

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	Guilherme Guimarães/Gustavo F. Mello - Brasil (RJ)
DOBRE INFORMATIVO: (Estilo) Natural 10 ou + pts	OUTRAS: com x x x pode sair na 2 ^a .	DESCRIÇÃO DO SISTEMA: 2 x 1
RESPOSTAS: Naturais do sistema		NATURAL [X] ARTIFICIAL [] 1♣ FORÇANTE []
REABERTURA: pode ser fraca com 8 ou mais pontos.	SAÍDAS CONTRA ST	ABERTURAS: NAIPE RICO 4º [] NAIPE RICO 5º [X]
OVERCALL DE 1ST: 15/18 Em 1 ^a , 2 ^a ou 3 ^a POSIÇÃO.	(Sublinhado se diferente contra naipe)	Nº MÍNIMO DE CARTAS: 1♣ [3] 1♦ [3]
Em 4 ^a POSIÇÃO: 14 ou +	MESMA SAÍDA SE A DEFESA MARCAR O NAIPE	Obs. Abrir preferencialmente em ♣
RESPOSTAS: do sistema, Transfers e Stayman		CANAPÉ NA ABERTURA []
OVERCALL EM SALTO	AK KQ QJ J 10 10 x x x	CANAPÉ NA RESPOSTA []
FRACO INTERMEDIARIA FORTE BICOLOR	K x KQ x x QJ x x J10 x x 10 9 x x x	ABERTURAS EM ST (faixas de pontos)
Naipes Naipes (se vulnerável)	AKJ x KQJx QJ10 9 J10 9 x 10 x x x x x	1ST [15/17] 2ST [20/21] 3ST (naipe pobre fechado)
RESPOSTAS: Naturais	AKJ10 KQ10 9 KJ10 x K10 9 x 9 x x x x x x	
OVERCALL DE ST EM SALTO: Bicolor dos mais pobres	AQJx AJx x KJ x x x Kx x x Kx x A10 x x	ABERTURAS ARTIFICIAIS E SIGNIFICADOS
Após abert ♥/♠ e X. adv: Resp Transf.. = overc nosso 1 ♥/♠	Q x x x x Q x x x Q x x J x x x Jx x 10 x x x	1. 2♣ Forcing Game com qualquer distribuição
CUE-BID IMEDIATO: sobre ♣ = naipe 10+ pts., natural		2. 2♦ barragem 6/10 pontos .naipe 6º
Sobre ♥/♠ = bicolor de pobre com o outro rico Michaels	SINAIS AO SERVIR OU DESCARTAR	3. 2♥ barragem naipe 6º (pode ser 5º.) 6/10 (ou menos)
VS. ST: Super Landy 2♣ = monocolor qualquer, 2♦ = 2 ricos, 2♥/♠ = bicolor com pobre, 2ST pobres	SERVIR: Contagem: MAIOR/MENOR = PAR / inverte adv joga.	4. 2♠. barragem naipe 6º (pode ser 5º.) 6/10 (ou menos)
	DESCARTAR: Chamada direta: MAIOR/MENOR	5. 3ST Monocolor pobre fechado
VS. BARRAGEM: Dobre do parceiro: Lebenshol = 2ST que obriga a 3 ♣, naipe a nível 3 = convite, Cue = rico sem pega.		6- OUTRAS: Dobre negativo até 4♥ ou sobre barragens.
2 ST overcall = 16/19 regular (Transfer e Stayman).	DESCRIÇÃO DOS MÉTODOS	7. Psíquicos: raros.
VS. DOBRE INF. ADVERS. Redobre: quer punir = 11+.	ABERTURAS DE 1ST: Stayman e Transfers	RESPOSTAS A ABERTURAS DE UM EM NAIPE
Resposta em naipe ao nível 1 = forçante por uma volta	Após interferência adv. DOBRE = 7/9, Lebensol	NATURAIS [X] ARTIFICIAIS [X]:
DADOS DO SISTEMA PARA DEFESA DO ADVERSÁRIO	2ST PUPPET, inclusive nas seqüências de 2♣ e depois 2 ST	1ST sobre 1♥ = 6 ou +com ♠5º. 1ST sobre 1♠ = relé F1. 1♥ 1♠: 6/11 0 a 4♠
Check-Back Stayman 2 C: obriga 2♦ convite e 2♦ forçante game	Após Dobre adversário: REDOBRE OBRIGA A 2♣	APOIOS: SIMPLES: 6/9
Trial Bids depois abono. 1♣/1♦ - 2♦ são os ricos	APOIO EM TRUNFO NO NÍVEL 5 = CONVITE A SLAM.	APOIO EM SALTO: 4º e 6/9.
Após interferência adversária (na 2ª volta): Dobre = apoio 3º	Na seqüência 1ST-2♣-2♦-2♥/♠ = 5º convite. 3♥ 3♠ Smolen	1♣/1♦: 2ST = 11/12p 4 cartas de abono 1♣/1♦: 3ST 16/17p abono 4º
Sobre interfer. Advers. após 1ST Lebensol e natural	ABERTURAS FORTES	1♥ 1♠: / 3♣ Pode ser 12/15 equil. abono 4º, 12/15 com 1 seca ,convite com 3 cartas ou 3 do outro rico 4333 do outro rico 3♦ pergunta: 3 apoio: abono convite, 3 do outro rico: 4333 3ST seca do outro rico, 4♣ seca de ♣ e 4♦ seca de ♦ e 4 do rico, com 12/15 e abono.
	2♣ Forçante a Game em qualquer naipe	1♥ 1♠: / 3♦ Convite com 4 cartas
	Resp. 2♦ = 6 ou + ou 1Az, 2♥ = 0/5 sem Az, naipe = 5º: 6 ou +	SPLINTER: SOBRE RICO [X] SOBRE POBRE []
	APROXIMAÇÃO DE SLAM: RKCBC, Exclusion Key	Sobre 1♥/♠: 3ST = SECA NO OUTRO RICO E APOIO 4º
	SPLINTERS, DOPI, DEPO. RKCb 0/3 E 1/4	Sobre pobre: apoio simples= 10+, em salto= 6/9