

# SISTEMA NATURAL

## ABERTURAS DO SISTEMA

- ♣ 1♣/1♦ = no mínimo 3 cartas.
- ♠ 1♥/1♠ = no mínimo 5 cartas.
- 1ST = 15 - 17 regular. É admitida com naipe rico 5º feio ou pobre 6º sem 2HM.
- ♣ 2♣ = forte artificial.
- ♣ 2♦/2♥/2♠ = abertura natural de 2 fraco.
- ♣ 2ST = 21 - 22 regular.
- ♣ **Barragens no nível de 3/4/5** = naturais. O naipe da abertura de 3 em naipe pobre em 1ª ou 2ª posição vulnerável deve ser encabeçado pelo Ás.
- ♣ **3ST em 1ª e 2ª Posição** = rico fechado : 4♣ = pede seca → 4♦ = sem seca, 4♥ = seca no outro rico, 4♠ = seca de ♣, 4ST = seca de ♦; 4♦ = pede a 8ª. carta → marca 5♥/5♠ com 8 cartas; 4♥ = passa ou corrige; 4♠ = para marcar 6♥ com ♥.
- ♣ **3ST em 3ª e 4ª Posição** = para jogar.
- ♣ 4♥/4♠ = natural → Novo naipe = Sharples → mostra falta de controle no naipe acima.
- ♣ **4ST** = naipe pobre longo, 10 ganhadoras. A mão garante 1 Ás e não mais de 1.

## GENERALIDADES

- ♣ **Quarto naipe** = forçante a game, exceto nas seqüências de reverse e nas seqüências 1♦ - 1♠ - 2♣ - 2♥ e 1♥ - 1ST - 2♣ - 2♦.
- ♣ **Sobre 1ST adversário** → Aspro; 2♥/2♠ = natural; 2ST = pobres; 3♣/3♦/3♥/3♠ = barragem natural; dobre = normalmente regular ou monocolor. Com mão regular o dobre deve ter pelo menos 14 pontos contra abertura de 1ST fraco e 19 contra 1ST forte.
- ♣ **Dobres** = informativos, responsivos e punitivos.
- ♣ **Overcall com máximo de 16/17 pontos.**
- ♣ **Overcall em salto:** 1) NVUL X VUL esta marcação é fraquíssima com naipe de V10xxxx, DV8xxx ou KVxxxx e nada mais; VUL X NVUL mostra abertura de 11-15 e bom naipe sexto; 3) Em todas as outras posições mostra naipe sexto com mão de 7-11 pontos. 4) Quando vulnerável o naipe pobre do overcall em salto no nível de 3 deve ser encabeçado pelo Ás, se o parceiro não for passado.
- ♣ **2ST sobre ricos** = ♦ + outro rico
- ♣ **2ST sobre pobres** = bicolor de ♥ + outro pobre.
- ♣ **Cuebid sobre pobres** = LANDY no nível de 2. Em salto no nível de 3 = bicolor ♠ + outro pobre..
- ♣ **Cuebid sobre ricos** = ♣ + outro rico
- ♣ **3♣ sobre ricos** = bicolor ♣ + ♦
- ♣ **Reabertura de 1ST em 4ª posição** → sobre pobres = 11-14 e sobre 2♣, marcar : 2♦/2♥/2♠ com 11-12 e 2ST com 13-14 mesmo com rico; sobre ricos = 11-16 e sobre 2♣ marcar : 2♦/2♥/2♠ com 11-13 e 2ST com 14-16.
- ♣ **Aproximação de slam** → Cuebid , Avarelli e GSF.
- ♣ **Transfer após:** 1 Rico (dobro); 2 Rico (dobro); (1X) 1 Rico (dobro); (2X) 2 Rico (dobro);
- ♣ **Lebensohl após abertura adversária de 2♥/2♠ fraco.**

## RESPOSTAS ÀS ABERTURAS DE 1 EM NAIPE POBRE

- ♣ **Apoio simples** = 6 - 10 pontos com 4 ou mais cartas, nega rico.
- ♣ **Apoio em salto** = 10 -12 pontos com pelo menos 5 cartas de apoio, nega ricos, não forçante.
- ♣ Com uma mão de: ♠ x ♥ xxx ♦ RDxx ♣ AVxxx é admissível marcar 3♦ sobre abertura de 1♦.
- ♣ **1ST** = 6-10 pontos regular, não promete 4 cartas no naipe da abertura.
- ♣ **2ST** = 11-12 pontos regular, não promete 4 cartas no naipe da abertura.
- ♣ **3ST** = Sobre 1♣ → 16-17 regular, com 4/5♣, nega rico; Sobre 1♦ → 13-15 pontos com 3334♣.
- ♣ **Salto no outro pobre** - 2♦ sobre 1♣ ou 3♣ sobre 1♦ - com 4 ou mais cartas de apoio, nega rico, FG.
- ♣ **Salto para 2♥/2♠** = FG com naipe de pelo menos 2HM . Se o naipe for 5º. deve ter também apoio 4º. para o naipe da abertura e mão de pelo menos 16 pontos. **Exceto seqüência especial 1♦ - 2♥**
- ♣ 2♣ sobre 1♦ = FG com 5♣(+). Com mão regular de 16+ pode ter 4♣.
- ♣ **CHECK-BACK** = não forçante a game.

## CHECK-BACK

<p>1♣/1♦ 1ST 2♦ = 12 - 13 pontos sem 3♥ 2♥ = 12 - 13 pontos com 3♥ 2ST = 14 pontos sem 3♥ 3♥ = 14 pontos com 3♥</p>	<p>1♥ 2♣</p>	<p>1♣/1♦ 1ST 2♦ = 12 - 13 sem 4♥ ou 3♣ 2♥ = 12 - 13 com 4♥ podendo ter 3♣ 2♣ = 12 - 13 com 3♣ e sem 4♥ 2ST = 14 sem 3♣ ou 4♥ 3♣ = 14 com 4♥ e 3♣ 3♥ = 14 com 4♥ e sem 3♣ 3♠ = 14 com 3♠ e sem 4♥</p>	<p>1♠ 2♣</p>
---	------------------	--	------------------

**OBSERVAÇÃO:** O respondedor com mão de convite em ST deve sempre passar pelo check-back. A marcação de 2ST sobre 1ST é transfer para 3♣, para mostrar mãos típicas, como exemplificado mais adiante.

### Exemplos

<p>Abridor ♠ Axx ♥ Rxx ♦ xxx ♣ RDxx</p>	<p>Respondedor ♠ D9xx ♥ V8xx ♦ RD ♣ Axx</p>	<p>Abridor 1♣ 1ST 2♥ Passo</p>	<p>Respondedor 1♥ 2♣ 2ST</p>
<p>Abridor ♠ Axx ♥ R109 ♦ Vxx ♣ RD10x</p>	<p>Respondedor ♠ D9xx ♥ V8xx ♦ RD ♣ Axx</p>	<p>Abridor 1♣ 1ST 2ST Passo</p>	<p>Respondedor 1♥ 2♣ 3ST</p>
<p>Abridor ♠ Axx ♥ R10 ♦ xxxx ♣ RDxx</p>	<p>Respondedor ♠ D98x ♥ V8xx ♦ RD ♣ Axx</p>	<p>Abridor 1♣ 1ST 2♦ Passo</p>	<p>Respondedor 1♥ 2♣ 2ST</p>
<p>Abridor ♠ Rxx ♥ Axx ♦ Axxxx ♣ Rx</p>	<p>Respondedor ♠ xxx ♥ RV10xxx ♦ x ♣ Axx</p>	<p>Abridor 1♦ 1ST 3♥ Passo</p>	<p>Respondedor 1♥ 2♣ 4♥</p>
<p>Abridor ♠ Axx ♥ Axx ♦ xxx ♣ Axxx</p>	<p>Respondedor ♠ Vxx ♥ RV10xxx ♦ Rxx ♣ x</p>	<p>Abridor 1♣ 1ST 2♥ Passo</p>	<p>Respondedor 1♥ 2♣ Passo</p>
<p>Abridor ♠ Axx ♥ Ax ♦ Rxxxx ♣ Dxx</p>	<p>Respondedor ♠ Vxx ♥ RV10xxx ♦ x ♣ Rxx</p>	<p>Abridor 1♦ 1ST 2♦ Passo</p>	<p>Respondedor 1♥ 2♣ 2♥=naipe 5° ou 6°</p>
<p>Abridor ♠ Rxx ♥ Ax ♦ Axxxx ♣ Rxx</p>	<p>Respondedor ♠ xxx ♥ RV10xxx ♦ x ♣ AVx</p>	<p>Abridor 1♦ 1ST 2ST 3ST ou 4♥</p>	<p>Respondedor 1♥ 2♣ 3♥=naipe 6°. Passo</p>
<p>Abridor ♠ Rxx ♥ D9 ♦ AVxxx ♣ Axx</p>	<p>Respondedor ♠ Vxx ♥ RV10xxx ♦ x ♣ RVx</p>	<p>Abridor 1♦ 1ST 2ST 3ST</p>	<p>Respondedor 1♥ 2♣ 3♥ Passo</p>

Abridor	Respondedor	Abridor	Respondedor
♠ Dxx	♠ Vxx	1♦	1♥
♥ Dxx	♥ AV109x	1ST	2♣
♦ ARxx	♦ DVx	2♥	3♥
♣ Vxx	♣ Dx	Passo	

Abridor	Respondedor	Abridor	Respondedor
♠ Rxx	♠ Axx	1♦	1♥
♥ D9x	♥ RV10xx	1ST	2♣
♦ ARxx	♦ DVx	2♥	3♥
♣ Vxx	♣ xx	4♥	Passo

Abridor	Respondedor	Abridor	Respondedor
♠ RVx	♠ Axx	1♦	1♥
♥ D9x	♥ RV10xx	1ST	2♣
♦ A10xx	♦ DVx	3♥	4♥
♣ Axx	♣ xx	Passo	

Abridor	Respondedor	Abridor	Respondedor
♠	♠ RDx	1♣	1♥
♥	♥ RV9xx	1ST	2♣
♦	♦ Dxx	2♦/2♥	3ST*
♣	♣ Rx		

\*Mostra naipe 5º de ♥ com mão de game. O abridor escolhe entre 3ST e 4♥.

Abridor	Respondedor	Abridor	Respondedor
♠	♠ xx	1♣	1♥
♥	♥ ARxxx	1ST	2♣
♦	♦ ADxx	2♦/2♥	3ST/4♥
♣	♣ xx	Passo	

Abridor	Respondedor	Abridor	Respondedor
♠ Rxx	♠ ADVxx	1♦	1♠
♥ RDxx	♥ AVxx	1ST	2♣
♦ Axxx	♦ Rxx	2♥	4♣
♣ xx	♣ x	4♦	4♥
		4♣	4ST
		5♦	6♥

Abridor	Respondedor	Abridor	Respondedor
♠ Ax	♠ RDxx	1♣	1♥
♥ Rxx	♥ ADVxx	1ST	2♣
♦ Rxxx	♦ Axx	3♥	4♣
♣ Axxx	♣ x	4♦	4ST
		5♠	6♥

Abridor	Respondedor
1♣	1♠
1ST	2♣
2♦	2♥

Nesta seqüência o respondedor mostra 5♠ e 5♥ com mão de convite mínima, NF.

Abridor	Respondedor
1♣	1♠
1ST	2♣
2♦	3♥

Nesta seqüência o respondedor mostra 5♥ e 5♠ com mão de convite máxima, NF.

Abridor	Respondedor
1♣	1♠
1ST	2♣
2♦	3♠

A seqüência mostra forte convite com naipe 6º de ♠.

Abridor	Respondedor
1♣	1♠
1ST	2♣
2♥	3♥

O respondedor deve ter 5♠ e 4♥ com mão de convite.

Abridor	Respondedor
1♦	1♠
1ST	2♣
2ST	4♥

O respondedor deve ter mão 5-5 de convite máxima.

Abridor	Respondedor
1♦	1♠
1ST	2♣
2ST	3♥

A marcação do respondedor mostra mão 5-5 de convite mínimo.

Abridor	Respondedor	Abridor	Respondedor
♠ Axx	♠ RDVxx	1♦	1♠
♥ Rxxx	♥ ADxx	1ST	2♣
♦ ARxx	♦ xx	3♣	3♥
♣ xx	♣ Ax	3♠	4♣
		4♦	4ST
		5♠	5ST
		6♥	7♥
		Passo	

Abridor	Respondedor	Abridor	Respondedor
♠ AVx	♠ RDxxx	1♣	1♠
♥ Rxx	♥ ADx	1ST	2♣
♦ Vxx	♦ Axx	2♣	3ST
♣ DVxx	♣ xx	Passo	

Abridor	Respondedor	Abridor	Respondedor
♠ Ax	♠ RDVxx	1♦	1♠
♥ Axxx	♥ RDxx	1ST	2♣
♦ Axxx	♦ Rx	2♥	4ST
♣ xxx	♣ Ax	5♣	7♥
		Passo	

Abridor	Respondedor	Abridor	Respondedor
♠ Ax	♠ RDVxx	1♦	1♠
♥ RDxx	♥ Axxx	1ST	2♣
♦ AV10x	♦ xx	3♥	4♥
♣ xxx	♣ xx	Passo	

Abridor	Respondedor	Abridor	Respondedor
♠ Rxx	♠ AD10xx	1♣	1♠
♥ DVxx	♥ xx	1ST	2♣
♦ Rxx	♦ D9x	3♣	3ST
♣ AVx	♣ Rxx	Passo	

Abridor	Respondedor	Abridor	Respondedor
♠ xxx	♠ RDxxx	1♣	1♠
♥ A10x	♥ xx	1ST	2♣
♦ Ax	♦ DVxx	3♣	4♠
♣ ADxxx	♣ Rx	Passo	

Abridor	Respondedor	Abridor	Respondedor
♠ 10xx	♠ RDxxx	1♣	1♠
♥ R10x	♥ xx	1ST	2♣
♦ Axx	♦ D10xx	2♣	Passo
♣ ADxx	♣ Rx		

Abridor	Respondedor	Abridor	Respondedor
♠ Vx	♠ A10xxx	1♣	1♠
♥ R9xx	♥ DVxx	1ST	2♣
♦ Axx	♦ Rx	2♥	3♥
♣ RDVx	♣ xx	4♥	Passo

Abridor	Respondedor	Abridor	Respondedor
♠ Rxx	♠ DVx	1♣	1♥
♥ Dx	♥ A10xxx	1ST	2♣
♦ AVx	♦ xx	2♦	2♥
♣ DV9xx	♣ Rxx	Passo	

Abridor	Respondedor	Abridor	Respondedor
♠ Rxx	♠ DV10xx	1♣	1♠
♥ xxx	♥ xx	1ST	2♣
♦ Axx	♦ RDx	2♣	3♠
♣ ADxx	♣ Rxx	4♣	Passo

Abridor	Respondedor	Abridor	Respondedor
♠ Vxx	♠ R9xx	1♣	1♠
♥ Axx	♥ Vx	1ST	2♣
♦ Axx	♦ RDVx	2♣	2ST
♣ RVxx	♣ Dxx	Passo	

Nesta mão o respondedor deve passar por 2♣ para convidar a 3ST. A marcação de 2ST sobre 1ST seria transfer para 3♣.

#### APOIO AO NAÍPE POBRE NA SEGUNDA VOLTA DO LEILÃO

Na seqüência “1 de pobre - 1 de rico - 1ST”, o respondedor, com apoio para o naipe pobre de abertura e em função de sua força e distribuição, dispõe de diferentes marcações, conforme abaixo exemplificado:

Abridor	Respondedor
1♣	1♥/1♠
1ST	3♣

Esta seqüência mostra 4♥/♠(+) e 4♣, FG. O respondedor pode ter 4 cartas no rico nos seguintes tipos de mãos: 1) mãos regulares com 18 ou mais pontos ; 2) mãos tricolores 12/13 pontos ou mais. Com 5♥/♠(+) o respondedor deve ter mão com interesse em slam ou uma mão de game com uma seca. Com 2524 e mão de game, sem pretensão de slam, o respondedor deve utilizar o check-back.

A mesma seqüência vale na abertura de 1♦

Abridor	Respondedor
1♣	1♥
1ST	3♣
?	

- 3♦ = sem 3♥, pega de ♦ sem pega de ♠.
- 3♥ = apoio 3<sup>o</sup>.
- 3♠ = sem 3♥, com pega de ♠ e sem pega de ♦.
- 3ST = com boas pegadas de ♠ e ♦.
- 4♣ = com 5♣ máximo. A mão não é adequada para jogar 3ST.

Sobre as marcações de 3♦/3♥/3♠/3ST : a marcação de 4ST mostra mão regular com 18/19 pontos e o abridor → passa, marca 6♣ ou 6ST; a marcação de 5ST pede para o abridor preferir entre 6♣ e 6ST.

Abridor	Respondedor
1♣	1♠
1ST	3♣
?	

- 3♦ = sem 3♠, com pega de ♦ e sem pega de ♥.
- 3♥ = sem 3♠, com pega de ♥ e sem pega de ♦.
- 3♠ = com apoio 3<sup>o</sup>. , a mão pode ter 3 cartas de ♣.
- 3ST = com boas pegadas de ♥ e ♦.
- 4♣ = com 5♣ máximo. A mão não é adequada para jogar 3ST.

Sobre as marcações de 3♦/3♥/3♠/3ST as marcações de 4ST e 5ST tem o mesmo significado que o mostrado acima.

A marcação de 2ST sobre 1ST na seqüência 1♣/1♦ - 1 de rico - 1ST é transfer para 3♣ e mostra apoio 5° para o naipe da abertura e normalmente é FG, como a seguir exemplificado:

Abridor	Respondedor
1♣	1♥
1ST	2ST
3♣	?

- Passo = signoff em ♣.
- 3♦/3♠ = 3♦/3♠ - 4♥ - 5♣ - 1♠/1♦.
- 3♥ = pelo menos 5♥ e 5♣, FG.
- 3ST = 4♥-5♣-22, convite a slam.

Abridor	Respondedor
1♣	1♠
1ST	2ST
3♣	?

- Passo = signoff em ♣.
- 3♦/3♥ = 3♦/3♥ - 4♠ - 5♣ - 1♥/1♦.
- 3♠ = pelo menos 5♠ e 5♣, FG.
- 3ST = 4♠-5♣-22, convite a slam.

Abridor	Respondedor
1♦	1♥
1ST	2ST
3♣	?

- Passo = signoff em ♣.
- 3♦/3♠ = 3♣/3♠ - 4♥ - 5♦ - 1♠/1♣.
- 3♥ = pelo menos 5♥ e 5♦, FG.
- 3ST = 4♥-5♦-22, convite a slam.

Abridor	Respondedor
1♦	1♠
1ST	2ST
3♣	?

- Passo = signoff em ♣.
- 3♦/3♥ = 3♣/3♥ - 4♠ - 5♦ - 1♥/1♣.
- 3♠ = com pelo menos 5♠ e 5♦, FG.
- 3ST = com 4♠-5♦-22, convite a slam.

#### OUTRAS MARCAÇÕES APÓS A SEQÜÊNCIA 1 DE POBRE - 1 DE RICO - 1ST

Abridor	Respondedor
1♣	1♥/1♠
1ST	3♦
3♥/3♠	4ST

A marcação de 3♦ do respondedor é FG e mostra 4♥/♠(+) e 4♦(+). A subsequente marcação de 4ST é quantitativa e mostra mão regular de 18/19 com 4♥/♠ e 4♦, por exemplo: ♠ Rxx ♥ ADxx ♦ ARxx ♣ Rx.

Abridor	Respondedor
1♦	1♥/1♠
1ST	3♣

A marcação de 3♣ do respondedor é FG e mostra 5♥/♠ e 4♣(+).

Abridor	Respondedor
1♣/1♦	1♥/1♠
1ST	4ST

A marcação de 4ST é quantitativa com mão regular de 18/19 pontos.

Abridor	Respondedor
1♣/1♦	1♥/1♠
1ST	2♣
2♦/2♥/2♠	3♣/3♦

As seqüências acima mostram 4 cartas no rico e 5 no pobre com mão de convite.

### ABRIDOR REMARCA O NAIPE POBRE NO NÍVEL MÍNIMO

**DEFINIÇÃO DE RELAY:** “É a marcação pelo respondedor, do naipe imediatamente acima do naipe do abridor, excetuando-se a remarcação de 2♥ sobre 2♦, e é utilizada para obter esclarecimentos da mão do abridor”. **O Relay não é FG.**

O Relay é utilizado para mostrar mãos positivas, mãos de convite monocores ou bicolores, e para encontrar o fit 44 em ♥ ou ♦.

Abridor	Respondedor
1♣	1♦
2♣	?

- 2♦ = Relay.
- 2♥ = FG. Marcação normalmente natural, podendo no entanto ter 3 cartas
- 2♠ = FG. Marcação normalmente natural, podendo no entanto ter 3 cartas.
- 2ST = convite com mão regular.
- 3♣ = muito convidativo. Deve faltar pega em pelo menos um dos ricos.
- 3♦ = Bom naipe sexto, FG.
- 3♥/3♠ = Splinter com 12 – 14 pontos e apoio quarto.
- 3ST = para jogar.
- 4♣ = apoio 4°. com mão de slam.

Abridor	Respondedor
1♣	1♦
2♣	2♦
?	

- 2♥ = máximo com 6♣, valores em ♥, pode ter apoio de ♦;
- 2♠ = máximo com 6♣, valores em ♠, pode ter apoio de ♦;
- 2ST = mínimo com pegs.
- 3♣ = mínimo com 6♣.
- 3♦ = mínimo com 3♦.

Abridor	Respondedor
1♣	1♦
2♣	2♦
2♥	?

- 2♠ = monocolor de ♦, mão de convite semipega de ♠;
- 2ST = tem pega de ♠ e é convite → qualquer marcação do abridor é FG, único signoff é passo;
- 3♣ = apoio de ♣, FG;
- 3♦ = monocolor de ♦ mão de convite sem pega de ♠;

Abridor	Respondedor
1♣	1♦
2♣	2♦
2♠	?

- 2ST = tem pega de ♥, convite;
- 3♣ = apoio FG;
- 3♦ = monocolor de ♦ sem pega de ♥, convite;

Abridor	Respondedor
1♣	1♥
2♣	?

- 2♦ = Relay.

- 2♥ = remarcação de ♥, NF.
- 2♠ = Natural, FG.
- 2ST = convite a 3ST, NF.
- 3♣ = convite com apoio, NF.
- 3♦ = 5♥(+) e 5♦(+), FG.
- 3♥ = 6♥(+), FG.
- 3♠ = splinter com apoio 4º e mão de 12-14 pontos.
- 3ST = conclusivo.
- 4♣ = mão forte com apoio 4º

Abridor	Respondedor
1♣	1♥
2♣	2♦
?	

- 2♥ = apoio 3º. e mínimo.
- 2♠ = máximo com 6♣ ou com 5♣(+) e 4♦.
- 2ST = mínimo com pegadas laterais.
- 3♣ = mínimo com 6♣.
- 3♦ = mínimo com 4♦.
- 3♥ = apoio 3º. e máximo.
- 3♠ = máximo com 6♣ e pega de ♠.
- 3ST = máximo com 6♣ e pegadas laterais.

Abridor	Respondedor
1♣	1♥
2♣	2♦
2♥	?

Essa seqüência é forçante pelo menos por 1 volta, pois o respondedor foi apoiado.

- 2♠ = Naipes de ♥ acordado. Cuebid, tentativa de game.
- 2ST = forçante por 1 volta, propõe o contrato de 3ST mas garante 5 cartas de ♥.
- 3♣ = apoio de ♣, FG.
- 3♦ = com 4♥ e 5♦ ou mais, mão de convite NF.
- 3♥ = convite a slam, início de cuebid.
- 3♠ = seca de ♠, naipes de ♥ acordado como trunfo.
- 3ST = propõe jogar 3ST ou 4♥.
- 4♣ = seca de ♣, naipes de ♥ acordado como trunfo.
- 4♦ = seca de ♦, naipes de ♥ acordado como trunfo.
- 4♥ = conclusivo.

Abridor	Respondedor
1♣	1♥
2♣	2♦
2♠	?

Seqüência FG.

- 2ST = pede esclarecimento → 3♣ = 6♣, 3♦ = 5♣(+) e 4♦.
- 3♣ = apoio de ♣, FG.
- 3♦ = mão de 10 – 11 pontos com 4♥(+) e 5♦(+).
- 3♥ = 10 – 11 pontos com 6♥(+).
- 3♠ = mão de 10 – 11 pontos com 6♥5♠.
- 3ST = conclusivo.

Abridor	Respondedor
1♣	1♥
2♣	2♦
2ST	?

Seqüência NF

- passo = sem força para 3ST.
- 3♣ = apoio de ♣, FG.
- 3♦ = mão de convite, 10 – 11 pontos, com 4♥(+) e 5♦(+), NF.



- 3♥ = mão de convite com 6♥(+)
- 3♠ = mão de convite com 6♥5♠
- 3ST = conclusivo.

Abridor	Respondedor
1♣	1♥
2♣	2♦
3♣	?

#### Seqüência NF

- 3♦ = mão de convite com 4♥(+) e 5♦(+).
- 3♥ = mão de convite com 6♥(+).
- 3♠ = falta de pega de ♠ para 3ST ou 6♥5♠ convite
- 3ST = conclusivo.
- 4♣ = apoio de ♣, início de cuebid.

Abridor	Respondedor
1♣	1♥
2♣	2♦
3♦	?

#### Seqüência NF

- Passo = com 4 cartas de ♦ e mão mínima
- 3♥ = mão de convite com 6♥(+)
- 3♠ = falta de pega de ♠ para 3ST ou 6♥5♠ convite
- 3ST = para jogar
- 4♣ = apoio de ♣, FG. Início de cuebid.
- 4♦ = com 4+ cartas de ♦, FG. Início de cuebid.

Abridor	Respondedor
1♣	1♥
2♣	2♦
3♥	?

- 3♠ = falta pega de ♠ ou cuebid.
- 3ST = para jogar. O respondedor provavelmente tem 4♥ e 5♦ com pega de ♠.
- 4♣ = pode ser cuebid com trunfo ♥ ou apoio de ♣ com mão de slam.
- 4♦ = cuebid, o trunfo é ♥.
- 4♥ = conclusivo.

Abridor	Respondedor
1♣	1♥
2♣	2♦
3♠	?

- 3ST = para jogar
- 4♣ = apoio de ♣, início de cuebid.
- 4♦ = cuebid com apoio de ♣.
- 4♥ = para jogar.
- 4♠ = mão 6♥5♠, 10-11 pontos

Abridor	Respondedor
1♣	1♥
2♣	2♦
3ST	?

- Passo
- 4♣ = apoio de ♣, início de cuebid.
- 4♦ = natural, mão irregular 4♥6♦ ou 5♥5♦
- 4♥ = para jogar.

Abridor	Respondedor
1♣	1♠
2♣	?

- 2♦ = Relay
- 2♥ = 5♠(+) e 4♥(+), NF.
- 2♠ = 5♠(+), NF.
- 2ST = convite a 3ST.
- 3♣ = apoio de ♣, mão de convite NF.
- 3♦ = 5♠(+) e 5♥(+), FG.
- 3♥ = 5♠(+) e 5♥(+), FG.
- 3♠ = 6♠(+), FG.
- 3ST = para jogar.
- 4♣ = apoio 4º de ♣ mão forte, início de cuebid.

Abridor	Respondedor
1♣	1♠
2♣	2♦
?	

- 2♥ = mínimo ou máximo com 4♥.
- 2♠ = mínimo com 3♣.
- 2ST = mínimo com pegas.
- 3♣ = mínimo ou máximo com 6♣.
- 3♦ = mínimo ou máximo com 4♦.
- 3♥ = máximo com 6♣ e pega de ♥. Exemplo : ♠ xx ♥ ADV ♦ xx ♣ ARxxxx.
- 3♠ = máximo com 3♣.
- 3ST = máximo com pegas.

Abridor	Respondedor
1♣	1♠
2♣	2♦
2♥	?

A seqüência é forçante por 1 volta, o abridor pode ter máximo.

- 2♠ = convite com 6♠(+), NF.
- 2ST = convite a 3ST.
- 3♣ = apoio de ♣, FG.
- 3♦ = com 4♠(+) e 5♥(+), mão de convite, NF.
- 3♥ = apoio 4º. convite a game.
- 3♠ = com 6♠(+), FG. O respondedor provavelmente tem 6♠4♦.
- 3ST = conclusivo.
- 4♣ = com 4♥ e seca de ♣, convite a slam, mão distribucional.
- 4♦ = com 4♥ e seca de ♦, convite a slam.
- 4♥ = conclusivo.

Abridor	Respondedor
1♣	1♠
2♣	2♦
2♠	?

Essa seqüência é forçante pelo menos por 1 volta, pois o respondedor foi apoiado.

- 2ST = propõe o contrato de 3ST
- 3♣ = apoio de ♣, FG
- 3♦ = com 4♠5♦(+), convite NF
- 3♥ = cuebid
- 3♠ = convite a slam
- 4♠ = conclusivo

Abridor	Respondedor
1♣	1♠
2♣	2♦
2ST	?

#### Seqüência NF

- Passo = sem força para 3ST
- 3♣ = apoio de ♣, FG.
- 3♦ = natural, convite.
- 3♥ = natural com 5♠(+) e 5♥(+) e mão de convite, NF.
- 3♠ = convite com 6♠(+)
- 3ST = conclusivo
- 4♣/4♦/4♥ = splinter com monocolor de ♠.
- 4♠ = conclusivo
- 4ST = quantitativo.

Abridor	Respondedor
1♣	1♠
2♣	2♦
3♣	?

#### Seqüência NF

- Passo
- 3♦ = mão de convite com 4♠(+) e 5♦(+).
- 3♥ = falta pega de ♥ para 3ST ou 5♠(+) e 5♥(+) mão de convite.
- 3♠ = 6♠(+) mão de convite
- 3ST = conclusivo.
- 4♣ = apoio de ♣, início de cuebid.

Abridor	Respondedor
1♣	1♠
2♣	2♦
3♦	?

#### Seqüência NF

- Passo = com 4♦ e mão mínima
- 3♥ = com 5♠(+) e 5♥(+), mão de convite.
- 3♠ = com 6♠(+) mão de convite
- 3ST = conclusivo
- 4♣ = apoio de ♣, início de cuebid.
- 4♦ = apoio de ♦, início de cuebid.

Abridor	Respondedor
1♣	1♠
2♣	2♦
3♥	?

#### Seqüência FG

- 3♠ = com 6♠(+) e mão de convite ou FG
- 3ST = conclusivo
- 4♣ = apoio de ♣, início de cuebid.
- 4♥ = o respondedor tem 5♠(+) e 5♥(+) com 10 – 11 pontos.

Abridor	Respondedor
1♣	1♠
2♣	2♦
3♠	?

#### Seqüência FG

- 3ST = para jogar

- 4♣ = cuebid com honra maior de ♣. O trunfo pode ser ♠ ou ♣.
- 4♦ = cuebid, o naipe de trunfo é ♠.
- 4♥ = cuebid, o naipe de trunfo é ♠.
- 4♠ = conclusivo.
- 4ST = pede ases.

Abridor	Respondedor
1♣	1♠
2♣	2♦
3ST	?

- 4♣ = apoio de ♣, início de cuebid.
- 4♦ = mão de 10 – 11 pontos, com 5♠(+) e 5♦(+), inadequada para 3ST.
- 4♥ = mão de 10 – 11 pontos, com 5♠(+) e 5♥(+).
- 4♠ = com 6♠(+), conclusivo.

Abridor	Respondedor
1♦	1♥
2♦	?

- 2♥ = com 5♥(+), NF.
- 2♠ = Relay
- 2ST = convite a 3ST
- 3♣ = natural FG.
- 3♦ = apoio de ♦ convite.
- 3♥ = com 6♥(+), FG.
- 3♠/4♠ = splinter com apoio 4<sup>o</sup>., mão de 12 – 14 pontos.
- 3ST = conclusivo.
- 4♦ = mão forte com apoio 4<sup>o</sup>., início de cuebid.

Abridor	Respondedor
1♦	1♥
2♦	2♠
?	

- 2ST = mínimo com pegás
- 3♣ = máximo com 6♦(+).
- 3♦ = mínimo com 6♦(+).
- 3♥ = apoio 3<sup>o</sup> de ♥, máximo ou mínimo.
- 3ST = máximo com pegás.

Abridor	Respondedor
1♦	1♥
2♦	2♠
2ST	?

#### Seqüência NF

- Passo = sem força para 3ST.
- 3♣ = com 4♥(+) e 5♠(+), mão de convite, NF.
- 3♦ = apoio de ♦, FG.
- 3♥ = com 6♥(+), mão de convite.
- 3♠ = com 6♥ e 5♠, FG.
- 3ST = conclusivo.

Abridor	Respondedor
1♦	1♥
2♦	2♠
3♣	?

- 3♦ = apoio de ♦, FG.
- 3♥ = com 6♥(+), mão de convite.
- 3♠ = com 6♥5♠, FG.
- 3ST = conclusivo.

Abridor	Respondedor
1♦	1♥
2♦	2♠
3♦	?

- 3♥ = com 6♥(+), mão de convite.
- 3♠ = com 6♥5♠, FG
- 3ST = conclusivo.
- 4♣ = cuebid com apoio de ♦.
- 4♦ = apoio de ♦, FG.

Abridor	Respondedor
1♦	1♥
2♦	2♠
3♥	?

- 3♠ = cuebid, naipe de trunfo é ♥.
- 3ST = conclusivo.
- 4♣ = cuebid, o naipe de trunfo é ♥.
- 4♦ = apoio de ♦, trunfo pode ser ♦ ou ♥.
- 4♥ = conclusivo.

Abridor	Respondedor
1♦	1♥
2♦	2♠
3ST	?

- 4♣ = cuebid com apoio de ♦.
- 4♦ = apoio de ♦, início de cuebid.
- 4♥ = com 6♥ e 10–11 pontos.
- 4♠ = com 6♥5♠ e mão de slam.

Abridor	Respondedor
1♦	1♠
2♦	?

- 2♥ = Relay
- 2♠ = remarcação, NF.
- 2ST = convite a 3ST.
- 3♣ = Natural, FG.
- 3♦ = apoio convite.
- 3♥ = com 5♠(+) e 5♥(+), FG.
- 3♠ = com 6♠(+). FG.
- 3ST = conclusivo.
- 4♣ = splinter com apoio 4º e 12–14 pontos.
- 4♦ = mão forte com apoio 4º, início de cuebid.

Abridor	Respondedor
1♦	1♠
2♦	2♥
?	

- 2♠ = mínimo com apoio 3º.
- 2ST = mínimo com pegás.
- 3♣ = máximo com 6♦.
- 3♦ = mínimo com 6♦.
- 3♥ = mínimo ou máximo com 4♥.
- 3♠ = máximo com apoio 3º.
- 3ST = máximo com pegás.

Abridor	Respondedor
1♦	1♠
2♦	2♥
2♠	?

- 2ST = garante 5♠ e propõe 3ST.
- 3♣ = cuebid ou trial.
- 3♦ = apoio de ♦, FG.
- 3♥ = cuebid ou trial.
- 3♠ = convite a slam.
- 4♣/4♦/4♥ = splinter.
- 4♠ = conclusivo.

Abridor	Respondedor
1♦	1♠
2♦	2♥
2ST	?

- 3♣ = com 4♠(+) e 5♠(+) e mão de convite, NF.
- 3♦ = apoio de ♦, FG.
- 3♥ = com 5♠(+) e 5♥(+) e mão de convite.
- 3♠ = com 6♠(+) e mão de convite.
- 3ST = conclusivo.

Abridor	Respondedor
1♦	1♠
2♦	2♥
3♣	?

- 3♦ = apoio de ♦, FG.
- 3♥ = com 5♠(+) e 5♥(+) e mão de convite.
- 3♠ = com 6♠(+) e mão de convite.
- 3ST = conclusivo.

Abridor	Respondedor
1♦	1♠
2♦	2♥
3♦	?

- 3♥ = com 5♠(+) e 5♥(+) e mão de convite.
- 3♠ = com 6♠(+) e mão de convite.
- 3ST = conclusivo.
- 4♣ = cuebid com apoio de ♦.
- 4♦ = apoio de ♦, FG.

Abridor	Respondedor
1♦	1♠
2♦	2♥
3♥	?

- 3♠ = mão de convite com 6♠(+).
- 3ST = conclusivo.
- 4♣ = cuebid com apoio de ♥.
- 4♦ = apoio de ♦, FG.
- 4♥ = conclusivo.

Abridor	Respondedor
1♦	1♠
2♦	2♥
3♠	?

- 3ST = conclusivo.
- 4♣ = cuebid, trunfo ♠.
- 4♦ = apoio de ♦ ou cuebid com trunfo ♠.
- 4♥ = cuebid, trunfo ♠.
- 4♠ = conclusivo.

Abridor	Respondedor
1♦	1♠
2♦	2♥
3ST	?

- 4♣ = cuebid com apoio de ♣.
- 4♦ = apoio de ♦.
- 4♥ = 5♠(+) e 5♥(+) e 10 – 11 pontos.
- 4♠ = conclusivo.

### OUTRAS SEQUÊNCIAS

Abridor	Respondedor
1♣/1♦	1♠
1ST	?

- 2♥ = NF.
- 3♥ = 5-5, FG.
- 3♣/3♦ = 4♣(+) e 4♦/♦ FG.

Abridor	Respondedor
1♦	1♥/1♠
2♣	2ST
?	

- Passo = único signoff
- 3♣/3♦ = forçante.

Abridor	Respondedor
1♣	1♦
?	

- 2♦ = 12-15 com apoio 4°.
- 3♦ = Reverse.

Abridor	Respondedor
1♣	1♦
1ST	?

- 3♣ = mão de convite com apoio 4° (+)♣.
- 3♦ = monocolor de ♦ convite 6°. (+).
- 3♥ = FG com apoio de 4° (+)♣
- 3♠ = monocolor forte de ♦, FG.

Abridor	Respondedor
1♣	2♣
?	

- 2♦/2♥/2♠ = 5♣(+) e 4♦/4♥/4♠ - 15 ou mais pontos.
- 2ST = convite a 3ST.
- 3♣ = barragem.
- 3ST = conclusivo.

Abridor	Respondedor
1♦	2♦
?	

- 2♥/2♠/3♣ = 5♦(+) e 4♥/4♠/4♣ - 15 ou +.
- 2ST = convite a 3ST.
- 3♦ = barragem.
- 3ST = conclusivo.

Abridor                      Respondedor  
 1♣                              1♥  
 ?

- 3♠ = 5♣ (+)4♥, 18-20 com seca de ♠ ou 6♣4♥, 12-15 com seca de ♠ → 3ST pergunta: 4♣/♦=18-20, 4♥=12-15.
- 4♣ = 6♣4♥, 12-15 com seca de ♦
- 4♦ = 5♣ (+)4♥, 18-20 com seca de ♦
- 4♥ = 5♣4♥22, 18-20

Abridor                      Respondedor  
 1♣                              1♠  
 ?

- 3♥ = 6♣4♠, 12-15 com seca de ♥
- 4♣ = 6♣4♠, 12-15 com seca de ♦
- 4♦ = 5♣ (+)4♠, 18-20 com seca de ♦
- 4♥ = 5♣ (+)4♠, 18-20 com seca de ♥
- 4♠ = 5♣4♠22, 18-20

Abridor                      Respondedor  
 1♦                              1♥  
 ?

- 3♠ = 5♦ (+)4♥, 18-20 com seca de ♠ ou 6♦4♥, 12-15 com seca de ♠ → 3ST pergunta.
- 4♣ = 5♦ (+)4♥, 18-20 com seca de ♣.
- 4♦ = 6♦4♥, 12-15 com seca de ♣.
- 4♥ = 5♦4♥22, 18-20

Abridor                      Respondedor  
 1♦                              1♠  
 ?

- 3♥ = 6♦4♠, 12-15 seca de ♥.
- 4♣ = 5♦ (+)4♠, 18-20 com seca de ♣
- 4♦ = 6♦4♠, 12-15 com seca de ♣
- 4♥ = 5♦ (+)4♠, 18-20 com seca de ♥
- 4♠ = 5♦4♠22, 18-20

### SEQUENCIA 1♦ - 2♣

Abridor                      Respondedor  
 1♦                              2♣ = FG com 5♣(+)  
 ?

- 2♦ = com 5♦(+)
- 2♥ = tricolor 4441♣, tricolor 5♦440♣, 6♦5♥/♠.
- 2♠ = mão regular 12-14, sem pega num rico, sem 4 de rico e sem 3♣.
- 2ST = mão regular 12-14 ou 18-20. Com 5♦332 e pega nos 2 ricos marcar 2ST.
- 3♣ = apoio 3♣(+).
- 3♦ = com 6♦ (+) sólidos, FG.
- 3♥/3♠ = Splinter com 12 - 14 pontos e apoio 4<sup>o</sup>.(+) de ♣.
- 3ST = Mão regular 18 - 20 pontos, sem honra de paus.
- 4♣ = Mão de slam com apoio 4<sup>o</sup> (+).
- 4♦ = naipe de ♦ 6<sup>o</sup> muito bom e honra de ♣ terceira

Abridor                      Respondedor  
 1♦                              2♣  
 2♦                              ?

- 2♥/2♠ = com pega ou 4 cartas.
- 2ST = mão regular 13-15 ou 18+ pontos, com pegadas
- 3♣ = com 6♣ (+).
- 3♦ = apoio de ♦
- 3♥/3♠ = Splinter 12 - 14 pontos com 5♣ (+) e 4♦ (+).



- 3ST = mão regular com 16 -17 pontos com 5♣332 ou 4♣333.

Abridor	Respondedor
1♦	2♣
2♦	2♥
?	

- 2♣ = sem pega de ♠.
- 2ST = com pega de ♠, nega 4♥.
- 3♣ = apoio de ♣
- 3♦ = com 6♦.
- 3♥ = apoio de 4º de ♥, pode ter pega de ♠.
- 3♠ = apoio 4º de ♥ e 3º de ♣, seca de ♠

Abridor	Respondedor
1♦	2♣
2♦	2♠
?	

- 2ST = com pega de ♥, nega 4♠.
- 3♣ = apoio de ♣.
- 3♦ = com 6♦(+)
- 3♥ = com 4♠ e pega de ♥
- 3♠ = com 4♠ sem pega de ♥

Abridor	Respondedor
1♦	2♣
2♥	2♠ = Relay
?	

- 2ST = 4441 com 12-14 ou 18+.
- 3♣ = 4450 com mínimo 12-14
- 3♦ = 4450 com 15+
- 3♥ = 6♦5♥
- 3♠ = 6♦5♠
- 3ST = 4441 com 15-17

Abridor	Respondedor
1♦	2♣
2♠	?

- 2ST = pega nos ricos.
- 3♣ = com 6♣ (+)
- 3♦ = com 5♣(+)+4♦
- 3♥ = pega de ♥ sem pega de ♠ ou 6♣5♥
- 3♠ = pega de ♠ sem pega de ♥ ou 6♣5♠
- 3ST = 16-17 com pegas

Abridor	Respondedor
1♦	2♣
3♣	3♦
?	

- 3♥ = pega de ♥.
- 3♠ = pega de ♠.
- 3ST = pega de ♥ e ♠.

Abridor	Respondedor
1♦	2♣
3♣	?

- 3♥/3♠ = pega ou cuebid no naipe marcado. Em princípio o abridor deve considerar como pega no naipe marcado e falta de pega no outro rico, e com 4 cartas de ♥/♠, na mão tricolor, apoia em 4♥/4♠.
- 3ST = para jogar
- 4♣ = pede o início de cuebid.

Abridor	Respondedor
1♦	2♣
2ST	?

- 3♣ = monocolor 6º de ♣ convite a slam
- 3♦/3♥/3♠ = 4 cartas no naipe marcado

Abridor	Respondedor
1♦	2♣
3♣	3♦
?	

- 3♥ = pega de ♥.
- 3♠ = pega de ♠.
- 3ST = pega de ♥ e ♠.

### SEQÜÊNCIA 1♦ - 2♥

Esta marcação pode mostrar 2 tipos de mãos:

1. 6♣+ com 9-11 pontos, monocolor.
2. 6♥+ FG, monocolor.

Esta marcação pode mostrar 2 tipos de mãos: **A) Monocolor de ♥** - Quando a mão possuir naipe de ♥ deve ser monocolor fechado sem apoio quarto de ♦. Não pode ser mão monocolor de ♥ (6322) de 16-17 com pegas laterais. A mão é tal que o contrato final será sempre jogado em copas. Quando o naipe de copas não for autônomo, a mão possuir apoio de ouros ou houver a possibilidade de jogar em ST a marcação sobre 1♦ deve ser 1♥.

**B) Monocolor de ♣** – mão de 9-11 pontos.

**O abridor marcará sempre 2♠ sobre a marcação de 2♥ com qualquer tipo de mão.**

1♦	2♥
2♠	<ul style="list-style-type: none"> <li>— 2ST = mão monocolor de ♥ máxima sem seca</li> <li>— 3♣ = mão de 9-11 com 6♣+</li> <li>— 3♦/3♥/3♠ = mão monocolor de ♥, seca ♦/♣/♠ mão máxima</li> <li>— 3ST = mão monocolor de ♥ mínima sem seca</li> <li>— 4♣/4♦/4♥ monocolor de ♥, seca ♣/♦/♠, mão mínima</li> </ul>

1♦	2♥
2♠	3♣
	<ul style="list-style-type: none"> <li>— passo = para jogar 3♣</li> <li>— 3♦ = tentativa de jogar 3ST, respondedor marca pega num rico ou marca 4♣</li> <li>— 3♥/3♠ = mão 6♦5♥/5♠</li> <li>— 3ST = para jogar</li> <li>— 4♣ = apoio de ♣ convite a slam, início de cuebid</li> <li>— 5♣ = conclusivo</li> </ul>

### SEQUENCIAS DE REVERSE APÓS ABERTURA DE 1 EM NAIPE POBRE

**Segunda voz do respondedor - regra geral :** 1) o quarto naipe é negativa exceto na seqüência 1♣ - 1♠ - 2♥ - 3♦; 2) as marcações no nível de 2 são forçantes por 1 volta; 3) as marcações no nível de 3 são FG - exceto: 1♣ - 1♠ - 2♥ - 3♣.

Abridor	Respondedor
1♣	1♥
2♦	?

- 2♥ = 5 ou + cartas, forçante por 1 volta.
- 2♠ = negativa . Se remarcar ♠ mostra mão positiva com 6 - 5.
- 2ST = forçante por 1 volta.
- 3♣/3♦ = FG com apoio. O apoio de ♦ deve ser 4º.
- 3♥ = naipe 6º ou + sólido.
- 3♠ = splinter com apoio de ♦.
- 3ST = regular 11 -13 normalmente com 4♣4♥3♦2♣.
- 4♣/4♦ = apoio 4º.(+) e mão forte.

Abridor	Respondedor
1♣	1♠
2♦	?

- 2♥ = negativa. Se remarcar ♥ mostra positiva com 5♠(+) e 5♥(+).
- 2♠ = com 5♠(+), forçante por 1 volta.
- 2ST = forçante por 1 volta.
- 3♣/3♦ = com apoio, FG.
- 3♥ = splinter com apoio 4º de ♦.
- 3♠ = naipe 6º.(+), sólido.
- 3ST = regular 11-13 sem 3 cartas de ♣ ou 4 cartas de ♦.
- 4♣/4♦ = apoio 4º.(+), mão forte.

Abridor	Respondedor
1♣	1♠
2♥	?

- 2♠ = com 5♠(+), forçante por 1 volta.
- 2ST = forçante por 1 volta.
- 3♣ = mão fraca com apoio de ♣, NF.
- 3♦ = FG com pelo menos 2 cartas de ♣. A mão não tem 5♠ e não tem 4♥. Ver observação a seguir.
- 3♥ = FG com apoio 4º.
- 3♠ = naipe sólido 6º(+).
- 3ST = regular 11-13 com 4♣3♥4♦2♠.
- 4♣ = apoio 4º(+), mão forte.
- 4♥ = apoio 4º, conclusivo.

**Observação :** Na seqüência 1♣ - 1♠ - 2♥ - 3♦ a única mão que tem duas cartas de ♣ é a de 4♣3♥4♦2♠, com mais de 13 pontos. O abridor sobre 3♦ normalmente marca 3ST com 16-18 pontos e o respondedor pode reabrir em 4♣ com apoio 3º ou em 4ST com 14-15 e doubleton de ♣.

Abridor	Respondedor
1♣	1♠
2♥	3♦
?	

- 3♥ = com 6♣5♥, pode não ser mão de reverse.
- 3♠ = com mão de reverse e apoio 3º
- 3ST = com 2♣4♥2♦5♠, 1♣4♥3♦5♠ ou 1♣4♥2♦6♠ e 16 - 18 pontos.
- 4♣ = com 6♣(+) e reverse máximo.
- 4♦ = estabelece ♦ como trunfo, início de cuebid
- 4♠ = mão regular 18-20 com 4♠.

Abridor	Respondedor
1♦	1♠
2♥	?

- 2♠ = com 5♠(+), forçante por 1 volta.
- 2ST = forçante por 1 volta.
- 3♣ = negativa.
- 3♦/3♥ = apoio FG.
- 3♠ = naipe 6º. ou + sólido.
- 3ST = com 11-13 pontos sem 4♥ ou 4♦, pode ter 3 cartas de ♦ com ótimas pegadas de ♣.
- 4♣ = splinter com apoio de ♥.
- 4♦ = apoio 4º (+) de ♦, mão forte.
- 4♥ = conclusivo.

**Nota importante:** o respondedor com força para ir a game não deve remarcar seu naipe rico quinto na segunda volta do leilão se tiver apoio para um dos naipes do abridor.

## REDECLARAÇÃO DE SALTO EM ST APÓS ABERTURA DE 1 EM NAIPE POBRE

Abridor	Respondedor
1♣/1♦	1 de rico
?	

- 2ST = 18-20 regular. **Nega 4 cartas de apoio no rico do respondedor.**
- 3ST = 18-20 naipes 6°. ou + sólido, normalmente sem 3 cartas no naipe do respondedor.

## SEQUÊNCIA 1 DE POBRE - 1 DE RICO - 2ST

Abridor	Respondedor
1♣	1♥
2ST	?

- 3♣ = obriga a 3♦.
- 3♦ = Natural, pode ser: 1) Naipes 4° com uma mão regular forte, pois é a única forma de encontrar o fit quarto de ♦, 2) mão fraca com 4♥ e 5♦(+), alertando o parceiro de uma seca de ♣ ou ♠, ou 3) mão com 5♥(+) e 4♦(+).
- 3♥ = Naipes 5° com mão de game ou slam ou naipes 6° com mão de slam. O abridor reage como se o naipe fosse 5°, ou seja, marca 3ST com doubleton e dá cuebid ou apóia com 3 cartas.
- 3♠ = com 5♥(+) e 4♠.
- 3ST = conclusivo.
- 4♣ = apoio 5°. de ♣, convite a slam.
- 4♦ = splinter com 5♠(+).

Abridor	Respondedor
1♣	1♥
2ST	3♣ = obriga 3♦
3♦	?

- Passo = mão fraquíssima com naipes de ♦ longo.
- 3♥ = signoff em ♥.
- 3♠ = 4♥ e 4♠.
- 3ST = apoio de ♣, convite a slam com mão regular de 12 - 13 pontos.
- 4ST = apoio de ♣, convite a slam com mão regular de 14 pontos.
- 5ST = apoio de ♣, o abridor marca 6♣ ou 6ST.
- 4♣ = com 5♥(+) e 5♠(+) e mão de slam. Com 5♥(+) e 5♠(+) e mão de game, o respondedor primeiro procura o apoio 3° de ♥ e não encontrando marca 5♣.
- 4♦ = com 5♥(+) e 5♦(+) e mão de slam.

Abridor	Respondedor
1♣	1♥
2ST	3♦
?	

- 3♥ = com 3♥.
- 3♠ = com 4♦ sem 3♥.
- 3ST = sem 3♥ ou 4♦.
- 4♣ = cuebid com 3♥ e 4♦.
- 4♦ = com 3♥ e 4♦.

Abridor	Respondedor
1♣	1♠
2ST	?

- 3♣ = obriga a 3♦.
- 3♦ = Natural, pode ser: 4♦ com mão forte, mão fraca com 4♠ e 5♦(+), ou uma mão com 5♠(+) e 4♦(+).
- 3♥ = com 5♠(+) e 4♥.
- 3♠ = com 5♠ e mão de game ou slam ou 6♠ com mão de slam. Abridor reage como se o naipe de ♠ fosse 5°.
- 3ST = conclusivo.
- 4♣ = convite a slam com apoio 5° de ♣ e mão irregular.
- 4♦ = splinter com apoio quinto de ♣.

Abridor	Respondedor
1♣	1♠
2ST	3♣=obriga 3♦
3♦	?

- Passo = mão fraquíssima com naipe longo de ♦.
- 3♥ = com 5♠ e 5♥.
- 3♠ = signoff em ♠.
- 3ST = convite a slam em ♣, mão regular com 12 - 13 pontos.
- 4ST = convite a slam em ♣, mão regular com 14 pontos.
- 5ST = apoio de ♣, o abridor marca 6♣ ou 6ST.
- 4♣ = com 5♠(+) e 5♥(+) e mão de slam.
- 4♦ = com 5♠(+) e 5♥(+) e mão de slam.

Abridor	Respondedor
1♣	1♠
2ST	3♦
?	

- 3♥ = com 4♦ sem 3♠.
- 3♠ = com 3♣ sem 4♦.
- 3ST = sem 3♠ ou 4♦.
- 4♣/4♥ = cuebid com 3♠ e 4♦.
- 4♦ = com 3♠ e 4♦.

Abridor	Respondedor
1♦	1♥
2ST	?

- 3♣ = obriga a 3♦.
- 3♦ = apoio 4º de ♦.
- 3♥ = com 5♥ e mão de game ou de slam ou com 6♥ e mão de slam.
- 3♠ = com 5♥(+) e 4♠.
- 3ST = conclusivo.
- 4♣ = splinter com apoio 5º de ♦
- 4♦ = mão forte com apoio 5º de ♦.
- 4♥ = conclusivo.

Abridor	Respondedor
1♦	1♥
2ST	3♣
3♦	?

- Passo = mão fraquíssima, signoff em ♦.
- 3♥ = signoff em ♥.
- 3♠ = com 4♥ e 4♠.
- 3ST = com 5♣(+) e 4♥ e 10-11 pontos.
- 4♣ = com 5♥(+) e 5♠(+) e mão de slam
- 4♦ = com 5♥(+) e 5♠(+) e mão de slam

Abridor	Respondedor
1♦	1♠
2ST	?

- 3♣ = obriga a 3♦.
- 3♦ = com apoio 4º de ♦
- 3♥ = com 5♠(+) e 4♥.
- 3♠ = com 5♠ e mão de game ou slam ou com 6♠ e mão de slam.
- 3ST = conclusivo.
- 4♣ = splinter com apoio quinto de ♦.
- 4♦ = mão forte com apoio 5º de ♦

Abridor	Respondedor
1♦	1♠
2ST	3♣
3♦	?

- Passo = signoff em ♦.
- 3♥ = com 5♠ e 5♥.
- 3♠ = signoff em ♠.
- 3ST = com 5♠(+) e 4♣, e 10 -11 pontos.
- 4♣ = com 5♠(+) e 5♣(+) e mão de slam.
- 4♦ = com 5♠(+) e 5♦(+) e mão de slam.

#### APOIO ARTIFICIAL AO NAIPE POBRE

Abridor	Respondedor
1♣	2♦ = apoio 4º (+) de ♣, FG
?	

- 2♥/2♠/3♦ = 5♣(+) e 4♥/♠/♦(+), 15 ou + pontos.
- 2ST = mão regular 12-14, com pega nos 2 ricos.
- 3♣ = com 4♣(+). Pode ser mão regular sem pega num dos ricos.
- 3ST = 18-20 regular, com ou sem 4♣.

Abridor	Respondedor
1♦	3♣ = apoio 4º (+) de ♦, FG
?	

- 3♦ = com 4♦(+). Pode ser mão regular sem pega num dos ricos.
- 3♥/3♠/4♣ = mostra pelo menos 5♦ e 4 no naipe marcado com mão de 15 ou mais pontos.
- 3ST = regular 12-14 com pega nos 2 ricos.
- 4ST = 18-20 regular, com ou sem 4♦.

#### SEQUENCIAS DE FALSO REVERSE OU FALSO SALTO EM ESPADAS APÓS 1♣/1♦ - 1♥/1♠

1♣     1♥  
2♦

1♣     1♠  
2♦

1♦     1♥  
2♠

1♦     1♠  
2♥

Após qualquer das seqüências acima o respondedor segue marcando normalmente. Na terceira voz do abridor o salto para game no primeiro naipe do respondedor, mostra mão regular de 18-20 com apoio quarto, exceto no caso de remarcação de naipe pelo respondedor (ver seqüências abaixo). Qualquer outra marcação do abridor confirma como verdadeiras as duas primeiras vozes do leilão.

Nas seqüências:

1♣     1♥/1♠  
2♦     2♥/2♠

- 3♥/3♠ = reverse ♣♦ com apoio terceiro e mão mínima NF.
- 4♥/4♠ = reverse ♣♦ com apoio terceiro e mão máxima.
- 4♣/4♥ = cuebid com mão regular 18-20 e apoio quarto no naipe do respondedor.

1♦     1♠  
2♥     2♠

- 3♠ = reverse ♥♦ com apoio terceiro de ♠, mão mínima NF.
- 4♠ = reverse ♥♦ com apoio terceiro de ♠, mão máxima.
- 4♣/4♦ = cuebid com mão regular 18-20 e apoio quarto no naipe do respondedor.

## MARCAÇÕES DE SPLINTER DE APOIO AO RESPONDEDOR

1♣      1♥  
 4♣ = 6♣4♥ com seca de ♦ 12/15 pontos concentrados

Mão mínima: ♠ xx ♥ RDxx ♦ x ♣ ARxxxx  
 Mão máxima: ♠ Ax ♥ RDxx ♦ x ♣ ADxxxx

1♣      1♥  
 3♠ = seca de ♠ e apoio quarto de ♥ com 5♣(+)4♥ e mão de 18-20 pontos ou 6♣4♥ e mão de 12-15. Respondedor pede esclarecimento em 3ST e o abridor: a) marca 4♥ com a mão de 12-15; b) outra marcação mostra a mão mais forte.

1♣      1♠  
 4♣ = 6♣4♠ com seca de ♦ 12/15 pontos concentrados

1♣      1♠  
 3♥ = 6♣4♠ mão de 12/15 com seca de ♥ pontos concentrados.

1♦      1♥  
 4♦ = 6♦4♥ com seca de ♣ mão de 12/15

1♦      1♥  
 3♠ = seca de ♠ e apoio quarto de ♥ com 5♦(+)4♥ e mão de 18-20 pontos ou 6♦4♥ e mão de 12-15. 3ST pede esclarecimento como acima.

1♦      1♠  
 3♥ = 6♦4♠ seca de ♥ e mão de 12/15 pontos.

## RESPOSTAS ÀS ABERTURAS DE 1 EM NAIPE RICO

- 1♠ sobre 1♥ = substitui a marcação de 1ST.
- 1ST sobre 1♠ = NF, o abridor só passa com 5332 e mão mínima.
- 1ST sobre 1♥ = 5♠(+).
- 2 sobre 1 = FG exceto quando o naipe do respondedor é remarcado.
- Apoio em salto = 7-9 pontos com 4 cartas.
- Apoio simples = 6-10 normalmente com apoio 3º, o apoio pode ser 4º com mão muito fraca.
- 2ST = apoio 4º, convite ou FG.
- 3ST = splinter no outro rico com 9-11 pontos.
- 4♣/4♦ = splinter com 9-11 pontos.
- 3♠ sobre 1♥ = Natural, barragem.
- 4♥ sobre 1♠ = Natural, barragem.
- Apoio no nível de game = com 4 ou mais cartas e mão fraca 4-8 pontos.
- Salto em novo naipe = Natural, FG.

Seqüências detalhadas

Abridor	Respondedor
1♥	2♠
2ST	3♣/3♦ = seca de ♣/♦, apoio de ♥

Abridor	Respondedor
1♥/1♠	2X
2ST=15-17	

Abridor	Respondedor
1♥	1♠
?	

- 1ST = 4♠.
- 2♣/2♦ = 3 ou + cartas.
- 2♥ = 6 ou + cartas.
- 2ST = 18-20.
- 2♠ = reverse, 16 ou +, forçante por 1 volta.
- 3♣/3♦ = com 4♣/4♦ ou +, FG.

- 3♥ = naipe sólido 6º (+), 15-17, NF.
- 3♠/4♣/4♦ = naipe sólido 6º (+), 18-20, splinter
- 3ST = naipe sólido 6º (+), 18-20 pontos

Abridor	Respondedor
1♥	1ST
?	

- 2♣ = 3 ou + cartas.
- 2♦ = 4 ou + cartas.
- 2♥ = naipe 6º. ou mais.
- 2♠ = apoio e mínimo.
- 2ST = 18-20 regular.
- 3♠ = convite com apoio 3º. ou 4º.
- 3ST = reverse mínimo, pode ter seca.
- 4♣/4♦ = splinter com reverse máximo.
- 4♠ = reverse máximo com 4522.

Abridor	Respondedor
1♥	1♠
2♣/2♦	2♥ = nega 3 cartas de ♥
2ST = 15-17	

Abridor	Respondedor
1♠	1ST
2♣/2♦	2♠ = nega 3 cartas de ♠
2ST = 15-17	

#### Salto sobre voz forçante é splinter com apoio 4º. e mão de 12-14:

Abridor	Respondedor
1♥	2♣
3♦/3♠ = splinter	

Abridor	Respondedor
1♥	2♣/2♦
2♥	3♠/4♦/4♠ = splinter

#### Apoio no nível de 3 mostra mão de 14 ou + :

Abridor	Respondedor
1♠	2♣/2♦/2♥
3♣/3♦/3♥ = 14+	

#### Outras seqüências

Abridor	Respondedor
1♥/1♠	2♣
2♦	2ST = 12-15 ou 18+
	3ST = 16-17

Abridor	Respondedor
1♠	1ST
2♥	2ST
3♥ = NF	

Abridor	Respondedor
1♥	1♠
2♣	3♦/3♠ = apoio 5º de ♣ e pega de ♦/♠

Abridor	Respondedor
1♠	1ST
2♣	3♦/3♥ = apoio 5º de ♣ e pega de ♦/♥



Abridor	Respondedor
1♠	1ST
2♦	3♥ = apoio 5º e pega

1♥/1♠ - 2ST (FG ou convite com apoio 4º, excepcionalmente pode ter carta seca)

ABRIDOR MARCA:

- 3♣/3♦ = Natural FG;
- Remarcação do naipe de abertura = mão mínima, NF;
- 3♥ após abertura de 1♠ = Natural FG;
- 3♠ após abertura de 1♥ = Natural FG, com pelo menos 14 pontos;
- 3ST = mão monocolor FG → início de cuebids;
- 4♣/4♦ = 5♥(+)-5♠/♦(+) 12-13, com pontos concentrados;
- 4♥ após abertura de 1♠ = 5♠(+)-5♥(+) 12-13 com pontos concentrados;
- Game no naipe apoiado = mão mínima monocolor;

Abridor	Respondedor
1♥	2ST
3♣	

- 3♦/3♠ = cuebid com 15+;
- 3♥ = mão regular 12-14;
- 3ST = apoio 4º de ♣ com 12-14 pontos;
- 4♣ = apoio 4º de ♣ com 15+ pontos;
- 4♥ = mão de convite;

Abridor	Respondedor
1♥	2ST
3♦	?

- 3♥ = mão regular 12-14;
- 3♠/4♠ = cuebid com mão de 15+;
- 4♦ = apoio 4º de ♦ com 15+;
- 3ST = apoio 4º de ♦ 12-14;
- 4♥ = mão de convite;

Abridor	Respondedor
1♥	2ST
3♥	?

- Passo = tinha mão de convite;
- 3♠/4♠/4♦ = cuebid mão fortíssima, quer slam apesar do mínimo da abertura;
- 3ST = mão 4333 proposta de contrato;
- 4♥ = conclusivo;

Abridor	Respondedor
1♥	2ST
3♠	?

- 3ST = apoio 4º de ♠;
- 4♣/4♦ = cuebid;
- 4♥ = mão de convite ou mão mínima FG sem controle de ♣ ou ♦;
- 5♥ = mão máxima muito concentrada em ♥♠ sem controle de ♣ ou ♦;

Abridor	Respondedor
1♥/1♠	2ST
3ST	?

- Novo naipe = cuebid;
- Game no naipe de abertura = mão de convite;

Abridor	Respondedor
1♠	2ST
3♣	?

- 3♦/3♥ = cuebid com 15+;
- 3♠ = mão regular 12-14;
- 3ST = apoio 4º de ♣ com 12-14
- 4♣ = apoio 4º de ♣ com 15+;
- 4♠ = mão de convite;

Abridor	Respondedor
1♠	2ST
3♦	?

- 3♥/4♣ = cuebid com mão de 15+;
- 3♠ = mão regular 12-14;
- 3ST = apoio 4º de ♦ com 12-14;
- 4♦ = apoio 4º de ♦ com 15+;
- 4♠ = mão de convite;

Abridor	Respondedor
1♠	2ST
3♥	?

- 3♠ = mão regular de 12-14;
- 3ST = apoio 4º de ♥ 12-14;
- 4♣/4♦ = cuebid com mão de 15+;
- 4♥ = apoio 4º de ♥ com 15+;
- 4♠ = mão de convite;

Abridor	Respondedor
1♠	2ST
3♠	?

- Passo = tinha mão de convite;
- 3ST = proposta de contrato com 4333;
- 4♣/4♦/4♥ = cuebid mão fortíssima;
- 4♠ = conclusivo;

## OUTRAS SEQUÊNCIAS

Abridor	Respondedor
1♠	2♣
?	

- 3♣ = apoio 4º. com no mínimo 14 pontos.
- 3♦/3♥ = splinter 12-14.
- 4♣ = apoio 4º. mão fortíssima.
- 4♦/4♥ = splinter fortíssimo.

Abridor	Respondedor
1♥	2♣
2♦	2♥
?	

- 2♠ = 3♠5♥4♦1♠.
- 2ST = sugere o contrato de 3ST.
- 3♣ = 1♠5♥4♦3♣
- 3♦ = 5♥ e 5♦.
- 3♥ = convite a slam.

Abridor	Respondedor
1♥	2♣
2♥	3♥ = convite a slam

Abridor	Respondedor
1♥	2♣
2♦	?

- 2♥ = apoio 3°. força indefinida.
- 3♥ = convite a slam com apoio 4°.
- 4♥ = concentração de honras em ♥ e ♣, sem controle em ♦ e ♠.

Abridor	Respondedor
1♥/1♠	2♣/2♦
?	

- 3♥/3♠ = naipe sólido e mão forte.
- 4♥/4♠ = naipe sólido e mão fraca.

Abridor	Respondedor
1♥	1♠
?	

- 2ST = regular 18-20
- 3ST = naipe 6° ou + sólido, 18-20 pontos.
- 3♠/4♣/4♦ = auto splinter, monocolor 18 -20 pontos.

Abridor	Respondedor
1♠	1ST
?	

- 2ST = 18-20 pontos.
- 3ST = naipe 6° ou + fechado, 7 ganhadoras. ♠ ARDVxx ♥ xxx ♦ Ax ♣ xx
- 4♣/4♦/4♥ = auto splinter.

Abridor	Respondedor
1♥/1♠	2♣
2♥/2♠	4♥/4♠ = conclusivo

Abridor	Respondedor
1♥	1♠
2♥	2♠ = 5-5 nos pobres com 9 - 10 pontos e seca de ♥

Abridor	Respondedor
1♥	1♠
2♣	?

- 2♠ = apoio 4° de ♣, convite 10 - 11 pontos.
- 3♦/3♠ = apoio 5° de ♣ com 10 -11 pontos e pega no naipe marcado.
- 3♣ = apoio 5° de ♣, 8 - 9 pontos.
- com apoio 4° de ♣ e 8 -9 pontos deve preferir 2♥ com doubleton.

Abridor	Respondedor
1♥/1♠	1ST
2♣/2♦	2ST
?	

- Passo = único signoff.
- 3♣/3♦ = forcing.

### SEQUENCIA DE REVERSE 1♥ - 1♠ - 2♠

Abridor	Respondedor
1♥	1♠
2♠	?

Esta seqüência não obedece à regra geral do reverse após abertura de 1 em naipe pobre.

- 2ST = 6 - 8 pontos, com pegadas de ♣ e ♦, não forçante.
- 3♣/3♦ = Natural, não forçante.
- 3♥ = preferência, sem apoio 3º., não forçante.
- 3♠ = mão fraca com apoio 4º., não forçante.
- 3ST = 9 - 11 pontos, com pegadas de ♣ e ♦, para jogar.
- 4♣/4♦ = splinter com apoio de ♠, e 9 - 11 pontos ou apoio 4º com uma mão regular de 10/11 pontos. Exemplos: 1) com ♠ R10xx ♥ xx ♦ x ♣ ADxxxx, marcar 4♦; 2) com ♠ RDxx ♥ xx ♦ RVxxx ♣ x, marcar 4♣; 3) com ♠ RVxx ♥ xx ♦ Rxxx ♣ Axx, marcar 4♣.
- 4♥ = apoio 3º. com 10/11 pontos.
- 4♠ = conclusivo.

### SEQUÊNCIA ESPECIAL 1♠ - 1ST - 3♣

Esta sequência é artificial e pode mostrar os seguintes tipos de mãos :

- FG com 5♠(+) e 4♥
- FG com 5♠(+) e 4♣(+)
- FG com monocolor de ♠

Sobre a marcação de 3♣, o respondedor :

- Marca 3♦ para pedir esclarecimento → 3♥ = 5♠(+) e 4♥; 3♠ = com 5♠(+) e 4♣; 3ST = com monocolor de ♠ sem seca; 4♣ = com 5♠(+) e 5♣(+); 4♦ = Monocolor de ♠ e chicana de ♦, com seca de ♦ teria marcado 4♦ sobre 1ST; 4♥ = Monocolor de ♠ e chicana de ♥, com seca de ♥ teria marcado 4♥ sobre 1ST; 4♠ = Monocolor de ♠ e chicana de ♣, com seca de ♣ teria marcado 4♠ sobre 1ST.
- Marca 3♥ com 5♥(+)
- Marca 3♠ com 6♣(+)
- Marca 3ST com 6♦(+)
- Marca 4♠ sem interesse em slam

**Nota importante :** Como consequência desta convenção, a sequência: 1♠ - 1ST - 3♥ mostra mão de 5♠(+) e 5♥(+) FG, e o respondedor : 1) marca 3♠ com 2♠ e 2 ou menos ♥, caso não possa marcar 3ST; 2) marca 3ST para jogar; 3) marca 4♣/4♦, cuebid com apoio de ♥; 4) marca 4♥ para jogar; 5) marca 4♠ com a mão de 10-11 pontos e apoio 3º de ♠ e sem controle de 2ª volta em um dos naipes pobres; 6) marca 4ST para perguntar os ases.

### REMARCAÇÃO DE NAUPE EM SALTO E SALTO NO QUARTO NAUPE

Regra 1 : Quando a marcação do quarto naipes não está disponível a remarcação em salto do respondedor é FG.

Regra 2 : A marcação do quarto naipes em salto é natural e mostra mão 5(+) - 5(+) FG, exceto se for em reverse ou no nível de 4, quando é splinter com apoio 4º para o segundo naipes do abridor.

### MARCAÇÕES DE PASSADO APÓS ABERTURA DE 1 EM NAUPE

Após a abertura de 1 em naipes pobre, as respostas permanecem com seu significado original, excetuando-se o salto em novo naipes que passa a mostrar pelo menos 5 cartas no naipes do salto e apoio pelo menos 4º para o naipes da abertura, com força de convite. Após abertura de 1 em naipes rico o salto no outro rico mostra apoio pelo menos 4º e 5 cartas no naipes do salto. O salto em ♣ é natural. As marcações de 2♣ e 2♦ mostram apoio 3º e 4º, respectivamente, com mão de convite (Drury); a marcação de 2ST mostra apoio quarto com 5 cartas de ♣ (fitshowing); o apoio em salto mostra 4 cartas com mão distribucional e as demais não sofrem alteração.

### TWO WAY REVERSE DRURY

Após abertura de 1♥ ou 1♠ em 3ª ou 4ª posição as marcações de 2♣ e 2♦ mostram pelo menos 10 pontos de apoio com 3 e 4 cartas, respectivamente.

Abridor	Respondedor
	Passo
1♥	2♣
?	

- 2♦ = com pelo menos 4 cartas no naipes e uma abertura normal .O abridor não está certo quanto à marcação de game e está dando uma oportunidade para o parceiro avaliar a mão. Provavelmente irá passar sobre 2♥.
- 2♥ = signoff, não quer cartear game.

- 2♠/3♣/3♦ = Natural , mão forte. É uma tentativa de slam.
- 3♥ = mão fortíssima pede o início da marcação de cuebid.
- 2ST = mão regular com 16 pontos ou mais. Dá a opção do contrato de 3ST.
- 3ST = mão 5332 com 14-15 pontos e naipe ruim. ♣AD ♥V9xxx ♦RVx ♠R10x
- 3♠/4♣/4♦ = splinter, tentativa de slam.
- 4♥ = conclusivo.

Abridor	Respondedor
	Passo
1♠	2♣
?	

- 2♦/2♥ = com pelo menos 4 cartas no naipe e uma abertura normal. O abridor não está certo quanto à marcação de game e está dando uma oportunidade para o parceiro avaliar a mão. Provavelmente irá passar sobre 2♣.
- 2♠ = signoff.
- 2ST = mão regular com 16 pontos ou mais. Dá a opção do contrato de 3ST.
- 3♣/3♦/3♥ = Natural , mão forte. É uma tentativa de slam.
- 3♠ = mão fortíssima pede o início dos cuebid.
- 3ST = mão 5332 com 14-15 pontos e naipe ruim.
- 4♣/4♦/4♥ = splinter, tentativa de slam.
- 4♠ = conclusivo.

Abridor	Respondedor
	Passo
1♥/1♠	2♦
?	

Segue como acima considerando, no entanto, que o apoio é quarto.

### ABERTURA DE 1 EM NAUPE COM INTERFERENCIA

#### A) Em naipe

- O dobre é negativo até o nível de 4♥.
- O cuebid mostra apoio com mão de convite ou melhor.
- O apoio em salto é barragem.
- O salto em novo naipe é barragem.
- O cuebid em salto sobre rico = 5 cartas no outro rico e apoio 5° para o naipe pobre de abertura. Exemplo 1♣ - (1♥) - 3♥ = 5♣ e 5♠, 8 - 10 pontos.
- A marcação de 2ST, mesmo em salto, mostra 11-12 com pega , NF.

#### 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 9-10 pontos.
- A marcação de 2ST mostra apoio quarto limite.
- O redobre mostra 10 ou mais pontos. E é forçante a 2ST ou dobrar o adversário. Se após o redobre o adversário fala, reagimos da seguinte maneira: 1) marcamos naipe com mão fraca normalmente curto no naipe do adversário 2) dobramos com = 2 ou 3 cartas 3) passo é forcing e mostra 4 cartas no naipe do adversário ou mão forte e curto no naipe do 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 é transfer para 2♣.
- A marcação de 2♣ é transfer para 2♦.
- O apoio mostra mão mínima.

- A marcação de 2♦ após 1♥ (dobro) mostra apoio de ♥ com mão melhor que mínima, podendo ser mão de convite a game com apoio 3º
- A marcação de 2♥ após 1♠ (dobro) mostra apoio de ♠ com mão melhor que mínima, podendo ser mão de convite a game com apoio 3º
- A marcação de 2♦ após 1♠ (dobro) é transfer para 2♥.
- A marcação de 2ST mostra apoio 4º com mão de convite ou melhor.
- O apoio em salto é barragem.
- O redobre mostra 10 ou mais pontos normalmente sem apoio para o naipe da abertura.
- O salto em novo naipe é fit showing com 9-10 pontos.

C) Em 2ST inusitado (pobres) sobre naipe rico

- O dobre tem intenção de punir.
- 3♣ = apoio convite .
- 3♦ = 5 cartas (+) no outro rico competitivo.
- 3 de apoio = competitivo.
- 3ST = apoio FG.
- 3 no outro rico = 5 cartas (+) FG.
- Outras marcações naturais.

D) Em cuebid sobre rico mostrando 5 cartas no outro rico e 5 ♣.

- Passo = mão fraca ou com intenção de punir.
- Dobro = o adversário tirou minha voz natural de apoio no nível de 2.
- Marcação do naipe rico do adversário = apoio convite.
- 3♣ = 5♦ (+) competitivo.
- 3♦ = 5♥ (+) FG.
- 3 de apoio = competitivo, normalmente apoio quarto.
- Cuebid no rico do adversário = apoio convite.
- 3ST = apoio FG.
- Outras marcações naturais.

E) Em cuebid sobre rico mostrando 5 cartas no outro rico e 5 de pobre.

- Passo = mão fraca ou com intenção de punir.
- Dobro = o adversário tirou minha voz natural de apoio no nível de 2.
- Marcação do rico do adversário = apoio convite.
- 3 de apoio = competitivo, normalmente apoio quarto.
- Cuebid rico do adversário = apoio convite.
- 3ST = apoio FG.
- Outras marcações naturais.

### SEQUENCIAS DE LEILÃO

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 naipe 6°. sólido.
- 2ST = 18-20 com pega.
- 3♣/3♦ = Natural 15-17.
- 3ST = 18-20 com pega naipe 6°. sólido.

Abridor 1♣/1♦ Dobro – apoio 3°.	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♠	Adversário Dobro
-------------------------------	---------------------	-------------------	---------------------

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

Abridor 1♥	Adversário Dobro	Respondedor 1♠ = 5♠+	Adversário
---------------	---------------------	-------------------------	------------

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

- dobro = 3♠.
- 2♠ = 4♠.

### DA MARCAÇÃO DE 2 SOBRE 1 INFLUENCIADA PELA INTERFERENCIA

Todas as seqüências de leilão abaixo apresentadas, ou similares, não são forçantes a game. 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

Assim com ♠ xx ♥ ARxxx ♦ xxx ♣ Rxx o respondedor deve marcar 2♥ na seguinte seqüência:

Abridor 1♦	Adversário 2♣	Respondedor 2♥	Adversário
---------------	------------------	-------------------	------------

O abridor sabendo que o respondedor pode passar, deve marcar : 1) o máximo de sua mão, com apoio ou pega; 2) remarcar seu naipe no nível mínimo, não forçante; 3) remarcar seu naipe em salto, FG; 4) marcar novo naipe, forçante por 1 volta; 5) dar cuebid com ou sem apoio, FG. Assim, relativamente à seqüência acima teríamos:

- 2♠ = forçante por 1 volta.
- 2ST = NF.
- 3♣ = FG , com ou sem apoio de ♥.
- 3♦ = NF.
- 3♥ = NF.
- 3♠ = splinter com 12 - 14 pontos.

- 3ST = com pega e mão acima do mínimo, NF.
- 4♣ = splinter 12 - 14 pontos.
- 4♥ = com apoio e mão acima do mínimo, NF.

#### AJUSTES DO ABRIDOR

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

O abridor com ♠ AD10xxx ♥ Rx ♦ xx ♣ ADx deve marcar 3♠.

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

O abridor com ♠ Axxxx ♥ RVx ♦ xx ♣ ARx deve marcar 4♥.

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

O abridor com ♠ xx ♥ ADVxx ♦ RDxx ♣ Rx deve dar o cuebid de 2♠, já que 3♦ não seria forçante.

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

O abridor com ♠ DVxx ♥ xxx ♦ Ax ♣ RD10x deve marcar 2♠ o que não mostra obrigatoriamente um reverse mas é forçante por 1 volta.

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

O abridor com ♠ ADxxx ♥ x ♦ Rx ♣ D109xx deve marcar 2♠. A marcação de 3♣ mostraria valores adicionais.

Abridor 1♠	Adversário 2♦	Respondedor 2♥	Adversário Passo
2♠	Passo	2ST	Passo
3♠			

Na seqüência acima a marcação de 3♣ não é forçante. O abridor deve ter uma mão mínima com 5♠ e 5♣.

Abridor 1♠	Adversário 2♥	Respondedor 3♣	Adversário passo
---------------	------------------	-------------------	---------------------

Aqui a marcação de 3♣ é FG, por ser no nível de 3. O abridor com: ♠ ADxxx ♥ x ♦ D109xx ♣ Rx marca 3♦ o que não mostra valores adicionais.

Assim reafirmamos que as situações em que o respondedor pode passar, são:

- 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.

#### AJUSTES DO RESPONDEDOR

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

O respondedor com ♠ xxx ♥ Vx ♦ AD10xx ♣ R10x marca 2♦ sobre 1♥ e passa sobre 2ST.

Abridor 1♠	Adversário 1♥	Respondedor 2♦	Adversário passo
2ST	passo	3♣	

Esta marcação é FG. O respondedor deve ter algo como : ♠ xxx ♥ x ♦ AD109x ♣ RDVx. Com ♠ xxx ♥ x ♦ Axxxx ♣ RVxx o respondedor deve marcar 2♣, e com ♠ xxx ♥ x ♦ AD10xx ♣ RVxx deve marcar 2♥.



Abridor	Adversário	Respondedor	Adversário
1♣	1♥	2♦	passo
3♣/3♦	passo		

Nas duas situações o respondedor passa com ♠ xxx ♥ xxx ♦ ARVxx ♣ Dx.

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

O respondedor teria algo como ♠ Rx ♥ RVxxxx ♦ xxx ♣ Dx.

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

A marcação de 2♠ não é obrigatoriamente reverse mas no entanto é forçante. O abridor pode ter algo como ♠ ADxx ♥ xx ♦ xxx ♣ RDVx e a mão do respondedor pode ser: ♠ Vxx ♥ D10x ♦ ARVxx ♣ xx .

Abridor	Adversário	Respondedor	Adversário
1♣	1♥	2ST	
1♦	2♣	2ST	

As seqüências acima não são forçantes. Na continuação, a remarcação do naipe do abridor é signoff e a marcação de novo naipe é forçante.

Abridor	Adversário	Respondedor	Adversário
1♥	1♠	?	

O respondedor com ♠ R10x ♥ xx ♦ A10xxx ♣ R10x pode marcar 2ST ou optar por 2♦ seguido de 2ST na segunda volta. Na mesma seqüência o respondedor com ♠ R10x ♥ xx ♦ V10xx ♣ ADVx também marca 2ST.

Abridor	Adversário	Respondedor	Adversário
1♠	2♣	2♥	passo
2♠	passo	3ST	passo
passo	passo		

O respondedor deve ter uma mão como ♠ x ♥ AD10xx ♦ RV9x ♣ RVx . A marcação de 2ST não seria forçante.

Abridor	Adversário	Respondedor	Adversário
1♦	1♥	2♣	passo
2♦	passo	2♠	passo
3♦	passo	3ST	

A mão do respondedor seria algo como ♠ AVxx ♥ R10x ♦ x ♣ ADVxx.

Abridor	Adversário	Respondedor	Adversário
1♦	1♠	dobro	passo
1ST	passo	passo	passo

Aqui a mão do respondedor seria ♠ xx ♥ RVxx ♦ Dx ♣ A10xxx

Abridor	Adversário	Respondedor	Adversário
1♦	1♠	dobro	2♠
3♥	3♠	4♥	passo
passo	passo		

No leilão a mão do respondedor é ♠ x ♥ RVxx ♦ RDx ♣ A10xxx. Note-se que o dobre negativo é superior à marcação de 2♣ já que os adversários certamente têm fit em ♠ e vão entupir o leilão.

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

No leilão acima o abridor deve marcar 3♦ com ♠ xxx ♥ Rx ♦ Rxx ♣ AD10xx e marcar 2♠ com ♠ xxx ♥ Ax ♦ RV9 ♣ AD10xx ou com ♠ xx ♥ Ax ♦ RDxx ♣ ARxxx.

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

Nesta seqüência o abridor pode passar, o respondedor deu uma simples preferência e pode ter algo como: ♠ xxx ♥ Vx ♦ AVx ♣ RD10xx. Para forçar a game com apoio de ♥ o respondedor deve marcar 3♥, ou dar o cuebid imediato de 2♣ que mostra apoio com mão de convite ou melhor.

Conforme acima exemplificado, fica estabelecido que o abridor somente pode passar sobre a segunda voz do respondedor quando este:

- Remarcar seu naipe
- Marcar ST
- Der uma simples preferência para o primeiro naipe do abridor

### GOOD AND BAD 2NT

1. Quando é usado? – quando estamos numa situação de leilão de competição no nível de 2 e o adversário da direita não passou, ou seja, marcou naipe, dobrou ou redobrou. Só é usado quando nós abrimos o leilão.
2. Porque? – mostra uma mão mínima e irregular – se bicolor é pelo menos 5-5 ou monocolor com bom naipe 6º mas fraca em pontos. Se o parceiro mostrou a posse de um determinado naipe, por exemplo: 1♣ - (1♠) - x - (2♣) pode ter até mão regular.
3. Como o respondedor marca em resposta à esta convenção? – se não possui uma mão de game marca economicamente para chegar ao melhor parcial: sempre marca um naipe mais pobre que o naipe do abridor, normalmente 3♣, ou o próprio naipe do abridor. Se possui uma mão de game marca cuebid normalmente com mão regular sem pega no naipe adversário ou marca naipe próprio mais rico que o do abridor.
4. O que isto implica? – implica que qualquer marcação de naipe no nível de 3, inclusive a remarcação do naipe de abertura, mostra mão construtiva. A marcação no nível de 3 de naipe novo não mostrado pelo respondedor é forçante a game.

### RESPOSTAS À ABERTURA DE 1ST

- 2♣ = Stayman.
- 2♦/2♥ = Transfer para ♥/♠.
- 2♠ = Transfer para 3♣ com : sign off em ♣, convite com naipe longo de ♣, mãos bicolores 5♣(+)- 5 (+) de outro naipe FG ou mãos fortes monocolors de ♣.
- 2ST = Transfer para 3♦ com: sign off em ♦, convite com naipe longo de ♦, mãos bicolores 5♦ (+) - 5(+ ) de naipe rico FG ou mãos fortes monocolors de ♦.
- 3♣ = com 5♣(+) e 4♦, FG.
- 3♦ = com 5♦4♣22, FG.
- 3♥/3♠ = com 5♦(+) e 4♣ e seca ou chicana no naipe marcado, FG.
- 3ST = conclusivo.
- 4♣/4♦ = Transfer para 4♥/4♠.
- 4♥/4♠ = para cartear.

### Seqüências após resposta de 2♣

Abridor	Respondedor
1ST	2♣
?	

- 2♦ = sem rico.
- 2♥ = com 4♥ podendo ter 4♠.
- 2♠ = com 4♠ sem 4♥.

Abridor	Respondedor
1ST	2♣
2♦	?

- 2♥/2♠ = com 5 cartas (+) no naipe marcado e 4 no outro rico, convite NF;

- 2ST = convite a 3ST , não obriga a posse de naipe rico;
- 3♣ = pede distribuição;
- 3♦ = mostra pelo menos 5 cartas num naipe pobre, é FG e mostra interesse em jogar slam. O abridor é obrigado a marcar 3♥, sobre o que o respondedor marca 3♣ com 5♠(+) e 3ST com 5♦(+). Sobre 3ST o abridor somente passa com mão absolutamente mínima e sem apoio de ouros;
- 3♥/3♠ = SMOLEN, com 4 cartas no naipe marcado e 5(+) no outro rico, FG;
- 3ST = conclusivo;
- 4♣/4♦ = mão de slam com 6(+) cartas no naipe marcado, deve ter rico 4º lateral;
- 4♥/4♠ = conclusivo;
- 4ST = quantitativo;

Abridor	Respondedor
1ST	2♣
2♥	?

- 2♠ = marcação artificial, com mão de convite a 3ST, sem naipe rico;
- 2ST = mão de convite a game com 4 cartas de espadas. Sobre esta marcação o abridor pode: passar; marcar 3♣, como sign off; marcar 3ST ou marcar 4♠;
- 3♣ = pede distribuição, FG;
- 3♦ = mostra pobre quinto ou apoio quarto de ♥, em ambos os casos com interesse em slam, o abridor está obrigado a marcar 3♥;
- 3♥ = convite a game;
- 3♠ = com 5♠(+) e 4♥ e mão de slam;
- 3ST = garante a posse de 4♠, sem interesse em slam;
- 4♣/4♦ = splinter com apoio de ♥, convite a slam;
- 4♥ = conclusivo;
- 4♠ = pede ases;
- 4ST = quantitativo;

Abridor	Respondedor
1ST	2♣
2♠	?

- 2ST = convite a 3ST;
- 3♣ = pede distribuição;
- 3♦ = mostra pobre pelo menos 5º. ou apoio de quarto de ♠, em ambos os casos com interesse em slam;
- 3♥ = mostra 5♥(+) e 4♠, com interesse em slam;
- 3♠ = convite a game;
- 3ST = conclusivo, deve possuir 4 cartas de ♥;
- 4♣/4♦ = splinter;
- 4♥ = pede ases;
- 4♠ = conclusivo;
- 4ST = quantitativo;

Abridor	Respondedor
1ST	2♣
2♦/2♥/2♠	3♣ = pede distribuição, com interesse em slam
?	

1) Se o abridor respondeu 2♦, marca:

- 3♦ = com 4 de pobre333, e o respondedor se interessado no naipe 4º marca 3♥, sobre o que o abridor marca 3♣ com 4♣ e 3ST com 4♦;
- 3♥/3♠ = com os dois pobres e 3 cartas no naipe marcado;
- 3ST = com pobre quinto, e o respondedor se interessado no naipe 5º marca 4♣ e o abridor marca 4♦ com 5♦ e 4♥/♠ - cue bid - com 5♣;

2) Se o abridor respondeu 2♥, marca:

- 3♦ = com 4♥ e 4♦;
- 3♥ = com 4♥ e 4♣;
- 3♠ = com 4♥ e 4♠;
- 3ST = com 4♥333 ou 5♥332;

3) Se o abridor respondeu 2♠, marca:

- 3♦ = com 4♠ e 4♦;
- 3♥ = com 4♠ e 4♣;
- 3♠ = com 5♠332;
- 3ST = com 4♠333;

Observação: depois que o abridor mostrou seu segundo naipe, a marcação pelo respondedor de novo naipe, é um cue bid com apoio para o segundo naipe do abridor e convite a slam. O apoio ao segundo naipe do abridor, se pobre, é convite a slam e dá início à seqüência de cue bids. O apoio no nível de game ao segundo naipe rico do abridor não é forçante, mas é uma tentativa de slam se o abridor tiver mão máxima.

Abridor	Respondedor
1ST	2♣
2♦	3♥/3♠
?	

- 3ST = sem apoio para o naipe quinto.
- 4♠/4♥ = com apoio e mínimo.
- Novo naipe = cue bid com apoio para o naipe 5º e máximo.

Abridor	Respondedor
1ST	2♣
2♥/2♠	3♦
3♥	?

- 3♠ = com 5♠(+) e interesse em slam;
- 3ST = com 5♦(+) e interesse em slam;
- 4♣/4♦ = cue bid com apoio para o rico 4º do abridor, convite a slam;
- Apoio ao rico no nível de game = convite a slam sem controle nos pobres;
- 4ST = com 5♦(+), o leilão não para antes de 6♦ ou 6ST.

Abridor	Respondedor
1ST	2♣
2♦/2♥/2♠	3♦
3♥	3♠
?	

- 3ST = sem apoio de ♣.
- 4♣ = apoio de ♣ mão mínima.
- 4♦/4♥/4♠ = apoio de ♣ mão máxima, cue bid.

Abridor	Respondedor
1ST	2♣
2♦/2♥/2♠	3♦
3♥	3ST
?	

- Passo = mão mínima, sem apoio de ♦.
- 4♣ = cue bid com apoio de ♦.
- 4♦ = apoio de ♦, sem controle de ♣.
- 4♥ = apoio de ♦, cue bid sem controle de ♣.
- 4♠ = apoio de ♦, cue bid sem controle de ♥ e ♣, com concentração em ♠ e ♦.
- 4ST = mão máxima sem apoio de ♦.

## SEQUENCIAS SMOLEN

1ST	2♣
2♦	3♥
—	3♠ = apoio 3º.
—	3ST = sem 3♠
—	4♣/4♦ = cuebid com apoio 3º. de ♠

1ST 2♣  
 2♦ 3♥  
 3♠ | — 3ST = 5422 para escolher o game  
 | — 4♣/4♦ = cuebid  
 | — 4♥ = cuebid sem controle nos pobres. Grande concentração em ♠♥.  
 | — 4♠ = conclusivo

1ST 2♣  
 2♦ 3♥  
 3ST | — 4♣/4♦ = com 6♠4♥, seca no naipe marcado e mão de slam  
 | — 4♥ = com 6♠4♥ mão de game, parceiro corrige para 4♠  
 | — 4♠ = para cartear  
 | — 4ST = 5422 quantitativo

1ST 2♣  
 2♦ 3♥  
 4♣ | — 4♦/4♥ = cuebid  
 | — 4♠ = signoff  
 | — 4ST = ases

1ST 2♣  
 2♦ 3♥  
 4♦ | — 4♥ = cuebid garante controle de ♣  
 | — 4♠ = signoff  
 | — 4ST = ases

1ST 2♣  
 2♦ 3♠  
 | — 3ST = sem 3♥  
 | — 4♣/4♦ = com 3♥, cuebid  
 | — 4♥ = com 3♥, mínimo ou sem controle nos pobres

1ST 2♣  
 2♦ 3♠  
 3ST | — 4♣/4♦ = seca no naipe, com 6♥4♠ e mão de slam  
 | — 4♥ = para jogar  
 | — 4ST = quantitativo sem seca

1ST 2♣  
 2♦ 3♠  
 4♣ | — 4♦ = cuebid  
 | — 4♥ = signoff  
 | — 4♠ = cuebid falta controle de ♦  
 | — 4ST ases

1ST 2♣  
 2♦ 3♠  
 4♦ | — 4♥ = signoff  
 | — 4♠ = cuebid, garante controle de ♣  
 | — 4ST = ases

### SEQUENCIAS PARA OS TRANSFERS

Abridor                      Respondedor  
 1ST                              2♦  
 ?

- 2♥ = normal.
- 2♠ = máximo com 4♥, cue bid.
- 2ST = mínimo com 4♥
- 3♣/3♦ = máximo com 4♥, cue bid.
- 3♥ = máximo com 4♥ e 2HM.

Abridor	Respondedor
1ST	2♦
2♥	?

- passo = sign off.
- 2♠ = 5♥ e 5♣ com 6-7 pontos.
- 2ST = convite com 5♠, NF.
- 3♣/3♦ = 5♥(+) e 4♣/4♦, FG.
- 3♥ = convite a game com 6♥.
- 3♠/4♣/4♦ = splinter com 6♥(+), convite a slam.
- 3ST = com 5♥332.
- 4♥ = com 6♥ convite a slam sem seca.
- 4ST = quantitativo com 5♥332.

Abridor	Respondedor
1ST	2♦
2♥	3♣/3♦
?	

- 3♦ sobre 3♣ = apoio 4º. de ♣ sem 3♥.
- 3♥ = com 3♥ sem 4 cartas no pobre.
- 3♠ = apoio 4º no pobre sem 3♥.
- 3ST = sem 3♥ ou 4 no pobre.
- 4♣/4♦ = apoio 4º. no pobre com 3♥.

Abridor	Respondedor
1ST	2♦
2ST	?

- 3♣ = mão de slam com 4♣
- 3♦ = retransfer → o abridor marca 3♥ e o respondedor: passa, marca 3ST, 4♥ ou novo naipe mostrando seca
- 3♥ = mão de slam com 4♦

Abridor	Respondedor
1ST	2♥
?	

- 2♠ = normal
- 2ST = mínimo com 4♣
- 3♣/3♦/3♥ = máximo com 4♣, cue bid
- 3♠ = máximo com 4♣ e 2HM

Abridor	Respondedor
1ST	2♥
2♠	?

- 2ST = convite com 5♠, NF
- 3♣/3♦ = com 5♠(+) e 4♣/♦, FG
- 3♥ = com 5♠(+) e 5♥(+), FG
- 3♠ = convite a game com 6♠
- 3ST = com 5♠332
- 4♣/4♦/4♥ = splinter com 6♠(+), convite a slam
- 4♠ = com 6♠, convite a slam sem seca
- 4ST = quantitativo com 5332

#### TEXAS SOBRE ABERTURA DE 1ST

Abridor	Respondedor
1ST	4♣/4♦
4♥/4♠	4ST= Avarelli

### TRATAMENTO DOS BICOLORES RICOS 5-5 SOBRE ABERTURA DE 1ST

- Com mão fraca o respondedor escolhe o naipe para sign off.
- Com 6-7 pontos faz o transfer para ♥ e depois marca ♠.
- Com mão de game ou mais forte faz o transfer para ♠ e depois marca 3♥.

### RESPOSTAS COM OUTROS BICOLORES 5 -5 APÓS ABERTURA DE 1ST

Abridor	Respondedor
1ST	2♠
2ST/3♣	?

- 3♦ = bicolor de ♣ e ♦, FG.
- 3♥ = bicolor de ♣ e ♥, FG.
- 3♠ = bicolor de ♣ e ♠, FG.

Abridor	Respondedor
1ST	2ST
3♣/3♦	?

- 3♥ = bicolor de ♦ e ♥, FG.
- 3♠ = bicolor de ♦ e ♠, FG.

### REDECLARAÇÕES DO ABRIDOR APÓS RESPOSTAS DE 2♠ e 2ST

Sobre as respostas de 2♠ e 2ST o abridor de 1ST com a mão máxima e pelo menos Ax ou Rx no naipe do transfer, marca 3♣ sobre 2♠ e 3♦ sobre 2ST. Com mão mínima ou sem apoio para o naipe do transfer marca 2ST sobre 2♠ e 3♣ sobre 2ST.

### REDECLARAÇÕES DO ABRIDOR APÓS RESPOSTAS DE 3♣/3♦/3♥/3♠

Abridor	Respondedor
1ST	3♣

- 3♦ = Relay.
- 3♥/3♠ = pega no naipe marcado sem pega no outro rico.
- 3ST = para jogar, com boas pegadas em ♥ e ♠.
- 4♣ = com apoio 4º de ♣ e mão máxima com interesse em slam.
- 4♦ = com apoio 4º de ♦ e mão máxima com interesse em slam.

Abridor	Respondedor
1ST	3♣
3♦	?

- 3♥ = seca de ♥.
- 3♠ = seca de ♠.
- 3ST = 5♣4♦22 e mão de game.
- 4ST = 5♣4♦22, quantitativo.
- 5ST = 5♥4♦22, pede para o abridor escolher o slam.

Abridor	Respondedor
1ST	3♦

- 3♥/3♠ = pega no naipe marcado sem pega no outro rico.
- 3ST = para jogar, com boas pegadas em ♥ e ♠.
- 4♣ = mão máxima com apoio 4º de ♣.
- 4♦ = mão máxima com apoio 4º de ♦.

Abridor	Respondedor
1ST	3♥
?	

- 3♠ = pega de ♥ sem pega de ♠.
- 3ST = para jogar.
- 4♣/4♦ = Propõe pelo menos jogar game no naipe marcado.

Abridor	Respondedor
1ST	3♠
?	

- 3ST = para jogar.
- 4♣/4♦ = Propõe pelo menos jogar game no naipe marcado.

#### REDECLARAÇÕES DO RESPONDEDOR APÓS RESPOSTA DE 2♣ OU 2ST

Abridor	Respondedor
1ST	2♠
2ST	?

- 3♣ = mão de sign off ou de convite monocolor de ♣.
- 3♦ = 5♣(+) e 5♦(+), FG.
- 3♥ = 5♣(+) e 5♥(+), FG.
- 3♠ = 5♣(+) e 5♠(+), FG.
- 3ST = monocolor forte de ♣.
- 4♣ = monocolor fortíssimo de ♣.

Abridor	Respondedor
1ST	2♠
3♣	?

- Passo = mão de sign off monocolor de ♣.
- 3♦ = 5♣(+) e 5♦(+), FG.
- 3♥ = 5♣(+) e 5♥(+), FG.
- 3♠ = 5♣(+) e 5♠(+), FG.
- 3ST = mão de convite monocolor de ♣.
- 4♣ = monocolor de ♣ forte.
- 4ST = monocolor de ♣, quantitativo.

Abridor	Respondedor
1ST	2ST
3♣	?

- 3♦ = mão de sign off ou de convite monocolor de ♦.
- 3♥ = 5♦(+) e 5♥(+), FG.
- 3♠ = 5♦(+) e 5♠(+), FG.
- 3ST = monocolor forte de ♦.
- 4♣ = monocolor fortíssimo de ♦, cue bid de ♣.
- 4♦ = monocolor fortíssimo de ♦.

Abridor	Respondedor
1ST	2ST
3♦	?

- Passo = mão de sign off monocolor de ♦.
- 3♥ = 5♦(+) e 5♥(+), FG.
- 3♠ = 5♦(+) e 5♠(+), FG.
- 3ST = mão de convite monocolor de ♦.
- 4♣ = monocolor forte de ♦, cue bid de ♣.
- 4♦ = monocolor forte de ♦.
- 4ST = monocolor de ♦, quantitativo.



## ABERTURA DE 1ST INTERFERIDA

### 1ST (dobro)

- passo = nada a declarar;
- redobro = forçante a 2ST ou dobrar os adversários;
- 2♣ = fraqueza com 5♣+ ou 4♦+/4+ rico. Se 2♣ for dobrado → 2♦=♦♣, rdb = vermelhos;
- 2♦ = fraqueza com 5♦+ ou 4+/4+ nos ricos. Se 2♦ for dobrado → 2♥= melhores ♥, rdb= melhores ♠;
- 2♥/2♠ = fraqueza com 5♥/♠+;
- 2NT = mão 5+/5+ FG;
- 3♣/3♦/3♥/3♠ = barragem;
- 4♣/4♦ = transfers para 4♥/4♠;
- 4♥/4♠ = para jogar;

### 1ST (2♣ - Natural)

- dobro = informativo. A mão pode ter 64 nos ricos.
- 2♦/2♥/2♠ = natural, não forçante;
- 2ST (transfer para o naipe do adversário) = 5-4 nos ricos, convite ou melhor. E o abridor: 1) Sem 4 cartas de rico: marca 3♣ com mínimo e 3♦ com máximo, e o respondedor: A) Sobre 3♣ marca 3♦ com máximo e 3 no seu rico quinto com mínimo. Na seqüência 1ST – (2♣) – 2ST – (passo) – 3♣ - (passo) – 3♦ - (passo), o abridor marca 3ST sem interesse no rico quinto do parceiro ou 3 no seu rico terceiro com interesse no rico quinto do parceiro (com 3♥ e 3♠ marcar 3♥), e o respondedor: I) Sobre 3ST, passa; II) Sobre 3♥, marca 4♥ com 5♥ e 3ST com 5♠; III) Sobre 3♠, marca 4♠ com 5♠ e 3ST com 5♥; B) Sobre 3♦ marca seu rico quinto. 2) Com 4 de rico o abridor marca 3 no rico com mínimo e 4 no rico com máximo.
- 3♣ = 5♦+, convite ou melhor;
- 3♦ = 5♥+, convite ou melhor;
- 3♥ = 5♠+, convite ou melhor;
- 3ST = para jogar, com pega;
- 4♣/4♦ = transfers para 4♥/4♠;
- 4♥/4♠ = para jogar;

### 1ST (2♦ - Natural)

- dobro = informativo. Pode ter 64 nos ricos.
- 2♥/2♠ = natural não forçante;
- 2ST = 5♣+, convite ou melhor;
- 3♣ (transfer para o naipe do adversário) = 5-4 nos ricos, convite ou melhor. E o abridor: 1) Sem 4 cartas de rico: marca 3♦ com mínimo, 3ST com máximo sem interesse no rico quinto do parceiro e 4♣ com máximo e interesse no rico quinto do parceiro, e o respondedor: A) Sobre 3♦ marca seu naipe quinto com mínimo e 3ST com máximo. Na seqüência 1ST – (2♦) – 3♣ - (passo) – 3♦ - (passo) – 3ST, o abridor pode passar ou marcar 4♣ se tem interesse no rico quinto do respondedor, e o respondedor marca 4♦=5♥ e 4♥=5♠; B) Sobre 3ST o respondedor passa ou, se tem mão de slam, marca 4♦=5♥ e 4♥=5♠. 2) Com 4 de rico o abridor marca 3 no rico com mínimo e 4 no rico com máximo.
- 3♦ = 5♥+, convite ou melhor;
- 3♥ = 5♠+, convite ou melhor;
- 3ST = para jogar, com pega;
- 4♣/4♦ = transfers para 4♥/4♠;
- 4♥/4♠ = para jogar;

### 1ST (2♥)

- dobro = informativo (se seguido de cuebid mostra 4♣ sem pega de ♥)
- 2♠ = natural não forçante;
- 2ST = 5♣+, convite ou melhor;
- 3♣ = 5♦+, convite ou melhor;
- 3♦ = 5♠+, convite ou melhor;
- 3♥ = 4144, FG;
- 3♠ = FG com 4♣ e pega de ♥;
- 3ST = para jogar, com pega de ♥;
- 4♦ = transfer para 4♠;
- 4♠ = para jogar;

## 1ST (2♣)

- dobro = informativo (se seguido de cuebid mostra 4♥ sem pega de ♠)
- 2ST = 5♣+, convite ou melhor;
- 3♣ = 5♦+, convite ou melhor;
- 3♦ = 5♥+, convite ou melhor;
- 3♥ = FG com 4♥ e pega de ♠;
- 3♠ = 1444, FG;
- 3ST = para jogar com pega de ♠;
- 4♣ = transfer para 4♥;
- 4♥ = para jogar;

### • Depois de um overcall artificial:

- Dobro = 8+ pontos procurando dobrar o adversário;
- 2 num naipe não marcado artificialmente = natural, não forçante;
- Cuebid no nível de 2 (2♥ s/ 2♣ ou 2♠ s/ 2♦) = 4 cartas no outro rico e 5+ pobres, convite ou melhor;
- 2ST/3♣/3♦ = transfers para o naipe acima não falado, convite ou melhor;
- Cuebid em salto = tricolor, FG;
- 3♥ sobre (2♦=♠) = 4♥ com pega de ♠, FG;
- 3♠ sobre (2♣=♥) = 4♠ com pega de ♥, FG;

### • Sobre overcall num nível mais alto

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

### • Outras

- 1ST (x=♥) → 2♥ = 5♠+ convite ou melhor
- 1ST (x=♠) → 2♠ = 5♥+ convite ou melhor
- 1ST (2♣ = qq monocolor) → dobro = Stayman, 2♦/2♥ = transfers
- 1ST (2♣ = ricos) → 2♥/2♠ mostra pega convite ou melhor; 3♥/3♠ mostra pega, FG, com pelo menos 44 nos pobres
- 1ST (2♣/2♦ = ricos) → dobro depois cuebid mostra curto no rico e pelo menos 54 nos pobres
- 1ST (2♥ = ricos) → dobro = mostra em princípio ausência de pega de ♠, 2♠ = pega de ♠, dobro e depois cuebid = curto no naipe com pelo menos 54 nos pobres, 3♥/3♠ mostra pega FG.

## STAYMAN DOBRADO

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

- 1ST – (passo) - 2♣ - (dobro)  
passo – (passo) | — redobro = pede resposta ao Stayman  
| — 2♦ = mão fraca que quer jogar 2♦, 2♥ ou 2♠

- 1ST – (passo) - 2♣ - (dobro)  
rdb - (passo) | — 2♦ = mão fraca que quer jogar 2♦, 2♥ ou 2♠  
| — 2♥ = mão de convite com 5♥4♠  
| — 2♠ = mão de convite com 5♠4♥  
| — 2ST = mão de convite, pode ter naipe rico → abridor com máximo marca 3ST sem interesse em rico ou 3♣ com interesse → 3♦ = 4♥, 3♥ = 4♠, 3ST = conclusivo sem rico.  
| — 3♣ = Stayman FG

## ABERTURA DE 2♣

### Respostas

- 2♦ = neutro
- 2♥/2♣/3♣/3♦ = naipe 5º(+) com 2 HM ou AV10 ou RV10 e 7 ou mais pontos. Com naipe rico sexto é admitido AVxxxx ou RVxxxx. A mão deve ser monocolor ou bicolor 5-5. Não deve ter naipe 4º. lateral.
- 2ST = mão 4333 com 8 - 10 pontos.
- 3♥/3♠ = naipe 6º. ou (+) semifechado
- 3ST = qualquer naipe fechado 6º (+) e nada lateral.

### 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 ♦ a mão é 54 ou 65.
- 3♣ = com 5♦(+) monocolor ou bicolor pelo menos 54. Se bicolor com ♣ a mão é 55 ou 65.
- 3♦ = com 5♦4♣.
- 3♥ = com 6♣(+) e 4♦
- 3♠ = com 6♦(+) e 4♣
- 3ST = 25-26 regular
- 4ST = 27-28 regular
- 4♣ = tricolor 4441 com seca de ♦
- 4♦ = tricolor 4441 com seca de ♣
- 4♥ = tricolor 4441 com seca de ♠
- 4♠ = tricolor 4441 com seca de ♥

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 = nenhuma dama; 3) 4ST é signoff.

#### Seqüências

Abridor	Respondedor
2♣	2♦
2♥	?

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

Abridor	Respondedor
2♣	2♦
2♥	2♠
?	

- 2ST = 23-24 regular
- 3♣ = 5♥(+) e 4♣(+)
- 3♦ = 5♥(+) e 4♦(+)
- 3♥ = 6♥(+) monocolor
- 3♠ = 5♥(+) e 4♠(+)
- 3ST = 5♥332 - 23-24 pontos

Abridor	Respondedor
2♣	2♦
2♥	2♠
2ST	?

- 3♣ = Stayman
- 3♦/3♥ = transfer para 3♥/3♠
- 3♠ = transfer para 3ST para mostrar tricolor ou mão bicolor pobre.
- 3ST = conclusivo

- 4♣/4♦ = natural naipe 6<sup>o</sup>. (+) com pretensão de slam
- 4♥ = transfer para 4♣
- 4♠ = com 5♣(+) e 5♦(+) sem interesse em slam

Nota: Ver seqüência completa na abertura de 2ST

Abridor	Respondedor
2♣	2♦
2♠	?

- 2ST = 0 - 7 pontos sem apoio; 0 - 4 pontos com apoio → apóia na próxima volta do leilão; 5 - 7 com apoio → apóia no nível de 4 na próxima volta.
- 3♣/3♦/3♥ = natural com 5(+) cartas
- 3♠ = 7 ou + pontos e apoio pelo menos 3<sup>o</sup>.
- 4♣/4♦/4♥ = splinter com apoio 4<sup>o</sup>. , 3-6 pontos
- 4♠ = com apoio 4<sup>o</sup>. sem controle de 1.<sup>a</sup>. ou 2.<sup>a</sup>. volta nos outros naipes

Abridor	Respondedor
2♣	2♦
2ST	?

- 3♣ = relay
- 3♦/3♥/3♠ = positiva com 5 ou + cartas no naipe
- 4♣ = mão boa apoio 4<sup>o</sup> de ♣.

Abridor	Respondedor
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♠.

Abridor	Respondedor
2♣	2♦
2ST	3♣
3♦	?

- 3♥/3♠ = com pelo menos 5♥/♠ .
- 3ST = para jogar.
- 4♣ = apoio de ♣.
- 4♦ = apoio de ♦.

Abridor	Respondedor
2♣	2♦
3♣	?

- 3♦ = relay
- 3♥/3♠ = com 5♥/♠ (+)
- 3ST = com 5♣(+)
- 4♣ = apoio de ♦, cuebid.
- 4♦ = mão boa apoio 4<sup>o</sup> de ♦.

Abridor	Respondedor
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♥/♠

Abridor	Respondedor
2♣	2♦
3♦	?

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

Abridor	Respondedor
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.

Abridor	Respondedor
2♣	2♦
3ST	4♣
?	

- 4♦ = sem rico 4º → o respondedor marca seu rico 5º

#### REDECLARAÇÕES APÓS RESPOSTAS DE 2♥/2♠/2ST/3♣/3♦

Abridor	Respondedor
2♣	2♥/2♠
?	

- 2ST = Mão regular com 23 pontos ou mais.
- Demais marcações naturais

Abridor	Respondedor
2♣	2ST
?	

- 3♣ = pede o naipe 4º.
- 3ST = 23-24 regular
- Demais marcações naturais

Abridor	Respondedor
2♣	3♣/3♦
?	

- 3ST = 23- 24 pontos sem apoio de HM
- Demais naturais

#### ABERTURA DE 2♣ INTERFERIDA

A) com dobre

- Passo = 6 ou + pontos
- Redobro = 0 - 5 pontos
- Demais marcações = naturais ignorando o dobre. A marcação de 2♦ passa a ser natural

B) com overcall

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

## ABERTURA DE 2ST

A abertura de 2ST mostra mão regular de 21-22 pontos e suas respostas e subsequente continuação do leilão devem também ser usadas para a seqüência abaixo:

Abridor	Respondedor
2♣	2♦
2♥	2♠
2ST	?

### RESPOSTAS

- 3♣ = Stayman
- 3♦/3♥ = transfer para 3♥/3♠
- 3♠ = é transfer para 3ST e mostra mão 4441 com interesse em slam, ou bicolor pobre de força média.
- 3ST = conclusivo.
- 4♣/4♦ = naipe 6º (+) com interesse em slam
- 4♥ = transfer para 4♠
- 4♠ = 5(+) - 5(+) nos pobres sem interesse em slam. (♠ x ♥ x ♦ V10xxxx ♣ Dxxxx). A mão bicolor 5♣ (+) - 5♦(+) de slam deve marcar 3♣ sobre 2ST.

Abridor	Respondedor
2ST	3♣
?	

- 3♦ = sem rico
- 3♥ = com 4♥ podendo ter 4♠
- 3♠ = com 4♠ sem 4♥
- 3ST = com 5♠

Abridor	Respondedor
2ST	3♣
3♦	?

- 3♥ = com 5♥ (+) e 4♠, o abridor marca → cuebid com apoio ou 3ST sem apoio
- 3♠ = com 5♠ (+) e 4♥, o abridor marca → cuebid com apoio ou 3ST sem apoio
- 3ST = conclusivo
- 4♣ = mostra naipe 5º (+) pobre e obriga a 4♦, e o respondedor → 4♥ com ♣ e 4♠ com ♦
- 4♦ = pede naipe pobre, e o abridor → 4♥ com ♣, 4♠ com ♦ e 4ST com os 2 pobres

Abridor	Respondedor
2ST	3♣
3♥	?

- 3♠ = com 4♠, e interesse em slam e o abridor: marca 3ST sem 4 cartas e apóia ou dá cuebid com 4 cartas. Se o abridor marcar 3ST, a subsequente marcação de 4♣ obriga a 4♦ mostrando pobre 5º (+) e a marcação de 4♦ pede pobre 4º
- 3ST = com 4♠ sem interesse em slam. Abridor passa ou marca 4♠.
- 4♣ = mostra naipe 5º (+) pobre e obriga a 4♦, e o respondedor → 4♥ com ♣ e 4♠ com ♦.
- 4♦ = pede pobres, e o abridor → 4♥ com ♣, 4♠ com ♦ e 4ST sem pobre.
- 4♥ = conclusivo
- 4ST = pede ases

Abridor	Respondedor
2ST	3♣
3♠	?

- 3ST = conclusivo
- 4♣ = mostra naipe pobre 5º (+), segue como acima
- 4♦ = pede pobres, respostas como acima
- 4♠ = conclusivo
- 4ST = pede ases

Abridor	Respondedor
2ST	3♣
3♥/3♠	4♦
4ST = sem pobres	?

- 6♣ = mão com 5♠(+) - 5♦(+), abridor deve passar ou marcar 6♦
- 5ST = Respondedor está querendo jogar grande slam em naipe pobre, abridor deve preferir entre ♣ e ♦.

Abridor	Respondedor
2ST	3♣
3ST	?

- Passo = para jogar
- 4♣ = Natural naipe 5º (+)
- 4♦ = Natural naipe 5º (+)
- 4♥ = Transfer para 4♠

### SEQÜÊNCIAS PARA OS TRANSFERS

Abridor	Respondedor
2ST	3♦
3♥	?

- 3♠ = com 5♥(+) e 5♠(+), com 0 - 2 pontos
- 3ST = com 5♥, abridor prefere 3ST ou 4♥
- 4♣/4♦ = com 5♥(+) e 4♣/4♦(+), convite a slam
- 4♥ = conclusivo
- 4ST = pede ases

Abridor	Respondedor
2ST	3♦
3♥	4♣/4♦
?	

- 4♦ sobre 4♣ = cuebid, com apoio 4º para o pobre
- 4♥ = apoio de ♥
- 4♠ = cuebid, com apoio 4º para o pobre
- 4ST = sem apoio de ♥ ou do pobre
- 5♣/5♦ = com apoio 4º de ♣/♦ e sem apoio de ♥. O apoio é de Dxxx ou pior.

Abridor	Respondedor
2ST	3♥
3♠	?

- 3ST = com 5♠, abridor prefere entre 3ST e 4♠
- 4♣/4♦ = com 5♠(+) e 4♣/4♦(+), convite a slam
- 4♥ = com 5♥(+) e 5♠(+), sem interesse em slam. A mão bicolor 5♠(+) - 5♥(+) com interesse em slam deve marcar 3♣ sobre 2ST.
- 4♠ = conclusivo
- 4ST = pede ases

Abridor	Respondedor
2ST	3♥
3♠	4♣/4♦
?	

- 4♠ = apoio de ♠
- Novo naipe = apoio 4º do pobre
- 4ST = sem apoio de ♠ ou do pobre
- 5♣/5♦ = com apoio 4º de ♣/♦ e sem apoio de ♠. O apoio é de Dxxx ou pior

## REDECLARAÇÕES DO RESPONDEDOR NA SEQUENCIA 2ST - 3♣ - 3ST

Abridor	Respondedor
2ST	3♣
3ST	?

- 4♣ = Tricolor 4441 com seca de ♦
- 4♦ = Tricolor 4441 com seca de ♥
- 4♥ = Tricolor 4441 com seca de ♠
- 4♠ = Tricolor 4441 com seca de ♣
- 4ST = Bicolor pobre 5(+) - 5(+) com possibilidade de slam.

Quando o respondedor mostrar tricolor , o abridor marcará:

- 4ST como signoff, e o respondedor: passa , marca 5ST pedindo que o abridor declare o grande slam em naipe ou em ST, ou marca 6♣ pedindo que o abridor marque o pequeno slam em naipe ou em ST.
- Game em naipe como signoff, e o respondedor passa ou marca o pequeno ou grande slam em naipe.
- Dá cuebid na seca do respondedor pedindo o número de controles (1º esc. = 0 - 1, 2º esc. = 2 etc.). Novo cuebid na seca pede Damas (1º esc = 0, etc.)

Quando o respondedor mostrar bicolor pobre, o abridor marcará:

- Passo = para jogar 4ST
- 5♣/5♦ = Abre a possibilidade de slam. O respondedor com pelo menos um Ás pode declarar o slam.
- 5♥ = pede o número de Honras de ♣ e ♦ ( 1º esc. = 2, 2º esc. = 3, etc.)
- 5♠ = pede o número de controles (1º esc. = 1, 2º esc. = 2, etc.). Exceto Rei lateral.

## SEQUENCIA APÓS RESPOSTA DE SALTO EM NAIPE POBRE

Abridor	Respondedor
2ST	4♣

- 4♦ = apoio de honra 3ª ou melhor
- 4♥ = apoio de honra 2ª ou xxxx
- 4♠ = 3 cartas sem HM
- 4ST = nada do acima

Abridor	Respondedor
2ST	4♦
?	

- 4♥ = apoio de honra 3ª ou melhor
- 4♠ = apoio de honra 2ª ou xxxx
- 4ST = sem apoio
- 5♣ = 3 cartas sem HM

## RESPOSTAS ÀS ABERTURAS DE 2♦/2♥/2♠

- Apoio = em princípio barragem. O abridor deve passar com qualquer mão, pois o apoio pode ter sido com 2 cartas para pegar os adversários com dobre punitivo.
- Novo naipe = forçante por 1 volta. O abridor pode: 1) apoiar no nível mínimo com mão mínima; 2) apoiar no nível de game com mão máxima; 3) dar splinter; 4) remarcar seu naipe com mínimo; 5) marcar novo naipe com máximo e 4 cartas no naipe marcado
- 2ST = em princípio positiva. O abridor: 1) remarca com monocolor mínimo; 2) marca novo naipe, exceto ♣, com mínimo e 4 cartas no naipe marcado; 3) marca novo naipe no nível de 4 com mínimo e mão 6-5. Se a abertura foi de 2♥ a marcação de 4♥ sobre 2ST mostra 6♥ e 5♠; 4) marca 3ST com naipe fechado; 5) marca 3♣ com mão máxima. Se após a marcação de 2ST o respondedor marcar novo naipe é FG com naipe 6º (+).



## SEQÜÊNCIAS APÓS 2X - 2ST - 3♣

2♦ - 2ST	2♥ - 2ST	2♠ - 2ST
3♣ - 3♦ = Relay	3♣ - 3♦ = Relay	3♣ - 3♦ = Relay
3♥/3♠ = Max com 4♥/♠	3♥ = Max monocolor	3♥ = Max com 4♥
3ST = Monocolor ou 6♦4♣	3♠ = Max com 4♠	3♠ = Max monocolor
4♣/4♥/4♠ = Max 6-5	3ST = Max com 4 pobre	3ST = Max com 4 pobre
	4♣/4♦/4♥ = Max 6♥-5♣/♦/♠	4♣/4♦/4♥ = Max 6♠-5♣/♦/♥

- Demais marcações no nível de game são naturais

## RESPOSTAS ÀS ABERTURAS DE 3 EM NAUPE POBRE

### a) Após abertura de 3♣

- 3♦ = Relay → 3♥ = naipe ruim ; 3♠ = naipe com 2/3HM ; 3ST = naipe 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 = Pede ases

### 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 = Pede ases

## SHARPLES APÓS ABERTURA DE 4♥ ou 4♠

Sobre 4♥ ou 4♠ a marcação de novo naipe mostra mão fortíssima e falta de controle no naipe acima do marcado:

Com ♠ ARDVx ♥ Rx ♦ xxx ♣ Axx marcar 5♣ sobre a abertura de 4♥ do parceiro

Com ♠ Ax ♥ ARVx ♦ ADxx ♣ Dxx marcar 5♥ sobre a abertura de 4♠ do parceiro

Com ♠ Dxx ♥ Vxxx ♦ AR ♣ ARDx marcar 5♦ sobre a abertura de 4♠ do parceiro

O abridor redeclara:

- Volta para o naipe da abertura sem controle
- Declara o slam com controle de 2ª volta
- Dá cuebid no naipe que o parceiro não tem controle com controle de 1ª volta

## ALGUNS EXEMPLOS DE LEILÃO SEM INTERFERÊNCIA

### 1) MÃOS DO ABRIDOR

Abridor	Respondedor	Abridor	Respondedor
♠ xx	♠	1♥	2♦
♥ ARxxx	♥	2♥	
♦ AVxx	♦		
♣ xx	♣		
Abridor	Respondedor	Abridor	Respondedor
♠ xx	♠	1♥	2♦
♥ ARxxx	♥	3♦	
♦ ARxx	♦		
♣ xx	♣		

Abridor	Respondedor	Abridor	Respondedor
♠ xxx	♠	1♥	2♦
♥ ARxxx	♥	4♣	
♦ ADxx	♦		
♣ x	♣		
Abridor	Respondedor	Abridor	Respondedor
♠ xx	♠	1♥	2♦
♥ ARxxx	♥	4♦	
♦ ARDx	♦		
♣ Dx	♣		
Abridor	Respondedor	Abridor	Respondedor
♠ ARxxx	♠	1♠	2♥
♥ RDx	♥	2♠	
♦ xx	♦		
♣ xxx	♣		
Abridor	Respondedor	Abridor	Respondedor
♠ ARVxx	♠	1♠	2♥
♥ RDxx	♥	4♥	
♦ xx	♦		
♣ xx	♣		
Abridor	Respondedor	Abridor	Respondedor
♠ ARVxx	♠	1♠	2♥
♥ RDxx	♥	4♦	
♦ x	♦		
♣ xxx	♣		
Abridor	Respondedor	Abridor	Respondedor
♠ ARDVxx	♠	1♠	2♣
♥ Rx	♥	3♠	
♦ Axx	♦		
♣ xx	♣		
Abridor	Respondedor	Abridor	Respondedor
♠ ARDVxxx	♠	1♠	2♣
♥ Rx	♥	4♠	
♦ xx	♦		
♣ xx	♣		
Abridor	Respondedor	Abridor	Respondedor
♠ AVxxx	♠	1♠	2♥
♥ x	♥	3♦	
♦ RDVxx	♦		
♣ Ax	♣		
Abridor	Respondedor	Abridor	Respondedor
♠ RDx	♠	1♣	1♠
♥ x	♥	2♦	
♦ AVx	♦		
♣ ARDxxx	♣		
Abridor	Respondedor	Abridor	Respondedor
♠ Axx	♠	1♣	1♥
♥ RDx	♥	3♦	
♦ x	♦		
♣ ARDxxx	♣		
Abridor	Respondedor	Abridor	Respondedor
♠ x	♠	1♣	1♠
♥ RVx	♥	3ST	
♦ ADx	♦		
♣ ARVxxx	♣		

Abridor	Respondedor	Abridor	Respondedor
♠ AD	♠	1♣	1♥
♥ xx	♥	3ST	
♦ RVx	♦		
♣ ARDVxx	♣		
Abridor	Respondedor	Abridor	Respondedor
♠ ADxx	♠	1♦	1♠
♥ x	♥	3♥	
♦ ARxxxx	♦		
♣ xx	♣		
Abridor	Respondedor	Abridor	Respondedor
♠ x	♠	1♣	1♥
♥ ARxx	♥	3♠	3ST
♦ xx	♦	4♥	
♣ ADxxxx	♣		

## 2) MÃOS DE RESPONDEDOR

Abridor	Respondedor	Abridor	Respondedor
♠	♠ ADxx	1♠	2♦
♥	♥ xx	3♦	4♠
♦	♦ ADxxx		
♣	♣ xx		
Abridor	Respondedor	Abridor	Respondedor
♠	♠ DVx	1♥	2♣
♥	♥ Rx	2♦	3ST
♦	♦ A10x		
♣	♣ ADxxx		
Abridor	Respondedor	Abridor	Respondedor
♠	♠ RVx	1♥	2♣
♥	♥ Rx	2♦	2ST
♦	♦ AVx	3ST	4ST
♣	♣ AD10xx		
Abridor	Respondedor	Abridor	Respondedor
♠	♠ D10x	1♠	2♣
♥	♥ Dx	2♠	2ST/4♠
♦	♦ Rxx		
♣	♣ ADxxx		
Abridor	Respondedor	Abridor	Respondedor
♠	♠ Rx	1♠	2♦
♥	♥ xxx	2♠	3♣
♦	♦ ARxxx		
♣	♣ Rxx		
Abridor	Respondedor	Abridor	Respondedor
♠	♠ x	1♠	2♦
♥	♥ Rxx	2♠	3♣
♦	♦ AV10xx		
♣	♣ ADxx		
Abridor	Respondedor	Abridor	Respondedor
♠	♠ x	1♠	2♦
♥	♥ RVx	2♠	2ST
♦	♦ DV10xx		
♣	♣ RDVx		
Abridor	Respondedor	Abridor	Respondedor
♠	♠ x	1♠	2♦
♥	♥ AVxx	2♠	2ST
♦	♦ RDxxx		
♣	♣ RVx		

♠ ♥ ♦ ♣	Abridor   	♠ x ♥ Rx ♦ AV <sub>xx</sub> ♣ AD <sub>xxxx</sub>	Responderdor   	♠ ♥ ♦ ♣	Abridor   	♠ x ♥ ARV <sub>xxx</sub> ♦ AD <sub>x</sub> ♣ D <sub>x</sub>	Responderdor   	♠ ♥ ♦ ♣	Abridor   	♠ D <sub>xxx</sub> ♥ Rx ♦ AV <sub>xxx</sub> ♣ Rx	Responderdor   	♠ ♥ ♦ ♣	Abridor   	♠ RD10 <sub>x</sub> ♥ xx ♦ xx ♣ ADV <sub>xx</sub>	Responderdor   	

### LEILÃO DEFENSIVO

#### 1) 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♥/1♠	1♣ passo	dobro ?	passo

- 2♣ = mão forte com apoio 3º normalmente mão regular de 19 - 20
- Novo naipe = boa mão com 5(+) cartas, muito convidativo mas não forçante
- Apoio no nível mínimo = apoio 4º pode ser mão mínima com 12-13 pontos
- 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 = mão fortíssima FG

#### 2) Dobro 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

Abridor 1♠	Adversário dobro	Respondedor 2♠	Adversário ?
---------------	---------------------	-------------------	-----------------

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

NORTE 1♥/1♠	ESTE dobro	SUL 3♥/3♠	OESTE ?
----------------	---------------	--------------	------------

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

NORTE 1♠ ?	ESTE 2♥	SUL 2♠	OESTE 3♥
------------------	------------	-----------	-------------

- dobro = convite
- 3♠ = competitivo

### 3) Respostas ao overcall

- Novo naipe = não forçante
- Apoio em salto = barragem
- Cuebid = forçante por 1 volta
- Cuebid em salto = convite com apoio 4<sup>o</sup>.
- Salto em novo naipe = intermediate (mão de abertura com naipe 6<sup>o</sup>, NF)
- 1ST = 8-10 pontos
- 2ST = 14-15 pontos regular, sem apoio para naipe rico.

#### 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 6<sup>o</sup> (+), FG
- Salta em novo naipe = mão 5(+)-5(+), 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 no naipe do adversário
- 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, o parceiro pode estar muito fraco
- Marca game no naipe do parceiro
- Marca 2ST com 14 - 15 sem apoio e com seca no naipe do parceiro. Com 14-15 regular e pega no naipe adversário teria marcado 2ST sobre o overcall
- 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 = NF
- Dá novo cuebid com apoio 4<sup>o</sup> 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

#### 4) INTERFERENCIAS EM SALTO, BICOLORES COM ABERTURA OU MONOCOLORES DE BARRAGEM

##### I) Sobre abertura de 1♣

- |— 2♣ = Landy – pelo menos 54 nos ricos (ver seqüência abaixo)
- |— 2♦/2♥/2♠ = barragem natural ou intermediate se VULxNVUL
- |— 2ST = bicolor de ♥+♦
- |— 3♣ = bicolor de ♦+♠
- |— 3♦/3♥/3♠ = barragem natural

##### II) Sobre abertura de 1♦

- |— 2♦ = Landy – pelo menos 54 nos ricos (ver seqüência abaixo)
- |— 2♥/2♠ = barragem natural ou intermediate se VULxNVUL
- |— 2ST = ♣+♥
- |— 3♣ = barragem natural
- |— 3♦ = ♣+♠
- |— 3♥/3♠ = barragem natural

##### III) Sobre abertura de 1♥

- |— 2♥ = ♣+♠
- |— 2♠ = barragem ou intermediate se VULxNVUL
- |— 2ST = ♦+♠
- |— 3♣ = ♣+♦
- |— 3♦/3♠ = barragem natural
- |— 3♥ = naipe longo fechado pede pega para ST ou bicolor fortíssimo de ♣+♦

##### IV) Sobre abertura de 1♠

- |— 2♠ = ♣+♥
- |— 2ST = ♦+♥
- |— 3♣ = ♣+♦
- |— 3♦/3♥ = barragem
- |— 3♠ = naipe longo fechado pede pega para ST ou bicolor fortíssimo de ♣+♦

Nota: Quando formos dobrados mostrando um bicolor 55, o redobre mostra 6 cartas no quarto naipe.

V) **LANDY** – pelo menos 54 nos ricos com 10 - 15 pontos. Com 64 só se o naipe 6º for muito pior.

(1♣) - 2♣ - (passo)

- |— 2♦ = natural, NF
- |— 2♥/2♠ = preferência
- |— 2ST = relay
- |— 3♣ = convite ou melhor com apoio 3º para os 2 ricos
- |— 3♦ = natural, intermediate
- |— 3♥/3♠ = convite com apoio 4º
- |— 3ST = para jogar
- |— 4♥/4♠ = conclusivo

Caso o adversário dobre a marcação de 2♣ a única mudança na sequência acima é que o passo mostra falta de preferência e o parceiro deve marcar seu naipe mais longo. Se o adversário marcar 3♣ o dobre é informativo e pede ao parceiro para marcar seu naipe 5º. Se o adversário marcar novo naipe o dobre é punitivo.

(1♦) - 2♦ - (passo)

- |— 2♥/2♠ = preferência
- |— 2ST = relay
- |— 3♣ = natural, F1
- |— 3♦ = convite ou melhor com apoio 3º para os 2 ricos
- |— 3♥/3♠ = convite com apoio 4º
- |— 3ST = para jogar
- |— 4♥/4♠ = conclusivo

Caso o adversário dobre a marcação de 2♦ a única mudança na sequencia acima é que o passo mostra falta de preferência e o parceiro deve marcar seu naipe mais longo. Se o adversário marcar 3♦ o dobre é informativo e pede ao parceiro para marcar seu naipe 5°. Se o adversário marcar novo naipe o dobre é punitivo.

(1♣) - 2♣ - (passo)

— 2ST	— 3♣ = mão mínima com 5♥
	— 3♦ = mão mínima com 5♠
	— 3♥ = mão máxima com 5♥
	— 3♠ = mão máxima com 5♠
— 3♣	— 3♥/3♠ = mão mínima com 5 cartas no naipe
	— 4♥/4♠ = mão máxima com 5 cartas no naipe

(1♦) - 2♦ - (passo)

— 2ST	— 3♣ = mão mínima com 5♥
	— 3♦ = mão mínima com 5♠
	— 3♥ = mão máxima com 5♥
	— 3♠ = mão máxima com 5♠
— 3♦	— 3♥/3♠ = mão mínima com 5 cartas no naipe
	— 4♥/4♠ = mão máxima com 5 cartas no naipe

#### 5) ASPTRO SOBRE ABERTURA DE 1ST ADVERSÁRIA

(1ST) |— 2♣ = ♥+ outro naipe com pelo menos 9 cartas  
 |— 2♦ = ♠+ outro naipe com pelo menos 9 cartas  
 |— 2♥/2♠/3♣/3♦ = natural, equivalente a um overcall em salto fraco  
 |— 2ST = 5♣-5♦

(1ST) 2♣ (passo) |— 2♦ = relay  
 |— 2♥ = para jogar  
 |— 2♠ = signoff com naipe longo de ♠  
 |— 2ST = apoio 3° de ♥, convite  
 |— 3♣ = FG  
 |— 3♥ = convite com 4♥

(1ST) 2♣ (passo) 2♦  
 (passo) |— passo = com 5♦(+)  
 |— 2♥/2♠ = com 5(+) cartas  
 |— 2ST = 4441 com seca de ♠  
 |— 3♣ = com 6♣(+)

(1ST) 2♣ (passo) 3♣  
 (passo) |— 3♦ = 4♥ e 5♦ ou 4441 com seca de ♠  
 |— 3♥ = 5♥(+) e 4 de pobre  
 |— 3♠ = 4♥ e 5♠(+)  
 |— 3ST = 4♥ e 6♠(+)  
 |— 4♣ = 5♥(+) e 5♣(+)  
 |— 4♦ = 5♥(+) e 5♦(+)  
 |— 4♥ = 5♥(+) e 5♠(+)

(1ST) 2♦ (passo) |— 2♥ = relay  
 |— 2♠ = para jogar  
 |— 2ST = apoio 3° de ♠, convite  
 |— 3♣ = signoff com naipe longo de ♣  
 |— 3♦ = FG  
 |— 3♠ = convite com apoio 4°

(1ST) 2♦ (passo) 2♥  
 (passo) | — passo = com 5♥(+)  
 | — 2♠ = com 5♠(+)  
 | — 2ST = 4441 com seca de ♥  
 | — 3♣/3♦ = com 6(+) cartas no naipe

(1ST) 2♦ (passo) 3♦  
 (passo) | — 3♥ = 5♥(+) e 4♠  
 | — 3♠ = 5♠ e 4 de naipe pobre  
 | — 3ST = 6 de naipe pobre e 4♠  
 | — 4♣ = 5♠ e 5♣  
 | — 4♦ = 5♠ e 5♦  
 | — 4♦ = 4441 com seca de ♥

## RESPOSTAS E SEQUÊNCIAS

Com ♠ Vxxx ♥ Vxxx ♦ Rxx ♣ Dx responder 2♥ sobre 2♣ ou 2♠ sobre 2♦. Com ♠ AVx ♥ Dxx ♦ x ♣ 10xxxx responder 2♠ sobre 2♦ ou 2♥ sobre 2♣. Note que sobre uma abertura de 1♠ ou 1♥ a resposta seria o apoio simples.

Não podendo apoiar no naipe mostrado, deve-se marcar, com uma mão limitada, o naipe acima - 2♥ sobre 2♦ ou 2♦ sobre 2♣. Esta marcação mostra pelo menos 2 cartas no naipe do relay, e o parceiro poderá passar se este for o seu naipe quinto. Com ♠ xxx ♥ xx ♦ Vxx ♣ R10xxx, marcar 2♦ sobre 2♣ e 2♥ sobre 2♦. Poderia marcar 2♠ sobre 2♦ já que o fit, pelo menos 4-3, foi encontrado, mas em princípio é preferível evitar um fraco apoio para o naipe do parceiro, sem valores distribucionais.

Possuindo 6 ou mais cartas no naipe do ASPTRO - 2♣ ou 2♦- com uma mão fraca, pode passar. Pode ainda marcar o “quarto naipe” ( 2♠ sobre 2♣ ou 3♣ sobre 2♦) com um bom e longo naipe sem valores laterais. Essa marcação deve ser evitada já que o leilão pode ficar muito alto. Com ♠ xx ♥ xx ♦ Dx ♣ V109xxxx passar sobre 2♣ responder 2♥ sobre 2♦.

Se possui uma mão forte com ambições de game - principalmente contra abertura de 1ST fraco - pode continuar de diversas maneiras:

- ♦ Marcar game no naipe mostrado com pelo menos 4 cartas e força de abertura.
- ♦ Saltar para 3 no naipe mostrado - com apoio quarto e mão de convite.
- ♦ Marcar 2ST com apoio 3º e mão de convite. Com ♠ A10xx ♥ Rxx ♦ RVxx ♣ xx marcar 2ST sobre 2♣ ou 3♠ sobre 2♦.
- ♦ Marcar 3♣ sobre 2♣ ou 3♦ sobre 2♦ com mão de game.

## CONTINUAÇÃO DO LEILÃO

Tendo marcado 2♣ ou 2♦ sobre de 1ST, como continuar o leilão?

Se o parceiro apoiou o naipe marcado no nível de 2 (2♥ sobre 2♣ ou 2♠ sobre 2♦), em princípio, deve-se passar, a menos que tenha uma mão forte. Com uma mão forte pode aumentar para 3 no naipe apoiado ou marcar seu naipe longo. Suponha que marcou 2♣ sobre 1ST e o parceiro marcou 2♥, o que redeclarar, com:

- (1) ♠ xx ♥ ADxx ♦ ADxxx ♣ xx
- (2) ♠ x ♥ RD10xx ♦ AR10xx ♣ Rx
- (3) ♠ Ax ♥ AV10x ♦ RD10xxx ♣ x

Com a mão 1 passar, com a mão 2 marcar 3♥, com a mão 3 marcar 3♦ - negando 5 cartas de ♥.

Quando o parceiro marca o naipe do relay - 2♦ sobre 2♣ ou 2♥ sobre 2♦ - mostre seu naipe longo. Se for o naipe do relay - passe, se é o naipe já mostrado, “remarque-o” - se é outro naipe - marque agora.

Com ♠ xx ♥ RDxx ♦ Rx ♣ RV9xx, deve-se passar sobre a abertura de 1ST. Com esta combinação de naipes o naipe de ♣ deve ser 6º. Sobre a marcação de 2♦ após 2♣, teria que marcar 3♣, o que é muito perigoso. No entanto, com ♠ xx ♥ RDxx ♦ RV9xx ♣ Rx, é tranqüilo entrar em 2♣. Esta é a melhor combinação de naipes.

Uma marcação diferente é 2ST sobre o relay, que mostra tricolor com o rico declarado e os dois pobres. Com ♠ Rxxx ♥ ---- ♦ A10xxx ♣ ARxx marcar 2♦ e redeclarar 2ST sobre 2♥. A mão pode ser 4144.

A marcação de 2ST é normalmente forçante e artificial, não mostrando obrigatoriamente, intenção de game. Seu uso mais freqüente é quando o respondedor quer jogar no segundo naipe do marcador do ASPTRO.



Exemplo:

ESTE	OESTE
♠ xx	♠ Vxxx
♥ ARxxx	♥ x
♦ AVxx	♦ D10xx
♣ Dx	♣ Rxxx

(1ST) 2♣ (passo) 2♦  
(passo) 2♥ (passo) 2ST = pede para marcar o pobre quarto.

Atenção : na seqüência acima a marcação de 3♣, em vez de 2STt, não é “passa ou corrige”, e sim signoff com naipes longo de ♣. A marcação de 3♦ também é signoff.

Com os dois naipes ricos a marcação, por questões de segurança, é em canapé, ou seja: com ♠ RDxx ♥ AVxxx ♦ x ♣ Rxx, marcar 2♦ sobre 1ST e com ♠ RDxxx ♥ AVxx ♦ x ♣ Rxx marcar 2♣.

### Questionário

Primeira parte

O que marcar com as seguintes mãos sobre abertura de 1ST de 12-14 ?

- 1) ♠ AR109xx ♥ 10xxx ♦ A ♣ Rx
- 2) ♠ ARVxx ♥ RV10x ♦ xxx ♣ x
- 3) ♠ A109x ♥ xx ♦ DV98x ♣ Ax
- 4) ♠ x ♥ A10xxx ♦ RDxx ♣ V10x
- 5) ♠ ARxx ♥ AR10x ♦ Dxxx ♣ x
- 6) ♠ ARV98xx ♥ AV9x ♦ x ♣ x
- 7) ♠ Ax ♥ RDV109x ♦ x ♣ xxxx
- 8) ♠ Vxxxx ♥ Axx ♦ Axxxx ♣ ----

Respostas

- 1) Dobro
- 2) 2♣
- 3) Passo. Para marcar 2♦ o naipe de ♦ teria que ser 6º
- 4) 2♣
- 5) Dobro
- 6) 2♣ e depois salto em ♠
- 7) 2♥. Esta mão não é bicolor
- 8) 2♦. A distribuição compensa a fraqueza da mão.

Segunda parte

O que responder sobre ASPTRO, (a) 2♣ (b) 2♦, com:

- 1) ♠ R1098x ♥ A ♦ xx ♣ xxxxx
- 2) ♠ Rxx ♥ V10x ♦ DVxxx ♣ Vx
- 3) ♠ Axxx ♥ D10xx ♦ x ♣ RDVx
- 4) ♠ xx ♥ x ♦ Dxx ♣ DV1098xx
- 5) ♠ DV10x ♥ Axx ♦ ARDxx ♣ x
- 6) ♠ RDV10xx ♥ x ♦ xxx ♣ xxx

Respostas

- 1) 2♦ sobre 2♣ e 4♣ sobre 2♦
- 2) 2♥ sobre 2♣ e 2♣ sobre 2♦. Nos dois casos é admissível a marcação do relay
- 3) 4♥ sobre 2♣ e 4♣ sobre 2♦
- 4) Passo sobre 2♣ e 3♣ sobre 2♦
- 5) 3♣ sobre 2♣ e 4ST sobre 2♦
- 6) 2♣ sobre 2♣ e 3♣ sobre 2♦

## ASPTRO COM INTERFERÊNCIA

(1ST) 2♣ (2♦) ?

- Dobro = apoio 4º para ♠ e ♣
- 2♥ = com apoio de ♥, competitivo
- 2♠ = bom naipe 6º (+)
- 2ST = apoio 3º de ♥, convite
- 3♣ = bom naipe 6º (+)
- 3♦ = apoio 4º de ♥, seca ou chicana de ♦ e mão forte
- 3♥ = apoio 4º de ♥, convite
- 4♥ = mão de game com apoio 4º de ♥

(1ST) 2♣ (2♠) ?

- Dobro = apoio 4º para ♣ e ♦
- 2ST = apoio 3º de ♥, convite
- 3♣ = bom naipe 6º
- 3♦ = bom naipe 6º
- 3♥ = apoio 4º de ♥, convite
- 3♠ = apoio 4º de ♥, seca ou chicana de ♠ e mão forte
- 4♥ = mão de game com apoio 4º de ♥

(1ST) 2♦ (2♥) ?

- Dobro = apoio 4º para ♣ e ♦
- 2♠ = apoio de ♠, competitivo
- 2ST = apoio 3º de ♠, convite
- 3♣ = bom naipe 6º
- 3♦ = bom naipe 6º
- 3♥ = apoio 4º de ♠, seca ou chicana de ♥ e mão forte
- 3♠ = apoio 4º de ♠, convite
- 4♠ = mão de game com apoio 4º de ♠

## CONSIDERAÇÕES SOBRE A INTERFERÊNCIA ASPTRO

I. 2♣ = ♥ + outro naipe

- 1) Com ♥ e ♦ - esta é a melhor combinação de naipes e a convenção ASPTRO pode ser usada livremente seja com ♥ mais longo ou ♦ mais longo.
- 2) Com ♥ e ♣ - com 4♥ e 5♣ não é aconselhável a utilização do ASPTRO. Pode ser utilizado o ASPTRO com 5♥(+) e 4♣(+) ou 4♥(+) e 6♣.
- 3) Com ♥ e ♠ - a convenção pode ser utilizada com 4♥(+) e 5♠(+).

II. 2♦ = ♠ + outro naipe

- 1) Com ♠ e ♣ - com 4♠ e 5♣ não é aconselhável a utilização do ASPTRO. Pode ser utilizada com 5♠(+) e 4♣(+) ou 4♠(+) e 6♣.
- 2) Com ♠ e ♦ - com 4♠ e 5♦ não é aconselhável a utilização do ASPTRO. Pode ser utilizada com 5♠(+) e 4♦(+) ou 4♠(+) e 6♦.
- 3) Com ♠ e ♥ - a convenção pode ser utilizada com 4♠ e 5♥(+).

## ADVERSÁRIO DOBRA NOSSA INTERFERÊNCIA ASPTRO

(1ST) 2♣ (Db) ?

- Passo = com 4♣(+)
- Redobro = relay com 3♥ e sem 4♣
- 2♦ = relay com pelo menos 2♦ e sem 3♥ ou 4♣
- 2♥ = com 4♥
- 2♠ = com 7 cartas de ♠ ou 6 de boa qualidade

(1ST) 2♦ (Db) ?

- Passo = com 4♦(+)
- Redobro = relay com 3♠ e sem 4♦
- 2♥ = relay com pelo menos 2♥ e sem 3♠ ou 4♦
- 2♠ = com 4♠
- 3♣ = com 7 cartas de ♣

## 6) O DOBRE CONTRA ABERTURA DE 1ST ADVERSÁRIA

### a) Contra abertura de 1ST fraco

Dobro = em princípio mão regular de 14(+) pontos ou monocolor com abertura.

### b) Contra abertura de 1ST forte

Dobro = regular de 19 - 21 contra abertura do adversário de 15 -18 , ou monocolor pelo menos 6° com abertura.

## 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 a marcação do 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, ou seja : toda vez que uma marcação de naipe mostrar dois naipes o dobre é punitivo e quando mostrar monocolor o dobre é informativo, sendo que o passo é sempre forçante.

## 7) DEFESA CONTRA ABERTURA DE 3ST GAMBLING EM NAIFE POBRE

- 4♣ = bicolor de ♦♥ pelo menos 54
- 4♦ = bicolor de ♥♠ pelo menos 54
- 4♥ = 5♥(+) e 5♠(+)
- 4♠ = 5♠(+) e 5♣(+)
- 4ST = Avarelli
- Dobro = bicolor ♦♠ pelo menos 54 ou monocolor de ♥ ou ♣

Seqüências

Norte	Este	Sul	Oeste
3ST	dobro	passo	4♣ = pede esclarecimento

- 4♦ = bicolor ♦♠
- 4♥ = monocolor de ♥
- 4♠ = monocolor de ♠

Norte	Este	Sul	Oeste
3ST	dobro	4♣	?

- Passo = controle de ♣
- Dobro = sem controle de ♣

### 8) DEFESA CONTRA ABERTURA DE 2♣ - FORTE

- Dobro = bicolor com ♣
- 2ST = bicolor sem ♣
- 3ST = bicolor pobre
- Após 2♣ - passo - 2♦, o jogador na 4ª posição usa as mesmas marcações

### 9) DEFESA CONTRA ABERTURA DE 2♣ QUE PODE SER 2♦ FRACO

- Tratar como abertura de 2♦ fraco.
- Depois de (2♣) – passo – (2♦) – dobro= informativo

### 10) DEFESA CONTRA ABERTURA DE 2♣ NATURAL - FRACA OU TIPO PRECISION

- Dobro = informativo
- 2♦/2♥/2♠ = overcall
- 2ST = 16 - 19 regular
- 3♣ = bicolor rico
- 3♦/3♥/3♠ = natural forte
- 3ST = para jogar
- 4♣ = bicolor de ♥ e ♦
- 4♦ = bicolor de ♠ e ♦

### 11) DEFESA CONTRA ABERTURA DE 2♦ MULTI

- Dobro = normalmente mão regular 12-15 sem seca
- 2♥/2♠/3♣/3♦ = overcall
- 2ST = 16-18 regular
- 3♥/3♠ = monocolor forte 15-17 bom naipe 6º (+)
- 4♣/4♦ = monocolor fortíssimo
- 3ST = para jogar

### 12) DEFESA CONTRA ABERTURA DE 2♦ NATURAL

- Dobro = informativo
- 2♥/2♠/3♣ = overcall
- 2ST = regular 16 - 18
- 3♦ = bicolor rico
- 3♥/3♠ = monocolor 15-17
- 4♣ = bicolor de ♣ e ♥
- 4♦ = bicolor de ♣ e ♠

### 13) DEFESA CONTRA ABERTURA DE 2♥ FRACO

- Dobro = informativo
- 2ST = regular 16-18
- 2♠/3♣/3♦ = overcall
- 3♠ = monocolor 15-17
- 3ST = para jogar
- 3♥ = bicolor 5♠(+)- 5♣(+)
- 4♣ = bicolor 5♠(+)- 5♦(+)
- 4♦ = bicolor 5♦(+)- 5♠(+)

### 14) 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♠(+)

## SEQUÊNCIAS APÓS ABERTURAS DE 2 FRACO

### a) 2♦ Multi

N	E	S	O
(2♦)	dobro	(passo)	?

- passo = punitivo
- 2♥/2♠/3♣ = natural. A mão pode ter até 9/10 pontos.
- 3♥/3♠ = convite com 5(+) cartas
- 2ST = convite a 3ST
- 3♦ = cuebid, FG
- Outras naturais

N	E	S	O
(2♦)	dobro	(2♥)	?

- passo = nada a declarar ou positiva com 4♥(+)
- dobro = informativo com 4♠
- outras = naturais

### b) 2♦ Natural

N	E	S	O
(2♦)	dobro	(passo)	?

- passo = punitivo
- 3♦ = cuebid, FG
- outras = naturais

### c) 2♥ Fraco

N	E	S	O
(2♥)	dobro	(passo)	?

- passo = punitivo
- 2♠ = natural fraco
- 2ST = Lebensohl
- 3♣/3♦ = Natural com 9-11 pontos
- 3♥ = FG garante 4♠, sem pega de ♥
- 3♠ = convite com 5♠(+)
- 3ST = para jogar
- Outras = naturais

N	E	S	O
(2♥)	dobro	(passo)	2ST
(passo)	3♣	(passo)	?

- passo = signoff em ♣
- 3♦ = signoff em ♦
- 3♥ = FG com os pobres
- 3♠ = convite com 4♠
- 3ST = FG com 4♠ e pega de ♥

N	E	S	O
(2♥)	2ST	(passo)	?

- 3♣ = transfer para 3♦
- 3♦ = Stayman
- 3♥ = transfer para 3♠
- 3♠ = pede pobres
- 3ST = conclusivo

Nota importante: Estas marcações são utilizadas somente quando a interferência de 2ST é direta sobre as aberturas de 2♥ ou 2♠. Não são utilizadas no leilão (2♥/2♠) - Passo - (Passo) - 2ST, quando 3♣ é Stayman, 3♦/3♥ são transfers para ♥/♠ e o transfer para o naipe do adversário pede naipe pobre.

N	E	S	O
(2♥)	2ST	(passo)	3♦
(passo)	?		

- 3♥ = 1 pega de ♥ sem 4 cartas de ♠
- 3♠ = 4 cartas de ♠
- 3ST = 2 pegadas de ♥ sem 4 cartas de ♠

d) 2♣ Fraco

N	E	S	O
(2♣)	dobro	(passo)	?

- 2ST = Lebensohl
- 3♣/3♦ = Natural com 9-11 pontos
- 3♥ = Natural com alguns valores
- 3♠ = FG garante 4♥ sem pega de ♠
- 3ST = para jogar

N	E	S	O
(2♣)	dobro	(passo)	2ST
(passo)	3♣	(passo)	?

- passo = signoff em ♣
- 3♦/3♥ = signoff em ♦/♥
- 3♠ = FG com os pobres
- 3ST = FG com 4♥ e pega de ♠

N	E	S	O
(2♣)	2ST	(passo)	?

- 3♣/3♦ = transfer para 3♦/3♥
- 3♥ = Stayman
- 3♠ = pede pobres
- 3ST = conclusivo

N	E	S	O
(2♣)	2ST	(passo)	3♥
passo	?		

- 3♠ = 1 pega sem 4 cartas de ♥
- 3ST = 2 pegadas sem 4 cartas de ♥
- 4♥ = com 4 cartas de ♥

### 15) DEFESA CONTRA ABERTURAS BICOLORS FRACAS

A) Os 2 naipes do bicolor são conhecidos

- Dobro = informativo não garantindo 4 cartas nos outros 2 naipes
- 2ST = regular 16-18
- Cuebid no nível mais baixo = garante pelo menos 4 cartas nos outros 2 naipes.
- Cuebid no nível mais alto = mão 55 com os outros 2 naipes

B) somente um dos naipes é conhecido: usar a mesma defesa contra abertura de 2 fraco natural

### 16) DEFESA CONTRA 2♣ ou 2ST MOSTRANDO BICOLOR POBRE

- Dobro = informativo não garantindo 4 cartas nos dois ricos
- 2ST sobre 2♣ = 16-19 regular
- 3♣ = dobre informativo com pelo menos 4 cartas em cada naipe rico
- 3♦ = com 5♠(+) e 5♥(+)

- 3♥/3♠= overcall
- 3ST = monocolor forte de naipe rico
- 4♣ = com 7♥ e 4/5♠
- 4♦ = com 7♠ e 4/5♥
- 4♥ = monocolor de ♥ mais fraco que 3ST
- 4♠ = monocolor de ♠ mais fraco que 3ST

#### 17) DEFESA CONTRA ABERTURA DE BARRAGEM NO NÍVEL DE 3 EM NAIPE RICO

- Dobro = informativo
- 3ST = para jogar
- Overcall = natural
- Cuebid = bicolor qualquer mão fortíssima

#### 18) DEFESA CONTRA ABERTURA DE 3♣ ou 3♦

- Dobro = informativo
- 3♦ sobre 3♣ = overcall
- 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 monocolor fortíssimo primeiro dobra.
- 4♠ = monocolor de ♠ forte. Com monocolor fortíssimo primeiro dobra.

#### 19) DEFESA CONTRA ABERTURAS DE BARRAGEM NO NÍVEL DE 4

- O dobro sobre abertura de barragem no nível de 4, inclusive 4♠, é sempre informativo.
- A marcação de 4ST sobre 4♠ mostra mão bicolor qualquer 5(+) - 5(+).
- O cuebid mostra sempre mão bicolor fortíssima.
- Como entrar no leilão com mãos bicolores:

A) sobre abertura de 4♠

- 1) Com ♥ e ♦ é melhor marcar 4♥ do que dobrar
- 2) Com ♠ e ♦ dobrar
- 3) Com ♠ e ♥ dobrar

b) sobre abertura de 4♦

- 1) Com ♥ e ♣ marcar 4♥
- 2) Com ♠ e ♣ dobrar
- 3) Com ♠ e ♥ dobrar

c) sobre abertura de 4♥

- 1) Com ♠ e ♣ marcar 4♠
- 2) Com ♠ e ♦ marcar 4♠
- 3) Com ♦♦ e ♣ marcar 4ST

d) sobre abertura de 4♠

Marcar 4ST com qualquer bicolor

#### 20) 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 é michaels e sobre pobres mostra 5-5 nos ricos ;
- 2ST = 19-20 regular ;
- O dobro informativo de naipe pobre seguido de marcação de ST mostra mão regular com 15-18(-) pontos ;
- O dobro informativo de naipe rico seguido de marcação de ST mostra mão regular com 17-18 pontos ;
- O salto em novo naipe é intermedate
- O overcall é natural

## 21) DEFESA CONTRA ABERTURAS ARTIFICIAIS FORTES DE 1♣ e 2♣

A) contra abertura de 1♣

- Dobro = bicolor de ♣ com naipe rico.
- 1ST = bicolor sem ♣.
- 2ST = bicolor pobre.
- Outras naturais.

B) na seqüência (1♣) - passo - (1♦) - ?

- Dobro = bicolor de ♣ com naipe rico
- 1ST = bicolor sem ♣.
- 2ST = bicolor pobre.

C) contra abertura de 2♣

- Dobro = bicolor de ♣ com naipe rico.
- 2ST = bicolor sem ♣.
- 3ST = bicolor pobre.

d) na seqüência (2♣) - passo - (2♦) - ?

- Dobro = bicolor de ♣ com naipe rico.
- 2ST = bicolor sem ♣.
- 3ST = bicolor pobre.

## 22) ADVERSÁRIO DOBRA NOSSO CUEBID

Se o adversário dobra nosso leilão de cuebid:

- redobro mostra controle de 1ª Volta
- continuar cuebid mostra ajuda para o cuebid e 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.

## 23) ADVERSÁRIO INTERFERE NO NÍVEL DE 3 SOBRE NOSSA ABERTURA DE 1 EM NAIPE RICO

- 4♣ = apoio sem controle
- 4♦ = apoio com controle
- Dobro = sem apoio e força de 10/11+ pontos.



This document was created with Win2PDF available at <http://www.daneprairie.com>.  
The unregistered version of Win2PDF is for evaluation or non-commercial use only.