

## INTERVENÇÕES

Naipes: Natural  Mín cartas 4c

Respostas: Novo naipe » F1

Cue-bid » F1  Promete apoio

Naipes c/salto: Fraco

Respostas: Novo naipe » F1

Cue-bid » FP  Promete apoio

Em ST (2ª e 3ª posição): Força: 15+ - 18

Respostas: Segue sistema

Em ST (Réveil) : Força: 12-14

Respostas: Segue sistema

Bicolores: Michaels Modificado

S/1♣♦: 2♦ = Ricos 5+/4+ ; 2ST = 5+♥ + 5+♦/♣

S/1♥♠: 2ST = pobres; Cue = extremos ; 3♣ = os que faltam

Sobre 1ST (forte) do adversário

Dobre: unicolor (6+ cts) ; 2♣ = Ricos;

Restantes vozes: natural

Sobre 1ST (fraco) do adversário

Dobre: unicolor (6+ cts) ; 2♣ = Ricos;

Restantes vozes: natural

Após intervenção 1ST do adversário

Landik

Sobre Barragens (dobre; cue-bid; ST)

Lebensohl / Leaping Michaels

Defesa contra 2♦ multicolor

Naipes=natural; 2ST=16-18; 4m=5+m+M

Após dobre contrário sobre abertura n/ em Rico

Rdbl=mão positiva 11+; 2P=fit, 8-10H c/ 3 cartas;

2ST=8-10H c/ 4 cartas apoio

Apoio simples = 3 cartas e < 7 pontos

Apoio em salto = 4 cartas e < 7 pontos

## SINALIZAÇÕES

Saídas em ST

1-2  4ª  c/ e s/ interesse  outras

Saídas em trunfo

1-3-5  c/ e s/ interesse  outras

Especifique:

Com FV10 ou F109, saída à 3ª carta

Saída a 10 promete 2 figuras acima

Chamadas em ST

Baixa-Alta

Chamadas em trunfo

Baixa-Alta

Baldas em ST

Baixa - Alta

Baldas em trunfo

Baixa - Alta

Saídas (casos particulares)

Sequência interna  Pedido contagem

Pedido desbloqueio  Outras situações:

Saída a 2ª carta de sequência pede desbloqueio

Dobres

Negativos até 4♦  Competitivos até 4♦

Apoio  Pedido de saída  - descreva:

Após cue-bid adversário, dobre do naipe marcado pelo próprio mostra desinteresse

Aberturas em 3ª posição

Frequentes aberturas abaixo do valor mínimo esperado  Frequentes aberturas com menos cartas no naipe que o esperado

Psíquicos

Frequentes  Muito frequentes  Raros



O uso da folha de convenções é obrigatório

NOME	FPB
Paulo GORDO - 2309	1♣
Pedro SALGUEIRO - 2956	2♠

SISTEMA BASE 2x1

Natural / Ricos de 5+	<input checked="" type="checkbox"/>
Paus / Ouros 3+ (com 3P e 3O abre 1P)	<input checked="" type="checkbox"/>
2 sobre 1 = FP (Forcing Partida)	<input checked="" type="checkbox"/>

ABERTURAS QUE REQUEREM ATENÇÃO

2♣ / 2♦	<input checked="" type="checkbox"/>
2♥ / 2♠	<input checked="" type="checkbox"/>
1 ST (15-17)	<input checked="" type="checkbox"/>
2 ST (20-21)	<input checked="" type="checkbox"/>
3ST Gambling	<input checked="" type="checkbox"/>

LISTA DE CONVENÇÕES

1ST F1x  Apoios Bergen  Walsh   
Checkback  Menores Invertidos  Trial Bid   
Splinter  RKC 5 chaves  Puppet   
Blackwood exclusão  Lebensohl  Ogust

Bicolores Michaels Modificado

Blackwood 5 chaves / Minorwood

Smolen

Fuga 1ST dobrado

Landik (defesa contra intervenção 1ST

Defesa contra aberturas 1 ou 2 Paus forte

Aberturas	Notas especiais	Respostas	Rebides	Ver notas
1♣	3+ cartas	Menores invertidos; 1♣-2♦ = fit, 8-11	Após rebide em ST » Checkback	<b>NOTA 3</b>
		Splinters; Blackwood em 4♣		
		Walsh		
1♦	3 cartas na exceção 4-4-3-2	Menores invertidos; 1♦-3♣ = fit, 8-11	Após rebide em ST » Checkback	<b>NOTA 3</b>
		Splinters; Blackwood em 4♦		
1♥	5+ cartas	1ST = F1; 2ST = 13+ c/fit 4+ cartas; 3♣=7-9;	Após 2ST » ver Nota	<b>NOTA 1</b>
		3♦ = 10-12 ; 3ST = 4-3-3-3; Splinters		
		Drury (2♣) c/ 3 cts; (2♦) c/ 4 cts ( 3º/4ª posição)		
1♠	5+ cartas	1ST = F1; 2ST = 13+ c/fit 4+ cartas; 3♣=7-9;	Após 2ST » ver Nota	<b>NOTA 1</b>
		3♦ = 10-12 ; 3ST = 4-3-3-3; Splinters		
		Drury (2♣) c/ 3 cts; (2♦) c/ 4 cts ( 3º/4ª posição)		
1ST	15-17 vulnerável	Stayman, Transfers; Smolen	Stayman	<b>NOTA 4</b>
	9 – 11 verde contra vermelho ou verde contra verde (1ª ou 2ª posição)	4♣= Gerber; 4♦/4♥ = Texas 4♥/4♠	Transfer	<b>NOTA 5</b>
		2♠=Bic menor(WS); 2ST= Unicolor menor (WS)		
2♣	Forcing (20-23 ou 5 perdes)	2♦ = relay; 2 Rico = 5+ cartas c/ 2 figuras	2ST = 22-23H System On	
		3 menor = 5+ cartas com 2 das 3 figuras		
2♦	FP – 3 / 4 perdes ou 24+	2♥= no máximo 1 CL romano	2ST = 24+ System On	
		2♠= 2 CL (1 Ás ou 2 Reis)		
		2ST = 3+ CL , mão balanceada		
2♥	Fraco - 6 Copas com 4 H no naipe	2ST = relay pede descrição de mão	OGUST	<b>NOTA 6</b>
		3♣ = pergunta por shortness	3♦ = curto num menor / 3♠ = curto E	
		2♠ / 3♦ = natural. F1		
2♠	Fraco – 6 Espadas com 4 H no naipe	2ST=relay pede descrição de mão	OGUST ver Nota 6	<b>NOTA 6</b>
		3♣ = pergunta por shortness	3♦ = curto num menor / 3♥ = curto C	
		3♦ / 3♥ = natural. F1		
2ST	20-21, bal, pode ter ricos de 5 cartas	3♣= Puppet Stayman	Ver Nota	<b>NOTA 2</b>
		3♦/♥=transfer C / E; 3♠= Unicolor menor		
		3ST= para jogar; 4♣/♦ = Minorwood		
3x	Natural. Em 3ª pos pode ter 6 cartas	3 y = forcing	Ver Nota	<b>NOTA 8</b>
3ST	Unicolor menor fechado, sem pega lateral	4♣=passa ou corrige 4♦;4♦ = pergunta singleton	Ver Nota	<b>NOTA 7</b>
4♣♦♥♠	Natural. Barragem			

**NOTA 1 JACOBY 2ST****1♥ - 2ST:** FP, 13+ balançados com 4+ cartas de apoio

- 3♣ / 3♦ / 3♠ = singleton ou chicana em Paus ou Ouros ou Espadas
- 3♥ = 18+ e interesse em chelem, ou naipe fechado » respondente inicia controles
- 3ST = 15-17 balançados sem singletons ou chicana (5422 ou 5332)
- 4♣ / 4♦ = 5+ Paus / 5+ Ouros
- 4♥ = sign off com 11-14

**1♠ - 2ST** F, 13+ balançados com 4+ cartas de apoio

- 3♣ / 3♦ / 3♥ = singleton ou chicana em Paus ou Ouros ou Copas
- 3♠ = 18+ e interesse em chelem, ou naipe fechado » respondente inicia controles
- 3ST = 15-17 balançados sem singletons ou chicana (5422 ou 5332)
- 4♣ / 4♦ / 4♥ = 5+ Paus / 5+ Ouros / 5+ Copas
- 4♠ = sign off com 11-14

**NOTA 2 PUPPET STAYMAN**

Mão balançada 20/21 PH, podendo incluir 5 cartas num rico.

**2ST** 3♣ desenvolvimentos

- 3♦ = pelo menos 1 rico 4º
- 3♥,♠ = 5 cartas ♥,♠
- 3ST = nega ricos 4'ºs e 5'ºs

3♦ / 3♥ = transfer para Copas / Espadas

3♠ = Unicolor menor

3ST = para jogar

4♣ / 4♦ = Minorwood

4♥ = bicolor pobre curto a Copas

4♠ = bicolor pobre curto a Espadas

Rebide Respondente após 2ST-3♣-3♦

- 3♥,♠ = indica 4 cartas no rico não anunciado (≈ SMÖLEN)
- 4♣ = indica 4+ cts nos 2 ricos, tentativa de chelem. Abridor marca partida ou inicia sequência de controles
- 4♦ = indica 4 cartas nos 2 ricos, e quer jogar partida. Abridor marca 4 no seu rico
- 3ST = para jogar

Rebide Abridor após 2ST--3♠

- 3ST = nega 4 cartas de Paus ou Ouros
- 4♣ = 4 + cartas de Paus. Respondente passa, corrige ou inicia sequência de controles
- 4♦ = 4 cts de Ouros. Respondente passa, corrige ou inicia sequência de controles
- 4ST = tem os 2 (4/4). Respondente escolhe

**NOTA 3 CHECKBACK**

1m – 1 Rico

1ST - 2♣

- 2♦ = mínimo com ambos » 3 nesse Rico + 4 no outro Rico
- 2♥ / 2♠ = mínimo com esse Rico
- 2ST = mínimo sem Ricos
- 3♥ / 3♠ = máximo com esse Rico
- 3♦ = máximo com ambos
- 3ST = máximo sem Ricos



**NOTA 9 Fuga após Dobre sobre abertura 1ST**

**Redobre** = transfer para **Paus**

**Naipes ao nível 2** = tudo em transfer »» Paus para **Ouros**; Ouros para **Copas** e Copas para **Espadas**






**Passe** = obriga a redobre do abridor; Respondente: **passse** = punitivo, ou dá naipe, sendo este e outro acima

**2ST** = 0-7H, bicolor de menores, 5-5 ou mais





**3X** = barragem com 7 cartas de X

**NOTA 10 DEFESA contra Intervenção nº4 em Dobre ou Naipe após Stayman ou Texas do Respondente**

S	O	N	E
1ST	P	2P	X
?			

2  ou 	4 cartas Copas ou Espadas com paragem a Paus	
2ST	Para jogar com paragem a Paus (controlo de 1ª ou 2ª)	
3 	Os 2 Ricos com paragem a Paus	<b>Respondente</b> marca o seu Rico em transfer
3 	Os 2 Ricos sem paragem a Paus	
REDOBRE	Punitivo com 4 cartas de Paus	
2 	Mão 3-3-4-3 sem paragem e sem Rico	

S	O	N	E
1ST	P	2P	<b>20</b>
?			

2  ou 	4 cartas Copas ou Espadas com paragem a Ouros	
2ST	Sem Ricos, com paragem a Ouros	
3 	Os 2 Ricos com paragem a Ouros	<b>Respondente</b> marca o seu Rico em transfer. Se não dá 3ST
3 	Os 2 Ricos sem paragem a Ouros	
DOBRE	Punitivo com 4 cartas de Ouros	

S	O	N	E
1ST	P	2P	2C/E
?			

2 ♠ / 3 ♥	4 cartas Copas ou Espadas com defesa	
2ST	Defesa Copas / Espadas, não tem Ricos	<b>Respondente</b> marca o seu Rico em transfer
3 ♣ / 3 ♦	5 cartas Paus ou Ouros sem paragem	Forcing 1 volta
PASSE	Não tem Ricos de 4, nem paragem no naipe anunciado	<b>Respondente</b> dobra p/ indicar o seu Rico. Cuebid= singl / void
DOBRE	Punitivo	

#### NOTAS:

- Após intervenção de Este em 2 Copas / Espadas o Dobre é punitivo, devendo ter 4 cartas no naipe anunciado ou máximo (17H)
- Mesmo com 3 de figura o Abridor deve aguardar pelo Dobre do parceiro, para converter, caso lhe interesse, ou para jogar parcial
- Depois do Passe, o Dobre de N (3º) indica o qual é o seu Rico pois não há ReTexas. Abridor decide se converte ou joga parcial
- Novo naipe do Abridor é natural e F1
- Cuebid do Respondente, após Passe do Abridor, mostra singleton / void a Copas ou Espadas, e 4 cartas no outro Rico

S	O	N	E
1ST	P	2O/C	X
?			

PASSE	2 cartas a Copas / Espadas sem defesa	<b>Respondente</b> pode marcar o seu Rico
2 ♠ / 2 ♥	3 cartas e paragem no naipe da intervenção	
2ST	Defesa sem fit, com 2 cartas. Joga 3ST se parceiro máximo	<b>Respondente</b> marca 3C/E c/ 6 cts, 3ST (máx.) ou passa (min.)
REDOBRE	Fit 3 cartas, prefere que seja jogado pelo Respondente	<b>Respondente</b> marca o seu Rico
3 ♠ / 3 ♥	4 cartas, com interesse na saída do naipe dobrado	<b>Respondente</b> fecha partida se estiver máximo
3 ♣ / 3 ♦	Cuebid, fit de 4 cartas, mas prefere que Respondente jogue	<b>Respondente</b> marca o seu Rico

**NOTA 11 LANDIK - defesa contra Intervenção em 1ST após abertura nossa**

**A) Sobre Abertura em menor – (1ST) – (?)**

<b>X</b>	<b>Punitivo</b> a partir de 8-9H Mão balanceada, possível Ricos de 4 cartas	<b>Abridor</b> passa se abertura fraca sem valores de defesa Se nº3 fala, o Dobre do Abridor é punitivo, e o Passe é forcing
<b>2</b> ♣	Procura de Ricos ( <b>LANDIK</b> ) : Bicolor rico mínimo 4-4, a partir de 6H, ilimitado	<b>Abridor:</b> 2 ♦ : parceiro escolhe ; 2 ♥ / ♠ : mínimo 3 cartas, quase sempre 4. 3 ♣ / ♦ : natural, não tem Ricos; 3 ♥ / ♠ : 4 cartas com uma boa abertura
<b>2</b> ♦ / ♥	Texas para Copas / Espadas mínimo 5 cartas e 5-6H, ilimitado	<b>Abridor</b> respeita o Rico, excepto se tiver chicana. Corrige para o seu melhor naipe
<b>2</b> ♠ / 3 ♣	Transfer para Pobres (mínimo 5 cartas)	<b>Abridor</b> respeita o transfer excepto se tiver chicana nesse naipe
<b>2SA</b>	Bicolor menor 5/5 ou 5/4	<b>Abridor</b> rebida o seu naipe menor

**B) Sobre Abertura em Rico – (1ST) – (?)**

<b>X</b>	<b>Punitivo</b> a partir de 8-9H Mão balanceada, possível Ricos de 4 cartas	<b>Abridor</b> passa se abertura fraca sem valores de defesa Se nº3 fala, o Dobre do Abridor é punitivo, e o Passe é forcing
<b>2</b> ♣ / ♦ / ♥ / ♠	Texas	<b>Abridor</b> respeita o transfer excepto se tiver chicana nesse naipe
<b>2SA</b>	Bicolor menor 5/5, eventualmente 5/4	<b>Abridor:</b> respostas naturais
<b>3</b> ♣ / ♦	Forcing mostra menor com 5 cartas e fit de 4 cartas no Rico de abertura	<b>Abridor</b> se tiver interesse em slam, inicia sequência de controlos. Caso contrário marca partida
<b>3 no Rico da Abertura</b>	Barragem, fraco 0-5H	<b>Abridor</b> decide

**NOTA:** 1 C – 1ST – 2 O »»» é apoio simples a Copas com 3 cartas (idem para abertura em Espadas)

**NOTA 12 Respostas Abertura 2 Paus Forte Indeterminado**

**2♦** = Relay, sem indicação de força. Nega naipes de 5+ com 2 figuras

**2 Rico** = 5+ cartas no naipe com 2 das 3 figuras Top

**3 menor** = 5+ cartas no naipe com 2 das 3 figuras Top

**REBIDE DO ABRIDOR S/ 2♣-2♦:**

**2♥/♠** = natural, 20-22H ou 5 perdes

**2ST** = mão balanceada 22-23H e pode ter ricos de 5

**3♣/♦** = natural, 20-22H ou 5 perdes no naipe

**REBID DO RESPONDENTE : após 2♣ e intervenção contrária » DOPI / ROPI**

» sobre NAIPE:

**Dobre** = negativo (- de 8 pontos);

**Passo** = 8+ pontos;

**Naipe ou 2ST** = natural, 8+

» sobre DOBRE:

**RDBL** = negativo (- de 8 pontos);

**Passo** = 8+ pontos;

**Naipe ou 2ST** = natural, 8+

**NOTA 13 Respostas Abertura 2 Ouros Forcing Partida – por Controles Romanos A= 2 controles; K = 1 controle**

**2♥** = no máximo 1 CL

**2♠** = 2 CL's (1 Ás ou 2 Reis)

**2ST** = 3+ CL's, mão balanceada

**3X** = 3+ CL's, 5+ cartas no naipe

**REBID DO RESPONDENTE : Após 2♦ e intervenção contrária » DOPI / ROPI**

» sobre NAIPE: **Dobre** = negativo, máx 1 K; **Passo** = 2 CL's; **Naipe ou 2ST** = 3+ CL's, c/ naipe 5+ cts ou balanceado

» sobre DOBRE: **RDBL** = negativo, máx 1 K; **Passo** = 2 CL's; **Naipe ou 2ST** = 3+ CL's, c/ naipe 5+ cts ou balanceado

**NOTA 14 LEBENSOHL – s/ abertura 1ST c/ intervenção contrária em Rico****LEBENSOHL – s/ abertura contrária 2 Fraco em Rico**

**1ST (2x)** ⇒ **DBR** = Penalty

**2y** = para jogar

**3y** = 9+ pts, 5+ cartas, convite (se y pobre defende ricos)

**3x** = cuebid, **Stayman**, nega defesa no naipe de intervenção (x), FP

**3ST** = força de partida sem defesa em x

**2ST** = **LEBENSOL**, pede 3♣ (signoff ou indicação de defesa n.i.)

Desenvolvimento **2ST LEBENSOHL: 3♣/2ST** ⇒ Respondente: passe ou 3♦ = signoff

**3x** = cuebid, **Stayman**, promete defesa em x, FP

**3y** = signoff, 5+ cartas outro rico

**3ST** = para jogar, promete defesa em x

**DBR** = abertura e 4 cartas no outro Rico ou 15+ H com qualquer distribuição

**2♠ / 3♣/♦ /♥** = natural, competitivo com 12-15H e 6 cartas (ou 5 boas) no naipe anunciado

**2ST** = indica uma abertura em 1ST (15-17) com defesa no naipe de abertura

**3ST** = indica 18-19H balanceados com defesa no naipe de abertura

Respostas **DOBRE** »» Fraco 0-7 H »» **2ST = Lebensohl** obriga a **3 Paus relay**. Passamos ou corrigimos

Respostas **DOBRE** »» convite 8+H

- **Cuebid a nível 3** = 4 cartas no outro Rico sem defesa no naipe da abertura
- **3ST** = os 2 naipes pobres, sem defesa no naipe de abertura
- **2ST** seguido de **cuebid** = 4 cartas no outro Rico, com defesa no naipe de abertura
- **2ST** seguido de **3ST** = os 2 naipes pobres com defesa no naipe de abertura



**MATHE – defesa contra 1 Pau forte**
**INTERVENÇÃO sobre 2 Paus forte**

Dobre	Copas e Espadas (bicolor Rico pelo menos 4-4 dependendo da vulnerabilidade)
1♦	Natural, 5+ Ouros
1♥	Natural, 5+ Copas
1♠	Natural, 5+ Espadas
1ST	Paus e Ouros (bicolor menor pelo menos 4-4 dependendo da vulnerabilidade)

INTERVENÇÃO	RESPOSTA
<b>Dbl</b> » Naipes de paus	
<b>Naipes nv 2</b> » Natural	
<b>2ST</b> » Bicolor rico ou pobre	Marca o naipe menor que prefere » Passa ou corrige para copas
<b>3♣</b> » Bicolor preto ou vermelho	<b>3♦</b> » Se vermelho passa, se preto marca 3♠
<b>3♦</b> » Bicolor misto (♣♥ ou ♦♠)	<b>3♥</b> » Se c/ copas passa, caso contrário marca 3♠

**LEAPING MICHAELS – resposta às aberturas em Barragem**
**DEFESA CONTRA BICOLORES – após abertura nossa 1 Y – 2X (bicolor)**

<b>(2E) – 4P</b>	Mostra bicolor Paus e Copas (o outro Rico)
<b>(2C) – 4O</b>	Bicolor Ouros e Espadas
<b>(2O) – 4O</b>	Bicolor Copas e Espadas
<b>(2C) – 4P</b>	Bicolor Paus e Espadas (o outro Rico)
<b>(3P) – 4P</b>	Bicolor Copas e Espadas
<b>(3O) – 4O</b>	Bicolor Copas e Espadas
<b>(3P) – 4O</b>	Mostra bicolor Ouros e um Rico não especificado
<b>(1C) – 3C</b> <b>(2C) – 3C</b>	Cuebid, pede ao parceiro para marcar <b>3ST</b> com uma paragem a Copas (não há Leaping Michaels a nível de 3)
<b>(2O) – 3O</b>	Takeout para Ricos, não é FG nem promete um bicolor
<b>(3R) – (4R)</b>	Bicolor menor, parceiro escolhe

Respondente	Significado
<b>Dobro</b>	Desejo de punir pelo menos um dos naipes, ou fit de 3 cartas, tendência equilibrada, FG ou +.
<b>4º naipe</b>	Não forcing
<b>1º cue-bid</b>	Apoio, convite ou mais (tendência não equilibrada)
<b>Apoio</b>	Competitivo
<b>2º cue-bid</b>	4º naipe forcing
<b>3ST</b>	Apoio de 4 cartas, s/ singletons
<b>Passo, seguido de X</b>	10 ou + PH, sem fit, com 3 cartas no naipe adversário.
<b>4x</b>	Splinter

# OUTROS

**BLACKWOOD** » 4 ST interrogativa RKC (5 chaves em naipe, 4 chaves em ST): **5P** = 0 ou 3; **5O** = 1 ou 4; **5C** = 2 sem Dama Trunfo; **5E** = 2 com Dama Trunfo  
**5ST** = 1 + useful void ; **6X** (abaixo do trunfo) = 2 + void X (com fit a ♥) » **6♥** = 2 + void ♠

**SOBRE 5 ST PERGUNTA DE Ks (TENTATIVA GR. SLAM COM 5 CHAVES):** dar o K mais económico abaixo do trunfo

**PERGUNTA DA DAMA DE TRUNFO:** Depois da resposta a 4ST, 1º step diferente do trunfo pergunta **Q de trunfo**

- 5 ST ou 5 em trunfo** = nega Q
- 6 em trunfo** = indica Q sem K lateral em naipe inferior ao trunfo
- 6 em naipe inferior ao trunfo** = mostra Q de trunfo e o K desse naipe

**BLK EXCLUSÃO:** pergunta Ases laterais (fora do naipe VOID anunciado) » » » Respostas em steps 30-41 a partir do naipe seguinte ao VOID

**VOZES DO RESPONDENTE SOBRE INVERSA 2ST= LEBENSHOL,** desistência, pede que abridor dê 3♣ / Respondente passa ou corrige

**Outras vozes são construtivas 4º NAIPE** = pede defesa nesse naipe, forcing à partida (GF) (sobre 1pobre-1♥, 2♠ é 4º naipe, 1♠ é natural, c/ mão desbalanceada

## ABERTURA DE 2♣ Esquema de respostas

2	♦	Relay, sem indicação de força. Nega napes 5+ cartas com 2 figuras
2	rico	5+ cartas no naipe com 2 das 3 principais figuras
2	ST	Mão regular, 8+ ou 2 Reis
3	menor	5+ cartas no naipe com 2 das 3 principais figuras

## Desenvolvimentos de 2♣ - 2♦

Relay, nega napes longos com 2 figuras

REBIDE DO ABRIDOR	REBIDE DO RESPONDENTE	Relay
2♥ Natural, 20-22 ou 5 perdentes	2♠ Natural, naipe s/ 2 figuras.	
	2ST 8-10, mão balanceada	
	3♠ Natural, FG, naipe s/ 2 figuras.	
	3♥ Natural, FG, desencanaia controlos.	
	3♠ Splinter	
	4♥ Para jogar	
2♠ Natural, 20-22 ou 5 perdentes	2ST 8-10, mão balanceada	
	3♠ Natural, FG, naipe s/ 2 figuras.	
	3♠ Natural, FG, desencanaia controlos.	
	4♠ Splinter, limite	
	4♠ Para jogar	
	2ST Natural, 20-22 ou 5 perdentes	3♠ Stayman (seguido de Splinter se resposta 3♠)
3♥ Transfer ♥♠		
3♠ Unicolor menor		
4♠ Blackwood no naipe		
4♥ Bicolor pobre curto a Copas		
4♠ Bicolor pobre curto a Espadas		
3♠ Natural, 20-22 ou 5 perdentes	Desenvolvimentos naturais.	
	Afirmativas	

## LEILÕES COMPETITIVOS APÓS ABERTURA 2♣

### Desenvolvimentos após 2♣ - intervenção em dobre ou naipe

A	INTERVENÇÃO	R	DESCRIÇÃO	RELAY
2♣	Naipe	Dobre	Negativo, menos de 8 pontos	
		Passe	8+ pontos	
		Naipe ou 2ST	Natural, 8+ pontos	
	Dobre	RDBL	Negativo, menos de 8 pontos	
		Passe	8+ pontos	
		Naipe ou 2ST	Natural, 8+ pontos *	

\* Se o dobre significar naipe de paus, 2ST promete defesa

## ABERTURA DE 2♦

### Esquema de respostas

2	♥	No máximo 1 CI (controlo italiano)
2	♠	2CI (1 Ás ou 2 Reis)
2	ST	3-CI, mão balanceada
3	x	3-CI, 5+ cartas no naipe

Os desenvolvimentos são naturais e quando o abridor rebida 2ST sobre 2♥ ou 2♠ seguem a mesma metodologia do exposto para a abertura de 2♣ seguida de rebide em 2ST.

## LEILÕES COMPETITIVOS APÓS ABERTURA 2♦

### Desenvolvimentos após 2♦ - intervenção em dobre ou naipe

A	INTERVENÇÃO	R	DESCRIÇÃO	RELAY
2♦	Naipe	Dobre	Negativo, máximo 1 Rei	
		Passe	2CI (1 Ás ou 2 Reis)	
		Naipe ou 2ST	3+CI com naipe 5+ cartas ou balanceado	
	Dobre	RDBL	Negativo, máximo 1 Rei	
		Passe	2CI (1 Ás ou 2 Reis)	
		Naipe ou 2ST	3+CI com naipe 5+ cartas ou balanceado	

## ABERTURA DE 2ST Puppet

### Esquema de respostas

3	♣	Puppet Stayman (tem 1 Rico de 4)
3	♥♥	Transfer para ♥♠
3	♠	Unicolor menor
3	ST	5♠ + 4♥
4	♣♦	Minorwood no naipe
4	♥♠	Bicolor menor curto a Copas / Espadas

## Desenvolvimentos de 2ST - 3♠

Stayman 1 Rico de 4 cartas

REBIDE DO ABRIDOR	REBIDE DO RESPONDENTE	Relay
3♠ Rico de 4 cartas	3♥ Indica 4 cartas no rico não anunciado	
	4♠ 4 cts nos 2 Ricos, tentativa de chelem. Segue-se controlos	
	4♥ 4 cts nos 2 Ricos, p/ jogar partida. Abridor marca 4 no seu Rico	
	3ST Para jogar	
3♥ / 3♠ 5 cartas ♥♠	3♠/4♥ Natural, ambições de cheleme.	
	4♠ 4+ cartas slam try, Controlos	
3ST nega Ricos 4ºs e 5ºs	4♠ 4+ slam try, Controlos	

## Desenvolvimentos de 2ST - 3♥

Transfer

REBIDE DO ABRIDOR	REBIDE DO RESPONDENTE	Relay
3♥ » Respeita o transfer	4♠ 4+ cartas com interesse em cheleme.	
outro » Fx 4 cartas no rico, controlo		

## Desenvolvimentos de 2ST - 3♣

Unicolor menor

REBIDE DO ABRIDOR	REBIDE DO RESPONDENTE	Relay
3ST » Nega menores de 4 cartas		
4♠ 4+ cartas a Paus	Passa ou corrige	
4♥ 4+ cts a Paus e 4+ cts a Ouros com interesse em cheleme	Respondente decide	