

LEILÃO DEFENSIVO/COMPETITIVO	SAÍDAS E SINAIS	CARTÃO DE CONVENÇÕES
OVERCALL: Natural	SAIDAS C/NAIPE 4^a Atitude	NOMES:
RESPOSTAS: Natural como se fosse a uma abertura	SAÍDAS C/ST 4^a Atitude	O. Correa Neto/Gustavo F. Mello - Brasil (RJ)
	OUTRAS: com x x x pode sair na 2 ^a .	DESCRIÇÃO DO SISTEMA: 2 x 1
DOBRE INFORMATIVO: (Estilo) Natural ± 12 pts.= abertura		NATURAL [X] ARTIFICIAL [] 1♣ FORÇANTE []
RESPOSTAS: Naturais do sistema	SAÍDAS CONTRA ST	ABERTURAS: NAIPE RICO 4º [] NAIPE RICO 5º [X]
	(Sublinhado se diferente contra naipe)	Nº MÍNIMO DE CARTAS: 1♣ [3] 1♦ [3]
REABERTURA: pode ser fraca com 8 ou mais pontos.	MESMA SAÍDA SE A DEFESA MARCAR O NAIPE	Obs. Abrir preferencialmente em ♣
		CANAPÉ NA ABERTURA []
OVERCALL DE 1ST: 15/18 Em 1ª, 2ª ou 3ª POSIÇÃO.	AK KQ QJ J 10 10 x x x	CANAPÉ NA RESPOSTA []
Em 4ª POSIÇÃO: 14 ou +	K x KQ x x QJ x x J 10 x x 10 9 x x x	ABERTURAS EM ST (faixas de pontos)
RESPOSTAS: do sistema, Transfers e Stayman.	A K J x K Q J x Q J 10 9 J 10 9 x 10 x x x x x	1ST [15/17] 2ST [7/10] 3ST (naipe pobre fechado)
	A K J 10 K Q 10 9 K J 10 x K 10 9 x 9 x x x x x x	Abertura de 2♦ e remarcação de 2ST = 20/21
OVERCALL EM SALTO	A Q J x A J x x K J x x x K x x K x A 10 x x	ABERTURAS ARTIFICIAIS E SIGNIFICADOS
FRACO INTERMEDIARIA FORTE BICOLOR	Q x x x x Q x x x Q x x J x x x J x x 10 x x x	1. 2♣ Forcing Game com qualquer distribuição
Naipe Naipe (se vulnerável) Michaels		2. 2♦ Multi = barragem rica (7/11) ou regular 20/21 pts.
	SINAIS AO SERVIR OU DESCARTAR	3. 2♥ Bicolor (8/11) de ♥ com outro naipe.
RESPOSTAS: Naturais	SERVIR: Contagem: MAIOR/MENOR = PAR	4. 2♠ Bicolor (8/11) de ♠ com ♦ ou ♣.
OVERCALL DE ST EM SALTO: Bicolor dos mais pobres	DESCARTAR: Chamada direta: MAIOR/MENOR	5. 2ST Bicolor (8/11) de ♦ com ♣ ou ♠.
Após abertura ♥/♠ e Dobre adversário: Resposta em Transfer		6. 3ST Monocolor pobre fechado
CUE-BID IMEDIATO: sobre ♣ = naipe 11+ pts., natural	DESCRIÇÃO DOS MÉTODOS	7 OUTRAS: Dobre negativo até 4♥ ou sobre barragens.
Sobre ♥/♠ = bicolor de pobre com o outro rico	ABERTURAS DE 1ST: Stayman e Transfers	8. Psíquicos: raros
VS. ST: Super Landy 2♣ = monocolor qualquer, 2♦ = 2 ricos,	Após interferência adv. DOBRE = 7/9, naipe é sign-off.	
2♥/♠ = bicolor com pobre, 2ST pobres	2ST PUPPET nas sequências de 2♣ 2♦-(quando tem 20/21)	RESPOSTAS A ABERTURAS DE UM EM NAIPE
VS. BARRAGEM: Dobre do parceiro: Lebenshol = 2ST que	Após Dobre adversário: REDOBRE OBRIGA A 2♣	NATURAIS [X] ARTIFICIAIS [X]:
obriga a 3♣, naipe a nível 3 = convite, Cue = rico sem pega.	APOIO EM TRUNFO NO NÍVEL 5 = CONVITE A SLAM.	1ST sobre 1♥ = 6 ou + com ♠5º. 1ST sobre 1♠ = relé F1. 1♥ 1♠: 6/11 0 a 4♠
2 ST = 16/19 regular (Transfer e Stayman).	Na seqüência 1ST-2♣-2♦-2♥/♠ = 5º convite. 3♥ 3♠ Smolen	APOIOS: SIMPLES: 6/9
VS. DOBRE INF. ADVERS. Redobre: quer punir = 11+.	ABERTURA DE 2ST (fraco com pobres): 3♥ = POSITIVA	APOIO EM SALTO: 4º e 6/9.
Resposta em naipe ao nível 1 = forçante por uma volta	ABERTURA 2♦ e após 2ST (20/21): PUPPET e TRANSFERS,	1♣/1♦: 2ST = Convite
DADOS DO SISTEMA PARA DEFESA DO ADVERSÁRIO	3ST para jogar	SALTO EM NOVO NAIPE: Monocolor 6º bom 10/11
Check-Back Stayman 2 C: obriga 2♦ convite e 2♦ forçante game	ABERTURAS FORTES	SPLINTER: SOBRE RICO [X] SOBRE POBRE []
Trial Bid: depois abono 1♣/1♦ - 2♦ são os ricos	2♣ Forçante a Game no máximo 4 perdedoras, qualquer naipe	Sobre 1♥/♠ 2ST = apoio 4º convite ou +
4º naipe = forçante a Game	Resp. 2♦ = 6 ou + ou 1Az, 2♥ = 0/5 sem Az, naipe = 5º: 6 ou +	Sobre 1♥/♠: 3ST = SECA NO OUTRO RICO E APOIO 4º
Dobres negativos e competitivos até o nível de 4♥	Multi: 2♦ e remarcação de 2ST = 20/21 pts. Regular.PUPPET	Sobre pobre: apoio simples= 12+, em salto= 6/9
Após interferência adversária (na 2ª volta): Dobre = apoio 3º	APROXIMAÇÃO DE SLAM: RKCBC, Exclusion Key,	Sobre 1♠: 3 ST = seca em ♥ e apoio 4º
Sobre interfer. Advers. após 1ST natural	SPLINTERS, DOPI, DEPO. RKCb 0/3 E 1/4	

