

ABERTURA	MARCAR SE ARTIFICIAL	Nº MÍNIMO CARTAS	DOBRE NEGATIVO ATÉ				
				DESCRIÇÃO	RESPOSTAS	DESENVOLVIMENTOS	APÓS MÃO PASSADA
1♣		3	4♦	3 ⁺ cartas, 11 ⁺ HCP	Menores invertidos (1♣-2♦=8-11); walsh; Blackwood em 4♣; Splinters	Após rebide 1ST > checkback (nota 3) Ver Nota 6 em competição	
1♦		3	4♦	3 ⁺ cartas, 11 ⁺ HCP	Menores invertidos (1♦-3♣=8-11); Blackwood em 4♣; Splinters	Após rebide 1ST > checkback (nota 3) Ver Nota 6 em competição	
1♥		5	4♦	11 ⁺ HCP	1ST=F1; 2ST=15 ⁺ c/fit; 3♣=8-10; 3♦=11-14; 3ST=4-3-3-3; Splinters; Após apoio simples 2♠ mostra um singl qq, 2ST pergunta	Ver Nota 1 após 2ST de resposta Pergunta de ases para copas é feita em 4♠	2way Drury (2♣ e 2♦)
1♠		5	4♦	11 ⁺ HCP	1ST=F1; 2ST=15 ⁺ c/fit; 3♣=8-10; 3♦=11-14; 3ST=4-3-3-3; Splinters; Após apoio simples 2ST mostra um singl qq, 3♣ pergunta	Ver Nota 1 após 2ST de resposta	2way Drury (2♣ e 2♦)
1ST				(14)15-17; pode ter ricos de 5 cartas	Stayman; Trf; 4♣=Gerber; 4♦=Ricos s/ambições de cheleme; 2♠=Bic m(WS); 2ST=m(WS); 3m=inv	Ver nota 4 para Stayman e Nota 5 para trf	
2♣	X			Forte. Não necessariamente FG	2♦=relay; outro naipe=5 ⁺ cartas com 2 figuras	Após relay 2X é mais forte que 3X. 2ST=24 ⁺ segue system on	
2♦	X			U rico fraco; 22-23 bal	2ST=relay; 4♣ pede para marcar naipe em trf; 4♦ pede para marcar o naipe.	Após 2ST > 3♣/♦=min,com ♥/♠; 3♥=Max com ♠; 3♠=Max com ♥	
2♥	X			Bic ♥+outro (W)	2♠=P/C; 2ST=relay; 3♦=fit ♥, FG	Após 2ST, 3♣/♦=natural e 3♥=5-5 rico	
2♠				Bic ♠+outro (W)	2ST=relay; 3♣=P/C; 3♦=fit ♥, FG; 3♥=convite no naipe	Após 2ST, marca naipe menor.	
2ST				(19)20-21, bal, pode ter ricos de 5 cartas	Puppet Stayman (ver Nota 2); trf; 3♠ obriga a 3ST; 3ST=5♠4♥; 4♣=5-5 rico; 4♦/♥=Texas ♥/♠		
3♣		(6)7		Natural			
3♦		(6)7		Natural			
3♥		(6)7		Natural			
3♠		(6)7		Natural			
3ST	X			Gambling	4♦ pede shortness	Após 4♦, 5naipe mostra 7-2-2-2	
4♣							
4♦							
4♥							
4♠							
4ST							
						CONVENÇÕES ESPECIAIS DE CHELEME	
						Blackwood 5 chaves	
						Blackwood menores	
						Kickback para ♥	

NOTA 1:

1♥/♠ - 2ST = 15+ com fit

3♣ = singl qq, mínimo

3♦ = singl qq, zona 2 ou mais

3naipe = 17+ sem singleton

3ST = Bal, 16-17

4R = mínimo, sem singletons (5-3-3-2 ou 5-4-2-2)

NOTA 2

2ST - 3♣ = Puppet Stayman

3♦ = 1 ou 2 ricos de 4

3R = 5 cartas

3ST = sem ricos

2ST - 3♣

3♦ 3♥ = 4♠

3♠ = 4♥

3ST = para jogar

4♣ = 4-4 nos ricos, tentativa de cheleme

4♦ = 4-4 nos ricos sem ambições de cheleme

NOTA 3

1m - 1M

1ST - 2♣

2♦ = 3M+4oM ou 3M+5m

2M = 3 cartas s/4 cartas oM

oM = 4 cartas s/3 cartas M

3m = 5-4 menor c/ 2-2 nos ricos

2♥ = Relay, 3m = 3M+5m

NOTA 4

Sobre o Stayman

1ST - 2♣

2M - 3♦ = Fit no rico, tentativa cheleme, desencadeia controlos

NOTA 5

Sobre transfer

1ST - 2♠ = bic menor, W/S. O abridor escolhe naipe com 4 cartas. Sem 4 cartas marca 2ST. Com bic forte, respondente marca o curto rico.

1ST - 2ST = U menor W/S, obriga a 3♣. Se mão forte respondente marca 3♥/♠ com ♣/♦

1ST - 2♦

2♥ - 2♠ = Bicolor rico (5-5) tentativa de cheleme desencadeia controlos se fit a espadas ou marca 3♥ que fixa trunfo e desencadeia controlos

1ST - 2♥

2♠ - 3♥ = Bicolor rico (5-5) convite

1ST - trf para ricos

2ST = fit com 2 honras

3 rico = 4 cartas de apoio

NOTA 6

Leilão competitivo após abertura em menor

1m - (dbl) - 2ST = fit e mão muito fraca

1m - (dbl) - 2m = fit, forte

1m - (dbl) - 3m = fit, força intermedia

LEBENSOHL

Utiliza-se após inversa ou após dobre de aberturas fracas do adversário

RUBENSOHL

Utiliza-se após intervenção adversária sobre 1ST. Todas as vozes ao nv 2 são naturais e NF. 2ST ou 3 naipe são transfers. O transfer para o naipe de intervenção é Stayman.