比赛用自然定约卡

2017年12月7日

目录

[一、 总体叫牌原则 1](#_Toc500448389)

[二、 开叫原则 2](#_Toc500448390)

[三、 一阶花色开叫 2](#_Toc500448391)

[1. 1C开叫 2](#_Toc500448392)

[2. 1D开叫 3](#_Toc500448393)

[3. 1H开叫 3](#_Toc500448394)

[4. 1S开叫 4](#_Toc500448395)

[5. 1C/1D应叫后的再叫 4](#_Toc500448396)

[6. 1H/1S应叫后的再叫 6](#_Toc500448397)

[四、 无将开叫后的应叫 7](#_Toc500448398)

[1. Stayman问叫 7](#_Toc500448399)

[2. 雅各比转移叫 7](#_Toc500448400)

[3. 其他应叫方式 8](#_Toc500448401)

[五、 其他约定叫 8](#_Toc500448402)

[1. 2C强开叫 8](#_Toc500448403)

[2. 狙击叫 9](#_Toc500448404)

[3. 赌博性3NT 9](#_Toc500448405)

[4. 关煞叫 9](#_Toc500448406)

[六、 满贯叫牌 9](#_Toc500448407)

[1. 表示控制的扣叫 10](#_Toc500448408)

[2. 格伯问叫 10](#_Toc500448409)

[3. 罗马关键张问叫/黑木问叫 10](#_Toc500448410)

[4. DOPI和ROPI 11](#_Toc500448411)

[5. 满贯邀请 11](#_Toc500448412)

[七、 竞争叫牌 11](#_Toc500448413)

[1. 盖叫 11](#_Toc500448414)

[2. 技术性加倍 12](#_Toc500448415)

[3. Michael扣叫 12](#_Toc500448416)

[4. 不寻常2NT 12](#_Toc500448417)

[5. 平衡位置叫牌 12](#_Toc500448418)

[6. 加倍与再加倍 13](#_Toc500448419)

[7. 竞争叫牌的应叫 14](#_Toc500448420)

[八、 精确体系干扰 14](#_Toc500448421)

[1. 1C开叫干扰 14](#_Toc500448422)

[2. 1C-1D后干扰 14](#_Toc500448423)

[3. 1NT干扰 15](#_Toc500448424)

[九、 防守中的约定 15](#_Toc500448425)

1. **总体叫牌原则**
2. 未约定及约定的大部分叫品均采用自然叫品，叫牌遭遇对手干扰时也多以自然叫品为主。
3. 不管任何位置，高花开叫应保证五张。低花开叫可选两种方式：（1）选择两门花色中较长的一个（至少3张）；（2）1D保证4张，1C保证3张，仅**4432牌型**开叫1D保证3张。二者没有较大的差别。
4. 存在两个等长的可叫套时，高花优先级高于低花，若同为高花或低花，若牌力<16，则**级别高**的花色优先，若牌力16+，可选择逆叫，**级别低**的花色优先。
5. 无将为**大无将**（即点力要求较高），**开叫时应持均型牌**。
6. 1阶应叫（1盖1）保证4张，2阶应叫（2盖1）为11+，常为5张套。
7. 2阶花色、3阶以上所有开叫均为约定叫。
8. 开叫时一般只计算大牌点（除牌型极偏情况），之后可以计算牌型点。
9. 第一、二家开叫应谨慎使用狙击叫品。
10. 叫牌时应考虑的参考有：联手将牌张数（伯根加叫作为叫牌参考）；联手点力24P应叫到3NT或4阶高花，33点应叫到6阶，37点7阶。
11. 平衡位置叫牌可以适当放宽点力要求，2P左右。
12. 在失配时应**谨慎修改花色，忌提高阶数**。一般在自己所叫花色张数大于叫牌时表现的张数2张时才在同阶修改定约花色，若提高阶数，则应多3张以上。
13. 一般情况不轻易越过3NT、4M，即进局后的再叫表示满贯兴趣。
14. 对成局牺牲叫遵循**二三法则**，即有局宕2，无局宕3，满贯牺牲叫依照算分方法。
15. **出第四花色或敌方花色必然逼叫一轮，特殊情况1C-1D-1H-1S不逼叫或寻求1NT。**
16. 加倍（X）在第一轮叫牌时表示技术性加倍，之后均表示惩罚性加倍，不使用其他加倍意义。
17. 再加倍（XX）除约定外均为惩罚性。
18. 不使用诈叫、心理叫或与约定卡差距过大的叫品。
19. 好牌慢叫，差牌止叫。
20. 对配合花色或自己先叫的花色的双跳叫为强套，对同伴新出花色的双跳表示Splinter。
21. **有将定约和无将定约在可选时，依据是否有短手将吃提供赢墩的原则（或较短套）来确定。**
22. **双人赛可以与叫牌卡出入略大，争取坐庄和多取墩数以获取顶分，也可以经常作可能性的加倍，一切手段以获取最大利益为准则；队式赛以稳健为主，尽量不丢局分，不丢满贯，避免双得，谨慎加倍，减少大的分数差距。**
23. **开叫原则**

一般开叫应保证12+P硬点力，12P点力均型牌无高花套可以考虑埋伏，牌型好套好可以开叫，牌型极好时点力无硬性要求。一般开叫应满足20法则：

20法则：点力加上最长的两个套的张数应达到20，否则不开叫。

在第四家开叫时，除了20法则，还应该满足15法则：

15法则：点力加上黑桃的张数应达到15，否则不开叫。

此外，在牌型点力分布不好时，应减去一定的点力(如单张Q)计算硬点力。第四家开叫时应尽量保证获取正分，否则可以考虑ALL Pass。

1. **一阶花色开叫**

一阶花色开叫后的应叫应首先考虑点力范围，然后尽量以**4+低花色套优先**叫牌。

1. **1C开叫**

12~21P，3+C，C比D长或3-3，无5张高花，**NF**。

应叫：

（1）1D：6+P，4+D，不否认H、S套或C套配合，一般逼叫一轮。

（2）1H：6+P，4+H，否认4+D，不否认S套或C套配合，一般逼叫一轮。

（3）1S：6+P，4+S，否认4+D、4+H，不否认C套配合，一般逼叫一轮。

（4）1NT：6~10P，1C后的1NT**必然为草花最长套牌型，即否定其余花色四张套的任意牌型**，NF。

（5）2C：低花反加叫，表示11P+，4+C套，一般无高花4+套，逼叫。

（6）2D/2H/2S：16P+，6+套，FG。

（7）2NT：10~11P，**4333牌型，未叫花色有止张**，邀请同伴在持中限牌力时加叫3NT。

（8）3C：6~10P，弱牌，5+C，NF。

（9）3D/3H/3S：Splinter爆裂叫，13+P，5+C，所叫花色为单缺。

（10）3NT：12~13P，否认4张高花，**未叫花色有止张**，想打，一般情况止叫。

1. **1D开叫**

12~21P，4+D，特殊情况为3张，D比C长，无5张高花，**NF**。

应叫：

（1）1H：6+P，4+H，不否认S套或D套配合，一般逼叫一轮。

（2）1S：6+P，4+S，否认4+H，不否认D套配合，一般逼叫一轮。

（3）1NT：6~10P，无5张低花或4张高花，NF。

（4）2C：二盖一，11P+，4+C套，一般无高花4+套，逼叫。

（5）2D：低花反加叫，表示11P+，4+D套，一般无高花4+套，逼叫。

（6）2H/2S/3C：16P+，6+套，FG。

（7）2NT：10~11P，否认4张高花，**未叫花色有止张**，邀请同伴在持中限牌力时加叫3NT。

（8）3D：6~10P，弱牌，5+D，NF。

（9）3H/3S：Splinter爆裂叫，13+P，5+D，所叫花色为单缺。

（10）3NT：12~13P，否认4张高花，**未叫花色有止张**，想打，一般情况止叫。

1. **1H开叫**

12~21P，5+H。

应叫：

（1）1S：6+P，4+S，一般逼叫一轮。

（2）1NT：6~10P，不支持H的任何牌型，NF。

（3）2C/2D：二盖一，11P+，4+C/D套，无4+S，逼叫。

（4）2H：平加高花，6~10P，3+H，NF。

（5）2S/3C/3D：16P+，6+套，FG。

（6）2NT：13~15P，3+H，FG。

（7）3H：11~12P，4+或好的三张H，邀请4H。

（8）3S/4C/4D：Splinter爆裂叫，13+P，4+H，所叫花色为单缺。

（9）3NT：16+P，H可能有配合，有满贯兴趣。

（10）4H：封局止叫，一般为10-P，H套配合，无满贯兴趣。

1. **1S开叫**

12~21P，5+S。

应叫：

（1）1NT：6~10P，不支持S的任何牌型，NF。

（2）2C/2D：二盖一，11P+，4+C/D套，逼叫。

（3）2H：11P+，4+H，逼叫。

（4）2S：平加高花，6~10P，3+S，NF。

（5）2NT：13~15P，3+S，FG。

（6）3C/3D/3H：16P+，6+套，FG。

（7）3S：11~12P，4+或好的三张S，邀请4S。

（8）3NT：16+P，S可能有配合，有满贯兴趣。

（9）4C/4D/4H：Splinter爆裂叫，13+P，4+S，所叫花色为单缺。

（10）4S：封局止叫，一般为10-P，S套配合，无满贯兴趣。

1. **1C/1D应叫后的再叫**

一般遵循点力为低限（12~14P）停留在原阶数；点力为中限（15~差的17P）可加叫1阶；点力为高限（好的17~19P）可抬两阶。支持同伴时加叫1阶。出新花色一般为第二套，NT为均型牌。

**（1）1盖1应叫（包括1D-2C）**

1）开叫人弱牌15-P时，优先级从高到低：①继续在该阶出4张套；②对同伴花色有4张支持加叫1阶；③在二阶出第二套低花；④二阶叫回原花色，5张套；⑤均型牌1NT。

应叫人的再叫：①9-P若成局无望，停叫，或叫回自己花色表示与同伴失配，或叫回同伴花色表示弱配合；②10~12P采用试探或邀请；③13+P或牌型有利可出新花色逼叫或直接进局。

2）开叫人强牌15+P时：①跳叫（16~17P）或逆叫（18P+）新4张花色；②跳叫同伴花色表示4+支持；③跳叫自己花色常为6张；④2NT表示19~20均型牌，FG。⑤双跳叫新花为Splinter，表示同伴花色好配合，所叫花色为单缺。

应叫人的再叫：①6~8P维持叫牌；②8+P高花配合应进局；③9+P应逼叫或直接进局；④14+P应有满贯兴趣。

**（2）低花平加叫（强牌）应叫**

①1C-2C-2D叫品不使用，2M为4+套，一般F1，中低限；②2NT，低限，高花有止张；③3C/3D，中限，实C/D套；④3H/3S，15P+，5+H/S；⑤3NT，中高限，高花有止张，止叫。

应叫人的再叫：根据同伴的叫品判断**联手是否有高花止张以及自身点力范围**确定叫牌。若高花均有止张12~13P叫2NT，13~15叫3NT。若缺少止张，低限可以pass或回原花色，高限可以出新花逼叫或凭点力逼叫到5阶低花或3NT。

**（3）低花跳加叫（弱牌）应叫**

若开叫人点力足够则可以邀请进局或直接进局，有止张时可叫3NT。若点力不足应Pass。

**（4）1NT应叫**

若开叫人均型牌时点力低限可以Pass，中限可以2NT邀请，高限可以直接3NT。若二阶出花色套则为逆叫，16+P，除了1D-1NT-2C表示4-4。叫回原花色表示不想打NT且为5+套，跳叫原花色为15+P，6+套。

**（5）跳叫新花应叫**

花色支持时，低限可以选择平加，高限可采取扣叫方式或邀请进局；若花色不支持，可以叫自己的6+套，其余情况叫NT。

**（6）其他**

Splinter爆裂叫或3NT后的叫品后叫牌为扣叫或问叫或止叫。

1. **1H/1S应叫后的再叫**

**（1）1H-1S应叫**

1）开叫人弱牌15-P时，①有3+S支持则叫2S；②叫回6+H套；③加1阶4张低花套；④其他情况叫1NT。

应叫人的再叫：①9-P时谨慎叫牌，有可能失配；②10~12P采用维持叫牌或邀请；③13+P应主动逼叫。

2）开叫人强牌15+P时：①有3+S支持则叫3S；②好的5张或6+H套叫3H；③跳叫4张低花套；④2NT表示19~20均型牌，FG。

应叫人的再叫：6~8P示弱；9+P邀请或进局；14+P显示满贯兴趣。

**（2）高花平加叫（弱牌）应叫**

开叫人点力弱15-P时成局无望应尽量Pass。点力中限15+P时可以：①3M，邀请进局；②1H-2H-2S为4张S套；③2NT为自然意义中限均型牌，同伴在点力足够情况下加叫3NT，弱牌可以Pass或3H；④3阶花色叫品为第二套。点力强时应主动进局或逼叫进局。⑤开叫人的双跳叫新花为强牌套，并非Splinter。

**（3）高花跳加叫（强牌）应叫**

开叫人点力仅够开叫12~13P时，均型牌可以Pass，其他情况均应考虑进局。任何其他花色叫品均视为扣叫。

**（4）2盖1应叫**

开叫人弱牌15-P时可以：①若对同伴高级花色有3+支持则加叫1阶；②平叫4张新花；③叫回自己花色；④其余情况可以叫2NT。

应叫人再叫：低限选择叫回自己花色或加叫同伴花色或2NT，高限选择跳叫或出新花色。

开叫人强牌15+P时可以：①跳叫同伴花色表示4张支持；②平叫4张新花或跳叫5张新花；③跳叫回自己花色表示好的5张或6+；④3NT，均型牌，其他花色有止张。④双跳叫新花为Splinter，表示同伴花色好配合，所叫花色为单缺。

应叫人再叫：找到花色配合可以扣叫，否则NT定约。

**（5）1NT应叫**

若开叫人均型牌时点力低限可以Pass，中限可以2NT邀请，高限可以直接3NT。1H-1NT-2S非逆叫。叫回原花色表示不想打NT且为5+套，跳叫原花色为15+P，6+套。

**（6）跳叫新花应叫**

花色支持时，低限可以选择平加，高限可采取扣叫方式或邀请进局；若花色不支持，可以叫自己的6+套，其余情况叫NT。

**（7）其他**

高花封局、Splinter爆裂叫、2NT/3NT后为扣叫或问叫或止叫。封局后再叫表示满贯兴趣。

1. **无将开叫后的应叫**

无将开叫将开叫者的点力和牌型表示得较为细致，故决定权在同伴。

1NT：16~18P均型牌；2NT：19~21P均型牌，最多允许单张K；3NT为赌博性3NT，非正常NT开叫，一般不用。

1. **Stayman问叫**

1NT-2C或2NT-3C表示Stayman问叫，8+P，询问高花四张套，询问方尽量有一门高花四张套寻求配合，FG，可作为过渡叫品。应答方式为：①2D/3D：无高花四张套；②2H/3H：4+H，不否认4+S；③2S/3S：4+S，否认4+H；④2NT/3NT：双高花套。

问叫人再叫：①若无高花套，则可出自己4张高花套或直接NT；②加叫应答花色表示4+配合，邀请进局；③对H的S或任何情况下的NT，邀请或停止3NT；④C/D，5+C/D套，有满贯兴趣。

若Stayman问叫时被对手加倍，则依然适用。

若Stayman问叫时被对手盖叫干扰，则不适用，所有叫品为自然叫品。

1. **雅各比转移叫**

NT-D/H/S表示雅各比转移叫，要求同伴在最便宜的阶数上叫出约定的应答，其好处是在确定定约之后由开叫NT的人坐庄。2D/3D表示5+H，要求同伴叫出2H/3H；2H/3H表示5+S，要求同伴叫出2S/3S；1/2NT-2/3S转移不使用，但若出现，则为低花Stayman，至少4-4低花，12+P，较大可能有单缺，有一定满贯兴趣，希望同伴应答低花。

超转移：同伴在应该做出的叫品上提升一阶花色，表示该套为好套，有好配合。

开叫人应约转移后同伴再叫：①Pass表示弱牌；②平加叫高花表示6+套，邀请4M；③2NT表示3NT或4M邀请；④出新花为第二套，强牌，逼叫。

雅各比转移叫在遭遇对手加倍时依然适用，遭遇盖叫干扰时则失效。

1. **其他应叫方式**
2. 1NT-2NT为均型牌，6-7P，邀请3NT；
3. 直接叫3NT为以同伴低限（8+16）计算联手牌力足够完成定约，止叫；
4. 1NT-3m表示6+低花套；
5. 1NT-3M表示约定叫，5-5低花套，所叫高花为单缺，可能有满贯兴趣；
6. 1NT/2NT-4C为格伯问叫，参见满贯叫牌；
7. 1NT/2NT-4NT/5NT为小满贯/大满贯邀请，参见满贯叫牌；
8. 1NT/2NT-5C/5D/6C以上的所有叫品均为想打，止叫；
9. 2NT开叫与1NT开叫的应叫仅在三阶上表示不同含义。
10. 2NT-4M表示约定叫，5-5低花套，所叫高花为单缺，强烈满贯兴趣。
11. **其他约定叫**

除了1阶所有叫品和2NT外其他所有开叫叫品均为约定叫。

1. **2C强开叫**

2C为约定叫，表示22+P。（或单手牌可以做到低花作为将牌有9个赢墩，高花作为将牌有8个赢墩，慎用。）

2C的应答：2D为约定叫，表示7-P；2H/2S/2NT/3C/3D均为8+P，该套或均型牌。

开叫人再叫：

1）同伴2D应答：①平叫花色，表示该套，同伴根据点力和牌型可选择叫出自己的套或加叫或改回NT；②2NT均型牌，2C的低限，同伴可使用降低点力要求的Stayman问叫和雅各比转移叫；③跳叫花色，表示该花色单缺，其余三门无极长的套；④3NT，单手即可完成3NT，同伴可Pass或使用降低点力要求的Stayman问叫和雅各比转移叫；

2）同伴积极应答：多为自然叫牌，花色为报套，NT为均型牌，加叫表示支持，应注意是否错过局或贯。多次连续叫一门花色应考虑极长套情况。

1. **狙击叫**

2D/2H/2S为2阶狙击叫，表示开叫点力以下，6+半坚强套，点力多集中在该门花色。

应答：①2NT为奥古斯特约定叫，表示有开叫点力，希望同伴进一步表示出套的质量和点力情况，3C/3D/3H/3S表示的含义为破好破好，低低高高；②平加叫，继续狙击；③进局加叫，具备完成定约的实力；④叫新花表示开叫点力，该花色套，同伴可选择加叫或叫回原花色或平出第二套，谨慎NT叫品。

3阶花色开叫均为3阶狙击叫，表示开叫点力以下，7+半坚强套，点力多集中在该门花色。

应答：①三阶平叫高花表示6+半坚强套，寻求高花配进局或3NT；②3NT，13+P，有止张，止叫；③4阶加叫该花色表示继续狙击；④4NT为罗马关键张问叫。

1. **赌博性3NT**

10~12P，7+坚强套（多为低花），无缺门，其他花色允许有止张。**基本不使用**。

应答：**①4C，同伴缺少止张，寻求有将定约，为C套时止叫，为D套时改叫D；**②4M为以低花做配合的高花成局定约，6+套，止叫；③4NT为罗马关键张问叫。

在遭遇对手加倍后，由开叫3NT的同伴视牌型选择放Pass或逃叫4C（可改4D）。

1. **关煞叫**

3NT以上的叫品均视为关煞叫，有将定约一般为极长单套，边花有一定点力。

4C/4D为NAMYATS转移4H/4S，7+好牌套。直接叫4H/4S点力更弱一些，狙击性更强，常为7+套带单缺，除非同伴持开叫无将的点力可4NT问叫，其余应当Pass。

1. **满贯叫牌**
2. **表示控制的扣叫**

在确定将牌配合的情况下，采用扣叫来显示第一轮控制（A或缺门）和第二轮控制（K或单张）。表控制的扣叫为三阶或以上双跳叫地叫出一个未叫过的花色。扣叫有以下几个原则。

①扣叫永远逼叫一轮。

②存在两门控制的情况下，低花色优先以节省叫牌空间。

③A的优先级大于缺门大于K。

④若对手叫出过某门花色，对其扣叫**一定**表示A或缺门，并有满贯兴趣。

⑤尽量不叫同伴叫过的花色，如果叫了，也仅视为扣叫。

⑥扣叫后叫回将牌花色表示在其间花色中没有控制可以显示。

⑦扣叫被对手加倍后的再加倍表示也有该花色的控制。

⑧扣叫出现后将牌花色不能更改。

⑨若未使用罗马关键张问叫，则5阶的叫品为表示满贯兴趣的扣叫。

1. **格伯问叫**

1NT/2NT开叫后的4C为格伯问叫，询问A的个数。4D代表0或3个A，4H代表1或4个A，4S代表2个A，4NT可表示1个A和1个同花色AK。

4C问叫后的5C为询问K的个数。5D代表0或3个K，5H代表1或4个K，5S代表2个K，5NT代表1个K和1个同花色KQ。

若4C/5C问叫应答后叫出4NT/5NT，是想请同伴叫出5C/6C最终定约。

1. **罗马关键张问叫/黑木问叫**

罗马关键张问叫或黑木问叫为有将定约的询问，以4门花色的A和将牌K作为共5个罗马关键张（黑木问叫关键张为4个A），不计算缺门。尽量遵守让较强的一家询问较弱的一家的原则。问叫时，若之前已经显示过某花色配合，则以该花色作为将牌询问；若暂时还未确定配合的将牌，则以4NT前同伴最后叫的一门作为将牌询问。问叫后最终定约可能不是原询问的将牌，但不影响问叫。

罗马关键张问叫或黑木问叫一般以4NT启动，询问关键张张数。5C代表0或3个关键张，5D代表1或4个关键张，5H代表2个关键张不带将牌Q，5S代表2个关键张且带将牌Q。

**5C/5D后的**最便宜非将牌花色叫品**为询问将牌Q，回到最低阶将牌花色表示没有将牌Q，不排除有其他花色K；5NT表示有将牌Q，没有其他花色的K；其余花色叫品表示有将牌Q以及该门花色的K。此外，如果联手将牌张数已达到10张，可以视作有将牌Q。**

**5C/5D或**询问将牌Q得到肯定应答后的非将牌花色叫品**为询问该门花色控制，加一级表示Q或双张，加两级表示K或单张，加三级表示A或缺门。**

4NT后的5NT为询问K，**前提条件是联手四个A和将牌K齐全，最好也有将牌Q**，在6阶水平回答K所在的最便宜的花色，**若超出将牌花色，则回答将牌花色。**

1. **DOPI和ROPI**

在格伯问叫和罗马关键张问叫时若被对手盖叫或加倍，则以如下约定作为回答：

X（被盖叫）或XX（被加倍）表示第一阶应答；

Pass表示第二阶应答；

下一个可用的叫品表示第三阶应答；

下两个可用的叫品表示第四阶应答；

表示为Double/Redouble 0 Pass 1，简写DOPI/ROPI。

1. **满贯邀请**

1NT/2NT的开叫后的4NT为小满贯邀请，希望同伴在高限时（联手点力足够）叫到小满贯6NT。

1NT/2NT的开叫后的5NT为大满贯邀请，希望同伴在高限时叫到大满贯7NT，否则也应加叫6NT。

1. **竞争叫牌**

竞争性叫牌（Competitive Auction）是指敌我双方均互相争叫干扰叫牌的情况。一般情况我们仍可以使用原来的约定叫牌，且多为自然含义。在阶数被对手提高一阶后，约定的阶数也相应提高（如1H-2C后的2NT表示原1NT的含义，附带C的控制）。但也有一些额外的选择来表示特殊含义。常用的竞争叫牌叫品如下。

1. **盖叫**

在对手开叫后的最便宜阶数上出花色，一般一阶6/8+P，二阶10/12+P，5+套。跳叫的二阶或三阶视为狙击叫牌。1NT为15~18P，均型牌，一般对手花色有止张。

盖叫后的应叫与开叫后的应叫类似：①平出新花，8~12P，4张套，一般否认配合；②加叫，6~10P，有配合；③跳出新花，13+P，好的5张或6+套；④跳加叫，11+P，有配合；⑤NT，均型牌，保证对手花色有止张，阶数与点力相关，后续再叫同开叫NT的逻辑。

1. **技术性加倍**

在对手开叫后的加倍为技术性加倍。若对手为花色开叫，则加倍表示的信息为具有开叫点力，对手花色为短套，其余三门均有支持，希望同伴叫出自己的长套。同伴在没有干扰的情况下必须叫出一门花色，受干扰时若持弱牌可以Pass；若对手为NT开叫，则加倍表示的信息为比开叫点力稍弱（10P左右）的均型牌，同伴若持有好的花色套可以叫出，高限均型牌且对手同伴未应叫时可以考虑以技术性转惩罚性（对比我方3NT与对手宕2/3得分比较）。**技术型加倍后主动出新花色套为16P+，所叫花色为5张套；主动出NT为19P+均型牌。**

1. **Michael扣叫**

在对手的开叫花色上加叫一阶该花色为Michael扣叫。对低花的扣叫为8+P，表示双高花套，对高花的扣叫为10+P，表示另一门高花套和一门低花套。若同伴想知道是哪一门低花，可用2NT做过渡。

1. **不寻常2NT**

在对手一阶开叫后的2NT表示8+P，低花至少5-5套，若实际点力较高，可在后续叫牌中以扣叫对手花色体现。

其应叫为：①在两门低花中选择一门叫牌3C/3D；②3H/3S表示低花套均不配，6+高花长套；③3NT表示低花稍有配，高花有止张，止叫；④4C/4D为跳叫示选叫牌，含义多为低花配合，狙击对手；⑤4H/4S扣叫表示成局以及满贯邀请；⑥4NT为罗马关键张问叫（**以C为将牌**）。

1. **平衡位置叫牌**

在两家Pass后的位置为平衡位置，因为如果放Pass则叫牌结束，但常常这个定约对己方局势不利，且对手也Pass表示点力分布大致相同，因此并不希望结束叫牌，就可以采取平衡位置叫牌（Balancing Seat Bids）。相对应的，其他位置叫直接位置叫牌（Direct Seat Bids）。平衡位置叫牌注意防范对手的叫牌风格，对于激进风格的可以考虑Pass，对于保守风格的可以盖叫或加倍。

平衡位置的叫牌主要是以比直接位置稍弱的点力要求（2~3P）和张数要求（1张）做加倍和盖叫来维持叫牌进程。其常用的叫牌方式有：

1. 同阶盖叫花色。点力比开叫稍弱，允许好的4张套，建议还是5张。
2. 同阶NT。对手花色有止张，点力为开叫点力（原盖叫NT需要15~18P）。
3. 加一阶盖叫花色。开叫点力，6+套，带有狙击性。
4. 加倍。8P左右技术性加倍。
5. Michael扣叫。牌型信息相同，点力稍弱。
6. 不寻常2NT。
7. **加倍与再加倍**

加倍分为技术性加倍、惩罚性加倍、否定性加倍、支持性加倍、莱特纳加倍、恐吓性加倍、示攻性加倍等。

1. 技术性加倍（Takeout Double）：对手为开叫方，同伴Pass过或未叫牌情况下为技术性加倍，表示点力与牌型。即便对手开叫阶数较高，此时的加倍也视作技术性加倍。技术性加倍最多可在本人Pass过第二次平衡位置叫牌后使用。**2NT以下或3NT以下且对方叫牌过程迅速、略有狙击性质的加倍大概率是技术性加倍，表示未叫花色有套。若对方仅出过一套，则为其他三门花色均有3+张；若对方出过两套，则表示剩下两套至少为4-4。同伴可以根据自己的牌力和牌型将技术性加倍转为惩罚性加倍。**
2. 惩罚性加倍（Penalty Double）：认为对手的定约无法完成，加倍以示惩罚。常用于的情况有：①己方未叫牌或几乎无叫牌，对手叫牌确定定约后加倍；②对NT的加倍，开叫NT的加倍为技术性，但同伴可以由技术性转为惩罚性，其余对手确定NT定约后的加倍均为惩罚性。③在明确自己、同伴或对手牌力牌型的情况下分析得出大概率或一定无法完成时的加倍，多用于对手牺牲叫、双方争定约、手上有足够数量的快速赢墩等；④已经使用过技术性加倍或惩罚性加倍。
3. 示攻性加倍：在对手叫出扣叫、答叫等约定叫而不表示花色的情况下作加倍表示持有该花色的套或大牌，请同伴首攻或有出牌机会时攻出。可以归结到惩罚性加倍中，因为对手的该定约基本不可能完成。

再加倍约定均为惩罚性，有完成定约的能力，对对手的加倍表示惩罚，当对手选择逃叫后，视局况追杀对手或者叫到成局以上定约。不使用否定性和支持性再加倍。

1. **竞争叫牌的应叫**

以自然叫品为主，配合未被干扰时的原叫品含义，主动加叫1阶应提高3~4个点力。叫NT应保证对手叫品有止张。

1. **精确体系干扰**

对精确体系的干扰只针对非自然叫品1C及小无将NT。针对虚套叫品不使用Michaels扣叫，加倍、争叫均为实套，扣叫表示技术性加倍。针对其他实叫品与前述相同。

1. **1C开叫干扰**

1C开叫表示16P+的任何牌型。第二家位置6P以上可以（其余Pass）：

1. 加倍。表示5+C。
2. 直接争叫一阶花色。5+套。
3. 1NT。开叫1NT实力的均型牌。
4. 2C。技术性加倍，C单缺。
5. 2NT。双低套。
6. 其余叫品均带有狙击性质。
7. **1C-1D后干扰**

对方1C开叫后同伴已经Pass表示6-P，对方1D表示0-7P，若非1D叫品除非有开叫NT的实力否则Pass。第四家位置须有接近开叫实力才允许叫牌。

1. 一阶高花、2C争叫。表示5+套。
2. 1NT。略弱于1NT开叫实力的均型牌。
3. 加倍。表示5+D。
4. 2D。技术性加倍，D单缺。
5. 2NT。双低套。
6. 其余叫品均带有狙击性质。
7. **1NT干扰**

1NT表示13-15P均型牌，中等牌力。

第二家位置加倍一定为惩罚性，16+P。牌型好点力不高可以狙击，其余建议Pass。

对方同伴若是2C Stayman问叫或雅各比转移叫，则第四家争叫表示实套，加倍表示该叫品实套。

如若两家Pass则第四家为平衡位置，可以做技术性加倍。

1. **防守中的约定**
2. 积极首攻：对对手的高阶定约尤其是满贯定约，攻出大牌连接张、某门花色的A等。
3. 消极首攻：攻庄家花色、攻小牌。
4. 其他首攻原则：双张套攻大牌、攻单张、攻同伴叫的花色（优先大牌）、连接张攻最大的一个、AK攻K、KQ攻K、单套有大牌谨慎攻防止送。
5. 长四原则：防守NT定约时可以攻出长套的第四大张。
6. 其他防守原则：远攻弱近攻强（最好用）、破坏明手桥路、调将谨防交叉将吃（需注意）和一吃一垫、投入、去将牌顶张、垫大牌或盖吃解封套、送同伴将吃等。
7. 保护张：使对手无法以强制方式调下你的大牌，如Kx和Qxx的x。
8. 大小信号：在同伴赢得这一墩时的垫牌（本轮花色）**一定**表示信号。垫贴大牌表示该花色有大牌或告缺，欢迎打出；垫贴小牌表示该花色不欢迎，无特殊情况不要再打。
9. 花色转移信号：在同伴赢得这一墩时的垫牌（非本轮花色）可以表示该花色有大牌欢迎打出。
10. 大小转移花色信号：在同伴赢得这一墩时的垫牌，如果明显不能续攻此门花色，则小牌表示希望领出剩下的花色除了将牌之外的低级花色，大牌表示剩下花色除将牌之外的高级花色。大小转移花色信号生效时大小信号失效。

**在极特殊的未约定情况下，叫品可以表示非自然含义。牌手双方对本约定卡拥有最终解释权。**