

# 1. Aberturas e Critérios de Avaliação

## 1.1. Aberturas

### 1.1.1. Aberturas no nível 1

- 1♣** = 12+, 2 a 5 cartas se bal, pode ser 5♦(332), ou 5+ cartas se unbal (4 só se 4414);
- 1♦** = 12+ unbal, 4+♦ (4 só se 4441, 4144 ou 1444), bal poss em 3ª pos se 5♦(332) concentrado 12-;
- 1M** = 12+, 5+ cartas, e
- 1ST** = bal, pode ser 5M332, pode ser 5422 com honras nos doubletons (não 54Ms), pode ser tricolor seca ♦ se nas faixas de 9 a 14HCP.

#### Pontuação para aberturas de 1ST:

| pos.    | VxNV     | VxV e NVxNV   | NVxV                |
|---------|----------|---------------|---------------------|
| 1ª e 2ª | 15-17    | 12-14         | 10-13               |
| 3ª e 4ª | 14/15-17 | 11 (3ª)/12-14 | 9 (3ª)/10 (4ª) - 13 |

#### Observações:

- As mãos 4414 e 9/10 a 14/15- HCP abrem em 1ST 10-14 e remarcam 1♣-1♠-1ST se 1ST 14-17;
- As aberturas de 1♣/♥/♠ balanceadas obedecem à seguinte pontuação (complemento da tabela de 1ST):

| pos.    | VxNV     | VxV e NVxNV | NVxV  |
|---------|----------|-------------|-------|
| 1ª e 2ª | 12-14    | 15-17       | 14-16 |
| 3ª e 4ª | 11-13/14 | 15-17       | 14-16 |

- Em 3ª pos pode ser mais fraco (mesmo se bal):
  - \* Se NVxV pode ser somente uma indicação de saída. Ex.: ♠10xxx ♥x ♦AQ10xx ♣xxx (1♦),
  - \* Se NVxNV ou VxV pode ser uma mão de overcall: ♠RQ10xx ♥x ♦Axxx ♣xxx (1♠),
  - \* Com concentração e até 12 HCP abre-se em naipe: ♠Qxx ♥xx ♦ARQxx ♣xxx (1♦, bal), e
  - \* Mãos bal NVxV podem abrir em ST c/ 9HCP: ♠R10xx ♥xx ♦Axxx ♣Qxx (1ST);

### 1.1.2. Aberturas de 2♣

- 2♣** = multi: - 6♥/♠ e 10-HCP, indisciplinado em 3ª, ou - bal (5422 poss com honras nos doub, M 5º poss, 54Ms not poss). Pontuação:

| pos.  | VxNV        | VxV e NVxNV | NVxV        |
|-------|-------------|-------------|-------------|
| todas | 18-20 / 23+ | 18-20 / 23+ | 17-19 / 23+ |

Obs.: Em 3ª pos tb pode ser barragem de ♦.

### 1.1.3. Aberturas Fortes (2♦, 2ST, 4ST e 5ST)

- 2♦** = qualquer fg+ unbal, normalmente 21+HCP;
- 2ST** = bal (5422 poss com honras nos doubletons, M 5º poss, 54Ms not poss). Pontuação:

| pos.  | VxNV  | VxV e NVxNV | NVxV  |
|-------|-------|-------------|-------|
| todas | 21-22 | 21-22       | 20-22 |

- 4ST** = pergunta de ases específicos; e
- 5ST** = marque uma voz acima para cada A, K ou Q que possua.

### 1.1.4. Aberturas de Barragem (ver 1.1.2.)

- 2♥** = Vul: 8-11, 5+5+♥+m, NVxNV: 6-10, 5+5+♥+m, e NVxV: 4-10 (0-8/9 em 3ª), 5+♥4+m;
- 2♠** = Vul: 8-11, 5+5+♠+outro, NVxNV: 6-10, 5+5+♠+outro, e NVxV: 4-10 (0-8/9 em 3ª), 5+♠4+outro;
- 3X** = V: 7+ cartas, sound hand, NV: 6+m/7+M, may be agressive at 3rd pos;
- 3ST** = 7+♥ ou ♠, naipe com 0-1 perdedora e total de 4-5/5-6 perdedoras V/NV;
- 4m** = 1ª e 2ª pos: 7-10, 8+ cartas sem o Ás, e 3ª pos: 6-10, 8+ cartas, pode ter o Ás;
- 4M** = 6-10, 8+ cartas, não pôde abrir de 3ST; e
- 5m** = 6-10, 9+ cartas.

### 1.1.5. Aberturas em 4ª Posição

- 1 em naipe** = obedecem à regra dos 15: HCP + número de cartas de ♠ ≥ 15;
- 1ST** = regra dos 15 e quadro de pontuação;
- 2♣** = M 6º: 11-13 HCP + regra dos 15, ou bal: como nas demais posições;
- 2♦/2ST/4ST/5ST** = como nas demais posições;
- 2♥** = V: 5+5+♥+m 11-13 HCP + regra dos 15, e NV: 10-12, 5♥4♠;
- 2♠** = V: 5+5+♠+O, 11-13HCP, e NV: 12-13 concentrados, 5+5+ms;
- 3X** = naipe 7º+ fechado + um Ás (8 vazas);
- 3ST** = to play, voz tática;
- 4m** = 7+M (♣=♥/♦=♠), até 3½ perdedoras;
- 4M** = to play, voz tática; e
- 5X** = marque 6/7X se tiver um/dois KC(s).

## 1.2. Avaliação das Mãos

### 1.2.1. Quanto ao Número de Controles

**1 Controle:** por cada Rei ou pela(s) Dama(s) de Trunfo; e  
**2 Controles:** por cada Ás.

Note-se que em mãos de duplo fit as damas de ambos fits valem 1 controle cada (total de 14).

Para as aberturas ou para mãos cuja resposta implica em abertura consideramos:

| ABERTURA        | RUIM            | BOA              |
|-----------------|-----------------|------------------|
| reg até 13/14   | até 4 controles | 5 ou + controles |
| reg até 17      | até 5 controles | 6 ou + controles |
| reg até 20      | até 6 controles | 7 ou + controles |
| reg até 22      | até 7 controles | 8 ou + controles |
| irreg sem curto | até 4 controles | 5 ou + controles |
| irreg com seca  | até 3 controles | 4 ou + controles |
| irreg com void  | até 2 controles | 3 ou + controles |

**Observação 1:** as mãos 4414 com 14HCP que seriam abertas de 1ST podem, conforme os 14 pontos, serem reavaliadas e abertas em 1♣ (para não perder fit rico) e após a resposta com naipe de ♠ remarcadas 1♣-1♠-1ST como fosse 15-17.

**Observação 2:** válido para efeito de contratos em naipe, onde a importância dos 10s e 9s é menor.

**Observação 3:** se a distribuição for 7222 com naipe 7º bom podemos considerá-la boa a partir de 4 controles.

### 1.2.2. Quanto à Distribuição

Para avaliação quanto à distribuição consideramos:

| Mãos Com                    | Nas Aberturas                | Nas Respostas                                     |
|-----------------------------|------------------------------|---|
| Naipe 6º fechado ou 7º+     | somar 1 ponto                | somar 1 ponto                                     |
| Naipe 7º+ fechado           | somar 2 pontos               | somar 2 pontos                                    |
| Tricolores e 5+4+Ms         | somar 1 ponto                | somar 1 ponto                                     |
| Bicolores de 10 e 11 cartas | somar 1 ponto, exceto 5-5 ms | somar 1 ponto, exceto 5-5 ms                      |
| Bicolores de 12 e 13 cartas | somar 2 pontos               | somar 2 pontos                                    |
| 2 Ases ou 1 Ás + 1 Rei      | indiferente                  | somar 1 ponto                                     |
| 2 Ases + 1 Rei              | somar 1 ponto                | somar 1 ponto                                     |
| 3 ou - controles e mão bal  | retirar 1 ponto              | Indiferente até 11HCP, retirar 1 ponto se 12+ HCP |
| 2 ou - controles e mão bal  | retirar 1 ponto              | retirar 1 ponto                                   |
| 4333                        | retirar 1 ponto              | retirar 1 ponto                                   |

## 1.9. Respostas às Aberturas de 1 em Naipes

### 1.9.1. Respostas às Aberturas de 1m

As respostas às aberturas de 1♣ e 1♦ convergem nos seguintes quesitos:

- 1 em naipes se for fg+ não pode ser reg 12+, bicolor 5+5+ 11-13 (sobre 1♦ bicolor sem ♦) nem monocolor pobre 15+,
  - 1ST é nat, limitado a 9HCP, e nega 4+♦/♥/♠,
  - 2♣ pode ser:
    - \* abono convite ou mais, regular ou não,
    - \* qquer mão regular fg+ (5M332 inclusive),
    - \* ♣ monoc 12-14 (com 15+ marca 1m-2♥), ou
    - \* 5+4+♣+outro, 12+,
  - 2♦ é 5♠4♥, 5-8HCP,
  - 2♥ é ♣: monocolor convite (9-11) ou forte (15+),
  - 2♠ é ♦: s/ 1♣ monocolor 9-11 ou 15+,  
s/ 1♦ 4+ cartas, 6-9 ou 15+, sem M 4°,
  - 3m é abono 0-5, nega 1 Ás e rico 4°,
  - 3om/♥/♠ são 11-13, 5+5+♥+♠/♠+om/om+♥, fg,
  - 3ST é 4♣333, 13-15 com pegas em om/♥/♠,
  - 4m é SS fit m, e
  - 4om/♥/♠ são exclusions carambola fit m.
- 1♣** - 1♦/♥/♠ = 5+HCP (0+ sem 4♣), 4+♥/♠/♦, não pode ser nenhuma das abaixo,
- 1ST = 6-9, 5+♣ ou 4♣333, nega 4M e 4♦,
  - 2♣ = ♣ conv (nega M 4°), ♣ monocolor 12-14, 5+4+♣+O fg+ ou regular fg+ (inclusive 5M332),
  - 2♦ = 5-8HCP, 5♠4♥,
  - 2♥ = ♣ monocolor, 9-11 ou 15+,
  - 2♠ = ♦ monocolor, 9-11 ou 15+,
  - 2ST = 11-13, 5+5+♦+outro, fg,
  - 3♣ = 0-5, 6+ ♣, nega 1 Ás e M 4°,
  - 3♦/♥/♠ = 11-13, 5+5+♥+♠/♠+♣/♣+♥, fg,
  - 3ST = 13-15, 4♣333, pegas em ♦, ♥ e ♠,
  - 4♣ = SS fit ♣, e
  - 4♦/♥/♠ = SS exclusion ♥/♠/♦ car, fit ♣.
- 1♦** - 1♥/♠ = 5+ nat, não pode ser nenhuma abaixo,
- 2♣ = ♦ conv+, ♣ monoc 12-14, 5+4+♣+O fg+, ou mão reg fg+ (pode ser 5M332),
  - 2♦ = 5-8HCP, 5♠4♥,
  - 2♥ = ♣ monocolor, 9-11 ou 15+,
  - 2♠ = 4+♦, 6-9 ou 15+, nega rico 4°,
  - 2ST = 10-11, 4♣333 ou 5♣332, natural,
  - 3♣/♥/♠ = 11-13, 5+5+♥+♠/♠+♣/♣+♥, fg,
  - 3♦ = 0-5, 4+♦ + seca, nega 1 Ás e M 4°, e
  - 3ST = 13-15, 4♣333, pegas em ♣, ♥ e ♠,
  - 4♦ = SS fit ♦, e
  - 4♣/♥/♠ = SS exclusion ♥/♠/♣ car, fit ♦.

### 1.9.2. Respostas às Aberturas de 1M

As respostas a 1♥ e 1♠ convergem em:

- 1ST é limitado a convite, nega abono e 4♠, NF,
- 2♣ pode ser: \* abono 3° ou 4° conv, regular ou não,  
\* reg fg+ (5OM332 tb) com ab 2° ou 3°,  
\* ♣ irreg fg+, pode ter ab 3°, 4°, 5°...,
- 2 sobre 1 (exceto 2♣) é fg+, pode ter abono 3°, 4°...,
- 2ST é 11-13 5+5+outros ou 9-11 e 6OM, nega ab 3°,
- 2/3/4M ab 3° 5-9 ou 4° 0-5 s/ seca/4° 0-5/5° 0-5,
- 1°/2°/3°/4° esc. ab 4° de seca/void/6-9 ou 15+, e
- 5°/6°/7° escalões ab 4° tipo fit-showing, 10-12.

Assim sendo temos:

- 1♥** - 1♠ = 5+, 4+♠, não pode ser reg 12+, 11-13 bic 5+5+♠+m, nem ♠ monoc 9-11 com 0-2♥,
- 1ST = limitado a convite, nega 3♥ e 4♠, NF,
  - 2♣ = relay: - ab 3° ou 4° conv com ou sem seca,  
- 12+ reg, 2 ou 3♥, pode ter 5♠, e  
- 12+ ♣ irreg, pode ter ab 3°, 4°...,
  - 2♦ = 12+, 5+♦, mão irreg, pode ter abono 3°+,
  - 2♥ = 5-9, ab 3° qquer ou 0-5 ab 4° sem seca,
  - 2♠ = abono 4°+, 6+ com seca,
  - 2ST = 11-13 e 5+5+♠+♣, ♣+♦ ou ♦+♠ fg, ou 9-11 6♠ e 0-2♥,
  - 3♣ = abono 4°+, 6+ com void,
  - 3♦ = abono 4°+, 6-9 ou 15+ s/ seca,
  - 3♥ = 0-5, ab 4° com ou 5° sem seca, nega 1 Ás,
  - 3♠ = abono 4°+, 12-14, 3 a 5 ctrls, nega seca,
  - 3ST/4♣/♦ = 10-12, ab 4°, 5 ♠/♣/♦ e 2 ou 3HM,
  - 4♥ = 0-5, abono 5°+ com seca, nega 1 Ás, e
  - 4♠/ST/5♣/♦ = SS/exclusions carambola fit ♥.
- 1♠** - 1ST = limitado a convite, nega 3♠, NF,
- 2♣ = relay: - ab 3° ou 4° conv com ou sem seca,  
- 12+ reg, 2 ou 3♠, pode ter 5♥, e  
- 12+ ♣ irreg, pode ter ab 3°, 4°...,
  - 2♦ = 12+, 5+♥, mão irreg, pode ter abono 3°+,
  - 2♥ = 12+, 5+♦, mão irreg, pode ter abono 3°+,
  - 2/3/4♠ = como na abertura de 1♥,
  - 2ST = 11-13 e 5+5+♥+♣, ♣+♦ ou ♦+♥ fg, ou 9-11 6♥ e 0-2♠,
  - 3♣ = abono 4°+, 6+ com seca,
  - 3♦ = abono 4°+, 6+ com void,
  - 3♥ = abono 4°+, 6-9 ou 15+ s/ seca,
  - 3ST = abono 4°+, 12-14, 3 a 5 ctrls, nega seca,
  - 4♣/♦/♥ = 10-12, ab 4°, 5 ♣/♦/♥ e 2/3HM, e
  - 4ST/5♣/♦/♥ = SS/exclusions carambola fit ♠.

### 1.9.3. Respostas de Passado Modificadas

- 1♣** - 2♣ = ab 5°+ convite, nega outro naipe 4°,  
 - 2♥/♠ = fit-showing (9-11, 4+♣ e 5♥/♠), e  
 - 2ST/3♦/♥ = 9-11, 5+5+♣+M/♦+M/♥+♠, NF.
- 1♦** - 2♣ = abono 4°+ convite, nega rico 4°,  
 - 2♥/♠ = fit-showing (9-11, 4+♦ e 5♥/♠), e  
 - 3♣/♥ = 9-11, 5+5+♣+M/♥+♠, NF.
- 1M** - 2♣ = abono 3° ou 4° conv, regular ou não,  
 - 2ST = 9-11, 5+5+OM+m.
- 1♥** - 2♦ = 9-11, 5+ bons ♦ e abono 3°, e
- 1♠** - 2♦/♥ = 9-11, 5+ boas ♥/♦ e abono 3°.

## 1.10. Remarcações do Abridor Após Respostas no Nível 1

### 1.10.1. Após Abertura de 1♣

#### 1♣ - 1♦

- 1♥ = 12-17 ab 3° ou 12-14 abono 4°,  
 1♠ = 12-14, 5+4+♣+♠, nega 3♥,  
 1ST = regular com abono 2°,  
 2♣ = 12-14 irreg, 5+♣, nega ab 3°, nega 4♠,  
 2♦ = Gazzilli: 6+♣2M 15-17 ou ♣+♦/OM 15+, nega abono 4°,  
 2♥ = abono 4° regular, 2♠ = abono 4° regular,  
 2♣ = 15-17, ab 4° irreg, 2♥ = 15-17, ab 4° irreg,  
 2ST = 18+ irreg e ab 4° ou monoc e abono 2°,  
 3♣ = 15-17, ♣ monoc e 0-1 cartas de abono, NF,  
 3♦/♠ = 18+, monocolor ♣ 3♦/♥ = 18+, monoc ♣  
 e 3♥, seca ♠/♦, e 3♠, seca ♥/♦,  
 3♥ = 18+ 6♣3♥22, 3♠ = 18+ 6♣3♠22,  
 3ST = 18-21, ♣ monoc e 0-1 cartas de abono,  
 4♣ = SS fit ♣,  
 4♦/ST = excl ♠/♦ (car). 4♦/♥ = excl ♥/♦ (car),  
 4♠ = KCs fit ♥. 4ST = KCs fit ♠.

#### 1♣ - 1♠

- 1ST = balanceada 2-3♦, pode ser 4414 se até 14,  
 2♦ = balanceada 4/5♦,  
 2♥ = Gazzilli: 6+♣ e 2 ou 3♦ 15-17 ou ♣+♥/♠ 15+, nega abono 4°,  
 2♠ = 15-17, 5+4+♣+♦,  
 3♦ = 12-14, 5+4+♣+♦, pode ser 2245, competitivo,  
 3♥/♠ = 18+, monocolor de ♣ e abono 3°, pega ♥/♠,  
 4♣/4♦ = SS fit ♣/♦, e  
 outras = como em 1♣ - 1♦/♥.

### 1♣ - 1ST

- Passo = em geral regular até 15 pontos com 2 ou 3♣,  
 2♣ = 12-15 sem seca/void, 4+♣, to play,  
 2♦ = Gazzilli: ♣+O 16+ ou 6+♣ 16-17,  
 2M = 12-15, 6+5+♣+M, NF,  
 2ST = 16-17 reg, conv (não ∃ se v x ã),  
 3♣ = 12-15 com seca/void qualquer, competitivo,  
 3♦/♥/♠ = 18+, monoc ♣ e seca/void ♥/♠/♦ (car),  
 3ST = 18+, monocolor ♣ sem seca,  
 4♣ = SS fit ♣, e  
 4♦/♥/♠ = exclusions carambola fit ♣.

### 1.10.2. Após Abertura de 1♦

#### 1♦ - 1♥

- 1♠ = 12-14, 5+4+♣+♠, pode ter 3♥,  
 1ST = 12-17, abono 3°, nega 4♠,  
 2♣ = Gazzilli: 6+♦O-2M 12-14, 6+♦2M 15-17, ou ♦+♣/OM 15+, nega abono 4°,  
 2♦ = 12-14, 5♦4+♣, nega ab 3° e 4♠, 1444 poss s/ 1♠,  
 2♥ = 12-14, abono 4°, 2♠ = 12-14, abono 4°,  
 2♣ = 15-17, abono 4°, 2♥ = 15-17, abono 4°,  
 2ST = 18+ irreg e ab 4° ou monoc e abono 2°,  
 3♣ = 15-17, 5+5+♦+♣, NF, nega abono 3°,  
 3♦ = 15-17, ♦ monocolor e 0-1 cartas de abono, NF,  
 3M = 18+, 6+♦3M, nega pega OM,  
 3OM = 18+, 6+♦3M, pega OM,  
 3ST = 18-21, ♦ monocolor e 0-1 cartas de abono,  
 4♣/ST = exclusion ♠/♣ (car), 4♠/♥ = excl ♥/♠ (car),  
 4♦ = SS fit ♦, e  
 4♠ = KCs fit ♥. 4ST = KCs fit ♠.

#### 1♦ - 1♠

#### 1♦ - 1ST

- 2♣ = 12-15, 5♦4♣22, (exceção),  
 2♦ = 12-15, 5+♦, nega 4♣ (exceção),  
 2♥ = Gazzilli: ♦+M 16+ ou 6+♦ e 2 ou 3♣ 16-17,  
 2♠ = 16-17, 4+4+♦+♣,  
 2ST = 18+ irregular, 4+4+♦+♣ ou 6+♦2♣, fg+,  
 3♣ = 12-15, 4+4+♦+♣ + seca/void M, competitivo,  
 3♦ = 16-17, monocolor ♦ e 0-1♣, NF,  
 3♥/♠ = 18+, monocolor ♦, 3♣ e pega ♥/♠.  
 3ST = 18+, monocolor ♦ e 0-1♣,  
 4♣/4♦ = SS fit ♣/♦, e  
 4♥/4♠ = exclusion ♠/♥ fit ♣.

### 1.10.3. Após Abertura de 1M

#### 1♥ - 1♠

- 1ST = qualquer 5♥332,  
 2♣ = Gazzilli: 6+♥0-3♠ 12-14, 6+♥2-3♠ 15-17,  
 5♥4m 15+ ou 5♥5m 18+,  
 2♦/♥ = 12-14, 5+4+♥+♦/♣, nega 4♠,  
 2♠ = 12-14, abono 4°,  
 2ST = 18+, 5+4+♥+♠, 6+4♥+m ou 6+♥ e 2 ou 3♠,  
 3♣/♦ = 15-17, 5+5+♥+♣/♦, NF,  
 3♥ = 15-17, monocolor ♥ e 0-1♠, NF,  
 3♠ = 15-17, abono 4° (exceção),  
 3ST = 18+, monocolor ♥ e 0-1♠,  
 4m = exclusion om fit ♠ (exceção), e  
 4ST = SS fit ♠.

#### 1♥ - 1ST

- 2♣ = Gazzilli: 12-17 6+M, 15+ 5M4O, 18+ 5+M5+O,  
 ou 15-17 5M332 (nunca vul x não),  
 2♦ = 12-14, 5+4+M+♦, natural,  
 2M = 12-14, 5M4+♣,  
 2♠ = 15-17, 6+5+♥+♠, NF, 2♥ = 12-14, 5♠4+♥,  
 2ST = 18+ 6+M4O,  
 3m = 15-17, 5+5+M+m, NF,  
 3♥ = 18+ monoc♥+seca ♠, 3♠ = 18+ mon♠+seca qq,  
 3♣ = 18+ monoc♥+seca m, 3♥ = 15-17, 5+5+Ms NF,  
 3ST = 18-21, M monoc sem seca,  
 4♣/♦/ST = excl ♦/♠/♣, 4♣/♦/♥ = excl ♦/♥/♣,  
 4♠ = SS fit ♥. 4ST = SS fit ♠.

#### 1♠ - 1ST

### 1.10.4. Abonos do Abridor ao Respondedor

As tabelas abaixo comparam e mostram a lógica das marcações do abridor com naipe da abertura 5°+ e abono 4°, e com monocores e abonos de 0 a 3 cartas:

| SEQUÊNCIAS | PONTUAÇÃO   | 5+4+ Ab 4° | Monoc +Ab 3° | Monoc +Ab 2° | Monoc +0-1M |
|------------|---|------------|--------------|--------------|-------------|
| 1♣-1♦/♥    | 12-14   | 1M         | 1M           | 2♣           | 2♣          |
|            | 15-17   | 2OM        | 1M           | 2♦ Gaz       | 3♣          |
|            | 18+ fg  | 2ST        | 3♦/OM        | 2ST          | 3ST         |
|            | Mão Regular: 2M com abono 4°, 1ST com ab 2° ou 3° |            |              |              |             |
| 1♦-1M      | 12-14   | 2M         | 1ST          | 2♣ Gaz       | 2♣ Gaz      |
|            | 15-17   | 2OM        | 1ST          | 2♣ Gaz       | 3♦          |
|            | 18+ fg  | 2ST        | 3OM          | 2ST          | 3ST         |
| 1♥-1♠      | 12-14   | 2♠         | 2♣ Gaz       | 2♣ Gaz       | 2♣ Gaz      |
|            | 15-17   | 3♠         | 2♣ Gaz       | 2♣ Gaz       | 3♥          |
|            | 18+ fg  | 2ST        | 2ST          | 2ST          | 3ST         |
| 1♣-1♠      | 12-14   | 3♦         | 2♣           | 2♣           | 2♣          |
|            | 15-17   | 2♠         | 2♥ Gaz       | 2♥ Gaz       | 3♣          |
|            | 18+ fg  | 2ST        | 3♥/♠         | 2ST          | 3ST         |
|            | Mão Regular: 2♦ com abono 4°, 1ST com ab 2° ou 3° |            |              |              |             |
| 1♦-1ST     | 12-15   | 2 ou 3♠    | 2♦           | 2♦           | 2♦          |
|            | 16-17   | 2♠         | 2♥ Gaz       | 2♥ Gaz       | 3♦          |
|            | 18+ fg  | 2ST        | 3♥/♠         | 2ST          | 3ST         |

### 1.11. Abonos de Ricos e Trial Bids

#### Trial-Bids:

- São tentativas a game ou a slam,
- Ocorrem somente havendo fit rico definido,
- Marcado pelo carteador: o relay pergunta a distr, outra abaixo de 3M é CAB no naipe, e outra acima de 3M é cue-bid,
- Marcado pelo futuro morto é como o trial-bid "old-fashion" (2M+1=tenho um curto, outra longo),
- Caso não haja definição quanto ao carteador (como em 1♣-1♦-2♠) o trial bid é uma pergunta.

#### 1.11.1. Sequências de Abonos de Ricos

Sequências em que para convidar a game ou a slam usamos trial bids (muitas delas artif e convencionais):

- 1♣-1♦/♥-1M = irreg, ab 3° 12-17 ou ab 4° 12-14,  
 -2M = regular, abono 4°,  
 -2OM = irregular, 15-17, abono 4°,  
 -2ST = 18+, 4+♣4M ou monoc ♣ e abono 2°,  
 -3♦/OM = 18+, monoc ♣, ab 3° e pega, e  
 -3M = 12-14, 6♣ e 4M, valores em ♣ e M.

- 1♦-1M-1ST = abono 3°, 12-17,  
 -2M/OM = abono 4°, 12-14/15-17,  
 -2ST = 18+, 4+♦4M ou monoc ♦ e abono 2°,  
 -3OM = 18+, monocolor ♦ e abono 3°, e  
 -3M = 12-14, 6♦ e 4M, pontos em ♦ e M.

- 1♥-1♠-2♠ = abono 4°, 12-14,  
 -2ST = 18+, 5+♥4♠, 6+♥4m ou 6+♥ e 2/3♠, e  
 -3♠ = 15-17, abono 4° (exceção).

- 1♥-2♥ = ab 3° e 6-9 qualquer, ou ab 4° 0-5 sem seca,  
 -2♠ = 6+, abono 4°+ com seca,  
 -3♣ = 6+, abono 4°+ com void,  
 -3♦ = 6-9 ou 14+, abono 4°+ sem seca,  
 -3♥ = 0-5, abono 4° com seca ou 5°+ sem seca,  
 -3♠ = 10-13 e 3-5 controles, abono 4°+ sem seca,  
 -3ST/4♣/♦ = 10-12, ab 4°+, 5+ boas ♠/♣/♦, e  
 -4♥ = 0-5, abono 5°+ com seca.

- 1♠-2♠ = ab 3° e 6-9 qualquer, ou ab 4° 0-5 sem seca,  
 -3♣ = 6+, abono 4°+ com seca,  
 -3♦ = 6+, abono 4°+ com void,  
 -3♥ = 6-9 ou 14+, abono 4°+ sem seca,  
 -3♠ = 0-5, abono 4° com seca ou 5°+ sem seca,  
 -3ST = 10-13 e 3-5 ctrls, abono 4°+ sem seca,  
 -4♣/♦/♥ = 10-12, abono 4°+, 5+ bons ♣/♦/♥, e  
 -4♠ = 0-5, abono 5°+ com seca.

### 1.11.2. Trial Bids pelo Carteador

**1♥ - 2♥** (1♠-2♠ é análogo)

2♠ = relay, pergunta a mão, convite ou slamish:  
 - 2ST = nega seca, 0-9PH. 3♣ ? controles:  
     - 3♦/♥/♠/ST = 0-1/2/3/4ctrls,  
     - 3♣/♦/♥ = 5-9, 0-2 ctrls, seca ♦/♠/♣,  
     - 3♠/ST/4♣ = 6-9, 3-4 ctrls, seca ♦/♠/♣,

2ST/3♣/3♦ = CAB em ♠/♣/♦, conv ou slamish, e  
 3♥ = pede bons trunfos para o game, única NF.

Obs.: CAB = Control Asking Bid (do Precision), e as respostas são: xxx+, Qxx+ ou xx, Kx+ ou x, Ax+ ou void, e AKx+ ou AQx+ no naipe, do 1º ao 5º escalão.

**1♦ - 1♠ - 2♠** (1♦-1♥-2♥ e 1♥-1♠-2♠ são análogos)

Segue análogo a 1♥-2♥, e as respostas ao relay são:

2ST - 3♣ = nega seca. 3♦? controles:  
     - 3♥/♠/ST/4♣... = 1 ou 2/3/4... ctrls,  
     - 3♦/♥ = mão ruim, seca ♥/♣ (carambola), e  
     - 3♠/ST = mão boa, seca ♥/♣ (carambola).

**1♦ - 1♥ - 3♥** (1♦-1♠-3♠ e 1♥-1♠-3♠ são análogos)

- 3♠ = relay slamish, ? seca: 3ST/4♣ = curto ♣/♠, e  
 - 3ST/4♣/♦ = cue-bid ♠/♣/♦, slamish.

**1♠ - 3♠** (1♥-3♥ é análogo)

3ST = slamish, ? seca: 4♣/♦/♥/♠ = nega/♥/♣/♦, e  
 4♣/♦/♥ = cue-bid, slamish.

**1♥ - 2♠** (1♠-3♠ é análogo)

2ST = relay, pergunta seca e controles, não é FG:

- 3♣/♦/♥ = 0-2 ctrls, seca ♦/♠/♣,  
 - 3♠/ST/4♣ = 3+ ctrls, seca ♦/♠/♣, e

3♣/♦/♥/♠ = CAB♣/CAVD/TO PLAY/♠ cue-bid.

**1♠ - 3♦** (1♥-3♥ é análogo)

3♥ = pergunta void e controles, ã neces//e é FG:

- 3♠/ST/4♣ = 0-2 ctrls, void ♣/♦/♥, e  
 - 4♦/♥/♠/ST = 3+ ctrls, void ♣/♦/♥/♥+++,

3♠ = mão muito ruim, to play se 6 a 8-9HCP, e

3ST/4♣/♦ = slamish, cue ♥/♣/♦.

**1♥ - 3♦** (1♠-3♠ é análogo)

3♥ = to play se 6 a 9HCP,

3♠ = pergunta controles, mão não mínima (0-1/2/...), e

3ST/4♣/♦ = cue-bid ♠/♣/♦, slamish.

**1♠ - 3ST** (1♥-3♥ é análogo)

4♣ = pergunta controles, slamish (4♦/♥/♠=3/4/5), e

4♦/♥ = cue-bid, slamish.

**1♥ - 3ST/4♣/♦** (1♠-4♣/♦/♥ é análogo)

relay = pergunta seca, slamish (1º escalão 5422), e  
 outra ≠ 4M e SS = cue-bid, slamish.

### Trial-Bids em Sequências de Abono 100% Terceiro:

**1♦ - 1♥** (1♦-1♠-1ST é análogo)

1ST - P/2♦/2♥ = to play,  
 - 2♣ = 4♥, convite ou +, → 2♦ recusa convites,  
 - 2♠ = 5+♥, conv ou slamish, ? → 2ST/3♣/3♦ =  
     mín, 6♦3♥22/seca ♠/♣ e 3♥/♠/ST=máx ...,  
 - 2ST/3♦ = convites naturais,  
 - 3♣ = CAB em ♣, e  
 - 3♥ = pede bons trunfos para o game, NF.

**1♣ - 1♥** (1♠-1♦-3♠ é análogo)

3♥ - 3♠ = relay, 5+♠+, ? → 3ST/4♣/♦ = 3226/  
     seca ♦ / seca ♥,  
 - 3ST/4♠ = to play,  
 - 4♣ = é o fit, SS,  
 - 4♦ = cue-bid fit ♠, e  
 - 4♥ = rexfer.

**1♦ - 1♥** (1♦-1♠-3♥ é análogo)

3♠ - 3ST/4♥ = to play,  
 - 4♣ = relay, 5+♥+, ? → 4♦/♥/♠ = 2362 /  
     seca ♠ / seca ♣,  
 - 4♦ = é o fit, SS, e  
 - 4♠ = SS fit ♠.

### 1.11.3. Trial Bids pelo Futuro Morto

**1♣ - 1♦**

1♥ - 1♠ = 4♥, convite → 1ST/2♣/2♥ recusam,  
 - 1ST/2♣ = 4♥, P/C,  
 - 2♦ = irreg, fg+ e 4♥(441) ou 5+♥+++ , relay ?:  
     mão boa: 2♥=4♥, 2♠=4♠3♥5-6♣, 2ST=2326,  
     3♣=6♣3♥(31) e 3♦=4♦3♥5-6♣, e  
     mão ruim: 3♥=4♦3♥5-6♣, 3♠=4♠3♥5-6♣,  
     3ST=nega naipe 4º, 4♣=2425 e  
     4♦/♥ = 4♥ e seca ♠/♦,  
 - 2♥/4♥ = to play com 5+♥,  
 - 2♠ = 5+♥, trial em um curto,  
 - 2ST/3♣/3♦ = 5+♥, trial no longo ♠/♣/♦, e  
 - 3♥ = 5♥(332) convite, NF.

**1♣ - 1♥**

1♠ - 1ST = 4♠, convite → 2♣ e 2♠ recusam,  
 - 2♣ = 4♠, P/C,  
 - 2♦ = irreg, fg+ e 4144 ou 5+♠+++ , relay ?:  
     mão boa: 2♥=4♥3♠5-6♣, 2♠=4♠, 2ST=3226  
     3♣=6♣3♠(31) e 3♦=4♦3♠5-6♣, e  
     mão ruim: 3♥=4♥3♠5-6♣, 3♠=4♦3♠5-6♣,  
     3ST=nega naipe 4º, 4♣=4225 e  
     4♦/♥ = 4♠ e seca ♥/♦,  
 - 2♥ = 5+♠, trial em um curto,  
 - 2♠/4♠ = to play com 5+♠,  
 - 2ST/3♣/3♦ = 5+♠, trial no longo ♥/♣/♦, e  
 - 3♠ = 5♠(332) convite, NF.

- 1♣ - 1♦** (1♣-1♥-2♠ é análogo)  
**2♥** - Passo/4♥ = to play,  
 - 2♠/2ST/3♣/♦ = trial no curto/longo ♠/♣/♦,  
 - 3♥ = convite com mão regular, NF.

- 1♣ - 1♥** (1♣-1♦-3♥ é análogo)  
**3♠** - Passo/4♠ = to play, e  
 - 3ST/4♣/♦/♥ = ? seca/cue-bids.

#### 1.11.4. Trial Bids Sem Carteador Definido

- 1♣ - 1(M-1)**, **1♦ - 1M** e **1♥ - 1♠**  
**2ST - 3♣ ?** **2ST - 3♣ ?** **2ST - 3♣ ?**

Para qualquer resposta em que o abridor mostre abono 4º segue:

**relay** = pergunta a seca, e  
**outra ≠ 4M** = rexfer (só s/ 1♣) ou cue-bid.

- 1♣ - 1♦** (1♦-1♥-2♠ é análogo sem rexfer)  
**2♠** - 2ST = conv ou slamish, ? a seca (3♣ nega),  
 - 3♣ = CAB em ♣,  
 - 3/4♦ = rexfers, to play 3/4♥, e  
 - 3♠/3ST/4♣ = cue-bids ♠/♦/♣.

- 1♦ - 1♠** (1♣-1♥-2♥ é análogo com rexfer)  
**2♥** - 2♠ = to play, mão fraca e regular,  
 - 2ST = conv ou slamish, ? a seca (3♣ nega),  
 - 3♣/♦/♥ = CAB em ♣/♦/♥,  
 - 3♠/3ST/4♣ = cue-bids ♦/♥/♣, e  
 - 4♠ = to play.

#### 1.11.5. Abonos de Rico de Passado

Têm tratamento diferente apenas:

- 1M - 2♣**: somente abono 3º conv, reg ou não,  
**1♥ - 2♦**: 9-11, 5+ bons ♦ e abono 3º, e  
**1♠ - 2♦/♥**: 9-11, 5+ boas ♥/♦ e abono 3º.

E para todas as sequências acima segue:

**relay (inclusive 1♠-2♦-2♥) ≠ 2M** = ? seca, não é fg,  
**3M** = pede bons trunfos para o game, NF, e  
**outra ≠ 2M e até 3(M-1)** = CAB no naipe, ã é FG.

### 1.12. Abonos de Pobres

#### 1.12.1. Sequências de Abonos de Pobres

São as seguintes as sequências de abono explícito ao pobre da abertura, (e por isso) negam naipe rico 4º:

- 1♣-1ST** = 6-9, 5+♣ ou 4♣333, nega rico 4º e 4♦,  
 -2♥ = ♣ monocolor, 9-11 ou 15+,  
 -3♣ = 0-5, 6+ ♣ com seca, nega 1Ás e rico 4º, e  
 -3ST = 4♣333, 13-15 e pegadas.  
**1♦-2♠** = 4+♦, 6-9 ou 15+, nega rico 4º,  
 -3♦ = 0-5, 4+♦ com seca, nega 1Ás e rico 4º, e  
 -3ST = 3♦4♣33, 13-15 e pegadas (abono 3º).

**1♣-1ST** já vimos em 1.10.1., pág 8. De resto temos:

- 1♣ - 2♥**  
**2♠ = relay**: - 2ST = 9-11 sem seca,  
 - 3♣ = 9-11 com seca (3♦?),  
 - 3♦/♥/♠ = 15+ sem seca/seca ♠/♦,  
 - 3ST/4♣ = seca ♥, 15-17/18+, SS,  
**2ST = regular**: - 12-13 com 2♣+pegas to play se 9-11,  
 - 15-17, 2+♣, fg (com 14 optamos),  
**3♣ = to play** se 9-11, irreg mín ou reg c/ 12-13 e 3+♣,  
**3♦/♥/♠ = CAB** ♦/♥/♠, fg+, e  
**3ST = reg** ou semi, 12-14, 3+♣ e pegadas, argolando.

- 1♦ - 2♠**  
**2ST = relay, ? força**: - 3♣/♦ = 8-9/6-7,  
 - 3♥ = 15+ sem seca,  
 - 3♠/ST/4♣ = 15+ seca ♣/♥/♠,  
 - 4♦ = 18+ seca ♥ e SS,

- 3♦ = irreg mín**,  
**3♥/♠ = CAB** ♥/♠, fg+, e  
**3ST = 14-15**, argolando com pegadas.

- 1♣ - 3♣** e **1♦ - 3♦**  
**relay** = pergunta a seca, não é FG (segue 4m to play).

- 1♣ - 3ST** **1♦ - 3ST**  
**4♣ = SS**, e **4♠/♦ = SS duplo fit/ fit ♦**, e  
**4♦/♥/♠ = cue-bid** **4♥/♠ = cue-bid**, slmsh em ♦.

#### 1.12.2. Abonos de Pobres de Passado

Têm tratamento diferente apenas

- 1m - 2♣** (somente ab 4º+ conv, nega rico 4º), e  
**1m - 2M** (fit-showing: 9-11, M 5º e abono 4º+).

Para ambas segue relay ? seca (1♦-2♣-2♦ é to play).

### 1.13. O 4º Naipe FG

Jogamos o estilo clássico: única voz fg, as demais são sign-offs ou convites nat. Podem ocorrer apenas em:

- 1♣-1♦-1♠-2♦,
- 1♦-1♥-1♠-2♣, e 1♦-1M-2♦-2OM (2♦=5♦4♣),
- 1♥-1♠-2♦-3♣, e 1♥-1♠-2♥-3♦ (2♥=5♥4♣).

#### 1.14. A Remarcação de 1ST Mão Reg

As sequências após as remarcações de 1ST com mãos regulares dividem-se em dois tipos:

- se o **respondedor marcou naipe rico** (1♣-1♦/♥-1ST e 1♥-1♠-1ST), e neste e somente neste tipo jogamos o **Two-Way Check-Back**, ou
- se o **respondedor marcou ♦** (1♣-1♠-1ST).

Em qualquer caso o abridor só não terá 15-17 ou 14-16 se a vulnerabilidade for vul x não e nesses casos o respondedor poderá ter um fg mesmo se reg (até 11).

### 1.14.1. O Two-Way Check-Back

Serão vistas aqui as sequências:

- 1♣-1♦-1ST,
- 1♣-1♥-1ST, e
- 1♥-1♠-1ST.

Os conceitos fundamentais são:

- 2♣: obriga a 2♦ p/ passar, dar sign-off em seu M, ou convidar com M 4° ou com M 6° ruim,
- 2♦: obriga a 2♥, qualquer fg+ Nightmare Style ou para passar em 2♥,
- 3M direto: convite, naipes 6° bom ou 7°+,
- 4♦/♥ após 1♣: xfers, como na abertura de 1ST, e
- outras: convites naturais com M 5°.

1♣ - 1♦

- 1ST - 2♣ = ob a 2♦ para passar ou convidar c/ 4♥,  
 - 2♦ = ob a 2♥, para passar ou marcar fg+,  
 - 2♥ = 5♥, mão irregular sem 4♠, convite,  
 - 2♠ = 5♥4♠ convite,  
 - 2ST = 5♥(332) convite,  
 - 3m = 5+5+♥+m convite,  
 - 3♥ = convite com 6+♥ naipes bom ou 7°+,  
 - 3ST = 4♥333 ou 4♥4m32, to play, e  
 - 4♦ = transfer.

1♣ - 1♦

1ST - 2♣

- 2♦ - Passo/2♥ = sign-offs, em ♥ carteiado (!?) eu,  
 - 2♠ = 4♥4♠ convite,  
 - 2ST = convite sem pobre 5° e sem 4♠,  
 - 3m = 4♥5+m convite, e  
 - 3♥ = convite com 6+♥ naipes ruim.

1♣ - 1♦

1ST - 2♦

- 2♥ - Passo = sign-off, vc carteiado (*lado certo*),  
 - 2♠ = ob a 2ST com 4♥ ou 6♥4♠, Nightmare,  
 - 2ST = 4♠ e 4 ou 5♥ fg+, segue:  
     - 3m = 3♠2♥, pega m, pede om,  
     - 3♥ = 3♥ e 2 ou 3♠,  
     - 3♠ = 4♠, mão boa, é o fit,  
     - 3ST = 3♠2♥ pegas ms, e  
     - 4♠/♦/♥ = 4♠, mão ruim, cb,  
 - 3♣ = 5♥4m31 fg+ ou 5+5+♥+m 14+,  
 - 3♦ = 5♥4m22 fg+,  
 - 3♥ = é o fit, slamish,  
 - 3♠ = 6+5+♥+♠ 14+,  
 - 3ST = 5♥332, P/C, e  
 - 4♥ = leve convite a slam.

1♣ - 1♥

- 1ST - 2♣ = ob a 2♦ para passar, marcar sign-off com 5+♠4+♥, ou convidar com 4♠,  
 - 2♦ = ob a 2♥ p/ passar (5-5Ms) ou marcar fg+  
 - 2♥ = 5♠4♥ 9-11,  
 - 2♠ = 5♠, mão irregular sem 4♥, convite,  
 - 2ST = 5♠(332) convite,  
 - 3m/♥ = 5+5+♠+m/♥ convite,  
 - 3♠ = convite com 6+♠ naipes bom ou 7°+,  
 - 3ST = 4♠333 ou 4♠4m32, to play, e  
 - 4♥ = transfer.

1♣ - 1♥

1ST - 2♣

- 2♦ - Passo/2♥/2♠ = sign-offs (2♥=5♠4♥ 0-4),  
 - 2ST = convite sem pobre 5°,  
 - 3m = 4♠5+m convite, e  
 - 3♠ = convite com 6+♠ naipes ruim.

1♣ - 1♥

1ST - 2♦

- 2♥ - Passo = sign-off, excepcionalmente 5♠5♥,  
 - 2♠ = ob a 2ST com 4♠ ou 6♠4♥, Nightmare,  
 - 2ST = 5♠4♥ fg+,  
 - 3♣ = 5♠4m31 fg+ ou 5+5+♠+m 14+,  
 - 3♦ = 5♠4m22 fg+,  
 - 3♥ = 5+5+♠+♥ 14+,  
 - 3♠ = é o fit, slamish,  
 - 3ST = 5♠332, P/C, e  
 - 4♠ = leve convite a slam.

1♥ - 1♠

- 1ST - 2♣ = ob a 2♦ para passar, marcar sign-off com 5+♠ e 0-2♥, ou convidar com 4♠,  
 - 2♦ = ob a 2♥ p/ passar (4♠xx♥) ou marcar fg+,  
 - 2♥ = 5♠3♥ convite,  
 - 2♠ = 5♠, mão irregular sem 3♥, convite,  
 - 2ST = 5♠2♥33 convite,  
 - 3m = 5+5+♠+m convite,  
 - 3♥ = 5♠4♥ convite,  
 - 3♠ = convite com 6+♠ naipes bom ou 7°+,  
 - 3ST = 4♠2♥(43)ms ou 4144, e  
 - 4♥/♠ = to play.

1♥ - 1♠

1ST - 2♣

- 2♦ - Passo = sign-off com 5+♦4+♠,  
 - 2♥ = sign-off com 2♥ e 5♠, P/C,  
 - 2♠ = 5+♠, 0-1♥, sign-off,  
 - 2ST = convite com 4144 ou 42(43),  
 - 3m = 4♠5+m convite, nega 3♥, e  
 - 3♠ = convite com 6+♠ e 0-2♥, naipes ruim.

1♥ - 1♠

1ST - 2♦

- 2♥
- Passo = sign-off com 4♠ e Hx♥,
  - 2♠ = ob a 2ST com 4♠ ou 6♠3♥,
  - 2ST = 5♠3♥, só pode ser regular se o abridor prometer 14+,
  - 3♣ = 5♠1♥(43)ms fg+ ou 5+5+♠+m 14+,
  - 3♦ = 5♠4m22 fg+,
  - 3♥/♠ = é o fit, slamish, mão irregular,
  - 3ST = 5♠2♥33, P/C, e
  - 4♥/♠ = leve convite a slam, mão irregular.

### 1.14.2. 1♣-1♠-1ST

Nesta sequência as vozes 2♣ e 2♦ são naturais, **diferentemente** do Two-Way Check-Back:

1♣ - 1♠

(exceção, não há check-back)

- 1ST - 2♣ = sign-off com ♦ e ♣ (P/C),
- 2♦ = para jogar,
  - 2M = fg+, 5+♦4+M (pode ser 3°), segue nat,
  - 2ST = conv, 5♦332 ou 22Ms54ms bons doub,
  - 3♣ = 5+♠4+♦ convite,
  - 3♦ = 5+♦4+♣ conv (conv com 6+♦ seria 1♣-2♠),
  - 3♥ = forte com 5+4+♦+♣, e
  - 3♠ = 12-14 e 6+♦ (9-11 ou 15+ seria 1♣-2♠).

### 1.15. O Relay FG

Nosso Relay FG tem a mesma lógica do 4° Naipes FG+: estando disponível é a única voz fg+, e as demais são sign-offs ou convites naturais. Ocorrem apenas em 1♣-1naipes-2♣-2♦ (mesmo em 1♣-1♠-2♣-2♦)

### 1.16. Gazzilli

Não há revér em naipe novo no nível 2, usa-se Gazzilli. As sequências 1♣-1ST-2M e 1♥-1ST-2♠ não são revérs, mostram 6-5, 12-14/15HCP. Todas as demais marcações no nível 2 que seriam revérs naturais são revérs de abono ou Gazzilli.

Todos os revérs não marcáveis na 2ª voz são marcados através do Gazzilli. Podem mostrar revérs com mãos tricolores, 5+4+ e naipe novo, monoc 15-17 com abono 2° (ou 3° em 1♣-1♠-2♥ ou 1♦-1ST-2♥), ou ainda mãos regulares 15-17 sem espaço para o abridor remarcar 1ST, mas **nunca com abono 4°**.

Nossos revérs partem de 15HCP, exceto em 1m-1ST quando partem de 16HCP (pois o respondedor está limitado a 9HCP).

O Gazzilli é a voz de 2♣, exceto se a abertura foi 1♣, ou se o respondedor marcou ♣ (em 1♦-1ST).

Nas aberturas 1♦, 1♥ e 1♠ a remarcação nat de 2♣ foi trocada pela remarcação do naipe da abert (1♦-1M-2♦ e 1M-1X-2M mostram 4+♣ com abertura fraca e negam naipe 6°) e a remarcação do próprio naipe é feita marcando-se 2♣.

### 1.16.1. Sequências Gazzilli

São sequências GAZZILLI:

- 1♣-1♦-2♦ = ♣+♦/♠ 15+ ou 6+♣ e 2♥ 15-17,
- 1♣-1♥-2♦ = ♣+♥/♥ 15+ ou 6+♣ e 2♠ 15-17,
- 1♠-1♠-2♥ = ♣+M 15+, ou 6+♣ e 2 ou 3♦ 15-17,
- 1♠-1ST-2♦ = ♣+M 16+, ou 6+♣ 16-17,
- 1♦-1♥-2♣ = 6+♦ e 12-14 (nega 4♠ e abono 3°), ♦+♣/♠ 15+ ou 6+♦ e 2♥ 15-17,
- 1♦-1♠-2♣ = 6+♦ e 12-14 (5 somente se 1453 ou 2452), nega abono 3°, ♦+♣/♥ 15+ ou 6+♦ e 2♠ 15-17,
- 1♦-1ST-2♥ = ♦+M 16+, ou 6+♦ e 2 ou 3♣ 16-17,
- 1♥-1♠-2♣ = 6+♥ e 12-14, ♥+m 15+, ou 6+♥ e 2 ou 3♠ 15-17,
- 1♥-1ST-2♣ = 6+♥ e 12-17, ♥+Outro 15+, ou 5♥332 15-17, e
- 1♠-1ST-2♣ = 6+♠ 12-17, ♠+O 15+, ou 5♠332 15-17.

### 1.16.2. O Gazzilli Após Abertura em Rico

Após a marcação do 2♣ Gazzilli o respondedor:

- **marca 2M:** com qualquer mão em que passaria se o abridor marcasse 2M natural,
- **com 8-9HCP e abono 2°:** marca seu M 5° no nível 2, seu naipe 6° no nível 3 ou 2ST com nada disso, e
- **com 10+HCP:** marca 2♦ relay, e as respostas são:
  - 2M com M 6° 12-13/14, pode ter 4♣,
  - 2ST com 14-16/15-17 regulares sem espaço para marcar 1ST,
  - 3ST com 14-16/15-17 5♠2♥33,
  - os demais 3 primeiros escalões disponíveis são naipe mostrando 5+4+ (se 5+5+ é fg+) ou monocolor, e
  - os próximos 3 escalões continuam o xfer, mas prometem abono 3° ao respondedor.

Assim temos:

1♥ - 1♠

- 2♣
- 2♥ = passaria na voz de 2♥ nat do abridor,
  - 2♠ = 8-9, 5♠ e 2♥, → 3♥ to play e 3♠+++,
  - 2ST = 8-9 com 2♥, nega 5♠ e m 6°,
  - 3m = 8-9 com 4♠2♥6+m,
  - 3♥ = 8-9 com 2♥ e 6+♠ (voz não existe), e
  - 2♦ = relay, 10+, não é fg, pode ter ab 3°:

respostas: 2♥ = ♥- : 6+♥ 12-14, NF, segue nat,  
 2♠ = ♠: 5+♥4+♠ 15+ fg+, se 5+5+ 18+,  
 2ST = ♦: 5+♥4+♦ 15+ fg+, se 5+5+ 18+,  
 3♣ = ♥: 6+♥ (monoc) e 2♠, 15-17, fg,  
 3♦ = ♣+♠: 5+♥4♣3♠, 15+, fg+,  
 3♥ = ♦+♠: 5+♥4♦3♠, 15+, fg+, e  
 3♠ = ♥+♠: 6+♥ (monoc) e 3♠, 15-17, fg.

**1♥ - 1ST**

**2♣** - 2♥ = passaria na voz de 2♥ nat do abridor,  
 - 2♠ = 8-9, 5+5ms e 2♥ (voz não existe),  
 - 2ST = 8-9 com 2♥, nega 5-5ms e m 6°,  
 - 3m = 8-9 com 2♥ e m 6°, e  
 - 2♦ = relay, 10-11, não é fg:  
 2♥ = ♥- : 6+♥ 12-14, NF, segue nat,  
 2ST = 15-17 (14-16), 5♥(332),  
 2♠ = ♠: 5+4+♥+♠ 15+ fg+, se 5+5+ 18+,  
 3♣ = ♦: 5+4+♥+♦ 15+ fg+, se 5+5+ 18+,  
 3♦ = ♥+: 6+♥, 15-17, fg, e  
 3♥ = ♠: 5+4+♥+♠, 15+ fg+ se 6+5+ 18+.

Se 2ST não puder ser 15-17 (ou 14-16) passa a ser o próximo xfer e assim por diante (2♠=♣, 2ST=♦, 3♣=♥+ e 3♦=♠).

**1♠ - 1ST**

**2♣** - 2♠ = passaria na voz de 2♠ nat do abridor,  
 - 2♥ = 8-9, 5♥ e 2♠, → 2♠ to play e 3♥+++,  
 - 2ST = 8-9 com 2♠, nega 5♥ e m 6°,  
 - 3m = 8-9 com 2♠ e m 6°, e  
 - 3♥ = 8-9 com 2♠ e 6+♥, e  
 - 2♦ = relay, 10-11, não é fg:  
 2♠ = ♠- : 6+♠ 12-14, NF, segue nat,  
 2ST = 15-17 (14-16), 5♠3♥(32),  
 3ST = 15-17 (14-16), 5♠2♥33,  
 2♥ = ♣: 5+4+♠+♣ 15+ fg+, se 5+5+ 18+,  
 3♣ = ♦: 5+4+♠+♦ 15+ fg+, se 5+5+ 18+,  
 3♦ = ♥: 5+4+♠+♥ 15+ fg+, se 5+5+ 18+,  
 3♥ = ♠+: 6+♠, 15-17, fg.

**1.16.3. O Gazzilli Após 1♦-1♥ e 1♦-1♠**

Como na abertura em rico a remarcação de 2♣ pode corresponder também à marcação natural de 2♦, então aproveitemos as semelhanças (exceto o caso da sequência 1♦-1♠-2♣ em que o abridor poderá ter somente 5♦ se for 1453 ou 2452):

**1♦ - 1♥**

**2♣** - 2♦ = passaria na voz de 2♦ nat do abridor,  
 - 2♥ = 8-9, 5♥ e 2♦, → 3♦ to play e 3♥ +++,  
 - 2ST = 8-9 com 2♦, nega 5♥ e 6+♠,  
 - 3♣ = 8-9 com 1426,  
 - 3♦ = 8-9 com 3+♦,  
 - 3♥ = 8-9 com 2♦ e 6+♥, e  
 - 2♠ = relay, 10+, ã é fg:  
 3♦ = ♦- : 6+♦ 12-14, NF, segue natural,  
 2ST = ♣: 5+♦4+♣0-2♥ 15+, 4♠ poss,  
 3♣ = ♦: 6+♦ e 2♥, 15-17, fg,  
 3♥ = ♠: 5♦4♠0-2♥ 15+ fg+,  
 3♠ = ♣+♥: 5♦4♣3♥ 15+ fg+, e  
 3ST = ♠+♥: 5♦4♣3♥ 15+ fg+.

**1♦ - 1♠**

**2♣** - 2♦ = passaria na voz de 2♦ nat do abridor,  
 - 2♠ = 8-9, 5♠ e 2♦, → 3♦ to play e 3♠ +++,  
 - 2ST = 8-9 com 2♦, nega 5♠ e 6+♠,  
 - 3♣ = 8-9 com 4126,  
 - 3♦ = 8-9 com 3♦,  
 - 3♥ = 8-9, 5+5+ ♥+♠,  
 - 3♠ = 8-9 com 2♦ e 6+♠, e  
 - 2♥ = relay, 10+, ã é fg:  
 3♦ = ♦- : 5+♦ 12-14 NF, segue natural,  
 2♠ = ♠: 4+♦4+♠0-2♠ 15+ fg+, 4♥ poss,  
 2ST = ♦: 6+♦ e 2♠, 15-17, fg,  
 3♣ = ♥: 5+♦4+♥0-2♠ 15+ fg+, nega 4♠,  
 3♥ = ♣+♠: 5+♦4♣3♠ 15+ fg+, e  
 3♠ = ♥+♠: 5+♦4♥3♠ 15+ fg+.

**1.16.4. O Gazzilli Após 1♠-1X e 1♦-1ST**

Nestas sequências o abridor obrigatoriamente tem um réver, então se:

- O abridor promete 15+ pontos (1♠-1♦/♥/♠):
  - com 8-9 e monoc rico 6° o resp marca 3M,
  - com 10+HCP o respondedor marca relay fg+, e
  - com até 9 marca qualquer outra voz sign-off,
- O abridor promete 16+ pontos (1♠/1♦-1ST):
  - com 8-9HCP o respondedor marca relay fg, e
  - com até 7 marca qualquer outra voz sign-off.

**1♠ - 1♦**

**2♦** - 2♥/2ST/3♣/3♦ = até 9 ptos, sign-offs,  
 - 3♥ = 8-9HCP, 6+♥ e 2♠, e  
 - 2♠ = relay, 10+, fg+:  
 2ST = ♣: 6+♣ e 2♥ 15-17,  
 3♣ = ♦: 5+♣4+♦0-2♥, 15+, 4♠ poss,  
 3♦ = ♠: 5+♣4+♠0-2♥ 15+, nega 4♦,  
 3♥ = ♦+♥: 5+♣4♦3♥ 18+, e  
 3♠ = ♠+♥: 5+♣4♣3♥ 18+.

1♣ - 1♥

- 2♦ - 2♠/2ST/3♣/3♦ = até 9 ptos, sign-offs,  
 - 3♠ = 8-9HCP, 6+♠ e 2♣, e  
 - 2♥ = relay, 10+, fg+:  
     2♠ = ♣: 6+♣ e 2♠ 15-17,  
     2ST = ♦: 5+♣4+♦0-2♠ 15+, 4♥ poss,  
     3♣ = ♥: 5+♣4+♥0-2♠ 15+, nega 4♦,  
     3♦ = ♦+♠: 5+♣4♦3♠ 18+, e  
     3♥ = ♥+♠: 5+♣4♥3♠ 18+.

1♣ - 1♠

- 2♥ - 2ST/3♣/3♦ = até 9 ptos, sign-offs, e  
 - 2♠ = relay, 10+, fg+:  
     2ST = ♣: 6+♣ e 2♦ 15-17,  
     3♣ = ♥: 4+♣4+♥ e 0-2♦ 15+, 4♠ poss,  
     3♦ = ♠: 5+♣4+♠ e 0-2♦ 15+, nega 4♥,  
     3♥ = ♣+♦: 6+♣ e 3♦ 15-17,  
     3♠ = ♥+♦: 5+♣4♥3♦ 15+, e  
     3ST = ♠+♦: 5+♣4♠3♦ 15+.

1♣ - 1ST

- 2♦ - 2ST/3♣ = até 7HCP sem/com uma seca, e  
 - 2♥ = relay, 8-9, fg:  
     2♠ = ♣: 6+♣ 16-17,  
     2ST = ♦: 5+♣4+♦ 16+, M 4° poss,  
     3♣ = ♥: 4+♣4+♥ 16+, 4♠ poss, e  
     3♦ = ♠: 5+♣4+♠ 16+, nega outro 4°.

1♦ - 1ST

- 2♥ - 2ST = sign-off com 6+♣ ou 5♣2♦33,  
 - 3♣ = 8-9 com 6+♣ e 2♦,  
 - 3♦ = sign-off com 3♦ ou Hx,  
 - 2♠ = relay, 8-9, fg:  
     2ST = ♦: 6+♦ e 2♣, 16-17,  
     3♣ = ♥: 5+♦4+♥0-2♣ 16+, 4♠ poss,  
     3♦ = ♠: 5+♦4+♠0-2♣ 16+, nega 4♥,  
     3♥ = ♦+♣: 6+♦ e 3♣, 16-17,  
     3♠ = ♥+♣: 5+♦4♥3♣, 16+, e  
     3ST = ♠+♣: 5+♦4♠3♣, 16+.

Obs.: Em todas sequências acima, se o respondedor não fez o relay, o abridor marca natural ou passa, conforme sua mão, mas sempre reabrindo com 18+ fg+.

### 1.17. A Remarcação de 2ST

A sequência 1♣-1ST-2ST é convite natural mostrando 16-17 pontos, como já vimos.

Para as demais (todas 18+, fg+) temos:

- Após abertura em naipe pobre esta voz mostra uma mão desequilibrada fg+ com abono 4° ou com monocolor e abono 2°. São estas sequências:
  - 1♣-1♦/♥/♠-2ST, e
  - 1♦-1♥/♠/ST-2ST

- 1♥-1♠-2ST pode ser 5+♥4♠, 6♥4m ou 6+♥ 2-3♠;
- 1M-1ST-2ST é fg+ com 6M4qualquer;
- 2ST obriga a 3♣ relay, e o respondedor só quebra o relay em transfer no nível 3 com naipe 6° bom ou com 5+5+; e
- As respostas ao 3♣ relay são em transfer.

#### 1.17.1. 1m-1X-2ST

1♣ - 1♦

- 2ST - 3♦ = ♥: naipe 6°+ bom,  
 - 3♥ = ♠: 6+5+♥+♠, até 10 ou 14+HCP,  
 - 3♠ = ♦: 5+5+♥+♦, até 10 ou 14+HCP, e  
 - 3♣ = relay, → - 3♦ = ♥: 5♣4♥22 18+,  
     - 3♥ = ♠: 5+♣4♥3♠ 18+,  
     - 3♠ = ♣: 6+♣2♥ 18+, e  
     - 3ST = ♦: 5+♣4♥3♦ 18+.

1♣ - 1♥

- 2ST - 3♦ = ♥: 5+5+♠+♥, até 10 ou 14+HCP,  
 - 3♥ = ♠: naipe 6°+ bom,  
 - 3♠ = ♦: 5+5+♠+♦, até 10 ou 14+HCP, e  
 - 3♣ = relay, → - 3♦ = ♥: 5+♣4♠3♥ 18+,  
     - 3♥ = ♠: 5♣4♠22 18+,  
     - 3♠ = ♣: 6+♣2♠ 18+, e  
     - 3ST = ♦: 5+♣4♠3♦ 18+.

1♣ - 1♠

- 2ST - 3♦/♥ = ♥/♠: 6+5+♦+♥/♠, até 10 ou 14+,  
 - 3♠ = ♦: naipe 6°+ bom, e  
 - 3♣ = relay, → - 3♦ = ♥: 5+♣4♦3♥ 18+,  
     - 3♥ = ♠: 5+♣4♦3♠ 18+,  
     - 3♠ = ♣: 6+♣2♦ 18+, e  
     - 3ST = ♦: 5+♣4♦22 18+.

1♦ - 1♥

- 2ST - 3♦ = ♥: naipe 6°+ bom,  
 - 3♥/♠ = ♠/♣: 6+5+♥+♠/♣, até 10 ou 14+HCP,  
 - 3♣ = relay, → - 3♦ = ♥: 5♦4♥22 18+,  
     - 3♥ = ♠: 5+♦4♥3♠ 18+,  
     - 3♠ = ♣: 5+♦4♥3♣ 18+, e  
     - 3ST = ♦: 6+♦2♥ 18+.

1♦ - 1♠

- 2ST - 3♦ = ♥: 5+5+♠+♥, até 10 ou 14+HCP,  
 - 3♥ = ♠: naipe 6°+ bom,  
 - 3♠ = ♣: 5+5+♠+♣, até 10 ou 14+HCP, e  
 - 3♣ = relay, → - 3♦ = ♥: 5+♦4♠3♥ 18+,  
     - 3♥ = ♠: 5♦4♠22 18+,  
     - 3♠ = ♣: 5+♦4♠3♣ 18+, e  
     - 3ST = ♦: 6+♦2♠ 18+.

**1♦ - 1ST**

- 2ST** - 3♦ = ♠: naipes 6<sup>o</sup>+ bom, e  
 - 3♣ = relay, → - 3♦ = ♥: 5+♦4♣3♥ 18+,  
 - 3♥ = ♠: 5+♦4♣3♠ 18+,  
 - 3♠ = ♣: 5♦4♣22 18+, e  
 - 3ST = ♦: 6+♦2♣ 18+.

**1.17.2. 1♥-1♠-2ST**

A sequência engloba as mãos 6+♥4m, 5+♥4♠, 6+♥3♠ e 6+♥2♠, então *marcamos as mãos 5+♥4♠ no nível 4*:

**1♥ - 1♠**

- 2ST** - 3♦ = ♠: naipes 6<sup>o</sup>+ bom,  
 - 3♥/♠ = ♣/♦: 5+5+♠+♣/♦, até 10 ou 14+, e  
 - 3♣ = relay, → - 3♦ = ♥, 18+, 6+♥2♠,  
 - 3♥ = ♠, 18+, 6+♥3♠,  
 - 3♠ = ♣, 18+, 6+♥4♣,  
 - 3ST = ♦, 18+, 6+♥4♦,  
 - 4m = 5+♥4♠3m 18+, e  
 - 4♠ = 5♥4♠22 18+ (exceções).

**1.17.3. 1M-1ST-2ST** (mão 6-4 fg+)

**1♥ - 1ST**

- 2ST** - 3♦ = ♠ (não existe!): 5+5+♠+♦ até 10HCP,  
 - 3♥/♠ = ♣/♦: naipes 6<sup>o</sup>+ bom, e  
 - 3♣ = relay. → - 3♦ = ♠: 18+, 6+♥4♠,  
 - 3♥ = ♣: 18+, 6+♥4♣, e  
 - 3♠ = ♦: 18+, 6+♥4♦.

**1♠ - 1ST**

- 2ST** - 3♦/♥/♠ = ♥/♣/♦, naipes 6<sup>o</sup>+ bom, e  
 - 3♣ = relay. → - 3♦ = ♥: 18+, 6+♠4♥,  
 - 3♥ = ♣: 18+, 6+♠4♣, e  
 - 3♠ = ♦: 18+, 6+♠4♦.

**1.18. 1X-1Y-3X\* e 1X-1Y-3ST**

**1.18.1. 1X-1Y-3X\* (inclui 1♥-1ST-3♠)**

Se Y mostra um naipe novo, 3X é monocolor com seca/void Y *não forçante* (limitado a 18-) nos casos:

- 1♣-1♦/♥/♠-3♣,
- 1♦-1♥/♠/ST-3♦ (1♦-1ST-3♦ tem seca/void ♣), e
- 1♥-1♠-3♥.

Se Y *não* mostra naipe nenhum o revér promete um monocolor *fg* com uma seca (1♥-1ST-3♥ seca ♠, 1♥-1ST-3♠ seca m, e 1♠-1ST-3♠ seca qualquer).

1♣-1ST-3♠ já foi visto como competitivo (com uma seca e limitado a 14/15), e 1♣-1ST-3♦/♥/♠ mostram monocolor fg+ seca carambola (♥/♠/♦). Nestas a marcação da seca é SS e outra é cue-bid.

**1m 1X** (15-17, seca/void X, inclui 1♦-1ST-3♦)

- 3m** - Passo = único sign-off,  
 - Remarcação = naipes muito bom 6<sup>o</sup>+,  
 - Naipe Novo = pega ou cue-bid fit m,  
 - Games = to play, e  
 - 4m = SS fit m.

**1♥ 1♠** (15-17, seca/void ♠)

- 3♥** Passo = único sign-off,  
 3♠ = naipes muito bom 6<sup>o</sup>+,  
 3ST/4♥ = to play,  
 4m = cue-bid fit ♥, e  
 4♠ = KCs fit ♥.

**1♥ 1ST** (18+, seca/void ♠)

- 3♥** 3♠/4♣/4♦ = cue-bid (♠ de Ás) com ab 2<sup>o</sup>, e  
 3ST/4♥ = to play.

**1♥ 1ST** (18+, seca/void pobre)

- 3♠** 3ST/4♥ = to play, e  
 4m = cue-bid de Ás com abono 2<sup>o</sup>.

**1♠ 1ST** (18+, seca/void qualquer)

- 3♠** 3ST/4♠ = to play, e  
 4♣/♦/♥ = cue-bid de Ás com abono 2<sup>o</sup>.

**1.18.2. 1X-1Y-3ST**

Se Y mostra um naipe novo: 3ST mostra um monocolor *com* seca Y forcing game, nos casos:

- 1♣-1♦/♥/♠-3ST,
- 1♦-1♥/♠/ST-3ST (1♦-1ST-3ST tem seca/void ♣),
- 1♥-1♠-3ST.

Se Y *não* mostra um naipe novo: 3ST mostra um monocolor *sem* seca forcing game, nos casos:

- 1♣-1ST-3ST, e
- 1M-1ST-3ST.

**1m 1X** (18+, seca/void X, inclui 1♦-1ST-3ST)

- 3ST** Passo/Games = sign-offs,  
 4m = SS fit m, e  
 Naipe novo = cue-bid fit m.

**1♥ 1♠** (18+, seca/void ♠)

- 3ST** Passo/4♥/4♠ = to play,  
 4m = cue-bid fit ♥, e  
 4ST = SS fit ♥.

**1♥ 1ST** (18+, monocolor sem seca)

- 3ST** Passo/4♥/5m = to play,  
 4m = cue-bid fit ♥, e  
 4♠ = SS fit ♥.

**1♠ 1ST** (18+, monocolor sem seca)

- 3ST** Passo/4♥/4♠/5m = to play,  
 4♣/♦ = cue-bid fit ♠, e  
 4ST = SS fit ♠.

## 1.19. Os Revérs Bicolores

Os revérs bicolores mostram 5+5+ nat 15-17HCP NF. São os casos:

- 1♦-1M-3♣,
- 1♥-1ST-2♠,
- 1♥-1X-3m, e
- 1♠-1ST-3outro.

Assim temos:

**1♦ - 1M**

- 3♣** - P/3♦/3M/3ST/4M/5m = to play,  
 - 3OM = pede pega ou é cb estrutural, e  
 - 4♣/♦ = SS fit ♣/♦.

**1♥ - 1♠**

- 3m** - P/3♥/3♠/3ST/4♥/4♠/5m = to play,  
 - om = pede pega ou é cb estrutural fit m, e  
 - 4m = SS fit m.

**1♥ - 1ST**

- 2♠** - P/2ST/3♥/3ST/4♥/4♠ = to play, e  
 - 3m = cue-bid fit ♠.

**1♥ - 1ST**

- 3m** - P/3♥/3ST/4♥/5m = to play,  
 - naipes novo = pega ou cb estrutural fit m, e  
 - 4m = SS fit m.

**1♠ - 1ST**

- 3O** - P/3♠/games = to play,  
 - naipes novo = pega ou cb estrutural fit O,  
 - 4O = SS fit O se O é pobre, e  
 - 4ST = SS fit ♥ se O é ♥.

## 1.20. O 2♣ Relay

### 1.20.1. Considerações

É a convenção mais importante do sistema. Vai levar à marcação do maior número de games e slams, além de nos permitir cartear 2M com abono 3º convite.

As respostas de 2♣ podem ser, independentemente do naipe de abertura, abono convite a game, ♣ irreg fg+ ou mãos balanceadas fg+ (inclusive 5M332).

De passado 2♣ será tão somente a mão de abono convite (abono 3º se a abertura foi em naipe rico).

Em 1m-2♣ os convites negam naipe rico 4º lateral.

Em 1M-2♣ podem haver abonos 3º convite+, ou 4º somente convite, exceto se 5+♣4+M, fg+ (ou 4♣4Ms se tric seca ♦) com bons ♣.

### 1.20.2. Comportamento

**1m - 2♣** obriga a 2♦ relay. O abridor só quebra com mãos 6+4+ em transfer ou 5+5+ms:

**1♠ - 2♣**

2♦ = todas mãos diferentes de 6+4+, fg ou não, e 2♥/♠/ST = 6+♣ e 4+♠/♦/♥, pode não ser fg.

**1♦ - 2♣**

2♦ = todas mãos diferentes de 6+4, fg ou não, e 2♥/ST = 6+♦ e 4♠/♥, pode não ser fg, e 2♠ = 6+♦ e 4+♣ ou 5+5+ms, pode não ser fg.

**1M - 2♣** obriga a 2M qualquer mão que não aceite convite:

**1M - 2♣**

2M = não aceita convite de jeito nenhum;  
 2OM = tenho mão 6-4 (relay ?, respostas carambola);  
 2ST = regular máximo da faixa;  
 3♣/♦/OM = 5+5+ natural 11-14 (3♣=6+♥5+♠);  
 3M = 7+ cartas + 1 seca 11-14 (relay ≠ 3ST ? seca); e  
 2♦ = 14+, relay, nega as anteriores.  
 ♥/♠/ST = 6+♠ e 4♣/♦/♥, fg+.

### 1.20.3. 1m-2♣-2♦

**1m - 2♣**

- 2♦** - 2♥ = ♣, fg+ sobre 1♦,  
 - 2♠ = ♦ (sobre 1♠ fg+ com 4♦333 ou 5♦332),  
 - 2ST = só 1 M: 12+, 4M333 ou 5M332. 3♣ ?:  
     - 3♦/♥ = 5♥/♠(332),  
     - 3♠/ST = 4♥/♠333, e  
     - 4om = 4♠333+++,  
 - 3♣ = fg+, 4♦4outro(32), 3♦?, resp car,  
 - 3♦ = fg+, 4♥4♠(32),  
 - 3♥ = fg+, 4♠4♣(32), e  
 - 3♠ = fg+, 4♣4♥(32).

### 1.20.4. 1M-2♣-2♦

**1M - 2♣**

- 2♦** - 2M = convite com abono 3º,  
 - 3M = convite com ab. 4º, geral//e sem seca,  
 - 2OM = fg+, ♣ irregular, pode ter abono 3º+,  
 - 2ST = fg+, mão reg com ab 3º,  
 - 3♣ = fg+, 2M(533),  
 - 3♦ = fg+, 3♦2M4OM4♠,  
 - 3OM = fg+, 3OM2M4♠4♦,  
 - 3ST = 12/13-15, 2M4OM4♦3♣, e  
 - 4♣ = 16+, 2M4OM4♦3♣ (segue 4ST to play).

➤ **1M-2♠-2♦-2M (convite com abono 3°)**

As marcações seguem com a **mesma lógica do trial em 1M-2M** (pág 1.9), e não são necessariamente fg:

**1M - 2♠**  
**2♦ - 2M**

**2(M+1)** = relay, pergunta a mão, convite ou slamish,  
- 1°esc = ab 3°/4°, nega seca. Relay ? ctrls:

- 1/2/3/4°esc = 1/2/3/4...,
- 2/3/4°esc = ab 3°, 1-3 ctrls, seca car, e
- 5/6/7°esc = ab 3°, 4-5 ctrls, seca car,

**2(M+2) a 2(M+4)** = CAB no naipe, conv ou slamish, e

**3M** = pede bons trunfos para o game, NF.

➤ **1M-2♠-2♦-2OM (12+, ♠ irreg)**

Obriga a **2OM+1 relay** exceto se o abridor tiver distribuição 544 12-14 com void ♠, caso em que marca 3ST. Repostas ao relay em transfer:

**1♥ - 2♠**  
**2♦ - 2♠**

**3ST** = 12-14, 4540, e

**2ST** = relay:

- 3♠ = ♦, 12+, 5+4+♠+♦, pode ter 3+♥,
- 3♦ = ♥, 12+, 4+♠, 3+♥ e mão boa, pode ter 4♠,
- 3♥ = ♠, 12+, 5+4+♠+♠, nega 3♥ e 4♦,
- 3♣ = ♣, 12+, ♣ monocolor, nega 3♥,
- 3ST = 12-14, 4045,
- 4♠ = 4+4+♠+♥, seca/void ♦, mão ruim,
- 4♦ = 4+4+♠+♥, seca/void ♠, mão ruim,
- 4♥ = 5♣4♥22 ou 6♣3♥, mão ruim.

**1♠ - 2♠**  
**2♦ - 2♥**

**2ST** = 5440, 15+,

**3ST** = 12-14, 5440, e

**2♠** = relay:

- 2ST = 15+, 0445,
- 3♠ = ♦, 12+, 5+4+♠+♦, pode ter 3+♠,
- 3♦ = ♥, 12+, 5+4+♠+♥, pode ter 3+♠,
- 3♥ = ♠, 12+, 6+♠, 3+♠ e mão boa, nega outro naipe 4o,
- 3♣ = ♣, 12+, ♣ monocolor, nega 3♠,
- 3ST = 12-14, 0445,
- 4♠ = 5+4+♠+♠, seca/void ♦, mão ruim
- 4♦ = 5+4+♠+♠, seca/void ♥, mão ruim,
- 4♣ = 5♣4♠22 ou 6♣3♠22, mão ruim.

➤ **1M-2♠-2♦-2ST (ab 3° reg fg+)**

- Com **mão ruim** o abridor marca game.
- Com **mão boa** o abridor marca 3♣ relay ou 3♦/♥/♠ CAB no naipe (3M = CAB em ♠).

**1♥ - 2♠**

**2♦ - 2ST** (promete 5+ controles)

**3♠** = mão boa, pergunta a distribuição:

- 3♦ = 3♥(532), → 3♥? o naipe 5° car,
- 3♥/♠/ST/4♣ = 4432 com 2♠/♠/♦/♦+++,
- 4♦ = 3♥(433), 7+ controles, e
- 4♥ = 3♥(433), 5-6 controles,

Segue relay SS, outra cue-bid,

**3♦/♥/♠** = mão ruim, cue-bid em ♦/♠/♠,

**3ST** = SS fit ♥,

**4♣/♦/♠** = exclusion ♦/♠/♠ (carambola) fit ♥, e

**4♥** = mão ruim, nega os cue-bids de ♣, ♦ e ♠.

**1♠ - 2♠**

**2♦ - 2ST**

Mesma lógica acima.

➤ **1M-2♠-2♦-3♠ (12+, 2M533)**

Obriga a **3♠ relay** exceto se o abridor já quiser definir M como o fit (6+ cartas). Respostas em xfer:

**1♥ - 2♠**  
**2♦ - 3♠**

**4♦** = 6+♥, mão boa, ♥ boas, é o fit,

**4♥** = 6+♥, mão ruim, ♥ não piores que K10xxxx, e

**3♠ relay:**

- 3♥ = ♠: 2♥5♠33,
- 3♣ = ♣: 2♥5♣33,
- 3ST = ♦: 2♥5♦33, e
- 4♣ = ♦+++ : 2♥5♦33+++.

**1♠ - 2♠**

**2♦ - 3♠**

**3♥** = 6+♠, mão boa, ♠ boas, é o fit,

**4♠** = 6+♠, mão ruim, ♠ não piores que K10xxxx, e

**3♠ relay:**

- 3♥ = ♣: 2♠5♣33,
- 3♣ = ♦: 2♠5♦33,
- 3ST = ♥: 2♠5♥33, e
- 4♣ = ♥+++ : 2♠5♥33+++.

➤ **1M-2♠-2♦-3♦/OM/ST/4♠ (12+, 2M443)**

Aqui sabemos a distribuição exata do respondedor. **Qualquer voz do abridor é natural** e marcar game direto denota abertura fraca ou mão que não combinou. Exemplo:

**1♠ - 2♠**

**2♦ - 3♦** (12+, 2♠4♥4♠3♦)

- **3♥/♠** = mão boa, é o fit, segue relay mão boa, cb mão ruim,

- **3ST** = natural to play,

- **4♣/♦** = é o fit, SS, e

- **4♥/♠** = é o fit, mão ruim.

### 1.20.5. 1M-2♣-2M

**1M** - 2♣

- 2M**
- 2ST = fg+, mão reg com ab 2°, segue
    - 3♦ = nat, pode ser 3° se tiver 3OM,
    - 3M/OM = natural,
    - 3ST = 5M2OM33, pegas nos ms, e
    - 3♣ = ?
      - 3♦ = m 5°,
      - 3M = 4OM,
      - 3OM = 5OM, e
      - 3ST/4♣ = (23)44;
  - 3♣ = fg+, monocolor;
  - 3♦/OM (2♠ ou 3♥) = fg+, nat, 5+4+♣+♦/OM;
  - 3M = abono+++ , seguem cue-bids;
  - 3ST = abono 2°, to play com pegas;
  - 4♣ = KCs fit ♣; e
  - 4♦ ou OM em salto = abono, curto car, conv.

### 1.20.6. 1M-2♣-2ST

**1M** - 2♣

- 2ST**
- 3♣ = fg+, monocolor ou 5OM2M33 (3♦?);
  - 3♦/OM = fg+, natural, 5+4+♣+♦/OM;
  - 3M = abono+++ , seguem cue-bids;
  - 3ST = abono 2°, reg ou semi sem OM 5°;
  - 4♣ = KCs fit ♣; e
  - 4♦/OM em salto = curto carambola, convite.

### 1.21. O 2 Sobre 1 FG+: 1♥-2♦ e 1♠-2♦/♥

As marcações do abridor são, em ordem de preferência:

- Com mão regular: 2ST independentemente da pontuação ou do abono 2°/3° e de sua qualidade,
- Com mão irregular boa: 2M relay, ou 2♥ com abono de ♥ em 1♠-2♦-2♥,
- Com mão irregular ruim marca na ordem:
  - abona em xfer c/ 3+♦ (se ♦) ou c/ 3♥ (se ♥),
  - 3ST com 544 12-14 e void no naipe do resp,
  - sua mão em xfer sem abono, e
  - no nível 4 c/ ab 4° ♥: 4m=seca om e 4♥=5♠4♥22.

O respondedor responde aos relays marcando no 1° escalão com mão boa e no restante com a lógica acima.

Após marcações de 2ST com 5332, 3ST com 5M44 ou após um xfer o leilão segue natural.

**1♥ - 2♦** (12+, 5+♦, mão irregular)

- 2ST = 5♥(332), pode ter 3♦, segue 3♣ ? doub car,  
 2♠ = ♣: irreg ruim, 5+♥4+♣, pode ter 3+♦, segue nat,  
 3♣ = ♦: irreg ruim, 5+♥3+♦, nega 4♣, → nat,  
 3♦ = ♥: irreg ruim, 6+♥, nega 3♦ e 4♣, segue nat,  
 3♥ = ♠: irreg ruim, 5♥4♠, nega 3♦, 4♣ e ♥6°, → nat,  
 3ST = 4504, 12-14, e  
 2♥ = mão boa irregular, relay, pode ter 3+♦, segue:
  - 2♠ = mão boa, → - 2ST = 4504,
  - 3♣ = ♦: 5+♥3+♦, 4♣/♠ poss,
  - 3♦ = ♥: 6+♥, 4♣ poss, nega 3♦,
  - 3♥/♠ = ♠/♣: 5♥4♠/♣, nega...
  - 2ST = mão boa, 4054,
  - 3♣ = ♦: mão ruim, 6+♦, nega 3♥,
  - 3♦ = 3♥: mão ruim, 5+♦ e 3♥,
  - 3♥/♠ = ♠/♣: mão ruim, 5♦4♠/♣, nega acima,
  - 3ST = mão ruim, 4054,
  - 4♣/♦ = 4♥: mão ruim, 5+♦4+♥, seca/void car,
  - 4♥ = 4♥: mão ruim, 5♦4♥22.

**1♠ - 2♦** (12+, 5+♥, mão irregular)

- 2♥ = relay, mão boa irregular, 3+♥, ? distribuição:
  - 2♠/ST/3♣/♦ = mão boa, curto/longo ♣/♦/♠,
  - 3♥/♠/ST/4♣ = mão ruim, curto/longo ♣/♦/♠,
 2♠ = relay, mão boa irregular sem 3♥, segue:
  - 2ST = mão boa, → - 3♣ = ♦: 5+♠4+♦0-2♥,
  - 3♦ = ♥: 5+♠2♥, nega 4♦,
  - 3♥ = ♠: 6+♠, nega 2♥ e 4♦, e
  - 3♠ = ♣: 5134, 5125 ou 5035,
  - 3♣ = ♦: mão ruim, 5+♥4+♦, pode ter 3♠,
  - 3♦ = ♥: mão ruim, 6+♥, pode ter 3♠, nega 4♦,
  - 3♥ = 3♠: mão ruim, 5♥, 3♠ e 4-5♣,
  - 3♠ = ♣: mão ruim, 5♥4+♣, nega 3♠, 4♦ e 6♥,
  - 3ST = 0544, 12-14,
  - 4♣ = 4♠: mão ruim, 5+♥4+♠, seca ou void ♦,
  - 4♦ = 4♠: mão ruim, 5+♥4+♠, seca ou void ♣, e
  - 4♠ = 4♠: mão ruim, 5♥4♠22.
 2ST = 5♠(332), pode ter 3♥, segue 3♣ ? doub car,  
 3♣ = ♦: irreg ruim, 5+♠4+♦, pode ter 3♥, segue nat,  
 3♦ = 3♥: irregular ruim, 5+♠3♥, → 3♥ ? seca car,  
 3♥ = ♠: irregular ruim, 6+♠, nega 3♥ e 4♦,  
 3♠ = ♣: irreg ruim, 5♠4+♣, nega 3♥, 4♦ e ♠6°, → nat,  
 3ST = 5044, 12-14,  
 4♣/4♦ = 4♥: mão ruim, 5+♠4♥ seca/void car (♦/♣), e  
 4♥ = 4♥: mão ruim, 5♠4♥22.

**1♠ - 2♥** (12+, 5+♦, mão irregular)

2ST = 5♠(332), pode ter 3♦, segue 3♣ ? doub car,

3♣ = ♦: irregular ruim, 5+♠3+♦, segue natural,

3♦ = ♥: irregular ruim, 5+♠4+♥, nega 3♦,

3♥ = ♠: irregular ruim, 6+♠, nega 3♦ e 4♥,

3♠ = ♣: irregular ruim, 5♠4+♣, nega 3♦ e 4♥,

3ST = 5404, 12-14, e

2♠ = mão boa irregular, pode ter 3+♦, segue:

- 2ST = mão boa, → - 3♣ = ♦: 5+♠3+♦, 4♥ poss,

- 3♦ = ♥: 5+♠4+♥, nega 3♦,

- 3♥ = ♠: 6+♠, nega 3♦ e 4♥, e

- 3♠ = ♣: 5♠4+♣, nega 3♦ e 4♥,

- 3♣ = ♦: mão ruim, 6+♦, pode ter 3♠ e/ou 4♥,

- 3♦ = ♥: mão ruim, 5♦4♥, nega 6+♦, 3♠ poss,

- 3♥ = 3♠: mão ruim, 5♦3♠,

- 3♠ = ♣: mão ruim, 5♦4+♣, nega 3♠ e 4♥,

- 3ST = 0454, 12-14,

- 4♣/♦ = 4♠: mão ruim, 5+♦4♠, seca/void ♥/♣,

- 4♠ = 4♣: mão ruim, 5♦4♠22.

**1.22. 1m-2♦ (5♠4♥ 5-8HCP)**

2ST é um relay conv+, outras intuitivas (ou quase):

**1m - 2♦**

P/2M/3m/games = to play,

2ST = relay, ? força e distribuição, convite ou +:

- 3♣/♦ = seca ♦/♣, segue 3M to play, e

- 3♥/♠ = mínimo/máximo 5422, e

3M = marque o game se tiver uma seca.

**1.23. 1♣-2♠/1♦-2♥ (monoc om 9-11 ou 15+)**

Naipes novo é fg, natural ou pega e as demais são intuitivas (ou quase):

**1♣ - 2♠**

2ST/3♣/3♦/3ST = to play se for 9-11, e

3♥/♠ = conv aceito, natural ou pega, pode ser reg.

**1♦ - 2♥**

2♠/3♥ = conv aceito, natural ou pega, e

2ST/3♣/3♦/3ST = natural, to play se for 9-11.

**1.24. 1♦-2ST (4♣333 ou 5♣332 convite)**

O leilão segue natural: naipes novo é fg+ natural ou pega e 4♣ é SS duplo fit (as demais são BBB):

**1♦ - 2ST**

3♣/♦/3ST/5♣/♦ = to play,

3♥/♠ = natural ou pega, fg+, e

4♣/♦ = KCs duplo fit/fit ♦.

**1.25. Respostas Bicolores e OM Convite**

**1♣ - 2ST** (5+5+♦+O, 11-13, fg)

3♣ = relay, garante ao menos 1 fit 8°:

- 3♦/♥/♠ = 5+♦5+♥/♠/♣,

3♦/♥ = xfer: 3+♥/♠ e 0-2 cartas nos outros 2 naipes.

Mãos típicas: 6♣3M22, 5♣4M22 e 6+4+, segue:

- 3M (aceitar o xfer): mão boa fit M,

- 4(M-1): xfer, mão ruim,

- 4M: to play, carteio eu,

- 3ST: ♦+OM, to play,

- 4♣: ♦+♣, mão boa, se slamish o abridor responde SS, e

- 5♣: ♦+♣, mão ruim,

3♠ = xfer: 3+♦ e 0-2 cartas nos Ms. Segue

- 3ST/5♣/5♦ = to play,

- 4m = mão boa (se slmsh o abridor...), e

- 4M = pede ab de doub (6°/ 5° bom).

**1♣ - 3♦/♥/♠** (5+5+♥+♠/♠+♣/♣+♥, 11-13, fg)

Abono rico abaixo de game = ? seca/void car,

Abono pobre abaixo de game (4♣) = SS,

1♣-3♠-4♦/4♠ = ♥ abono, ? seca/ SS, e

Outras: naturais.

**1♦ - 3♠/♥/♣** (5+5+♥+♠/♠+♣/♣+♥, 11-13, fg)

Abono rico abaixo de game = ? a seca/void car,

4m = SS fit m, mesmo se 4♦,

1♦-3♠-4♠/4ST = ♥ abono, ? seca/ SS, e

Outras: naturais.

**1♥ - 2ST** (5+5+ outros 11-13 fg, ou 6♠0-2♥ 9-11)

3♣ = relay, nega 5+5+:- 3♦ = 6♠0-2♥, → 3♥/♠ to play,  
- 3♥/♠/ST = 5-5♠+♣/♣+♦/♦+♠,

3♦/♥/♠ = xfer: 5+5+♥+♠/♠/♦ fg+, segue natural.

**1♠ - 2ST** (5+5+ outros 11-13 fg, ou 6♥0-2♠ 9-11)

3♣ = relay, nega 5+5+:- 3♦ = 6♥0-2♠, → 3♥/♠ to play,  
- 3♥/♠/ST = 5-5♠+♦/♦+♥/♥+♠,

3♦/♥/♠ = xfer: 5+5+♠+♥/♠/♦ fg+, segue natural.

## 1.26. Interf Sobre 1Naipes ou Resposta

### 1.26.1. 1Naipes - (D)

Após o dobre à sua esquerda o Advancer:

Passa sem naipes 5° e 6+ptos, e/ou abono, (0+ s/ 1♠),

RD com 5+ cartas do naipes acima e 6+ se obriga o abridor a marcar o naipes no nível 1 e 8+ no nível 2,

Marca 1°/2° escalão com 5+cartas dos 2 próximos naipes e 6+ se o naipes é marcável no nível 1 e 8+ no nível 2,

Abonos: 2(naipes-1) com 6-9 ou fg+ (exceto s/ 1♠),  
2ST abono conv, **exceto sobre 1♠**, e

3/4 naipes = abonos barragem (0-5),

2♣/♦/♥ quando não são xfers de abono mostram 6+c. do naipes acima e barragem (até 7HCP, naipes bom), e  
2♠/3X/3Y são 5+5+ exceto naipes da abertura, 8-11.

As **exceções** estão marcadas em **marrom**:

| Abertura | Abonos   | Bicolores   | Naipes Novo  |
|----------|--|---|--|
| 1♠ - (D) | 2♥ = 6-9 / fg+<br>2ST = conv<br>3♠ = barr 4°<br>4♠ = barr 5° | 2♣ = ♠+♦ 9-11<br>3♣ = ♠+♥ 8-11<br>3♦ = ♦+♥ 8-11                                   | RD = 5+♠<br>1ST = 5+♦<br>2♣ = 5+♥<br>2♦ = ♥ barr   |
| 1♥ - (D) | 2♦ = 6-9 / fg+<br>2ST = conv<br>3♥ = barr 4°<br>4♥ = barr 5° | 2♠ = ♠+♣ 8-11<br>3♠ = ♠+♦ 9-11<br>3♦ = ♦+♠ 8-11                                   | RD = 5+♠<br>1♠ = 5+♣<br>1ST = 5+♦<br>2♣ = ♦ barr<br>2♥ = ♠ barr                                      |
| 1♦ - (D) | 2♣ = 6-9 / fg+<br>2ST = conv<br>3♦ = barr 4°                 | 2♠ = ♠+♣ 8-11<br>3♠ = ♠+♥ 8-11<br>3♥ = ♥+♠ 8-11                                   | RD = 5+♥<br>1♥ = 5+♠<br>1♠ = 5+♣<br><b>1ST = 5+♠3+♦</b><br>2♦ = ♥ barr<br>2♥ = ♠ barr                |
| 1♣ - (D) | 1♠ = 5+♠, 6+<br>3♠ = 6+♠,<br>barr                            | <b>2♠ = ♠+m 8-11</b><br><b>2ST = ♠+vermelho</b><br>3♦ = ♦+♥ 8-11<br>3♥ = ♥+♠ 8-11 | RD = 5+♦<br>1♦ = 5+♥<br>1♥ = 5+♠<br><b>1ST = 5+4+ms</b><br>2♣ = ♦ barr<br>2♦ = ♥ barr<br>2♥ = ♠ barr |

**1♣ (D)** Passo = NDA, pode ter jogo s/ naipes 5°, RD/1♦/♥ = 5+♦/♥/♠, **0+HCP**, se 6+c 8+,

1♠ = 5+♣ **6+HCP**,

3♠ = 6+♠, 0-5HCP,

**1ST = 5+4+pobres**, 8+HCP, F1,

2♣/♦/♥ = 6+♦/♥/♠, até 7HCP,

2♠ = 8-11, 5+5+♠+(♣ ou ♦),

**2ST = 8/9-11, 5+5+♠+(♦ ou ♥), exceção**,

3♦ = 8-11, 5+5+♦+♥, e

3♥ = 8-11, 5+5+♥+♠.

**1♦ (D)** Passo = NDA, pode ter jogo s/ naipes 5°, RD/1♥ = 5+♥/♠, 6+HCP, se 6+c 8+HCP,

1♠ = 5+♣, 8+HCP,

**1ST = 5+♣ e 3+♦, 8+HCP, F1**,

2♣/ST/3♦ = 4+♦, 6-9 ou fg+/conv/barr,

2♦/♥ = 6+♥/♠, até 7HCP, e

2♠/3♣/3♥ = 8-11, 5+5+♠+♣/♣+♥/♥+♠.

**1♥ (D)** Passo = NDA, pode ter jogo s/ naipes 5°, RD = 5+♠, 6+HCP, se 6+ cartas 8+HCP,

1♠/ST = 5+♣/♦, 8+HCP,

2♣/♥ = 6+♦/♠, até 7HCP,

2♦/ST = 3+♥, 6-9 ou fg+/conv, 4♠ poss,

3♥ = 0-5, ab 4° c/ seca ou ab 5° sem,

4♥ = 0-5, ab 5° com seca, e

2♠/3♣/3♦ = 8-11, 5+5+♠+♣/♣+♦/♦+♠.

**1♠(D)** Passo = NDA, pode ter jogo s/ naipes 5°, RD/1ST/2♣ = 5+♣/♦/♥, 8+HCP, 2♦ = 6+♥, até 7HCP, 2♥/ST = 3+♠, 6-9 ou fg+/conv, 4♥ poss, 3♠ = 0-5, ab 4° c/ seca ou ab 5° sem, 4♠ = 0-5, ab 5° com seca, e 2♠/3♠/3♦ = 8-11, 5+5+♣+♦/♣+♥/♦+♥.

Com um (ou mais) naipes 4°(s) e jogo o *advancer* entra mais tarde, o D de qualquer lado até 4♥ é info.

➤ **O Advancer Passa - Exemplos:**

**1♠ - (D) - P - (P)**

P = OK, vamos lá,  
RD = SOS, mão regular com 2 ou 3♣, e  
1♦ = 5♦(332).  
Não há outra voz.

**1♠ - (D) - P - (1♦/♥/♠)**

P = NDA: nenhuma das abaixo,  
D = info, 14-17 e 3+c nos outros 3 naipes, ou 18+ qq,  
1♥/♠ = 5+4+, 15-17, nega 3c no naipe não falado,  
**1ST = 6+vazas, não é 1ST 15-17. Algo como AQ no naipe do ADD, ♠KQJ10x e mais um Ás lateral,**  
2♠/3♠ = natural, naipe 6°/7°, 12-14, competitivo,  
2ST = good/bad 2ST: monocolor 15-17,  
2♦/♥/♠ = 6-5 natural 12-14, NF,  
cue-bid = 18+, tricolor seca/void naipe adversário, e  
cue-bid em salto = pede pega para 3ST.

**1♠ - (D) - P - (1ST)**

D = penal, 7+ vazas, **não é 1ST 15-17,**  
2♠/2ST/3♠ = 6♠ 12-14 / 6+♠ 15+ / 7+♠ compet, e  
2♦/♥/♠ = 6+♠5+♦/♥/♠, 12-14, NF.

**1♠ - (D) - P - (2♦/♥/♠)**

D = info, 15-17 e 3+c nos outros 3 naipes, ou 18+ qq,  
2♥/♠ = 5+♠4+♥/♠, 15-17, nega 3c. no naipe ã falado,  
2ST/3♠ = good/bad 2ST: ♠ mon, 15-17/competitivo, e  
cue-bid = 18+, tricolor seca/void naipe adversário.

**1♠ - (D) - P - (2♣/♦/♥)**

P = nega as abaixo,  
D = info, 15-17 e 3+c nos outros 3 naipes, ou 18+ qq,  
2♦/♥ = nat, 14-17 ou distrib, nega 3c no 4° naipe,  
2♠/2ST/3♠ = 6♠ 12-14 / 6+♠ 15-17 / 7+♠ compet,  
3 naipe novo = 6-5, NF, e  
cue-bid = 18+, tricolor seca/void naipe adversário.

**1♠ - (D) - P - (1♥)**

**P - (P)** - D = 4♠, 6+HCP, F1,  
- 1♠ = D info sem 4♠, 8+  
- 1ST = natural,  
- 2♣ = natural competitivo, e  
- 2♥ = conv+ com tudo (4♠, 4♦ e 3+♠).

**1♠ - (D) - P - (1♥)**

**P - (2♥)** - D = 4♠, 8+HCP,  
- 2♠ = D info sem 4♠, 10+ (8+ com ♣ ab),  
- 2ST = 10-12, 2 pegas, natural sem 4♠,  
- 3♠ = natural competitivo, e  
- 3♥ = fg+ com tudo (4♠, 4♦ e 3+♠).

➤ **O Advancer Marca no Nível 1 - Exemplos:**

**1♠ - (D) - 1♦ - (P ou D)** (1♦ = 5+♥, 0+)

P (após D) = 0-2♥, nenhuma das abaixo,  
RD = ♦H10xx ou melhor,  
1ST = mão regular com 2♥ (com pega de ♦ após D),  
2♥ = mão regular com 3 ou 4♥, e  
demais marcações ignoram os dobres (system on), mas abono 3° é suficiente e não deve ser negado.

**1♦ - (D) - 1♥ - (P ou D)** (1♥ = 5+♠, 6+)

P (após D) = 0-2♠, nenhuma das abaixo,  
RD = ♥H10xx ou melhor,  
1♠ = 3 ou 4♠ 12-14,  
**1ST = irregular com 2♠ (e pega de ♥ após D), e demais marcações system on.**

**1♥ - (D) - 1ST - (P ou D)** (1ST = 5+♦, 8+)

P (após D) = 0-2♦,  
RD = jogo, punitivo, pode ter 3♦,  
2♣ = Gazzilli: 6+♥ 12-14 e 0-2 ou 6+♥ e 2♦ 15-17, ♥+♣ ou ♠ 15+ pode ter 3♦, 5♥(332) 15-17 any,  
2♦/3♦ = 12-14, 3 ou 4♦, 15-17, 5♥4♦,  
2♥ = 12-14, 5♥4+♣0-2♦, pode ser 5♥2♦33 se 12-14,  
2♠ = 12-14, 6+♥5+♠,  
2ST = 18+, 5+♥4♦ ou 6+♥2+♦, e  
demais marcações = system on.

➤ **O Advancer e o ADD Marcam - Exemplos:**

**1♠ - (D) - 1♦ - (1♠)** (1♦ = 5+♥, 0+)

P = nega 3♥, provável voz de 1ST 12-14 ou sem pega,  
D = info, 5+♠4+♦2♥ 14+, ou revér que não abaixo,  
1ST = 14-17 reg c/ 2♥ e pega ♠, → 2♦ rexsfer,  
2♣ = 12-14 irregular, 5+♣, nega 3♥, nega o D info,  
2♦ = 5+4+♠+♦, 15+, natural,  
2♥ = 3 ou 4♥ 12-14, se 4° nega seca, reg 12-14 poss,  
2♠/3♠ = abono convite ou +/- pede pega p/ 3ST,  
2ST/3♠ = good/bad 2ST (♠ mon 15+/12-14, nega 3♥), e  
3♥ = abono 4°, seca, distribucional fraco.

**1♠ - (D) - 1♦ - (2♠)** (1♦ = 5+♥, 0+)

P = nega 3♥ e jogo, ou quer punir 2♠ (muito raro),  
D = info, 5+♠4+♦2♥, 16+, ou 18+ que não abaixo,  
2ST/3♠ = good/bad 2ST (♠ monoc 16+/competitivo),  
3♦ = 6+♠5+♦ 12-14, NF,  
3♥ = competitivo, não pode ser reg 12-13 abono 3°,  
3♠ = pede pega p/ 3ST ou é abono 18+, e  
3ST/4♥/5♠ = to play.

**1♠ - (D) - 2♣ - (2♦)** (2♣ = 5+♥, 8+)

P = nega 3♥ e jogo, ou quer punir 2♦ (muito raro),  
 D = info, 5+♠4+♣2♥, 14+, ou 18+ que não abaixo,  
 2♥ = 12-14 e 3 ou 4♥. Se for 4° nega seca, 5332 poss,  
 2♠ = 12-14, 6+♠, nega 3♥,  
 2ST = good/bad 2ST (♠ monoc 16+), nega 3♥, F1,  
 3♣ = 5+♠5+♣ 15-17, NF,  
 3♦ = abono conv+,  
 3♥ = competitivo, abono 4° + uma seca,  
 3♠ = 7+♠, 12-14, competitivo (good/bad 2ST), e  
 3ST/4♥/4♠ = to play.

**1.26.2. O ADE Passa e o ADD Dobra**

➤ **O Advancer marca artificial ≠ abono**

Quando a voz do Advancer é artif. (não abono), temos:

- no nível 1: RD = H10xx no naipe ou melhor,  
 Passo = reg sem ab 4° e sem pega,  
 1ST = reg sem ab 4° e com pega, e  
 outras = system on (ignoram o dobre).
- no nível 2: RD = H10xx no naipe ou melhor,  
 Passo = nega abono e H10xx+, e/ou  
 outras = system on (ignoram o dobre).

➤ **A Voz do Advancer é Natural**

**1♦ - (P) - 1♥ - (D)**

P = tricolor seca/void ♥ 12-14,  
 RD = punitivo. 15+ com ♣ e ♠, e  
 outras = system on (2♣ é Gazzilli, 2♦ = ♦+♣...).

**1♦ - (P) - 1♠ - (D)**

P = tricolor seca/void ♠ 12-14 ou 5♦4♥0-2♠ fraco,  
 RD = punitivo. 15+ com ♣ e ♥, e  
 outras = system on (2♣ é Gazzilli, 2♦ = ♦+♣...).

**1♦ - (P) - 1ST - (D)**

P = tricolor seca/void ♣ 12-14 ou 5♦4M1-3♣ fraco,  
 RD = punitivo. 15+ com os ricos, e  
 outras = system on (2♣ to play, 2♦ 6°+, 2♥ Gazzilli...).

**1♥ - (P) - 1♠ - (D)**

P = tricolor void ♠ 12-14 ou 5♥4m fraco,  
 RD = punitivo. 15+ com os pobres,  
 1ST = 5♥332, pont. do sistema, ã promete pegas, e  
 outras = system on (2♣ é Gazzilli, 2♥ = ♥+♣...).

**1M - (P) - 1ST - (D)**

P = qualquer mão sem 5-5 ou M 6° limitada a 14,  
 RD = punitivo, 15+, seguem inverted doubles, e  
 outras = system on não mínimo ou com distribuição  
 (2♣ é Gazzilli, 2M=M+♣...).

➤ **Após Vozes de Abono**

**Passo ou o fit no nível** = qualquer mão que não convida, não aceita convite, e não quer competir. Se a voz for artificial corrigir é mais competitivo que passar,

**RD = o relay que ? a mão, interesse em game ou slam,**

**4 no naipe** = competitivo, to play, geral//e distrib,

**ST após abono em pobre** = natural, e

**2ST após abono em rico** = CAB em algum naipe.

Exemplos:

**1♦ - (P) - 2♠ - (D)**

P = algo como ♠Qx ♥AJxx ♦KJxxx ♣Jx,

RD = relay, pergunta força e distribuição, system on:

- 2ST/3♠ = 8-9/6-7 HCP,
- 3♦ = 15+ sem seca, e
- 3♥/♠/ST/4♣ = 15+ seca ♠/♣/♥/♥+++,

2ST/3♣/♥/♠ = natural / pegas ♣/♥/♠, e

3/4♦ = competitivo.

**1♥ - (P) - 2♠ - (D)**

P = algo como ♠Qx(x) ♥AQxxx ♦Kx ♣Qxx(x),

RD = relay, pergunta a seca e controles, system on:

- 2ST/3♠/3♦ = 0-2 controles, seca ♣/♦/♠, e
- 3♥/♠/ST = 3+ controles, seca ♣/♦/♠,

2ST/3♣/3♦ = CAB ♠/♣/♦, não necessária//e é fg, e

3♥ = mão ruim, mas melhor que se tivesse passado.

**1.26.3. O ADE Faz um Overcall**

➤ **Aberturas em Pobre - Overcalls em Naipe**

| Leilão    | Abonos                      | Bicolores  | Naipe Novo  |
|-----------|-----------------------------|--|---|
| 1♣ - (1♦) | 2♣ = D info<br>sem M 4°, F1 | 2ST = ♣+♥ 8-11<br>3♣ = ♣+♠ 8-11<br>3♦ = ♥+♠ 8-11 | D = 5+♥ (4♠ poss)   |
|           | 2♠ = 5+♠ fg+<br>ou 6♣ 9-11  |  | 1♥ = 5+♠ (4♥poss)<br>1♠ = 4♥<br>2♦ = 4♥4♠/4♥5♠<br>2♥ = 4♠<br>3M = 7+c 7-9   |
| 1♣ - (1♥) | 1♠ = D info<br>sem 4♠, F1   | 2ST = ♣+♦ 9-11<br>3♣ = ♣+♠ 8-11<br>3♦ = ♦+♠ 8-11 | D = 4+♠   |
|           | 2♦ = 5+♠ fg+<br>ou 6♣ 9-11  |  | 2♣ = 5+♦ fg+ ou<br>6♦ 9-11<br>2♥ = 5+♠ fg+ ou<br>6♠ 9-11<br>2/3♠ = 6/7♠ 7-9 |
| 1♣ - (1♠) | 2♠ = D info<br>sem 4♥, F1   | 2ST = ♣+♦ 9-11<br>3♣ = ♣+♥ 8-11<br>3♦ = ♦+♥ 8-11 | D = 4+♥   |
|           | 2♥ = 5+♠ fg+<br>ou 6♣ 9-11  |  | 2♦ = 5+♥ fg+ ou<br>6♥ 9-11<br>2♠ = 5+♦ fg+ ou<br>6♦ 9-11<br>3♥ = 7+♥ 7-9    |
| 1♣ - (1X) | 1ST é sempre 8-10 natural   |  |   |

- 1♣ (1♦)**
- D = 5+♥, pode ter 4♠, 6+,
  - 1♥ = 5+♠ 6+, se tiver 4♥ é fg+,
  - 1♠ = 4♥, nega 4♠, 8+,
  - 1ST = 8-10, natural,
  - 2♣ = D info sem rico 4°, F1,
  - 2♦ = 4♥4♠ 8+ ou 5♠4♥ 6-11,
  - 2♥ = 4♠, nega 4♥, conv+, se 4♠5+♣ 8+,
  - 2♠ = 5+♣ fg+ ou 6♣ 9-11,
  - 2ST/3♣/♦ = 5+5+♣+♥/♣+♠/Ms, 8-11, e
  - 3♥/♠ = 7+cartas, 7-9.

- 1♣ (1♥)**
- D = 4+♠, se 5° até 11, se 6° até 6HCP,
  - 1♠ = D info sem 4♠, F1, pode ter abono,
  - 1ST = 8-10 natural,
  - 2♣ = 5+♦ fg+ ou 6♦ 9-11,
  - 2♦ = 5+♣ fg+ ou 6♣ 9-11,
  - 2♥ = 5+♠ fg+ ou 6♠ 9-11,
  - 2♠ = 6♠ 7-9,
  - 2ST/3♣/3♦ = 5+5+♣+♦/♣+♠/♦+♠ 8-11,
  - 3♥ = 5+5+♦+♠ fg+, e
  - 3♠ = 7+♠, 7-9.

- 1♣ (1♠)**
- D = 4+♥, se 5° até 11, se 6° até 7HCP,
  - 1ST = 8-10 natural,
  - 2♣ = D info sem 4♥, F1, pode ter abono,
  - 2♦ = 5+♥ fg+ ou 6♥ 9-11,
  - 2♥ = 5+♣ fg+ ou 6♣ 9-11,
  - 2♠ = 5+♦ fg+ ou 6♦ 9-11,
  - 2ST/3♣/3♦ = 5+5+♣+♦/♣+♥/♦+♥ 8-11,
  - 3♥ = 7+♥ 7-9, e
  - 3♠ = 5+5+♦+♥ fg+.

- 1♦ (1♥)**
- D = 4+♠, se 5° até 11, se 6° até 6HCP,
  - 1♠ = D info sem 4♠, F1, pode ter abono,
  - 1ST = 8-10 natural,
  - 2♣ = 4+♦ 6-9,
  - 2♦ = 5+♣ fg+ ou 6♣ 9-11,
  - 2♥ = 5+♠ fg+ ou 6♠ 9-11,
  - 2/3♠ = 6/7♠ 7-9,
  - 2ST/3♥ = 5+5+♣+♠ 8-11/fg+, e
  - 3♣/♦ = 4+♦ conv+/barr com seca.

- 1♦ (1♠)**
- D = 4+♥, se 5° até 11, se 6° até 6HCP,
  - 1ST = 8-10 natural,
  - 2♣ = D info sem 4♥, F1, pode ter abono,
  - 2♦ = 5+♥ fg+ ou 6♥ 9-11,
  - 2/3♥ = 6/7♥ 7-9,
  - 2♠ = 5+♣ fg+ ou 6♣ 9-11
  - 2ST/3♠ = 5+5+♣+♥ 8-11/fg+, e
  - 3♣/♦ = 4+♦ conv+/barr com seca.

Notar que 1♦-(2♣) tem lógica semelhante a 1♣-(1♦) pois usa a voz 2♣ como ♦ abono 6-9 liberando 2♦ para ser ♥, e 2ST mostra 5-4Ms convite que é uma mão difícil de encontrar a 2ª voz se vc dobrar e o parceiro não marcar um naipe rico:

- 1♦ (2♣)**
- D = 1 ou os 2 ricos. Se for só 1 rico 5° é 6-11, e se for 5-4Ms é 6-9 ou fg+,
  - 2♦ = 5+♥ fg+ ou 6♥ 9-11, nega 4♠,
  - 2♥ = 5+♠ fg+ ou 6♠ 9-11, nega 4♥,
  - 2♠ = 4+♦, 6-9,
  - 2ST = 5-4Ms 9-11 (3♣ ? o 5°, resp car),
  - 3♣/♦ = 4+♦ conv+/barr com seca, e
  - 3♥ = 5+5+♥+♠, 8-11, e
  - 3♠ = 7+♠ 7-9.

➤ **O Advancer Marca no Nível 1 - Exemplos:**

Em competição, 2ST pelo abridor sempre é good/bad 2ST, ou seja, 2ST mostra um monocolor 15+ e 3m mostra monocolor competitivo.

Além disso, o cue-bid promete abono convite ou mais.

**1♣ - (1♦) - D - (P ou RD)** (D = 5+♥, 6+)

P (após RD) = 0-2♥, nenhuma das abaixo,

1♥ = 3 ou 4♥ irreg, se for 4♥ nega seca,

1ST = regular com 2♥, normalmente com pega de ♦,

2♦ = 3 ou 4♥ irreg, 15+,

2♥ = regular com 3 ou 4♥,

2ST = ♣ monocolor 15+, 0-2♥,

3♣ = ♣ monoc 12-14,

3♦ = pede pega para ST,

3♥ = 12-14, 4♥ + uma seca, competitivo, e

Outras = naturais.

| Leilão    | Abonos  | Bicolores  | Naipe Novo              |
|-----------|---|--|-------------------------|
| 1♦ - (2♣) | 2♣ = 4+♦ 6-9<br>3♣ = 4+♦ conv+<br>3♦ = 4+♦ barr           | 2ST = 5-4Ms 9-11<br>NF, única exc.<br>3♥ = 5♥5♠ 8-11 | D = 1 ou os 2 Ms        |
|           |   |  | 2♦ = 5+♥ fg+ ou 6♥ 9-11 |
|           |   |  | 2♥ = 5+♠ fg+ ou 6♠ 9-11 |
|           |   |  | 3♠ = 7+♠ 7-9            |
| 1♦ - (1♥) | 2♣ = 4+♦ 6-9<br>3♣ = 4+♦ conv+<br>3♦ = 4+♦ barr           | 2ST = ♣+♠ 8-11<br>3♥ = ♣+♠ fg+                       | D = 4+♠                 |
|           |   |  | 1♠ = D info sem 4♠, F1  |
|           |   |  | 2♦ = 5+♣ fg+ ou 6♣ 9-11 |
|           |   |  | 2♥ = 5+♠ fg+ ou 6♠ 9-11 |
| 1♦ - (1♠) | 2♣ = D info sem 4♥, F1<br>3♣ = 4+♦ conv+<br>3♦ = 4+♦ barr | 2ST = ♣+♥ 8-11<br>3♠ = ♣+♥ fg+                       | D = 4+♥                 |
|           |   |  | 2♦ = 5+♥ fg+ ou 6♥ 9-11 |
|           |   |  | 2♠ = 5+♣ fg+ ou 6♣ 9-11 |
|           |   |  | 2/3♥ = 6/7♥ 7-9         |
| 1♦ - (1M) | 1ST é sempre 8-10 natural                                 |  |                         |

**1♣ - (1♥) - D - (2♥)** (D = 4+♠, 6+)

P = 0-2♠, nenhuma das abaixo,  
 D = promete 3♠ ou qquer 18+ sem 4♠, pode ser reg,  
 2♣ = reg fraco ou irreg com 4♠, nega seca,  
 2ST/3♣ = good/bad 2ST: 6+♣ 0-2♠ e 15-17/12-14,  
 3♥ = 4♠, 15+, pode ser regular,  
 3♠ = 12-14, 4♠ + uma seca, competitivo, e  
 Outras = naturais.

**1♦ - (1♠) - D - (P ou RD)** (D = 4+♥, 8+, 4-6 se 6°)

P (após RD) = 0-2♥, nenhuma das abaixo,  
 1ST = abono 3°, até 17HCP,  
 2♥ = 12-14, 4♥, nega uma seca (5♦4♥22),  
 2♣ = 4♥, 15+,  
 2ST/3♦ = good/bad 2ST: 6+♦ e 15+/12-14, nega 3♥,  
 3♥ = 12-14, 4♥ + uma seca, competitivo,  
 3♠ = pede pega para ST,  
 Outras = naturais.

➤ **Aberturas em Rico - Overcalls em Naipes**

- STs naturais: 1ST=8-10, 2ST=10-12, 3ST to play,
- Abonos: \* no nível 2: 3 cartas ou 4 sem seca, 6-9,  
 \* nos níveis 3 e 4: barragens,  
 \* splinters: ab 4° + seca, menos que conv,  
 \* cue-bid imediato: abono 3°+ conv +,
- Naipes novos no nível invertidos 5°+fg+ ou 6° 9-11, e
- Bicolores 5+5+ dos outros 2 e 8-11HCP, se couber:

| Leilão  | Abonos  | Bicolores                  | Naipes Novo  |
|---|---|----------------------------|--|
| 1♥ - (1♠)   | 2♥ = 6-9, ab 3° qq ou 4° s/ seca<br>2♠ = 3+♥ conv+<br>3/4♥=4/5♥ barr<br>3♦/♠/4♣=spl car | 3♣ = 5♠5♦ 9-11             | D = 1 ou os 2 ms<br>2♣ = 5+♦ fg+ ou 6♣ 9-11<br>2♦ = 5+♣ fg+ ou 6♣ 9-11 |
| 1M - (2♣)   | 2M = 6-9, ab 3° qq ou 4° s/ seca<br>3♣ = 3+M conv+<br>3/4M=4/5M barr<br>3OM/4m=spl car  | 3♦ = 5♦5OM 8-11            | D = 4+OM<br>2♦ = 5+OM fg+ ou 6OM 9-11<br>2OM = 5+♦ fg+ ou 6♦ 9-11      |
| 1M - (2♦)   | 2M = 6-9, ab 3° qq ou 4° s/ seca<br>3♦ = 3+M conv+<br>3/4M=4/5M barr<br>3OM/4m=spl car  | não há espaço para bicolor | D = 4+OM<br>2OM = 5+♣ fg+ ou 6♣ 9-11<br>3♣ = 5+OM fg+ ou 6OM 9-11      |
| 1♠ - (2♥)   | 2♠ = 6-9, ab 3° qq ou 4° s/ seca<br>3♥ = 3+M conv+<br>3/4♠=4/5♠ barr<br>4♣/♦/♥=spl car  | não há espaço para bicolor | D = 1 ou 2ms<br>3♣ = 5+♦ fg+ ou 6♣ 9-11<br>3♦ = 5+♣ fg+                |
| ST é sempre natural (1ST = 8-10, 2ST = 10-12 e 3ST é to play) |   |                            |  |

**1♥ (1♠)** - D = 8+, ao menos 1 pobre 4°, nega 3♥,  
 - 1ST = 8-10, natural,  
 - 2♣ = 5+♦ fg+ ou 6♣ 9-11,  
 - 2♦ = 5+♣ fg+ ou 6♣ 9-11,  
 - 2♥ = 6-9, ab 3° qquer ou 4° sem seca,  
 - 2♠ = abono 3° ou mais, convite ou mais,  
 - 2ST = 10-12 com 2 pegas, natural,  
 - 3♣ = 5+5+♣+♦, 9-11,  
 - 3♦/♠/4♣ = ab 4° seca car (♠/♣/♦), 6-9,  
 - 3♥/4♥ = barragens, abono 4°/5° com seca ou 5°/6° sem seca.

**1♥ (2♣)** - D = 4+♠ 8+, se 5♠ 8-11, se 10+ 3♥ poss,  
 - 2♦ = 5+♠ fg+ ou 6♠ 9-11,  
 - 2♥ = 6-9, ab 3° qquer ou 4° sem seca,  
 - 2♠ = 5+♦ fg+ ou 6♦ 9-11,  
 - 2ST = natural, 10-12 com 2 pegas,  
 - 3♣ = abono 3° ou mais, convite ou mais,  
 - 3♦ = 5+5+♦+♠, 8-11,  
 - 3♥/4♥ = barragens, abono 4°/5° com seca ou 5°/6° sem seca, e  
 - 3♠/4♣/♦ = ab 4° seca car (♣/♦/♠), 6-9.

**1♥ (2♦)** - D = 4+♠ 8+, se 5♠ 8-11, se 10+ 3♥ poss,  
 - 2♥ = 6-9, ab 3° qquer ou 4° sem seca,  
 - 2♠ = 5+♣ fg+ ou 6♣ 9-11,  
 - 2ST = natural, 10-12 com 2 pegas,  
 - 3♣ = 5+♠ fg+ ou 6♠ 9-11,  
 - 3♦ = abono 3° ou mais, convite ou mais,  
 - 3♥/4♥ = barragens, abono 4°/5° com seca ou 5°/6° sem seca, e  
 - 3♠/4♣/♦ = ab 4° seca car (♣/♦/♠), 6-9.

**1♠ (2♣)** - D = 4+♥ 8+, se 5♥ 8-11, se 10+ 3♠ poss,  
 - 2♦ = 5+♥ fg+ ou 6♥ 9-11,  
 - 2♥ = 5+♦ fg+ ou 6♦ 9-11,  
 - 2♠ = 6-9, ab 3° qquer ou 4° sem seca,  
 - 2ST = natural, 10-12 com 2 pegas,  
 - 3♣ = abono 3° ou mais, convite ou mais,  
 - 3♦ = 5+5+♦+♥, 8-11,  
 - 3♥/4♣/♦ = ab 4° seca car (♣/♦/♥), 6-9,  
 - 3♠/4♠ = barragens, abono 4°/5° com seca ou 5°/6° sem seca.

**1♠ (2♦)** - D = 4+♥ 8+, se 5♥ 8-11, se 10+ 3♠ poss,  
 - 2♥ = 5+♣ fg+ ou 6♣ 9-11,  
 - 2♠ = 6-9, ab 3° qquer ou 4° sem seca,  
 - 2ST = natural, 10-12 com 2 pegas,  
 - 3♣ = 5+♥ fg+ ou 6♥ 9-11,  
 - 3♦ = abono 3° ou mais, convite ou mais,  
 - 3♥/4♣/♦ = ab 4° seca car (♣/♦/♥), 6-9,  
 - 3♠/4♠ = barragens, abono 4°/5° com seca ou 5°/6° sem seca.

- 1♠ (2♥)**
- D = 10+, ao menos 1 pobre 4°, nega 3♠,
  - 2♠ = 6-9, ab 3° qqer ou 4° sem seca,
  - 2ST = natural, 10-12 com 2 pegas,
  - 3♠ = 5+♦ fg+ ou 6♦ 9-11,
  - 3♦ = 5+♣ fg+ somente,
  - 3♥ = abono 3° ou mais, convite ou mais,
  - 3♠/4♠ = barragens, abono 4°/5° com seca ou 5°/6° sem seca, e
  - 4♣/♦/♥ = ab 4° seca car (♦/♥/♣), 6-9.

➤ **Overcalls de 1ST**

Quando o overcall é de 1ST jogamos dobres punitivos e demais vozes destrutivas, quase como se o adversário tivesse aberto de 1ST:

- 1♣ (1ST)**
- D = punitivo, seguem inverted doubles,
  - 2♣ = Multi-Landy: 5+4+Ms, fraco,
  - 2♦ = Multi-Landy: 1 rico 6°+ fraco,
  - 2♥ = Multi-Landy: 5+♥4+m fraco,
  - 2♠ = Multi-Landy: 5+♠4+m fraco,
  - 2ST = Multi-Landy: 5+5+♣+♦ fraco, e
  - 3X = barragens naturais.

- 1♦ (1ST)**
- D = punitivo, seguem inverted doubles,
  - 2♣ = Piaget: 6+♣, ♥ ou ♠ fraco,
  - 2♦/3♦ = competitivo, 3♦ promete seca,
  - 2♥ = 5+♥4+♣ ou ♠ fraco,
  - 2♠ = 5+♠4+♣ ou ♥ fraco, e
  - 3O = barragens naturais.

- 1♥ (1ST)**
- D = punitivo, seguem inverted doubles,
  - 2♣ = Piaget: 6+♣, ♦ ou ♠ fraco,
  - 2♦ = 5+♦4+♣ ou ♠ fraco,
  - 2/3/4♥ = como em 1♥-(P)-2/3/4♥,
  - 2♠ = 5+♠4+m fraco, e
  - 3O = barragens naturais.

- 1♠ (1ST)**
- D = punitivo, seguem inverted doubles,
  - 2♣ = Piaget: 6+♣, ♦ ou ♥ fraco,
  - 2♦ = 5+♦4+♣ ou ♥ fraco,
  - 2♥ = 5+♥4+m fraco,
  - 2/3/4♠ = como em 1♠-(P)-2/3/4♠, e
  - 3O = barragens naturais.

➤ **Overcalls de Barragem**

Marcações do Advancer:

- **Dobres informativos:** com naipe novo marcável no nível 2 o dobre requer 8+ pontos; se só houver naipe marcável no nível 3 requer convite+, prometem ao menos 1 rico 4° (exceto em 1♥-(2♠) e 1♠-(3♥)),
- **Cue-bid mostra abono convite+.**
- **Naipe novo, 2ST e Games:** natural (fg+ no nível 3),
- **Naipe novo em salto:** bicolor dos naipes não marcados fg+.

Exemplos:

- 1♣ (2♥)**
- D = 4♠, 8+HCP,
  - 2♠ = 5+♠, 10+HCP,
  - 2ST/3ST = natural convite/to play,
  - 3♣ = 5+♣ competitivo,
  - 3♦ = 5+♦ fg+, natural,
  - 3♥ = ♣ abono conv+, e
  - 3♠ = 5+5+♠+♦ fg+.

- 1♠ (3♣)**
- D = 4+♥, 10+HCP, se ♥ for 5° é conv,
  - 3♦ = 5+♦ fg+, natural,
  - 3♥ = 5+♥ fg+, natural,
  - 3♠/4♠ = competitivo,
  - 3ST = natural to play,
  - 4♣ = ab 3°+ fg+, e
  - 4♦ = 6+5+♦+♥ fg+.

Após barragem no nível 2 se o Advancer e o ADD passarem jogamos Rubensohl quando o abridor reabrir com um dobre, semelhante à interferência natural em naipe após nossa abertura de 1ST.

## 4. ABERTURAS DE 1ST

- As aberturas de 1ST são regulares, podem ter rico 5° bom (se 5332);
- Podem ser 5422 com ao menos Qx nos doubletons mas nunca com 4♠ ou 54Ms;
- Se na faixa 9 a 14 ruins também podem ser tricolores seca ♦ (devido à falta de remarcação no leilão 1♣ - 1♠ - ??); e
- Obedecem à seguinte **pontuação**:

|           | vul x não | v xv ou ãxã | não x vul |
|-----------|-----------|-------------|-----------|
| 1ª/2ª pos | 15-17     | 12-14       | 10-13     |
| 3ª/4ª pos | 14-17     | 11-14       | 9-13      |

Em termos de **controles** as classificamos como:

| pontuação | mão ruim    | mão boa      |
|-----------|-------------|--------------|
| até 14    | até 4 ctrls | 5 ou + ctrls |
| até 17    | até 5 ctrls | 6 ou + ctrls |

E em termos de **comportamento** seguimos algumas regras gerais, vejamos:

**Regra Geral 1:** após abertura de 1ST, quando o abridor mostra naipe rico a marcação do outro rico é abono slamish:

- 1ST-2♣-2♥-2♠,
- 1ST-2♣-2♠-3♥,
- 1ST-2♣-2♦-2♥-2♠-3♥,
- 1ST-2♣-2♦-2♥-3♦-3♥,
- 1ST-2♣-2♦-2♠-3♦-3♠,
- 1ST-2♣-2♦-2♠-3♥-3♠,
- 1ST-3♣-3♥-3♠ (com 6m3♥22+++), e
- 1ST-3♣-3♠-4♥ (com 6m3♠22+++);

**Regra Geral 2 (corolário da 1):** após 1ST-2♣, o abono ao rico do abridor (1ST-2♣-2M-3M) é convite; e

**Regra Geral 3:** após abertura de 1ST, as marcações de 3ST ou 4ST sem leilão intermediário são quantitativas exceto em 1ST-3ST (54ms22, to play):

- 1ST-4ST = 54ms22,
- 1ST-2♣-2♦-3ST = 4m333 ou 44ms32,
- 1ST-2♣-2♦-4ST = 5m332,
- 1ST-2♣-2M-4ST = 2M443 ou 2M5m33, e
- 1ST-2(M-1)-2M-4ST = 5M(332).

### 4.1. Respostas às Aberturas de 1ST

- 1ST**
- 2♣ = puppet, pode ser:
    - sign-off: passa em qquer resposta,
    - convites: todos, exceto mãos com 5+M ou com m 6°+ em geral,
    - fg+ com 44Ms(32), 44Ms(41),
    - fg+ com 43Ms(51), 41Ms(53), 41Ms44,
    - fg+ com 54Ms, 5m4M22 ou 6+m4M, ou
    - reg quantitativo sem rico 5°;
  - 2♦ = xfer para ♥, pode ser:
    - 5+♥ qq força exceto 5+5+Ms conv+, ou
    - convite com 5+4Ms (4♥5+♠ inclusive);
  - 2♥ = xfer para ♠, pode ser:
    - 5+♠ qq força exceto 5+♠4♥ conv+;
  - 2♠ = 6+♣ 0+HCP (ver 3♣);
  - 2ST = 6+♦ 0+HCP (ver 3♣) ou 5+5+ms fraco;
  - 3♣ = puppet, pode ser:
    - regulares ≠ 44Ms32 e 5M332, **só fg**,
    - 6m3M22, **fg, pode ser slamish**, ou
    - 6+m3M+seca/void, **só se for slamish**;
  - 3♦ = fg+, 5+5+ms;
  - 3♥/♠ = fg+, 1♠3♥54ms / 3♠1♥54ms;
  - 3ST = 54ms22;
  - 4♣ = 5+5+Ms fg ou SS (pular o SS é excl);
  - 4♦/♥ = Texas, ob a 4♥/♠, to play ou SS;
  - 4♠ = 6+5+ms fg somente;
  - 4ST = quantitativo com 54ms22 (RG3); e
  - 5m = natural, barragem, to play.

### 4.2. O 2♣ Puppet

- 1ST - 2♣** (pergunta por M 5°, pode ser fraco)
- 2♦ = nega rico 5°; e
  - 2♥/♠ = 5♥/♠332.

#### 4.2.1. 1ST-2♣-2♦ - Desenvolvimento

- 1ST - 2♣**
- 2♦**
- Passo = único sign-off, 5+♦ e 3+2+Ms;
  - 2♥ = conv+, **pode ter** 4♠, nega 4♥;
  - 2♠ = conv+ **com** 4♥, 4♠ **poss. se** 44(41) fg+;
  - 2ST = convite **com os 2 ricos 4°s**;
  - 3♣ = 54Ms31ms fg+;
  - 3♦ = 44Ms32ms fg+;
  - 3M = 4M5OM22 fg+ (Smolen, mas 5422);
  - 3ST = 4m333 ou 44ms32, **quantit.** (RG3);
  - 4m = 5m332+++ , SS em m; e
  - 4ST = 5m332 quantitativo (RG3).

Italian Style System 19/05/22 - J. Eduardo de Souza Campos F° / Yuki H. Onda Kabe

**1ST - 2♠**

**2♦ - 2♥** (conv+, pode ter 4♠, nega 4♥)

**2♠ = mín com** 4-5♠, → Passo = convite com 3/4♠,  
2ST = to play (conv sem Ms),  
3♣ = +++, Stayman para ms:  
- 3♦ = nego pobre 4°, e  
- 3♥/♠ = 4♣/♦4♠(32),  
3♥ = 4♠ +++ sem seca, → cbs,  
3♠ = ♠SS,  
3ST/4♣/4♦ = 4♠, seca car +++,  
4♥/4ST/5♣ = 4♠, excl car, e  
4♠ = to play;

**2ST = mín sem** 4♠, → P = era convite,  
3♣ = +++, Stayman 2ST para ms:  
- 3♦ = tenho 1 ou 2 ms 4°s,  
- 3♥/♠ = 5♣/♦, e  
- 3ST = 4♥333,  
3♦ = seca ♣, 4351,  
3♥ = seca ♦, 4315,  
3♠ = seca ♥, 41(53)/(44), 4♣?  
- 4♦ = 5♣, KCs em ♣,  
- 4♥ = 5♦, KCs em ♦,  
- 4♠ = 4144, NF,  
- 4ST = 4144, KCs duplo fit,  
- 5♣/♦ = naipe 5o, tp,  
3ST = to play, 4♠ sem seca,  
4m = 5+m+++ , KCs fit m, e  
4ST = Blackwood;

**3♠ = máx sem** 4♠, → 3♦ = seca ♣, 4351,  
3♥ = seca ♦, 4315,  
3♠ = seca ♥, 41(53)/(44), 4♣?  
- 4♦ = 5♣, KCs em ♣,  
- 4♥ = 5♦, KCs em ♦,  
- 4♠ = 4144, NF,  
- 4ST = 4144, KCs ♣ e ♦, e  
- 5♣/♦ = naipe 5°, tp,  
3ST = to play, pode não ter 4♠,  
4m = 5+m+++ , KCs fit m, e  
4ST = Blackwood;

**3♦ = máx com** 4-5♠, → 3♥ = 4♠ +++, → cbs,  
3♠ = ♠SS,  
3ST/4♠ = to play,  
4m = m 5°, SS fit m,  
4♥ = xfer, vc carteia, e  
4ST/5♣/♦ = 4♠, exclusion car.

Obs.: mín/máx referem-se à pontuação e não ctrls.

**1ST - 2♣**

**2♦ - 2♠** (conv+ com 4♥, pode ter 4♠ se 44(41) fg+)

**2ST = mín sem** 4♥, → Passo = era convite com 4♥,  
3♣ = +++, Stayman 2ST para ms:  
- 3♦ = tenho 1 ou 2 ms 4°s,  
- 3♥/♠ = 5♣/♦, e  
- 3ST = 4♠333,  
3♦ = seca ♣, 3451 ou 4441, →  
- 3♠ = 4 cartas,  
- 3ST = to play, e  
- 4♦ = fit ♦,  
3♥ = seca ♦, 3415 ou 4414, →  
- 3♠ = 4 cartas,  
- 3ST = to play, e  
- 4♣ = fit ♣,  
3♠ = seca ♠, 14(53)/(44), 4♣?  
- 4♦ = 5♣, KCs em ♣,  
- 4♥ = 1444, NF,  
- 4♠ = 5♦, KCs em ♦,  
- 4ST = 1444, KCs ♣ e ♦,  
- 5♣/♦ = naipe 5o, tp,  
3ST = to play, 4♥ sem seca,  
4m = 5+m+++ , KCs fit m, e  
4ST = Blackwood;

**3♠ = máx sem** 4♥, → 3♦ = seca ♣, 3451 ou 4441, →  
- 3♠ = 4 cartas,  
- 3ST = to play, e  
- 4♦ = fit ♦,  
3♥ = seca ♦, 3415 ou 4414, →  
- 3♠ = 4 cartas,  
- 3ST = to play, e  
- 4♣ = fit ♣,  
3♠ = seca ♠, 14(53)/(44), 4♣?  
- 4♦ = 5♣, KCs em ♣,  
- 4♥ = 1444, NF,  
- 4♠ = 5♦, KCs em ♦,  
- 4ST = 1444, KCs 2 ms,  
- 5♣/♦ = naipe 5o, tp,  
3ST = to play, 4♥ sem seca,  
4m = 5+m+++ , KCs fit m, e  
4ST = Blackwood;

Continua com as mãos com 4♥ →

## Italian Style System 19/05/22 - J. Eduardo de Souza Campos F° / Yuki H. Onda Kabe

**1ST - 2♣**

**2♦ - 2♠**

(continuação)

**3♦ = mão boa com 4♥, FG, segue:**

3♥ = ♥SS,

3♠ = 4♥+++ → cbs,

3ST/4♥ = to play,

4♦ = xfer, vc cartea, e

4♠/4ST/5♣ = 4♥, exclusion car;

**3♥ = mão ruim com 4♥, NF, segue:**

3♠ = 4♥+++ → cbs,

3ST/4♥ = to play,

4♣ = ♥SS, e

4♠/4ST/5♣ = 4♥, exclusion car.

**1ST - 2♣**

**2♦ - 3♣**

(54Ms31ms fg+, pode ser 54Ms4m)

**3♦ = pergunta a seca car, geral//e to play 3ST;**

**3♥ = 2♠ e 3♥, →**

3♠ = 5431 (4♥ e seca ♣),

3ST = 5413 (4♥ e seca ♦),

4♣ = 5413+++ (4♥ e seca ♦), e

4♦/♥ = 5♥+++/to play;

**3♠ = 2♥ e 3♠, →**

3ST = 4♠,

4♣/♦ = 4513+++/4531+++ e

4♥/♠ = 5♠+++/to play;

**3ST = 54ms22, segue:**

4m = 54Ms3m+++ KCs fit m, e

4M = to play, 5° bom;

**4♣ = 33Ms, marque seu M 5o em xfer (com 5♠4♥+++ marca 4ST = ♠ KCs);**

**4♦ = 44Ms, segue:**

4M = to play,

4ST = SS duplo fit, e

5m = cue-bid, pede ctrl om; e

**4M = M 4° e 2-3 cartas OM.**

**1ST - 2♣**

**2♦ - 3♥**

(5♠4♥22, fg+)

**3♠ = é o fit, mão boa;**

**3ST = to play;**

**4m = cue-bid, fit ♥, mão boa; e**

**4M = é o fit, mão ruim.**

**1ST - 2♣**

**2♦ - 3♠**

(4♠5♥22, fg+)

**3ST = to play;**

**4♣/♦ = fit ♥/♠, mão boa, segue xfer; e**

**4M = é o fit, mão ruim.**

### 4.2.2. 1ST-2♠-2M - Desenvolvimento

**1ST - 2♣**

**2M**

- Passo = único sign-off;

- OM = +++ com abono 3° a 5° (RG1), segue:

- relay = mão boa,

- outra = mão ruim, cue-bid;

- 2ST/3M = convites naturais (RG2);

- 3♠ = 4OM5m22 fg+ ou 1M4OM53ms+++ →

- 3♦ ? o m 5°;

- 3♦ = fg+ com 4OM6+m → 3♥ ? o m 6°;

- 3ST = to play, provável seca M;

- 4m = +++ 5m2M33, SS em m;

- 4M = to play; e

- 4ST = quantit, 2M443 ou 2M5m33 (RG3).

### 4.3. O 3♠ Puppet - Complemento de 2♣

Marcamos 3♠ com:

| Tipo de Mão  | Plano de Leilão                                    |
|--|--|
| <b>Regular sem M 4° fg</b><br>(4m333, 44ms32, 5m332) | Marcar 4M com fit 8° e 3ST nos demais casos        |
| <b>Reg com um M 4° fg</b><br>(4M333, 4M4m32)         | S/ 3M → 4M c/ fit 8°/9°, e sobre 3♦ marcar 3OM     |
| <b>Monocolor pobre fg</b><br>(6m3M22)                | Marcar 4M com fit 8° e 3ST nos demais casos        |
| <b>Monoc pobre slamish</b><br>(6+m3M)                | S/ 3M → OM no nível com fit rico 8° e 4m sem fit M |

Obs.: nas demais situações com possível abono a rico conv+ marcamos 2♣, exceto com monocolor pobre.

**1ST - 3♣**

(pergunta por M 5°, pode não ter M 4°)

**3♦ = nega rico 5°, e**

**3♥/♠ = 5♥/♠332.**

**1ST - 3♣**

**3♦**

- 3♥ = 4♠, nega 4♥, 4♠333 ou 4♠4m32, só fg;

- 3♠ = 4♥, nega 4♠, 4♥333 ou 4♥4m32, só fg;

- 3ST = nega rico 4°, pode ser 6m3M22; e

- 4m = 6m3M(s)+++ SS fit m.

**1ST - 3♣**

**3♥**

- 3♠ = 6m3♥+++ → 3ST mão ↑, 4m cb mão ↓;

- 3ST/4♥ = to play, (pode ser 6m3♠/♥22); e

- 4m = 6m3♠+++ SS fit m.

**1ST - 3♣**

**3♠**

- 3ST/4♠ = to play, (pode ser 6m3♥/♠22);

- 4m = 6m3♥+++ SS fit m (RG1); e

- 4♥ = 6m3♠+++ → 4♠ = mão ruim.

#### 4.4. Os Transfers para Ricos

- Marcamos 2♦ com 5+♥ qq força exceto 5+5+Ms que marcamos via 2♥ (convite ou +++ ) ou via 4♣ (FG). Pode ter 4♥ somente com 5+♠4♥ convite; e
- Marcamos 2♥ sempre com 5+♠, exceto se 5+♠4♥ convite ou 5+5+Ms FG ou para ? KCs (marcado via 4♣).

**1ST - 2♦** (5+4Ms conv ou 5+♥ any exceto 5+5+Ms)

2♥ = 2♥ any ou 3♥ mão ruim,

2♠ = 3♥ mão boa,

2ST = 4 ou 5♥ mão boa, e

3♣ = 4 ou 5♥ mão ruim.

**1ST - 2♥** (5+♠ exceto 5+♠4♥ conv ou 5+5+Ms FG/+++)

2♠ = 2♠ any ou 3♠ mão ruim,

2ST = 3♠ mão boa,

3♣ = 4 ou 5♠ mão boa, e

3♦ = 4 ou 5♠ mão ruim.

##### 4.4.1. O Abridor Não Quebra o Transfer

**1ST - 2♦** (2♥ any ou 3♥ mão ruim)

**2♥** - Passo = único sign off, 5+♥;

- 2♠ = 5+4Ms convite;

- 2ST = convite com 5♥ e 0-3♠;

- 3♣ = tenho um curto: 5♥4m31 ou 5♥44ms, fg+,  
5♥3♠32 fg+ ou 5♥2♠33+++;

- 3♦ = tenho um lateral: 5♥4m22, 5♥5m21... fg+;

- 3♥ = 6+♥ convite;

- 3♠/4♣/♦ = +++, 6+♥, curto car, pode ser db;

- 3ST = 5♥2♠33;

- 4♥ = eu tinha leve convite a slam;

- 4♠/5♣/♦ = ♥+++ , exclusion carambola; e

- 4ST = quantitativo com 5♥332 (RG3).

**1ST - 2♥** (2♠ any ou 3♠ mão ruim)

**2♠** - Passo = único sign off, 5+♠;

- 2ST = convite com 5♠ e 0-3♥;

- 3♣ = tenho um curto: 5♠4m31 ou 5♠44ms, fg+,  
5♠3♥32 fg+ ou 5♠2♥33+++;

- 3♦ = tenho um lat.: 5♠4m22, 5♠5m21... fg+;

- 3♥ = 5+5+Ms conv, o que seguir é to play;

- 3♠ = 6+♠ convite;

- 3ST = 5♠2♥33;

- 4♣/♦/♥ = +++, 6+♠, curto car, pode ser db;

- 4♠ = eu tinha leve convite a slam;

- 4ST = quantitativo com 5♠332 (RG3); e

- 5♣/♦/♥ = ♠+++ , exclusion carambola.

##### 4.4.1.1. 54Ms Convite - Desenvolvimento

**1ST - 2♦**

**2♥ - 2♠**

(5+4Ms convite)

Passo/2ST = to play, → 3M = naipe 6°;

3♣ = pergunta a seca car, geral//e to play 3ST;

3♦ = pergunta o rico 5o natural, fg;

3ST = 54ms22; e

4♠ = 4-5♠, to play.

##### 4.4.1.2. 3♣: Tenho um Curto - Desenvolvimento

**1ST - 2♦**

**2♥ - 3♣**

(tenho um curto ou um 5332♠5♥2♠33 fg)

3♦ = 2♥, ? a seca car: - 3♥ = seca ♠ ou 5♥(332), segue  
3ST to play e 3♠ ? →

- 3ST = 5♥3♠32 NF,

- 4♣ = 1534 fg+ (→ KCs),

- 4♦ = 1543 fg+ (→ KCs),

- 4♠ = 5♥(332)+++ , ♥ KCs;

- 3♠/ST = seca ♣/♦, e

- 4♣ = seca ♦+++ (♣KCs);

3♥ = 3♥ (e mão ruim), segue seca car+++; e

3♠ = 2♥5♠ e pegas ms.

**1ST - 2♥**

**2♠ - 3♣**

(tenho um curto ou um 5332♠5♥2♥33 fg)

3♦ = 2♠, ? a seca car: - 3♥ = seca ♥ ou 5♥(332), segue  
3ST to play e 3♠ ? →

- 3ST = 5♠3♥32 NF,

- 4♣ = 5134 fg+ (→ KCs),

- 4♦ = 5143 fg+ (→ KCs),

- 4♥ = 5♠(332)+++ , ♠ KCs;

- 3♠/ST = seca ♣/♦, e

- 4♣ = seca ♦+++ (♣KCs);

3♥ = 2♠5♥ e pegas ms; e

3♠ = 3♠ (e mão ruim), segue seca car+++.

##### 4.4.1.3. 3♦: Tenho um Lateral - Desenvolvimento

**1ST - 2♦**

**2♥ - 3♦**

(tenho um lateral: 5♥4m22, 5♥5m21... fg+)

3♥ = 2♥, ? o lateral: - 3♠/ST = 4♣/♦, e

- 4♣/♦ = ♣+++ / ♦+++ , KCs;

3♠ = 3♥ (e mão ruim), segue 4♣/♦/♥ = lateral+++; e

3ST = 2♥ e pegas, to play.

**1ST - 2♥**

**2♠ - 3♦**

(tenho um lateral: 5♠4m22, 5♥5O21... fg+)

3♥ = 2♠, ? o lateral: - 3♠/ST = 4♣/♦, e

- 4♣/♦/♥ = ♣+++ / ♦+++ / ♥+++ , KCs;

3♠ = 3♠ (e mão ruim), segue 4♣/♦/♥ = lateral+++; e

3ST = 2♠ e pegas, to play.

#### 4.4.2. O Abridor Quebra com Abono 3°

- 1ST - 2♦** (3♥ mão boa)  
**2♠** - 2ST = 5+♠4♥ convite, o que seguir é to play;  
- 3♣ = 5♥4+m+++; segue - 3♦ = ? o m car;  
- 3♦ = rexfer, sign-off ou leve conv slam;  
- 3♥ = 5+♥+++; SS;  
- 3♠/4♣ = +++; 5+♥, cue-bid, seguem cbs;  
- 3ST = 5♥332, ♥Qxxxx ou pior;  
- 4♦/♥ = rexfer/eu carteio;  
- 4♠/5♣/♦ = ♥+++; exclusion carambola; e  
- 4ST = quantitativo com 5♥332 (RG3).

- 1ST - 2♥** (3♠ mão boa)  
**2ST** - 3♣ = 5♠4+O+++; segue 3♦ = ? o naipe car;  
- 3♥ = rexfer, sign-off ou leve convite a slam;  
- 3♠ = 5+♠+++; SS;  
- 3ST = 5♠332, ♠Qxxxx ou pior;  
- 4♣/♦ = +++; 5+♠, cue-bid, seguem cbs;  
- 4♥/♠ = rexfer/eu carteio;  
- 4ST = quantitativo com 5♠332 (RG3); e  
- 5♣/♦/♥ = ♠+++; exclusion carambola.

#### 4.4.3. O Abridor Quebra com Abono 4°/5°

- 1ST - 2♦** (4 ou 5♥ mão ruim/mão boa)  
**2ST/3♣** - 3♣ = 5♥4+m+++; segue - 3♦ = ? o m car;  
- 3♦ = rexfer, sign-off ou leve conv slam;  
- 3♥ = 5+♥+++; SS;  
- 3♠/4♣ = +++; 5+♥, cue-bid, seguem cbs;  
- 3ST = 5♥332, ♥Qxxxx ou pior;  
- 4♦/♥ = rexfer/eu carteio;  
- 4♠/5♣/♦ = ♥+++; exclusion carambola; e  
- 4ST = quantitativo com 5♥332 (RG3).

- 1ST - 2♥** (4 ou 5♠ mão ruim/mão boa)  
**3♣/♦** - 3♦ = 5+♠4+O+++; → 3♥ ? o naipe car;  
- 3♥ = rexfer, sign-off ou leve convite a slam;  
- 3♠ = 5+♠+++; SS;  
- 3ST = 5♠332, ♠Qxxxx ou pior;  
- 4♣/♦ = +++; 5+♠, cue-bid, seguem cbs;  
- 4♥/♠ = rexfer/eu carteio;  
- 4ST = quantitativo com 5♠332 (RG3); e  
- 5♣/♦/♥ = ♠+++; exclusion carambola.

#### 4.5. Os Transfers para Pobres

- Podem ser: - 6+ cartas qualquer força, ou  
- 5+5+ms sign-off (xfer para ♦),  
- se forem conv+ negam M 4°, e  
- podem ter M 3° se tiverem seca fg+.

##### 1ST - 2♠/2ST

**aceitou** = abono de Hxx, xxxx ou melhor, e

**quebrou** = abono de Hx, Jxx ou pior.

##### 1ST - 2♣

(transfer para ♣, 6+ cartas)

##### 2ST/3♣

- 3♣/Passo = únicos sign-offs;  
- 3♦/♥/♠ = fg+, 6+♣ e seca/void carambola;  
- 3ST = 2236 ou 2227;  
- 4♣ = SS fit ♣;  
- 4♦/♥/♠ = exclusion carambola fit ♣; e  
- 4ST = 2236 ou 2227 quantitativo.

##### 1ST - 2ST

(transfer p/ ♦, 6+♦ ou 5+5+ms fraco)

##### 3♣/3♦

- 3♦/Passo = s.o. (pode ser 5+5+ms fraco);  
- 3♥/♠ = fg+, 6+♦ e seca/void OM;  
- 3ST = 6+♦, nega seca rico;  
- 4♣/♥/♠ = exclusion carambola fit ♦;  
- 4♦ = SS fit ♦; e  
- 4ST = 2263 ou 2272, quantitativo.

#### 4.6. 1ST-3♦: 5+5+ms fg+

##### 1ST - 3♦

(5+5+ms, fg+)

**3M** = pega, pede uma pega em OM para 3ST, segue:

- 4m = SS fit m (o contrato será marcado sempre em ♣, corrigível),  
- 4M = ab de Hx, proposta no eventual 5-2, e  
- 4ST = não tenho pega, vamos jogar 5m,

**3ST** = to play, e

**4♣/♦** = é o fit, segue: qualquer marcação diferente de 5♣/♦ é resposta de SS.

#### 4.7. 1ST-3M: 3M1OM54ms fg+

Os desenvolvimentos são diferentes uma vez que sobre 3♥ o abridor tem espaço para perguntar o pobre 5° (marcando 3♠), e sobre 3♠ não (marca 4♥), então:

##### 1ST - 3♥

(1♠3♥54ms, fg+)

**3♠** = pergunta o m 5°: - 3ST = ♣,

- 4♣/♦ = ♣/♦+++ SS, e

- 4♥ = to play 5♦ ou 4♥ no 4-3,

**3ST/4♥** = to play, e

**4♣/♦** = é o fit, segue: qualquer marcação diferente de 5♣/♦ é resposta de SS.

## Italian Style System 19/05/22 - J. Eduardo de Souza Campos F° / Yuki H. Onda Kabe

**1ST - 3♠** (3♠1♥54ms, fg+)

3ST/4♠ = to play,

4♣/♦ = é o fit, segue: qualquer marcação diferente de 5♣/♦ é resposta de SS, e

4♥ = marque o m 5º: - 4♠ = SS fit ♣,  
- 4ST = SS fit ♦, e  
- 5♣/♦ = to play.

### 4.8. 1ST-4♣: 5+5+Ms fg ou slamish

O abridor normalmente marca 4♥ ou 4♠. 4♦ significa algo como "Desculpe, abri com 22(54)!"

**1ST - 4♣** (5+5+Ms, fg ou slamish)

4♦ = desculpe, abri com 22(54), marque seu melhor M,

4♥ = melhor fit, segue: - 4♠ = SS fit ♥, e  
- 4ST/5♣ = SS excl ♣/♦ fit ♥,

4♠ = melhor fit, segue: - 4ST = SS fit ♠, e  
- 5♣/♦ = SS excl ♦/♣ fit ♠.

### 4.9. 1ST-4♦/♥: 6+♥/♠ fg ou slamish

O respondedor só reabre perguntando KCs.

**1ST - 4♦/♥** (6+Ms, fg ou slamish)

4♥ = obrigado, segue: - 4♠ = SS fit ♥, e  
- 4ST/5♣/♦ = SS excl ♣/♦/♠,

4♠ = obrigado, segue: - 4ST = SS fit ♠, e  
- 5♣/♦/♥ = SS excl ♦/♥/♣.

### 4.10. 1ST-4♠: 6+5+ms fg somente

**1ST - 4♠** (6+5+ms, fg somente)

4ST = marque seu melhor pobre, e

5m = to play.

## 4.11. Leilão de Passado

### 4.11.1. 1ST 14-16 (3ª e 4ª vul x ã vul)

Não há alterações exceto pelo fato de que não há sequências slamishes.

### 4.11.2. 1ST 10-14 ruins (3ª/4ª NV ou VxV)

\* 2♣ é stayman comum (até 2♠) e o respondedor o faz com uma mão de convite em rico ou sign-off com 2+ naipes,

\* 2♦ e 2♥ são transfers sign-off ou convite com 5+ cartas (inclui 5-4Ms),

\* 2♠ e 2ST são transfers sign-off ou convites com 6+m, e o abridor somente aceita se aceita jogar 3ST frente a monocolor, e

\* **inexistem outras marcações.**

Lembrando que em 4ª posição contra duplas fortes jogamos a **Regra dos 15**: HCP + nº cartas de ♠ ≥ 15.

#### 4.11.2.1. Respostas

**1ST** - 2♣ = stayman comum, sign-off com 2 naipes ou convite com 1 ou os 2 ricos 4ºs;  
- 2♦ = 5+♥ 0-11 ou 4♥5+♠ convite;  
- 2♥ = 5+♠ 0-11, inclui 5+5+Ms convite; e  
- 2♠/ST = 6+♣/♦ 0-11 ou 5+5+ms sign-off.

#### 4.11.2.2. O 2♣ Stayman

**1ST - 2♣** (stayman, s.o. c/ 2 naipes ou M(s) conv)

2♦ = nega rico 4º ou 5º, →  
- 2♥/♠ = sign-off, 4+4+Ms ou 4+M5+m, P/C, e  
- 2ST = to play, era convite com rico(s) 4º(s);

2♥ = 4 ou 5♥, pode ter 4♠, →  
- 2♠ = 4+5+♠+m, P/C,  
- 2ST = convite com 4♠, e  
- 3♥ = convite com 4♥; e

2♠ = 4 ou 5♠, nega 4♥, →  
- 2ST = to play, era convite com 4♥,  
- 3m = to play, era s.o. 4+5+♥+m e 0-1♠, e  
- 3♠ = convite com 4♠.

#### 4.11.2.3. Os Transfers para Ricos

**1ST - 2♦** (xfer para ♥, 5+ cartas ou 4♥5♠ conv)

2♥ = 2♥ any ou 3♥ mão ruim, segue:  
- Passo = sign off,  
- 2♠ = convite com 5-4Ms,  
- 2ST = P/C (5♥ conv sem 4♠ e m 5º),  
- 3♣/♦ = era 5♥5♣/♦ conv, P/C,  
- 3♥ = convite com 6+♥; e

2♠/2ST/3♠ = 3♥↑ / 4-5♥↓ / 4-5♥↑, segue:  
- 2ST = convite com 4♥ e 5♠,  
- 3/4♦ = retransfers, e  
- 3♥/4♥ = eu carteio.

**1ST - 2♥** (xfer para ♠, 5+ cartas)

**2♠ = 2♠ any ou 3♠ mão ruim, segue:**

- Passo = sign off,
- 2ST = P/C (5♠ convite sem 5O),
- 3O = era 5♥5O conv, P/C,
- 3♠ = convite com 6+♠; e

**2ST/3♠/3♦ = 3♠↑ / 4-5♠↓ / 4-5♠↑, segue:**

- 3♥/4♥ = retransfers, e
- 3♠/4♠ = to play.

#### 4.11.2.4. Os Transfers para Pobres

Diferentemente das aberturas em 1ª e 2ª posições, nas aberturas em 3ª e 4ª limitadas a 14 ruins o **abridor somente aceita o xfer se aceita jogar 3ST.**

### 4.12. Leilão Com Interferência

#### 4.12.1. Interferência em Dobre

##### 4.12.1.1. O ADE Dobra 1ST

Vamos tratar todos os dobres de 1ST como punitivos:

- 1ST - (D)** - Passo = única voz que *pode* ser forte, obriga 95% ao RD ou a m 5º qualquer ou a M 5º bom;
- RD = s.o., 4+4+ ã contíguos (♠+♥ ou ♦+♠);
  - 2♠/♦/♥/♠ = s.o. natural, 5+ cartas;
  - 2ST/3♠/♦/♥ = barragens em xfer; e
  - 3♠/ST = 5+5+ contíguo/alternado fraco.

Se o ADD marcar segue como interferência em naipe.

**1ST - (D) - P - (P)**

- RD - (P)** - Passo = penalty, seguem D punitivos;
- 2♠ = 4+4+, ♠+♦, ♠+♠ ou qq 4333, fraco;
  - 2♦ = 4+4+♦+♥ fraco; e
  - 2♥ = 4+4+♥+♠ fraco.

##### 4.12.1.2. O ADD Dobra 1ST

O abridor marca naipe 5º pobre, rico 5º bom ou passa. O respondedor pode passar, marcar naipe 5º ou redobrar com dois napes quaisquer.

##### 4.12.1.3. O ADD Dobra 2♠ ou 3♠ Puppets

**1ST - (P) - 2/3♠ - (D)**

RD = ♠H10xx ou melhor, pode ter M 4º, segue

- Dobres posteriores punitivos,
- 3♠ (s/ 2♠ RD) = puppet do 2ST,
- 3♦ (s/ 3♠ RD) = tenho os 2 Ms 4ºs; e
- 3M (s/ 3♠ RD) = tenho OM 4º;

Passo = promete pega de ♠, pode ter M 4º ou 5º. segue RD puppet stayman e system on; e outra = nega pega ♠, system on.

##### 4.12.1.4. O ADD Dobra Transfer

O abridor responde na seguinte ordem:

RD = H10xx ou melhor no naipe dobrado, pode ter abono 3º+, segue system on;

Passo = abono 2º ou 3º ruim, nega H10xx+, segue RD rexfer e system on; e

outra = nega H10xx+, system on.

##### 4.12.1.5. O ADD Dobra 3♦, 3♥ ou 3♠

**1ST - (P) - 3♦/♥/♠ - (D)**

3♦/♥/♠ são altamente descritivos. Assim, seguem RD e posteriores D punitivos e marcações system on.

##### 4.12.1.6. O ADD Dobra 3ST

Pedindo saída de ♠ (e o respondedor tem 22(54)):

**1ST - (P) - 3ST - (D)**

RD = pede ♠HM;

Passo = to play;

4ST = pede o m 5º; e

5m = to play.

Obs.: após o passe o RD do respondedor é penalty e mostra m 5º de AKQ.

##### 4.12.1.7. O ADE Dobra 2/3♦ Resposta

Será um dobre com ♦ e sem tanto jogo (passou na 1º volta). Segue com o respondedor marcando RD punitivo com H10xx, Passo mostra pega de ♦ (RD do abridor será punitivo) e demais system on sem pega.

##### 4.12.1.8. O ADE Dobra 2/3♥/♠ Resposta

Será um dobre info. O RD será punitivo sem abono 3º+ (seguem dobres punitivos), outra system on.

## 4.12.2. Interferência Em Naipes

### 4.12.2.1. O ADE Marca 2X Com X

Jogamos **dobres info** (limitados a convite se marcados pelo respondedor) e **Rubensohl**, ou seja:

- 1ST - (2X)**
- D = 2 ou 3 naipes, compet ou convite;
  - 2♦/♥/♠ = natural, to play;
  - 2ST a ♥ = xfer naipes acima, conv+, →  
- aceitar o xfer é ã aceitar o conv;
  - xfer para X = stayman para M 4o fg+;
  - 3♠ = xfr p/ 3ST, nega M e pega;
  - 3ST = nega M, promete pega; e
  - 4X = 5+5+ sem X, fg+.

Após xfer stayman a marcação do naipe adversário nega pega e as demais prometem pega(s), exemplo:

#### 1ST - (2♥) - 3♦ - (P)

3♥ = nega pega, pode ter 4♠. Segue:

- 3♠ = 4♠333, nega pega,
- 3ST = 4♠ + pega ♥, e
- 4m = 4♠4+m, nega pega;

3♠ = pega ♥, 4/5♠, mão boa;

3ST = pega ♥, nega 4♠; e

4♠ = pega ♥, 4/5♠, mão ruim.

### 4.12.2.2. O ADE Marca 2X Sem X

O ADE marca 2x com 2 naipes conhecidos

- 1ST - (2♣=♥+♠)**
- D = punitivo para 1+M;
  - 2♦ = s.o. natural;
  - 2♥/♠ = pega (♥ ã nega ♠); e
  - outra voz = rubensohl.

- 1ST - (2ST=♣+♦)**
- D = punitivo para 1+m;
  - 3♣ = stayman do 2ST; e
  - 3♦/♥ = rubensohl.

**Se é um Naipe Desconhecido:** o D indica 5+ cartas no naipe marcado (*exceto sobre 2♣ que o dobre é o nosso puppet*), e demais marcações como se o overcall fosse natural.

## Outras Situações

### 1ST - (2♦ = 1M)

- D = info p/ ♠, compet ou conv;
- 2♥/♠ = natural, to play;
- 2ST/3♣ = xfers conv+;
- 3♦/♥ = xfers, conv+;
- 3♠ = xfr p/ 3ST, nega M e pegas,
- 3ST = nega M, pegas Ms, e
- P = fraco, tem 4♠ e vai competir, ou vai marcar Rubensohl na volta.

### 1ST - (P) - P - (2X)

- Se X é natural, **dobres info** e naipes 5°s+, e
- Se X é artificial, **dobre mostra X 5°**, outra nat.

### 1ST - (P) - 2♣ - (2 ou 3X nat)

De qualquer lado **dobres informativos** e 2/3Y naipe 5°.

### 1ST - (P) - 2♦/♥ - (2/3X)

Passar nega abono 3°+, outras system on. Os **dobres** de qualquer lado são **punitivos**, mas o parceiro do abridor sempre pode tirar.

### 1ST - (3X)

- Dobres info convite ou +;
- naipe novo pelo respondedor F1; e
- cue-bid = 5+5+ sem X.

### 1ST - (4X)

- Dobres jogo;
- naipe novo pelo respondedor fg+; e
- cue bid = slamish.

### 1.3. Aberturas de 2ST

#### 1.3.1. Respostas e Remarcações

- 3♣ = puppet, pode ser:
  - qualquer mão com rico 3° ou 4° fg+,
  - 5♠4♥ fg+, ou
  - 5+m+++,
- 3♦ = xfer para ♥, pode ser:
  - só ♥ qualquer força (5+ cartas), e
  - fg+ com 5+♥4+outro (♠ inclusive),
- 3♥ = xfer para ♠, pode ser:
  - só ♠ qualquer força (5+ cartas),
  - 5+♠5+♥, leve convite a slam, e
  - fg+ com 5+♠4+m,
- 3♠ = 5+4+ms, stayman para pobres, geral//e slamish,
- 3ST = para jogar (nega rico 3°),
- 4♣ = 5+5+Ms fg somente ou para ? KCs ou exclusion,
- 4♦/♥ = Texas, ob a 4♥/♠, to play ou para perguntar KCs ou exclusion,
- 4♠ = 6+5+ms fg somente, e
- 4ST = quantitativo com 54ms22.

*Obs.: resp. 4♣ a 4ST iguais às da abertura de 1ST.*

#### As respostas a 3♣ Puppet são:

- 3♦ = ao menos um rico 4°,
- 3♥ = nega rico 4° (ou 5°), e
- 3♠/3ST = mostram 5♠332/5♥332;

#### Nos transfers para rico o abridor:

- Aceita o transfer com abono 2° ou 3° e 7-ctrls,
- Marca 1 nível acima com abono 3° e 8+ ctrls,
- Marca 2 níveis acima com abono 4°+ e 8+ ctrls, e
- Marca 3 níveis acima c/ abono 4°+ e até 7 ctrls; e

#### As respostas a 3♠ Stayman para Pobres são:

- 3ST = nega m 4°, segue 4m ? KCs fit m,
- 4m = 4 ou 5 cartas, nega 4 cartas no om, segue 4ST ? KCs fit m, outra cue-bid, e
- 4M = 44ms3M2OM, segue 4ST SS duplo fit.

#### 1.3.2. Leilão com Interferência

- 2ST-(D) - Passo = para jogar,
- RD = 4+4+ qquer, 0-2/3HCP, e
  - 3♣/♦/♥/♠ = transfers para ♦/♥/♠/♣, e
  - 3ST = qualquer 5+5+ fg;

D de vozes artif.: na ordem: RD H10xx+, Passo nega abono, outras system on.,

Interf em Naipes no Nível 3: D info e 3X nat F1,

Interf em Naipes no Nível 4: D jogo e 4ST to play, e

Cue-bids: mostram bicolores 5+5+ fortes.

### 1.4. Aberturas de 2♣

#### 1.4.1. Respostas e Remarcações

- 2♦ = relay, pode ser qualquer força, segue:
  - Passo = barragem em ♦ (só em 3ª posição),
  - 2♥/♠ = barragem em ♥/♠, pode ser 5° se ñv,
  - 2ST = reg 17-20,
  - 3♣ = reg 23+, 5m332 (3♦ pergunta o m),
  - 3♦ = reg 23+, ao menos 1 rico 4°,
  - 3♥ = reg 23+, nego M 4° e m 5°,
  - 3♠ = reg 23+, 5♠(332),
  - 3ST = reg 23-25, 5♥(332), e
  - 4♣/♦/♥ = 26+, 5♥(332) e doubleton ♦/♠/♣;
- 2♥ = 0-5 e 5+♥, quero jogar 2♥ se vc tiver 17-20, segue - Passo = reg 17-20 ou barragem (se barragem em ♠ tenho 2+♥),
  - 2♠ = barragem em ♠ e 0-1/2♥,
  - 2ST = 23-24 e 2♥, e
  - 3/4♥ = naturais (barr ou muito jogo);
- 2♠ = 0-5, 6+♠ e 0-1♥, prefiro 2♠ a 2♥, segue - Passo = reg 17-20 ou barragem qquer,
  - 2ST = 23-24 e 2♠, e
  - 3/4♠ = naturais (barr ou muito jogo);
- 2ST = pergunta a mão, vai jogar game no rico se for barragem:
  - 3♣ = 17+, tenho 5m332 (3♦ ? o m),
  - 3♦ = 17+, tenho ao menos um M 4° (= 2ST),
  - 3♥ = 17+, nego M 4° e m 5° (quase = 2ST),
  - 3♠ = 17+, 5♠(332) (= 2ST),
  - 3ST = 17-20, 5♥(332) (= 2ST),
  - 4♣ = 23+, 5♥(332), e
  - 4♦/♥ = transfers, 6♥/♠;
- 3 naipes = monocolor 17+, F1, e
- 4♥/♠/5♣/5♦ = to play.

#### 1.4.2. 2♣-2♦-2♥: Desenvolvimento

- 2♠ = relay, pergunta distribuição, pode ter 4+♠,
- 2ST = relay, pergunta valores para ST,
- 3♣ = 5+♠, forçante (→ 3ST = ♠xx),
- 3♦ = 5+m fg+ (→ 3♥/♠ = 3 cartas de ♣/♦),
- 3♥ = competitivo,
- 3♠/4♣/4♦ = slam try, curto carambola, e
- 3ST/4♥ = to play.

#### Ao relay de 2♣ o abridor responde:

- 2ST = qquer 6-4, 3♣? → 3♦/♥/♠ = ♠/♣/♦,
- 3♣ = 36(31), 3♦? → 3♥/♠ = seca ♣/♦,
- 3♦ = 1633,
- 3♥ = mín, 6♥(322), e
- 3♠/ST = máx, 3♠6♥22 / 2♠6♥(32).

*E ao relay de 2ST o abridor responde:*

- 3m/♠ = máx e A, K ou QJx+ no naipe ou mais,
- 3♥ = mín ou nega A, K ou QJx lateral, e
- 3ST = ♥AKQxxx ou AKJ10xx.

### 1.4.3. 2♣-2♦-2♠: Desenvolvimento

- 2ST = relay, pede distribuição, pode ter 4-5♥,
- 3♣ = relay, pergunta valores para ST,
- 3♦ = 5+♥, F1 (→ 3ST=♥xx),
- 3♥ = 5+m, FG+ (→ 3♠/ST=♣/♦ abono),
- 3♠ = competitivo,
- 3ST/4♠ = to play, e
- 4♣/♦/♥ = slam try, curto carambola.

*Ao relay de 2ST o abridor responde:*

- 3♣ = qquer 6-4, 3♦? → 3♥/♠/ST = 4♣/♦/♥,
- 3♦ = 63(31), 3♥? → 3♠/ST = seca ♣/♦,
- 3♥ = 6133, (exceção, 3♥ = seca ♥!),
- 3♠ = mín, 6♠(322), e
- 3ST = máx, 6♠(322).

*E ao relay de 3♣ o abridor responde:*

- 3♦/♥ = máx e A, K ou QJx+ no naipe ou mais,
- 3♠ = mín ou nega A, K ou QJx lateral, e
- 3ST = máx e ♣ A, K ou QJx+, nega anteriores.

### 1.4.4. 2♣-2♦-2ST: Desenvolvimento

*O respondedor marca como na abertura de 2ST mas agora se o respondedor tiver 5+♥ ele deve ter 6+HCP:*

- 3♣ = puppet
- 3♦/♥ = xfer para ♥/♠,
- 3♠ = 5+4+ms, stayman para pobres, geral//e slamish,
- 3ST = para jogar (nega rico 3°),
- 4♣ = 5+5+Ms fg somente ou para ? KCs ou exclusion,
- 4♦/♥ = Texas, ob a 4♥/♠, to play ou para perguntar KCs ou exclusion,
- 4♠ = 6+5+ms fg somente, e
- 4ST = quantitativo com 54ms22.

*Nos transfers (para rico) o abridor:*

- Aceita o transfer com 17-20 sem abono,
- Marca 1 nível acima com 17-20 com abono,
- Marca 2 níveis acima com 23+ sem abono, e
- Marca 3 níveis acima com 23+ com abono.

### 1.4.5. Leilão de Passado

- Em 3ª pos: P-(P)-2♣-(P)-2♦-(P)-2♥/♠-(P/D)  
- 2ST pede sempre o melhor m, e
- Em 4ª pos (11-13): 2♣-(P)-2♦-(P)-2♥/♠-(P)  
- 3M = marque 4M c/ seca.

### 1.4.6. Leilão com Interferência

- *Os Adversários Dobram 2♠:*

- Passo = marque seu rico (RD = bal any),
- RD = ♣H10xx ou melhor e jogo, e
- outra = system on.

- *2♣-(2/3 em naipe):*

- naipe novo = natural F1,
- cue-bid = 5+5+ any fg+,
- dobro = sempre info.

- *2♣-(P)-2♦-(D):*

- Passo = 3+♦, segue 3♥ P/C,
- 2M = era a minha barragem,
- RD = ♦H10xx ou melhor bal any, e
- outra = system on.

- *2♣-(P)-2♦-(P)-2M-(D):*

- RD = punitivo, 0-1M e muito jogo,
- 3/4(M-1) = transfer, autoriza defesa,
- 3/4M = competitivo, desautoriza defesa,
- outra = system on (ignora o dobro).

- *2♣-(P)-2♦-(P)-2M-(naipe ou ST):*

- D = penalty,
- abonos = to play, competitivo,
- naipe novo = F1 se ≠ game, e
- cue-bid = slam try, curto n naipe.

## 1.5. Aberturas de 2♦

### 1.5.1. Respostas e Remarcações

- 2♥ = relay 0+, nega naipe 6°+ e 5+5+,
- 2♠ = tenho naipe 6°+, 0+,
- 2ST a 3♥ = 5+5+, 2 napes em seq, carambola:  
♣+♦, ♦+♥, ♥+♠, ♠+♣, 0+,
- 3♠ = 5+5+♣+♥, 0+, e
- 3ST/4♣ = 5+5+♦+♠, 0-2 controles/3+ controles.

*A 2♠ tenho monocolor o abridor responde:*

- 2ST = distr. 5422/5431/544/4441, ? (resp car);
- 3♣ = tenho bicolor contíguo (3♦?→3♥=♥+♠...);
- 3♦ = tenho bicolor alternado (3♥?→3♠=♠+♦...);
- 3♥/♠ = 6+♥/♠, segue natural; e
- 3ST = 7+m, segue 4♣ ? (4♦=♦, 4♥=♣).

**Ao relay 2♥ o abridor responde:**

- 2♠ = M 5°+ e outro 4°+, ou tric seca/void ♥, →
  - 2ST ? o naipe 4° nat (3ST = 4144/5044),
  - 3♣ = tenho 3+ cartas nos Ms e 3+ ctrls, segue 3M é o fit, ? a seca (3M+1 nega) e próximo relay inicia SS, e
  - 3♦ = 3+ cartas nos Ms e 0-2 ctrls, → 3M é o fit, ? a seca (3M+1 nega) e próximo relay inicia SS;

2ST = monoc qq, → 3♣ ? resp nat;

3♣ = 5+4+ms ou 5+4+♣+M, segue:

- 3♦ ? → 3M=5+♣4+M e 3ST=5+4+ms,
- 3M = 4-5OM e 0-3M,
- 3ST = tenho 4-5 cartas nos Ms e 3+ ctrls,
- 4♣ = KCs fit ♣, e
- 4♦ = tenho 4-5 cartas nos Ms e 0-2 ctrls;

3♦ = 5+4+♦+M, segue:

- 3M = 4-5OM e 0-3M,
- 3ST = nega M 4° e 8+HCP,
- 4♣ = 4-5 cartas em ambos os Ms, e
- 4♦ = KCs fit ♦;

3♥ = tric seca ♠, segue 3ST to play e xfers;

3♠ = tric seca ♣, segue 3ST to play e xfers;

3ST = tric seca ♦, 22-25 HCP, segue 4♣ KCs fit ♣ outra xfer; e

4♣ = tric seca ♦, 26+HCP, → xfers, 4♠=KCs fit ♠.

*Às demais respostas segue natural.*

**1.5.2. Leilão com Interferência**

2♦-(D)- RD = ♦H10xx ou melhor;

- Passo = qualquer 6+ sem ♦H10xx+, e
- outra = 0-5 system on, nega ♦H10xx.

D de outras vozes artif.: RD = H10xx+ se não fitados ou 1° controle se fitados, e

Interf em Naipe Níveis 2 ou +: - D = 0-5,

- P = 6+, nego M 5°,
- cue = 5+5+ any, e
- outra = natural 5°+.

**1.6. Aberturas de 2♥ e 2♠**

**1.6.1. 2♥: Respostas e Remarcações**

- P = por enquanto prefiro jogar 2♥ a 3m;
- 2♠ = relay, pode ser fraco, pergunta a mão, segue:
  - 2ST = 6+♥5+m → 3♣ P/C, 3♦ ? o m, e
  - 3m = 5+m5♥;
- 2ST = 6+♠ F1, segue nat, seguido de 4♠ é to play;
- 3♣ = P/C;
- 3♦/♠ = barragens, to play;
- 3♥ = competitivo; e
- games (exceto 4♠) = to play.

**1.6.2. 2♠: Respostas e Remarcações**

- P = por enquanto prefiro jogar 2♠;
- 2ST = relay, pode ser fraco, pergunta a mão, segue:
  - 3m = 5+m5♠,
  - 3♥ = 5+♥5♠, e
  - 3♠ = 5+06+♠;
- 3♣ = P/C;
- 3♦/♥ = 6+ cartas, F1;
- 3♠ = competitivo; e
- games = to play.

**1.6.3. Leilão de Passado**

- Em 3ª posição: P-(P)-2♥ ou 2♠-(P ou D)  
2ST = marque seu outro naipe, Outra = P/C; e
- Em 4ª posição: (P)-P-(P)-2♥ ou 2♠ (10-12),  
Segue como em 1ª e 2ª pos.

**1.6.4. Leilão com Interferência**

| ADE         | avancer      | Ab. 2♥                                | Ab. 2♠ |
|-------------|--------------|---------------------------------------|--------|
| Dobro       | Passo        | to play                               |        |
|             | RD           | pede o outro naipe 5°                 |        |
|             | 2♠           | to play                               | -      |
|             | 2ST          | obriga a 3♣, quero jogar no meu naipe |        |
|             | 3♣           | P/C                                   |        |
|             | 3♦/♥         | xfer, autoriza defesa                 |        |
|             | 3/4/5M e 3ST | to play, desautoriza defesa           |        |
| Naipe ou ST | D            | punitivos                             |        |
|             | marcações    | nat F1 se ≠ games e abonos            |        |

Obs.: 2♥-(D)-RD-(P)-2♠ = 3♠5♥5m, e  
2♠-(D)-RD-(P)-2ST = 5♠3♥5m.

## 1.8. Aberturas de Barragem Nível 3 ou +

### 1.8.1. Respostas e Remarcações

Nas sequências abaixo X e Y são naipes:

3X - 3Y = natural, F1,

3X - 3ST = to play,

3X - 4/5/6X = competitivo, to play,

3♣ - 4♦ = SS fit ♣,

3♦/♥/♠ - 4♣ = SS fit ♦/♥/♠,

3X - salto naipe novo = exc car (3♥-4♠=fit ♥ exc ♣),

3ST - 4/5/6/7♣ = passe ou corrija,

- 4♦ = ? seca → 4♥/♠/ST/5♣ = nega/om/♥/♠,

- 4M = to play, e

- 4ST = marque seu naipe.

4♣ - 4♦ = SS fit ♣,

4m - 4M/5m = to play,

4m - 5om/M = exclusion carambola,

4M - 5m/OM = exclusion carambola, e

4♥ - 4♠ = SS fit ♥.

### 1.8.2. Leilão com Interferência

- Sobre Dobre: RD = punitivo, 0-1X e muito jogo,  
4(X-1) = xfer, autoriza defesa,  
4/5X = desautoriza defesa, e  
outra = indica saída e promete abono.
- Sobre Naipe: D = penalty,  
abonos = to play, competitivo,  
naipe novo = F1 se ≠ game, e  
cue-bid = slam try, curto n naipe.