WBF Convention Card

Category : U26

Country: Brasil

Event: Zonal Sul-Americano

Players: **Brasil**

DEFENSIVE AND COMETITIVE BIDDING

OVERCALLS(Style; Responses; 1/2level; Reopening)

Style: Agressive 1 level, 12+ 2+ level

System On

1NT OVERCALL (2nd/4th Live; Responses; Reopening)

15-17(18)

JUMP OVERCALLS(Style; Responses; Unusual NT)

Week and Preemptive

Jump NT overcall: Minnors

DIRECT and JUMP CUE BIDS (Style; Responses; Reopening)

1m-2m Majors

1M-2M – OM and 1 minor

VS. NT(vs. Strong/Weak; Reopening;PH)

Double Penalty

2c Majors, (54+)

2d A Long major

2h h and minor (55+)

2s s and minor (55+)

2n Minors (55+)

VS.PREEMPTS(Doubles; Cue-bids; Jumps; NT bids)

Take-out double

Cue-bid: 2 Suits

Natural bid NT

VS. ARTIFICIAL STRONG OPENINGS

Natural

OVER OPPONENTS' TAKE OUT DOUBLE

RDBL: Strong hand

Natural

LEADS AND SIGNALS

OPENING LEADS STYLE

	Lead	in Partner's Suit
Suit	3rd/5rd	3rd/5rd
NT	2nd/4th	2nd/4th
Subseq		
Other:		

LEADS

Lead	Vs.Suit	Vs. NT
Ace	AKx+	AKQx+; AKJ+
King	AK/KQx+	KQJ+; KQT+
Queen	QJx+	QJT+; QJ9+
Jack	Jx/J10+	JT9+ JT8+
10	Tx; T9+	1098+
9	9x;	
Hi-x	doubleton	Doubleton; xX+
Lo-x	3+	3+

SIGNALS IN ORDER OF PRIORITY

	Partner's Lead	Declarer's Lead	Discarding
Suit:1st	Attitude	count	Attitude
2nd	count		count
3rd	lavinthal		lavinthal
NT: 1st	Attitude	count	Attitude
2nd	count	lavinthal	count
3rd	lavinthal		lavinthal

Signals (including Trumps):

DOUBLES

TAKEOUT DOUBLES(Style;Responses;Reopening)

Against preemptive: 2n Lebensohl

Natural

SPECIAL,ARTIFICIAL AND COMPETITIVE DOUBLES/REDOUBLES

support double up to 2H

SYSTEM SUMMARY

GENERAL APPROACH AND STYLE

Natural 2/1 Solid unless nvul x vul 5533

Longer minor, with 33 or 44 open 1C

1NT answer over M = Semi-forcing

1NT good 14 to 17

1NT Openings: 14-17 all positions

2 OVER 1 Respons most GF, only not is 2D/2H = 5S= / 4H+ over 1minor

SPECIAL BIDS THAT MAY REQUIRE DEFENCE

2C forcing game unless regular 22-23

2D/H/S = natural weak max 10 HCP

Drury

Two-way Checkback

Lebenhsol

SPECIAL FORCING PASS SEQUENCES

IMPORTANT NOTES THAT DON'T FIT ELSEWHERE

Psychics: Rare

OPEN	TICK IF ART.	MIN NO. OF CARDS	NEG. DBL. THRU	DESCRIPTION	RESPONSES	SUBSEQUENT AUCTION	COMPETITIVE & PASSED HAND BIDDING
1C		3	4H	11-21; 3+c	Natural; 2c Inverted m; 3c Week	xyz	
1D		3	4H	11-21; 3+d	Natural; 2d Inverted m; 3d Week	xyz	
1H/1S		5	4S	11-21 5+M	natural, 2/1 FG	1nt semi-forcing	2C=drury
1 NT				15-17	Stayman; Transfer		
2C	X	0		GF hands	2D positive, 2H=0-5 no ace		
2D		6		4-10	Natural; 2NT asks		
2H		6		4-10	Natural; 2NT asks		
2S		6		4-10	Natural; 2NT asks		
2 NT				20-21	Stayman; Transfer		
3C		6		4-10	Natural		
3D		7		4-10	Natural		
3H		7		4-10	Natural		
3S		7		4-10	Natural	**High Level Bidding**	
3 NT						RKC 1430, DOPI, ROPI	
4C		8		4-10	Natural	Exclusion RKC answers 0314	
4D		8		4-10	Natural	5NT = odd RKC with void	
4H		7		4-15	Natural	6X=2rkc with void	
4S		7		4-15	Natural		
4NT							
5C		8		4-15	Natural		
5D		8		4-15	Natural		
5H		8		4-15	Natural		
5S		8		4-15	nat		
5NT					nat		

SISTEMA JVUNIL 2024

Última atualização: 27/06/2024

LEGENDAS

FG = Forçante a Game
F1 = Forçante por 1 volta
NF = Não forçante
SO = Sign Off
M = Naipe rico (Major)
m = Naipe pobre (minor)
(Voz) = indica uma voz de interferência
X = dobro
XX = redobro
Fit = encontro de pelo menos 8 cartas

GAMES

3nt
4♥
4♠
5♣
5♦

PONTOS

Combinação dos pontos para cada contrato

Pontos para parcial: menos de 24
Pontos para game: 24/25
Pontos para petit slam: 32/33 (em nt)
Pontos para grand slam: 36/37 (em nt)
Pontos para começar a investigar slam em naipe: 30/31

Tipos de mão por pontuação

Mão do respondedor sobre 1!C, 1!D ,1!H, 1!S!
0-5 passo
6-9 fraco
10-11 convite
12+ forçante a game

Mão do abridor
12-14 Abertura mínima
15-17 Abertura média
18-21 Abertura máxima

Abridor/ respondedor	0-5	6-9	10-11	12-37
12-14	Pass	Parcial	Convite	Game
15-17	Pass	Convite	Game	Slamish
18-21	Pass	Game	Slamish	Slamish

ABERTURAS

1♣/ 1♦ = natural, (11)12-21, pode ser 3º nas mãos balanceadas

1♥/ 1♠ = naipe 5º, (11)12-21

1nt = balanceada, sem 5+M, 15-17 pontos

2♣ = 21+, qualquer distribuição

2♦/♥/♠/3♣ = naipe 6º, 6-10 pontos, 2 das 3 maiores honras
2nt = balanceada, 20-21 pontos

3♣/♦/♥/♠ = naipe 7º, 6-10 pontos, 3 das 5 maiores honras

4♣/4♦ = naipe 8º, 6-10 pontos
4♥/4♠ = naipe 8º, 6-10 pontos, mão 7♥/♠ 4 (outro naipe), 6-10 pontos

Mãos balanceadas (as mãos balanceadas são 5332, 4432, 4333)

12 a 14 = abrir de 1♣ ou 1♦ e depois 1nt
15 a 17 = abrir de 1nt
18 a 19 = abrir de 1♣ ou 1♦ e depois 2nt
20-21 = abrir de 2nt
22 ou + = abrir de 2♣ e depois 2nt

ABERTURA DE 1NT (15-17)

1nt - 2♣ = stayman (8+ pontos [pelo menos convite] normalmente pelo menos 1 rico 4°, só não tenho rico quarto quando tenho uma mão de 8-9 pontos)
1nt - 2♦ = 5+♥ (transfer)
1nt - 2♥ = 5+♠ (transfer)
1nt - 2♠ = 6+♣ (transfer)
1nt - 2nt = 6+♦ (transfer)
1nt - 3nt = 10-15, sem 4+M
1nt - 4nt = Quantitativo (convite a slam)

Stayman

1nt - 2♣ (pergunta o rico do parceiro)
2♦ = sem rico
2♥ = 4 cartas de ♥, pode ter 4♠
2♠ = 4 cartas de ♠, não pode ter 4♥

Sequências:

1nt - 2♣
2♦ - 2nt = 8-9 (convite)
3♥ = 5♠ e 4♥ (FG)
° 3♠ = 5♥ e 4♠ (FG)
3nt = 10-14 com pelo menos 4♥ ou 4♠

1nt - 2♣
2♥ - 3♥ = 8-9 com 4 cartas de ♥ (convite)
4♥ = 10-14 com 4 cartas de ♥
2♠ = 8-9 com 4 cartas de ♠ (convite)
3♠ = 15+ com 4 cartas de ♥ (slamish)
3nt = 10-14 com 4 cartas de ♠

1nt - 2♣
2♠ - 3♠ = 8-9 com 4 cartas de ♠ (convite)
4♠ = 10-14 com 4 cartas de ♠
3♥ = 15+ com 4 cartas de ♠ (slamish)
2nt = 8-9 com 4 cartas de ♥ (convite)
3nt = 10-14 com 4 cartas de ♥

Transfer para rico

Normalmente completamos o transfer

1nt - 2♦
2♥ = Transfer completo, NF (todas as mãos sem máximo com apoio 4°)
3♣ = máximo com 4 cartas de ♥ e cue bid de ♣ (A ou K)
3♦ = máximo com 4 cartas de ♥ e cue bid de ♦ (A ou K)
3♥ = mínimo com 4 cartas de ♥ e um naipe lateral com 2 cartas

1nt - 2♥
2♠ = Transfer completo, NF (todas as mãos sem máximo com apoio 4°)

3♣ = máximo com 4 cartas de ♠ e cue bid de ♣ (A ou K)
3♦ = máximo com 4 cartas de ♠ e cue bid de ♦ (A ou K)
3♥ = máximo com 4 cartas de ♠ e cue bid de ♥ (A ou K)
3♠ = mínimo com 4 cartas de ♠ e um naipe lateral com 2 cartas

1nt - 2♦
2♥ - Passo = mão fraca com 5♥
2nt = 8-9 com 5♥ (convite)
3♣/♦ = 5+♥ e 4+♣/♦ (FG)
3♥ = 8-9 com 6+♥ (convite)
3nt = 10-14 com 5♥
4♥ = 10-14 com 6+♥

1nt - 2♥
2♠ - 3♣/♦ = 5+♠ e 4+♣/♦ (FG)
3♠ = 8-9 com 6+♠ (convite)
4♠ = 10-14 com 6+♠
2nt = 8-9 com 5♠ (convite)
3nt = 10-14 com 5♠

Transfer para pobre

Sempre completamos o transfer

1nt - 2♠
3♣ = voz obrigatória, NF

1nt – 2nt
3♦ = voz obrigatória, NF

1nt - 2♠
3♣ - 3nt = 10-15 pontos
5♣ = 10-15 pontos, (muito) desbalanceada

1nt – 2nt
3♦ - 3nt = 10-15 pontos
5♦ = 10-15 pontos, (muito) desbalanceada

MULTI-LANDY

Interferência sobre abertura de 1nt do adversário que mostra mão de barragem desbalanceada.

Quando estamos com a vulnerabilidade favorável podemos ser mais agressivos

Não Vulnerável
(1nt) - 2♣ = 8-15 pts, 5+♠/4+♥ ou 4+♠/5+♥ (bicolor rico)
(1nt) - 2♦ = 8-15 pts, 6+♠ ou 6+♥ (monocolor rico)
(1nt) - 2♥ = 8-15 pts, 5+♥/5+♦ ou 5+♥/5+♣ (bicolor copas e pobre)
(1nt) - 2♠ = 8-15 pts,5+♠/5+♦ ou 5+♠/5+♣ (bicolor espadas e pobre)
(1nt) - 2nt = 8-15 pts, 5+♦/5+♣ (bicolor pobre)

(1nt) - 2♣
2♦ = mesmo número de copas e espadas
2/3/4♥ = preferência por copas
2/3/4♠ = preferência por espadas
2nt = Pergunta a mão positivo

(1nt) - 2♦
2/3/4♥ = passa ou corrige
2♠ = convite para copas
2nt = pergunta a mão

(1nt) - 2♥
Pass = preferência por copas
2nt = pergunta o pobre
3♣ = quer jogar em paus
3♦ = quer jogar em ouros

(1nt) - 2♠
Pass = preferência por espadas
2nt = pergunta o pobre
3♣ = quer jogar em paus
3♦ = quer jogar em ouros

(1nt) - 2nt
3♣ = preferência por paus
3♦ = preferência por ouros

Sequências até a 3ª voz

(1nt) - 2♦ - 2♠
Pass = naipe de espadas
3♥ = mínimo com copas
4♥ = máximo com copas

(1nt) - 2♣ - 2nt
3♣ = mínimo com preferência para ♥ 5+ cartas
3♦ = mínimo com preferência para ♠ 5+ cartas
3♥ = máximo com preferência para ♥ 5+ cartas
3♠ = máximo com preferência para ♠ 5+ cartas

(1nt) - 2♦ - 2nt

3♣ = mínimo com ♥
3♦ = mínimo com ♠
3♥ = máximo com ♥
3♠ = máximo com ♠

(1nt) - 2♠/♥ - 2nt
3♣ = naipe de paus
3♦ = naipe de ouros

LEBENSOHL SOBRE MULTI-LANDY

Vozes de defesa contra interferência do adversário sobre abertura de 1nt.
De forma geral:
-2nt (lebensohl) obriga 3♣ para várias possíveis sequências
-Naipe novo em nível 3 é FG
-Naipe novo nível 2 é SO

Depois de 3♣ marcar um naipe novo que não estava disponível no nível 2 é SO e marcar um naipe novo que estava disponível no nível 2 é convite.

Marcar 3nt passando pelo lebensohl promete pega no naipe do adversário enquanto 3nt direto não promete pega no naipe do adversário.

1nt - (2♣)
2♦ = 5+♦ (SO)
2nt = Obriga 3♣ (Lebensohl)
3♣ = 5+♣ (FG)
3♦ = 5+♦ (FG)
3nt: pega nos ricos
Dbl = Punitivo com os dois ricos

1nt - (2♦)
2♥ = 5+♥ (SO)
2♠ = 5+♠ (SO)
2nt = Obriga 3♣ (Lebensohl)
3♣ = 5+♣ (FG)
3♦ = 5+♦ (FG)
3♥= 5+♥ (FG)
3♠ = 5+♠ (FG)
Dbl = Punitivo com os dois ricos

1nt - (2♥)
2♠ = 5+♠ (SO)
2nt = Obriga 3♣ (Lebensohl)
3♣ = 5+♣ (FG)
3♦ = 5+♦ (FG)
3♠ = 5+♠ (FG)
3nt = (FG) sem pega de ♥
Dbl = 6+ pontos, 4+♠

1nt - (2♠)
2nt = Obriga 3♣ (Lebensohl)
3♣ = 5+♣ (FG)
3♦ = 5+♦ (FG)
3♥ = 5+♥ (FG)
3nt = (FG) sem pega de ♠
Dbl = 6+ pontos, 4+♥

1nt - (2nt)
3♣ = 5+♥ (FG)
3♦ = 5+♠ (FG)
3♥ = 5+♥ (SO)
3♠ = 5+♠ (SO)
3nt: pega nos pobres
Dbl = Punitivo com os dois pobres

Sequências até a 4ª voz

1nt - (2♣) - 2nt
3♣ - Pass = 5+♣
3♦ = 5+♦ (Convite)

1nt - (2♦) - 2nt
3♣ - Pass = 5+♣
3♦ = 5+♦ (SO)
3♥ = 5+♥ (Convite)
3♠ = 5+♠ (Convite)

1nt - (2♥) - 2nt
3♣ - Pass = 5+♣
3♦ = 5+♦ (SO)
3♠ = 5+♠ (Convite)
3nt = (FG) com pega de ♥

1nt - (2♠) - 2nt
3♣ - Pass = 5+♣
3♦ = 5+♦ (SO)
3♥ = 5+♥ (Convite)
3nt = (FG) com pega de ♠

MICHAELS

Interferência sobre a abertura do adversário em naipe, que mostra bicolores pelo menos 55.

(1♣) – Abertura Adversaria

2♣ - Bicolor rico – 5+♥ e 5+♠

2nt – Bicolor os 2 menores, tirando o naipe do adv - 5+♥ e 5+♦

(1♦) – Abertura Adversaria

2♦ - Bicolor rico – 5+♥ e 5+♠

2nt – Bicolor os 2 menores, tirando o naipe do adv - 5+♥ e 5+♣

(1♥) – Abertura Adversaria

2♥ - Bicolor outro rico e um naipe pobre– 5+♠ e 5+♦ /♣

2nt – Bicolor os 2 menores, tirando o naipe do adv - 5+♦ e 5+♣

(1♠) – Abertura Adversaria

2♠ - Bicolor outro rico e um naipe pobre– 5+♥ e 5+♦ /♣

2nt – Bicolor os 2 menores, tirando o naipe do adv - 5+♦ e 5+♣

ABERTURAS EM NAIPE POBRE

Abrir no mais longo dos pobres. Com 3-3 ou 4-4, nas mãos balanceadas, abrir sempre de 1♣, independente da qualidade dos naipes. Nas mãos desbalanceadas, abrir sempre de 1♦.

1♣ - 1♦/♥/♠ = 6+ com 4+ cartas (F1)
1♣ - 2♣ = 10+ pontos com 5 ♣, sem rico
1♣ - 3♣ = 6-9 pontos com 5 ♣, sem rico
1♣ - 1nt = 6-10, com 4 ♣, sem rico (NF)
1♣ - 2nt = 10-11 mão balanceada, sem rico (convite)
1♣ - 3nt = 12-15 sem rico

1 ♦ - 2♣ = 12+ com 3+♣ (FG)
1♦ - 1♥/♠ = 6+ com 4+ cartas (F1)
1♦ - 2♦ = 10+ pontos com 5 ♦, sem rico
1♦ - 3♦ = 6-9 pontos com 5 ♦, sem rico
1♦ - 1nt = 6-10, com 4 ♣/♦, sem rico (NF)
1♦ - 2nt = 10-11 mão balanceada, sem rico (convite)
1♦ - 3nt = 12-15, sem rico

Sequências até a 3ª voz

1♣/♦ - 1♥ (F1)
1♠ = 12-17 com 4+♠ (NF)
2♥ = 12-14 com 4+♥ (NF)
3♥ = 15-17 com 4+♥ (convite)
4♥ = 18-21 com 4+♥
1nt = 12-14 balanceada, sem abono (NF)
2nt = 18-19 balanceada, sem abono (FG)
2♣/♦ = 12-14 com 5+ cartas (NF)
3♣/♦ = 15-17 com 6+ cartas (convite)
3nt = 18-21 com 6+♣/♦
2♠ = 18-10 com 4+♠ (salto em novo naipe)

1♣/♦ - 1♠ (F1)
2♠ = 12-14 com 4+♠ (NF)
3♠ = 15-17 com 4+♠ (convite)
4♠ = 18-21 com 4+♠
1nt = 12-14 balanceada, sem abono (NF)
2nt = 18-19 balanceada, sem abono (FG)
2♣/♦ = 12-14 com 5+ cartas (NF)
3♣/♦ = 15-17 com 6+ cartas (convite)
2♥ = 16-10 com 4+♥ (rever)
3nt = 18-21 com 6+♣/♦

1♣ - 1♦ (F1)
1♥/♠ = 12-17 com 4+♥/♠ (NF)
2♥/♠ = 18-21 com 4+♥/♠ (salto em novo naipe)
1nt = 12-14 balanceada, sem rico (NF)
2nt = 18-19 balanceada (FG)
2♣ = 12-14 com 5+ cartas (NF)
3♣ = 15-17 com 6+ cartas (convite)
3nt = 18-21 com 6+♣

1♣ - 2♣ (5+♣ 10+ pontos) (F1)
2nt = mínimo balanceado (F1)
3♣ = mínimo desbalanceado (NF)
3nt = 18-21
5♣ = 18-21 (muito) desbalanceada
2♦/♥/♠ = 15+ pts com 4+♦/♥/♠ (F1)

1♦ - 2 ♦ (5+♦ 10+ pontos) (F!)
2nt = mínimo balanceado (F1)
3♦ = mínimo desbalanceado (NF)
3nt = 18-21
5♦ = 18-21 (muito) desbalanceada
2♥/♠ = 15+ pts com 4+♥/♠ (F1)

3♣ = 15+ pts com 4+♣ (F1)

1♣ - 3♣ (5+♣ 6-9 pontos)
3nt = 18-21
5♣ = 18-21 (muito) desbalanceada

1♦ - 3♦ (5+♦ 6-9 pontos)
3nt = 18-21
5♦ = 18-21 (muito) desbalanceada

1♣ - 1nt (NF)
Passo = 12-14 balanceado
2♣ = 12-14 desbalanceada com 5+♣ (SO)
3♣ = 15-17 com 6+♣ (convite)
3nt = 18-21
2♦/♥/♠ = 16-21 com 4+♦/♥/♠ (revér)

1♦ - 1nt (NF)
Passo = 12-14 balanceado
2♦ = 12-14 desbalanceada com 5+♦ (SO)
3♦ = 15-17 com 6+♦ (convite)
3nt = 18-21
2♣ = 12-17 com 4+♣ (NF)
3♣ = 18-21 com 4+♣ (salto em novo naipe)
2♥/♠ = 16-21 com 4+♥/♠ (revér)

1♣ - 2nt (NF)
3nt = 15-21
3♣ = 12-14 com 6+♣ (SO)
3♦/♥/♠ = 16-21 com 4+♦/♥/♠ (FG)

1♦ - 2nt (NF)
3nt = 15-21
3♦ = 12-14 com 6+♦ (SO)
3♣/♥/♠ = 16-21 com 4+♣/♥/♠ (FG)

1♦ - 2♣ (FG)
2♦ = 12-21 com5+♦
2♥/♠ =16-21 com 5+ ♦/4+♥/♠
3♣ = 16-21 com 5+♦/4+♣
2nt = 18-19, balanceada
3nt = 12-14, balanceada

Sequências até a 4ª voz

1♣ - 1♦
1♥ - 1♠ = 4° naipe forçante a game
2♣/♦ = 6-9 para jogar (SO)

3♣/♦ = 10-11 convite (NF)
1nt = 6-9 (NF)
2nt = 10-11 (convite)
3nt = 12-15 (SO)
4♥ = 12-15 com 5♦+4♥+

1♣ - 1♦
1♠ - 2♥ = 4° naipe forçante a game
1nt = 6-9 (NF)
2nt = 10-11 (convite)
3nt = 12-15 (SO)
4♠ = 12-15 com 5♦+4♠ +

1♦ - 1♥
1♠ - 2♣ = 4° naipe forçante a game
1nt = 6-9 (NF)
2nt = 10-11 (convite)
3nt = 12-15 (SO)
2♠ = 6-9 (NF)
3♠ = 10-11 (convite)
4♠ = 12-15

1♣ - 1♦
1nt - 2♣/♦ = 6-9 para jogar (SO)
2♥/♠ = 12+ com 5+♦ e 4+♥/♠ (rever do respondedor)
2nt = 10-11 (convite)
3nt = 12+ (SO)
4nt = Quantitativo (convite a slam)

1♣ - 1♥/♠
1nt - 2nt = 10-11 balanceado (convite)
2♣ = Obriga a 2♦ para convidar o parceiro o passar em 2♦
2♦ = Qualquer FG
2♥/♠ = 6-9 com 5+♥/♠ (SO)
3♣ = 10-11 desbalanceado (convite)
3nt = 12+ (SO)
4nt = Quantitativo (convite a slam)

1♣ - 1♥
1nt - 2♠ = rever do respondedor (5+♥4+♠ FG)
1♣ - 1♠
1nt - 2♥ = 5+♠4+♥ 6-9 (NF)

1♦ -1♥/♠

1nt - 2nt = 10-11 balanceado (convite)
2♣ = Obriga a 2♦ para convidar o parceiro o passar em 2♦
2♦ = Qualquer FG
2♥/♠ = 6-9 com 5+♥/♠ (SO)
3♦ = 10-11 desbalanceado (convite)
3nt = 12+ (SO)
4nt = Quantitativo (convite a slam)

1♦- 1♥
1nt - 2♠ = rever do respondedor (5+♥4+♠ FG)
1♦ - 1♠
1nt - 2♥ = 5+♠4+♥ 6-9 (NF)

1♣ - 1♦
1♥ - 1♠ = FG (4º naipe)

4º NAIPE FG

Convenção para se forçar a game em leilões livres onde as 3 primeiras vozes forem 3 naipes diferentes. Nesse cenário, se o respondedor marcar o 4º naipe ele está mostrando 12+ pontos na mão.

1♣ - 1♥
1♠ - 2♦ = FG

Prioridades do abridor:
1º mostrar abono 3º
2º apoiar o 4º naipe com apoio 4º
3º marcar nt com pega no 4º naipe
4º mostrar sua mão (a remarcação mais econômica pode ser neutra, sem pega no 4º naipe e sem abono 3º para o 1º naipe)

REVÉR

Convenção que mostra uma mão 5/4 do abridor de 16-21 pontos. O revér é sempre uma possível 2ª voz do abridor, em nível 2, sem salto e o 2º naipe tem que ser maior na hierarquia que o primeiro naipe.
Após o rever, 2nt (Lebensohl) mostra mão fraca do respondedor, qualquer outra voz é FG. Depois de 2nt, o abridor deve marcar 3♣ com mão mínima, podendo ser passado ou corrigido pelo respondedor.

1♣ - 1♠
2♦ - 2nt = mão fraca, F1

1♦ - 1♠
2♥ - 2nt = mão fraca, F1

1♣ - 1♠
2♦ - 2nt

3♣ = qualquer 16-17
3♦/♥/♠/nt = FG natural

SALTO EM NOVO NAIPE

Convenção que mostra uma mão 5/4 do abridor de 18-21 pontos. O salto em novo naipe é uma possível 2ª voz do abridor em salto onde o revér não está disponível. Todo salto em novo naipe é FG.

1♦ - 1♠
2♣ = 12-17, 5+♦/4+♣ (NF)

1♦ - 1♠
3♣ = 18-21, 5+♦/4+♣ (FG)

CHECK BACK

Convenção que mostra uma mão de convite ou mais do respondedor e com interesse em achar um fit em naipe rico que possa estar escondido. O check back existe na sequência de 1 pobre - 1 rico - 1nt.

1♣ - 1♥
1nt –
2♣ = Obriga a 2♦ para convidar o parceiro o passar em 2♦
2♦ = Qualquer FG
2♥ = 3 cartas de copas, mínimo
2 ♠ = 4 cartas de espadas, mínimo
2nt = Sem 3 copas nem 4 espadas, mínimo
3nt = Sem 3 copas nem 4 espadas, máximo

ABERTURAS EM NAIPE RICO

1♥ - 2♥ = 6-9 com 3+♥ (NF)
1♥ - 3♥ = 10-11 com 4+♥ (convite) (convite com 3 cartas começar com 1NT)
1♥ - 4♥ = 4-7 com 5+♥ e uma seca (FG)
1♥ - 1♠ = 6+ com 4+♠ (F1)
1♥ - 1nt = 6-11 qualquer distribuição, (pode ter a mão de convite com abono 3°)
1♥ - 2nt = 12-15 com 4 cartas de ♥ (FG)
1♥ - 2♣/♦ = 12+ com 3+♣/♦, podendo ter abono (FG)
1♥ - 3♣/♦ = 10-11 com 6+♣/♦ (convite)
1♥ - 3♠/4♣/4♦ = Splinter (9-11 pontos, 4+♥ e seca no naipe falado)

1♠ - 2♠ = 6-9 com 3+♠ (NF)
1♠ - 3♠ = 10-11 com 4+♠ (convite) (convite com 3 cartas começar com 1NT)
1♠ - 4♠ = 4-7 com 5+♠ e uma seca
1♠ - 1nt = 6-11 qualquer distribuição (pode ter a mão de convite com abono 3°)

1♠ - 2nt = 12-15 com 4 cartas de ♠ (FG)
1♠ - 2♣/♦ = 12+ com 3+♣/♦, podendo ter abono (FG)
1♠ - 2♥ = 12+ com 5+♥, podendo ter abono (FG)
1♠ - 3♣/♦/♥ = 10-11 com 6+♣/♦/♥ (convite)
1♠ - 4♣/4♦/4♥ = Splinter (9-11 pontos, 4+♠ e seca no naipe falado)

Sequências até a 3ª voz

1♥ - 2♥ (NF)
3♥ = 15-17 (convite)
4♥ = 18-21
3♣/♦ = 16-21 com 4+♣/♦ (F1)
2♠ = 16-21 com 4+♠ (F1)

1♠ - 2♠ (NF)
3♠ = 15-17 (convite)
4♠ = 18-21
3♣/♦/♥ = 16-21 com 4+♣/♦/♥ (F1)

1♥ -3♥ (NF)
4♥ = 14-17

1♠ -3♠ (NF)
4♠ = 14-17

1♥ - 1nt (NF)
2♥ = 12-14 com 6+♥ (SO)
3♥ = 15-17 com 6+♥ (convite)
4♥ = 18-21 com 7+♥
2nt = 15-17 balanceada (convite)
3nt = 18-21 balanceada (FG)
2♣/♦ = 12-17 com 4+♣/♦ (NF)
3♣/♦ = 18-21 com 4+♣/♦ (salto em novo naipe)
2♠ = 16-21 com 4+♠ (rever)

1♠ - 1nt (NF)
2♠ = 12-14 com 6+♠ (SO)
3♠ = 15-17 com 6+♠ (convite)
4♠ = 18-21 com 7+♠
2nt = 15-17 balanceada (convite)
3nt = 18-21 balanceada (FG)
2♣/♦/♥ = 12-17 com 4+♣/♦ (NF)
3♣/♦/♥ = 18-21 com 4+♣/♦/♥ (salto em novo naipe)

1♥ - 2nt (12-15 com abono 4°)
3♥ = 18+
4♥ = 14-15 6+♥
3♣/♦/♠ = 16-21 com 4+♣/♦/♠
3nt = 14-19 balanceada

1♠ - 2nt (12-15 com abono 4°)
3♠ = 18+
4♠ = 14-15 6+♠
3♣/♦/♥ = 16-21 com 4+♣/♦/♥
3nt = 14-19 balanceada

1♥ - 1♠ (F1)
1nt = 12-14 balanceada (NF)
2nt = 18-19 balanceada (FG)
2♠ = 12-14 com 4+♠ (NF)
3♠ = 15-17 com 4+♠ (convite)
4♠ = 18-21 com 4+♠
2♥ = 12-14 com 6+♥ (NF)
3♥ = 15-17 com 6+♥ (convite)
4♥ = 18-21 com 7+♥
2♣/♦ = 12-17 com 3+♣/♦ (NF)
3♣/♦ = 18-21 com 4+♣/♦ (salto em novo naipe)
4♣/♦ = Splinter (18-21 com apoio e seca no naipe falado)

1♥ - 2♣/♦ = FG
2♦/♥ = 12-17 com 4+♦/♥
3♣/♦ = 12-17 com 4+♣/♦
2♥ = 12-14 com 5+♥
3♥ = 15-17 com 6+♥
4♥ = 18-21 com 7+♥
2nt = 15-21 balanceada
3nt = 12-14 balanceada

1♠ - 2♣/♦ = FG
2♦/♥ = 12-17 com 4+♦/♥
3♣/♦ = 12-17 com 4+♣/♦
2♠ = 12-14 com 5+♠
3♠ = 15-17 com 6+
4♠ = 18-21 com 7+♠
2nt = 15-21 balanceada
3nt = 12-14 balanceada

1♠ - 2♥ = FG com 5+♥
3♥ = 15-21 com 3+♥
4♥ = 12-14 com 3+♥
3♣/♦ = 15-17 com 4+♣/♦

2♠ = 12-14 com 5+♠
3♠ = 15-21 com 6+♠
2nt = 15-21 balanceada
3nt = 12-14 balanceada

Sequências até a 4ª voz

1♥ - 1nt
2♥ - 2nt = convite 10-11
3♣/♦ = 6-9 com 6+♣/♦ (SO)

1♠ - 1nt
2♠ - 2nt = convite 10-11
3♣/♦ = 6-9 com 6+♣/♦ (SO)

1♥ - 1♠
2♥ - 2♠ = 10-11 com 5♠ (convite)
3♥ = 10-11 com 2♥ (convite)
2nt = 10-11 sem 2♥ (convite)
3♣/♦ = 6-9 com 6+♣/♦ (SO)

1♥ - 1♠
2♣ - 2♦ = quarto naipe (FG)
2♥ = 6-9 com 2♥ (SO)
2♠ = 6-9 com 6+♠ (SO)
3♣ = 10-11 com 4♣ (convite)
2nt = 10-11 sem abono (convite)
3nt = 12-15 sem abono

1♥ - 1♠
2♦ - 2♥ = 6-9 com 2♥ (SO)
2♠ = 6-9 com 6+♠ (SO)
3♣ = quarto naipe (FG)
3♦ = 10-11 com 4+♦ (convite)
2nt = 10-11 sem abono (convite)
3nt = 12-15 sem abono

1♥ - 2♣/♦
2♦ - 3♥ = 16+ com 3+♥
4♥ = 12-15 com 3+♥

1♠ - 2♣/♦
2♦/♥ - 2♠ = 12+ com 3+♠

1♥ - 2♣/♦
2♥ - 3♥ = 16+ com 3+♥/♠
4♥ = 12-15 com 3+♥/♠

1♠ - 2♣/♦
2♠ - 3♠ = 16+ com 3+♠

4♠ = 12-15 com 3+♠

SPLINTER

Convenção FG para mostrar abono pelo menos 4º e alguma seca ou chicana após a abertura de 1 rico do parceiro através de um salto duplo.

1♥ - 3♠ = 9-11 pts, 1-♠ e 4+♥
4♣ = 9-11 pts, 1-♣ e 4+♥
4♦ = 9-11 pts, 1-♦ e 4+♥
4♥ = 4-7 com 5+♥ e uma seca (FG)

1♠ - 4♣ = 9-11 pts, 1-♣ e 4+♠
4♦ = 9-11 pts, 1-♦ e 4+♠
4♥ = 9-11 pts, 1-♥ e 4+♠
4♠ = 4-7 com 5+♠ e uma seca (FG)

DRURY

Convenção para jogadores passados mostrarem abono convite após a abertura de 1 rico do parceiro em um nível mais baixo do leilão.

Pass - 1♥
1nt = 6-9 pts, 2-♥
2♣ = 10-11 pts, 3♥ (convite)
2♦ = 10-11 pts, 4♥ (convite)
2♥ = 6-9 pts, 3♥
3♥ = 5-9 pts, 4♥ (barragem)

Pass - 1♠
1nt = 6-9 pts, 2-♠
2♣ = 10-11 pts, 3♠ (convite)
2♦ = 10-11 pts, 4♠ (convite)
2♠ = 6-9 pts, 3♠
3♠ = 5-9 pts, 4♠ (barragem)

Sequências até a 3ª voz

Pass - 1♥
2♣/♦ - 2♥ = 12-13 pts
3♥ = 19+ pts (Slamish)
4♥ = 14-18 pts

Pass - 1♠
2♣/♦ -2♠ = 12-13 pts
3♠ = 19+ pts (Slamish)
4♠ = 14-18 pts

ABERTURA DE 2♣ (22+)

2♣ - 2♦ = 6 ou + ou 1A (FG)
2♣ - 2♥ = 0 a 5, sem A (F1)

Sequências até a 3ª voz

2♣ - 2♥
2nt = 22-23 balanceada, segue stayman/transfer (NF)
3nt = 24+ balanceada (NF)
2♠ = natural 5+ cartas (FG)
3♣/♦/♥ = natural 5+ cartas (FG)

2♣ - 2♦
2♥/♠ = natural 5+ cartas
2nt = balanceada, segue stayman/transfer

ABERTURA DE 2NT (20-21)

2nt - 3♣ = stayman
2nt - 3♦ = 5+♥ (transfer)
2nt - 3♥ = 5+ ♠ (transfer)

Sequências até a 3ª voz

2nt - 3♣ = stayman
3♦ = sem rico 4º
3♥ = 4-5 cartas de ♥, podendo ter espadas
3♠ = 4-5 cartas de ♠, não podendo ter copas

2nt - 3♦
3♥ = voz obrigatória

2nt - 3♥
3♠ = voz obrigatória

ABERTURA DE MONOCOLOR FRACO (6-10)

2♦/♥/♠ - 2nt = pergunta a mão
2♦/♥/♠ - 3♦/♥/♠ = barragem com 2-3 ♦/♥/♠
2♥/♠ - 4♥/♠ = barragem com 4+♥/♠ ou mão forte com abono
2♦ - 5♦ = barragem com 4+♦ ou mão forte com abono

Sequências até a 3ª voz

2♦/♥/♠ - 2nt = F1
3nt = 9-10 com AKQ do naipe
3♦/♥/♠ (do mesmo naipe) = 6-9
3♣/♦/♥/♠ (de outro naipe) = 8-10 com pega nesse naipe

APROXIMAÇÃO DE SLAMS

Os cue bids podem ser 1º ou 2º controle (A, K, seca ou chicana).
Evitar 1º cue bid com seca ou void no naipe do parceiro.
Cue-bid feito num naipe exclui controle 1º ou 2º no naipe pulado.
O parceiro de quem fez o 1º cue bid não promete mão boa, respondendo com outro cue bid em nível abaixo do game.

1♠ - 2♣
2♦ - 2♠
3♦ = Controle de ♦, nega o controle de ♣

4NT - Pergunta de key cards (RKC 1430)

Key cards: A♣, A♦, A♥, A♠ e K do trunfo

4nt - 5♣= 1 ou 4
4nt - 5♦ = 0 ou 3
4nt - 5♥ = 2 ou 5, sem a Q de trunfo
4nt - 5♠ = 2 ou 5, com a Q de trunfo

PERGUNTA DA Q DE TRUNFO

Após a resposta de ases, marcar a próxima voz que não é o naipe de trunfo é pergunta da dama.

Respostas:
Voltar pro naipe de trunfo em nível = não tem a Q
5nt = Q sem K lateral
Outra voz = Q + K lateral do naipe marcado

PERGUNTA DE REIS

Após a resposta de ases, marcar 5nt é pergunta de K. Marcamos 6 do naipe do 1º rei disponível abaixo do naipe do trunfo. Caso não tenha, marque o naipe do trunfo.

INTERFERÊNCIA

Vozes de interferências sobre aberturas

Naipe em nível 1 = 10-17 pts, 5+ cartas (NF)
(1♦) - 1♠ = 10-17 pts com 5+♠ (NF)

Naipe em nível 2 sem salto = 12-17 pts, 5+ cartas (NF)
(1♠) - 2♣ = 12-17 pts com 5+♣ (NF)

Naipe em nível 2/3/4 com salto = 6-9 pts, 6/7/8+ cartas (NF)

(1♥) - 3♠ = 6-9 pts com 7♠ (NF)

1nt = 15-17 bal com pega (NF)
(1♥) - 1nt = 15-17 pts, bal com pega de ♥(NF)
Segue como se fosse abertura de 1nt (transf + stayman)

X = 18+ ou 12-17 com 3+ cartas dos outros naipes (F1)
(1♦) - X = 12-17 pts, 3+♠, 3+♥ e 3+♣ ou qualquer mão com 18+

Após interferências em naipe

Marcar o naipe do adversário promete 10+ pontos (convite ou mais) e abono para o naipe de abertura do parceiro
1♥ - (2♣) - 3♣ = 10+ pts, 3+♥ (F1)

Dobrar mostra o rico que ainda não foi marcado
1♣ - (1♠) - X = 6+pts, 4♥ (F1)

Marcar vozes em nt garante pega do adversário
1nt = 8-9 pts
2nt = 10-11 pts
3nt = 12-15 pts
1♥ - (2♠) - 2nt = 10-11 pts, com pega de ♠ (convite)

Naipes novos em nível 2 (sem salto) prometem 10+ pts e 5+ cartas (F1)
1♦ - (1♥) - 2♣ = 10+ pts, 5+♣ (F1)

Naipes novos em nível 1 (sem salto) prometem 6+ pts e 5+ cartas (F1)
1♣ - (1♥) - 1♠ = 6+pts, 5+♠ (F1)

Os saltos são sempre fracos no nível 2 e 3, mesmo em novo naipe
1♣ - (1♥) - 2♠ = 5-7 pts, 6+♠ (F1)

Após X como interferência

O parceiro de quem dobrou é obrigado a marcar a voz mais natural possível se o adversário passar. Vozes em salto prometem 9-11 pts e com 12+, marcamos o naipe do adversário

(1♦) - X - (P)
1♥/♠ = 0-8 pts com 3+♥/♠ (NF)
1nt = 8-9 pts com pega de ♦ (NF)
2♣ = 0-8 pts com 3+♣ (NF)
2♥/♠ = 9-11 pts com 4+♥/♠ (NF)
2nt = 10-11 pts com pega de ♦ (NF)
3♣ = 9-11 pts com 4+♣ (NF)
2♦ = 12+ qualquer mão (FG)

Devemos passar com 7- pontos caso o adversário não passe
Com 8+, damos uma voz natural mesmo que o adversário não passe

(1♦) - X - (1♥)
passo = 0-7 pts
1♠ = 8+ pts com 4+♠ (F1)
1nt = 8-9 com pega em ♦ e ♥ (NF)
2♣ = 8+ pts com 4+♣ (F1)

Se a pessoa que dobrou marcar um novo naipe ou NT, promete 18+ pts. Com 12-14 ele passa e com 15-17 ele abona tendo abono

(1♥) - X - (P) - 2♣
(P) - 2♦ = 18+ pts com 5+♦ (NF)

(1♣) - X - (P) - 1♠
(P) - 2♠ = 15-17 pts com 4♠ (NF)

O adversário de quem dobrou pode:
Naipes novos em nível 2 (sem salto) prometem 10+ pts e 5+ cartas (F1)
Naipes novos em nível 1 (sem salto) prometem 6+ pts e 4+ cartas (F1)
XX = 10+ pts
Abona seguindo a lei das vazas totais

1♥ - (X)
XX = 10+pts (F1)
1♠ = 6+ pts 4+♠ (F1)
2♣/♦ = 10+ pts e 5+♣/♦ (F1)
2♥ = 6-9 com 3♥ pela lei das vazas totais (NF)
2nt = convite com abono 4° (10-11 4♥)
3♥ = 6-9 com 4♥ pela lei das vazas totais (NF)

Lei das vazas totais: competimos até pelo menos o contrato cujo número de vazas seja igual ao tamanho do nosso fit. Por exemplo, é seguro marcar no nível 3 (contrato de 9 vazas) com fit 9º

Reabertura

Quando o adversário abre em 1ª ou 2ª posição e o leilão continua com 2 passos
EX: (1♣) - P - (P) ?
Como o responder mostrou uma mão com 0-5 o parceiro vira favorito a ter alguns pontos, logo a nossa voz de reabertura pode ser mais fraca!
(1♣/1♦/1♥/1♠) - P - (P)
1NT – 10 -14 pontos com a pega no naipe do adversário
Caso tenha uma mão de 15+ pontos começar com X

SAÍDAS

Contra nt:
Naipe do parceiro
Naipe mais extenso

- Cabeça da sequência
- 4ª carta

Contra naipe:
Naipe do parceiro
Seca se tiver trunfo pra cortar
Cabeça de sequência

- 3ª/5ª
- Maior carta com 2 cartas

SINALIZAÇÃO

Pirulito - sempre atitude
Saída de A = Pede contagem
Saída de K = pede atitude
Pequena = Gosto
Grande = Não gosto

BALDAS

Pequena = Quero esse naipe
Grande = Não quero esse naipe