

PRECISION SYSTEM

- Abertura de 1♣ 16+ qualquer distribuição
- Abertura de 1♦ (2+ cartas, 11-15)
- Abertura de 1♥/1♠ (11-15, 5+ cartas)
- Abertura de 1ST (15-17 mão regular)
- Abertura de 2♣ (11-15, 6+♣, pode ter naipe lateral)
- Abertura de 2♦ (11-15, 4414 ou 4405 ou [34]15)
- Abertura de 2♥/2♠ (2 fraco natural)
- Abertura de 2ST (20-21 regular)
- Abertura de 3♣/3♦/3♥/3♠/4♣/4♦/4♥/4♠/5♣/5♦ Barragem natural
- Abertura de 3ST naipe pobre fechado nada lateral: 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♣.

Abertura de 1♣

Respostas

- 1♦ = 0-7, com um A e um R e mão irregular promover para positiva
- 1♥/1♠/2♣/2♦ = 8+, 5+ cartas
- 1ST = 8-13 regular
- 2♥ = 8-13, 4144 ou 4414
- 2♠ = 8-13, 1444 ou 4441
- 2ST = 14+ regular
- 3♣ = 14+ com , 4414
- 3♦ = 14+ com, 4144
- 3♥ = 14+ , 1444
- 3♠ = 14+ , 4441
- 3ST = qualquer naipe fechado com exatamente 7 cartas

Seqüência 1♣ - 1♦

Redeclaração do abridor

- 1♥/1♠ = 5+♥/♠, ou 4♥/♠ com 5+ pobre, ou tricolor, forçante por uma volta (F1)
- 1ST = 18-19 regular
- 2♣/2♦ = 5+ cartas, NF (nega rico quarto)
- 2♥ = artificial FG, regular 24-26 ou os dois pobres
- 2♠ = pelo menos 5-5 nos pobres, FG
- 2ST = 22-23 regular
- 3♣/3♦ = monocolor de ♣/♦, FG
- 3ST = para jogar

A. 1♣ - 1♦ - 1ST = 18-19 regular

- Passo = 0-5
- 2♣ = Stayman com 6-7, com pelo menos 1 rico
 - 2♦ = 18-19, sem rico → SMOLEN
 - 2♥ = 18-19, com 4♥, pode ter 4♣
 - 2♠ = 18-19, com 4♠
- 2♦ = transfer para 2♥
- 2♥ = transfer para 2♣
- 2♠ = com signoff num pobre, abridor deve marcar 2ST
- 2ST = 6-7 sem rico
- 3♣/3♦ = convite com 6 cartas

B. 1♣ - 1♦ - 2ST = 22-23 regular

- Passo = 0-2
- 3♣ = Stayman com pelo menos 1 rico
 - 3♦ = sem rico → 3Rico = SMOLEN
 - 3♥/3♠ = natural
- 3♦/3♥ = transfer
- 3♠ = pelo menos 5-4 nos pobres com seca num rico, FG
- 3ST = para jogar
- 4♣/4♦/4♥/4♠ = transfer para 4♦/4♥/4♠/5♣

C. 1♣ - 1♦ - 1♥/♠ = F1

- 1♠ sobre 1♥ = 0-7, 4+ cartas
- 1ST = 0-4 com 0-3 ♥/♠, ou 5 com 0-2 ♥/♠
- 2♣ = 6-7, 0-2 ♥/♠
 - 2♦ pede esclarecimento
 - 2♥/2♠ = 6-7, 5♣/5♦
 - 3♣/3♦ = 6-7, 6♣/6♦
 - 2ST = 6-7 regularl 2♥/♠
- Apoio = 0-4, com 4 cartas
- 2♦ = 5-7 com apoio terceiro
- 2♥ sobre 1♠ = 5-7 5+♥
- 2ST = 5-7 apoio quarto com 1 seca
 - 3♣ pergunta
 - 3♦ = seca de ♦
 - 3♥ = seca de ♣ se apoio de ♥, seca de ♥ se apoio de ♠
 - 3♠ = seca de ♠ se apoio de ♥, seca de ♣ se apoio de ♠
- Apoio em salto = 5-7, 4+ cartas mão regular

1♣ 1♦

1♥ 1ST

- passo = para jogar
- 2♣/2♦ = 4+♥ 5+♣/♦ NF
- 2♥ = 6+♥, NF
- 2♠ = FG com 5⁺♥ e 4⁺♠
- 2ST/3ST = convite/para jogar
- 3♣/3♦ = mão irregular, FG. Pode ser 45,54,46,64,55 → segue natural, com 3 cartas de ♥ apoia
- 3♥ = 6⁺♥ monocolor, FG
- 3♠/4♣/4♦ = auto splinter mão fortíssima monocolor de ♥

- 1♣ 1♦
 1♠ 1ST
 - passo = para jogar
 - 2♣/2♦ = 4+♠ 5+♣/♦ NF
 - 2♥ = 5+♠ 4+♥, NF
 - 2♠ = 6+♠, NF
 - 2ST/3ST = convite/para jogar
 - 3♣/3♦ = mão irregular, FG. Pode ser 45,54,46,64,55
 - 3♥ = 5+♠4+♥, FG
 - 3♠ = 6+♠ monocolor, FG
 - 4♣/4♦/4♥ = auto splinter mão fortíssima monocolor de ♣

- 1♣ 1♦
 1♥ 1♠
 - 1ST = NF
 - 2♣/2♦ = 4+♥5+♣, NF
 - 2♥ = 6♥, NF
 - 2♠ = 4♠, NF
 - 2ST = convite em ST
 - 3♣/3♦ = mão irregular, FG. Pode ser 45,54,46,64,55
 - 3♥ = 6+♥ monocolor, FG
 - 3♠ = convite com apoio quarto, NF
 - 3ST/4♠ = para jogar
 - 4♣/4♦ = splinter mão fortíssima

D. 1♣ - 1♦ - 2pobre

- Passo = mão fraca
 - 2 em naipe = 5-7, 5+ cartas
 - 2ST = 5-7, bal
 - 3♥/3♠ = 7-cartas convite
 - Apoio = 5-7, Hxx
 - Apoio no nível de 4 = 4+ cartas, mão irregular convite

E. 1♣ - 1♦ - 2♥ = FG com 5+♣ e 4♦, 5+♦ e 4♣ ou regular 24-26

2♠ pergunta

- 2ST = regular 24-26 → segue como abertura de 2ST
 - 3♣ = 5♣4♦[31] ou 5♣4♦22 → 3♦ pergunta → 3♥ = 5♣4♦3♥1♠, 3♠ = 5♣4♦3♠1♥, 3ST = 5♣4♦22
 - 3♦ = 5♦4♣[31] → 3♥ pergunta → 3♠ = 5♦4♣3♠1♥, 3ST = 5♦4♣3♥1♠
 - 3♥ = 6♣4♦
 - 3♠ = 6♦4♣
 - 3ST = 5♦4♣22

F. 1♣ - 1♦ - 2♠ = 5+♦ e 5+♣ FG

2ST pergunta

- 3♣ = 6♣5♦
 - 3♦ = 6♦5♣
 - 3♥ = 5♦5♣2♥1♠
 - 3♠ = 5♦5♣2♠1♥

Seqüência 1♣ - 1♥/♠

- 1ST = pede controles

1-step = 0-2, 2-step = 3 etc...

Após a resposta: a) apoio é GAMA: 1-step = xxxxx, 2-step = Hxxxx, 3-step = HHxxx, 4-step =

Hxxxxx, 5-step = HHxxxxx, 6-step = HHH; b) outras marcações leilão segue natural.

- 2ST = 4441, 16-17 pontos com seca no naipe do parceiro → segue natural

- Apoio no nível de 2 = GAMA

- Novo naipe = pede força e apoio (minsem,maxsem,mincom,maxcom, min ou max com 4 cartas de apoio sem HM). Apoio = pelo menos Hxx. Com apoio: max = 3+ controles, sem apoio: max = 11+ pontos

- Naipe em duplo salto = 16-17 splinter

- Salto em novo naipe = naipe fechado → responde controles → 1-step = 0-2, 2-step = 3,...

- 4ST = RKC

Seqüência 1♣ - 2♣

- 2♥/2♠/2ST(5+♦) → com 5+ cartas, leilão segue natural

- Salto em novo naipe = naipe fechado pede número de controles

- 3♣ = GAMA

- 3ST = 4441, 16-17 pntos → 4♣ = controles, 1-step = 3; games = signoff

- 2♦ = relay (2♥/2♠ = 4⁺ cartas, 2ST = 5♣4♦, 3♣ = 6♣, 3♦ = 6♣-4♦, 3♥ = 5332 8-9, 3♠ = 5332, 10-11, 3ST = 5332, 12-13) → Leilão segue natural

Seqüência 1♣ - 2♦

- 2♠/3♣ → com 5⁺ cartas, leilão segue natural

- 2ST = 5+♥ leilão segue natural

- 3♦ = GAMA

- Salto em naipe = naipe fechado pede número de controles

- 3ST = 4414 16-17 → 4♦ = controles, 1-step = 3; games = signoff

- 2♥ = relay (2♠/2ST/3♣ = ♠/♥/♣, 3♦ = 6♦, 3♥ = 5332 8-9, 3♠ = 5332 10-11, 3ST = 5332 12-13) → Natural

Sequencia 1♣ - 1ST

- 2♦/2♥/2♠/3♣ = 5+ cartas pede força e apoio (minsem, maxsem, mincom, maxcom, com xxxx)

- 2♣ = Stayman (2♦ = 8-10 com 4♥, 2♥ = 8-10 com 4♠, 2♠ = 8-10 sem rico, 2ST = 11-13, 4333 (3♣ pergunta o quarto), 3♣ = máx com 4♣ e 4 outro (3♦ pergunta), 3♦ = 11-13 com 4♦4♥, 3♥ = 11-13 4♥4♠, 3♠ = 11-13 4♠4♦, 3ST = 11-13 com pobre quinto (4♣ pergunta). Após a resposta de 2♦,2♥ é GAMA, após a resposta de 2♥,2♠ é GAMA: 1-step xxxx, 2- Hxxx, 3- HHxx, 4- HHHX; Após respostas de 2♦/2♥/2♠, 2ST pede esclarecimento da distribuição e o respondedor marca outro naipe se tiver; outras naturais.

- 3♦/3♥/3♠/4♣ = naipe fechado pede número de controles

- 3ST = para jogar

1♣-2ST

- 3♣ = pede esclarecimento, se mão do abridor é regular tem 18+

- 3♦ = só tem rico, 3♥ relay → (3♠=4♠333,3ST=4♥333,4♣=4423,4♦=4432)

- 3♥ = ♥+pobre (3♠ = relay → 3ST = 4♥4♦, 4♣ = 4♥4♠)

- 3♠ = ♠+pobre (3ST = para jogar, 4♣ = relay → 4♦ = 4♠4♦, 4♥ = 4♠4♣)

- 3ST = só tem pobre, 4♣ relay → (4♦ = 4♦333, 4♥ = 2344, 4♠ = 3244, 4ST = 4♣333)

- 4♣/4♦ = 5♣/5♦332

- 3♦/3♥/3♠ = Natural, leilão segue natural

- 4♣ = Artificial pede número de controles

1♣-2♥

- 2♠ = relay, pede seca

- 2ST = 11-13, seca de ♥ (3ST e games = para jogar, 3♥ pede controles (1-step = 1-2, 2-step = 3,...) após resposta nova marcação da seca pede damas (0,1,2,3,4).

- 3♣ = 11-13, seca de ♦, (3ST e games para jogar, 3♦ pede controles, segue como acima)

- 3♦ = 8-10, seca de ♥ - segue como acima

- 3♥ = 8-10, seca de ♦ - segue como acima

- Naipes abaixo de game interroga o naipe (0HM,1HM,2HM,3HM)

1♣-2♠

- 2ST = relay

- 3♣ = 11-13, seca de ♠

- 3♦ = 11-13, seca de ♣

- 3♥ = 8-10, seca de ♠

- 3♠ = 8-10, seca de ♣

- Segue como acima

Quando o respondedor mostrou seca definida e 14+ (3♣/3♦/3♥/3♠) o leilão segue com pedido de controles e damas. Marcação de game ou 3/4ST após o respondedor mostrar sua seca é signoff.

1♣-3ST

- 4♣ = para saber qual o naipe → 4♦ = ♥, 4♥ = ♠, 4♠ = ♣, 4ST = ♦

- 4♦ = pede seca → 4♥ = seca de ♥, 4♠ = seca de ♠, 4ST = seca do outro naipe

Abertura de 1♣ interferida

1♣ - (X) -

- Passo = 0-5

- 1♦ = 6-7

- 1♥/1♠/1ST/2♣/2♦ = de acordo com o sistema

- XX = 8+ bal ou 4441

- 2♥/2♠ = 3-5 6+ cartas

1♣ - (overcall até 2♠)

- Passo = 0-5 ou trap

- Dobro = 6-7 qualquer

- Naipe = natural positiva FG

- ST = com pega FG bal

- Cuebid = FG, bal sem pega ou 4441

1♣ - (overcall de 2ST até 3♠)

- Dobro = FG

- Naipe = FG

1♣ - (3ST)

- Dobro = FG

1♣ - (4♣ ou mais alto)

- Passo = parceiro deve reabrir dobrando

- Dobro = informativo

Abertura de 1♦ (2+♦ 11-15, se regular 12-14)

Respostas

- Passo = 0-5
- 1Rico = 5+ pontos , 4+ cartas (pode ter 3 cartas sem melhor declaração)
- 1ST = 8-10 , sem rico
- 2♣/2♦ = 4+ cartas FG
- 2♥ = natural monocolor FG, ou 6♣ convite
- 2♠ = natural monocolor FG, ou 6♦ convite
- 2ST = 11-12 regular, sem rico
- 3♣/3♦ = monocolor, naipe fechado 6+ cartas, FG
- 3Rico/4pobre = barragem
- 3ST = 13-15 regular, sem rico

Seqüência 1♦-1♥

- 1♠ = 4♠, sem 4♥
 - 1ST = Natural NF
 - 2♣ = obriga 2♦ (convite ou signoff em ♦)
 - passo = signoff em ♦
 - 2♥ = 5♥ convite
 - 2♠ = 4♠ mão regular convite
 - 2ST = convite em ST
 - 3♣/3♦ = convite com 4♥-5♣/5♦
 - 3♥ = convite com 6♥
 - 2♦ = FG
 - 2♥ = com 3♥
 - 2♠ = com 6♦5♠ mínimo
 - 2ST = sem 3♥
 - 3♣ = com 5♣4♠2/3♦
 - 3♦ = com 5♦4♠ sem 3♥
 - 2♥/3♥/4♥ = para jogar/FG/para jogar
 - 2♠/3♠/4♠ = apoio quarto: NF/convite irregular/para jogar
 - 2ST = obriga 3♣ (FG ou signoff em ♣)
 - passo = com signoff em ♣
 - 3♦ = 5♥5♦ FG
 - 3♥ = 5♥5♣ FG
 - 3pobre = convite com 5⁺♥-5⁺pobre
 - 4♣/4♦ = slamtry em ♣, splinter
 - 4ST = RKC, trunfo ♠
- 1ST = 12-14 normalmente regular. Se irregular pode ter seca de ♥ (ADx x RVxxx RVxx)
 - 2♣ = obriga 2♦ (convite ou signoff em ♦)
 - passo = signoff em ♦
 - 2♥ = 5♥ convite
 - 2ST = convite em ST
 - 3♣/3♦ = convite com 4♥5⁺♣/5⁺♦
 - 3♥ = convite com 6♥
 - 2♦ = FG
 - 2♥ = com 3♥
 - 2ST = sem 3♥
 - 3♣ = com 5♣ sem 3♥
 - 3♦ = com 5♦ sem 3♥

- 2♥ = signoff
- 2♠ = 6♥5♠ FG
- 2ST = obriga 3♠ (FG ou signoff em ♠)
 - 3♦ = 5♥5♦
 - 3♥ = 5♥5♣
 - 3♠ = 6♥5♠
- 3♣/3♦ = 5♥-5⁺♣/♦ convite, NF
- 3♥ = 6♥⁺ 2HM FG
- 3ST = para jogar
- 2♣ = normalmente com 4⁺♦ e 5⁺♣. Pode ser irregular com, 5/6♣, 2+♦ se fraca para abrir 2♣.
 - 2♦-2♥/3♥/4♥ = para jogar/convite/para jogar
 - 2♠ = quarto naipe FG
 - 2ST/3ST = convite/para jogar
 - 3♣ = convite
 - 3♦ = 5⁺♦, convite
 - 3♠ = splinter mão de slam com apoio de ♣
 - 4♣ = mão de slam com apoio de ♣
 - 4ST = RKC trunfo ♣
- 2♦ = 6⁺♦, pode ter 4♣. Com Rx Dx RVxxx Axxx, marcar 1ST.
 - 2♥/3♥/4♥ = 6♥ max 10 pontos/6⁺♥ FG/para jogar
 - 2♠ = relay, convite ou melhor
 - 2ST = convite em ST
 - 3♣ = 5♥5♣ FG
 - 3♦ = convite
 - 3♠/4♠/4♦ = mão de slam com apoio de ♦
 - 4ST = RKC para ♦
- 2♥ = normalmente apoio quarto pode ser apoio terceiro com x Rxx AVxxx Rxxx
 - naipe = convite com 4 cartas de ♥, se apoio de ♦ = NF
 - 2ST = FG → segue o mais natural possível. Novo naipe mostra apoio 3º. 3♦ = 5♦4♥.
 - 3♥ = convite com 5♥
 - 3ST = escolha de game com cartas de ♥
 - 3♠/4♠/4♦ = splinter mão de slam, trunfo ♥
 - 4♥ = para jogar
 - 4ST = RKC trunfo ♥
- 2♠ = 14-15, com 5⁺♦ e 4♠, NF
 - 2ST = 8-9, NF
 - 3♠ = forcing: nat, pede pega ou advance cue
 - 3♦/3♥/3ST/4♥/4♠ = para jogar
 - 3♠ = apoio quarto slam invitation
 - 4♣/♦ = slam try in ♠/slam try in ♦
 - 4ST = RKC trunfo ♠
- 2ST/3♦ = 14-15, naipe sexto sólido de ♦, com pegas laterais/sem pegas
 - 3♣ = checkback or advance cue
 - 3♦/3♥/3ST/4♥ = para jogar
 - 3♠ = FG, 6♥-5♠ ou cue para ♦
 - 4♣/4♦/4ST = apoio de ♦ mão de slam/RKC
- 3♣ = 14-15, 5⁺♦-5♣, 4-5 perdedoras, NF
 - Passo/3♦/3♥/3ST/4♥ = para jogar
 - 3♠ = FG, pede pega de ♠, ou 6♥5♠
 - 4♣ = slam try em ♣
 - 4♦ = slam try em ♦
 - 4ST = RKC, trunfo ♣

- 3♥ = 14-15, irregular com 4♥, convite NF
- 3♠ = 4-5 perdedoras, 6♦-5♣
 - 3ST/4♥/4♠/5♦ = para jogar
 - 4♣ = cuebid apoio de ♠
 - 4♦ = apoio de ♦ slam invitation
 - 4ST = RKC trunfo ♠
- 3ST = naipe longo sólido de ♦ sem 3♥
- 4♣ = 6♦5♣, 3-4 perdedoras
- 4♦/4♥ = 6♦-4♥ máx, splinter ♣/♠

Seqüência 1♦-1♠

Redeclarações do abridor

- 1ST = 12-14 normalmente bal, pode ter seca de ♠, com 1444 marcar sempre 1ST
 - 2♣ = obriga 2♦ (ver 1♦-1♥-1ST)
 - 2♦ = FG, (ver 1♦-1♥-1ST)
 - 2♥/2♠ = pede preferência/para jogar
 - 2ST = obriga 3♣ (FG ou signoff em ♣)
 - 3♠ = FG, naipe com 2HM
 - 3♣/3♦ = convite com 5♠-5♣/♦
 - 3♥ = FG, 5♠-5♥
 - 3ST = Conclusivo
- 2♣ = 11-15 com 5⁺♣, nega 4♥ (marcar 1ST com x RVxx Rxx ADxxx)
 - 2♦/3ST/4♠ = para jogar
 - 2♥ = transfer para 2♠ (signoff em ♠, ou qualquer FG)
 - 2♠ = 10-11 com 5+♠
 - 2ST/3♣ = convite
 - 3♦/3♥ = convite com 5♠-5♦/♥
- 2♦ = 6⁺♦, pode ter 4♣, ou 4♥ se 11-13. Com 5♦ e 4♣, apoiar ♠ com 3 cartas ou marcar 1ST com seca
 - 2♥ = relay, convite ou melhor
 - 2♠/3ST/4♠ = com 6♠ máximo 10 pontos/para jogar/para jogar
 - 2ST = convite
 - 3♣/3♥ = 5♠-5♣/♥ FG
 - 3♦ = convite
 - 3♠ = com 6⁺♠ FG
- 2♥ = 5⁺♦4♠ 14-15 reverse, NF
 - 2♠/3♦/3ST/4♥/4♠ = para jogar
 - 3♥ = apoio quarto slam invitation
 - 2ST/3♠ = convite
 - 3♣ = 4º naipe FG
 - 4♣ = slam try ♦, splinter
 - 4♦ = slam try ♦
- 2♠ = normalmente apoio quarto. Pode ser terceiro com Rxx x AVxxx RDxx ou Rxx Rxxx ADxxx x
 - 2ST = FG → segue o mais natural possível. Novo naipe mostra apoio 3º. 3♦ = 5♦4♠.
 - naipe = convite com 4 cartas de ♠. Se apoio de ♦ = NF
 - 3♠/4♠ = convite com 5 cartas/para jogar
 - 3ST = escolha de games com 4♠
 - 4♣/4♦/4♥ = splinters slam invitation, trunfo ♠
- 2ST/3♦ = ♦ sólidos, mão máxima com/sem pegadas laterais
 - 3♣ sobre 2ST ou 3♥ sobre 3♦ = FG, checkback ou natural
 - 3♦/3ST/4♠ = para jogar
 - 3♠ = para jogar
 - 3♥ sobre 2ST = FG 5♠5♥
 - 4pobre = mão de slam em ♦

- 3♣ = 14-15, 5⁺♦-5♣, 4-5 perdedoras
 - Passo/3♦/3ST/4♣ = para jogar
 - 3♥ = FG : natural, pedido de pega ou cue
 - 3♣ = para jogar
 - 4♣/4♦ = slamtry, sem ♥ cue
- 3♥ = 6♦-5♥, 4-5 perdedoras
 - 3♣ = para jogar
 - 3ST/4♥/4♣/5♦ = para jogar
 - 4♣ = apoio de ♥ interesse em slam
 - 4♦ = apoio de ♦ interesse em slam
 - 4ST = RKC trunfo ♥
- 3♠ = apoio convite mão irregular
 - 4♣/4♥ = cue apoio de ♣
 - 4♦ = apoio interesse em slam
 - 4♣/5♦ = conclusivo
 - 4ST = RKC trunfo ♠
- 3ST = naipes sólido longo de ♦ sem 3♠
- 4♣ = 6♦-5♣ 3-4 perdedoras
- 4♦ = 6♦4♣ máx, curto em ♣
- 4♥ = 6♦5♥ 3-4 perdedoras
- 4♠ = 6♦4♠ máx, curto em ♥

Seqüência 1♦-1ST

- 2♣ = bicolor pobre, ou irregular com 3♦-5+♣
 - passo/2♦ = para jogar
 - 2♥ = 9-10, ♦ fit, com pega de ♥
 - 2♠ = 9-10, ♦ fit, com pega de ♠
 - 2ST = 9-10, pega nos ricos
 - 3♣ = 9-10 nat
- 2♦ = 5+♦
 - 2♥ = 9-10, pega de ♥
 - 2♠ = 9-10, pega de ♠
 - 2ST = 9-10, pega nos outros naipes
 - 3♣ = para jogar
 - 3♦ = 9-10 convite
- 2♥ = 5⁺♦4♥, 14-15, NF
 - 2♠ = 9-10, sem fit de ♥
 - 2ST = 9-10, pega nos pretos
 - 3♣/3♦ = para jogar
 - 3♥ = apoio terceiro convite
- 2♠ = 5⁺♦4♠ 14-15 reverse, NF
 - 2ST = 9-10
 - 3♣/3♦/3ST = para jogar
- 2ST = 14-15 com 6♦ e pegadas laterais
- 3♣ = 14-15, 4-5 perdedoras, 5-5
 - 3♦/3ST = para jogar
 - 3♥/♠ = 9-10, pega ou cue para um pobre
 - 4pobre = 9-10 convite
- 3♦ = max, naipes sólido ou semisólido, pegadas laterais ruins
 - 3♥/♠ = 9-10, F1, pega ou cue
 - 3ST = para jogar
 - 4♦ = convite

- 3♥/♠ = 6-5, 4-5 perdedoras
 - 3♠ sobre 3♥ = 9-10, pega ou cue
 - 3ST = 9-10, para jogar
 - 4♣ = cue
 - 4♦ = convite
 - Apoio ao rico = para jogar
 - 4♥ sobre 3♠ = cue

3ST = max, ♦ sólidos, com pegas

Sequencia 1♦-2♣ (FG)

Redeclarações do abridor

- 2♦ = todas as mãos com 5+♦, exceto com 4♣
 - 2♥/2♠ = 5♣-4♥/♠. Pode ser naipe terceiro sem pega no outro rico
 - 2ST = 16⁺ regular com pegas
 - 3♣ = 6⁺♣
 - 3♦ = apoio de ♦
 - 3Rico = Splinter com apoio de ♦ convite a slam
 - 3ST = para jogar
- 2♥ = 4♥: regular 12-14
 - 2♠ = com 5⁺♣ e 4♣. Pode ser falta de pega de ♠ → 2ST = min com pega de ♠, 3♣ = apoio terceiro, 3♦ = 5⁺♦4♥, 3♥ = 6♦5♥, 3♠ = 4♠, 3ST = max com pega
 - 2ST = 16⁺ regular com pegas
 - 3♣ = 6+♣
 - 3♦/3♥ = 5⁺♣-4♦/4♥
 - 3♠/4♦ = Splinter com apoio de ♥ convite a slam
 - 3ST/4♥ = para jogar
- 2♠ = 4♠: regular 12-14
 - 2ST = 16+ regular
 - 3♣ = 6⁺♣, naipe muito bom
 - 3♦ = 5⁺♣4♦
 - 3♥ = 5⁺♣4♥
 - 3♠ = 5⁺♣4♠
 - 3ST/4♠ = para jogar
 - 4♣ = slam cue para ♠
 - 4♦ = slam cue para ♠
- 2ST = tricolor seca de ♣, 12-15 pontos
 - 3♣ = 6♣ mão de slam
 - 3♦/3♥/3♠ = 5⁺♣4⁺♦/♥/♠
 - 3ST para jogar
 - 4ST = quantitativo
- 3♣ = apoio quarto
 - 3♦/♥/♠ = pega mais barata ou cue
 - 3ST = para jogar
 - 4♣ = mão de slam
- 3♦ = 14-15 sólidos ♦
 - 3rico = FG: pega mais barata, 6♣-5rico ou cue
 - 3ST = para jogar
 - 4♣ = natural naipe sexton muito bom
 - 4♦ = forcing, sem controle ou pega nos ricos
- 3♥/♠ = Splinter máximo, nega 4 cartas de rico
- 3ST = 12-14 regular com 4♦333
- 4♣ = Apoio quarto convite a slam, bicolor pobre

Sequencia 1♦-2♦(FG)

- 2♥ = 4 cartas de ♥ regular 12-14, ou 5♣-4♥-22 ou 5♣4♥3♦1♠
 - 2♠ = 5⁺♦4♠ ou falta de pega de ♠
 - 2ST = mínimo com pega de ♠ e ♣
 - 3♠ = pega de ♣ sem pega de ♠
 - 3♦ = apoio de ♦ pelo menos terceiro
 - 3♥ = com 6♦5♥
 - 3♠ = com 4♥4♠
 - 3ST = máximo com pega de ♠ e de ♣
 - 2ST = 16+ regular
 - 3♠ = 5⁺♦4⁺♠
 - 3♦ = 6♦
 - 3♥ = 5⁺♦4♥
 - 3ST/4♥ = para jogar
 - 3♠/4♠ = splinter com apoio de ♥
- 2♠ = 4♠ regular 12-14, 5♣-4♠ ou 5⁺♦4⁺♠
 - 2ST = 16+ regular
 - 3♠ = 5⁺4⁺♠ ou falta pega de ♣
 - 3♦ = 6♦
 - 3♥ = 6♦-5♥, ou falta pega de ♥
 - 3♠ = 5⁺♦-4♠
 - 3ST/4♠ = para jogar
 - 4♠ = splinter apoio de ♠
- 2ST = regular 12-14, sem rico
 - 3♠ = 5⁺♦ e 4⁺♠
 - 3♦ = 6♦
 - 3Rico = 6♦-5Rico
 - 3ST = para jogar
 - 4ST = quantitativo
- 3♠ = 5♣-4♦ ou 4♠-5♦ ou 6♣ sem força para abrir 2♠
 - 3♦ = 5⁺♦ interesse em slam
 - 3Rico = 6♦-5rico ou pega mais barata
 - 3ST = para jogar
- 3♦ = monocolor irregular
 - 3Rico = pega, cue ou 65
 - 3ST = para jogar
 - 4♦ = mão de slam
- 3♥/3♠ = Splinter máximo, nega 4 cartas de rico

Seqüência 1♦-2♥

- 2♠ obrigatório
 - 2ST = monocolor de ♥ sem seca
 - 3♠ = 6♠, mão de convite
 - Passo/3♦ = para jogar
 - 3♥/3♠ = pega, tentativa de 3ST
 - 3ST = para jogar
 - 3♦ = monocolor de ♥, seca de ♦
 - 3♥ = monocolor de ♥, seca de ♣
 - 3♠ = monocolor de ♥, seca de ♠

Seqüência 1♦-2♣

- 2ST obrigatório

- 3♣ = monocolor de ♣, seca de ♣
- 3♦ = 6♦, mão de convite
- 3♥ = monocolor de ♠, seca de ♥
- 3♠ = monocolor de ♠, seca de ♦
- 3ST = monocolor de ♠, sem seca

Sequencia 1♦-3♣ = FG naipe fechado

Segue natural, remarcando ♦, mostrando pega, marcando 3ST ou apoiando.

Seqüência 1♦-3♦ = FG naipe fechado

Segue natural, idem acima

Abertura de 1♦ interferida

- Dobro = informativo;
- Cuebid = mão forte pede pega;
- 1♦ (1♥) dobro = 4♠;
- 1♦ (1♥) 1♠ = 5♠ (+);
- 1♦ (1♠) dobro = 4♥ (+);
- Outras marcações naturais;

1♦ (dobro) 1♥/1♠ = F1

- 1ST/2♣/2♦ = conforme sistema
- 2♥/2♠ = apoio mínimo, normalmente com 4 cartas
- 3♣/3♦ = conforme sistema
- apoio em salto = convite
- outras conforme sistema

1♦ (dobro) 2ST = 9-11 naipe pobre 6ª com 2HM

Abertura de 1 em naipe rico (11-15, 5+ cartas)

Respostas

1♠ sobre 1♥ = relay 6-11

Redeclarações do abridor

- 1ST = 11-13 com 4♠
- 2pobre = 3+cartas
- 2♥ = 6+ cartas
- 2♠ = 4♠ reverse 14-15, NF
- 2ST/3♥ = naipe sexto sólido, max 14-15, com pegas/sem pegas
- 3pobre = 4-5 perdedoras, 5-5
- 3♠ = 6♥5♠ 4-5 perdedoras

1ST sobre 1♥ = 6+ pontos 5+♠

Redeclarações do abridor

- 2♣ = 3+ cartas
- 2♦ = 4+ cartas
- 2♥ = 6+ cartas
- 2♠ = apoio e mínimo
- 2ST/3♥ = naipe sexto sólido, max, com pegas/sem pegas
- 3pobre = 4-5 perdedoras, 55
- 3♠ = apoio quarto max. Convite
- 3ST = naipe sólido sétimo de ♥ e pegas laterais
- 4♣/4♦ = mão máxima, splinter com 6♥4♠
- 4♥ = para jogar

1ST sobre 1♠ = 6-11, NF

Redeclarações do abridor

- Passo = mínimo 5332 para jogar
- 2♣/2♦ = 3+ cartas
- 2♥ = 4+ cartas
- 2♠ = 6+♠
- 2ST/3♠ = naipe sexto⁺ sólido, Max 14-15, com pegas/sem pegas
- 3♣/3♦/3♥ = 5-5 máximo

Seqüência 1♠ - 1ST - 2♣

Redeclarações do respondedor:

- 2♦ = 5⁺♥
- 2♥ = duas cartas de ♠ com 8-10 pontos
- 2♠ = duas cartas de ♠ com 6-7 pontos ou 3 cartas de ♠ com 5-6 pontos
- 2ST = convite em ST
- 3♣ = apoio de ♣
- 3♦ = bom naipe longo de ♦, signoff
- 3♥ = bom naipe longo de ♥, convite
- 3♠ = convite com apoio terceiro

Seqüência 1♠-1ST-2♣-2♦-2♥ (abridor tem pelo menos 2 cartas de ♥)

Redeclarações do respondedor

- 2♠ = xx ♠, 8/9-10 pontos com 5♥
- 2ST = 10-11 com 5♥
- 3♣ = 8-10 com 5♥5♣
- 3♦ = 8-10 com 5♥5♦
- 3♥ = 6♥, convite

Apoio no nível de 2 = 6-10 com 3/4 cartas, se 4 mão muito fraca

1♥ 2♥
2♠ = Reject trial, não tem seca
2ST = Trial com seca de ♠
3♣/3♦ = Trial com seca de ♣/♦

1♥ 2♥
2♠ 2ST = mão mínima
3♣ = máximo, sem valores em ♣
3♦ = máximo, sem valores em ♦ mas com valores em ♣
3♥ = máximo, sem valores em ♠, mas com valores em ♣ e ♦

1♠ 2♠
2ST = Reject trial, não tem seca
3♣/3♦/3♥ = Trial com seca de ♣/♦/♥

1♠ 2♠
2ST 3♣ = mão mínima ou máxima sem valores em ♣
3♦ = máximo, sem valores em ♦ mas com valores em ♣
3♥ = máximo, sem valores em ♥, mas com valores em ♣ e ♦

Apoio no nível de 3 = 7-9 com 4 cartas - Leilão segue natural

Seqüência 1♥-2ST = Apoio quarto convite ou +

Redeclarações do abridor com mãos mínimas:

- 3♥ = signoff, mão 5332 com 12-13 pontos ou mão irregular com 11 pontos;
- 4♥ = mãos irregulares com 12-13 pontos ;
- 4♣/4♦ = com 5♥ e 5♣/5♦, 12-13 com pontos concentrados nos 2 naipes;

Redeclarações com mãos máximas:

- 3♣ = 14-15 pontos com 4♣⁺ ou monocolor sexto;
- 3♦/3♠ = 14-15 pontos com 4⁺ cartas no naipe;
- 3ST = mão 5332 com 14-15 pontos;

Sequências:

1♥ 2ST
3♥ passo = tinha mão de convite;
4♥ = com mão de game;
Cue/4ST = mão forte quer slam;

1♥ 2ST
4♥ passo = para jogar;
Cue/4ST = mão forte quer slam;

1♥ 2ST
4♣/4♦

Respondedor reavalia sua mão e marca 4♥ ou continua com valores nos naipes do parceiro e ases laterais.

1♥ 2ST
3♣ 3♥ = mão de 12-13 pontos;
4♥ = com mão de convite;
3♦ = pergunta com 14⁺ pontos;

1♥ 2ST
3♣ 3♦
3♥ = monocolor sexto → segue natural
3♠ = 5♥⁺ e 4♣ → segue natural
4♣ = 5♥5♣ → segue natural

1♥ 2ST
3♦ 3♥ = mão de 12-13 pontos
4♥ = com mão de convite
4♦ = 14⁺ com apoio quarto
3♠/4♠ = cue com 14⁺ sem 4♦

1♥ 2ST
3♠ 3ST = com mão de 12-13
4♥ = mão de convite
4♠ = com 4♠ e 14⁺ pontos
4♣/4♦ = 14⁺ pontos, cue sem 4♠

1♥ 2ST
3ST 4♥ = mão de convite ou 12-13 pontos
4♣/4♦ = cue com 15⁺ pontos

Seqüência 1♠-2ST = Apoio quarto convite ou +

Redeclarações do abridor com mãos mínimas:

- 3♠ = signoff, mão 5332 com 12-13 pontos ou mão irregular com 11 pontos;
- 4♠ = mãos irregulares com 12-13 pontos;
- 4♣/4♦/4♥ = com 5♥ e 5♣/5♦/5♥, 12-13 com pontos concentrados nos 2 naipes;

Redeclarações do abridor com mãos máximas:

- 3♠ = 14-15 pontos com 4♣⁺ ou monocolor sexto;
- 3♦/3♥ = 14-15 pontos com 4⁺ cartas no naipe;
- 3ST = mão 5332 com 14-15 pontos

Sequências:

1♠ 2ST
3♠ passo = tinha mão de convite;
4♠ = com mão de game;
Cue/4ST = mão forte quer slam;

1♠ 2ST
4♠ passo = para jogar;
Cue = mão forte quer slam;

1♠ 2ST
4♣/4♦/4♥

Reavalia e marca 4♠ ou continua com valores nos naipes do parceiro e ases laterais;

1♠ 2ST
 3♣ 3♣ = mão de 12-13 pontos;
 4♣ = com mão de convite;
 3♦ = pergunta com 14⁺ pontos;

1♠ 2ST
 3♣ 3♦
 3♣ = monocolor sexto → segue natural
 3♥ = 5♠⁺ e 4♣ → segue natural
 4♣ = 5♠5♣ → segue natural

1♠ 2ST
 3♦ 3♣ = mão de 12-13 pontos
 4♣ = com mão de convite
 4♦ = 14⁺ com apoio quarto
 3♥/4♣ = cue com 14⁺ sem 4♦

1♠ 2ST
 3♥ 3♣ = mão de 12-13 pontos
 4♣ = com mão de convite
 4♥ = com 4♥ e 14⁺ pontos
 4♣/4♦ = 14⁺, cue sem 4♥

1♠ 2ST
 3ST 4♣ = mão de convite ou 12-13 pontos
 4♣/4♦/4♥ = cue com 14⁺ pontos

2♣/2♦/2♥ (sobre 1♠) = FG a não ser que o naipe seja repetido

Redeclarações do abridor

- 2-naipe mais pobre = 5-4+, qualquer força
- Apoio ao pobre = 4 cartas
- Splinter sobre pobre = apoio quarto 14-15 pontos
- Apoio de ♥ = a) nível de 3 = 3+♥, b) nível de 4 = 5422, min, c) 4♣/4♦ = splinter mínimo;
- Remarca = pode ter 5 cartas com 11-13;
- 2ST = 5332 com 14-15 pontos
- Naipe no nível de 3 = 55, com 14-15 pontos
- Seqüências de apoio no nível de 2 após 2 sobre 1

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

Prioridades:

- Mostrar uma seca, mesmo no naipe do parceiro, no nível de 3;
- Mostrar que o naipe apoiado é bom (2HM) remarcando o naipe no nível de 3;
- Mostrar que o segundo naipe é bom (2HM) remarcando o segundo naipe no nível de 3 (não está mostrando 5 cartas);
- Marcar game no naipe apoiado com mão 5422 com 12-13 pontos sem honras nos laterais e 2HM nos 2 naites marcados (ex.: ARxxx xx RDxx xx);
- Marcar 2ST com mão 5422 de 12-13, sem as condições dos itens 2, 3 e 4 acima;
- Marcar 3ST com mão 5422 de 14-15, sem as condições dos itens 2 e 3 acima.

2♠ sobre 1♥ = naipe sexto convite 10-11

3♣/3♦ sobre 1♥ = naipe sólido FG

3♣/3♦/3♥ sobre 1♠ = naipe sólido FG

3♠ sobre 1♥ ou 4♥ sobre 1♠ = natural naipe longo

3ST = splinter no outro rico com 11-12 pontos

Salto a game no rico = para jogar, pode ter valores ou mão fraca distribucional

Leilão segue regras do sistema natural sendo o 4º naipe FG

Abertura de 1♥/1♠ interferida

-1♥/1♠ (dobro)

- Apoio simples = mínimo
- 2♦/2♥ = Capeletti
- Apoio em salto = barragem
- 2ST = apoio quarto, convite ou+
- 3ST = equivale a 4♥/4♠ com valores defensivos
- Salto em naipe = fit-showing convite ou+
- 4♥/4♠ = barragem

- 1♥/1♠ (overcall)

- Dobro = informativo
- Apoio nível mínimo = competição
- Apoio em salto = barragem
- Cuebid = convite ou +, com apoio terceiro
- 2ST sobre overcall de naipe pobre = apoio quarto convite ou +
- 3ST = mão regular de game
- Salto em naipe no nível de 3 = fitshowing, convite ou +
- Salto em naipe no nível de 4 = fitshowing mão de game
- Splinter só no naipe do adversário
- Sobre barragem no nível de 3:
 - 4♣ = mão boa com apoio sem controle no naipe do adversário
 - 4♦ = mão boa com apoio com controle no naipe do adversário
 - dobro = informativo, pode ser monocolor pobre

- 1♥ (2♠)
 - Dobro = informativo.
 - 2ST = transfer para ♣ com pega de ♠ ou apoio de ♥
 - 3♣ = transfer para ♦
 - 3♦ = apoio convite ou melhor.
 - 3♥ = competitivo, normalmente 7-9 com apoio 4º
 - 3♠ = Naipes longo de ♣ FG, sem pega de ♠ ou apoio de ♥
 - 3ST = para jogar
 - 4♣/4♦ = splinter
 - 4♥ = para jogar
 - 4ST = RKC

- 1♠ (2♥)
 - Dobro = Informativo.
 - 2♠ = apoio normal
 - 2ST = transfer para ♣ com pega de ♥ ou apoio de ♠
 - 3♣ = transfer para ♦
 - 3♦ = apoio de ♠ convite ou melhor
 - 3♥ = Naipes longo de ♣ FG, sem apoio de ♠ ou pega de ♥
 - 3♠ = apoio 4º barragem
 - 3ST = para jogar
 - 4♣/4♦/4♥ = splinter
 - 4♠ = para jogar mão fraca

Abertura de 1ST = 15-17 regular

Respostas

- **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
 - 3♣ = mão de convite ou 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 (com mão de game marcar 3♥ ou 3♠ sobre 1ST)
 - 4♥ = 6♣5♥ interesse em slam (com mão de game marcar 2♦ sobre 1ST)
 - 4♠ = 6♣5♠ interesse em slam (com mão de game marcar 2♥ sobre 1ST)
- **2ST = transfer para ♦**
 - 3♣ = não gostou
 - 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 slam (com mão de game marcar 3♥ ou 3♠ sobre 1ST)
 - 4♥ = 6♦5♥ interesse em slam (com mão de game marcar 2♦ sobre 1ST)
 - 4♠ = 6♦5♠ interesse em slam (com mão de game marcar 2♥ sobre 1ST)
 - 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 rico marcado 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♥ = 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♥ = 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♠ = 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♦ = com 4♦ e 3♠ máximo
 - 4♠ = com 3♠ e 4♦ mínimo

Seqüências com bicolores de naipe rico

- Com mãos 55 de convite fazer transfer para ♠ e marcar 3♥;
- Com mãos 55 de game marcar 2♣ e sobre 2♦ seguir com Smolen mostrando 5♠ e se abridor negar apoio de ♠, marcar 4♥;
- Com mãos 55 de slam marcar 2♣ e sobre 2♦ saltar na seca pobre;
- Com mãos 6-4 de game marcar 2♣ e seguir com Smolen, e sobre 3ST marcar game no naipe 6º;
- Com mãos 6-4 de convite a slam marcar 2♣ e sobre 2♦ marcar game no naipe 6º;
- Com mãos 6-4 de slam marcar 2♣ e seguir com Smolen, e se o abridor marcar 3ST reabrir na seca.

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)

- Marcações em naipe no nível de 2 = naturais não forçantes
- Dobro = informativo
- 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 = tricolor com seca no naipe adversário, FG;
- 3 no outro rico = 4 cartas no outro rico com pega, 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 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 3 (3♥ s/ 2♣ ou 3♠ s/ 2♦) = 4441 seca no naipe adversário, FG.
- 3 no outro rico (3♥ s/ 2♦ ou 3♠ s/ 2♣) = 4 cartas com pega, 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

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♦ = signoff com [34]51 ou 4441
 - 2♥ = mão de convite com 5♥4♠
 - 2♠ = mão de convite com 5♠4♥
 - 2ST = mão de convite com pega
 - 3♣ = 4441♣, FG
 - 3♦ = 5♦332, interesse em slam
 - 3♥ = 5♠⁺ e 4♥, FG
 - 3♠ = 5♥⁺ e 4♠, FG

1ST (passo) 2♣ (dobro)

- redb (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
 - 3♣ = Stayman FG
 - 3♦ = 5♦332, interesse em slam
 - 3♥ = 5♠⁺ e 4♥, FG
 - 3♠ = 5♥⁺ e 4♠, FG
 - 3ST = para jogar

Abertura de 2♣ (11-15 HCP, 6⁺♣ pode ter naipe lateral)

- Abre-se de 2♣ com quase todas as mãos de 11-15 HCP com 6+♣. A mão pode ter naipe lateral com 4 ou 5 cartas, se o naipe lateral é quinto contém valores extras. Não se abre de 2♣ em 1ª ou 2ª com naipe quinto. As aberturas de 1♦ ou 2♦ estão preparadas para resolver mãos 5431 ou 5422 com 5♣. Em 3ª posição pode-se abrir com 5♣ com Axx xxx xx AQJ10x.

Respostas

2♣-2♥/2♠: São respostas naturais, NF, com 5+ cartas, de 7-11 pontos. Leilão segue natural. Abridor apóia com 3+ cartas (com mínimo e 6322, deve passar);

- 2♣-2♥/2♠: Passo = normalmente com 2 cartas, fraco para jogar game quando é melhor jogar 2♥/2♠ que 3♣. Com seca não passa e com 3 cartas apóia.

- 2♣-2♥: 2♠ = Natural, NF, sem bom fit de ♥. Mostra 4♠ já que o respondedor pode ter 6♥4♠. Leilão segue natural.

- 2♣-2♥/2♠: 2ST = Natural, sem bom fit no rico (provavelmente seca), máximo com pegadas laterais, NF. O respondedor pode dar signoff em 3♣ ou 3 no rico. Respondedor pode também marcar novo naipe, NF, com 5+/5+, por exemplo com Q10xxxx/x/KQJ10x/x.

- 2♣-2♥/2♠: 3♣ = Natural, NF; abridor prefere 3♣ que 2♥/2♠. Segue natural.

- 2♣-2♥/2♠: 3 em novo naipe = NAT NF, com 5 cartas. 3♣ sobre 2♥, mostra uma mão muito boa, e o respondedor não deve passar com esperança de game em ♣ ou ♠ (pode passar com Qx/K10xxxx/Qxxx/x).

- 2♣-2♥/2♠: Apoio nível 3 = NAT apoio 3º, mínimo mas não com 6322, NF.

- 2♣-2♥/2♠: 3ST = Natural. Um lance com Ax - J10xx AKQxxxx, sobre 2♥.

- 2♣-2♥/2♠: 4♣ = 7-4 com apoio quarto, boa mão.

- 2♣-2♥/2♠: 4♦, 4♥ (sobre 2♠) = Splinter.

- 2♣-2♥/2♠: 4♥/4♠ = Um lance com apoio quarto.

2♣- 2ST: Esta é uma resposta especial. 2ST é transfer para ♦. Não precisamos de 2ST natural convite, pois neste caso começamos com 2♦. Se o respondedor tem mão que só pode jogar em ♦, precisa de uma maneira de mostrar sem passar do nível. 2ST serve para dar signoff em ♦ (xx Kxx KJ109xxx x), mostrar mão de convite ou FG. A continuação do leilão vai mostrar o tipo de mão. A resposta de 2ST nega rico quarto, já que neste caso usa o relay de 2♦, mas pode ter rico quinto.

- 2♣-2ST, 3♣: Todas as mãos, mesmo máximas, sem fit de ♦. O respondedor pode ter 6-2 nos pobres, e querer saber se tem fit de ♦ para seguir o leilão ou dar signoff em ♣ caso contrário. Pode ter uma mão como x Kxx KJxxxx Qx e se o abridor tem fit de ♦, tenta o game. Mas quando o abridor marca 3♣ ele passa. Fit é qualquer 3 cartas de ♦ ou um bom doubleton se a mão está no máximo.

- 2♣-2ST, 3♣: 3♦ = Respondedor está dando signoff em ♦, ou tem mão de convite que foi desencorajada pela falta de fit, o abridor deve passar.

- 2♣-2ST, 3♣: 3♥/3♠ = Respondedor está mostrando uma mão quase FG. Está tentando game mesmo sem fit. A marcação de 3♥/3♠ mostra pega, e o abridor age de acordo. O leilão pode parar em 4♣ ou 4♦.

- 2♣-2ST, 3♣: 3ST = Para jogar. Respondedor provavelmente estava procurando fit de ♦ para slam.

- 2♣-2ST, 3♣: 4♣ = Convite a game em ♣. Respondedor tem fit de ♣ e está interessado em game mesmo sem fit de ♦.

- 2♣-2ST, 3♣: 4♦ = Forcing, naipe auto suficiente. Segue cuebid ou 4ST.

- 2♣-2ST, 3♣: 4♥/4♠ = Natural, 6-5. Respondedor quer jogar game em um de seus naipes ou 5♣ se naipe do abridor é muito bom.

- 2♣-2ST, 3♣: 5♣ ou 5♦ = para jogar.

- 2♣-2ST, 3♦: Abridor tem 3 cartas de ♦ com máximo ou mínimo.

- 2♣-2ST, 3♦: Passo = Signoff.

- 2♣-2ST, 3♦: 3♥/3♠ = FG mostra pega. Vamos pelo menos até 3ST/5♣/5♦.

- 2♣-2ST, 3♦: 3ST = para jogar.

- 2♣-2ST, 3♦: 4♣ = Forcing. Respondedor tem fit de ♣, e está interessado em slam em naipe pobre. Segue cuebid e 4ST.

- 2♣-2ST, 3♦: 4♦ = Forcing. Pesquisa de slam em ♦, segue cuebid e 4ST.
- 2♣-2ST, 3♦: 4♥/4♠ = Mostra 6♦-5♥/♠, NF. O respondedor com esta distribuição e muito forte, não marca assim, parte para o slam em ♦.
- 2♣-2ST, 3♦: 5♣, 5♦, 6♣, 6♦ = para jogar.
- 2♣-2ST, 3♥/3♠: Gostou muito dos ♦. Splinter com 6-4 nos pobres.
- 2♣-2ST, 3ST: para jogar. Abridor tem algo como Ax J10xx x AKQJ10x.
- 2♣-2ST, 4♣: 7-4 nos pobres, muito forte.
- 2♣-2ST, 4♦: 6-5 nos pobres, muito forte.
- 2♣-2ST, 4♥/4♠: 6♣-5♥/♠, algo como x KQJxx - AKJxxxx.

2♣- 3♣: Barragem, leilão segue natural.

2♣- 3♦: Artificial. Mostra 5+5 nos ricos, convite ou +. Com exatamente 5=5=1=2 ou 5=5=0=3 e mão de convite o respondedor tem a opção de marcar 2♦ para encontrar apoio de 4 cartas num rico, e então voltar para 3♣ se o fit não for encontrado. Esta opção permite encontrar fit 54 mas pode perder um fit 53.

- 2♣-3♦, 3♥/3♠: mostra 2 cartas no naipe e impossibilidade de marcar 3ST. Respondedor pode passar, marcar o outro rico com 6 cartas para mostrar 6-5 ou apoiar o naipe preferido. Pode também marcar 4♣, que é forcing, oferecendo escolha de games ou slams. Finalmente o respondedor pode marcar 4♦ que é uma tentativa de slam nos ricos.
- 2♣-3♦, 3ST: para jogar com boas pegadas de ♦, NF.
- 2♣-3♦, 4♣: Isto é transfer para 4♥ com bom apoio e boa mão. Respondedor pode dar signoff em 4♥ ou seguir para o slam. Sobre 4♥ o abridor com x Axxx Ax ARxxxx continua para o slam.
- 2♣-3♦, 4♦: Transfer para ♠, segue como acima.
- 2♣-3♦, 4♥/4♠ = com fit e mão mínima, NF.

2♣- 3♥/3♠: FG naipe sólido com 6⁺ cartas

- 2♣-3♥/3♠, abridor: marca o outro rico com 6♣-5 no outro rico e marca 4♦ com 6♣5♦, segue natural.
- 2♣-3♥/3♠, 3ST: sem apoio. Abridor não se preocupa se falta pega num naipe. Ou o respondedor tem as pegadas ou vai tirar para seu naipe.
- 2♣-3♥/3♠, 4♣: Bom apoio para o parceiro e mão máxima.
- 2♣-3♥/3♠, 4♥/4♠: Apoio para o rico mão mínima.

2♣- 3ST: para jogar.

2♣- 4♣: Barragem.

2♣- 4♦: forte apoio de ♣ splinter, mão de slam.

2♣- 4♥/4♠: para jogar.

2♣- 4ST: RKC trunfo ♣

2♣- 5♣: para jogar.

2♣- 2♦: Relay.

- 2♣-2♦, 2♥: Mostra um naipe rico quarto.
- 2♣-2♦, 2♥: 2ST = Convite em ST. Respondedor não está interessado em naipe rico. Respondedor também não tem apoio de ♣, já que neste caso um parcial em ♣ seria mais seguro. A mais provável distribuição do respondedor é 3-3-6-1 (com os ♦ não suficientemente bons para marcar 2ST sobre 2♣). Pode também ter 3-3-5-2 com boas pegadas nos ricos xx em ♣. Leilão segue natural, e como o respondedor está garantindo comprimento em ♦, o abridor pode dar signoff em 3♦ com 3 cartas.
- 2♣-2♦, 2♥: 3♣ = convite em ♣ sem 4 de rico. Abridor pode passar, mostrar pega ou marcar 3ST/5♣.
- 2♣-2♦, 2♥: 3♦ = Respondedor tem 5⁺♦ e 4 num rico com convite a slam. Abridor marca seu naipe rico quarto.
- 2♣-2♦, 2♥: 3♥/3♠ = FG, respondedor tem 5 cartas no naipe marcado (mas sem 4 no outro rico), e procura apoio (Note que se o abridor apoiar, o apoio é quarto ou a mão é 6430)
- 2♣-2♦, 2♥: 2♠ = Pergunta o rico quarto
- 2♣-2♦, 2♥-2♠: 2ST = Mostra ♥, com máximo ou mínimo.

- 2♣-2♦, 2♥-2♠-2ST: 3♣ = Respondedor estava procurando fit em ♠. Agora tenta dar signoff em ♣. Abridor pode passar ou continuar com máximo, mas com cuidado, pois o respondedor não tem necessariamente 10 pontos, ele pode ter algo como KQxx x Axxxx xxx.
- 2♣-2♦, 2♥-2♠-2ST: 3♦ = Respondedor tem ♠ e ♦, 4-6 ou 4-7 canapé e quer dar signoff em 3♦.
- 2♣-2♦, 2♥-2♠-2ST: 3♥ = convite com 4♥.
- 2♣-2♦, 2♥-2♠-2ST: 3♣/4♦ = Cuebid com apoio de ♥, slam try.
- 2♣-2♦, 2♥-2♠-2ST: 3ST = Para jogar, respondedor procurava fit em ♠.
- 2♣-2♦, 2♥-2♠-2ST: 4♣ = slam try em ♣, eventualmente também pode ter 4♠.
- 2♣-2♦, 2♥-2♠-2ST: 4♥ = conclusivo.
- 2♣-2♦, 2♥-2♠-2ST: 4ST: RKC trunfo ♥
- 2♣-2♦, 2♥-2♠, 3♣: Mostra ♣, com máximo ou mínimo.
- 2♣-2♦, 2♥-2♠-3♣: Passo = para jogar respondedor procurava fit de ♥.
- 2♣-2♦, 2♥-2♠-3♣: 3♦ = Respondedor tem ♥ e ♦, 4-6 ou 4-7 canapé e quer dar signoff em 3♦.
- 2♣-2♦, 2♥-2♠-3♣: 3♥/4♦ = Cuebid com apoio de ♠, slam try.
- 2♣-2♦, 2♥-2♠-3♣: 3♠ = convite com 4♠.
- 2♣-2♦, 2♥-2♠-3♣: 3ST = para jogar. Respondedor procurava fit de ♥.
- 2♣-2♦, 2♥-2♠-3♣, 4♣: slam try em ♣, eventualmente pode também ter 4♥.
- 2♣-2♦, 2♥-2♠-3♣, 4♠: conclusivo.
- 2♣-2♦, 2♥-2♠-3♣, 4ST: RKC trunfo ♠.
- 2♣-2♦, 2♠: Nega rico quarto, e mostra seca ou chicana lateral. máximo ou mínimo. Distribuições : 6331,7321,7330,7420,6421,6430 (se uma das 3 últimas o naipe quarto é ♦). Com 65 ou 2 secas, marca outra coisa.
- 2♣-2♦, 2♠, 3♣: Respondedor não se interessou pela distribuição do abridor, e agora está dando signoff em ♣. Abridor pode reabrir com máximo: 3♦ = 3316, 3♥ = 1336, 3♠ = 3136, 3ST = 6♣4♦ ou 7♣.
- 2♣-2♦, 2♠, 2ST: Pede esclarecimentos, FG.
- 2♣-2♦, 2♠-2ST: 3♣/3♥/3♠ = 6331 seca de ♦/♥/♠. Respondedor pode concluir em game em naipe ou ST, ou marcar o naipe acima perguntando a força, e o abridor: 1º-escalão = mínimo, 2º-escalão = máximo.
- 2♣-2♦, 2♠-2ST: 3♦ = 6♣4♦ mínimo ou máximo. Respondedor pode concluir em game em naipe ou ST, ou marcar 3♥ perguntando a seca e a força, e o abridor: 3♠ = seca ♠ mínimo, 3ST = seca de ♥ mínimo, 4♣ = seca de ♥ máximo, 4♦ = seca de ♠ máximo.
- 2♣-2♦, 2♠-2ST: 3ST = com 7♣
- 2♣-2♦, 2♠: 3♦ = Mostra um canapé rico-♦, signoff em ♦. Abridor com fit de ♦ e máximo pode continuar o leilão.
- 2♣-2♦, 2♠: 3♥/3♠ = Com 6♥/6♠ FG. Pode ter 6-4 nos ricos. Abridor apóia com doubleton, dá cuebid com apoio terceiro, marca 3ST com pegadas ou marca 4♣ sem as possibilidades anteriores.
- 2♣-2♦, 2♠: 3ST = Para jogar.
- 2♣-2♦, 2ST: Nega naipe rico quarto, nega seca, e mostra mínimo NF. Respondedor pode passar se tinha convite em ST sem apoio de ♣ (Qxx/Kxx/AQ10xx/xx). Se o respondedor não passa, 3♦ é para jogar (3=3=6=1 ou rico-♦ canapé), e 3♥/3♠ é forcing, procurando apoio terceiro. 3♣ é signoff e 3ST para jogar. 4♣ é slam try em ♣.
- 2♣-2♦, 3♠: mesma distribuição que 2ST, com máximo. Todas as marcações têm o mesmo significado que sobre 2ST.
- 2♣-2♦, 3♦/3♥/3♠: 6-5, leilão segue natural.
- 2♣-2♦, 3ST: 2=2=2=7, máximo, naipe sólido (ARD). Respondedor toma decisão final. Abridor não garante pegadas específicas. Se respondedor marca 4♣, é uma tentativa de slam.
- 2♣-2♦, 4♣: Mão boa com 4-7 ou 4-8 nos pobres. Decide contrato final.
- 2♣-2♦, 4♦/4♥/4♠: 7-5, com mãos muito boas. Decide contrato final.

Abertura de 2♣ interferida

2♣ (dobro)

- redobro = quer punir
- Naipes = natural NF
- Apoio de ♣ = barragem

2♣ (2/3X)

- Dobro = informativo
- Naipes = Natural 5+ cartas F1
- 2ST = convite com pega
- Apoio de ♣ competitivo
- 3ST = para jogar

2♣ (passo) **2♦** (2♥)

- passo = F1
- dobro = punitivo
- 2♠ = 4♠
- 2ST = mão máxima com pega de ♥
- 3♣ = mão máxima sem pega de ♥
- 3♦/3♠ = 6♣5♦/5♠

2♣ (passo) **2♦** (2♥)

- passo (passo) - dobro = proposta de dobre punitivo
- 2♠ = 5♠ F1
- 2ST = limite NF
- 3♣ = competitivo
- 3♦ = 5+♦ FG
- 3♥ = cuebid FG
- 3ST = para jogar

2♣ (passo) **2♦** (2♠)

- passo = F1, pode ter 4♥ se mínimo
- dobro = punitivo
- 2ST = máximo com pega de ♠
- 3♣ = máximo sem pega de ♠
- 3♦ = 6♣5♦
- 3♥ = 6♣5♥ ou 6♣4♥ máximo

2♣ (passo) **2♦** (2♠)

- passo (passo) - dobro = proposta de dobre punitivo
- 2ST = limite NF
- 3♣ = competitivo
- 3♦ = FG, pode ser artificial com interesse em ♥
- 3♥ = 5+♥ FG
- 3♠ = cuebid FG
- 3ST = para jogar

Abertura de 2♦ (11-15 com 4414, 4405 ou [34]15)

Respostas

- Passo = longo em ♦ para jogar
- 2♥/2♠/3♣ = signoff
- 2ST = relay
- 3♦ = pede controles
- 3♥/3♠ = convite com 5♥/♠. Abridor marca game com máximo ou com 4 cartas de apoio.
- 3ST = para jogar
- 4♣ = convite a game em ♣. Abridor marca 5♣ com máximo.
- 4♦ = tentativa de slam em ♦, procura honra seca (valet+) → 4♥ nega honra seca, outras marcações cue com honra seca
- 4♥/4♠/5♣/5♦ = para jogar

2♦ 2ST

- 3♣ = mínimo com qualquer distribuição
- 3♦ = máximo com 4414
- 3♥ = máximo com 3415
- 3♠ = máximo com 4315
- 3ST = máximo com 4405

Quando o abridor mostra máximo leilão está forçado a game

2♦ 2ST

- 3♣
- Passo = mão de convite com 3+♣. Exemplo: Rxx Rx D10xxx Rxx
 - 3♦ = relay, respondedor tem pelo menos 4 cartas de rico
 - 3♥ = 3415, NF → passa, marca game, 4♦ = controles (0-2, etc)
 - 3♠ = 4315, NF → idem acima
 - 3ST = 4405 → conclui, 4♦ = controles
 - 4♣ = 4414 → conclui, 4♦ = controles
 - 3♥ = convite com 4♥, abridor passa com 3♥ e marca game com 4♥
 - 3♠ = idem acima
 - 3ST = para jogar
 - 4♣ = convite a game em ♣

2♦ 2ST

- 3♦
- Marcação abaixo de game pergunta o naipe (0HM,1HM,etc)
 - 4♦ = controles
 - Games = para jogar

2♦ 2ST

3♥ Como acima

2♦ 2ST

3♠ Como acima

2♦ 2ST

3ST Como acima

Abertura de 2♦ Interferida

2♦ (2 Rico) ?
- Dobre = Punitivo
- 3♦ = pede controles
- Outras marcações naturais

2♦ (3♦) ?
- Dobre = punitivo;
- 4♦ = pede controles;
- Outras marcações naturais;

2♦ (passo) 2ST (3♦)
- passo = com 4414;
- dobro = com 4405;
- 3♥ = com 3415;
- 3♠ = com 4315;

2♦ (passo) 2ST (3Rico)
passo = com 3 cartas;
dobro = com 4 cartas;

Aberturas de 2♥/2♠

As aberturas de 2 fraco em primeira e segunda posições mostram mãos decentes de 7/8 a 11 pontos e excluem a posse de naipe lateral.

Respostas

- Apoio = barragem.
- Novo naipe = Natural F1
- 2ST = em princípio positiva. O abridor: 1-step = mínimo naipe ruim, 2-step = mínimo naipe bom, 3-step = máximo naie ruim, 4-step = máximo naipe bom, 3ST = ARDxxx.
- Games = conclusivo

Abertura de 2ST (20-21 regular)

- 3♣ = Stayman;
- 3♦ = transfer para 3♥ → abridor: a) completa o transfer com duas ou três cartas ; b) completa o transfer no nível de 4 com 4 cartas;
- 3♥ = transfer para 3♠ → abridor: a) completa o transfer com duas ou três cartas; b) completa o transfer no nível de 4 com 4 cartas;
- 3♠ = com os 2 pobres FG;
- 3ST = conclusivo;
- 4♣ = Texas para 4♦ → abridor 4♦ → respondedor: 4♥ = monocolor de ♣ SI, 4♠ = monocolor de ♦ SI, 4ST = RKC trunfo ♦, 5♦ = conclusivo. Sobre as marcações de 4♥ e 4♠, que mostram monocores de ♣ e ♦, 4ST é signoff e qualquer outra é cue aceitando o slam;
- 4♦ = Texas para 4♥ → abridor marca 4♥ → respondedor passa ou pergunta RKC;
- 4♥ = Texas para 4♠ → abridor marca 4♠ → respondedor passa ou pergunta RKC;
- 4♠ = monocolor sexto de ♣ é RKC → abridor responde RKC trunfo ♣.

2ST 3♣

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

2ST 3♣

- 3♦ - 3♥ = com 5♠⁺ e 4♥, abridor → 3ST sem 3♠, cue com máximo e 3♠, 3♠ com 3♠
- 3♠ = com 5♥⁺ e 4♠, abridor → 3ST sem 3♥, cue com máximo e 3♥, 4♥ com 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♦ 4♣

4♦ 4♥ = pergunta o pobre quinto

- 4♠ = 5♦
- 4ST = 5♣

2ST 3♣

- 3♥ - 3♠ = com 4♥ e interesse em slam
- 3ST = para jogar.
- 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♥ = conclusivo
- 4ST = RKC

2ST 3♣

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

Seqüências para os transfers

- 2ST 3♦
- 3♥ - Passo = signoff
- 3♠ = 5♥5♠ convite a slam
- 3ST = passa ou corrige
- 4♣ = com 5♥⁺ e 4♣⁺, interesse em slam
- 4♦ = com 5♥⁺ e 4♦⁺, interesse em slam
- 4♥ = monocolor sexto convite a slam, NF

- 2ST 3♦
- 3♥ 4♣/4♦
- Cue = apoio quarto em ♣/♦
- 4♥ = com 3 cartas de ♥
- 4ST = sem 3♥ ou 4 no pobre

- 2ST 3♥
- 3♠ - Passo = sigmoff
- 3ST = passa ou corrige
- 4♣ = com 5♠⁺ e 4♣⁺, interesse em slam
- 4♦ = com 5♠⁺ e 4♦⁺, interesse em slam
- 4♠ = monocolor sexto convite a slam, NF

- 2ST 3♥
- 3♠ 4♣/4♦
- Cue = apoio quarto de ♣/♦
- 4♠ = com 3 cartas de ♠
- 4ST = sem 3♠ ou 4 no pobre

- 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

1. Com mãos 55 de game o respondedor marca 3♣ Stayman, e se o abridor: a) mostrar um rico, marca game; b) mostrar os 2 ricos em 3ST, faz transfer e passa; c) negar rico, marca 3♥ - Smolen - e se o abridor negar apoio de ♠, marca 4♥.
2. Com mãos 55 de convite a slam ou melhor o respondedor marca 3♦ e sobre 3♥ marca 3♠. O abridor: a) se não aceita o convite, escolhe o naipe de trunfo marcando 4♥ ou 4♠; b) se aceita o convite, marca 4♣ estabelecendo trunfo ♥ e 4♦ estabelecendo trunfo ♠, e o respondedor segue com RKC para o trunfo escolhido;

3. Com mãos 6-4 de game o respondedor marca 3♣ Stayman, e se o abridor: a) mostrar um rico marca game nesse naipe; b) mostrar os dois ricos, faz transfer para o naipe sexto; c) negar rico, marca Smolen e se o abridor negar apoio para o naipe longo, continua marcando game no sexto.
4. Com mãos 6-4 de convite a slam, o respondedor marca 3♣, e se o abridor: a) marcar um rico, faça o convite a slam marcando a voz convencional do outro rico (3♣ sobre 3♥ ou 4♥ sobre 3♣) ou com uma mão muito boa pergunte RKC; b) mostrar os dois ricos, normalmente faça transfer para o sexto e siga com RKC; c) negar rico, salte a game no naipe sexto. Neste último caso, o abridor com as cartas certas deve continuar.
5. Com mão 6-4 de slam, o respondedor marca 3♣, e se o abridor: a) mostrar 1 rico, pergunte RKC; b) mostrar os 2 ricos, escolha o naipe fazendo transfer, e pergunte RKC; b) negar rico, marque Smolen e se o abridor negar apoio para o naipe longo, reabra em 4 no naipe pobre curto.

LEILÃO DEFENSIVO

- Dobres informativos, responsivos, punitivos
- Overcall em salto = barragem. Se VxNV = 6 vazas com bom naipe sexto
- Interferência bicolor sobre abertura adversária de 1♥/1♠
 1. Cuebid = Michaels
 2. 2ST = 5♣ + 5♦
 3. Cuebid em salto = monocolor pobre forte pede pega
- Interferência sobre abertura adversária de 1♣/1♦
 1. Cuebid = Natural
 2. 2ST = 5♥ + 5 outro pobre
- Bicolores sobre abertura adversária de 2♥/2♠ fraco
 1. Cuebid = 5 outro rico + 5♣
 2. 4♣ = 5♣ + 5♦
 3. 4♦ = 5 outro rico + 5♦
- Bicolores sobre abertura de 2♦ fraco
 1. 3♦ = bicolor rico
 2. 4♣ = 5♣ + 5♥
 3. 4♦ = 5♣ + 5♠
- Bicolores sobre abertura de 2♣ Precision
 1. 3♣ = bicolor rico
 2. 4♣ = 5♦ + 5♥
 3. 4♦ = 5♦ + 5♠
- Interferência bicolor sobre abertura adversária de 3♣/3♦
 1. 4♣ = 5 outro pobre + 5 de um rico
 2. 4♦ = bicolor 55 rico
- Cuebid no nível de 3 sobre abertura de 1 em naipe pobre = Natural barragem
- Contra 1♣ ou 2♣ forte - Dobro = bicolor com ♣, ST = bicolor sem ♣, ST em salto = bicolor pobre
- Nossa abertura de 1♥/1♠ interferida em barragem no nível de 3
 1. 4♣ = mão boa com apoio, sem controle no naipe adversário
 2. 4♦ = mão boa com apoio, com controle no naipe adversário
 3. Dobro = informativo
 4. Game no rico = para jogar
- Adversário dobra nosso cuebid
 1. redobro mostra controle de 1ª Volta
 2. continuar cuebid mostra ajuda para o cuebid (seca ou dama)
 3. 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.
- Interferência sobre abertura adversária de 1ST
 1. Sobre 1ST fraco
 - ASPTRO
 - DB = 14+
 - 2♥/2♠ = Natural
 - 3♣/3♦/3♥/3♠ = Natural barrage

Desenvolvimento após o dobre da abertura de 1ST fraco do adversário

- Na seqüência (1ST) - D - (RD) - passo = punitivo
- Na seqüência (1ST) - D - (2♣/2♦/2♥/2♠) - dobro = informativo se adversário mostra monocolor. Se mostrar dois naipes o dobre é punitivo.
- Na seqüência (1ST) - D - (2♣/2♦/2♥/2♠) - passo = forçante.
- Na seqüência (1ST) - D - (2♣/2♦/2♥/2♠) - passo - (passo) - dobro = 1) informativo se mostrou monocolor ; 2) punitivo se mostrou dois naipes.
- Na seqüência (1ST) - D - (2♣/2♦/2♥/2♠) mostrando 2 naipes - passo - (abridor marca outro naipe) - dobrador de 1ST: 1) dobro = punitivo ; 2) passo = forçante mostrando impossibilidade de dobrar o adversário.
- Quando a marcação do adversário mostrou 2 naipes e o parceiro do dobrador de 1ST não conseguiu dobrar punitivo, o dobrador de 1ST pode: 1) dobrar punitivo ; 2) marcar naipe ; 3) marcar 2ST com pelo menos 15 pontos se vulnerável contra não, no caso em que é mais interessante marcar o game vulnerável do que dobrar o adversário com 3 cartas.

Nota importante: quando o sistema de 1ST fraco obriga o abridor a redobrar quando 1ST é punido, a seqüência do leilão segue como acima.

2. Sobre 1ST forte

- Dobro = 5(+)pobre e 4rico → 2♣ = passa ou corrige; 2♦ = pergunta o rico; 2♥/2♠ = natural naipe longo
- 2♣ = ricos → 2♦ = pergunta naipe mais longo; 2♥/2♠ = preferência
- 2♦ = monocolor rico
 - 2♥ = não quero jogar 3♥
 - passo = monocolor de ♥
 - 2♠ = monocolor de ♠
 - 2♠ = posso jogar game em ♥
 - passo = monocolor de ♠
 - 2ST = mão forte com 6♠
 - 3♥ = ♥ e mínimo
 - 4♥ = ♥ e máximo
 - 2ST = relay
 - 3♣ = 6♥+ → 3♥ = convite
 - 3♦ = 6♠+ → 3♠ = convite
- 2♥/2♠ = 5+♥/♠ 4+pobre → 2ST pergunta o pobre
- 2ST = 5+♣/5+♦ → 3♣/3♦ = preferência; 3♥/3♠ = cuebid