°	2♦	3♠ = apoio 4°, mão deve ser 54
2ST		3ST	

A marcação de ST após o apoio de naipe rico, numa sequencia FG, mostra mão mínima.

1♥	2♦	1♥	2♣
2♥	3♥ = convite a slam	2♦	2♥
3♠	3ST	2♠	2ST

Quando após o apoio de naipe rico um dos parceiros dá um cuebid e o outro marca ST, no nível de 2 ou de 3, está mostrando cuebid no cuebid do parceiro.

5ST EM SALTO PERGUNTA DE HM NO NAIPE DE TRUNFO

1. Com naipes de ♥ ou ♠: 6paus = 0 ou dama ; 6♦ = A ou R; 6♥ = A ou R com comprimento extra, 6♠ = 2HM, 6ST = 3HM. Sobre 6♣ → 6♦ pergunta se é a dama → volta para o trunfo sem a dama qualquer outra marcação com a dama;
2. Com naipes de ♣ ou ♦: 6♣ = 0 HM, 6♦ = 1HM, 6♥ = 2HM, 6♠ = 3HM

ROMAN KEYCARD BLACKWOOD

A pergunta de 4ST pede resposta do número de Keycards - Ases e o Rei de trunfo - e também da posse da dama de trunfo, as respostas são:

- 5♣ = 0-3 keycards
- 5♦ = 1-4 keycards
- 5♥ = 2 keycards
- 5♠ = 2 keycards com a Dama de trunfo
- 5ST = 0-2 keycards, normalmente com 2, e uma chicana
- 6 em naipe abaixo do trunfo = 1-3 keycards e chicana no naipe do salto
- 6 no naipe de trunfo = 1-3 keycards e chicana em naipe mais rico que o de trunfo

Regras que estabelecem qual o naipe de trunfo

1. Quando é evidente qual o naipe;
2. O naipe do abridor quando mostrou mão forte e naipe longo;
3. O naipe do respondedor quando saltou em naipe mostrando mão forte;
4. O último naipe marcado por qualquer dos parceiros.

A pergunta de 5ST

A pergunta de 5ST garante todos os 5 keycards e a dama de trunfo e é uma tentativa de grande slam. O parceiro está liberado para marcar 7 ou responde os Reis não considerando o Rei de trunfo: 6♣ = 0-3, 6♦ = 1, 6♥ = 2.

A pergunta da Dama de trunfo

Quando o trunfo fitado é um naipe rico e a resposta ao RKC é 5♣ ou 5♦, a marcação do naipe acima, exceto o naipe de trunfo, pergunta pela dama de trunfo e reis laterais, e o respondedor:

1. Volta para o naipe de trunfo sem a dama;
2. Marca 6 com a dama e sem rei lateral;
3. Marca naipe no nível mais econômico com o rei deste naipe e a dama de trunfo;
4. Com 2 Reis e a dama de trunfo mostra o rei mais econômico e sobre a marcação de slam do parceiro pode mostrar o segundo rei se há segurança em cartear 6ST.

Quando a resposta ao RKC é 5ST ou no nível de 6, mostrando uma chicana, a marcação do naipe acima, exceto o naipe de trunfo, pergunta pela dama de trunfo, e o respondedor:

1. Marca 6 no naipe de trunfo sem a dama;
2. Marca 6 num naipe abaixo do trunfo ou marca 7, com a dama.

Exclusion Keycard Blackwood

A pergunta de EKB é feita com um salto, acima do nível de game, no naipe da chicana e pergunta pelo número de keycards excluindo o Ás do naipe do salto. As respostas ao EKB são simples e não incluem a dama de trunfo:

Primeiro escalão = 0
Segundo escalão = 1
Terceiro escalão = 2
Quarto escalão = 3

Pergunta da dama de trunfo após EKB

Após a resposta ao EKB, a marcação de 5ST é pergunta do número de reis e a marcação do naipe acima exceto o naipe de trunfo é pergunta da dama de trunfo, e o respondedor:

1. Nega a dama voltando para o naipe de trunfo
2. Marca 7 com a dama de trunfo ou com comprimento de trunfo.

LEILÃO COM INTERFERENCIA

Abertura de 1 em naipe com interferencia

A) Em naipe

- O dobre é negativo até o nível de 4♥.
- O cuebid após abertura de pobre mostra apoio quarto convite ou melhor.
- O cuebid após abertura de rico mostra apoio terceiro convite ou melhor
- O apoio em salto é barragem.
- O salto em novo naipe no é fitshowing com 9-11 pontos. Na seqüência 1♣ - (1♥) - marcar 2♠ com: ♠AD10xx ♥xx ♦xx ♣RVxx.
- O salto em novo naipe no nível de 3 após abertura de rico é fitshowing com 9-11 pontos
- O salto em novo naipe no nível de 4 após abertura de rico é fit-showing
- Só existe Splinter no naipe do adversário.
- 2ST após abertura de 1 em pobre, mostra 11-12 com pega.
- 2ST após 1♥ - (1♠), mostra apoio quarto convite ou melhor
- 2ST após abertura de 1♥/1♠ interferida no nível de 2pobre = apoio quarto convite ou +

B) Em dobre

1) Após abertura de naipe pobre

- A marcação no nível de 1 ignora o dobre.
- A marcação no nível de 2 = NF.
- O salto em novo naipe é fit showing com apoio quarto, 9-11 pontos.
- A marcação de 2ST mostra apoio quarto limite.
- O redobre mostra 10+. E é forçante a 2ST ou dobrar o adversário.
- O apoio no nível mínimo mostra mão fraca.
- O apoio em salto é barragem.

2) Após abertura de naipe rico

- A marcação de 1♠ após 1♥ (dobro) é natural com pelo menos 5♠.
- A marcação de 1ST mostra naipe longo de ♣.
- A marcação de 2♣ mostra naipe longo de ♦.
- O apoio mostra mão mínima.
- A marcação de 2♦ após 1♥ (dobro) mostra apoio de ♥ com mão melhor que mínima.
- A marcação de 2♥ após 1♠ (dobro) mostra apoio de ♠ com mão melhor que mínima.
- As duas marcações acima podem também mostrar mão de convite com apoio terceiro.
- A marcação de 2♦ após 1♠ (dobro) mostra 5+♥.
- A marcação de 2ST mostra apoio 4º com mão de convite ou melhor.
- O apoio em salto é barragem.
- O redobre mostra 10+ , e é forçante a 2ST ou dobrar o adversário.
- O salto em novo naipe no nível de 3 é fit showing com apoio quarto, 9-11 pontos.

C) Abertura de Rico Interferida em Michaels (Outro rico + Pobre)

1♥ (2♥) | — passo = nada a declarar ou quer punir
| — dobro = tinha a voz de 2♥
| — 2♠ = apoio convite ou melhor
| — 2ST = limite com pegas sem 3♥
| — 3♣ = natural F1, se abridor muda de naipe é forçante
| — 3♦ = natural F1, se abridor muda de naipe é forçante
| — 3♥ = competitivo
| — 3ST = para jogar
| — Outras conforme sistema

1♠ (2♠) | — passo = nada a declarar ou quer punir
| — dobro = tinha a voz de 2♠
| — 2ST = limite com pegas sem 3♠
| — 3♣ = natural F1, se abridor muda de naipe é forçante
| — 3♦ = natural F1, se abridor muda de naipe é forçante
| — 3♥ = apoio convite ou melhor
| — 3♠ = competitivo
| — 3ST = para jogar
| — Outras conforme sistema

D) Abertura de rico interferida em bicolor conhecido

1♥/1♠ (2ST) = ♣+♦ | — passo = nada a declarar
| — dobro = quer punir
| — 3♣ = apoio convite ou melhor
| — 3♦ = 5+ no outro rico competitivo
| — 3 outro rico = natural 5+ cartas FG
| — Apoio = competitivo, NF

Regra Geral: Sobre interferência de bicolor com 2 naipes conhecidos:

1. Passo = nada a declarar
2. Dobro = voz que eu ia dar
3. Cuebid mais econômico = apoio convite ou melhor
4. Cuebid menos econômico = 5+ cartas no quarto naipe, competitivo
5. Marcação do quarto naipe = Natural com 5+ cartas, FG
6. Apoio = competitivo
7. 2ST/3ST = natural conforme a força

E) Abertura de rico interferida em 2 rico

1♥ (2♠) | — dobro = informativo 10+
 | — 2ST = 5♣+ com pega de ♠ ou apoio de ♥, convite ou +
 | — 3♣ = 5♦+ convite ou +
 | — 3♦ = apoio de ♥ convite ou melhor
 | — 3♥ = apoio competitivo
 | — 3♠ = 6♣+ sem pega de ♠ ou apoio de ♥, FG
 | — 3ST = para jogar

1♠ (2♥) | — dobro = informativo 10+
 | — 2♠ = natural
 | — 2ST = 5♣+ com pega de ♥ ou apoio de ♠
 | — 3♣ = 5♦+ convite ou +
 | — 3♦ = apoio de ♠ convite ou melhor
 | — 3♥ = 6♣+ sem pega de ♥ ou apoio de ♠, FG
 | — 3♠ = apoio quarto barragem
 | — 3ST = para jogar

OESTE	NORTE	ESTE	SUL
	1♥	2♠	2ST
Passo	?		

- 3♣ = com pelo menos doubleton de ♣ e mão mínima, não forçante. O respondedor: a) passa com mínimo e 6♣ com pega de ♠ sem apoio de ♥; b) marca 3♥ com apoio e mão de convite; c) marca 3ST com pega de ♠ e mão de game; d) marca 4♥ com apoio e mão de game; e) marca 3♦/3♠ - cue - com apoio de ♥ e interesse em slam; f) marca 4♣ com naipe longo de ♣ e interesse em slam.
- 3♦ = natural. O respondedor: a) marca: 3♥ com mão boa e apoio de ♥; b) marca 4♥ com apoio e mão limite; c) marca 3ST para jogar; f) marca 3♠/4♣ com naipe de ♣ longo e interesse em slam.
- 3♥ = com 6♥, não forçante. O respondedor: a) passa com mão mínima; b) marca 4♥ com mão de game; c) marca 3ST para jogar; d) marca 3♠/4♦ - cue - com apoio de ♥ e interesse em slam; a) 4♣ com naipe longo de ♣ e interesse em slam.
- 3♠ = com monocolor de ♥ e interesse em slam. O respondedor: a) marca 3ST ou 4♥, sem interesse em slam; b) marca 4♣ com naipe longo de ♣ e interesse em slam; c) marca 4♦ com apoio de ♥ e interesse em slam;
- 3ST = sem interesse em slam mas quer jogar game. O respondedor: a) passa para jogar 3ST; b) marca 4♥ para jogar; c) marca 4♣ com naipe longo de ♣ e interesse em slam; d) marca 4♦ com apoio de ♥ e interesse em slam.
- 4♣ = com apoio de ♣ e pelo menos mão de game, não quer jogar 3ST. O respondedor: a) marca 4♦ com apoio de ♥ e interesse em slam; b) marca 4♥/5♣ para jogar; c) marca 4♠/4ST com mão de slam em ♣.

OESTE	NORTE	ESTE	SUL
	1♥	2♠	3♣
Passo	?		

- 3♦ = com pelo menos doubleton de ♦ e mão mínima, não forçante. O respondedor: a) passa com mínimo e 6♦ sem apoio de ♥; b) marca 3♥ com apoio e mão de convite; c) marca 3ST com pega de ♠ e mão de game; d) marca 4♥ com apoio e mão de game; e) marca 3♠ pedindo pega de ♠; f) marca 4♣ - com apoio de ♥ e interesse em slam; f) marca 4♦ com naipe longo de ♦ e interesse em slam.
- 3♥ = com 6♥, não forçante. O respondedor: a) passa com mão mínima; b) marca 4♥ com mão de game; c) marca 3ST para jogar; d) marca 3♠ pedindo pega; e) marca 4♣ com apoio de ♥ e interesse em slam; f) 4♦ com naipe longo de ♦ e interesse em slam.
- 3♠ = pedindo pega. O respondedor: a) marca 3ST com pega ou 4♥ com apoio, sem interesse em slam; c) marca 4♣ com apoio de ♥ interesse em slam; c) marca 4♦ com naipe longo de ♦ sem pega de ♠ ou apoio de ♥;
- 3ST = com pega de ♠ sem interesse em slam mas quer jogar game. O respondedor: a) passa para jogar 3ST; b) marca 4♥ para jogar; c) marca 4♣ com apoio de ♥ e interesse em slam; d) marca 4♦ com naipe longo de ♦ e interesse em slam.
- 4♣ = cue com apoio de ♦ e pelo menos mão de game, não quer jogar 3ST. O respondedor: a) marca 4♦ com interesse em slam, pode ter apoio de ♥; b) marca 4♥/5♦ para jogar; c) marca 4♠/4ST com mão de slam em ♦.
- 4♦ = com apoio de ♦ e pelo menos mão de game, não quer jogar 3ST. O respondedor: a) marca 4♥/5♦ para jogar; b) marca 4♠/5♣ cue; c) marca 4ST.

OESTE	NORTE	ESTE	SUL
	1♠	2♥	2ST
Passo	?		

- 3♣ = com pelo menos doubleton de ♣ e mão mínima, não forçante. O respondedor: a) passa com mínimo e 6♣ com pega de ♥ sem apoio de ♠; b) marca 3♠ com apoio e mão de convite; c) marca 3ST com pega de ♥ e mão de game; d) marca 4♠ com apoio e mão de game; e) marca 3♦/3♥ - cue - com apoio de ♠ e interesse em slam; f) marca 4♣ com naipe longo de ♣ e interesse em slam.
- 3♦ = natural. O respondedor: a) marca: 3♠ com mão boa e apoio de ♠; b) marca 4♠ com apoio e mão limite; c) marca 3ST para jogar; f) marca 3♥/4♣ com naipe de ♣ longo e interesse em slam.
- 3♥ = com monocolor de ♠ e interesse em slam. O respondedor: a) marca 3ST ou 4♠, sem interesse em slam; b) marca 4♣ com naipe longo de ♣ e interesse em slam; c) marca 4♦ com apoio de ♠ e interesse em slam;
- 3♠ = com 6♠ não forçante. O respondedor: a) passa com mão mínima; b) marca 4♠ com mão de game; c) marca 3ST para jogar; d) marca 4♦ com apoio de ♠ e interesse em slam; a) 4♣ com naipe longo de ♣ e interesse em slam.
- 3ST = sem interesse em slam mas quer jogar game. O respondedor: a) passa para jogar 3ST; b) marca 4♠ para jogar; c) marca 4♣ com naipe longo de ♣ e interesse em slam; d) marca 4♦ com apoio de ♠ e interesse em slam.

- 4♣ = com apoio de ♣ e pelo menos mão de game, não quer jogar 3ST. O respondedor: a) marca 4♦ com apoio de ♠ e interesse em slam; b) marca 4♠/5♣ para jogar; c) marca 4♥/4ST com mão de slam em ♣.

OESTE	NORTE	ESTE	SUL
	1♠	2♥	3♣
Passo	?		

- 3♦ = com pelo menos doubleton de ♦ e mão mínima, não forçante. O respondedor: a) passa com mínimo e 6♦ sem apoio de ♠; b) marca 3♣ com apoio e mão de convite; c) marca 3ST com pega de ♥ e mão de game; d) marca 4♠ com apoio e mão de game; e) marca 3♥ pedindo pega de ♥; f) marca 4♣ com apoio de ♠ e interesse em slam; f) marca 4♦ com naipe longo de ♦ e interesse em slam.
- 3♥ = pedindo pega. O respondedor: a) marca 3ST com pega de ♥ ou 4♠ com apoio, sem interesse em slam; c) marca 4♣ com apoio de ♠ interesse em slam; c) marca 4♦ com naipe longo de ♦ sem pega de ♥ ou apoio de ♠;
- 3♠ = com 6♠, não forçante. O respondedor: a) passa com mão mínima; b) marca 4♠ com mão de game; c) marca 3ST para jogar; d) marca 4♣ com apoio de ♠ e interesse em slam; f) 4♦ com naipe longo de ♦ e interesse em slam.
- 3ST = com pega de ♥ sem interesse em slam mas quer jogar game. O respondedor: a) passa para jogar 3ST; b) marca 4♠ para jogar; c) marca 4♣ com apoio de ♠ e interesse em slam; d) marca 4♦ com naipe longo de ♦ e interesse em slam.
- 4♣ = cue com apoio de ♦ e pelo menos mão de game, não quer jogar 3ST. O respondedor: a) marca 4♦ com interesse em slam, pode ter apoio de ♥; b) marca 4♠/5♦ para jogar; c) marca 4♥/4ST com mão de slam em ♦.
- 4♦ = com apoio de ♦ e pelo menos mão de game, não quer jogar 3ST. O respondedor: a) marca 4♠/5♦ para jogar; b) marca 4♥/5♣ cue; c) marca 4ST.

F) Abertura de rico interferida em barragem no nível de 3

- 4♣ = Boa mão com apoio e sem controle no naipe adversário
- 4♦ = Boa mão com apoio e com controle no naipe adversário
- Dobro = 10/11+, informativo sem apoio. Pode ser monocolor pobre.
- Outras marcações naturais

Sequências de leilão

Abridor	Adversário	Respondedor	Adversário
1♣	1♥	1♠ (5+♠)	2♥

- 2♠ = 3 cartas de ♠
- 3♠ = 4 cartas de ♠
- 4♠ = 4 cartas de ♠, 16+
- dobro = 16+

Abridor 1♣/1♦	Adversário 1♠	Respondedor Dobro	Adversário 2♠
------------------	------------------	----------------------	------------------

- dobro = 16+, monocolor ou 5♦5♣
- 2ST = 4♥ máximo
- 3♣/3♦/3♥ = competitivo
- 3♠ = monocolor ou regular 18-20 sem pega
- 3ST = monocolor ou regular 18-20 com pega

Abridor 1♣/1♦	Adversário 1♥	Respondedor Dobro = 4♠ 1♠ = 5♠	Adversário
------------------	------------------	--------------------------------------	------------

Abridor 1♣	Adversário 1♦	Respondedor Dobro = 2 ricos	Adversário
---------------	------------------	--------------------------------	------------

Abridor 1♣/1♦	Adversário 1♠	Respondedor Dobro = 4♥+	Adversário
------------------	------------------	----------------------------	------------

Abridor 1X	Adversário 1Y/2Y	Respondedor Dobro	Adversário Passo
---------------	---------------------	----------------------	---------------------

- Salto em naipe ou ST = convidativo, NF.
- Cuebid = única marcação FG.

Abridor 1♣/1♦	Adversário Passo	Respondedor 1♥	Adversário 1♠
------------------	---------------------	-------------------	------------------

- dobro = Apoio 3°
- 2♠ = 18-20 sem pega, regular ou com naipe 6° sólido.
- 2ST = 18-20 regular com pega.
- 3♣/3♦ = Natural 15-17.
- 3ST = 18-20 com pega naipe 6° sólido.

Abridor 1♣/1♦ Dobro = 16+	Adversário Passo	Respondedor 1♥/1♠	Adversário 2X
---------------------------------	---------------------	----------------------	------------------

Abridor 1♣/1♦ Redobro = apoio 3°	Adversário Passo	Respondedor 1♥/1♠	Adversário Dobro
--	---------------------	----------------------	---------------------

Abridor 1♥ Redobro = 4♠	Adversário Passo	Respondedor 1♠ = relay	Adversário Dobro
-------------------------------	---------------------	---------------------------	---------------------

Abridor 1♥ Dobro = 4♠	Adversário Passo	Respondedor 1♠ = relay	Adversário 2♣/2♦
-----------------------------	---------------------	---------------------------	---------------------

Abridor 1♥ 2♠ = 3♠ 3♠ = 4♠ 4♠ = 4♠ 16+ Redobro = 16+	Adversário Passo	Respondedor 1ST = 5♠	Adversário Dobro
---	---------------------	-------------------------	---------------------

Abridor 1♥ 2♠ = 3♠ 3♠ = 4♠ 4♠ = 4♠ 16+ Dobro = 16+	Adversário Passo	Respondedor 1ST = 5♠	Adversário 2♣/2♦
---	---------------------	-------------------------	---------------------

Marcação de 2 sobre 1 influenciada pela interferência

As seqüências abaixo, ou similares, não são FG. A marcação é forçante por 1 volta não prometendo o respondedor sequer uma única nova redeclaração.

Abridor 1♣	Adversário 1♥	Respondedor 2♦	Adversário passo
1♥	1♠	2♣	passo
1♠	2♣	2♥	passo
1♥	2♦	2♠	passo

Regra 1 - Situações em que o respondedor pode passar:

- O abridor remarca seu naipe no nível mínimo;
- O abridor marca ST;
- O abridor apóia o naipe rico do respondedor;
- O abridor apóia o naipe pobre do respondedor no nível mínimo.

Nota: O abridor com mão de game em naipe rico ou ST declara game no rico do respondedor ou marca 3ST. Com apoio e possibilidade de slam dá cuebid.

Regra 2 - Abridor pode passar após redeclaração do respondedor:

- Quando o respondedor remarca seu naipe;
- Quando o respondedor marca ST;
- Quando respondedor deu preferência no nível de 2 para o primeiro naipe.

Regra 3 – Situações em que o abridor força a game:

- O abridor marca novo naipe; (no nível de 2 é F1)
- O abridor dá cuebid;
- O abridor apóia naipe pobre em salto;
- O abridor remarca em salto.

Regra 4 – Situações em que o respondedor força a game:

- O respondedor dá cuebid;
- O respondedor apóia o primeiro naipe do abridor no nível de 3;
- O respondedor marca novo naipe;

Abertura de 1ST interferida

1ST (dobro) = Penalty

- | — passo = nada a declarar;
- | — redobro = forçante a 2ST ou dobrar os adversários;
- | — 2♣/2♦/2♥/2♠ = natural signoff;
- | — 2NT = mão 5+/5+ FG;
- | — 3♣/3♦/3♥/3♠ = barragem;
- | — 4♣/4♦ = transfers para 4♥/4♠;

1ST (dobro) = Artificial

- | — redobro = abridor deve marcar 2♣ para darmos signoff em ♣/♦/♥/♠;
- | — passo = pode ser forte. Se seguido por dobre é informativo.
- | — Outras conforme o sistema (Stayman, transfers, etc), ignorando o dobre

1ST (2♣/2♦ - Natural)

- | — dobro = informativo.
- | — Marcações em naipe no nível de 2 = naturais não forçantes;
- | — 2ST sobre 2♣ ou 3♣ sobre 2♦ = 5-4 nos ricos, FG.
- | — 2ST sobre 2♦ = 5♣+, convite ou melhor
- | — 3♣ sobre 2♣ = 5♦+, convite ou melhor;
- | — 3♦ = 5♥+, convite ou melhor;
- | — 3♥ = 5♠+, convite ou melhor;
- | — 3ST = para jogar, com pega;

1ST (2♥/2♠) Natural

- dobro = informativo (seguido de cuebid = 4 no outro rico sem pega)
- 2♠ sobre 2♥ = natural não forçante;
- 2ST = 5♣+, convite ou melhor;
- 3♣ = 5♦+, convite ou melhor;
- 3♦ = 5 no outro rico, convite ou melhor;
- Cuebid = 4 no outro rico com pega, FG;
- 3 no outro rico = tricolor com seca no naipe adversário, FG;
- 3ST = para jogar, com pega;

Depois de um overcall artificial Tipo ASPTRO

- Dobro = 8+ pontos procurando dobrar o adversário;
- 2 em naipe não mostrado artificialmente = natural, não forçante;
- Cuebid nível de 2 (2♥ sobre 2♣ ou 2♠ sobre 2♦) = 4 no outro rico, convite ou +;
- 2ST/3♣ = transfer para ♣/♦, convite ou melhor;
- 3♦ sobre 2♣ = 5+♠ convite ou melhor;
- 3♦ sobre 2♦ = 5+♥ convite ou melhor;
- Cuebid nível de 3 (3♥ s/ 2♣ ou 3♠ s/ 2♦) = 4 cartas no outro rico com pega, FG;
- 3 no outro rico (3♥ s/ 2♦ ou 3♠ s/ 2♣) = 4441 seca no naipe adversário, FG.

Depois de um Overcall num nível mais alto

- Dobres abaixo do nível de game são negativos;
- Marcações abaixo do nível de game são naturais e forçantes;

1ST (2♣) = qualquer monocolor

- Passo = nada a declarar
- Dobro = 8+ pontos regular
- 2♦/2♥/2♠ = Natural competitivo
- 2ST/3♣/3♦/3♥ = transfer ♣/♦/♥/♠ com mão de convite ou melhor

1ST (2♠) = ricos

- dobro = com intenção de punir
- 2♥/2♠ = mostra pega convite ou melhor
- 3♥/3♠ = mostra pega FG, com pelo menos 44 nos pobres

1ST (2♦) = Multi (6♥ ou 6♠)

- Dobro = mão regular com 8+ pontos
- 2♥/2♠ = natural competitivo
- 2ST/3♣/3♦/3♥ = transfer para ♣/♦/♥/♠ convite ou melhor

1ST (2ST) = pobres

- passo = nada a declarar ou mão positiva com dobre para os pobres
- Dobro = dobra punitivo pelo menos 1 dos pobres
- 3♣ = Stayman
- 3♦/3♥ = transfer para ♥/♠, convite ou melhor

Stayman dobrado – Sequência preparada para cartear sempre da mão do abridor

1ST (passo) 2♣ (dobro)
|— passo = sem pega de ♣
|— redobro = com 2 pegas de ♣
|— responde ao Stayman com 1 pega de ♣

1ST (passo) 2♣ (dobro)
p (passo) |— redobro = pede resposta ao Stayman
|— 2♦ = sem rico
|— 2♥ = com 4♥
|— 2♠ = com 4♠
|— 2ST = 2 ricos → responder: 3♦ = 4♥, 3♥ = 4♠

1ST (passo) 2♣ (dobro)
passo/rdb (passo) |— 2♦ = signoff com [34]51 ou 4441
|— 2♥ = mão de convite com 5♥4♠
|— 2♠ = mão de convite com 5♠4♥
|— 2ST = mão de convite (pode ter rico)
|— 3♣ pergunta
|— 3♦ = 4♥
|— 3♥ = 4♠
|— 3♠ = sem rico
|— 3♣ = Stayman FG
|— 3♦ = sem rico
|— 3♥ = com 4♥ pode ter 4♠
|— 3♠ = com 4♠
|— 3♥/3♠ = SMOLEN

Se houver barragem em 3♣ ou 4♣ o dobre é informativo e o abridor marca naturalmente.

Abertura de 2♣ interferida

A) com dobre

- Passo = 6 ou + pontos
- Redobro = 0 - 5 pontos
- Demais marcações = naturais, a marcação de 2♦ passa a ser natural

B) com overcall

- Dobro = 0-5 pontos
- Passo = 6+ pontos
- Demais marcações naturais

LEILÃO DEFENSIVO

Respostas ao dobro informativo

- Naipes no nível = NF
- Naipes em salto = convite com 5 ou mais cartas
- 1ST = 8-10 com pega
- 2ST = 11-12 com pega
- Cuebid = FG

NORTE	ESTE	SUL	OESTE
	(1♣)	dobro	(passo)
1♥/1♠	(passo)	?	

- 2♣ = mão forte com apoio 3º, normalmente mão regular de 19 - 20
- Novo naipe = boa mão com 5(+) cartas, convidativo mas não forçante
- Apoio no nível mínimo = apoio 4º, pode ser mão mínima com 12-13
- 1ST = mão regular 19 - 20
- 2ST = 21 - 22 regular
- Apoio em salto = apoio 4º mão forte, convite
- Cuebid em salto = apoio 4º mais forte que o apoio em salto
- Salto em novo naipe = natural mão fortíssima FG

Dobre responsivo

NORTE	ESTE	SUL	OESTE
(1X)	1Y	(2X)	Db = os outros 2

NORTE	ESTE	SUL	OESTE
(1X)	1Y	(1Z/2Z)	Db = 5(+) cartas no 4º naipe

NORTE	ESTE	SUL	OESTE
(1♣/1♦)	dobro	(2♣/2♦)	Db = responsivo

NORTE	ESTE	SUL	OESTE
(1♥)	dobro	(2♥)	?

- dobro = 4♠
- 2♠ = 5♠(+)
- 3♠ = convite com 5♠(+)
- 2ST = pobres

NORTE	ESTE	SUL	OESTE
(1♠)	dobro	(2♠)	?

- dobro = 4♥
- 2ST = pobres, ou mão de convite com 5♥.
- 3♥ = competitivo com 5♥(+)

NORTE	ESTE	SUL	OESTE
(1♥/1♠)	dobro	(3♥/3♠)	?

- dobro = não garante 4 cartas no outro rico
- 3ST = para jogar

NORTE	ESTE	SUL	OESTE
1♠	(2♥)	2♠	(3♥)

- dobro = convite
- 3♠ = competitivo

Respostas ao overcall

- Novo naipe = não forçante (Exceção: 1♠ sobre overcall de 1♥, F1)
- Apoio em salto = barragem
- Cuebid = forçante por 1 volta
- Cuebid em salto = convite com apoio 4º
- Salto em novo naipe = intermediate (abertura com naipe 6º), NF
- 1ST = 8-10 pontos
- 2ST = 14-15 pontos regular, sem apoio para naipe rico
- Não jogamos Cappelletti sobre o overcall de rico dobrado

Redeclarações do overcaller após resposta de cuebid do parceiro

- Remarca o naipe no nível mínimo = mão mínima não forçante
- Novo naipe mais pobre que o do overcall = força indefinida, F1
- Novo naipe mais rico que o do overcall ou no nível de 3 = FG
- 2ST = abertura com pega, FG
- Cuebid = mostra semipega com mão de abertura, FG
- Remarca o naipe em salto = bom naipe 6º (+), FG
- Salta em novo naipe = mão 55, FG

Tipos de mão para dar cuebid sobre um overcall

- Mão regular sem apoio com 11-13 pontos ou 16 ou +
- Mão regular com 14-15 pontos sem apoio e sem pega
- Mãos com 11(+) pontos e apoio
- Mãos fortes com naipe próprio

Redeclarações de quem deu cuebid sobre o overcall

A) Sobre a remarcação mínima do parceiro

- Passo = mão mínima com apoio ou regular mínima sem apoio
- Apóia o naipe do parceiro = super convite
- Marca game no naipe do parceiro
- Marca 2ST com 14 - 15 sem apoio e seca no naipe do parceiro

- Marca 3ST com 16 - 17(+) e pega
- Marca novo naipe = natural FG

B) Sobre marcação de novo naipe mostrando força indefinida

- Apóia o primeiro ou o segundo naipe = convidativo, NF
- Dá novo cuebid com apoio 4º para o segundo naipe e mão de 14 (+)
- Marca 2ST = 11-13 regular com pega sem apoio para os naipes do parceiro
- Marca 3ST = 16 (+) regular
- Marca novo naipe = FG

Interferencias bicolores ou monocolors

I) Sobre abertura de 1♣

- |— 2♣ = natural com 6+♣
- |— 2♦/2♥/2♠ = 6+ cartas barragem
- |— 2ST = bicolor de ♥+♦, respeitando a vulnerabilidade
- |— 3♣/3♦/3♥/3♠ = barragem natural

II) Sobre abertura de 1♦

- |— 2♦ = natural com 6+♦
- |— 2♥/2♠ = 6+ cartas barragem
- |— 2ST = bicolor ♣+♥, respeitando a vulnerabilidade
- |— 3♣/3♦/3♥/3♠ = barragem natural

III) Sobre abertura de 1♥

- |— 2♥ = bicolor ♠+pobre, respeitando a vulnerabilidade
- |— 2♠ = 6+ cartas barragem
- |— 2ST = bicolor ♣+♦, respeitando a vulnerabilidade
- |— 3♣/3♦/3♠ = barragem natural
- |— 3♥ = monocolor pobre forte pede pega para 3ST

IV) Sobre abertura de 1♠

- |— 2♠ = bicolor ♥+pobre, respeitando a vulnerabilidade
- |— 2ST = bicolor ♣+♦, respeitando a vulnerabilidade
- |— 3♣/3♦/3♥ = barragem
- |— 3♠ = monocolor pobre forte pede pega para 3ST

Quando formos dobrados mostrando 55, o redobre = 6 cartas no 4º naipe.

Exemplo: (1♥)-2ST-(dobro)-redobre = 6♠

ASPTRO - interferencia sobre abertura de 1ST fraco adversária

2♣ = Mostra ♥ e um segundo naipe não especificado.

2♦ = Mostra ♠ e um segundo naipe não especificado.

Mostra uma distribuição pelo menos 5-4, observadas as seguintes condições de segurança:

- a) Com ♥ e ♣ → com ♥ mais longo ou de igual comprimento pode ser 5♥+4♣+ e com ♣ mais longo deve ser 6♣-4♥ ou 6♣-5♥;
- b) Com ♥ e ♦ → pode ser 5♥+4♦+ ou 5♦+4♥+;
- c) Com ♥ e ♠ → pode ser 5♥+4♠+ ou 5♠+4♥+;
- d) Com ♠ e ♣/♦ → com ♠ mais longo ou de igual comprimento pode ser 5♠+4♣/♦+ e com ♣/♦ mais longo deve ser 6♣/♦-4♠ ou 6♣/♦-5♠.

Querendo conhecer o naipe mais longo do overcaller, o respondedor marca o relay de 2♦ sobre 2♣ ou 2♥ sobre 2♦. A marcação de 2ST sobre 2♣ ou 2♦ mostra apoio terceiro com mão de convite.

O overcaller com 5-4 ou 6-4 nos ricos, começa mostrando o naipe 4º, ou seja, 2♣ com 4♥ ou 2♦ com 4♠. Com mão 5-5 começa mostrando ♥.

Quando o overcaller marca 2♣, o respondedor pode passar ou competir se o parceiro do abridor de 1ST entrar no leilão. Se o parceiro do abridor de 1ST passar, o respondedor pode:

- Passar com naipe longo de ♣
- Marcar 2♦: Relay, com pelo menos 2 cartas de ♦, e o overcaller, pode:
 - a) Passar com 5♦+;
 - b) Marcar 2♥ com 5♥+ e 4+ num naipe pobre. Se o respondedor quer conhecer o pobre marca 2ST;
 - c) Marcar 2♠ com 4♥+ e 5♠+;
 - d) Marcar 2ST com 1444 e seca de ♠;
 - e) Marcar 3♣ com 4+♥6♣, ou 5♥5♣ e mão forte;
 - f) Marcar 3♦ com 4+♥6♦, ou 5♥5♦ e mão forte;
 - g) Marcar 3♥ com 6♥4pobre e mão forte;
 - h) Marcar 3♠ com 4♥6♠ e mão forte.
- Marcar 2♥: Com pelo menos 3♥, sign-off;
- Marcar 2♠: Com naipe longo de ♠, sign-off;
- Marcar 2ST: Com apoio terceiro de ♥ e mão de convite;
- Marcar 3♣: Artificial FG;
- Marcar 3♦: Convite natural com 6+♦;
- Marcar 3♥: Com 4+♥, convite;
- Marcar 4♥: Para jogar.

Quando overcaller marca 2♦, respondedor pode passar ou competir se o parceiro do abridor de 1ST entrar no leilão. Se o parceiro do abridor de 1ST passar, o respondedor pode:

- Passar com naipe longo de ♦;
- Marcar 2♥: Relay, com pelo menos 2 cartas de ♥, e o overcaller, pode:

- a) Passar, com 4♠5+♥;
- b) Marcar 2♣, com 5♠+ e 4+ num naipe pobre. Se o respondedor quer conhecer o pobre marca 2ST;
- c) Marcar 2ST, com 4144 e seca de ♥;
- d) Marcar 3♣/3♦, com 4♠-6♣/♦ ou 5♠-5♣/♦ e mão forte;
- e) Marcar 3♥ com 4♠6♥ e mão forte;
- Marcar 2♣: Com pelo menos 3♠, sign-off;
- Marcar 2ST: Com apoio terceiro de ♠ e mão de convite;
- Marcar 3♣: Com naipe longo de ♣, sign-off;
- Marcar 3♦: Artificial FG;
- Marcar 3♥: Convite natural com 6+♥;
- Marcar 3♠: Com 4+♠, convite;
- Marcar 4♠: Para jogar.

Interferência sobre abertura de 1ST forte

- Dobro = 5(+)/pobre/4rico → 2♣ = passa ou corrige; 2♦ = pergunta o rico; 2♥/2♠ = natural naipe longo;
- 2♣ = ricos → 2♦ = pergunta naipe mais longo; 2♥/2♠ = preferência normalmente com 4 cartas, pode ter 3 se tem seca no outro rico; 3♥/3♠ = convite com 4 cartas.
- 2♦ = monocolor rico
 - |— 2♥ = não quero jogar 3♥
 - |— passo = monocolor de ♥
 - |— 2♠ = monocolor de ♠
 - |— 2♠ = posso jogar game em ♥
 - |— passo = monocolor de ♠
 - |— 3♠ = mão forte com 6♠
 - |— 3♥ = ♥ e mínimo
 - |— 4♥ = ♥ e máximo
 - |— 2ST = relay com mão de convite
 - |— 3♣ = 6♥+ → 3♥ = convite
 - |— 3♦ = 6♠+ → 3♠ = convite
- 2♥/2♠ = 5+♥/♠ 4+pobre → 2ST pergunta o pobre
- 2ST = 5+♣/5+♦ → 3♣/3♦ = preferência;

Caso haja dobre do parceiro do abridor de 1ST

(1ST) - 2♣ - (Db)

- Passo = sem preferência, parceiro marca seu naipe mais longo
- Redobro = igual comprimento nos ricos
- 2♦ = natural naipe longo
- 2♥/2♠ = preferência normalmente com 4 cartas, pode ter 3 se tem seca no outro rico

(1ST) - 2♥/2♠ - (Db)

- Passo = para jogar
- 2ST = pede o pobre
- Novo naipe = natural naipe longo

Defesa contra abertura de 2♣ - forte

- Dobro = bicolor de ♣+rico
- 2ST = bicolor sem ♣
- 3ST = bicolor pobre
- Após (2♣) - passo - (2♦) , usamos as mesmas marcações

Defesa contra abertura de 2♦ fraco

- Dobro = informativo
- 2♥/2♠/3♣ = overcall
- 2ST = regular 16 -18
- 3♦ = bicolor rico
- 3♥/3♠ = naipe longo de acordo com vulnerabilidade, não é forte.
- 3ST = para jogar
- 4♣ = bicolor de ♣ e ♥
- 4♦ = bicolor de ♣ e ♠

Defesa contra abertura de 2♥ fraco

- Dobro = informativo
- 2ST = regular 16-18
- 2♠/3♣/3♦ = overcall
- 3♠ = naipe longo de acordo com vulnerabilidade, não é forte.
- 3ST = para jogar
- 3♥ = bicolor 5♠5♣
- 4♣ = bicolor 5♣5♦
- 4♦ = bicolor 5♦5♠

Defesa contra abertura de 2♠ fraco

- Dobro = informativo
- 2ST = regular 16-18
- 3♣/3♦/3♥ = overcall
- 3ST = para jogar
- 3♠ = bicolor 5♥5♣
- 4♣ = bicolor 5♣5♦
- 4♦ = bicolor 5♦5♥

Lebensohl após abertura adversária de 2♥/2♠

(2♥) dobro (passo) ?

- 2♠ = natural mão fraca
- **2ST = Lebensohl** → Obriga a 3♣ (só não marca 3♣ com mão muito forte)
- 3♣/3♦ = Natural semipositiva 9-11 pontos
- 3♥ = FG, promete 4♠ sem pega de ♥
- 3♠ = Natural convite com 5+♠
- 3ST = para jogar
- 4♣/4♦ = convite com 6♣/6♦
- 4♠ = para jogar

(2♥) dobro (passo) 2ST
(passo) 3♣ (passo) ?

- Passo = para jogar 3♣
- 3♦ = natural mão fraca signoff
- 3♥ = FG, com naipes pobres
- 3♠ = Natural convite com 4♠
- 3ST = FG, com 4♠ e pega de ♥ → 4♥ = transfer para 4♠
- 4♣/4♦ = FG ou +, com 6♣/6♦
- 4♠ = convite a slam com 5♠+

(2♠) dobro (passo) ?

- **2ST = Lebensohl**
- 3♣/3♦/3♥ = natural semipositiva 9-11 pontos
- 3♠ = FG, promete 4♥ sem pega de ♠
- 3ST = para jogar
- 4♣/4♦ = convite com 6♣/6♦
- 4♥ = para jogar

(2♠) dobro (passo) 2ST
(passo) 3♣ (passo) ?

- Passo = para jogar 3♣
- 3♦/3♥ = natural signoff
- 3♠ = FG, com naipes pobres
- 3ST = FG, com 4♥ e pega de ♠ → 4♦ = transfer para 4♥
- 4♣/4♦ = FG ou +, com 6♣/6♦
- 4♥ = convite a slam com 5♥+

(2♥/2♠) 2ST (passo) ?

- 3♣ = Stayman
- 3♦ após abertura de 2♠ = transfer para 3♥; 3♥ após abertura de 2♥ = transfer para 3♠;
- Transfers para o naipe do adversário mostram mãos com os 2 naipes pobres FG ou +;
- 3♠ = interesse em slam com pobre longo → 3ST → 4♣ = ♣, 4♦ = ♦

Defesa contra abertura de 3♣ e 3♦

- Dobro = informativo
- 3♦/3♥/3♠ = overcall
- 3ST = para jogar
- 4♣ = bicolor do outro pobre com um rico.
- 4♦ = bicolor de naipe rico. ♠ ARxxx ♥AD10xx ♦ xx ♣ x ou melhor.
- 4♥ = monocolor de ♥ forte. Com mão fortíssima primeiro dobra.
- 4♠ = monocolor de ♠ forte. Com mão fortíssima primeiro dobra.

Reabertura em quarta posição

- O dobro informativo pode ser mais fraco do que em 2ª e 3ª e pode não ter apoio para todos os naipes;
- O cuebid sobre ricos mostra 5 no outro rico + 5 pobre;
- O cuebid sobre pobres mostra 55 nos ricos;
- 2ST = 19-20 regular;
- O dobro informativo de naipe pobre seguido de marcação de ST mostra mão regular com 15-18;
- O dobro informativo de naipe rico seguido de marcação de ST mostra mão regular com 17-18 pontos ;
- O salto em novo naipe mostra bom naipe sexto e 12-14 pontos;
- O overcall é natural;
- 1ST sobre pobres = mão regular de 11-14, segue Stayman e transfers. Sobre 2♣ → 2♦/2♥/2♠ mostram 11-12 e 2ST mostra 13-14 podendo ter rico → 3♣ pergunta rico;
- 1ST sobre ricos mostra mão regular de 11-16, segue Stayman e transfers. Sobre 2♣ → 2♦/2♥/2♠ mostram 11-13 e 2ST mostra 14-16 podendo ter rico → 3♣ pergunta rico;

Adversário dobra nosso cuebid

- Redobro mostra controle de 1ª Volta
- Continuar com cuebid mostra que não perdemos 2 vazas no naipe (seca ou dama)
- Passo pede esclarecimento, sobre o que o parceiro marca:
 - redobro com controle de 1ª volta
 - dá novo cuebid se não perde 2 vazas no naipe (seca ou RD)
 - volta para o naipe de trunfo com o rei sem a dama.

Adversário interfere no nível de 3 sobre abertura de 1 em naipe rico

- 4♣ = boa mão com apoio sem controle
- 4♦ = boa mão com apoio com controle
- Apoio no nível de game = mão de distribuição
- Dobro = sem apoio e força de 10/11+ pontos, pode ser monocolor pobre.

Defesa contra 3ST Gambling

Dobro: Punitivo, pode ter mão monocolor, balanceada ou semibalanceada

Se segue (4♣) – passo – (passo):

- Dobro = informativo
- 4♦/4♥/4♠ = Natural naipe longo

Se segue (4♣) – passo – (4♦):

- Dobro = informativo
- 4♥/4♠/5♣ = natural naipe longo

4♣: Mostra 5♥ + 5Pobre

Parceiro marca:

- 4♦ = para jogar 4♦
- 4♥/6♥ = para jogar
- 5♥ = convite a slam
- 4♠ = natural naipe longo
- 4ST = pede o pobre

4♦: Mostra 5♠ + 5pobre

Parceiro marca:

- 4♥ = natural naipe longo
- 4♠/6♠ = para jogar
- 5♠ = convite a slam
- 4ST = pede o pobre

4♥: Mostra 5♥ + 5♠

Parceiro marca:

- Passo = para jogar
- 4♠ = para jogar
- 4ST = pede ases
- 5♥/5♠ = convite a slam
- 6♥/6♠ = para jogar
- 5♣/5♦ = Natural naipe longo muito bom, sem fit nos ricos

JOGO DA CARTA

1. Saídas na quarta carta contra naipe ou ST. Com xxx saímos na menor;
2. Prioridades na saída: 1) Mostrar interesse no naipe, 2) Lavinthal, 3) Dar contagem;
3. Saída de Ás contra naipe ou ST = ARx. Contra ST com ARxxx(+) 4ª carta;
4. Saída de R: 1) Naipe = AR ou RD, 2) ST = RD(V10), RD10 ou ARV10;
5. Saída de D: 1) Naipe = DV, 2) ST = DV ou RD109;
6. Saída de V: 1) Naipe = V10 ou RV10, 2) ST = V10, RV10, AV10 ou DV98;
7. Saída de 10: 1) Naipe = 109, D109 ou R109, 2) ST = H109;
8. Saída de 9: 1) Naipe = 9x, 98, H98 ou V98 2) ST = H98, V98 ou 109(+);
9. Chamadas com alta. Se o parceiro sai de R chamamos se temos o Ás ou o Valete, se sai de D chamamos se temos o R ou o 10;
10. Contra ST saímos de D com RD109, parceiro se tem o V desbloqueia;
11. A saída de Ás contra ST pede atitude. Contra ST saímos de R com RDV, RD10, ARVxx, ARV10 – na saída de Rei se o parceiro tem a dama desbloqueia;
12. Contra ST podemos sair de V com DV98, parceiro com o 10 desbloqueia;
13. Sinalização: a) Iniciamos a vaza alta-baixa = par; b) Adversário inicia a vaza alta-baixa = ímpar;
14. Pirulito do Restolho: Se saímos num naipe e depois vamos baldar deste mesmo naipe, mostramos o número de cartas que restou, de pirulito. Exemplo: Saímos de D com DV972, restou em nossa mão V972 se vamos baldar este naipe baldamos o 2 que mostra que restou um número par de cartas em nossa mão. Se tínhamos DV9872 a balda é o 9, mostrando que restou número ímpar de cartas;
15. Parceiro sai de Ás e queremos marcar o número de cartas → Se temos 4 cartas jogamos a segunda menor, assim se aparece a maior carta possível é seca ou doubleton;
16. Na balda: 1) Grande chama e pequena nega; 2) Se for evidente que não é chamada, Grande = ímpar e Pequena = par;
17. Lavinthal: pequena pede naipe mais pobre, grande pede mais rico; Situações de Lavinthal: a) Quando o morto controla o naipe; b) Quando o parceiro sai com uma honra no nosso naipe e fica com a mão: 1) Carta pequena pede o naipe mais pobre, 2) Carta intermediária pede para continuar no naipe, 3) Carta grande é Lavinthal. Exemplo: Parceiro sai com R de espadas e temos ADV92 – A dama ou o 2 é Lavinthal, o 9 pede para continuar. Se o morto tem seca sinalizamos da mesma forma; c) Quando queremos mostrar uma entrada para o parceiro para dar um corte;
18. Sinalização em trunfo: 1) grande-pequena = ímpar e interesse em corte; 2) Se o interesse em corte é do parceiro, pequena mostra entrada num naipe mais pobre e grande mostra entrada em um naipe mais rico.
19. Posição particular: Estou depois do morto que tem Dxx de um determinado naipe e tenho RV109, se vou atacar este naipe devo jogar o 9. Se tenho V109 a carta a ser jogada é o valete. Desta forma o parceiro com o Ás sempre agirá certo. Na mesma posição com R1098 a carta é o 8 e com 1098 a carta é o 10. A regra é que a volta na maior carta nega uma carta acima.
20. Contra slam saímos de Rei com AR(+) ou RD(+) e o parceiro dá a contagem;
21. Lavinthal pedindo volta impossível mostra entrada em trunfo.