

LEILÃO DEFENSIVO E COMPETITIVO	SAÍDAS E SINAIS	CARTÃO DE CONVENÇÕES																								
Overcall (estilo): <i>competitivo</i>	<i>3ª/5ª cartas contra trunfo e 4ª contra ST. Cartas tradicionais). Sinalização invertida (udca):</i>	Nomes: <i>Eduardo Felix de Sousa Waldemiro Andrade</i>																								
Respostas: <i>novo naipe=optativo; cue-bid=forçante apoio=barragem ou força.</i>	<i>atitude e contagem. Também preferência de naipe.</i>	DESCRIÇÃO DO SISTEMA																								
Dobre informativo (estilo): <i>tradicional</i>	Saídas contra ST em negrito. Contra naipe, se diferentes, são sublinhadas:	<i>Sistema no estilo 2/1 FG, com aberturas 2♣ e 2♦ "multi", 2ST bicolor pobre, 2♥ e 2♠ bicolores fracas com o naipe marcado e outro a definir.</i>																								
Respostas: <i>sem salto = menos de 8 pontos; em salto = 8-11; cue-bid = força;</i>	<table border="0"> <tr> <td>AR</td> <td>RD</td> <td>DV</td> <td>V10</td> <td>10x</td> <td>xx</td> </tr> <tr> <td><u>AR</u>x</td> <td><u>RD</u>xx</td> <td><u>DV</u>xx</td> <td><u>V</u>10xx</td> <td>109</td> <td>xxx</td> </tr> <tr> <td><u>AR</u>Vx</td> <td><u>RD</u>Vx</td> <td><u>DV</u>109</td> <td><u>V</u>1098</td> <td>109x</td> <td>xxxx</td> </tr> <tr> <td>ARV10</td> <td>RD109</td> <td>RV10x</td> <td>R109x</td> <td>98x</td> <td>xxxxx</td> </tr> </table>		AR	RD	DV	V10	10x	xx	<u>AR</u> x	<u>RD</u> xx	<u>DV</u> xx	<u>V</u> 10xx	109	xxx	<u>AR</u> Vx	<u>RD</u> Vx	<u>DV</u> 109	<u>V</u> 1098	109x	xxxx	ARV10	RD109	RV10x	R109x	98x	xxxxx
AR	RD		DV	V10	10x	xx																				
<u>AR</u> x	<u>RD</u> xx		<u>DV</u> xx	<u>V</u> 10xx	109	xxx																				
<u>AR</u> Vx	<u>RD</u> Vx	<u>DV</u> 109	<u>V</u> 1098	109x	xxxx																					
ARV10	RD109	RV10x	R109x	98x	xxxxx																					
Reabertura: <i>pode ser fraco</i>	<table border="0"> <tr> <td><u>AD</u>Vx</td> <td><u>AV</u>xx</td> <td>RVxxx</td> <td>Rxxx</td> <td>Rxx</td> <td>10xx</td> </tr> <tr> <td>Dxxxx</td> <td>Dxxx</td> <td>Dxx</td> <td>Vxxx</td> <td>Vxx</td> <td>10xxx</td> </tr> </table>	<u>AD</u> Vx	<u>AV</u> xx	RVxxx	Rxxx	Rxx	10xx	Dxxxx	Dxxx	Dxx	Vxxx	Vxx	10xxx													
<u>AD</u> Vx	<u>AV</u> xx	RVxxx	Rxxx	Rxx	10xx																					
Dxxxx	Dxxx	Dxx	Vxxx	Vxx	10xxx																					
Overcall 1ST: <i>sobre 1-pobre = ou outro pobre e rico 4º; sobre 1-rico = o outro rico e pobre 5º. Em reabertura = natural, 11-14 pontos.</i> Respostas: <i>Stayman, transfers, etc.</i>	<i>Obs.: se nossa dupla tiver mostrado o naipe, as saídas podem variar ligeiramente, esp. c/3 cartas.</i>	Aberturas especiais e significados																								
Overcall em salto: <i>Natural fraco.</i>	Sinais ao servir ou descartar: <i>Invertidos (udca) e preferência de naipe.</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1) 2♣ = multi (ouros fraco ou mão forte a definir) 2) 2♦ = multi: monocolor rica fraca, tricolor forte ou equilibrada de 22-24 ph; 3) 2ST = bicolor pobre fraca ou forte. 4) 2♥ e 2♠ = bicolor com o naipe marcado e outro a definir; 5) 3ST mostra pobre fechado (gambling) 																								
Respostas: <i>semelhantes às de aberturas (vide)</i>	DESCRIÇÃO DOS MÉTODOS																									
Overcall de ST em salto: <i>2ST inusitado. 3ST = para jogar.</i>	Aberturas de ST: <i>1ST=15-17; 2ST=bicolor pobre fraca ou muito forte. 3ST = gambling.</i>																									
Cue-bid imediato: <i>Michael's.</i>	Sobre abertura 1ST, utiliza-se como respostas: <i>Transfers (2♦=♥, 2♥=♠, 2♠=♣; 2ST=♦; 4♣=♥; 4♦=♠); Stayman simples; 3♣= mão 2-2-5-4 FG; 3♦= mão 2-2-4-5; 3♥= mão 3-1-4-5 ou 3-1-5-4; 3♠= mão 1-3-4-5 ou 1-3-5-4.</i>																									
Contra 1ST: <i>dobro = informativo (oferece pelo menos 2 naipes). 2ST = bicolor pobre. Outras vozes naturais.</i>	Aberturas fortes: <i>2♣= multi: pode ser ♦ fraca ou forte a esclarecer. 2♠= multi: pode ser rico fraco ou mão forte. 2ST pode ser bicolor pobre forte.</i>																									
Contra barragens: <i>"regra dos 7" para competição dobre inf. até 4♥; 4ST s/ 4♠=informativo</i>	Aproximação de slam: <i>Splinters, trials, Gerber, quantitativos, RKCB, cue-bids, etc.</i>	Respostas às aberturas de 1-em-naipe																								
Contra dobre inf. adversário: <i>Rdb = 10+ pontos; naipe=natural ou de acordo com sistema (vide)</i>	Psíquicos: <i>podem ser usados, tanto em aberturas quanto em respostas e overcalls</i>	<p>Sobre 1♣: 2♣=FG; 3♣=fraco; 2♦= convite em ♣. Sobre 1♦: 2♦=FG; 3♦=fraco; 3♣=convite em ouros. Sobre 1-pobre: 2♥= bicolor rica, 6-8 pts.; 2♠= bicolor rica 8-10 pts. Sobre 1♥: 1♠= 0/4 ♠^s; 1ST= 5+♠^s. Sobre 1♠: 1ST forçante. Sobre 1-rico: Jacoby 2ST; splinters; etc.</p>																								
Outros dados do sistema, incl. defesas especiais: <i>2-way-reverse-Drury; Mini Splinters; Apoio Invertido a 1-pobre. Lebensohl s/1st, abertura 2-fraco e reversos. 2-way-checkback stayman; dobres de suporte; 1ST/2ST inusitados; puppet-stayman s/ 2ST; RKC 1403; etc.</i>																										

CARTÃO DE CONVENÇÕES — Eduardo Felix e Waldomiro Andrade

Ab.	Art?	cartas	Descrição	Respostas básicas e convencionais	Desenvolvimento	Detalhe
1♣	N	2+	10+ PH. Com 2 cartas apenas no caso de a distribuição ser 4-4-3-2.	a) 1♦/1♥/1♠/1ST = naturais; b) 2♣ = apoio FG; c) 3♣ = apoio fraco; d) 2♦ = apoio convite para paus; e) 2♥ = bicolor rica 6-8 pts.; f) 2♠ = bicolor rica 8-10 pts.; g) 2ST = balanceada 11-12 pts.; h) 3ST = balanceada 16-18 pts.	Se o respondedor tiver mão balanceada de 13-15 pts., sem rico 4º, responde 1♦, mesmo com 3 cartas (caso da mão 3-3-3-4), antes de marcar 3ST. No mais, segue de forma natural.	Sobre interferência, o leilão fica todo natural (as convenções citadas não valem). O redobre mostra 10+ pts. Cuebid é forçante.
1♦	N	4+	10+ PH.	a) 1♥/1♠/1ST/2♣ = naturais; b) 2♦ = apoio FG; c) 3♦ = apoio fraco; d) 3♣ = apoio convite para ouros; e) 2♥ = bicolor rica 6-8 pts.; f) 2♠ = bicolor rica 8-10 pts.; g) 2ST = balanceada 11-12 pts.; h) 3ST = balanceada 16-18 pts.	Se o respondedor tiver mão balanceada de 13-15 pts., sem rico 4º, responde 2♣, mesmo com 4 cartas (caso da mão 3-3-3-4), antes de marcar 3ST. No mais, segue de forma natural.	Sobre interferência, o leilão fica todo natural (as convenções citadas não valem). O redobre mostra 10+ pts. Cuebid é forçante.
1♥	N	5+	10+ PH	a) 1♠ = relé, com 0 a 4 espadas; b) 1ST = 5+ espadas; c) 2♣/2♦ = naturais FG; d) 2♥ = apoio simples, 6/9 pts.; e) 2ST = apoio 4º FG; f) 2♠/3♣/3♦ = natural, com apoio-convite para copas; g) 3♥ = convite com 4+ cartas; h) 3♠/4♣/4♦ = splinters; i) 3ST = mão 4333 de 13-15 pts.; j) 4♥ = natural fraco.	Sobre 1♠, se o abridor tiver 4 cartas de espadas, marca 1ST com até 15 pts. ou 2♠, com 16+ pts. Sobre 2ST, o abridor marca seca no nível 3 e outro naipe quinto no nível 4. No mais, segue natural, sendo que 2♣/2♦ pode ser marcado com 3 cartas.	Sobre interferência, o leilão fica todo natural (as convenções citadas não valem). O redobre mostra 10+ pts. Cuebid é forçante.
1♠	N	5+	10+ PH	a) 1ST = relé; b) 2♣/2♦/2♥ = naturais FG; c) 2♠ = apoio simples, 6/9 pts.; d) 2ST = apoio 4º FG; e) 3♣/3♦/3♥ = natural, com apoio-convite para espadas; f) 3♠ = convite com 4+ cartas; g) 3ST = mão 4333 de 13-15 pts.; h) 4♣/4♦/4♥ = splinters; i) 4♠ = natural fraco.	Sobre 2ST, o abridor marca seca no nível 3 e outro naipe quinto no nível 4. No mais, segue natural, sendo que 2♣/2♦ pode ser marcado com 3 cartas.	Sobre interferência, o leilão fica todo natural (as convenções citadas não valem). O redobre mostra 10+ pts. Cuebid é forçante.
1ST	N	-	15-17 PH	a) Stayman simples; b) 2♦/2♥ e 4♦/4♥ = transfers para copas e espadas, respectivamente; c) 2♠/2ST = transfers para paus e ouros, respectivamente; d) 3♣ = mão 2-2-5-4 FG; e) 3♦ = mão 2-2-4-5 FG; f) 3♥ = mão 3-1-4-5 ou 3-1-5-4 FG; g) 3♠ = mão 1-3-4-5 ou 1-3-5-4 FG; d) 4ST/5ST = quantitativas para pequeno/grande slam.	Nos transfers, se o abridor "gostar" (honras, comprimento no naipe, força), "quebra", marcando "por baixo" no caso dos pobres e outra coisa no caso dos ricos. No mais, segue natural.	Sobre dobre, continuam válidos Stayman e transfers. Redobre pede para marcar 2♣, visando passar ou marcar 2♦. Passar pede para o parceiro redobrar, visando passar ou declarar naipe "de baixo para cima". Sobre overcall, dobre é informativo, vozes em naipe a partir do ível 3 são transfers e 2ST é Lebensohl.
2♣	S	-	Multi. Pode ser fraco em ouros, mão balanceada de 20-21 ou 25+ PH, ou FG a definir.	O respondedor assume sub-abertura em ouros e age de acordo — ou seja, marca ouros como "passe ou esclareça"; outro naipe natural forçante e 2ST relé forçante.	Após resposta em ouros, o abridor passa com sub-abertura ou específica: <i>se marcar 2ST, o respondedor pode usar transfers ou puppet-stayman; se marcar naipe, o respondedor segue natural.</i> Sobre resposta em naipe, o abridor marca ouros com sub-abertura ou específica. Sobre 2ST, o abridor marca ouros com sub-abertura mínima ou marca naipe lateral com sub-abertura máxima. Depois, segue de forma natural.	Sobre dobre, o respondedor pode passar se tiver naipe longo de paus ou marcar ouros, caso contrário. Pode também redobrar, se estiver forte. Sobre overcall, passa, dobra ou marca naipe próprio, conforme conforme a força e a distribuição.

CARTÃO DE CONVENÇÕES — Eduardo Felix e Waldomiro Andrade

Ab.	Art?	cartas	Descrição	Respostas básicas e convencionais	Desenvolvimento	Detalhe
2♦	S	-	Multi. Pode ser fraco em copas ou espadas, balanceada de 22-24 PH, ou tricolor forte.	O respondedor assume sub-abertura em naipe rico e age de acordo: marca 2♥ ou 2♠ como "passe ou esclareça" (2♠ mostra possível interesse em copas), 2ST como relé e naipe pobre natural forçante.	Após 2♥, o abridor passa ou marca 2♠ com sub-abertura, 2ST com mão balanceada de 22-24 PH (<i>e o respondedor pode usar transfers ou puppet-stayman</i>), ou naipe em salto, mostrando a seca de uma tricolor forte. Após 2♠, passa com sub-abertura em espadas, marca 3♥, com sub-abertura em copas, ou naipe em salto, mostrando a seca de uma tricolor forte. Depois, o respondedor decide.	Idem acima.
2♥	S/N	5+	Bicolor fraca com copas e outro naipe qualquer	O respondedor, se não passar, pode apoiar de forma natural; marcar 2♠ como "passe ou marque outro naipe"; ou 2ST-relé.	Após 2♠, o abridor passa, com bicolor rica ou marca o naipe pobre, senão. Após 2ST, o abridor marca o segundo naipe, sendo 3♥ se for espadas. Depois, o respondedor decide.	Sobre dobre, o redobre pede o outro naipe. Sobre overcall, o dobre também.
2♠	S/N	5+	Bicolor fraca com espadas e outro naipe qualquer (se o 2º naipe for copas, a mão é obrigatoriamente 6-5)	O respondedor, se não passar, pode apoiar de forma natural ou marcar 2ST-relé.	Após 2ST, o abridor marca o 2º naipe, sendo que, se esse naipe for copas, o respondedor sabe que se trata de mão 6-5 ou melhor.	Idem acima.
2ST	S	5+	Bicolor pobre fraca ou muito forte.	O respondedor, via de regra, escolhe um dos naipe pobres (se marcar rico é natural forçante e 3ST é para jogar).	Após o respondedor escolher um pobre, o abridor passa com mão fraca ou marca algo útil (controle lateral, p.ex.) com mão forte. O respondedor decide, podendo continuar mostrando controles ou via RKC.	Sobre dobre, o redobre mostra vontade de jogar 2ST redobrado; senão, escolhe um naipe pobre. Sobre overcall, passa ou escolhe um pobre.
3x 4x	N	6+	Barragem natural	Novo naipe do respondedor, que não feche game, é forçante. 3ST é para jogar. Apoio é natural.	O abridor só marca novamente se for para apoiar eventual naipe do parceiro.	Natural.
3ST	S	7+	Naipe pobre fechado	O respondedor, se não passar, pode: (i) marcar paus, como "passe ou corrija para ouros"; (ii) 4♦, pedindo seca lateral; (iii) 4 em naipe rico = signoff; ou (iv) 4ST, perguntando o comprimento do naipe-base.	Após resposta em paus, o abridor passa ou corrige para ouros. Após resposta 4♦, o abridor marca 5 no próprio naipe, se não tiver seca, 4 em rico, com seca nesse naipe, ou 4ST com "seca no outro pobre" (que o parceiro saberá qual é). Após resposta 4ST, o abridor marca 5♣ com 7 cartas e 5♦ com 8.	Sobre dobre, o redobre mostra vontade de jogar 3ST redobrado; senão, marca sistemicamente.